Revista Mensual dedicada a los usuarios de ordenadores AMIGA

AMIGA InFo

Noticias · Internet · InFoTest · Juegos · Tutoriales · Consultas · CDRom · 3D

NÚMERO 17 · 950 PTAS.

!!! Noticias sobre los nuevos ordenadores PowerPC !!!

La nueva generación PowerPC de AMIGA

Cree sus Paisajes 3D con Amiga

PCx:Emulador de Pentium

ARexx: El secreto de AmigaDOS



Aprenda con nuestros tutoriales y su Amiga:

LIGHTWAVE 3D · BARS&PIPES · SOUNDSTUDIO · LENGUAJE C · AMIGADOS

¡¡¡¡¡EL PRIMER CD-ROM CON INDICES DE CONTENIDO EN CASTELLANO!!!!!

©InFo Technologies S.L., 1997

PowerCD

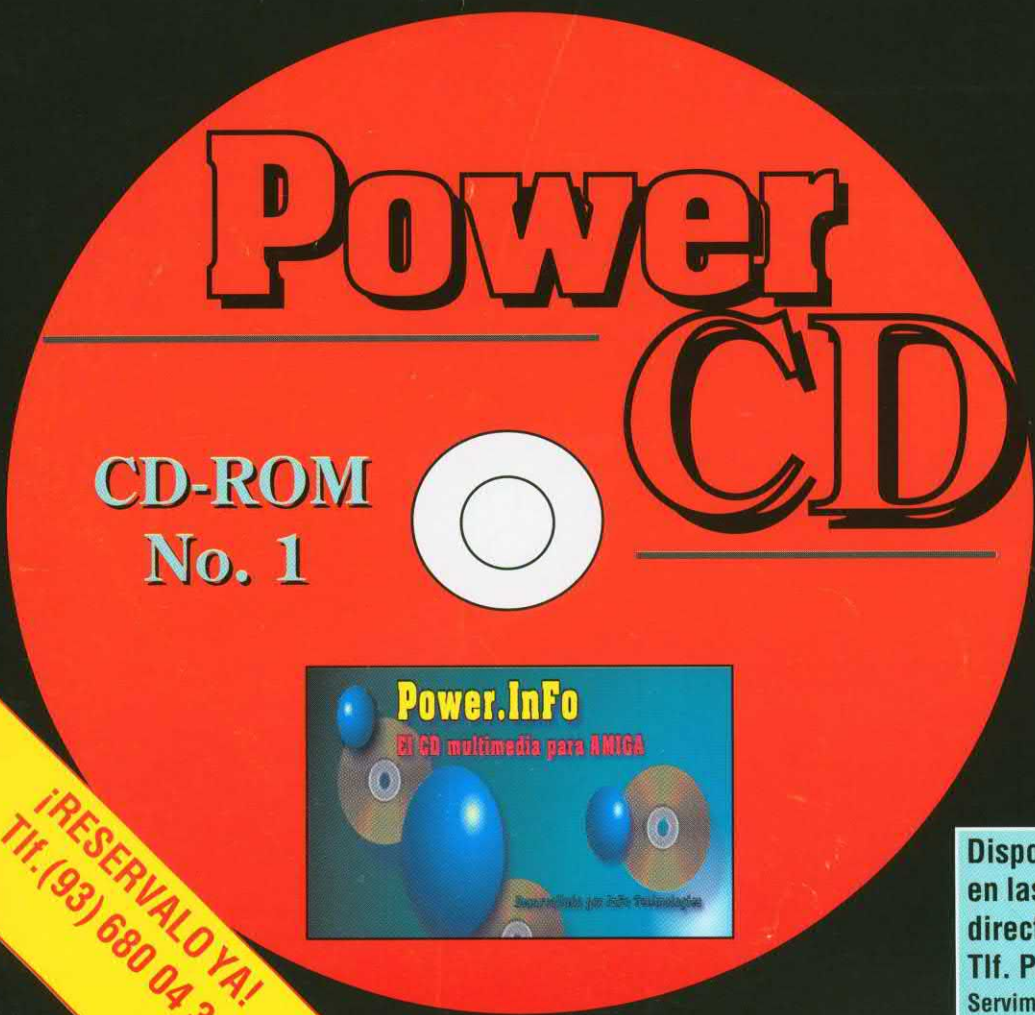
¡Sólo 1.995 ptas!

El contenido de este CDROM ha sido seleccionado y recopilado por nuestros especialistas por su calidad y utilidad para los usuarios españoles 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.

ATENCIÓN: El contenido de este CD NO ESTÁ COMPRIMIDO.



Índice Principal

-AInFo
-CDROM
-Demos
-DTP
-Educacion
-Emuladores
-Gráficos
-Hardware
-Internet
-Juegos
-Música
-Negocio
-Parches
-Programaciòn
-Workbench

¡RESERVALO YA! Tlf. (93) 680 04 34

Disponible ¡YA!
en las principales tiendas de Amiga o directamente en InFo Technologies.
Tlf. Pedidos: (93) 680 04 34
Servimos a toda España. Portes Incluidos en el prccio.

editorial

Pensamiento positivo

Por Joan Lluís Ceprià

Continúa pasando el tiempo, acercándonos cada vez más a las fechas que harán historia dentro del mundo del Amiga. Nuevas plataformas, aceleradoras, tarjetas... Después de todo este período de incertidumbre, dentro del cual aún estamos inmersos, podremos vislumbrar, por fin, la luz al final del túnel.

Este mes no han sucedido, al menos públicamente, noticias nuevas sobre los cambios que se preparan en un futuro próximo. Y es quizás mejor, puesto que esto es un indicativo que todo el mundo está trabajando en serio, puliendo sus cartas triunfadoras y disponiéndose para ocupar la mejor plaza en el mercado del Amiga, más abierto de lo que nunca lo ha estado.

Aprovechando la calma, me propongo reflexionar sobre dos aspectos que, sobre todo últimamente -aún cuando siempre han estado bastante extendidos-, se están convirtiendo en cotidianos dentro del mundo del Amiga: radicalismo y oportunismo.

Posturas radicales ha habido siempre desde sectores de usuarios concretos. Es normal encontrar gente que piensa que las cosas hay que llevarlas a los extremos para hacer que las situaciones cambien. Por otro lado, es también comprensible que en momentos de inestabilidad como los actuales, donde los inconvenientes son muchos y las ventajas, pocas, usuarios que en otro tiempo se situaran en la parte moderada pasen a convertirse en destructores implacables de cualquier cosa que les disguste.

Entiendo, hasta cierto punto, que tantas decepciones, tantos problemas y tantas mentiras como las que se han dado consigan que la desconfianza se deposite y arraigue dentro de nosotros. Creo que es más positivo, ya que las cosas están como están, cambiar esta desconfianza por precaución. El porqué de este cambio, cuando muchos de ustedes pensarán que los dos términos son sinónimos, es sencillo. La desconfianza conduce, en muchos casos, a la crítica destructiva y masiva, sin distinciones, de todo y todos los que actúan de formas que no están dentro de los parámetros que consideran adecuados. Mientras tanto, la precaución permite analizar las situaciones más friamente, con un grado de objetividad elevado respecto a la opción anterior. El resultado es siempre una crítica constructiva, que según entiendo yo, es la que permite mejorar las situaciones en beneficio de la mayoría, puesto que el consenso será mayor.

Partiendo de esta base, me doy cuenta que tampoco no es posible solucionarlo todo con posturas de consenso. Hay momentos donde la distancia entre dos formas de ver la realidad es tan grande que el acuerdo se presenta como un imposible. Pero, incluso en estas situaciones, es mejor contar con una visión constructiva, ya que ésta te permite entender, que no apoyar, la postura que el otro ha adoptado. En caso que el contrario piense también de esta forma, las actuaciones de uno y otro repercutirán siempre en beneficio de la empresa que las dos partes intentan llevar a cabo, enriqueciendo ambas posturas. Pero en caso contrario, este tipo de análisis le puede permitir conocer mejor el ataque del contrario, evitando que las intenciones de éste dañen aquello por lo que uno está luchando.

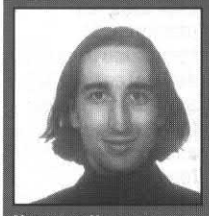
Es en este momento donde se produce la confrontación. Y se produce, en todos los casos, porque hay una opción que la desea, en principio para defender sus ideas, pero que inevitablemente acaba por necesitar de la destrucción, de la calumnia y del rumor, porque ha perdido toda la creatividad necesaria para construir una idea mejor que la del contrario.

El daño que estas posturas pueden ocasionar dependen en gran medida de la fortaleza del mercado. En el caso del Amiga, la inestabilidad tan grande que existe hace que este tipo de actitudes desestabilicen, aún más, lo poco que queda por salvar. La solución pasa por que el usuario final sepa analizar la realidad y no se deje llevar por este tipo de posturas, fáciles de seguir, pero que conducen inevitablemente a la destrucción. Para realizar este análisis conviene tener bastantes fuentes de información, diferentes, conociendo las tendencias de los que distribuyen la información para obtener los máximos puntos de vista que le permitan construir su propia versión de la realidad.

El segundo aspecto demasiado extendido dentro de Amiga ha sido el oportunismo. Mientras que la desconfianza toca más directamente al usuario, el oportunismo está más cercano a aquéllos que efectúan las políticas de mercado -léase empresas, tanto grandes como pequeñas-. Oportunistas existen en todas las plataformas; todos los mercados tienen un cierto número de oportunistas que viven a costa de la gente que intenta trabajar para que el mercado pueda mantener económicamente la empresa todo el tiempo posible. El problema en Amiga, y anteriormente en Commodore, es que ha habido un número de oportunistas demasiado elevado. Lo que por un sitio se ganaba, rápidamente se encargan éstos de aprovecharlo para sacar el máximo beneficio en el mínimo tiempo. Demasiadas veces ha sucedido esto como para pensar que el pozo no está completamente seco. Ha sido ésta la política que, a mi entender, ha hundido una de las mejores máquinas personales que ha existido. Distinguir un oportunista no es fácil de conseguir. Quizás ahora, cuando hay poco a ganar y mucho a perder, se puede llegar a creer que los oportunistas han sido aquéllos que han abandonado. No creo que esto sea cierto, al menos en su totalidad. Evidentemente, muchos de los oportunistas desaparecieron cuando se dieron cuenta que el mercado no daba suficiente dinero, al igual que empresas que trabajaban bien se vieron obligadas a marcharse hacia otros mercados antes que cerrar. Actualmente quedan pocos oportunistas, ya que no es posible realizar la política que más les gusta: muchos beneficios en poco tiempo a costa del usuario. Pero siempre queda alguno que al tener mucha libertad de movimiento -ya que aunque el mercado es muy pequeño, la competencia también lo es- piensa que es más seguro conformarse con esto a verse engullido en mercados más salvajes, como es el de PC.

Lo que evidentemente no voy a hacer es empezar a señalar los que pienso que son oportunistas, puesto que me contradiría a mí mismo cuando intento que el rumor y la calumnia no sean el pan de cada día. Cada uno es libre de hacer su propio análisis y explicarlo libremente a los demás, siempre y cuando esté basado en hechos objetivos y no en lo que se rumorea. Pero en ningún caso, desde Amiga.InFo, pienso hacer públicas creencias que no puedo demostrar a ciencia cierta. Creo que la confianza que ustedes depositan en nosotros sería traicionada si llegamos hasta este extremo. Con esto lo único que pretendo es que la revista se convierta en un punto de reunión para los usuarios que lo deseen, un sitio donde poder compartir una información objetiva, sin mediatizar, intentando aproximarla al máximo a la realidad. Pero nunca deben confundir Amiga.InFo con la verdad absoluta. Nosotros no dogmatizamos, y por tanto, quien busque en nosotros la VERDAD única, se equivoca. Lo que es verdadero debe ser construido por cada uno, utilizando las herramientas que aquí, así como en otros lugares, pueden encontrar.

Los nuevos tiempos que se aproximan hacen que me entregue, aún con más firmeza, al pensamiento positivo. Este acaba convirtiéndose, sin lugar a dudas, en críticas e ideas constructivas, que son las que, pase lo que pase, hacen avanzar un proyecto.■



Nuestro director estará encantado de recibir cartas y correo electrónico de los lectores de Amiga.InFo.

ai.cepri@readysoft.es



Nuestra portada de este mes les introduce al fantástico mundo de la creación de mundos virtuales. Las naves espaciales son el toque de Lightwave, siempre presente en Amiga.

Secciones

Editorial 1

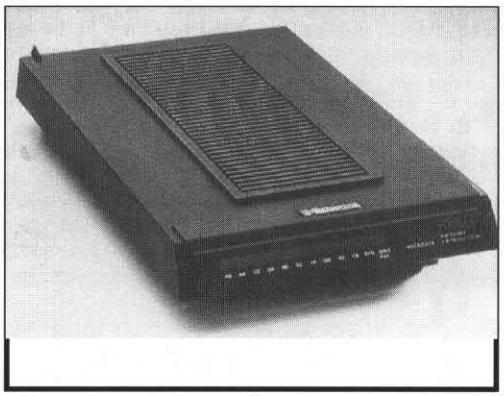
Noticias 3

Detrás del espejo 9

Hablamos con... 10

Heinz Uden, director comercial de AmigaTek, nos comenta un año de andadura profesional con Amiga.

Página del Lector 12



En la red... 15

Consultas Y Respuestas 59

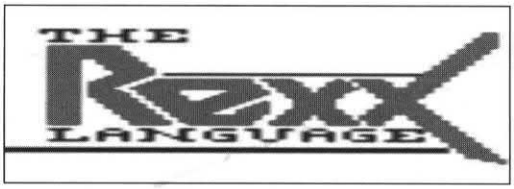
Mercamiga 62

Reportajes

Controlando un vídeo 26

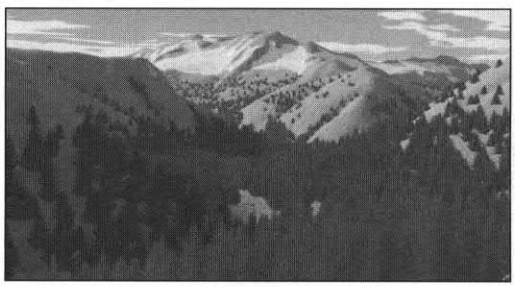
El gigante oculto:Arexx 37

Echábamos en falta que Ignacio Enrique nos instruyera con alguno de sus interesantísimos artículos. En esta ocasión les explica todo lo que necesitan saber para perder el miedo que Arexx infunde en muchos usuarios.



Paisajes 3D 42

Isidro Espinazo nos introduce en mundo imaginario de paisajes tranquilos y paradisíacos. Con su Amiga y alguno de los programas comentados, ustedes también pueden crear los paisajes que siempre soñaron.



Cómo hacer...

Curso de C 47

Lightwave 3D 49



Bars & Pipes 52

Amiga DOS 55

Sound Studio 57

Cómo se hizo... 58

InFoTEST

Novedades CDROM

Aminet 16 18

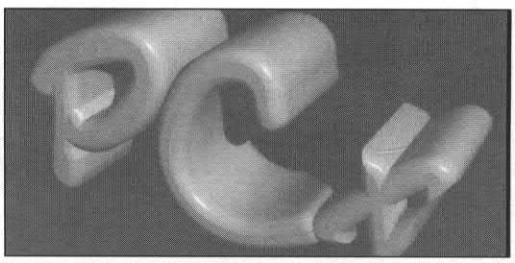
Mods Anthology 19

Weird Textures 19

Art Effect 1.1 24

PCx 21

El análisis que se efectua de éste programa puede decidir a más de un usuario a comprarlo, y otros, a no adquirirlo. PCx es una promesa que esperemos se haga realidad en próximas versiones.



Amiga Games

Entrevista a ClickBoom 33

BurnOut preview 34

Capital Punishment 35



Disco de Portada

POWER DISK 8 61

¿Necesitan enviar o recibir un fax, pero no quieren realizar una inversión en un costoso aparato? Si disponen de un Amiga no es necesario gastarse ni un duro, gracias a STFax.

INDICE VARIOS

Suscripción 45

Distribuidores 63

Próximo Número 64

INDICE ANUNCIANTES

Club Byte 41

Creaciones Artísticas 41

Amiga Studio 5

ReadySoft 17

I.Molins 13

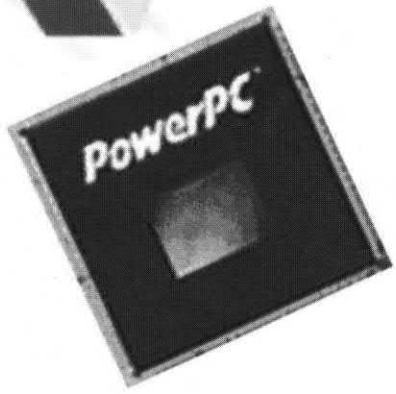
AmigaTEK 29,30,31,32

Render Multi. 41

FotoVideo Oliver 41

ABOX

El nuevo SUPER-AMIGA



phase 5 anuncia las características de un nuevo "Amiga"

Pasados unos meses desde que la empresa alemana phase 5 anunciara su propósito de fabricar un nuevo ordenador, ahora nos vuelve a sorprender a todos al desvelar públicamente las increíbles características técnicas que poseerá. Si bien no estamos hablando de un "Amiga" genuino, sí que es el ordenador que sin duda muchos usuarios de Amiga están esperando desde hace mucho tiempo. Basándose en la filosofía de diseño del Amiga, phase 5 está desarrollando una máquina completa que poseerá chips diseñados para conseguir metas hasta ahora impensables en un ordenador personal. Chips especializados, buses ultrarrápidos y una arquitectura innovadora de memoria unificada son algunos de los puntos fuertes de esta futura máquina que según palabras de phase 5, será tan fenomenal como lo fue el Amiga 1000 doce años atrás.

El hardware

Mucho se ha rumoreado acerca de las características del ABOX pero ahora está claro que no será una plataforma basada fundamentalmente en los estándares, como pueda ser PCI (al contrario que Pios One). Esto no significa sin embargo que no se usen, pero no serán parte fundamental del corazón del ABOX. En su lugar se utilizará un nuevo chip especializado (al estilo customs chips de Amiga) diseñado por phase 5 que se encargará de tareas como la administración de los buses entre el procesador y memoria, todos los canales DMA, funciones de tipo blitter, entrada/salida y funciones de control. Durante la primera mitad de 1997 se simulará y testeará para después pasar a la fase de implementación en silicio y finalmente a la producción en serie por un fabricante de ASICs.

Especificaciones principales:

- Controlador UMA de 128 bits (Unified Memory Architecture) que usa chips de memoria tipo SDRAM con una frecuencia de reloj de 100MHz y un ancho de banda máximo de hasta 1.6 Gb por segundo.
- Bus de procesador de 64 bits con una frecuencia de 100 MHz
- Dos unidades DMA para vídeo de 24 bits con acceso direccionable de forma libre y con conversores DAC de vídeo 24 bits
- Cuatro salidas de audio 16 bits, 44.1 KHz, que permiten obtener cualquier número de pistas virtuales, salida sampleada o salida sintetizada FM y AM.
- Puertos de entrada de vídeo con 2 entradas independientes de calidad Y/UV 4:2:2
- Entradas de audio 16 bits con sampleo estéreo calidad CD
- Controlador de pantalla LCD (TFT) que sigue el estándar VESA
- Interfaz para bus PCI
- Bus local para DMA de 16 bits con 66.7 MHz y un ancho de banda de 132 Mb por segundo para aplicaciones de coste bajo
- Controlador IEEE1394 "firewire" para aplicaciones de entrada/salida

CAIPIRINHA: El super CHIP

El esquema principal del ABOX está basado en el diseño de arquitectura de memoria unificada (UMA). En este esquema todas las unidades funcionales del sistema pueden direccionar cualquier tipo de información que se encuentre en memoria, ya sea programas y sus datos, datos de vídeo, texturas 3D o buffer-Z, datos de audio, etc. Para el usuario, UMA significa que siempre la totalidad de la memoria se encuentra disponible para todas las aplicaciones. Es similar a la memoria CHIP del Amiga, que puede ser accedida por el procesador y los custom chips simultáneamente, así como por los canales DMA. Sin embargo, en ABOX los buses serán de 128 bits funcionando a 100MHz lo que permitirá un increíble ancho de banda de 1.6Gb por segundo. Este esquema es similar al empleado actualmente por las estaciones de trabajo Silicon Graphics.

Caipirinha también permitirá obtener resoluciones de hasta 1600x1200 con 24 bits de color y un refresco de 75Hz así como una salida genlockable de vídeo (¡simultánea a la anterior!) con señal PAL/NTSC o S-VHS. También permitirá visualizar pantallas virtuales de tamaños como por ejemplo 4000x4000 pixels en una pantalla de 1600x1200 a partir de scroll y sin ninguna pérdida de velocidad. Entre otras muchas características que hacen de este chip un sueño para cualquier usuario, también se encuentra la posibilidad de almacenar la información en memoria en formato

¿Caipirinha? ¿Qué es eso?

El nombre de Caipirinha proviene de una bebida (un cocktail) al parecer de origen brasileño que los ingenieros de phase 5 toman después de unas largas sesiones de diseño y desarrollo del AOX. Viendo las especificaciones del AOX..la pregunta es...¿hasta qué punto les afectará en su trabajo?

ABOX

RGB, YUV o CMYK y ser mostrada simultáneamente. Esto simplificar enormemente la tarea de programación para aplicaciones de vídeo, autoedición y grafismo en general.

En el propio diseño de Caipirinha se integra un procesador RISC de imagen (al estilo Copper) y una unidad llamada FAME (Flexible Area Movement Engine) al estilo Blitter, aunque mucho más evolucionado para soportar aplicaciones multimedia y 3D.

La parte de audio, como no, también es controlada por este chip de forma que tiene 2 canales de audio de 16 bits con calidad CD. Internamente el número de pistas de audio soportadas sólo está limitado por el espacio de memoria disponible.

Como curiosidad, phase 5 ha comentado que gracias al diseño especial de ABOX, teóricamente sería posible dibujar ventanas en pantalla de cualquier tamaño y forma. ¿Se imaginan a un Workbench con ventanas circulares o elipsoides? o, mejor aún, ¿se imaginan a un Workbench con ventanas en tres dimensiones? Todo esto parece ciencia ficción pero, según palabras de los ingenieros de phase 5, con ABOX todo esto y más será posible...

ABOX en general

El sistema ABOX será implementado como una estación de trabajo que ofrecerá una muy buena relación prestaciones/precio. El corazón del sistema será el chip Caipirinha apoyado por un procesador PowerPC (inicialmente el 603e y 604e) aunque pueden existir simultáneamente hasta dos procesadores en la misma placa.

La memoria podrá ser expandida con los económicos módulos tipo SDRAM de 64 bits (como los utilizados en los PowerMAC) hasta 1Gb en placa base. Como una característica estándar cada sistema ofrecerá dos salidas de vídeo, una que operará a una velocidad de pixel de 220MHz y otra a 135MHz. Esta última salida podrá ser sincronizada externamente y por este motivo será compatible con las aplicaciones de vídeo tradicionales. También se dispondrá de dos entradas de vídeo que pueden ser digitalizadas con calidad Y/C y procesadas en tiempo real y dos entradas de audio las cuales podrán ser sincronizadas con las de vídeo. También incorporará una controladora Fast SCSI-II con un puerto externo y una conexión ISDN integrada. La placa base será de tamaño estándar para poder instalarse en cualquier caja de tipo torre del mercado y dispondrá de ranuras tipo PCI.

Increíble hardware...pero, ¿qué SO lo soportará?

En este aspecto phase 5 ha comentado que están muy abiertos a posibles colaboraciones con otras empresas (quizás con ProDAD y su nuevo pOS) aunque también avisa de que está desarrollando un sistema operativo compatible con el AmigaOS 3.1 y que está siendo testeado ya en sus laboratorios. Sea como sea, las fabulosas características técnicas del ABOX obligarán a phase 5 a elegir un sistema operativo que las aproveche al máximo, y en ese caso está claro que sólo uno similar al del Amiga podría hacerlo. No obstante, la propia phase 5 también soportará otros sistemas operativos UNIX para su máquina y Linux.

Todo esto...¿a qué precio?

Si bien nos hemos quedado asombrados con las especificaciones, la última sorpresa está reservada para el precio de esta máquina. Para que se hagan una idea, un ABOX con CDROM, disco duro 1GB, 16 Mb de memoria y PowerPC a 150MHz rondará las 250.00 Ptas. Si se tienen en cuenta las capacidades que ofrece de entrada al usuario, este precio es realmente muy interesante y muy competitivo, puesto que la máquina superaría en prestaciones a cualquier Pentium o PowerMac.

¿Qué garantías ofrece phase 5?

phase 5 es una pequeña empresa dentro del mundo del mercado informático general pero es una de las más importantes por sus aceleradoras dentro del mercado del Amiga. Pese a esto, algunos usuarios y distribuidores dudan de la capacidad económica de phase 5 para poder llevar a cabo semejante proyecto de desarrollar, fabricar y comercializar una plataforma totalmente nueva. Sin duda esto es algo que sólo el tiempo descubrirá, aunque para muchos distribuidores el principal problema que actualmente tiene phase 5 es la pésima política de distribución de sus productos a nivel internacional. Los pedidos se demoran incluso durante meses y algunos productos se anuncian con demasiada antelación (como fue el caso de la Cybervision 3D) provocando una presión y una demanda que no puede ser atendida correctamente por los distribuidores.

Pese a este problema, ABOX introduce nuevas esperanzas y renueva los aires del mercado de Amiga lo cual permitirá dar más confianza a los usuarios y distribuidores. Ahora, y después de la mala época que AMIGA ha pasado, sólo falta que phase 5 pueda continuar con sus intenciones sin que terceras empresas se inmiscuyan y frenen el proyecto. Ya pasó con Amiga Technologies y su abortado "Walker", así que esto es algo que phase 5 parece que quiere evitar a toda costa.

El hecho de que ABOX sea todavía una plataforma etérea no nos da todavía las suficientes garantías para poder pensar que dentro de pocos meses dispondremos de los primeros prototipos, aunque debería de ser así si quiere competir con otras máquinas como BeBOX o PIOS one, las cuales están ya en un estado mucho más avanzado.

Según algunas opiniones, no es muy conveniente comprar un máquina que sea propietaria de un solo fabricante por los riesgos que conlleva (¿Se acuerdan de Commodore o Apple) pero phase 5 ha comentado al respecto que están dispuestos e incluso animan a otras terceras empresas a licenciar la tecnología para que se expanda rápidamente por el mercado.

La fecha de salida al mercado de ABOX está prevista para finales del 97 aunque podría ser algo antes si no se encuentran con ningún problema técnico o económico.¡Amiga.InFo desea a phase 5 mucha suerte en su proyecto!■

¿Qué empresas de Amiga soportan el proyecto?

Softwood, Personal Paint (Cloanto), Wordworth y otros (Digita), Directory Opus y GPFAX (GP Software), StormC (Haage&Partner), TurboPrint Pro y PictureManager (Irseesoft), Amiwin y Miami (Holger Kruse), Maxon Cinema 4D (Maxon Computer), ImageFX y Alladin (Nova Design), Reflections (Oberland Computer), Cocktel, Monument V3 Pro, Adorage y p-Os (ProDAD) y ScanQUIX (RBM Computertechnik).

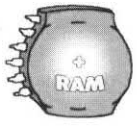
AMIGA studio

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

AMIGA TECHNOLOGIES
A1200 Magic
A1200HD
A1200 Surfer
A4000T 040
Monitor 1438S
Monitor 1538S
Monitor 1764
Surfware
Surfkit



ACELERADORAS
68020 A500
Blizzard 1230 IV
Blizzard 1240
Apollo 1240
Blizzard 1260
Blizzard 2040
Blizzard 2060
CyberStorm MKII 040
CyberStorm MKII 060
Módulo SCSI2 1230,40,60
Coprocesador 50Mhz 1230
Fast SCSI2 MKII
Fast Wide SCSI MKII



SIMMS
Simm 4Mb 72 contactos
Simm 8Mb 72 contactos
Simm 16 Mb 72 contactos
Simm 32 Mb 72 contactos
Simm 1 Mb 30 contactos
Simm 4 Mb 30 contactos



DISCOS DUROS
HD 1.3 Gb IDE 3.5"
HD 1.6 Gb IDE 3.5"
HD 2 Gb IDE 3.5"
HD 1 Gb SCSI 3.5"
HD 810 Mb IDE 2.5"
HD 1.1 Gb IDE 2.5"



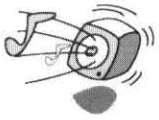
CD-ROM
Cd-rom interno 8x IDE
Cd-rom interno 10x SCSI



MPEG
Squirrel MPEG (SMD-100)

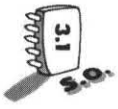


DIGITALIZADORES SONIDO
Toccata (A2000,3000,4000)
Aura (A1200,600)
Megalosound



MIDI
Pro-Midi Interface

S.O. ROM
Rom 2.05 (A500,2000)
Kickstart 3.1
A500,2000
A600
A1200
A3000
A4000



Rom Sharer

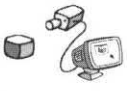
CONTROLADORAS
Squirrel SCSI (A1200,600)
SurfSquirrel
Controladora IDE A500
Controladora IDE A2000
Controladora IDE y SCSI A2000



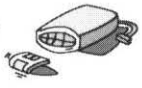
REDES
Ariadne Ethernet (A2000,3000,4000)
Liana (paralelo)



DIGITALIZADORES IMAGEN
ProGarb 24 RT Plus
Interface PCMCIA Prograb



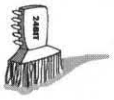
DISQUETERAS
Interna 880K A500
Insterna 880K A1200,600
Interna 880K A2000
Interna 1.76 Mb A4000
Externa 88K
Externa 1.76 Mb



SCANNERS
Scanner de mano B/N
Scanner de mano COLOR 400DPI
Soft y cable para escaneres EPSON A4



TARJETAS GRAFICAS
Picasso II 2MB (A2000,3000,4000)
Pablo Video encoder Picasso
Cybervision 2MB (A3000,4000)
Cybervision 4MB (A3000,4000)
Cybervision 3D (A2000,3000,4000)
Graffiti

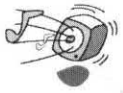


GENLOCKS
Scanvideo SL-15
Gama Electronic Design



EDICION NO LINEAL
V-lab motion
Modulo YUV V-lab motion

AMPLIACION MEMORIA
Ram 512K A500 sin reloj
Ram 512K A500 reloj
Ram 1Mb A500+
Ram 1Mb A600
Ram A1200



EMULADORES
Emplant Deluxe
Módulo e586DX emplant

ALMACENAMIENTO
Discos 3.5" DD marca
Discos 3.5" DD neutros
Zip 100 Mb
Disco 100Mb para Zip
Jaz 1Gb interno
Jaz 1Gb externo
Disco 1Gb para Jaz



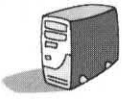
OTROS
Ratón 400DPI
Ratón SOCCER
Ratón Walker
Fuente de Alimentación
Teclado A1200
Video BAckup 3
Zorro II sueltos



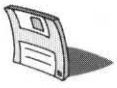
CABLES
Cable HD 2.5" a 3.5"
Cable HD 2.5" a 2'5" a 3'5"
Cable HD 2.5"
Cable SCSI 25 a 50
Parnet
Adaptador VGA
4xIDE



CAJAS
Mini torre con fuente 200W
Mini torre sin fuente
Caja extraible HD IDE
Caja extraible HD SCSI
Caja externa IDE
Caja externa SCSI
Torres Micronik



UTILIDADES EN DISCO
Blitz Basic 2.1
Cinema 4D
iBrowse
Turbo Print 4.1
Wordworth 5
Scala MM400
Directory Opus 5.5
Diavolo Backup
Personal Paint 7 (mini-cd)



JUEGOS EN DISCO
Alien Breed 3D
Gloom Deluxe
Nemac IV
Sensible world of soocer
Slamtilt AGA
Super tennis champs
Worms
Primal Rage



JUEGOS CD32
Gloom
Sensible soccer internationañ
Worms
Super Skidmarks

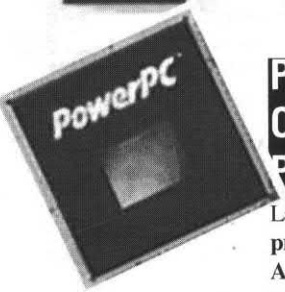


UTILIDADES CD-ROM
Aga experience 2
Aminet 12,13,14,15,16...
Aminet Set 1,2,3,4
EM Compugraphic phase 3,4
Eric Schwartz CD
Light Works
Magic publisher
Meeting pearls 3
Octamed 6, Sound Studio
Terra Sound Library
Texture Gallery
Workbench design
World of sound
Mods Anthology
Imagine 3.0 enhacer
Workbench add-on
Textures
y muchos mas....



AMIGA STUDIO
TEL/FAX: (943) 31 22 82
E-MAIL: amigastudio@redestb.es
c/Juan de Garai 2 20008 San Sebastián

pios one



PIOS ONE: NUEVO ORDENADOR POWERPC PARA MARZO

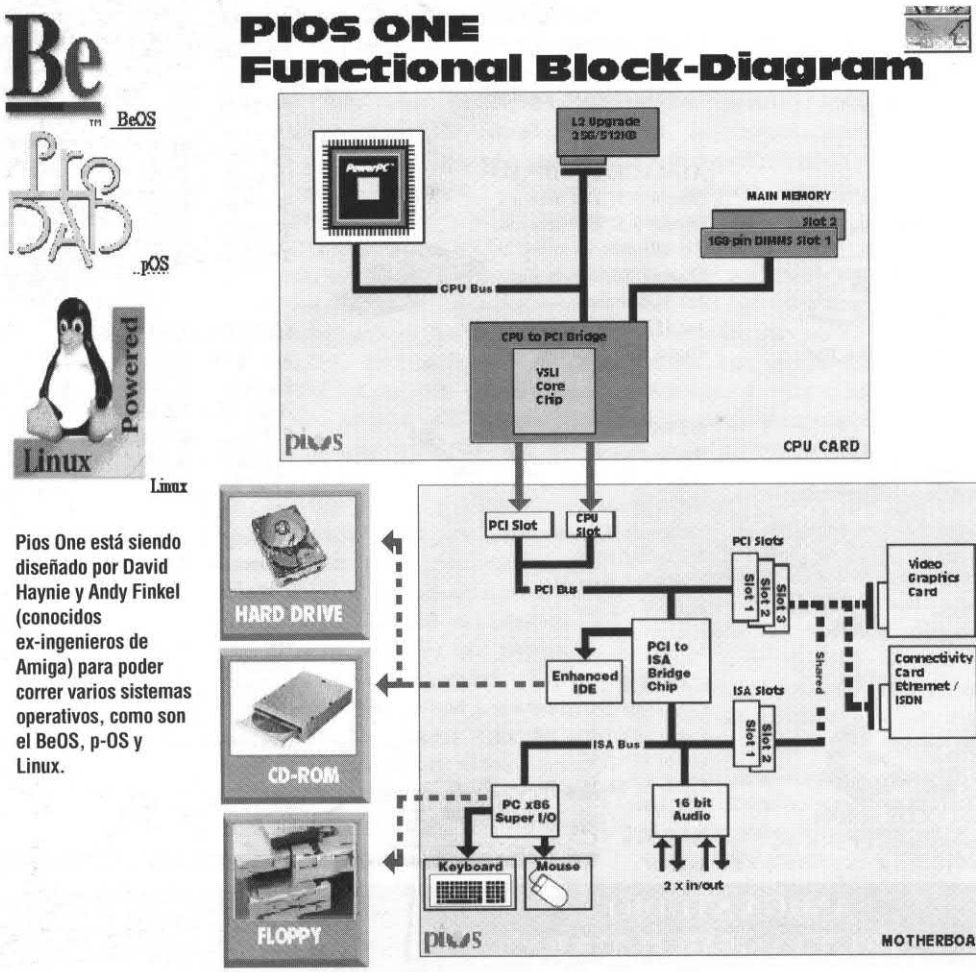
La compañía alemana PIOS, formada principalmente por ex-directivos de Amiga Technologies e ingenieros de la extinta Commodore (Dave Haynie y Andy Finkel) han anunciado el próximo lanzamiento de un nuevo ordenador llamado Pios One. Según PIOS, esta máquina provee la tecnología y rendimiento más actual así como un uso económico de los recursos. La intención es crear un ordenador que sea asequible para todo el mundo y que vuelva a ser divertido el usar una máquina. De hecho, PIOS emplea la frase publicitaria "NO RISC, NO FUN", algo así como que si no es RISC, no es divertido, para aunciar sus productos. Su presentación está prevista para la feria alemana CeBIT'97 y la comercialización se espera para Mayo-Junio.

¿Cómo es el hardware?

El hardware está basado en un concepto modular para cubrir todo tipo de necesidades, desde uso doméstico hasta estaciones de trabajo. El modelo de gama baja puede ser expandido hasta el modelo de gama alta sin problemas y con un coste bajo. Como no, Pios One utiliza también el procesador PowerPC de Motorola, IBM y Apple.

Las especificaciones técnicas principales son:

-Controladora EIDE para discos duros y CDROM
-Disquetera 1.44Mb
-Puerto paralelo bi-direccional
-Puerto serie para modem, MIDI, etc...
-Teclado y ratón de PC estándar
-Puerto Joystick al estilo PC
-Audio de 16 bits en placa base
-Tres ranuras tipo PCI, una ocupada con una tarjeta gráfica al estilo PC
-Dos ranuras ISA
-La placa cumple con la norma ATX (tamaño estándar para colocar en torre)
-Módulo de CPU con un PowerPC 603 (de 133MHz a 200MHz)
-2 zócalos DIMM para la memoria del sistema
-1 zócalo DIMM para memorica cache (opcional)
-El interfaz de la placa principal está diseñado para permitir incorporar futuros módulos de CPU con varios procesadores (multiproceso simétrico)



Pios One está siendo diseñado por David Haynie y Andy Finkel (conocidos ex-ingenieros de Amiga) para poder correr varios sistemas operativos, como son el BeOS, p-OS y Linux.

MultiOS

Pios One será una máquina donde el usuario podrá elegir qué sistema operativo usar de entre las siguientes opciones: BeOS, pOS y Linux. Para los usuarios de Amiga, el puente entre las aplicaciones actuales y las de Pios One lo tenderá el sistema operativo de ProDAD, llamado pOS. Este sistema operativo ya ha sido comentado en varias ocasiones como el sucesor del actual AmigaOS 3.1, basado profundamente en éste, pero actualizado y mejorado de una forma muy notable.

pOS se comercializará para los actuales

Amiga, futuros Amiga con tarjeta PowerPC y, por supuesto, para Pios One. Muchas empresas de desarrollo de Amiga ya están trabajando para convertir sus aplicaciones al sistema operativo pOS, de forma que dispondrá de abundante software acompañando a su lanzamiento al mercado.

Como pueden comprobar, PIOS One será una nueva plataforma PowerPC que unirá a miles de usuarios de diferentes sistemas operativos bajo un mismo hardware. Las ventajas de esta filosofía son evidentes: precios bajos y seguridad del mercado son algunas de ellas.

El sistema completo será mostrado por primera vez en la feria CeBIT'97 y estará disponible probablemente para mayo/junio de este mismo año. Atención, ya que el precio para el modelo de gama baja es de tan sólo 140.000 ptas. Esto puede asegurar una buena aceptación entre todos los usuarios de Amiga y otras plataformas, pero está por ver cómo reaccionarán compañías como phase 5 y su también nuevo ordenador ABOX.

ABOX o PIOS One

Dos nuevos sistemas que seguramente serán la alternativa a lo que hoy conocemos como Amiga. El primero está basado en un diseño al más puro estilo de los ingenieros que crearon el primer Amiga, es decir, utilizando chips con un alto grado de especialización y, desde luego, nada estándares. Gracias a esto se conseguirán alcanzar prestaciones hasta ahora desconocidas en un ordenador personal. Sin embargo, tiene como desventaja un alto coste de desarrollo que se verá reflejado en el precio final para el usuario.

En cambio, el Pios One está basado en componentes totalmente estándares, económicos, como los que se utilizan para la mayoría de los PCs. Esto permite abaratar costes y conseguir un precio de venta muy bajo, pero tiene como desventaja el no poder ir más allá de lo que el mercado imponga. Tanto uno como otro serán buenos candidatos para los usuarios de Amiga, aunque para que sean aceptados tanto uno como otro deberán tener un sistema operativo común, similar a AmigaOS y que corra aplicaciones de Amiga. En caso contrario, pasará como con el BeBOX, mucho hardware y SO pero de momento poco apoyo por parte de las casas de soft y de los usuarios.■

Día 28 Febrero: DIA CLAVE PARA AMIGA TECHNOLOGIES

Noticias de Amiga Technologies y QuikPak

Durante el día 31 de Enero fue presentada una nueva oferta por parte de QuikPak Corporation para comprar las propiedades intelectuales y activos de Amiga.

Según David Robinson, todas las ofertas podían ser presentadas hasta el día 31 de Enero del presente año. Durante este mes de febrero todas las propuestas de compra serán estudiadas y la ganadora será seleccionada el día 28 de Febrero.

QuikPak mantiene que su oferta es la ganadora, pero esto tendrá que decirlo el fideicomisario que lleva la liquidación de Amiga Technologies. Parece ser que hay varias ofertas más aparte de la de QuikPak pero los nombres de estas empresas no han sido revelados. ■

NUEVO PROYECTO de CARL SASSENRATH

El ingeniero que diseñó y programó gran parte del excelente sistema operativo del Amiga ha puesto en marcha de forma independiente un ambicioso proyecto para crear un nuevo lenguaje llamado LAVA.

La misión de este lenguaje es servir como base para un sistema operativo llamado MAGMA OS y que el propio Carl Sassenrath está desarrollando desde hace años.

Carl Sassenrath (www.sassenrath.com) es un ingeniero considerado como una leyenda viva dentro de la informática, conocido por sus excelentes aportaciones al mundo de los sistemas operativos, ahora apoya de nuevo al Amiga como una de las primeras plataformas donde desarrollará LAVA y MAGMA OS.

¿Qué es LAVA?

LAVA es un lenguaje orientado a soluciones. Está diseñado, no para ingenieros que trabajen en sistemas complejos, pero sí para el resto de los que necesiten de una pequeña y práctica solución para resolver un amplio número de problemas que nos encontramos diariamente al operar con nuestros ordenadores. Los principales usos y características de LAVA son:

- Un lenguaje fácil de usar, de gran potencia, eficiente y portable para crear pequeños gráficos, audio, multimedia, trabajos con redes, y aplicaciones de control que corran en sistemas de microordenadores. LAVA es un nuevo lenguaje. El nombre equivale a las iniciales de "Languaje for Audio Visual Applications" (Lenguaje para Aplicaciones Audio Visuales).

LAVA no es Java, no se parece en ningún momento a Java, C, o C++. LAVA fue creado con un conjunto diferente de objetivos en mente: simple, fácil, pequeño, etc.

¿Para qué sirve?

LAVA está hecho para lo que llaman "programación simple". Es muy usado para resolver problemas, escribir scripts, creación de aplicaciones, comunicación entre ordenadores, y para controlar hardware en el que no sean necesarios lenguajes de alto nivel como C, C++, Java, Ada y otros lenguajes de ordenadores.

La idea es proveer de una simple herramienta que pueda satisfacer las necesidades de los ordenadores personales, sin requerir media docena más de otros lenguajes.

Por ejemplo, para crear Shell Scripts, Editores, Manejadores de Ficheros, Presentaciones Multimedia, Listas de Direcciones, Manejo de Recursos, Comunicación entre Procesos, Comunicaciones de Red, Interfaces Gráficos de Usuario.

Dependiendo de las necesidades y requerimientos, habrá varias versiones de LAVA:

LAVA: Versión básica del lenguaje que incluye el compilador.

Hot LAVA: Versión del lenguaje para usar en redes del tipo TCP/IP.

