

Enigma

MENSILE - ANNO XI - NUMERO 96 - GIUGNO 1998 - LIRE 15.000

AMIGA

96

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

RUN

Un ponte verso il 2000

Svelata la nuova politica di sviluppo di Amiga Inc.

L'ennesima rivoluzione o una "nuova trovata"?



NEWS: Le prime novità dal World of Amiga - Tempo di elezioni all'ICOA
33ma Fiera del radioamatore - I nuovi piani di Amiga Inc. **IMAGINE: Be-Bop**
SPECIALE: NerBSD (seconda parte) - **MERCATO: Spoletium '98**
CD-ROM: Aminet 24 e "altre immagini" - **GAMES PREVIEW & PREVIEW - GAMES Trucchi**
INTERNET: Internet Relay Chat - I siti produttivi (XIX) - **Host Contacted con polemica**
BE-BOP: Class-X Font Machine - **MUSICA: Armonia e MIDI con Bars & Pipes 2.5**
DIDATTICA: Programmare con Amiga - Tutto sugli "Sprite".
SU CD-ROM: **HTML Files - ShapeShifter 3.9**

grazie Amiga Run via post-pagamento al numero 02 47811111 - Distribuzione ME PE ME PE - Via Galileo Carraro, 32 - 20141 Milano - Spedizione in abb. postale gruppo 50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zaffagnini - Reg. Min. n. 58 del 25/01/1998 - Distribuzione ME PE ME PE - Via Galileo Carraro, 32 - 20141 Milano - Tel. 02 47811111 - www.enigmaonline.it 2010/96

PARLI INTERNET?

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

LATEST PRESS RELEASES:

http://www.dbline.it/mhmt/_press.htm

VUOI RICEVERE IL NOSTRO LISTINO PRODOTTI IN OMAGGIO? TELEFONA!

Db-Line

<http://www.dbline.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.



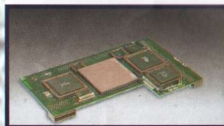
INFINITIV TOWER PER AMIGA
Disponibili i fantastici Tower Modulari per tutti gli Amiga.



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.



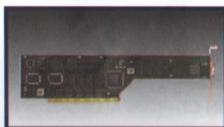
APOLLO 630
L'unico acceleratore per A600. 40 volte più veloce di un A600. CPU 68030 25 Mhz FPU 68882 espandibile fino a 8 Mb con 1 SIMM da 72pin. Facile installazione..



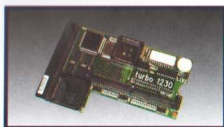
FALCON 040/060 PER A1200
1,5 volte più veloce di un Amiga 4000/40. Accesso RAM 3,5 più veloce di Amiga 4000/40. 128 Mb di RAM max-fast SCSI-II/III Controller. Compatibile: PCMCIA - Upgrade alla 060.



SX-32 DA CD32 A A1200
Trasforma il CD32 in A1200: porta per tastiera PC, HD controller, uscita video Amiga + VGA, seriale parallela porta floppy...



CYBERVISION 3D
Scheda grafica 64 bit, per A2000 / A3000(T) / A4000(T) Zorro II/III Autosense.
DISPONIBILI SCANDOUBLER E MODULO MPEG.



APOLLO 1230C 68030/682 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.



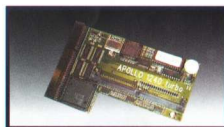
APOLLO 150
Acceleratore per A2000 con CPU 68060 a 50 Mhz. 4 sockets per SIMM a 72pin (fino a 128 Mb). Controller Fast SCSI-2 DMA integrato (fino a 10 Mbyte/sec. in sincrono).



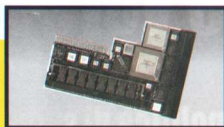
VIDI AMIGA 24 RT/24 RT PRO
Digitalizzatore video in tempo reale a 24 bit per qualsiasi modello di Amiga. Si collega alla porta parallela. Ingressi S-VHS e composito. Permette di catturare immagini fino in 1472 x 576 a 16 milioni di colori.



MICROVITEC AUTOSCAN 1438
Multiscan da 14", 0,28 dot pitch. Aggancia tutte le risoluzioni AMIGA. Frequenze: oriz. 15-38Khz, ver. 45-90Hz. Approvato MRPII.



APOLLO TURBO 1240 40 Mhz
25 volte più veloce di un A1200. CPU 68040 a 25 Mhz o 40 Mhz. Fino a 32 Mb di FastRam autoconfig. SCSI opzionale.



BLIZZARD 1230 - IV - 50 Mhz
Scheda acceleratrice per Amiga con un socket per SIMM da 1, 2, 4, 8, 16, 32 Mb e batteria tampone. Monta un MC 68C30 a 50 Mhz. Coprocessore matematico opzionale. Circuito on-board per copiare il kickstart in FAST RAM 32 bit.



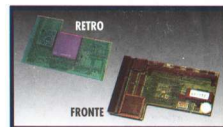
POWER PC PER AMIGA
BLIZZARD 603 POWER BOARD
CON POWER PC 603E 120 Mhz.
(CON MMU/FPU) PER A1200.



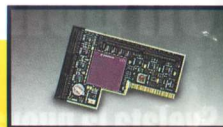
CYBERSTORM PPC 604E - 150/180/200 Mhz
CON POWER PC 604E PER AMIGA 3000(T) AMIGA 4000(T).



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



APOLLO TURBO 1260 50 Mhz
40 volte più veloce di un A1200. CPU 68060 a 50 Mhz. Fino a 32 Mb di FastRam autoconfig. SCSI opzionale.



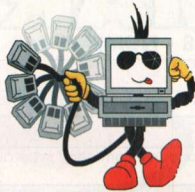
BLIZZARD 1260 50 Mhz
BLIZZARD 1240 ERC



DISPONIBILE SCSI KIT
CYBERSTORM MK II
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 A4000/040. 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.



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.



Un ponte verso il 2000

El'arrivato l'ingrato compito di commentare le ultime dichiarazioni di Amiga Inc. C'è da dire che questa volta non mi sono lanciato in spese fuori ordinanza e quindi non mi sono recato personalmente a Londra per assistere alla nuova pantomima di Petro.LHA e dei suoi soci. Mi avevano invitato anticipandomi che si trattava di dichiarazioni davvero importanti. Altre volte mi ero lasciato sedurre ed ero partito per tornare con un nulla di fatto e con un conto salato da pagare (queste trasferite non chiedo che ho tra le mani) di per sé abbastanza chiaro ma le impressioni dei nostri inviati a Londra (Salvatore Stilo e Vincenzo Morra che ringrazio) hanno sicuramente più valore perché vissute in presa diretta. Dovremo aspettare ancora un mese per leggere il loro reportage e vi do appuntamento fin d'ora al numero di Luglio/Agosto che si tratterà per le meritate vacanze estive.

Veniamo però alle anticipazioni! Premetto che non sono "pessimista" perché le dichiarazioni rilasciate al World of Amiga seppur forti mostrano uno "strascico" di nuova politica. Non si tratta di dare un'altra chance a AI ma di raccogliere la sua sfida. Il mio atteggiamento, così come quello di molti sviluppatori, è di incredulità. Troppa volte ci siamo sentiti presi in giro e questa volta vogliamo rimanere con i piedi per terra ed evitare cocenti delusioni. Abbiamo almeno il diritto di essere scettici?

E' difficile restare ottimisti, ancor più difficile è trasmettere ottimismo agli utenti Amiga che hanno ascoltato in questi ultimi mesi una girandola di notizie. Riassumiamo le tappe:

Maggio 1997, Londra, World of Amiga

Tutti aspettavano con ansia la Gateway2000 e i suoi nuovi piani di sviluppo dopo l'acquisizione di AI. Si presentano gli uomini della "vacca che ride" per chiedere nuova fiducia ad un gruppo di utenti e sviluppatori affamati di notizie. Purtroppo non si va oltre i discorsi puramente accademici ed autocelebrativi. Gli inglesi in realtà nutrono ancora rancore nei confronti di Petro.LHA perché ha spodestato l'idolo locale David Pleasence dalla corsa alla acquisizione di Amiga. Durante la conferenza degli sviluppatori la tensione arriva a limiti estremi e Petro, temendo il peggio, si allontana dalla sala. La cosa che fa infuriare tutti è la mancanza di idee e di soluzioni. Forse era ancora troppo presto.

Settembre 1997, Empoli, Pianeta Amiga

Petro è ricevuto con tutti gli onori dagli organizzatori e avviato verso una interessante tavola rotonda (che poi era rettangolare...) per discutere sul futuro di Amiga. Ad aspettarlo sul palco ci sono: un interprete, il comitato organizzatore, il sottoscritto ed un "ritardatario" Romano Tencu. I toni si accendono quasi subito dal momento che sia io sia il direttore di Amiga Magazine attacchiamo Petro prendendo spunto dal suo discorso pieno di belle spe-

renza ma terribilmente vuoto di contenuti. Il buon Petro aveva preparato un intervento incentrato su una parodia spaziale ("Amiga è una nave spaziale senza carburante, noi siamo dei benzina...") ecc.) che riassumeva tutto quello che era successo negli ultimi mesi. L'unico elemento nuovo era il pronto rilascio di una fantomatica versione 3.5 del sistema operativo. A precise domande di visitatori e di addetti ai lavori rispondeva che la strada percorsa da Phase 5 non gli interessava. Qualche mese prima aveva dichiarato tutto il contrario dicendo che Phase 5 sarebbe stata la azienda responsabile dello sviluppo di Amiga. Forse era ancora troppo presto...

Novembre 1997, Colonia, Computer 97

Ennesimo invito di Amiga International per ascoltare le importanti dichiarazioni del suo presidente.

Petro si presenta dicendo che forse non avrebbero rilasciato il 3.5 ma in compenso Amiga International dal quel momento avrebbe venduto le licenze sulla tecnologia Amiga a chi avrebbe fatto richiesta. La fiera, infatti, diventa uno show dove i cloni Amiga (di Micronik, Power Computing e altri) fanno da padrone. Forse era ancora troppo presto...

Maggio 1998, Londra World of Amiga

Petro si ripresenta dicendo che il 3.5 non uscirà perché è inutile perdere tempo prezioso per lo sviluppo, uscirà il 4.0 ma girerà su piattaforma ad architettura standard. Il che suona tanto a "Intel". La sala resta sorpresa le reazioni, sono furenti. Quelli della Amiga Inc. correggono il tiro: "non è che girerà su piattaforma Intel, girerà su piattaforme alternative, lo sviluppo attuale è fatto su piattaforma Intel, ma una volta scelta la nuova architettura tutto verrà ricompilato...". "Tutto il vecchio software girerà comunque su un emulatore (e se fosse UAE?)". Forse è ancora troppo presto? Dalle prime dichiarazioni è passato più di un anno... e che cosa hanno fatto? Niente. Petro ha girato (a sbafò) per mezzo mondo preannunciando tutte le manifestazioni amigheste. E si è preoccupato di produrre un disco dedicato all'Amiga. La sua presentazione con tanto di balletto sexy è stata l'unica nota positiva e concreta del WOA. Nel caso vogliono davvero fare qualche cosa di estremamente nuovo, un taglio netto con il passato sarebbe auspicabile a patto però di non commettere gli stessi errori fatti "il loro tempo".

Bisognerebbe evitare di creare un sistema primigeno di se stesso, dei suoi co-processori ma puntare dritto dritto sulla architettura RISC. Solo facendo una nuova rivoluzione hardware e software si potrebbe raccogliere la sfida lanciata dal duopolo Intel-Microsoft. Ma per far questo occorrono tempo e soldi. Il tempo ormai è scaduto e anche i soldi potrebbero non bastare. La Gateway2000 è un gigante finanziario ma una rivoluzione di questo stampo non se la potrebbero permettere neanche IBM, Compaq o Sun.

Nel caso vogliono portare il sistema operativo Amiga dentro un PC (con la riscrittura totale dell'AmigaDOS su Intel o con la realizzazione di qualche scheda di emulazione) la vedo davvero grigia. L'Amiga farebbe la fine di suoi illustri colleghi come NextStep, Geoworks, OS/2 e BeOS. Il primo sistema nato e morto quasi subito era una amiraglia del geniale Steve Jobs fondatore di Apple Computer, dopo la sua "cacciata" dalla azienda di Cupertino. Mi ricordo con quale stupore guardavo il cubo nero di Next (che dovrebbe essere ancora da qualche parte al politecnico), incuteva rispetto e anche un po' di terrore. La macchina uscì di produzione quasi subito e si trasformò in un sistema operativo alternativo per piattaforme Intel. Che fine ha fatto? E' stato inesorabilmente schiacciato dal gigante cattivo Microsoft.

OS/2 invece resiste tenacemente in qualche trincea e gli utenti di questo sistema si ascoltano un po' una casta eletta (come noi amighisti). OS/2 viene tuttora usato per il software bancario per la sua grande stabilità e capacità di gestione di comunicazioni. Il ricordo che ho di questo sistema operativo di IBM sono i pomeriggi interi passati a installarlo. AmigaDOS su piattaforma Intel sarebbe un errore e sono convinto che molti amighisti mollerebbero il colpo. Perché spendere soldi per avere un sistema operativo senza software? Perché prendere tutto il parco software fin ora raccolto e buttarlo in un improbabile emulatore?

C'è da capire che cosa diavolo è questo "Personal Computer composto da un'architettura standard".

C'è da scoprire come farà a traghettare verso il nuovo, verso il 2000. C'è da capire perché Amiga si cappa. Da un lato la fantomatica Amiga Inc. che si occuperà del futuro dagli Stati Uniti, dall'altro la Amiga International che continuerà a supportare e a licenziare la "vecchia" tecnologia.

Ci sarebbe una terza via. Realizzare una macchina dalla indubbia identità Amigahista ma capace di sfruttare l'hardware standard. Questa soluzione, da me spinta da sempre, permetterebbe di pagare per una VGA (in fondo la Cybervision è una VGA) il suo valore di mercato. Permetterebbe di ospitare dischi, memorie e altre periferiche standard senza salti mortali e senza accrocchi hardware sui cui proliferarsi e fonte di instabilità.

Nei prossimi giorni cercheremo di capire cosa sta succedendo. Malgrado la nostra "esperienza" è difficile interpretare tutto quello che sta avvenendo. Nella rete aleggia un certo ottimismo il che può voler dire che: o noi non abbiamo capito quello che ci sta capitando o che gli amighisti sono davvero una razza indistruttibile.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)



Direttore Editoriale:
Michele Iurlino
 (iurlino@skylink.it)

Hanno collaborato:
 Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)
 Alessandro Tosora (atosora@galactica.it)

Andrea Favini
 Marco Milano (mamilano@tnt.it)
 William Molducci (will@stra.it)
 Paolo Griselli (griselli@skylink.it)
 Harry Haller (gear@skylink.it)
 Nicola Morocutti
 Giorgio Signori (gusari@tin.it)
 Alessio Cappelli

Special Guest
 Maurizio Feletto

UFF. Abbonamenti e diffusione
 Tel. (02) 38.01.00.30

Lunedì, Mercoledì e Venerdì (ore 10.00-12.00)
 Giuliano Mapepli
 (giuliano.mapepli@tredimedia.it)

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

Impaginazione:
 Michele Iurlino

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

Disk Mastering:
 Maurizio Bonomi
 e Alessio Cappelli (NetBSD)

Realizzazione copertina:
 Michele Iurlino (grafica e immagine)

"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 Salamanca, 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, l'edizione e memorizzazione sono permesse solo con esplicita autorizzazione delle copie 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 Catechewald. I contenuti editoriali, anche se non pubblicati non vengono restituiti. L'editore non si assume alcuna responsabilità in merito alla veridicità delle inserzioni pubblicitarie. I marchi editi 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.

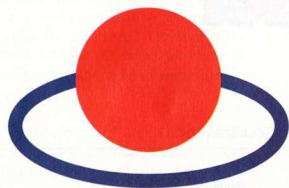
Chiuso in redazione il 12/05/1998
 Chiuso in impaginazione il 27/05/1998

Direttore responsabile:
 Gianluigi Zanfrognini

SOMMARIO

GIUGNO 1998 - NUMERO 96

	EDITORIALE	3
Michele Iurlino commenta a caldo la nuova politica di sviluppo di Amiga Inc.		
	POSTA	6
Grande spazio dedicato ai lettori e ai primi commenti sulle dichiarazioni di J.Schindler.		
	NEWS	12
Tutto gira intorno al World of Amiga. Tempo di elezioni all'ICOA. Nicola Morocutti ha visitato per noi la 33ma Fiera del Radioamatore... poteva mancare Amiga?		
	MERCATO	14
Il comunicato ufficiale della Amiga International sul futuro di Amiga.		
	SPECIALE NETBSD	15
Alessio Cappelli continua ad spiegarci come installare NetBSD su Amiga. C'è il tempo di parlare anche di compattatori come Tar e GZ.		
	MERCATO	20
Giorgio Signori è andato a Spoleto '98 per constatare che la scena italiana è più viva che mai.		
	CD-ROM	23
William Molducci analizza il nuovo Aminet 24 ed alcune raccolte di immagini		
	GAMES PREVIEW	28
Tutte le novità del mercato ludico presentate da Nicola Morocutti. C'è anche il tempo per qualche "barbaruccio".		
	GAMES REVIEW	32
Nicola Morocutti prova per noi Doom e Descent... ma sotto Amiga!		
	INTERNET	35 - 38
Giorgio Signori alle prese con IRC e tutti i suoi misteri. Marco Milano continua il suo "produttivo" viaggio nella grande rete.		
	HOST CONTACTED	41
Maurizio Bonomi ha riacceso il modem... ecco cosa ha trovato. C'è anche lo spazio per una "sterile polemica".		
	LIGHTWAVE BE-BOP	45
Paolo Griselli è sempre impegnato a tirar fuori il meglio da Lightwave e da Amiga.		
	IMAGINE BE-BOP	48
Andrea Favini ci illustra altre idee per Imagine.		
	DTV BE-BOP	51
Vi abbiamo regalato Font Machine? Allora usatelo... Ecco qualche spunto da Andrea Favini.		
	MUSICA BE-BOP	53
Armonia e Midi con Bars & Pipes 2.5 a cura del Maestro Milano. Suona che ti passa...		
	DIDATTICA	57
Programmazione con Amiga. Un nuovo contributo editoriale da un lettore: Alessandro Enrietti.		
	DIDATTICA	60
Amiga e gli Sprite. Un articolo di Emanuele Benozzi & C (inteso come linguaggio "C").		
	CAMPAGNA ABBONAMENTI	64
Non vi siete ancora abbonati??? Male... malissimo...		



JASA communications s.r.l.

pubblicità & comunicazione

50053 Empoli-Via Ponzano, 135/a
Tel. 0571/924941--Fax0571/922742

Info on line - JARES 0337/682848
WWW.jasa.it - e-mail: jasa@pn.itnet.it

Orario apertura al Pubblico: Sabato 10.00-22.30 = Domenica 09.00-20.00

**VI INVITA A PARTECIPARE
ALL'EDIZIONE '98 DI:**



AMIGA®

2° Mostra mercato riservata alla Piattaforma Amiga

PALAESPOSIZIONI-EMPOLI (FI) - 26/27 SETTEMBRE 1998

Visitatori: biglietto ingresso Lit. 10.000

valido
ancha
botocou

PRENOTA IL TUO PIANETA

Tutti coloro che spediranno, entro il 15/9/98, compilato e firmato il presente coupon alla JASA Communications Via Ponzano 135/a 50053 EMPOLI (FI)

all'ingresso della mostra riceveranno GRATIS una SPILLA IN ARGENTO

appositamente creata per l'occasione

Cognome e Nome POLLICI CRISTIAN

Via DELLA VITTORIA 62 Cap 26020 Città AGNADELLO (CR)

Tel. 0373/876322 e-mail

Il sottoscritto in esecuzione della legge 675/96 (Legge per la tutela del trattamento dei dati personali) fornisce il suo consenso al trattamento dei propri dati personali, direttamente o anche attraverso terzi, oltre che per l'integrale esecuzione della presente offerta o per ottemperare agli obblighi di legge, anche per le seguenti finalità: -elaborazione studi o ricerche statistiche e di mercato, inviare materiale pubblicitario o informativo, inviare informazioni commerciali. I dati forniti potranno essere resi in forma anonima o cancellati su semplice richiesta scritta.

