

Enigma

MENSILE - ANNO X - NUMERO 91 - DICEMBRE 1997 - LIRE 15.000

AMIGA ⁹¹

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

RUN

Colonia '97

- TUTTE LE NOVITÀ DALLA FIERA:
- POWER COMPUTING A5000
- WILDFIRE
- ED INOLTRE...
- BLIZZARD PPC
- GATHERING ITALIANO



GAMES: TFX, Flyin High, The Strangers e Robossy Mission - NEWS: Amiga 5000
REAL 3D: La profondità di campo - GRAFICA: Immaginando '97
DTV: VideoFX - CD-ROM: AmyResource 5 - LIGHTWAVE: Base Lunare
GAMES PREVIEW: Trauma Zero, Fortress of Fears, Genetic Species - Games Tricks
PRODUTTIVITÀ: I siti Internet dedicati alla produttività (XV) - MUSICA: AlgoMusic v2.2
HARDWARE: Blizzard PPC - MERCATO: Computer '97, SMAU, IBTS e Italian Gathering
IMAGINE BE-BOP - DTP: Canon Disk - UTILITY: SCALOS - A PROPOSITO DI: Vita e Morte di AET
A PROPOSITO DI: STFAX, Fax semplici con Amiga - HOST CONTACTED
SU CD-ROM: NASA PICS, GAMES DEMO

PARLI INTERNET?

MAILING LIST DB-LINE è stata aggiornata via e-mail su novità e offerte speciali.
<http://www.dblin.it/mh/m/...mailinglist.htm>

LATEST PRESS RELEASES:

<http://www.dblin.it/mh/m/...press.htm>

VUOI RICEVERE IL NOSTRO LISTINO PRODOTTI IN OMAGGIO? TELEFONACI.

Db-Line

<http://www.dblin.it>

PER ORDINI 0332/749000 (768000)

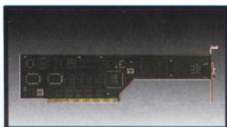
HELP LINE AMIGA
TEL. 0332/749080
ASSISTENZA TECNICA PRODOTTI DB-LINE
DALLE 15:00 ALLE 18:00

Photogenics™ V. 2.0 CD-ROM
Innovativo programma grafico a 24 bit.
Disponibili: Upgrade da Versione precedente.



INFINITIV TOWER PER AMIGA

Disponibili i fantastici Tower Modular per tutti gli Amiga.



CYBERVISION 3D

Scheda grafica 64 bit, per A2000 / A3000 (T) / A4000 (T) Zorro II/III Autosenese.
DISPONIBILI SCANDOUBLER E MODULO MPEG.



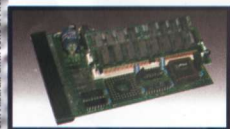
MICROVITEC AUTOSCAN 1438

Multiscan da 14". 0,28 dot pitch. Aggancia tutte le risoluzioni AMIGA. Frequenze: oriz. 15-38KHz, ver. 45-90KHz. Approvato MRPII.



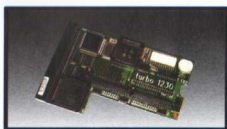
IOEMGA ZIP

Unità disco drive IOEMGA 100 Mb - tempo d'accesso 25ms - transfer rate fino a 1,2 Mb sec. - necessita controller SCSI.
Disponibile software Zip Tools per Squirrel.



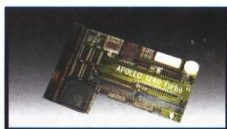
OMEGA

Velocissima scheda di espansione per Amiga 1200 da 0 a 8 Mb ZERO WAIT STATE, con 2 socket per SIMM a 72 pin e clock. FPU opzionale.



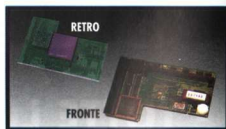
APOLLO 1230LC 68030/882 25 Mhz

La più economica scheda acceleratrice per A1200 a 25 Mhz con processore Matematico 68882 a 25 Mhz, gestione della MMU. Monta un modulo Sim 72 Pin senza parità da 4 o da 8 Mb.



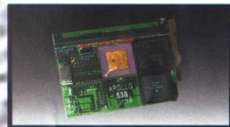
APOLLO TURBO 1240 40 Mhz

25 volte più veloce di un A1200. CPU 68040 a 25 Mhz. Fino a 32 Mb di FastRam autoconfig. SCSI opzionale.



APOLLO TURBO 1260 50 Mhz

40 volte più veloce di un A1200. CPU 68060 a 25 Mhz. Fino a 32 Mb di FastRam autoconfig. SCSI opzionale.



APOLLO 630

L'unico acceleratore per A600. 40 volte più veloce di un A600. CPU 68030 25 Mhz FPU 68882 espandibile fino a 8 Mb con 1 SIMM da 72pin. Facile installazione..



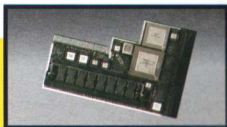
NOVITA'

INCREMENTA LE PERFORMANCES DEL TUO MAC!

MACCELERATE!

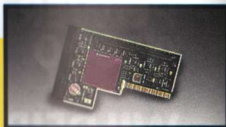
604e-150, -180, ~200

Disponibili acceleratori per Power Macintosh PC 604e-150/166 - 180 - 200 - 225. Compatibili al 100%, non necessitano di software di supporto.



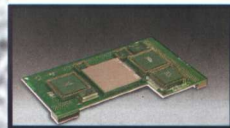
BLIZZARD 1230 - IV - 50 Mhz

Scheda acceleratrice per Amiga con socket per SIMM da 1, 2, 4, 8, 16, 32 Mb e batteria tampone. Monta un MC 68304 a 50 Mhz. Coprocessore matematico opzionale. Circuito on-board per copiare il kickstart in FAST RAM 32 bit.



BLIZZARD 1260 50 Mhz

BLIZZARD 1240 ERC



FALCON 040/060 PER A1200

1,5 volte più veloce di un Amiga 4000/40. Accesso RAM 3,5 volte veloce di Amiga 4000/40. 128 Mb di RAM max-fast SCSI-II/III Controller. Compatibile: PCMCIA - Upgradeabile a 060.



BLIZZARD 2060 / 2040

Acceleratore per A2000 con CPU 68060 a 50 Mhz. 4 sockets per SIMM a 72pin (fino a 128 Mb). Controller Fast SCSI-2 DMA integrato (fino a 10 Mbyte/sec. in sincrono).



POWER PC PER AMIGA

BLIZZARD 603 POWER BOARD

CON POWER PC 603E 120 Mhz.
(CON MMU/FPU) PER A1200.

NOVITA'

CYBERSTORM PPC 604E - 150/180/200 Mhz

CON POWER PC 604E PER AMIGA 3000(T) AMIGA 4000(T).



DISPONIBILE SCSI KIT

MK II
CYBERSTORM

CYBERSTORM 060 Disponibile per A4000(T) e A3000(T) dotata di CPU 68060 a 50Mhz già operativa per l'upgrade a 66 e 80Mhz. 5 volte più veloce di un normale A4000/40. Espansione di memoria fino a 128 con simm 72 pin (la memoria viene vista come unico blocco contiguo-autocconfigurante). Compatibile con moduli esistenti come il Fast SCSI-II DMA.



CD32 goes AMIGA 1200

VERSIONE PRO

SX-32 DA CD32 A A1200

Trasforma il CD32 in A1200: porta per tastiera PC, HD controller, uscita video Amiga + VGA, seriali parallela porta floppy...



IN OFFERTA

VIDI AMIGA 24 RT/24 RT PRO

Digitalizzatore video in tempo reale a 24 bit per qualsiasi modello di Amiga. Si collega alla porta parallela. Ingressi S-VHS e composito. Permette di catturare immagini fino in 1472 x 576 a 16 milioni di colori.



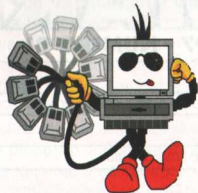
VIEWSTATION

Scanner piano SCSI. Software per Amiga in dotazione. Utilizzabile anche da PC.



SCANNER GT-8500 (+sw e cavo)

SCANNER GT-9000 (+cavo)
Scanner a colori per Amiga formato A4, 24 bit colori fino a 1200 DPI. Disponibile Software Power Computing e ImageFX.



Il garzone del Bar & Petro.lha

Era il dicembre del 1987 quando entrai per la prima volta nella allora redazione di Enigma. Avevo un vassoio in mano e portavo caffè agli allora redattori della rivista appena nata. C'era molto fumo nella redazione, non si trattava di un incendio ma delle sigarette di **Paolo Sciortino**. Paolo non era molto abile con il mouse del suo l'Amiga e diventava matto nel correggere gli articoli dei vari collaboratori. Usava Scribble che non era il massimo di praticità. Mi ricordo la figura di **Maurizio Feletto** con un A500 forte di un disco rigido da 20MB grande quanto una scatola di scarpe. Mentre scriveva appoggiava il gomito su quel hard disk. Era così concentrato nel suo lavoro che neanche un esplosione in strada lo avrebbe fatto muovere da quella posizione. Quando mi chiesero che computer usavo, risposi candidamente: "un Amiga 1000". In pochi minuti si decise il mio destino venni presentato all'editore, all'epoca **Maverick Greissing**, e dopo il servizio militare divenni membro fisso della redazione. All'inizio avevo compiti marginali. Così il classico lavoro di "cucina" (in senso giornalistico del termine) e qualche nottata passata a togliere i dischetti dalle copie invendute di Enigma, furono i miei primi incarichi. Le cose si svilupparono così rapidamente che qualche anno dopo ero io al timone della rivista prima diretta dal mio fratello amico Maurizio Feletto. Sono passati dieci anni e se devo essere sincero pensavo di non poter raggiungere questo obiettivo. Dieci anni di Enigma o come si chiama adesso di Enigma Amiga Run. Devo ringraziare in questo giorno di festa numerose persone a tutte vorrei regalare una dedica ma non è possibile perché questo è un editoriale e non libro: Maurizio Feletto a cui devo tutto o quasi tutto quello che so, Maverick Greissing che sempre ha creduto in me e che mi ha inventato una professione insegnandomi tutto quello che so in fatto di editoria, **Luigi Callegari** un grande collega a cui devo moltissimo, le nostre strade si sono divise ma non potevo non ricordare qui quello che ha fatto per me, **Francesco Oldani** quasi un fratello maggiore. **Luca "Stampo" Parise** e **Emanuele Re** che mi hanno insegnato a lavorare con X-Press; e via via tutti gli altri, l'elenco è lungo ma proverò a stilarlo: **Gigi "Cips" Beltrame**, **Giuliano Azzimonti**, **Gianluigi Zanfognini**, **Paolo Griselli**, **Maurizio Bonomi**, **Alessandro Tasora**, **Marco Milano**, **William Molducci**, **Valentina Oldani**, e tutti ma proprio tutti i collaboratori di Enigma che hanno permesso, grazie anche alla fede dei nostri lettori-fan, il raggiungimento di questo traguardo: dieci anni di Enigma.

Il garzone del bar vi ringrazia.

Colonia non ci ha offerto niente di nuovo da parte di Amiga International. Per fortuna sono scese in campo le terze parti. Gente come Power Computing, Micronik a ACT hanno creato qualche cosa di nuovo e di importante rischiando risorse e capitali. E' assurdo che la casa madre

si dedichi solamente a licenziare la tecnologia Amiga senza creare nulla di nuovo. Anche questa volta si sono sentite tante buone parole ma stiamo aspettando, da troppo tempo, i fatti. La politica sembra essere: "lascia lavorare gli altri che noi ci prendiamo il 10%". Fino a quando queste aziende vorranno rischiare? Fino a quando gli utenti vorranno rischiare?

L'articolo su quello che è "apparso" a Colonia è parte fondamentale di questa rivista insieme alla prima prova reale di una scheda PowerPC per Amiga. La Phase 5 rischia da sola in questa corsa che non si sa dove porti. Amiga International è arrivata a mettere in dubbio la scelta del PowerPC come processore dei nuovi Amiga. Il presidente **PETRO.LHA** (ho preferito abbreviarlo così per renderlo più amighevole) si nasconde dietro presunte manovre di una fantomatica Amiga Inc, popolata da cervelloni quali RJ Mical, Andy Finkel e Jason Compton (che altri non è che uno studentello di Chicago con l'hobby del giornalismo online). Secondo **PETRO.LHA** sono loro a decidere il nostro futuro. La pazienza degli utenti ha un limite (si vede dalla paurosa flessione di presenza alla fiera di Colonia), la pazienza degli editori ha un limite (si vede per quello che sta succedendo in Jackson e per quello che potrà quasi sicuramente succedere in G.R.Edizioni), la pazienza delle aziende ha un limite (fino a quando DB_Line, New Video, AG Computer, Euro Digital Equipment, Fractal Minds e Nonsolosoft avranno la capacità di resistere in questo mercato?). Anche la pazienza dei lettori ha un limite. Perché seguire una rivista dove non ci sono prodotti in prova? Molto più semplice è affidarsi a riviste alternative dove pagine e pagine di pubblicità introducono prove spesso fasulle di macchine tutte uguali e tutte limitate da un sistema operativo a 32-16 bit? Nella mia carriera di giornalista-lettore ho visto riviste PC dedicare tre pagine per la prova di un joystick o di un mouse solo perché la casa che produceva quella periferica aveva appena firmato un contratto annuale di pubblicità. Questo su Enigma non è mai successo. Il risultato? Riviste che chiedono, riviste che alternano uscite bimestrali a mensili...

C'è di buono che i nostri pochi, davvero pochi, lettori sanno apprezzare la differenza tra un sistema operativo veramente performante che seppur datato conserva caratteristiche esclusive e un prodotto che il marketing gli impone.

Sanno scegliere tra una rivista Amiga onesta fatta praticamente in casa da gente entusiasta e una rivista PC di spessore cartaceo ma di dubbio spessore morale, dove i redattori sono acquistati a suon di pagine di pubblicità.

Finché si può scegliere, scegliete Amiga.

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

Enigma AMIGA 91
AMIGA 91
Colonia '97

TUTTE LE NOVITÀ
 DALLA FIERA DI
 COLONIA:
 POWER COMPUTING
 A3000
 WILDFIRE
 ED INOLTRE...
 BLIZZARD PPC
 GATHERING ITALIANO

AMIGA 25
 FAR-CD VII

Direttore:
 Michele Lurillo
 (yuri@skylink.it)

Hanno collaborato:
 Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)
 Alessandro Tosora (atosora@galactica.it),
 Andrea Favini
 Marco Milano (maestro@tnt.it)
 William Molducci (willibra.it)
 Paolo Griselli (griselli@skylink.it)
 Harry Haller (ear@skylink.it)
 Nicola Morocutti
 Mirko Lalli
 Giorgio Signori
 PiAIGA

Distribuzione:
 Messaggerie Periodici, V. le Farmagosta, 75
 20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21

Impaginazione:
 Michele Lurillo

Stampa:
 Litografica - Via Leonardo d.Vinci, 9
 Cuggiono (MI)

Disk Mastering:
 Michele Lurillo - Maurizio Bonomi

Realizzazione copertina:
 Fabio Bussola (immagine)

Clip Art:
 Alberto Geneletti
 "Enigma Amiga Run" è un mensile edito
 da G.R. Edizioni S.r.l.
 Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
 Registrazione del Tribunale di Milano
 N.35 del 25/1/1988
Redazione di Valencia (Spagna):
 Calle Solamancia, 27
 46005 Valencia (Spagna)
 Tel. 0034.6.373.94.71

URL: <http://www.skylink.it/ear/>

Gli articoli pubblicati su ENIGMA AMIGA RUN sono protetti in conformità alle leggi sui diritti d'autore. La riproduzione, ristampa, traduzione e memorizzazione sono permesse solo con esplicita autorizzazione della casa editrice. Non si assume nessuna responsabilità per eventuali errori od omissioni di qualsiasi tipo. ENIGMA AMIGA RUN è un periodico indipendente non connesso in alcun modo con la AMIGA INTERNATIONAL né con la PHASE 5 i contributi editoriali anche se non pubblicati non vengono restituiti. L'Editore non si assume alcuna responsabilità in merito alla veridicità delle inserzioni pubblicitarie. I marchi citati sono proprietà dei rispettivi produttori. L'Editore e la redazione non si assumono la responsabilità dei danni causati direttamente o indirettamente dal software allegato alla rivista.

Chiuso in redazione il 12/11/1997
 Chiuso in impaginazione il 22/11/1997

Direttore responsabile:
 Gianluigi Zanfagnini

SOMMARIO

DICEMBRE 1997 - NUMERO 91

	EDITORIALE	3
<i>Riflessioni di Michele Lurillo sui dieci anni di storia di Enigma Amiga Run e sul momento attuale.</i>		
	POSTA	6
<i>Il problema comune di molti : software registrato mai arrivato.</i>		
	NEWS	7
<i>Nicola Morocutti ci tiene aggiornati sulle ultime novità Amiga. Michele Lurillo a caccia di nuovi siti interessanti.</i>		
	SPECIALE COMPUTER '97	10
<i>I reportage completo di Paolo Griselli e Michele Lurillo da Colonia. Molte novità dalle terze parti, ancora poco dalla Amiga International. Michele Lurillo intervista Pietro T. in quello che si può definire un incontro-scontro.</i>		
	HARDWARE	18
<i>La tanto attesa prova della scheda acceleratrice PowerPC della Phase 5. Le impressioni di Paolo Griselli al primo appuntamento.</i>		
	HOST CONTACTED	21
<i>Maurizio Bonomi fa lavori in casa. Il restyling della sua rubrica è incominciato. Notizie non solo dal mondo dello shareware ma anche altro.</i>		
	GAMES PREVIEW & TIPS	24
<i>Nicola Morocutti tra una marcia ed una escursione ha il tempo di lavorare alle sue rubriche. Questo mese in Game Preview si parla di :Trauma Zero, Fortress of Fears e Genetic Species. C'è anche il tempo per qualche drizza nella rubrica "Trucchi & Barbatrucchi".</i>		
	GAMES PREVIEW & TIPS	27
<i>Per le prove il neo-caporale Morocutti è riuscito a mettere le mani su : TFX, Flyin High, The Strangers e Robassy Mission.</i>		
	CD-ROM	30
<i>William Molducci prova AmyResource 5. C'è anche il tempo di spaziare per altre piattaforme alla ricerca di titoli multimediali che su Amiga non ci sono. Come ? Con ShapeShifter ovviamente.</i>		
	UTILITY	33
<i>Potete immaginare l'ingordigia di Maurizio Bonomi detto GUI-Man quando ha visto nella posta in arrivo SCALOS con tanto di chiave : un uomo felice...</i>		
	INTERNET	36
<i>Marco Milano è il nostro seguigio a traccia di siti "amighevoli" nella rete. Impresa ardua ? Forse no.</i>		
	IMAGINE BE-BOP	39
<i>Andrea Favini continua i suoi tutorial dedicati ad Imagine.</i>		
	MUSICA	42
<i>Marco Milano ha scoperto, chissà dove, un programma che genera musica house e techno in modo pseudo algoritmico.</i>		
	A PROPOSITO DI	45 55
<i>E' Giorgio Signori uno degli acquisti della campagna autunnale. Il suo esordio su Enigma con una prova su SIFax, un programma tutto italiano per mandare Fax ovunque. Mirko Lalli invece ci racconta vita, morte e miracoli incompunti da Amiga Expert Team.</i>		
	LIGHTWAVE BE-BOP	47
<i>Paolo Griselli continua la costruzione della sua base lunare particolare. Avete idee o volete mettere a disposizione della comunità degli oggetti di questo tenore ? Contattateci.</i>		
	REAL3D	51
<i>mmagini troppo sintetiche ? Alessandro Tosora ci spiega come rendere "fotogenica" i nostri lavori con Real 3D spiegandoci come ottenere la profondità di campo.</i>		
	ED INOLTRE...	53 56 59 66 60 62
<i>Canon Disk per DTP, Reportage da Immaginando, IBIS e SMAU, Gathering.</i>		

NonSoLoSoft con un catalogo di oltre 350 prodotti si conferma azienda leader nella vendita per corrispondenza di prodotti software Amiga: la cura nel confezionamento e negli imballi è ormai conosciuta da oltre 2000 clienti in tutta Italia, i prodotti offerti sono selezionati e seguiti così come la clientela.

Ecco una dichiarazione ufficiale rilasciata dal titolare della **NonSoLoSoft** a proposito di **Pianeta Amiga**:

«Per la mia ditta la prima fiera commerciale Amiga in Italia dopo la caduta della Commodore è stata un vero banco di prova, ora è mia intenzione reinvestire l'esperienza di Empoli per future fiere analoghe in Italia nel 1998, a cui **NonSoLoSoft** prenderà certamente parte.

Ringrazio chi, come noi, ha partecipato a **Pianeta Amiga** lo scorso settembre contribuendo al successo dell'iniziativa: mai in passato una manifestazione dedicata ad Amiga nel nostro paese ha avuto un tale riscontro in termini di pubblico, nemmeno ai tempi d'oro dell'Amiga. **Pianeta Amiga** ha concesso a **NonSoLoSoft**, per la prima volta, un incontro diretto con i clienti che è stato molto gratificante, inoltre il clima e l'ambiente in cui si è svolta tutta la manifestazione ha travolto me ed i miei collaboratori: è stata una occasione ripetuta di festa ed allegria, nonostante il lavoro frenetico e continuo.

Rivolgo un ringraziamento particolare alle ditte ed alle persone che hanno accettato ospitalità nello stand

NonSoLoSoft quali espositori e con le quali l'affiatamento non è mai venuto meno:

- **Haage & Partner** (Germania), con il loro software (ArtEffect, StormC/C++/PPC/pOS, StormWizard) e la loro presenza hanno dato un respiro internazionale e rafforzato il lato professionale del mio stand;

- **Logica di Casonato** (Pordenone), il più qualificato centro di assistenza Amiga in Italia per esperienza e disponibilità di ricambi;

- **Euro Digital Equipment di Orlandini** (Crema), distributore italiano dei prodotti Village Tronic;

- **Interactive di Daneloni** (Udine), produttore della famosa serie **Amy Resource** di cui **NonSoLoSoft** è il principale distributore.

- **GTI e Stefan Ossowski** (Germania), anche se assenti fisicamente, mi hanno permesso di portare a Pianeta Amiga il più vasto assortimento di CDROM Amiga mai visto in Italia (oltre 200 titoli diversi).

Nella prossima fiera intendiamo mettere a punto delle stazioni dimostrative per alcuni programmi di rilievo di cui **NonSoLoSoft** è ufficiale distributore italiano come ad esempio TurboCalc 5, PageStream 3.3, ArtEffect 2.5, Audiolab ed altri ancora. Il 1998 si presenta ricco di novità sul fronte Amiga e **NonSoLoSoft** sarà ancora al servizio degli utenti Amiga per la distribuzione sul territorio italiano.

SOLO

I prezzi sono IVA inclusa e possono variare senza preavviso

NonSoLoSoft

Distributore ufficiale per l'Italia dei programmi per il tuo AMIGA PPC

Casella Postale 63, 10023 Chieri (TO)
 Fax: 011.9415237 (24h/24)
 Telefono: 011-9415237 (2 linee r.a.)
 Orario: Dal lunedì al venerdì 14:30 - 18:45

E-Mail: solo3@chierinet.it

Aminet® 22

SOLO

Hardware

Wizard Mouse 560 dpi	59.000
Mouse Amiga + mousepad	35.000
Joypad CD32/Amiga	45.000
Joystick competition Pro	40.000
Randy ROM A1200	59.000
Catweasel Zorro II	209.000
Wacom ArtPad + driver	460.000
Wacom PenPartner + driver	999.000
Tastiera A4000	99.000
Delfina DSP Lite	740.000
Hypercom 3 (2 seriali 1 parallela) ...	199.000

Drive alta densità

Drive interno A1200/A4000	180.000
Drive esterno tutti i modelli	230.000

Case SCSI autoalimentati

1 bay 5"1/4	160.000
2 bay 5"1/4	180.000
4 bay 5"1/4	240.000

SCSI

IBM 2 Gb Fast SCSI II	620.000
IBM 2.1 Gb Fast/Wide SCSI	650.000
IBM 4.3 Gb Fast/Wide SCSI	890.000
CDROM Pioneer 12x (audio grab) ...	349.000

E-IDE

Western Digital 1.6 Gb	499.000
Maxtor 1.6 Gb	489.000
Maxtor 2.5 Gb (2"5)	520.000
IBM 3.6 Gb	590.000
Pioneer 12x	299.000

(eventuali assemblaggi per periferiche SCSI gratuiti)

Giochi

Fly'in High
OnEscape
Myst
Foundation
Trapped II
Final Odyssey
Nemac IV DC
Urupa2
Cedric

Wendetta
Big Red Adventure
Tiny Troops
Jet Pilot
Testament AGA
Kargon
Chaos Engine 2
Civilization
Hells pig

WARPU
 Ready for your future!

Programmi in italiano

ArtEffect 1.5	148.000
ArtEffect 2.5	299.900
StormWizard 2.x	149.000
TurboCalc 5.0	199.000
TurboCalc 4.0	119.000
Personal Paint 7.1 CD	79.000
TurboPrint 6	155.000
ScanQuix	169.000
Maxon Cinema	599.000
X-DVE 3	349.000
Font Machine 3.0	147.000
PowerTitler	114.900
Amy Resource 0/1/2/3/4	24.000
Amy Resource 5/6	28.000

Storm

Storm C 3.0	499.000
Storm C 3.0 Upgrade	50.000
StormC 3.0 NC	299.000
Storm C 3.0 p.OS	99.000
Storm C3.0 PPC	299.000
Storm C 3.0 PowerASM	149.000
Storm Wizard 2	149.000
Amiga Guru Book	109.000
Amiga Developer CD V1.1	29.000
pOS prelease	49.000
Geek Gadgets 2	34.000

Programmi

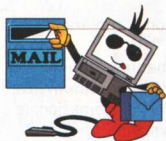
DirOpus Magellan	155.000
Pagestream 3.3	499.000
Audiolab R2	299.000
Wordworth 6 CD	85.000
Wordworth 6 Office CD	149.000
TurboCalc 3.5 OEM	40.000
BurnIt! DAO	305.000
Net-Connect 2.0	159.000
Miami 2.x+InToTheNet CD	110.000

Offerte

Acquista almeno due prodotti per un importo superiore a £100.000, pagando anticipatamente ti saranno scontate le spese di spedizione. (Offerta natalizia valida fino al 22 dicembre 97)



Si effettua SOLO vendita per corrispondenza



La Post@ dei Lettori

a cura di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it) e **Harry Haller** (ear@skylink.it)

Software registrato. Mai arrivato!

Caro Michele,

Mi chiamo Stefano Guidetti e sono un affezionato lettore di Enigma Amiga Run, soprattutto da quando avevo avuto la bella idea di proporre la rivista con CD. Ti scrivo questa e-mail, oltre che per farti i complimenti per la rivista, per chiederti un consiglio, visto che non so a chi altro rivolgermi. Il 20 ottobre scorso ho deciso di registrarmi online a Voyager 2.88 e Miami. Sono andato nel sito della Vapor Software e ho scelto la registrazione on-line con pagamento con carta di credito intestata a me. Il giorno dopo mi è arrivata la conferma dell'ordine (di cui ti allego una copia come file attached) e successivamente, il 23 Ottobre, mi è arrivato il codice per registrare Miami. Fin qui tutto bene, ho usato il codice con il programma MiamiRegister e tutto ha funzionato perfettamente. Non altrettanto posso dire per Voyager. A tutt'oggi, dopo ben due solleciti tramite e-mail in cui fornivo i miei dati alla Vapor Software, non ho ancora ricevuto non solo il keyfile, ma neanche una riga di comunicazione da parte della Vapor Software che mi spiegherebbe perché non ho ancora ricevuto niente.

Cosa posso fare, a parte passare ad Ibrowser se la situazione non si risolve in fretta, per non mandare a rane i soldi spesi per la registrazione?

Sperando in un tuo consiglio ti rinnovo i complimenti per la rivista e saluto te e tutta la redazione.

BYE BYE,
Stefano Guidetti

Purtroppo il problema del software pagato e mai arrivato ci ha toccato da vicino, tempo fa anche noi abbiamo speso i nostri marchi per ottenere da Stefan Stunz la registrazione alla MUI (ai tempi era la 3.3). L'errore fu quello di mandare una busta con i contanti (una delle possibilità richieste dall'autore visto che il vaglia postale internazionale è una scocciatura). Ebbene, quella registrazione non è mai arrivata. Oggi malgrado i sistemi, via server sicuro, con carte di credito queste cose non dovrebbero succedere. Nel nostro caso, le registrazioni ai vari prodotti SASG non hanno dato nessun proble-

ma. Il caso da lei sollevato e preoccupante, non sappiamo cosa fare. Proveremo a sensibilizzare l'opinione pubblica con questa lettera pubblicata (i casi non finiscono qui purtroppo). Manderemo anche un messaggio alla Vaporware. L'idea è che stanno processando molti ordini o che stanno per rilasciare una nuova versione.

Stiamo studiando una serie di iniziative per pagare direttamente noi per voi la registrazione di prodotti da presentare sul CD-ROM (un po' come AmyResource). La prima persona contattata è stata Holger Kruse per il suo Miami e presto seguiranno altri contatti. Registrarsi è al fianco che si usa è un dovere ma queste cose fanno venire l'amaro in bocca.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

ADE su CD-ROM

Caro Michele, ho fatto un giro proprio ora su Aminet ed ho visto la sottodirectory dev/ade. Sembra proprio che ci sia parecchia roba molto interessante. Che ne diresti di inserirla nel prossimo CD di EAR?

Sono sicuro che faresti un piacere a molti amighisti, visto che la dimensione media degli archivi è di circa 5 MB.

Per quanto riguarda il GNUCC, sai per caso se esiste una versione per WC ehm PC? Penso che farebbe molto comodo a tutti quelli che sono costretti ad usare sia Amiga che PC. Non sono riuscito a trovarla da nessuna parte. Se puoi, chiedi a qualcuno della mailing list, OK? Tanti saluti.

Pierluca Maltese
(plm@teamonline.it)

Cercheremo di accontentare questo lettore così come molti altri che ci hanno richiesto materiale particolare da pubblicare sul nostro CD-ROM. Per quanto riguarda GNUCC esiste sicuramente una versione PC. E visto l'interesse non è detto che un giorno la pubblichiamo (chiedendo i dovuti permessi).

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Skylink lento? Colpa di TIM!

Salve,

ci scusiamo per i problemi di servizio del 10 Novembre 1997 dalle ore 11:00 alle ore 18:00. Sono stati causati da un guasto Telecom sul circuito CDN che ci collega da Varese a Milano. Telecom è riuscita a sistemare il guasto solo dopo 7 ore. Siamo desolati dell'accaduto e prenderemo seri provvedimenti verso Telecom per questo disservizio al più presto.

Cordiali saluti

Luca Spada - Sky-Link (staff@skylink.it)

La Telecom non finisce di stupirci, prima diventa provider, poi danneggia gli altri. Ma l'antitrust vale solo per Berlusconi?

Harry Haller (ear@skylink.it)

Comunicato della Interactive

Luca Danelon, rappresentante legale di Interactive, congiuntamente ai signori Andy e Graham Dean (autori del software commerciale per computer Amiga denominato "Image-Studio") rilascia il presente comunicato, da pubblicarsi sulla rivista Enigma Amiga Run.

- A seguito di uno spiacevole errore commesso dalla redazione della rivista Enigma Amiga Run, è stato incluso sul CD-ROM allegato alla rivista N. 87 (Giugno 1997) il software "ImageStudio" in versione registrata, senza previa autorizzazione degli autori stessi.

Tale pubblicazione inoltre rappresentava una concorrenza sleale nei confronti del CD-ROM "Amy Resource" prodotto da Interactive, che nel primo volume della serie presentava tale software in regolare licenza per la distribuzione.

- Dopo numerosi contatti, G. R. Edizioni ha raggiunto un accordo con Interactive, quale rappresentante degli interessi degli autori del suddetto software, per assolvere la mancata licenza nei confronti dei signori Dean.

Con questo comunicato si vuole quindi affermare che il software "ImageStudio" allegato alla rivista Enigma Amiga Run N. 87 (Giugno 1997) è ora ufficialmente licenziato dagli autori all'editore G. R. Edizioni per la sola pubblicazione sul suddetto numero della rivista. Tale comunicato quindi solleva G. R. Edizioni da qualunque altro dovere nei confronti dei signori Andy e Graham Dean e di Interactive, quale primo licenziatario italiano del programma.

Abbiamo commesso un errore ed abbiamo "pagato". Questo a conferma che mai fonderemo l'uso di software illegale o non registrato. Enigma Amiga Run ha fatto il suo dovere... come sempre.

Novità dal mondo Amiga



a cura di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it) e **Nicola Morocutti**

Grosse novità dalla **Microcode Solutions**, infatti il loro nuovo emulatore **Mac Fusion** raggiungerà prestissimo la versione 2.0 che promette di far girare Mac OS 8, di utilizzare tutti i controller SCSI (oltre al vecchio controller Emplant) e di correggere molti bug oltre ad introdurre un migliore supporto per l'IMMU.

La **Vulcan Software** ritorna alla carica con una nuova serie di giochi, questa volta ha stipulato un contratto con la neonata **World Foundry** per la distribuzione dei loro due primi giochi. Si tratta di **Explorer 2260** una simulazione spaziale alla Elite molto complessa e tecnicamente sconvolgente e **Maim and Mangle** un gioco strategico in real time alla Command and Conquer. Entrambi i giochi vedranno luce sia su 68k che su Power PC e probabilmente la versione che vedremo per prima sarà proprio quest'ultima!

Sito WEB: <http://www.vulcan.co.uk>

La rinascita del mondo Amiga si sta concretizzando a piccoli passi che però sono segno di un trend positivo ormai inarrestabile. Uno di questi piccoli segni viene dalla **Epic Marketing** che è stata costretta a trasferire i propri magazzini perché insufficienti a contenere tutte le scorte vista la richiesta in continuo aumento. Il nuovo indirizzo è:

Epic Marketing.

Unit 22, Area 50, Cheney Manor Ind. Est, Swindon, Wilts SN2 2PJ, England

La **Sadness Software** sta facendo sul serio per raggiungere con i propri nuovi giochi il maggior numero di utenti possibili si è alleata con due colossi del calibro di **GTI** e di **Weird Science** per la distribuzione in Germania ed Inghilterra di **OnEscapee** e **Foundation**.

Sito Web:

<http://www.sadness.demon.co.uk>

Anche la **Vulcan** dopo aver aperto una sede in America, ha deciso di allearsi con la **GTI** per la distribuzione in terra teutonica dei propri giochi. La **Guildhall** ha invece stretto un accordo con la catena inglese **Electronic Boutique** per far tornare nei negozi giochi per Amiga, il primo distribuito

sarà **Civilization CD**, versione riveduta e corretta del capolavoro di Sid Meyer. A dire il vero tutto ciò è molto bello ma in Italia qualcuno vuole fare qualcosa?

Si prospetta all'orizzonte una nuova versione di **Distant Suns** il database stellare che tanto interesse aveva suscitato presso tutti gli appassionati di astronomia. La **Power Solutions** (nuovo distributore del programma) ha annunciato anche una riduzione di prezzo sulla release corrente per fronteggiare il nuovo rivale **The Digital Universe of Syzgy** che sta riscuotendo molto successo oltre oceano.

Nuova versione in vista anche per **Page Stream**, nella nuova release (3.3) troveremo una guida in html, una maggiore compatibilità con Adobe Illustrator, la possibilità di esportare in RTF e tantissime altre migliorie.

La **Digitia Int.** pare intenzionata a realizzare una nuova versione di **Wordworth**, i dettagli sono ancora pochi, ma pare che le ottime vendite della suite **Wordworth Office** e di **Wordworth 6** abbiano spinto la casa inglese a pianificare una release 7 per il prossimo anno.

Ancora un'altra società ha acquistato i diritti da **Amiga International** per creare cloni basati sulla tecnologia Amiga. Si tratta della tedesca **DCE Computer Service GmbH**

che ha firmato un contratto che le permetterà di produrre e distribuire in proprio tutta una serie di cloni e di schede madri Amiga.

La **Lotus Pacific** continua sulla sua strada e nonostante gli avvertimenti della Gateway 2000 ha ormai intrapreso la commercializzazione in Asia della sua **Wonder TV**, il sistema integrato per l'accesso ad Internet basato su Amiga. Vedremo quanti ne vanderanno e se troveranno un accordo con Gateway.

La **Cloanto** ha presentato il primo emulatore ufficiale di Amiga, si chiamerà **Amiga Forever** e sarà basato in parte su UAE. Conterà le ROM originali e sarà molto più facile da usare e molto più veloce rispetto alla controparte di pubblico dominio.

<http://www.cloanto.com>

Dovrebbe essere ormai disponibile la versione 4.0 di **NewIcons** il tool che permette di avere icone a 256 colori sul nostro Workbench. Provate a dare un occhio al nostro CD o ad Aminet...

Primi timidi passi nel mercato ludico per la **Crystal Software** che dall'Olanda ha deciso di intraprendere la distribuzione di due titoli precedentemente presenti nel mercato shareware. Si tratta di **Trainer Maker** e di **Lost on Parrots Island**, entrambi avranno un prezzo da "budget". Speriamo di vedere nuovi giochi presto.

Java per Amiga

Pare che sia finalmente giunto il momento della conquista del supporto Java anche per gli ormai raffinatissimi browsers per Amiga. Si attende con trepidazione la versione 3.1 di AWeb, che includerà finalmente il supporto Java interno, che dovrebbe essere addirittura tanto veloce quanto quello del dio NetScape. Amiritrix ci tiene a precisare come l'aggiornamento sarà gratuito per gli utenti registrati. Grande attesa anche per il plurimandato plug-in Java per Voyager, che giunto alla versione 3 ha finalmente raggiunto una stabilità eccellente, e delle caratteristiche avanzatissime. Niente di nuovo invece sul fronte IBrowse, i cui autori non condividono la scelta dei continui aggiornamenti, concentrandosi su pochi upgrade di alto livello. Visto che lo sviluppo di IBrowse appare fermo da ormai molto tempo, c'è dunque da attendersi una nuova, sfavillante versione del discendente di AMosaic, magari dotata del supporto Java e PPC? Per ora non sognamo troppo e aspettiamo AWeb. Amiritrix può essere contattata all'indirizzo:

<http://www.amiritrix.com/>
e-mail: sales@amiritrix.com

Consigli...

Vi consigliamo due interessantissimi siti italiani dedicati all'Amiga.

La prima, Amiga On Line, è una vera e propria rivista online, e abbraccia tutti i temi legati al nostro amato computer: hardware, software, grafica, musica, giochi, news, interviste e chi più ne ha più ne metta.

<http://www.netwalks.org/AOL>

La seconda, Amiga Forever, ha toni più ironici e demenziali, pur trattando esaurientemente molteplici argomenti. Sul sito è presente inoltre la famosissima guida all'HTML di PiriAGA, da settimane ai primi posti anche nelle Aminet Charts.

<http://www.abol.it/tekn>



Case BigTower per A4000 da NewVideo

di Paolo Griselli

NewVideo rende nota la disponibilità di un nuovo case big tower per Amiga 4000 (modello desktop). Si tratta di un case standard PC riadattato per contenere la piastrina madre del nostro fido computer. I vantaggi offerti da tale upgrade sono rilevanti: possibilità di inserimento, direttamente all'interno del case di numerose unità di memoria di massa (hard disk, dischi fissi, dischi Zip/Jaz, ecc.), alimentatore potenziato con sistema di eliminazione del fastidioso rumore della ventola, spazio a volontà sopra lo slot processore per gli upgrade PPC di Phase5 (possibilità di montare le espansioni sul bus della scheda Cyberstorm PPC). Le specifiche tecniche sono le seguenti:

- 6 slot 5.25 pollici per HD, CD-Rom, periferiche removibili
 - 4 slot 3.5 pollici (interni) per HD
 - alimentatore 230 watt, ventola con dispositivo Noise Killer
 - display alfanumerico luminoso sul frontale
 - altezza 65 cm, profondità 52 cm, larghezza 19 cm
 - costruzione in accordo con le normative CE
 - manuale per l'installazione
 - prezzo Lire 350.000 montaggio compreso, Lire 250.000 versione "fai da te"
- Per ulteriori informazioni contattare:

New Video

Corso Milano 30
Limbiate (MI)
Tel. (02)990.537.11
<http://www.lognet.it/maganel/newvideo>



<http://www.skylink.it/ear>

Picasso IV

"La" scheda grafica definitiva!!

La dotazione standard prevede:

- slot ZorroII/ZorroIII autosensing
- 4 MB EDO RAM 45ns (fino a 1024x768 24 bit)
- flicker fixer AGA per poter usare qualsiasi monitor
- switch audio 4 ingressi (Amiga, CD, Aux, TV)
- software Picasso96, compatibile Cybergraphics

Moduli OPZIONALI disponibili a breve:

799.000 IVA inclusa

TV Video In, Encoder Video Out

Disponibile MODULO AUDIO "Concerto"
16 bit - 44kHz - Digitalizzatore - sintetizzatore
MIDI In/Out - AHI (retargetable audio)

Caratteristiche:

Bus in tecnologia PCI
Bridge PCI/Zorro

Processore grafico a 64 bit
Flicker Fixer a refresh variabile

Risoluzioni e frequenze programmabili

Fino a 1024x768 in 24 bit e 1600x1200 in 16 bit reali!

Fino a 135MHz (176 kHz, 354 Hz)

Ariadne

La più venduta scheda di rete per

Amigae pronta per dare connettività alle tue idee.

Reti multi-piattaforma no problem. Versione "combo" con ThinEthernet (coassiale) e 10baseT + 2 porte parallele. Dotazione software Envoy.

449.000 IVA inclusa



OS 3.1

Il vero ed unico kit di aggiornamento del Sistema Operativo per tutti gli Amiga tranne l'A1000. Percé avere l'ultima versione significa maggiore flessibilità e stabilità. Non fatevi mancare il più efficiente Sistema Operativo in commercio!! Disponibili ROM, Dischi e Manuali sfusi.



Euro Digital Equipment
distributore ufficiale

Village Tronic

Tel. 0373/86023

Fax 0373/86966

E-mail ede@ntsc.com

Internet www.ntsc.com/ede

www.villagetronic.com

Il corriere della sera è Online.
All'indirizzo:

<http://www.rcs.it/corriere>

Dalle 7 del mattino potrete leggere comodamente i titoli (e non solo quelli) del mitico quotidiano di Via Solferino. Il tutto a gratis.
Consigliamo l'uso di I-Browse.



La puglia ha un nuovo distributore. Lasi tratta S. G. A. che lavora con Amiga International e phase 5. Oltre a questi prodotti importa ufficialmente la scheda audio Prelude.

Maggiori informazioni sul sito web:

<http://www.teseo.it/neverland/>

S. G. A. di Granata Daniele
Via Lucera, 3
70124 Bari
Italy
Tel/Fax: (080)54.27.770
E-Mail: denni@teseo.it



Anche Fractal Minds ha aperto il suo sito internet. L'azienda romana entra nella rete con i suoi prodotti tra cui il potente Cinema 4D.

<http://www.fractal minds.it>

Quelli della Viscoprop dopo aver perso la faccia hanno cambiato nome. Chi vorranno incastare ora?