Molten LAVA: La versión multimedia de LAVA que soporta gráficos, sonido, música, vídeo, sonido, secuenciamientos, temporizadores, etc...

Hot Molten LAVA: Es la combinación de los dos anteriores ya que incluye multimedia y red.

Magma O.S.: Será un sistema operativo multitarea compacto y eficiente que integrará LAVA para configuración, scripts, mensajes, IPC, bases de datos..., y las otras áreas mencionadas anteriormente.

Existirá la versión para Amiga (A500 al A4000) y para PC (DOS y Windows).■

PCTASK 4.0: Emulación de un 486 por Soft

La empresa australiana Quasar Distribution está distribuyendo ya la nueva versión del popular emulador de PC creada por Chris Hames. Esta nueva versión tiene mejoras muy significativas en velocidad de emulación además de ser compatible con el procesador Intel 80486.

Las principales características de este emulador son:

- Compatibilidad con 486
- Usa una técnica nueva llamada Compilación Dinámica que aumenta considerablemente la velocidad de la emulación
- Soporta hasta 16 MB de RAM (15 MB extendidos) bajo MSDOS
- Soporta unidades de alta densidad y CDROM
- Modos de Vídeo MDA,CGA,EGA,VGA y SVGA (512k-2MB)
- Soporta 256 colores en máquinas AGA
- Compatible con tarjetas gráficas (Cybergraphics, EGS Spectrum y Picasso)
- Emulación de puertos paralelo, serie y altavoz
- Soporte del ratón incluyendo la versión de bus serie
- Se pueden ejecutar varios PCTask simultáneamente en la misma máquina
- Puede correr aplicaciones MSDOS en una ventana de una pantalla pública (por ejemplo, la del workbench)
- Transfiere ficheros directamente entre el Amiga y MSDOS
- Soporta las tarjetas puente como la Golden Gate
- Compatible con Windows 3.0-3.1

Este emulador requiere como mínimo un Amiga con AmigaOS 2.0 o superior, un 68020 o superior y un mínimo de 2Mb de RAM. Una versión DEMO gratuíta del programa la pueden encontrar en Aminet. Para más información, http://www.ozemail.com.au/~pctask

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

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

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!

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

PC: ¿Personal Computer o Poor Computer?

Por FMartin

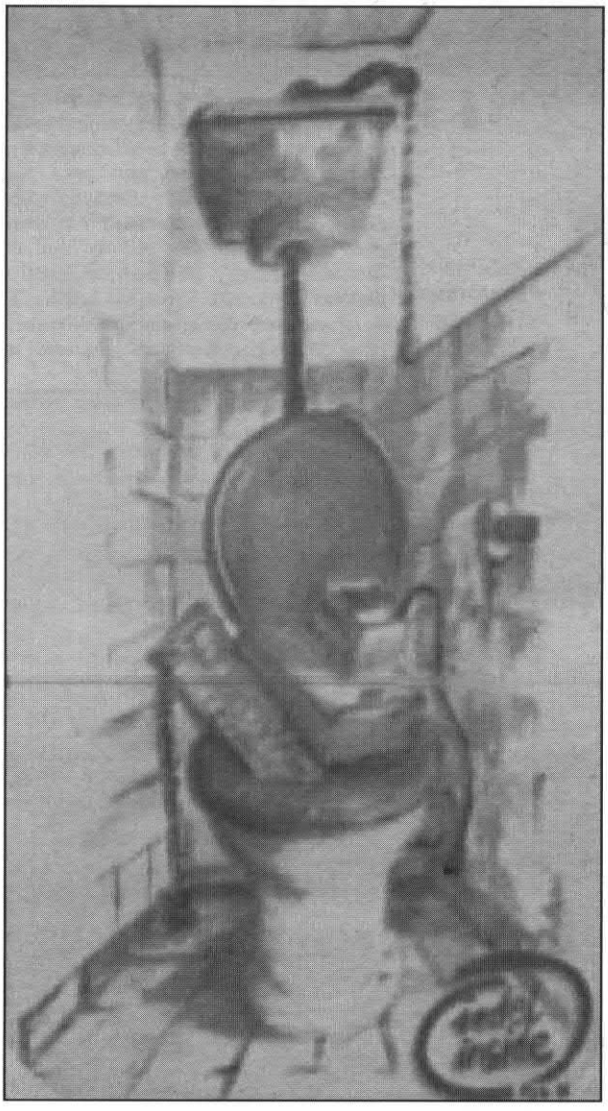
Dicen los entendidos en el tema que el PC es el ordenador personal más extendido en el mercado y el que cuenta con mayor número de usuarios. También dicen muy sabiamente que es el sistema más estándar y compatible desde el punto de vista del soft y el hard. Para rizar el rizo, gracias a Windows 95 el PC ahora ya es más fácil de usar y, como no, también la consideran como la mejor máquina multimedia y la más conveniente para conectarse a Internet. No se han olvidado los expertos de tildar a estos ordenadores como los más económicos para el usuarios y los que mejores prestaciones ofrecen. Ah, y para los más exijentes, ahí tienen ya los Pentium Pro que seguramente con sus 200MHZ es una máquina imbatible en cuanto a velocidad de proceso.

No, tranquilo querido amiguero, esto es una revista de Amiga, no se ofenda por mis anteriores palabras. Simplemente, siga leyendo...

Lo que los expertos -también muy sabiamente- no dicen es que ese PC ultramoderno que se vende a precios muy bajos no será más que chatarra dentro de un año, o tendrá que actualizarse de procesador, de memoria, de tarjeta gráfica, de placa base, de sistema operativo, de...¿sigo? Ojo, todo eso para que ese PC sea "compatible" y no quede desfasado de lo que el mercado impone como "estándar" y "actual". Hoy abundan los Pentiums, mañana, abundarán los Paliums, el caso es renovarse o morir. Esa es la ley del mercado de PC. No digo que al Amiga no haya que actualizarlo, pero conozco buenos usuarios de Amiga 2000 y Amiga 500 (ordenadores de hace más de una década) que tan sólo con una aceleradora y el Wb3.1 siguen trabajando como el que más. Sin embargo, no conozco a nadie de PC que hace diez años tuviera un 286 y no haya tenido que desembolsar para conseguir el 386, 486, Pentium, MSDOS 4,5,6,7, etc... Después de pasar por tantos cambios, ¿de verdad el PC es un ordenador barato para su sufrido usuario?

Tampoco comentan las incompatibilidades entre programas y tarjetas, que se dan, y vuelven locos a los usuarios con los cien jumpers que tienen que cambiar...pero, tranquilos, dicen algunos, que el Plug&Play solucionará este problema. Aún algunos están esperando y en lugar de Plug&Play dicen entre dientes y por lo bajo "Plug&Pray" mientras su Windows 95 es incapaz de reconocer por completo el hardware que tiene instalado. El Amiga, con su sistema Autoconfig, reconoce los periféricos y tarjetas conectadas con mucha más facilidad que un PC...desde 1985.

Por otro lado, ahora, después de que el Sr. Bill Gates ha vendido millones de copias de Windows 95, resulta que muchos de los usuarios de PC que conozco han vuelto a instalarse el Windows 3.11 porque el 95 acabó con su paciencia...pero tranquilos, que seguramente Bill les gratificará con un Windows 97 que corra en multitarea con el Windows 3.11...(!) Tampoco comentan los problemas que al cabo de un tiempo aparecen en estos PCs que se venden a precio de coste, sí, sí, esos que se encuentran en la tienda de la esquina que por 100.000 ptas. le ofrecen el oro y el moro. Componentes de baja calidad le aseguran una visita al cabo de un corto tiempo al servicio técnico, o bien le proporcionarán unas gratas horas delante del ordenador intentando instalar una tarjeta que no funciona correctamente, revisando el dichoso "config.sys" y "autoexec.bat" mil y una veces y reinstalando los "drivers" y "revisando" los jumpers... Es alarmante la cantidad de usuarios noveles que se compran un PC y al cabo de unas semanas o quizás meses acaban por dejarlo en un rincón, usándolo sólo para aquel programa de la Loto y la Quiniela y para jugar al DOOM. Eso sí, cuando se les pregunta, ellos tienen un Pentium con 32 MB de memoria y a 166 MHz. Lo mejor. Lo más estándar. Y ya están pensando en actualizarse al Pentium 200MHz...total, para sacar una combinación de números aleatorios e intentar que les toque la loteria o para jugar a matar monstruos en mazmorras...En este caso las técnicas de marketing cumplen su cometido y consiguen crear la necesidad continua en el usuario para que se vea obligado a renovar su equipo cada tres meses. Menos mal que siempre existen usuarios que utilizan el PC para algo como bases de datos, hojas de cálculo y programas de contabilidad. Pero son los que trabajan normalmente en empresas. También existen los que de Amiga se han pasado a PC por un simple motivo: rendimiento del procesador. Hoy en día un 060 no puede competir en la mayoría de los casos con un Pentium a 200MHz, esto hay que reconocerlo, pero sólo es aplicable a los usuarios dedicados por ejemplo al grafismo y animación 3D. El resto, que no se engañe, un Amiga es totalmente funcional hoy en día y dispone de suficiente software como para no tener que recurrir a un PC. Para los usuarios de 3D, el PowerPC les dará lo que necesitan superando claramente a los Pentium, pero esto será para el verano del 97... Mientras tanto, seguiremos disfrutando de nuestro Personal Computer (el Amiga) en lugar de pelearnos con un Poor Computer (PC).■*FM*



AmigaTek, un año en 26 preguntas.

Después de casi un año batallando en el mercado del Amiga, Heinz Uden, director comercial de AmigaTek, analiza el pasado, explica el presente y les adelanta el futuro de su empresa.

Por Joan Lluís Ceprià



Hace casi un año, coincidiendo con los cambios que se producian en Amiga Technologies, se creó la empresa AmigaTek España SL. Situados en Palma de Mallorca, han pretendido llevar una política con el Amiga que se resume en cuatro puntos:

1.Establecer las mismas condiciones para todos: minoristas, grandes y pequeños.

2.Servicio rápido a cualquier punto de España.

3.Información constante a los usuarios y minoristas a través de una página Web y de otros canales.

4.Comunicación constante con Alemania, para disponer de las últimas informaciones en todo momento.

En un primer momento se produjo cierta confusión, iniciándose una pequeña batalla entre AmigaTek, distribuidor oficial, y PixelMedia, el distribuidor que había hasta ese momento. Hoy en día, AmigaTek ha impuesto sus criterios y se alza como distribuidor único para España de Amiga.

Proyectos como la traducción de manuales y campañas de publicidad a nivel nacional han quedado aparcados, de momento, a la espera de cambios en el mercado que permitan presentar productos más competitivos.

UN AÑO TRABAJANDO PARA AMIGA.

JLC-¿Cual es el balance que hacen para este primer año de funcionamiento?

AT-El balance es bueno, sobre todo teniendo en cuenta los tiempos tan confusos que nos han tocado vivir en el mundo Amiga.

JLC-¿Creen que, tal y como se pretendía en principio, el mercado del Amiga se ha ampliado considerablemente?

AT-Definitivamente, no. Es más, se ha reducido ligeramente debido a la migración de algunos minoristas hacia otras plataformas más "lucrativas".

JLC-¿Por dónde pasa la solución al problema de un mercado tan reducido?

AT-Sin duda el problema principal en el mercado actual no viene de los minoristas ni de los distribuidores.

Los más problematicos son los fabricantes de productos para Amiga, que fabrican muy lentamente y en la mayoría de casos muy caro. Si los precios de fábrica fuesen más competitivos mejoraría notablemente el potencial del mercado.

JLC-¿Qué salida tienen prevista para las máquinas que ya están en stock?

AT-Las máquinas se siguen vendiendo sin problemas, y ahora mismo no son ninguna preocupación.

JLC-Hace un año se aseguraba que todos los ordenadores tendrían los manuales en castellano, ¿qué ha sucedido para que esto no sea así?

AT-Falta de tiempo y de dinero, simplemente. El mercado del Amiga es un mercado con un margen de ganancias ridículo y que exige una dedicación importante, ya que no está exento de problemas.

JLC-¿Cuáles han sido las experiencias positivas que han sacado de su primer año de andadura por el mercado del Amiga?

AT-Conocer a gente que aún tira del Amiga hacia delante, y que cree en esta máquina que tantas satisfacciones nos ha dado a todos.

JLC-AmigaTek no sólo vende Amiga. ¿Cuáles han sido los productos estrella y cuáles los estrellados?

AT-Todo el material de Phase 5 se vende a una velocidad impresionante. Materiales estrellados no tenemos ninguno en concreto. Antes de importar cualquier material ya seleccionamos lo que vemos que puede tener éxito. De no hacerlo así, Amigatek no habría durado mucho.

LOS PRECIOS

JLC-¿Se acabarán por igualar los precios que hay en otros países -Alemania- con los que existen en España?

AT-Los precios son prácticamente los mismos a nivel de distribución. Lo que hagan los minoristas después con esos precios ya es algo que nosotros no controlamos. Por otro lado, lo que es imposible es que a un español le cueste lo mismo un producto que a un alemán que vive a dos manzanas de la fábrica. Lo que encarece el producto respecto al extranjero es el transporte, simple y llanamente.

JLC-Los usuarios asistieron y se beneficiaron de la competencia entre los distribuidores. Las críticas que en su momento se vertieron contra PixelMedia, ¿han servido para que AmigaTek no cometa los mismos errores?

AT-Está claro que procuraremos no repetir lo que hizo Pixel en su momento, aunque nuestro conocimiento de lo que hizo es sólo superficial, por referencias a través de algunos minoristas y publicaciones como Amiga.Info.

Desde el principio decidimos no entrar en confrontaciones directas y mantenernos firmes en nuestras decisiones, sin que éstas hayan estado influidas nunca por ninguna maniobra o estrategia ajena. La insularidad de Mallorca sin duda actúa de filtro aislador y purificador, o sea que de todo lo sucedido nos ha llegado sólo el

ruido.

JLC-¿Creen que el Amiga tiene, actualmente, un precio competitivo?

AT-Rotundamente, no.

LA PUBLICIDAD

JLC-En el pasado, la prioridad principal era empezar una gran campaña publicitaria, a nivel nacional, para la cual se establecieron contactos con McDonals y Coca-Cola. ¿Qué pasó con este proyecto?

AT-La desidia de McDonalds, no sabemos por qué motivo, y la situación en la que entró Amiga Technologies de repente, forzaron a dejarlo todo "hibernado" hasta un momento más propicio. De todas formas, en el momento en que se pueda retomar el proyecto, exigirá un replanteamiento radical debido a los cambios que esta sufriendo el mercado.

JLC-Y ahora, ¿es conveniente plantear una gran campaña cuando están a punto de aparecer nuevas plataformas mucho más competitivas?

AT-No con el Amiga 1200 como base. Es un ordenador que se está quedando demasiado obsoleto como para servir de reclamo para crear nuevos usuarios. Los 5 años de su diseño se notan ya muchísimo.

JLC-Véndanos un Amiga...

AT-"¡¡AbdoAMIGAzer, la solución a tus michelines!! Sirve para hacer flexiones, saltar encima, aplanar el vientre, y ¡cabe perfectamente debajo de la cama! Y de regalo, una fuente de alimentación que sirve para rallar verduras, un ratón que no come queso y libros en inglés para aprender el bello idioma de Shakespeare! ¡Deporte, cocina y cultura en un solo paquete! ¡Y con los primeros 100 regalamos una bolsa llena de auténtico aire de Mallorca! ¡¡¡Llama ahora!!!"

EL PRESENTE

JLC-A su juicio, ¿cuál es la situación actual de Amiga Technologies?

AT-Amiga Technologies está en estado catatónico debido al proceso de venta. Lo único que puede hacer ahora mismo es seguir suministrando el mismo material de siempre hasta que pase algo nuevo.

JLC-¿Continúan recibiendo equipos de Amiga Technologies?

AT-Continuamente.

JLC-¿En qué ha cambiado su posición de distribuidores oficiales de Amiga con la quiebra de Amiga Technologies?

AT-En realidad, seguimos pensando exactamente igual que al principio.

EL FUTURO: VISCORP, PHASE 5, PRODAD, QUIKPAK...

JLC-Ustedes confiaban plenamente en Viscorp, depositando muchas esperanzas en los proyectos que estaban preparando. ¿Qué esperan ahora de Viscorp?

AT-Nuestra confianza en Viscorp era una postura de conveniencia para no "deprimir" aún más el mercado, pero, desde el meeting de Toulouse, quedamos realmente decepcionados de la actitud de Viscorp, y tenemos que reconocer que nos alegramos de que Viscorp no haya podido adquirir AT. El futuro con Viscorp no se nos antojó nunca muy halagüeño, pero teníamos siempre la esperanza de un cambio de actitud en Viscorp, empujada por el resto del mercado de Amiga.

JLC-¿Cuál es la empresa que les infunde más confianza en estos momentos para volver a retomar el camino del Amiga?

AT-Las empresas que se barajan actualmente al menos son empresas que han estado siempre relacionadas con el Amiga, y sabrán aprovechar su potencial. No nos inclinamos por ninguna en concreto. Lo único que pedimos es que, pase lo que tenga que pasar, que pase RÁPIDO. Son ya 4 años de espera, paciencia, dudas, rumores, etc...

JLC-QuikPak, ¿es la solución?

AT-Puede serla igual que las demás.

JLC-¿A qué se debe la diferencia de precios entre los A4000 vendidos por QuikPak?

AT-A que Quikpak es el fabricante directo. Sin ningún canal de distribución intermedio, ni gastos en promoción del producto, está claro que pueden ofrecer ordenadores más baratos.

JLC-Phase 5 presentó el prototipo de aceleradora PowerPC para Amiga en la pasada feria de Colonia y esperan que su A-Box esté preparado para el verano. ¿Piensan que el futuro pasa por Phase 5?

AT-El futuro puede pasar por Phase 5 si se mueven rápido. Lo que no puede ser es que el mercado se quede "en babia" esperando otro año más el ABox, y mientras tanto la gente no compre ni un tornillo pendientes permanentemente de que salga la máquina prometida. El mercado iría extinguiéndose como una vela gastada... Las posibilidades de que el ABox esté disponible tan pronto son muy remotas, aunque desearíamos de todo corazón estar equivocados.

AMIGATEK. PROYECTOS DE FUTURO

JLC-¿Qué novedades esperan para este año?

AT-La única novedad que hace falta es el cambio de manos de AT para que el mercado se estabilice de nuevo, y para que empiecen a salir cosas nuevas, sobre todo porque sin las licencias adecuadas nadie va a poder sacar nada mínimamente compatible con Amiga.

JLC-¿AmigaTek tiene previsto iniciar alguna campaña publicitaria?

AT-De momento, no. Los productos actuales no son competitivos en este momento.

JLC-Dígame algo de lo que estén orgullosos, algo que no hayan podido hacer y algo que piensan hacer para mejorar al Amiga.

AT-Estamos orgullosos de haber durado hasta ahora en un mercado pequeño con tan pocas ganancias y tantos problemas. No hemos podido traducir manuales ni promocionar el Amiga tanto como deseamos, pero no renunciamos a ninguna de las dos cosas. Pensamos seguir con el Amiga, simplemente, que es más de lo que algunos han hecho.

JLC-¿Qué es más importante ahora: la fe, la esperanza, la confianza o la paciencia?

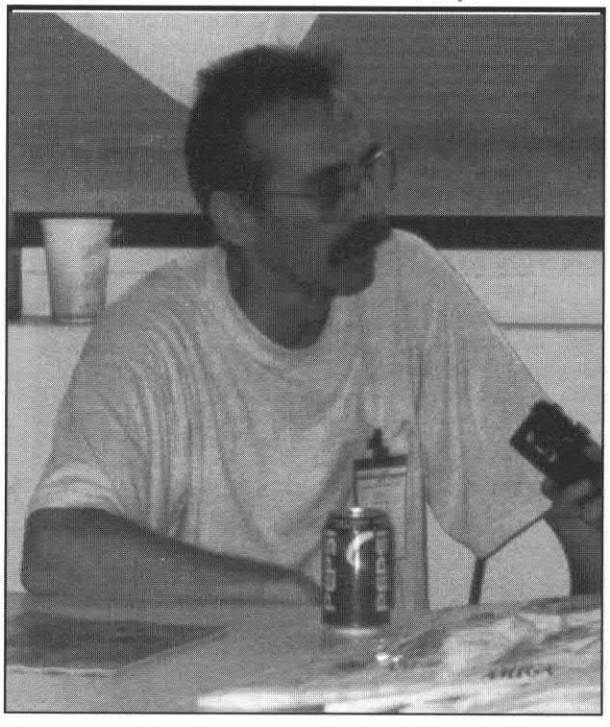
AT-En principio, las cuatro cosas, como siempre. En segundo lugar, debemos ser constructivos. Los problemas del Amiga están convirtiendo a algunos usuarios amigueros en un grupo sectario que ha declarado la guerra abierta a todas las demás plataformas, mejor dicho, a los usuarios de otras plataformas. En vez de luchar a favor del Amiga se lucha contra las demás plataformas, que es como hacer rayas en el agua. Lo único que se consigue con esto es que los usuarios de Amiga estemos adquiriendo muy mala fama, sobre todo en ciertos lugares de Internet, donde estos individuos suelen hacer su "guerra santa". Esto no beneficiará al Amiga, está claro.

JLC-Y por último, comprométase con los usuarios de Amiga...

AT-Nuestra intención es seguir con el Amiga, y nos esforzaremos al máximo para ello. Estamos en permanente contacto con Alemania para estar al día de novedades, y para comunicarlas tan pronto se produzcan. Si no hemos comunicado nada aún es porque no hay noticias nuevas, o las que tenemos son confidenciales. Simplemente, estad atentos porque pasarán cosas pronto.

Desde Amiga.InFo agradecemos la amabilidad que para con nosotros ha tenido AmigaTek, felicitándoles por adelantado en su primer aniversario.■ *JLC*

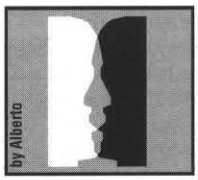
AmigaTek ha decidido lanzarse al mercado también como minorista, en vistas que las ventas como mayorista no suponen unos ingresos suficientes como para mantener una empresa. Esta noticia puede hacer cambiar drásticamente el panorama de Amiga en España. En la sección de noticias de Amiga.InFo reproducimos íntegramente el comunicado que AmigaTek ha hecho llegar a todas las tiendas y empresas del sector.



Heinz Uden, en una instantánea tomada en la pasada Euskal Party.

Qué opinan nuestros lectores...

Sección dedicada a los lectores que deseen opinar sobre cualquier asunto relacionado con el Amiga, Amiga.InFo y el mundo de la informática en general. El editor de Amiga.InFo no se hace responsable de ninguna de las opiniones que aparecen en esta sección y no necesariamente ha de estar de acuerdo con ellas. Si está interesado en dar su opinión, comentario o dar su crítica constructiva, no dude en escribirnos: AMIGA.InFo (Página del lector)
Apdo. 166
08750 Molins de Rei (Barcelona)
También puede hacerlo vía Internet: infotech@readysoft.es



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

Adelante con Amiga

José Angel Torres Garrido (Camas. Sevilla).

Soy profesional del vídeo y usuario de "AMIGA" desde hace 12 años, cuando los PCs sólo eran ámbar o verde y cuyo sonido no hacía más que "CLI, CLU, CLI, CLU," Por aquellos años AMIGA ya trabajaba en Windows, pero ese no es el motivo por el que escribo esta carta.

En el número 14 de Amiga.Info, un lector se extendió (en mi opinión demasiado), en críticas y más críticas; las críticas son necesarias, pero no más de lo necesario y abrigándolas en un contexto positivo. Creo que tenemos que hacer un esfuerzo y comprar programas originales, y dejar de ir a los mercadillos, (menos cantidad y más calidad... ...lo que es el Amiga).

De todas formas, yo personalmente no tendría fuerza moral para criticar tan duramente a los únicos que mantienen vivo al Amiga en España (que se dice pronto) y mucho menos meterme en cómo se deben hacer las cosas en AMIGA.INFO, creo que hablo en nombre de muchos lectores-usuarios.

En cuanto a "AMIGA.INFO", mis felicitaciones por vuestro trabajo y seguid como vais, manteniendo y avanzando.

Y en cuanto a los usuarios, si queremos más libros en castellano, compremos los que ya hay para aumentar la demanda, si queremos más de todo hay que comprarlo y dejémonos de comentarios que no hacen más que tirar piedras a nuestro propio tejado. Porque si no hay demanda, sencillamente no hay oferta y punto. ■

Usuario de un A500

Leopoldo Galiano Coronil.Granada.

Amigos de Amiga.Info:

Quiero aprovechar la ocasión y daros mi modesta opinión acerca de la revista.

La verdad es que no soy quién para criticar vuestro trabajo, entre otras cosas porque no suelo comprar la revista muy a menudo, y más aún si tenemos en cuenta que sois los únicos en el mercado que os dedicáis al Amiga.

Lo primero que tengo que reconocer es que Amiga.Info es una publicación de muy buena calidad y de contenidos muy variados. Supongo que os preguntaréis "si dice que es tan buena, ¿por qué no la compra?", la razón esencial es que tengo (que creo que ya os conté en una carta anterior) un Amiga 500 sin apenas complementos, casi la mitad de la revista me suena a chino o no tiene interés para mi y ni siquiera el disco de portada es un aliciente (tengo el 1.3). Sin embargo el último número que he comprado, el de diciembre (que por cierto, lo he recibido hace tan sólo unos días), he encontrado bastantes cosas muy interesantes.

Pienso que la clave del éxito de AMIGA.INFO está en no olvidar al usuario de la calle, en cubrir sus necesidades. Recuerdo que en septiembre en 1993 me compré un ejemplar de la revista Amiga World atraído por un reportaje especial sobre impresoras (yo en esa época estaba interesado en comprar una), allí se comentaban 100 modelos de impresoras, pues bien, de estos 100 modelos todos, excepto 3 (sí, 3), superaban las 100.000 pesetas e incluso se hacía referencia a muchas impresoras que rondaban o superaban el millón. Si eres un empresario de una importante compañía de diseño gráfico puede que te resulte interesante ese artículo, pero para mí, que tenía ahorradas una 15.000 pesetas para la impresora lo único que me produjo fue un terrible "dolor de estómago" por el hecho de gastarme 600 valiosas pesetas para comprarme la revista.

Por otra parte, lo cierto es que todas esas historias del futuro del Amiga, que si Amiga Technologies o Viscorp hacen esto o dejan de hacerlo, me importan a mí un pimiento, hace 5 años que tengo mi 500 y desde el día que vi uno en 1989 sigo pensando que quizás sea el ordenador más completo que ha existido (sirve prácticamente para todo). El futuro del Amiga no está en manos de las empresas, ni de las distribuidoras, ni siquiera en las de Bill Gates, el futuro del Amiga está en los usuarios y mientras haya dos personas que queden para charlar sobre tal programa, intercambiar ideas o, simplemente, echarse una partida al Sensible, el Amiga estará ahí.

Os agradezco de antemano vuestra atención, y espero que sigáis apoyando al Amiga al 100%, tal como lo habéis hecho hasta ahora.

Un cordial saludo para la gente de AMIGA.INFO.■



¿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 amigueros o incluso con nosotros directamente, los fines de semana hacia las 23h se reúnen en el canal IRC de Internet #iberamiga y #croms muchos usuarios inquietos...

Ideas sobre juegos

Rafael Prada Ayuso.Madrid.

Estimados amigos:

Me dirijo a vosotros en respuesta al llamamiento que se hacía en el número 16 de vuestra revista para nuevas(?) ideas en el mundo de los videojuegos que pedían esos dos grupos de programadores Españoles.

Antes de nada deciros que tengo un Amiga 1200 con Blizzard 1230-IV, 16Mb de Fast, disco duro 1,2Gb y CD-Rom X8.

Bueno, yo he intentado buscar temas que sean populares y que apenas se han visto en la pantalla del AMIGA, por lo menos últimamente.

Por temas populares entiendo temas que arrastren a las masas, que convivan con nosotros continuamente y que en mi caso ansío el poder manejarlos desde un Joystick o ratón, éstos son los que a mí se me han ocurrido:

- Baloncesto: Segundo deporte nacional y del que apenas se han visto juegos (¡no digo ya juegos buenos!), que yo recuerde y por orden de calidad: "TV Sports Basket" y "Tip Off" (¡¡puagh!!).

Personalmente me gustaría que el juego fuese tipo manager, pero sólo es mi gusto, un buen arcade de baloncesto con elementos espectaculares sería una delicia. ¿Te imaginas lo que promete "PC-Basket" hecho realidad, y en nuestra máquina?.

- Motociclismo: No hay más que echar un vistazo a las retransmisiones de Grandes Premios para ver la cantidad de gente que arrastra y lo que es más importante no hay NINGÚN juego de motociclismo en AMIGA con opción de manager, es decir originalidad externa.

- Fútbol: Sobre su popularidad no tengo nada que decir, sobre la originalidad la verdad es que es muy poca, por decir ninguna, pero es tanta su popularidad que bien hecho podría ser un bombazo. Insisto en que a mí personalmente, me gustan más los juegos tipo manager (¡qué maravilla sería "Player Manager 1" con la profundidad de "Championship Manager"!), pero un juego arcade reposado, disfrutando del regate y de la espectacularidad de nuestra forma de ver el fútbol sería tentador. Por reposado entiendo lo contrario de "Sensible W.O.S" que es demasiado rápido para mi gusto.

Estos serían los temas que yo considero más populares y originales al mismo tiempo, si buscamos algo menos popular y también menos original (no mucho menos sin embargo) nos encontraríamos con...:

-Flashback con dos jugadores simultáneamente (algo parecido está en las salas recreativas con el nombre de "Mission Elevator II") no pido tantos frames como en "Flashback" pero si su variedad de movimientos. Posibilidad de coger armas, diferentes personajes a elegir, puzzles no demasiado complejos, y mucha acción.

-Beatem up avanzado con dos jugadores simultániamente, olvidémosnos de los clones de "Street FighterII", con "Capital Punishment" y "Fighting Spirit" en el mercado, ya está cubierta su demanda, yo propongo un "Golden Axe" actualizado porque ¿cuándo fue el último juego que se ha visto de este tipo? Probablemente "The Second Samurai". ¿Habéis visto "Cadillac & Dinosaurs" en las salas recreativas? ¿Sí? Pues a eso es a lo que me refiero.

Esas son mis ideas respecto a los temas, en cuanto a los precios todo lo que esté por debajo de 3.000Ptas me parecería un precio razonable, en cuanto a las especificaciones técnicas deberían ser instalables en disco duro y utilizar memoria generosamente (+4Mb) para ganar en espectacularidad.

¿AGA? yo creo que sí pero tengo mis dudas, a favor del AGA es que partimos con la ventaja de 68020+ y una buena paleta gráfica, razones en contra, razones comerciales (somos menos los AGA que los ECS) pero sólo eso.

Espero que sirvan para algo estas ideas, si queréis más detalles de la idea del juego de motociclismo tengo un amigo fanático de las motos que os podría dar los datos que se necesitarán.

Un saludo.■

IM INFORMÁTICA MOLINS S.L.

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

IM AMIGA

Tlf./Fax
(93) 668 30 10

POWER A1230 CD 8X

A-1200 Magic Pack
+ Aceleradora Blizzard 030 50MHz
2 MB CHIP
+ 8 MbFAST RAM
+ Disco Duro 1.2 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
+ Copro Matemático
+ 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.

Todos los equipos se sirven con fuente de 200W

ESPECIAL ACELERADORAS

BLIZZARD 030 50MHZ	30.500	BLIZZARD 060 50MHZ	96.900
BLIZZARD 030 50 MHZ+ 4MB	33.900	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 8MB	103.900
BLIZZARD 030 50 MHZ+8 MB	37.500	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 16MB	112.200
BLIZZARD 030 50 MHZ+16MB	44.500	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 32MB	125.800
BLIZZARD 030 50 MHZ+32 MB	61.000	KIT SCSI II BLIZZARD1230/1260	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	**30.500**
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	**13.900**

✓ Tarjetas Gráficas

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

✓ Discos Duros IDE 3.5"

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	20.900
CDROM 12X+Soft+CABLE	22.900

✓ CDROM SCSI

CDROM 4X TOSHIBA	17.900
CDROM 8X TOSHIBA	Cons.

✓ HDRemovibles

ZIP SCSI 100MB	29.900
Cartucho Zip 100Mb	2.900

✓ IMPRESORAS

HP 400+KIT COLOR	31.500
HP 690C	46.900
HP 694C	56.900
HP 820	70.500
HP 870	83.700
HP LASERJET 5L	84.900
EPSON STYLUS 200	36.900
EPSON STYLUS 500	49.000

✓ 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	4.500
AMINET SET 2	4.700
AMINET SET 3	5.900
AMINET SET 4	6.300
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
AMINET 16	2.400
AMINET 17	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
MAGIC WORB. ENHAN	2.900

*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
WENDETTA 2175	4.800
OTROS CONSULTAR***	

✓ Sonido

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

✓ Programas Amiga

TURBO PRINT 5.0	9.900
ART EFECTS V 1.1	cons.
DIRECTORIO OPUS 5.5	11.800
M.M EXPERIENCE	8.900
GP.FAX	8.600

Emulador Pentium
PCx
12.990
¡Novedad!

✓ 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.

¿Qué modem comprar?

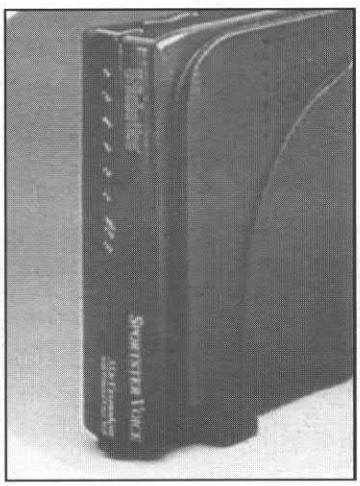
Si ya ha decidido que ya va siendo hora de conectarse a Internet con su Amiga encontrará muy interesantes estos consejos sobre el modem a elegir...

Por Mikel Arzak

Con el boom que está ocurriendo con Internet, un elemento básico en la conexión con dicha red de redes se convierte en la mirada de todos. Se trata del Modem, ese artefacto que nos permite conectar nuestro ordenador a la línea telefónica. ¿Cuál es la mejor opción?, ¿qué velocidad es aconsejable?, ¿qué características debe cumplir?, en definitiva, ¿qué modem puedo comprar? En las siguientes intentaré dar unos consejos claros sobre lo que se debe conocer sobre los modems, y de esta manera poder adquirir uno con un mejor criterio.



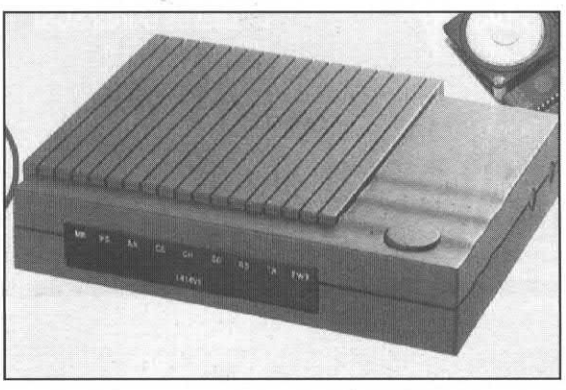
El modem es un pequeño aparato que se encarga de convertir la información digital que maneja nuestro ordenador en impulsos analógicos compatibles con la línea telefónica standard y viceversa. Los primeros modems, los cuales tan sólo se encargaban de realizar la conversión citada, alcanzaban velocidades de 1200 bps (baudios por segundo), o 2400 bps en los modelos avanzados. Después llegarían las famosas normas de transmisión V.X y compresión MNPX, gracias a las cuales, los modems alcanzarían mayores velocidades con el paso del tiempo. Así, llegarían los 4800 bps, 9600 bps, 14400 bps, 19200 bps, 28800 bps, o los últimos modelos que alcanzan 33600 bps. Como información, decir que ya se está trabajando en la tecnología X2, gracias a la cual llegaremos a ver modems a 57600 bps.



Pero vayamos a los nuestro. Hoy en día encontramos tres categorías de modems, que como viene siendo costumbre va en cuestión de precios.

En una primera franja encontramos los modems de 14400 bps. Es una velocidad modesta, pero por la cual se puede comenzar. Todos los modems disponibles en esta velocidad van desde las 10.000 ptas hasta las 20.000 ptas. La diferencia de precios va a depender de la marca del modem, pudiéndose encontrar modelos sin marca o desconocidos (incluso los pueden vender en los kioscos), y modelos bien conocidos por todos. Aquí, como en otras muchas cosas, más vale pagar algo más, y comprar un modem de marca conocida. En esta categoría podemos encontrar el modelo Sportster Vi 14400 de USRobotics o el modelo Supra Fax 14400 de Supra, además de los modelos 14400 de Zoom o Multitech. Señalar que el modem que se incluye en el pack del Amiga 1200 es uno de 14400 bps.

En la siguiente categoría nos topamos con los famosos modems de 28800 bps y 33600 bps. En la actualidad son los más extendidos, situándose entre las 25.000 y 40.000 ptas la mayoría de ellos. Se pueden encontrar modems de esas velocidades por debajo de las 25.000 ptas, aunque no los recomiendo de modo alguno. Estos modems son los que mejor relación calidad-precio tienen. Son modems muy rápidos, con excelentes características, y sobre todo fiables. Podemos encontrar el modelo Sportster Vi 33600 bps de USRobotics o el modelo Supra Fax 33600 de Supra. También existen otros modelos conocidos de Zoom o Multitech.



Por último, encontramos los modems más sofisticados de 33600 bps. Estos modems, aparte de ser muy fiables a altas velocidades de conexión, incluyen servicios añadidos y funciones extra. Entre dichas características podemos encontrar una mayor velocidad en las peores condiciones, flash ROM bios (gracias a la cual podremos actualizarlo en el

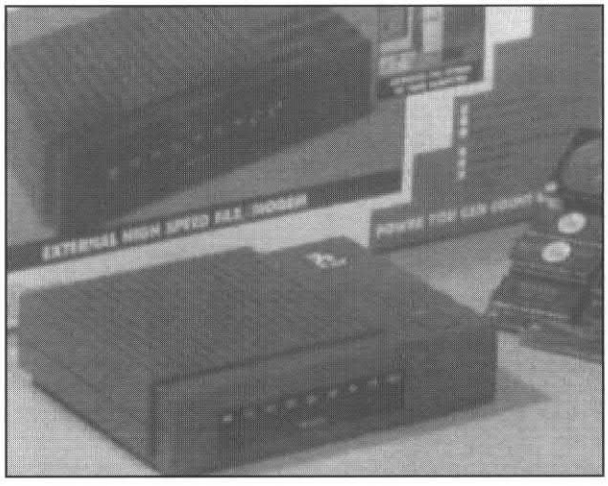
futuro), conexión RDSI, etc. Estos modems parten de las 50.000 ptas, y entre ellos destacamos el modem Courier V.Everything de USRobotics, o el lujoso modem de la firma Zyxel con conexiones RTC (Red Teléfonica Conmutada) y RDSI (Red Digital de Servicios Integrados).

Pero, a la hora de adquirir un modem debemos conocer un poco mejor todo esto de las conexiones con la red telefónica, y sobre todo con Internet. La red telefónica común, la cual sirve perfectamente para transmitir voz, no lo es tanto para transmisión de datos. De esta forma, aunque dispongamos de un modem de gran velocidad y buenas características, no siempre nos conectaremos a una buena velocidad con la red telefónica. Si a esto añadimos una más o menos importante saturación de la red Internet, observaremos que nuestra conexión no sobrepasa los 14400 bps. Además existe un problema añadido en Internet, y en este problema no se salvan ni los modems conectados a la RDSI (una red digital que alcanza los 64kb por segundo); resulta que en Internet se producen pausas, debido a muchas causas. De hecho, dichas pausas pueden producirse en cualquier lugar del mundo por donde pasa nuestra conexión, y las mismas se suelen producir en horas punta (generalmente entre las 17:00 y las 24:00).

Con esto no quiero decir que sea inútil comprar un modem de altas velocidades, sólo deseo evitar frustraciones de usuarios que se gastan entre 30.000 y 60.000 ptas en la compra de un buen modem y observan que no aprovechan sus características. Realmente es positivo adquirir un buen modem, ya que en buenos momentos obtendrá una conexión de altas velocidades, y es de esperar que se vaya mejorando la red telefónica (sobre todo cuando aparezcan más operadores telefónicos, aparte de Telefónica).

Espero haber aclarado el tema de los modems, y para terminar daros un consejo: comprar un modem de marca conocida (léase USRobotics, Supra, Zoom, Multitech, Zyxel, etc.); merece la pena.■ *MA*





La Webera

La censura en La Red

Todos lo sabemos, Internet está creciendo desmesuradamente, sin control, libremente e incluso hasta cierto punto de una forma anárquica. Es un nuevo medio por el que fluye todo tipo de información susceptible de ser recogida por cualquier usuario desde cualquier punto del mundo. Pero esto último no es del todo cierto, ya que en algunos países el acceso a Internet está restringido e incluso totalmente censurado. ¿Censura en estos tiempos? Pues sí, por ejemplo en China, donde no es posible la conexión a Internet sin un alta a un registro oficial, o en Singapur donde acceder a según qué páginas web está considerado como "traición". Aún tenemos suerte los usuarios españoles de que nuestro gobierno no le preste mucha atención a Internet en lo que a censura se refiere (al fin y al cabo éste es un país democrático ¿no?) ya que, por ejemplo, en Alemania existen presiones gubernamentales contra algunos proveedores por tener contenidos inmorales a ojos del gobierno. Sin ir más lejos, en algunas universidades han restringido (o pretenden hacerlo) el uso del mail y ftp por considerar un uso improcedente por parte de los estudiantes...pero señores, es que se han pasado ya que incluso hasta a los alumnos de la facultad de Informática podrían quedarse sin conocer lo que es Internet...

El problema principal, en mi opinión, es encontrar un compromiso entre lo censurable y lo no censurable. Pero aún así, siempre habría problemas en llegar a un consenso colectivo entre países. Como consecuencia de esto, la red va a seguir como ahora, creciendo libremente en todos los campos posibles (y algunos aún por descubrir) ante la mirada impotente de los políticos, que ven como se les escapa a su control, a diferencia de lo que ocurre con la radio, televisión y prensa tradicional...

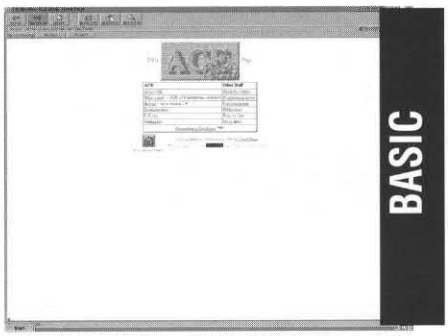
Pese a todo esto, el usuario normal de Internet, el usuario que tiene pensamientos sanos, no se dedica a buscar por la red páginas de grupos neonazis, o pornográficas, o de cómo fabricar una bomba atómica casera o crear una droga de diseño de última generación. El usuario medio, en mi opinión, busca otro tipo de información más sana, aunque "otros" se empeñen en mostrar a la red como un sitio de perversión e indecencia ya que les conviene e interesa (¿se han fijado en el revuelo que armaron algunas televisiones con un caso de pornografía infantil detectado en unos estudiantes universitarios de Vic? Pues el caso ya está archivado porque según los jueces los estudiantes no pertenecían a ningún tipo de "trama" o mafia de pornografía ni nada por el estilo. Simplemente se habían conectado a sites y se habían bajado imágenes... Después de todo, el juicio lo hicieron previamente las televisiones...pero claro, les conviene quitar importancia a la red...).■

FMartin

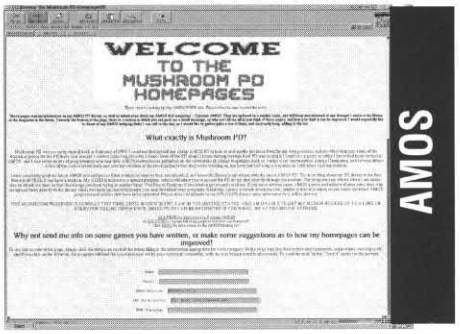
¿Tiene algún comentario que hacer para la Webera? ¿Quiere denunciar algún caso o criticar alguna actuación? Pues no dude en enviar su email a infotech@readysoft.es

Páginas Web del mes

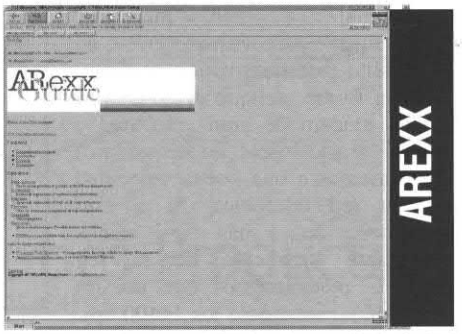
¿Quiere aprender a programar? Tanto si es un aprendiz como un experto la red le puede ayudar en multitud de lenguajes de programación. Además, puede conseguir compiladores, tutoriales, ejemplos, programas para crear juegos, etc..., en las páginas webs que hemos seleccionado este mes.