Firma



La Post@ dei Lettori

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

Le qualità di Amiga

Amici della redazione di EAR, Sono un normale utilizzatore di computer come ce ne sono altri e uso Amiga da quasi tre anni e ne apprezzo le qualità da sempre. Ho scelto Amiga perché non sono disposto a spendere 2 milioni e mezzo ogni 18 mesi, come vorrebbe qualcuno, per avere il computer sempre più potente e veloce (e con un sistema operativo che si mangia tutta la potenza appena messa a disposizione così che, tutto rimane quasi invariato). Valutando quello che ho speso nell'arco di tre anni per l'Amiga e quando avrei speso comprando un misero 386 usato (valore di acquisto quasi uguale nel 1995) posso con soddisfazione dire che con Amiga si risparmia, basta un po' di intelligenza e una attenta valutazione sul quello che un computer deve avere per soddisfare le proprie esigenze. Scrivo con WordWorth6, stampo con Turboprint5, navigo su Internet con Miami, AWeb e Voyager (peccato per Java ma forse con il rilascio dei sorgenti di Netscape Navigator le cose andranno meglio, sempre che si riesca a farlo girare anche su di un 68030 a 50 MHz), tengo la contabilità familiare con BancaBase3 e uso EasyCalc 2.0 quando mi serve un foglio elettronico snello e affidabile ma che non debba per forza fare anche il caffè. Tutto questo con un misero A1200, Blizz. 030 50MHz, 18Mb Ram, HD 1,2 Gb (più piccolo non l'ho trovato, ma me ne sarebbero bastati metà), CD-ROM 4X IDE, Epson Stylus Color 60, Modem Trux 33.6 Kb. Comprò regolarmente la rivista dal num. 68 e confesso di aver installato il lettore di CD-ROM solo dopo essere entrato in possesso di almeno una decina di vostri CD-ROM. Mi sento in dovere di scrivervi ora che la rivista sicuramente sparirà dalle edicole italiane (e in Spagna?), per dirvi che mi abbonerò volentieri anche se mancheranno ancora di più le notizie fresche che dovrò necessariamente reperire su Internet, a proposito di questo vi suggerisco di curare le novità sul sito Internet in maniera snella e non impegnativa da approfondire adeguatamente sulla rivista, magari inserendo una password per inibire l'accesso ai non

abbonati. Ringraziandovi per il vostro lavoro e tuo in particolare, avrete al più presto altre mie notizie per quanto riguarda l'abbonamento, il tempo necessario per raggranellare i circa 130 Euro per poterlo pagare. Grazie a tutti voi e al Vostro impegno che tiene in vita la speranza dei sistemi alternativi al duopolio Microsoft/Apple, e che la forza sia con voi. Dateci notizie sull'andamento della campagna abbonamenti noi amighisti siamo molto curiosi.

Lorenzo Ramon
elp.ramon@iol.it
Trivignano VE

Caro Lorenzo, in effetti anche io mi chiedo spesso perché devo continuare a lottare con un PC quando tutto il lavoro in realtà si svolge meglio sul mio Amiga 4000. Da poco ho speso svariati soldini per aggiornare il mio vecchio quattrotosei usato per anni solo con Linux. Ora quello che ho davanti dovrebbe essere un computer da fantascienza. In realtà quando voglio produrre sul serio lo spengo ed accendo l'Amiga. Purtroppo non posso usare sempre l'Amiga perché sul lavoro (anche io lavoro, Enigma è solo una passione) utilizzo Mac e PC. Ma quando i miei colleghi vedono quello che si può fare con il nostro Amiga rimangono estasiati. In effetti avere un PC oggi significa comprare un Pentium II domani... Poco a poco la coscienza comune si sta svegliando. Molti cominciano a parlare del binomio monopolistico di Microsoft e Intel e questo è già importante. Prima tutti tacevano erano solo gli amighisti a suonare il campanello d'allarme. Oggi anche il dipartimento di stato americano si è accorto che quelli della Microsoft sono furbi, scaltri e fuorilegge. Il pretesto è quello più sbagliato. In effetti non si può chiedere a Microsoft di mettere nel suo sistema operativo un prodotto concorrente. Ma quello che si muove sotto è impressionante. Bill Gates vuole impadronirsi della rete. Ma non lo vuole fare per diventare il padrone del mondo (come qualche mio collega giornalista sbraita da più parti) ma semplicemente per fare altri soldi. Per far sì che si comprino solo prodotti Microsoft, perché il libero mercato da lui invocato venga distrutto dalla casa di

Redmond.

Tornando al discorso dell'abbonamento non riesco a capire perché sostieni che tagliando la rivista dalle edicole le notizie non saranno più "fresche". In teoria non cambierà nulla, la rivista uscirà regolarmente per qualche tempo e quando sparirà dalle edicole continuerà ad esserci una redazione di entusiasti amighisti sempre a caccia di notizie e sempre pronti a provare l'ultimo software, l'ultimo gioco. Anzi, non essendo prigionieri dei tempi editoriali si potrà dedicare più spazio alla redazione di nuovi articoli, si potranno investire più soldi nel CD-ROM della rivista. Insomma... svantaggi ne vedo... ma vedo anche vantaggi. Al momento attuale abbiamo raggiunto la quota di 220 abbonati. Ancora pochi... come ho annunciato più volte abbiamo bisogno di un migliaio di abbonamenti per "tirare a campare". Le adesioni continuano ad arrivare giorno dopo giorno... addirittura gruppo dopo gruppo. Mi hanno comunicato dall'Italia proprio ora che sono arrivati 23 abbonamenti tutti insieme da parte di un Amiga User Group.

Harry Haller (ear@skylink.it)

Un viaggio reale nella rete

Caro Michele,

Voglio descrivere il mio primo viaggio nella rete effettuato sabato scorso 16 maggio 1998 a bordo della mia nave Amiga 4000.

L'antefatto:

La settimana precedente avevo acquistato la rivista "Internet News" per documentarmi un po' su quello che offriva questo mare magnum di informazioni. Avevo già preso la decisione di acquistare un modem e cercavo alcune informazioni su quale modello era il più adatto. La rivista offriva anche su CD-Rom svariati Mbyte di programmi per navigare nella rete e la possibilità di accedere per un mese gratuitamente ad Internet con TIN. Qualche giorno dopo, presa la decisione, avevo già tra le mani un fiammante modem/fax/voice SIDIN flash 33.6k/56. Mi mancava tra le altre cose lo USER-ID per attivare il col-

DISTRIBUTORE AMIGA UNICO PER LA SICILIA

Tel. (0922) 21954 - Fax 27805

Via Plebis Rea, 25 a/b - AGRIGENTO

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

E-MAIL: agcomp@mediatel.it

legamento: sul CD-Rom c'era tutta la procedura automatica di iscrizione, ma occorre necessariamente un PC con Windows 95 o un MAC. Per farla breve ho utilizzato un PC, ho seguito tutta la procedura ed ho ottenuto i parametri che mi servono.

Conto alla rovescia:

Il sabato pomeriggio ho tentato la prima timida uscita in mare aperto. Dopo avere collegato il modem alla porta seriale ed alla linea telefonica, ho cercato tra i nostri CD-Rom di EAR quello che poteva servirmi. La mia scelta è caduta su MIAMI 3.0 e Voyager 2.88. Ho acceso il tutto, ho lanciato il programma Miamiinit, rispondendo alle domande che il programma mi poneva, concludendo poi con il numero di telefono, il nome utente e la password.

MIAMI impostava correttamente il modem, componeva il numero di telefono del POP TIN da me prescelto (Ascoli Piceno), ed alla risposta negoziava il collegamento, non prima di avere inviato username e password. Risolti in modo positivo gli ultimi enigmi interrompevo il collegamento e salvava i parametri trovati in un file utile per il socket vero e proprio.

Partenza:

A questo punto tutto era pronto: data astrale 2534... Ma questa è un'altra storia. Ho lanciato il programma MIAMI, importando il file creato con Miamiinit, ho completato la configurazione con altri parametri come il DNS alternativo, ed ho premuto il pulsante ONLINE. Dopo pochi secondi sulla finestra di MIAMI era già comparso il messaggio che il collegamento era stato effettuato. Ho lanciato il programma VOYAGER ed ho inserito la prima destinazione: <http://www.skylink.it/ear/>. Dopo una manciata di secondi appariva la prima pagina del nostro sito WEB e mi avventuravo verso mondi mai esplorati prima d'ora.

I protagonisti della storia:

Un computer AMIGA 4000/030 tutt'altro che sorpassato. Un modem SIDIN 33.6/k56 che va molto bene anche con il nostro MIAMI 3.0, insuperabile! VOYAGER 2.88 un browser a cui non manca quasi nulla.

Conclusioni:

Durante la navigazione, non avevo a disposizione una mega scheda grafica da milioni di colori e neanche una scheda sonora ed il processore non era certo un "MEGA PENTIUM II" da centinaia di MHz, ma un onesto ed efficiente MC68EC030 da 25 MHz. Inoltre il Workbench era configurato con soli otto

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 schede) 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 200Vv 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

colori, ma ti assicuro che la soddisfazione di potere accedere a questo nuovo mondo con un'attrezzatura "sorpasata" e che per di più non dovrebbe nemmeno esistere è stata immensa.

Ora è tempo di salutarvi, ciao a presto.

Guido Gabrielli

Come ti capisco... Mi ricordo l'emozione provata al primo collegamento alla rete. Era il 1991 ed erano ancora in pochi a sapere cosa era internet. Da un terminale dell'università feci il mio primo viaggio e fu incredibile. Alcuni mesi dopo grazie a Luca Spada (primo service provider italiano) feci una connessione da casa in teleselezione con Varese dopo aver perso due giorni nel configurare AmiTCP. Oggi le cose sono più semplici... Grazie soprattutto a Miami.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Da un collaboratore...

Ciao Michele, chi ti scrive è un tuo collaboratore che oggi ha deciso di scriverti da lettore. Sto notando tanti PCisti sempre più scontenti e sto trovando tanti ex-amighisti che nel veder Enigma provano una certa nostalgia. Ne ho trovati alcuni ieri anche all'Apple day e comunque gli altri presenti che in un modo o nell'altro conoscevano Amiga ne hanno tutti parlato bene. Proliferano sulla rete, e anche solo al Politecnico, battute e parodie a sfondo Windowziano (vedi Star Trek o Independence Day). Guardando poi all'America vediamo tante azioni legali contro la Micromorbidia e pubblicità sempre più aggressive della Apple. Questi sono sintomi che è un buon momento per cercare di risolvere Amiga, colletti bianchi permettendo, quindi Enigma non può e non deve scomparire. Ok, ci sono anche tante cose sconfortanti come il calo delle vendite della rivista e come l'ignoranza tra i giovani. Tutti associano l'idea di computer al nome Pentium e sono convinti che con quella parola si indichi l'intero computer, non solo il processore. Infatti quando mi sento dire: "perché non ti compri un Pentium?" prontamente rispondo con ironia: "E cosa me ne faccio, non va bene neppure da mettere sotto le sedie con le gambe storte". Sai mi viene in mente che tempo fa parlando con un tipo, questo cercava di convincermi della "Totale superiorità" dei PeeCee", pur non avendo mai visto un Amiga che non fosse il 500 dicen-

domi: "Perché ti ostini ad andare contro corrente?". Gli ho risposto due cose:

1. ci sono tanti esempi di scelte di correnti sbagliate, non sempre il più diffuso è il meglio (vedi solo la prevalenza del VHS sul BetaMax e sul V2000)

2. Occhio che quando la corrente diventa troppo forte ci può essere una cascata... (chi ha orecchie per intendere...) e di cascate a guardare bene nel mondo PC se ne sono viste tante anche se non distruttive.

Altro non gli ho più detto visto la sua totale testardaggine. Per tenere in piedi la rivista avrei avuto un'idea: secondo me dovremmo provare a rivolgerci agli ex-utenti Amiga, anche se dobbiamo farlo personalmente (e qui mi rivolgo non solo ai collaboratori, ma anche ai lettori affezionati), a nostre spese, magari anche volantinando nelle scuole, a cominciare dalle conoscenze dirette cercando poi di innescare una catena. In questo momento il regalo per l'abbonamento è PPoint 7.1. Secondo me si potrebbe provare a mettersi d'accordo con Battilana per una seconda possibilità di scelta: Amiga Forever 2, visto che il valore è più o meno lo stesso. Chi possiede un PC potente può avere una decente emulazione di un 500 con OS3 e Picasso96. Chi a malincuore ha lasciato Amiga con 130.000 di spesa potrà ritornare, anche se non con la potenza di un 4000, ad usare il nostro benamato OS, oltre a leggere una rivista con uno stupendo CD-ROM tutti i mesi. Io penso di conoscere qualcuno che possa essere molto interessato, a partire da chi mi ha venduto il 4000 che ho adesso, il quale è rimasto con un PC, oltre a qualcuno in università. Se ognuno di noi collaboratori riuscisse a racimolare almeno cinque ex-utenti, sarebbero una cinquantina di abbonamenti in più, e se poi la voce riuscisse a circolare un po'... Io ci spero tanto, fammi sapere cosa ne pensi e se è una cosa attuabile.

Andrea Favini

Caro Andrea, Non voglio deluderti ma la maggioranza degli utenti passati a PC forse avranno la nostalgia dei tempi andati ma non tornerebbero indietro, tranne eccezioni. Se ci fosse in circolazione solo un decimo del software che circola per PC o anche solo la metà di quello che gira per Mac non ci sarebbero problemi. I prodotti Shareware per Amiga sono prolifici e utili ma i programmi per PC sono un altro pianeta. Anche senza andare ad arricciare la Micromorbidia ci sono programmi di Lotus, Corel, Adobe e Macromedia solo per citarne alcuni. Ciò non toglie che la tua idea

sia pur sempre valida malgrado le mie riserve. Chi ha comprato un PC probabilmente non ha più interessi di far girare il vecchio software Amiga. Io per esempio ho installato Amiga Forever (la prima versione omaggio del sempre gentile Michele Battilana) sul mio portatile ma a parte la commozione nel vedere il vecchio 1.3 non ho potuto fare altro visto la lentezza ed i limiti (si trattava di un Pentium non di un 486). Chissà quando mi arriverà la versione 2.0 potrò ancora giocare ma io non uso il computer per nostalgici amarcòr ma per produrre. Anche la scheda Siamese giace abbandonata in un cassetto prigioniera di mille conflitti hardware.

Insomma chi ha l'Amiga usi l'Amiga chi ha il PC faccia un po' come vuole.

Il futuro è oramai più incerto dopo le dichiarazioni di Petro. LHA. Vogliono portare l'OS sopra piattaforme Intel? Oppure come si sono affrettati a precisare stanno usando Intel non lo sviluppo? E che processore sarà padrone del nostro sistema e del nostro destino? Fate quello che volete... Lasciateci almeno fuori dal duopolio Intel-Microsoft.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Dal PC... ma con Amore...

Ciao Michele!

Questo mio messaggio è per complimentarmi con te per l'ottima rivista ed il CD che stai continuando a produrre da solo, aiutato da qualche volenteroso. Devo dire che l'insieme delle cose che produce è davvero buono, in particolare i CD ultimamente sono diventati davvero ghiotti. Tutti i regali fatti sono ottimi, da Cinema 4d a Bars & Pipes a SuperJam. In più, la presenza dei pur semplici Be-Bop sui detti software mi ha aiutato molto a capire alcune particolarità che mi erano sfuggite. Davvero bravi!

Anche l'ultimo CD è molto bello. In particolare ho apprezzato la demo di Myst e di Descent, ed ElasticDreams. Pure l'aspetto grafico del CD (blu-giallo), con le scritte fatte in quel modo, mi sembra degno di nota. Noti anche tu che c'è un certo "rinascimento" Amiga, almeno per i titoli software? Certo, poca cosa rispetto a quello che tutti vorremmo, ma rispetto a qualche tempo fa... Le cose si muovono! Devo dirti che sono molto favorevole all'impostazione data da Gateway e AI alle nuove uscite di WB 4.0 e 5.0, oltre che alla scelta di un cambio di hardware da affiancare agli Amiga Classic (3.1), portati avanti magari con il PowerPC di Phase5. Questi ci porteranno al 2000, quando si spera davvero nel nuovo "chippone" e nella nuova macchina. L'Amiga Classic non

poteva essere upgradato in eterno, era secondo me arrivato il momento di cambiare pagina, un po' come accadde passando dal C64 all'Amiga 1000. Certo, cambiamo tutti macchina e l'altra la mettiamo in soffitta, ma cambio anche il decennio e un'era dell'informatica si chiudeva. Spero davvero che sia così anche questa volta. Per il momento non ho intenzione di mettere da parte il mio A1200 con 060 ed emulazione Mac, che continua ad affiancare il PII 266 dal quale ti scrivo (sul quale c'è ovviamente UAE, ben funzionante, diciamo tipo un A3000 con scheda grafica). Il PII è sì potente, ha sì tantissimi software che uso per lavoro, però se non avessi l'Amiga mi sentirei menomato, senza la possibilità di fare tante cose che con il PC sono difficili... Senza Mac, senza montaggio video semplice, senza B&P...

Insomma, continuo ad usare Amiga perché la cosa mi apre la mente, mi fa ragionare meglio e stimola la mia creatività! Devo dirti che grazie al BeBop di qualche numero fa sul ClipMapping in Lightwave ho "inventato" un metodo per rendere 3d ed animare delle miniature settecentesche, che devono essere inserite in un CD multimediale. L'animazione l'ho realizzata su PC, ma l'idea l'ho avuta grazie ad EAR!

Quindi grazie, continuate così che va bene. Solo una cosa mi sembra possa essere ancora migliorata: la scrittura degli articoli. Spesso ci sono errori di sintassi o frasi un po' "maccheroniche", con ripetizioni o periodi un po' involuti; e poi lo stile varia troppo, dall'informale totale al freddo e professionale. Credo che potresti chiedere un piccolo sforzo in più ai tuoi redattori per evitare queste difformità. Per il resto, gli argomenti trattati sono davvero interessanti ed anche affrontati con cognizione di causa. Mi abbonerò sicuramente; non appena ho un po' di tempo lo faccio (questione di giorni). Per concludere, volevo congratularmi con te per... tua figlia! Il cassetto Sorpresa è stato davvero una piacevole sorpresa, che mi ha fatto sorridere e provare un po' di tenerezza. Tutto sommato credo di poter dire che sei davvero un bravo direttore, certo non sei il direttore del National Geographics ma nel tuo piccolo svolgi davvero bene un lavoro che sta costantemente migliorando. Quindi non ti demoralizzare per i detrattori e continua, credo che ancora per un po' si potrà andare avanti, almeno fino all'avvento della nuova macchina, che chissà, forse non si chiamerà nemmeno più Amiga, ... ma in fondo che importa? L'importante è fare qualcosa di interessante e creativo, e non "ingrignirsi"!

Ciao, stammi bene
Marco Gualdrini

Fantasy News, ridiamoci su...

General Motors Vs Bill Gates

In una recente fiera dell'informatica, Bill Gates ha voluto rendere chiari a tutti i progressi fatti dell'industria dell'informatica facendo un parallelismo con l'industria automobilistica, ed ha dichiarato: "Se la General Motors fosse tecnologicamente così avanzata come l'industria dei computer, oggi staremmo guidando macchinine dal costo di 25 dollari e in grado di percorrere ben 500 km con un litro di benzina !!!". La GM ha prontamente replicato con il seguente commento sulla faccenda:

STIAMO MEDITANDO SULL'IPOTESI DI PRENDERE LA MICROSOFT COME PARTNER... GLI UNICI MOTIVI CHE CI TRATTENGONO DAL FARLO SONO:

1. Ogni volta che verrebbe rifatta la segnaletica stradale bisognerà, pure, acquistare una macchina nuova.
2. Occasionalmente, il motore si fermerà in autostrada senza alcuna ragione apparente, dovrai semplicemente accettare il fatto, riavviare il motore e ripartire dal casello da dove eri entrato.
3. Occasionalmente, l'esecuzione di una manovra farà sì che la tua macchina si fermi e rimanga definitivamente bloccata; potrai, quindi, ovviare all'inconveniente reinstallando il motore.
4. Potrai avere, soltanto una persona alla volta a bordo, a meno che tu non decida di acquistare "Macchina 95" o "Macchina NT". Poi, dovrai comprare i sedili addizionali.
5. Con Amiga le cose sarebbero ben diverse, essa sarebbe in grado di progettare una macchina alimentata ad energia solare, affidabile, cinque volte più veloce e due volte più facile da guidare ma che potrà girare solo sul 5% delle autostrade.
6. L'ultimo problema potrà essere ovviato molto facilmente, acquistando degli upgrades carissimi per adattarsi alle autostrade Microsoft, ottenendo delle prestazioni dimezzate rispetto ad una macchina analoga di Microsoft.
7. Le spie dell'olio, benzina, freno e batteria sarebbero rimpiazzate da un unico segnale che dice "Questa macchina ha eseguito un'operazione illegale e sarà arrestata".
8. I nuovi sedili costringeranno tutti ad avere la stessa misura del "culo".
9. Prima di entrare in FUNZIONE, l'airbag ti chiederebbe "Sei sicuro di voler eseguire questa operazione?".
10. In caso di collisione, non avrai la minima idea di che cosa sia accaduto a te alla macchina e di come ripararla e di dove sei.
11. Nel caso in cui il guidatore voglia cambiare stazione radio sarà costretto a fermarsi, spegnere il motore e poi riavviarlo affinché la modifica venga resa effettiva.