AG Computer

DISTRIBUTORE AMIGA UNICO PER LA SICILIA

Tel. (0922) 21954 - Fax 27805

Via Plebis Rea, 25 a/b - AGRIGENTO

http://www.mediate1.it/az_ass/agcomp/agcomp.htm

E-MAIL: agcomp@mediate1.it

AMIGA 1200 + software in bundle 720.000
AMIGA 1200 Tower telefonare

SCHEDE ACCELERATRICI

CYBERSTORM II x AMIGA 4000 CPU 68060 50 Mhz 1.000.000
BLIZZARD 2040 x AMIGA 2000 CPU 68040 25 Mhz 600.000
SCSI x BLIZZARD - SCSI x CYBERSTORM 150.000

SCHEDE VIDEO

CYBERVISION 64-3D (4Mb Ram) 370.000
SCANDOUBLER x Cybervision 64-3D 150.000
GRAFFITI acceleratore grafico Amiga 150.000

PROGRAMMI AMIGA

PC-TASK 4.3 (Emulatore MS-DOS x AMIGA) 120.000
PC X EMULATORE (Emul. MS-DOS) 120.000
FUSION emulatore Macintosh x Amiga 130.000
GOLMANAGER (Totogol - stampa su schedine) 69.000
MAXXON CINEMA 4D pro 490.000
TURBO PRINT 6.0 italiano 150.000
SCAN QUIX 3.8 italiano 175.000
CD AMYRESOURCE 28.000

POWER UP per tutti!!

BLIZZARD POWER PC 603e 175 Mhz (per 68030/50) 720.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.000.000
BLIZZARD POWER PC 603e 175 Mhz con CPU 68030/50 870.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68040/25 1.130.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68040/40 1.210.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68060/50 1.640.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.280.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.430.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.650.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68040/25 1.370.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68040/40 1.440.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68060/50 1.880.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68040/25 1.540.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68040/40 1.630.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68060/50 2.050.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68040/25 1.780.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68040/40 1.840.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68060/50 2.270.000

HARD DISK FUJITSU
3 ANNI DI GARANZIA
1,6 GB - £. 340.000
2,6 GB - £. 399.000
4,3 GB - £. 460.000



ALTRO HARDWARE

CASABLANCA HD 9,0 Gb - Mont. Video non lin. 7.675.000
MICRONIK PLUS Genlock professionale 720.000
JOMEGA ZIP - SCSI con cartuccia 390.000
INFINITIV TOWER x Amiga 1200 320.000
ADATTATORE TASTIERA PC x AMIGA 1200 100.000
INTERF. DUAL HD+CD ROM x AMIGA 1200 40.000
MIDI INTERFACCIA + 2 CAVI 70.000
CAVO PER HD interno da 3" e 1/2 25.000
DRIVE INTERNO PER AMIGA 500/600/1200 90.000
DRIVE INTERNO HD PER AMIGA 1200/4000 180.000
ALIMENTATORE PER AMIGA 500/600/1200 85.000
ALIMENTATORE potenziato 200W x 500/600/1200 100.000
ROM 3.1 x AMIGA 150.000
MODEM/FAX 33.600 + SOFTWARE 225.000

I PREZZI SONO IVA INCLUSA E POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

prodotti by MediaNews - agrigento

Ecco una "breve" sintesi di quello che Michele Iurillo e Paolo Griselli hanno visto tra una birra e l'altra in quel di Colonia a Computer '97. Il ritorno in patria? Con qualche speranza in più per il mercato Amiga e qualche marco in meno per le nostre tasche.

Computer'97

di Michele Iurillo (yuri@skylink.it) e Paolo Griselli (griselli@skylink.it)

Tanto per cominciare faceva un freddo becco, il tempo è stato inclemente e la comunità italiana presente alla manifestazione ha dato un po' di colore-calore agli amici teutonici. La "nazionale italiana" era composta da: Michele Battilana (Cloanto), Marco Kholer (Fractal Minds), Michele Puccini (Class-X), Michele Iurillo (EAR), Paolo Griselli (EAR), Marco Salmi (DB_Line), Enrico Senesi (Pianeta Amiga), Luciano Cutrini (Pianeta Amiga), Egidio Granai (Pianeta Amiga), Brunero Carrai (Pianeta Amiga) Vincenzo Marletta (New Video), Paolo Canali (Amiga Magazine), Ferruccio Zamuner (Nonsolsoft), e mettiamoci anche Toni Ianiri (Power Computing) che proprio inglese non è. Insomma una squadra di tutto rispetto che sicuramente si è fatta notare. In certi momenti intorno allo stand di Amiga International si parlava solo italiano, segno questo che gli "italiani" rispondono sempre nelle partite che contano. Il penultimo giorno della fiera ha coinciso con la partita della nazionale contro la Russia. Potete immaginare che rimpatriata. Peccato solo che Pietro T. avesse scelto quel giorno (e quella stessa ora) per organizzare un party che abbiamo snobbato ma di cui abbiamo notizie succose. Pronti?

Fiera atipica

Si può dire senza dubbio che la fiera di Colonia è una manifestazione dell'Information Technologies davvero anomala. Avete mai visto una kermesse dove gli stand dedicati ai PC sono vuoti e dove serve il servizio d'ordine per gli stand Amiga? Questa è Computer '97, noi amiamo definirla una fiera al contrario. C'è da segnalare che c'è stata all'interno di questa fiera una "developer conference" di Amiga International dove Petro e soci sono riusciti a parlare per due ore senza dire niente di veramente concreto e scatenando qualche tumulto (niente comunque in confronto a quello che era successo a Londra dove Petro e "l'inviato" di Gateway2000 lasciarono la sala coperti di insulti (e forse anche qualche moneta). Questa volta cercando tra le righe ed analizzando il solito intervento di Petro abbiamo notato qualche miglioramento organizzativo, qualche nuovo progetto ma nulla più. Di questa Dev Conference (c'è chi dice l'ultima) e del nostro personale incontro con il Petro ne parliamo in un riquadro a parte presente tra queste pagine, occu-

piamoci ora di quello che abbiamo visto (e toccato) tra gli stand affollatissimi di Computer '97.

ProDad

La nota software house tedesca presentava le nuove versioni dei programmi dedicati alla video produzione professionale. La versione 3 di **Monument Designer Pro** vanta numerose novità e migliorie come la gestione avanzata dell'alpha channel, texture mapping, nuovi effetti per le transizioni, controlli cromatici avanzati ed integrazione con MovieShop, il noto software di montaggio utilizzato su sistemi Drac. Questa versione affianca la precedente (ancora commercializzata) che, per il prezzo ridotto e per le più limitate possibilità si orienta verso un mercato semi professionale.

Adorage giunto alla versione 2.5, è un software dedicato alla video effettistica di qualità. Sfruttando tutte le potenzialità del chipset AGA, è in grado di riprodurre, in tempo reale, sequenze animate di transizione.

Animage, revisione V1, permette di fondere, anche qui con tendine di qualità, due o più animazioni. Sempre sfruttando le possibilità di Amiga, è in grado poi di riprodurre le sequenze animate risultanti ad un frame rate molto elevato. Le raccolte **Creative Impulse** e **FlashBackgrounds** costituiscono un database di animazioni e background davvero imponente, direttamente disponibile per tutte le esigenze di montaggio e video titolazione. Per finire veniva dimostrato il funzionamento del **POS**, il sistema operativo alternativo all'AmigaOS. A dire il vero, si trattava della solita PreRelease ancora troppo inaffidabile per essere ufficializzata, ma comunque a disposizione degli acquirenti più intraprendenti.

ProDAD Software

Feldkelestrasse, 24 - 78194 Immendingen
Tel. 0049.47.62.91.134 - Fax. 0049.47.62.74.35

Phase5

L'intraprendente hardware-house vantava un'area espositiva molto ampia, dotata (addirittura) di teatrino multimediale per le dimostrazioni. Questo a dimostrazione dell'impegno finanziario riversato sulla promozione dei nuovi progetti PPC based. Due le novità di rilievo presentate: la **Blizzard PPC** e le schede **Cybervision PPC** e **BVision**. Non mancavano

chiaramente le **CyberStorm PPC** ed **MKIII** ormai "da tempo" sul mercato. Nel visitare lo stand siamo stati immediatamente colpiti dal design pulito della **Blizzard PPC** per A1200: se si potesse giudicare il prodotto dall'apparenza, non esiteremmo ad esprimere un giudizio positivo. Aspettiamo con impazienza di poterne provare una. Lo stesso discorso vale per le schede grafiche. La **Cybervision PPC** e la **BVision** sono essenzialmente la stessa cosa. L'unica differenza sta nel fatto che la prima è collegabile ad una scheda **Cyberstorm PPC** mentre la seconda ad una **Blizzard PPC**. Il chip montato sulle schede è un **Permedia2**. Con i suoi 8 milioni di pixel 3D al secondo, e con la gestione in tempo reale del **Gouraud Shading**, **Fogging**, **Antialiasing** e **Blending**, **X-Y scaling** ed altro ancora, si pone in una posizione di rilievo nel mercato dell'accelerazione grafica.

La **Blizzard PPC Board** monta un processore **RISC PPC603**, un **Motorola 68030**, un controller **Fast SCSI II** e slot per moduli **SIMM** fino ad un totale di 128 Mb di RAM. Il modello 603+ al posto dello slot per 68030, monta uno zoccolo per 68040/060. Entrambe sono dotate di bus passante per collegare la **BVision** (o schede compatibili). La **Cyberstorm MKIII** è l'ultima revisione della famosa scheda acceleratrice per A3-4000. Derivata direttamente dalla sorella maggiore basata su PPC, dovrebbe garantire un aumento di prestazioni rispetto alle MKII del 20-25%, questo grazie ad una completa reingegnerizzazione del progetto. Tra le dimostrazioni ospitate, senza dubbio faceva scalpore "Wildfire PPC" (distribuito da Oberland). Un programma grafico molto potente di cui si sentirà molto parlare. Si tratta di un programma per la gestione di animazioni professionali (ispirato se vogliamo a Adobe Premiere) che permette di effettuare transazioni notevoli. Il programma si appoggia su un nuovo formato chiamato **YAFA** ma permette di lavorare anche con la famiglia **Anim** e con **MPEG** (oltre a montare le animazioni da singole immagini).

Phase 5

In der Au 27 - 61449 Oberusel
Tel. 0049.61.71.58.37.87
Fax. 0049.61.71.58.37.89

Micronik

Specialista da tempo nel campo dell'hardware Amiga, Micronik presentava la sua nuova serie

di cloni Amiga. Non più quindi solo tower ed accessori, ma macchine complete dal basso costo e dall'alta espansibilità. La collezione **Infinitiv**, così si chiama il clone Micronik, è disponibile in 4 "allestimenti". Nella massima configurazione (Infinitiv A1500Ti) il clone dispone di slot Zorro II/III, PCI e ISA, slot Video Abilitato, slot CPU compatibile con quello di A3-4000, controller Fast SCSI II on board, slot di espansione compatibile con A1200. Numerosi sono gli accessori disponibili dalle schede **Flicker Fixer**, dotate di uscita video, ai moduli **Scan Doubler**, a basso costo, sia interni che esterni (per A1200). Molto interessante lo sconnettore della porta IDE, che permette la connessione di 4 dispositivi IDE direttamente sul controller Amiga originale. Originale invece l'adattatore per mouse PC, in grado di rendere utilizzabile un mouse a basso costo per PC, collegandolo direttamente alla porta mouse di Amiga. Ultima chicca di casa Micronik è costituita dai **Genlock** professionali disponibili ad un costo appena superiore al mezzo milione. In via del tutto sperimentale abbiamo visto un clone Mikronik con Bus PCI.

Micronik Computer Service

Brckenstrasse, 2 - 51379 Leverkusen
Tel. 0049.21.71.72.450 - Fax. 0049.21.71.75.45.90

Village Tronic

In dimostrazione presso questo stand abbiamo trovato tutti i moduli satellite per la scheda grafica **Picasso IV**. Quest'ultima è stata messa in vendita a prezzi stracciati: inutile dire con che velocità è andata a ruba! Dopo la prima giornata di fiera erano state esaurite tutte le scorte (sempre così, ma che ne facciamo di più!) Ma vediamo i moduli. **Paloma IV** permette l'acquisizione di sequenze video da fonti S-VHS o radio frequenza (antenna). Disponibile in versione PAL o NTSC dovrebbe garantire un buon rapporto segnale/rumore. **Pablo IV** è una versione reingegnerizzata del noto modulatore per schede Picasso II. Anche in questo caso dovrebbero essere evidenti le migliori sia in termini di qualità che i gestione software. **Concerto IV** è il modulo dedicato all'acquisizione e riproduzione audio. Dispone di 4 canali stereo 16 bit per una qualità audio paragonabile al CD. Il software proprietario permette di sfruttarne appieno le funzionalità, rendendolo immediatamente produttivo.

Ariadne è la scheda di rete Ethernet per Amiga. Dotata di driver di sistema standard, consente connessioni ad alta velocità con macchine equipaggiate con lo stesso tipo di interfaccia (Amiga, PC, ecc.).

Finiamo con **Picasso96**, il software RTG per quasi tutte le schede grafiche Amiga, compatibile al 100% con CybergrfxX di Phase5. Facciamo notare che il software è in continuo aggiornamento, ed è gratuito. E' possibile scaricare la versione più recente direttamente dal sito di Village Tronic.

Village Tronic Marketing GmbH

Mienstrasse 2 - 31157 Sarstedt
Tel. 0049.50.66.70.130 - Fax.0049.50.66.70.13.49
Web : <http://www.villageptronic.com>

Titan Computer

Azienda dedicata alla diffusione di materiale hardware e software, Titan Computer presentava in anteprima due programmi di grafica molto interessanti. **ArtStudio Professional**, è un software di gestione di file grafici in grado di consentire, oltre ad una catalogazione sistematica di grosse quantità di file, manipolazioni di ogni genere sia di singole immagini che di sequenze animate. Il suo punto di forza sta nella compatibilità: sono diverse



Una nuova scommessa per Toni Ianilli e Marco Scalmieri. Si chiama AS5000 presto in commercio.



Andrea Maschenko presenta Light Fire PPC uno dei primi applicativi provati e visti su PowerPC Amiga. Presto realizzeremo una prova del suo prodotto.



Vesalia uno dei grandi distributori tedeschi. Molte novità, tanto software.



Presso lo stand della Prodad abbiamo potuto apprezzare Casablanc a il sistema di montaggio video.

Lo stand di Schatztruhe dove abbiamo visto i nuovi Aminet e l'ambizioso progetto di Cloanto: Amiga for ever.



L'affollatissimo stand della Micronik dove abbiamo visto di tutto!



Il mitico Holger Kruse che presentava Miami 3.0. E' allo studio un rilascio della versione registrata di Miami in edizione speciale con EAR.



Ora alla Haage & Partner sanno chi siamo. Arriveranno i prodotti da recensire?



decine i formati grafici e di animazione supportati. **Elastic Dreams** è un rivoluzionario tool per la manipolazione di immagini. Lavora totalmente in tempo reale, permettendo di creare effetti di distorsione, deformazione e dissolvenza immediatamente animabili. La versione dimostrata era in lingua tedesca, mentre una in lingua inglese era in via di ultimazione. Una nota: entrambe i programmi sono disponibili anche in versione PPC. Presentato anche un videogioco chiamato Sword.

Titan Computer

Mahnfelder Heerstrasse, 80a
28307 Bremen
Tel. 0049.48.16.20 - Fax. 0049.48.16.20

Schatztruhe

Il listino di titoli presentato da Schatztruhe a Colonia era veramente imponente. Ci limitiamo a segnalare le numerose novità ed aggiornamenti. Iniziamo da **Turbo Calc** versione 5. Con questo aggiornamento il foglio elettronico più usato su Amiga diventa ancora più potente e compatibile verso l'esterno. Già dal prossimo numero della rivista sarà disponibile la recensione del prodotto. **Directory Opus** versione **Magellan**, altro non è che l'ultima revisione del software di gestione per le risorse di sistema. Attorniato da numerosi moduli che ne estendono le potenzialità, ne è stata aumentata l'integrazione delle varie componenti, tanto da renderlo un degno sostituto del Workbench. **CygnusEd** è giunto alla versione 4.1. Anche qui molte migliorie, riguardanti sia l'ambiente che la manipolazione dei testi. Sono disponibili versioni per tutti i processori. **p. OS**, citato prima, è distribuito anche da Schatztruhe, completo di un kit per lo sviluppo di applicazioni native. **Amiga Forever** non è un prodotto per Amiga: è un'Amiga! Si tratta infatti dell'emulatore ufficiale della macchina più versatile mai prodotta. Disponibile per tutte le piattaforme, è distribuito su CD ed include, oltre a Personal Paint, tutti gli archivi necessari per far funzionare l'Amiga emulato (kickstart (fino al 3.0) e Workbench). Su un Pentium 133 è in grado di raggiungere la velocità di un Amiga 500. E' previsto il raggiungimento di una velocità comparabile a uno 060 per la fine del '98. Il software è accompagnato da una versione dedicata del driver RTG **Picasso96**. Noi lo abbiamo subito installato, in un portatile, lentezza a parte fa tenerezza ritrovare il Workbench 1.3 (con tanto di "Say" funzionante). Alla presentazione di questo prodotto Michele Battilana ha raccolto consensi ma anche molte urla prepotenti di alcuni gruppi di user tedeschi che forse avevano esagerato con la birra. Tra gli altri prodotti distribuiti troviamo: **Print Studio Pro**, **Aminet** e **Aminet Set**, **Guru ROM**, **XiPaint 4**, tutti i prodotti **Cloanto** e, per finire **Wordworth Office** e **Wordworth 7** (appena verrà rilasciato).

Schatztruhe GmbH

Veronikastrasse, 1111a - 45131 Essen
Tel. 0049.201.78.87.78 - Fax. 0049.201.79.84.47
Web: <http://www.schatztruhe.de>

Haage & Partner

Un'altra montagna di novità arriva dalla Haage & Partner, casa sviluppatrice e distributrice di software in prima linea nel portare avanti novità in campo Amiga. Partendo dal settore dedicato allo sviluppo, troviamo lo **Storm C Professional** che, con la revisione 3.0, riconferma la sua assoluta superiorità nel

campo dello sviluppo di applicazioni. Ricordiamo che questo compilatore, oltre a fornire un ambiente assolutamente integrato, è in grado di generare codice per tutti i processori Motorola, PPC e per il sistema operativo p. OS. Stesse considerazioni valgono per **StormPowerASM V3.0**, macroassemblatore dalle indiscusse potenzialità. Tanto per dirne una, presso lo stand della Haage & P. era possibile ammirare una demo di Amiga-Quake (non si sa fino a che punto legale) girare alla massima risoluzione e con una fluidità indescrivibile, compilata per girare su un Amiga PPC 604. Amiga ha tutte le carte in regola per dire la sua: basta crederci. **Storm Wizard** è un tool indispensabile per i programmatori che non vogliono impazzire per la costruzione di GUI per i loro programmi. La versione presentata era la 2.2.

Warp UP è un nuovo sistema operativo in grado di girare in maniera nativa sotto PPC. Dovrebbe garantire una migliore integrazione del nuovo processore rispetto alla **ppc.library** di Phase5.

Merapi è forse la novità più importante presentata a Colonia, almeno per quanto riguarda il software: si tratta del porting di Java su Amiga. Con l'ausilio di un browser quale **VoyagerNG**, Merapi è in grado di trasformare Amiga in un Network Computer, basato appunto sugli standard imposti dal progetto Java. Con la compilazione **just in time**, è possibile veder girare applicazioni provenienti dalla rete a velocità accettabili anche su Amiga. **NetConnect 2** è un pacchetto "net oriented" composta da programmi per la comunicazione sotto internet. Assieme al browser **VoyagerNG 3.0**, completo di java script, vengono forniti tutti i programmi di contorno (FTP, Finger, Telnet, ecc.).

PCx e **Fusion** sono due emulatori rispettivamente di macchine IBM compatibili e Mac. Anch'essi erano presentati nelle loro ultime revisioni, più compatibili e in grado di sfruttare a pieno tutti i Motorola. **X-DVE v3** è il noto software di titolazione per professionisti del video. Per quanto riguarda la grafica troviamo **ArtEffect 2.5**, **DrawStudio 2.0**, **Tornado 3D** (italianissimo software di modellazione e rendering) e **PageStream 3.3**. Secondo alcune indiscrezioni, negate dalla Haage con un sorriso, la azienda tedesca starebbe sviluppando il nuovo sistema operativo 4.0. Si tratterebbe di un prodotto solo PowerPC con emulazione 680x0. Questa voce incontrollata va decisamente contro a quanto esplicitamente affermato da Pietro T. Il "capoccia" di Langen dice infatti che lo sviluppo del nuovo OS è affidato ad un comitato di saggi chiamato Amiga Inc. Dentro questa struttura ci sono nomi altisonanti dello sviluppo Amiga gente come Andy Finkel, Carl Sasserlath, RJ Mical (uno dei padri fondatori insieme al compianto J. Miner che ha buttato la sua fortuna in un progetto chiamato 3DO). Staremo a vedere.

Haage & Partner Computer

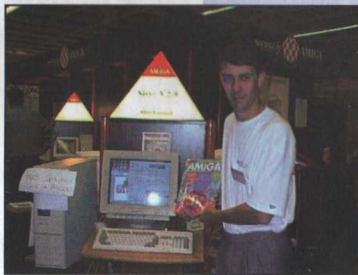
Mainzer Strasse, 10a - 61191 Rosbach
Tel. 0049.60.07.93.00.50 - Fax. 0049.60.07.75.43

Power Computing

La casa inglese presentava in anteprima mondiale i suoi cloni Amiga. Si chiamano **A5000** e **A6000**. Montano piastre reingegnerizzate derivate da A1200 e A4000. Montano, oltre alla normale tecnologia Amiga, processori Motorola 030-50Mhz (A5000) o 060-50Mhz (A6000), flicker fixer, hard disk 1.7Gb e CD Rom 10x-24x, doppia interfaccia IDE, slot Zorro (II o III). Possono ospitare fino a 64Mb di Ram on board. Il tutto è racchiuso in un case Minitor con alimentatore potenziato. Sono espandibili e prevedono il supporto diretto di PPC e moduli MPEG. Il costo dovrebbe aggirarsi intorno al milione e mezzo (importatori permettendo). La disponibilità è quasi immediata



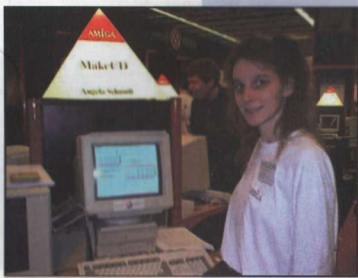
Da sinistra Marco Salmi (DB Line), Michele Iurillo (EAR), Greg Parry (Dir Opus), Toni Ianiri (Power Computing), Michele Battiana (Cloanto).



Paul Nolan (Siamese, HI-Q) ci ha consegnato (finalmente) il dongle per usare la nuova versione del software della scheda Siamese, ora potremo finalmente concludere la prova.

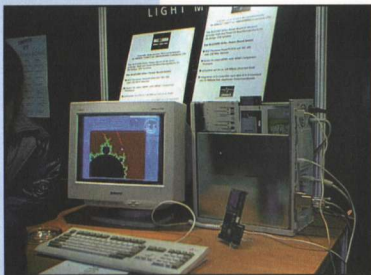


Ecco l'E-BOX il nuovo clone Amiga da ACT.



Angela Schimdt autrice di MakeCD il nuovo programma che impazza tra i masterizzatori.

Le schede PowerUP della Phase-5 hanno richiamato l'attenzione di gran parte dei visitatori (e anche degli addetti ai lavori).



Lo stand della Epic Marketing con tutti i suoi giochi.



Alla Oberland faceva bella mostra di se Reflecons insieme a tanti altri prodotti.



Gli stand sono stati presi d'assalto da una folla di amighisti con centinaia di marchi alla mano.



per A5000. Si dovrà aspettare un po' per A6000. In fiera il modello esposto non era funzionante...

Power Computing LTD

Unit 82A, Singer Way
Woburn Road Ind. Estate
Kempston - Bedford MK42 7PU
ENGLAND
Tel. 0044.12.34.85.500 - Fax. 0044.12.34.85.5400

Il distributore dell'A5000 in Italia è:

Db-Line Srl

Via Allodi e Sassi, 19 - 21026 Gavirate (VA) - ITALY
Tel: (0332).74.90.00 - Fax: (0332).74.90.90

ACT Electronic

Oltre alle schede acceleratrici per Amiga, ACT presentava un controller SCSI-IDE per A2000 a basso costo (meno di 100.000 lire) ed un case Tower per A1200, completo di interfaccia per tastiera esterna. L'e/Box, così si chiama il tower, vanta un design innovativo e sicuramente accattivante. In esposizione abbiamo notato numerose espansioni per A600: una vera manna per la macchina più snobbata della serie Amiga.

ACT Elektronik GmbH

45657 Recklinghausen
Tel. 0049.23.61.49.29.28 - Fax. 0049.23.61.43.952

ACT Albrecht Computer-Technik

Presentava le sue scheda audio **Prelude** e **Samplitude** ad alta qualità. Erano inoltre messi in vendita interessanti dispositivi quali **Topolino**, un'interfaccia per mouse PC su Amiga, e **2Switch**, uno switcher per condividere monitor, tastiera, mouse tra due computer (Amiga-PC).

ACT Albrecht Computer Technik

Seith 2 - 21769 Lamstadt
Tel. 0049.47.73.89.10.73
Fax. 0049.47.73.89.10.72

Epic Marketing

Casa di distribuzione per software Amiga, la Epic presentava centinaia di titoli, tra giochi, collection, utilities e quant'altro fosse in grado di girare sotto Amiga. Segnaliamo, a titolo esemplificativo, **Interactive Encyclopedia**, **Testament**, **Kargon**, **Pinball Prelude**, **Alien F1** (italianissimo!), **Wendetta 2175**, **Trapped**, **Civilization CD**, **Master AXE** e tanti altri. Interessante lo **SpesceCD** per gli utenti di emulatori di computer Spectrum.

Epic Marketing

Paul-Lechler Strasse 4 72076 Tbingen
Tel. 0049.70.71.63.525 - Fax. 0049.70.71.64.210

Eagle Computer Products

Eagle era presente in fiera con i suoi tower per Amiga, schede Pentium "all in one", da utilizzare con sistemi quali Siamese per avere due computer in un solo case, accessori di

ogni genere (mouse, tastiere, joystick, monitor, ecc.). Nessuna novità in particolare

Eagle Computer Products GmbH
Altenbergstrasse, 7 - 71549 Auenwald
Tel. 0049.71.91.30.09.99
Fax. 0049.71.91.30.09.22

RBM Computertechnik

Vale lo stesso discorso fatto per Eagle: molti accessori (tutti quelli immaginabili...), tower ed adattatori ma niente di rivoluzionario. Parlando con Bern Rudolf ci è venuta l'idea di realizzare EAR anche in tedesco. A detta di Bern infatti le prove delle riviste Amiga Magazin e Amiga Plus non sono ben fatte (troppo corte) e poi non fanno tutorial. Se qualche d'uno di voi sa il tedesco si faccia avanti? A proposito di Amiga Magazin, pare che malgrado le sue pagine di pubblicità e le sue vendite stellari (in confronto a EAR) sia destinata alla chiusura. Si vocifera che la rivista diventi una specie di inserto di una rivista PC. Che brutta fine.

RBM Computertechnik
Kleinenberger Weg 2a
33100 Paderborn
Te. 0049.52.51.16.191-13
Fax. 0049.5251.64.06.55

Amiga International

Lo stand ufficiale Amiga era per lo più un salotto nel quale discutere delle sorti di Amiga. Fortunatamente, come contorno, vi trovavano asilo alcuni produttori che presentavano i loro pezzi più interessanti, molti dei quali abbiamo già descritto nelle righe precedenti. Accovi una lista dei prodotti esposti: i cloni **A5000** (Power Computing) e **Infnitiv 1500** (Micronik), **Tornado 3D** (Haage e P.), il modellatore rivoluzionario tutto italiano, **Make CD**, il software di masterizzazione per Amiga, **Siamese** (con il nuovo software di emulazione), per usare Amiga e PC come se fossero una sola macchina, **Boxer**, un'altro clone di Index Information, distribuito da Blittersoft.

Per quanto riguarda Siamese, Paul Nolan ci ha consegnato il dongle per poter usare la nuova versione del software. Sto parlando della 3.5RTG. Forse è la volta buona che finiamo la prova del Siamese iniziata mesi fa e mai conclusa per problemi con il software.

Amiga International
Robert-Boschstrasse, 11b
63225 Langen
Tel. 0049.61.03.58.785
Fax. 0049.61.03.68.78.88

Conclusioni

Beh. Abbiamo fatto il nostro dovere. Ci siamo sobbarcati chilometri per tornare pieni di doni (a mò di Babbo Natale), con il marco in calo e con l'aria che tira in Italia (ora ci si è messa pure l'IVA al 20%) acquistare in Germania conviene sempre. Speriamo solo che alla frontiera gli zelanti svizzeri non ci fermino.



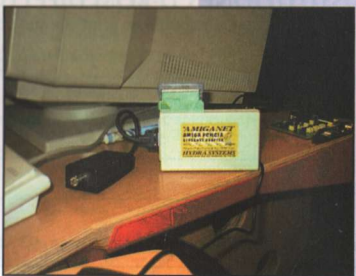
L'esemplare dell'A5000 presente in fiera in azione con una bella animazione creata per l'occasione da Salvatore Stilo (nostra vecchia conoscenza)



Ecco un altro particolare del nuovo A5000 di Power Computing.



L'A5000 verrà commercializzato con CD-ROM 24X, hard disk 1.5GB, 32 MB Ram, tastiera, mouse e case.



Una bel progetto. Una scheda Ethernet per A1200.

Incontro-scontro con Petro Tyschtschenko

di Michele Iurillo

L'ambiente era quello della smobilizzazione dopo una tre giorni intensa e piena di gente. Mentre tutti gli standisti erano alle prese con pacchi e pacchetti ho avuto la possibilità di inflarmi, di forza, dentro lo stand della Amiga International. Avevo chiesto un appuntamento con il "grande capo" a Nicole ma lei aveva stretto i denti e affermato che era molto difficile. Invece eccolo là il suo completo Ivy Saint Loren (simile a quello che ho usato io nel giorno delle mie nozze) ed il suo classico sorriso. Mi stringe con forza la mano e mi invita a birra e salsicce dentro il suo personale box. Il bratwurst (che viene venduto a metri nei locali di Colonia e che nulla a che vedere con i nostri wurstel) e la Kisch bier (fermentata in botti la cui azione nello stomaco è quanto meno deplorevole) alla lunga distruggono anche lo stomaco più provato. Rifutito e dico se ha qualche cosa di nuovo da dirmi, gli dico che ho speso diversi soldi (dei miei) per venire a questa fiera e che aspetto qualche cosa di concreto. Da qui segue il siparietto:



Lo stand di Amiga International

P. T. "Beh. Tutta la fiera, pullula di novità". "Hai visto il nuovo A5000? E il nuovo case Mikronik?"

M. I. "Sì, ma mi aspetto qualche cosa dalla Amiga International. Ad Empoli eri stato molto chiaro, vieni a Colonia mi hai detto. Ora sono qui e non vedo tutte queste macchine nuove"

P. T. "Per lo sviluppo io non centro niente. Hai assistito dalla Developer Conference?"

M. I. "No" (mentivo, avevo assistito solo al finale con schiamazzi e gente poco felice)

P. T. "Abbiamo deciso di concentrarci sulle licenze, la nostra politica è di massima apertura dal punto di vista delle vendite, per quanto riguarda lo sviluppo tutto dipende da un'altra società chiamata Amiga Inc. con sede negli States."

M. I. "Sì ma ciò non toglie che quando ci siamo visti ad Empoli (Pianeta Amiga ndr) mi hai invitato a non perdersi le grandi novità della fiera di Colonia. E qui, oltre l'impegno di altri, non vedo nulla di concreto da Amiga International"

P. T. "Posso darti qualche dato più preciso sullo sviluppo. Del team della Amiga Inc. fanno parte nomi alisonanti del mondo Amiga, gente davvero capace che sono da soli una garanzia per il futuro di Amiga: RJ Mical, Andy Finkel, Carl Sassenrath solo per citarne alcuni. Bisogna chiedere a loro, anche a me arrivano notizie frammentarie".

M. I. "Qualche malalingua (noi) dice che in realtà il tuo obiettivo è vendere il più possibile per dimostrare agli americani (Gateway2000) che non hanno sbagliato nel credere in Amiga."

P. T. "In un certo senso è vero. Ho da piazzare diverse migliaia di A1200 e qualche centinaio di A4000, sto cercando distributori ufficiali".

M. I. "In Italia?"

P. T. "DB_Line per esempio e anche tutti quelli che vorranno lavorare con Amiga International noi non diamo più esclusive a nessuno. I negozianti che vorranno ottenere un buon prezzo dovranno solo fare un buon ordine. Più ordineranno più il prezzo scenderà".

M. I. "E per il nuovo sistema operativo?"

P. T. Avrà un suo socket internet una nuova CD-ROM file-system, una nuova grafica (MUI?), la gestione della memoria Virtuale e altre cose. Ma ripeto bisogna aspettare Amiga Inc. "

M. I. "Come è andata al DevCon? Ci sono state proteste come a Londra?"

P. T. "Qualche rumore ma nulla di più. Io penso che abbiamo capito che da me non ci si può aspettare di più, lo sto facendo al massimo. Voglio dimostrare a Gateway2000 che comprando Amiga non hanno buttato via soldi."

M. I. "A proposito di Gateway2000 anche loro hanno registrato un perdita di 107 milioni di dollari nell'ultimo trimestre?"

P. T. "Sì ma devi pensare che Gateway2000 e Amiga Inc. sono due cose ben distinte"

M. I. "Anche Escom e Amiga Technologies erano due cose distinte (mio sorriso ironico)"

P. T. "Non ci sono problemi per Gateway2000 in realtà in quel trimestre affiorano diversi costi tra cui l'acquisto di Amiga e della Advance Logic Research."

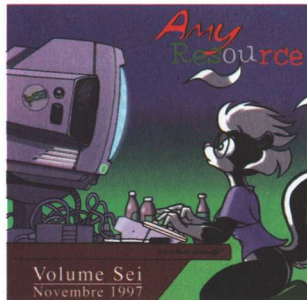
Lasciato Petro con altri sorrisi e strette di mano. Mi dirigo prontamente verso l'uscita prima di essere nuovamente tentato dalla birra e dal bratwurst. Insomma tante parole ma poca concretezza ormai ci sono abituato. C'è

SOSTITUZIONE CD-ROM DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 91

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al cdrom.

Nome		Cognome	
Indirizzo			
Prov.	Cap	Località	Tel.
Tipo di problema riscontrato:			

Spedire a G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano - Atf: Servizio Sostituzioni



Amy Resource

Volume Sei Novembre 1997

B R E A T H L E S S

L'incredibile gioco dei Field of Vision, in versione completa (ottimizzata anche per 68060), con sorgenti ed editor di livelli

C I N E M A 4 D P R O 2 . 1

Il programma di rendering 3D in versione completa, con eseguibili per 68000 e 68020

L I N U X (Y A L D)

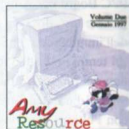
Una nuova, esclusiva distribuzione del sistema operativo Linux; include l'interfaccia grafica X e numerosi programmi installati per testarne le funzionalità

T O R N A D O 3 D D E M O

Dimostrativo esclusivo del nuovo programma di rendering tridimensionale

Ed inoltre ...

- Un vasto reportage fotografico dalla fiera **PIANETA AMIGA** di Empoli (FI)
- Una speciale sezione delle migliori immagini della **scena**, catalogate per autore
- Il mirror completo del sito web di **Liber Liber**, ricco di testi di informatica, decreti di legge, classici della letteratura e molto altro
- I primi programmi per sfruttare la potenza delle nuove schede basate su **PowerPC** !
- Due nuove **tracce audio** a cura dei SoundWavers
- Il terzo numero della rivista "**X Magazine**", dedicata ad UFO e misteri
- La raccolta di demo ed intro grafiche del party "**The Italian Gathering 97**"
- Il database completo del software inserito nei diversi volumi di Amy Resource, utilizzabile tramite la comoda interfaccia grafica di **ARFind**
- ... ed oltre 500 Mb di shareware installato, demo commerciali, demo grafici e sonori, clip-art, texture, immagini, moduli, ...



Per ordini, prenotazioni ed informazioni contattate direttamente Interactive:

- telefono: **(0432)-575098**
- posta elettronica: **info@amyresource.it**
- World Wide Web: **http://www.amyresource.it**
(presso tale sito è possibile anche visionare l'elenco dei rivenditori autorizzati)



INTERACTIVE
di Danelon Luca

Via Bolzano, 2
33010 Feletto Umberto (UD)
Tel./Fax (0432) 575098
E-Mail: danelon@interlands.it

Dopo una lunga e sofferta attesa possiamo finalmente presentare le schede che ridaranno vita ad Amiga.

Cyberstorm PPC 060/604e per A3000/4000

di Paolo Griselli (griselli@skylink.it)

"E"stata dura, ma ce l'abbiamo fatta". Immaginiamo sia stata questa la prima frase uscita dalla bocca dei progettisti di Phase5 nel momento della spedizione del pacco contenente la prima PPC Board per Amiga. Dopo mesi di progettazione e test, dopo gli annunci, sempre smentiti, dell'imminente rilascio, dopo incolmabili ritardi sui tempi previsti, è finalmente arrivata. Monta uno dei processori più performanti nel panorama del Personal Computing, in combinazione con l'ultimo nato della serie 68K. E' equipaggiata con un controller ULTRA WIDE SCSI da decine di Megabyte al secondo. E' espandibile, sia per quantità di RAM (fino a 128Mb on board), sia per add-on dedicate (grazie al connettore di espansione proprietario). E', insomma, in possesso di tutte le carte in regola per far tornare Amiga competitiva in un mercato che non ha mai smesso di aggiornarsi.

Il progetto PowerUP

Amiga, almeno per quanto riguarda i processori, ha da sempre seguito le sorti del Mac. Adottando la famiglia Motorola come micro-processore si è assicurata uno sviluppo continuo che le ha garantito un posto di rilievo in un ambito di applicazioni che andava dal Multimediale all'Editoriale, dall'editing Video alla grafica bi-tridimensionale. Le vicissitudini di casa Commodore hanno comportato una rottura in questo processo di evoluzione armonica, così, mentre Mac cambiava strada, spostandosi verso processori di nuova concezione (RISC oriented), Amiga rimaneva legata all'ormai obsoleto progetto CISC, peraltro mai completamente sfruttato. Le applicazioni per 040 e, in misura ancora maggiore, per 060 si sono sempre fatte attendere più del dovuto e non sempre sono state rilasciate. In un panorama di instabilità (Commodore era fallita ed Amiga non aveva più una base solida su cui poggiare per uno sviluppo), alcune aziende produttrici di software e hardware non hanno mai smesso di sfornare novità, creando a loro unico rischio le basi per rivitalizzare il mercato Amiga. Tra queste troviamo Phase5, una piccola azienda produttrice di hardware senza dubbio dalle serie intenzioni. Lo si capisce subito che il suo

impegno è sempre stato orientato verso il lungo termine: nel momento in cui decide di rilasciare la sua prima scheda grafica, si prende la briga di sviluppare un sistema grafico alternativo ed indipendente (CybergraphX) che in breve prende piede fino a diventare uno standard di fatto. Ma torniamo ai Mac. Il processore su cui si fonda la longevità di questa piattaforma, è, guarda caso il PowerPC. Nato da un accordo tra Motorola e IBM, questo quadratino di silicio si presenta come l'evoluzione naturale di sistemi basati sul 68k. Essendo però un processore RISC ad alta velocità non ci mette molto ad imporsi come uno dei più potenti motori di calcolo disponibili sul mercato (alla faccia di Pentium e compagni). Il processore è quindi scelto: Amiga non potrà non montare un PPC, sarebbe innaturale! Manca solo da definire con quali parole convincere l'utenza ad upgrade il proprio sistema verso un processore nuovo, potentissimo ma **totalmente privo di software...** "E' sì". Essere un'evoluzione non vuol dire anche essere compatibile verso il basso. Il codice PPC è di fatto incompatibile con il codice 68k. Ma se abbiamo detto che il software è ancora adesso in gran parte disponibile solo per versioni 020 del processore, (quando va bene con FPU), come si fa a contare sull'arrivo di un software, sistema operativo compreso, che sfruttati al meglio la nuova macchina. Non è possibile fidarsi. Occorre una soluzione. La soluzione arriva da Phase5. In primo luogo si preoccupa creare doppi legami con le case sviluppatrici di software. Viene così assemblato un sistema di sviluppo per i programmatori, che consenta loro di compilare il codice eseguibile (o parti di esso sotto forma di librerie) per il processore PPC. Vengono così annunciate versioni PPC di numerosi programmi commerciali, di provenienza in prevalenza teutonica. Il secondo passo è stato quello di ideare una scheda ibrida, basata nella fattispecie su due processori: il PPC ed il 68k. In questo modo le vecchie applicazioni, sistema operativo compreso, possono girare in maniera nativa su 68k: la compatibilità è così mantenuta. Come vedremo, il progetto di Phase5 è ben più ambizioso, tanto da voler condurre alla creazione di una macchina (A/Box) che rivoluzioni il panorama informatico come fece Amiga "qualche" anno fa. Ma questa è un'altra storia.

Dotazione PowerUP

Quanto detto finora altro non serve che per presentare l'oggetto che ci ritroviamo tra mani, ovvero la Cyberstorm PPC. Il modello pervenutoci è dotato di processore PPC 604e a 200Mhz, e dispone di uno zoccolo per il 68060 a 50Mhz. Al momento in cui scriviamo questa è la migliore (e più costosa) configurazione prevista: ricordiamo comunque che è previsto un ampio ventaglio di alternative per le varie esigenze operative e disponibilità finanziarie. Ma prima di analizzare le caratteristiche tecniche, diamo un'occhiata alla dotazione.

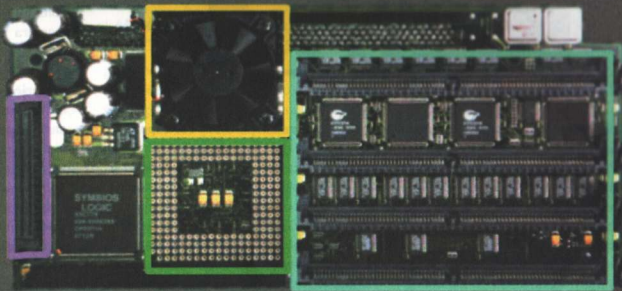
Protetta da un imballaggio del tutto simile a quello di una normale Cyberstorm (scatola nera antiurto), la scheda è accompagnata dal manuale (60 pagine in inglese o tedesco), dai dischi di installazione (librerie 060 e PPC) e da un CD-Rom contenente il software di sviluppo (GNU "C") e materiale dimostrativo. Ma vediamo in particolare. Sul manuale c'è poco da dire. La documentazione di Phase5 non è mai stata eccelsa, ed anche in questo caso le informazioni riportate si limitano a dare un minimo di dritte sull'installazione sia della scheda che del software di gestione. Comunque sia, noi la scheda siamo riusciti a montarla senza problemi. Il software di gestione è chiaramente doppio: su un disco troviamo i "soliti" **Cybertools** che accompagnano da sempre le schede acceleratrici di Phase5, il software di gestione del controller SCSI e, chiaramente, le librerie 68040 e 68060 che vanno installate prima del montaggio vero e proprio.

Il CD-Rom è un vero pozzo di San Patrizio. Troviamo stipati in esso infatti diverse tipologie di applicativi rivolte a tutti gli utenti di materiale prodotto da Phase5. Per quanto riguarda il software per PPC, troviamo alcuni test di velocità che permettono di confrontare quanto alcune operazioni possano essere svolte più velocemente se dirottate verso il PPC. Lasciano poi a bocca aperta alcuni applicativi tipo **IsisPPC**, o **LightwaveShow** che permettono rispettivamente di visualizzare, grazie alla potenza di calcolo del PPC, filmati MPEG e oggetti Lightwave (grazie alle CyberGL) chiaramente in tempo reale! Esiste

PowerUP PPC Board A3000/A4000

PPC 604e Processor
(200Mhz)

ULTRA WIDE
SCSI
Interface



Slot per CPU 68k
(040/060)

64bit SIMM's SLOT
(fino a 128Mb)

PG

poi una directory nella quale è stipato tutto l'archivio FTP di Phase5, aggiornato al momento della spedizione. In essa possiamo trovare il software CybergraphX, le CyberGL, le librerie di sistema e quant'altro necessario per far funzionare il "Cyber" hardware di Phase5.