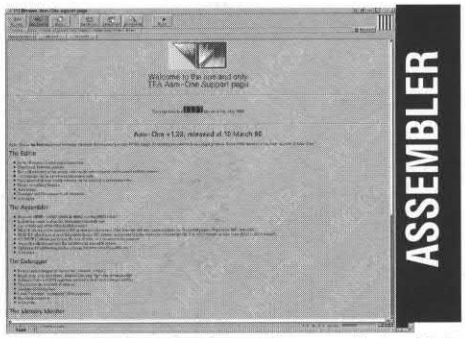
http://www.vision.net.au/~ace/



http://www.mushy-pd.demon.co.uk/



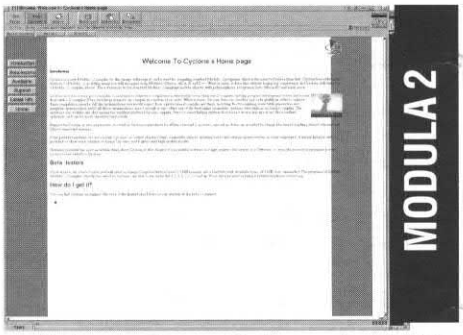
http://www.halcyon.com/robin/www/arexxguide/main.html



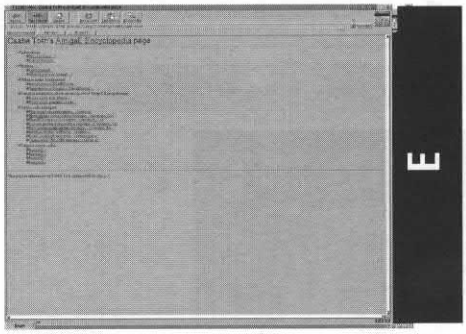
http://www.algonet.se/~peoyli/asm-one/index.html



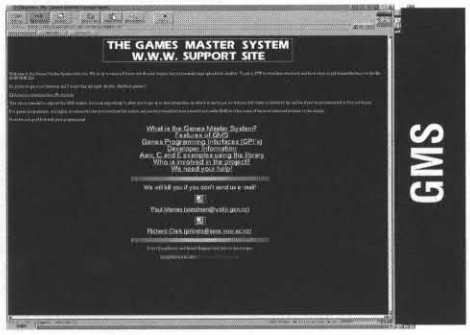
http://www.home.sol.no/svjohan/assem



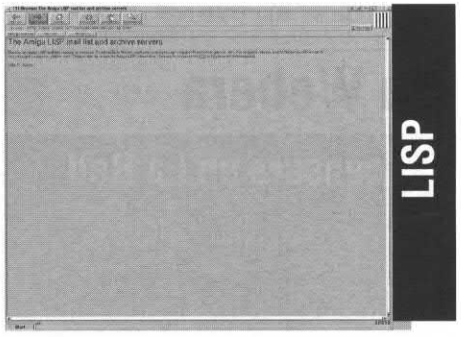
http://www.worldaccess.nl/~mtimmercm/cycinfo.html



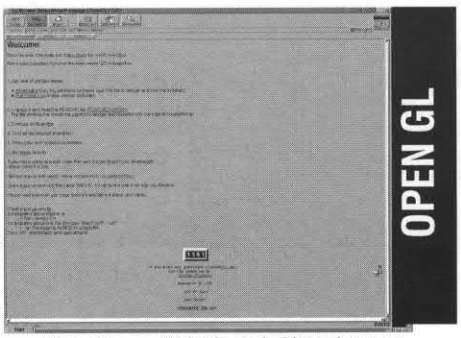
http://dtalk.elte.hu/www/targy/internet/AEE/aee.html



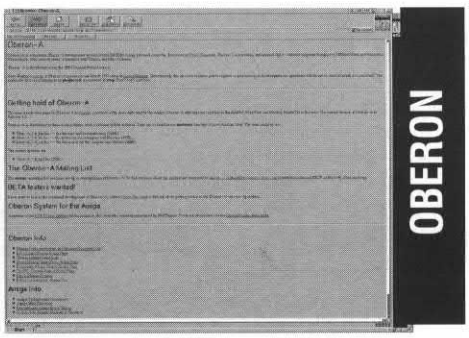
http://www.compkarori.co.nz/amiga/gamelib



http://www.phone.net:80/home/mwm/amigalisp.html



http://www.ëfd.lth.se/~d94sz/amesa



http://artworks.apana.org.au/~oberon-a/

Si conoce algunas direcciones interesantes no dude en enviarlas. Se las publicaremos en esta sección.
infotech@readysoft.es

Ready Soft

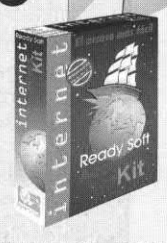
internet

Conexiones desde **2.500** ptas/mes
con la **máxima calidad** y el
soporte técnico más **profesional**
...Y NO PAGUE MÁS

GRATIS

20 Mbytes para su Web

InfoVía



PIDELO YA
EN TU TIENDA HABITUAL

Para recibir más información sobre nuestros productos, llame al número de teléfono

902 240 182

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

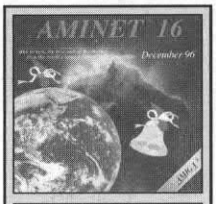
Novedades CD del mes

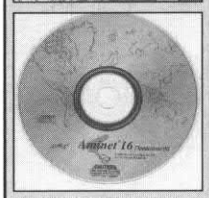
Schatztruhe ha decidido editar Aminet de forma mensual, Nicolas "Gryzor" Franck decidió pasarse 7 años recopilando módulos de sonido y Ground Zero intenta ahorrar tiempo en la creación de texturas. ¿Es el tiempo el tema de estos tres CDs?

Por Joan Lluís Ceprià



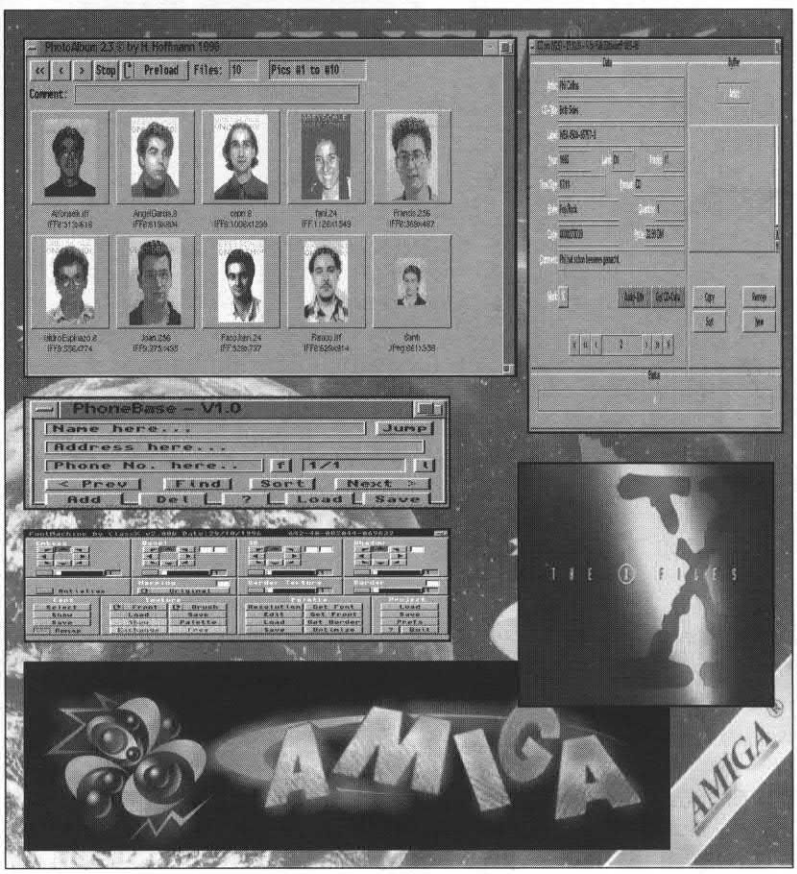
Aminet 16





AMINET 16
FABRICANTE
Schatztruhe
ORDENADOR
Amiga
PUNTUACIÓN
6

"La recopilación de software de Aminet más floja de lo últimos tiempos. Sólo recomendable para coleccionistas"

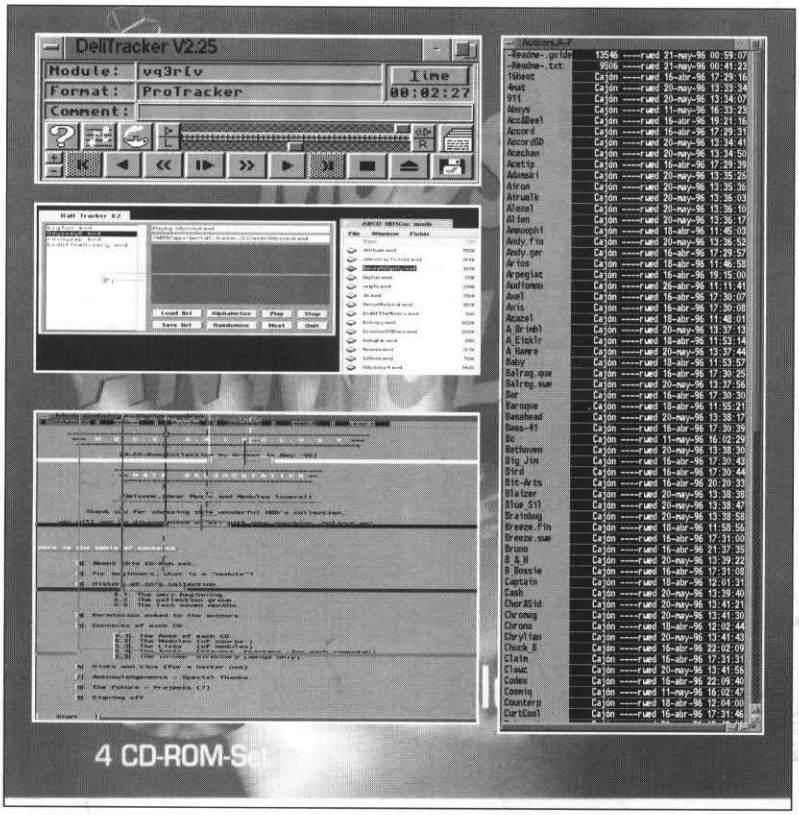


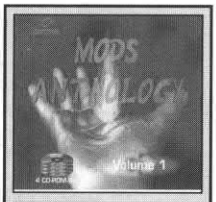
Parece ser que a partir de Diciembre la colección de Aminet aparecerá mensualmente. ¿Es quizás ésta la razón del bajón en la calidad y variedad del software presentado? En cualquier caso, creo que quedan muchos programas de dominio público por editar, y aún más programas en ser desarrollados por sus autores. En este sentido estoy tranquilo, puesto que, aunque la entrega de Diciembre de Aminet sea floja, es más que seguro que el próximo CD-ROM volverá a demostrar la fama que se ha ganado en las quince entregas anteriores, más los Aminet Set.

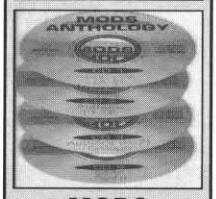
Poca cosa a destacar en este CD. Más o menos aparecen las utilidades, juegos y programas que de una forma u otra han aparecido ya en el mercado. Aminet 16 dedica el tema del mes a los módulos. Pueden encontrar más de 2000, en diferentes formatos, y como siempre, con calidades diferentes. Por suerte, los de Aminet sí que se dedican a ordenarlos por estilos, por lo que es más fácil moverse entre ellos. El problema es la compresión, ya que dificulta una escucha rápida de diferentes módules. En fin, por mi parte ya he olvidado este pequeño desliz, ansiando poder ver la próxima entrega. Pero recuerden que todo depende del color con que se mire.

Mods Anthology

Esta colección de CD-ROMs está compuesta por cuatro CDs repletos de módulos. Los números cantan por sí solos: 18096 módulos de todos los estilos inimaginables para hacer un total de más de 2 gigas en música sin comprimir. Este trabajo ha sido realizado durante 7 años por Nicolas "Gryzor" Franck que, cual hormiguita, fue recopilando todos los módulos que han llegado hasta sus manos. Al ser una colección tan extensa puede convertirse en un museo de módulos para Amiga -y otras plataformas-, pudiéndose encontrar aquí temas que creían perdidos. La colección está ordenada por autores, algo negativo para poder moverse por los módulos. Encuentro correcto que se relacione cada autor con sus módulos pero no hubiese estado de más realizar un guide donde encontrar un orden por estilos. También pueden encontrar módulos de grupos, módulos con formatos exóticos -jamás en la vida pensé que podrían existir tantos formatos diferentes-, y música sintética. Los players que acompañan a los CDs reconocen prácticamente cualquier módulo, por extraño que sea. Además, incluyen también players para otras plataformas: PC, MAC, BeBOX... Mods Anthology es un CD-ROM para la colección.







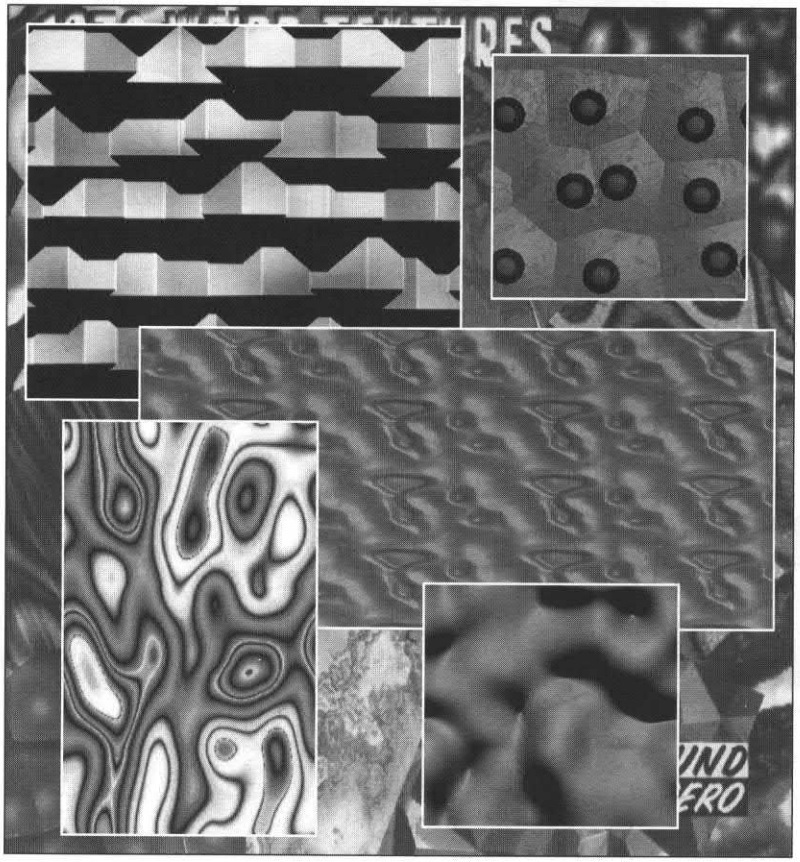
MODS ANTHOLOGY

FABRICANTE
Schatztruhe/GTI
ORDENADOR
Amiga/PC/MAC
BeBOX/Silicon/...
PUNTUACIÓN
8

"¿Eres un amante de los módulos? Necesitas este CD."

Weird Textures

Weird Textures es un trabajo que merece ser recompensado, ya que demuestra y ejemplifica cómo se han de presentar CDs que contengan colecciones de imágenes, fonts... No es, quizá, un CD que pueda ser utilizado por la mayoría de usuarios, pero es bien seguro que aquéllos que necesiten de él no se sentirán defraudados. La colección de texturas que Ground Zero nos presenta -más de 1078- contiene imágenes que pueden sacarnos de apuros en más de un momento, sobre todo cuando la imaginación falla. Además, siempre pueden consultar el librito donde, a todo color, se nos presentan todas y cada una de las texturas. Antes de quedarme sin espacio les tengo que dar cuatro apuntes técnicos sobre las texturas que aparecen. Todas las imágenes se presentan en 256x256 pixels, formatos PICT, TARGA, IFF, GIF y JPEG. Es compatible con diferentes plataformas y se aconseja su uso para 3D raytracing, multimedia, diseño de páginas web, autoedición e ilustración 2D en general. Aquí, sólo la imaginación es el límite.







WEIRD TEXTURES

FABRICANTE
Ground Zero
ORDENADOR
Amiga/PC/MAC
PUNTUACIÓN
8.5

"Las mil y una texturas para ilustrar imágenes 2D y 3D"

93 680 04 34

¡Nuevo diccionario Español!

Compatible con Final Writer IV y Final Copy II

¡Sólo 1.495 Ptas.!



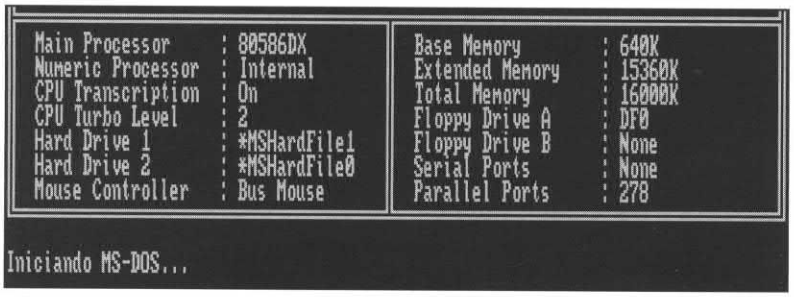
¡Más de 80.000 palabras para corregir de forma automática tus textos!

Versión disponible para Final Writer y Final Copy

PCx: ¿es posible emular un Pentium con un Amiga?

Recientemente ha aparecido un emulador de PC, llamado PCx, que está provocando un gran revuelo en el mercado de Amiga. Pero veamos hasta qué punto PCx puede resultar interesante.

Por FMartin



Antes de contestar a la pregunta sería interesante averiguar hasta qué punto es conveniente disponer de emulaciones de otras plataformas. En el caso del Amiga, el rey de las emulaciones, podemos acceder al mundo de una docena de ordenadores sin tener que comprarnos el hardware original. Son conocidas las emulaciones de MAC, MSX, Spectrum, C64, Apple y, como no, PC, entre otras, pero sin embargo, el lector que haya probado algunas de ellas enseguida observará que, salvo en contadas excepciones, la emulación suele ser más lenta e incompatible que la máquina original emulada. Esto es lógico, ya que en la mayoría de los casos se trata de conseguir que el Amiga emule por software los chips que en la máquina original son hardware, y, por tanto, radicalmente más rápidos.

Esto que en un principio parece "arte de magia" se consigue a base de estudiar profundamente el hardware y el software de las dos máquinas para averiguar sus diferencias y puntos en común, a partir de las cuales se comienza a programar al Amiga para que se comporte como la máquina emulada. El factor "velocidad" de la emulación dependerá normalmente de la potencia de nuestro Amiga y de la complejidad de la máquina emulada.

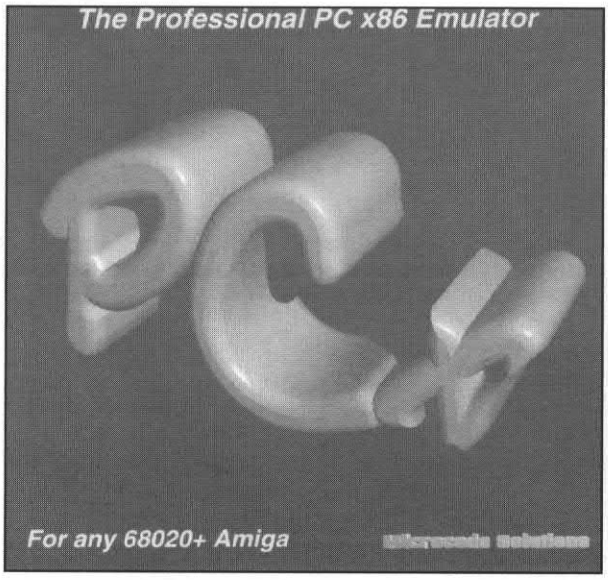
Por ejemplo, en el caso del Spectrum o MSX, con un Amiga acelerado es posible superar a la máquina original en cuanto a velocidad de proceso, pero esto es debido a que son máquinas relativamente sencillas de emular. En el caso contrario tenemos al MAC y al PC. Son máquinas más complejas en las que hay que emular a un gran número de componentes hardware y, por lo tanto, sus emulaciones son más lentas. Aún así, desde el punto de vista del usuario de Amiga puede ser muy interesante el hecho de poder acceder a miles de programas de otras plataformas sin tener que realizar un esfuerzo económico elevado. Por este motivo, aunque sea de una forma más lenta y no totalmente compatible, los emuladores tienen una gran aceptación en nuestra comunidad. Gracias a este éxito e interés, el Amiga es el ordenador personal más avanzado en cuanto al desarrollo de técnicas de emulación avanzadas que permitan conseguir un rendimiento aceptable en las emulaciones.

El caso más notable es el emulador de MAC "ShapeShifter", con un altísimo grado de compatibilidad y una velocidad equiparable al hardware original en muchos aspectos. Por otro lado, están los novedosos PCx y PCTask 4.0. Estos dos emuladores son dos competidores que han roto las barreras del procesador 286 y han pasado a emular a un Pentium y un 486 respectivamente. Cada uno con sus ventajas y desventajas, en una próxima comparativa les mostraré qué diferencias existen entre ellos.

Gracias a estos emuladores, el Amiga puede acceder al software de otras plataformas, que si bien ya estamos muy bien servidos con el excelente soft que existe para Amiga, nunca viene mal poder ejecutar otros miles de programas de PC que utilizamos en el trabajo, en los estudios, en la oficina o simplemente por curiosidad. Si unimos éstos a los que podemos ejecutar con el emulador de MAC...resulta que Amiga es el ordenador que más soft tiene sobre la tierra...

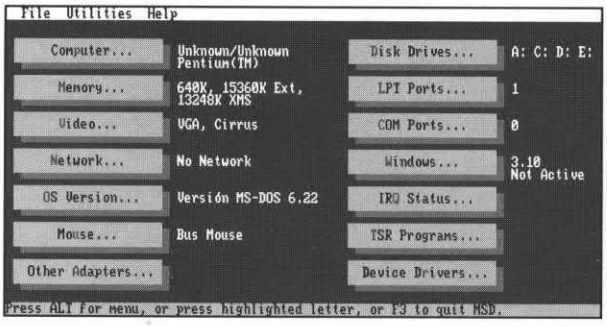
Volviendo a la pregunta inicial del título, muchos de nuestros lectores se quedarán muy sorprendidos al contestar con un SÍ, pero veamos hasta qué punto es cierta la respuesta. Hasta el momento, la única emulación posible de un ordenador PC compatible IBM era utilizando el popular emulador PCTask, ya comentado en varias ocasiones en esta misma revista. Sin embargo, la emulación que nos ofrecía era la de un primitivo AT 286 con las consecuentes desventajas e incompatibilidades del software actual disponible para PC, que como mínimo requiere un procesador 486 o Pentium.

Ahora, la empresa Microcode Solutions nos ha sorprendido a todos con una emulación completa de un PC, es decir, tarjeta gráfica, disco duro, tarjeta de sonido, memoria, disqueteras, etc... y, además, como novedad absoluta en toda las plataformas del mercado, nos ofrece la primera emulación de un procesador Intel Pentium. PCx convierte a nuestro Amiga en una máquina Wintel, eso sí, sin dejar de lado la multitarea y siendo posible ejecutar simultáneamente programas de Amiga normalmente.



Velocidad de la emulación

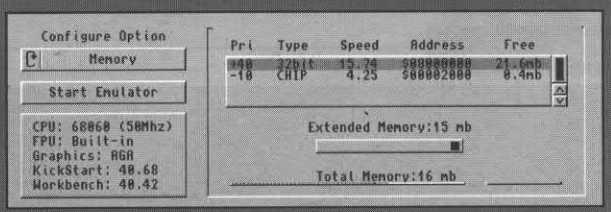
Los lectores que ya están pensando en que utilizando el PCx su Amiga se convertirá en un Pentium capaz de todo, que se tranquilicen. Recuerden que se trata de un emulador, y por lo tanto, mientras más potente sea el Amiga mejor. Las pruebas las hemos realizado con un A1200 030 a 50MHz y con un A4000/060 con Cybervision. Avisamos a los usuarios que dispongan de un Amiga con tan sólo un 68020 como procesador de que, aunque podrán ejecutar el emulador, es prácticamente intratable debido a la lentitud. Hace falta como mínimo un 030 a 50 MHz para poder conseguir una



Tal y como pueden observar en la imagen inferior, cuando ejecutamos en el PCx la utilidad de Microsoft SI muestra que el Procesador es un Pentium de marca desconocida con 640 Kb de memoria, 16 Mb de expandida, una VGA Cirrus.

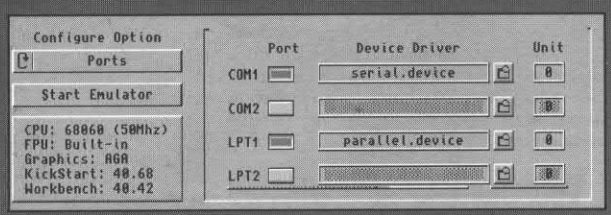
Pantallas de Configuración del PCx

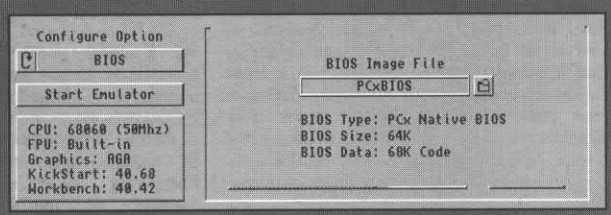
Estas pantallas son las de configuración del programa PCx. Modo de vídeo, puertos, cantidad de memoria, unidades de disco, disco duro, y modo de emulación son algunos de los parámetros que podemos controlar para cuando se inicie la emulación del PC.



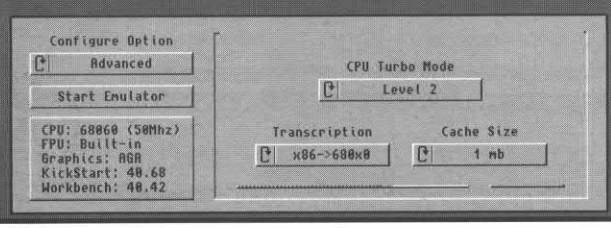












velocidad que sea como mínimo aceptable. Para ser sinceros, en aplicaciones sencillas de tipo MSDOS (es decir, que no necesiten al Windows) con el 030 y 8/16 MB es más que suficiente, pero si queremos utilizar Windows, por el momento, para conseguir que el refresco de la pantalla gráfica sea aceptable es muy recomendable disponer de un 060/50MHz y 16Mb de memoria como mínimo.

En esta primera versión del PCx (1.0) el driver para tarjetas gráficas no está completamente implementado y prácticamente es inservible, por lo que las pruebas las hemos tenido que realizar con los chips AGA del Amiga.

Cuando en una próxima versión sea posible utilizar, por ejemplo, una tarjeta gráfica Cybervision 64, el refresco de pantalla de 800x600 a 256 colores será mucho más rápido, ahora, hay que conformarse con los 640x480 puntos a 16 colores que nos da el driver especial para los AGA, que dicho sea de paso, es lento y necesita mejorarse para próximas versiones.

Si todo es lento y faltan por mejorar muchos aspectos, ¿para qué queremos PCx? No todo son problemas, afortunadamente PCx tiene dos modos de emulación que afectan directamente al rendimiento, a uno le llama "Turbo Mode" y al otro "CPU Transcription" además de poder activar una caché (buffer de memoria rápida) de hasta 1MB para este segundo modo.

El modo Turbo tiene la posibilidad de estar desactivado, en nivel 1 o nivel 2. Con este modo es posible incrementar la velocidad de las aplicaciones que trabajen en modo protegido (por ejemplo, Windows), pero no afecta a las aplicaciones DOS.

Con el segundo modo, la Transcripción de código, porciones de código del procesador x86 es transcrito directamente a código compatible con el 680x0 del Amiga, aumentando considerablemente la velocidad de algunas operaciones. Para este modo es posible seleccionar el tamaño de una memoria caché donde se almacenan las porciones de código transcrito.

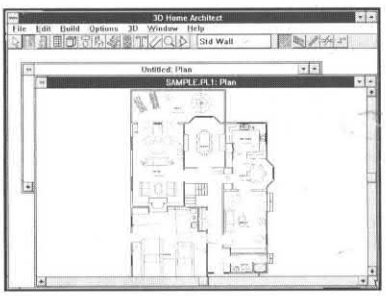
Los dos pueden ser activados simultáneamente aunque, tal y como hemos podido comprobar, no siempre es conveniente, ya que requiere disponer de más memoria y sacrifica algo de velocidad en el aspecto gráfico.

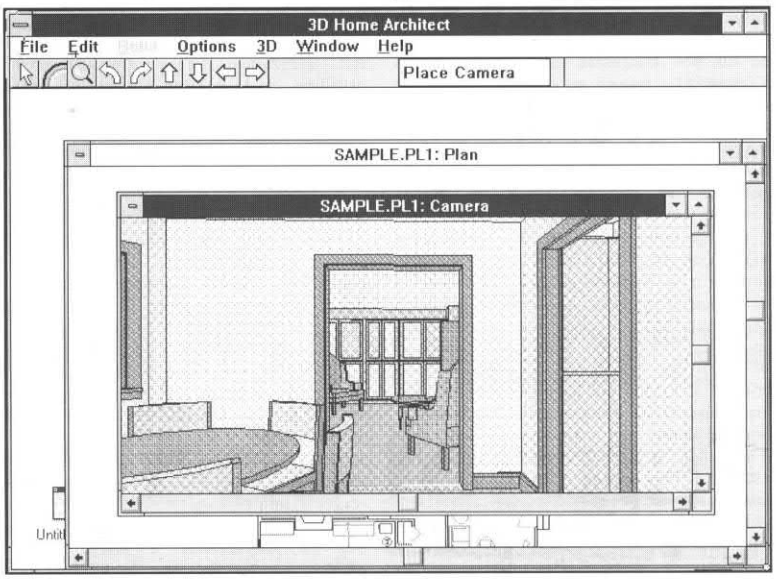
Compatibilidad con el soft

Sea más rápida o más lenta la ejecución de los programas, esto deja de tener importancia si resulta que no es compatible con la mayoría del soft de PC. Con PCx v1.0 hemos tenido mucha más compatibilidad que con PCTask 3.1, sobre todo porque ahora sí que es posible instalar esos programas que requerían un 386 como mínimo y que con PCTask estaban prohibidos (recuerden que sólo emulaba a un AT 286).

Sin embargo, y pese a esta nueva característica, el hecho de que los modos de pantalla estén limitados a VGA y como máximo 16 colores provoca unos problemas de incompatibilidad muy graves, sobre todo con aplicaciones y juegos que necesitan pantallas en 256 colores, algo muy común en PC pero muy poco común en Amiga. El único modo gráfico en 256 colores es el de 320x200, pero realmente, excepto algunos juegos, ningún programa se abre en este modo.

Hemos probado con abundante soft de PC. Los programas para Windows 3.x en su gran mayoría tenían algún que otro problema de imcompatibilidad con los 256 colores, aunque funcionaron casi





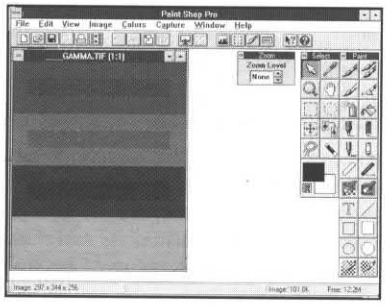
Para probar la compatibilidad con el coprocesador matemático utilizamos el programa de CAD 3D Home Arquitect, el cual funcionó perfectamente, aunque eso sí, el refresco de pantalla era bastante lento.

todos los de contabilidad, bases de datos u hojas de cálculo. Por supuesto, también probamos con los famosos CDROM multimedia para PC, enciclopedias y demás. Pero casi todas trabajaban en 256 colores y por este motivo no funcionaban correctamente. En cuanto a juegos, aún era más grave, puesto que tampoco el sonido de la soundblaster es emulado al 100%, sin tener en cuenta la lentitud de la emulación, que para un DOOM es tan exagerada que más vale no jugar. Todo lo contrario pasa con el emulador de MAC, donde los juegos van mucho más rápidos.

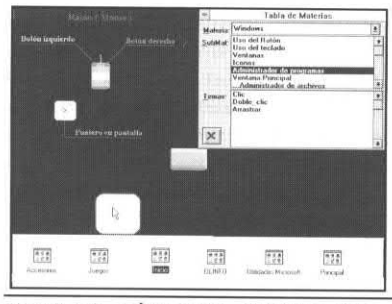
Por supuesto, intentamos instalar Windows 95 pero sin éxito. De hecho, todos los programas que utilicen el modo extendido del 386 en adelante no funcionarán correctamente con PCx v1.0 Tampoco funcionan todos los programas del tipo SoundTracker, aunque es posible escuchar los samples por separado pero no los módulos.

La mayor compatibilidad y velocidad la hemos encontrado en aplicaciones de DOS. Es decir, aquellas que no necesitan al ya de por sí lento Windows. Prácticamente todas corren a una velocidad aceptable y se puede trabajar con ellas tranquilamente.

Por otro lado el manejador de memoria EMM863 funciona pero al activarlo la emulación se vuelve tan lenta que es imposible intentar hacer algo productivo.



Uno de los aspectos que necesitan mejora inmediata es el de los drivers de pantalla. Por ejemplo, pudimos ejecutar el Paint Shop pero tan sólo en 16 colores y una resolución baja. Pese a que el funcionamiento es correcto, otros muchos programas sólo trabajan en 256 colores como mínimo, y por este motivo con PCx no podremos ejecutarlos. Parece ser que ya están trabajando en estos nuevos modos gráficos que permitirán obtener resoluciones variables de hasta 800x600 en 256 colores, pero esto tendrá que ser para una siguiente versión...



PCx viene con drivers para controlar un CDROM y también es posible, aunque todavía no está acabado, acceder a particiones de Amiga desde el emulador y viceversa, permitiendo traspasar directamente ficheros de una plataforma a otra.

Es urgente una mejora

Como conclusión final se puede comentar que PCx abre nuevas puertas para la emulación desde Amiga, pero es urgente una actualización y mejora de la versión 1.0 en muchos aspectos. Principalmente es necesaria una revisión de los modos gráficos, emulación del sonido y compatibilidad con las tarjetas gráficas como la Cybervision o Picasso. La emulación del procesador Pentium está bastante trabajada, aunque tendría que compatibilizarse para que pueda ejecutar código del tipo Windows 95.

Pese a ser una primera versión, supera con creces al PCTask 3.1, pero sus autores tienen que mejorarlo rápidamente y corregir esos problemas de compatibilidad. La versión 1.1 del PCx está ya acabada, aunque en el momento de publicar este articulo no pudimos disponer de ella para verificar las mejoras. En principio, y según Jim Drew (uno de los autores), la nueva versión es más rápida y es compatible con las tarjetas gráficas de Amiga, además de que han corregido pequeños problemas.

Sin duda este emulador puede convertirse en uno de los mejores con el paso del tiempo y un trabajo continuo de mejora, al igual que le sucedió al popular emulador de MAC ShapeShifter, puede que dentro de unos meses tengamos un emulador de Pentium que no tenga nada que envidiar al propio PC original (excepto en velocidad de proceso, claro está).

Por otro lado, Jim Drew también nos ha comentado que están trabajando en una versión para PowerPC. La versión Beta corre en un PowerPC de cuatro a cinco veces más rápida que en un 060, y eso que todavía no está optimizada.

Por el momento, PCx es muy recomendable para aquellos usuarios de Amiga que por algún motivo necesiten trabajar con programas DOS ya que podrán acceder a miles de programas de todo tipo. Sin embargo, para aquellos que necesiten trabajar con Windows, tendrán que esperar a una versión más trabajada y compatible. Por supuesto, los que esperen jugar a juegos de PC con PCx que se olviden del asunto por algún tiempo.

Otro punto que parece obvio pero que fácilmente se pude olvidar es que el 99% del soft de PC está en CDROM o en discos de alta densidad. Por lo tanto, es muy recomendable disponer de una unidad de alta densidad en el Amiga, además de un CDROM si deseamos que PCx acceda a los miles de programas existentes para PC.■ FM

En la parte de sonido pudimos ejutar algunas demostraciones para Sound Blaster, la calidad obtenida era muy buena, pero limitada a samples reproducidos por el Amiga.

TABLA CARACTERÍSTICAS PCx v1.0

Emulación del siguiente hardware:
- **Procesador Intel Pentium**
- **Coprocesador Matemático si el Amiga lo posee**
- **Teclado PS/2 y ratón**
- **Dos Controladores 8273 de DMA**
- **Dos Controladores 8259 de Interrupciones**
- **Temporizador 8254**
- **Controlador de disco 8272**
- **Interfaz paralelo 82C55**
- **Interfaz serie 16C550**
- **Chipset CIRRUS 5428 (Gráficos VGA/SVGA)**
- **Conversor Digital/Analógico compatible con SoundBlaster 8 bits (Mono)**
- **Sonido Altavoz estándar de PC**
- **Controlador IDE (soporta dos dispositivos IDE virtuales)**

- **Soporta hasta 16 MB de memoria (con mapeo de memoria 1:1)**
- **Soporta tarjeta gráfica y la graffiti**
- **Driver ANSI nativo para una rápida salida en modos de texto**
- **Driver para CDROM nativo**
- **Driver ASPI para acceso directo a SCSI**
- **Posibilidad de acceder a los dispositivos de Amiga**
- **Escrito 100% en ensamblador para conseguir el mayor rendimiento posible**
- **Transcripción CPU, convierte código 80x86 en código 68K nativo**

Compatibilidad de la versión 1.0
- **Todas las versiones de MSDOS hasta la 7.0**
- **Windows 3.1 /3.11 en modo estándar**
- **Aplicaciones en modo protegido (como DOOM, Dark Forces, etc)**
- **Compatible con el manejador de memoria EMM386**
- **Directamenet compatible con ficheros (Hardfiles) del PCTASK**

Incompatibilidades encontradas (aplicaciones que no funcionan por el momento)
- **Windows 3.1/3.11 en modo 386 o superior**
- **Windows 95**
- **Cualquier software de sonido que utilice la SoundBlaster**
- **Todavía no existe un soporte completo de los modos gráficos para tarjetas como la Cybervision, Picasso, etc.**

Requisitos Mínimos
- **Ordenador Amiga con procesador 68020 o superior (recomendable tener coprocesador matemático)**
- **3Mb de memoria (con 1 Mb para ser usado como memoria de PC)**
- **Tarjeta Gráfica o chips AGA (para algunos modos VGA y SVGA)**
- **Recomendable disponer de unidad de disco de Alta Densidad**

UNDER TESTING

PCx versión 1.0

Requisitos:
Indicados en la tabla de características técnicas

Idioma:
30% Inglés. Manual muy breve en formato AmigaGuide.

Funcionamiento:
80% Fácil y simple instalación del emulador.

Precio: aprox. 12.000 Ptas.
85% Es un precio muy asequble para todos teniendo en cuenta que el Amiga se "transforma" en un "completo Pentium.

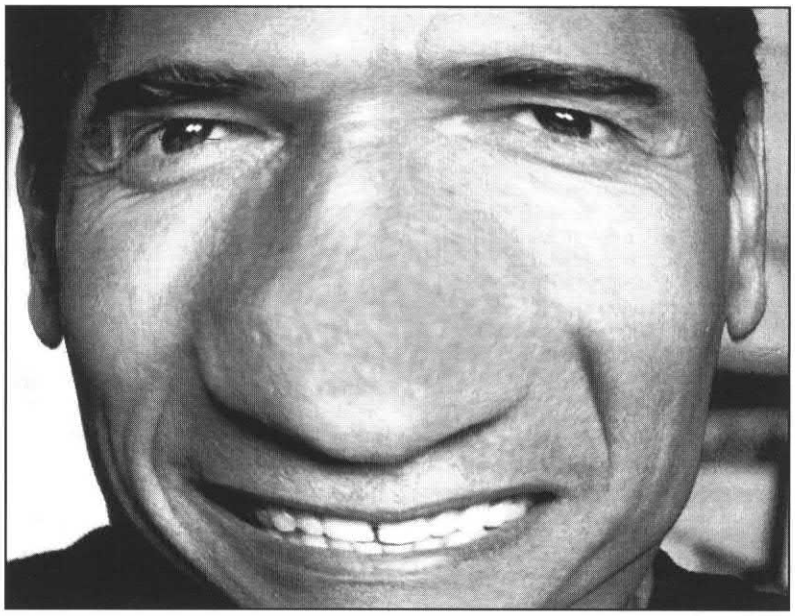
Autor: Microcode Solutions

Valoración:
65% Sin duda el mejor emulador de PC para Amiga, aunque le quedan algunas mejoras importantes por realizar para que sea completamente funcional y mucho más compatible.

ArtEffect 1.1

Probando la demo que aparecía en el Power Disk 5 (Amiga.InFo 14), ya era previsible que este programa se convirtiera en serio aspirante al título de rey de la edición de imagen. Mikel Arzak nos confirma, en el test que ha realizado de la versión íntegra, la grandeza de este programa.

Por Mikel Arzak



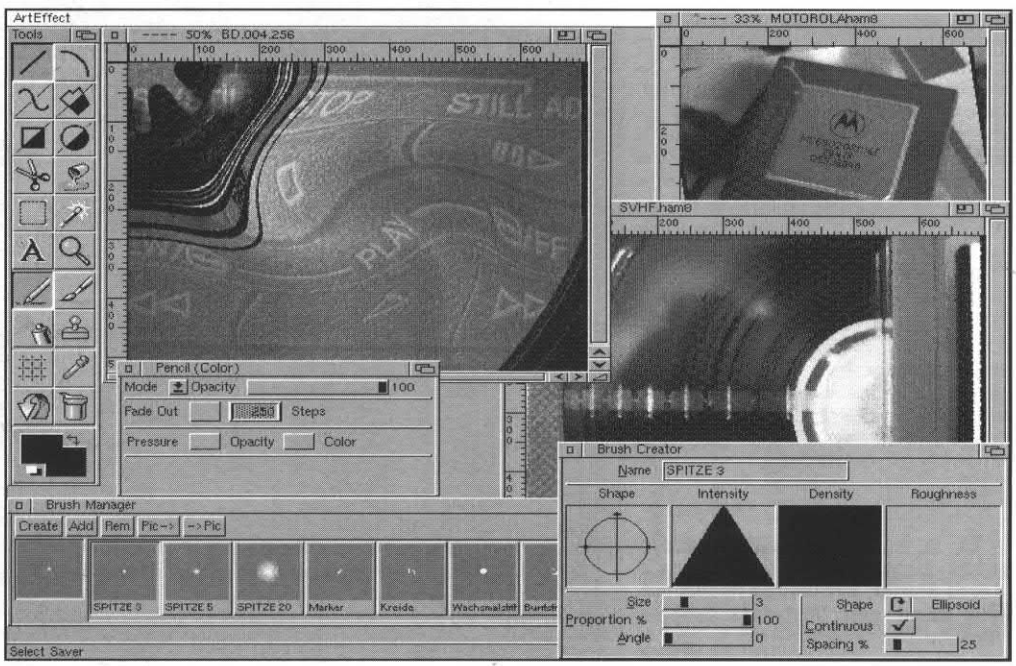
Derecha: La caricatura es uno de los efectos más espectaculares de ArtEffect.