Ecco l'eccezione che conferma la regola. Rispondeva poc'anzi ad un mio collaboratore che sosteneva di fare una offerta di abbonamento speciale del tipo "cross platform" per tutti gli utenti che utilizzano Amiga su PC emulati ed ecco un primo esempio... Non so quanto sia produttivo UAE su un mitico Pentium II 266 ma sicuramente deve essere molto più veloce che sul mio portatile con un misero Pentium 133 (neanche MMX).

Stiamo cercando di migliorare la rivista e anche gli errori maccheronici che mi segnali provengono essenzialmente dal fatto che non posso dedicare tutto il tempo che vorrei ad EAR semplicemente perché faccio un altro lavoro. Avessi il budget del direttore del National Geographic (la migliore rivista del mondo...a mio giudizio) gli articoli sembrerebbero scritti "dall'ingegner" Gadda.

La sorpresa è stata effettivamente tale. Non avevo autorizzato Maurizio Bonomi a pubblicare la foto di mia figlia ma con la buona fede dell'ottimo Maurizio non mi resta che rispondere a tutti i piacevoli messaggi di auguri. Purtroppo non ho ancora in mano il numero di Maggio e non so come sia venuto. Non so quanti errori ci siano... non so pure come sia venuto il CD-ROM giallo blu, aspetto con pazienza che le due poste più lente d'Europa (Italia e Spagna... anche se la prima è senza dubbio molto più lenta della seconda) mi consegnino la mia copia di EAR. Come già letto nelle precedenti risposte... Io non sono assolutamente d'accordo alla nuova impostazione politica della AI. Ero stato io a suggerire insieme ad altri giornalisti specializzati una soluzione nuova. Ero stato io a dire a Petro. LHA che volevo un Amiga capace di utilizzare l'hardware del PC. Ma non certo vedendo girare il vecchio (eppur efficiente) AmigaDOS su un Pentium. Mi viene in mente quello che succede con NextStep. Il mitico Steve Jobs si mise a lavorare come un matto ad un progetto per poi distribuire un sistema operativo concorrente di Windows. Che fine ha fatto NextStep? Che fine ha fatto Geos? Che fine sta facendo OS/2? L'unica alternativa che regge il confronto con Win95 e NT è Linux... Ma Linux è gratis! Esempi ce ne sono tanti... c'era un certo RJ Mical che pensò di investire i suoi risparmi (guadagnati con Amiga) per creare la 3DO?

Company... e che fine ha fatto la 3DO? Schiacciata dai giganti Philips, Sony e Nintendo. Ora 3DO è solo una specie di Soundblaster. Permette a tutti quelli che avevano comprato software 3DO di vederlo girare su PC... Ma nessuno sviluppa più per 3DO. Tutti sviluppano per Playstation. La vedo grigia... ma spero di essere smentito dai fatti. Purché siano fatti... visto che anche a Londra si sono udite tante parole. Ma non si è visto nulla... come sempre da un po' di tempo a questa parte...

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Memorie di un Amighista

Caro Yuri,

Questa è la mia prima e-mail! Che emozione! Mi chiamo Giovanni e sono uno studente catanese che stravede per il suo A1200 con 68030, 18M di RAM, CD-ROM16x, floppy drive Micronix da 1.44, HD 1.2G, tower Ateo Concepts e tanto di logo Amiga stampato con la mia Epson Stylus Color 400 e poi incollato sul davanti del tower, che già ottimo di per sé, è così diventato una vera delizia. Vorrei raccontare la mia esperienza nel mondo dei computer ed in particolare in quello Amiga. Tutto iniziò con la mia prima comunione, ben 14 anni fa. Il regalo d'obbligo a quei tempi era un fiammante C64 con tanto di registratore. Quante ore allegre passate con Summer Games ed il difficilissimo Defender of the Crown (a mio parere molto più azzeccato della versione Amiga che è fin troppo facile)! E poi... ecco il mio modello: mio cugino Alessandro: un vero mattatore della scala tecnologica: Spectrum ZX, Vic 20, C64 con floppy drive, modem e stampante, Amiga 500, Amiga 600. Notata la enorme differenza fra C64 e Amiga non potei che seguirlo a ruota acquistando un A500 con espansione ad 1MB ed una miriade di giochi. Ho giocato veramente tanto: i più belli? Monkey Island 1 e 2 (completati), Indy (completato), Sensible Soccer, Centurion e Xenon2. Non com-

pravo riviste per Amiga (ci pensava mio cugino) e pensavo che il mio A500 fosse solo una macchina da gioco. E poi? Il liceo, l'adolescenza, lo sport, gli amici: cose belle che mi hanno tanto impegnato e che mi hanno fatto perdere la mania per il mio Amiga. Non mi vedevo più con mio cugino perché avevo scelto indirizzi scolastici diversi, strade differenti e amici diversi da frequentare, quando ormai l'interesse comune per l'Amiga si era spento. Poi sono cresciuto, mi sono iscritto all'università ed ho capito che era importante aver esperienza con il computer, ma quale computer? Ero vissuto praticamente nell'oblio: non sapevo cosa fosse un A1200 né tantomeno un 486 o un Pentium. Ma a casa aveva sempre il mio A500 che rispolveravo ogni tanto. Mi sono appassionato con l'AmigaDos ed ho provato tutto ciò che si poteva fare con esso: ho personalizzato al massimo la startup fino a creare un vero ambiente originale con tanto di voce che diceva "Buon giorno, sono l'Amiga 500", e tutto su un floppy da 720KB. Poi mi sono interessato seriamente al mondo dei computer e mi sono fatto una cultura anche grazie ad alcuni amici Winteliani. E mio cugino? Si fermò all'A600 e diventò Winteliano anche lui: che dolore! Ma il suddetto periodo di oblio mi aveva fatto smarrire le tracce del mondo Amiga: non sapevo del fallimento di mamma Commodore, né della scomparsa dell'Amiga da tutti i negozi di Catania. Così deciso ad upgradare il 500, mi diresi spavaldo al negozio che, negli anni passati, si era affermato come il migliore rivenditore per Amiga a Catania e che aveva ancora nell'insegna la scritta Commodore: niente! "Amiga? Niente!" fu la risposta. "Devi acquistare qualche rivista specializzata per trovare qualcosa!". Era il Maggio del 1997. Andai subito in edicola: "Avete riviste per Amiga?", risposi: "Sì. Ecco: c'è questa con il CD-ROM (EAR), e questa con il floppy (AM)". Inizialmente comprai solo Amiga Magazine perché non avevo un lettore CD. I miei occhi si aprirono: conobbi

Publicità su Enigma Amiga Run?

Consultate il nostro listino sul Web:

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

veramente l'Amiga, le sue potenzialità, la sua filosofia, il suo essere diverso. E scelsi subito: volevo un A1200. Lo trovai immediatamente, nuovo, a sole 400000 lire e lo comprai di seconda mano da un ragazzo che non aveva idea del gioiellino che stava vendendo per così poco. A poco a poco comprai le periferiche, il lettore CD, la stampante ed iniziai ad acquistare anche EAR, contento del CD-ROM pieno zeppo di software. Poi la fine di AM, della rivista "dotta": che peccato. E siamo arrivati al presente: sono qui nella mia stanzetta, con il sottofondo della ventola del tower Ateo (veramente eccezionale) che scrivo un'e-mail (la prima) al direttore della rivista che amo di più ed alla quale, da una settimana, sono abbonato. Per l'Amiga ho una vera passione: scrivo, disegno, navigo, stampo, studio e gioco con questo gioiello e litigo con tutti quelli che lo deridono e non lo considerano tale. Faccio non so quanta pubblicità ad Amiga e ad EAR, ma non sono ancora riuscito a creare un gruppetto catanese di amighisti incalliti come me: qui la vita è dura perché Wintel dilaga. I miei progetti? Daughter board Micronik Zorro III, che mi permetterà di montare la Cyberstorm PowerPc 604e 233Mhz, Cybervision Ppc, come scheda grafica, Fusion e Pcx (spero entrambi per PowerPc). Aspetto con ansia Monkey Island III e The Golem e nel mentre tento disperatamente di accontentare Alex e Cos in The Big Red Adventure, ma non è affatto facile...mi daresti un aiutino? Bene, è ora che la il tower Ateo, il mio fido compagno, faccia riposare la sua bella ventola e che io vada di sopra a mangiare: Start Menu mi dice che sono le 23.35 ed ho una fame nera. Ti lascio con un buon auspicio: mio fratello (anni 16) mi è venuto a dire che la nazionale brasiliana lo vuole come allenatore: ciò vuol dire il vecchio A500 insieme a Sensible Soccer stanno facendo ancora un buon lavoro al piano di sopra, nella camera di mio fratello.

Grazie Yuri per il tuo prezioso lavoro, GRAZIE DI CUORE e buonanotte.

Giovanni Corradi
(ekvdc@tin.it)

Inizio con ringraziare te e i lettori che hanno deciso di sottoscrivere un abbonamento alla nostra rivista. Ringrazio tutti quelli che come te ci danno ogni giorno una iniezione di fiducia e ci aiutano a tenere a galla questa rivista ormai ultima e desolata zattera nel mare incerto dell'IT. In mezzo ad un mare di Windows. Ogni tanto qualche sopravvissuto si butta dalla zattera per disperazione o necessità. Altri invece

rimangono aggrappati a noi e di conseguenza all'Amiga. Purtroppo non sono in grado di aiutarvi a risolvere il dilemma del gioco da te citato semplicemente perché non gioco quasi mai con il computer. Non ne ho il tempo. Spero invece che il tuo appello venga raccolto dall'ottimo Nicola Morocutti sicuramente più esperto di me in questioni ludiche. Sono davvero contento della tua venuta nella rete. La venuta di un nuovo ed entusiasta amighista. Ti consiglio di sottoscriverti alla mailing list di EAR ora gestita dall'ottimo Giorgio Signori. Con questa mailing list gratuita potrai sfruttare ancora meglio la comunicazione globale che ti permette internet. L'iscrizione è gratuita. Basta mandare un messaggio a Giorgio Signori (all'indirizzo yurex@tin.it)

e chiedere esplicitamente di essere ammessi alla mailing list. Spero anche che grazie alla pubblicazione di questa tua lunga lettera (promettimi in futuro di essere più conciso) tu riesca a creare un gruppo di utenti Amiga a Catania. Se non dovessi riuscirci ricorda che con internet non sei più solo. Ci sono tanti amici, ci sono tanti modi di tenersi in contatto. Lo si può fare con le Email come questa o attraverso i newsgroup o meglio su IRC. Bene... sono le 13.40 del 25 maggio... ora tocca a me andare a mangiare...

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)



Dal World of Amiga

di Giorgio Signori

Interessanti novità giungono dal WOA, dove sono state rivelate alcune informazioni riguardanti Phase5 e Haage&Partner, le due società che nel passato si sono trovate in contrasto a causa di un diverbio riguardante lo sviluppo su PowerPC. In seguito alle dichiarazioni rilasciate da Amiga Inc., le due società hanno deciso di sotterrare l'ascia di guerra e di allearsi per dare un futuro più concreto allo sviluppo per PowerPC. L'unione delle forze è stata resa pubblica tramite una press release, dove P5 e H&P dichiarano che la loro joint-venture avrà notevoli ripercussioni sul mercato. Come prima azione concreta, le società proporranno ad Amiga Inc. una soluzione basata su PowerPC in sostituzione (o in alternativa) del "bridge" proposto da Amiga Inc. come macchina per lo sviluppo dei sistemi 4.0/5.0.

Data la precedente situazione di anarchia creatasi intorno allo sviluppo per PowerPC, il passo compiuto dalle due società permette agli utenti di vedere un futuro più roseo. Infatti il sistema di H&P WarpOS potrà coesistere su stazioni PPC based con la PPC library di P5 senza alcun problema di compatibilità, inoltre senza costringere gli utenti a dover scegliere tra i due sistemi. Questo significa che una grande quantità di software per PPC verrà sbloccato, quindi chi è stato finora in dubbio sull'acquisto di schede PowerUP potrà riconsiderare seriamente la possibilità di effettuare il grande salto.

Sempre nel comunicato, anche se in maniera sibillina, si lascia intendere che è attualmente in fase di sviluppo il porting su PPC del beneamato AmigaOS, che permetterà di sfruttare i vantaggi offerti dalla potenza del RISC per far girare senza problemi il software attuale.

"Nuovo" software 3D dalla NewTek

La software house produttrice di Lightwave 3D ha appena immesso sul mercato un nuovo (se così si può dire) software 3d a basso costo. Si chiama **Inspire 3D** ed annovera molte (ma non tutte!) le caratteristiche di Lightwave 3D. In sostanza si può parlare di una versione "lite" di Lightwave 3D, offerta ad un costo veramente interessante (meno di 500 dollari). Potete trovare la lista delle "limitazioni", rispetto al fratello maggiore, sul sito **db-Line**: <http://www.dblinc.it>. La NewTek per il momento non ha accennato alla messa in commercio di una versione Amiga (o PowerAmiga) del software.

Novità dal mondo Amiga



a cura di **Nicola Morocutti, Maurizio Bonomi e Giorgio Signori**

Nova Design, già autori dei popolari Image FX e Aladdin 4D ha concluso una trattativa con gli autori di Wildfire per una sua pubblicazione sul territorio americano. Per chi non lo ricordasse **Wildfire** è un potente programma per l'elaborazione delle animazioni che comprende anche un vasto supporto per effetti 3D. Il contratto comprende anche la distribuzione della nuova e potente versione per PPC.

Il nuovo sito della Epic Marketing offre interessanti offerte per tutti i videogiochatori più incalliti. Troveremo infatti più di 40 titoli a meno di 5 sterline (15.000 lire), oltre a varie offerte speciali sui nuovi titoli della casa inglese.

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

All'imminente World of Amiga di Hammersmith, AmigaSoc molto probabilmente terrà un seminario riguardante i nuovi sviluppi della tecnologia Amiga, sono attesi grossi nomi della scena amighista anche se il programma degli interventi non è stato ancora ufficializzato. Sempre al WOA, ICOA terrà una conferenza a porte chiuse per gli sviluppatori.

E finalmente on-line l'ultimo numero di **Amiga On Line** la video-rivista italiana dedicata al mondo Amiga. Troveremo le recensioni di OnEscapee, AWeb 3.1, Turbo Print 6, oltre ad interessanti interviste con molti importanti programmatori e ad un ampio resoconto della demo-scene e delle novità hardware. Veramente ottimo il lavoro di questi ragazzi capitanati da PiriAGA.

<http://www.abol.it/tekn/amiగాonline>

La Epic Marketing ha pubblicato proprio in questi giorni la nuova versione del suo prodotto di punta, si tratta della versione aggiornata al 1998 della sua Encyclopedia. Si annunciano grandissime novità sia per il numero più elevato di filmati e campioni audio che per il numero di voci consultabili. Veramente un lavoro notevole che richiederà almeno uno 030 e 4Mb di Fast per funzionare. Speriamo di potervene proporre una recensione presto.

E finalmente uscita la nuova versione di Fusion, il famoso emulatore Mac di Jim Drew, notevoli le novità proposte a partire dal supporto per System 8 anche se l'innovazione più attesa (cioè il supporto per PPC) è stata rimandata a nuove versioni.

La guerra dell'emulatore Mac definitivo sembrava conclusa a favore di Fusion visto l'abbandono da parte di Christian Bauer dello sviluppo di Shapeshifter. Come un fulmine a ciel sereno proprio in questi giorni è stato rilasciato su Aminet **Shapeshifter 3.9** nuova release del più amato e conosciuto emulatore Mac. Le novità sono poche (riguardano principalmente la possibilità di boot da CD ed una maggiore velocità dei file disk) ma è interessante l'annuncio di una nuova versione che tra breve introdurrà il supporto per System 8 e altre nuove caratteristiche.

Per tutti i fanatici dei brani audio MPEG è uscito su Aminet **MpeginoutPPC**, un encoder/decoder MPEG layer 1 e 2 espressamente creato per PPC.

Sempre su Aminet è apparso un divertente filmato in mpeg che presenta al popolo amighista la recentissima figuraccia di zio Bill Gates fatta al Comdex 98 quando, tentando di presentare il suo nuovo e "potentissimo" Windows 98, il buon sistema operativo ha ben pensato di impallarsi totalmente facendo fare una bella figuraccia a Bill. (pix/mpg/Win98Crash.mpg)

Il buon Christian Bauer sembra voler ritornare prepotentemente alla ribalta visto che dopo la nuova versione di Shapeshifter anche il famoso **Frodo** ha beneficiato di una nuova versione. Frodo 4.1a è addirittura un porting su WarpOS di Haage & Partners del notissimo emulatore C=64. Grazie alla potenza del PPC potremo finalmente giocare in tranquillità tutti i vecchi classici per C=64.

Tempo di elezioni all'ICOA

LIndustry Council for Open Amiga (o più semplicemente ICOA) rende noto che a breve si svolgeranno le votazioni per eleggere la persona che rappresenterà l'ICOA e in particolare l'utenza Amiga. Il termine per le votazioni è stato fissato per il 20 Giugno, mentre i risultati verranno resi noti due giorni dopo. Sinceramente l'ICOA, nonostante le molte e belle parole dette finora, sembra soffrire della stessa malattia di Amiga Inc. ossia tante parole, tanta demagogia e pochi fatti (sarà per questo che Amiga Inc. ha finanziato il progetto?). Ovviamente speriamo di sbagliarci, ma fino ad ora l'ICOA ha dato l'idea di un'organizzazione strutturata pesante e non dinamica, esattamente come AI, ma solo nel prossimo futuro potremo sapere se è questa la realtà dei fatti, o se la realtà è più rosea.



Un altro ospite della redazione di Valencia

di **Michele Iurillo**

Sapete chi ci è venuto a trovare questa volta? Dopo Maurizio Bonomi un mitico ex-redattore della rivista ha varcato la soglia della redazione in Calle Salamanca, 27 a Valencia. Si tratta del primo direttore della testata nel periodo dal 1987 al 89: Maurizio Feletto. Una gradita sorpresa. Invito tutti i lettori che passino da queste parti durante il periodo estivo di fare un salto a trovarmi.