Installazione

La scheda pervenutaci è l'ultima revisione in assoluto del progetto PowerUP. Al contrario dei prototipi mostrati in occasione di fiere e manifestazioni, questo modello risulta essere più compatto e meglio ingegnerizzato. Tanto per essere chiari, si è sempre parlato della necessità di possedere un Amiga 4000 Tower per poterla installare: siamo ora in grado di smentire tale affermazione, dato che la scheda entra benissimo nel misero case desktop del nostro A4000 base. Le cose cambiano per i possessori di A3000: il problema non sembra essere di ingombro ma di un difetto hardware, ovvero la mancanza, peraltro evitabile con una saldatura, di un segnale (INT2) sullo slot CPU. Il problema non sussiste per A3000 Tower, ed è comunque risolvibile chiedendo aiuto ad un centro di assistenza autorizzato.

PPC vs 060 test

	MC68060	PPC604 200Mhz
LightwaveShow oggetto: Cow.lwo (5205 poligoni, 7 surf.) (320x240 32 colori) (180 redraws)	391.83 sec.	38.76 sec.
MemTest		
COPY	17.54 Mb/sec.	36.76 Mb/sec.
READ	64.93 Mb/sec.	156.25 Mb/sec.
WRITE	59.52 Mb/sec.	111.19 Mb/sec.

Tutti i PPC disponibili per Amiga:

Modelli A3000 e A4000

604e-180Mhz zoccolo per MC68040/60 a 25, 40 e 50Mhz
604e-200Mhz zoccolo per MC68040/60 a 25, 40 e 50Mhz

Modelli A1200

603e-175Mhz zoccolo per MC68030 a 50Mhz
603e-200Mhz zoccolo per MC68040/60 a 25, 40 e 50Mhz

Modelli per A2000 sono in fase di ultimazione

Ecco come
si presenta il
tutto.



Tornando alla pratica, per veder funzionare la scheda occorre modificare i soliti 2 jumper relativi alla sorgente di Clock posti sulla piastrina. Tutta la procedura è comunque descritta sul manuale. Non smetteremo mai di ricordare che, prima di provvedere al cambio della scheda CPU, occorre sempre installare il software di sistema. L'installazione della memoria sulla piastrina è resa immediata grazie all'uso di moduli Simm standard (PS/2) a 32 bit. Dato che l'accesso alla memoria avviene a 64 bit, occorrerà installare un numero pari di SIMM, per un totale minimo di 8Mb di ram (2x4 Mb). Riempendo tutti e quattro gli slot liberi è possibile rendere disponibile un massimo di 128Mb di ram al sistema. E' previsto l'utilizzo di Simm mischiati (a coppie); le differenti misure verranno riconosciute da un apposito controller. Prima di richiudere il case occorrerà collegare gli eventuali dischi fissi al controller SCSI. Un intero capitolo del manuale (circa 8 pagine) è stato dedicato alla costruzione di una catena SCSI priva di errori. E' possibile, in alcuni casi, che occorra procurarsi un terminatore attivo (disponibile presso rivenditori molto specializzati) per far riconoscere dischi particolarmente rognosi (tipo alcuni modelli IBM). Con un Seagate Barracuda da 2Gb non abbiamo avuto alcun problema. Il connettore ULTRA WIDE SCSI è ovviamente diverso dal tipo SCSI II a 50 poli. Questo implica la necessità di comprare appositi adattatori per poter attaccare hard disk non troppo recenti (e performanti).

Ultimate tutte le operazioni di installazione, non occorre che accendere la macchina per rendere operativa la Cyberstorm. Ci vuole poco ad immaginare con quale impegno ci siamo buttati ad eseguire i test di velocità.

Una prima prova su strada

Quando leggerete queste righe probabilmente saranno a decine le librerie ed i pro-

grammi disponibili per PPC. Purtroppo nel momento in cui abbiamo eseguito i test la situazione era ben diversa. Come già detto la scheda è stata notevolmente revisionata rispetto alle versioni distribuite ai produttori di software mesi fa. Questo ha ritardato il rilascio di programmi PPC nativi: i vari distributori italiani di case come Haage & P., ProDad, ecc. ci hanno confermato l'impossibilità di reperire applicazioni commerciali.

Le nostre prove si sono così limitate al software fornito con il CD-Rom, al materiale proveniente direttamente da Aminet (aggiornato ora dopo ora) e ad alcune chicche provenienti dal sito di Haage & P., ovvero WarpOS e programmi annessi.

Per quello che riguarda i test di velocità, vi rimandiamo alla semplice tabella di comparazione tra la velocità operativa del MC68060 e quella del PPC604e 200Mhz. I programmi di testing sono forniti dalla stessa Phase5: è quindi doveroso considerarli non propriamente obiettivi, seppur eseguiti sulla nostra macchina.

Per quello che riguarda la velocità dello 060 rispetto a suoi simili montati su altre schede (MKII comprese), abbiamo riscontrato un aumento delle prestazioni del circa 15-20% su applicabili di calcolo intensivo (Lightwave). Sul manuale tale comparazione viene riportata con risultati (a nostro parere un po' gonfiati) pari al 25% di incremento.

L'ultimo test numerico effettuato è quello riguardante la velocità dell'hard disk: il Barracuda da noi testato ha dimostrato come sia possibile raggiungere una velocità di 7 Mb/sec con la limitazione dovuta all'uso dello standard FAST SCSI II al posto dell'ULTRA WIDE.

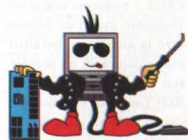
Le vere soddisfazioni si hanno provando il software. Con IsisPPC è possibile visualizzare filmati MPEG full screen con la precisione di 20 fotogrammi al secondo. Abbiamo anche provato a lanciare più sequenze animate (fino a 3 per volta) ottenendo visualizzazioni accettabili.

LWShow ci ha fatto sognare, premettendo, con l'interazione diretta via mouse, di far roteare oggetti texture mapped in tempo reale in una finestra del nostro CyberScreen (come su Silicon...). Una nota: per far funzionare i programmi forniti da Phase5 occorre possedere una scheda grafica con CybergraphX installato.

Uscendo dalle maglie di Phase5, abbiamo avuto modo di provare WarpOS, un sistema operativo PPC nativo, in grado, una volta ultimato, di sostituire AmigaDOS in maniera indolore per l'utenza. Tra i vari applicativi abbiamo perso molto tempo a svolazzare in uno spazio Voxel ad alta risoluzione, sia di pixel che di dettaglio, ad un frame rate sbalorditivo. Abbiamo anche sperimentato una navigazione in tempo reale in un grafico di Mandelbrot aggiornato a più di 50 (!) fotogrammi al secondo dalla potente CPU. La nostra soddisfazione è stata tale da indurci a filmare il tutto con una telecamera: preparatevi quindi a trovare sul CD allegato quanto siamo riusciti a riversare e a convertire in un formato Amiga compatibile.

Prime conclusioni

E' sicuramente l'entusiasmo a muovere le nostre coscienze nel momento in cui scriviamo queste conclusioni, ma poco ci importa. I test, seppur limitati, che abbiamo effettuato ci hanno permesso di formulare un giudizio molto positivo sulle prestazioni della scheda di Phase5. Per quanto riguarda l'affidabilità abbiamo potuto constatare l'assoluta solidità dell'hardware che, seppur strapazzato con programmi in versioni beta e librerie non ancora stabili, non si è mai bloccato. Per quanto riguarda il lato 68k c'è stato un notevole salto tecnologico, tanto da veder migliorate le prestazioni del processore di diversi punti percentuali. Non possiamo però che rimandare i giudizi ufficiali al dopo Colonia. E' previsto infatti il rilascio in tale sede, di numerose applicazioni PPC. Le schede inoltre avranno modo di mostrare eventuali difetti che solo con l'uso intensivo da parte dei primi utenti potranno emergere. La nostra posizione è, quindi, di totale fiducia verso l'unica innovazione che potrà riscattare l'immagine di Amiga.



**Eccovi un nuovo ed inedito volto della consueta rubriche off-line
dedicata alle novità della "rete"...**



di **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylink.it)

Questo mese ho deciso di apportare qualche piccolo restyling alla mia rubrica. Questi ritocchi sono stati studiati appositamente per trasformare Host Contacted in una specie di "fornitore" universale di novità, una sorta di calderone dove il lettore può trovare tutto ciò (o quasi) che il mondo Amiga annuncia e/o smentisce. Una delle richieste più insistenti dei lettori di EAR è quella di evolvere in maniera decisa e decisiva la sezione dedicata alle news. Eccovi, dunque, la mia risposta.

Oltre alle consuete pagine iniziali di news, il lettore potrà ricercare altre interessanti novità proprio all'interno delle pagine di Host Contacted. La selezione del materiale avverrà seguendo (nei limiti del possibile) le richieste "più gettonate" dai lettori.

In questo primo appuntamento partiremo subito analizzando alcune news (Amiga e non) di carattere generale.

La seconda sezione della rubrica rimarrà quella di sempre; novità software da Aminet e non, nuovi siti e curiosità da Internet. Questo mese, purtroppo, non avremo alcuna novità da Aminet. Se volete sapere il perché continuate a leggere, vi verrà spiegato tutto...

Il tutto attende comunque il vostro inappellabile giudizio. Dopo questa sorta di numero 0 sarò disponibile a raccogliere tutte le vostre opinioni (via email o posta "cartacea") per migliorarle ulteriormente questo mia nuova "fatica". Per ora, cominciate a dare un'occhiata...

**Amiga International:
eppur si muove!**

Gli ultimi mesi sono stati per Amiga International, ricchi di appuntamenti e conferenze. Dopo il Midwest Amiga Exposition di Settembre e il (nostro) Pianeta Amiga è ora il momento di altre due appuntamenti "caldi": Computer Show di Colonia e l'IPISA di Milano. Nella prima feria AI ha annunciato di voler partecipare in maniera "massiccia" organizzando diversi incontri e convegni tematici con la ferma intenzione di "svegliare" il mercato Amiga. Durante questa importante manifestazione Europea si "dovrebbero" conoscere le nuove strategie del settore Ricerca e Sviluppo (che tra l'altro si è visto ampliare con l'aggiunta di una nuova sede americana), questa volta senza i soliti

preamboli costellati da "vedremo" "faremo" e "cercheremo". AI ha annunciato di voler mostrare completamente i suoi programmi (sia la fase progettuale che quella attualmente esecutiva) in modo da recuperare sia fiducia che credibilità all'interno del mercato informatico. Questa "mossa" sa molto di Gateway 2000 che si è sempre distinta per la "fermezza" e la tempestività delle sue azioni commerciali. Dunque al Computer Show si dovrebbero conoscere le sorti di Amiga, sia attraverso i progetti di "mamma" che attraverso i nuovi prodotti delle aziende amighiste. Sarà certamente presentata la nuova macchina Power Computing (saltate al prossimo paragrafo per capirne di più), e tutti quei prodotti che hanno goduto della nuova politica "licenziaria" della AI. Le "capocce" della casa madre sembrano finalmente muoversi verso i sentieri giusti. A proposito di questo avrete sicuramente notato quanto lenta ma inesorabile sia la crescita dell'azienda. Recentemente è stato assunto un nuovo "manager" che si occuperà del settore vendite e dei rapporti con i distributori. Dunque, il sig. Harald Fritsch, sarà il nuovo Sales Representative di Amiga International. E intanto anche la testa dell'R&D (il centro di ricerca) è stata cambiata...

Rimaniamo comunque in attesa di conoscere le intenzioni di AI nei riguardi di IPISA che, ritengo, sia la più importante manifestazione Amighista planetaria. No, non è un'esagerazione ma è una voce di entusiasmo guidata dal fatto che Amiga è spesso circondato da superficialità e che IPISA aiuta a spolverare un po' di serietà e di competenza. Questi sono i veri fattori che fanno realmente progredire il nostro computer. Speriamo in bene...

Nel campo dell'hardware...

Amiga sta cercando in tutti i modi di rimettersi "in carreggiata" riportando l'hardware verso i livelli concorrenziali con cui si è contraddistinta per molti anni. Le Power-UP sono un esempio di questo sforzo. Per questo motivo ritengo sia importantissimo conoscere i movimenti del mercato hardware (RAM, memorie di massa) in modo da potersi preparare, in maniera adeguata, a questa trasformazione.

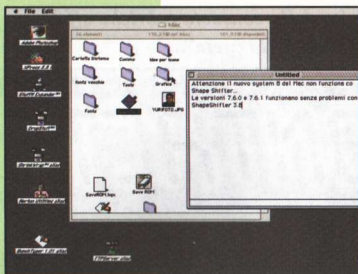
In questo appuntamento parliamo di **dischi fissi e CD-ROM**. La QUANTUM sta per sfornare la

nuova serie FIREBALL SE (con interfaccia Ultra ATA e Ultra SCSI). Questi dischi fissi da 3,5", presto disponibili (metà Ottobre), hanno capacità fino a 8,4 GByte e hanno prestazioni vertiginose. Le specifiche che ho scovato parlano di transfer-rate in modo BURST fino a 33 Mbytes al secondo. Per raggiungere queste velocità il disco "si muove" alla bellezza di 5400 giri/minuto unendo anche un seek-time di 9,5 ms. Le nuove tecnologie usate dalla QUANTUM permettono di raggiungere una capacità di 2,1 Gbyte per piatto. La linea FIREBALL SE parte da un minimo di 2,1 Gbyte fino ai succiatati 8,4 Gbyte. I prezzi sono decisamente abbordabili e rispecchiano il momento positivo attraversato dai produttori di memoria di massa. Si parte da un minimo di 270 dollari per la versione da 2 Gbyte SCSI fino ai 659 dollari della versione da 8,4 Gbyte SCSI. Anche la SEAGATE non sta a guardare. Il nuovo drive da 3,5" denominato MEDALIST ha una capacità di 2,1 Gbyte e raggiunge ottime prestazioni soprattutto grazie alla sua velocissima interfaccia Ultra SCSI. Il prezzo di questo drive sfiora i 300 dollari (attorno alle 400 mila lire). Presto, se riuscirò a trovarli, vi proporrò una recensione-prova che vedrà l'accoppiata Hard Disk Ultra SCSI con Blizzard 2060. Test di velocità e test d'uso con il sistema operativo di Amiga, per capire se vale la pena o meno di "volare" con uno di questi nuovi gioielli dell'elettronica. E intanto arrivano i lettori CD 24x. La **PANASONIC** ha appena presentato l'LK-MC686BP (EIDE) e l'LK-MC606BP (SCSI), due modelli interni capaci di un transfer rate fino a 4 Mbyte al secondo. Questi lettori supportano tutti i formati CD, inclusi CDDA, Photo CD, CD-R e CD-RW. Stesse novità anche per PIONEER (modello DR-511) e TEAC (modello CD-524E). I prezzi di questi tre drive oscillano attorno ai 150-200 dollari.

Si masterizza!

Ci è giunto in redazione (sede milanese) un nuovo e fiammante CDR400t della YAMAHA, un masterizzatore SCSI II dalle caratteristiche professionali. Questo apparecchio è in grado di leggere i CD in 6x e "inciderli in 4x. La costruzione di questo masterizzatore è decisamente di qualità, e vanta anche un'ottima sezione audio. Nel prossimo numero vi proporrò una recensio-

Shapeshifter ha grossi problemi con la release 8 del sistema operativo di Apple. Non è un problema di Rom.



Il sito della QUANTUM... le novità sono in linea!



Questo è lo YAMAHA CDR4001... quello dei vostri CD!



L'immagine è in bassa risoluzione ma dovrebbe rendervi l'idea di come è fatto il nuovo A5000... per le specifiche vi rimandiamo all'articolo sulla fiera di Colonia



ne più dettagliata con una esauriente "prova su strada". Nel frattempo sappiate che con questo piccolo gioiellino viene fatto il Vostro CD di questo mese!

Note su Shapeshifter

Presso uno dei tanti siti di supporto del mitico programma di emulazione di Christian Bauer si parlava dei nuovi Mac OS versione 7.6 e 8.0. Mentre la 7.6 (e anche la 7.6.1) funzionano egregiamente, la nuova versione 8.0 non funziona in alcun modo. Le motivazioni di questa grave incompatibilità risiedono principalmente nel codice sorgente di Shapeshifter. Mac OS 8 possiede un codice fortemente ottimizzato per processori 68040 e non è assolutamente utilizzabile su CPU inferiori. Shapeshifter fornisce un'ottima e compatibilissima emulazione del MAC IICI che è (o meglio era) un Macintosh con cpu 68030. Ecco il nodo del problema!! Anche fornendo a Shapeshifter la ROM di un qualsiasi modello di QUADRA (una serie Macintosh con 68040) il nuovo OS non va. Le soluzioni a questo grosso problema sono due: attendere che Christian Bauer aggiorni il programma, oppure provare ad usare FUSION (di Jim Drew, quello di Emplant e di PCX) che dovrebbe (il condizionale è d'obbligo, visto che ho avuto solo una conferma che non ho potuto ancora verificare di persona) essere compatibile. Presto sarò in grado di provare anche questo nuovo emulatore e in quell'occasione vedrò di procurarmi il nuovo OS di Apple in modo da verificarne da subito l'eventuale compatibilità.

Il motivo di tanta preoccupazione è presto spiegato. MAC OS 8 è il primo sistema operativo Apple che offre un primo accenno di multitasking Preemptive (ancora lontano dal nostro OS) ed è pieno zeppo di nuove funzioni, tutte incorniciate da una nuova interfaccia grafica decisamente meno "piatta". Visto che Amiga ha saputo fin da subito "fare il Macintosh" meglio dell'originale, non vorrei che si perdesse quest'ultima e succulenta occasione lasciando agli utenti Apple una piccola ma importante rivincita. Il nuovo system 8 però ha dei grossi problemi con PCExchange quindi con la lettura dei dischi DOS sotto Mac. Una volta inserito un disco DOS si deve aspettare ben 1 minuto e mezzo prima di poter vedere il suo contenuto con tutte le icone. Apple e Microsoft hanno fatto pace. Steve Jobs ha dichiarato: "Si deve smettere di pensare che la fine di Microsoft permetta la rinascita di Apple". Beh. Si mettano il cuore in pace.

DiskMaster: il ritorno

Su internet è ricomparso un vecchio leone dell'informatica amighista; DiskMaster. La prima incarnazione di questo programma risale ai tempi della gloriosa Progressive Peripherals & Software, azienda produttrice di diverse "pezzi hardware" notevoli come, per esempio, un mostro grafico chiamato Rembrandt (una scheda basata su chip Texas dalla potenza e, purtroppo, dal costo esorbitante). Con la chiusura della società statutamente avvenuta durante gli anni difficili della Commodore, Disk Master è entrato nel pericoloso sentiero "dell'oblio" senza, apparentemente, speranze di rinascita. Poi, un bel giorno, un intraprendente programmatore teutonico di nome Rudolph Riedel è riuscito ad entrare in possesso (tramite vie del tutto legali) dei sorgenti e della documentazione di sviluppo.

Il resto della storia si conclude con questa ultima versione (la 2.3) che dimostra quanto Diskmaster sia un programma che può fare ancora la differenza nel campo dei disk-tools.

Le caratteristiche principali di questo "leggerissimo" programma (58 Kbytes) sono: altissima configurabilità, ottima compatibilità con il sistema e le sue risorse, perfetta sintonia con schede grafiche e/o AGA chipset, velocità elevata sia di feedback che opera-

tiva, porta Arexx, gestione multifinestra delle liste (un po' come il cugino Browser).

Certamente DM non vuole essere paragonabile ad un Directory Opus (v.4 o peggio v.5), ma sicuramente vince il confronto nel campo della "leggerezza" e del risparmio di memoria. Chi si accontenta del Workbench (o magari possiede SCALOS) e vuole anche un facile e personalizzabile strumento di gestione dei file, allora troverà in DM un ottimo alleato. Se poi tenete conto che è del tutto GRATIS...

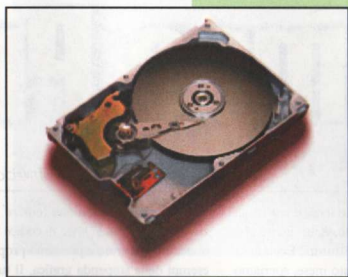
Formattiamo i JAZ

Mi è giunta voce che molti utenti hanno trovato difficoltà nella preparazione del primo disco ZIP o JAZ (ovvero quello che viene fornito insieme al drive). Il nodo di questo piccolo (ma fastidiosissimo) problema sta nella protezione in scrittura del disco allegato. Sullo ZIP/JAZ denominato TOOLS si trovano, appunto, i file di supporto del lettore in formato MAC o WINDOWS ed è, quindi, protetto in scrittura. La protezione non è meccanica (come quella dei floppy) ma software.

Per poter formattare ad alto livello il drive bisogna prima togliere la protezione. Problema successivo: la protezione richiede una password (che dovrebbe essere scritta sul manuale). Dunque, come si può procedere? I casi sono tre; esaminiamoli uno alla volta.

Caso uno: se si ha un drive ad alta densità, aprire l'emulatore MAC, inserire il dischetto driver fornito assieme al lettore e lanciare l'installazione. Dopodiché usare il tool fornito a corredo per sprotteggere il drive. Ricordatevi di cercare la password all'interno della documentazione. Caso due: se si ha una connessione Internet, collegarsi con aminet, scaricare il file ZJTools.lha e installarlo. Cercare la password come il passo uno, lanciare il tool e provvedere alla sprotteggimento. Caso tre: se non avete nulla di cui sopra o volete procedere per vie più sicure e sbrigatevi, procuratevi il vostro programma di installazione SCSI (fornito insieme al vostro controller) oppure richiamate HDTtoolbox e lanciate senza esitazioni la formattazione a basso-livello. In questo modo potrete verificare l'effettiva "pulizia" della superficie del drive, marcare gli eventuali settori danneggiati e poi procedere con il partizionamento e la formattazione DOS in tutta sicurezza.

Personalmente ritengo questo metodo sicuro e meno contorto dei precedenti. L'unico difetto di questo metodo sta nei tempi d'attesa elevati (9 minuti per uno ZIP, quasi mezz'ora per un JAZ). Un avvertimento: la formattazione a basso-livello azzerava COMPLETAMENTE il contenuto del disco e non permette ALCUN recupero a posteriori, per cui vedete di usarla solo come risorsa di preparazione e non come un normale strumento di formattazione. Per formattare un dischetto già "prepa-



IL QUANTUM FIREBALL SE si prepara ad essere uno dei dischi più veloci dell'anno

rato" basta un FORMAT QUICK. Uomo avvisato, mezzo salvato...

Il black-out di Aminet

Mese nero per Aminet. L'archivio principale di Aminet wuarchive.wustl.edu ha subito un doppio crash di un RAID (unità basata su hard disk composto da più drive in parallelo) e si è portato dietro tutte le succursali mondiali di Aminet che, essendo come voi sapete dei mirror, si sono trovate improvvisamente senza il "pane". Infatti, in data odierna (e cioè nel giorno in cui sto scrivendo questo pezzo), la directory RECENT di Aminet si mostra ancora vuota (la cosa si è ripetuta per quasi una settimana). Per contro, quelli di WUARCHIVE hanno annunciato che il RAID è tornato in linea oggi stesso (9 Novembre 1997) e che verrà fatto partire il RESTORE entro e non oltre Lunedì 10 Novembre. Data nefasta visto che fatalmente, è il giorno della chiusura "redazionale" di questo numero di Enigma. Dopo questo processo di ricostruzione, Aminet potrà ripartire subito ma lentamente per poi tornare a pieno regime entro la metà del mese di Novembre. Per cui, nel momento in cui leggerete queste righe tutto dovrebbe essere a posto da circa 3 settimane. L'unica cosa che non mi è piaciuta affatto della questione è che per poter conoscere le ragioni di quel silenzio-software ho dovuto cercarle presso il sito principale; nessuno dei mirror si è degnato di comunicare (tramite le loro pagine, oppure tramite Amiga Web Directory) quanto fosse accaduto, in modo da evitare inutili allarmismi e la solita vagonata di email preoccupate. Speriamo, per il mese prossimo, di avere abbastanza materiale per riaprire questa sezione in maniera approfondita in modo da fornirvi al più presto le novità software di Aminet che anche in questa occasione si è rivelato come l'archivio informatico più grande ed esteso del mondo.

Il tradimento del mese

Non credevo proprio che quelli della Newtek cadessero così in basso. L'annuncio ufficiale

della nuova release 5.5 di Lightwave mi ha colto di sorpresa, ma soprattutto mi ha decisamente contrariato. Lightwave è nato, vissuto e primeggiato solo grazie ad Amiga, e ora con l'uscita della versione per PC è riuscito anche a imporsi nel mercato INTEL.Liano. Questo non significa assolutamente, per quanto mi riguarda, che questo inaspettato successo ottenuto su altre sponde, possa autorizzare la morte della versione Amiga. Nel comunicato ufficiale della Newtek (consultabile presso il sito www.newtek.com), non viene fatto ALCUN riferimento ad una possibile versione 5.5 per Amiga. E' inutile negarlo: è uno scandalo!!

Il comportamento della Newtek mi ha decisamente deluso ed è moralmente inqualificabile. Prossimamente cercherò di contattare il distributore italiano (Marco Salmini della DB-Line) affinché possa diventare portavoce di questa mia (e, credo, anche vostra) protesta. Quello che voglio e/o vogliamo sapere è semplicemente: PERCHE' ? Perché Lightwave 5.5 per Amiga non è stato ancora annunciato? Perché Newtek sembra essersi dimenticata di Amiga? Perché non prova a contattare Amiga International, Phase5, Village Tronic per cercare di trovare una strategia adatta a salvare il nome di Lightwave per Amiga? Dunque, il mio appello è: salviamo Lightwave per Amiga. Scriviamo a Newtek per far capire quanto sbaglierebbero tagliando fuori Amiga. Presto, grazie alla pronta collaborazione di DB-Line (che verrà immediatamente consultata dal sottoscritto), cercheremo di attivare una sorta di "raccolta-firme" in modo da dimostrare che Lightwave per Amiga può e deve ancora vivere! Un po' come è stato fatto per Imagine della Impulse.

A proposito di questo, è interessante notare che Impulse ha cominciato a seguire la strada giusta (prezzo basso, upgrade super-favorevoli, versione Amiga aggiornata assieme a quella PC) e questo ha dato, alla casa di Minneapolis, tante ed inaspettate soddisfazioni. Ora tocca a Newtek...



Games Preview

di Nicola Morocutti (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Un po' di preview questo mese e una mega lista con tutte le prossime uscite che giocheremo nei mesi futuri. Ecco cosa propone il nostro chef questo mese, speriamo che il menù sia di vostro gradimento.

Trauma Zero

A Pianeta Amiga abbiamo presentato in esclusiva il demo di un nuovo giuocone che pochi giorni prima aveva raggiunto la nostra casella postale. Il titolo in questione è Trauma Zero uno shoot'em up nel più classico stile di Project X, creato da un nuovo team che per ora vuole mantenere l'anonimato. Molti di voi dunque avranno avuto modo di vederlo in fiera e altri avranno visto il demo prelevandolo da Aminet (dove il sottoscritto l'ha "uploadato"), fatto sta che vi sarete certamente resi conto della qualità di questo titolo, dalla grafica eccezionale, dal sonoro curato e dalla tecnica veramente professionale che presenta scrolling a 1/4 di pixel in 256 colori e un numero spropositato di sprite su schermo. tutto ciò che abbiamo in mano al momento è quel demo non giocabile che ha fatto il giro del mondo scatenando curiosità ed interesse da più parti. Il programmatore ci ha promesso un demo giocabile a breve e tutti noi speriamo che mantenga al più presto la promessa. Voci di corridoio danno per certo un interessamento di Isona, Click Boom, Power Computing e Titan per accaparrarsi il gioco, vedremo chi la spunterà. Oltretutto la Phase 5 spinge per una versione Power PC da includere nel loro Demo CD che sarà distribuito assieme alle Power UP. Quello che è certo è che il gioco sta crescendo, saranno aggiunte nuove scene di intermezzo renderizzate, questa volta a tutto schermo, il modo a due giocatori e una infinità di nemici e livelli. Il programmatore sta introducendo anche nuovi effetti coreografici per rendere ancora più spettacolare l'azione. Non ci resta che pazientare qualche mese e sbavando intanto sulla demo e sulle foto. Ragazzi muovetevi!!!

Fortress of Fear

Avete visto Diabolo sul PC e avete detto: "Lo voglio?". Bene un gruppo di programmatori che si nasconde sotto il nome di Digital Reality Softworks sta per proporvi la recensione. Questo giuocone è stato annunciato un bel po' di tempo fa, ma per un certo periodo lo sviluppo è

stato interrotto facendone temere la cancellazione. Ora invece le linee di codice hanno ricominciato a scorrere e possiamo proporvi i primi esempi della stupenda grafica. Il tutto sarà un RPG con fasi arcade proprio come Diabolo, visto in isometrico e con una grafica incredibile. Il gioco richiederà come minimo uno 030/50Mhz, 4Mb di Ram, un lettore CD e ovviamente un HD. Il gioco sarà prodotto sia per AGA che per CyberGFX con una versione per Power PC che al momento è allo studio. Saranno presenti tutta una serie di scene animate di intermezzo create con programmi di grafica 3D oltre ad una gran quantità di livelli da esplorare tutti renderizzati. E' sicuramente la grafica più bella che si sia mai vista per un gioco del genere su Amiga. Al momento abbiamo a disposizione solo poche immagini, ma entro la fine dell'anno dovrebbe veder la luce un demo giocabile che potrà finalmente fugare tutti i dubbi che potrebbero aleggiare sulla giocabilità e sul sistema di controllo, aspetto fondamentale in un gioco del genere. La data di uscita è prevista per il 1998 inoltrato, vale comunque la pena di aspettare.

Genetic Species

Upgrade per il clone di Doom della Vulcan. Negli ultimi mesi ci sono stati notevoli miglioramenti sia nell'engine che nel gioco vero e proprio. Vediamo un po' di cosa si tratta. Innanzitutto il gioco non sarà solo uno sparatutto ma presenterà anche elementi puzzle sparsi per i 40 livelli che compongono il gioco. Ad ostacolarci troveremo anche 15 tipi diversi di nemici che disporranno in alcuni casi di un alto quoziente intellettuale che permetterà l'attacco in gruppo. Dal lato tecnico è stato aggiunto il supporto AHI che permetterà fino a 16 canali audio stereo, effetti luminosi per i proiettili e l'ombreggiatura in distanza. Ci saranno anche 30 minuti di sonoro digitale oltre che 200Mb di animazioni introduttive. Una grossa novità è rappresentata dal "Probe" una tecnica che vi permetterà di trasmettere dal vostro corpo verso quello di un altro personaggio del gioco prendendone il completo controllo e abbandonando il vostro vecchio esoscheletro. Vedremo come sarà implementato, ma promette decisamente bene. Il lato grafico è sempre più convincente sia grazie ai nuovi effetti speciali di cui parlavo prima, sia grazie al continuo miglioramento di texture e nemici.

Questo ben di Dio ha un costo dal lato hardware infatti servirà almeno un A1200 con 020, HD, CD 4X e 10Mb di Ram per far girare il gioco. E' prevista una versione AGA e una per CyberGFX/Picasso oltre che una per Power PC. Il gioco dovrebbe essere pronto per Natale, speriamo di poterlo giocare presto.

Watch your screen December

Finite le preview tradizionali, passiamo al mega-listonone delle prossime uscite, divise per software house. E' una cosa che a me è sempre piaciuta quando la trovavo sulle riviste, quindi provo a riproporvela sperando che possa incontrare il vostro favore. Per quanto riguarda il titolo di questo paragrafo è una citazione ad una vecchia pubblicità della Ocean che annunciava l'imminente rilascio di Batman the movie per C=64, visto che un po' di nostalgia non fa mai male l'ho ripresa...

Vulcan

Dalla Vulcan solita valanga di giochi oltre a The Strangers uscito questo mese, Uropa 2 e The Final Odyssey ormai pronti, ci aspettano nei primi mesi del prossimo anno **Breed 2001** il Sim City dello spazio che stiamo attendendo con ansia, **Diversia** il clone di Command&Conquer degli Ablaze (quelli di Strangers), **Genetic Species** di cui abbiamo appena parlato, **Hellpigs** la prima avventura grafica della casa inglese a presentare dialoghi doppiati e scene FMV, **Hard Target** il clone di Virtua Cop che sembra promettere meraviglie, **Scions of a Forgotten World** altro clone di Command&Conquer, **Wasted Dreams** un arcade adventure con una bellissima grafica e **Maim&Mangle** ed **Explorer 2260** prodotti in collaborazione con la World Foundry. Tutti questi giochi saranno solo su CD. Su floppy troveremo invece **3D Environment Construction Kit** un creatore di mondi 3D tutto da scoprire, **Jet Pilot expansion disk** con nuovi scenari per il discreto simulatore di volo della Vulcan e **Valhalla & the Charms of King Paul** quarto capitolo della saga che forse sarà pubblicato anche su CD. Per quanto riguarda la prolifica casa inglese è tutto, bisogna anche ricordare che sono disponibili progetti hardware come l'adattatore per joystick analogici per PC su Amiga.

Islona

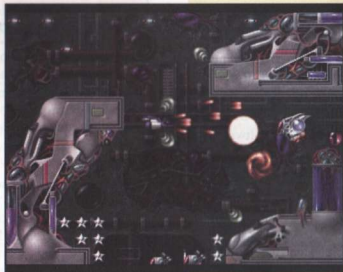
Dalla sussidiaria per i videogiochi del gruppo Epic Marketing stanno per arrivare **Sixth Sense Investigations** avventura grafica dell'italiana Cinetech, **Master Axe** un beat'em up molto bello graficamente, **World of Golf** uno squallido simulatore di golf che tenta di imitare Sensi Golf non riuscendoci per nulla, **Street Racer** conversione da Playstation del gioco della UBI Soft, molto bello a vedersi, speriamo sia anche giocabile, **Grand Prix Challenge** grandissima simulazione di Formula 1 che tutti conoscano sotto il nome di Alien F1, **Pinball Brain Damage** bella simulazione di flipper pubblicata in collaborazione con APC&TCP, tutta una serie di giochi per i più piccini basati sui personaggi di Hanna e Barbera e un gran numero di budget pubblicati in collaborazione con la Guildhall



Trauma Zero, devo aggiungere altro?

Guildhall

La casa inglese sempre molto attiva sul mercato Amiga si presenta con più di 100 budget disponibili (alcuni li trovate recensiti in questo numero), oltre a tutta una serie di giochi nuovi in arrivo nei prossimi mesi, si parte da **Street Racer** pubblicato in collaborazione con Islona, **Civilization CD** nuova versione del grande classico, **Basket Island** nuovo gioco degli autori di Fears, **Football Director 3** ennesimo capitolo della saga di questo discreto manageriale calcistico, **Gun Fury** simpatico rompicapo dei Binary Emotions (quelli di Speris Legacy e Minskyes Furballs), **White Death** e una decina di titoli della polacca Mirage software che verranno distribuiti probabilmente a prezzo di budget.



La grafica è stupenda, il sonoro anche, quando potremo giocarci? Presto, molto presto...

Titan Computers

La casa tedesca sta per pubblicare **The Shadow of the Third Moon** l'incredibile gioco degli italianissimi Black Blade che promette veramente scintille, **Brain Killer** un bel clone di Doom che, a giudicare dalle demo che abbiamo visto, sembra molto promettente e **Sword** un platform game di cui abbiamo visto solo alcune immagini tutto sommato di buona qualità. I titoli annunciati sono solo questi ma molti altri sono in via di negoziazione quindi aspettavatevi nuovi annunci presto.



Belli i nuovi effetti di Genetic Species, vero?

Sadeness Software

La Sadeness è entrata da poco nel mondo dei videogiochi ma i suoi primi due titoli sono già successi annunciati, stiamo parlando di **Foundation** di Paul Burkey l'ottimo clone di The Settlers che dovrebbe essere ormai disponibile e di **onEscapee** il fantastico clone di Flashback degli Invictus Team che, dal demo da noi visionato, riesce a dare parecchi punti anche al suo blasonatissimo avversario. Altri giochi seguiranno a breve, c'è chi parla di Forgotten Forever il bel clone di C&C come probabile prossima uscita, vedremo.



Piccolo esempio della grafica di Fortress of Fear, tutta renderizzata e di ottima qualità.

Alive Mediasoft

La nuova società nata dalle ceneri della sezione giochi della Direct Software pubblicherà a breve **Phantasmagoria** il thriller-horror della Sierra che occuperà la bellezza di 7CD, **The Haunted** un'avventura grafica in 2CD condita da filmati in FMV autoprodotta dalla Alive e tutta una serie di conversioni da PC/Mac tra le quali spiccano Doom 1 e 2 e Dark Forces. Aspettiamo con ansia demo e notizie dai volenterosi inglesi.

Spettacolare e fotografica la presentazione di *Fortress of Fear*, impressionante non è vero?

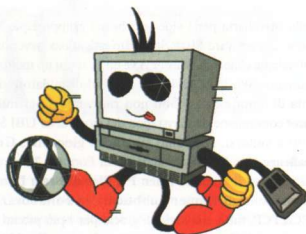


Altri

In questo paragrafo finale incontriamo la Click BOOM con il suo *Myst* ormai alle porte, la Aurora Works con *Hower Bomber* un clone di *Dynablasters* e *The Obelisc* e *Betrayed*, la New Generation software che ha ormai rilasciato *Trapped 2* (recensito il mese prossimo) e sta per pubblicare *Cliff Danger* e la APC&TCP di cui abbiamo dato ampio resoconto lo scorso numero. Oltre a queste grosse società non dimentichiamoci di tutti i produttori indipendenti che stanno cercando distributori. Tra questi gli Underground Software con il loro *The Golem*, i The Real Ologram con *Olo Fight*, i Prolusion con *Gilbert Goodmate* e tanti altri che stanno lavorando in segreto per portare a termine i loro capolavori. Oltre a questi segnaliamo anche la Geosync Media che distribuirà tutto il suo nuovo catalogo (che comprende anche *Star Fighter 3D* anticipato lo scorso numero) attraverso i canali Shareware.

Conclusioni

In conclusione, da questa ampia panoramica del software Amiga (che non vuole essere omnicomprensiva) emerge un gran numero di software in arrivo che non può non rinfancare la nostra speranza di rinascita. Speriamo solo che Amiga Int. riesca a far rientrare nella scena anche dei grossi nomi del mercato PC, sarebbe un bel regalo di Natale. Ci vediamo l'anno prossimo con ancora tanto software.



Trucchi & Barbatrucchi

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

E' arrivato ancora il momento dei trucchi, se siete bloccati in qualche livello di questo o quel gioco o se cercate qualche aiuto, beh provate a cercare qui sotto e magari troverete la soluzione ai vostri problemi...

James Pond 3

Se avete ancora qualche difficoltà in questo vecchio platform della Millennium, provate a digitare durante la partita **NIGHTMARE**, a questo punto premendo F10 entrerete nel "chat screen" dove potrete modificare alcune cosucce del gioco. Per ritornare a giocare basta premere Esc.

Gloom

Nello schermo delle opzioni scegliete "About Gloom" e premete Help assieme al tasto di fuoco del joystick. Lo schermo dovrebbe lampeggiare. A questo punto cominciate a giocare e premendo i tasti da 1 a 5 potrete avere tutte le armi (premendoli più volte aumenterete la potenza delle stesse) e con i tasti 0 e Help avrete rispettivamente energia in più e la possibilità di saltare i livelli. Più di così...

Watchtower

In questo clone di Rambo della defunta OTM, se inserite questi codici al posto di quelli di protezione (che vanno comunque inseriti dopo) avrete delle simpatiche sorprese:

Livello 1 - 14127
 Livello 2 - 15364
 Livello 3 - 56094
 Livello 4 - 85488
 Livello 5 - 19491
 Livello 6 - 02179
 Vite infinite - 54266
 Granate infinite - 47773
 Tempo infinito - 68978

Naughty Ones

Serve aiuto nel simpatico platform della Interactivation? Beh, se così fosse provate a scrivere **Joshua** nello schermo dei titoli sare-

te ricompensati con le viste infinite!

Siamkill

Per poter giocare più a lungo all'ottimo flipper della 21st Century, provate a digitare **LONGPLAY** prima di iniziare la partita, quando cioè il tavolo scrolla su e giù. A questo punto un messaggio dovrebbe confermarvi che potrete godervi ben 5 palline al posto delle usuali 3. Se volete invece leggere dei messaggi segreti dei programmatori provate a digitare nello stesso modo di prima: **DANIEL, WHIPLASH, BARRY, COW, CHEAT, IAIN** o **KLAUS** e vedete un po' che succede.

Ultimate Soccer Manager

Anche per il bel manageriale della Daze ecco un simpatico trucchetto che vi permetterà di trionfare in tutte le partite. Basta inserire come proprio nome **MAKE BELIEVE** e durante la partita premendo i seguenti tasti potrete avere grossi vantaggi. Con 1 vincerete 1-0, con 2 2-0 con 3 3-0, con Esc si esce dalla partita conservando il punteggio attuale, con G si segna subito un gol e con M vi ritroverete sul vostro conto 100.000 sterline in più.

Legends

Eccovi tutti i codici per questa simpatica avventura della Guidhall

America - è l'inizio!
 Cina - PMOJENEPM
 Inghilterra - MPNJOMMO
 Egitto - PEMJJKJ
 Nave aliena - MDLJJKKD
 Finale - MCKJTLAN

Fine

Come già finito? Per questo numero direi proprio di sì, mi pare di avervi segnalato trucchi per un gran numero di giochi, comunque il mio invito resta sempre a farvi vivi via e-mail (il mio indirizzo lo conoscete, visto che è scritto in cima all'articolo!) segnalandomi trucchi nuovi da voi scoperti, su non siate timidi...

Games Review

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Si avvicina il periodo natalizio (tanti auguri a tutti!) e il software comincia ad arrivare copioso sulla mia scrivania, ansioso di essere recensito.

Da questo mese proviamo ad introdurre a fine recensione dei voti sintetici che rappresentano nel bene o nel male il nostro giudizio sul gioco. Al momento non sono numerici come alcuni ci avevamo chiesto ma basta che vi facciate sentire e le cose potrebbero cambiare.

TFX

Alla fine gli inglesi di CU Amiga ci sono riusciti. Questo titolone dei DID era infatti pronto da circa due anni e giaceva ad accumulare polvere nei magazzini della Ocean ormai disinteressata alla pubblicazione. Qui sono intervenuti gli amici di CU, una tra le maggiori riviste inglesi per Amiga, che hanno acquistato i diritti del gioco e lo hanno inserito nel loro CD. TFX è comunque una versione Beta perfettamente stabile che però manca di alcuni particolari di presentazione presenti nella controparte PC e che non erano stati ancora inclusi prima che si decidesse di abbandonare il progetto. Comunque il gioco c'è tutto con tutte le missioni e i dettagli grafici della controparte Intel. Già che ci siamo partirei dall'aspetto grafico, probabilmente la caratteristica principale di questo gioco. L'engine 3D utilizzato è molto potente infatti permette di gestire un gran numero di poligoni sullo schermo a velocità relativamente elevate anche con processori di fascia bassa. Quello che vedremo sullo schermo non sarà comunque solo un ammasso di forme geometriche squadrate, ma potremo gustarci l'occhio grazie all'utilizzo intensivo di gourad shading e texture mapping che rendono l'ambiente molto più realistico e colorato. Tutto ciò ovviamente influisce sulla velocità di esecuzione quindi vi consigliamo almeno uno 030/50MHz dove il gioco, a dettaglio massimo, raggiunge tranquillamente i 10/12 fotogrammi al secondo che garantiscono una discreta giocabilità. La grafica di contorno è molto curata con un buon numero di immagini renderizzate. Ottima anche l'introduzione della "cabina virtuale" che ci permette di girare la testa all'interno dell'abitacolo in tutte le direzioni e oltretutto l'intera cabina è tappezzata di texture che danno molto più realismo. Grande e vario anche il numero delle visuali esterne che permettono di osservare il nostro aereo da tutte le angolature possibili. Approposito di aerei ci

troveremo a combattere a bordo di un Eurofighter 2000 o di un F22 in varie regioni del mondo. Grande il numero di missioni che si dividono in missioni addestrative e campagna di guerra vera e propria, garantendo una grande varietà di gioco. Ottimo anche il lato sonoro con buone musiche e tutta una serie di frasi digitalizzate che costituiscono i messaggi provenienti dalla base.