En el tratamiento gráfico, un programa siempre ha sido el más famoso. Estoy hablando de Photoshop, disponible para Macintosh y PC. Sin embargo todos sabemos que el Amiga tiene toda la potencia gráfica para disponer de este tipo de programas. Desde hace unos años, han aparecido programas como Art Department Pro o Image FX, demostrando que el Amiga es una plataforma ideal para estos menesteres. Después de que se abandonara el desarrollo de Art Department Pro y aparecieran nuevas versiones de Image FX, Almathera lanzó un nuevo programa de tratamiento gráfico que se convirtió en una auténtica revolución, sobre todo por su nuevo concepto de trabajo. Y ahora nos llega un nuevo programa directamente basado en Photoshop y desarrollado por Haage & Partner. Se denomina ArtEffect 1.1 y lo probamos a continuación.

ArtEffect 1.1 cuesta unas 20.000 ptas, e incluye un par de discos y un manual de algo más de 130 páginas, donde se nos describen claramente las excelencias del programa, además de dejarnos bien claro que participan en el proyecto PowerUp junto a Phase 5. Sobre la instalación, como ya viene siendo habitual, incluye un instalador standard que no reviste dificultad alguna.

ArtEffect funciona en una pantalla pública compatible con el Workbench, pudiendo visualizar 256 colores de una paleta de 24 bits. Si disponemos de una tarjeta gráfica, disfrutaremos de 24 bits reales en pantalla. La idea de ArtEffect, así como su interface, es muy sencilla: ofrecer máxima potencia dentro de una gran facilidad de uso. Y es que ArtEffect no es sino una versión Amiga de Photoshop. Muchos aspectos del programa recuerdan al más famoso programa de Mac y PC.

Aspecto general del programa.



En pantalla disponemos, aparte de las imágenes cargadas, de una completa barra de herramientas y diversas ventanas con varios usos. Dicha barra de herramientas recoge las típicas funciones de dibujo y otras novedades, algunas de ellas muy espectaculares basadas precisamente en Photoshop. Una de ellas es la varita mágica, la cual nos permite seleccionar zonas de la imagen, que reúnen características similares.

Por ejemplo, si tenemos una imagen escaneada con una persona, y deseamos quitarle o cambiarle el fondo, podemos utilizar ésta, y en un par de clics tendremos seleccionado el fondo para hacer lo que deseemos. Por otra parte, tenemos el famoso tampón, con el cual haremos clónicos de una zona de una



Este tipo de montajes son incluso más sencillos de realizar que en Photogenics.

La barra de herramientas de Art Effect es sencilla y clara. Además esconde dos de las mejores funciones: Varita Mágica y Tampón.

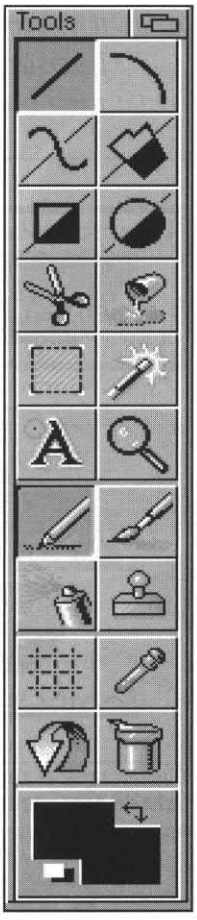


imagen sobre otra parte de la misma. Esta función es perfecta para ocultar pequeños objetos en una imagen (por ejemplo, un cable de alta tensión que cruza el cielo en un paisaje).

Como viene siendo habitual en este tipo de programas, podemos utilizar cualquier tipo de brocha. ArtEffect incluye unas cuantas brochas pre-establecidas, pudiendo crear las nuestras mediante el Creador de Brochas, donde, por medio de unos parámetros, podremos ajustar nuestra brocha. Además, el manejo que realiza de brochas capturadas de una imagen para todo tipo de usos es fantástica. Se selecciona una zona de la imagen con todas las posibilidades de que disponemos, pulsamos en el botón Pic-->, en el Manager de Brochas, y ya la tenemos preparada para utilizar.

Una de las funciones más famosas de los programas de retoque fotográfico son los filtros. Desde Art Department Pro se viene incluyendo una serie de filtros que realizan efectos más o menos espectaculares. En este aspecto Photogenics supuso un salto cualitativo por la cantidad y calidad de los mismos. ArtEffect incluye una serie de filtros estándares como los de enfoque-desenfoque, corrección de color, variación de color, gamma, brillo, etc, así como otros más novedosos, entre los que destaca el de caricatura. Un punto importante a comentar en el tema de los filtros es que todos ellos incluyen un previo del resultado, algo que no se incluye en otros programas del estilo. Algunos de los filtros no consiguen una alta calidad comparándolos con los de Photogenics.

Por supuesto, disponemos de utilización de máscaras por selección, que nos permite trabajar sobre zonas de una imagen de una forma segura, diferentes modos de pintura (lápiz, rotulador, tiza, etc.), y soporte de toda una serie de formatos de ficheros gráficos, sin que lleguen a la cantidad de Photogenics.

A la hora de imprimir, ArtEffect incluye un completo requester de impresión compatible con todas las impresoras del workbench, así como tener soporte directo con TurboPrint y PrintStudio. Todo para que tengamos la mejor impresión.

La expansión de ArtEffect está garantizada por medio de Plug-ins, sistema similar al de Photogenics. Se han prometido Plug-ins para el soporte de scanners, digitalizadores de vídeo, tabletas gráficas, etc. Algunos de ellos ya están disponibles, aunque no son gratuitos.

En resumen, podemos decir que ArtEffect es un serio competidor de Photogenics con un interface muy sencillo, que recuerda a Photoshop. Aunque le falte algo de desarrollo, cosa que se está haciendo ya que va a aparecer la versión 2.0, podemos decir que disponemos de un gran programa de retoque gráfico. No quiero ni pensar en la futura versión del programa para PowerPC. Puede ser brutal.■*MA*

AMIGA UNDER TESTING

ArtEffect 1.1

Requisitos:
AmigaOS 3.0
Gráficos ECS, AGA o CyberGraphX Compatible
Disco Duro/Mínimo 2Mb de RAM

Facilidad de uso:
85 Sencillo e intuitivo, aprovecha todas las capacidades del sistema operativo del Amiga. Fácil de aprender.

Funcionamiento:
80 Totalmente compatible con los modos gráficos ECS, AGA y CybergraphX. La imagen siempre se procesa en 24bits.

Precio: Aprox. 20.000 Ptas.
80 Los 79 marcos alemanes que vale merecen realmente la pena. Aunque es difícil encontrarlo en España.

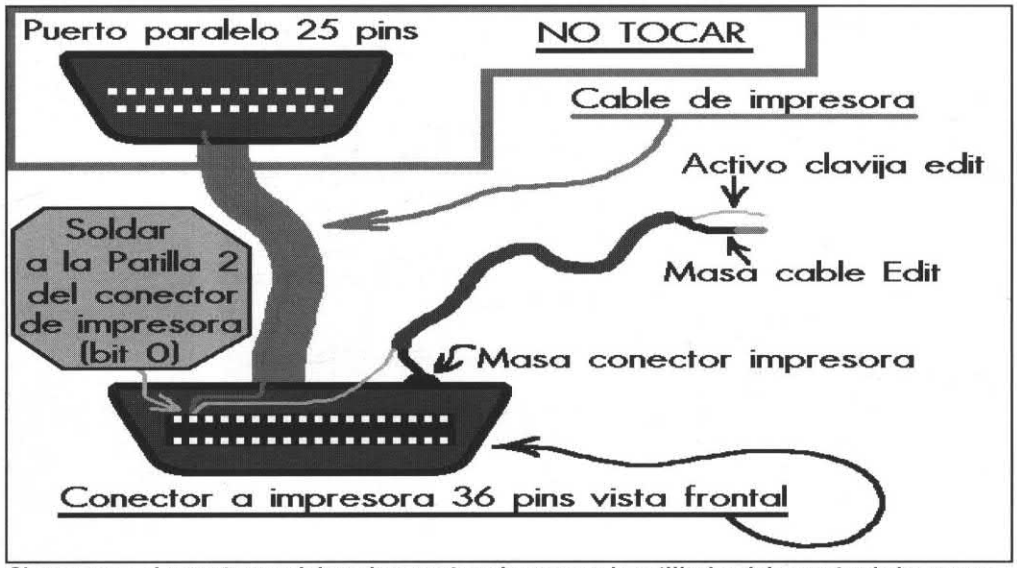
Autor: Haage&Partner

Valoración:
82% Uno de los mejores programas de proceso de imagen para Amiga. De nuevo se superan a mitos como el Photogenics, y nos acercamos más a programas leyenda como Photoshop.

Controlando un vídeo

Hacer el montaje de una cinta de vídeo con sólo un mando a distancia puede convertirse en una autentica pesadilla. Nuestro nuevo colaborador, les presenta un montaje que les permitirá controlar las operaciones de puesta en marcha y parada a través de su Amiga. Y, a más, les da algunos consejos de cómo realizar una buena edición.

Por Alberto Pardo



Observar que el conector paralelo no hay que tocarlo y que en la patilla dos del conector de impresora debe de haber dos cables soldados al terminar el montaje.

CÓMO CONSTRUIR UN CABLE PARA CONTROLAR EL APARATO DE VÍDEO.

FIGURA 1



¿Edición?

Habrá mucha gente que desconozca qué es la edición en vídeo, por lo que explicaré muy brevemente a qué se le puede llamar edición y cómo se puede realizar ésta.

Según un diccionario que encontré por mi casa, edición se define como el conjunto de ejemplares de una obra impresos con el mismo molde, de una sola vez. Pues bien, esta misma definición nos sirve para describir la edición en vídeo, ya que en vídeo, el " conjunto de ejemplares " lo componen las distintas secuencias que poseemos en una cinta original (una cinta de vacaciones, una comunión, etc...) que puede ser de vídeo o de cámara, y " la impresión con un mismo molde de una sola vez " es lo que realmente se llama edición, ya que ésta no es, ni más ni menos, que el corte y confección de varias secuencias de vídeo manteniendo la continuidad de éstas. Esto nos sirve para que unas secuencias extremadamente largas se puedan ver en unos cuantos segundos, sin que se haga pesado. ¿Quién no ha grabado alguna vez sus vacaciones ? Cuando las enseñamos a algún amigo siempre aparece esa secuencia de más de tres minutos en las que aparecen las dunas de Fuerteventura o la Catedral de Santiago desde todos sus ángulos o cualquier otra escena que se hace eterna. Pues bien, todo esto con secuencias de cinco a diez segundos, como máximo, queda mucho mejor, más ameno y, por supuesto, más profesional. Si además le añadimos música o efectos, podemos estar seguros de que nuestro trabajo quedará perfecto. Esto es la EDICIÓN.

¿Cómo se edita?

Si queremos comprimir una cinta de una hora en diez o quince minutos, tendremos que estar parando la grabación continuamente para buscar la siguiente secuencia a insertar. Esto puede llegar a ser monótono y aburrido a no ser que poseamos un VTR con entrada EDIT y un editor. El problema está en que el editor no es todo lo barato que se pudiera desear. Sobre el VTR hay que decir que muchos ya traen la famosa entrada EDIT. Si posee uno de estos vídeos o va a adquirir uno, no hace falta que gaste el dinero en un editor, ya que con nuestro AMIGA, un cable de impresora paralelo y siguiendo nuestras explicaciones, tendrá un perfecto editor. La entrada



FIGURA 2

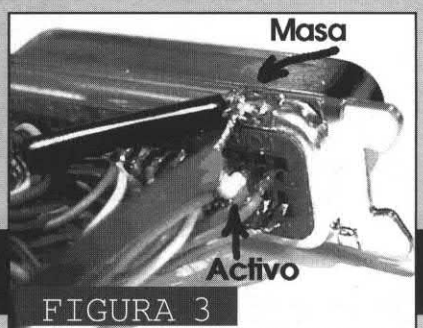


FIGURA 3

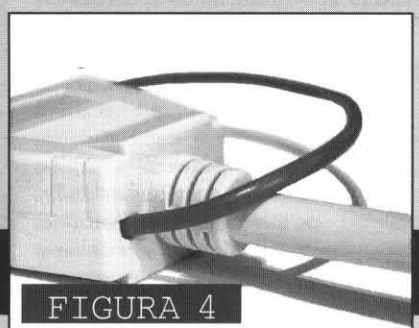


FIGURA 4

EDIT es una conexión del VTR que facilita la edición, ya que, mediante esta conexión, podemos detener o activar la grabación del VTR sin usar el botón de pausa. También hay que decir que algunos VTR's usan esta conexión también como salida, de modo que, si tuviéramos dos VTR's con entrada EDIT, podrían ser conectados entre si controlando uno al otro.

No explicaré la forma en la que los editores funcionan, ya que nuestro AMIGA será uno de ellos y comprenderán cómo funcionan éstos, aunque con el AMIGA se podrán hacer más cosas.

Hardware

Para realizar el montaje necesitaremos: un AMIGA (en todos los modelos funciona), un cable de impresora paralelo (Fig.7) , una clavija que se adapte a la entrada EDIT de nuestro VTR (Fig.5 en mi caso), unos 30 cm de cable mono para audio y, por supuesto, un soldador con estaño.

Lo primero será soldar la clavija Edit al cable de audio, de forma que quede como la figura 1, asegurándonos que no hay cortocircuitos. Después, abriremos el conector de impresora (Fig. 2) y soldaremos el cable de audio a éste. La forma de hacerlo es soldando la malla o masa del cable a la masa del conector y el hilo activo del cable se soldará a la patilla número 2 de este conector. Hemos de tener en cuenta que en esta patilla ya hay un cable soldado, por lo que nos aseguraremos, al terminar de soldar, que en la patilla 2 haya dos cables, uno el que ya estaba y el otro el que usaremos para la edición, de forma que quede como la figura 3. Aquí hay que tener mucho cuidado de que las soldaduras sean limpias y sin pegotes, debido a la proximidad entre las patillas del conector. Antes de cerrar el conector, haremos una pequeña muesca junto a la salida del mazo de cables de este conector de modo que quede como la figura 4 , para que el cable que acabamos de soldar no interfiera en el cierre del conector.

Software

Como es bien sabido, todo tipo de Hardware conectado a un ordenador, necesita un software determinado. En este caso no tenemos hardware externo conectado al AMIGA, simplemente un cable de impresora. Este cable se conecta al puerto paralelo, por lo que nuestro software se limitará a controlar dicho puerto. A partir de ahora, el único Hardware que deberemos controlar es la CIA que controla el puerto paralelo.

Para entender rápidamente lo que es la CIA y cómo funciona, hay que saber primero que una CPU necesita siempre estar conectada al mundo exterior, aunque sólo sea para leer las instrucciones que ejecutará inmediatamente, aunque esto no tendría ningún sentido ya que sería como si a un director de orquesta le faltase la orquesta. En el mundo de los ordenadores la CPU representa al director de orquesta y los músicos serían los distintos componentes que hacen posible el funcionamiento y comunicación del ordenador (AGNUS, PAULA, DENISE, etc... ¿les suena?).

La CIA es uno de ellos. El AMIGA tiene dos CIAs, las cuales controlan entre otros el puerto serie, el teclado, el ratón, el puerto paralelo, etc... Explicar el funcionamiento y estructura de este chip nos llevaría mucho tiempo, por lo que iré directamente a explicar lo que nos toca mas directamente.

Lo primero es imaginarse la CIA como un intermediario entre el ordenador y el mundo exterior, un intermediario de 8 bits. Cada uno de estos bits se puede programar de forma independiente como de entrada o salida; un ejemplo sería poner los bits 0 y 4 como entrada y el resto como salida. Esto que parece no tener ninguna utilidad, le da a la CIA una de sus principales características y es en esta característica de la CIA donde actúa nuestro editor. El bit que usaremos es el 0, lo programaremos como salida, ya que es el vídeo a quien queremos controlar. La forma de hacerlo no es nada complicada si se entiende el funcionamiento de unos registros internos de la propia CIA. Uno de ellos es el que se encarga de decirle a la CIA qué bit está como salida y qué bit está como entrada. Este registro se llama DDRB y su dirección de memoria es en Hexadecimal la $BFE301. Este registro es tanto de lectura como de escritura, de modo que no sólo podemos programar cada bit, sino que también podemos comprobar el estado de éstos en cualquier momento. El otro registro se llama PRB y su dirección, también en Hexadecimal, es la $BFE101; este registro es el búffer del puerto, sirve para almacenar el dato del puerto hasta que sea modificado.

Antes de continuar, diré que para nuestro editor usaremos dos pequeños programas que controlarán el encendido y apagado de la grabación del vídeo llamados VIDEO.ON y VIDEO.OFF. Hecha esta aclaración, continuamos diciendo que para poder hacer un programa que controle estos registros debemos usar la instrucción en ensamblador MOVE.B (la B le indica al emsamblador que sólo vamos a mover un byte), con el siguiente formato:

```
MOVE.B FUENTE, DESTINO
```

donde FUENTE es el dato que queremos mover y DESTINO es el lugar donde queremos mover el dato. En este caso tenemos dos programas casi iguales, ya que, aunque los dos usan el mismo puerto, escriben distintos datos en el.

Primero veremos VIDEO.ON, que se encargará de activar la grabación. La primera instrucción es la encargada de programar el puerto paralelo como salida, por lo que la primera instrucción del programa será:

```
MOVE.B #%00000001,$BFE301
```

con esto se programa el bit 0 del puerto como salida. Ahora vamos a escribir en la salida el número 0 ya que de esta forma el vídeo se pondrá a grabar. La siguiente instrucción será:

```
MOVE.B #%00000000,$BFE101
```

el dato #0 pone a 0 el bit 0 del puerto paralelo, haciendo que el vídeo se ponga a grabar. La última instrucción será:

```
RTS
```

El programa VIDEO.OFF es exactamente igual que VIDEO.ON excepto el dato de la segunda instrucción. En vez de ser #00000000 será #00000001, quedando esta instrucción de la siguiente forma:

```
MOVE.B #%00000001,$BFE101
```

con esto escribimos un 1 en el bit 0 del puerto paralelo, haciendo, en

En estas figuras vemos los componentes que necesitaremos y cómo se realizarán las distintas operaciones de Hardware sobre ellos.



FIGURA 5

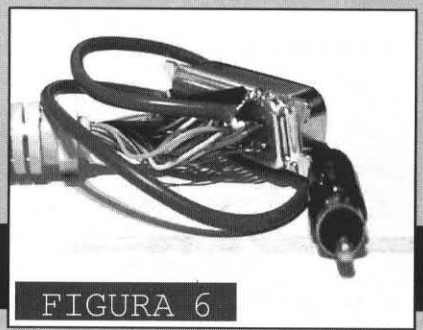
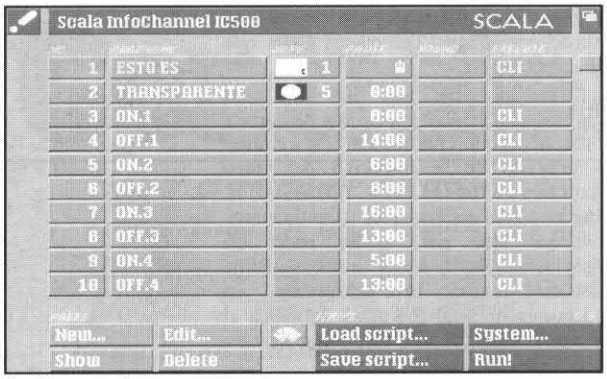


FIGURA 6



FIGURA 7



Aqui se ven las distintas formas en que pueden quedar las lineas en el InfoChanel para hacer que los textos, gráficos y sonidos queden perfectamente sincronizados. Observar las casillas donde pone EXECUTE ya que es aquí donde se pondrán los comandos VIDEO.ON y VIDEO.OFF

consecuencia, que el vídeo detenga la grabación. Ahora sólo falta conectar al vídeo el cable que hemos hecho, crear un fichero EDIT y comprobar que el vídeo se activa y desactiva según hemos programado nuestro fichero EDIT.

El plato fuerte

Para los que posean programas de edición como el InfoChanel, que permitan introducir comandos del ADos, la edición de vídeo se convierte en algo más que un simple VIDEO.ON - VIDEO.OFF.

Con estos programas podemos sincronizar nuestra edición con rótulos, gráficos, animaciones, etc...

La forma de hacerlo es evidente. Basta con poner entre un VIDEO.ON y un VIDEO.OFF cualquier cosa (gráficos, textos, sonidos...), teniendo en cuenta que la suma de los tiempos de cada efecto añadido en la secuencia, debe ser igual a la duración de esta secuencia, sino, nuestra secuencia no será como la habíamos planeado.

Consejos

Si tiene todo preparado pero no sabe cómo empezar, lo primero que debe hacer es visionar la cinta que quiere editar, apuntando en una hoja los minutos en que empiezan y terminan las secuencias que vamos eligiendo. Cuando tengamos toda la cinta visionada, calcularemos los segundos que hay entre una secuencia y otra, y los segundos que dura cada secuencia.

De esta forma sabremos los tiempos en segundos que tenemos que poner tras el comando WAIT, si es desde el Dos desde donde hacemos la edición.

Si es desde InfoChanel u otro cualquiera, esos tiempos serán los que determinen la duración de la secuencia, de modo que si una secuencia nos dura 10 segundos y queremos que salga un texto durante 5 segundos solamente, deberemos jugar con los tiempos de cada paso para que no superen los 10 seg.

Ahora trabajaremos sobre un ejemplo que podría ser real.

La cinta empieza en el minuto 00:00:00, pero la secuencia que quiero empieza en el 00:01:06 y termina en el 00:01:16. Como la cinta comienza en el 00:00:00, el vídeo debe estar parado durante 66 segundos, ya que son los segundos que han pasado desde el 00:00:00 hasta el 00:01:06.

Desde el AmigaDos la primera instrucción será siempre VIDEO.OFF para asegurarnos que el puerto se actualiza en posicion de Stop. La siguiente instrucción será WAIT 66, con esto nos aseguramos que el vídeo estará sin grabar los 66 seg. mientras la cinta original sigue pasando. Cuando pasen los 66 seg. se ejecutará el siguiente comando que sera VIDEO.ON. Con esto hacemos que el vídeo se ponga a grabar, ¿durante cuánto tiempo? Esto se lo diremos con el comando WAIT, y el tiempo será de 10 seg. , que es lo que dura la secuencia que hemos elegido, desde 00:01:06 a 00:01:16. El comando completo será WAIT 10, pero para que pasados estos 10 seg. el vídeo se detenga, debemos poner el siguiente comando que será VIDEO.OFF. La secuencia completa queda así:

```
VIDEO.OFF
WAIT 66
VIDEO.ON
WAIT 10
VIDEO.OFF
```

Viendo esto, nos damos cuenta de que todos los WAIT que sigan a un VIDEO.OFF y precedan a un VIDEO.ON indicarán el tiempo que hay entre el final de una secuencia y el inicio de la siguiente, y todos los WAIT que sigan a un VIDEO.ON y precedan a un VIDEO.OFF indicarán el tiempo que dura esa secuencia.

Al final, la suma de los tiempos de todos los WAIT's que hay en el fichero EDIT deben ser iguales al tiempo de la cinta original. Por ejemplo, si la cinta de las vacaciones dura 5 minutos, que son 300 segundos y la vamos a editar en secuencias de 10 segundos con 5 segundos entre secuencia y secuencia, tendremos que los tiempos se distribuirán de la siguiente manera:

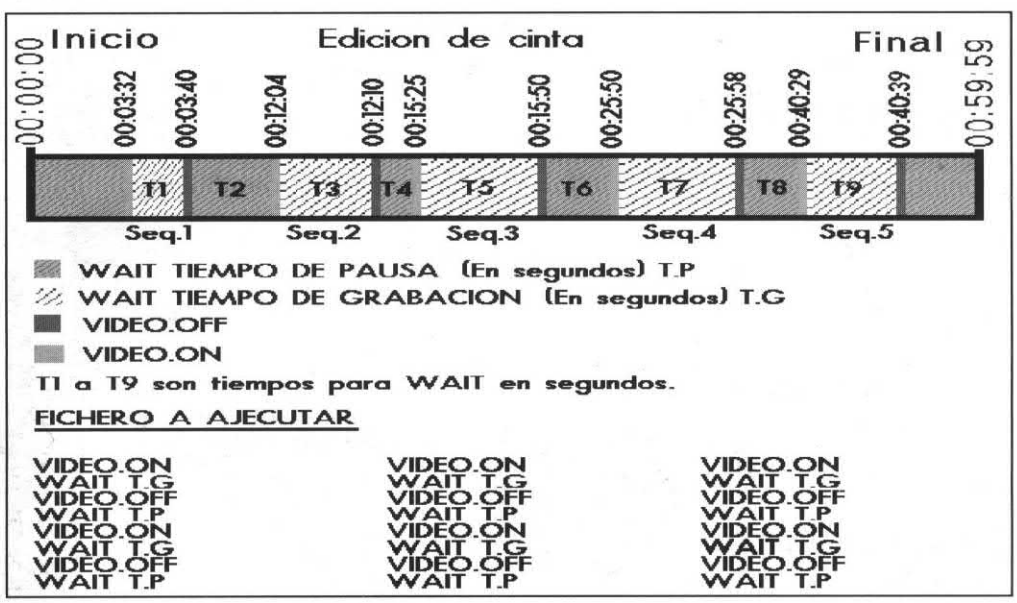
VÍDEO EN EDICIÓN	TIEMPO EN CINTA ORIGINAL
VIDEO.OFF	00:00:00
WAIT 5	
VIDEO.ON	00:00:05
WAIT 10	
VIDEO.OFF	00:00:15
WAIT 5	
VIDEO.ON	00:00:20
WAIT 10	
VIDEO.OFF	00:00:30
:	
WAIT 10	
VIDEO.OFF	00:04:45
WAIT 5	
VIDEO.ON	00:04:50
WAIT 10	
VIDEO.OFF	00:05:00

Algo muy importante que hay que saber, es que el fichero EDIT se debe ejecutar a la misma vez que se pulsa play en la cámara o vídeo original, para estar seguros de que las imágenes seleccionadas se graban en sincronización con los comandos VIDEO.ON y VIDEO.OFF.

Como vemos, la comodidad es total, ya no tenemos que usar el pause tropecientas veces, ni una vez sola, porque es el AMIGA quien se encarga de todo. Para los que tienen InfoChanel o similares, el funcionamiento es el mismo, pero con la posibilidad de introducir gráficos, texto, etc...

¡Ah!, es importante tomar los tiempos bien, un error al principio nos llevaría a que todo lo siguiente no estuviera sincronizado. Ojo a los contadores de vueltas, éstos no sirven, tienen que ser contadores de tiempo real, o hacerlo con un cronómetro. Otro detalle importante es la forma de sincronizar la cinta original con la ejecución del fichero EDIT. Esto se puede realizar fácilmente si preparamos la cinta original en el punto donde empieza, y a la vez que damos al PLAY pulsamos ENTER en el AMIGA para ejecutar el fichero EDIT. Es aconsejable hacer unas pruebas antes, para ver los retardos y ajustar todo lo posible.■AP

En este gráfico se ve cómo se hace la EDICIÓN en cinta y cómo se deberán colocar los comandos "VIDEO.ON, VIDEO.OFF Y WAIT" en el fichero de edición que más tarde ejecutaremos.



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



112.000 PTS

Heptun-genlock

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

Para el usuario exijente



140.000 PTS

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



145.000 PTS

TBC-Enhancer

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

Mejora tu imagen

Gemini

- 4x2 Via cruzado
- 4 entradas, 2 salidas (FBAS o Y/C)
- Ampliacion de señal activo

44.000 PTS



- Panel de conmutacion entrada y salida de Video

TBC-Light

- El hermano pequeño del TBC-Enhancer con gran potencia.

102.000 PTS



- Pantalla completa TBC,
- Controll desde Amiga o PC.
- Funciones de digitizer y enhancer.

Pluto-genlock

El más económico



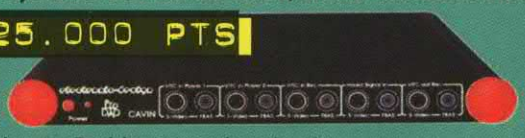
80.000 PTS

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

Cavin

- Systema edicion de video, ahora con Soft nuevo.

125.000 PTS



- hasta 3 video-recorder simultaneamente y fundidos AB-Roll.
- Funciona con todos los Timecoders y digitalisadores tiempo real.

PORTES PAGADOS POR AGENCIA IVA INCLUIDO

La máxima calidad

AMIGATEK
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

12.000 PTS

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

New! Tarjeta Picasso IV

66.700 PTS

Tarjeta Picasso II plus

47.850 PTS

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

Tarjeta Ethernet Ariadne

36.000 PTS

- Zorro 2 Ethernet alta velocidad
- Conexión 1o base2 y 10 baseT
- Posibilidad arranque de red
- 2 puertos paralelos

Micronik

Nuevo Diseño New!

Nueva Torre infinitiv modular

Fuentes de gran potencia

Bastidor interno

Torres infitiv

DESDE 34.500 PTS

Zorros de diferentes tipos

infinitiv

MONTAMOS TU AMIGA EN TORRE, PRECIO A CONSULTAR

Placas madre con zorros

Tarjetas

Para todos los Amigas

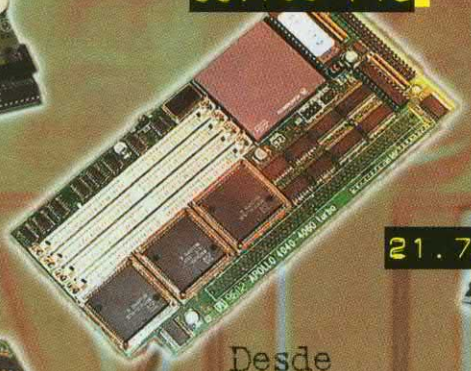
AMIGATEK ESPAÑA S.L.

Tel: +34 (9)71 702758 Fax: +34 (9)71 702887

http://web.jet.es/~amigatek/ E-mail: amigatek@jet.es



18.500 PTS



66.700 PTS



21.750 PTS

Desde

41.755 PTS

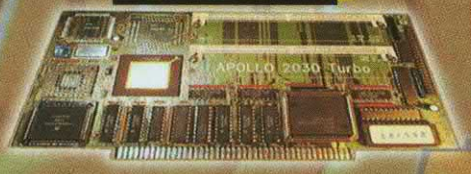




17.945 PTS

Desde

31.320 PTS



Apollo 1240 25Mhz,
SCSI2, hasta 32MB RAM. Reloj 41.755 PTS

Apollo 1240 40Mhz,
SCSI2, hasta 32MB RAM. Reloj 56.295 PTS

Apollo 1260 50Mhz,
SCSI2, hasta 32MB RAM. Reloj 97.295 PTS

Apollo 1220 25Mhz,
SCSI2, hasta 128MB RAM 18.500 PTS

Apollo 4040 40Mhz,
SCSI2, hasta 128MB RAM 66.700 PTS

Apollo 4060 50Mhz,
SCSI2, hasta 128MB RAM 99.145 PTS

NEW Apollo 1230 50Mhz,
SCSI2, hasta 64MB RAM, Reloj con copro
34.075 PTS

La maxima Potencia

CYBERVISION64/3D

49.000 PTS



30.000 PTS

BLIZZARD 2040

71.000 PTS

POWERUP

AMIGA™ GOES POWERPC™



115.000 PTS

112.000 PTS

20.000 PTS



72.000 PTS

1240T/ERC
52.000 PTS

1260/ERC
96.000 PTS

phase 5

DIGITAL PRODUCTS

Siamese SYSTEMS

Conexión entre Amiga y PC 30.000 PTS

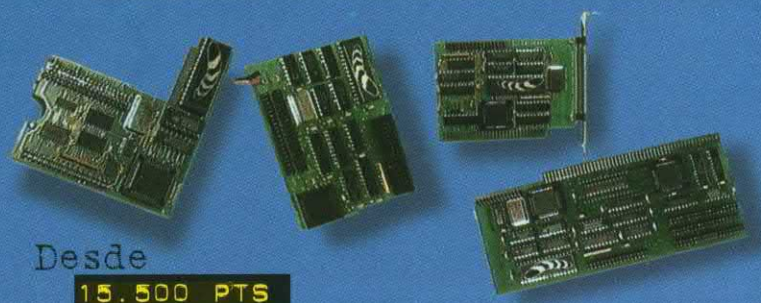
En exclusiva para toda españa

- 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.

CATWEASEL CONTROLLER



Desde 15.500 PTS

Tarjeta aceleradora gráfica



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

11.900 PTS

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

Estimados Amigueros:

Hasta ahora hemos sido mayoristas de Amiga, e incluso mayoristas en exclusiva para España de algunos fabricantes de hardware de Amiga.

En estos últimos tiempos de incertidumbre en el mundo Amiga ha ido apareciendo de forma progresiva un problema que nos afecta muy directamente como distribuidores de Amiga.

Este problema es que muchas tiendas de Amiga estan dejando de lado a nuestro querido Amiga para pasar a vender PC.

Nosotros no culpamos en absoluto a dichas tiendas por pasar a un mercado mas lucrativo y con un volumen de ventas bastante mayor. Son libre sin duda de hacer lo que les parezca mas conveniente para su economia.

Por otro lado, puesto que nosotros dependemos de lo que venden las tiendas, y éstas estan dejando de vender nuestro material, tambien

nosotros nos semtimos libres de decidir lo que nos es mas conveniente economicamente.

Es por esto nos hemos visto obligados a expandir nuestras actividades y pasar a vender directamente al publico.

Asi que comunicamos que a partir de la fecha de 1 de Febrero pasamos a ser tienda, ademas de seguir siendo importadores/distribuidores, y que podeis contactar con nosotros en el numero de telefono que aparece en nuestra publicidad.

Este paso ha sido muy duro de asumir, puesto que creemos sin duda en un distribuidor neutral, igual de accesible para todas las tiendas, que no entre en conflicto con las tiendas en su terreno.

Sin este paso nuestra continuidad es extremadamente dificil.

Aun asi, no tenemos ninguna intencion de aprovecharnos de nuestra situacion de distribuidor/tienda para provocar una guerra de precios, que no haria otra cosa que perjudicar al mercado en general.

Un saludo.

¡ Acercate por nuestra tienda!

ACEPTAMOS TARJETAS DE CREDITO

Alexander Petrovic, presidente de ClickBoom, habla para Amiga.InFo



Entrevista realizada por Miguel Ramos

Alexander Petrovic es el presidente de 'Click Boom' la nueva compañía creadora del gran éxito 'Capital Punishment', ellos están decididos a demostrar al mundo entero que el Amiga sigue siendo la mejor maquina de juegos y seguro que lo consiguen.
Esta entrevista a la cual respondió de buen agrado es la muestra de compromiso que Click Boom tiene con la comunidad Amiga.

MR: Hola, cuéntanos sobre tu compañía, ¿Cuando fue creado 'Pxl Computers', ¿Cuántos sois en 'ClickBoom'?....

AP: Me llamo Alexander Petrovic, soy un productor para 'Pxl computers', una división de una compañía de diseño gráfico de Toronto con 25 años de antigüedad llamada 'Graphic Line'. Nuestro equipo de desarrollo es 'ClickBoom' propiedad de 'PXl Computers'.
Antes de que empezarámos a trabajar en 'CAPITAL PUNISHMENT' (CP), mi trabajo era de caza-talentos, programadores, artistas gráficos, músicos, etc... que pudieran producir juegos de acción de alta calidad.
Esto fue en junio de 1994, el siguiente paso fue hacer una reunión con todos los miembros potenciales del equipo de 'ClickBOOM', el 18 de Julio de 1994. Por el momento, tenemos nueve personas trabajamdo en video-juegos.
Mi trabajo consiste en pensar nuevas ideas, soluciones de cómo hacer las cosas y finalmente asegurar la calidad en cada aspecto del juego.

MR: ¿Cómo es que estáis realizando juegos para Amiga cuando casi todas las grandes compañías nos han abandonado?

AP: Desde que 'Capital Punishment' fue recibido con una cálida bienevenida vamos a desarrolar más juegos de alta calidad para Amiga. Naturalmente, todo dependerá de las ventas y lo que se piratee el juego. Estamos también en otros proyectos para Amiga, ¡no nos vamos a ir a ningún otro sitio pronto!

MR: Capital Punishment tiene entre sus personajes a una luchadora semidesnuda, ¿habéis tenido problemas con la censura en algunos países?

AP: Realmente no, sin embargo hemos incluido un simple 'bloqueo para padres' con el que se desconecta la 'desnudez' al igual que la violencia y sangre. Esto es un gran añadido para padres de jóvenes jugadores.

MR: ¿Cuál fue la parte más difícil del desarrollo de Capital Punishment?

AP: Bien, cuando estás haciendo un juego tan grande, siempre tienes que tener un sentido de la realidad, porque puedes profundizar demasiado haciendo un pequeño efecto o parte del juego, perder tiempo en esto y no poder acabar el proyecto. Lo más importante en el desarrollo de un juego es mantener alta la moral, algo que puede ser, a veces, muy difícil de conseguir...

MR: ¿Qué opinas de las compañias que todavia están haciendo juegos para Amiga 500 y sólo en discos? Creo que estas compañías están matando los Amiga AGA....En PC ninguna compañía produce juegos para algo menos de un DX4 o un Pentium....

AP: Tienes razón, y espero demostrar a otras compañías que si tú haces un juego de calidad sólo para AGA y disco duro puedes ganar dinero...También creo que no habrá muchos más juegos disponibles para el A500.

MR: Cuéntanos algo acerca vuestros próximos proyectos... ¿vais a crear alguna utilidad o sólo vais a centraros en el terreno de juegos?

AP: No puedo decir nada por el momento sobre nuestros próximos proyectos, pero revelaremos importantes noticias muy pronto. En cualquier caso sólo vamos a hacer juegos, no tenemos planes para realizar ninguna utilidad 'seria'.

MR: ¿Es cierto que vais a convertir juegos de éxito de otras plataformas a Amiga?

AP: Sí, pero no puedo decir nada por el momento...

MR: ¿Vais a desarrollar juegos en 3D para Amiga?

AP: Sí, muy pronto, aunque necesitarás una máquina rápida para poder ejecutarlos. Más noticias sobre esto muy pronto...

MR: ¿Crees que es posible hacer juegos como Quake, Tekken o Wipeout en Amigas acelerados?

AP: Oh, sí. ¡Sólo mira nuestros productos pronto!

MR: ¿Qué lenguaje de programación usásteis para desarrollar 'Capital Punishment'? ¿Qué opinas de los programas realizados en Amos o Blitz Basic?

AP: CP fue compleatamente programado en ensamblador (excepto la protección de copia despues del juego) ya que necesita toda la velocidad del ordenador para poder ser ejecutable en un A1200 sin acelerar. Adicionalmente hemos usado trucos y trampas del hardware del Amiga para conseguir determinados efectos. Nosotros de todas formas seguiremos con Ensamblador y posiblemente C. Blitz es un leguaje muy potente y si los juegos se ejecutan en un 030 ó 040 se pueden obtener muy buenos resultados.

MR: ¿Vais a dar soporte en vuestros juegos a hardware extra como la aceleradora de gráficos 'Chuncky' "Graffity", la 'CyverVison' o la inminente 'CyberVison 3d'?.

AP: Sí, lo haremos, definitivamente apoyaremos a CyberGraphx y a los Amiga PowerPC, también podríamos soportar otros periféricos, pero no hemos tomado una decisión final, todavía.

MR: ¿Vais a realizar juegos que corran el Sistema Operativo o incluso en multitarea?

AP: Si, sí hacemos un juego de PowerPc, tendrá que ser compatible con el Sistema Operativo y multitarea.

MR: Muchos juegos en CD-ROM podrían ser fácilmente convertidos a Amiga, ¿vais a realizar algún juego específico para CD? ¡Muchos usuarios están esperando juegos 'DECENTES' para sus unidades de CD!.

AP: Haremos un anuncio muy importante sobre esto muy pronto. Me gustaría decirle a sus lectores que compren una unidad de CD, de otra forma se perderán grandes juegos de ClickBoom!!.

MR: Y la pregunta casi obligada... ¿qué opinas de la situación actual del Amiga? ¿Crees que tenemos futuro frente a máquinas Wintel?.

AP: Es una pregunta divertida, me han preguntado esto tantas veces, y yo repetiré de nuevo que estamos al principo de 1997 y Amiga está todavía dando guerra. Por lo que recomendaría a todos los desarrolladores, compañías y usuarios de ahí fuera que no pierdan más el tiempo pensando en el destino de Amiga, porque Amiga está aquí para quedarse.
Debemos concentrarnos en desarrollar nuevos productos de alta calidad, y los usuarios comprarán nuevo hardware. Si tienes un A1200 sin acelerar, por favor usa un Amiga 040 ó 060 y verás la increíble diferencia. Cuanto más rapido actualices tu equipo mejores programas tendrás...

MR: Muchas gracias por responder esta entrevista y suerte con vuestros projectos..

Está claro que Click Boom está decidido 100% a apoyar a nuestra máquina, pero el éxito de esta dura empresa depende en su totalidad del apoyo que nosotros los usuarios le demos comprando 'Capital Punishment', así que ya sabéis, apoyad a los nuevos desarrolladores comprando sus productos y tendremos programas de calidad segura. ■MR

Y este mes...

En este número comenzamos una nueva etapa comentando aquellos juegos que hicieron las delicias de los más veteranos en el mundo del Amiga. Os acordareis de aquellas maravillas como Shadows of the Beast, Kick Off, Space Harrier, Dragon's Lair, etc, todo un alarde de espectáculo de imagen y sonido que hacían que el Amiga fuera lo mejor para jugar. Creo que será bueno aunque sea sólo ver esas imagénes y demostrarnos que estamos más vivos que nunca.

Deciros que igual, en el próximo número, prepararemos una lista de las direcciones de Internet de las compañías más importantes de desarrollo de juegos conseguidas del resultado de la campaña Amiga the Survivor y gracias a mucha gente que me está apoyando en ello. A ellos va dedicada esta pequeña cláusula, ¡gracias tios!.

Sigamos porque esto no ha parado. Ya que hay una compañía que está creciendo y sólo se dedica a Amiga. Parece increíble que alguien siga haciendo enormes esfuerzos por estar con nosotros, pero es que incluso produce juegos para los Amiga de siempre y a unos precios muy, pero que muy asequibles. Hemos comentado algunos de ellos, pero lo que importa es que no nos olvidemos del nombre de la compañía, porque creo que la debemos tener en cuenta, Vulcan Software.

Esta gente ha ido creciendo y mejorando la calidad de sus juegos. Con una crítica constructiva de "sólo pagar por el verdadero precio de lo que vale un juego", y siguiendo esa norma, tenemos juegos a muy buen precio y con una notable calidad. Juegos del tipo Doom, simuladores de avión para A500 incluso, y nombres como éstos: Hell Pigs, Breed2000, Wasted Dreams, Five Aside Football, Pinball Brain Damage, Genetic Species, The Enforcer, Valhall IV y Alien Olympics. Creo que el menú está muy bien servido y gracias a que esta gente y algunos otros se están mojando un poco en darnos juegos con calidad, creo que deberíamos ser un poco conscientes de las cosas. Intentaremos hacer una entrevista a Vulcan, como a Click Boom y Neo Software, tres compañías punteras en Amiga que lo apoyan tanto como ahora mismo estamos todos los usuarios volcados con nuestra máquina.