33^{ma} Fiera del Radioamatore

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

Nei giorni a cavallo del "ponte" del primo Maggio si è svolta presso la Fiera di Pordenone l'annuale Fiera del Radioamatore. Visto la bella giornata e la voglia di fare un bel giretto anche noi abbiamo deciso di andare a visitare l'importante fiera mercato. Appena arrivati siamo stati accolti da una lunga coda di persone che aspettavano di entrare, che comprovava ancora di più l'importanza dell'evento. Dopo alcuni minuti siamo riusciti ad entrare e subito ci siamo trovati davanti ad uno spettacolo di auto di vari modelli con le più stravaganti e sorprendenti soluzioni di autoradio ed impianti annessi. Il suono era veramente assordante e una folla disordinata affollava i primi due padiglioni dedicati principalmente all'autoradio. La sorpresa vera e propria l'abbiamo avuta entrando nel terzo padiglione, lì infatti cominciava la fiera vera e propria con stand traboccanti di ogni genere di paccottaglia elettronica. Tra radio d'epoca e condensatori venduti al chilo si potevano trovare varie offerte interessanti per ogni amighista. Com 80 mila lire ci si portava a casa 32Mb di Ram, c'erano lettori CD a 10.000 lire, oltre ad una grossa quantità di materiale nuovo in offerta come stampanti a getto Epson e Canon e a scanner, lettori CD 32X e masterizzatori a prezzi irrisori. Oltre a questo si trovavano joystick Amiga, una marea di CD compatibili con Amiga e anche qualche gioco (principalmente budgets e qualche titolo a prezzo pieno), oltre a veri e propri cimeli come stampanti ink jet Commodore e numeri arretrati di Amiga Magazine. Altri pezzi storici erano numerosi Atari 2600 a 10.000 lire, degli introvabili Amstrad GX4000 e accessori vari per C=64 (come la tastiera musicale ed un po' di software e riviste). La vera sorpresa è stata il piccolo stand allestito dalla Logica di Pordenone, il buon Casonato che avevamo già conosciuto a Pianeta Amiga, aveva un po' di cosucce per il nostro amato computer come drive esterni a 50.000 lire, espansioni di memoria per A2000, un discreto numero di A570 (il lettore CD per A500) ed una caterva di CDTV venduti al prezzo irrisorio di 100.000 lire. Oltretutto uno di questi faceva bella mostra di sé suonando un CD audio ed attraendo ben più di un visitatore con la sua interfaccia hi-tech ed il suo bel design. Ci siamo anche fermati a chiacchierare un po' con il patron della Logica ed un altro amighista, scambiando un po' di idee sul futuro di Amiga in generale e sulla purtroppo non rosea situazione italiana. Dalle parole del nostro interlocutore abbiamo colto la preoccupazione per il mercato italiano e la disillusione sull'operato di Amiga International. Ci siamo lasciati comunque con la promessa di rivederci presto a Pianeta Amiga. Concludiamo così questo breve resoconto sulla tre giorni Pordenonense (si scriverà così?), Amiga c'era anche qui e sebbene tanti la diano per morta e sepolta almeno in Italia, c'è ancora molto interesse verso il nostro computer, certo che se qualcuno si decides-

Nuovo sito per Amiga Inc.

Finalmente qualche cosa si muove. Amiga Inc., la società incaricata dello sviluppo dei nuovi Amiga, esordisce nella rete con un sito molto bel strutturato. Speriamo solo di poter leggervi al più presto notizie concrete.

<http://www.amiga.com>



Anche Amiga Int. cambia look

Anche il sito di Amiga Int. ha subito un restyling. Tutto il sito ora appare meglio organizzato. Il web master, contrariamente a quanto faceva prima, aggiorna spesso il sito. Da segnalare la pagina delle News.

<http://www.amiga.de>



Aggiungeremo il Web di EAR!

Lo abbiamo trascurato per qualche settimana, ma torneremo presto ad aggiornare il nostro Web. Tra le novità segnaliamo: nuovi articoli, la pagina degli abbonati e la nuova pagina dedicata alla mailinglist.

Nuova mailing list

Michele Iurillo non è più in grado di gestire la mailing list di EAR. Il compito è stato affidato a Giorgio Signori. Anche i vecchi iscritti devono mandare un messaggio a yurex@tin.it per entrare a far parte della nuova mailing list.

Amiga Inc. : "Un nuovo futuro con Amiga"

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

Amiga Inc. ha svelato al mondo, durante il WOA di Londra i suoi nuovi piani che includeranno una nuova tecnologia software, nuovi sistemi autoprodotti ed un nuovo sito Web.

Londra, 15 Maggio 1998 - Amiga Inc., un pioniere nello sviluppo di tecnologia per il multimedia, annuncia piani per creare una nuova architettura software che offrirà avanzati livelli di performance e di facilità d'uso alla comunità Amiga. Amiga Inc.

svilupperà e licenzierà una tecnologia software che offrirà soluzioni multimediali all'avanguardia per il sempre più importante mercato della convergenza digitale. Jeff Schindler, general manager di Amiga Inc., ha dichiarato che "Amiga ha l'opportunità di avvantaggiarsi rispetto alla concorrenza creando nuovi standard da seguire", puntualizzando che "lavorando in stretto contatto con gli sviluppatori Amiga e gli user group, avremo tutti la possibilità di prender parte a questo nuovo ed entu-

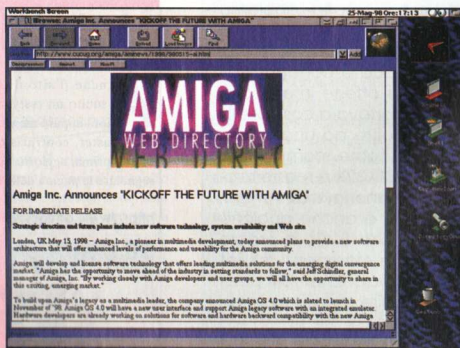
siasmatico mercato".

Per continuare la tradizione di Amiga come macchina leader nel mercato del multimedia, la compagnia ha annunciato **Amiga OS 4.0** che sarà lanciato in Novembre 1998. Amiga OS 4.0 avrà una nuova interfaccia grafica e supporterà il vecchio software Amiga con un emulatore incorporato. Sviluppatori hardware stanno già lavorando per ottenere la compatibilità tra vecchio software/hardware Amiga e la nuova architettura.

Amiga Inc. ha anche annunciato piani per la creazione di un personal computer composto da un'architettura standard. Questo sistema funzionerà da ponte verso la nuova generazione di sistemi Amiga e sarà disponibile da Novembre con un prezzo suggerito di 999USD\$ (circa 1.600.000 lire). Questi sistemi saranno direttamente disponibili attraverso Amiga International.

Presto sarà aperto, presso il sito di Amiga Inc. (<http://www.amiga.com>), il sito ufficiale per sviluppatori, con notizie ed informazioni. Il sito di Amiga International (<http://www.amiga.de>) continuerà ad occuparsi dell'attuale linea Amiga con il supporto ai distributori, la vendita di prodotti ed il licenziamento della "vecchia" tecnologia.

Ecco l'annuncio in AmigaWeb. Il testo che accompagna l'articolo è una traduzione letterale di quello che è apparso pochi giorni fa.



La sezione news fa riferimento all'annuncio "KickOff..."



Riguardo Amiga

Amiga Inc., è una compagnia volta verso una nuova generazione di sistemi operativi per le masse con un attento sguardo al multimedia. Sin dall'introduzione dell'Amiga 1000 nel 1985, Amiga ha rappresentato l'incarnazione dell'uso efficiente di memoria e capacità dell'hard disk, introducendo sviluppi importanti per il mercato come multimedia, multitasking a 32 bit ed autoconfigurazione. Amiga ha dominato il mercato combinando grafica computerizzata, animazioni e sequenze filmate con sonoro stereofonico, cose conosciute oggi col nome di multimedia.



Dopo lo Speciale dello scorso mese, che tentava frettolosamente di coprire un po' tutti gli aspetti di NetBSD, iniziamo ora ad "esplorare" più approfonditamente questo sistema, cercando di imparare ad usarlo correttamente ed a fruirne il più possibile.

Speciale NetBSD (seconda parte)

di Alessio Cappella

Prima di iniziare, però, vorrei ringraziare la Redazione di Enigma Amiga RUN ed, in particolare, il suo Direttore Michele Iurillo per la fiducia accordatami nel diventare collaboratore della "Nostra Rivista".

Questo mese vedremo quali sono i primi passi da compiere per configurare l'ambiente, alcuni file importanti, come installare il software e come utilizzare gli attivatori UNIX.

Primi passi nella configurazione di NetBSD

Al primo boot di NetBSD dopo l'installazione del sistema vi verranno notificati, al momento del login, alcuni errori circa dei terminali non configurati, questo perché il sistema non sa quale scheda grafica state utilizzando e quindi nella distribuzione sono abilitate tutte, con i conseguenti errori sui terminali.

Per eliminare questa fastidiosa notifica procedete come segue: andate nella directory `"/etc"`, che è la corrispondente della directory `S:` sotto AmigaDOS e con `"ls -l"` cercate il file `"ttys"`, che contiene le impostazioni dei terminali, ed editatelo con vi o se avete installato OpenWindows con TextEdit.

In questo file troverete le informazioni sui terminali del sistema disposte per colonne. La quarta di queste contiene un flag (on/off), che stabilisce se il corrispondente terminale deve essere reso attivo o meno. Noterete subito che quelli `"on"` sono più di uno, quindi quello che dovrete fare è sostituire `"off"` agli `"on"` che non vi interessano. Nel caso che possediate solo un Amiga AGA o ECS senza schede grafiche aggiuntive, lasciate a `"on"` solo il termina-

le `"ttye0"` o comunque quello per il quale è specificato `"custom chips"`, salvate il file e riavviate NetBSD. Dopo questa modifica il sistema dovrebbe avviarsi senza problemi ed arrivare al faticoso `"login"` senza ulteriori messaggi di errori o warning. Da notare un'ultima cosa: se nella vostra macchina avete installato qualche altro sistema operativo oltre ad AmigaOS e NetBSD e avete creato delle apposite partizioni, durante la fase di test dell'hardware, prima del boot vero e proprio, vi verranno notificati alcuni warning del tipo `"warning unknown dostype: [dostype] marking unused"`. Tutto questo è perfettamente normale: NetBSD riconosce e può utilizzare soltanto file system con dostype AmigaDOS oppure, ovviamente, NetBSD; tutti gli altri non sono riconosciuti e quindi sono inutilizzabili. Insomma, se avete installato emulatori come ShapeShifter, Fusion, PCTask, PCx con relative partizioni e dovete scambiare dei dati con NetBSD, dovete passare comunque attraverso AmigaDOS.

Un ulteriore settaggio da fare è impostare la shell in modo che si possano richiamare comandi ed eseguibili, e più in generale utilizzare i file che sono nella directory corrente. Diversamente da AmigaDOS ed MS-DOS, UNIX è molto rigido per quanto riguarda i path di ricerca dei comandi, quindi se la directory corrente non è nel suddetto path non viene considerata. Per aggirare questa fastidiosa caratteristica basta configurare appositamente la shell come segue. Caricate il file di configurazione della shell stessa, che, ad esempio, per la C-shell è `".cshrc"`, cercate l'impostazione della variabile ambiente `"PATH"` e aggiungete, seguendo la sintassi dell'impostazione stessa, la directory

corrente, che si indica con `"."`. In pratica, per la C-shell deve essere:

```
set path=(. /sbin /usr/sbin
/usr/local/sbin /bin /usr/bin
/usr/local/bin /usr/X11R6/bin)
```

Questa riga include nel path di ricerca la directory corrente (`"."`) e le directory `"/sbin"` `"/usr/sbin"` `"/usr/local/sbin"` `"/bin"` `"/usr/bin"` `"/usr/local/bin"` `"/usr/X11R6/bin"`. Come si può notare, il funzionamento è simile al comando `"path"` per AmigaDOS, con la sola differenza che per UNIX i percorsi vengono definiti in una variabile ambiente. Per quanto riguarda i path è tutto, mentre sulle variabili ambiente magari torneremo in seguito. Se invece state utilizzando una shell che non è la C, consultatene la relativa pagina di manuale, con il comando `"man"`. Il comando da impartire è:

```
man [shell]
```

dove `[shell]` è: `"sh"` per la Bourne Shell, `"ksh"` per la Korn Shell, `"csh"` per la C-Shell, oppure il nome della vostra shell, se non ne state utilizzando una di sistema, come la `tesh` o la `BASH` (Bourne Again Shell).

Gestione degli account

Come già detto nello Speciale del mese scorso, UNIX, e anche NetBSD, è un sistema operativo multitenute, cioè possono lavorare più utenti sulla stessa macchina contemporaneamente e trasparentemente l'uno dall'altro, e sia da console, la

Il file /etc/group nella nostra configurazione

```

#
# /etc/group
#
root:x:0:0:root:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
wheel:x:10:10:wheel:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
adm:x:4:4:adm:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
daemon:x:5:5:daemon:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
bin:x:2:2:bin:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
lp:x:7:7:lp:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
sys:x:8:8:sys:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
uucp:x:9:9:uucp:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
news:x:12:12:news:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
man:x:13:13:man:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
mail:x:14:14:mail:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
uucp:x:15:15:uucp:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:37:37:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:38:38:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:39:39:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:40:40:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:41:41:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:42:42:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:43:43:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:44:44:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:45:45:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:46:46:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:47:47:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:48:48:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:49:49:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:50:50:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:51:51:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:52:52:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:53:53:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:54:54:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:55:55:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:56:56:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:57:57:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:58:58:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:59:59:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:60:60:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:61:61:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:62:62:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:63:63:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:64:64:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:65:65:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:66:66:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:67:67:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:68:68:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:69:69:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:70:70:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:71:71:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:72:72:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:73:73:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:74:74:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:75:75:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:76:76:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:77:77:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:78:78:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:79:79:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:80:80:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:81:81:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:82:82:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:83:83:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:84:84:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:85:85:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:86:86:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:87:87:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:88:88:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:89:89:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:90:90:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:91:91:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:92:92:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:93:93:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:94:94:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:95:95:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:96:96:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:97:97:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:98:98:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:99:99:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh

```

La pagina di manuale di gzip.

```

gzip(1)      gzip(1)
NAME
  gzip, gunzip, gunzip, zcat - compress or expand files
SYNOPSIS
  gzip [-adhkltv] [-S suffix] [-c name ...]
  gunzip [-adhkltv] [-S suffix] [-c name ...]
  zcat [-h] [-S suffix] [-c name ...]
DESCRIPTION
  Gzip reduces the size of the named files using Lempel-Ziv
  coding (LZ77). Whenever possible, each file is replaced
  by one with the extension .gz, while keeping the same
  ownership, access and modification times. The default
  extension is ".gz" for MS-DOS, ".gz" for Windows
  NT/95 and ".tar.gz" if no files are specified, or if a
  file name is "-". The standard rule is converted to the
  standard output. Gzip will only attempt to compress reg-
  ular files. In particular, it will ignore symbolic links.
  If the compressed file name is too long for the file sys-
  tem, gzip truncates it. Gzip attempts to truncate only
  the part of the file name longer than 2 characters. The
  part is delimited by dots (.). If the name consists of small
  parts only, the longest part is truncated. For example,
  if file names are limited to 34 characters, gzip/undump
  is converted to gunzip/undump.gaz. Names are not truncated
  on systems which do not have a limit on file name length.
  
```

Il nostro /etc/passwd.

```

root:x:0:0:root:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
wheel:x:10:10:wheel:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
adm:x:4:4:adm:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
daemon:x:5:5:daemon:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
bin:x:2:2:bin:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
lp:x:7:7:lp:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
sys:x:8:8:sys:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
uucp:x:9:9:uucp:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
news:x:12:12:news:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
man:x:13:13:man:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
mail:x:14:14:mail:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
uucp:x:15:15:uucp:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:37:37:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:38:38:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:39:39:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:40:40:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:41:41:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:42:42:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:43:43:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:44:44:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:45:45:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:46:46:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:47:47:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:48:48:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:49:49:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:50:50:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:51:51:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:52:52:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:53:53:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:54:54:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:55:55:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:56:56:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:57:57:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:58:58:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:59:59:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:60:60:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:61:61:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:62:62:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:63:63:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:64:64:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:65:65:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:66:66:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:67:67:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:68:68:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:69:69:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:70:70:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:71:71:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:72:72:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:73:73:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:74:74:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:75:75:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:76:76:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:77:77:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:78:78:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:79:79:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:80:80:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:81:81:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:82:82:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:83:83:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:84:84:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:85:85:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:86:86:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:87:87:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:88:88:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:89:89:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:90:90:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:91:91:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:92:92:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:93:93:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:94:94:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:95:95:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:96:96:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:97:97:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:98:98:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:99:99:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh

```

Il nostro file di configurazione della shell: oltre alla linea che definisce la variabile ambiente PATH, potete notare la quantità di specifiche da impostare per avere un sistema funzionante.

```

#
# /etc/passwd
#
root:x:0:0:root:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
wheel:x:10:10:wheel:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
adm:x:4:4:adm:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
daemon:x:5:5:daemon:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
bin:x:2:2:bin:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
lp:x:7:7:lp:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
sys:x:8:8:sys:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
uucp:x:9:9:uucp:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
news:x:12:12:news:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
man:x:13:13:man:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
mail:x:14:14:mail:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
uucp:x:15:15:uucp:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:37:37:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:38:38:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:39:39:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:40:40:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:41:41:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:42:42:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:43:43:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:44:44:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:45:45:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:46:46:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:47:47:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:48:48:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:49:49:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:50:50:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:51:51:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:52:52:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:53:53:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:54:54:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:55:55:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:56:56:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:57:57:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:58:58:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:59:59:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:60:60:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:61:61:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:62:62:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:63:63:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:64:64:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:65:65:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:66:66:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:67:67:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:68:68:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:69:69:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:70:70:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:71:71:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:72:72:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:73:73:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:74:74:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:75:75:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:76:76:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:77:77:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:78:78:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:79:79:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:80:80:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:81:81:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:82:82:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:83:83:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:84:84:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:85:85:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:86:86:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:87:87:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:88:88:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:89:89:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:90:90:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:91:91:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:92:92:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:93:93:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:94:94:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:95:95:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:96:96:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:97:97:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
floppy:x:98:98:floppy:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh
operator:x:99:99:operator:/usr/lib/cdd:/usr/sbin/rsh

```

tastiera della macchina stessa, sia da terminali, in collegamento remoto, ossia da altre macchine in rete connesse alla vostra.

Per poter realizzare tutto ciò, ogni utente deve essere conosciuto al sistema, cioè univocamente identificato e deve farsi riconoscere dal sistema al momento dell'accesso alla macchina. Il meccanismo che permette di realizzare tutto questo è quello degli account. Un account è una coppia di stringhe, una detta "username" e una "password", che identificano univocamente l'utente all'interno della macchina. Come si può intuire dal nome stesso la password è la parola d'ordine per l'accesso, e come tale deve rimanere segreta. A parte facili umorismi, un consiglio, più di carattere "sociale" che informatico, che si può dare è il seguente: l'utente è il solo ed unico responsabile del proprio account, quindi NON prestate la vostra password a nessuno! I responsabili dei danni causati con il vostro account siete UNICAMENTE voi. E a nulla varranno le giustificazioni del tipo "ho prestato l'accesso a lui" e simili perché chi ha consentito l'accesso a terzi a proprio nome doveva essere consapevole di tale eventualità, anche accidentale. Inoltre, ma questo non aggira i problemi menzionati prima, se proprio, ma proprio, dovete dare la vostra password a qualcun altro, dopo abbiate l'accortezza di cambiarla. In questo modo, se l'"accidentale" danno non si è verificato per quella sessione, potete dormire tranquilli che quella persona, un vostro carissimo e fedelissimo amico, ovviamente, non avrà altre possibilità per entrare a nome vostro. Dunque, per sapere come si fa, continuate a leggere.

In un sistema NetBSD appena installato, l'unico account disponibile è quello di root, cioè di super-utente. Per di più è senza password. Quindi la prima cosa da fare è impostare un password per questo account. Il comando è "passwd" e la sua sintassi è:

```
passwd [username].
```

Usato senza parametri, questo comando modifica la parola d'ordine dell'utente che lo invoca, chiedendo la password due volte: la prima per l'inserimento, la seconda per verifica: se le due stringhe coincidono, la password viene definitivamente cambiata, altrimenti resta inalterata. Il file che contiene tutte le informazioni sugli account è "/etc/passwd". E' inutile dire che è un file importantissimo e se contiene informazioni errate il sistema può divenire inutilizzabile. Dopo questa lunga introduzione, vediamo come è possibile aggiungere utenti al nostro sistema.

Per prima cosa eseguite il login come root, poi visto che bisogna modificare il file "/etc/passwd" è meglio farne una copia di sicurezza, ad esempio con:

```
cp passwd passwd.old
```

dopo essersi spostati in "/etc". Adesso prendete il vi, o se avete installato OpenWindows, il TextEdit, e caricate "passwd". Noterete che gli utenti e le loro informazioni sono memorizzate per righe. Il formato del file è il seguente:

```
username:*:uid:gid:descr:homedir:shell
```

dove:

- username: username dell'utente (es. "cappelles");
 - *: indicatore di password attiva;
 - uid: user-id, gli utenti vengono identificati univocamente da un numero intero, che deve essere diverso per ogni utente;
 - gid: group-id, codice che indica il gruppo di appartenenza dell'utente (es: studenti, docenti, etc);
 - descr: descrizione dell'utente, generalmente il suo nome e cognome
 - homedir: percorso assoluto della home directory, la directory privata dell'utente, generalmente chiamata come lo username e posta nella directory "/home", (es: "/home/cappelles"), che deve essere creata a mano dal superuser;
 - shell: percorso assoluto della shell da utilizzare, (es: "/bin/csh").