Conclusioni

TFX è sicuramente la migliore simulazione di volo per Amiga grazie ad una tecnica notevole (molto superiore a JetPilot della Vulcan) e ad una giocabilità molto alta. Ci sentiamo di consigliarlo a tutti i fanatici del genere ma non solo, visto che viene venduto al ridicolo prezzo di 22000lire, quindi penso che tutti possano permetterselo. Per chiudere con una citazione dotta, come direbbe Sofia Loren, "accattatev'illo".

Giudizio: Ottimo

Flyin High

Dalla tedesca APC&TCP è finalmente arrivato l'agognato पास contenuto il giuocone dei PURE Design. Il primo gioco di guida per Amiga in 3D texture mapping è giunto sul mio fido A1200, vediamo dunque di scoprire di cosa si tratta. Flyin High è sostanzialmente un gioco di corsa arcade che ci pone su una pista con l'obiettivo di arrivare primi in modo da vincere soldi a sufficienza per migliorare il nostro aereo e per riparare eventuali danni. Lo stile di gioco ricalca un po' il vecchio Super Cars 2 della Gremlin dove gruppi di auto si affrontavano lungo un percorso a colpi di missili e spintoni non troppo regolari, anche qui le cose funzionano più o meno allo stesso modo anche se l'impostazione grafica ha subito un notevolissimo miglioramento. Tutto il gioco è in 3D texture mapping con una grande quantità di elementi presenti sullo schermo e con una buona qualità delle texture utilizzate, tutto ciò obbliga ad avere almeno uno 030 visto che anche riducendo la finestra al minimo (160x128) l'aggiornamento grafico su un 1200 base (con però almeno 4Mb di fast) non è certo dei migliori. Il gioco, essendo su CD, presenta tutta una serie di animazioni renderizzate introduttive ai livelli, molto brevi, ma di pregevole fattura. Buono anche il commento sonoro con un

discreto numero di musiche e di effetti sonori. Molto varie le piste che presentano 4 ambientazioni (città, foresta, polo nord e giungla) tutte realizzate in modo vario e con una ottima grafica. Bello, anche se richiede processori ultra pompati, il modo a 4 giocatori simultanei sullo stesso schermo dove ci si può sbizzarrire nelle bastarde più bieche aumentando il divertimento. Fino a qui tutto rose e fiori ma purtroppo le spine si fanno sentire in due campi molto importanti il sistema di controllo e la difficoltà. Il primo è veramente scomodo, non perché obblighi a strane convulsioni col joystick, ma perché è impreciso e causa il più delle volte il testacoda involontario della macchina. A poco serve regolare la sensibilità del joystick nell'apposito menù. La difficoltà invece è a volte esagerata visto che gli avversari difficilmente sbagliano e che noi siamo costretti a fare slalom tra ostacoli e curve a gomito col solo ausilio dell'orrido sistema di controllo di cui prima quindi il più delle volte ci si smalta su di un muro o si finisce in testacoda.

Conclusioni

Gioco difficile da giudicare questo dei PURE, da un lato è tecnicamente esaltante e ben realizzato sotto ogni aspetto formale, dall'altro è quasi ingiocabile in alcune sezioni frustrando non poco il giocatore. Non so, fate un po' voi, io mi ci sono divertito per un po' ma visto che speravo di trovarmi a recensire un gioco di corso vero e proprio e non un arcade un po' moschetto alla fine mi sono stancato. Se vi piacciono i giochi alla Super Cars 2 (per chi se li ricorda) compratelo, altrimenti aspettate e mettetevi via i soldi per qualcosa'altro.

Giudizio: Sufficiente

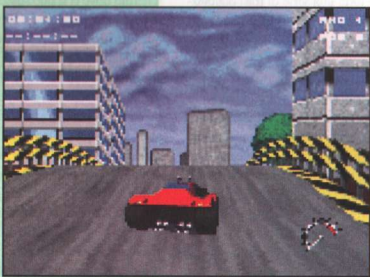
The Strangers

La Vulcan continua a sfornare giochi con una frequenza impressionante e praticamente non passa mese senza che ne necessiamo uno, il bello è che sembra abbiano ottimi riscontri nelle vendite quindi non potrebbe andare meglio per la coraggiosa software house inglese. Il gioco che stiamo per recensire appartiene alla sempreverde categoria dei picchiaduro stile Double Dragon che da anni allietano le nostre serate a suon di cazzotti e calci sulle parti "delicate" degli avversari. Il gioco, che è disponibile solo su

Ecco Strangers, la grafica non è proprio eccezionale vero? Almeno il gioco è divertente per un po'



Flyin' High in bassa risoluzione, così è giocabile anche su macchine poco espansive.



CD ed è il titolo d'esordio della nuova MEGA series, si presenta molto bene con belle schermate renderizzate d'introduzione accompagnate da una voce che narra in modo molto enfatico la storia che sta alle spalle del gioco. Il tutto è in inglese ma ci sono gli ottimi sottotitoli di Paolo D'urso, bravissimo coder italiano che ho avuto oltretutto la fortuna di conoscere a Pianeta Amiga e di cui spero di potervi proporre presto delle recensioni dei suoi nuovi progetti (Paolo fatti vivi!), che si è prestato di aiutare la Vulcan nella localizzazione dei loro giochi nella nostra lingua. Dopo questa introduzione perde una bella animazione in FMV molto ben fatta che presenta un duello tra due auto una delle quali è del mafioso che dovremo arrestare a fine gioco. Fin qui tutto bello e esaltante (anche se sul mio CD 4x l'animazione non è proprio fluidissima). Arriva poi il menù delle opzioni dove possiamo scegliere la modalità di gioco tra arcade, death match e pratica (simpatica sezione d'allenamento contro due avversari-fantocci che ci permettono d'impraticarci con i controlli del gioco) e il metodo di controllo (oltre ad una serie di opzioni minori) che può essere via joystick (ne sono supportati sino a 4!) o tastiera. A questo punto si parte con il gioco e qui le cose si fanno più buie, la grafica è, come era ben visibile anche dal demo di Aminet, molto colorata ma un po' bruttina a con uno stile decisamente amatoriale sia negli sfondi che nei personaggi, orribili poi le facce sul pannello di controllo. Il lato sonoro è sempre vivido e presenta discrete colonne sonore e i soliti effetti di lotta. La giocabilità è su buoni livelli ed è aiutata da uno stile di gioco ultra collaudato che permette subito di entrare nel vivo dell'azione. La longevità è garantita dal buon numero di livelli anche se la monotonia dell'azione potrebbe spingervi presto ad abbandonare tutto.

Conclusioni

In definitiva questo giochillo non ci è dispiaciuto, certamente avrebbe potuto essere realizzato meglio soprattutto nell'aspetto grafico. Per il resto ci siamo con una buona giocabilità specialmente nei modi a più giocatori e con una realizzazione tecnica accettabile, che presenta su Amy cose ancora (per poco) molto rare come parlato digitalizzato e scene in FMV. Se vi piacciono i giochi di questo genere potreste trovarlo una buona spesa.

Giudizio: **Buono**

Robossy's Mission

Da una sconosciuta software house svizzera ci è arrivato questo "pacco" contenente un gioco su CD decisamente misterioso. Subito pensavo ad uno shoot'em up poi a un clone di tetris (la documentazione è molto chiara), ma poi ho scoperto che si tratta di un clone di Bombuzal, vecchissimo gioco di casa MirrorSoft (pace all'anima sua). Lo scopo del gioco è di ripulire lo schermo da delle tessere colorate passandoci sopra nel corretto ordine, sembra facile ma ovviamente tutto è molto incasinato. Voi ora direte, bello! se è tipo Bombuzal siamo a posto visto che il suddetto titolo aveva una grafica veramente bella per i tempi, un sonoro altrettanto valido ed una giocabilità eccellente e ora questo gioco che è solo per 1200 ed è solo su CD farà faville. Purtroppo devo rispondervi che non è così, visto che il piccolo giochino della FraDo-Soft è minimale sotto tutti gli aspetti con una grafica minimale e mal disegnata che poteva essere fatta anche su C=64, senza alcuna animazione e con un sonoro non certo esaltante. Un completo sfacelo insomma? Beh, non proprio visto che la giocabilità è su livelli

About Games	
Nome prodotto: Flyin' High	Nome prodotto: Robossy's Mission
Produttore: ATC&TCP	Produttore: FraDo-Soft
Distributore: C.A.T.M.U. snc Casella Postale 63 10023 Chieri (TO) Tel. 011/9415237 Fax. 011/9415237 e-mail: solo3@chierinet.it solotre@mbox.vol.it	Distributore: FraDo-Soft Dorfstr. 19 Po Box 22 CH-9472 Grabs Switzerland e-mail: FraDo-Soft@mail.com
Configurazione minima: Amiga 1200 con 6Mb di Ram.	Prezzo: 25DM circa 25000 lire
A favore: Tecnicamente innovativo, bella la grafica.	Configurazione minima: Amiga 1200, CD Rom.
Contro: poca giocabilità.	A favore: nulla di rilevante.
	Contro: Gioco di livello PD decisamente poco appetibile.

accettabili a patto che vi piaccia il genere (che io personalmente detesto) e che la longevità è garantita dal numero di livelli intorno alla quarantina. L'unica cosa bella sono le immagini che ci accompagnano tra un livello e l'altro, simpatiche signorine con pochi veli che "liberiamo" portando a termine i livelli ci sol-lazzeranno con le loro figure slanciate e staturate (uhm, vabbè forse sto esagerando).

Conclusioni

Che dire di questo Robosky's Mission. E' un giochino di livello PD che costa la bellezza di 25000 lire. Non so voi ma a me sembrano un po' tantine. Comunque se non mi credete e volete dare una mano ai prodi svizzeri acquistando il gioco, beh loro non se ne avranno certo a male anche se a voi dopo un po' potrebbe puzzare di fregatura...

Giudizio: **Insufficiente**

Budgets vari

Visto che per pochi giorni non faremo in tempo a proporvi in questo numero le recensioni di Uropa 2 e Trapped 2, ho pensato di allietarvi l'attesa del prossimo numero con un bel po' di budgets usciti in questi mesi, che troverete presso i distributori italiani a prezzi molto convenienti, che potranno allietare le feste natalizie con ore di sano divertimento amighista. Ogni micro-recensione presenterà i principali pregi e difetti del gioco uniti ad un giudizio sintetico finale, questa decisione è dettata dal fatto che sono giochi famosissimi di cui avrete sicuramente sentito parlare gli anni scorsi.

Theme Park

Il grande classico dei Bullfrog torna sui nostri monitor. Theme Park è un gioco manageriale in cui dovremo costruire e amministrare un parco dei divertimenti. Il tutto è gestito da una comoda visuale aerea che ci permette anche di scoprire cosa ne pensano i visitatori del nostro parco. Lo scopo è quello di diventare il possessore del maggior numero di parchi al mondo. Il gioco ha una profondità notevole (variabile con il livello di difficoltà) che permette ad esempio di decidere quanto zucchero mettere nel caffè o quanto sale mettere nelle patatine. Il tutto è arricchito da una grafica molto bella e da un sonoro minimale ma simpatico. Molto bella anche l'introduzione. Alta la giocabilità ed elevatissimo il divertimento se vi piace il genere. Oltretutto è anche localizzato in italiano.

Giudizio: **Ottimo**

About Games	
Nome prodotto: The Strangers	Nome prodotto: TFX
Produttore: Vulcan Software	Produttore: Ocean Software
Sito WEB: http://www.vulcan.co.uk	Distributore: CU Amiga Magazine e-mail: cu-amiga3@cu-amiga.co.uk
Distributore: C.A.T.M.U. snc Casella Postale 63 10023 Chieri (TO) Tel. 011/9415237 Fax. 011/9415237 e-mail: solo3@chierinet.it solo-tre@mbox.vol.it	Prezzo: 22.000 Iva inclusa.
Configurazione minima: Amiga 1200, CD Rom 4X.	Configurazione minima: Amiga 1200.
A favore: Bella la presentazione e buona la giocabilità.	A favore: molto curati sia grafica che sonoro.
Contro: Grafica in game molto "artigianale", non è innovativo.	Contro: Lento su macchine non accelerate.

UFO: Enemy Unknown

Grande capolavoro della Microprose questo gioco. Alla guida di un gruppo di arditisti dobbiamo difendere la terra dalla minaccia aliena costruendo basi per tutto il globo e combattendo poi sul campo gli invasori. Graficamente il gioco è realizzato magistralmente con un ottimo uso dei 256 colori (la versione ECS è invece un po' più scarsa), con buone animazioni e una varietà di ambienti notevolissima. Il sonoro è bello ma non troppo vario, comunque non è essenziale in giochi del genere. I punti forti sono giocabilità, varietà e profondità garantite dal sistema di controllo molto efficace e dal gran numero di missioni e di scoperte possibili. Un must per tutti gli appassionati di ufologia che non disdegnano i giochi strategici con elementi arcade.

Giudizio: **Ottimo**

Super Skidmarks

Gioiellino della Guildhall questo seguito di uno tra i giochi di guida più belli mai scritti per Amiga. Ci troveremo ancora una volta a bordo di auto molto fantasiose a gareggiare in piste altrettanto "particolari". Il tutto è condito da un modo multiplayer (fino a 4 giocatori) molto ben realizzato, alla possibilità di giocare in Hi-Res (utile nel multiplayer), di avere dei carrelli aggiunti per aumentare la difficoltà e di poter

creare le proprie macchinine tramite Imagine. La giocabilità è elevatissima specialmente quando ci sono più giocatori umani ad affrontarsi. Il sonoro è carino ma non speciale, mentre la grafica è molto ben realizzata con auto piccole ma dettagliatissime e con tante piste molto varie tra cui scegliere. Se tutto ciò non vi bastasse è disponibile anche un data disk con nuove auto e tracciati.

Giudizio: **Ottimo**

Conclusioni

Lo spazio è finito comunque ci rivedremo sul prossimo numero con tante nuove recensioni. A questo punto laciatemi salutare tutti gli amici di Rieti dove, per più di un mese, ho frequentato un corso offertomi dal solito esercito italiano. Un saluto anche a tutti gli amici di Feltrè dove sto continuando il mio servizio militare, che speriamo finisca presto! Un sincero Buon Natale a tutti e un altrettanto sentito Felice Anno Nuovo. A Natale oltretutto compirò 21 anni di cui 8 passati con Amiga, sono tanti (quelli con Amiga ovviamente) ma la voglia di continuare a combattere e a sperare c'è ancora, spero che sia così per tutti voi.

"Devi impazzire"
Firmato ex-caporale istruttore Iurillo
7/87



Amy Resource 5 e la prima parte di uno special dedicato ai CD che girano su ShapeShifter, sono l'argomento di questo mese.

Tutto su Amiga!

di William Molducci (will@sira.it)

Amy Resource compie un anno (EAR dieci) e lo festeggia nel modo migliore con l'uscita del volume 5, al cui interno si possono trovare software registrati e completi del calibro di DrawStudio 2 Lite, il gioco commerciale Mikro Mortal Tennis, e i demo di programmi e game quali Cinema 4D V4 e Gloom 3. Il primo anno di vita dell'iniziativa di Luca Danelon (Interactive) viene celebrata anche dal contenuto dell'omonimo cassetto, che propone tutte le copertine dei cinque volumi ufficiali e le bozze (alcune in bianco e nero) di Eric Schwartz (autore degli originali Picture Disc), a cui si devono aggiungere il numero Zero e la versione per il mercato Europeo/U. S. A. Un altro contributo particolarmente interessante riguarda la gallery degli utenti di #AmigaITA (consultabile tramite iBrowse o altro browser), realizzata a cura di Alex Pagnoni, che contiene dati, fotografie e schermate del Workbench degli utenti di questa importante iniziativa. Per migliorare il supporto agli archivi di Amy Resource è stato potenziato "ARFind", che permette ora di compiere ricerche sulla serie completa dei volumi, inoltre, è stato approntato "ARQuest", un questionario interattivo (cassetto Tools), che ha lo scopo di fare conoscere alla produzione i gusti e le richieste degli utenti, il file generation può essere successivamente stampato o inviato via e-mail.

Contenuto

La rivista in HTML contiene un articolo di Simone Tellini, dedicato a DICE, il compilatore ANSI-C di Matthew Dillon, di cui vengono descritte le caratteristiche principali, le funzioni, la fase di installazione e i punti critici, con il supporto di alcune immagini. La versione 3.15, comprensiva di eseguibili, documentazione e sorgenti, è inserita all'interno della directory in cui sono contenuti i programmi registrati. Tra le rubriche segnaliamo una selezione di siti Web, curati da Danelon, l'annuncio ufficiale di IPISA 1997, alcune mailing list per Amiga (notiamo la mancata citazione di quelle di EAR e 3000+ Computer Graphics), inoltre, è presente una nuova rubrica dedicata ad Internet, il cui primo numero è naturalmente riservato ad Aminet, l'archivio ufficiale dei programmi di pubblico dominio e Shareware, nato da un'idea dell'oramico urban Muller. All'interno del drawer "Rivista" è presente il

secondo numero di "X Magazine", dedicato agli UFO e ai misteri, che propone la traduzione in italiano di "Cosa cadde a Dalnegorsk", la cittadina russa, che fu luogo di numerosi e complessi avvistamenti UFO. Tra gli appuntamenti fissi segnaliamo i siti dedicati al mistero (non poteva mancare X-Files di Chris Carter) e i notiziari telematici curati dal C. I. S. U., acronimo di Centro Italiano Studi UFOlogici, con i numeri che vanno dal 7 maggio al 3 settembre 1997. Altre pagine propongono una gallery fotografica, con interessanti sequenze riguardanti l'avvistamento in Australia nel 1994, da parte di alcuni ragazzi, a cui segue anche un'intervista realizzata da Andrea Bovo, articoli sulle mutilazioni di animali e la vita nell'Universo.

Iniziamo la nostra navigazione entrando nella sezione in cui è inserito il materiale grafico, dove si possono trovare animazioni, immagini, texture, clipart, oggetti 3D e grafica per le pagine Web. Rispetto al volume precedente di Amy Resource, la parte riservata alle animazioni è stata debitamente riempita, tra tutte segnaliamo quella di Babylon 5 Battle e naturalmente anche quelle realizzate con Cinema 4D della Maxon. Un approfondimento particolare lo merita il cassetto delle immagini, il cui contenuto si sviluppa nelle fotografie provenienti dalla missione su Marte di Pathfinder, una selezione di Eric Schwartz, gli screenshot dei giochi Myst e Foundation, e due artisti digitali del calibro di John Rixon e Sandy Gardner.

Continuiamo l'esplorazione aprendo il drawer "Software" (dove sono inseriti i programmi del Cd) selezionando la directory "Registrato", il cui pezzo forte, come vi abbiamo già anticipato, è rappresentato da Draw Studio 2 Lite, il programma di grafica vettoriale, realizzato da Graham e Andy Dean. Tramite il classico Installer le operazioni di installazione si svolgono senza problemi, le versioni disponibili sono quella per processore 68000 e ottimizzazione in virgola mobile per FPU 68881; uno degli inconvenienti, che abbiamo riscontrato riguarda la contemporanea presenza dell'utilissimo "MagicMenu", che causa il blocco del programma e dell'intero sistema, nel momento in cui si accede ad alcuni menu, vi consigliamo quindi di disabilitarlo. Per poter avere la full version si devono spendere 29.95 sterline per quella su floppy e 39.95 se si preferisce il Cd, in questo modo non si avranno i limiti determinati dalla

mancanza del supporto per CyberGraphX, TurboPrint, stampa a 24 bit, esportazione in PostScript e 24 bitmap e curve su testi.

Per gli immaneabili momenti ludici è disponibile il gioco "Mikro Mortal Tennis", un divertente game in cui il giocatore si misura in un torneo o semplicemente in una più rilassante amichevole, un'altra modalità è quella riguardante la fase di allenamento e un torneo tra "amici" (sino ad otto). Il programma gode anche di un ottimo supporto testuale in italiano, che non manca di illustrare le varie procedure d'installazione su floppy o hard disk e dispone anche di una guida dedicata ai numerosi problemi che potrebbero verificarsi e alle modalità di salvataggio dei dati.

Tra i patch più interessanti segnaliamo quello di Directory Opus Magellan da 5.6x a 5.62, Personal Paint 7.1 (si deve possedere la versione 7.0), TurboPrint 5.02, SAS-C 6.58 e l'immaneabile nuovo upgrade di TurboCalc (4.05). Poing 5 di Paul van der Valk è il protagonista della sezione giochi, soprattutto per i nostalgici del mitico Arkanoid, così come "Rush Hour". Nel cassetto riservato agli emulatori sono disponibili "Frodo", "Magic64" e "The A64 Package" dedicati all'immortale Commodore 64, altre board "emulate" sono il Vje 20, ZX-Spectrum, MSX, GameGear, GameBoy, Amstrad CPC, V2600 (Atari 2600 video game system) e dulcis in fondo la versione 0.27 di "Mame", ottimizzata per processori 68030 e 040. Il contenuto della sezione, riservata ai programmi di grafica, si rivela una buona occasione per procurarsi alcune utilità di indubbio interesse, quali possono considerarsi i viewer per file QuickTime, AVI (purtroppo non viene supportata la diffusa compressione Intel Indeo 3.1), animazioni IFF Anim3/5/7/ e 8 e YAFPA (per CyberGraphX). Altri programmi disponibili sono PhotoAlbum, di cui vi abbiamo parlato in altre occasioni, l'onniprense Visage e il sistema Picasso 96.

"GFCon" di Dirk Farin è un prezioso convertitore grafico, che supporta i più diffusi formati tra cui anche TIFF, Targa, PCX, BMP, GIF e JPEG, le immagini possono essere quindi convertite in ILM, PCX, GIF, JPEG, RGB-Raw e Postscript, il sistema minimo richiesto comprende 4 Mbyte di Ram, le versioni disponibili supportano i processori 68000 e 020.

Tra le utility per il Workbench, segnaliamo "FullPalette" di Massimo Tantignone, un patch

che, utilizzato con il suo editor di preferenze, permette di definire e salvare tutti i 256 colori del Workbench e non soltanto otto, così come accade con quello standard. In particolare viene reso possibile decidere quali colori debbano essere "bloccati", in modo che questi non siano modificati dai programmi che girano sullo schermo, e anche quali colori possano essere lasciati a disposizione di IPrefs e altri applicativi.

McFiler è un programma, realizzato dall'italiano Roberto Bizzari, ideato per catalogare e gestire archivi su floppy disk, hard disk o altro dispositivo, mediante alcune funzioni è possibile rintracciare in modo veloce un file, visionare o scompattare il contenuto di un archivio, rinominarlo o cancellarlo. Abbiamo citato numerose volte McFiler, all'interno di questa rubrica, ecco quindi che non potevamo esimerci dal segnalargli la disponibilità della release 5.0, che risulta quasi interamente riscritta e a cui sono state apportate numerose migliorie. Tra le tante funzioni citiamo Fit Disk e Single Disk, le quali consentono rispettivamente di ottimizzare il riempimento di un disco e la ricerca di uno spazio appropriato, all'interno di un floppy già utilizzato, per l'inserimento di un determinato archivio. Il programma è fornito nella doppia versione per processori 68000 e 020, la limitazione della versione non registrata riguarda esclusivamente il numero massimo di file archiviabili, che non possono essere superiori a 250, il contributo richiesto è di sole lire 20.000.

All'interno della directory "Programmazione" è inserito "Interface Editor", con il quale si possono progettare interfacce utente GadTools per i programmi. Le caratteristiche principali di IEeditor v2.0 comprendono una completa interfaccia utente intuition/gadtools, la possibilità di editare su numerose risoluzioni di schermo, supporto per tutti i tipi di gadget GadTools, pieno controllo sui flag e sulle tags delle finestre, fonti di carattere selezionabili dall'utente per ogni gadget, finestre multiple, porta ARexx e supporto di moduli esterni.

Appunti

L'appuntamento con il nuovo volume di Amy Resource è stato come al solito puntuale e proficuo, ancora una volta la Interactive ha regalato ai suoi utenti una serie di programmi di notevole interesse e divertimento, quest'ultimo riferimento riguarda la presenza di Mikro Mortal Tennis.

Il restante materiale risulta indispensabile per coloro che non dispongono di un accesso ad Internet e quindi non possono prelevare i programmi da Aminet, ma anche in questo caso difficilmente si sarebbe potuta realizzare un'ottima selezione, come quella inserita all'interno della sezione immagini.

Speciale ShapeShifter & Cd Rom

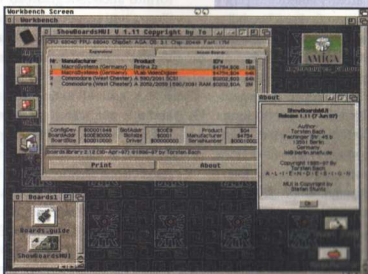
Da molto tempo si sente la mancanza di un'enciclopedia realizzata per Amiga, che sia in lingua italiana e che comprenda estensioni multimediali quali audio, video ed immagini. Attualmente il mercato è privo di questi prodotti, ma per chi dispone di una configurazione cosiddetta media, quale può considerarsi quella basata sui processori 68030/040, dieci o più Mbyte di Ram, Cd Rom e una scheda grafica, sono reperibili numerose opere nel doppio formato Windows/Mac. Ecco quindi che avvalendosi di ShapeShifter, l'ottimo emulatore Macintosh realizzato da Christian Bauer, si può accedere, con profitto, ad un vasto parco software interamente in italiano ed altamente educativo. Nel nostro caso abbiamo utilizzato un A400025 MHz, con 18 Mbyte di Ram, Cd Rom 8x, senza nessuna scheda grafica, ottimizzando il display grafico con il driver



Panoramic a all'interno dei cassette di AR 5, come potete notare nel drawer "Registrato" si trova la versione lite di Draw Studio 2.



Draw Studio è stato realizzato da Graham Dean e Andy Dean.



"Show Boards" (richiede la MPU) è un'utilità che mostra le caratteristiche delle schede inserite nel proprio sistema.



"Gli anni della Guerra Fredda" prende in esame il periodo che va da Valta ai giorni della guerra del Golfo, passando per il Vietnam e l'era di Ronald Reagan.

Savage_040/060_Vblank (256 colori), la cui versione Shareware è liberamente reperibile sui nostri Cd o su Aminet. Chi dispone di una scheda grafica ha il vantaggio di poter far girare le animazioni ad una velocità migliore, in caso contrario gli unici problemi riguarderanno soltanto questo tipo di applicazione, infatti, ci siamo preoccupati di selezionare esclusivamente quei prodotti che hanno minime esigenze di sistema.

La guerra Fredda

Il primo Cd preso in considerazione si intitola "Gli anni della guerra fredda", un'opera multimediale che prende in esame il periodo storico che va dal 1945 fino al 1991, più conosciuto come l'epoca della guerra fredda. L'opera si propone di far conoscere l'attività del complesso militare-industriale U. S. A. da Yalta fino alla guerra del Golfo.

Per fare questo vengono messi a disposizione una ricca serie di filmati, documenti audio, immagini e testi, come si può facilmente intuire la struttura ricalca quella di un vero e proprio film, la cui trama si sviluppa, come un thriller, nei lunghi anni di confronto Est-Ovest, nel corso dei quali il mondo ha vissuto sotto l'incubo dell'annientamento nucleare. In particolare sono disponibili 82 minuti di filmati (la loro fluidità vi stupirà), 59 minuti di audio, 29 interviste a storici, economisti e scienziati, alcuni filmati risultano inediti e provengono dagli archivi americani. Tra i tanti protagonisti citiamo Stalin, Churchill e Roosevelt, che a Yalta decisero che, alla fine della seconda guerra mondiale, il mondo sarebbe stato diviso in zone di influenza, stabilite in base ai territori occupati dai rispettivi eserciti. L'introduzione è resa sotto forma di filmato (può essere disattivata), che purtroppo, anche se scorre in modo abbastanza fluido, viene interrotta più volte dall'intervento parlato (ci riferiamo sempre alla configurazione da noi utilizzata). Questo inconveniente in seguito si è presentato molto raramente (quasi mai), e bisogna tenere in considerazione il fatto che quasi tutto il progetto si basa sul binomio audio/animazioni.

L'opera si sviluppa attraverso 11 capitoli principali: il prezzo della guerra fredda, il mondo dopo Hiroshima, la dottrina Truman, la guerra di Corea, il complesso militare industriale, la magia dell'atomo, l'era dello Sputnik, il progetto Apollo, la vittoria impossibile (Vietnam), l'era di Reagan e la guerra del Golfo. A questi capitoli si deve aggiungere la classica linea del tempo, su cui sono disposti in ordine cronologico gli eventi più significativi della guerra fredda, utile per favorire un accesso immediato.

Ogni fase della navigazione (davvero veloce e scorrevole) è accompagnata da una buona colonna sonora, che non ha presentato particolari problemi. A supporto del Cd viene

About	
Nome prodotto: Amy Resource Volume Cinque	Nome prodotto: Gli anni della Guerra Fredda
Produttore: Interactive di Luca Danelon	Produttore: Mondadori New Media Strada Privata Mondadori, 1 20090 Segrate (Milano)
Distributore: Interactive Via Bolzano, 2 33010 Feleto Umberto (UD) Tel. /Fax: (0432)57.50.98	Disponibile presso: Computer Video Center Via Campo di Marte, 122 47100 Forlì Tel. (0543)66.38.8/66.45.3 URL: http://www.cvc fo.it
Prezzo: 24.000 lire (circa).	Prezzo: Lire 99.000 lire.
Configurazione minima: Amiga con CD-Rom.	Configurazioni richiesta: Shapeshifter, System 7.0 o successivo, processore 68030 o superiore, CD Rom 2x e 5 Mbyte di RAM disponibili.
A favore: Buona selezione di materiale shareware e la versione registrata di Draw Studio 2 Lite e Mikro Mortal Tennis.	A favore: Un vero e proprio film con materiale inedito, basato su animazioni, colonna sonora, commento parlato, immagini e buona velocità di esecuzione.
Contro: Nulla di particolare.	Contro: Rallentamento durante l'animazione introduttiva.



fornito anche un grazioso volumetto, che illustra tutti i capitoli de "Gli anni della guerra fredda" e risulta molto utile per quegli utenti che non "masticano" la lingua inglese, infatti, i documenti filmati e quelli audio sono presentati nella loro lingua originale, anche se non manca un commento audio in italiano. L'uso della traccia audio del Cd ha favorito la riuscita di questo progetto, che può essere utilizzato anche con configurazioni "medie", tenete presente, inoltre, che la qualità dei contributi grafici e dei filmati è risultata davvero ottima. All'interno di ogni testo sono evidenziate delle parole, con i colori rosso e blu, le quali consentono rispettivamente di accedere ad ulteriori informazioni e al collegamento con il paragrafo corrispondente, ricordatevi, inoltre, che per scorrere il testo, occorre talvolta tenere premuto il mouse per qualche istante, sulla freccia di scorrimento, un altro consiglio è quello di disabilitare lo screen blanker, in quanto la visione dei filmati porta, per alcuni minuti, a non toccare il mouse.

Tra i tanti capitoli vi segnaliamo il progetto Apollo e se volete rivivere le atmosfere degli anni settanta, potete consultare quello dedicato alla guerra del Vietnam, che si preoccupa di mostrare i contributi relativi alla situazione interna americana di allora, al modo di pensare, vestire e ragionare dei giovani. Il mondo dopo Hiroshima mostra un avveni-

mento tragico per l'umanità, con filmati del presidente americano Truman, le reazioni internazionali e discorsi tenuti ad operai e reduci, tra l'altro quasi tutti i filmati dispongono di una sotto-titolazione in italiano. L'utente si trasforma in questo modo in una vera e propria "spia internazionale", che consulta documenti riservati ed interessanti riguardanti gli esperimenti atomici degli anni cinquanta, la propaganda anticomunista, le attività sulla repressione dei militanti delle "Pantere Nere", la costituzione della Guardia Nazionale in funzione anti-sommossa ed infine la più recente Guerra del Golfo.

Appunti

"Gli anni della Guerra Fredda" ha girato sul nostro A4000/40 25 MHz (senza scheda grafica) in modo davvero eccellente e senza particolari problemi. Anche l'interesse dell'opera risulta notevole ed è particolarmente consigliata agli studenti e alle famiglie, senza per questo limitare altre categorie o tipologie di utenti.

Si conclude qui il primo dei due viaggi compiuti attraverso i prodotti multimediali per ambiente Mac, che grazie all'emulatore di Christian Bauer possono girare in modo dignitoso anche su Amiga.



Per tutti i frustrati del Workbench, per quelli che non vorrebbero spendere e spendere in Directory Opus vari, per chi cercava qualcosa di nuovo da mettere tra i meandri della GUI...

Scalos v1.0

di Maurizio Bonomi (ear@skylink.it)

E' inutile negarlo, oppure cercare astruse giustificazioni o arrampicarsi sugli specchi; il nostro Workbench è un bell'ambiente operativo ma è ormai decisamente vetusto. Le alternative e le soluzioni a questo annoso problema si sono presentate solamente negli ultimi anni proprio quando la vecchiaia del Workbench cominciava a pesare in maniera decisa. La prima soluzione è stata adottata da Jonathan Potter, il creatore del best-seller Directory Opus 4.12 (chi di voi non lo hai mai visto o usato?), che nella seguente evoluzione del suo programma (la versione 5.0) ha proposto DirOpus come sostituzione completa del workbench restituendo e migliorando l'approccio operativo. Il risultato di questa evoluzione ha portato ad altre successive release che aggiungevano sempre più funzioni e proponevano nuove scorciatoie di gestione dei file e dei dischi. Questo processo di evoluzione ha, purtroppo, il solito "rovescio della medaglia" che va comunque valutato; DirOpus è un gran mangiatore di RAM, la gestione delle NewIcons (usatissime da molti utenti amigai) è lenta e qualche volta mostra segni di instabilità.

Ed ecco comparire anche le prime soluzioni shareware. Il primo a nascere (un po' deforme nelle prime release) è MBench. Ottime idee, ottimi propositi circondati da una fastidioso disordine operativo. L'autore dopo aver sfornato una beta instabilissima (il crash era praticamente immediato), cade in un periodo di stasi a causa delle difficoltà incontrate durante lo sviluppo (poca RAM, processore lento e altre magagne), poi propone una beta in versione DEMO (che significa: "il programma dovrebbe funzionare ma non vi permette praticamente niente") portando MBench "di forza" nel settore degli Shareware. Questo tipo di politica si è subito rilevata come "antipatica" e ha sicuramente contribuito alla perdita di molti potenziali utenti. Il discorso era: "se devo pagare allora mi compro Directory Opus che costa un pochetto di più ma almeno funziona meglio".

Dopo questo periodo un po' confusionario ecco comparire la terza alternativa shareware (che ha differenza di MBench si subito inquadrate come tale); SCALOS. Gli autori sono quelli della premiale ditta ALIENDESIGN, gli stessi di MCP (un vero e proprio gioiello), capeggiati da Stefan

Sommerfeld, un personaggio che si è subito rivelato come un vero e proprio "manager d'impresa", abile e preparato. SCALOS è stato dapprima annunciato (con due mesi di anticipo) poi è stata "uploadata" un versione quasi-DEMO su Aminet (tutte le funzioni, tranne quella di emulazione del WB, erano funzionanti), per approdare infine all'ultima versione (la 1.0 Pre, release 39.171) che abbiamo appena installato sul nostro computer.

Una nota: la versione completa ci è stata fornita direttamente dall'autore senza che noi facessimo alcuna richiesta, segno di serietà e competenza. Dunque, c'è ancora qualcuno che sa quanto la stampa sia importante per la diffusione dei propri prodotti... grazie Stefan!

Parliamolo!

Il programma ci è giunto via email in un archivio .LZX, ma l'installazione l'abbiamo dovuta "inventare" noi, in quanto, in questa release, non vi è incluso alcuno script di installazione. Questo spiega la dicitura "Pre" dopo la versione del programma. Dunque, per installare si è proceduto in questo modo: ci siamo collegati con Aminet e abbiamo scaricato la versione DEMO dove, al contrario, esiste uno script di installazione. Dopodiché abbiamo installato SCALOS DEMO, scompattato l'archivio della versione originale, scovato i file necessari (che si trovano un po' in LIBS: un po' in C: e nella directory SYS:SCALOS) e successivamente sostituiti con quelli presenti nell'archivio compresso. Il procedimento è un po' macchinoso ma, d'altronde, essendo una PRE-release non si può pretendere di più. E' comunque auspicabile che ALIENDESIGN realizzi al più presto una versione registrata più "distribuibila". Fatto questo siamo partiti con la vera e propria prova "su strada".

La prova: configurazione

Il programma si sostituisce completamente a Workbench, basta solo cambiare una riga della startup-sequence e il gioco è fatto; il programma LOADWB_SCALOS, che si trova nella

directory C:, permette di caricare SCALOS al boot e attivare la sua emulazione del WB in maniera completa. L'emulazione WB permette di abilitare l'analisi e l'esecuzione del contenuto del cassetto WBSTARTUP, mostrare tutti gli eventuali BACKDROP (le icone "lasciate fuori") e attivare i processi per le APPWINDOWS, le APPICONS e gli APPMENUS.

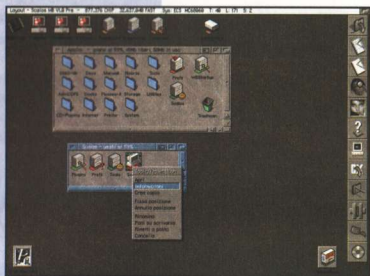
Una volta installato e riavviato il computer ci troviamo di fronte al "nuovo" ambiente operativo che, di primo acchito, sembra identico al vecchio Workbench. Ma è solo apparenza...

La prima cosa da fare dopo aver installato il programma è la configurazione dell'ambiente. SCALOS è fornito con tre programmi di configurazione: SCALOS (parametri generali), SCALOS MENU (gestione dei menu personalizzati), SCALOS PALETTE (gestione estesa della palette di sistema) e SCALOS PATTERN (sfondi personalizzati). Il primo da richiamare è sicuramente SCALOS MENU in quanto nella configurazione di installazione SCALOS non ha alcun menu attivo! Tramite questo programma possiamo ricreare TUTTI i menu del workbench oppure aggiungerne dei nuovi, stravolgendone l'ordine, aggiungendo le funzioni più disparate e creando veloci e comode hotkeys. E' logico che chi ha installato sia TOOLSDEMON che REKEYIT nella propria WBSTARTUP debba necessariamente disattivare queste commodity le cui funzioni sono già incluse in SCALOS.

SCALOS è il tool di preferenze che vi permette di regolare molti parametri e funzioni dell'ambiente operativo: potete settare l'aspetto delle icone (bordo e distanza), gestire alcune nuove funzioni legate al drag & drop (che vedremo dettagliatamente più avanti), cambiare i titoli sia dello schermo che delle finestre (sì, proprio le finestre-dischi!), regolare l'aspetto del modotesto (l'elenco dei file tramite nome), gestire i plug-in di SCALOS (ve ne sono 2 molto utili) e infine specificare la modalità di rimappaggio delle newicons.

SCALOS PALETTE, sostanzialmente, è un vero e proprio palette-editor che rende possibile la definizione di ogni singolo colore della GUI, dal bordo delle finestre al colore "evidenziato". Una volta definita, la palette è anche "lockabile", in modo da preservarne le caratteristiche cromatiche in ogni situazione di lavoro.

Ecco gli
APPMENU...



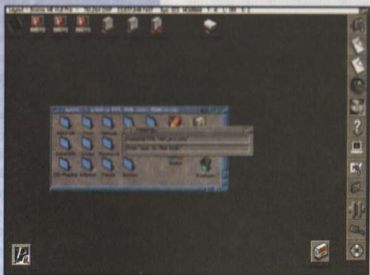
I program-
mi di confi-
gurazione al comple-
to



Gardate
cosa acca-
de quanto
trascinate
un'icona su
di un'altra...



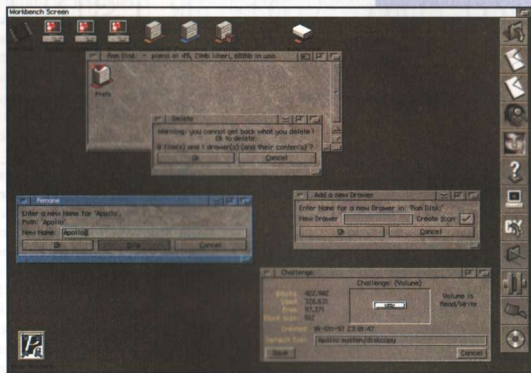
La progress-
bar del pro-
cesso di
copia del
file.
Finalment!
Per inter-
rompere
basta chi-
udere la fine-
stra...



Con SCALOS PATTERN potete scegliere i pattern per: schermo, pannello e finestre. Inoltre, grazie alla definizione di un database, potete "randomizzare" la scelta, in modo che ogni finestra abbia un pattern diverso e che ad ogni boot si presenti uno sfondo differente. E' inoltre possibile, tramite una libreria denominata GUIGFX, scegliere una modalita di REMAP più efficiente e veloce, in grado di gestire meglio la palette di sistema. Il lavoro di configurazione è spesso lungo e laborioso, soprattutto quando si vogliono ottenere determinati risultati di efficienza, comodità e praticità. SCALOS possiede un'ottima configurabilità anche se personalmente abbiamo sentito la mancanza di un paio di parametri che, è bene ricordare, si possono regolare anche tramite l'uso di commodity (per esempio MCP). L'idea dell'ambiente integrato-completo non è certamente da scartare anche se presenta diversi lati "oscuri", prima di tutto quello del consumo di RAM.

SCALOS: caratteristiche avanzate

L'interfaccia a plug-in del programma permette di "allargare" le potenzialità del codice principale in maniera autonoma e aggiornabile. Nel pacchetto di questa pre-release vi sono 5 plug-in di cui 2 sono usabili solo e soltanto se richiamate da MENU e le rimanenti sono 2 plug-in di esempio e 1, denominata xtwindows, estende alcune funzioni delle finestre. Dopo qualche prova non siamo riusciti a capire quali vantaggi ha apportato quest'ultima plug-in, ma contiamo di riuscirci entro breve tempo! Le plug-in per menu permettono di aggiungere due comode funzioni di gestione dei file e delle icone: la prima è il SORT-CLEANUP che dà la possibilità di risistemare le icone in ordine alfabetico, mentre DUPLICATE permette di duplicare le icone selezionate (la stessa funzione della voce CREA COPIA del workbench). Queste funzioni possono essere poste sia nei menu-schermo che nei menu "a contesto". Ma cosa sono i menu "a contesto"? Gli APPMENU (così vengono chiamati da SCALOS) sono dei comodi (e configurabili) menu "a comparsa" che appaiono quando il puntatore è "al di sopra" di un particolare elemento del workbench. Si può, quindi, avere un menu per i cassette, uno per i dischi, uno per i cestini e uno per i file generici. In questo modo si ha la possibilità di inserire "al posto giusto" le funzioni più usate, in modo da eseguirle nel minor tempo possibile. Un'altra caratteristica utile presente in SCALOS è la gestione interna dei task: il programma, a differenza dal workbench, è completamente multitasking, e quindi tutte le operazioni (copia, cancellazione, rinominazione, creazione cassette e richiesta informazioni) funzionano in maniera asincrona. E' addirittura possibile aprire più finestre contemporaneamente, basta selezionarne un po' e scegliere la relativa voce nel menu ICONE. Questo è possibile grazie al fatto che ogni finestra è un task separato e funziona in maniera completamente indipendente sia da quella madre (il cosiddetto PARENT) che da eventuali finestre concorrenti. Questa complessa gestione a task ricorda molto REAL 3D che già qualche anno fa aveva presentato un'interfaccia utente asincrona. Da aggiungere una particolare caratteristica di SCALOS chiamata "directory-notify" che attiva l'aggiornamento delle finestre subito dopo un qualsiasi cambiamento strutturale (spostamento di file, creazione di directory e così via). Dal punto di vista delle icone stesse, SCALOS è in grado di gestire in maniera completa il sistema newicons, permettendo sia la modalità trasparente che quella normale. Grazie a questa distinzione le newicons possono venire visualizzate senza bordo e senza backfill, mentre le icone a 8 colori mostreranno il loro normale bordo in rilievo. E anche qui, nella questione bordo, SCALOS fornisce l'alternativa, permettendo di



Varie operazioni su file e caschetti. Tutte lavorano in maniera indipendente e asincrona.

creare il proprio bordo personalizzato (basato sui disegni delle interfacce MUI).