De nosotros depende mantener la ilusión viva. Pero creo que lo estamos conseguiendo, hay gente que traduce manuales al español, incluso al catalán, muchos se registran en shareware, y sólo falta intentar hacerlo en juegos llegando a un acuerdo con la empresa creadora de los mismos.

Son alternativas para poder conseguir algo mejor para nosotros, los españoles. Gracias a nosotros mismos podremos obtener los productos en nuestro propio idioma.

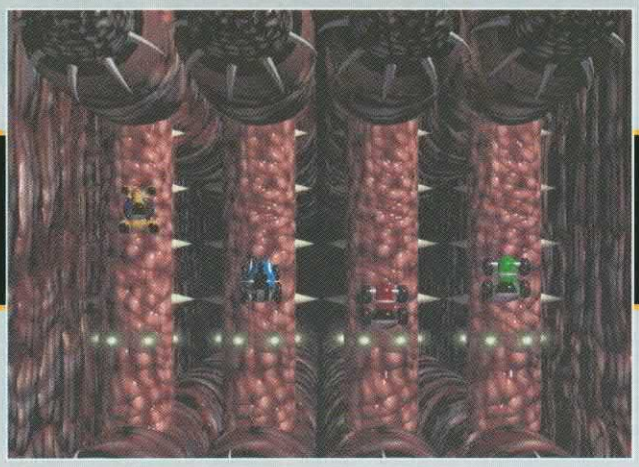
En fin, esperemos que las cosas sigan por este camino, pero siempre a mejor porque creo que Amiga sigue dando caña por mucho que digan lo contrario. Hasta el próximo nivel.

Dark Graphics.

HOT

burnout

PREVIEW





De la mano de Vulcan Software, que esperemos conocer mejor así como sus futuros proyectos, hemos conseguido estas imágenes sobre un futuro juego de coches con una calidad increíble. Como ya os dije en el comentario de este mes, Vulcan Software ha ido creciendo y mejorando mucho, para cada vez ofrecernos juegos con una calidad que sólo ellos van superando poco a poco.

BurnOut es compatible con máquinas AGA y se necesitan 6 megas de memoria RAM como mínimo para poder hacerlo funcionar. Siete discos repletos de acción, sólo útiles al instalarlos en el disco duro. Los gráficos están cien por cien renderizados en 3D por lo que la calidad de este juego puede ser increíble.

El juego está entero en alta resolución entrelazada en 256 colores y







a 25 frames por segundo, ¿quién da más? Todavía no he visto ningún juego así, espero que éste sea especial. Alta calidad en el sonido y músicas, efectos y demás. Atención porque el juego tiene una opción según los creadores que nos dará una super alta calidad de sonido con 6 canales con el Aura-Interactor Support, que me imagino puede ser para todos aquéllos que tengan el digitalizador Aura en su A1200 o simplemente sea una nueva forma de mostrar el sonido en el Amiga consiguiendo más voces, porque el Paula, aunque sea antiguo, nunca ha dejado de sorprender a la comunidad del Amiga. Opciones para multi-jugadores, hasta 4 jugadores máximo, y es compatible con el adaptador de joystick en el puerto paralelo. Cuatro coches individuales para cada uno con características especiales para cada modelo de coche. Se anuncia que habrá más coches en futuros discos de expansión. Los coches necesitarán poder expanderse mecánicamente para cada vez ofrecernos más poder e ir más rápido. Se podrán actualizar con embellecedores que tienen mecanismos y armas. Tendremos como opción un Torneo llamado Arenas y otro tipo Challenges.

Cuatro de Arenas y cuatro de Bonus Challenge, aunque se anuncia también que habrá más disponibles en futuros discos de expansión. Y ya, como colofón a todo esto, nos anuncian que sacarán un editor para diseñar nuestros propios circuitos y challenges para no quedarnos nunca limitados a lo mismo.

Creo que este juego, si sigue todas las características anunciadas, habrá que tenerlo en cuenta. Todo renderizado y con mucha calidad, algo que no se ha visto en un Amiga.■

VULCAN SOFTWARE

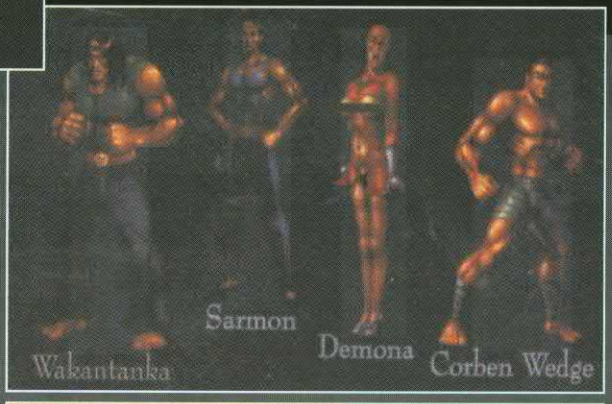
capital punishment

CLICK BOOM

Todos estábamos esperando impacientemente la llegada del anunciadísimo Capital Punishment, después de presenciar pantallas, demos y comentarios impresionantes. Así que en cuanto llegó la caja que contenía los siete discos con el juego, me puse inmediatamente a instalarlo. Hay que ir con cuidado con la instalación, puesto que previamente se tiene que copiar la lha.key al directorio L: del disco duro. En caso contrario, el juego no funcionaría. Una vez copiado este pequeño fichero me puse a instalar el resto. Mientras tanto, leía las instruciones, muy cortas, que acompañan al juego. En ellas se comentan las diferentes opciones de juego que se pueden encontrar: aventura épica, combate contra el ordenador, combate de equipo contra el ordenador, combate entre dos jugadores, torneo y liga. Acabando de leer estas opciones acabó la instalación, así que me dispuse a jugar. Existen tres formas de ejecutar el juego. La primera es desde un disco de arranque que puedes crear al final de la instalación; la segunda es desde el Workbench, en caso de disponer de un mínimo de 1.9 megas de memoria gráfica libre (puedes poner el Workbench a dos colores para ejecutar el programa), y la última es arrancando el ordenador sin la startup-sequence, dirigiéndose al directorio donde se encuentra el juego, ejecutándolo desde AmigaDOS, con la orden execute cp. Superada la pantalla de entrada del password empieza la presentación del juego, simple pero impactante, sobre todo gracias a la música que la acompaña, recordando la banda sonora del Terminator II.

En cuanto llegué a la pantalla de opciones, me dirijí de inmediato a Start game, puesto que las ganas de jugar eran muy grandes. Escojo un luchador y me preparo para el inicio del combate y prácticamente sólo pude hacer eso, porque fue empezar el combate y recibir golpes del adversario por todos sitio. La paliza fue monumental, con sangre por todos lados y el saludo del vencedor, que acaba de mosquearte. En ese momento decidí que antes de recibir otra tunda de palos era mejor leerse todas las opciones del juego, para intentar no volver a ser humillado de aquella forma. Quizás las más importantes son la fatiga -en cualquier momento puedes quedarte sin fuerzas y recibir varios puñetazos mientras te recuperas-, el realismo del impacto, la energía y la stamina, las trampas...

Una vez leídas todas estas opciones, me dispuse a realizar un combate utilizando varios luchadores, de forma que no tuviera que volver cada vez al menú principal. Después de los seis combates, utilizando diferentes personajes me dí cuenta de que cada uno es un mundo diferente. Todos cuentan con una variedad de golpes increíble, realizándolos muy suavemente pero con una rapidez asombrosa. Los escenarios de combate están bien acabados y los efectos sonoros son muy realísticos. Por fin conseguí ganar uno de los combates, más por un golpe de suerte que por el buen hacer de mi personaje. Pese a la dificultad que entraña, este juego crea una gran adicción, incrementándose cada vez que lo pones en funcionamiento. Sólo le faltaría estar en formato CD para ampliar los escenarios , utilizar muchas más músicas y poder realizar animaciones largas, con lo que se convertiría en uno de los juegos de culto de todos los tiempos para Amiga. Capital Punishment es una realidad que demuestra lo que puede hacer un Amiga. ClickBoom es la empresa que promete una nueva filosofía en juegos para Amiga.





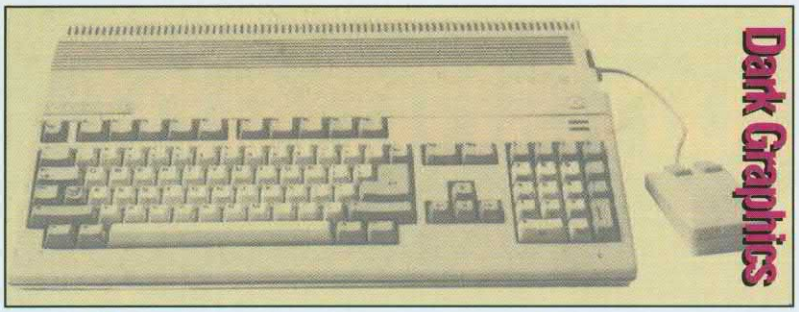












Dark Graphics

La época dorada.

En vista de la petición de muchos usuarios, tanto por cartas como por Internet, hemos decidido intentar crear un recordatorio y regresar en el túnel del tiempo para ver aquellos juegos que hicieron que el Amiga se conociera tanto como máquina de video-juegos. Además creo que será muy bonito ver imágenes de aquellos juegos que tanto y tanto tiempo nos mantuvieron pegados a las pantallas.

Aparte de ello, los más veteranos pudimos ver muchos de esos juegos, pero la gente incorporada en tiempos del A1200 ó A4000 al mundo Amiga, nunca habrá llegado a oír hablar de algunos de ellos, por lo que espero que el interés sea para todos. Pues nada más, empecemos hoy con esta nueva sección.

ChessMaster 2100

Allá por el año 1.986 salió al mercado este juego de ajedrez para nuestro Amiga y además en castellano, esos sí que eran tiempos buenos.

Con una notable calidad en los gráficos en aquellos tiempos en que todavía estabamos en pañales, con un sonido muy nulo, con diferentes vistas tanto 2D como 3D, cambios de colores en las fichas y demás elementos, hacían de este juego uno de los más indicados para el disfrute de la gente amante de este deporte.

Con diferentes niveles, tanto en la forma de aprendizaje como avanzada. También podremos decirle que nos vaya indicando la mejor jugada que podemos hacer, retroceder al último movimiento, posibilidad de grabar la partida, poder jugar a tiempo tanto para el jugador como para el ordenador u otra persona.

En definitiva, y por aquellos tiempos, éste era el mejor juego de ajedrez que había salido. Más tarde aparecería el famoso Battle Chess que era un ajedrez con figuras animadas, en el que cuando comías una se entablaba una lucha entre las figuras pero de una manera cómica y todo un lujo para deleitarse viéndolo. La única pega de este juego era la lentitud, pero bueno, dejémoslo para otro momento.

ChessMaster 2100 fue uno de los pioneros de ajedrez para nuestro Amiga. Quizás en sus puntos negativos, se le podrían achacar las pocas tablas o figuras a elegir, la lentitud con que piensa el ordenador en modos o niveles altos, y es que, claro, un A500 con un 68000 a 7 mhz pues ya me diréis lo que podía dar de sí en aquella epoca para calcular a tanta velocidad millones de jugadas o aperturas; pero aún así, estaba todo bastante ajustado.

En definitiva, el primer tablero que pude ver con el que aprender, ya que gracias a ChessMaster aprendí a jugar al ajedrez para luego deleitarme con Battle Chess.

BloodWich

Como no disponía del famoso Dungeon Master y como no me acordaba exactamente de cuál de estos dos juegos era más antiguo, al final me incliné hacia este juego que con tan sólo unos 250 kb tenía un mapeado super extenso donde había que ir subiendo pisos en un castillo lleno de enemigos.

Y me diréis de qué iba este juego. Pues es un RPG en toda regla, con todos los elementos típicos en estos juegos: pócimas, espadas mágicas, dagas, venenos, trampas por todos los lados, enigmas por resolver, paredes que se mueven cuando menos te lo esperas, es decir, de esos juegos en que necesitas un lápiz, papel cuadriculado y una goma para hacerte un mapa super extenso de cada nivel y disfrutarlo como en los mejores tiempos, porque el juego sigue guardando toda esa fantasía y genialidad.

Yo nunca me lo llegué a terminar, creo que llegué al nivel 7 y la verdad, lo dejé por otros juegos, pero la adicción que te puede hacer llegar a coger Bloodwich es digna de lo que deberían hacer los juegos de hoy en día.

Si a todo esto le añadimos que podemos jugar con otro amigo y que cada uno puede ir por diferentes lados, con su pantalla aparte, con su grupo de personas, armas y demás elementos, hacían que este juego, sobre todo en el verano, fuera de lo más alucinante.

Después de la serie Zork, que no era rol puro, Bard's Tale y su saga, y alguno más, llegó Dungeon Master cuya segunda parte la hemos comentado hace pocos números. Y al final nos llegó Bloodwich con todos los ingredientes de su maestro Dungeon, con lo que el éxito lo tenía garantizado.

Un sonido prácticamente nulo, unos gráficos poco detallados pero que cumplían con su cometido, una pantalla demasiado reducida para poder jugar cómodamente. Aún así, este juego se hizo un gran hueco en la mente de muchos, porque estoy seguro de que cada momento que lo dejaban de jugar, se les vendría a la mente algún pasillo que habían dejado sin recorrer, y es que BloodWich era inmensamente grande.■

Trucos



ALIENS US:

(Códigos de niveles)

APC Rescue	"272H"
Oproom Defence	"1106D"
Airduct Maze	"2361F"
Newt Rescue	"7140E"
Queens Battle	"7163H"



AMAZING SPIDERMAN:

Escribe el nombre "GENERIC" en la tabla de grabar los records. Durante el juego pulsa 'HELP' y la energía estará otra vez al máximo.

AMNIOS:

(Códigos de niveles)

LEVEL 2 "FRDSNSMNGR"	LEVEL 7 "RCHLMCLTHS"
LEVEL 3_"PLFRMNLQSN"	LEVEL 8_"THBSTSTFTT"
LEVEL 4_"LSNBRGNSLQ"	LEVEL 9_"THTHJJRSNN"
LEVEL 5 "LKMCTKSCDF"	LEVEL 10 "MLFNDBTFLL"
LEVEL 6 "STBNLMRCHL"	LEVEL 11 "BTTMNDHRCH"

ANARCHY

En la tabla de grabar los records escribe "FUNNY FACE". Durante el juego pulsa pausa y escribe "WELL ARD" con lo que activarás el modo cheat. Para los diferentes trucos deberás pulsar las siguientes teclas:

'1'	Incrementa tu boost por 100
'2'	Rellena el spreadshot meter
'3'	Más smart bomb
'4'	Recarga el canon
'5'	Rellena el Double shot meter
'6'	500 de boost
'7'	Rellena el life meter
'8'	Shield para nuestra nave
'9'	Shield para la gente (people)
'0'	No tiene
'-'	Rellena el canon meter

APB

Pulsa el joystick hacia atrás y el botón de fuego. Saltarás de nivel.

APIDYA

Pulsa pausa del juego y escribe "ULRDABBA" para llenar tus armas. Otra cosa para hacer es en la pantalla del título escribe uno de estos trucos:

"MISSHONEYBEE"	2ND PANTALLA
"DEPUTYOFLOVE"	3RD PANTALLA
"HASTALAVISTA"	4TH PANTALLA
"SNEAKPREVIEW"	5TH PANTALLA
"SHOWCREDITS"	FINALE

y antes de dar Return tienes que escribir "SHOWCREDITS" Pulsa las teclas HELP y DEL al mismo tiempo y activarás la opción Slow Down aproximadamente al 50%

APPRENTICE

Durante el juego pulsa a la vez DEL y F3 para 50 guys y todos los extras. En la pantalla de título pulsa TAB para los passwords. Entonces de nuevo escribe cualquiera de estos códigos de niveles:

WIZARD - GUILD - SPELLS - ARCANE - DRUID - FAERIE

El gigante oculto: ARexx

Desde su primera concepción, Rexx (y también ARexx) ha sido un lenguaje "distinto" no ya en cuanto a su sintaxis básica, que es equivalente a la de cualquier otro lenguaje estructurado, sino en el modo de actuar dentro del ordenador como un "pegamento" en tiempo real de aplicaciones. Cualquier aplicación, si tiene acceso a ARexx, tiene garantizado el que su funcionalidad se multiplique hasta límites insospechados.

Por Ignacio Enrique Cabero

Cuando a mediados de 1992 subía de versión de AMIGAOS a mi querido AMIGA 2000 a la 2.04, una de las cosas que no me cuadraban eran las separatas de la nueva documentación. Me faltaba una y me sobraba otra. La que me faltaba era la del AMIGA Basic y la que me "sobraba" una que escuetamente decía ARexx. Había leído rumores de que AMIGABasic no funcionaba en la versión 2, así que intenté poner en marcha mi antiguo AMIGABasic y, efectivamente, no funcionaba todo lo bien que cabría esperar pero con unos toques de Preferences funcionaba perfectamente. Así que, dado que por entonces estaba hojeando unos libros de utilidades para AMIGABasic y otros de AMOS, aquella sección ARexx pasó a segundo término cogiendo un poquito de polvo. Probablemente a muchos de ustedes les habrá ocurrido algo parecido, y no es de extrañar, pues de querer hacer algún programa que saliera de los límites de la shell por entonces lo más utilizado era el Basic en cualquiera de sus sabores : AMIGABasic, AMOS, Blitz Basic, Hsoft Basic... y quien quisiera hacer cosas más serias tenía que vérselas con el C o el ensamblador. Cuando me compré el AMIGA 1200 Surfer, volví a echar de menos otro capítulo en la documentación: ¿el ARexx había desaparecido?, no, simplemente ocurría que el manual sólo venía con los AMIGA 4000, todavía hay categorías. Así que para los millones de usuarios de un AMIGA 1200 el ARexx también pasa más o menos desapercibido. Pero, en estos años, ARexx ha ido poco a poco ganando protagonismo. Han ido apareciendo programas comerciales escritos en ARexx para controlar y automatizar procesos en la manipulación de imágenes como controladores de programas de gran difusión: Art Departament, o Lightwave, prácticamente toda aplicación de tipo serio del AMIGA de los últimos 5 años ha ido incorporando el manejo de macros de ARexx, las revistas sobre el AMIGA han ido incluyendo secciones sobre ARexx, y, últimamente, los programas de acceso a redes como los de acceso a Internet utilizan internamente ARexx. ARexx ha entrado en nuestras vidas casi sin darnos cuenta, y sin mostrarnos abiertamente el gigante que lleva dentro. Pero esto no nos ha de sorprender, al propio lenguaje Rexx en su historia le ha ocurrido algo parecido en su entorno de origen: IBM.

Un poquito de historia.

Durante los años 70 en el T.J. Watson Research Center de IBM se desarrolló un lenguaje para máquinas virtuales de la serie 370 (los mainframe de la época), este lenguaje, EXEC, quería ser un lenguaje de extensión de aplicaciones o de macros, que pernitiera , con un lenguaje simple y con poca lógica, agrupar comandos de aplicaciones e incluso de aplicaciones distintas corriendo en distintas máquinas virtuales al mismo tiempo. Con el tiempo se refinó en un lenguaje llamado EXEC2, pero de un estilo de identificación de comandos por prefijos un poco inadecuado. El 29 de marzo de 1979 Mike Cowlishaw escribe una primera especificación de un lenguaje con la funcionalidad de EXEC2 pero con estilo propio de lenguajes como ALGOL PASCAL o PL/i. Se le denominó REX, porque sonaba bien, y, más tarde, en 1982, ganó una X para evitar que se confundiera con otros productos. En toda esta primera época las características de lenguaje "pegamento" entre aplicaciones van haciendo mella en la organización de IBM y va difundiendo su utilización por todos los entresijos del Gigante Azul. Desde aquí Rexx evoluciona rápidamente y en 1987 IBM designa Rexx como el lenguaje de procedimientos de su arquitectura de sistemas SAA, lo que supone que aparezca en todos los sistemas operativos de IBM, desde el MVS al OS/2, AIX, AS/400 y, recientemente, en el PC-DOS versión 7. Por el camino



aparecen versiones para Rexx para otros entornos, Unix, Windows, y, por supuesto, aparece el ARexx de nuestro AMIGA. ARexx lo escribe William S. Hawes en 1987 y desde la versión 2.0 del Amiga-OS es parte integrante del mismo. Aparecen compiladores para Rexx (y también para ARexx) el primero en 1990 y muy muy recientemente (7 de Junio de 1996) se publicó el ANSI Standard de Rexx con número X3.274-1996. Actualmente están en fase beta dos nuevas especificaciones, por parte de IBM, NetRexx y ObjectRexx. La primera con funcionalidad orientada a objetos e incluyendo el control de Javascripts y la segunda incluyendo un entorno visual de desarrollo orientado a objetos para Rexx.

Pero, ¿qué tiene de especial Rexx?

Rexx, como lenguaje en sí, tiene pocas cosas especiales pero muy interesantes. En sí es un lenguaje procedural estructurado con muy pocos comandos, lo que le hace relativamente fácil de aprender.

Tiene los típicos comandos de control de flujo, y unos pocos

Los nuevos Rexx: NetRexx y ObjectRexx.

La evolución del lenguaje es imparable. Actualmente en IBM se está trabajando en dos nuevas modalidades del lenguaje, ambas en fase beta. Las dos versiones tienen algo en común, su orientación a objetos. Pero ambos lenguajes son un poco distintos en cuanto a su aproximación. En ambos el manejo de variables y funciones pasa a ser el genérico de lenguajes orientados a objetos (OO), pasan a llamarse atributos y métodos, todo ello enmarcado en los objetos o clases. En ambos lenguajes aparecen nuevos tipos de datos que parten de clases predefinidas.

La aproximación de ObjectRexx al mundo OO es en cuanto a estilo muy similar a la de C++ y, tal y como ocurría con C++, se respeta la sintaxis del lenguaje subyacente prácticamente al 100%, es decir, sigue siendo Rexx en todos sus aspectos. En ObjectRexx aparecen algunos operadores de indirección de clases como la tilde sencilla y doble, muy útiles a la hora de referenciar atributos utilizando métodos.

NetRexx, por otro lado, se monta de otra manera. No permite ejecutar ningún método que no esté declarado previamente ya sea con el comando method o en una librería. En NetRexx, para poder acceder a las funciones de una aplicación, hay que definir de alguna manera todas las funciones de la aplicación previamente mediante los comandos package, class y method. Package sustituye en cierta manera al comando address que desaparece en NetRexx, aunque permite la misma funcionalidad, el espíritu del comando no es el mismo. NetRexx precisa de unas definiciones previas al uso de atributos propias de lenguajes compilados, aunque lo especial es que en NetRexx no hay sentencias de definición con una colocación precisa en el programa como en C, Pascal o COBOL, sino comandos de definición de igual rango que un comando SAY. ¿Por qué dos aproximaciones de Rexx al mundo OO? Por una razón: NetRexx y su especial necesidad de definiciones previas está justificado por tener embebido Java en su definición. Todos los atributos y métodos de Java están incluidos. (Java es un nuevo medio standard de lenguaje de ejecución de programas utilizando internet desarrollado por Sun Microsystems en dura pugna con ActiveX de Microsoft por ocupar el mismo nicho) de ahí también deriva su nombre: NetRexx el Rexx para la red.

ObjectRexx está siendo desarrollado por el laboratorio alemán de desarrollo de software de IBM en Boeblingen y ya tiene en el mercado algún libro específico. NetRexx lo está desarrollando Mike Cowlishaw, el padre del Rexx, en los laboratorios IBM del Reino Unido en Hursley. Ambos lenguajes ya tienen disponibles versiones de evaluación para Windows, y se pueden conseguir en Internet las especificaciones de los lenguajes.

Para mayor información:

http://www2.hursley.ibm.com/rexx/

comandos de entrada/salida y luego vienen las sutilezas como la creación dinámica de variables, el tipo único de datos (cadena de caracteres) al que se convierten todos los demás (aunque en el Amiga los números en vez de tratarse como tales en cadena de caracteres, se manipulan con la librería aritmética del AMIGA-OS). Algún otro detalle como las variables stem, una especie de matrices de variables con n dimensiones y la posibilidad de construir partes de programa en una variable y ejecutarlo (típico de otros lenguajes como MUMPS), lo que nos permite hacer aplicaciones que se adapten fácilmente a la resolución de problemas que dependan de factores muy variables y con muchas dependencias, que con otros lenguajes nos obligarían a hacer grandes funciones de toma de decisión.

Pero la mayor diferencia, y que es de lo más característico, es que si Rexx no puede entender algún comando, se lo envía a la aplicación que lo llamó, o a la que se haya puesto en comunicación, para que se lo resuelva. Es aquí donde radica la gran potencia de Rexx, en la posibilidad de contar con otras aplicaciones para realizar una función, pudiendo hacer de un auténtico "pegamento" entre aplicaciones. En toda esta comunicación con otra aplicación Rexx dispone de los mecanismos de control suficientes para saber si ha llegado a buen término el comando o poder actuar en caso de error.

Bueno, pero ¿qué tiene de especial ARexx, respecto a Rexx?

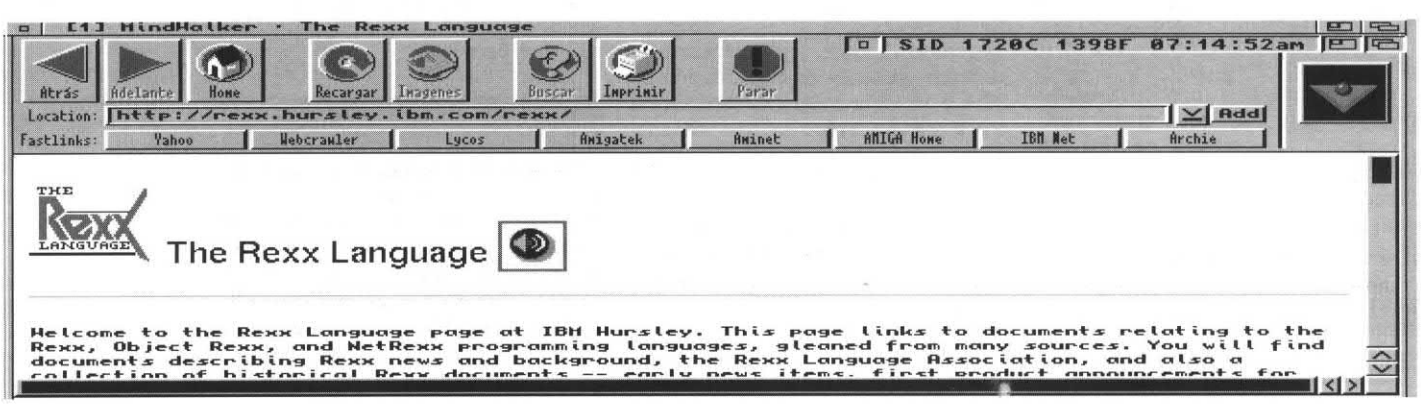
Aparte de las diferencias a nivel del paquete matemático que en Rexx se trabaja con aritmética BCD y en ARexx con aritmética de doble precisión y de unas pocas matizaciones de sintaxis, la diferencia fundamental está en la comunicación entre aplicaciones. Genéricamente en Rexx se debe hacer a través de manejo de colas, pero en ARexx tenemos un sistema más elegante: utilizar los puertos de mensajes del Amiga-OS, de hecho el manejo por Intuition de los mensajes de ARexx es exacto al manejo que se hace de otros mensajes más habituales como el movimiento del ratón o la selección de un icono con un doble click. En efecto, ARexx se comunica con las distintas aplicaciones en el nivel más íntimo con lo que la eficiencia de dicha comunicación está garantizada, no es pues de estrañar que las pilas TCP de comunicación con redes locales se construyan alrededor de ARexx dado que con ARexx se puede llegar al corazón de cualquier aplicación que corra en el AMIGA y de un modo eficiente.

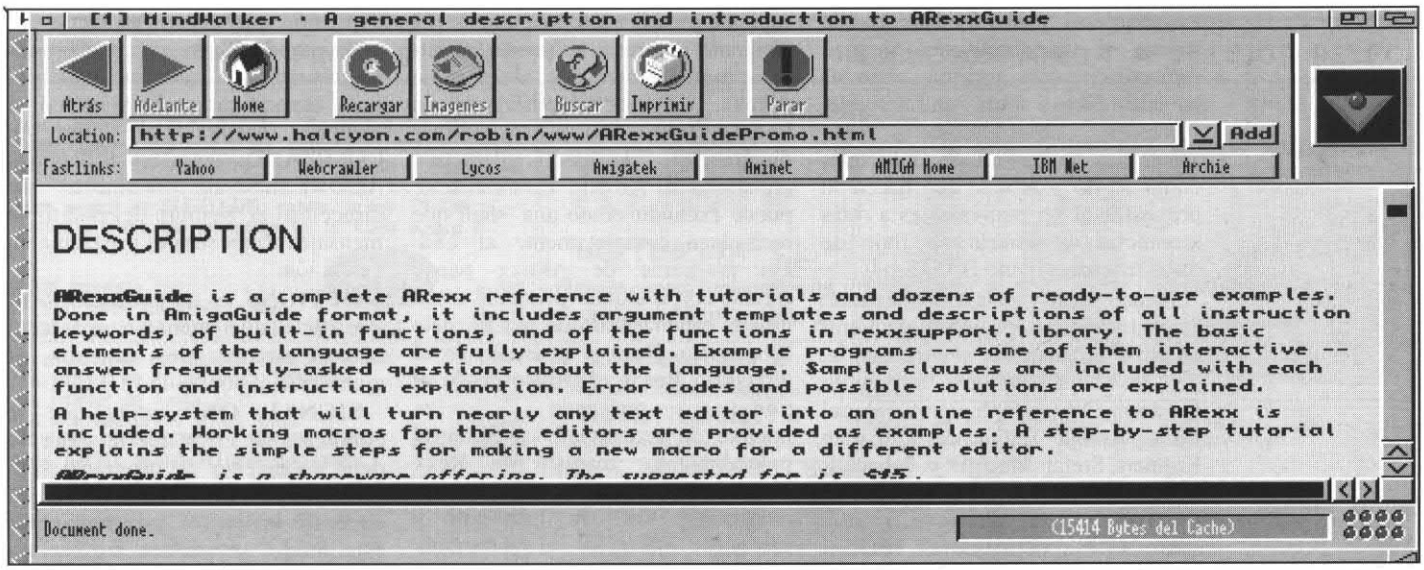
En Rexx además existe un método natural de expansión de las posibilidades del lenguaje, mediante librerías, que en el caso de ARexx permiten acceder a todas las librerías propias del AMIGA, mediante una librería intermedia de Rexx, es decir, no estamos limitados de manera alguna, desde ARexx podemos acceder a todas las funciones disponibles en nuestro sistema operativo.

El corazón del ARexx es el procedimiento Rexxmaster, que maneja las librerías de funciones y las estructuras de datos. Este programa, una vez lanzado, espera a que le lleguen mensajes por una puerta de Amiga-OS y ejecuta las macros que se le soliciten buscándolas en el directorio Rexx:.

Todo programa ARexx se ejecuta como una tarea independiente que lee y ejecuta el código fuente con la librería Rexxsyslib.library que contiene el intérprete de Arexx. Esto hace que puedan ejecutarse muchos programas a la vez con poco consumo de memoria al ser el intérprete una librería del sistema.

ARexx, como Rexx, tiene una librería básica con funciones comunes de entrada/salida, manejo de cadenas de caracteres, de manipulación de bit numéricas, de conversiones y de sistema, que prácticamente se corresponden con el nuevo standard ANSI de Rexx; a estas librerías se les puede añadir fácilmente otras librerías como la Rxgen originariamente de la colección Fred Fish y actualmente en Aminet. Rxgen permite acceder a cualquier librería de Amiga-OS desde





ARexx, con lo que tenemos todo el mundo del AMIGA a nuestros pies. Otra librería interesante es la MUIRexx con la que podemos crear facilmente interfaces de usuario basados en MUI para Rexx. También está en Aminet pero colgando de dev/mui no de util/rexx como la mayoría de lo dedicado a Rexx en aminet.

Rexx tiene otras ventajas: - Es un lenguaje interpretado, lo cual para el entorno en que se le pretende hacer trabajar es una gran ventaja. La idea es que en Rexx se hagan programas sencillos que interrelacionen las potentes funciones de las aplicaciones de nuestro sistema, es decir, se trata de que la enjundia de nuestras "macros" la ejecute una aplicación muy potente para su cometido mientras que Rexx simplemente hace de director de orquesta. Al ser interpretado, se hace muy simple modificar los programas durante su desarrollo. De ser compilado (y hay compiladores de ARexx), el periodo de afinamiento se alarga y la facilidad de manejo se pierde en medio de compilaciones y más compilaciones, aunque eso sí, ganaríamos en velocidad de ejecución. Además el tener ahí un interprete nos permite hacer cosas tan importantes como lo que comentábamos de poder colocar un trozo de programa en una variable y ejecutarlo, con la flexibilidad que nos proporciona a la hora de adaptarnos a diversas situaciones.

Aparte de ser interpretado, de cara al desarrollo de programas ARexx, lleva incorporadas sentencias de depuración de código con lo que aún es más simple corregir problemas cuando estemos escribiendo una macro. Además, tenemos instrucciones para control de errores en ejecución, y opciones de ejecución de la macro sin efectuar acciones, interesante también a la hora de ver que todo está correcto al programar una macro. También existe la posibilidad de detectar las señales e interrupciones del Amiga-OS y actuar en consecuencia (qué pasa al pulsar CTRL-C, CTRL-D o CTRL-F...)

Bien, y ¿cómo es un programa en ARexx?

Todos los programas de ARexx comienzan con un comentario como los del lenguaje C. Su objetivo es intentar que el programador se acostumbre a documentar los programas un poco más de lo habitual (nada). Así un programa simple podría ser, como dirían Kernighan y Ritchie, los padres del lenguaje C, en su libro "El lenguaje de programación C":

```
/*Mi primer programa:
homenaje a Kernighan y
Ritchie*/
SAY "Hola, mundo."
```

Si introduce estas dos líneas con el ed o el memacs, y las salva en un fichero que se llame por ejemplo hola.rexx, al ejecutar desde cli la instrucción "rx hola" obtendrá el mensaje "Hola,mundo" que el lo que se quería hacer con este primer programa. Los comentarios, pues, comienzan con </*> y terminan con <*/> como en el lenguaje C. La segunda línea tiene una instrucción ARexx: SAY. SAY es uno de los pocos comandos de entrada/salida de Rexx, lo que hace es decir un texto que aparecerá entre comillas a continuación del comando. El texto lo muestra en el canal de salida por defecto, normalmente la ventana de CLI donde se lanzó el programa con el comando rx. El comando de Rexx inverso a SAY es PULL que se utiliza para recoger un texto en una variable:

```
/*Vamos a calcular un
factorial */
say"Por favor deme un número
para calcular el factorial:
"pull numero say numero "!
=" factorial(numero)
/*llamamos a la función
factorial */
factorial: procedure arg num
resultado = 1 if num < 0
then return "Lo de factorial
de cero es un poco difícil"
do n=1 to num
result = result*n
end n
return result
```

Bueno, hemos complicado un poquito más las cosas. Como se puede ver , los comandos de ARexx no han de estar necesariamente en mayúsculas, y hemos definido una función interna "factorial" que calcula el factorial del número que tecleemos. Número es la variable que arrastra el valor por nosotros tecleado, y num es el parámetro de la función factorial. Podríamos haber llamado también numero a este parámetro, y seguiría siendo una variable distinta a la variable numero que usamos con pull. Existen, pues, variables locales a las funciones definidas. En Rexx, además, podríamos hacer que una

El Rexx Standard ANSI.

El American National Standard (ANSI Standard) de Rexx, se denomina "Lenguaje de programación Rexx" y su número es el X3.274-1996. Se ha fundado a partir del Libro de Mike Cowlishaw como referencia de trabajo. Se aprobó el 7 de Junio de 1996. Todavía no hay ninguna implementación que se ajuste enteramente al standard, aunque ARexx está prácticamente enmarcado en él. Tal vez la única desviación de la definición es en cuanto a las funciones primitivas de la librería standard de Rexx que tienen una denominación distinta, no así la librería en sí, que es prácticamente igual. Sin equivocarnos, podríamos decir que si quien vaya a ser el sucesor de ESCOM lo deseara, homologar ARexx al standard sería sumamente sencillo.

variable local y una global sean la misma si queremos que tengan repercusiones las acciones tomadas en una función sobre una variable. Aparecen otras cosas como sentencias de control de flujo tales como if, do o return que hacen lo previsible al ser equivalentes a otras sentencias de control de flujo de otros lenguajes como BASIC o C.

Hasta aquí nada de extraño respecto a lo que podemos encontrar en otros lenguajes de programación, pero vamos a complicar un poquito las cosas. El ejemplo, proviene del libro Amiga Intern de Christian Kuhnert, Stefan Maelger y Johannes Schemmel, libro que a priori, por su título, no parece que vaya a tratar sobre ARexx pero que en realidad dedica casi 200 páginas (toda la segunda parte) a este lenguaje: <<El siguiente programa se puede utilizar para experimentar con el lenguaje ARexx. Un sencillo intérprete de líneas, puede utilizarse para ejecutar directamente de modo interactivo comandos de ARexx. También se le puede expandir como una shell que reemplaze completamente al CLI. Un programa de ARexx puede crearse con cualquier editor. Si usted quiere ejecutarlo desde el CLI, dele la etiqueta .Rexx y guárdelo en el directorio Rexx:. Llámelo desde el CLI tecleando "rx nombre_de_programa". Si el procedimiento maestro de Rexx RexxMast todavía no se está ejecutando, "rx" lo arrancará y entonces ejecutará el programa Rexx.

```
/* interface de Rexx
interactivo */
address command
/* El destino de los
comandos es el CLI*/
options prompt "Rexx>"
/* Indicativo de comando */
start:
/* punto de entrada en caso
de error */
signal on syntax
/* En caso de error ir a la
etiqueta */
signal on error
/* correspondiente en vez de
cancelar */
do forever
/* bucle sin fin */
parse pull input
/* espera un comando por
teclado */
interpret input
/* ejecuta el comando como
código ARexx */
end
/* y volvemos a otro bucle
*/
syntax:
/* En caso de error de
sintaxis dar un mensaje...*/
say "Error" rc "en la línea
sigl":"  errortext(rc)
signal start
/* y volvemos a empezar */
error:
/* si hay un error en el
comando... */
say "Código devuelto:" rc
/*.., devolvemos el
returncode */
signal start
/* ... y seguimos*/
```

La instrucción ADDRESS dice cual es el destino de los comandos externos. Rexx ve cualquier expresión que no sea utilizada por un comando Rexx con expresiones a transmitir al entorno externo. Para especificar al DOS cómo el receptor utiliza la dirección COMMAND; sino (si utilizamos ADDRESS sin nombre de dirección) el nombre del puerto de mensajes Rexx será el programa en ejecución.

OPTIONS, es un comando Rexx que dice qué mensaje aparecerá como prompt de usuario al ejecutarse el comando PULL.

SIGNAL ON, indica que la condición de error que le sigue no debe de detener el programa sino proseguir a una etiqueta equivalente en el programa. De este modo se pueden atrapar los errores. Cuando esto se produce, el error, se cancelan los bucles DO en curso y se cancela la señal de error, pasando el programa a la etiqueta de la señal. Después de manejar el error, no se puede seguir el programa a no ser que se especifique el sitio donde continuar (signal start en nuestro caso). Hay unas variables especiales de sistema que contienen la línea (sigl) tras una condición de interrupción, o, en este caso, el código de error o el de retorno. El uso de estas variables aparece claro en los dos bloques del final del programa. ERRORTEXT() es una función de Rexx que devuelve el mensaje de error correspondiente a un número de error (en inglés).

PARSE, asigna cadenas de caracteres a variables. También ofrece funciones de troceado de cadenas (similar al scanf del C).

Aunque **PARSE PULL** espera que se introduzca algo por el teclado, no se convierte a mayúsculas como en PULL.

INTERPRET, es un comando muy simple pero muy potente. La expresión que le siga se ejecutará como un comando ARexx.

Experimente con el programa; rápidamente le dará el conocimiento de cómo trabaja Rexx. >>

Podemos resumir diciendo que ARexx es un lenguaje muy muy sencillo pero muy muy potente. Sencillo porque tiene pocos comandos y una sintaxis inglesa relativamente sencilla y fácil de leer, y es interpretado. Potente porque no tiene ninguna traba a la hora de acceder a todos los recursos y aplicaciones que tengamos en nuestro sistema, además de permitir acceder a otras aplicaciones en tiempo real. No lo dude, ¡le sorprenderá!■JEC

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

-The Rexx Language
M.F. Cowlishaw segunda edición ISBN 0-13-780651-5 Prentice-Hall, 1990. El libro base del estandard ANSI.

-ARexx Users Reference Manual
William S. Hawes. Disponible en los manuales de sistema desde la versión 2.0 del AMIGA-OS.

-Practical Usage of Rexx
Anthony S. Rudd ISBN 0-13-682790-X, Ellis Horwood (Simon&Schuster), 1990

-Amiga Intern
Christian Kuhnert, Stefan Maelger, Johannes Shemmel ISBN 1-55755-148-0, Abacus (Data Becker), 1992. El libro está basado sobre todo en el AMIGA 3000, pero toda la sección segunda trata de ARexx.

-Using ARexx on the Amiga
Chris Zamara and Nich Sullivan ISBN 1-55755-114-6, Abacus (Data Becker), 1991

-/aminet/util/rexx/ARexxguide2_0A.lha
Guía shareware de Arexx de Robin Evans con guía de referencia y tutoriales.

WWW

-http://rexx.hursley.ibm.com/rexx/
La página fundamental sobre Rexx, desde aquí se puede obtener el documento del Standard ANSI así como manuales de NetRexx y ObjectRexx. Se mantiene muy actualizada, prácticamente día a día por el padre del Rexx Mike Cowlishaw.

-http://www.funet.fi/pub/languages/rexx/rexxfaq.txt
Página de Rexx de Eric Guiguere, sobre preguntas frecuentes sobre Rexx; está un poco atrasada pero es interesante. Eric trabajó en Commodore y es el responsable de los manuales actuales de Rexx de Commodore. Actualmente trabaja en Watcom, una subsidiaria de Sybase en el vx-Rexx interface visual de Rexx con acceso a motores de base de datos relacionales (Sybase SQLAnywere).

-http://rexx.hursley.ibm.com/rexx/rexxbook.htm
Bibliografía sobre Rexx..

PRODUCTOS AMIGA A PRECIOS DE PC

RENDERIDE: El unico sistema que acaba con los problemas del CD-ROM IDE para el A1200. PLUG & PLAY. Sin soldaduras, sin ca - bles colgando, tendras un puerto IDE externo ESTANDARD para la conexion de cualquier periferico que se conecte al puerto IDE como discos duros, CD-ROMS, removibles etc...El kit se ofrece completo con manual en CASTELLANO, cables, driver CD-ROM y todo lo necesario para que lo montes en tu A1200 basico o Torre.

EXCLUSIVO

Kit RENDERIDE completo	6.900
Kit RENDERIDE+Fuente BIG RENDER 200W!	16.800
Kit RENDERIDE+Fuente BIG RENDER 200W+TORRE AMIGA	18.300

Fuente de alimentacion BIG RENDER 200W A5/6/1200	9.900
Conecta un monitor de PC al Aniga 1200/4000	3.500
Conecta un monitor de Aniga al PC	3.500
CD ROM X10velocidad+driver Atapi Amiga	17.500
CD ROM y discos duros SCSI GARANTIZAMOS EL MEJOR	PRECIO
Raton AMIGA WALKER NEGRO+ALFOMBRILLA 400dpi	3.000
Torre SCSI 4 dispositivos (lo que estabas esperando!)	19.900
Torre SCSI 8 dispositivos	39.900
Caja externa dispositivos SCSI in/out C50+ID's	12.900
Rack 5" 1/4 para disco duro 3,5" extraible	4.000
POR FIN !! CAMISAS AMIGUERAS CON LOGO AMIGA	1.200
JAZ DRIVE 1 Giga renovible ahora al increible precio de	69.900
ZIP DRIVE 100 Mbytes renovibles, la solucion econonica	31.900

RENDER MULTIMEDIA S.L.