Mettendo insieme tutte queste informazioni, un utente è una riga di "passwd", come segue:

```

:
:
:
cappelles*:100:14:Alessio
Cappelli:/home/cappelles:/bin/csh
:
:
:
infine, con

passwd cappelles
```

referendosi, al nostro esempio, potete impostare la password, che andrà nel file "/etc/master.passwd", che ha la stessa struttura di "passwd", nel secondo campo, tra lo username e lo uid.
 Per inciso, la password, ovviamente è crittata, in modo che non sia leggibile e per di più l'algoritmo di crittazione non è invertibile. Questo vuol dire che da una password codificata non è possibile risalire alla sua versione "in chiaro": se quindi la dimenticate nessuno può dirvi quale era, nemmeno il superuser, che al più può impostarvi una nuova e rimettervi nelle condizioni di accedere nuovamente al sistema. Per terminare la configurazione del nuovo utente basta editare il file "/etc/group" ed aggiungere la username dell'utente come descritto di seguito:

```
wheel:*0:root, cappelles
```

Ovviamente, dovete inserire l'utente nel suo gruppo di appartenenza che in questo esempio "wheel".

Per finire due cose. Le informazioni sui gruppi, come avrete già intuito, si trovano in "/etc/group" che in questa sede non

approfondiremo. Inoltre c'è la possibilità di "diventare" superuser senza dover eseguire "exit" per terminare la sessione. Il comando da utilizzare è "su", nella accezione originaria "switch user id". Tuttavia, per usufruire di questa possibilità, l'utente deve appartenere al gruppo "wheel", il cui gid è 0. La seconda cosa è che, anche se il nostro sistema è "domestico", nel senso che non è collegato in rete e non ci sono utenti, è sempre bene crearsi un accesso personale oltre a quello di root, ed usare il primo per il normale utilizzo e il secondo per operazioni particolari, come l'installazione del software, la manutenzione ordinaria e straordinaria e altro.

Installazione del software

Vediamo adesso come installare il software su di un sistema NetBSD appena installato e configurato. Per prima cosa va detto che dalla versione 1.3 è stato introdotto un sistema di distribuzione particolare, cioè quello dei pacchetti precompilati. Di per sé la frase precedente non significa molto: prima della 1.3 il software era distribuito in archivi da scompattare ed installare manualmente. Nulla di impossibile, ovviamente, però si presupponeva la conoscenza degli archiviatori e scompattatori UNIX, e poi bisogna prendersi il disturbo di leggere il README d'accompagnamento, cosa, per altro mai sconsigliata.

Con il nuovo sistema tutto questo si può aggirare, basta infatti utilizzare la suite di comandi creati per l'occasione. Essi sono: "pkg_add", "pkg_info", "pkg_create", "pkg_delete", che permettono l'installazione del pacchetto e la configurazione del sistema per l'adattamento al nuovo software in maniera automatica. Per maggiori dettagli fate riferimento alle rispettive pagine di manuale con il comando "man". Nel nostro sistema possiamo installare sia pacchetti "vecchi", cioè compilati per le versioni del kernel precedenti alla 1.3 e pacchetti "nuovi", cioè per 1.3 e superiore. Vediamo prima come installare questa seconda categoria di programmi e poi la prima, che richiede qualche spiegazione aggiuntiva sui compressori ed archiviatori UNIX.

Per installare un pacchetto, questo va prima copiato in una partizione BSD, oppure va montata la partizione AmigaDOS che lo contiene e poi va impartito il comando "pkg_info" per sapere quali sono le sue dipendenze, cioè se prima della sua installazione bisogna installare qualcos'altro. Se non va prece-

dentemente installato nulla, oppure quello che serve è già pronto, si può procedere oltre. Basta fare "pkg_add -v [pacchetto]". L'opzione "-v" attiva il "verbose mode" del comando, che permette di vedere cosa sta facendo il sistema per eseguire l'installazione. Nelle nostre prove è risultato utile in più di una occasione. Una volta terminato senza errori o warning il processo, il pacchetto è pronto all'uso. Nel CD di Enigma del mese scorso sono disponibili circa 80Mb di pacchetti pronti da installare.

Archiviatori e compressori UNIX

Prima di illustrare come si fa ad installare il software delle versioni antecedenti alla 1.3, bisogna introdurre un argomento di carattere generale e molto utile, che riguarda gli archiviatori UNIX.

Sotto AmigaDOS abbiamo almeno due archiviatori/compressori: tratta di LhA e di LZX, che eseguono le due operazioni in simultanea, per cui data una lista di uno più directory o file, essi creano un archivio compresso che li contiene tutti. In UNIX la faccenda è un poco più delicata: a parte il port di LhA, si usano strumenti che prima archiviano una lista di file senza comprimerli e poi si usa un compressore che riduce lo spazio occupato. Esistono varie soluzioni per le due operazioni: per la prima (archiviazione) sono disponibili, tra i tanti, "tar" e "cpio", mentre per la seconda troviamo: "pack", "compact", "compress" e "gzip". Nell'utilizzo pratico, però, ci stiamo avviando sempre più verso l'accoppiata "tar"/"gzip", per cui ci soffermeremo solo su questi due, iniziando da "tar".
 "tar" sta per "tape archive" e, come dice, il nome è nato per la creazione di backup su nastri magnetici, però può essere usato anche senza l'utilizzo di tali periferiche. Con "man tar" potete vedere quali siano le infinite o quasi opzioni di tar, che ovviamente non ci interessano nella loro totalità, ma solo in parte. Il comando tar viene chiamato con la seguente sintassi:

```
tar [-opzioni] [file...]
```

Tra le opzioni, le più importanti e utili sono:

- c: crea un archivio
- v: modalità "verbose"
- t: contenuto di un archivio
- f: specifica il nome dell'archivio da creare
- x: estrae il contenuto di un archivio
- C: specifica la directory di estrazione di un archivio

Un esempio di utilizzo pratico è il seguente:

```
tar -cvf sorgenti.tar /home/cap-  
peales/sorgenti
```

crea un archivio con nome "sorgenti.tar" dalla directory /home/cappeales/sorgenti

```
tar -tvf sorgenti.tar
```

mostra il contenuto di sorgenti.tar

```
tar -xvf sorgenti.tar
```

estrae il contenuto di sorgenti.tar nella directory corrente

```
tar -xvf sorgenti.tar -C sorgenti
```

estrae il contenuto di sorgenti.tar nella directory "sorgenti"

Dopo questa veloce panoramica su tar, vediamo come si esegue la (de)compressione dei singoli file o degli archivi. Per fare questo, si usa il comando "gzip". Per inciso gzip ha anche lo scopo di sostituire altri decompressori di UNIX e quindi decomprime correttamente anche i file creati con "zip" (non PKZip), "compress" e "pack".

La sintassi di gzip è:

```
gzip [-opzioni] [file]
```

Le opzioni fondamentali di gzip sono le seguenti:

- d: decomprime un file
- t: testa l'integrità di un file
- l: mostra le statistiche sui file compressi
- v: modalità "verbosa"

Un esempio di utilizzo è il seguente:

```
gzip sorgenti.tar
```

comprime sorgenti.tar, creando sorgenti.tar.gz

```
gzip -d sorgenti.tar.gz
```

decomprime sorgenti.tar.gz, creando sorgenti.tar

```
gzip -tv sorgenti.tar.gz
```

controlla se sorgenti.tar è stato compresso correttamente e dà una risposta umanamente comprensibile (se va bene dice "OK").

Prima di tornare al nostro software e abbandonare il discorso memorizzazione

dati, facciamo alcune considerazioni: questi due strumenti sono disponibili anche per Amiga: li abbiamo provati, per la verità non sono molto stabili, soprattutto gzip, però sono sicuramente molto utili, sia per la compatibilità stessa con UNIX, sia perché gzip ha un rate di compressione medio molto buono. Inoltre, se dovete trasportare dei file verso UNIX passando per una macchina MS-DOS e non volete che quest'ultima "strazi" i nomi dei vostri file, usate tar: crea talvolta degli archivi giganti, gestibili solo con cartucce ZIP, però non c'è assolutamente perdita di informazione e il trasporto avviene in maniera del tutto indolore. Infine, per i volenterosi, sono disponibili anche i loro sorgenti, per cui è possibile compilare delle versioni ottimizzate per i propri processori, che migliorano leggermente le prestazioni in termini di tempo.

Conclusa questa lunga ma doverosa digressione sugli strumenti di memorizzazione, torniamo all'installazione del software. Per le distribuzioni non aggiornate alla 1.3, in generale basta leggere il file di accompagnamento README, che spiega come scompattare ed installare correttamente il pacchetto. Quasi sempre si tratta di una sequenza del tipo:

```
gzip -d [pacchetto].gz  
tar xvf [pacchetto].tar  
sh  
/usr/local/[pacchetto]/install/ins  
tall.sh
```

Infine è da tenere presente che i pacchetti 1.3 vengono installati in "/usr/pkg", gli altri in "/usr/local". Di qui la necessità di avere una USER e una LOCAL (sotto AmigaDOS) molto capienti.

Per la verità abbiamo detto un mezza bugia: contrariamente a quanto affermato in precedenza, è possibile archiviare e comprimere con un solo "comando". Abbiamo usato le virgolette perché in effetti si scrive una riga sola, che però esegue due comandi "in serie", usando una caratteristica di UNIX che in questa sede accenneremo soltanto: le pipe. Con UNIX è possibile mandare l'output di comando in input al successivo senza dover fare memorizzazioni temporanee, utilizzando il comando "|" (barra verticale). Un semplice esempio è il seguente:

```
ls -l | more
```

Impartita da shell, questa scrittura legge la directory corrente in formato lungo ("-l") e invece di mostrare il risultato direttamente sul terminale, lo fa leggere come un file e mostrare al comando "more" che permette di scorrere il catalogo comoda-

mente nelle due direzioni.

Utilizzando questa peculiarità di UNIX, ed una opzione di tar, si può archiviare/comprimere e decomprimere/dearchiviare: l'opzione è "-z" e mettendo tutto insieme si ha:

```
tar -cvzf [file] [dir]
```

archivia [dir] in [file].tar, poi invoca gzip e genera [file].tar.gz

Analogamente:

```
tar -xvzf [file].tar.gz
```

invoca prima gzip per la decompressione e poi dearchivia il risultato.

Non è una magia: come si può leggere nella pagina di manuale di tar, l'opzione "-z" non fa altro che "mandare in pipe" il risultato di tar a gzip. Il tutto è molto comodo!

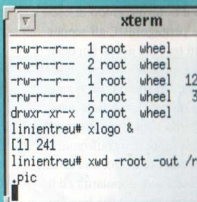
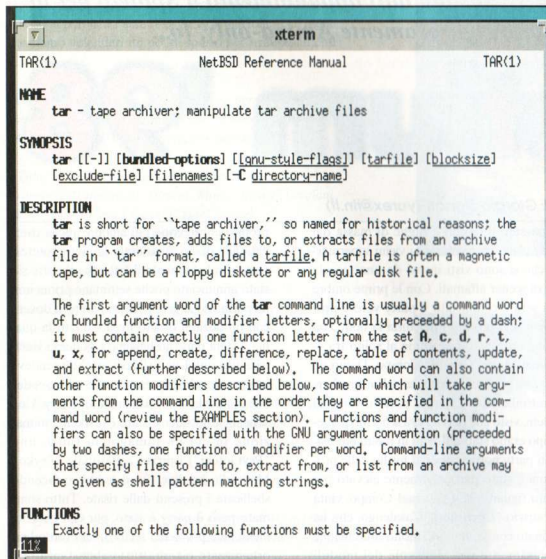
Per concludere l'argomento compressione diciamo soltanto che talvolta gli archivi compressi possono anche avere suffisso ".tgz". Questo è molto comodo se dobbiamo trasportare i nostri file attraverso sistemi MS-DOS.

NetBSD1.3.1

Sul CD di questo mese dovrete aver trovato NetBSD 1.3.1, che è l'ultima versione rilasciata. Le novità sono soltanto la correzione di alcuni bachi e soprattutto è stato corretto il supporto per la scheda di rete "Ariadne".

La distribuzione è "completa", nel senso che non è necessario avere la versione 1.3, eccezione fatta per i sorgenti, che vengono distribuiti come differenza da installare su quelli della 1.3. Se avete un sistema NetBSD1.3 già installato e funzionante potete, seguendo il documento "install", aggiornarvi alla 1.3.1, oppure, se ancora non avevate ancora compiuto il grande passo, potete installare direttamente quest'ultima, risparmiando tempo. Nel caso di upgrade, però, fare particolarmente attenzione alla directory "/etc", distribuita nell'archivio "etc.tgz": seguite il doc di installazione per evitare di sovrascrivere le vostre precedenti configurazioni di sistema costringendovi a rifarle, con conseguente perdita di tempo e impazzimenti vari. Per applicare la patch dei sorgenti, operate come segue. Scompattate i sorgenti della versione 1.3 con il comando "tar xvzf [archivio] -C /". Se pensate che vi serviranno solo i sorgenti per ricompilare il kernel, potete estrarre solamente il

La pagina di manuale di tar.



file "sysrc.tgz". Quindi con

```
tar xvpzf sysrc.tgz -C /
```

estrarrete i sorgenti del kernel in "/usr/src". Poi scompattate, con **gzip**, il file delle differenze da applicare, copiandolo prima in "/" e poi impartendo

```
gzip -d NetBSD-1.3-1.3.1.diff.gz
```

A questo punto spostatevi in "/usr" ed impartire

```
patch -d /src -p1 -f < /NetBSD-1.3-1.3.1.diff
```

Inizierà con il processo di aggiornamento dei sorgenti, con eventuali errori per i file non trovati se non avete installato tutti gli archivi dei sorgenti.

Da notare che i sorgenti "secr.tgz" e "xsrc.tgz" non subiscono modificazioni e sono quindi gli stessi della versione 1.3.

Varie ed eventuali

In questo paragrafo spiegheremo alcuni piccoli accorgimenti, troppo brevi però da

dedicare loro un intero paragrafo.

Installazione di OpenWindows. Prima di installare il pacchetto vero e proprio, installate, con il comando "pkg_add -v" l'archivio "xpm3-4j.tgz", altrimenti mancheranno le librerie di gestione delle icone. Poi rendetele visibili al sistema: create o modificate il file "/etc/ld.so.conf" con, su di una riga, il percorso che contiene i file delle librerie stesse. Impartite il comando "ldconfig" per rileggere i path di tutte le librerie nel sistema e infine installate OpenWindows, seguendo le istruzioni nel file "openwin.readme". Per fare funzionare correttamente il TextEdit create, in "/usr/lib" un link al file "/usr/local/openwin/lib/text_extras_menu" con lo stesso nome.

Infine, e questo vale per qualsiasi window manager che decidiate di utilizzare, dovette modificare, da root, i permessi del file "/dev/kbd", con "chmod 666 dev/kbd", altrimenti se tentate di lanciare X Window e non siete superuser, il sistema si fermerà con un errore di violazione di permessi sul detto file. Il comando "chmod" permette infatti di modificare i permessi degli i-node secondo la maschera numerica specificata: 666 abilita la lettura e la scrittura del file per il proprietario stesso, per gli utenti appartenenti al

gruppo del proprietario e per tutti gli altri.

Conclusione

Per questo mese ci fermiamo qui. Purtroppo UNIX è un argomento estremamente complesso e dispersivo da trattare e quindi ci scusiamo con i lettori se talvolta la trattazione può sembrare sbrigativa e superficiale e magari lo è. Comunque, per approfondire gli argomenti vi consigliamo di leggere le pagine di manuale dei vari file e comandi e di fare riferimento anche ai volumi suggeriti nello speciale del mese scorso e alla documentazione sicuramente disponibile nelle librerie della vostra città. Concludiamo, infine, augurandovi come sempre buon lavoro.



Gli inarrestabili scener amighisti si sono dati appuntamento a Spoleto per un party una volta tanto rigorosamente Amiga-only, lo...

Spoletium '98

di Giorgio Signori (yurex@tin.it)

Una delle caratteristiche più evidenti della scena italiana ed internazionale è senza dubbio il notevole grado di coesione dei suoi protagonisti, gli scener amighisti sono infatti tra i più accesi fan della nostra macchina, e rappresentano senza dubbio la parte più dura dello zoccolo degli amighisti. Non importa quanto largo sia il mercato e quanta popolarità abbia un computer, loro sono e saranno sempre lì, a confrontarsi in una eterna gara a colpi di demo, una lotta per conquistare un pizzico di popolarità ed il rispetto della comunità, per potersi fregiare dell'ambito titolo di *elite*. E' stato proprio lo spirito di abnegazione dei componenti di uno dei più attivi gruppi italiani, i Darkage, a rendere possibile quello che si profilava solo come un sogno: un party italiano solo ed esclusivamente amighista. Lo Spoletium, svoltosi nell'arco di 48 ore non-stop presso il palazzetto dello sport di Spoleto, ha visto affluire pressoché tutti i gruppi del nostro paese, a partire dai Darkage, i Degeneration, gli Elven11, i giovani Genesis e gli anziani Ram Jam, oltre ad un buon numero di persone intervenute sia per passione, sia per semplice curiosità. Per ottenere un buon numero di partecipanti, un Paolo d'Urso duramente provato dalle fatiche dell'organizzazione ha ben pensato di pubblicizzare l'evento presentandolo come più legato all'arte che non all'informatica, e dobbiamo dire che questo piccolo accorgimento ha fatto sì che persone esterne alla scena siano intervenute alla manifestazione e abbiano potuto ammirare le produzioni Amiga degli ultimi anni, anche se purtroppo le attese troupe televisive di Rai e Mediaset hanno dato forfait snobbando il piccolo ma significativo happening. Dopo una mattinata dedicata per lo più all'allestimento delle strutture e all'attesa degli scener che venivano da luoghi più o meno lontani, la prima giornata è stata spesa nei più svariati modi. C'era chi lavorava, come al solito, alle proprie opere con gli ultimi e determinanti ritocchi al codice o alla grafica, così come c'era chi si preoccupava di approfittare del party con il solo scopo di divertirsi con amici che magari è possibile incontrare, per motivi di distanza, solo in queste occasioni. E' stato quindi un susseguirsi di partite di calceetto, divertenti trovate

per passare il tempo e fughe di massa dal "party place" per svuotare i vicini supermarket che si sono visti invasi da una piccola folla di scener affamati. Con le prime ombre della sera è cominciato il party vero e proprio che si è protratto per tutta la notte con le competizioni, divise come al solito tra 4-Channel Music, Graphic Compo, Demo ed Intro che venivano mostrate sul megaschermo retroilluminato, vero e proprio vanto di Modem, visto che fino ad ora schermi di questo tipo erano stati utilizzati in molto più blasonati party nordeuropei. Il livello delle produzioni è stato particolarmente elevato per quanto riguarda la 4-Channel Compo, vinta da Patrizio "Corrosion" Casalengo, che ha dominato con un modulo molto orecchiabile e decisamente più piacevole dei moduli "unz-tunz" di autori esteri (soprattutto polacchi). La Gfx-Compo è stata invece vinta da Stile9, con un'immagine di altissima qualità e dall'ottima scelta del soggetto, che ha permesso al giovane grafico di superare le altre picture, alcune delle quali davvero notevoli. La qualità delle demo e delle intro invece non è stata molto esaltante, a parte l'intro di Metal Designer/Nah Kolor che ha giustamente vinto la 64k compo senza troppi problemi, e Alba, intro che ha colpito per l'ottimo design ma che è stata penalizzata da una resa grafica troppo datata. Purtroppo

proprio la categoria più ambita, quella riservata alle demo, è risultata la meno interessante. Probabilmente il fatto che il party sia stato annunciato poche settimane prima non ha permesso ai gruppi di prepararsi a dovere con produzioni di alto livello, infatti la qualità è stata piuttosto bassina, e la demo vincitrice era quasi uno slideshow che prendeva in giro con simpatie trovate un ex-coder italiano ormai fuori dalla scena, Randy. Una simpatica outsider è stata PsyWorld, animazione in cui un tamagotchi (anzi, uno "PsyGotchi") ispirato a Pasquale "Psyko" Mauriello ha divertito il pubblico facendo sbellicare i presenti dalla scena. Tutto sommato però il party è stato, pur con qualche inevitabile problema tecnico, un evento ben organizzato e soprattutto abbastanza ben riuscito, e, ultimo ma non meno importante, completamente amighista (lo ricordavano un cartello all'ingresso: "Vietato l'ingresso ai PC" e un simpatico adesivo "Intel Inside" posto sulle porte dei bagni...). A questo proposito c'è una piccola nota autocelibrativa: al sottoscritto, recatosi a Spoleto in "veste ufficiale" di reporter per EAR, ha fatto molto piacere vedere come gli scener abbiano espresso nei confronti di EAR un unanime incoraggiamento a continuare, accompagnato dai complimenti che non dispiacciono mai, soprattutto quando vengono da "colle-



Il Palazzetto dello Sport di Spoleto, affollato dagli scener italiani.

ghi" (come Massimo Marino alias Maxime). Passiamo adesso la parola a Paolo d'Urso, in arte Modem, al quale prestiamo volentieri un po' di spazio per i ringraziamenti di rito.