C'è da aggiungere in coda questa lista altre due caratteristiche importanti: aritmetica per dischi fissi a 64bit compatibile con nuovi e/o futuri file-systems (in modo da poter gestire partizioni oltre i 4 Gbytes), e i TOOLTYPE per le finestre. Quest'ultimo permette di "fissare" in maniera diversa il comportamento all'apertura di ogni singola finestra. Purtroppo non abbiamo potuto saperne di più a causa di uno dei più grossolani difetti di SCALOS: la mancanza di un manuale!

Infatti, se escludiamo uno scarno readme (tra l'altro non aggiornato), non esiste alcuna documentazione né in formato testo né in formato amigaguide. Nel suddetto readme Stefan Sommerfeld si limita a spiegare alcune delle funzioni presenti concludendo con un laconico "vi rimando al manuale del Workbench per quanto riguarda la maggior parte delle funzioni". A parte il fatto che la maggior parte degli utenti Amiga conosco il Workbench a "menadito", tutti i tool di configurazione e di supporto di SCALOS non c'entrano niente con la vecchia interfaccia utente di Amiga ed esigono una seppur minima documentazione.

Speriamo che l'autore provveda a fornire SCALOS di una manualistica definibile tale, nel minor tempo possibile. Altrimenti, beh, il suo prodotto nasce già in difficoltà prima ancora di iniziare a lavorare.

Uso, abuso e conclusioni

SCALOS possiede diverse funzioni comode ed efficienti e rappresenta un bel passo avanti rispetto ai farraginosi e contorti "meandri operativi" del nostro Workbench. La libertà di poter lavorare senza attese e senza dover selezionare una alla volta le operazioni di gestione dei file è decisamente un punto a

About	
Nome prodotto: Scalos - Version 1.0 PreRelease	Configurazione richiesta: Kickstart 3.0 o superiore e Amiga con MC68020 o sup.
Prodotto da: Stefan Sommerfeld Kaulbachstr. 3 14612 Falkensee Germany Tel. : ++49-(0)3322-202452 EMail: zerocom@cs.tu-berlin.de WWW: http://www.cs.tu-berlin.de/~zerocom/aliendesig-n.html WWW: http://scalos.home.pages.de	A favore: Veloce, flessibile, compatibile WB 100%, configurabile ma soprattutto "leggero" (solo 110 Kbytes).
Prezzo: 30 DM oppure 20 dollari	Contro: Assenza di manuale, alcuni bug un po' fastidiosi.

favore rispetto alla tradizionale interfaccia utente di Amiga. La mancanza della relativa documentazione induce l'utente ad un vero "tour de force" nella ricerca delle tanto interessanti quanto nascoste funzioni di SCALOS. Una volta sperimentate le reazioni del programma nelle diverse configurazioni ci si può fare un'idea di come SCALOS lavora e quali sono le modalità operative più adatte alle nostre esigenze. Purtroppo il programma non è ancora esente da bug. Capita, ogni tanto, di assistere a strani ALERT che riguardano la device CON (ancora non siamo riusciti a capirne il meccanismo di comparsa) con successiva "morte software" del disco RAM, oppure di notare la strana (e saltuaria) abitudine di non mostrare alcuni requester di errore (come quello di tool non workbench, oppure durante la copia di un file già presente nella directory di destinazione). Quest'ultimo bug sembrerebbe causato dalla "non ancora per-

fetta" emulazione del Workbench.

Pochi, ma importanti bug, che non impediscono di certo un completo utilizzo di SCALOS, e che sono sicuramente dovuti all'attuale status di sviluppo del programma che rimane ancora una Pre-release. Per il resto SCALOS si è dimostrato comodo, veloce e super-configurabile. Pregi che fanno ben sperare in una prossima versione e che pongono il programma in una posizioni di interesse primario nel campo delle interfacce "rimpiazzia-workbench". SCALOS, come vi è stato detto all'inizio, è shareware e il suo costo (30 DM, circa 30.000 lire) è decisamente buono. Insomma, cari utenti workbench-depressi, con SCALOS i vostri soldi sono ben spesi. Sempre che compaia AL PIU' PRESTO un manuale... Ma conoscendo quelli di MCP, non tarderà a venire. Abbiate fede.



Produttività Amiga: i siti Internet

- quindicesima parte -

di Marco Milano

In questo periodo dopo-SMAU e soprattutto dopo-Pianeta-Amiga ci sono delle novità concrete che tengono desta la passione degli amighisti: novità hardware come il nuovo Amiga prodotto su licenza ufficiale Amiga International o le sempre più potenti schede PowerPC sono state addirittura oscurate dall'annuncio ufficiale della Cloanto, la mitica software house che realizzò C-1 Text: l'emulazione completa di Amiga su qualunque PC IBM-compatibile è realtà, grazie ad un CD-ROM romanticamente intitolato "Amiga Forever" (ottimo!). Con questo prodotto l'Amiga si garantisce in effetti la sopravvivenza "per sempre", vista la probabile inestinguibilità dei PC dotati di DOS e Windows! Grazie alle numerose licenze ufficiali ottenute dalla Amiga International, la Cloanto ha potuto inserire sul CD tutte le ROM Amiga sino alla 3.0, che unite al software di emulazione ed al software Amiga già presente sul CD (tra cui ovviamente Personal Paint e vario software di produttività, ma anche molti vecchi giochi e demo) permettono di avere un'emulazione Amiga perfettamente funzionante solo inserendo il CD in un lettore CD-ROM di un PC: è tempo di andare in giro a mostrare cos'è l'Amiga a tutti i PC-isti! Inoltre sono supportate l'emulazione Macintosh tramite ShapeShifter (il vecchio sogno realizzato dall'Amiga di avere tre computer in uno rinasce sull'hardware più diffuso al mondo...), c'è un potente programma di Networking tra un vero Amiga ed un PC con interfaccia stile Win95, e l'emulazione di una scheda Picasso "virtuale" con i suoi modi grafici superiori agli standard Amiga, dunque adatti sia ai monitor dei PC che alla salute della nostra vista. Se non bastasse, "Amiga Forever" significa che qualunque PC portatile dotato di lettore CD-ROM potrà essere trasformato in un piccolo e leggero... Amiga portatile! "Amiga Forever" sarà lanciato con una grande cerimonia-conferenza il 14 Novembre 1997, al computer show di Colonia. Ma ora è il momento di tornare al nostro viaggio telematico tra i siti Internet dedicati al software per Amiga, rinfanciati da nuove speranze.

Hurricane Software
(<http://www.aleph.it/~fag-gio01/hurricane>)

Non sentite il classico odore di pesto alla genovese? Nonostante il nome, la Hurricane

Software è un'italianissima software house Amiga, con sede a Genova. Se non bastasse, è una società nuova di zecca, composta da entusiasti delle adventure "stile Monkey Island"!

Il sito è bilingue, italiano ed inglese, e nonostante sia molto povero di grafica è dotato di frame, è ricco di testi e di presentazioni di prodotti. Cliccando sugli appositi link si possono anche vedere schermate degli stessi.

La Hurricane Software si dedica ad utility ma soprattutto a giochi per Amiga: tra i suoi prodotti di punta segnaliamo in fase avanzata di sviluppo un gioco di calcio dal titolo simpaticissimo, alla Elio e le storie teatrali "Eat the Whistle", ovvero "Mangia il fischietto"! Si tratta di un gioco dalla grafica spiritosa ma dalle caratteristiche avanzate: è basato su un nuovo modello di controllo funzionale del giocatore, definito in modo un po' altisonante come il programma che "tenerà l'impresa modificando i geni del calcio videogiocato". Abbiamo visto alcune schermate e la grafica è in effetti molto simpatica, di dimensioni alla Kick-Off ma con prospettiva più bassa, alla Sierra Soccer (un gioco che abbiamo amato molto nonostante il non grande successo per l'incredibile giocabilità nelle sfide a due).

Altro grande gioco in arrivo è "Escape Towards The Unknown", un'avventura grafica in stile LucasArts. Saremo nei panni del padrone di una fabbrica di computer e robot che va in vacanza in Scozia, nelle celebri "Highlands", affitta un Piper per sorvolare dall'alto le bellezze naturali ma viene attaccato e cade... ovviamente nel cortine di un castello.

Ci ricorda un po' il mitico inizio di "Avventura nel Castello", il primo adventure italiano (parliamo del 1982), e questo non può che farci piacere: nonostante l'interfaccia a caratteri quel vecchissimo gioco è ancora godibilissimo (anche per "trovate" come saper riconoscere le parolacce e reagire di conseguenza...).

E' bello vedere che in Italia ci sono dei giovani programmatori che con la loro passione arricchiscono uno dei campi più sofferenti nella interminabile vicenda Amiga: i giochi, soprattutto quelli di qualità, sono inegabilmente parte fondamentale della dotazione software di un computer, ed proprio noi che ci dedichiamo alla produttività non possiamo dimenticare i tempi in cui l'Amiga era denigrato come computer serio e definito "solo

una macchina da gioco", e questo perché in campo ludico era enormemente superiore al PC! Se poi i giochi non sono semplici sparaefuggi ma sfruttano le nostre cellule grigie, come adventure e simulatori, sono sempre i benvenuti!

Comunque la Hurricane Software si dedica anche alle utility: "VHS Manager" è un gestore di videocassette VHS che permette di memorizzare per ogni cassetta nomi degli attori, genere del film, durata, anno, ecc., e di creare uno o più database (ad esempio divisi per generi) con relative funzioni di ricerca anche multicampo.

C'era anche in progetto un generatore di interfacce grafiche stile MUI, ma pare che ne sia stato sospeso lo sviluppo.

Ultima nota positiva: la Hurricane Software era presente ad Empoli, alla fiera "Pianeta Amiga".

Ibrowse - Omnipresence International (<http://www.omnipresence.com/ibrowse>)

Sito ottimamente organizzato, ricco ed elegante, con indice a frame laterale ed originalità nella scelta grafica caratterizzano la Omnipresence International, software house responsabile di uno dei migliori browser per Amiga, Ibrowse. Molti di voi utilizzeranno o almeno conosceranno le infinite caratteristiche di questo eccellente software: finestre multiple, network connections multiple, supporto Proxy per i protocolli HTTP, FTP e Gopher, finestra di statistiche in tempo reale relative al download dei file, URL-Clipboard, supporto MUI, Mailer, FTP e Gopher tutti built-in, Telnet tramite utility esterna, supporto interno per BGSOUND, JPEG e GIF (compreso il download progressivo), modalità scala di grigio, dithering Ordered o Floyd-Steinberg, esecuzione animazioni GIF, ulteriori formati grafici supportati tramite i DataTypes Amiga, supporto Cache pagine ed immagini su HD, interfaccia customizzabile con Preference Drag&Drop, ToolBar e gadget totalmente ridefinibili, supporto estensioni HTTP/1.1, SSL, HTML 3.2 e supporto di molti "Netscapismi", Borderless Frames, tabelle con background, scrollbar e Frame dimensionabili, possibilità di disattivare le Frame (utilissima per testare pagine Web di nostra creazione nella versione NOFRAMES), sup-

porto e possibilità di disabilitare i Cookies, URLExpander, accesso asincrono alla rete, ed infine comodissimo "Cachebrowser" per navigare off-line tra le pagine presenti nella Cache (alla faccia di Internet Explorer della Microsoft, in cui dobbiamo andare a cercare pagine e grafica manualmente, o di Netscape Navigator che addirittura rinomina tutti i file della Cache con codici incomprensibili rendendone quasi impossibile la consultazione off-line!).

Inoltre i test hanno mostrato che IBrowse ha una velocità sino a 30 volte superiore ad AMosaic nel ridimensionamento della finestra. Wow!! Il sito contiene screenshot, informazioni completissime, FAQ, aggiornamenti, utility, plug-in e quant'altro per IBrowse, cosa che manifesta una serietà ed una qualità superiori. Non mancano le pagine dei progetti futuri relativi a questo browser (si parla di supporto online MPEG/QuickTime/AVI, anche hardware con scheda CV3d, Inline VRML, JavaScript e supporto per tutti i Plug-In), e c'è anche la lista (con relativi Link) dei distributori per ordinare il prodotto (in Italia è la Db-line).

IHC - Squeaky Sam's (<http://www.provident.net/~ihc/amiga.html>)

Ora è il momento di un rivenditore: "Squeaky Sam" (che razza di nomi questi americani...) è un fornitissimo rivenditore autorizzato di computer, periferiche e software, il tutto sia nuovo che usato, con particolare riguardo ai "grandi della storia". Tra l'odiato Atari (anche oggi, certe cose non si dimenticano...) ed il "papà" C-64 troviamo ovviamente anche il nostro amato Amiga, e le occasioni sono numerose: schede Amiga DKB nuove di zecca (ad esempio la Ferret SCSI-II per A1200 a \$83 o la Wildfire 68060/50 a \$1225), Emulatore 286 ATOnce a \$50, varie stampanti Epson e Canon adatte all'Amiga, schede madri (\$101), tastiere e case di A500 usati, A3000 completi (\$1000), scheda audio Toccata 4.3 (\$875), Bridgeboard 286 (\$50), Monitor Commodore 1084S (\$150), manuali Commodore originali usati.

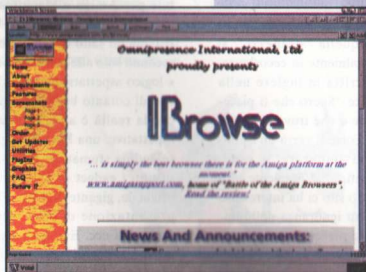
Per quanto riguarda il software usato (tutto con manuali originali) troviamo CD-ROM Fred Fish ed Aminet, il Word Processor ProWrite 3.3 a \$25, PageStream 2 a \$45, AmigaVision 2.0 a \$50, Directory Opus 4.01 a \$35, Deluxe Photolab a \$15, Deluxe Paint III a \$7 e tanto altro.

Ci sono poi i giochi originali ed in confezione ancora sigillata, tra cui notiamo molte vecchie glorie, tutte al prezzo di \$7 (circa 11.500 lire!): Altered Beast, Rotex, il mitico Falcon, Battlestorm, Midwinter, Ooze, Advanced D&D, Robocop, Batman, Walker. I giochi usati (con manuale) costano invece solo \$5 (circa 8.500 lire). Tra di essi ci sono titoli come Romance of the Three Kingdoms, Time Bandit, Joan of Arc, Lords of the Rising Sun, Spiderman, Battlehawks 1942, Ferrari F1, Flight Simulator 2, Aargh!, International Soccer, Pictionary, Aquablats.

Come vedete ci sono cose dal prezzo non particolarmente scontato, mentre altre sono vere e proprie occasioni, o possibilità preziose per riparare Amiga che si fossero guastati o aggiungere periferiche altrimenti introvabili. Certo che una motherboard per A500 a 17.000 lire è un'occasione, ma fa un po' tristezza... Per quanto riguarda il software ci sembra non molto nutrita la sezione produttività, mentre tra i giochi ci sono dei veri "cimeli", dal grande valore affettivo e che è impossibile trovare, tantomeno a



Sotto questa Home Page, annovera una pagina un po' sospesa per l'uso della lingua italiana, si nasconde una giovanissima software house genovese, specializzata in giochi e avventure per Amiga!



Il sito della Omniprise International, produttrice dell'eccellente browser Amiga IBrowse, è all'altezza del prodotto come struttura, eleganza e numero di pagine, il suo comparto è altissimo.



"Squeaky Sam" ha un nome curioso ed un sito brutto, ma vende software e hardware Amiga anche usato, spesso a prezzi ottimi. Un luogo per cercare l'introvabile!



Il mega-sito della Impulse è degno del suo prodotto più celebre: imagine! Tra gadget a 16 milioni di colori e centinaia di immagini, oggetti e texture 3D, l'importante è che... la versione Amiga è sempre in sviluppo!

prezzi così bassi. Il sito esteticamente non è un granché, la grafica e l'impaginazione sono molto datate, ma grazie all'organizzazione "a paginoni", una volta caricato abbiamo tutto il catalogo relativo ad Amiga su una sola pagina HTML, navigabile via Link interni anche una volta disconnessi (cioè senza l'incubo della bolletta). Gli ordini sono eseguibili via Form direttamente da Internet, ma non si accettano carte di credito, dunque si devono usare Check (assegni internazionali).

Impact (<http://www.enet.cz/~lopolo>)

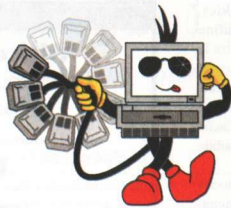
Potremmo metterlo nella categoria "grafica", ma anche in quella "stranezze": si tratta di un sito totalmente in cecoslovacco, a parte una scritta in inglese nella Home Page che dice "Spero che ti piaceranno le mie pagine e che troverai quello che stai cercando. Forse ti verrà un'ispirazione, ma dovrai imparare il ceco. Divertiti e vai avanti...". Veramente inusuale... Ma se questo sito ci ha interessato nonostante la nostra ignoranza nelle lingue slave è perché si presenta molto bene, con grafica originale, belle immagini, gadget cliccabili comodi e piacevoli alla vista, in definitiva uno stile personale ma molto valido.

Cercando di capire di cosa parlassero le numerose pagine presenti abbiamo scoperto che si tratta di una società che produce info-box con hardware Amiga e contemporaneamente di uno studio di animazione 3D e 2D che sfrutta macchine Amiga. La fedeltà al nostro beniamino è testimoniata dalle icone con Link per scaricare IBrowse o Voyager e da un'intera sezione dedicata ad Amiga.

Della qualità dei video realizzati dallo studio cecoslovacco c'è da essere sicuri, viste le splendide immagini 3D renderizzate con Imagine ed il file MPEG demo che abbiamo visionato. Del sistema di informazione interattivo "Impact" basato su Amiga non abbiamo capito molto, ma dalle immagini ci è sembrato molto valido oltre che elegante. Lo vedremo bene negli aeroporti. Invitiamo chiunque mastichi le lingue slave a dare un'occhiata a questo sito, e poi farci sapere cosa dicono i testi!!

Impulse Inc. (<http://www.coolfun.com>)

Abbiamo appena parlato di uno studio grafico cecoslovacco che utilizza Imagine per produrre video professionali, ed eccoci al sito della mitica Impulse, la software house che ha definitivamente lanciato



Originale nel mondo del rendering 3D, prima imponendosi con "Turbo Silver" sull'allora unico programma di rendering esistente (si trattava di Sculpt 3D, disponibile per Amiga e Macintosh), poi con il lancio di Imagine facendo fare al nostro sistema un salto di qualità che lo rendeva secondo solo alle workstation dedicate.

» logico aspettarsi un look da favola in un sito di cotanto blasone, e dobbiamo dire che la realtà è andata oltre le più rose aspettative: una Home page rutilante, con splendide sfumature di colore (a 24 bit!) su tutti i gadget ed i Link, impaginazione originale, gigantesco logo 3D metallizzato, presentazione da film, scritte animate scorrevoli ecc. E si annuncia l'imminente inizio di "lavori di ristrutturazione" per una Home Page rinnovata!

Le sezioni in cui si divide il sito sono molte: Who we are, Newline, Free 3D Objects, Demo Software, Developers Corner, AB Textures, Cool Links, Constant Upgrade, Amiga News e Gallery of Images.

Di particolare bellezza ed utilità sono la sezione degli oggetti 3D scaricabili gratuitamente e quella delle Texture, mentre splendida è la Galleria di immagini (e non era in dubbio). C'è la pagina per l'upgrade immediato via Internet, quella da cui scaricare una demo di Imagine, l'angolo dello sviluppatore, ecc.

Non è possibile ordinare il prodotto completo via Form sul sito, ma è possibile farlo tramite e-mail.

Come saprete, la Impulse ormai si dedica anche al mondo PC, con Imagine for Windows, ma l'Amiga è tenuto sempre in primo piano, con una sezione ad esso dedicata messa in grande evidenza nella Home Page: meno male che c'è ancora riconoscenza a questo mondo! Se pensiamo a come la Electronic Arts è diventata famosa grazie a Deluxe Paint su Amiga ed ora non accenna mai nemmeno all'esistenza del computer che l'ha fatta grande...

Ma bando alle nostalgie: l'attuale versione di Imagine per Amiga è la 6.0, in continuo sviluppo con nuove caratteristiche avanzate. Per aiutare l'amighista a non aspettare troppo per utilizzare le nuove caratteristiche e rimanere indietro rispetto ad altre

piattaforme, la Impulse ha esteso anche alla versione Amiga la possibilità di sottoscrivere, al prezzo di 100 dollari, la "Constant Upgrade Politics", che garantisce di avere almeno 4 upgrade all'anno (per posta o scaricabili via Internet) con le caratteristiche implementate sino a quel momento, invece di attendere un anno intero per averle tutte alla fine.

Le caratteristiche su cui sta lavorando la Impulse sono eccezionali: nuova GUI, Cinematica Inversa (come in Real 3D), nuovo editor delle Preferences, ottimizzazione per 68040e 68060, supporto PowerPC (sì, avete capito bene!), nuovi effetti speciali, effetto nebbia con Linear Fall-Off, nuove texture, nuove funzioni di Staging, Animation Deform Tool, editor Free Form per Spline 2D con supporto Font Postscript, nuove opzioni Lens Flare, sorgenti di luce volumetriche, supporto file JPEG, requester ASL, completo manuale on-line con indice interattivo, supporto tecnico gratuito via Internet.

Se non bastasse, la Impulse offre per download gratuito la versione 4.0 di Imagine a chi non conoscesse ancora o non avesse potuto acquistare il celebre programma 3D.

Infine, le novità: il rivoluzionario prodotto attualmente in sviluppo alla Impulse si chiama "Organica": il nome dice tutto su cosa sarà capace di modellare sotto i clic di un mouse... Speriamo solo (come sempre) che ne venga realizzata una versione per Amiga!

Conclusioni

Eccoci alla fine della quindicesima puntata, non dedicata ai siti che si occupano di software per Amiga. Ci ritroveremo sul prossimo numero, con sempre nuovi siti realizzati da chi non abbandona le sue passioni. E se la Cloanto riuscirà a garantire l'indipendenza di Amiga dall'hardware, forse saremo già nell'era di "Amiga Forever". Non dimenticando che la Cloanto è una software house italiana: è dunque proprio dal nostro paese che trae origine questa nuova opportunità di diffusione per Amiga!



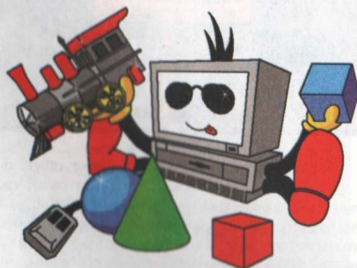
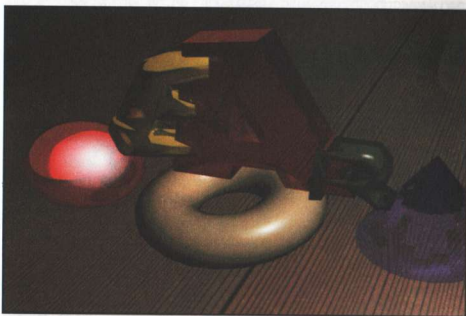
Un tutorial per Imagine

di Andrea Favini

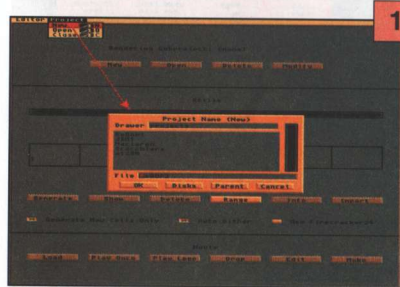
Rieccoci alle prese con Imagine. Nel primo Be-Bop ci eravamo affacciati sul Detail-Editor, il quale serve principalmente all'impostazione degli oggetti, fornendo l'opportunità di raggrupparli o fonderli. Abbiamo inoltre visto come dare concretezza a un insieme di spogli poligoni assegnando degli attributi e renderizzando la scena. L'altra volta avevamo usato la funzione di Quickrender, che come suggerisce il termine stesso, serve principalmente per generare immagini di preview, questa volta invece, andremo ad utilizzare gli strumenti veri e propri del rendering: lo "Stage Editor" e la funzione "generate". Per il momento ci limiteremo ad immagini statiche visto che per passare alle animazioni

sono richieste pratica, esperienza ed una macchina veloce. Per chi si fosse perso il Be-Bop scorso, citiamo la convenzione fatta: un oggetto è selezionato (select), quando è evidenziato (colore di default è l'arancio) ma su di esso non si può eseguire alcuna operazione se non quella di pick per cui un oggetto viene "preso" (si colora di violetto) e ciò può essere fatto cliccando sul punto centrale (di colore chiaro) dell'oggetto. Dobbiamo inoltre fare un accenno ai parametri Xaspect e Yaspect. Quando Imagine esegue un rendering, non tiene conto dello schermo su cui viene visualizzata l'immagine. Per capirci se noi impostiamo la dimensione dell'immagine a 640x256, per vederla su uno schermo di pari dimensioni, se

non impostiamo i parametri di aspetto in maniera corretta, cioè circa in rapporto 2:1, una sfera vedremo allungata. Nelle impostazioni di default, potrete notare che non sono esattamente 1:1 per schermi Hi-res ad esempio 640x480, in quanto in effetti un pixel sul monitor, non è esattamente quadrato ma leggermente allungato. Quindi se volete sperimentare nuove dimensioni tenete conto di questo e modificate gli aspect in proporzione a quelli esistenti con la seguente proporzione: Vecchio aspect: Nuovo aspect = Vecchia dimensione: Nuova dimensione. Buttiamoci dunque nel lavoro.



1



Selezioniamo nel menu "Project", la voce "New". Nel requester che comparirà, dobbiamo scrivere un nome per il nostro progetto. A generare i vari cassettei con i relativi file ci penserà il programma. In particolare, la directory principale avrà il nome del progetto più il suffisso ".imp", il quale rimarrà invisibile al requester di caricamento. Dopo avere dato l'Ok, verranno attivati alcuni bottoni tra cui selezioniamo "New" nella sezione "Rendering SubProject". Imagine ci permette infatti di definire più sotto progetti con diverse configurazioni di rendering. Le scelte progettuali vanno ora fatte in base alla nza della macchina che state usando e al rapporto "qualità rendering/vostza pazienza". Nella prima sezione in alto troviamo i metodi: Scanline è l'ottimale, il migliore è Trace, mentre gli altri sono veloci ma di scarsa qualità.

2

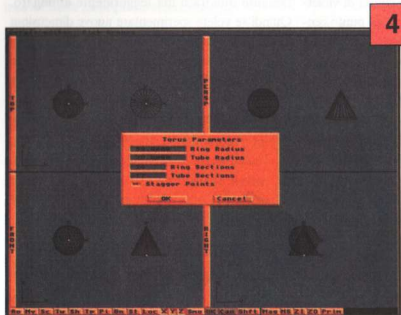
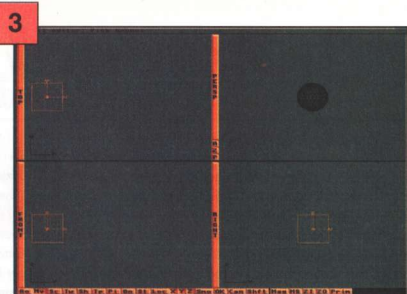
Scendendo troviamo i parametri della dimensione, ne scegliamo una tra i. Sotto troviamo i parametri della dimensione, ne scegliamo una tra i "Preset" (click sul bottone omonimo), sempre a seconda delle nostre esigenze di velocità: ad esempio "HAM". Cliccando su "More" si passa alla serie successiva. Questi, impostati tra le preferenze, comprendono anche i dati su formato immagine e modo di visualizzazione, modificabili nelle sezioni sottostanti. Se non avete programmi che supportano l'RGBN, selezionate un formato ILBM(IFF), e occhio che a 24bit si ottiene la qualità migliore (16M di colori) ma anche tempi più lunghi. Si possono inoltre usare misure diverse, modificando anche i parametri di "Aspect" in maniera proporzionale a quelli già impostati. Ci sono inoltre due gadget di testo, in cui sono indicati i path, per l'immagine in fase di generazione (Still) e per l'animazione.



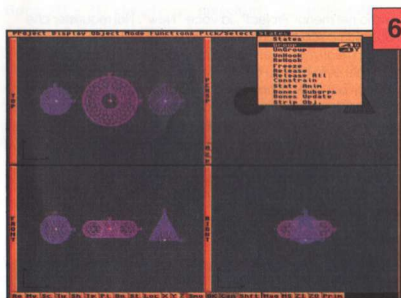
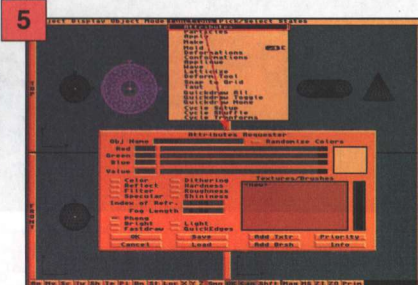
Disponiamo ora un oggetto per iniziare. clicchiamo dunque sul bottone "Prim", oppure selezioniamo la voce "Add/Primitive" nel menu "Object" e nel requester successivo scegliamo "Sphere", accettando i valori di default. Prendiamo ora la sfera cliccandovi nel centro. Prendiamo ora il pulsante Mv, il quale ci permette di muovere l'oggetto.

Infatti, tenendo premuto il pulsante sinistro dopo avere cliccato in un qualsiasi punto delle finestre, e muovendo il mouse, è possibile trascinare l'oggetto per lo schermo. A seconda della sezione scelta si hanno delle limitazioni sugli spostamenti possibili:

- FRONT: movimenti in verticale e laterale
- TOP: orizzontale e laterale
- RIGHT: orizzontale e verticale

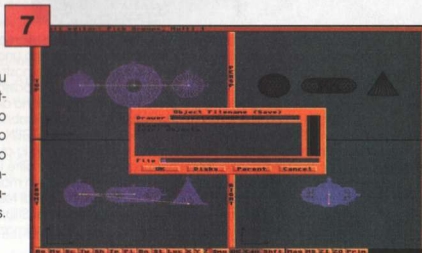


A questo punto possiamo assegnare alcuni attributi ai nostri oggetti. Prendiamoli dunque uno per volta e selezioniamo la voce "Attributes" nel menu "Functions" (nella versione 2, questa si trova nel menu objects). Anche per questa volta ci limitiamo ad usarne di già predefiniti; clicchiamo sul bottone "Load" e selezioniamo uno dei tanti attributi a disposizione. Diamo l'O. K. e ripetiamo l'operazione anche per gli altri due oggetti.

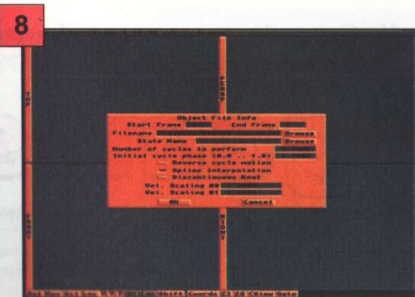


Salviamo ora il nostro gruppo di oggetti con "Save" nel menu "Objects" e li poniamo nella sotto directory objects, all'interno del cassetto che il programma ha creato col nome del nostro progetto. All'interno di questo, troviamo inoltre un file chiamato "staging", nel quale sono memorizzati tutti i dati relativi alle impostazioni della scena all'interno dello "stage editor", che andremo ora ad utilizzare. Selezioniamolo dunque nel menu "Project". Alla richiesta "Ok to quit Deatils Editor" rispondiamo Yes.

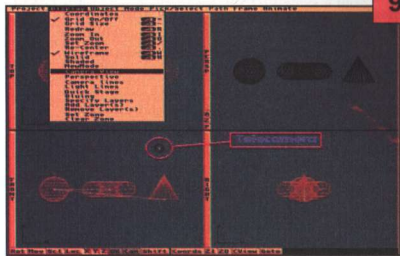
Vogliamo ora raggruppare tutti gli oggetti in modo da salvarli in una volta sola e mantenere le loro reciproche distanze. Prendiamoli ora tutti tramite la funzione "Pick all" nel menu "Pick/Select". Successivamente entriamo nel menu "State" e scegliamo la funzione Group. I tre verranno dunque collegati da due linee gialle uscenti dal centro del primo oggetto preso.



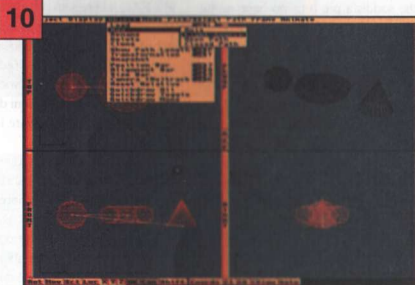
Una volta entrati dobbiamo caricare i nostri oggetti e lo facciamo come al solito con "Load". Il programma si posiziona già nella directory giusta, basta solo dunque selezionare il nome con cui abbiamo salvato gli oggetti. Appariranno poi, dopo avere dato l'ok, due requester. Accettiamo i valori di default, visto che per ora non useremo altri oggetti e non faremo animazioni e il loro significato è un pochino lungo da commentare. Premuto il tasto di a capo e dato l'ok nel requester, vedremo apparire i nostri oggetti sullo schermo.



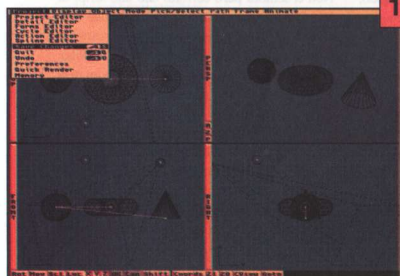
A questo punto dobbiamo tenere conto che il programma non farà il rendering con la vista e le proporzioni della finestra "Persp", l'1 di default vi è la vista come quella del Detail Editor. Per vedere esattamente come verrà il nostro lavoro, selezioniamo nel menu "Display" la voce "Camera View". Altra opzione utile da considerare è "Camera lines", infatti se selezionata, disegna sullo schermo le linee del cono (in realtà è una piramide) visivo della telecamera, cos' da renderne più facile l'orientamento.



Altra differenza fondamentale da un quickrender, è che le luci non sono poste automaticamente, ma dobbiamo posizionarle noi. Lo facciamo tramite la voce "Add/Light source" nel menu "Objects". Appirà al centro dello schermo una sferetta che può essere mossa a piacere per lo spazio a nostra disposizione. L'argomento luci è uno di quegli indispensabili che richiedono moltissima pratica e tentativi prima di riuscire a impostare i parametri nel modo migliore. In questo caso si tratta di fonti luminose puntiformi emettenti luce bianca. Per avere particolari tipi di luce, ad esempio laser, luci colorate e così via occorre definirle nel detail editor associandole a uno o più oggetti opportuni. In futuro faremo quasi sicuramente un be-bop su come impostarle correttamente.



E' ora indispensabile ricordarsi di salvare i cambiamenti fatti alla scena, altrimenti verrà tutto nero quando andremo a generare l'immagine. Andiamo dunque nel menu "Project", dove andremo a selezionare la voce "Save changes", la quale andrà a scrivere nel file "staging", tutte le impostazioni che abbiamo fatto. Torniamo dunque al Project Editor, selezionandolo nel menu Project, dal quale lanceremo il rendering.



Per prima cosa, per essere sicuri, ricarichiamo il subproject impostato tramite il bottone "Open" nella prima sezione in alto, selezionandolo nel requester successivo. In basso allo schermo, troviamo una serie di caselle e nella prima un "1", il quale rappresenta la prima frame (e in questo caso anche l'unica) dell'animazione, che andiamo a selezionare col pulsante sinistro del mouse. Clicchiamo ora sul bottone generate. Comparirà un requester il quale serve a definire il sistema di generazione della palette: per ogni frame (Generate All), solo per la prima (G. First), file esterno (Specify file), oppure utilizzo di quella generata per il rendering precedente (Use previous). Dopo avere scelto uno dei primi due, si tratta solo di attendere. A lavoro finito sotto l'1 deve comparire un asterisco, che indica che l'immagine è stata generata correttamente. A quel punto possiamo premere Show per vedere il risultato.



Dalla Germania un programma davvero speciale: generatore algoritmico pseudocasuale di musica Techno, Acid e House!

Algomusic v2.2

di Marco Milano

Come abbiamo già avuto occasione di accennare in altre occasioni, il panorama del software musicale su Amiga è forse più vivo ora, grazie ai numerosi programmi Shareware, che quando c'erano ancora molte software house ufficiali che si dedicavano ad Amiga. Certo la sparizione dal panorama Amiga di software house che ci hanno dato programmi come KCS, MusicX, Bars&Pipes o Deluxe Music Construction Set non può che essere molto negativa, ma anche nel periodo d'oro in cui queste software house prosperavano molte zone del vasto campo musicale erano inesplorate, mentre ora che tutto è in mano a programmatori indipendenti si riesce a trovare software che soddisfa più o meno bene molte esigenze che un tempo non trovavano risposta. Tra le ultime novità apparse in questo ambito oggi abbiamo selezionato un programma davvero speciale: un generatore algoritmico pseudocasuale di musica House, Techno e Acid!

Detto così sembra un film di fantascienza, e invece è un prodotto serio e dalle dimensioni notevoli, che è in grado di allietare il nostro Amiga con un sottofondo musicale continuo e sempre diverso, sfruttando il mai troppo lodato Chip audio del nostro beniamino.

L'autore del programma è Thomas Schuerger, un programmatore tedesco che su Internet ha messo su un sito dedicato alla distribuzione e al supporto di questo programma, all'indirizzo "http://fsinfo.cs.uni-sb.de/~schuerger/AlgoMusic". Da questo sito è possibile scaricare gratuitamente l'ultima versione, la 2.2, di AlgoMusic, che è un programma "GiftWare": l'autore in caso di utilizzo chiede solo di ricevere un piccolo regalo da noi. Se non si ha fantasia e si opta per il denaro l'autore insiste su una cifra non superiore ai 30 Marchi tedeschi (30.000 lire). Molto onesto.

Il programma e la manualistica

AlgoMusic è un programma musicale che crea ed esegue brani in stile Techno/House, che vengono generati in modo pseudocasuale tramite algoritmi. Per l'esecuzione si avvale di una libreria di Sample che può essere modificata a piacimento dall'utente cancellando, aggiungendo, sostituendo o editando i Sample, che sono contenuti in varie Directory. Per ogni Sample è anche possibile configurare Volume, intonazione e Phaser. Il programma funziona da Shell, ma se si dispone di una versione di MUI (Magic

User Interface) uguale o superiore alla 3.0 è possibile utilizzare un programma di Preferenze che mette a disposizione anche una interfaccia grafica per l'utilizzo tramite gadget, mentre non è prevista un'interfaccia per il normale Workbench. Sotto forma di file AmigaGuide, il manuale ipertestuale è veramente ben fatto: grande 44K, organizzato in molte sezioni, spiega in dettaglio qualunque particolare di utilizzo. Facendo riferimento ad esso non è difficile imparare ad orientarsi tra i molti parametri necessari all'utilizzo da Shell ed inserirli con cognizione per ottenere quello che vogliamo. Anche la configurazione dei Sample è spiegata in dettaglio. Non mancano le sezioni dedicate alle FAQ, ai progetti per i futuri aggiornamenti, alla storia degli aggiornamenti passati, ai Tips, ecc. Tra le sezioni è curiosa ed interessante quella dedicata ai "Wanted": sono richieste nuovi Sample, soprattutto vocali ed "acid", per inserirli nelle future versioni della libreria: chi si vuole cimentare può inviare i suoi campioni su dischetto o via Internet.

I requisiti per utilizzare AlgoMusic sono: qualunque Amiga con processore 68000 o superiore, AmigaOS 2.0 o superiore, 512K di Chip e altri 512K di Fast o Chip RAM liberi, disco rigido (o lettore Floppy HD o removibile ZIP), circa 1,7 MByte di spazio libero sul disco rigido, Installer Commodore o Amiga Technologies, MUI 3.x per l'uso dell'interfaccia grafica (altrimenti funziona da Shell). Sono consigliati AmigaOS 3.1, processore 68030/50, Installer 43.3 e MUI 3.8. AlgoMusic non funziona su Amiga con Chip audio o CIA non standard (ad esempio non funziona su DraCo). Le caratteristiche principali di AlgoMusic 2.2 sono: algoritmi di creazione brani con seme di generazione, utilizzo Sample IFF standard Amiga totalmente customizzabili o sostituibili, supporto Sample vocali e parlato, tempi di generazione del brano molto brevi, tre versioni dedicate ed ottimizzate (con SAS/C 6.57) per processori 68000, 68020/30 e 68040/60 già incluse nell'archivio, ridotto uso di RAM, versioni Shell e MUI, versione MUI con sfruttamento funzioni avanzate e BubbleHelp, script di installazione tramite Installer ufficiale, update tramite Internet, collezione inclusa di campioni acid, basso, accordi, melodie, breakbeat, clap, hihat, snare e parlato, file e codici per lo sviluppatore incluso.

Appena scompattato l'archivio, le cui dimensioni sono notevoli (1,2 MByte), notiamo la presenza di un file di installazione, e cliccando sulla

relativa icona troviamo una brutta sorpresa: l'esecuzione è impossibile per mancanza del programma "Installer". In pratica, il file di installazione punta all'utility di installazione Commodore che non è presente nella directory. Andando a consultare la documentazione, troviamo spiegato che il file non è incluso (probabilmente per motivi di Copyright), ma è presente nel Workbench. Peccato che il file di installazione di AlgoMusic non punti al Workbench ma alla stessa directory in cui si trova, generano un messaggio di errore! Solo dopo aver cambiato il Path nell'icona del file possiamo eseguirlo, oppure dobbiamo copiare Installer nella directory di AlgoMusic (procedure ambedue non documentate). Ciò fatto riproviamo a cliccare sul file, ed appare un messaggio di errore riguardante una stringa non determinata nello script: cominciamo ad irritarci. Leggendo all'interno dello script troviamo delle stringhe relative alle versioni di Installer, e ne arguiamo che, nonostante quanto dichiarato nelle caratteristiche, lo script non funziona con la versione di Installer in nostro possesso (originale WB 3.0). Decidiamo così di utilizzare la versione "consigliata" di Installer, ovvero la versione 43.3 rilasciata dalla Amiga Technologies nel 1996 e presente su Aminet: stavolta tutto va liscio.

Non ci sembra però corretto che uno script di installazione si inchiodi con una versione ufficiale di Installer, e che il consiglio di scaricare una versione recente sia in realtà un obbligo: bastava dirlo. Quando si sta installando un programma non è bello perdere molto tempo per capire perché lo script si inchioda! Allora eseguiamo il file d'installazione si cambia però subito musica: lo script è in effetti molto ben realizzato, e ci guida passo passo in tutta la procedura, chiarendo tutti i dubbi che si possono presentare. Una volta installato AlgoMusic 2.2 occupa 1,6 MByte, che diventano 1,8 se si installa anche il materiale per gli sviluppatori (codici, header ecc.): non è poco per un programma musicale, a maggior ragione per un GiftWare! La versione 2.2 risale al 5 Luglio 1997. Al momento dell'installazione lo Script installa automaticamente la versione di AlgoMusic più adatta al nostro processore.