El unico centro especialista en Amiga para Alicante y Murcia

C/Ruperto Chapi, 56
03201 Elche (Alicante)
Tel/Fax: (96) 543 99 53
e-mail: seracc@lix.intercom.es

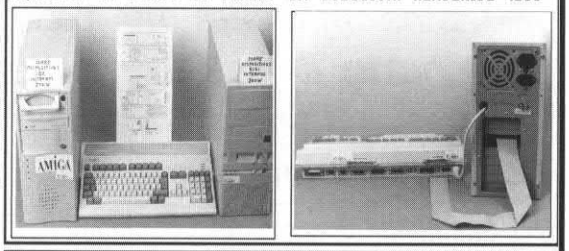
¡¡BAJAN!!

4 Mbytes EDO RAM	3000
8 Mbytes EDO RAM	5000
16 Mbytes EDO RAM	12000
32 Mbytes EDO RAM	25000
1,2 GIGAS 3,5"	31.500
1,6 GIGAS 3,5"	34900
2 GIGAS 3,5"	38900

PRODUCTOS AMIGA A PRECIOS DE PC

GENLOCK Y/C y VC 2 FADER RECICL. 6M GARANTIA 49.900
TENEMOS GENLOCKS A TU MEDIDA Consultar

¿QUIERES TU AMIGA EN TORRE? LA SOLUCION: RENDERIDE 1200



Conecta un PC a tu Amiga! inc. cable+drivers CAST.	3.500
Red Amiga-Amiga inc. cable+driver CASTELLANO	3.500
Cartuchos ZIP-DRIVE	2.600
Digitalizador VIDI 24 VC e Y/C externo	35.900
BLIZZARD 1260 50 MHZ	EL MEJOR PRECIO
BLIZZARD 1260 50 MHZ+16 MBYTES EDO RAM	EL MEJOR PRECIO
MODEM 33.600 BAUD+SOFT AMIGA	23.900

Varios titulos en CD-ROM, tarjetas IDE/SCSI/RAM, joysticks,

¡¡ SERVIMOS A TODA ESPANA EN 24H !!

CLUB BYTE multimedia

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

OFERTAS FEBRERO 1997

IVA incluido en todos los precios

Aceleradoras A1200:	
Blizzard 1230 IV 50MHz	34.900
Blizzard 1260 060 50MHz	99.900
Blizzard 1240T/ERC	49.900
Aceleradoras A3000/A4000:	
CyberStorm Mk-II 040/40Mhz	59.900
CyberStorm Mk-II 060/50Mhz	119.900
Controladoras:	
Alfa Data Zorro-II CdRom	14.500
Apollo 2000 SCSI2+IDE	13.900
Kit SCSI2 Blizzard 1230/1260	18.900
Squirrel SCSI2 Pcmcia	13.900
Oktagon SCSI II Zorro II	26.700
Tarjetas Gráficas:	
Picasso-IV	69.900
Retina BLT Zorro-III (S-VHS)	39.900
CyberVision 64 3D 4Mb	49.900

Audio:	
Aura Pcmcia	18.900
Megalosound	6.900
Toccata 16bits	54.900
Digitalizadores de Video:	
Vidi Amiga 24RT	39.900
Pro-Grab 24	39.000
VLAB Zorro-II	49.900
VLAB Externo A1200	64.900
Varios:	
Ratón Amiga Walker	3.200
Disquetera interna A1200 HD	18.500
Disquetera externa Alfa Data	14.500
Pad Cd32	4.200
Ampliación mem. A500 1.8Mb	26.900
Caja supertorre A1200	28.900
Interface teclado PC	9.900

Foto-Vídeo Oliver

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

Tel./Fax: (971) 54 53 59

MODEMizate...

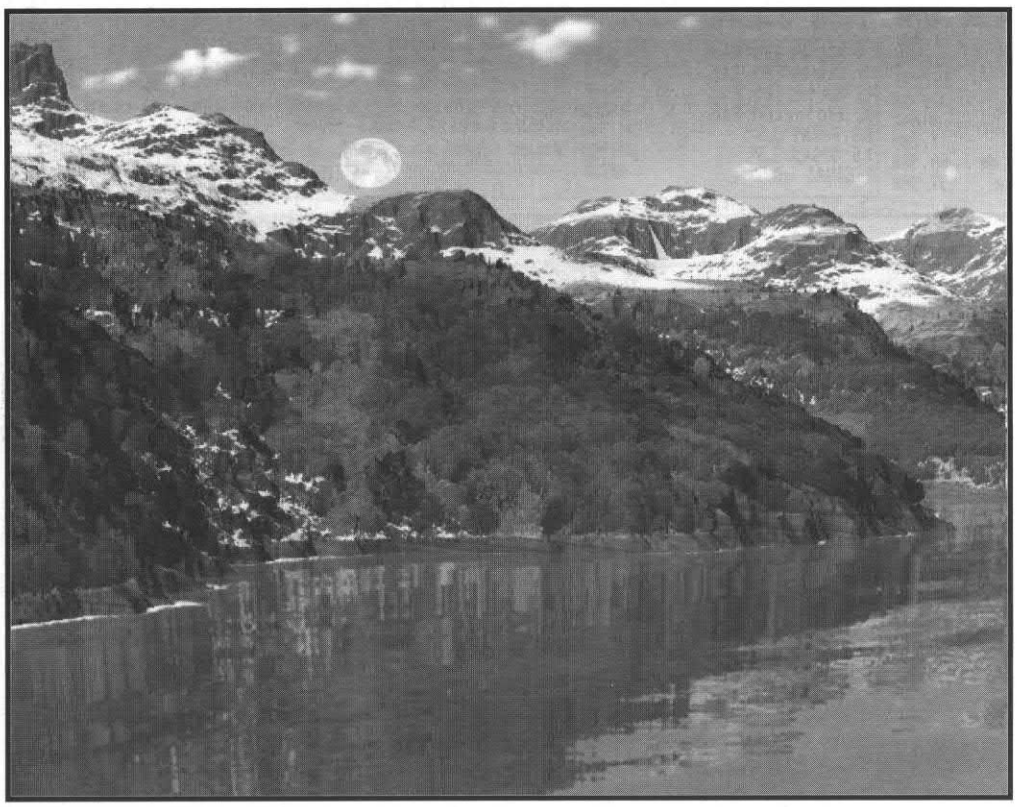
Modem/Fax externo 33.600 bps.....29.900
Modem/Fax ext. 33.600 US Robotics.....38.900
Modem/Fax ext. 14.400 .....13.900

Los precios incluyen:
IVA+ Transporte urgente a toda España+cables+ F.A propia+soft* + 1 año GRATIS en AGC BBS
*** El soft entregado varía según modelo y configuración, consultar.**

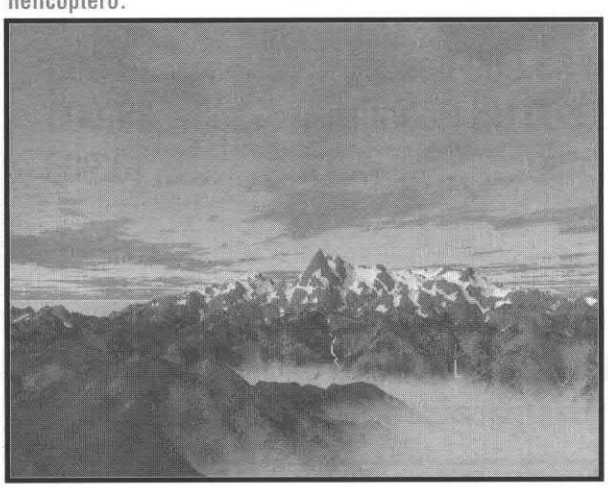
Paisajes 3D

Estas imágenes que recrean paisajes de ensueño han sido creadas a partir de varios programas para Amiga. En este artículo podrán ver las diferentes opciones existentes para la generación de paisajes en 3 dimensiones.

Por Isidro Espinazo



En este artículo voy a tratar las diferentes opciones que puede encontrar a la hora de elegir un programa para la generación de paisajes de todo tipo; después de leer el artículo espero que quede más claro, la función específica de cada programa. Los programas que voy a comentar son Scenary Animator, Vista Pro, World construction set y Panorama. Voy a comenzar explicando cuáles son los fundamentos de estos programas. La función más útil es la de reproducir terrenos iguales a los reales ya sea mediante el escaneo de fotografías o la reproducción de mapas cartográficos para poder crear así estudios medioambientales o nuevas carreteras, etc. Pero este lado que he comentado es el más profesional de todos que sólo se usa en muy contadas ocasiones. El uso más frecuente que recibe este tipo de programas es para poner imágenes de fondo o suelos arbolados cuando creamos edificios o casitas de campo con nuestros programas de siempre como pueden ser Lightwave, Imagine, etc... Otro de los usos que se le da a estos programas es para la creación de paisajes marcianos, aunque los resultados en la generación de estos ambientes no son todo lo óptimos que cabría esperar. El funcionamiento de estos programas es prácticamente igual en todos ellos puesto que se basan en los mismos fundamentos que paso a explicar a continuación. Primero se carga un fichero con extensión dem en el cual está contenida toda la información sobre la forma del paisaje, paleta de colores, mapa de elevación, etc. O sea, es como si cargáramos un mapa con las coordenadas de los ejes xyz; después pasamos a colocar el objetivo de la cámara al punto que queremos renderizar y colocamos la luz de la forma que mejor nos guste; posteriormente, procederemos a ajustar los típicos parámetros de árboles, ríos, nieblas, etc.; y, por último, elegiremos el tipo de formato, con él vamos a salvar la imagen, el directorio de destino, y ya está. Como pueden comprobar, para generar este tipo de imágenes no hace falta ser un experto en la materia, por otro lado, si el proyecto que va a generar tiene un alto grado de árboles o muchos frames de animación, puede tardar días o incluso semanas dependiendo de la máquina que tenga y del grado de complicación, deberá tener mucha paciencia.



La cámara puede captar todo el paisaje desde una vista tipo helicóptero.

Scenary Animator

Este programa tiene unas características realmente interesantes para los que no tengan mucha idea en el manejo de programas de este tipo. Sin lugar a dudas, es el más sencillo de manejar de todos, porque tiene pocos botones pero muy bien definidos. Por ello no hace falta ni echar un vistazo rápido al manual para crear unas animaciones de buena calidad. En su contra está que es bastante lento a la hora de renderizar con lo cual tendremos que armarnos de paciencia cuando usemos este programa. Dicho programa está dividido en dos módulos separados, uno sirve para ver los ficheros Dem en tres dimensiones, para hacerse una idea de cómo quedaría más o menos la imagen, y el otro módulo le muestra el paisaje cómo lo vería en los ejes xz,xy. Este tipo de vista es muy bueno sobre todo para poder enfocar bien la cámara. Las diferentes opciones que nos encontramos en los menús son más o menos similares a las que usan los otros programas. Una de las

características que más destaca en este programa es la cantidad de formatos diferentes que admite a la hora de salvar las imágenes o animaciones; entre ellos están IFF24, DCTV, HAM8, IFFANIM, 256 colorframes, etc... Otra de las opciones que hay que destacar es la que permite modificar la paleta gráfica de los paisajes modificando los parámetros del frame buffer colors, aunque sólo se suele usar para crear terrenos planetarios. En general el programa es bastante bueno aunque se echa en falta que se puedan generar más tipos de árboles lo cual le limitará mucho a la hora de generar la escena; por otro lado, no estaría de más señalar que los ríos y lagos no resultan muy creíbles porque no tienen reflejos que dan más calidad a la escena.

Vista pro

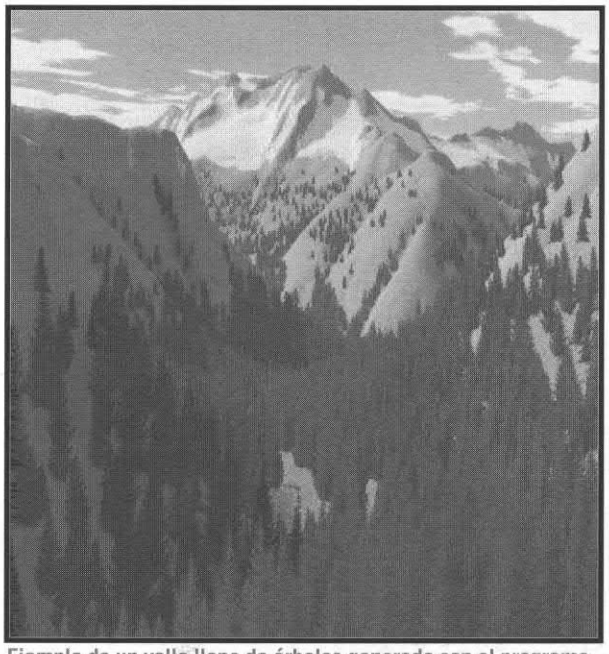
Sin lugar a dudas este es el programa que más fama tiene de todos, seguramente sea debido a la alta difusión que está teniendo tanto en Amiga como en Pc y Mac. Los resultados que se pueden obtener con este programa no dejan lugar a dudas de que nos encontramos ante un programa totalmente profesional. De este programa podemos decir que lo tiene todo. Una de las opciones que más destaca es sin duda la de poder elegir entre las diferentes estaciones del año; en invierno todo el paisaje lleno de nieve y en primavera todo el campo lleno de flores. Los paisajes resultan bastante realistas y para poder trabajar sin problemas recomiendo un mínimo de 6 megas de ram ya que con menos puede quedarse sin memoria si pone un elevado número de árboles en el paisaje. Otra de las opciones que destaca del Vista pro es el soporte que el fabricante da al producto surtiéndonos de diferentes programas complementarios que ayudan de gran manera a la realización de cierto tipo de trabajos, como por ejemplo, cuando tiene que crear una animación con unos keyframes muy específicos o cuando haya que crear paisajes copiados de planos. Personalmente creo que este programa es el que mejores resultados da y posiblemente sea el más recomendable si queremos hacer trabajos de muy alta calidad, claro que, como todo, tendremos que tener mucha paciencia si queremos conseguir buenos resultados, nadie hace un Picasso en media hora. Lo mejor que tiene este programa es la cantidad de ajustes que posee, algo que nos permite modificar casi todo en la escena y la cantidad diferente de árboles que nos permite elegir. En su lado negativo podemos decir que se notan bastante los polígonos si acercamos mucho la cámara. Y daña bastante los resultados finales; también hay que decir que este programa, en su versión 3.0, necesita coprocesador para poder funcionar, también hay otra versión llamada Vista pro lite que funciona con tan sólo dos megas de Ram. Aunque ha sido recortada en algunos aspectos, no deja de ser una opción muy interesante para el que tenga un Amiga 1200 pelado.

World construction set

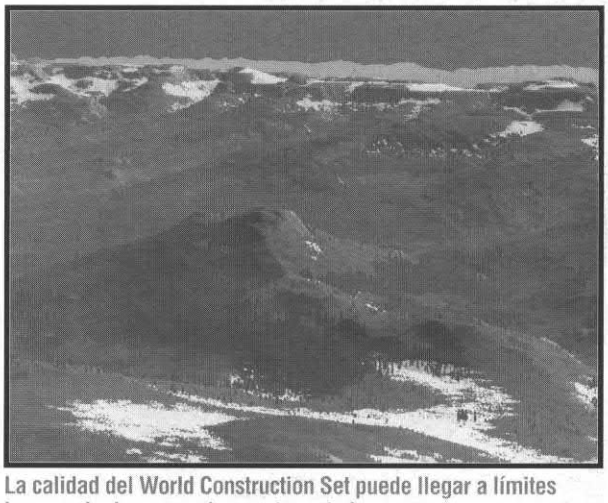
Este programa es el más nuevo de todos los comentados y también el más complejo, es debido a la gran cantidad de opciones disponibles para la creación de paisajes o la sensación de realidad que consigue a la hora de generar reflejos en el agua. Es el único de los comentados que trabaja a través del MUI, lo cual como todos sabemos, tiene sus ventajas y sus inconvenientes. Los resultados obtenidos a la hora de generar paisajes son muy buenos e incluso superan en algunos aspectos al nivel de calidad alcanzado con el Vista pro, claro que tendremos que esperar a ver la nueva versión del World construction set para comprobar si supera los resultados obtenidos. Uno de los aspectos que más me sorprende de este programa es el sistema de opciones que a simple vista resulta bastante complejo aunque, después de varias horas trabajando con él, no es tan difícil como parece. No hay duda de que este programa rompe todos los esquemas en lo que se refiere a la organización de los menús, opciones, etc... Pero, sin lugar a dudas, lo que más me sorprendió de este programa fueron los reflejos que realiza sobre el agua. ¡Son realmente alucinantes! También hay que destacar que el permitirnos hacer que salga o se ponga la luna, hace que las animaciones queden muy reales.

Panorama

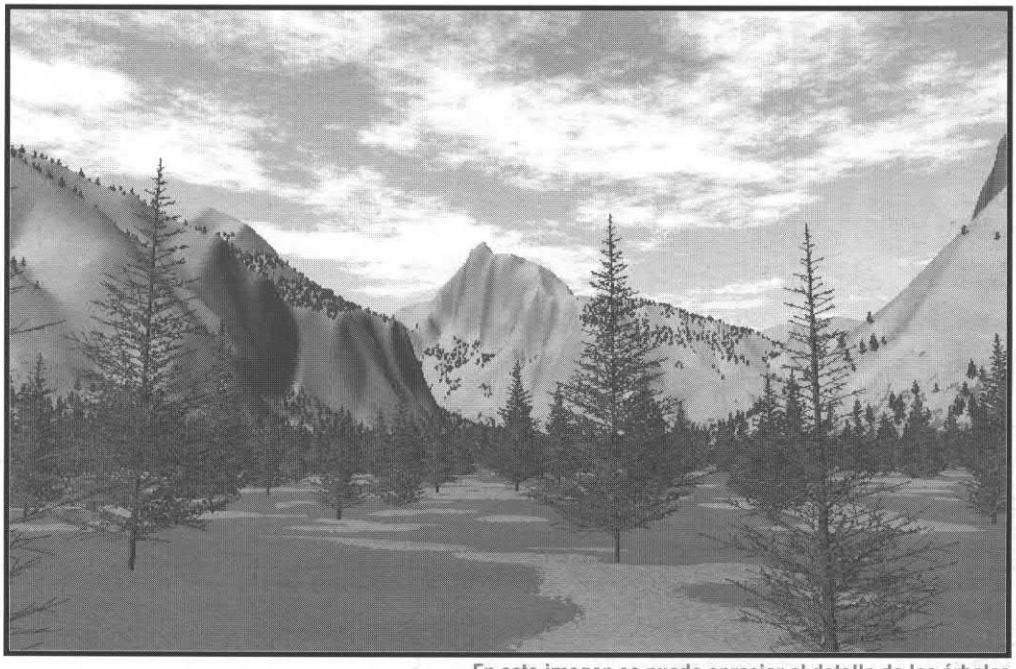
Se trata de uno de los programas más antiguos que he conocido, aunque esto no significa que sea malo, ni mucho menos, lo que ocurre es que ya lleva



Ejemplo de un valle lleno de árboles generado con el programa Panorama.



La calidad del World Construction Set puede llegar a límites insospechados como demuestra esta imagen.



En esta imagen se puede apreciar el detalle de los árboles.

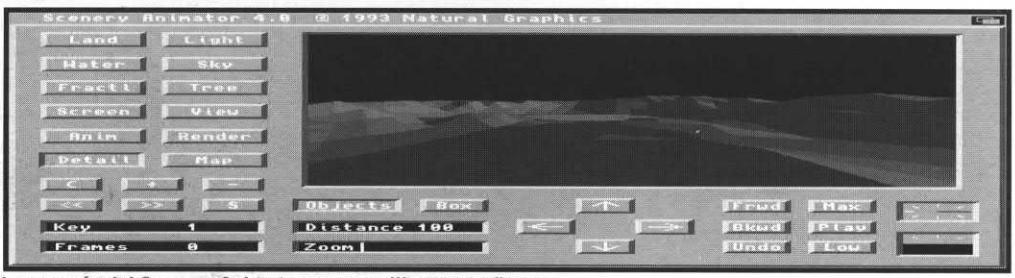


Imagen de un gran cañón creado con Scenary Animator.

tiempo fuera del mercado, y he decidido incluirlo en el reportaje porque el programa es lo suficientemente bueno y no me lo iba a dejar en el tintero. Este programa está en la línea del Vista pro, desconozco si ha salido una nueva versión en el tiempo que ha transcurrido desde la última versión, la comentada es la 3.0. Los menús del programa son muy extensos de forma que nos permiten configurar muy bien el tipo de cielo, árboles, paisajes, etc... También tiene los menús estándares para generar paisajes fractales. El programa destaca por su rapidez de uso y por los geniales resultados que consigue cuando tiene que crear nieblas en las montañas o los difuminados de los cielos, por lo que lo recomiendo a personas a las que no les guste complicarse mucho en el manejo de estos programas. Lo malo que tiene es que comparándolo con los demás programas, está ya bastante desfasado ya que la última versión que he conocido salió en 1993.

La cuestión que seguramente se estarán planteando es qué programa elegir, pero la elección es muy sencilla: si buscan facilidad de uso sin tan siquiera tener que abrir el manual, la opción ideal es Scenary Animator; si lo que quieren es un programa potente y con muchas opciones aunque también bastante complicado, la opción es World Constructon Set; y si lo que desean es un programa de calidad sin muchas complicaciones y buenos resultados, la opción que más se ajusta es Vista pro, programa que seguramente más se adapte a las necesidades de todos aunque como un viejo dicho dice "sobre gustos no hay nada escrito". Otras alternativas: Si por alguna razón estos programas no terminan de cubrir sus necesidades porque necesitan meter objetos complejos en los paisajes tales como casas o hacer una animación de nave haciendo un vuelo rasante por un bosque, etc... siempre tiene la posibilidad de recurrir a los programas de siempre como Lightwave, Imagine, etc... pero es muy importante tener presente que la paleta de los landscapes desaparece y debe de aplicar una textura que se adapte bien al paisaje. También ha de conseguir que los árboles queden lo más realistas posibles ya sea mediante objetos de árboles, que por cierto tienen miles de polígonos, o mediante el típico truco de usar dos polígonos cruzados con una textura aplicada con el perfil en dos dimensiones de un árbol, truco que ha sido usado miles de veces. Para que sirva de ejemplo, fíjense muy atentamente en los árboles de los circuitos de la máquina de Sega "Virtua Racing", la verdad es que mediante este truco se puede engañar bastante bien a la vista.





Los menús del Scenary Animator son sencillos pero eficaces.



La realización de complejos paisajes en 3D ya no es ningún problema gracias al abundante software que se comercializa actualmente.

Consejos prácticos

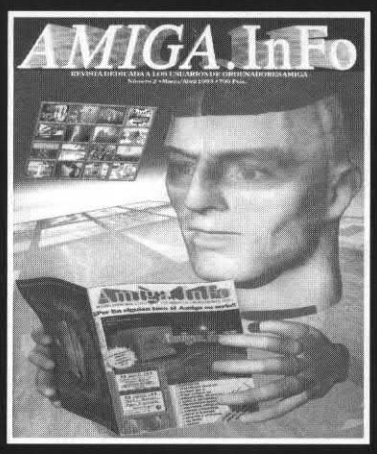
Siempre que vaya a realizar un render, tenga en cuenta que cuanto más grande sea la cantidad de árboles que va a introducir en la escena más tiempo tardará la escena en generarse; a la hora de renderizar la escena, debe procurar no acercar demasiado la cámara a los árboles, de lo contrario se notarán los polígonos y quedará la imagen defectuosa.■ΨΣ

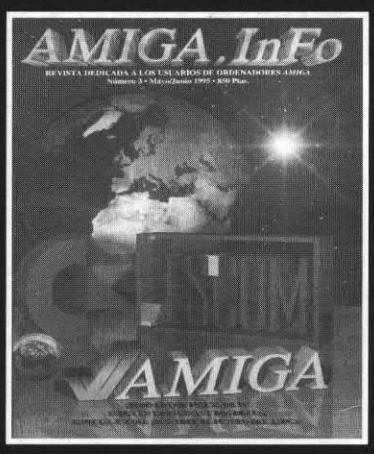


Esta imagen la puede crear muy fácilmente con el Scenary Animator y un poco de paciencia.

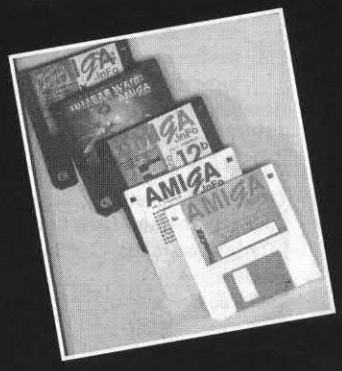








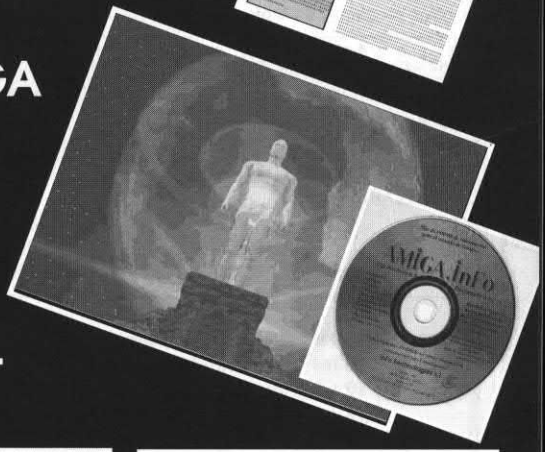
¿Por qué suscribirse?



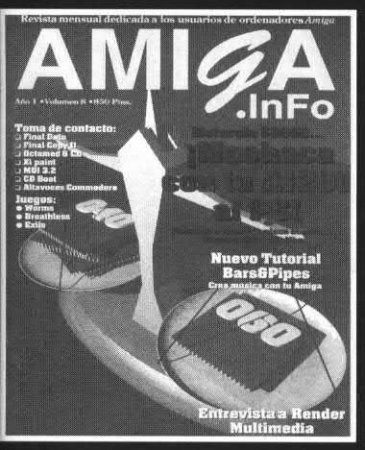
- Porque recibirá Amiga.InFo cómodamente cada mes en su domicilio.
- Porque obtendrá DOS DISCOS de portada repletos de programas.

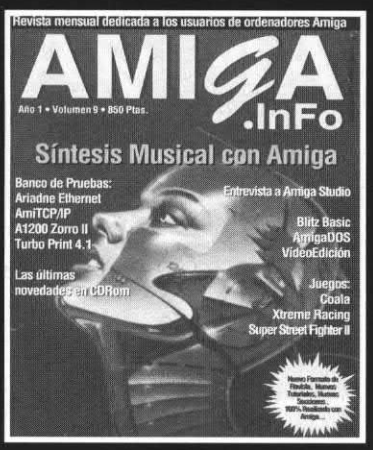


- Porque disfrutará de las ventajas que le ofrece Amiga.TeN, el boletín exclusivo para suscriptores (con sorteos, ofertas "muy especiales" en productos, etc....).



- Porque le regalaremos un póster AMIGA como éste y también el CD1 de Amiga.InFo.
- Porque se ahorrará un 11% del precio de portada con gastos de envío incluidos.

















BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

(Señale 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

FORMA DE PAGO:

❑Por contra-reembolso, 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

Firma:

Número:_____

Fecha de caducidad:_____

Nombre del titular:_____

DATOS PERSONALES:

Nombre:_____ Apellidos:_____

Edad:_____ Profesión:_____

Domicilio:_____

C.Postal:_____ Población:_____

Provincia:_____ País:_____ Teléfono:_____

Modelo de Amiga que posee:_____

email:_____

❑Por favor, marque la casilla si no desea recibir información sobre nuestras ofertas de otros productos de Amiga.

TABLA TARIFAS DE SUSCRIPCIÓN

12 EJEMPLARES	Correo ordinario	Correo certificado	Correo aéreo
España	10.200	11.800	15.000
Europa	12.500	14.300	15.300
Resto del mundo	17.500	19.300	24.200
6 EJEMPLARES			
España	5.600	6.400	8.000
Europa	6.800	7.700	8.200
Resto del mundo	9.300	10.200	12.600

Y si Usted es:

❑Menor de 20 años
❑Mayor de 60 años

(marque con una cruz la casilla correspondiente y envíenos la fotocopia de un documento que lo acredite).

Pagará por 12 números sólo 9.800 ptas. (sólo en opción correo ordinario)

Puede enviarnos fotocopia o copia de este boletín.

¡SUSCRÍBASE YA! a la revista Amiga.InFo y disfrute de todas sus ventajas.

PARA ACELERAR SU PEDIDO PUEDE LLAMARNOS DIRECTAMENTE o enviarnos su suscripción por FAX:

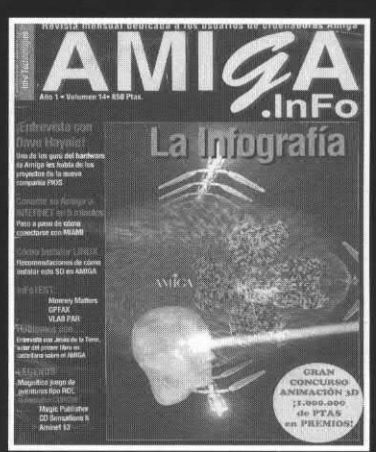
Tel: (93) 680 04 34

Fax: (93) 680 08 12

Si le falta algún número de Amiga.InFo no dude en llamarnos para solicitarlo.









Principios de programación en C (II)

José Manuel Muñoz

En el presente capítulo vamos a retomar el hilo del tutorial donde lo dejamos en el anterior, es decir, continuaremos hablando sobre las funciones.

Funciones que devuelven un valor

Para ver con un poco más de claridad este tipo de funciones, vamos a estudiar el ejemplo de la tabla 1. La instrucción return tiene un doble propósito: al ser ejecutada se transfiere inmediatamente el control de la función al programa que la llama y se pasa al programa todo lo que se encuentre entre los paréntesis que siguen a "return". No tiene que encontrarse necesariamente al final de la función y pueden existir varias instrucciones "return" en una misma función, con el fin de devolver el control al programa pricipal desde varias instrucciones. En la tabla 2 se puede ver un pequeño ejemplo de un caso en que son utilizados varios "return". Decir que la instrucción "return" tiene una limitación y es que al utilizar la instrucción sólo puede devolver un valor.

Uso de argumentos para pasar datos a una función

Fíjense atentamente en el ejemplo de la tabla 3. En este caso la función "bar" dibuja barras horizontales utilizando como argumento la puntuación obtenida por cada alumno. En la primera llamada a "puntuación" se le asigna el valor 27 y en la segunda llamada el valor 41.

Hay que destacar que la inclusión de la variable "puntuación" en la definición de la misma sirve no sólo para especificar que es un argumento de una función sino para declararla. Puede utilizarse como cualquier otra variable declarada dentro de la función; la única diferencia es que el programa le asigna un valor inicial cuando llama a la función.

De igual forma que en este programa se pasa a la función "bar" una constante, "bar(27)", se pueden pasar variables tal y como se aprecia en la tabla 4, o bien se pueden pasar a una función múltiples argumentos tal y como se puede ver en la tabla 5.

La biblioteca de funciones

Dependiendo del compilador que estemos usando, el lenguaje C proporciona una serie de funciones de propósito general que enriquecen la potencia del lenguaje. Se clasifican bajo denominaciones tales como:

-Funciones de entrada/salida
-Funciones de tratamiento de cadenas y de memoria
-Funciones matemáticas
-Funciones de sistema
-Funciones de fecha y hora

Y otras más, pero enumerarlas todas sería casi imposible dada la gran cantidad de funciones que se van añadiendo día a día a los compiladores, de modo que, de momento, nos apañaremos con éstas.

Para utilizar estas funciones de la biblioteca es necesario incluir un fichero de encabezamiento al comienzo del programa tal y como se verá más adelante en sucesivos apartados de este tutorial.

A continuación estudiaremos algunas funciones básicas de entrada/salida que han ido apareciendo en los diversos programas de ejemplo de los apartados anteriores.

Funciones de entrada/salida

Entre las más básicas describiremos las siguientes:

-getche(), que espera hasta que se pulse una tecla y devuelve su valor. La tecla pulsada se imprime en la pantalla.

-getch(), opera igual que la anterior, pero el carácter pulsado no aparece en la pantalla.

-getchar(), lee un carácter del teclado, y devuelve su valor cuando se pulsa ENTER. El carácter se escribe en pantalla.

-putchar(), escribe un carácter en la pantalla.

A continuación vamos a ver un pequeño ejemplo en el que se lee un carácter del teclado y se asigna a "ch"; después la función "putchar()" escribe el mismo carácter en pantalla:

```
/*ejemplo entrada/salida */
char ch;
ch=getchar();
putchar(ch);
```

EJEMPLOS SOBRE FUNCIONES

```
/* minusc.c */
char ponmin(void)  /* prototipo de la función */

main()
{
char devuelta; /*declaración de la variable que*/
               /* nos devolverá la función ponmin()*/
devuelta=ponmin(); /*llamada a la función*/
printf("El caracter devuelto es %c ",devuelta);
}
/* ponmin */
/* devuelve un caracter */
char ponmin(void)
{
char car;
car=getche(); /* obtiene un caracter */
if (car>64 && car<91) /* si es de mayusculas */
   car=car+32;        /* añade 32 para minusculas */
return(car);
}
```

TABLA 1

```
.........
if (car>64 && car<91)
    return(car+32);
else
    return(car);
.......
```

TABLA 2

```
/* grafbar.c */
/* dibuja gráficos de barras comprobando */
/* los argumentos de una función */
void bar(int); /* prototipo */
main()
{
 printf("Juan\t");
bar(27);
printf("Pepe\t");
bar(41);
}
/* bar() */
/* función que dibuja barras horizontales*/
void bar(int puntuacion)
{
int j;
for(j=1; j<=puntuacion; j++)
      printf("\xCD");
printf("\n");
}
```

TABLA 3

Sin embargo, existen dos funciones que nos permiten formatear la entrada y la salida respectivamente. Son "scanf()" y "printf()". Los argumentos para ambas funciones comprenden una cadena que define el formato, seguido de los nombres de las variables.

La cadena que define el formato se escribe entre comillas dobles y dentro de ella se escribe el formato y la conversión de variables. El formato debe ir precedido del signo "%". Algunos formatos son:

%d	**número entero**
%i	**número entero**
%u	**número entero sin signo**
%x	**número entero hexadecimal**
%f	**número real**
%c	**un carácter**
%s	**una cadena de carácteres**

Añadir también que la función "printf()" puede utilizarse sin argumentos, por ejemplo si escribiéramos lo siguiente:

```
printf("Uso de la función sin usar ningún argumento");
```

obtendríamos impresa sobre la pantalla la siguiente frase:

Uso de la función sin usar ningún argumento

Visto esto vamos a ver a continuación unos pocos ejemplos muy fáciles de comprender:

EJEMPLO 1

```
int x=4;
printf("x=%i",x);
```

escribirá en pantalla " x=4 "

EJEMPLO 2

```
char ch='A';
printf("carácter=%c",ch);
printf("carácter=%d",ch);
printf("carácter=%x",ch);
```

este ejemplo escribirá en la pantalla:
carácter=A
carácter=65 /*en decimal*/
carácter=41 /*en hexadecimal*/

EJEMPLO 3

También se puede escribir más de una variable, en cuyo caso debe especificarse el formato para cada una de ellas:

```
int x=4;
int y=5;
int z=6;
printf("x=%i  y=%i  z=%i",x,y,z);
```

escribirá en pantalla:
x=4
y=5
z=6

La función "scanf()" puede modificar el contenido de las variables, pero con la condición de que vayan precedidas por el signo "&". El operador "&" es necesario para que la función "scanf()" reciba la dirección de la variable que se quiere modificar. La lectura del dato termina con la pulsación de la tecla ENTER.

A continuación vamos a ver unos ejemplos de cómo podemos usar la función "scanf()":

EJEMPLO 1

```
char ch;
scanf("%c",&ch);
```

este ejemplo lee un carácter del teclado y lo almacena en la variable ch.

EJEMPLO 2

Si queremos leer varios datos:

```
int x,y,z;
float t;
scanf(" %i %i %i %f",&x,&y,&z,&t);
```

EJEMPLO 3

Cuando queremos leer una cadena de caracteres

```
char linea[80];
scanf("%s",linea);
```

aquí no es necesario usar el operador "&", ya que la función recibe la dirección del primer carácter de la "matriz" de caracteres.

Además, existen las funciones siguientes:

-gets(), que almacena en la matriz especificada como argumento los caracteres que se hayan tecleado.

-puts(), que escribe en pantalla los caracteres de la cadena (matriz de caracteres) especificada como argumento.

Para poder utilizar todas estas funciones es necesario incluir en nuestros programas el fichero de encabezamiento "stdio.h" con la directiva "#include", tal y como veremos más adelante a lo largo del tutorial. ■ *JMM*

```
/* paso de variables como argumentos */
void bar(int pasada);
main()
{
 int pasada;
 pasada=......
 bar(pasada);
}
void bar(int puntuacion)
{
.......
}
```

TABLA 4

```
void rectangulo(int,int) /* ptototipo */
main()
{
.......
rectangulo(12,2); /* llamada a la funcion */
}

void rectangulo(int longitud,int altura)
{
 int area;
 area=longitud*altura;
 ptintf("El area es de %d metros cuadrados",area);
}
```

TABLA 5

En la próxima entrega, José Manuel Muñoz nos hablará de variables, declaraciones y visibilidad. Así que, ¡a practicar con el lenguaje C!

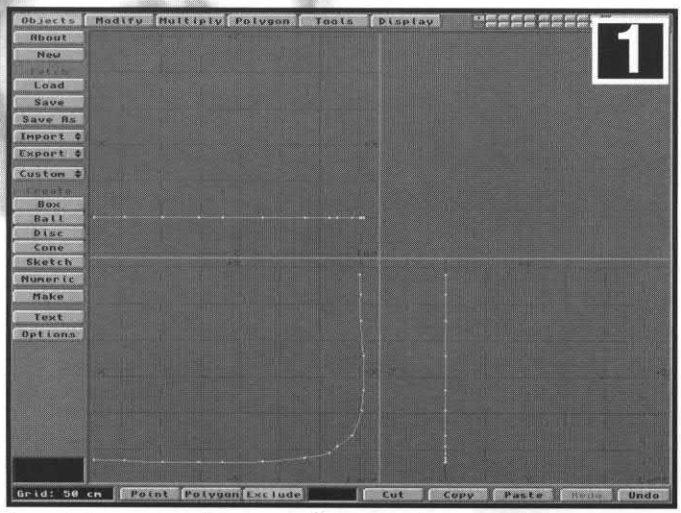
Simulando la profundidad de campo.

Paco Jaén

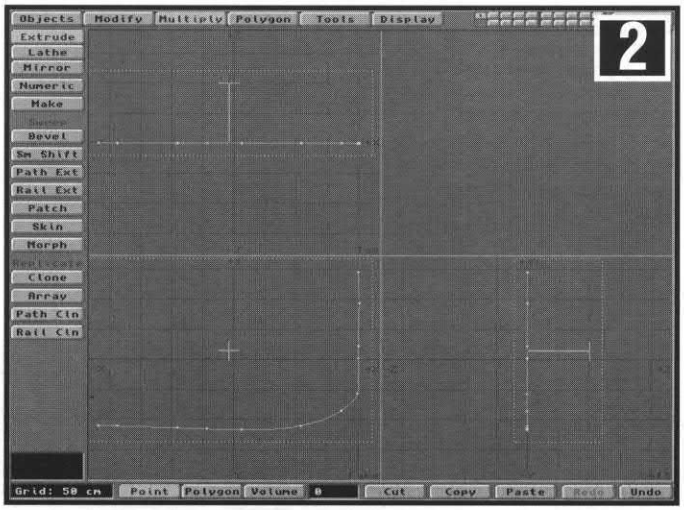


Hola una vez más. La imagen de este mes es muy, muy sencilla, tanto en su concepción, como en su realización, pero no por ello los resultados visuales son menos atractivos. Vamos a emular un efecto que en fotografía se denomina "Profundidad de Campo". Bajo este concepto, se esconde, ni más ni menos que el rango de distancias que permanecen enfocadas a la hora de hacer una foto. Es éste el efecto que produce que los objetos que se encuentran a cierta distancia del objetivo de la cámara permanezcan enfocados, mientras que los que están por detrás y por delante de ellos se van desenfocando en la distancia. Con Lightwave, este efecto es sumamente simple de realizar, pero requerirá un buen ojo y una buena dosis de paciencia para hacer muchas pruebas.

¿Empezamos? PJ

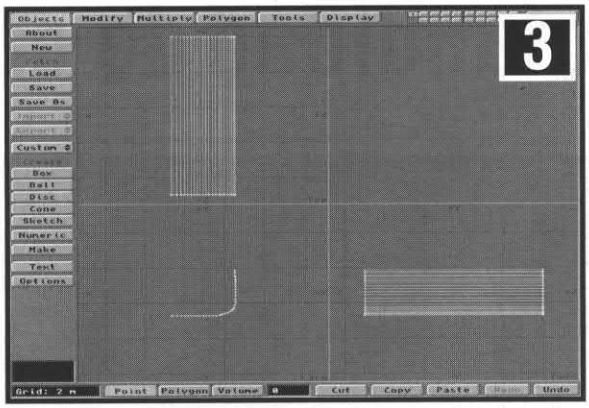


Para esta imagen necesitaremos un objeto que tendremos que hacer nosotros mismos, un fondo para bodegones. En la pantalla principal del "Modeler" trazaremos a mano alzada una curva como la que vemos en la imagen después de pulsar el botón "Sketch", y luego pulsaremos sobre el botón "Make". De esta forma obtendremos el contorno del fondo.

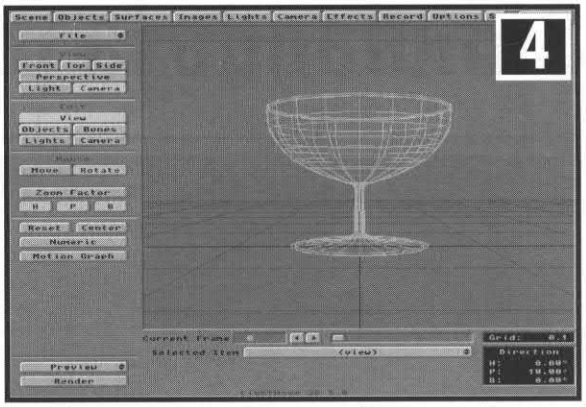


En el menú "Modify", pulsaremos sobre el botón "Extrude". El puntero del ratón cambiará indicando que debemos pinchar sobre el eje sobre el que queremos extrusionar la curva. En este caso la parte inferior izquierda de la pantalla, con el nombre "Front".

CONSEJO:
Los dos parámetros de la profundidad de campo son la distancia focal ("Focal Distance"), y el diafragma ("Lens F-Stop"). El primero es la distancia en la que los objetos estarán perfectamente enfocados, los que estén por delante o por detrás se desenfocarán paulatinamente. La segunda es la cantidad de luz que llegará a la cámara. Este es un muy importante dato, ya que la cantidad de luz que entre a la cámara nos proporcionará más o menos desenfoque.