Innanzitutto desidero ringraziare Enigma per lo spazio dedicato allo Spolegium, e per quello che sta ancora facendo per l'Amiga in Italia. Desidero ringraziare inoltre:

- Tutto lo staff organizzativo, Fabrizio "Lanch" Bartoloni, Francesca "Catwoman" Tortora, Moris "Risiko" Catalani, Marco "Zibi" Salemi e Giorgio "Yure" Signori
- Il vicesindaco Massimo Alimenti
- I funzionari del Comune di Spoleto: Marilena Lorizzo, Giancarlo Bocchini e Loretta Corinti
- Luca Starpi per l'eccellente impianto audiovisivo e l'assistenza;
- Tutti i presenti allo Spolegium '98.

Per concludere, ecco una piccola panoramica dei gruppi più importanti che sono intervenuti allo Spolegium, e che rappresentano la parte attiva della scena italiana.

Darkage

(cp5) I Darkage, veri e propri eredi dei RamJam e capitanati da Modem, sono attualmente tra i gruppi più attivi della scena anche internazionale, sicuramente primi per numero di intro prodotte. I Darkage attualmente vantano talentuosi coder come Dip e Washburn, grafici come Lanch e Decibel, e musician come FBY. Oltre alla grande attività nel campo delle intro e delle demo, i Darkage producono la diskmag in inglese "Show Time", organizzata dai main editor Kaosmaster, che ha riscontrato e riscontra tuttora un buon successo in Europa, e che riprende la tradizione italiana delle classifiche internazionali (le cosiddette charts").

Elven Eleven

Gli E11 sono potenzialmente uno dei migliori gruppi mai creati, ed hanno al loro attivo produzioni come Smart (un demo di notevole bellezza) ed Another Rainy Day (intro ancora nelle prime posizioni nelle european charts). Purtroppo pur avendo tra le proprie schiere un coder come Manta (che da anni annuncia una sua demo su CD), grafici come Mat e Rio e un musician tra i migliori: Parsec, gli Elven Eleven non sono particolarmente produttivi, sanno creare molta attesa, ma dovrebbero essere più attivi.

Degeneration

Il gruppo in questione, nel quale milita anche il sottoscritto, si è riformato dopo anni di inattività, ed è tornato alla ribalta con una diskmag tutta in italiano, Planet, che è stata eletta come il nuovo punto di riferimento in Italia, dopo la defunta Infamia. Vanta soprattutto editor (PirLAGA, Yure, Corrosion) e musician (Corrosion,



Poteva mancare il classico carrello della spesa?



Yure e Modem, distrutti dopo la fatica, in posa con il numero 1 di EAR.



Psyko/Infamia Staff con Dip/Darkage e, omaggiato del premio Infamia.



Planet, la diskmag dei Degeneration, in tutto il suo splendore.



Visitate il nostro sito su Internet: www.fractal minds.it
email: info@fractal minds.it - technet@fractal minds.it
Notizie, download file, FAQ e .. molto altro!!



Versione 4.2 Pro CD Lit. 572
Ultima release del pacchetto di modellazione e animazione 3D, che da questa versione viene rilasciata su Cd-Rom. Col programma principale vengono rilasciati i programmi: MagicLink, MainActor, CineView, CyberAmi, etc...



Versione 6.01 Lit. 170
Ottenete stampe di alta qualità e a grande velocità col vostro Amiga. Oltre al programma principale sono presenti:
• Il nuovo **Graphic-Publisher**, col quale potrete aggiungere alle vostre immagini, anche del **testo** con effetti speciali!
• Il nuovo **TurboSpooler**, per stampe in background.
• Il **PhotoOptimizer** analizza l'immagine da stampare e ottimizza automaticamente tutti i parametri.
• **Codice ottimizzato per PowerPC**

TRMEMATCH

SCANQUIX



Versione 3.8 Lit. 176
Dotate il vostro Amiga con uno scanner, con questo stupefacente program! (Supporta TUTTI gli scanner delle marche **Epson, Hp, Paragon e ArtScan**)
Interfaccia per i principali pgm di grafica (AdPro, Image F/x, XiPaint, Photogenics, PPaint, DPaintV, etc...) e possibilità di esportare le immagini direttamente in **TurboPrint!**

MakeCD Versione 3.1 TAO / DAO Lit. 110 / 150

Masterizzate i vostri CD con facilità! Supporta tutti i masterizzatori più diffusi (elenco completo sul sito WEB). Facile da usare e molto stabile.

A tutti gli acquirenti di merce per almeno lit.150.000, in omaggio Maxon Cinema 4D versione 2.1 PRO (68020 senza manuale)

LISTINO PREZZI (per 1000 - Iva 20% inclusa)

MAXON CINEMA 4D PRO Vers. 4.2 CD (Agg. da vers.3.1)	Lit. 176
MAXON CINEMA 4D PRO Vers. 4.2 CD (Agg. da vers.2.1)	Lit. 280
MAXON CINEMA FONT - WORLD - TREE	Lit. 88
CINEMA SUITE (FONT+WORLD-TREE)	Lit. 218
CINEMA GRAPHIC PLUS FULL (CINEMA 4.2 Full + SUITE)	Lit. 716
CINEMA GRAPHIC PLUS AGG. (CINEMA 4.2 Agg. + SUITE)	Lit. 338
MAGIC LINK (Convertitore di formati grafici 3D)	Lit. 89
AGG.TURBO PRINT 6.01 (da vers. 4.1)	Lit. 125
AGG.TURBO PRINT 6.01 (da vers. 5.02)	Lit. 90
MOTHER'S LITTLE HELPER per IMAGINE	Lit. 90
25 ENHANCER MACRO per LIGHTWAVE	Lit. 95
X-DVE Versione 2.6	Lit. 360
POWER TITLER	Lit. 152

CD-ROM DISPONIBILI

AMYRESOURCE Voll. Da 0 a 7	Lit. 24/28
ERIC SCHWARZ CD	Lit. 51

HARDWARE

TowerHawk RBM per Amiga 1200 e 4000 (con alimentatore, adattatore tastiera e scheda figlia)	Lit. 880/780
TOPOLINO (interfaccia per Mouse PC)	Lit. 60
2SWITCH (Interruttore elettronico attivo, che permette la condivisione di Mouse, Tastiera e Monitor tra un PC e un Amiga)	Lit. 290
TELMEX EASY CD-ROM 12X su PCMCIA per A1200	Lit. 440
Scanner Epson GT 8500 SCSI + ScanQuix3	Lit. 1.170
Cavo parallelo per Scanner Amiga	Lit. 50

dx0), ma ha tra i suoi anche Voodoo Chile che ha programmato Planet ispirandosi nientepopodimeno che a Netscape per la gestione dell'interfaccia.

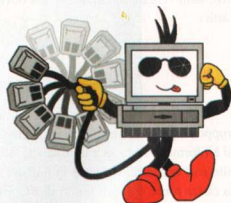
Genesis

Organizzati da Leto, i Genesis sono un gruppo di giovane formazione, ma molto promettente. Phoenix e Skywalker, i coder, stanno imparando molto velocemente la filosofia della scena, e la loro abilità con l'assemblatore aumenta col passare dei giorni, e, dopo un periodo di rodaggio, stanno cominciando a fare progetti per delle produzioni di buon livello, grazie anche alla mano di Stile9, al momento uno dei più promettenti grafici in Italia.

The Spooky Fellows

Veri anarchici della scena (non in senso politico), gli Spooky Fellows sono nati dalle menti dei separatisti che anni fa si staccarono dai Ram Jam (che al momento sono vivi, ma inattivi, almeno per ora). I TSF, tra i cui membri si distinguono Maxime (redattore di una nota rivista di videogiochi per la quale cura l'angolo Amiga), Flender, Agony e l'innossidabile Rocketeer, sono al momento impegnati con lo sviluppo di Quiet Please Tennis, gioco molto promettente ma costantemente rimandato, mentre non hanno progetti al momento per quanto riguarda intro o demo.

Con questo è tutto, attendiamo con ansia la prossima occasione di ritrovo della scena italiana, per poter tornare di nuovo su questo intrigante argomento.



Continua la saga del software shareware con il volume 24 di Aminet, mentre per gli appassionati del genere abbiamo realizzato uno special dedicato agli archivi fotografici economici ma di qualità.

Aminet 24 e "altre immagini"

di **William Molducci** (will@sira.it)

Puntuale come sempre Schatztruhe ha rilasciato il volume 24 della compilation shareware tratta da Aminet, anche in questo caso sono stati inseriti oltre 93 Mbyte di nuovi archivi, rispetto al numero precedente, e ben 550 se il confronto viene effettuato con Aminet Set 6. Il programma offerto in bundle consiste in una versione speciale di IBrowse 1.2, che, rispetto alla full version, ha il solo limite di non poter aprire più di due finestre contemporaneamente. Tramite un'apposita cartolina è anche possibile usufruire di un'offerta speciale, con la quale si può acquistare la versione registrata del browser della HiSoft, manuale compreso, con uno sconto del 50%, inoltre, vi anticipiamo che, a partire dalla versione 2, viene assicurato il supporto di Javascript. Ritornando alla compilation in questione va detto che i generi maggiormente supportati sono i moduli musicali (460 file) e le immagini (219), seguiti dall'area riservata ai giochi, che ha un'estensione di circa 100 Mbyte.

Contenuto

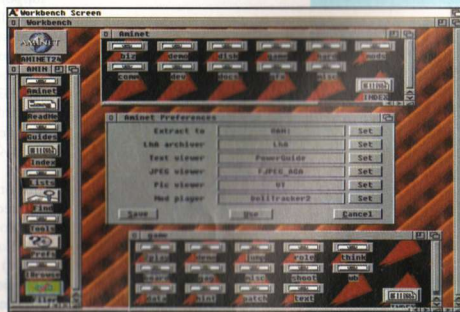
Iniziamo la nostra navigazione entrando nel cassetto riservato alle produzioni della Cloanto (Aminet/biz/cloanto), dove, oltre alle localizzazioni in croato e serbo per Personal Paint, è disponibile "WebAnim Designer 1.2", uno script Arexx per la versione 7.x dell'elaboratore grafico della software house di Udine, con il quale si possono salvare le animazioni in formato GIF, molto utilizzate nel Web, con la possibilità di effettuare il settaggio delle trasparenze ed altre ottimizzazioni. Questa funzione è già presente nel programma, ma rispetto alla versione originale sono introdotti quattro diversi modi di salvataggio, che tecnicamente possono diventare

12. Tra i pacchetti dimostrativi segnaliamo la release trial (scade dopo 30 giorni) di "MaVI-System", che nel momento in cui leggerete questo articolo sarà aggiornata, su Aminet, con una seconda beta. MaVI (Multimedia Audio Video Interface) è un sistema in grado di visualizzare numerosi formati di animazioni quali Quicktime, AVI, FLC, Gif e file audio Wav, AIFF, IFF e Voc, tra le note più significative si evidenzia il pieno supporto del sistema Picasso 96, inoltre è disponibile la versione 1.1 (upgrade), riservata esclusivamente agli utenti registrati. Tra le patch non poteva mancare AWeb 3.1 (supporto JavaScript, SSL e HTML 4.0), BancaBase 1.3a (per processori 68020/30/40 e 60), TurboCalc 5.02, STFax Pro 3.1 e nella stessa area, è inserito anche il drawer dedicato alla Softwood e in particolare al word processor Final Writer. Oggetto delle nostre attenzioni è "FinalWrapper" una serie di macro Arexx con cui si possono roteare i caratteri, crearne le ombre, realizzare effetti di wrapper e diversi tipi di spirali, ed altri interessanti soluzioni, tutte raffigurate in eloquenti immagini

dimostrative. Nella sezione "Comunicazioni" sono presenti moduli esterni (plug-in) per AWeb, tra cui quelli per le immagini GIF e JPEG, e la versione 2.0 di WebFX, uno dei migliori Web Designer per Amiga, compilato dall'italiano Fabio Rotondo, la cui registrazione costa soltanto Lire 20.000. Come oramai tradizione il cassetto predisposto per il materiale grafico è molto ben implementato, iniziamo con il segnalare "Fictive Map Maker", un modellatore 3D dedicato allo sviluppo di scene poligonali per giochi, compatibile con gli oggetti in formato LightWave e rilasciato anche in versione per FPU. Tra i file di supporto non manca un esauriente manuale, con tanto di esempi, il programma è liberamente utilizzabile, attualmente nella versione 1.01 non sono attivate tutte le funzioni, la prossima release sarà disponibile all'indirizzo URL:

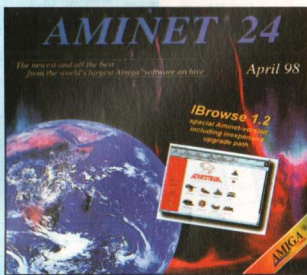
<http://public.srce.hr/~vasler>

e molto probabilmente anche su Aminet. Tra gli oggetti tridimensionali non mancano quelli per Cinema3D e una lunga serie

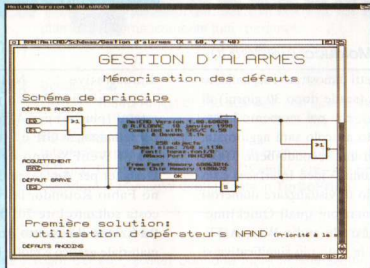


Uno sguardo all'interno dei cassettei di Aminet Volume 24.

Immagine della copertina di Aminet 24.



L'aspetto spartano di AmiCad v1.0 può trarre in inganno, infatti, il programma si è rivelato decisamente interessante.



Gli appassionati di computer grafica rendono il dovuto omaggio ad Aminet...



Come impreziosire un bel Workbench...



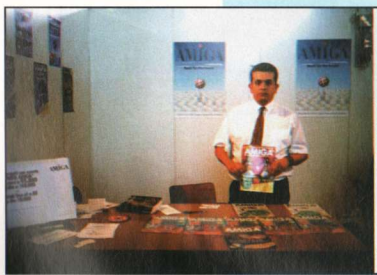
ispirata alla saga televisiva Babylon 5 (mai programmata in Italia) in formato per LightWave, altri modelli sono proposti per Reflections (Guerre Stellari) e Imagine. "AddMerlinMem permette di utilizzare la memoria non usata della scheda grafica Merlin (4 Mbyte), con priorità 10, in modo che la Ram di tipo Fast rimanga la preferita, al contrario di quella Chip. L'area riservata ai possessori di schede grafiche propone anche un viewer per la CyberVision 64/3D, l'aggiornamento del sistema Picasso 96 e l'update 10 di Probench 3, anche questo destinato ai possessori della Merlin. Chi si deve accontentare del chipset AGA può avvalersi di "PCDManager" v4.01, con il quale si possono generare miniature di immagini (thumbnail), ovvero cataloghi grafici, e anche convertire le immagini in formato IFF 24 o HAM8. Il programma è stato scritto in C non-ANSI, rispettando lo stile di sistema di Amiga, in modo da ottenere un file eseguibile il più possibile breve e quindi veloce, per la compilazione è stato utilizzato il SAS/C 6.58. Tra le maggiori proprietà citiamo il riconoscimento di tutte le risoluzioni dei file Photo-CD, un'ottima gestione della memoria, la possibilità di ruotare le immagini, il supporto del mouse con 3 pulsanti e il mantenimento della corretta proporzione delle figure, anche con schermi non interlacciati o productivity. "PCDManager" supporta VMM 2.1, non necessita di FPU ed è stato testato con successo su A4000/040, A4000/060, A1200 (6 Mbyte), AX32 (Kick3.1 + Akiko) e con le schede grafiche Retina e Cybervision, inoltre, il modulo di conversione tra Photo-CD e IFF 24 è disponibile per processori 68000/020/040/060 e anche PPC. Nella directory Edit è inserito l'interessante "AmiCAD" v1.0 (giftware) realizzato dal francese Roland Florac e compilato con il SAS/C 6.58, che richiede almeno una CPU 68020 e kickstart 3.0. Il programma può essere configurato a piacere, compresi modo schermo, font e palette, l'aspetto è un po' spartano, ma si è rivelato efficace e per certi versi sorprendente, il campo d'utilizzo è quello della generazione di schemi elettronici, inoltre, può salvare i file in formato proprietario e anche nel più comune IFF. "AnimatED" v1.50 dell'olandese Marco Vigelius è un interessante pacchetto con il quale si possono modificare ed elaborare le animazioni, ad esempio è possibile inserire suoni o rumori ad un particolare frame, variare la velocità di esecuzione ed aggiungere effetti di dissolvenza in apertura e chiusura. Sono supportati tutti i modi schermo (compresi quelli AGA), i formati Anim 5 e 7, e i file sonori IFF, le richieste di sistema comprendono il Kickstart 2.04 e almeno due Mbyte di Ram, il programma è stato testato su A500 (68030), A1200 (020/030/040), A2000 (030/040), A3000 e A4000 (040). "Flash Mandel" v0.870 di Dino Papararo è uno dei tanti generatori di frattali Mandelbrot, che rispetta totalmente AmigaOS e il multitasking, in quanto si avvale esclusivamente delle funzioni delle librerie standard. Usa la matematica fixed point a 32 bit per aumentare la velocità di calcolo, senza l'ausilio della FPU, e nella versione IEEE (le altre sono per i processori 68020 e 68060) utilizza le librerie matematiche a doppia precisione, per avere maggiore profondità e sfruttare l'eventuale co-processore. "Obist" è definito

un generatore di arte astratta, si tratta di un piccolo programma che si basa su di un algoritmo di image render a 24 bit, il quale richiede il sistema CyberGraphX per il display e che avverte automaticamente la presenza nel sistema della scheda PowerUP di Phase 5, effettuando quindi lo switch automatico ed escludendo il modo 68k. Questa prima versione si basa su di un codice proveniente da Mac, altre richieste di sistema comprendono la glayout.library, OS3.x e un processore 68020 o superiore. L'archivio "STIMP_noise" (gfx/pmb) contiene al suo interno alcuni moduli utili per la riduzione o la creazione di "disturbi grafici", anche in questo caso è disponibile una versione per PowerUP, oltre agli eseguibili per 68000 e 68030/882. Detti moduli possono essere utilizzati all'interno di "Ultraconv" 2.x e 3, il convertitore di formati grafici, di cui vi abbiamo parlato recentemente, che potete prelevare direttamente da Aminet o in altre compilation, compresi i Cd di EAR. Concludiamo la nostra analisi di questa interessante sezione, segnalandovi sei release del "The Independent Group's JPEG software", riservate esclusivamente a WarpOS e quindi ai possessori di PowerUP. Grazie a queste utilità è possibile convertire immagini JPEG in altri formati grafici quali Gif, Targa, Bmp e Ppm.