L'uso da Shell

L'uso da Shell non è molto intuitivo, in quanto i parametri sono veramente tanti. Ci viene però in aiuto il manuale: facendo riferimento ad esso

non è difficile imparare ad orientarsi tra i parametri ed inserirli con cognizione per ottenere quello che vogliamo. Una stringa di comando tipica (ci sono anche esempi già pronti) risulta come la seguente: AlgoMusic BPM 176 SPEECH ACID FOREVER BREAKBEAT ECHO. Non male, vero?

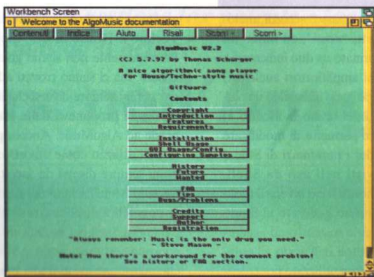
Diamo ora uno sguardo ai parametri più interessanti tra quelli disponibili: ACID attiva l'uso di Sample "acid-style", BREAKBEAT attiva l'uso di "breakbeats", BPM setta la velocità di esecuzione in Beat Per Minute, DRUMSVOLUME setta il volume della batteria (anche le altre parti dispongono di parametri simili per controllare i relativi volumi), ECHO attiva l'uso di effetti echo, FILTER attiva il filtro hardware Amiga, FINETUNE traspone il brano utilizzando valori molto fini (millesimi percentuali della frequenza base, per cui 1000 alza di un'ottava e -500 abbassa dello stesso ammontare, visto che il primo raddoppia la frequenza ed il secondo la dimezza), FOREVER attiva l'esecuzione di sequenti di brani sempre nuovi, senza interruzione e senza l'intervento dell'utente (la generazione di un nuovo brano avviene immediatamente al termine del brano precedente), FREEMELODY attiva uno stile di creazione delle melodie, INIT=RANDOMINT \$h inizializza l'algoritmo di generazione pseudocasuale con il seme rappresentato dal valore esadecimale \$h da noi specificato NEWSONG forza AlgoMusic mentre è in esecuzione a passare immediatamente alla creazione di un nuovo brano, NOFADE disattiva la funzione di fading automatico alla fine di ogni canzone, SPEECH abilita l'uso di campioni vocali. Ce n'è veramente per tutti i gusti, e la maggior parte dei parametri può essere modificata in tempo reale dando il relativo comando da Shell! Per evitare di inserire ogni volta decine di parametri è possibile inserire quelli preferiti nel file "ENV:AlgoMusic.prefs".

Una volta fatto partire da Shell, AlgoMusic apre una finestra sul WB nella quale ci dà molte informazioni sul brano in esecuzione: titolo del brano, numero e serie random da cui è stato generato, durata in minuti e secondi dello stesso: molto bene! Ingrandendo la finestra si può anche seguire la storia degli ultimi brani ascoltati.

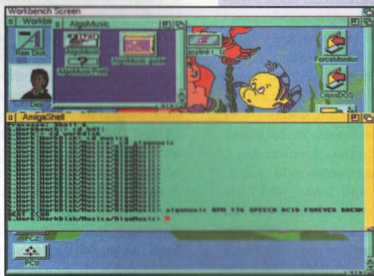
L'uso da WB con MUI

Come detto, se si dispone di una versione di MUI uguale o superiore alla 3.0 è possibile utilizzare "AlgoMusic Prefs", una Utility che permette di configurare graficamente le opzioni e di controllare il Player con interfaccia grafica direttamente da WB.

Noi lo abbiamo provato con la versione 3.8 di MUI, e non possiamo che consigliare a tutti di utilizzare AlgoMusic in questo modo (oltre tutto installare Magic User Interface sul proprio Amiga permette l'uso di decine di programmi Shareware scritti recentemente per il nostro computer, e se ci si registra permette di aggiornare e personalizzare l'interfaccia grafica e le funzionalità di sistema di Amiga). AlgoMusic Prefs si presenta con una finestra dotata di gadget "Tab" (ovvero ci sono due diverse finestre piene di gadget, alternabili cliccando sui relativi Tabs), e grazie a MUI è dotata di Bubble Help (i fumetti con testi di aiuto che appaiono soffermato il puntatore del mouse su un qualunque gadget). Sotto il Tab "Realtime" ci sono i controlli di esecuzione (Play, Stop, New...), l'Info sulla situazione attuale di AlgoMusic (Algoritmi in uso, Versione, Struttura del brano corrente e Sample utilizzati...), gli slider per il Traspose e la variazione di metronomo (ambedue in tempo reale), il Mixer con i controlli



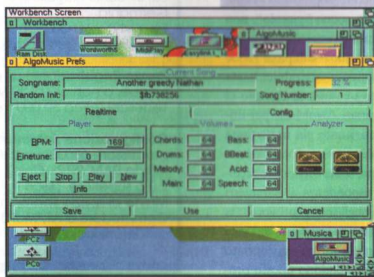
Il manuale in formato AmigaGuid e non fa rimpiangere quelli cartacei: le sezioni sono veramente tante, e tutto è spiegato nei dettagli.



Un esempio dell'uso da Shell; la stringa da digitare può essere anche MOLTO lunga...



Se utilizzato da Shell il programma apre una finestra in cui appaiono nomi e durate dei brani eseguiti.



AlgoMusic dà il meglio di sé utilizzando con l'eccellente interfaccia grafica "AlgoMusic Prefs", che però funziona solo su Amiga dotati di MUI 3.x.

di volume separati per basso, accordi, melodia, parlato ed effetti "acidi", ed infine un "Analyzer" che è formato da due indicatori a lancetta (stile vecchi amplificatori analogici) che danzano in tempo reale indicando il volume delle varie parti del brano in ascolto. Il Tab "Config" invece permette di modificare tramite comodi slider i parametri di Stile e Miscelanea già visti nell'uso da Shell. Sempre visibili in finestra sono invece il titolo del brano (anche questo generato in modo pseudo-casuale, unendo sostantivi ed aggettivi inglesi a formare titoli dall'acido all'esilarante), il "seme" random utilizzato per l'algoritmo, un gadget "Progressive" che indica con una barra che scorre in tempo reale la percentuale di completamento del brano (ovvero quanta parte del brano è trascorsa), ed i gadget per salvare le preferenze attuali. L'interfaccia grafica è quasi perfetta: l'unico neo è la mancanza dell'indicazione in minuti e secondi, presente invece nella finestrella che si apre nell'uso da Shell, sostituita dalla percentuale di completamento ma che poteva essere affiancata a questa. La mancanza è però ottimamente compensata dalla creazione automatica in RAM del file "AlgoMusic.log", un file di testo che elenca tutti i brani generati sino allo spegnimento del computer, indicandone con precisione il seme di generazione, il titolo, la durata in minuti e secondi, ed anche la data e l'ora di esecuzione: una precisione incredibile! E' anche possibile decidere che il file di Log venga creato in una Directory su Hard Disk, in modo da preservare un elenco completo di tutti gli ascolti, con date ed ore, effettuati nel corso di mesi e mesi!

La prova su strada

Ma in un programma di generazione musicale a contare sono due cose: la bontà degli algoritmi di generazione e la qualità dei suoni. Iniziamo da quest'ultima: va detto che il giudizio è positivo ma composito: ottimi i campioni di batteria e basso (fondamentali in questi stili), perfetti quelli vocali (il parlato è di un realismo impressionante), mentre tra i Synth alcuni suoni sono molto appropriati ed altri lasciano a desiderare, soprattutto i Lead, che talvolta hanno un suono "piccolo", non pulito e molto "computerizzato". Certo che la possibilità di creare nuovi campioni rende questo difetto facilmente aggirabile, basta procurarsi o creare i campioni che più ci aggradano e configurare AlgoMusic per utilizzarli. Gli algoritmi, punto più importante per il giudizio globale e vera ragione d'essere di questo programma, sono veramente eccellenti: la varietà, la rispondenza ai parametri inseriti, l'originalità negli interventi vocali, la bellezza delle entrate "a cascata" dei vari strumenti, l'uso sempre molto appropriato che fanno dei Sample rendono questo pro-

gramma in grado di generare musica "acida", Techno e House molto, molto credibile. Personalmente non siamo grandi amanti del genere, ma ci siamo trovati ad ascoltare per ore i brani sempre diversi che il nostro fedele Amiga ci proponeva dalle sue uscite audio grazie ad AlgoMusic. Ancora più interessante dell'utilizzo come JukeBox, con infiniti brani sempre diversi da ascoltare come sottofondo MultiTasking del nostro lavoro, c'è la possibilità di utilizzare le Preferenze o i parametri Shell per modificare i parametri di creazione ed esecuzione, e studiare l'effetto che questi hanno sui nuovi brani generati da AlgoMusic. Se un brano ci piace particolarmente basta annotare il seme esadecimale ed il numero di brano per poterlo riottenere identico quante volte si vuole reinsediando il seme come parametro di partenza. L'esecuzione dei brani si succede senza soluzione di continuità, sul nostro A4000/040 la generazione di una nuova canzone è velocissima: bastano un paio di secondi di accesso all'Hard Disk e dal nostro Amiga sgorga un nuovo pezzo nello stile da noi deciso. Abbiamo veramente trovato un programma di compagnia, che non lascia mai sole le nostre orecchie e non annoia con ripetizioni! AlgoMusic ha sempre funzionato in perfetto MultiTasking, non dando mai problemi e non inchiodandosi mai durante le ore di prova cui lo abbiamo sottoposto in contemporanea con altre applicazioni.

Pregi, difetti e conclusioni

Troviamo splendida l'interfaccia grafica utilizzabile con MUI, con un completissimo Bubble Help, potenziometri e barre di completamento animate, slider di semplice utilizzo ecc. Veramente uno più divertente dell'altro sono i titoli dei brani, generati in modo pseudo-casuale: sembra che ci sia un'intelligenza comica dietro gli algoritmi di

AlgoMusic! Sulla potenza degli algoritmi musicali abbiamo già dato il nostro giudizio estremamente positivo, così come abbiamo già parlato della qualità dei Sample utilizzati. Ottima è anche la possibilità di rigenerare quante volte si vuole un brano che ci è piaciuto particolarmente semplicemente utilizzando il relativo numero di seme esadecimale. Infine, sottolineiamo ancora come spesso le entrate a cascata dei vari strumenti siano realmente entusiasmanti, musicalmente perfette e fedelissime allo stile del brano generato. In definitiva possiamo solo notare come difetto, oltre ai suddetti problemi nel tentare l'installazione con una versione di Installer diversa dalla 43.3, l'assenza di una versione Workbench dell'interfaccia grafica. Ma di questi tempi la scelta di scriverne una solo per gli utenti di MUI è certamente premiante in termini di qualità e potenza dell'interfaccia stessa, dunque ben venga, e ricordate che per utilizzare i programmi scritti per MUI basta la versione Demo, completamente gratuita, di MUI, scaricabile dal sito SAGS (<http://www.sags.com>). Ma confidiamo che molti di voi avranno già la versione registrata di MUI, avendo approfittato dello speciale sconto che EAR ha offerto ai propri lettori sui prodotti SAGS qualche mese fa.

Trattandosi di un programma GiftWare, ovviamente il giudizio sul prezzo non può che essere positivo. AlgoMusic riceve dunque un giudizio finale estremamente positivo: a nostro avviso è un vero "must" per gli amanti del genere Techno, Acid e House, ma lo consigliamo in generale a tutti gli amighisti, perché è vario, tiene compagnia durante il lavoro, non annoia, e gira in perfetto MultiTasking senza disturbare gli altri programmi che stiamo utilizzando in contemporanea.



About

Nome Prodotto: AlgoMusic 2.2

Programmato da: Thomas Schuerger
Birkenbusch 39
53757 Sankt Augustin
Germania
Tel. (+49)-2241-331935
e-mail schuerge@studcs.uni-sb.de

Prezzo Registrazione: un regalo qualunque, o non più di 30 Marchi Tedeschi (circa 30.000 lire)

Configurazione richiesta: Amiga con processore 68000 o superiore, 1 MByte RAM (512K Chip), AmigaOS 2.0 o superiore, disco rigido con 1,7 MByte di spazio libero, Installer Commodore o AT, MUI 3.x per l'uso dell'interfaccia grafica.

Consigliati: AmigaOS 3.1, processore 68030/50 o superiore, Installer 43.3, MUI 3.8.

A favore: Algoritmi pseudocasuali eccellenti, fedeltà agli stili, bellezza delle entrate degli strumenti, ottima interfaccia grafica sotto MUI, realismo e varietà dei brani generati, qualità dei Sample vocali, possibilità di aggiungere Sample creati dall'utente, possibilità di ritrovare brani preferiti tramite seme esadecimale, perfetto MultiTasking.

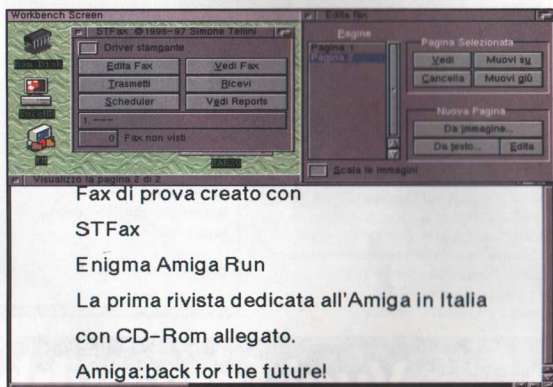
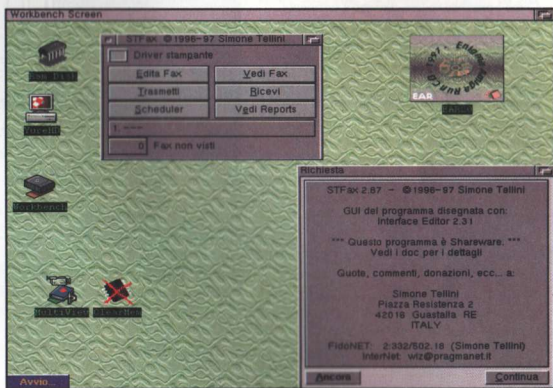
Contro: In realtà lo script di installazione funziona solo con Installer AT 43.3, configurazione da Shell scomoda, qualche Sample non eccelso.

*Finalmente tra noi un programma di gestione fax potente e facile da usare.
Italians do it better!*

Metti un fax nell'Amiga...

di Giorgio Signori

Quanti, dopo aver acquistato un modem/fax, sono stati costretti a ridimensionare drasticamente i loro entusiasmi, dopo aver appurato che i programmi di fax per Amiga sono rari e ben poco "user-friendly" per quanto riguarda la configurazione, e che i programmi in dotazione con il modem sono ovviamente dedicati all'odiato PC? Molti di loro, sicuramente i più duri, passano ore a cercare di configurare il programma di fax che con fatica sono riusciti a trovare, giostrando tra comandi AT e linee telefoniche, spendendo una marea di soldi per tutte le telefonate di prova, mentre gli altri rinunciano alla possibilità di mandare e ricevere fax, pensando che in fondo in fondo non hanno davvero la necessità di disporre di un apparecchio fax. Generalmente l'utente Amiga, abituato a scontrarsi con il resto del mondo, non si dà per vinto, tuttavia delle soluzioni più semplici a volte non dispiacerebbero! Ma ancora una volta la risposta ai nostri problemi viene dal sempre attivo mondo dello Shareware, e questa volta è proprio un programmatore italiano a proporci un programma di gestione fax solido, facile da usare ma soprattutto potente. Il programma in questione è STFax (ST sta per Simone Tellini, l'autore del programma), ed è probabilmente il miglior programma di gestione fax per Amiga. Le caratteristiche che rendono STFax meritevole di tale definizione sono molte, analizziamole una per una. Gli apparecchi fax seguono tutti degli standard operativi che vengono definiti "Classi". I fax di classi diverse possono comunicare tra di loro, ma per quanto riguarda i modem/fax, il programma deve essere in grado di riconoscere e gestire le differenti classi per una maggiore compatibilità con i vari modem, che non seguono uno standard, e che quindi possono essere compatibili con diverse classi. STFax supporta tutte le più utilizzate classi di fax, risultando compatibile con praticamente tutti i modem/fax in commercio, riconoscendo la classe del fax senza bisogno di configurarlo; permette di mandare/ricevere fax anche senza effettuare un'altra telefonata. Le peculiarità del programma vanno dall'invio dei fax che può essere automatizzato per inviare un fax in un certo giorno ad una certa ora alla ricezione, che può essere impostata per far rispondere il modem alle telefonate dopo un certo numero di squilli. STFax permette di editare il fax da inviare da testo o da immagini (attraverso i datatipe), ma dal momento che i fax utilizza-



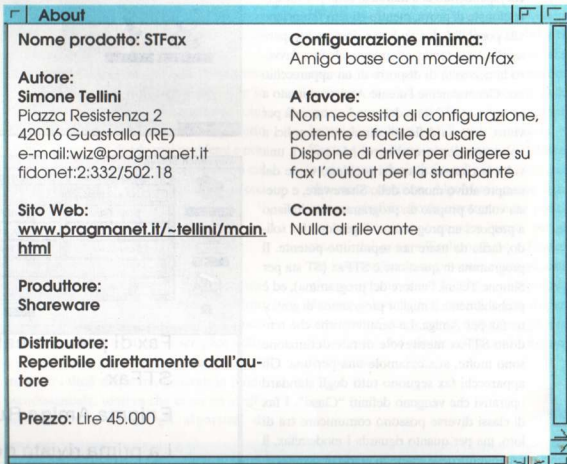
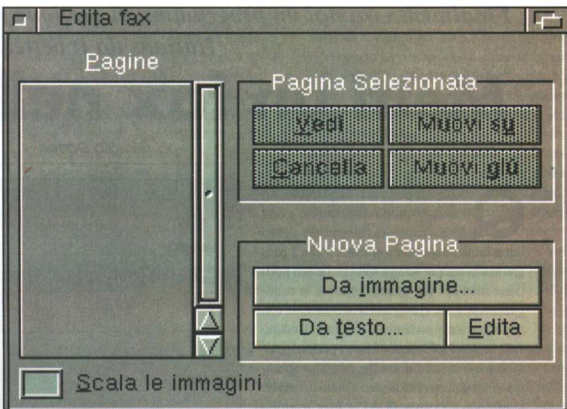
no risoluzioni molto elevate, immagini standard in 640*512 risulteranno microscopiche in fase di stampa. Il metodo consigliato quindi è di utilizzare il driver in dotazione che permette di trasformare in fax tutto ciò che viene trasmesso alla stampante, e utilizzare un programma tipo WordWorth o FinalWriter per editare i fax da inviare. Le altre caratteristiche sono: rubrica telefonica, schedario per i fax inviati/ricevuti/falliti, aiuto in linea, porta arexx, tutto gestito da una interfaccia utente snella e funzionale. Inoltre il programma è disponibile su Aminet nella versione non registrata ma funzionante, con alcune "features"

avanzate disabilitate, tra le quali l'invio programmato dei fax. Il prezzo della versione registrata è davvero basso considerando la potenza del programma, ed è di £ 45.000 per gli utenti italiani. Vi invitiamo a registrarvi per ottenere la piena funzionalità di STFax, ma soprattutto per premiare lo sforzo dell'autore oltre che per supportare lo Shareware, specie quando i prodotti superano per qualità i prodotti commerciali. Ma vediamo ora come bisogna procedere per inviare e ricevere un fax utilizzando un normale modem di Classe 1. Ovviamente il modem deve essere installato correttamente alla linea telefonica e al compu-

ter attraverso la porta seriale interna o una seriale ad alta velocità. Una volta lanciato, STFax riconosce il modem ed è subito pronto ad operare. Per ricevere un fax è sufficiente premere il pulsante "Ricevi" e il programma si occuperà di connettersi al fax remoto, ricevendo il fax e tutti i dati possibili, come il numero telefonico dal quale è partito il fax. Come è possibile vedere, davvero è sufficiente premere un tasto! Per inviare un fax bisogna ovviamente scriverlo, per farlo basta premere su "Edita Fax", e scegliere se scrivere le varie pagine del fax da immagini o da testo. Oppure possiamo caricare un fax salvato con un programma esterno e salvato con il driver di stampa. Per scrivere un fax solo testuale è possibile utilizzare il vostro editor preferito, altrimenti il buon vecchio Ed sarà usato come default. Una volta editato, il fax (può essere visto in ogni momento cliccando su "Vedi Fax") va spedito premendo su "Trasmetti", e una finestra consentirà di inserire il numero di telefono e altri dettagli del fax (come l'intestazione e la firma). Per spedire il fax a telefonata già iniziata basterà non inserire alcun numero di telefono, e STFax salterà la composizione del numero, mandando sulla linea i bip tipici degli apparecchi fax. E' facile quindi intuire che usare proficuamente il fax diventa così un vero gioco da ragazzi, permettendo di evitare tutta la fase di configurazione che in genere rappresenta un duro ostacolo per chi non si trova a proprio agio con i comandi fax.

Conclusioni

Per chi si trova ad utilizzare il fax spesso, STFax rappresenta una vera manna dal cielo, risultando un acquisto indispensabile, ma mi sento di consigliarne l'acquisto anche a tutti quelli che dispongono di un fax/modem che magari non hanno mai utilizzato come fax, e che troveranno in STFax un'ottima soluzione. Complimenti quindi a Simone Tellini per aver scritto un programma stabile, potente e decisamente funzionale.



Vuoi fare pubblicità su Enigma Amiga Run?

Richiedi il nostro listino allo (0034)6.373.94.71

oppure consultalo sul Web:

<http://www.skylink.it/ear/listino.html>

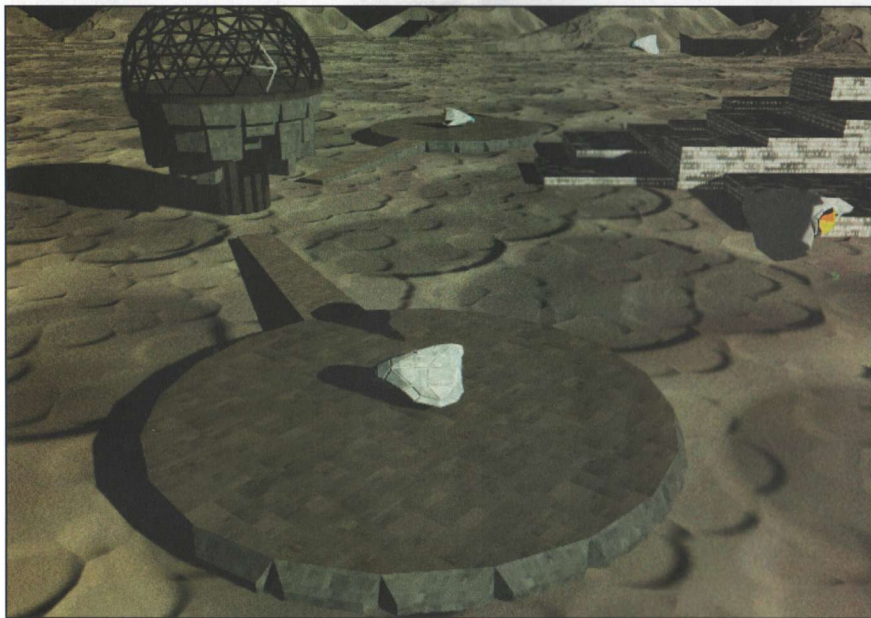
Costruzione di una base lunare II

di Paolo Griselli (griselli@skylink.it)

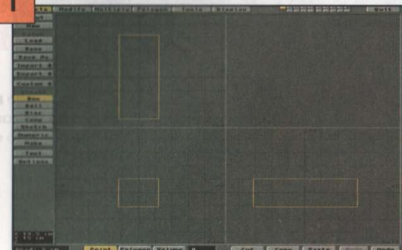
Ben tornati all'appuntamento con il tutorial per Lightwave 3D. Il numero scorso abbiamo dato inizio ad un processo di costruzione modulare che vedeva come obiettivo l'assemblaggio, a partire dai singoli componenti, di qualcosa di simile ad una stazione spaziale. Abbiamo, in quella sede, dato inizio al tutto con la costruzione della cupola centrale dell'impianto. In questa puntata sposteremo l'attenzione sull'unico (per ora) veicolo presente nella scena e sulla pedana ad esso utile per la partenza e l'atterraggio. Faremo uso, in perfetta linea con lo spirito che

anima il progetto, di strumenti semplici utilizzati in procedimenti molto elementari. La motivazione di questa essenzialità è dimostrare che non è sempre vero che una scena per essere bella, debba essere oberata di poligoni e debba richiedere giorni per il rendering. Sia la navicella che la pedana sono oggetti costruibili con veramente pochi colpi di mouse e con una quantità irrisoria di poligoni. Gli strumenti utilizzati sono due: il tool **bevel** ed la suddivisione tramite **metaforming**. Riguardo a quest'ultima occorre specificare che il suo utilizzo è stato esclusivamen-

te di tipo creativo: in altre parole non ci siamo permessi il lusso di smussare all'inverosimile spigoli troppo aspri. Abbiamo semplicemente puntato a creare una forma più armonica a partire da una configurazione molto rozza di poligoni. Concludiamo ricordandovi che il progetto è aperto a tutti i lettori. Per partecipare è sufficiente inviare via e-mail, all'indirizzo sopra indicato, il vostro modello. Le linee di principio che animano il lavoro le conoscete: fatevi sotto!

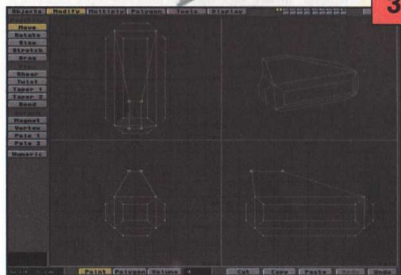


1



Attivate il Modeler e, dal menù OBJECTS selezionate il gadget BOX. Prestando attenzione alla scala, dimensionate il parallelepipedo come da figura. Potrà esservi utile fingerè di operare su un oggetto con proporzioni reali adottando di conseguenza una griglia di riferimento di qualche metro. Per modificare la griglia di riferimento utilizzate i tasti di zoom, ovvero "+", "-" e "i", "o" (in, out).

2
Confermate la creazione del parallelepipedo con il tasto ENTER (o INVIO). Premete quindi il tasto "b": invocherete la funzione per il beveling dei poligoni. Nata essenzialmente come strumento per la creazione della smussatura nei caratteri tridimensionali, questa funzione risulta essere molto utile anche in altre applicazioni. In questo caso noi la utilizzeremo per creare, a partire dai poligoni originali, alcune protuberanze destinate a diventare parti fondamentali della navetta spaziale. All'apparire del requester inserite valori tali da impedire un'eccessiva marcatura dell'effetto (un decimo della lunghezza del parallelepipedo dovrebbe andare)



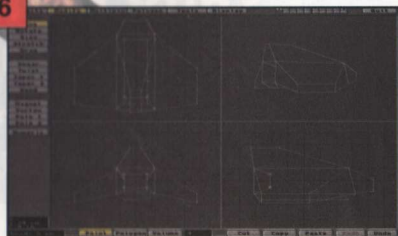
3
Ottentuto l'effetto "borchiatura" desiderato, passate all'editing dei singoli elementi. In modalità PICK POINTS selezionate i punti più estremi di quella parte dell'oggetto che dovrà essere trasformata nella "pinna" dorsale della navicella. Utilizzate la funzione DRAG (tasto "f") per allungare la pinna, mentre la funzione STRETCH (tasto "h") per variarne le proporzioni, sia riguardo alla lunghezza che allo spessore.

4
Selezionate ora i punti più estremi delle ali e procedete come nel punto precedente. E' importante, una volta ottenuto un dimensionamento soddisfacente, deselegionare tutti i punti prima di selezionare quelli nuovi.



5
Sistemate le ali, passate al muso del veicolo. Cercate durante questa fase di editing di abbozzare una forma gradevole per la navetta, senza però preoccuparvi troppo di spigoli troppo marcati. Penseremo successivamente a come armonizzare le forme.

6
L'ultimo elemento da ricavare è la depressione nello scafo posta in corrispondenza dello scarico del motore. I passi da seguire sono gli stessi anche in questo caso.

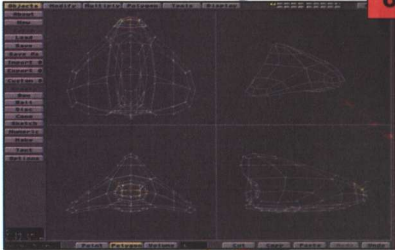


Avete così ottenuto la forma grezza della navetta spaziale. Fatta eccezione per qualche piccolo ritocco, la parte essenzialmente manuale della modellazione è finita. Sarà il Modeler d'ora in avanti a prendersi carico di tutte le operazioni di raffinazione. Il primo di questi interventi è il metaforming. Noi non vogliamo creare un oggetto smussato, totalmente privo di spigoli, tuttavia una bella meta-suddivisione contribuirà ad aumentare il dettaglio dell'oggetto a tutto vantaggio della resa finale. Premete quindi SHIFT + "d" per invocare il pannello delle suddivisioni. Selezionate METAFORM e confermate. In pochi attimi apparirà una versione un po' più definita del nostro oggetto.

7

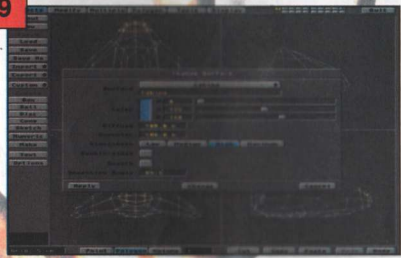


8



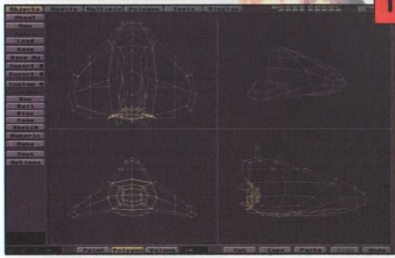
E' giunto il momento di assegnare i materiali all'oggetto. Per fare ciò dovrete selezionare con precisione i poligoni destinati ad uno specifico componente e marcarli con il nome del materiale prescelto. Partiamo dalla cabina di pilotaggio. Utilizzate la vista laterale come riferimento. In modalità PICK POLYG, selezionate i poligoni destinati a diventare di vetro.

9



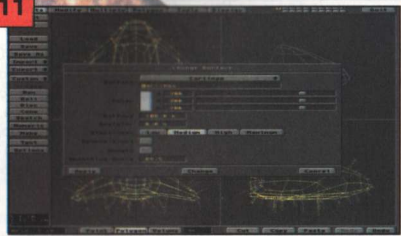
Premete ora il tasto "q" per attivare il pannello per l'assegnazione del materiale. Inserite il nome prescelto e confermate. I possessori di Lightwave 5 potranno già modificare alcuni dei parametri di superficie. Noi, comunque, consigliamo di fare tutto nel Layout.

10



Passate ad assegnare il materiale per il truster della navetta. Ricordatevi di deselegnare i poligoni relativi alla cabina di pilotaggio.

11



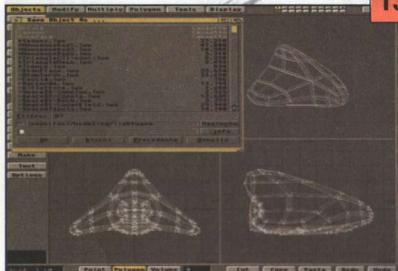
Sistemato il truster, manca solo la carlinga. Per selezionare tutti i poligoni rimanenti premete il tasto "w" (sempre in modalità PICK POLYG.). Individuate il menù pop-up relativo alla scelta della superficie. Selezionate "default" e premete il tasto "+" posto a fianco della voce "WITH SURFACE". Uscite dal requester e premete il tasto "q". Procedete all'assegnazione del materiale. Come già detto i materiali dovranno essere modificati nel Layout attraverso il pannello SURFACES. Consigliamo di utilizzare le texture DREAD_HULL posta nella directory IMAGES/SPACE di Lightwave per lo specularity e il diffuse mapping (modalità CUBIC Image Map), mentre un colore solido, scelto direttamente nel requester apposito, per il color mapping. NON ATTIVATE IL GADGET SMOOTHING per nessuno dei tre materiali definiti.

Per ultimare la rifinitura del veicolo spaziale invociamo ancora la funzione BEVEL. Fate attenzione a che tutti i poligoni siano deselezionati (o selezionati) e premete il tasto "b". Inserite negli appositi campi valori pari a circa un quinto di quelli inseriti in precedenza. Dopo aver confermato testate la correttezza dell'operazione muovendo l'oggetto nella vista prospettica del Modeler in modalità FULL SOLID.

12



13



Esportate l'oggetto nel Layout con la funzione EXPORT del menù OBJECTS. Una volta salvato l'oggetto su disco liberate la scena premendo il tasto NEW sempre dal menù OBJECTS

14



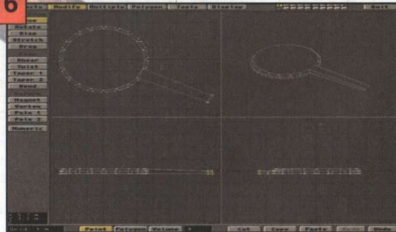
Passiamo ora alla creazione della pedana di lancio della base. Il procedimento che seguiremo è molto simile a quello seguito fino ad ora per la modellazione della navetta spaziale. Incominciate selezionando il gadget DISC dal menù OBJECTS. Premete quindi il tasto NUMERIC, inserite 20 come numero di lati ed uscite dal requester. Modificate le dimensioni del cilindro (dotandolo di spessore) direttamente nelle viste del Modeler. Confermate con INVIO le dimensioni desiderate.

15



Selezionate i soli poligoni laterali del cilindro e premete il tasto "b". I valori da inserire nel pannello BEVEL dovrebbero aggirarsi intorno alla decima parte del raggio del cilindro. Non esitate ad inserire valori a voi più consoni. Potete già da ora assegnare una superficie all'oggetto: noi abbiamo preferito dividere l'area d'atterraggio dalla base (borchiata), assegnando due superfici differenti ai due gruppi di poligoni. Le superfici usate, fatta eccezione per il colore, sono del tutto simili a quelle della navetta appena modellata.

16



L'ultima operazione che ci rimane da fare è la costruzione della passerella d'uscita della piattaforma. Dalla vista dall'alto del Modeler selezionate i punti estremi di una delle borchie. Premete il tasto "f" e, agendo direttamente con il mouse, tirate verso l'esterno fino al raggiungimento di una distanza opportuna. Ponete fine alle vostre fatiche salvando l'oggetto su disco. Alla prossima.

"Depth Of Field": un espediente per aumentare il fotorealismo dei rendering.

L'effetto "profondità di campo" con Real3D

di **Alessandro Tasora**

REAL 3D

E' noto che una delle caratteristiche più apprezzate di Real 3D è l'elevata qualità di rendering.

Vari fattori contribuiscono ad accrescere il realismo delle immagini di Real 3D: la presenza di superfici b-spline non poligonalizzate, le primitive geometriche con curvature perfette, il modello di illuminazione basato su formule di fisica ottica, il raytracing distribuito, e tante altre funzioni che vengono spesso impiegate dagli utenti di questo software. Esiste tuttavia una funzione di importanza capitale, che viene spesso dimenticata, il cui uso può conferire un aspetto decisamente più realistico alle immagini renderizzate. Si tratta della "profondità di campo", ovvero della sfocatura degli oggetti troppo vicini o troppo lontani.

Real 3D non è il solo programma di grafica 3d in grado di simulare la sfocatura degli oggetti, pertanto quest'articolo può essere letto anche da utenti di altri software.

Immagini troppo "sintetiche"?

A molti di noi sarà sicuramente capitato di lavorare per ore ed ore su un'immagine dove oggetti, illuminazione e materiali erano perfetti, ma il rendering finale non sembrava comunque realistico, e l'immagine tradiva la propria origine "sintetica" anche agli occhi degli inesperti. In questi casi, di fronte all'incapacità di scoprire il motivo del mancato realismo, si sentono spesso affermazioni semplicistiche del tipo: "per forza che non sembra vera, l'ha fatta un computer quindi è fin troppo perfetta!". Questo è sbagliato: se il risultato fosse davvero perfetto, allora nessuno potrebbe distinguere da una fotografia. Pertanto significa che manca qualcosa...

Provate ad osservare alcune fotografie scegliendole a caso da una rivista, ad esempio la pubblicità di un'automobile. Ora, immaginate di avere a disposizione un'automobile perfettamente modellata per poter ricreare nell'editor 3d l'immagine fotografica. Supponete anche di avere materiali ed illuminazione perfettamente regolati. Siete sicuri che a questo punto, eseguendo il rendering, otterreste lo stesso risultato? Sicuramente no: infatti (questo è il punto!) l'immagine risulterebbe nitida in ogni dettaglio, mentre nella fotografia lo sfondo è sicuramente sfocato, e lo stesso per gli oggetti in primo piano.



Quindi è necessario poter simulare la "messa a fuoco" dell'obiettivo fotografico anche tramite il nostro programma 3d.

Si osservi che anche l'occhio umano si comporta in maniera simile ad un obiettivo fotografico: infatti riusciamo a mettere a fuoco oggetti vicini, o lontani, ma non possiamo mettere a fuoco entrambi. Ne consegue che il nostro cervello tende automaticamente a classificare come poco realistica un'immagine troppo nitida, dove lo sfondo risulta a fuoco come il primo piano: questo è tipico dei rendering 3d, che per tale ragione il nostro inconscio percepisce come eccessivamente "piatti" e sintetici.

Fotografi si diventa

Uno degli insegnamenti di base per i fotografi è quello che riguarda il controllo della "profondità di campo". Infatti non è sufficiente sapere che, in una scena, ci sarà un soggetto "a fuoco", e che gli altri oggetti più lontani o troppo vicini saranno sfocati. E' necessario quantificare e controllare questo fenomeno.

In particolare, vi sarà una zona con estensione variabile (appunto, la profondità di campo) che risulterà sufficientemente a fuoco, e che gradualmente si sfocerà allontanandosi dal punto di massima messa a fuoco. Questo accade in funzione di due principali parametri: la lunghezza focale

(ingrandimento dell'obiettivo), e l'apertura del diaframma (ovvero, la luminosità).

Effetto della lunghezza focale

Utilizzando teleobiettivi e zoom ad alto ingrandimento, questo fenomeno è molto marcato, mentre è appena percettibile quando si usano obiettivi grandangolari, ovvero con angolo di inquadratura molto ampio. Ciò spiega diversi fenomeni: 1) le macchine fotografiche amatoriali ed usa-e-getta dispongono di obiettivi grandangolari, così è più difficile che qualcosa rimanga involontariamente "fuori fuoco". 2) le fotografie di eventi sportivi, le macro-fotografie di insetti e fiori, i ritratti tipo primo-piano sono esempi nei quali si impiegano i teleobiettivi, e difatti lo sfondo appare sempre fortemente sfocato (nota: nell'ultimo caso l'effetto è spesso voluto e ricercato).

Effetto dell'apertura del diaframma

Le macchine fotografiche abbastanza serie hanno la possibilità di aumentare la luminosità dell'esposizione aprendo il diaframma dell'obiettivo (a favore dei tempi di posa, che diminuiscono). In generale, ad una maggiore apertura del diaframma consegue una profondità di campo inferiore, perciò: 1) le fotografie di oggetti in rapido movimento, che richiedono necessariamente brevi tempi d'esposizione e pertanto diaframmi molto aperti, presentano una profondità di campo ridotta, tantopiù se realizzate con teleobiettivi, per quanto esposto

Immagine esemplificativa con effetto "profondità di campo" (DOF, Depth Of Field). Si noti la sfocatura degli oggetti in lontananza e del pavimento vicino all'osservatore.

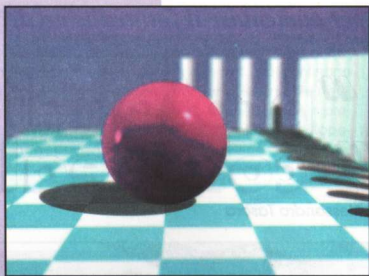
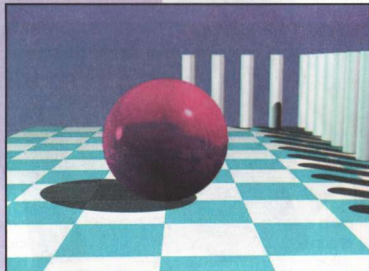


Immagine senza effetto "profondità di campo". Si noti come in questo tipo di rendering tradizionale tutti i dettagli risultino perfettamente a fuoco, compresi quelli in lontananza.



al punto precedente. 2) le foto in scarse condizioni di luce, per via del diaframma aperto, mostrano sfocature accentuate, mentre le fotografie di scene molto illuminate (foto di paesaggi estivi, alcune foto pubblicitarie e still-life) hanno profondità di campo molto maggiore, e facilmente quasi tutta l'inquadratura risulta a fuoco. Detto questo, possiamo valutare quando e in quale intensità i nostri rendering necessitano dell'effetto "profondità di campo" al fine di ottenere, grazie alla sfocatura, un maggiore fotorealismo. Ad esempio la sfocatura non sarà necessaria nel caso, piuttosto frequente nella grafica 3d, in cui si usi un obiettivo grandangolare (con angolo di visione superiore ai 50 gradi), mentre sarà bene considerarne l'uso nel caso si impieghi una visuale piuttosto ristretta (angolo di visione inferiore ai 40 gradi). Inoltre, nel caso di immagini con inquadrature "a campo lungo" (ad esempio paesaggi), si suggerisce la presenza nell'inquadratura di un oggetto in primo piano soltanto leggermente sfocato (ad esempio un ramo di un albero), la qual cosa serve a suggerire maggiore profondità alla prospettiva, che altrimenti sarebbe troppo nitida e piatta.

La profondità di campo in Real 3D.

Per la simulazione della sfocatura causata dalla profondità di campo, in Real 3D dovete attivare l'effetto DOF (dall'acronimo Depth Of Field), presente nel pannello "rendering settings" (tasto "Amiga" + "s"). Inserite un valore diverso da 0 in "DOF scale", ed assicuratevi che il modo di rendering non sia "draft" o "environment". Potete intervenire sull'effetto di sfocatura agendo su due valori: **DOF scale** e **DOF strength**. Il primo indica "quanto rapidamente si raggiunge la sfocatura allontanandosi dal piano di massima messa a fuoco". Pertanto un valore troppo elevato di "DOF scale" genera immagini dove è quasi tutto fuori fuoco, eccetto una zona ridottissima presso il piano di messa a fuoco. Nell'esempio di queste pagine, abbiamo impiegato un valore di 0.8. In genere questo parametro varia da 0.1 a 2, secondo quello che volete ottenere, e l'effetto finale dipende anche da quanto grande è la vostra scena. Il secondo parametro indi-

ca l'intensità della sfocatura. Abbiamo scoperto che si possono usare senza problemi anche valori molto elevati di DOF strength, come nel nostro esempio in cui abbiamo usato DOF strength = 40.

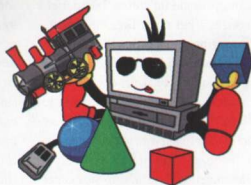
Regoliamo la messa a fuoco

Attualmente quasi tutte le macchine fotografiche possiedono la messa a fuoco automatica, ma nelle fotocamere professionali c'è ancora la possibilità di regolare manualmente la messa a fuoco intervenendo su una ghiera dell'obiettivo, per selezionare la distanza alla quale si avrà la massima nitidezza.