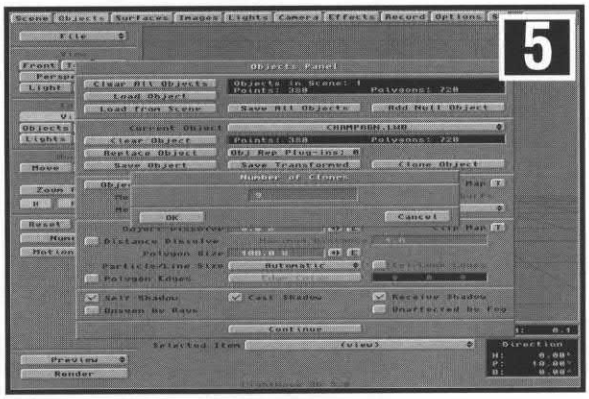


Una vez que lo hayamos extrusionado, podremos volver al menú principal del "Modeler" pulsando sobre el botón "Object" arriba a la izquierda, para grabarlo o exportarlo para su utilización en el "Layout".

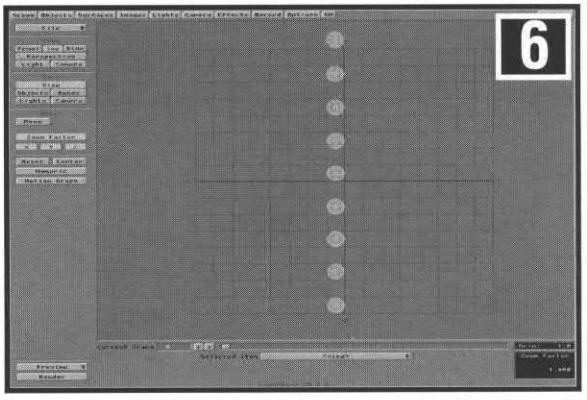


En esta imagen podemos ver la copa que utilizaremos para hacer nuestro bodegón. Para poder utilizarla convenientemente, la habremos reducido hasta que su diámetro no ocupe más de un cuadrado. De esta forma, tomar medidas nos resultará mucho más fácil. Para redimensionar la copa, lo haremos seleccionando "Object" y "Size" de los botones del menú de la izquierda.

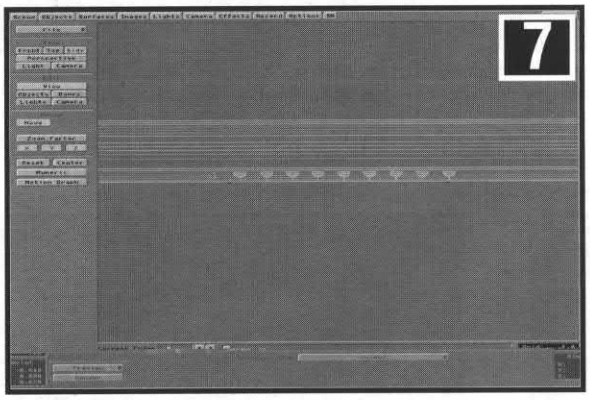
CONSEJO:
Cuantas más pruebas realicen con las distancias focales, tendrán más claro el concepto y con más rapidez y facilidad podrán captar los parámetros para futuros usos. Usen la paciencia.



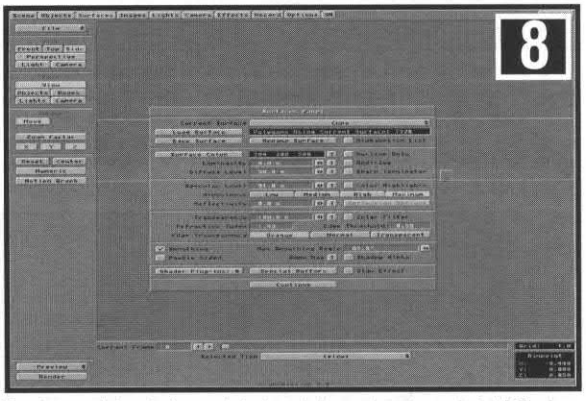
Ahora vamos a obtener las copas que necesitamos. Para ello nos vamos hasta el menú "Object", situado en la parte superior de la pantalla, y elegimos la opción "Clone Object", e indicamos el número de copas que necesitamos, en este caso 9.



Pulsando sobre el botón "Top", obtendremos una vista desde arriba, desde la que, seleccionándolas una por una, colocaremos todas las copas con un espacio de un cuadro entre cada una de ellas y en sentido vertical a nuestra vista. De esta manera tendremos perfectamente controlado el espacio entre copas a la hora de itroducir la profundidad de campo.

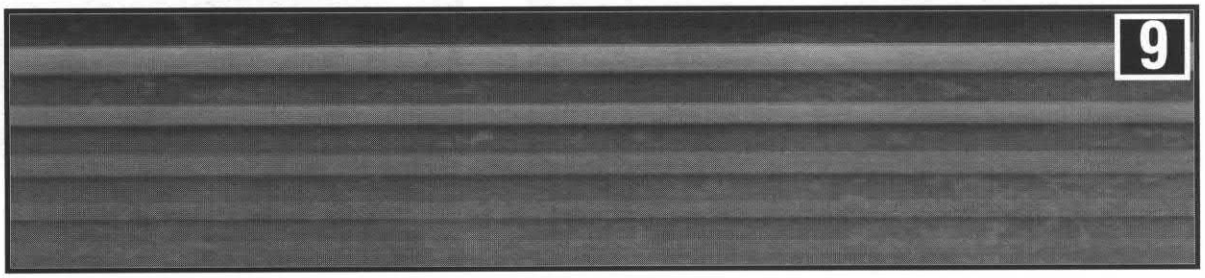


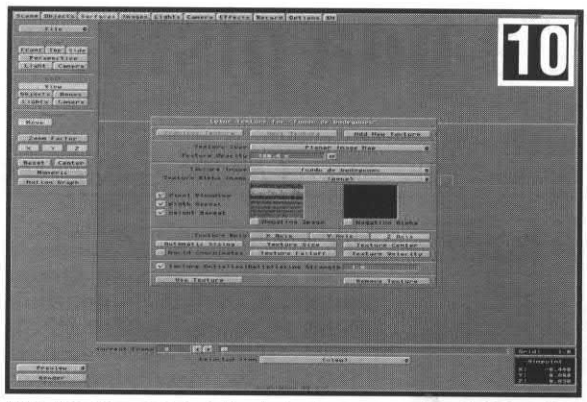
Ahora es el momento de colocar el fondo para bodegones que realizamos antes en el Modeler. Utilizando los controles de redimensionado ("Size"), movimiento ("Move"), giro ("Rotate") y defomación ("Skretch"), haremos que sea extremadamente largo y se pierda en el horizonte en la misma dirección de las copas de forma que quede de la misma manera que se aprecia en la imagen.



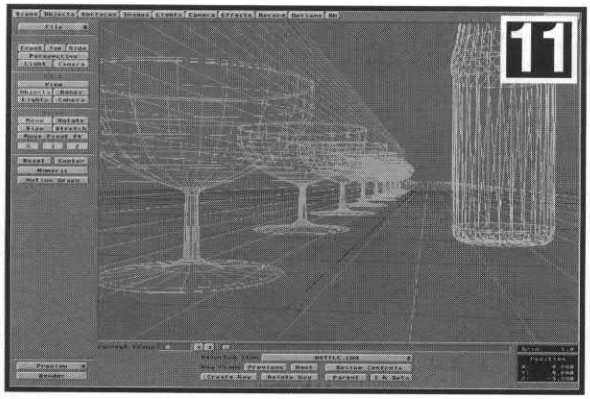
Para las sperficies elegiremos la textura obvia para las copas, el cristal. En el menú "Surfaces", colocaremos el "Difussion Level" al 50%, la especularidad al 91% y, con la opción "Maximun" conectada, el nivel de reflexión el 100%, en "Refractive Index" colocaremos un nivel de 1.45, el "Edge Transparency" en la opción "Opaque" con un "Edge Threshold" de 0.55. El suavizado ("Smooth") lo marcaremos y dejaremos libre el doble careado ("Double Sided").

Ahora buscaremos la imagen que más nos guste para el fondo de bodegones. Cuando realicé esta imagen, fuí probando y generando con cada una de las imágenes que tenía hasta que apareció ésta y me gustó. Si no la tienen, usen una con bandas horizontales, son las que mejor resultado dan.



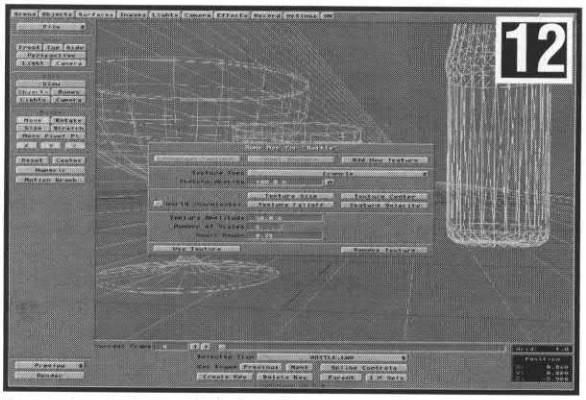


Al acceder a la superficie del fondo, tendremos que asignar la textura de la forma que sigue: pulsaremos sobre la primera "T" pequeñita que tenemos a la derecha para acceder a un menú como el de la imagen. En las barras, seleccionaremos en una la imagen que queremos,y, en la otra, la superior, el mapeado que tendrá la imagen. Por último, pulsaremos sobre "Automatic Sizing" para que nos ocupe todo el objeto.



Si observamos la imagen en alambre, veremos que está vacía por la derecha; para rellenarla usaremos una botella que colocaremos a la altura de la segunda copa. Para ello, usaremos las mismas herramientas que usamos para girar, escalar y mover el fondo y las copas.

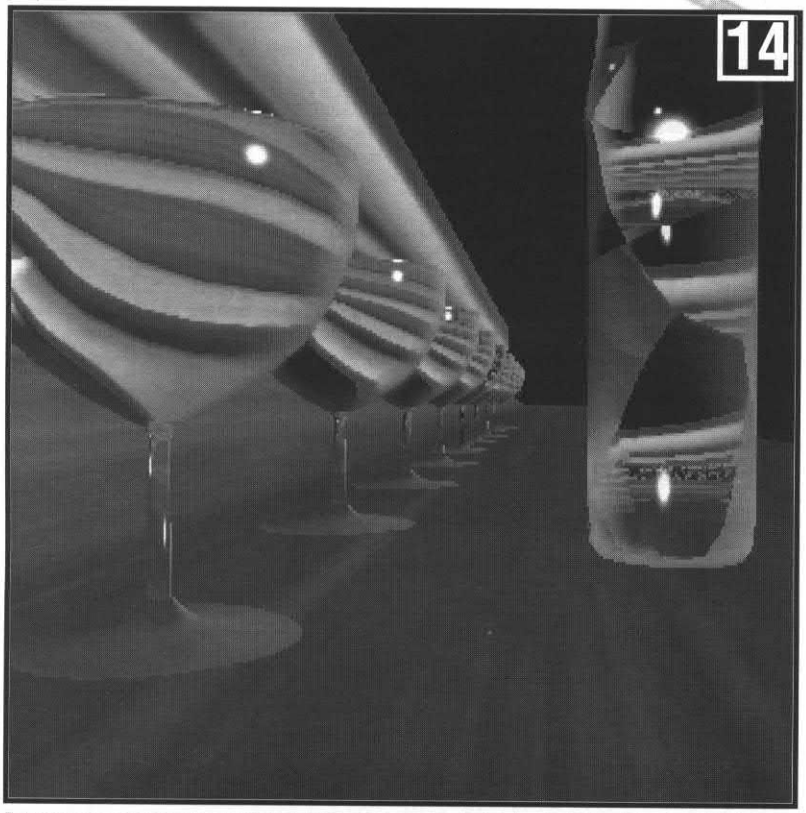
CONSEJO:
Desconecten las funciones "Trace Shadows", "Trace Reflexion" y "Trace Refraction" a la hora de hacer pruebas, la idea será aproximada, pero el tiempo se reducirá considerablemente.



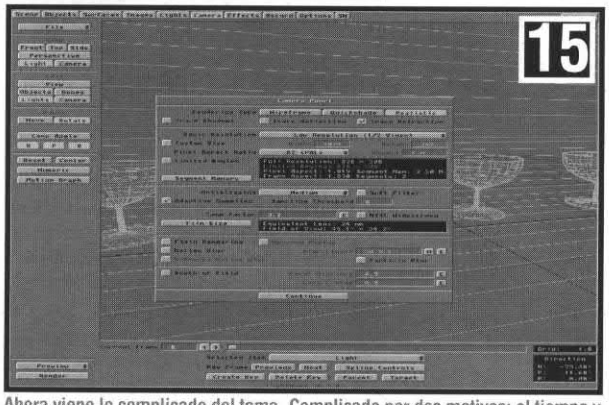
En cuanto a la textura de la botella, usaremos la misma de las copas pero con una modificación. Pulsando sobre la "T" de Bump Map, elegiremos la llamada "Crumple" en la barra de elecciones. Con los parámetros por defecto, se obtienen resultados bastante sorprendentes.



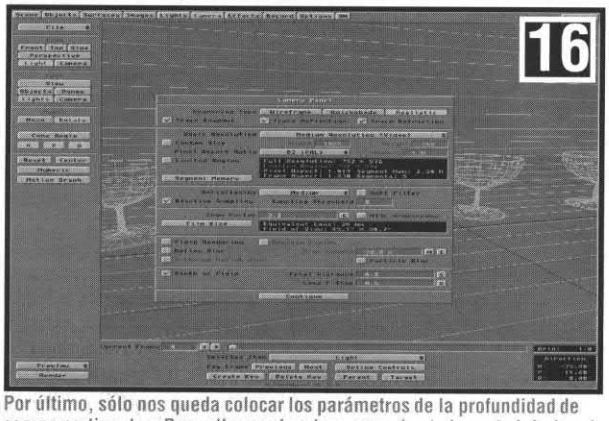
La escena sólo estará alumbrada por una luz distante, luz por defecto del programa, que nos proporcionará una luz uniforme, y un 25% de luz ambiental, en el menú de luces, "Ambient Light". La luz la orientaremos para que la vista desde ella sea como la que tenemos en la imagen. Las herramientas para la modificación de luces, son las mismas que para los objetos y la cámara.



Este es un render de prueba para que vean cómo quedaría sin el efecto de profundidad de campo.



Ahora viene lo complicado del tema. Complicado por dos motivos: el tiempo y los cálculos. En el menú de la cámara, conectaremos a un nvel medio el "Antialiasing", usando para ello la barra junto a la palabra "Antialiasing".



Por último, sólo nos queda colocar los parámetros de la profundidad de campo pertinentes. Para ello nos desplazaremos hasta la parte inferior el menú, donde veremos las palabras "Depth of Field". Los valores adecuados, son los que tienen en pantalla, pero pueden experimemntar con otros por si les gusta más de otro modo.

Bars & Pipes: interior de una pista.

Quim Guzmán



El interior de una pista.

Cuando se pulsa dos veces sobre el área reservada a la pista que se desea editar, se abre una ventana que muestra el contenido de dicha pista y desde la cual podemos editar si es necesario. El nombre de esta ventana es el mismo que se utiliza para denominar a la pista.

La ventana muestra las notas en determinados formatos, información MIDI como el Pitch Bend o el Aftertouch, otra serie de datos y, en la parte superior, una serie de gadgets que tienen por misión realizar las tareas más repetitivas en una edición y alguna de especial utilidad. También se puede observar una serie de números de color blanco, unas líneas divisorias que indican el compás y los tiempos de los mismos. Por otro lado, también disponemos de unos menús con numerosas opciones.

En el interior de una pista con sus útiles y menús se pueden "reparar" aquellas secuencias grabadas en tiempo real o bien realizar una secuencia mediante el paso por paso con la seguridad que ello conlleva.

Empezaremos analizando la serie de gadgets de edición para después entender cómo se edita toda esa información que puede contener la pista. Debido a que estos gadgets aparecen en otras ventanas de B&P y sus funciones son las mismas que ahora veremos, las siguientes descripciones son válidas para el resto del tutorial.

1-La lupa

Nos informa sobre el evento seleccionado mediante una ventana. También desde dicha ventana es posible alterar los parámetros de dicho evento. Por ejemplo, al seleccionar una nota, la ventana que se abre tiene por nombre "Note" (el nombre de la ventana indica el tipo de evento seleccionado) y, por otro lado, nos informa de su posición musical dentro de la secuencia (Time -compás/tiempo/pulso), su posición SMPTE (HMSF - horas/minutos /segundos/frame), el tono correspondiente a dicha nota (Note), su volumen (Velo) y, por último, su duración (Leng - compases/tiempos/pulsos). Velo o Velocity es un término MIDI que determina el volumen de una nota. Para variar el parámetro deseado se coloca el puntero sobre él y se introduce manualmente el nuevo valor. Si por ejemplo el evento seleccionado es una cámbio de programa (sonido), la ventana se denominará "Patch" y mostrará la posición musical dentro de la secuencia, la posición SMPTE como se ha explicado en el ejemplo anterior, y por último, el número de programa (Patch). Patch es un término utilizado en algunos sintetizadores para denominar a los sonidos y B&P lo utiliza con el mismo fin. Cuando hablemos de Programa o Patch nos estaremos refiriendo a lo mismo. Como norma standard se determina una lista de 128 números de selección de sonidos.

La comunicación MIDI necesita una serie de unidades de tiempo para determinar las duraciones de las notas y el tempo. Los pulsos son las unidades de tiempo más breves y un determinado número de ellos forman las distintas duraciones de las notas. Por ejemplo, la duración de una nota corchea (1/8 de compás) requiere 96 pulsos.

SMPTE es un sistema de sincronización entre audio y vídeo. Sus parámetros son, como hemos visto: horas/minutos/segundos/frame, o, para abreviar, HMSF. Como B&P es como un sistema de producción multimedia, ha de manejar todo lo referente a este tipo de producciones.

2-El lápiz

Es utilizado para introducir notas y otro tipo de eventos como un cambio de programa o unos niveles de aftertouch entre otros.

3-La varita

Esta especie de "varita mágica" nos permite modificar la duración de una nota, un valor MIDI determinado u otros datos.

4-La mano

Permite mover una nota, un valor MIDI u otro dato determinado hacia cualquier lado.

5-Duplicar

Hace un duplicado del evento seleccionado y permite colocarlo en la posición deseada. Se pulsa sobre el evento deseado y, sin soltar el botón izquierdo del ratón, se arrastra el duplicado hacia la posición deseada.

6-La goma de borrar

Eliminará el evento que se desee.

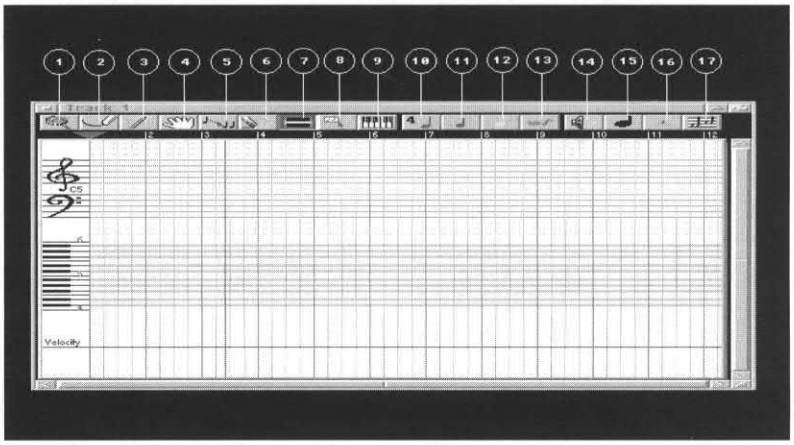
**Cuando un evento es seleccionado su color cambia de azul (estado normal) a rojo. Esto ocurre con todos los útiles explicados anteriormente.*

7-Acceso a "PadTools"

Este botón accede a "PadTools" y se tratará en la tercera parte.

8-Agrupar

Este botón trabaja de forma conjunta con algunos de los anteriores. Por ejemplo, cuando seleccionamos la goma,



La ventana del interior de una pista con sus diferentes útiles y áreas.

podemos eliminar más de un evento a la vez, "rodeando" los mismos con el área que crea este botón.

9-Situar

Este útil permite colocar en posiciones concretas el localizador de edición colocado en la izquierda.

10-Duración

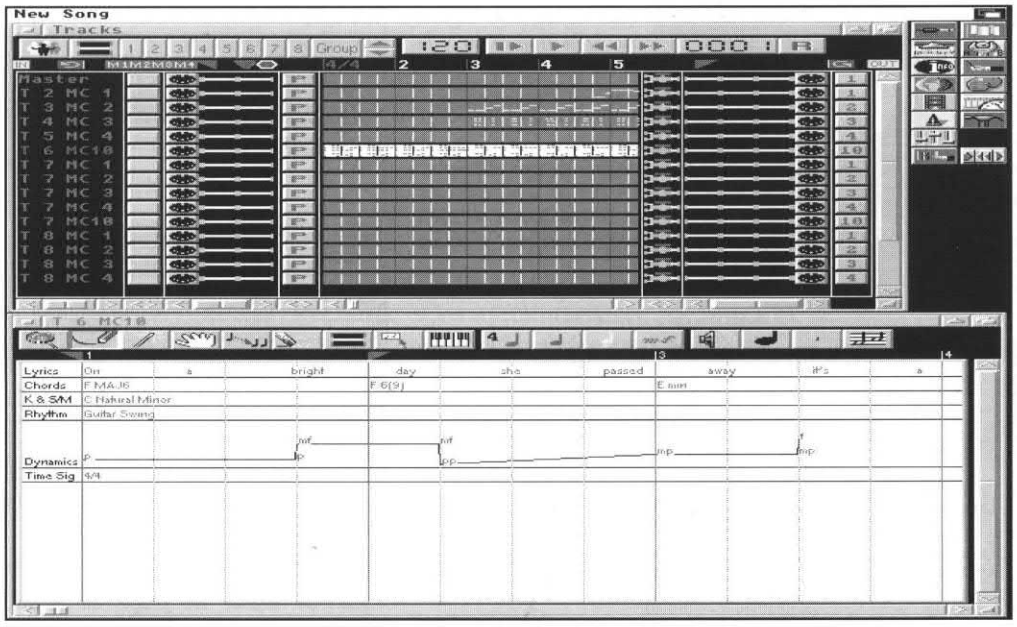
Sirve para determinar la duración de la nota que se desea introducir. Al pinchar sobre él se abre una ventana que contiene los tipos de notas utilizados normalmente y desde la que se seleciona la duración deseada. Empezando desde la fígura rítmica de más valor: Redonda, Blanca, Negra, Corchea, SemiCorchea, Fusa y SemiFusa.

11-Escoger duraciones

Con este botón se abre una ventana que permite escoger entre duración normal, puntillo o tresillos. Cuando una nota va acompañada de un pequeño punto (gráficamente), indica que a la nota se le suma la mitad de su duración. Por ejemplo, una blanca con puntillo equivale a una blanca y una negra. Por otro lado, los tresillos representados con el número 3 indican que el grupo de notas a las que acompaña dura lo mismo que dos notas del mismo tipo. La tarea de este botón es simple. Mientras que con el botón anterior (10) se escoge una duración de nota, con éste se determina si esta duración es la normal o, por el contrario, lleva puntillo o se trata de un tresillo.

12-Modificador de duraciones

Otro botón que modifica la duración de la nota a insertar. Para insertar la duración normal se escoge la última figura (dos notas ligadas). La primera figura (nota con un punto debajo) indica que la duración de la nota a insertar será la mitad de la escogida. La segunda figura (nota normal) equivale a la misma duración escogida con tresillos. La tercera figura (nota con una raya debajo) indica que la duración será tres cuartas partes de la escogida.



Una pista con los distintos datos de la información secundaria.

13-Matíz

Con este botón fijamos el matiz uniforme de una nota. Se entiende por matiz uniforme el volumen de una determinada nota. En B&P existen 6 niveles de matiz uniforme, cada uno es nombrado con una o dos palabras italianas y a cada uno le corresponde un nivel de velocidad:

Nombre y abreviatura:	Velocidad:
ff: (Fortissimo), muy fuerte.	125.
f: (Forte), fuerte.	101.
mf: (Mezzo forte), medio fuerte.	77.
mp: (Mezzo piano), medio suave.	53.
p: (Piano), suave.	29.
pp: (Pianissimo), muy suave.	5.

Por ejemplo, cuando se escoge mf, todas las notas introducidas con ese matiz tendrán una velocidad de 77. Recuerden que la palabra "Velocity" (velocidad) es el volumen de una nota utilizando términos MIDI.

14-Reproduce la pista

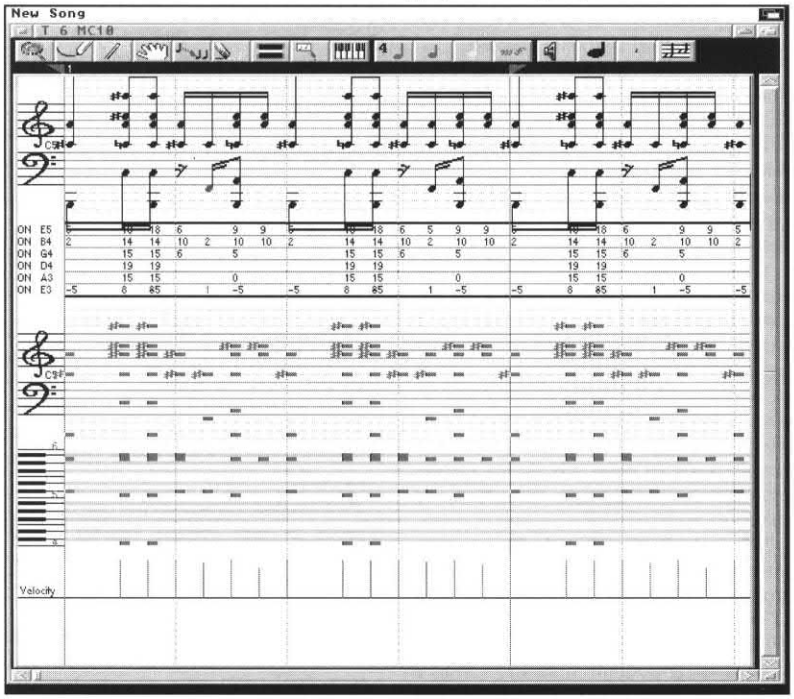
Existe una serie de opciones de reproducción en el interior de una pista y éstas se tratarán en el siguiente artículo.

15-Zoom +

16-Zoom -

17-División

En una posición divide la secuencia en compases (normal y por defecto) y en la otra hace divisiones de un segundo cada una para una referencia en producciones multimedia. Después de haber analizado esta serie de gadgets, estudiaremos cómo se visualiza cada tipo de dato en el interior de una pista.



En esta imagen se puede apreciar los diferentes formatos en los que se visualiza una secuencia..

Información de una pista

De forma global, cada pista presenta tres tipos de información: secundaria, notas y por último, el resto de información MIDI. Cada tipo de dato o formato del mismo, tiene un área reservada.

Toda la información se interpreta horizontalmente de izquierda a derecha que es el sistema empleado normalmente. Una línea de color rojo es la encargada de indicar la lectura o grabación de la información cuando se reproduce o se graba. Ahora veremos estos tres tipos de información por separado:

Información Secundaria:

La información secundaria (no encuentro un término más apropiado), contiene 6 tipos de datos no exentos de importancia. Toda esta información, a parte de formar una referencia, es la que permite a B&P imprimir partituras de forma profesional. Dicha información será la que se imprima con la pista actual. Por otro lado, ésta no va a afectar a la

secuencia de ningún modo con alguna excepción. El tema de la impresión y la ventana "Master Parameters" (información secundaria global), entre otros es un tema a tratar en la última parte del tutorial.

"Lyrics": B&P nos permite escribir una letra para el tema que estamos componiendo y Lyrics es donde se edita y visualiza dicha letra para esa pista en particular.

"Chords": el acorde que se utiliza en un determinado momento.

"K & S/M": la escala tonal utilizada en un momento determinado.

"Rhythm": el ritmo que se utiliza en un momento determinado.

"Dynamics": se refiere a los denominados "Modificadores dinámicos". Aquí se edita y se muestra el modificador dinámico de matiz uniforme así como algunas variaciones.

"Time Sig": el quebrado de compás utilizado en un momento determinado. Dentro de una pista es posible el utilizar quebrados diferentes a los del resto de pistas.

Información de Notas:

Las notas registradas se pueden visualizar en 4 formatos diferentes más uno que indica el volumen de cada una:

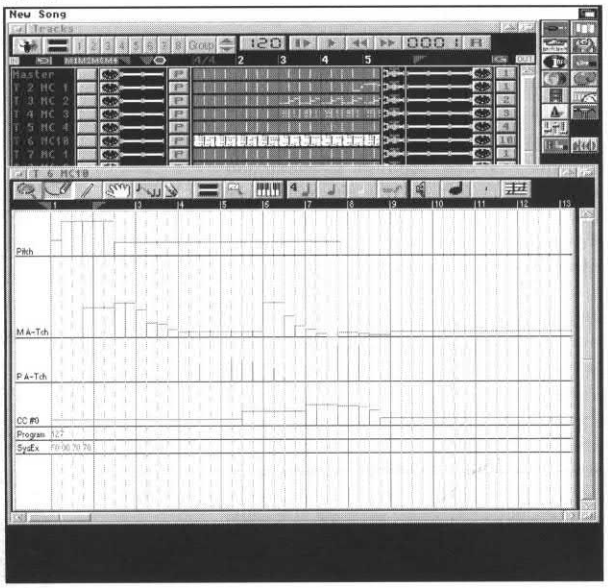
"Staff - Notation": el clásico pentagrama.

"Tablature": el sistema empleado para interpretar con guitarra.

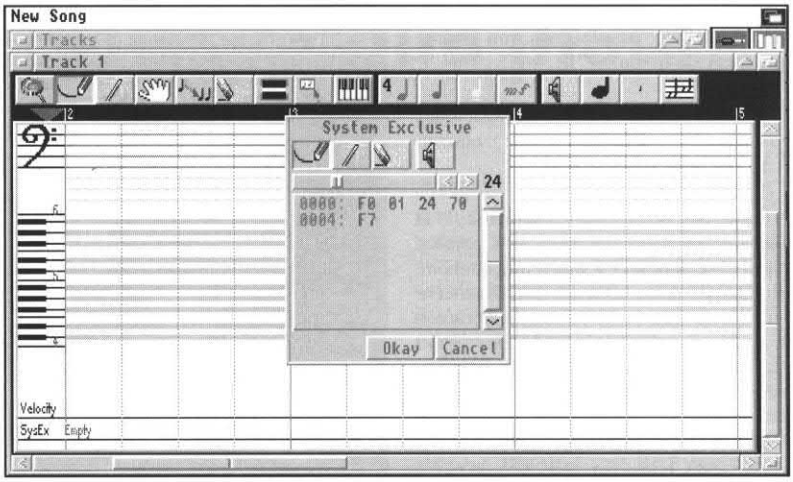
"Staff - Hybrid": un híbrido entre pentagrama y el sistema utilizado normalmente en el soft secuenciador. Cada nota está representada por una línea azul cuya longitud indica la duración de la misma y la posición dentro de las líneas (arriba/abajo) indica el tono de dicha nota.

"Piano Roll": el sistema que se utiliza normalmente en el soft secuenciador. Las notas se representan igual que con el formato anterior.

"Note Velocity": indica mediante unas barras el volumen de cada una de las notas. En términos MIDI, "Velocity" indica el volumen al que ha de sonar una nota.



Aqui se puede observar como se visualizan los distintos mensajes MIDI.



Aqui se puede observar como se visualizan y editan los distintos mensajes MIDI SySex.

Cuando existe un grupo de pistas, aparte de que cada pista muestre sus notas y valores de velocidad (Velocity), también representa en color gris, las notas y valores de velocidad del resto de pistas que forman el grupo.

Información MIDI:

"Pitch" (Pitch Bender): donde se edita y muestra el desarrollo de la rueda Pitch Bender.

"MA-Tch" (Aftertouch Monofónico): Donde se edita y muestra el desarrollo del Aftertouch Monofónico.

"PA-Tch" (Aftertouch Polifónico): Donde se edita y muestra el desarrollo del Aftertouch Polifónico.

"CC #(nc)" (Control de cambio): Donde se edita y muestra el desarrollo de uno de los 128 controladores MIDI existentes. "nc" indica el número de controlador. Se pueden tener editados varios controladores pero sólo será posible visualizar 1 a la vez. Más información en el siguiente artículo.

Al introducir cualquier valor de Pitch Bend, aftertouch monofónico o un controlador de cambio, podemos desplazarnos de izquierda a derecha sin soltar el botón izquierdo del ratón y lo editado quedará visualizado como una especie de "escalera" cuyos escalones simbolizan cada valor introducido.

La edición de los valores del aftertouch polifónico es la misma, pero la visualización es diferente ya que ésta afecta independientemente a aquellas notas que se desee, por lo tanto se editará en las posiciones exactas donde están las notas a las queremos aplicar este tipo de aftertouch. Podemos decir que la visualización es igual a la de los valores de velocidad (Velocity), una nota, un valor.

"Program" (Cambio de Programa): Muestra y permite editar los cambios de programa (sonidos) numerados de 0 a 127 como norma standard.

En la ventana que se abre al pulsar con el lápiz en la posición deseada, vamos a determinar con el deslizador el número de patch deseado, oír ese patch antes de insertarlo (Test) y determinar de la lista de instrumentos que hemos editado al cual pertenece el patch a usar (Synth). Para más información, esperen a la última parte del tutorial donde se tratará, entre otras cuestiones, la función "Patch List" que es la que permite editar la lista de instrumentos que usamos y sus patches.

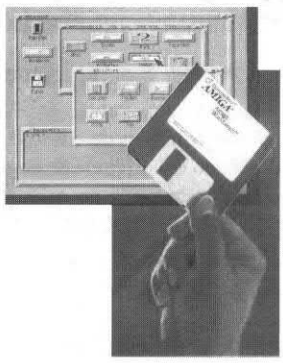
Para terminar diremos que existen algunas tools que permiten la inserción de cambios de programa de una manera más cómoda.

"SysSex" (Sistema Exclusivo): Se muestra el contenido de los mensajes SySex. Cuando se pulsa con el lápiz sobre este área y el punto deseado para enviar un mensaje SySex, se abre una ventana desde la que vamos a editar manualmente dicho mensaje. Dicha ventana tiene dos zonas diferentes: los típicos gadgets de edición y otra donde se muestra y edita dicho mensaje. Por defecto aparecen los dos bits (F0, F7) que indican principio y final de mensaje SySex. Estos no se pueden eliminar ni variar en valor ya que marcan, como se ha comentado, principo y final de mensaje SySex. Para insertar un bit más, se pulsa con el lápiz sobre cualquier bit existente y se añade uno más de forma automática. Con la varita se pulsa sobre el bit a variar y se mueve el deslizador hasta el valor deseado. La goma de borrar elimina el bit seleccionado (color rojo) y el altavoz envía el mensaje SySex para realizar un test.

Durante una grabación en tiempo real, los mensajes SySex quedan registrados de forma automática en los puntos exactos pero también se nos permiten realizar ediciones manualmente pulsando sobre ellos mediante la varita y variar los bits deseados como se ha comentado.

Para terminar comentaremos que el borde superior de esta ventana también ofrece información sobre la posición donde se coloca un evento o la duración de una nota entre otros.

Aún quedan dos temas importantes: los menús de interior de pista y la ventana "Song construction", pero éstas son cuestiones a tratar en el próximo número bajo el nombre de "Menús de interior de pista".■2g



Execute (v1.3, 2.x y 3.x en C:)

NOMBRE

Execute - Hace que la shell ejecute comandos desde un fichero.

SINOPSIS

Execute [NombreFichero] [Argumentos..]

DESCRIPCIÓN

Execute hace que una shell o un CLI lea los comandos desde un fichero especificado en los argumentos de entrada. Cuando se alcanza el final de un fichero, el control retorna al teclado. Podemos forzar a la shell a abortar cualquier fichero script en proceso, tecleando la secuencia C-d (Control D) mientras el script está siendo ejecutado.

Podemos incluso anidar un Execute dentro de nuestro script para hacer que un script llame a otro durante esta ejecución.

En 1.3 y superiores, podemos ejecutar un script sin teclear EXECUTE y sólo tecleando el nombre del script si el bit 'S' está activo.

COMANDOS

NOMBREFICHERO[NombreFichero]: el nombre del script a ejecutar.

ARGUMENTOS

Puede ser pasado al fichero cualquier argumento. Debe de ser cualquier string válido en AmigaDOS (incluyendo ficheros y toda clase de dispositivos).

DIRECTIVAS

Execute reconoce varios comandos especiales conocidos como Directivas. Cada una de estas Directivas empieza con un punto '.', pero este carácter puede ser redefinido si lo necesitamos. Execute es razonablemente flexible en permitirnos redefinir estos caracteres especiales, lo que es una ventaja, como veremos más adelante.

Para que Execute pueda reconocer estas directivas, el '.' debe de ser situado en el principio de la línea, y el nombre de la directiva debe de seguir inmediatamente, sin espacios en blanco. Podemos también usar el Punto (por supuesto, sólo al principio de línea) para introducir un comentario. La forma de uso es ".<EspacioEnBlanco>CualquierCosa" donde el espacio en blanco es otro espacio, un tabulador o una nueva línea.

Muchas de estas directivas permiten el paso de argumentos a scripts y establecen argumentos por defecto.

.KEY y PARÁMETROS

La directiva .KEY (que puede de ser abreviada como .K) es usada para declarar los nombres de los parámetros que serán usados en el total del fichero script. Hemos de notar que no son variables de entorno. Si intentamos pasar argumentos a un fichero script, es más sensato usar esta directiva en la primera línea de un fichero. Si la primera línea que está ocupada (por ejemplo, una línea que contiene algo más que una línea en blanco) no contiene un comando con un punto (directiva), entonces el argumento no será procesado.

La directiva .KEY acepta cualquier modelo legal. Son los mismos modelos que podemos ver en los comandos de AmigaDOS. Hemos de notar que, habitualmente, no se soportan los multiargumentos en los scripts, y por eso no deberíamos de usarlos en nuestros modelos. Todos los procesos usuales asociados con los modelos habituales están activos en los scripts, incluyendo el '?', y los argumentos de posición independientes.

Cuando usemos la directiva .KEY, Execute compara los argumentos de usuario con nuestros comandos modelo, y, si no ocurre ningún error, examina el fichero con los caracteres BRA KET para ver si tiene que hacer algún redondeo. Son inicialmente '<' y '>', lo que es una desventaja, ya que tienden a entrar en conflicto con los operadores de redireccionamiento de Entrada/Salida. Está permitido cambiar éstos por otros caracteres usando los operadores .BRE y .KET (ver más abajo).

Cuando encuentra una secuencia BRAKET, Execute sustituye el comando dentro de BRAKET con los argumentos de usuario. Si el usuario no ha entrado ningún argumento para este comando, y no hay nada que se pueda poner por defecto en él, entonces Execute borra to dos los argumentos a la vez, resultando un string nulo. En argumentos que no toman otro argumento, por ejemplo, los cambios (el modelo tipo /S), se manejan de manera diferente. Si el usuario suprime el cambio en la línea de comandos, entonces la secuencia braket es reemplazada por el actual nombre del cambio, en otro caso, es nulo.

VALORES POR DEFECTO DE LOS PARÁMETROS

Estos asignan el string valor a todas las ocurrencias de los argumentos de sustitución descritos a continuación.

Podemos poner valores por defecto a nuestras variables de dos maneras. La primera manera es usando la directiva .DEFAULT. .DEFAULT (que puede ser abreviado por .DEF) toma un comando modelo como un valor por defecto. Si este comando no tiene un valor en ese momento, se examina el estado de .DEFAULT, luego Execute incorpora el valor de este comando. Aquí hay un ejemplo de su uso:

```
.DEFAULT Foobar "Testeando123"
```

Otra manera de poner valores por defecto es por el uso del símbolo del dólar (inicialmente cada vez que el parámetro se usa ya que no lo cambia permanentemente):

```
Echo "<Foobar$Testeando123>"
```

Hemos de notar que la declaración .DEFAULT no hará caso de todos los siguientes símbolos de dólar. La decisión sobre cuál usar está generalmente basada en cuántas veces usaremos el parámetro. Si sólo lo usamos una vez, entonces ambas irán bien. Si lo usamos varias veces, entonces .DEFAULT es probablemente el más simple. Hemos de notar también que no hay conflicto entre este uso del símbolo del dólar y el

⇨

uso de este mismo símbolo en el entorno de una Shell: El símbolo del dólar es especial para Execute sólo dentro de BRAKETS, y la shell expande las variables de entorno sólo después de que Execute haya analizado el fichero. A menos que usemos variables de entorno dentro de los BRAKET, no deberíamos de necesitar cambiar nuestro símbolo del dólar.
Podemos también usar un doble símbolo del dólar dentro del Braket. Será reemplazado por el número del actual CLI.

CAMBIANDO LOS METACARACTERES

Las siguientes directivas se usan para cambiar los metacaracteres por defecto usados por Execute.

.BRA y .KET

Estos cambian los caracteres bracket (inicialmente '<' y '>', respectivamente) para alguna otra cosa. Es muy recomendado habituarse a utilizarlo, vayamos o no a necesitarlo. Caracteres recomendados para usar son los corchetes ('{' '}') ya que no son utilizados por nada más, habitualmente.

.DOT

Cambia el carácter DOT (inicialmente '.').

.DOL o .DOLLAR

Cambiar el carácter DOLLAR (inicialmente '$').

MISCELÁNEOS.

Si Execute debe de ser anidado, por ejemplo, debemos de incluir comandos Execute en scripts, que también contendrán comandos Execute.
Execute necesitará a veces escribir en ficheros temporales. Si hemos asignado un dispositivo o directorio a T:, estonces se usará esta localización. Si no, y hay un directorio :T para el directorio en curso, entonces Execute creará la asignación, y usará este directorio.
De otra manera, intentará crear ambos, el directorio y la asignación, en el directorio en curso. EXECUTE usa <$$> con el número de tarea del CLI en el que corre para crearlo.

EJEMPLOS

1. Para ejecutar un script llamado Corre localizado en df0:

```
EXECUTE df0:Corre
```

2. Es un ejemplo de una directica KEY que contiene un cambio. Ilustra una buena manera de usar los argumentos del estilo /s en ficheros script.

```
.KEY MiCambio/s

IF "<MiCambio>" EQ "MiCambio"
Echo "¡El cambio se ha hecho!"
ELSE
Echo "¡El cambio no se ha hecho!"
ENDIF
```

Si el usuario no ha sustituido MiCambio por un argumento de la línea de comandos, entonces la comparación fallará (el primer argumento será ""), por otro lado, la comparación habrá tenido éxito (el cambio está a "on").

VER TAMBIÉN

If Skip Failat Lab Echo Quit

Failat (v1.3 en C:)(2.x, 3.x interno)

NOMBRE

Failat - Para asignar un nivel no utilizado a un fichero batch.

SINOPSIS

Failat RCLim

DESCRIPCIÓN

Cuando usamos Execute para correr scripts, cualquier comando que retorna un error mayor que el valor actual del nivel que no se usa, causará que la shell aborte el script con un mensaje de error. Podemos usar Failat para incrementar o decrementar este nivel para cualquier cosa que necesitemos. La shell reinicializará el nivel no usado (usualmente 5, 10, 20, pero puede ser cualquier número) al final de cada ejecución del script, así el script siempre empezará en un estado conocido.
Bajo 2.x/3.x el código resultante está almacenado en la variable de entorno RC, que está representada por $rc. Cuanto mayor es el código de retorno, mayor es el error. Si la gravedad del error es mayor que el número que hemos puesto, entonces el script se para.
Una vez que FAILAT se ha ejecutado en el script, el nivel de FAILAT se convierte en un 10.
Podemos usar FAILAT para un muy alto número y testear los códigos de retorno de cualquiera de nuestros retornos de las sentencias IF.

EJEMPLO

1. Para cambiar temporalmente el nivel suspendido a 30

```
Failat 30
```

Posibilita la ejecución de comandos que retornan códigos más grandes que 20, que generalmente causarían que parara con un mensaje de error.
2. Para visualizar el actual nivel crítico. (Es el nivel mínimo, los códigos de retorno mayores que él causarán que la shell aborte la ejecución del script)

```
Failat
```

Ahorrando pistas: transformar una parte del módulo en sample.