Per quanto riguarda i viewer citiamo "aMiPEG" v1.1, un player MPEG per il sistema CyberGraphX, "AVId", con il quale si possono visualizzare i file AVI (ECS/AGA e Picasso 96), "Frogger" MPEG-2 video per processori 68040/60 e PPC, e "PiPView", un PictureViewer per PiP, riservato esclusivamente ai possessori di Picasso IV, che si avvalgono del sistema Picasso 96. Tra il software dedicato agli emulatori abbiamo rintracciato "AmiCDEX", che ha il compito di permettere l'accesso al CD-Rom, da parte di una scheda PC/AT, il software (freeware) è stato testato su di un A3000 e scheda AT A2386SX. Ancora una volta poniamo l'attenzione verso quei programmi che supportano la scheda PowerUP di Phase 5, citando l'"AmigaVGB", l'emulatore del Gameboy, che necessita anche del sistema CyberGfx v3. Come già accennato i moduli musicali riempiono per ben 203 Mbyte il CD di Aminet 24, questi sono suddivisi per genere e facilmente individuabili, grazie a file di testo e appositi programmi di ricerca, tipici della compilation di Schatztruhe. Nell'area Utility è presente la versione 1.3 di Virus Checker II, "The Flusher", che ha il compito di "ripulire" periodicamente la memoria e "CP1_ShowConfig" v2.2, che mostra tutte le risorse del sistema, comprese le schede aggiuntive, le specifiche delle Ram e le Commodity attive. Altri interessanti archivi sono inseriti nell'area "Text", senza dimenticare quella riservata ai programmi musicali, che si estende per 27 Mbyte.

Considerazioni

Il giudizio sulla compilation tratta da Aminet non può che essere positivo, in quanto il lavoro è frutto di una grande esperienza maturata negli anni e di un fenomeno che non ha eguali per nessun'altra piattaforma e



Michele Iurillo ed Enigma Amiga Run su Aminet (foto realizzata durante Pianeta Amiga 1997).



Il Volume 24 di Aminet contiene circa 460 moduli musicali, in alcuni casi inseriti da simpatiche immagini.



Questa immagine è inserita all'interno del fotoarchivio dedicato agli oggetti.



In "Sport e tempo libero" volume 1 imperano i professionisti degli sport invernali.

Acrobazie sugli sci e belle pupe non mancano nel fotoarchivio dedicato allo sport e al tempo libero.



Le immagini in formato Photo-CD possono essere visualizzate ed elaborate con i più diffusi programmi di grafica.



che ha portato i computer Amiga a sopravvivere degnamente anche in mancanza di supporto da parte della casa madre. In particolare nel volume 24 abbiamo notato il sempre più numeroso software per le schede PowerUP di Phase 5, che rappresentano per il momento l'unico sbocco a cui possono accedere gli amighisti di provata fede e desiderosi di aumentare le prestazioni della "MAGICA" board.

Speciale immagini

Per la realizzazione di questo special, dedicato alle fotografie digitali, abbiamo preso in considerazione le compilation della software house italiana "Tecniche nuove Multimedia", denominate "Fotoarchivio", facilmente reperibili e vendute ad un prezzo contenuto. La qualità delle immagini è garantita dal formato Photo-CD, che viene supportato da numerosi programmi quali ImageFX, ADPro, Photogenics, Arteffect, Personal Paint della Cloanto e ViewTek, tramite datatipe. Tra i tanti volumi disponibili ne abbiamo selezionati quattro di cui due dedicati

allo sport e al tempo libero, e uno rispettivamente ad oggetti e monumenti storici, in catalogo sono comunque presenti decine di titoli, ognuno dei quali a tema specifico.

Monumenti storici

Questo archivio fotografico, interamente dedicato ai monumenti storici, contiene 100 immagini a colori in formato PhotoCD, le quali possono essere visualizzate proprio come in un album fotografico, grazie all'opzione "Image catalog" (script Arexx) di Personal Paint 7.x (il programma non è inserito all'interno del CD-Rom) e con cui si può anche salvare il catalogo grafico su hard disk. Naturalmente il materiale può essere convertito nei più diffusi formati grafici, elaborato e modificato con appositi programmi di elaborazione grafica. Come riportato nelle note descrittive, il contenuto del fotoarchivio rappresenta una soluzione ideale per ogni applicazione in cui la creatività delle immagini gioca un ruolo fondamentale, in particolare ci riferiamo a progetti multimediali, presentazioni e dimostrazioni grafiche. Tra i tanti monumenti

internazionali, segnaliamo gli stupendi reperti archeologici egiziani, thailandesi, sudamericani e di altri paesi orientali, i soggetti risultano ben ritratti e di notevole interesse artistico. Purtroppo non sono inserite immagini raffiguranti opere italiane ed europee, limitando quindi il campo dell'utenza soltanto agli appassionati di panorami esotici o di chi è alla ricerca di questi specifici soggetti. In questo senso abbiamo effettuato un'ulteriore ricerca, nel ricco catalogo di questa collezione, non trovando comunque alcuna compilation dedicata ai monumenti occidentali.

Oggetti

Acquistando un certo numero di raccolte di immagini si ha il vantaggio di arricchire la propria banca dati ed essere in grado di soddisfare numerose esigenze che possono nascere sia per usi individuali, che per lavori su commissione. Ecco quindi che il fotoarchivio di cui ci occupiamo, grazie alle sue 100 fotografie, diventa un buon punto di riferimento, infatti, contiene ogni tipo e genere di oggetto, sia esso un orologio, gettone telefonico, matita, moneta, vaso di fiori, macchina fotografica, utensile casalingo e professionale. Esplorando le altre sezioni del CD, abbiamo individuato numerose figure digitalizzate di copertine di pubblicazioni periodiche e libri, oltre ad immagini di animali, paesaggi naturali e di ambienti spaziali. Il livello generale è da ritenersi soddisfacente, con qualche caduta di qualità qua e là, ma anche con alcune fotografie di notevole interesse, in sintesi si tratta di un prodotto di medio livello, venduto ad un prezzo competitivo, che propone una considerevole quantità di materiale.

Sport e tempo libero 1

I protagonisti di questo CD-Rom sono per la maggior parte sciatori, ritratti in ben 57 immagini, intenti in straordinarie e forse improbabili acrobazie. Gli scenari alpini offrono una cornice altrettanto spettacolare, ad una serie di fotografie, che mostrano professionisti ripresi durante alcune esibizioni e gente cosiddetta comune, che molto probabilmente è nata sugli sci. Il restante materiale è riservato agli sport acquatici, e in particolare a gare di windsurf, barche a vela e fuoribordo. Una decina di immagini propongono splendidi prototipi di mongolfiere, riprese sia a terra sia in volo, inoltre, una piccola sezione è riservata anche al deltaplano. La serie viene conclusa da raffigurazioni del mondo ippico.

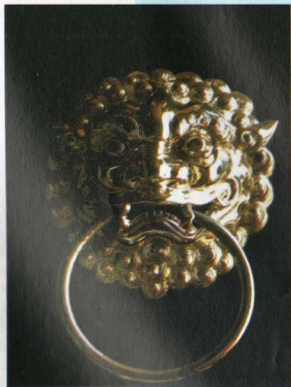
co, con particolare attenzione alle gare che si svolgono all'interno degli ippodromi.

Sport e tempo libero 2

Il secondo fotoarchivio, dedicato allo sport e al tempo libero, ripercorre la struttura di quello appena descritto, anche questo si compone di 100 immagini in formato Photo-CD. Il materiale è di buona qualità e con soggetti ritratti in atteggiamenti molto disinvolti, come ad esempio nel caso di alcuni impiegati coinvolti nei classici giochi sulla neve, affiancati da indiani e altri strani personaggi. In questo caso riscontriamo una decisa caratterizzazione della compilation, con una netta differenziazione rispetto al volume 1, infatti, non vengono mostrati i soliti stereotipi dei campioni dello sport, ma più che altro una serie di atleti della domenica, un'interpretazione che può risultare utile in particolari situazioni. Non mancano appassionati dei pattini su rotelle, tra cui anche alcune ragazze dai generosi attributi fisici, arrampicatori di alberi della cucina, scalatori della montagna con la bicicletta, piloti di auto sportive, giocatori di baseball ed altri sport tipicamente americani. Le immagini a tema sportivo sono quelle presenti in maggiore numero, tra le altre discipline segnaliamo i rally, per i quali vengono utilizzate improbabili fuoriserie, e il lancio con il paracadute, anche questo effettuato in modo un po' approssimativo.

Appunti

I quattro CD, che abbiamo selezionato, contengono in tutto ben 400 immagini in formato Photo-CD (ognuna di queste ha un'estensione minima di 4 Mbyte), oltre ad una serie di materiale addizionale, che comunque non risulta molto interessante. La qualità delle compilation è più che sufficiente, e in alcuni casi, come per il volume 1 dedicato allo sport e al tempo libero, di molto superiore alla media. Anche se il prezzo risulta contenuto, non vi consigliamo di acquistare tutte e quattro le raccolte, dato che l'ammontare complessivo supererebbe le 100.000 lire, ma di procedere ad una scelta mirata, basata sui reali esigenze.



Le immagini inserite nelle compilation di Tecniche Nuove Multimedia, sono tutte in formato Photo-CD.

About CD-ROMs	
Nome prodotto: Aminet Volume 24	Nome prodotto: Fotoarchivio: Monumenti storici, oggetti, Sport e tempo libero 1 e 2
Produttore: Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft fur Software mbH Veronikastrasse, 33 D-45131 Essen GERMANY URL: http://www.schatztruhe.de	Produttore: Tecniche Nuove Multimedia
Distributore: Db-Line Via Alioli e Sassi, 19 21026 Gavirate (VA)	Distributore: Computer Video Center Via Campo di Marte, 155 47100 Forlì Tel. /Fax: (0547)66.38.8 http://www.computervideocenter.com
Tel. : (0332)74.90.00 URL: http://www.dblines.it	Prezzo: 39.000 lire (ogni singolo CD).
Prezzo: 24.000 lire.	Configurazione minima: Amiga con CD-Rom.
Configurazione minima: Amiga con CD-Rom.	A favore: Numerose ed ottime immagini in formato Photo-CD.
A favore: Numerosi programmi ed utilità per ogni genere e categoria, oltre ad una versione speciale di lBrowse 1.2.	Contro: Nulla di particolare.
Contro: Nulla di particolare.	

Games Preview

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

Nouvi ed importanti giochi vengono annunciati in questo periodo, cosa troveremo al ritorno dalle vacanze sui nostri monitor? Continuate a leggere e lo scoprirete.

Napalm

Proprio il mese scorso avevamo parlato di Quake, incredibile conversione operata dai geniaci canadesi della Click Boom, già questo mese ci tocca tornare a parlare dei nostri sviluppatori preferiti visto che hanno finalmente annunciato il loro prossimo titolo. Contrariamente a quello che pensavano molti non si tratterà di una conversione da PC ma di un titolo nuovo, progettato per sfruttare a pieno le caratteristiche che hanno fatto la forza negli anni della nostra piattaforma. Napalm: The Crimson Crisis è infatti un clone di Red Alert, genere molto inflazionato su PC. Come forse ricorderete nella "lista dei desideri" della Click Boom, gli utenti Amiga avevano posto al terzo posto Red Alert, era dunque indubbio che una conversione fosse quantomeno probabile. I Click Boom hanno invece deciso di andare per la propria strada creando un qualcosa che prendendo spunto dai grandi classici per PC proponesse anche innovazioni. Il gioco sarà ambientato in un lontano futuro dove gli uomini si troveranno ad affrontare una guerra contro i robot da loro stessi creati che vogliono impadronirsi della terra (un po' come Terminator). Noi saremo al comando delle truppe terrestri e dovremo fronteggiare il nemico costruendo basi e creando armate come accade in Red Alert e compagnia bella. La varietà di armi sarà esagerata con la possibilità di costruire praticamente di tutto man mano che le nostre possibilità energetiche aumenteranno. Il gioco infatti si basa sulle risorse che man mano potremo ottenere dal terreno, ciò comunque non sarà il solo modo di ottenere denaro visto che potremo anche vendere ciò che abbiamo già costruito se abbiamo bisogno di contante subito. I geniaci canadesi hanno anche posto molta attenzione al gioco a più giocatori, infatti sebbene il gioco sia già molto divertente da soli, sarà possibile innalzare il divertimento alle stelle grazie

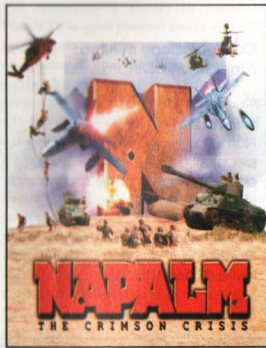
alla possibilità di gioco via null-modem ed Internet! Si sta curando molto la giocabilità in modo da garantire sempre un ampio margine di recupero anche se si è stati praticamente annullati dal nemico o se si è rimasti senza materie prime. La cosa che comunque salta subito all'occhio è la stupenda grafica. L'impatto visivo delle sole schermate statiche è strepitoso grazie ad uno stile di disegno molto curato e dettagliatissimo. A migliorare ulteriormente l'aspetto grafico concorre la possibilità di giocare in alta risoluzione (principalmente su scheda grafica, ma i programmatori promettono che anche su AGA con un processore abbastanza veloce si potrà scegliere l'hi-res), anche se su AGA con 030 si consiglia la bassa risoluzione, saranno comunque supportati sia CyberGfx e Picasso 96 in modo da sfruttare tutte le schede grafiche dell'ultima generazione. Il lato sonoro sarà curatissimo con moltissimi effetti sonori realistici e tutta una serie di tracce audio lette direttamente da CD. Il gioco sarà totalmente OS-friendly ed in multitasking, sarà pubblicato solo su CD in data ancora da definirsi, anche se riteniamo dopo l'estate anche per non sovrapporsi all'altro titoloone dei Click Boom, Quake.

Come ultima notizia volevo raccontarvi il lancio mondiale di Napalm che ha scosso le coronarie di più di un visitatore abituale del loro sito. Tutto è iniziato poche settimane fa con una misteriosa mail pervenuta dalla PR del gruppo che annunciava

gravi notizie dalla Click Boom invitandoci a visitare il loro sito. Una volta aperto Ibrowse e diretti verso la loro home page, vengo accolto da una scritta inequivocabile: Click BOOM, 1994 - 1998, seguita da un'epitaffio che annunciava la fine delle attività della casa canadese. A quel punto ho veramente rischiato l'infarto sino a quando il mio sguardo si è posato su un minuscolo "more" in fondo alla pagina. Ho seguito così i link trovando altre due pagine di saluti e ringraziamenti sino a trovare una pagina che annunciava l'uscita di Napalm svelando lo scherzo. Veramente un modo originale di lanciare la loro ultima creatura, speriamo non facciamo più scherzi del genere altrimenti se non mi prende un colpo giuro che gli spacco la faccia!

Virtual Karting 2

Fabio Bizzetti è ancora tra noi. Dopo aver annunciato più di due anni fa l'uscita di VK Deluxe e avendo dovuto rinunciare alla sua commercializzazione a causa del fallimento della OTM, il buon Fabio ha finalmente trovato una software house disposta a pubblicare il suo prodotto che viste le innovazioni introdotte è stato chiamato VK 2. La Isona ha infatti deciso di credere nel successo di questo gioco che, nella sua prima release aveva scosso dal torpore la scena amighista dimostrando che anche con un "banale" A1200 era possibile ottenere complessi effetti 3D. Nella nuova versione il gioco resta comunque indirizzato all'utenza base, introducendo routine ancora più veloci che consentono di ottenere 50fps anche su un 1200 inespanso. La lista delle caratteristiche di questo interessante gioco non si ferma qui visto che avremo sei piste su cui gareggiare (tre già presenti nel primo episodio e tre nuove), sfruttamento di fast ram e processori più veloci, doppia visuale 2D e 3D, grande numero di oggetti a bordo pista, riflessioni del paesaggio sull'acqua, dettaglio grafico in 2x2 o 2x1 (purtroppo sempre utilizzando le veloci ma retinate routine blitter). Graficamente VK2 è un po' difficile da giudicare visto che le piste e gli oggetti sono vari e disegnati discretamente però sono visualizzati con le attese



routine blitter che presentano un fastidioso retinato ed una risoluzione massima di 2x1 pixel, troppo poco per gli standard attuali, visto che giochi come Xtreme Racing e Flyin' High permettono di utilizzare risoluzioni molto più elevate e spettacolari. Il lato musicale, almeno nel demo, è uguale a quello di VK quindi buone musiche create da Ruben Monteiro anche se un po' di novità non avrebbe guastato. Il punto forte di VK è sempre stato la giocabilità, decisamente sopra la media grazie all'ottimo sistema di controllo ed alla difficoltà ben calibrata, in questo senso anche VK2 non è da meno introducendo alcune migliorie nel sistema di controllo (l'uso del tasto di fuoco per accelerare e l'uso della tastiera) e soprattutto innalzando notevolmente la longevità grazie alle tre nuove piste. Il lavoro di Fabio ci è parso comunque notevole visto che si rivolge principalmente ai 1200 inespansi riuscendo a sfruttarli a fondo. Peccato che non ci siano sostanziali miglioramenti grafici con processori più veloci. VK2 (che a nostro avviso avrebbe dovuto mantenere il titolo di VK Deluxe) è un buon gioco, molto divertente e giocabile, aspettiamo la versione completa per proporne una recensione a breve. Speriamo che Fabio riesca a portare a termine anche l'annunciato Virtual Rally che da più di due anni attendiamo con ansia.

Caveman Species

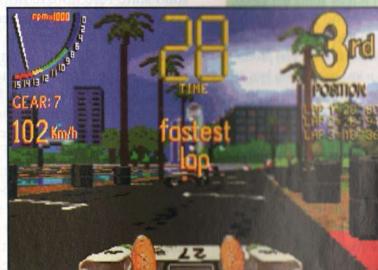
Eccoci davanti ad un altro colpaccio della Vulcan, dopo averci stupito poche settimane fa con l'annuncio dello sviluppo di titoli anche per PC e PSX, la famosa casa inglese ha concluso un accordo con i programmatori spagnoli di Caveman per la pubblicazione delle versioni Amiga ed a seguire PC. In questo impressionante titolo ci troveremo ancora una volta alle prese con lo stile di gioco di Red Alert, questa volta però si tratterà di battaglie combattute nella preistoria, visto che ci troveremo a controllare armate di neanderthalensi armati di clave e lance. Lo scopo del gioco è sempre lo stesso, distruggere le fazioni avversarie grazie alle armi che lo sviluppo tecnologico man mano ci mette a disposizione. Dovremo creare villaggi ed armate aumentando il nostro potere a discapito delle tribù nemiche arrivando perfino ad ammaestrare i terribili T-Rex. Il lato grafico sarà particolarmente curato visto che oltre alla stupenda grafica in-game che presenta fluidissime animazioni dei personaggi, ci saranno decine di megabyte di animazioni renderizzate a 262.000 colori. Il sonoro presenterà una grande quantità di effetti sonori, oltre ad una completa colonna sonora su tracce audio mixate con gli effetti grazie al CDDA. Oltre al grande numero di missioni ci sarà anche la possibilità di gioco in rete a più giocatori. Le richieste minime sono un Amiga 020 AGA o CyberGFX con almeno 2Mb di Chip e 4 di Fast, CD 2x e modem per il gioco in rete. Consigliati sono almeno uno 040 ed un CD 6x. Il gioco è ancora in una fase preliminare di sviluppo visto anche che le uniche cose che si sono viste sono stupende schermate grafiche. La Vulcan ritiene di poter pubblicare il gioco entro l'estate del 1998 nel solo formato CD, noi riteniamo che dovremo almeno attendere alla fine dell'estate.



Grafica spettacolare, sonoro stellare e giocabilità superba saranno le caratteristiche di NAPALM.



Spettacolare frame tratto dalle animazioni di intermezzo di Caveman Species.

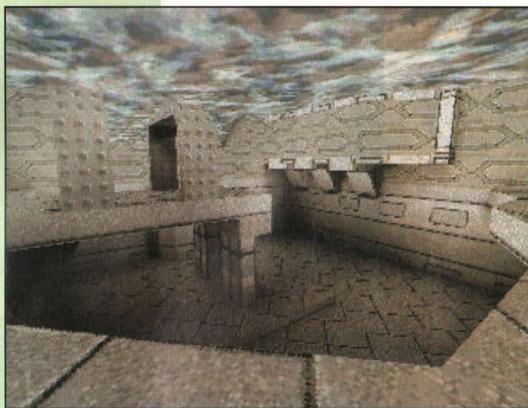


Virtual Karting 2, Fabio Bizzetti è di nuovo tra noi.



Gloom 3: Director's Cut propone moltissime novità, sarà però in grado di gareggiare con Quake e Genetic Species?

Proprio bella la grafica di Enforce, speriamo di poterci giocare presto.