In Real 3D, il procedimento è concettualmente simile: la distanza di massima messa a fuoco si regola spostando l'"aimpoint" della telecamera (ogni oggetto-telecamera, chiamato "Camera", consiste di due sotto-oggetti, "aimpoint" e "viewpoint", il primo indica la direzione in cui si guarda, e il secondo indica la posizione dell'osservatore). Semplicemente riposizionate l'aimpoint in prossimità dell'oggetto che desiderate mettere a fuoco muovendolo con "move" (tasto "m"). In alternativa, activate il pannello "View Cam Control", selezionate il modi di editing "aimpoint" e regulate lo slider "distance": quest'azione muoverà avanti ed indietro l'aimpoint lungo l'asse visuale, proprio come se si regolasse la messa a fuoco di una macchina fotografica. Attenzione! Assicuratevi che il rendering avvenga tramite una finestra di tipo "view cam", che sia associata proprio alla telecamera della quale avete regolato l'aimpoint. Nel pannello "rendering settings" di tale finestra potrete regolare i valori di "DOF strength" e "DOF scale" secondo quanto esposto nel paragrafo precedente.

Alla ricerca del fotorealismo estremo

Ovviamente l'effetto di "profondità di campo" non è sufficiente da solo a garantire il fotorealismo delle vostre immagini, ma d'altra parte la sua mancanza può essere fortemente penalizzante in certe situazioni, per cui è bene approfondirne la conoscenza tramite esperimenti e prove. Per concludere ricordiamo che se il vostro scopo è quello di rendere le vostre immagini quasi indistinguibili da fotografie, dovrete riporre particolare attenzione anche all'illuminazione ed alla presenza di eventuale foschia o nebbia, come già accennato nelle puntate precedenti. Fate attenzione anche a non usare colori troppo saturi (innaturali), cercate di usare texture a bumpmap di qualità elevata, ed eventualmente eseguite una fase di post-processing con un programma di fotoritocco al fine di correggere i colori ed il contrasto, magari aggiungendo anche un effetto di "sgranatura" e qualche piccola imperfezione, per simulare l'output su pellicola fotografica.



La Canon non ha abbandonato il nostro caro Amiga, e ci regala degli ottimi driver per tutte le sue stampanti, analizziamo le potenzialità del pacchetto Canon Disk

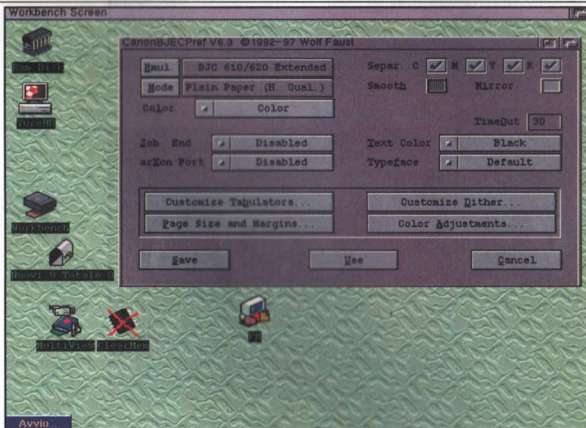
La Canon non ci abbandona...

di Giorgio Signori

Sin dagli anni d'oro dell'Amiga, l'utilizzo di una stampante con il nostro amato computer è stato sinonimo di funzionalità e di produttività. Dai tempi delle gloriose stampanti ad aghi però è passato molto tempo, e l'evoluzione in questo campo ha portato alla realizzazione di stampanti ink-jet dal costo ridottissimo e dalla qualità eccellente. Purtroppo per la maggior parte delle stampanti a getto d'inchiostro non esiste un supporto Amiga da parte dei produttori, quindi la mancanza dei driver è stata per molti un problema al momento di scegliere una stampante per il proprio Amiga per soddisfare la propria sete di DTP amatoriale e non. Recentemente l'ostacolo driver si è superato con l'utilizzo di particolari motori di stampa software (come TurboPrint) che però possono creare problemi per la non totale integrazione col sistema operativo. La Canon invece dal canto suo ha ben pensato di non abbandonare lo sviluppo Amiga (bisognerebbe fargli una statua), realizzando driver per tutti i modelli delle sue ottime stampanti. Presso il sito www.canon.europe.com (ma anche sul CD di Enigma è infatti disponibile il CanonDisk, un file DMS che una volta scompattato diventerà un comodo disco d'installazione per tutte le stampanti Canon. Per la prova è stata utilizzata una BJC-620.

Il software

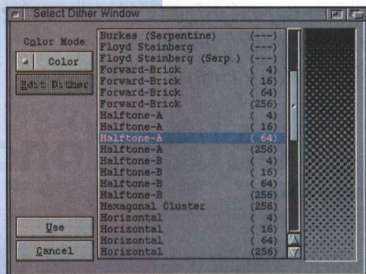
L'installazione dei driver avviene tramite l'installer standard di sistema, che provvede ad installare il driver specifico per la stampante selezionata e a configurarlo correttamente. Inoltre è possibile installare la versione limitata ai driver Canon del software di stampa delle immagini CanonStudio nonché di un driver specifico per PageStream3.x. Una volta selezionata la stampante, lo script procede prima con l'installazione del driver in DEVS:Printers, e lancia di volta in volta i programmi di impostazione delle preferenze della stampante del sistema operativo, indicando come prepararsi in maniera corretta per l'uso con i driver Canon. Infatti i driver "bypassano" il sistema di stampa standard (decisamente limitato) permettendo di configurare tutto il configurabile tramite un'ottima utility. Per la BJC-620 è stato installato il driver BJC-EC, standard per le stampanti BubbleJet a colori. Se la vostra stampante lo supporta, è possibile "downloadare" i vostri font (magari quelli che



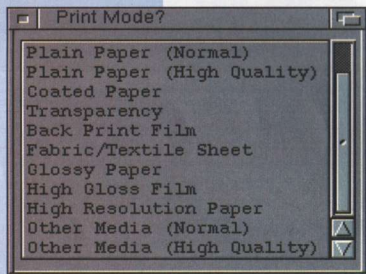
usate più spesso) direttamente nella memoria non-volatile della stampante tramite l'utility FontShop, anch'essa in dotazione nel package (ma non credo che l'userete molto...). Effettuare i settaggi è molto semplice, ed è spiegato (purtroppo in inglese) con molta chiarezza nel file README. Basta selezionare il driver nelle preferenze di sistema e selezionare una densità di stampa superiore a 3 utilizzando la preference PrinterGFX. Facendo questo ci si potrà anche "dimenticare" delle preferenze di sistema, in quanto d'ora in poi tutte le funzioni verranno controllate dall'utility di configurazione Canon. Sulla stampante sono presenti inoltre dei DIP switch per il controllo di alcune funzioni come la selezione del font di default o l'abilitazione della linea vuota dopo ogni "return"(CR+LF), ma è possibile comunque effettuare tutte le configurazioni via software. Infatti l'utility per la configurazione dà davvero un controllo totale su tutto, ma davvero tutto il necessario. Innanzitutto è possibile scegliere se utilizzare la Modalità Estesa (necessaria per stampe ad alta definizione) o la modalità emulazione Epson, di serie su tutte le stampanti Canon. Tutto questo avviene sia tramite menù che con dei gadget pratici ed intuitivi. E' possibile definire il supporto di stampa (carta normale, carta per alta risoluzione, lucidi, pellicole, tessuto, buste) che influisce in maniera conside-

revole sulla qualità della stampa finale, si può scegliere il carattere da usare, il suo colore, scegliere se segnalare la fine della stampa con un flash, un beep o entrambi o se si vuole usare una porta AtXon (un selettore utile per chi ha più periferiche sulla porta parallela). Ovviamente si possono anche personalizzare i TAB e le dimensioni della pagina. Ma i settaggi più interessanti sono sicuramente due: la scelta del dithering (i vari "retini" possibili) e i settaggi del colore. I retini utilizzabili sono un'infinità (più di 50) ed è inoltre possibile programmare un retino su misura (!) per le proprie esigenze. Tra i retini predefiniti troviamo i classici Floyd-Stenberg, ordered, mezzitoni con tutte le varianti, fino ad arrivare a retini più "esotici" come l'hexagonal, il Jarvis o il Burkes. I retini influenzano notevolmente la qualità della stampa, quindi è bene scegliere quello adatto alle proprie necessità. I settaggi per il colore invece permettono di calibrare la quantità dei singoli colori (nero, ciano, magenta e giallo) per le stampanti che supportano la quadricromia) per ottenere i migliori risultati in fase di stampa. In questa sezione sono presenti anche scrollbar per il gamma adjust, per il contrasto e la luminosità, permettendo così un pizzico di image-processing senza dover elaborare immagine per immagine quello che si deve stampare. Non è molto consigliato "giocare" con la calibrazione del colore, dal

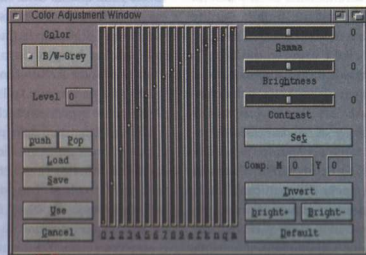
Da qui è possibile scegliere (o editare) i vari retini.



Tra i vari supporti c'è quello per pellicole High Gloss e Backprint.



Il controllo dei colori è un po' difficile ma completo e preciso.



momento che i settaggi di default si sono rivelati ottimi. Nota importante, è presente anche il supporto per il Kit PhotoINK della Canon che permette anche a stampanti più economiche di ottenere risultati eccellenti nella stampa di immagini fotografiche.

La stampante

La stampante utilizzata per la prova è una Canon BJC-620, un modello capace di stampare fino a 720*720 DPI, anche su carta comune. La stampante viene venduta con il gruppo testine da installare a mano e le 4 cartucce di inchiostro, mentre non è in dotazione il caso bidirezionale parallelo necessario per collegare la stampante al computer, che va acquistato a parte in un qualsiasi negozio di informatica. A corredo, oltre ai normali manuali di installazione e manutenzione, vengono dati tre dischetti con la parte software dedicata a Windows (ovviamente...).

Nelle prove la stampante si è rivelata efficiente, veloce e precisa, ed ha permesso (sicuramente grazie anche all'ottimo driver) di ottenere stampe di qualità professionale ad un costo relativamente basso (poco più di 700.000 lire), per cui mi sento di consigliarla a chiunque si occupi di DTP sia a livello amatoriale sia a livello professionale (per il quale Amiga risulta ancora un'ottima alternativa al MAC, soprattutto ora che esistono programmi di foto ritocco e di impaginazione degni di questo nome). La stampa ad alte risoluzioni può essere un po' lenta sui processori di fascia bassa, soprattutto utilizzando programmi come WordWorth e FinalWriter. Su un Amiga 1200 di base la stampa a 720 DPI con questi programmi è ancora lenta, mentre con uno 030 la velocità aumenta considerevolmente. Il supporto dato dalla Canon attraverso i normali canali è dunque ottimo, avendo realizzato un driver davvero efficiente. I difetti nel driver sono pochi, e consistono nell'impossibilità di stampare i test e di effettuare le operazioni di pulizia testine via software (cosa possibile con il software per PC). La stampante non ha mostrato difetti, solo è abbastanza avida di inchiostro, ma avendo 4 cartucce separate per i 4 colori consente a lungo andare di risparmiare sulle spese, sostituendo solo la cartuccia con il colore finito anziché tutte. In definitiva, una ottima integrazione hardware/software che non mancherà di soddisfare le necessità di tutti gli appassionati di DTP.

Nome prodotto:
Canon Disk

Prodotto da:
Wolf Faust-Canon Europe

Disponibile presso:
Canali PD, CD di Enigma,
sito Internet Canon Europe
Prezzo: gratis

Configurazione minima:
Amiga con qualsiasi configurazione

A favore:
Completezza dei controlli,

più di 50 dithers. Controlli del colore funzionali. Stampa a 24 bit (16,8 milioni di colori)

Contro:
Documentazione in inglese
Mancato controllo delle operazioni di pulizia e test via software. Lentezza di stampa ad alte risoluzioni sui processori lenti.

Nome prodotto:
Canon BJC-620

Disponibile presso:
un qualsiasi negozio di accessori per computer

Prezzo: 5740.000 Iva inclusa

Configurazione richiesta:
Amiga base, driver di stampa Canon

A favore:
Stampa a 24 bit a 720*720 su carta comune. Stampa fotorealistica senza bisogno del PhotoKit.

Contro:
Consumi di inchiostro elevati
Cavo parallelo non in dotazione. Dotazione software solo per Windows



La storia, nascita, vita e prematura morte di Amiga Expert Team, lo User Group, che riscosse un notevole successo tra gli utenti Amiga, soffocato nelle pieghe della burocrazia italiana.

Quando l'entusiasmo non basta...

di **Mirko Lalli** (mkl@ats.it)

Prima dell'avvento di massa di Internet, prima cioè che si trovassero provider e punti d'accesso praticamente dappertutto non era così semplice tenersi aggiornati e in contatto nel panorama Amiga. Senza contare che l'utente Amiga ha sempre avuto un suo piccolo complesso di solitudine vedendo come gli utenti di PC intel rappresentassero la stragrande maggioranza del popolo informatico. Poi, con l'esplosione della Rete tutto è cambiato... ma procediamo con ordine... L'idea di fondare un gruppo nacque in questo clima proto-Internet, avevo un paio di amici che condividevano con me la passione per l'Amiga e decidemmo di mettere un annuncio su di una rivista. Non potete immaginarvi la sorpresa: decine e decine di lettere interessate, tutte di persone che usavano Amiga e si sentivano sole; non era una risposta esclusivamente elitaria, anzi, erano semplicemente persone che usavano l'Amiga e si sentivano tremendamente sole in caso di difficoltà (non ci crederete, ma ancora - a distanza di due anni - qualcuno mi scrive ancora...). Come nome del gruppo fu deciso l'altisonante Amiga Expert Team, la struttura era divisa a coordinamenti locali in tutta Italia, con sezioni indipendenti. Così, quasi per scherzo, AmigaE.T. nacque, un po' premature, ma nacque, e, dopo alcuni mesi di incubazione, cominciò a crescere e ad acquistare un po' di forza: nel novembre 1994 fummo invitati ad IPISA per presentare il progetto di Amiga Expert Team e li feci la conoscenza delle persone veramente importanti nel panorama Amiga, aprii un conto corrente postale per le iscrizioni e decidemmo uno statuto per regolamentare il gruppo, le adesioni aumentavano e tutto sembrava procedere bene... saltai un paio di appelli all'Università (Lettere moderne, ind. Giornalismi a Firenze), ma non importava, praticamente vivevo, in quel periodo, per AET. Cominciammo a tenere sempre dopo IPISA '94 il sito di registrazione italiano per AmigaE, aumentava il lavoro, ma anche le soddisfazioni. Avevamo preso anche contatti ufficiali con la Commodore Italia (precisamente con Ettore Cauria, chi si ricorda ancora di lui?) e c'erano in cantiere progetti veramente grossi in simbiosi con la casa madre... solo che dopo qualche mese le cose cominciarono ad andare sempre peggio ma dopo qualche tempo si arrivò al fallimento definitivo. Ma questa è un'altra storia, noi non eravamo legati alla Commodore, ma all'Amiga e il fallimento non ci toccò più di tanto. Anzi, come contraccampo aumentarono gli iscritti

e i contatti del gruppo. La situazione internazionale per l'Amiga stava diventando sempre più fumosa e i punti di forza da sempre vanno della nostra piattaforma stavano diventando gravose palle al piede in confronto alla velocissima evoluzione dei Wintel. Ormai si poteva comprare un Pentium spendendo la metà di un A4000. A questo punto cominciarono le defezioni. Decine e decine di amighisti si convertirono drasticamente a quella macchina che avevano sempre combattuto, non fraintendetemi: anch'io uso Windows95 per lavoro, ma non è certo il sistema dei miei sogni... senza contare che il paradosso era nel fatto che proprio coloro che erano i più accesi sostenitori della filosofia amighista diventarono i suoi più feroci oppositori. Ho perso degli amici per questo, non per la "conversione", ma per l'ipocrita incoerenza che hanno dimostrato. Rimanemmo praticamente in un paio di persone (io e Marco Gabbrilli) a svolgere una mole di lavoro superiore alle nostre capacità. Inoltre, me ne rendo conto solo adesso, avevamo peccato nell'organizzazione nel non aver realizzato quei contatti telematici (BBS, Fidante e Internet) con i quali sarebbe stato semplice usufruire dell'aiuto anche di altri membri sparsi per l'Italia e pieni di volontà (e di queste mie ingenuità mi scuso soprattutto con loro: i membri di AET che avevano riposto tutte le loro speranze nel gruppo). Poi arrivò la cartolina militare per il sottoscritto e li finirono tutte le speranze di tenere in vita la struttura agonizzante. Mi resi conto che AET era io e non si può fondare uno user group su di una sola persona. E poi, mazzata finale, sembra che in Italia organizzare un servizio di registrazioni per lo Shareware sia illegale, lo sapevate? Ho passato dei guai non indifferenti (anzi quasi seri) per le registrazioni di AmigaE che finivano sul mio conto corrente postale. Perché ogni transizione monetaria ha bisogno di fattura o scontrino fiscale, da qui la necessità di avere una partita IVA (!), immaginate!, con la conseguenza di tasse su tasse. E anche se mi fossi sbarcato l'onere gli autori di programmi Shareware non potevo certo farmi la fattura... e così via, con la solita burocrazia... (tra l'altro il conto corrente postale era intestato al sottoscritto, non essendo possibile intestarlo ad una società non riconosciuta dalla legge, quindi, in caso che il Fisco decidesse che era ora di farla finita non me la sarei cavata tanto a buon mercato con solo una bella multa... e il tutto era decisamente troppo rischioso...).

La fine

E' così finito il progetto dell'Amiga Expert Team. Affogato dai suoi stessi compiti, non per mancanza di iscritti, ma per mancanza di iscritti che si sobbarcassero una parte di organizzazione. Forse oggi, con Internet alla portata di tutti, sarebbe stato più semplice gestire uno user group simile, proprio come stanno facendo quelli dell'AmigaUser Group, con l'organigramma a coordinamenti locali che ricorda molto da vicino AET. Oggi, con un modem, Miami e poco altro software a poco prezzo l'utente Amiga può trovare così tanti "amici" da non riuscire a capacitarsi. Basta poco per uscire dall'isolamento, credetemi. Nel caso qualche ex-AET stesse leggendo e volesse contattarmi, anche solo per scambiare due chiacchiere può scrivermi alla mia casella postale.

Abbiamo ricevuto e pubblichiamo volentieri questo chiarimento-sfogo di Mirko Lalli, una delle poche persone che ha cercato di fare qualche cosa di utile per la comunità Amiga italiana



Il logo di Amiga Expert Team. Una grande idea naufragata troppo presto.



Simpatico slogan per la campagna di Amiga Expert Team.

Alla quarta Rassegna Internazionale di Computer Grafica, svoltasi a Grosseto, Amiga è stata ancora una volta protagonista.

Immaginando '97

di William Molducci (will@sira.it)

Dal 19 al 26 Ottobre si è svolta a Grosseto, all'interno dello splendido scenario del Cassero Senese, la quarta edizione di Immaginando, la rassegna di computer grafica, organizzata dal Circolo di Cultura Informatica Binary Digit, dal Comune di Grosseto e dal Comitato Promotore. Nel panorama delle manifestazioni italiane, quella toscana è diventata quindi l'unica erede del Bit Movie e del Pixel Art Expò, in un contesto che attualmente si rivela decisamente vuoto, tranne qualche piccola realtà come può essere considerata "Creativa" di Faenza. Durante lo svolgimento della manifestazione si sono tenute due interessanti conferenze, la prima, che ospitava Sergio Pillon, riguardava il tema della pubblicità su Internet, i modi e gli strumenti di sicurezza. In questa occasione sono stati mostrati alcuni lavori realizzati per il sito Web della Fiat e sono intervenuti Rocco Fanello della Oracle Italia e Tiberio Tiberi di Amtec. Il secondo incontro era dedicato in modo particolare agli amighisti di provata fede, infatti Sergio Ruocco e Romano Tenca hanno tenuto una sorta di anticipazione di IPISA 97, presentando una panoramica dell'informatica retrocorrente, ovvero illustrando lo stato di avanzamento dei sistemi alternativi, coadiuvati in questo da Fabio Ciucci, noto programmatore di applet Java e del programma di grafica su Web "AnyfPaint". Un'altra ghiotta novità era rappresentata da quattro postazioni Internet, gestite da altrettanti prototipi di Network Computer della Acorn, che si sono dimostrate abbastanza efficienti, ma ancora un po' lenti, inoltre il browser proprietario non è risultato compatibile con tutte le estensioni HTML.

Completavano il quadro della rassegna una folta selezione di animazioni provenienti da Imagina 97 e Siggraph 97, e l'esposizione di alcune opere dell'artista Romolo Calciati, tra le quali citiamo "Millennium", una scultura polimerica dedicata al millennio che sta per finire, composta da mille formelle, distribuite su di una struttura ad ottaedro, che rappresentano simbolicamente ciascun anno trascorso a partire da quello 1000 della nostra era.

La giuria era composta dallo stesso Romolo



Per realizzare l'immagine "Back from the past", Lucca Trucchi ha utilizzato A4000/040 e Imagine 4.0, il rendering è durato 7 ore e 20 minuti.

Calciati (con funzione anche di direttore artistico), Massimiliano Marras (l'autore del attesissimo Tornado 3D), Antonio De Lorenzo, Maria Grazia Celuzza e William Molducci (chi vi scrive).

Il Concorso

Anche quest'anno il concorso comprendeva esclusivamente immagini (3D e 2D) e si divideva in due sezioni; la prima si sviluppava attraverso il tema fisso "Visioni digitali dell'Etruria", dove le opere dovevano essere ispirate alle immagini di scavi, paesaggi e reperti di alcuni siti archeologici quali: Follonica, Pitigliano, Roselle, Saturnia, Sovana, Vetulonia e Vulci, la seconda era a soggetto libero.

La giuria ha assegnato il primo premio per la sezione a tema fisso a Biagio Tesse, autore dell'opera "Point of View", per la novità dell'impianto proposto, l'aderenza al tema, reinterpretato con sensibilità, e l'atmosfera evocativa. Il secondo premio è stato assegnato ad un amighista di vecchia data, quale può

considerarsi Dino Marsan, autore dell'immagine "Origini". In questo caso si è voluto premiare l'impatto realistico sviluppato in un ambito fantascientifico, merito dell'abbinamento di due panorami dell'Etruria e l'inserimento di alcune tematiche proprie dell'artista ferrarese, che da anni porta avanti uno stile personalissimo e oramai facilmente riconoscibile. Nel catalogo viene riportato l'uso di un Pentium 200, ma come ci ha confermato lo stesso autore la modellazione dell'astronave è stata interamente eseguita su A4000 con Imagine 3.0. Anche Francesco Franceschi si è avvalso del binomio A4000/Pentium per realizzare l'opera "Il Rettaggio", che si è classificata al terzo posto, in questa occasione l'artista romano si è avvalso di numerosi programmi, tra i quali Imagine 4.0, Xi Paint v4.0 e ImageFX. La motivazione del premio sottolinea il valore della delicata composizione e il sapiente uso delle trasparenze come memoria evocativa. Per la sezione a tema libero era previsto esclusivamente il premio ottenuto con il voto del pubblico, che, giunto numeroso, ha

decretato vincitore Alessandro Cangelosi di Roma, con l'immagine "Oceanium".

La presenza di opere realizzate con Amiga si è rivelata abbastanza soddisfacente, infatti, ne abbiamo contato ben 22 su un totale di 91, tra queste segnaliamo "Stati Mentali" di Giorgio Utimpergher, presentate con altre 3 immagini, che ha utilizzato A4000 e programmi del calibro di TrueBrilliance e ImageFX, di cui l'autore dimostra un'ottima conoscenza e rilevante padronanza tecnica. Grande attenzione è stata posta anche verso un altro amighista di provata fede, ci riferiamo a Maurizio Marotta, in concorso nella sezione a tema libero con due immagini, realizzate con Personal Paint e DeLuxe Paint, i quali da sempre girano sul suo A1200/030, le opere fanno parte di una serie denominata Abstract & Draft.

Simone Bernacchia si è avvalso dell'accoppiata A1200 e Macintosh PowerPC, per realizzare due figure di stile diverso, la prima, in 2D, dal titolo "Alaska Beach", ironica e dal taglio fumettistico, la seconda invece in 3D e chiaramente ispirata al film Independence Day.

Tra i tanti autori ricordiamo l'onnipresente Eva Fontana, che da anni porta avanti un discorso personalissimo e di grande effetto e valore, "Sapas Humana" ha il solo difetto di essere stata generata da un Pc Pentium e non dal suo mitico A3000. Chi invece non ne vuole sapere di abbandonare Amiga è Giovanni Delli Zotti, autore di "Le Note Sounate", un divertente quadretto a sfondo musicale, che forse meglio si adattava al tema fisso della precedente edizione di Immaginando. Per il concorso a tema libero l'autore friulano ha realizzato anche "Pensando al passato guardando al futuro", un'elaborazione grafica interamente eseguita con Personal Paint, il programma della Cloanto di Udine che sembra aver preso oramai il posto di DeLuxe Paint, da anni fermo nello sviluppo.

Luca Trucchi quest'anno non ha raggiunto i livelli di qualità che aveva fatto intravedere in lavori passati, lo segnaliamo comunque volentieri anche per premiare la sua fedeltà ad Amiga (possiede un 4000) e a programmi quali Imagine 4.0, Image FX e le Essenze di Steve Worley.

Anche dall'Emilia sono arrivati numerosi lavori, tra cui quelli di Roberto Anzalone (Anzola - BO), l'unico ad aver sfruttato le enormi potenzialità di foto ritocco di ArtEffect, abbinato ad un programma di grafica 3D (Imagine), nella sezione a tema libero era presente con "Dissoluzione", mentre in quella a tema fisso concorreva con "Interno", una delle immagini prese in considerazione dalla giuria durante la discussione per l'attribuzione dei premi.

Oltre ai riconoscimenti ufficiali sono state decise anche tre menzioni, che hanno riguardato "Tibicen" di Alain Lapoint, "Timés Soul" di Fabio Leo e "Always" dell'americana Ann Ursyn.

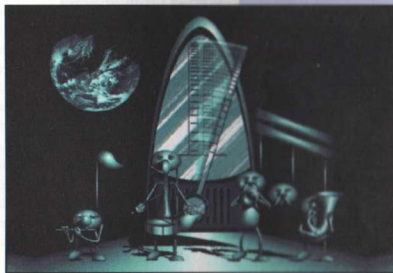
Luca Bazzoni di Roma è stato selezionato per la sezione libera, con l'immagine "Voglia di Blue", che ha il pregio di essere stata renderizzata con Real 3D v3, su di un Amiga 4000/040, inoltre è stato utilizzato anche un altro software, che difficilmente abbiamo trovato in un'immagine selezionata per la fase finale di un concorso, si tratta infatti di Freeform 1.9. Il lavoro di Bazzoni ha dimostrato qualche limite nella



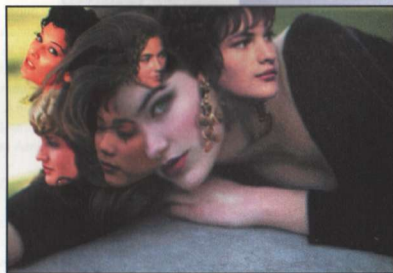
Maurizio Marotta era presente nella selezione a tema libero con due opere, entrambe generate con A1200, DeLuxe Paint e Personal Paint.



Claudio Conti è l'autore di "KinderWort d", frutto di ben 94 ore di rendering su A4000 e Pentium, il programma utilizzato è LightWave.



Giovanni Delli Zotti utilizza l'instancabile A2000, su cui girano DeLuxe Paint IV e Personal Paint 6.4.

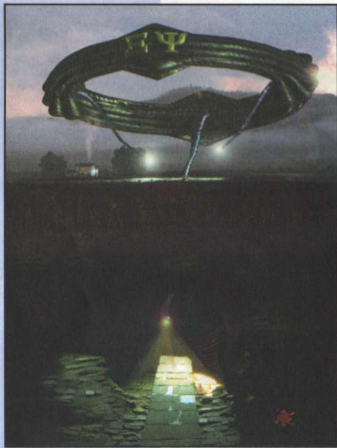


Giorgio Utimpergher ha dimostrato una piena padronanza delle tecniche e delle potenzialità di ImageFX.

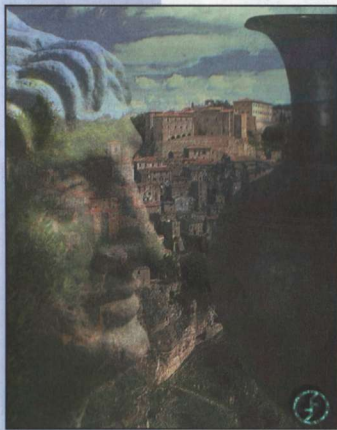
Luca Bazzoni è stato l'unico finalista ad essersi avvalso di Real 3D V3 e Freeform 1.9, che girano sul suo A4000/040.



La struttura biomeccanica dell'immagine "Origini" di Dino Marsan, è stata modellata su A4000 con Imagine 3.0.



Francesco Franceschi si è aggiudicato il terzo premio per la sezione a tema fisso, tra i programmi utilizzati si evidenziano XI Paint 4.0, ImageFX e Imagine 4.0.



modellazione dei personaggi, ma l'impatto visivo si può definire più che soddisfacente. In particolare siamo comunque rimasti piacevolmente sorpresi dal fatto che il programma dell'Activa trovi ancora degli estimatori, in un periodo in cui sembra che LightWave e in parte Imagine, siano padroni assoluti di questo campo, in questo senso aspettiamo fiduciosi la release 4.0.

Andrea Ghilardotti di Busseto (Parma) si avvale di A4000 e per il software di Imagine 4.0 e Personal Paint, la sua immagine era "Betty Blue" e rappresentava un concerto blues, eseguito da musicisti un po' buffi e particolari.

Concludiamo con Claudio Conti di Firenze, giunto in finale con "KinderWorld", il quale come tema libero ha "immaginato" un mondo popolato da simpatici animalietti, per fare questo ha utilizzato Amiga 4000 e PC Pentium, uniti dall'uso di LightWave come programma di grafica 3D.

Appuntiti

La quarta edizione di Immaginando si può dire ben riuscita, merito soprattutto degli organizzatori e del loro spirito intraprendente, che ha saputo gestire nel migliore dei modi la manifestazione. Le due categorie di immagini (tema fisso e tema libero) si sono dimostrate di buon livello, con una lieve preferenza a favore della seconda, dove erano presenti alcuni dei migliori autori italiani di grafica al computer.

Parte del merito della riuscita della rassegna va comunque dato anche allo splendido scenario medioevale del Cassero Senese, al cui interno erano allestite le mostre, le stazioni Internet e la sala in cui venivano proiettate le animazioni di Imagina e Siggraph. Purtroppo o per meglio dire per fortuna, nei mesi che seguiranno questa antica costruzione subirà notevoli lavori di ristrutturazione per cui non sarà disponibile per il prossimo anno, fatto che potrebbe causare problemi nell'organizzazione della quinta rassegna, che ci auguriamo vengano superati.

Se non siete potuti venire a Grosseto, vi consigliamo di chiedere agli organizzatori l'ottimo catalogo fotografico e il CD Rom realizzato con il materiale proveniente dal concorso dello scorso anno, telefonando alla segreteria al numero (0564) 45.48.81 o collegandovi su Internet all'indirizzo:

<http://www.gol.grosseto.it/binary.htm>

La quantità di opere realizzate con il nostro computer non era certamente all'altezza dei bei tempi andati, ma possiamo considerarci abbastanza soddisfatti, anche per il fatto che ben due sono andate a premio, la speranza nostra, come naturalmente la vostra, è che i progetti di Amiga International e Gateway prendano lo slancio atteso e si possa finalmente superare questo periodo di stasi, infatti, come si è dimostrato anche ad Immaginando 97, l'utenza è ancora viva e, soprattutto, creativa.



Un "draco" a IBTS

di Andrea Favini

Che fosse una fiera per esperti e professionisti del settore, non vi era alcun dubbio. Poca gente tante apparecchiature più o meno incomprensibili e listini con prezzi astronomici. Pur non avendo le mastodontiche proporzioni dello SMAU, erano presenti vari espositori, da marche conosciutissime, nella cui produzione vi sono anche oggetti per comuni mortali, a case specializzate nel Video Broadcasting. Fatta una breve carrellata tra gli stands con vista enormi e affascinanti apparecchiature, dopo l'esperienza dello SMAU, abbiamo creduto di essere di fronte a un miraggio: AmigaOS su di un monitor??? Era realtà, si trattava infatti del Draco in bella mostra presso lo stand ella VCS, all'interno del quale abbiamo avuto il piacere di poter intervistare Carmelo Viavattene, strappandolo a fatica dall'assalto dei visitatori.

EAR: Che effetto fa trovarsi con una macchina AmigaOS in mezzo a tante piattaforme Sylicon, Mac e PC?

CV: Di essere unici Ho notato che Amiga secondo molti è morta, mentre di contro abbiamo lo stand pieno di utenti che la riconoscono anche nei gadgets di Casablanca. Questi fanno anche richieste su prodotti Amiga. Nel mondo Video-Broadcasting, chi ha Amiga, sa quanto vale e se lo tiene.

EAR: Che successo ha riscosso Draco, e quali sono le sue potenzialità?

CV: Ottimo. Si tratta infatti di un sistema molto potente ed affidabile e su quest'ultima caratteristica posso affermare con fierezza che ieri in tutto il giorno non ho mai dovuto resettare la macchina. In dodici ore circa di lavoro continuato, mai un problema. Ha impressionato molto la potenza software Amiga e l'ottima integrazione che ha con l'hardware di Draco. Elencare tutte le funzioni di Draco e descriverne il software in dotazione richiederebbe troppo tempo, magari in una futura recensione..., per cui vi indico solo le novità: innanzitutto la scheda DV (Digital Videocassette) per Dracomotion con relativo lettore interno, il limite della partizione massima è stato portato da 4Giga a 2Terabyte (1Tera = 1000 Giga), senza però dimenticare la continua evoluzione del software, con continui ed economici aggiornamenti.



Draco all'opera presso lo stand VCS: montaggio in corso.

EAR: A proposito di affidabilità, puoi ripetere ai nostri lettori quello che hai risposto a chi ti ha chiesto se su Draco girava Windowze?

CV: Certamente, la risposta è stata un NO categorico. Le motivazioni principali stanno sia nella poca affidabilità di quei sistemi che nella difficoltà d'uso degli stessi. Gli ho detto che abbiamo provato a intraprendere quella via, ma il risultato è stato quello di avere utenti scontenti e di esserlo anche noi, considerato soprattutto il fatto che il nostro lavoro stava passando da vendita a HOT-LINE di risoluzione problemi; e vi assicuro che non erano, soprattutto a livello di instabilità del sistema.

EAR: Avete trovato anche gente scettica?

CV: Le persone che sono scettiche nel vedere Amiga, sono nuove del settore. Si tratta di gente che vuole assemblarsi il suo PC pretendendo di andare a fare già grandi cose, con risultati disastrosi. I veterani del video sono letteralmente ad Amiga, e guai a chi gli fa la tocca. Anche noi, da parte nostra siamo molto legati e abbiamo anche realizzato prodotti per Amiga.

EAR: Conoscete la ClassX?

CV: Certamente, sono infatti stati qui proprio ieri, e con loro abbiamo stipulato un contratto di esclusiva per il porting di X-DVE, integrandolo con Movieshop (potenza del multita-

sking), di cui hanno portato la versione beta 3.0. Il programma è velocissimo e tramite la sua integrazione con Draco e il suo software in dotazione, sarà possibile ottenere un potentissimo sistema di composizione video multi-layer.

EAR: Purtroppo lo spazio è tiranno; una battuta per concludere.

CV: Continueremo a supportare Amiga e tutti i vecchi utenti, nella speranza di vederne tanti nuovi.

E lo speriamo anche noi. Comunque, vista la prova di Draco, è veramente incredibile quello che si possa tirare fuori da un misero 68060 a 50 Mhz, le cui prestazioni in fatto di MIPS sono quasi ridicole in confronto ad un alfa o anche solo a un PPro. Su Draco abbiamo visto generare effetti 2D in real time e metterci un quindicina di secondi per generare circa tre secondi di video con un effetto 3D. All'interno della fiera abbiamo trovato macchine che facevano rendering di effetti 3D anche molto complessi in real-time, ma il loro costi andavano ben oltre quelli di Draco e soprattutto nella maggioranza dei casi si trattava di macchine dedicate, per cui poco flessibili per altri usi.

A conclusione possiamo dire di avere visto una bella fiera in tutta tranquillità, e che siamo tornati a casa contenti per avere visto un luminoso successo Amiga in questi tempi bui.



Class-X VideoFX

di Andrea Favini

Ci siamo lasciati sul numero scorso con una buona impressione su VideoFX. Dobbiamo ammettere che in questo caso l'abito "fa" il monaco, visto che il programma non ha deluso le nostre aspettative. Andiamo dunque ad analizzarlo più nel dettaglio.

La prova

Riportare su carta prove di funzionamento, non è assolutamente facile, e quel poco che possiamo mostrarvi, non rende certamente giustizia a VideoFX. Possiamo comunque raccontarvi le impressioni avute durante l'utilizzo. E' divertente, mettersi a guardare ad esempio una sfilata di moda o i trailer dei film facendo apparire sullo schermo, con un semplice gesto, scritte come "Approvato" "Annullato", "Respiro", in maniera animata, oppure, giocare con il sonoro di una partita alla mai dire gol, giusto per testimoniare che, a dispetto di quello che possa suggerire il nome, VideoFX si adatta bene anche a produzioni esclusivamente audio, anche se da questo lato, il programma presenta ancora qualche carenza. Per chi di voi non è stato a Empoli, una delle prime cose che si poteva vedere entrando, era un televisore presso lo stand della ClassX, sul quale era possibile vedere un'inquadratura della fiera e effetti come la scritta "Approvato", sicuramente associati ad eventi timer. IL tutto era collegato ad un genlock, il quale a sua volta veniva pilotato tramite VideoFX da un'Amiga1200.

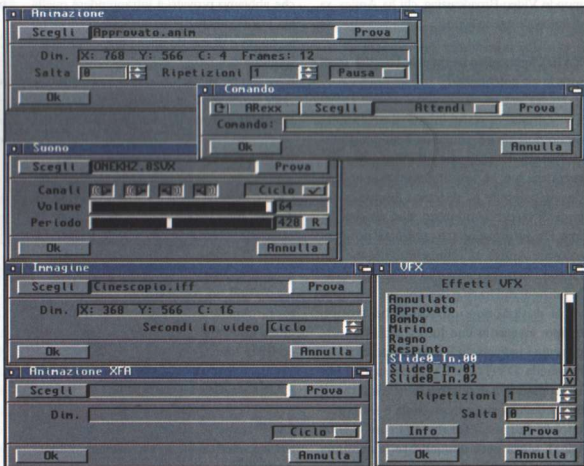
L'effetto comando

Come già accennato nelle prima parte, le maggiori potenzialità di VideoFX risiedono negli effetti di tipo comando. Chiariamo innanzitutto che ne esistono sostanzialmente di due categorie: si può infatti lanciare un eseguibile esterno, oppure far eseguire uno script ARexx. Non è dunque difficile capire che le possibilità sono moltissime, infatti tra gli eseguibili rientrano visualizzatori esterni di immagini o animazioni, così come player sonori senza escludere comunque pacchetti molto più potenti come ad esempio SCALA. Questo implica che i formati dei file utilizza-

bili non si limitano semplicemente a quelli supportati internamente dal programma stesso, ma con una buona banca software di visualizzatori e "suonatori", si possono includere file MPEG, basi MIDI, ecc. Per quanto riguarda gli script, viene meno la proverbiale facilità d'uso per i principianti dei programmi ClassX, visto che sono richieste basi, anche se minime, di programmazione. Infatti, l'ARexx è, definibile come una rete interna tanto potente, quanto invisibile, la quale, tramite una serie di comandi residenti in ROM, affiancati dal set personale di ogni programma, permette a più applicazioni di dialogare, scambiandosi ordini e dati. Come tutti i linguaggi però deve rispettare una certa grammatica, la quale è simile a quella del linguaggio C. Una volta imparato a programmare, ci si trova fra le mani un potentissimo strumento, infatti è possibile accedere a qualsiasi funzione del programma chiamato, la quale sia supportata dal set interno di comandi del medesimo, in maniera trasparente e indolore. Consigliamo quindi vivamente di imparare, ne vale la pena e non è poi tanto difficile.

Requester

Come promesso eccoci ad analizzare i requester principali del programma. Per quanto riguarda quelli di richiesta di effetti suono, immagine o animazione, troviamo in comune nella prima sezione dall'alto, una casella con il nome e i bottoni di scelta e prova. Al di sotto troviamo informazioni generali sul file selezionato, mentre a seconda del tipo, vari gadget di gestione, da barre di scorrimento ai bottoni di ripristino, come nel caso della lunghezza di esecuzione di un campione sonoro, a "check box" per segnalare ad esempio la ripetizione ciclica, a caselle contenenti valori numerici come il numero di ripetizioni. Nel caso di quello riguardante effetti audio, ci sono anche quattro icone XEN raffiguranti quattro piccoli altoparlanti, le quali servono a definire quali canali audio andrà ad utilizzare tale effetto. Nel caso dell'effetto comando, in altro troviamo anche un bottone ciclico che ci permette di scegliere quale dei due tipi utilizzare. Il requester per i plug-in VFX, è invece costituito da una semplice lista di tutti quelli disponibili, al di sotto della quale



è possibile trovare due caselle, una per il numero di esecuzioni, e l'altra (Salta), per il tempo in cinquantesimi (sessantesimi nel caso di video NTSC) di secondo, che deve passare tra un fotogramma e l'altro. Questo tipo di effetto è un buon strumento, considerando anche il fatto che è possibile generare animazioni sonore con sincronia, come ad esempio lo "Starter", il quale è costituito da una lancetta che fa il conto alla rovescia e un "beep" periodico che scandisce i secondi.

Conclusioni

E' dunque tempo di conclusioni, le quali non possono che essere positive, viste sia le caratteristiche del pacchetto, sia lo spirito che anima i ragazzi della ClassX. A essere sinceri, però una piccola nota negativa c'è da farla: per quanto riguarda il player interno di suoni, si sono permessi qualche libertà di programmazione uscendo in parte dagli schemi di AmigaOS, tagliando fuori i dispositivi di controllo del sistema multitasking, per cui sono possibili alcuni problemi di interferenza con programmi esterni. C'è comunque l'attenuante che questa lacuna è documentata nel manuale con la promessa di poter fare grossi miglioramenti, a patto che il programma riscuota successo. Noi dal canto nostro crediamo e speriamo di sì, nel frattempo vi consigliamo, se vi è proprio indispensabile utilizzare un programma esterno che accede alle risorse audio di Amiga (ad esempio un player MPegAudio), di usarne uno esterno anche per moduli e campioni IFF, in modo da non creare interferenze.



Ecco un esempio clonato su carta di quello che VideoFX può fare. A proposito, approvate anche voi?

About

Nome prodotto: VideoFX v1.1

Prodotto da:
Class-X Development
 Via Francesca,463
 56030 Montecatavoli (Pisa)
 Tel. (0587) 74.92.06
 Fax (0587) 74.92.06
 Email. classx@pisoft.it


Distribuito da:
 Class-X Development
 DBline

Prezzo: 199.000 + IVA 16% inc

Configurazione richiesta:
 Qualunque Amiga con OS 2.1 o successivi, 2Mb di RAM, HardDisk.

A favore:
 Potenza e facilità d'uso.

Contro:
 Gestione interno dell'audio migliorabile.