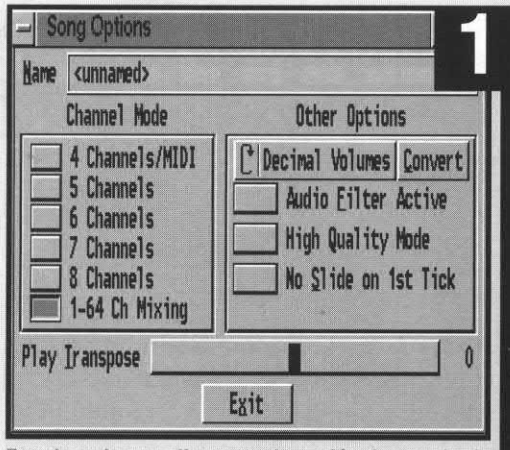
J.L Ceprià



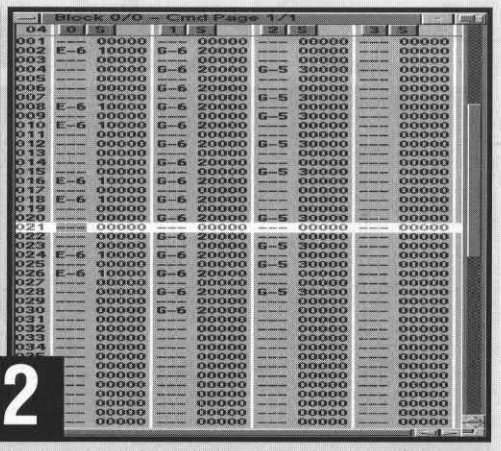
¿A quién no le ha pasado tener un idea en la cabeza y no poder llevarla a la práctica porque no quedaban pistas libres en el tracker? En muchos trackers se ofrecía la posibilidad de mezclar instrumentos de forma que si había dos instrumentos que sonaran siempre juntos podríamos conseguir ahorrar una pista mezclándolos. SoundStudio va mucho más allá porque le permite mezclar una parte entera del módulo como si estuvieran sampleando una fuente de sonido externa. De esta manera conseguimos un ahorro más que considerable en espacio de pistas, ganando en grueso de instrumentos. Pongamos un ejemplo: supongan que han realizado un patrón de batería con tres instrumentos, un bombo, una caja y un hi-hat. Si los disponen de forma tradicional ocuparán tres pistas, dejando sólo una libre, en caso de estar trabajando en 4. Ahora quieren introducir un bajo en la pista 4. Todas las pistas están ocupadas, o sea que para añadir más instrumentos tendrán que recurrir a ocupar los espacios vacíos entre notas o eliminar notas de otros instrumentos.

Eso era en el pasado puesto que SoundStudio ofrece la posibilidad de mezclar varias pistas en una sola, o, hablando más claro, convertir varios segundos del módulo que estamos componiendo en un sample. Realizando unos sencillos pasos podrán eliminar las pistas ocupadas por el patrón de batería, ya que ahora el loop de batería lo encontramos como sample.

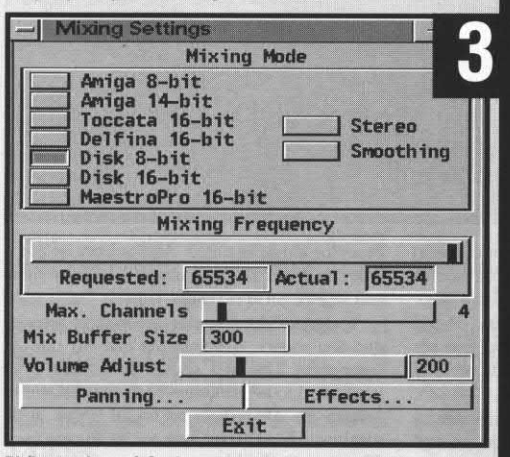
Avisarles que no todo son flores, puesto que la calidad del sonido resultante está directamente relacionada con la memoria disponible y la velocidad del procesador. La memoria porque el sample en cuestión puede ocupar bastante espacio -no es difícil quedarse a cero si utilizan esta herramienta con asiduidad-, y la velocidad de proceso porque nuestro Motorola realiza el proceso de mezcla en tiempo real. Bastan unas pruebas para determinar la utilidad que tiene este truco para cada usuario. Un A1200/30 a 50 Mhz con 8 megas puede ser suficiente si no se necesita un resultado demasiado profesional.■*JLC*



En primer lugar activaremos la opción de mezcla de canales. En caso de desearlo pueden, también, activar el filtro o el modo de alta calidad. El sonido será más limpio pero perderán agudos.



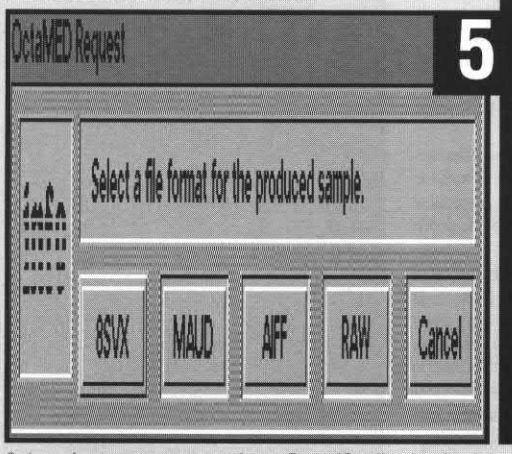
La imagen 2 les muestra la parte del módulo que vamos a convertir en sample. En estas tres pistas tenemos un patrón de batería que repetiremos a lo largo del módulo.



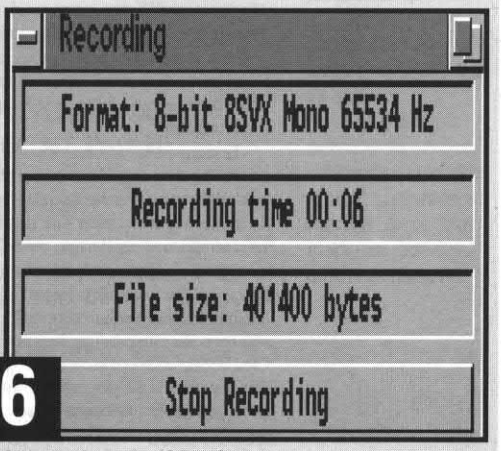
Diríjanse al menú Settings para cambiar el modo de salida del sonido. Disk 8-bit graba directamente a HD, en vez de dirigir el sonido al altavoz. Mientras más alto sea el valor del Mixing Frequency, mayor será la calidad de la muestra. El valor que puede aplicarse varia según el procesador.



Una vez realizados los cambios adecuados en Mixing Settings sólo hay que hacer play. En ese momento aparece una ventana que pregunta cómo se llamará el sample y dónde hay que colocarlo.



Antes de empezar a grabar, SoundStudio le da la oportunidad de guardar el sample en diferentes formatos. Recuerden que una vez seleccionada una opción, la grabación empezará de inmediato.

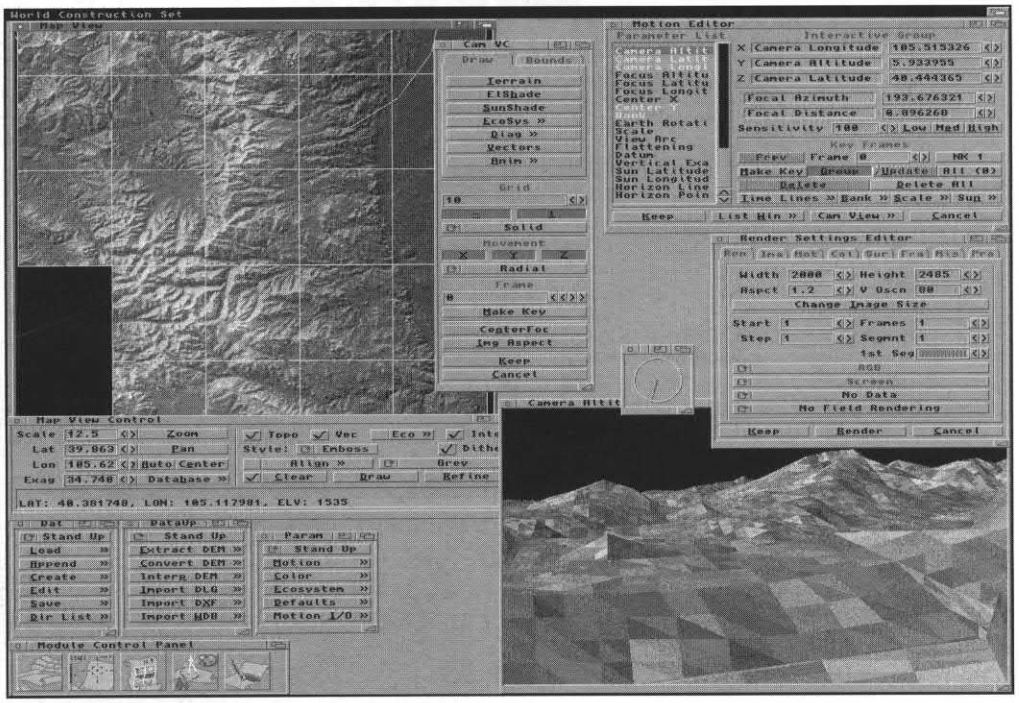


Mientras la grabación está en curso, aparece una ventana como esta, pero les aseguro que no tendrán mucho tiempo para observarla. Indentifiquen rápidamente el botón de stop para detener la grabación en el momento deseado.

Cómo se hizo...

Después de un trabajo concienzudo, Santi Gutiérrez les comenta cómo ha realizado su última obra, la imagen de portada.

Por Santiago Gutiérrez



El paisaje por el cual se desarrolla la acción ha sido creado íntegramente con uno de los programas que se comentan en el artículo sobre Paisajes 3D, el World Construction Set.

Una vez más pasamos a explicaros el diseño de la imagen de esta portada de nuestra Amiga.InFo.

Los programas utilizados han sido World Construction Set y, cómo no, Lightwave. Esta vez el protagonismo se lo lleva World porque es el verdadero artífice de esta portada.

Como este número va de escenarios virtuales y de cómo generar nuestro propio mundo, he aquí entonces una muestra de ello y de las capacidades de nuestro Amiga en este apartado. Eso sí, World Construction Set sólo se lo recomiendo a poseedores de 040/060, ya que si no el tiempo de espera con una mínima calidad en procesadores inferiores puede ser eterno, el programa es demasiado exagerado tirando de procesador.

En la imagen final pueden apreciar la calidad del bosque y de todo lo que rodea al entorno, pero les voy a decir las cualidades de la imagen para que se hagan una idea.

-Texturas en los árboles. Hay tres tipos diferentes de árboles, aunque predominen los pinos. Si a ello le unimos la textura diferente de cada árbol y la cantidad de arboles se pueden hacer una idea de lo que puede ser el tiempo final, por ejemplo, en un 030.

-Sombras generadas por las nubes. Si se fijan, en el bosque, veran que está bastante oscuro. Aparte de las sombras que dan esa oscuridad, en el fractal hay una pequeña montaña que tapa también al bosque. Otro detalle a tener en cuenta es que la fecha con que se generó la imagen era 1 de mayo y eran las 9 de la mañana con lo que el sol podía estar un poco bajo. Esto también influye para el realismo final, es decir, la fecha o la época con que hagamos la imagen influyen en que tengamos nieve, el río lleve más agua, las hojas de los árboles, etc.

-Texturas de diferentes tipos de suelos dependiendo de la altitud. Aquí seleccioné que a partir de cierta altura cambiara el color y fuera una vegetación tipo Tundra.

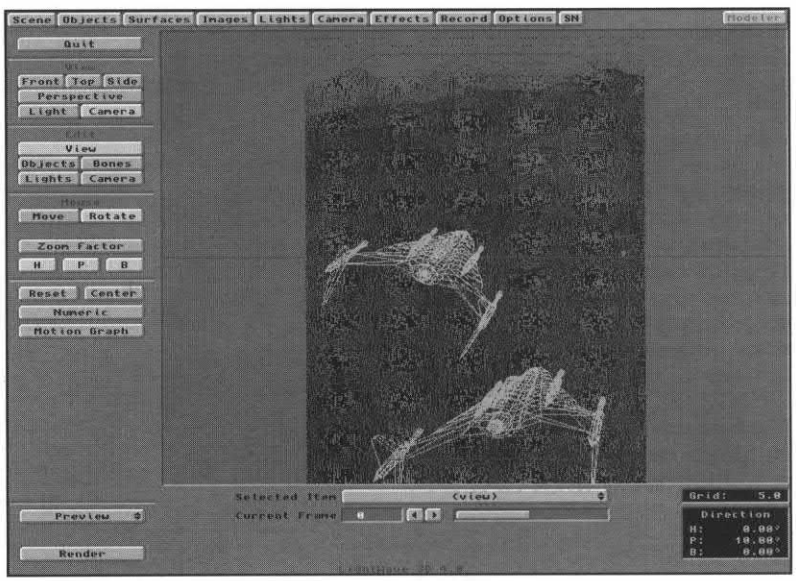
Y algunos detalles más que podrán apreciar que son menos significativos que los que he comentado. Una vez situada la cámara y ya tengo elegido lo que quiero hacer, renderizo esta imagen en 2000x2485 en fractal 9 que es la máxima calidad. Total, que me ha llevado unos 27 megas de RAM para poder renderizar esta imagen.

La imagen final está creada y el archivo viene a ocupar unos 6 megas. Bien, ahora pasamos al Lightwave con el que le añadimos dos Fighters y dos luces en modo Point como Parent en cada Fighter, así, de esta manera, podemos mover cada Fighter sin miedo a que la luz se nos quede atrás, ya que está emparentada con la nave.

Una vez que tengo la situación de las naves, sitúo también la luz de ambiente, y la pongo en el lado izquierdo, un poco por encima de las dos naves y bajo la intensidad del ambiente para que vaya relacionado con las sombras del bosque. Me pongo a renderizar la imagen y resulta que en modo de calidad para imprimir me deja sin memoria. Como no me gusta usar la VMM porque en su día ya me fastidió un disco duro, quizás porque fuera una versión antigua de cuando empezaba a salir, opté por convertir la imagen del World Construction Set a HAM8 con lo que sólo me vino a ocupar unos cuantos kbs y así me dejaba unos 5 megas libres que era lo que ocupaba la imagen antes.

Ahora sí que pude renderizar la imagen otra vez a la máxima calidad que permite el Lightwave para renderizar en modo Impresión. La imagen final está en 24 bits, pero la del World Construction Set estaba en HAM8, pero seguro, seguro, que no notarán la diferencia, porque, si no se lo digo yo, nadie lo sabría. Entonces que nadie diga que el HAM8 no vale para nada, y sino que mire esta imagen que vale por mil palabras de las que se puedan decir.

Una vez más Amiga demuestra la capacidad para crear mundos y escenarios que se asemejan a la realidad. Para los incrédulos de las plataformas que todos conocemos, que sepan que estos programas se inventaron en Amiga como todo lo bueno, qué raro, ¿no les parece?, Amiga siempre tiene que descubrir lo bueno. Hasta la próxima.■SG



Para crear e introducir las naves en el contexto de la imagen utilizamos el potente Lightwave.

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...¡Anímese y escríbanos!

AGA GO Y VARIOS

José Miguel de la Cruz Caballero.
Hospitalet de Llobregat. (Barcelona).

Hola, me llamo José Miguel de la Cruz Caballero y ante todo felicitaros por la revista de la cual soy suscriptor. Mi equipo está compuesto por un A500 plus WB2.0, 2Mb chip, controladora Alfa Power plus con HD de 850Mb y 4Mb Ram Fast, aparte midi externo y digitalizador de sonido. Mis preguntas son las siguientes:

1º. En el número 15 de la revista, en el reportaje sobre la feria de Colonia, dais como novedad una placa con todos los chips AGA para poder transformar cualquier A500 o A2000 en un A1200. ¿Es esto cierto? ¿Es compatible 100% con cualquier A1200? ¿Sobre qué fecha saldrá al mercado y quién es el fabricante? Me gustaría, si es posible, que la comentarais en la sección de "Hard a prueba" pues creo que es una opción muy buena a la hora de ampliar cualquier A500.

2º. ¿Existe algún programa que permita traducir ficheros de texto del inglés al español en un Amiga?

3º. ¿Con un Amiga con chips ECS se puede reproducir vídeo desde disco duro o CD-ROM en HAM y a una velocidad aceptable (por ejemplo 15 frames por seg)?.

4º. Estoy pensando comprar un CD-ROM ya que mi controladora soporta los comandos ATAPI pero tengo algunas dudas. ¿Podría utilizar el Cache CDFS v2.1 que se incluía en la revista nº5? ¿Funcionaría con el software IDEFIX? Si no es posible con estos dos programas, ¿existen otros que funcionen con Alfa Power?.

5º. ¿Sabéis si Jesús de la Torre tiene pensado escribir próximamente otro libro para Amiga? Creo que haría falta un buen libro en español sobre el Sistema Operativo y el WorkBench del Amiga.

Sin más me despido de vosotros. Gracias.

1- El módulo AGA GO que apareció en la feria de Colonia era un prototipo y, como tal, todavía no se comercializa. El fabricante no lo sabemos a ciencia cierta aunque estaba en el estand de Apollo. La verdad es que no hemos vuelto a saber nada de esta interesante ampliación, pero nos tememos que su desarrollo esté bloqueado debido al estado de Amiga Technologies. El prototipo tenía los chips AGA fabricados por AT para A1200, así que una producción en serie significaría tener permiso de AT...

2- El único programa que hemos podido encontrar para traducir inglés-español se llama "Translator.lha", lo encontrará en el directorio text/misc de Aminet.

3- Sí que es posible lanzar animaciones a esa velocidad pero para ello es necesario que tenga el Amiga acelerado, aunque todo depende de la resolución de la animación de vídeo. Por otro lado, la velocidad de lectura del disco duro también influye mucho para que la animación sea suave y no se bloquee mientras se lee. Un programa que puede ayudarle es el llamado BIGANIM que podrá encontrar en Aminet.

4- Sí que podría utilizarlo. Si su controladora entiende los comandos ATAPI el soft de IDEFIX le servirá también para instalar el CDROM.

5- Por el momento no tiene pensado escribir otro libro de Amiga, aunque no descarta en un futuro próximo escribir sobre los futuros Amiga.

CDROM e INTERNET con un A2000

Juan José Arcos.
GETAFE.(Madrid).

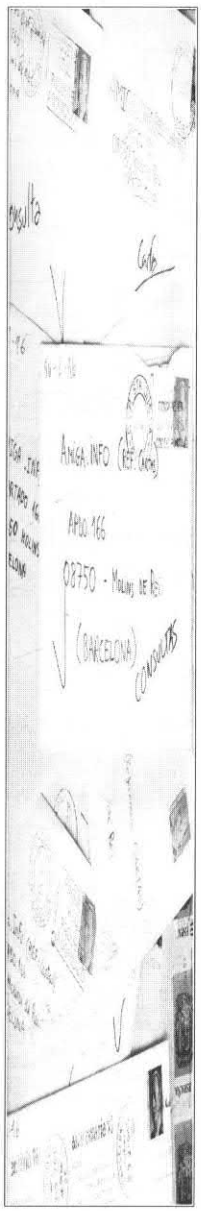
Queridos amigos:

Hace escasos minutos que soy suscriptor vuestro y voy a consultaros una de las cientos de dudas que tengo. Poseo un Amiga 2000 (junio-89), 3Mb Ram, Rom 1.3 actualizando a 2.05 en estos momentos, ya que la 3.1 sale un poquito cara, disco duro supra 105Mb, tarjeta xt para pc, monitor 1084S.

Quisiera ponerle un CD-ROM que



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.



sea compatible con todo, KodaKphoto CD, CDi, CD audio, etc..., y también con los Amigas CD32, ¿es posible o es preferible comprar un Amiga CD32 de segunda mano que haga de CD-ROM al mismo tiempo y también aprovecharnos de sus ventajas gráficas? También os pediría qué debo hacer para conectarme a Internet, para bajar ficheros, gráficos, etc...

¿Tenéis noticias de la nueva placa para A2000 y A500 para actualizarlos a AGA?

Esperando vuestra noticia, recibid un cordial saludo.

nota.-Que el Amiga os acompañe.

Con el equipo que posee podría instalar un CDROM para acceder a la mayoría de formatos que comenta (¡CDi no!) si utiliza un sistema de ficheros como el AmiCDFS, por ejemplo. Sobre el tema de comprarse una CD32 es interesante si va a necesitar trabajar con gráficos AGA, pero en todo caso es mucho más recomendable otro tipo de inversión en una aceleradora y tarjeta gráfica. Esto último le permitiría conectarse a Internet con más facilidad y sobre todo conseguir más velocidad de acceso. Con la ROM 2.05 es muy difícil poder ejecutar todos los programas necesarios para Internet, sobre todo los navegadores actuales, que necesitan la 3.0 y 3.1 para funcionar. Para más información puede leer las revistas Amiga.InFo número 10 y Amiga.InFo número 14, donde aparecen artículos de cómo conectar un Amiga a Internet.

PROBLEMA IMPRESORA

Francisco Rodríguez Valencia. Tarragona.

Muy señores mios: Mi enhorabuena por vuestra revista que es excelente, yo la adquiero en un quiosco de Tarragona desde principios de 1.996.

Mi equipo es: Amiga-1200.- Aceleradora M-Tec 60030/28 RTC y 8 Megas de RAM.- HD IDE de 2,5" y 127Mg.- CD-Rom x4, montado en semitorre con alimentación de PC de 200 Watios y mi problema es el siguiente:

Mi impresora STAR LC-100, que siempre ha ido bien, hace una temporada que poco a poco ha dejado de funcionar, saliendo en la ventana de impresión de los procesadores de texto "Fallo de impresora".

Pruebas realizadas: La impresora con otro ordenador, igual que el mio, funciona perfectamente.

- Otra impresora con mi ordenador, tampoco funciona.

- El cable del conector paralelo con el de la impresora, está comprobado y está también bien.

En cambio, mi impresora con mi ordenador y con el emulador PC-Task y a través del MSDOS de Pc, funciona correctamente.

También funciona, aunque muy lentamente, activando el TURBO-PRINT, pero en cada pasada de impresión se para y tarda 30 segundos en dar otra.

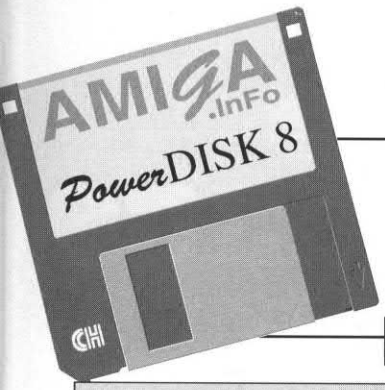
Supongo que habrá alguna avería en la salida del Puerto Paralelo, espero vuestra ayuda para aclarármelo, su posible solución de reparación y dónde podría hacerlo.

Les agradecería una contestación en la forma más urgente.

Gracias anticipadas y un afectuoso saludo.

Por los datos que nos da, si estuviera algún CIA (chip que controla el puerto) averiado sería muy extraño que con PCTask y Turboprint funcionara su impresora, como es su caso. Debería comprobar que tenga bien instalado y seleccionado desde las preferencias el driver de impresora para la STAR. Este driver debe estar situado en su disco duro, directorio DEVS:printers y desde las preferencias de la impresora (Directorio PREFS, programa "printer") debe seleccionarla. Si después de verificarlo resulta que no le funciona, puede dirigirse a un servicio técnico, por ejemplo FIX MULTISERVEIS de Barcelona (Tlf.93 675 59 02).





Power Disc 8

Cargado de material y recién salido de la disquetera les llega a ustedes este nuevo disco de portada. La ingestión masiva de los programas que aparecen puede provocar cuelgues imprevistos de su máquina, así que dosifiquen este plato de dominio público.

Por Joan Lluís Ceprià

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..)

SuperBallZ

Un juego tipo Marble Madness programado en Blitz Basic, ejemplo de lo que usuarios inquietos son capaces de hacer con su Amiga. Con este pequeño juego es seguro que podrán pasar ratos muy agradables y lúdicos ante su máquina. Incluso pueden configurarlo a su gusto, añadiendo más niveles si empiezan a estar aburridos con los que aparecen por defecto. Para uno y dos jugadores, en modo equipo o competición.

SoundBox

Esta es una herramienta muy útil para todos los que necesiten convertir instrumentos a diferentes formatos sin tener que utilizar programas costosos. Con SoundBox puede convertirlos y añadir efectos. Soporta los siguientes formatos: IFF, VOC, Wave, AIFF, MAUD, Maestro and RAW, pudiendo ser cargados y grabados, en resoluciones diferentes, desde 2 a 16 bits.

Los samples también pueden ser manipulados, amplificados, reducidos... La reproducción es posible en 8 ó 14 bits, hasta 60 kHz. Se recomienda el uso de procesadores rápidos (como en todo lo relacionado con gráficos o música) y 1 MB de memoria RAM, como mínimo.

STFax

Todos conocemos los precios que actualmente tienen los diversos modelos de fax que existen en el mercado. Por menos de 30.000 ptas. es prácticamente imposible encontrar un modelo con un mínimo de fiabilidad. Además, muchos de ustedes sólo utilizarían el fax unas pocas veces, por lo que sería una inversión poco provechosa.

Ahora, disponiendo de un módem, es posible enviar y recibir faxes desde su Amiga. Hace poco se comentó un programa comercial, llamado GPFax, que permitía simular un fax con la ventaja de enviar documentos directamente desde un procesador/editor de texto e imprimir los faxes recibidos por impresora, con lo que la calidad del documento se veía aumentada considerablemente.

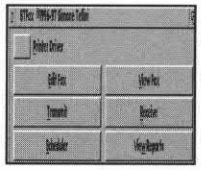
STFax es un programa hermano del primero, pero shareware, que les permitirá, por unas 3500 ptas. convertir su Amiga en un potente fax.

FastAssign

Pequeño programa escrito en ensamblador con el cual podrán realizar asignaciones utilizando un solo comando.

McAgenda

Cuando van a comprar una agenda es común encontrarse con el problema de no localizar ninguna que se adecúe exactamente a sus necesidades. Quizás es que los que diseñan las agendas no piensan bastante en los consumidores. Por este motivo, quizás, esta agenda, creada por un usuario les puede venir como anillo al dedo. Ya se sabe: no hay nada mejor en una agenda que crearla uno mismo.



Voy a enviar un fax. A partir de ahora, gracias a STFax, esta tarea la podrá realizar cualquier usuario que disponga de un módem.

Small Grabber

Si continuamente tienen problemas con los programas que capturan pantallas es que quizá no han encontrado aún su media naranja, en este aspecto. Prueben con Small Grabber. Sin compromiso.

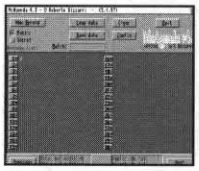
SimWater

Aviso: éste es un programa que crea adicción. Una vez avisados les explico su funcionamiento. Se trata, simplemente, de un simulador de comportamiento del agua en diferentes modelos. Estos modelos pueden ser entrados por el usuario ya que son dibujos en cuatro colores y baja resolución. Entretenido.

SIP

Estas son las iniciales de System Information Program, aplicación que les permitirá mirar y manipular muchas de las partes elementales del sistema operativo, como por ejemplo, tareas, librerías, dispositivos, puertos y ventanas.

Como les permite ver algunos de los vectores más importantes y limpiarlos, pueden mantener su Amiga limpio de basura y virus.



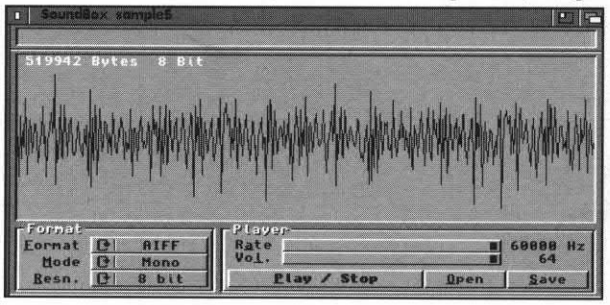
Si no recuerdan la dirección o el teléfono de alguien es porque no lo han introducido en la agenda. O sea que ya no tienen excusa.

Tile Fall

Otro pequeño jueguecito en el que se trata de conseguir agrupar las máximas figuras iguales posibles. Parece fácil, pero no se dejen engañar.

WBCatalà

El grupo catalán A.T.O. ha traducido los catalogs de nuestro muy querido Workbench para que todos los usuarios de Catalunya, si así lo desean, puedan cambiar el idioma. Esperamos que más usuarios de toda España se animen a traducir más catalogs, del Workbench y otros programas, para poderlos incluir también en posteriores discos de portada.■



SoundBox, una caja donde entra un formato de sample y sale otro adecuado a las necesidades que tengan. ¿Arte de magia? No, Amiga.

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

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

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: Ordenador Amiga 600. Sin monitor conectable a T.V. Ampliado a 2Mb Ram. Disco duro 80Mb. Digitalizador Digi-View con separador de colores automático. Joystick Profesional por final de carrera. Muchas aplicaciones y juegos. Impresora Star LC-100 color. Junto o por separado. Precio: 70.000Ptas negociables. Carlos Jiménez Hernández. Tlf:(93)420.66.58. Barcelona.

◆Vendo: Aceleradora Blizzard 2060, procesador 68060 a 50Mhz, memoria Ram ampliable a 128Mb, controladora Fast SCSI-2 con DMA, conectores SCSI interno e externo, remapeo de la Rom a la Ram de 32Bit de la aceleradora mediante jumper para Amiga 2000. Precio:100.000Ptas.
16Mb de Ram 72c en 2SIMM de 8Mb EDO. Precio:10.000Ptas.
CD_ROM Pioneer DR-V1244x, interno, SCSI-2, 4.4x, 676Kb/s, 150ms. Precio: 10.000Ptas.
Tarjeta antiflicker Multivision 2000, salida a 31,5Khz, frecuencia de 50 a 100Hz, Jack de audio Stereo, para Amiga 2000. Precio 10.000Ptas,
Disketera Externa de alta densidad 1,76Mb, nueva. Precio 10.000Ptas. Sistema operativo versión 3.1 con manuales, disco Workbench y Rom, original para A2000/A500. Precio:8.000Ptas.
Chip gráficos Super Denise 1280x512 resolución, para A2000/A500. Precio:5.000Ptas.
Amiga 2000 1Mb Chip, Rom 1.3, 2Disqueteras internas 880Kb, REV 6.2 Placa base. Precio:15.000Ptas. Paco. Tlf:(982)55.06.57. Govas (Lugo).

◆Vendo: Amiga 500 con 1Mb de memoria Ram, Modulador de T.V., cable para Euroconector, fuente de alimentación, Joystick Telemach 200, Juegos y utilidades. Precio:25.000Ptas. Santiago. Tlf:(94)670.81.85. Llamar a partir de las 20:00h. Vizcaya.

◆Vendo: Amiga 4000/40, 18Megas Ram, 1.1Giga HD, CD-ROM Toshiba 3.4X, controladora SCSI, Monitor 1942, Floppy externo, software, CDs. Precio:275.000Ptas. Ginés. Tlf:(93)386.38.78.

◆Vendo:Tarjeta Dual Rom, para tener 2Roms instaladas en el Amiga 500/2000 y arrancar el sistema o los juegos con cualquiera de las Roms. Precio:2.000Ptas.
Chip Agnus 8375, direcciona 2Mb de memoria chip. Precio:4.000Ptas.
Tarjeta MegaChip Amiga 500/2000, sin Chip Agnus, posiblemente estropeada, ya que con el Chip Agnus que le puse no me funciona. Precio:2.000Ptas.
Cristal a 56Mhz. Precio:1.000Ptas. Fanchis. Tlf:(982)55.06.57. Lugo.

◆Vendo:Blizzard 1220 a 28Mhz 4Mg y Reloj. Precio: 20.000Ptas. Preguntar por Toni. Sólo Barcelona. Tlf:(93)458.53.29.

◆Vendo: Amiga 1200 con tarjeta ampliación memoria con 4Mb y coprocesador matemático con Disco duro 2.5" de 80Mb. Monitor C=1942. Genlock GST Pro Y/C, SVHS y Vídeo Compuesto. Precio a convenir. Inetresados llamar al teléfono (964).28.13.31. Ramón o dejar mensaje en el contestador.

◆Vendo:
-Ordenador A500 (1Mb Chip con reloj con fuente, ratón y manuales en castellano). Precio:20.000Ptas.
-Monitor 1084S con cables y manuales. Precio:25.000Ptas.
-Disquetera externa (880Kb) con manual. Precio:10.000Ptas.
-GVP A530 (68030 a 40Mhz) con disco duro de 120Mbytes y 8Mb Fast (60ns) con cables, fuente y manual en Español. Precio:60.000Ptas.
-CD-ROM Sony (CDU555) de 24 velocidades, SCSI con manual en Español. Precio:10.000Ptas.
-Revista Amiga Shopper (del nº4 al nº60) revistas Amiga Format y Amiga computing (40 números). Precio:10.000Ptas.
-Libro ROM Kernel:Libraries & Devices. Precio:4.500Ptas.
-20 CD-ROMs originales. Precio:Preguntar.
Todos los precios son negociables y están en perfecto estado. Juan. Tlf:(91)764.65.26. Madrid.

◆Vendo: PCMCIA 4Mg Fast Ram. Precio negociable. Xavier. Tlf:(93)217.82.39 ó (93)209.52.87. Barcelona.

◆Vendo: Controladora SCSI II por PCMCIA. Precio: 7.000Ptas. Juan. Tlf:(986)64.03.46. Cualquier horario.

◆Vendo:
Material A2000.
*Controladora SCSI 2090 y disco duro Toshiba 40Mb. Precio: 15.000Ptas.
*Expansión RAM Supra 8Mb. Precio: 18.000Ptas.
*Disquetera interna. Precio:5.000Ptas.
Material A1200.
*Disco duro 2.5" 120Mb + cable. Precio:12.000Ptas.
*Ampliación 4Mb Power Computing PC1204 con reloj y zócalo para copro. Precio:12.000Ptas.
Material Amiga.
Monitor 1084S modelo nuevo. Precio:18.000Ptas.
Digitalizador sonido Aegis SoundMagic. Precio:5.000Ptas.
Llamar Tlf:(986)41.41.58. Javi_dieguez@redestb.es

◆Vendo:
*Aceleradora Progresive con procesador 68040 a 32Mh y con 4Mb de Ram ampliables a 32MB. Precio: 65.000Ptas.
*Controladora GVP ImpacT Series II con disco duro Quantum de 52Mb y 4Mb Ram ampliables a 8Mb. Precio:20.000Ptas.
*Genlock Amiga 2301 PAL. Precio:5.000Ptas.
*Amiga 2000, 1Mb Chip Ram, Rom 2.04/Workbemch 2.1, 2 Disqueteras. Precio:20.000Ptas.
Opción todo el conjunto por 100.000Ptas.
Contactar con Antonio. Tlf:(982)56.16.62.

◆Vendo: Amiga 2000 con disco duro de 52Mb, doble disketera, monitor 1084S, juegos y programas con libros. Sisco. Tlf:(973)21.18.45. Noches.

◆Vendo:
*Unidad Magneto Optica Fujitsu 2512 de 3" de altura, 230Mb de capacidad, interno, SCSI-1y2, 19ns, con 5 discos de 3,5" de 230Mb. Verbatin, más de 1Gb de capacidad. Precio:50.000Ptas.
*5CDs de utilidades de la revista Amiga Format. Precio:3.000Ptas.
*2 Programas originales educativos para niños de 3 a 8 años, "Yo descubro las formas" y "Yo descubro los colores", funciona sólo con la Rom 1.3. Precio:2.000Ptas.
*Disquetera AmiTek HD (Dell) 1,76Mb, externa, estropeada, le cayó un cabezal. Precio:2.000Ptas.
*Programa Original CD-Write. Precio:2.000Ptas.
*Programa Original: TV-Show. Precio:2.000Ptas.
*Ratón Alfa Data. Precio:2.000Ptas.
Llamar a Paco. Tlf:(982)55.06.57.

COMPRO

◆Compro: Amiga 1200. Preguntar por Serafín. Tlf:(986)64.10.03. Tardes de 18:00 a 23:00h.

◆Compro: Coprocesador PGA a 33 ó 50Mhz. Juan. Tlf:(986)64.03.46. Cualquier horario.

◆Compro: Tarjeta Aceleradora para A1200. Preferente Blizzard 030 a 50Mhz. Zona de Valencia. Juan. Tlf:(96)365.70.93. Noches.

CONTACTOS

◆Contactar: Con gente de Amiga de toda España que programen en Pascal. Preguntar por Luis. . Tlf:(93)226.10.32 (tardes). c/Llançà 34 2º1ºA 08015 Barcelona.

◆Contactos: Por cambio de residencia, estaría interesado en encontrar usuarios de Amiga en la zona de Sabadell, para el intercambio de conocimientos, programas y juegos. Jordi Prats. Tlf:(93)725.29.33 (tardes).

◆Contactos: Desearía contactar con usuarios de Amiga 500 para intercambiar ideas, trucos, opiniones y Software de dominio público (preferentemente aplicaciones, dibujos, módulos, etc), resolver dudas, etc. Interesados escribir a: Leo. APDO de correos 1051, 18080- Granada.

¿Dónde puede encontrar la revista?

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

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



PUNTOS DE VENTA DE AMIGA.InFo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

★ 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

★ AMIGANET
C/Salineros S/N
41008 Sevilla
Tlf. 95 495 00 33

★ AMIGA MARKET
C/Sanchís Vilaplana 15
12500 Vinarós (Castellón)
Tlf. 989 33 61 20

★ RADIO DEFOREST
C/Viladomat 105 Bajos
08015 Barcelona
Tlf. (93) 423 72 29

★ CREACIONES ARTÍSTICAS
C/Pedro Antonio de Alarcón 13
28017 Madrid
Tlf. 91 377 52 05

AMIGA InFo

NÚMERO 17 • FEBRERO 1997

©1997 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
Joan L. Cepriá
ai.cepri@readysoft.es

Administración y Publicidad
Fani Corral
Tlf. (93) 680 04 34 Fax. (93) 680 08 12

Manipulación
Alfonso Corral

Colaboradores
FMartin, Joan J.López, Quim Guzmán, Santiago Gutiérrez, Fco. Gómez, Javier Pastor, Martín Santos, Paco Jaén, Ignacio Enrique, Miguel Ramos, Angel García, Mikel Arzak, José María Muñoz, Salvador Fandiño, José María Sanchez

Filmación/Impresión
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 omedio alguno, sea electrónico, mecánico, fotocopia, registro o de cualquier otro tipo, sin el permiso previo y por escrito del editor. InFo Technologies S.L. no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores ni de los criterios de sus anunciantes.

preview

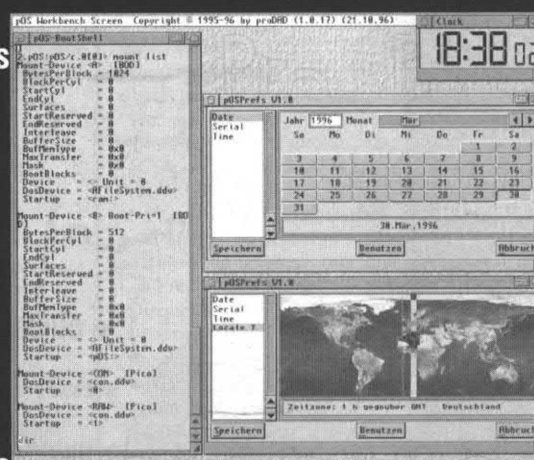
AMIGA.InFo 18

¿Se lo perderá?



MEJORANDO EL SISTEMA OPERATIVO

Uno de los mejores sistemas operativos ha sido, y es, el AMIGA OS. Pero todo puede mejorarse... ¿Se imaginan un nuevo sistema operativo, más potente que el AMIGA DOS cuando apareció?





TRASLADAR UN A3000/A4000 A UNA TORRE.

Preparen el mono de trabajo porque vamos a hacer un poco de bricolaje. Y es que, sin ser un manitas, con un poco de buen hacer, y leyendo atentamente este artículo, podrán trasladar su máquina de forma poco traumática.

A la venta a partir del 10 de MARZO...

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

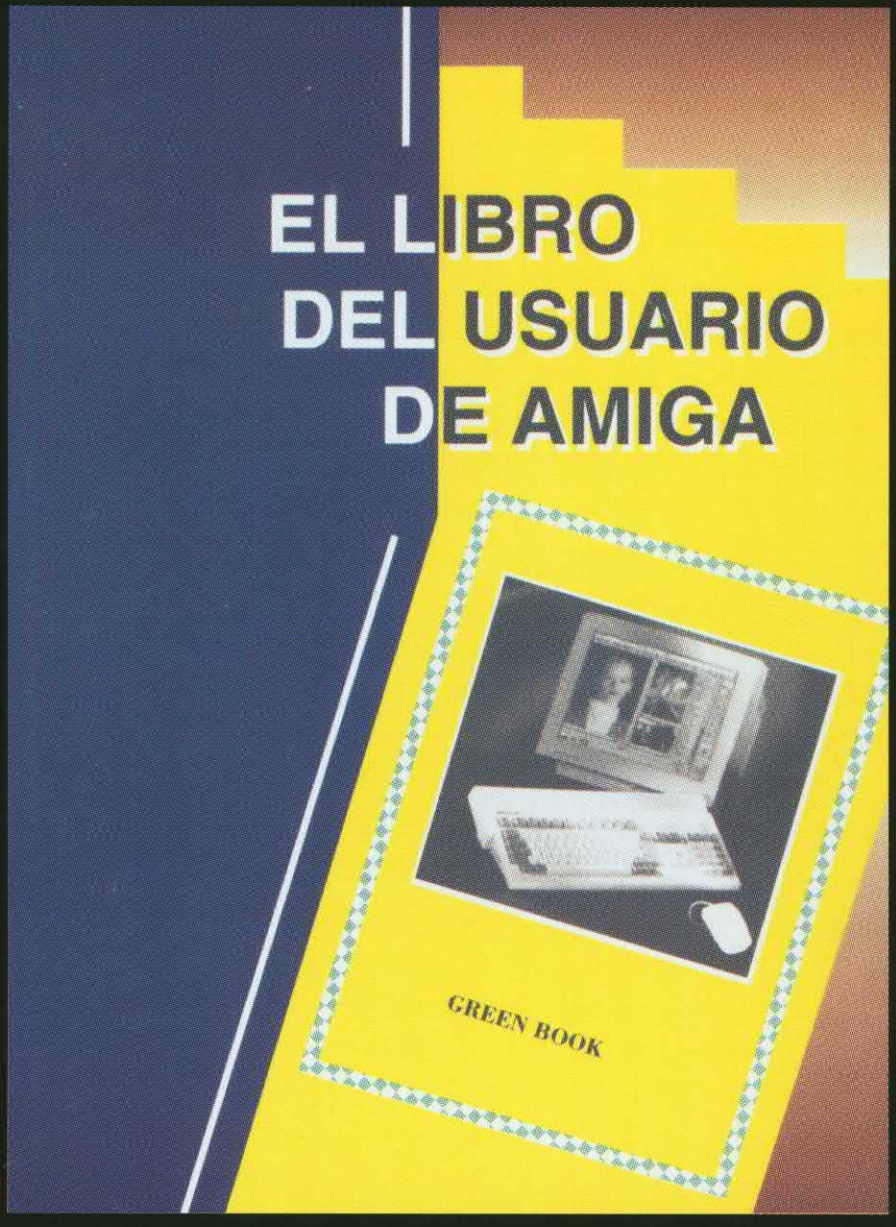
Extensa información técnica sobre los chips del Amiga.

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.

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

¡Sólo 3.900 Ptas!

¡Disponible YA!



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

AMIGATEK
ESPAÑA S.L.