QUESTO SPAZIO PUO' ESSERE TUO

TELEFONA ALLO (0034).6.373.94.71
 OPPURE MANDA UNA EMAIL A: yuri@skylink.it

CONSULTA IL LISTINO SU WEB:

<http://www.skylink.it/ear/listino.html>

Una finestra sulla Demoscene nostrana: qualcosa si sta muovendo

The ITALIAN GATHERING report

di PirAGA (piraga@ermes.it)

Pescara, 6 Settembre 1997. Centinaia di visitatori che hanno affollato il palazzetto dello sport di Pescara per assistere alla edizione 1997 dell'Italian Gathering. Il TiG è un appuntamento ormai fisso per tutti gli smanettoni di computer, per tutti coloro che amano far vedere ad i propri "amici" la propria abilità nel "forgiare" la macchina, per tutti coloro che si ritrovano sotto il segno degli stessi interessi e di una "friendship" unificatrice. In una parola: il Gathering è il raduno della "Scena".

Dalla mattina fino a notte inoltrata decine di computer hanno lavorato ininterrottamente per mostrare agli esterefatti osservatori le meraviglie delle tecnologie dell'home computing e le frontiere della programmazione amatoriale. Fino alle 4 del mattino (per disguidi non dipendenti dall'organizzazione non si è potuto fare più tardi), infatti, il palazzetto è stato teatro di esibizioni di band locali, di proiezioni di filmati e animazioni, di dimostrazioni di "potenza" computeristica ma soprattutto della competizione tra gli "sceners" per dimostrare chi è il migliore. L'organizzazione è stata efficiente, pur dimostrando ancora una certa inesperienza che ha causato qualche ritardo; c'erano molte file di attesa, sulle quali hanno preso posto i computer dei partecipanti, che occupavano quasi metà palazzetto; c'era lo spazio per i concerti, con tanto di maxischermo e diverse file di sedie; ed infine c'era il banco con i computer degli organizzatori, quelli su cui alla fine avrebbero girato le "opere in concorso". Oltre a tutto ciò, immancabili birra, coca ed ettolitri di sudore, che copiosi sgorgavano aiutati dal caldo della città di mare. Una nota meritano i premi in palio (diversi modem 33.6k, Iomega ZIP e Hard Disk) e la stupenda animazione realizzata su Amiga con Scala dal grandissimo duo Nexus/Horobi (il secondo, SysOp e scener di vecchia data, era presente ed attivo nell'organizzazione): era intitolata "L'UOMO NERO" e si presentava come un eccezionale videoclip di denuncia sociale. Ad onor del vero, anche l'animazione di presentazione del TiG (realizzata su un semplice A1200 con 020 a 28Mz e qualche mega di Ram) faceva la sua ottima figura, complimenti a Fra.

Oltre ai demo, sulle macchine presenti nel palazzetto giravano alcune applicazioni che mostravano le capacità dei sistemi: e così da un lato c'erano i PC-isti con i loro Pentium 2 e schede 3Dfx che si esaltavano con WipeOut (peccato che sia identico alla versione PlayStation, solo in risoluzione più alta, dal punto di vista grafico, ma come feeling proprio non c'è paragone), dall'altro è bastato che un

possessore di Amiga 4000/040 e scheda grafica lanciasse Shapeshifter e da Mac caricasse Photoshop e Duke Nukem 3D, che tutti i fan del PC si sono ammutoliti e sono tornati a testa bassa alle loro macchine "da gioco". Un'ultima considerazione, molto significativa a mio avviso, riguarda l'enorme diffusione del drive ZIP della Iomega: praticamente vicino alla buona metà dei computer c'era la scatolaletta blu del ZIP; un vero successo commerciale ed il nuovo standard de-facto nell'archiviazione a basso costo. Ma passiamo al piatto forte della competizione: le opere in concorso. C'erano 7 categorie in cui gareggiare: Demo Amiga, Demo PC, Intro Amiga, Intro PC, Moduli 4 Canali, Moduli Multitracce ed Immagini sul tema "Interazione uomo macchina".

Rispettivamente i vincitori sono stati: "Drug-ManillaSyndrome" dei Darkage, "Back to the mansion" degli Spinning Kids, "Crash" dei Darkage, "Beyond the sea" dei Control Unit, "DVS-Atmo" di FBY, "You will see the light" di Dustbin e "Cybercat" di Arcadia.

Per quanto riguarda intro e demo PC c'è da sottolineare l'assoluta mancanza di design e di originalità nelle produzioni: c'è sempre il solito motore 3D più o meno fluido che fa girare paesaggi, labirinti, palle, cubi e roba simile. Raramente qualche tunnel, qualche lens-flare e qualche bump. Veramente poca roba: da macchine così potenti ci si può tirare fuori veramente di meglio. Dal lato Amiga, invece, siamo messi meglio. La tradizione della demoscene sulle nostre macchine, infatti, è radicata, ed i gruppi che partecipavano ci hanno deliziato con realizzazioni ben strutturate. Certo, non erano demo di livello eccelso, ma facevano comunque la loro figura. Purtroppo, però, solo 2 gruppi italiani hanno presentato lavori su Amiga (Darkage, trionfatori in entrambe le categorie, e Ram Jam); cosa aspettano i vari Genesis, Elven 11, Nah-Kolor e compagnia bella a farci vedere quello di cui sono capaci? Un plauso, invece, all'attivissimo Macno (il più prolifico scrittore della scena italiana) che è arrivato con un giornaleto fatto apposta per il TiG, e al grande Postnodus, vincitore del premio per il miglior scener italiano. Complimenti.

Sulla situazione della scena sentirete i pareri nelle varie interviste. Per quel che mi riguarda, sono dell'avviso la scena in generale (sia Amiga che PC, sia Italiana che internazionale) ha passato un brutto momento e solo ora dà tiepidi segni di ripresa. Siamo lontani dai fasti di un tempo, e dobbiamo dar tempo al ricambio generazionale di perfezionale stile e tecnica. Speriamo bene.

La sezione musicale è quella che ha portato via più tempo: 3 minuti di ascolto per più di 30 brani hanno significato più di 2 ore sedute a cercare di giudicare il pezzo migliore. Purtroppo, però, (tranne qualche bel pezzo "fusion" che ha giustamente vinto) la gran parte dei moduli presentati si riduceva al classico "tunz tunz" da discoteca, con melodie strasentite e scioppizzate qua e là. Tristissimo, soprattutto per me che amo il Rock. E' da notare che, tra moduli composti con i più avanzati programmi, faceva la sua timida comparsa anche un pezzo scritto con l'Aegis Sonix. Un vero cimelio!

Per quanto riguarda le immagini, dobbiamo dire che molte non c'entravano affatto col tema della gara. Comunque sia, qualcuna era veramente simpatica e ben realizzata. Rimpiangiamo, però, i bei tempi in cui la grafica era disegnata "al pixel", e non si ricorreva per ogni nonnulla all'ultimo filtro del Photoshop. Fortunatamente nella postazione degli Elven 11 (Amighisti sfigatati) c'era uno dei grafici, Mat, che stava realizzando un'immagine con Brilliance, scegliendo il colore di ogni singolo pixel. Veramente un artista!

Con l'occasione del TiG, poi, il gruppo "The Spooky Fellows", composto da alcuni dei nomi più significativi del panorama Amiga italiano, ha presentato il demo del suo prossimo gioco di tennis: l'entusiasmante "Quiet Please Tennis". Tutti sono rimasti a bocca aperta quando sul maxischermo è apparso questo gioco, nello splendore dei suoi 256 colori, della sua grafica dettagliatissima stile demo e della sua fluidità al 50esimo anche su 1200 di base. Il demo era giocabile e molto divertente, anche se per una versione pubblica c'è da aspettare ancora un po'. Purtroppo non è stato possibile farci una torneo uno contro l'altro perché, nonostante la fama di Amiga come macchina per bambini giocherelloni, nessuno dei presenti aveva portato il joystick. Gli unici a smantare erano quelli col PC. Usciti dal palazzetto, si è finiti tutti a festeggiare dal cornetto con abbondanti dosi di nutella ed alcool.

Tutta la manifestazione è stata allietata dal dinamico duo di presentatori Metal Designer-Maxime, con degli show di quest'ultimo (invece contro i PC e Randy/RamJam, mostrava sul maxischermo foto di Anna Falchi non troppo vestita, faceva balletti a torso nudo sulle basi dei cartoni animati e vi discorrendo...) veramente esilaranti. Maxime è stato riconosciuto da tutti i veri scener come uno dei migliori e più genuini membri della scena italiana, l'unico che, invece di criticare con superiorità i lavori degli altri, la butta sullo scherzo e sull'amicizia. Ma

sentiamo dalla sua viva voce qualche commento sulle polemiche accesi sul party: "Innanzitutto voglio ricordare a tutti che io ero soltanto il presentatore della manifestazione, non un organizzatore. Chiarito questo, è bene far notare che la scena non è come qualche PCista vorrebbe (c'era gente che guardava le demo con aria di sufficienza e diceva "questo è un fake", "questa routine è vecchia di tre anni", "questo effetto l'ho codato all'asilo"; c'era gente accanita come se stesse per fare l'ultimo esame prima di laurearsi; c'era gente che non ha capito un cavolo di cosa sia la scena e di quale sia il suo spirito). Io ho avuto la forza di far casino dall'inizio alla fine del party e come ringraziamento sono pure stato criticato (voglio vedere se l'anno prossimo ci saranno Pippo Baudo e Milly Carlucci a presentare il TIG, però poi dovranno pagare il biglietto d'ingresso a differenza di quest'anno). Chi ha criticato il TIG, adesso sta cercando di organizzare un party chiamato 'The Trip' che durerà 3 giorni e che sarà a pagamento. Non vedo l'ora di sapere come andrà...". Noi siamo del tutto d'accordo con Maxime, che è veramente un grande! Ed ora sentiamo dalla viva voce degli interessati (alcune delle personalità di spicco del panorama Amiga italiano) i commenti su Amiga, sulla scena, i loro progetti futuri e altre quattro chiacchiere in allegria.

Manta/Elven 11

Iniziamo la nostra serie di interviste con un personaggio molto significativo della scena Amiga Italiana: Manta, uno dei coder degli Elven 11. Manta è sulla scena dalla fine del '91. Ad un "party" Milanese, rilascia la prima produzione dal titolo "Uncoded" col gruppo Lustrones. Con tale gruppo produce poi "Infamia 2" per i MegaHead, notissimo e molto popolare diskmag italiano. Nel '96 fonda i Vajrayana, astro nascente nel panorama italiano, e subito rilascia il bellissimo mag "Infamia 3". Con questo gruppo produce diverse demo riscuotendo discreto successo finché, nel dicembre del '96, fonda gli Elven 11 in cui convergono anche altri dei migliori sceners provenienti da altri gruppi ormai in scioglimento. Gli Elven 11 sfornano alcune produzioni veramente degne di nota, con cui arrivano subito sesti al The Party VI con la 4k-intro "Another Rainy Day", e quinti al Symposium con la demo "Smart".

Sentiamo dalla viva voce di Manta la sua opinione sulla scena italiana: "Beh, purtroppo c'è da dire che la scena di adesso è solamente un revival di quella di una volta. Un duro colpo c'è stato nel '94-'95 perché è per così dire "finita" la scena vecchia (soprattutto a Milano) e si è dovuto aspettare un po' per vedere i coder della nuova scena, quasi tutti "figli" del corso di Randy. Tra parentesi, anche io ho scritto qualche capitolo di questo famoso corso di ASM. Oggi, per fortuna, sta rinascendo l'"amicizia" tra i gruppi, quella "friendship" su cui si basa la vera scena. Certo, ancora non siamo tornati ai fasti di un tempo, le produzioni non sono niente di eccezionale, ma la strada è quella giusta: l'importante è che si rilasci qualcosa, ci si formi le ossa e soprattutto che ci sia una scena di cui fare parte!". Il coder non si sbottano più di tanto sui progetti che il suo gruppo ha in cantiere; tutto quello che ci può dire è che stanno lavorando ad un demo "strano, molto cinematografico, che girerà solamente su processori 040/060 e PPC". Conoscendo gli Elven 11, sicuramente sarà qualcosa di grande.

Riguardo alla situazione di Amiga, Manta ammette che attualmente navighiamo in acque "marroni", di cui le cause sono molteplici e tristemente note. Una speranza, però, sono i nuovi processori PowerPC, grazie ai quali, probabil-



Il logo della manifestazione.



L'immagine secondo me più bella, che però non ha vinto.



Questi sono i THE SPOOKY FELLOWS, l'unico gruppo che si è degnato di fare un po' di casino nello strano mare di serietà della scena italiana.



Questa è l'immagine vincente.

Fatevi
bastare
questo
screenshot
di QPTennis:
Il demo
pubblico
del gioco
non sarà
pronto trop-
po presto..



mente, ci riprenderemo. Oltre a lui, tutto il suo gruppo crede nei nuovi processori Risc tanto da supportare già da subito i PPC e le nuove tecnologie, soprattutto RTG. "Per Amiga - dice Manta - serve un nuovo sistema operativo. La superiorità del 3.1 rispetto ai concorrenti sta man mano diminuendo e, se pure questo resti ancora un ottimo OS, risente troppo dei suoi anni di vita ed ha bisogno di una ritoccata per essere completato nelle sue lacune. Quali? Beh, tra le altre, mancano una gestione interna della memoria virtuale, protetta e deframmentata e manca anche un rescheduler. Per tutte queste cose dobbiamo guardare Unix. In pratica servirebbe aggiungere al core del sistema operativo tutte quelle funzionalità che siamo costretti ad utilizzare tramite patch più o meno pesanti (e stabili) al sistema. Già riscrivendo il 3.1 includendo le funzionalità di MCP, MatWB, Executive, ScalOS, VMM etc. si farebbe un grande passo avanti, in quanto il 3.1 patchato è veramente potente. Ma ti dirò di più. Sono io stesso in contatto con Petro Tyschtschenko ed Amiga International, con cui collaboro alla stesura del nuovo OS 4 (forse la fantomatica release 3.5 di cui ha parlato Petro a Pianeta Amiga. NdR). Sorpreso eh? Amiga International si è rivelata interessata agli sforzi di noi sviluppatori Amiga, e ci ha dato l'opportunità di programmare alcune funzioni del nuovo kernel. Io mi sto occupando di una piccola parte della exc.library: riprogrammare le funzioni di gestione della memoria in modo da renderla non frammentabile. Petro deve ancora decidere la strategia da seguire e se il nuovo AmigaOS 4 girerà su tutte le macchine o solo sui processori PowerPC (probabilmente del progetto PowerUP di Phase5). Speriamo che comunque, a breve termine, tutti i nostri sforzi vengano premiati e che AT rilasci un OS potente, versatile ed innovativo!" Manta invita tutti a non mollare Amiga proprio adesso: questo è un momento di transizione, e bisogna stringere i denti ed aspettare ancora un po' per vedere cosa succede. Dal canto suo, consiglia vivamente a tutti gli

Amighisti di comprare le nuove schede PowerUP di Phase5, come lui stesso ha già fatto.

[Manta/Elven11 - aspano@dsi.unive.it]

Mod3m / Darkage

E' ora la volta del trionfatore al TIG '97, dell'uomo che ha portato a casa sia il premio per il miglior demo che quello per il miglior intro Amiga: Modem, coder e leader carismatico dei Darkage.

Modem compra l'Amiga nel 1991 e subito resta impressionato dalla demo "Metal Hangover" degli Scoopex ("è veramente un demo figo!" NdRandy). Il suo primo desiderio, quindi, è di fare anche lui cose del genere. Inizia ad imparare l'ASM e realizza 3 demo, (mai pubblicati), mentre è ancora all'oscuro dell'esistenza di una demo-scena. E' grazie a Randy / Ram Jam che ne entra a conoscenza, e fonda subito gli X-Zone per entrare alla grande a far parte della scena. Con questo gruppo rilascia all'incirca 15 intro, molte delle quali di notevole spessore, ma alla fine ne esce in quanto era rimasto l'unico membro italiano attivo; di X-Zone sopravvive solo la sezione svedese. E' di quest'anno la fondazione del gruppo in cui tuttora milita, i Darkage, con i quali ottiene eccellenti piazzamenti in tutte le manifestazioni cui partecipa (la minima posizione raggiunta è stato il quinto posto, e diverse volte ha conquistato la "medaglia d'oro"). Oltre alla sua infaticabile opera di scener, Modem si è sempre dilettato nel realizzare videogiochi: ne ha fatti almeno una decina, tutti freeware, spesso incompiuti o "distribuiti" solamente ai compagni di classe. L'ambiente di Spoleto, cittadina in cui egli vive, è definito da Modem "molto stimolante: il pomeriggio ci ritrovavamo tutti dentro i negozi di computer della città... a codare, a darci consigli a vicenda e a rivaleggiare nella programmazione". Modem, comunque, pur essendo uno dei più acclamati sceneri italiani, ritiene di aver avuto un "piccolo rapporto" con la scena, almeno fino a qualche tempo fa.

Darkage, infatti, è ora formato da 15 persone e solo adesso, a detta del suo creatore, è un gruppo maturo per la scena. Prima, Modem era solito lavorare sempre con lo stesso grafico e lo stesso musicista e quando, per diverse ragioni, qualcuno di questi ha lasciato la scena, lui si è sentito demotivato. Adesso il discorso è diverso: il gruppo di cui fa parte è solido ed attivo, ed è capace di produzioni altamente competitive in campo internazionale, come i successi mietuti hanno dimostrato. Riguardo alla scena, il coder afferma che "la situazione italiana è critica. Anche in Europa, comunque, la scena Amiga agonizza e la scena PC non è stata e non sarà mai ad alti livelli. Spero proprio in una ventata di aria nuova e di idee originali. Io mi sto impegnando in questa direzione".

Modem, come già detto, si occupa di Amiga in ogni singolo aspetto: quindi non solo demo ma anche utility e videogiochi. Proprio in quest'ultima categoria rientra uno dei più grossi impegni che modem ha recentemente assunto: collaborare alla realizzazione di "The Golem", l'innovativo gioco su CD della Underground Software. La software house laziale, che dai recenti rivoluzionamenti societari sembra essere una delle più solide e promettenti del nostro paese (pur non avendo di fatto rilasciato ancora nulla), ha chiamato Modem nel suo team come programmatore Assembly di supporto. Ricordiamo che a tutt'oggi lo staff della underground è formato da 3 persone che si occupano della produzione (di cui parleremo tra poco) e 6 persone che si occupano della gestione della società.

Coloro che stanno realizzando fisicamente il gioco sono Lorenzo Caprio (lead programmer, grafico, game designer e project director), Vanni Torelli (musica) e Paolo D'Urso (vero nome di Modem, additional coding). Golem è stato pensato come un gioco ad "episodi": bimestrali nelle intenzioni ma probabilmente semestrali nei fatti. Per chi non avesse mai visto una demo del gioco, sappiate che si tratta di misto tra una avventura, un laserdisc (le animazioni sono infatti lette in tempo reale da CD) ed un arcade: voi pilotate una specie di robot, a seconda della direzione del Joystick esso si muoverà da quella parte, grazie ad un'apposita animazione ray-tracing letta da CD. Scopo del gioco è avanzare nelle varie stanze risolvendo i vari enigmi che via via vi si parranno davanti. Intramezzate a queste sequenze avventurose vi saranno probabilmente diverse modalità di gioco arcade, che trarranno sempre beneficio dalla lettura dei dati da CD, tanto che il gioco in sé sarà visivamente al livello di quelli delle console dell'ultima generazione.

Ma quale è il segreto che ha permesso tutto questo? Il motore che sta sotto a The Golem è il formato di animazione XFL96, che permette di leggere da CD sequenze fluidissime

anche con processori non potenti (è sufficiente un A1200 di base con un lettore 6X per un discreto numero di fotogrammi al secondo). La prima puntata di The Golem si baserà proprio su questo motore, inventato e realizzato da Lorenzo Caprio. Il secondo episodio, forse, si baserà su una evoluzione di questo formato, l'XFL97 (ottimizzato proprio da Modem) che è capace di compressione più elevata e permetterà animazioni fluidissime anche con un semplice lettore CD a 4x, a patto di avere almeno uno 030 (ormai divenuto lo standard). L'opera che ha prestato Modem nella realizzazione del gioco si concreterà anche nell'introduzione di effetti da Demo altamente spettacolari, mai visti in un videogiochi. Le trattative finali sulla distribuzione hanno avuto luogo ad Empoli; moltissime le software house (anche straniere) interessate alla distribuzione del prodotto: questo a testimonianza della grande qualità del gioco, e dell'innovatività delle idee che ne stanno alla base. L'uscita del primo episodio del gioco (ricordiamo che ogni episodio è una avventura autoconclusiva a se stante) è prevista per Natale: dal punto di vista grafico il prodotto finale sarà di una qualità elevatissima, un vero paradiso per gli occhi. L'unico problema è che, per fare uscire il gioco in tempi così stretti, si renderanno necessari dei tagli al progetto originale (d'altra parte già solo dal lato grafico è richiesta una mole di lavoro enorme, figuriamoci tutto il resto!), quindi non è da escludersi un posticipo dell'uscita ai primi del '98, per permettere agli sviluppatori di metter dentro al gioco tutto quello che hanno in mente.

Adesso passiamo a sfatare alcune delle voci che si sono diffuse sul lavoro degli Underground e sul ruolo di Modem, assolutamente infondate. Questa che state leggendo, infatti, è una delle pochissime interviste UFFICIALI che gli underground abbiano mai rilasciato. Quasi tutto quello che è apparso anche su importanti riviste del settore non era assolutamente venuto dalla fonte! La prima voce falsa messa in giro è che Modem abbia riprogrammato tutto il gioco: come già detto egli ha solo un ruolo di supporto, e il motore XFL96 è opera integrale di Lorenzo Caprio. Alcuni, tra cui gli autori di "The Shadow of The Third Moon" (gioco in simil-voxel di autori italiani), accusano The Golem di essere solamente una gigantesca animazione, un frullato di fotogrammi assolutamente poco interattivo. A questi Modem ha consigliato di venire ad Empoli per vedere il nuovo demo, e di aspettare che siano pronte le strabilianti sezioni arcade. Il gioco, infatti, sarà estremamente giocabile e coinvolgente: atmosfere intriganti, enigmi giustamente dosati, la giusta componente arcade ed un feeling da capolavoro.

Lasciato da parte il progetto Golem, chiediamo a Modem come vede il futuro di Amiga:

"sinceramente, io confido molto nell'A/Box, e non nel PowerUP. C'è la necessità di cambiare al volo, pur perdendo la compatibilità con il software esistente... semmai si farà un emulatore 680x0 che non darà grossi problemi con il software ben scritto. L'Amiga, secondo me, finisce con l'AGA. Ora c'è bisogno di un radicale cambiamento che solo l'A/Box con le sue futuristiche specifiche può dare. Questa macchina, se rispetterà quanto promesso, sarà innovativa come lo fu l'Amiga 1000 al suo tempo. Non è più tempo di upgrade, basta con i patch... non siamo più competitivi: l'unica speranza è nell'A/Box, che è una vera bestia!"

Un'ultima chicca in esclusiva è una anticipazione su un nuovo lavoro di Modem: un giochino freeware cui sta lavorando a tempo perso, ma che già ha assunto le caratteristiche di un gioco di primo piano. Il suo titolo è "Alive", è stato scritto in Amos nel '91 e recentemente riscritto in ASM. Si tratta di un arcade a schermo fisso: 1 o 2 personaggi sparano ad un numero elevatissimo di nemici (fino a 120 contemporaneamente su schermo) che li attaccano. Ambientato in un'era post-atomica stile Ken Il Guerriero (ma se faccio la grafica io sarà fumetoso-demenziale NdR), lo scopo del gioco è distruggere tutti. Il gioco si articolerà in 5 livelli, ognuno con diverse ondate di nemici all'attacco; sarà anche possibile potenziare le armi in proprio possesso e modificare diversi altri parametri. Il design del gioco è estremamente pulito e professionale e la realizzazione tecnica eccelsa, grazie ad un trucco scoperto dallo stesso Modem che gli permetterà di usare il Blitter in maniera 4 volte più veloce del normale per stampare un casino di oggetti su schermo.

Per concludere, vi lasciamo con un positivo commento di Modem sulla situazione dei videogiochi in Italia: "è veramente promettente: ci sono molti bravi team che stanno sviluppando e molti sono i giochi che stanno per uscire. Finalmente anche in questo campo è il caso di dire Italiani do it better!"

[Mod3m / Darkage - granata@mail.carbusi-ness.it]

Randy / Ram Jam

E' ora la volta di uno dei personaggi più discussi della scena Amiga, un coder dall'indubbio talento (tanto che qualcuno lo chiama "dio"), ma con l'eccessiva tendenza all'uso del Resource. Con noi abbiamo Randy dei RamJam, che ormai non programma nemmeno più su Amiga ma si trastulla solo col Java. Randy, bambino prodigio del computer, a soli 10 anni coda uno scrolltext col basic del Plus4. Nel 1988 è coder di intro ufficiale per Comax. Dal '93 entra alla grande nella demoscene con "World of Manga", uno "slidemo" che ha per oggetto i fumetti

giapponesi, osannato da tutti e primo demo AGA italiano. Nel 1994 Randy entra in RamJam, la sua produzione è incessante ed oltre ad essere "il più grande coder attivo", rilascia anche il famoso corso di assembler, vera e propria bibbia dei coder Amiga della "seconda generazione". Nel '96 rilascia la sua ultima demo su Amiga, "Massive Killing Capacity", ripresentata tra mille polemiche anche al TIG di quest'anno, e si dà al PC. Crece RamJam-PC ma resta solo in quanto gli altri membri sono sopraffatti da impegni superiori; per questo motivo abbandona l'ASM e "cavalca l'onda nascente di JAVA". Riscrive in tale linguaggio diversi effetti (fire, texture, lens...) e allestisce il suo sito all'URL <http://www.anfiteatro.it/java.html>, che in un anno riceve più di 130.000 contatti. Attualmente scrive Applet Java personalizzate per siti statunitensi o canadesi, e visto che vien pagato in dollari sonanti l'attività gli è abbastanza redditizia. Conserva comunque l'Amiga 4000 in attesa di una macchina Java anche sul gioiellino Commodore, per poter testare i suoi programmi e, perché no, per tornare a sviluppare anche su Amiga.

Sentiamo la sua visione dei prossimi anni informati: "Il futuro di Amiga è solo nella modularità, come è adesso per i PC. Ciò è indispensabile per non perdere competitività col passare degli anni, mantenendo una architettura sempre aggiornata cambiando via via solo qualche pezzo. L'AGA è dal '93 che è sempre uguale, e nemmeno è questa gran cosa, anzi, come chipset grafico è biassimile. Una cosa buona per Amiga è senza dubbio il passaggio a PowerPC, per cui mi auguro che venga fatto un hardware tutto nuovo ed espandibile (e tutto ciò vale anche per la piastra madre!). Credo che un Chipset 3D tipo 3Dfx debba necessariamente essere integrato, visto che ormai un hardware che gestisca agevolmente il 3D risulta indispensabile. Sia per i demo che per i giochi io vedo un futuro programmato in C, con chiamate alle librerie della scheda 3D, che senza dubbio saranno più veloci degli equivalenti in ASM che bypassano e non usano il sistema operativo. Con i tempi che cambiano è verosimile aspettarsi programmi e demo realizzati proprio in Java 2.0 con supporto diretto delle librerie 3D, che funzionano su tutte le piattaforme che riescano a far girare una macchina Java. In questo modo, veramente, si potrà vedere quale architettura è migliore per le prestazioni in sé, a parità effettiva di codice sorgente. Comunque sia sono certo che, scritte in tal modo, tutte le applicazioni gireranno più velocemente di quelle odierne". Randy ci saluta con un ammonimento: "Dal 1994 Amiga è commercialmente morta, però le vie di "dio"... sono infinite!"

**[Randy / RamJam - fabioc@anfiteatro.it]
FBY / Darkage**

Eccoci ad intervistare il più grande musicista italiano su computer, l'unico uomo che vince sempre in qualsiasi manifestazione si presenti, il grandissimo e supremo FBY!

Innanzitutto c'è da dire che FBY ha vinto la sezione MODULI 4CH del TiG, ma era beatamente addormentato mentre c'era la premiazione: gli sono saltati addosso, l'hanno svegliato, gli hanno dato il modem che era in paio e lui si è beatamente riaddormentato. Solo dopo mezz'ora ha realizzato il tutto ed ha capito che quella scatola che aveva fra le mani era il premio per il suo bellissimo modulo. Che personaggio eccezionale!!

FBY ha iniziato a comporre moduli nell'87 col grandissimo Aegis Sonix. A tale proposito al TiG ha incontrato il suo collega Mita, suo primo swap, che gli aveva mandato 7 disks con i samples (mai restituiti, credo :) proprio agli albori della sua carriera. Nell'89 FBY è passato all'Oktalizer, nel '92 al Protracker ed infine nel '96 al FastTracker. Proprio del 1996 è l'ultimo modulo da lui prodotto in quanto, tra lavoro, ragazza e altri impegni, non ha avuto più tempo di comporre nulla. Fortunatamente ha nel cassetto centinaia di moduli, e puntualmente ne caccia fuori qualcuno come colonna sonora di importanti produzioni.

Secondo lui la scena non è più quella di una volta: "All'Assembly l'età media era di 14 anni, i più vecchi erano gli Orange, di 17 anni! Certo c'è ancora tanta gente, ma sono tutti giovani, tutte nuove leve. In Italia, sinceramente, pensavo che stessimo peggio: invece, da quello che vedo, la situazione non è poi così malaccio, contando il fatto che da noi non c'è mai stata una scena molto nutrita, né una corrispondente cultura della Scena". Per quanto riguarda il futuro di Amiga, FBY vede i PowerUP come una transizione verso qualcosa che comunque regnerà come ha fatto sempre Amiga. Punti di riferimento saranno la Phase5 per l'hardware e ClickBoom per il software ludico. Per tutto il resto, comunque, staremo a guardare.

[FBY / Darkage - fby@shock.cosmos.it]

Posda / The Spooky Fellows

Per ultimo mi son lasciato il vincitore del premio per il miglior scenarista italiano, il grandissimo Posdnous, writer e musicista degli Spooky Fellows. Dato l'elevato tasso alcolico dell'intervistato, non posso garantire sulla veridicità e sulla qualità delle affermazioni.

"Ho comprato l'Amiga nel Settembre dell'88, ma sono entrato nella scena dal '91, quando ho joinato i RamJam. Ho scritto articoli, tra le altre cose, per The Charts e per Rom. Ultimamente, poi, ho lasciato i

RamJam e ho fondato con gli altri dissidenti il bellissimo gruppo The Spooky Fellows. Le cause del divorzio con i RamJam sono ormai note (loro rippano i sorgenti di tutti), quindi non ci tornerò sopra, l'unica cosa che voglio testimoniare è che il gioco di tennis che stiamo facendo (Quiet Please Tennis) è bellissimo. E che per ora le uniche cose che abbiamo rilasciato sono un paio di utility scritte da PirlAGA. AH, un'ultima cosa, sono anche musicista. "Visto che tutto sommato non è stato così sconclusionato, gli ho posto anche la canonica domanda sulla scena e sul futuro di Amiga: "La scena adesso non esiste più (e infatti lui ne è il miglior esempio! NdR), esisteva solo fino a 3 anni fa. La scena italiana, poi, non è mai esistita in confronto a quella europea. Per il futuro di Amiga... aspettiamo

e vediamo quello che succede. Sono molto emozionato per aver ricevuto questo premio, (adesso posso morire in pace), ma devo fare una polemica a riguardo: secondo me il premio era per Macno!". Emozionato da questo slancio di altruismo, lasciamo Posda alla sua birra.

[Posdnous / The Spooky Fellows - tsf@spolit]

Ringraziamo Pirlaga per il suo ottimo lavoro. Un reportage preciso e infarcito di tutti i particolari del caso.



SMAU DA RIDERE... PER NON PIANGERE

di Andrea Favini

Abbiamo voluto essere presenti per non comportarci come chi ci disprezza senza avere mai visto Amiga all'opera. A prima vista la quantità di cose nuove faceva pensare di vedere SMAU'96 (se non 95), e forse l'interesse maggiore lo potevano suscitare le ragazze con cui fare la foto gentilmente offerte da una rivista di giochi e due finaliste di Miss Italia presso uno stand al pianeta Internet. Come l'anno scorso abbondavano i concorsi, le gare ai videogames e i vari gadget. La nostra analisi superficiale però, non "rendeva giustizia" allo SMAU'....

La prima tappa ufficiale, per cercare di respirare un po' di aria casalinga, è stata lo stand della Apple. Lì abbiamo trovato un depliant che in copertina riportava la scritta "non c'è niente di più nuovo di un new macintosh". C'è poi sorta una risatina spontanea quando abbiamo letto che hanno scoperto il multitasking che identificano col "finder multi-treading", il quale permette di eseguire ben "due" applicazioni contemporaneamente. Tutto sommato c'erano tanti computer dalla bella linea, soprattutto "PowerPC inside" su cui giravano programmi interessanti. Dopo i Mac è stato un grinzolare senza una meta precisa fino a quando non siamo giunti presso uno stand, in cui, all'interno di una vetrinetta c'era una motherboard PC sulla quale sembrava essere stato integrato un telefono cellulare: "quale stupore" (una novità), quella scatola, più grossa dei recenti telefonini, era lui, il PII. Già l'anno scorso avevamo visto l'innovativo processore rettangolare, il P6 (ci sembra che il 68000, fosse rettangolare), quest'anno invece hanno voluto dire la loro nella corsa alla "miniaturizzazione", e poi siamo noi che andiamo controcorrente. Tra parentesi gira la voce che il PII ha lo stesso bug che aveva il primo 586. Sbagliare è umano, ma perseverare..... Che dire poi del padiglione Hardware e Software, una serie di pittoreschi stand per mascherare la vuotezza di contenuti e novità. Una presenza mastodontica era anche quella della Telecom, che oltre alla telefonia cellulare, promuoveva abbonamenti a Internet a prezzi competitivi, considerato anche che si tratta di connessioni molto efficienti. Forse non è stato poi tanto una schifezza: in effetti la nostra visita è stata poco interessata e attenta. Sicuramente le novità c'erano, ma non tanto folgoranti da spiccare sul resto. Dobbiamo inoltre tenere conto del fatto che l'impennata avuta dal mondo tecnologico negli anni scorsi non poteva certamente durare per sempre. Ci piacerebbe comunque che tanta gente tra la "concorrenza" sia un po' più umile. La latitanza di Amiga, (neppure una scritta o una rivista) fa comunque tristezza, ma anche se da un lato avrebbe fatto piacere, farci conoscere un po' meglio dal popolo buie informatico, dall'altro si può pensare che sia stato meglio non abbassarsi a partecipare a quella che in realtà era la fiera del binomio Intel-Microsoft. Dal canto nostro speriamo comunque che sia solo il culmine della calma prima del nostro tempestoso ritorno.

PALI INTERNET?

MAILING LIST DB-LINE e servizi aggiornati via e-mail su novità e offerte speciali:
http://www.dbline.it/mhtml/_mailinglist.htm

LATEST PRESS RELEASES:
http://www.dbline.it/mhtml/_press.htm

VUOI RICEVERE IL NOSTRO LISTINO PRODOTTI IN OMAGGIO? TELEFONACI.

DISPONIBILE SIMULA CD UP-GRADE KIT



SIMULA
Permette di collegare all'A1200 e all'A600 un Hard Disk da 3.5" IDE per PC. Si collega facilmente alla porta IDE dell'Amiga.



AURA 1216 - AURA 8
Digitalizzatore Audio PCMCIA per A1200/600. Campionamento in memoria fino a 60kHz 12 bit stereo. Potente software in dotazione.



NEPTUNE GENLOCK
Due ingressi Y/C e Composito, Alpha Channel, dissolvenza manuale e automatica (0-20 sec.), controllo manuale e software (Scala MM400). Generatore di barre integrato, Controlli: colore, contrasto, luminosità.



GURURom Modulo Rom per gestire in maniera migliore i dispositivi SCSI. Garantisce maggiore compatibilità, velocità, CPU libera. Installabile su qualsiasi controller SCSI per Amiga 4000, 3000, 2000, 1200 e 500 e su tutte le schede acceleratrici GVP Combo e G-Force. Grazie ad un codice di gestione esteso, risolve molti problemi dovuti a bugs di gestione di altri moduli SCSI, mantenendo la completa compatibilità ed aggiungendo nuove e importanti funzioni.



d'immagini potente e facile da usare. Effetti speciali tra cui bassorilievo e stereogrammi tridimensionali. Alta qualità di stampa a 24bit, gestione dei modi Video Retargetable Graphics, formati file IFF, PNG, Data Type etc. Driver PostScript professionale.

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: DB LINE srl - VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA) - TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090 - e-mail: info@dbline.it - <http://www.dbline.it>

Db-Line

<http://www.dbline.it>

PER ORDINI 0332/749000 (768000)



TANDEM PCMCIA 1200
Interfaccia PCMCIA per collegare qualsiasi CD-ROM IDE esterno all'A1200 - A/600. Completo software di gestione in dotazione.



ALFA POWER 508
Controller IDE esterno per Amiga 500/50+ espandibile fino a 8Mb con moduli ZIP. **CD-ROM SCSI KIT**
Composto da: CD-ROM case esterno, alimentatore, cavi.



SIRIUS GENLOCK
Due ingressi Y/C e Composito, 2 ingressi Audio, Chroma-Key, Alpha Channel, dissolvenza manuale e automatica (0-20 sec.), controllo manuale e software (Scala MM400). Generatore di barre integrato, controlli digitali (colore, contrasto, luminosità), banda passante: composito 4 Mhz, Y/C 5.5 Mhz.



parallelo senza perdita di prestazioni. **DISPONIBILI VERSIONI "USERS" e "PROFESSIONAL".**



POWER CD-ROM SCSI - 2
CD-ROM 2X / 4X SCSI per A1200 - A600 completo di controller SCSI Squirrel, case esterno, alimentatore 220V. Completissimo software di gestione CD in dotazione.



OKTAGON 2008 SCSI
Controller SCSI-2/IDE. Zero il per Amiga 2000/3000/4000 espandibile fino a 8 Mb con moduli ZIP. Funzioni di Login con protezione delle partizioni. Compatibile con Amiga 4000.



COMPONENT GENLOCK YUV GENLOCK
Compatibile con: AMIGA 500(+)/1000/1200 2000/2500/3000(T)/4000. Qualsiasi PC, Macintosh, WorkStation con SVGA.



intuitiva grazie ad un'interfaccia grafica che nessun altro programma rende disponibile. Si ha pieno controllo su tutti gli eventi (immagini grafiche, animazioni Iff-cvii-mpeg, campioni sonori ecc.) e una panoramica globale sul lavoro che state svolgendo. Tutto solo con un semplice click del mouse.

TUTTI I CD-ROM PER AMIGA DISPONIBILI



COMMUNICATOR III
Per collegare il CD 32 a tutti gli Amiga. Dotato di software di gestione, interfaccia midi e presa per tastiera A4000.



MULTIFACE CARD 3
Scheda con 2 seriali e 1 parallela per Amiga 2000/3000/4000. Seriali 100% compatibili con le seriali standard. Velocità massima 115200 baud con handshake RTS/CTS hardware. Driver ParNet incluso.



XL EXTERNAL DRIVE SUPER XL EXTERNAL DRIVE
Drive esterno ad alta densità 1.76 Mb per qualsiasi modello di Amiga. Permette di leggere/scrivere dischi da 720i/144 Mb PC, 880i/1.76 Mb Amiga. Il modello Super XL permette di memorizzare fino a 3,5 Mb.



SCALA
Scala MM400 / Echo EE100 / Scala RS422 CONTROL CARD / Scala Art Library Vol. 1, Vol. 2, Scala Symbol Library. Upgrade e offerte disponibili.

SOFTWARE PER AMIGA:

Ami-FileSafe Professional & User Version - AsimCDF5 3.5 - Cinema 4D Pro Versione Italiana - Cinema 4D Versione Inglese - CyberGraphx 24bit driver - Diavolo Backup (disp. versione Professional) - Directory Opus Vers. 5 Inglese - Disk Expander - Disk Sav. 4.0 - DiskMagic - Guro Rom - Image Fax 2.x - ImageVision 1.0 - Master ISO V. 1.23 - NUCLEUS - Personal Paint 6.4 - Phonetics 1.2 - Scala MM400 - TURBO print Professional 4.1 - Twist 2 Relational database for Amiga - Video Backup Scart - X-DVE 2.0 - Zip Tools (indispensabile per squirrel e image)... e altro ancora.



NOVITA'

NET&WEB

Il kit software per il collegamento a Internet. Contiene 3 programmi: Termite, TPC, Ibrouse, Hi-Mail.

PARLI INTERNET?

MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali:
http://www.dblines.it/mhtml/_mailinglist.htm

LATEST PRESS RELEASES:
http://www.dblines.it/mhtml/_press.htm

Db-Line

<http://www.dblines.it>

PER ORDINI 0332/749000 (768000)

VUOI RICEVERE IL NOSTRO LISTINO PRODOTTI IN OMAGGIO? TELEFONACI.

DISPONIBILE MANUALE IN ITALIANO!

NEWTEK
INCORPORATED



LIGHTWAVE 3D 5.0

IL PRIMO PROGRAMMA PROFESSIONALE DI GRAFICA 3D MULTIPIATTAFORMA



OFFERTE IN CORSO - TELEFONARE



Strumenti potentissimi di cinematica inversa - Metamorfosi a bersaglio multiplo - supporto tavoletta grafica.... In più plug-ins multifunzione di ogni genere per integrare e migliorare le funzionalità di LightWave come ad esempio 'ADD-METABALL' che trasforma il poligono in meta-ball o 'THROW' che crea il movimento di un oggetto sottoposto a forza di gravità.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI: <http://www.dblines.it/mhtml/lightwave.htm>

DISPONIBILE LIGHTWAVE 3D 5.0 PER WINDOWS '95, WINDOWS NT, POWERMAC, MIPS, DEC ALPHA AMIGA, SGI.



DISPONIBILI VIDEO-TUTORIAL
VERSIONI EDUCATIONAL & COMPETITIVE UPGRADE.

LIGHTWAVE 3D 5.0 E' IL PROGRAMMA UNIVERSALE PER LAVORARE NELLO STESSO MODO SU PIU' PIATTAFORME.



Per aggiungere le leggi della fisica alle vostre animazioni, realistiche e complesse.



La migliore plug-in per la generazione di sistemi particolari. Effetti speciali come fumo, neve, pioggia ecc.



Patente per il controllo delle animazioni di personaggi. Incorpora la cinematica come fumo, neve, pioggia ecc.



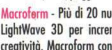
E' un utility di backup dei vostri progetti, semplifica il trasporto su piattaforme diverse.



25 Shader professionali per LightWave.



MacroForm - Più di 20 nuovi tools di modellazione per LightWave 3D per incrementare la produttività e la creatività. MacroForm consente di creare oggetti molto complessi con semplicità e rapidità.



VertiLelectric - Un nuovo plug-in per la generazione di effetti luce come fulmini, laser, scariche elettriche ecc.



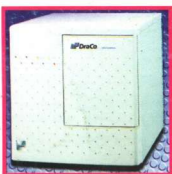
Migliora la qualità di rendering che di realizzazione. Aggiunge nuovi filtri.



RICHIEDI LA LISTA COMPLETA, TANTISSIMI PLUG-IN PER CREARE E LAVORARE!

DraCo
The Nonlinear Workstation

"La televisione digitale e l'editing non-lineare di un sistema professionale ad un prezzo accessibile e competitivo". PER MAGGIORI INFORMAZIONI: http://www.dblines.it/mhtml/_draco.htm



CASABLANCA:
"IL MONTAGGIO VIDEO-DIGITALE PER TUTTI"



migliorando qualitativamente la produzione.

Casablanca è una centralina di montaggio digitale per DV e Mini-DV. Utilizzabile con apparecchiature VHS, S-Video e Hi8. Casablanca permetterà di risparmiare tempo,



DINOSAURS ROM - 10 oggetti di dinosauri in alta qualità per Imagine (DOS, WINDOWS & AMIGA) - LightWave 3D (per tutte le piattaforme) - 3DStudio (4 DOS & MAX).

10 oggetti completi di "bones", controlli per la cinematica inversa e di "brushes" di rilievo, colore e specularità. Scene preimpostate con camminata o corsa.