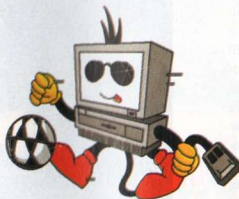
Gloom 3: DC

Dopo poche settimane dal lancio di Gloom 3: Ultimate Gloom, la Isona ci riprova con questo Director's Cut. Il gioco pare sia stato totalmente riscritto per riuscire a rivaleggiare con Doom/Quake almeno su macchine che non riusciranno a far girare i due capolavori della Id. Sinceramente queste dichiarazioni ci paiono un po' troppo ottimistiche soprattutto guardando gli screen shots del gioco, comunque è ancora presto per giudicare. G3:DC presenterà 50 nuovi livelli con una grafica totalmente ridisegnata da veri professionisti (mah...), 11 nuovi nemici con ben 48 frames di animazione ognuno (contro i 16 di G3), totale supporto per il multitasking (con almeno 5Mb di Ram), nuovi effetti di luce ed ombra, 60Mb di animazioni in Fmv (con almeno uno 030 e 11Mb di Ram), 60Mb di filmati contenenti le papere degli attori, tracce audio e versioni ottimizzate dell'engine per ogni processore. Sembra proprio che i ragazzi dell'Alpha Software abbiano affilato gli artigli per fronteggiare l'agguerrita concorrenza di Click BOOM e Vulcan. Resta da vedere quanto bello risulterà questo G3:DC, sinceramente se dovessi scegliere preferirei Genetic Species o Quake. Comunque questo è un prodotto principalmente indirizzato ai possessori di Amiga low end che, non potendo apprezzare i prossimi mostri di codice, troveranno sicuramente interessante questo Gloom 3: Director's Cut. La versione finale sarà disponibile a breve solo su CD pubblicata dalla Epic/Isona.

Game News

Un po' di novità anche questo mese visto che è ripreso alla grande lo svi-

luppo dell'interessante Lambda, l'ottimo clone di Wing Commander che sta assumendo sempre più un aspetto definitivo grazie anche a nuovi e spettacolari effetti, aspettiamo a breve un nuovo demo, non mancheremo di informarvi con una bella preview appena qualcosa di più definitivo sarà disponibile. Sempre nell'ambito dei giochi 3D alla Doom sono state rese note le prime caratteristiche ed alcune immagini di Enforce un interessante misto tra shoot'em up ed RPG. L'engine grafico presenterà soluzioni mai viste su Amiga oltre a numerosi effetti quali sorgenti di luce dinamiche, cielo in parallasse (come Quake), ombre realistiche e sonoro 3D. Funzionerà sia su AGA che schede grafiche con risoluzioni da 320x240 a 640x480 sia a 256 colori che a 16bit, ci sarà anche un probabile supporto per il PPC e i chip Virge delle imminenti BVison. Nuova lista di giochi dalla APC/TCP, dall'importante user group tedesco avremo a breve:



Phoenix uno spettacolare misto tra Wing Commander ed Elite di cui abbiamo già parlato alcuni mesi fa, dovrebbe essere disponibile entro Novembre '98, a luglio potremo giocare a Testament 2 seguito del discreto clone di Doom recensito su queste pagine pochi mesi fa, sempre a luglio potremo giocare ad un nuovo platform game chiamato Forest Dumb Forever, altri giochi in dirittura d'arrivo sono Pulsator un'interessante shoot'em up, Marbleous 2 seguito di un discreto puzzle game uscito l'anno scorso e Skimmers un discreto gioco strategico di cui avete trovato un demo negli scorsi numeri di EAR. Entro i primi mesi del prossimo anno verrà alla luce Daydream un'avventura grafica in 640x480 con dialoghi parlati e oltre 100 schermate da esplorare. Nel futuro più remoto sono state annunciate altre decine di titoli di cui al momento non conosciamo nient'altro che il titolo.

Conclusioni

Cari amici, questo è l'ultimo numero di EAR che scrivo sotto naja, dopo dieci mesi di fatica anche il mio conto con lo Stato è chiuso. Speriamo di rivederci il mese prossimo, non vorrei finire in coma etilico la sera del congedo! Ciao a tutti...



Trucchi & Barbatrucchi

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

Puntata tipica della nostra abituale rubrica di trucchi, presentiamo infatti con un mini speciale su *Myst*, per aiutare tutti quelli che sono rimasti intrappolati nella più bella avventura degli ultimi anni. Non vuole essere una soluzione ma solo una guida per non togliervi il gusto della scoperta.

MYST

Coma prima cosa dovrete girare tutta l'isola e muovere tutti gli interruttori che riuscirete a trovare, sono 7 quelli che potrete raggiungere più 1, quello sulla torre dell'orologio, impossibile da raggiungere.

A questo punto dirigetevi sulla porta che si incontra appena arrivati a *Myst*, quella per intenderci che si trova sulla banchina e vi fa accedere a dei sotterranei. Al termine delle scale c'è una vasca con dell'acqua, premete il pulsante sul bordo della piscina. Giratevi un po' intorno e vedrete un pannello con un foglio di carta e dei numeri, ignorate i numeri ed aprite il pannello (basta cliccarci sopra), a questo punto inserite il numero corrispondente agli interruttori (8 considerando quello dell'orologio), giratevi e premete nuovamente il pulsante sulla vasca. Così facendo vedrete un messaggio lasciato da Atrus alla moglie che vi spiegherà alcuni retroscena della vicenda. Completata questa prima fase cercate la libreria, una volta entrati dirigetevi verso gli scaffali e trovate gli unici 4 libri leggibili. Fate molta attenzione a ciò che vi è contenuto (magari copiando alcuni dei disegni presenti), evitate invece tra questi il libro con solo strani indovinelli. Sempre all'interno della libreria ci sono due scrittori con due libri uno blu e l'altro rosso, inserendovi le pagine che si trovano a fianco vedrete dei messaggi dei due figli di Atrus che in entrambi i casi vi danno di trovare ulteriori pagine dei libri per liberarli. Questo è un punto essenziale di *Myst* visto che in ognuno dei quattro mondi troveremo due pagine di colore diverso da inserire nei rispettivi libri. Trovate ora la mappa appesa al muro della libreria e cliccateci sopra, dovrebbe mostrare dei bordi bianchi nelle zone in cui avete premuto gli interruttori, premete a questo punto la torre ed iniziate in questo modo a ruotarla. Quando questa passa alcuni punti diventa rossa, fermatevi lì visto che in questi posti sono conservati i libri che vi porteranno alle rispettive ere. Premete sul dipinto che fa abbassare la libreria e apre la strada verso l'ascensore arrivati al piano superiore ci saranno due passaggi uno contrassegnato da un libro che indica dove troveremo il libro e uno con una chiave che indica il puzzle da risolvere per giungere al libro. Vediamo ora di seguito i vari puzzle per raggiungere, tutte le ere.

Channelwood

Trovate la cassaforte all'interno della piccola casa di legno nella foresta, dietro la porta c'è una cassaforte che si aprirà con il numero 724. All'interno troveremo un fiammifero, accendiamolo e poniamolo sulla caldaia. Muovete la

ruota facendo apparire la freccia verde al posto del puntatore del mouse, sino a sentire un suono forte. Aspettate sino a quando termina e giratela nel verso opposto con la freccia rossa andate anche in questo caso avanti sino a sentire un suono forte. A questo punto uscite velocemente dalla cassetta e vedrete un'apertura formarsi nella vegetazione, entrateci e troverete un libro. Cliccateci e verrete trasportati a Channelwood.

Stoneship

Gli aiuti forniti dalla rotazione della torre sono October 11, 1984 10:04 AM, January 17, 1207 5:46AM, e November 23, 9791 6:57 PM. Andate al planetario e spegnete le luci, sedetevi sulla sedia e guardate in alto. Inserite le varie date nella macchina, vedrete così tre differenti costellazioni (uguali a quelle descritte nei libri della biblioteca). Le costellazioni contengono tre simboli: una foglia, un serpente ed una camicia. Andate alla piccola nave sommersa nella vasca e cliccate sui simboli nelle colonne corrispondenti a quelli delle costellazioni. Il modellino riemergerà e lo stesso farà la nave nel porto, andateci ed entrate nella cabina cliccate sul libro e sarete trasportati a Stoneship.

Mechanical

Le grosse ruote dentate nascondono il libro che porta all'era meccanica, tutto quello che dovrete fare è andare all'orologio e settare l'ora sulle 2:40. Apparirà un ponte, una volta dentro la torre ci sarà un gioco simile alla slot machine, dovrete premere velocemente destra, sinistra e destra in modo che girino solo le ruote superiori ottenendo 2.2.1. Tornate alle ruote dentate, una porta si sarà aperta mostrando un libro, premeteci ed arriverete all'era meccanica.

Selenitic

Dovrete andare alla sala dei generatori e attraverso i pulsanti rossi arrivare sino a 59 volt. A questo punto potrete aprire la porta sul razzo. Una volta entrati troverete una tastiera musicale simile a quella incontrata nei libri, ripetete la stessa sequenza di tasti (5 note) scritta nel libro (oppure andate alla libreria per avere la sequenza esatta se non avete preso nota della sequenza dal libro). Premete la leva e se avete fatto tutto giusto apparirà una luce con il libro che vi porterà a Selenitic.

This is the end?

Chiaramente no, restano ancora molti misteri da svelare nell'intricato gioco della Click BOOM, per il momento mi pare di avervi dato una grossa mano, se volete altri aiuti su *MYST* fatevi sentire.

SOSTITUZIONE CD-ROM DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 96

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 - Aff: Servizio Sostituzioni

Games Review

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

Mese strano questo appena trascorso, sembra che tutti stiano preparando i propri prodotti per la presentazione in grande stile al World of Amiga che si terrà tra pochi giorni a Londra (gli articoli io li scrivo un mese prima della data di uscita per ovvi motivi editoriali), molti tra i titoli più attesi della stagione saranno presentati lì e quindi molti dei titoli attesi per questo mese slittano inevitabilmente al mese prossimo. Non disperiamo però visto che dalla Rete sono apparsi di recente molti titoli validi, vediamo quindi di dare uno sguardo un po' più approfondito a Blitz Bombers, Doom I e II e Descent.

Blitz Bombers

Uno tra i giochi più travagliati che la storia Amiga ricordi è finalmente giunto tra noi. Si tratta del pluri-ritardato clone di Bomberman creato dagli inglesi della Red When Excited, un piccolo team che per più di tre anni ha lavorato su questo interessante titolo. La novità è che questi baldi programmatori dopo tutto questo tempo e tutti i problemi che hanno incontrato nella realizzazione del gioco (che vi racconterò più avanti) hanno deciso di interromperne la realizzazione e di rendere pubblicamente ed integralmente disponibile il loro titolo su Amnet "as is", cioè senza rifiniture e beta testing. Cosa abbia portato i programmatori a scegliere questa drastica mossa è presto detto. Nel 1995 appariva su The One (nota e purtroppo defunta rivista inglese per i videogiochi Amiga) una preview ed un demo di un interessante gioco che proseguiva, sfruttando la potenza degli A1200, la strada tracciata da Dyna Blasters della Ubi Soft uscito pochi anni prima. I problemi non tardarono a nascere visto che le musiche inserite nel demo erano state sporadicamente prelevate da Amnet dal sedicente musicista che il gruppo aveva ingaggiato, causando le ovvie reazioni dei veri compositori dei pezzi. Una volta posto rimedio a questo problema ingaggiando i veri creatori dei brani, proseguì lo sviluppo, ma un altro ostacolo si prospettava all'orizzonte visto che la Hudson Soft, creatrice dell'originale Bomberman, contattò il Leading Edge (così allora si chiamava il gruppo) prospettando azioni legali contro quello che loro ritenevano un plagio

del proprio programma. A questo punto davanti ad una richiesta di MOLTII soldi, i nostri decisero di provare a cambiare un po' la struttura di gioco introducendo vari sottogiochi e altri elementi che lo differenziassero dal gioco di casa Hudson. In questo periodo cominciarono anche lo sviluppo di Blitz Bombers 3D una promettente variazione sul tema interamente in 3D (era il periodo della corsa al clone di Doom) che purtroppo non ebbe alcun seguito. I problemi continuavano comunque a perseguire i nostri valenti programmatori visto che lo sviluppo procedeva a rilente, che nessuna software house pareva interessata a rischiare la pubblicazione visto che la Hudson non mollava l'osso.

Arriviamo così ai giorni nostri quando, dopo tre anni di sviluppo, i valenti programmatori hanno deciso di rendere liberamente distribuibili il loro gioco senza comunque garantire la completezza e funzionalità (capitano ogni tanto guru ed impallamenti strani). Comunque vale lo stesso la pena di darci uno sguardo visto che il prodotto è di indubbia qualità quindi cominciamo la recensione vera e propria. BB, come avrete già capito, è un clone della fortunata serie dei Bomberman, ritroveremo quindi tutti gli aspetti che hanno reso famoso il capolavoro della Hudson, gioco multiplayer, tonnellate di livelli, grafica fumettosa e coloratissima, divertentissimi bonus/malus che vivacizzano l'azione. Il lato grafico è sicuramente molto curato grazie all'uso dell'AGA e ad uno sfruttamento sapiente dei 256 colori. Notevole anche la grafica dei fondali, molto nitida e coloratissima, presenta oltretutto anche molta varietà di ambientazioni che non può che giovare alla longevità. Belle e spiritose le animazioni dei piccoli protagonisti che sfrecciano freneticamente attraverso i livelli con espressioni ebete, specialmente quando finiscono inceneriti da qualche bomba nemica. Il lato sonoro è altrettanto convincente visto che le musiche sono carine e molto "da cartone animato" e gli effetti sonori sono veramente ben fatti e cattivi (come la risatina quando inceneriamo un avversario). La giocabilità, vero banco di prova per qualsiasi titolo che voglia sfidare il maestro, è elevatissima visto la possibilità di gioco multiplayer, i numerosi livelli ben concepiti e la marea di bonus strani che tengono sempre viva l'azione. Si può proprio dire che

l'allievo non ha nulla da invidiare al maestro e che anzi sotto certi aspetti è molto più completo e divertente.

Conclusioni

Blitz Bombers è proprio un ottimo gioco, è un vero peccato che nessuno abbia deciso di pubblicarlo poiché avrebbe avuto sicuramente successo. Visto che è gratis mi pare superfluo aggiungere di scaricarlo e provarlo, ricordandosi però di mandare almeno i complimenti agli sfortunati autori. Il gioco meriterebbe sicuramente il massimo dei voti purtroppo però l'instabilità di fondo abbassa di qualche punto la valutazione globale che non può che essere...

Giudizio: Molto Buono

Doom I e II

Considerata la vera e propria invasione di porting seguiti alla distribuzione pubblica delle sorgenti di Doom da parte della Id avvenuta alcuni mesi fa, abbiamo deciso di dare un piccolo sguardo a ciò che propone Amnet. Innanzitutto è bene ricordare che tutti questi porting si rivolgono esplicitamente ad una fascia ben definita di utenti quindi troveremo, quello per sistemi di media potenza (DoomAttack) con routine molto ottimizzate, quello per Power PC (ZhaDoom o PsiDoom) quello che cerca di riprodurre alla perfezione tutti gli aspetti del gioco come A.Doom. In questo articolo comunque ci limiteremo ad analizzare i migliori e più diffusi porting visto che ultimamente pare che ogni settimana ne esca uno di nuovo. Penso sia il caso di spendere solo due parole su Doom e su quello che ha rappresentato per il mondo videoludico e per Amiga. La creatura degli Id si abbatté come una bomba su un mercato in evidente crisi per la prepotente avanzata delle console (Super Nes e Megadrive) scombussolando il modo di pensare e le strategie di mercato di molte società. Era ora evidente il potere dei PC anche come macchina da gioco, che grazie all'evoluzione continua dei propri componenti hardware avevano ormai colmato il gap che li divideva da Amiga e gli altri sistemi. Praticamente nello stesso momento si cominciò seriamente a parlare di crisi del nostro sistema che si stava avviando ad

imboccare un buio tunnel che avrebbe portato alla situazione attuale. Sembra quasi ridicolo ma fu proprio Doom il programma che tolse ad Amiga la leadership come macchina da gioco. Oggi, ironia della sorte, in un momento strano e concitato della storia Amiga, quando sembra che tutto vada storto e comunque stanno apparendo nuove ed entusiasmanti innovazioni come le Power Up e i nuovi sistemi di GW 2000 (pare infatti che Petro e Co. presenteranno una nuova macchina al WOA di Londra), Doom appare sulla nostra piattaforma dimostrando a tutti che si poteva fare e che c'è ancora vita nella vecchia carretta. Attraverso i sorgenti rilasciati dagli Id possiamo finalmente giocare i due episodi ufficiali della saga più tutti (o quasi) i livelli .wad aggiuntivi e anche l'interessante Alien Doom. Naturalmente su Amint troveremo solo i motori, starà a noi procurarci i file dei livelli magari approfittando dell'offerta Doom Trilogy, una compilation contenente Doom I, II e Alien Doom. Parrlando dei motori e riprendendo il discorso iniziato prima, senza voler comunque recensirli tutti, possiamo dirvi che i migliori, almeno allo stadio di sviluppo attuale, sono Doom Attack vista l'ottimizzazione del suo codice che non richiede computer particolarmente veloci per girare (anche su un banale 030 funziona a tutto schermo a circa 12 fps), di contro mancano le musiche ed alcuni piccoli aspetti che ritroviamo in ADoom, il porting più completo ma anche uno tra i più esigenti di risorse visto il codice 3D non ottimizzato al massimo. Passando al Power PC le due versioni attualmente disponibili PsiDoom a ZhaDoom, non sono certo lo stato dell'arte per quanto riguarda l'ottimizzazione di codice, comunque vista la mostruosa potenza dei processori riescono ad avere ottime prestazioni anche su un 603 a 166Mhz. Necessitano ancora di parecchio lavoro per raggiungere la perfezione, comunque sono ancora in pieno sviluppo e gli autori promettono miglioramenti a breve.

Conclusioni

Concludendo questa che più che una recensione è uno sguardo a quello che offre Amint ci permettiamo di consigliarvi di scaricare (o di procurarvi tramite i CD di EAR) i più motori possibili in modo da poter giocare direttamente quello che più si addice al vostro sistema. Parlando di requisiti tecnici già con uno 020 e almeno 8Mb di Fast potremo cominciare a divertirci, ma ci pare doveroso consigliare almeno uno 030. Tenete d'occhio Amint o i nostri CD per avere le nuove versioni dei motori. Consigliato invece l'acquisto di Doom Trilogy la compilation che vi permette di avere tutti i .wad registrati ad un prezzo contenuto (circa 59.000).

Descent

Ancora un porting di uno dei giochi più significativi della scena PC di pochi anni or sono. Questa volta ci troviamo davanti ad un controverso successo che riprese lo stile di gioco di Doom allargandolo alla terza dimensione. In Descent infatti ci troviamo immersi negli stretti cunicoli di una base spaziale dove, alla guida della nostra fida navicella, dovremo sgominare l'armata nemica. La particolarità del gioco, che lo rese famoso ma al tempo stesso molto criticato, è la possibilità di muoversi in tutte le direzioni, compresa la rotazione sull'asse orizzontale, creando un effetto



Proprio bella la grafi di Blitz Bombers. I livelli riservano anche belle sorprese come questi intricati tunnel.



Ci sono moltissime diverse in cui divertirsi o lanciarsi le bombe.



Doom su Amiga, c'è bisogno di aggiungere altro?



Descent in tutto il suo splendore.

ottovolante che non a tutti è andato a genio. Per il resto lo scopo del gioco è sempre il medesimo, cercare di completare i livelli senza venir seccati dai nemici. La differenza più rilevante rispetto a Doom è nell'engine grafico totalmente 3D. Da questo lato le richieste di sistema sono molto più elevate rispetto all'illustre controparte. Da questo lato infatti entrambe le versioni dell'engine disponibili per Amiga sono molto lente e su uno 030 il gioco decisamente lento e scattoso. E' da notare che entrambe le versioni sono ancora ad uno stato embrionale di sviluppo e che probabilmente con il prosieguo della realizzazione avremo drastici aumenti di velocità. Presto avremo anche una versione per PPC che sicuramente colmerà questo gap. Per il resto il gioco è identico alla controparte per PC. Unica grossa differenza rispetto a Descent è che il sorgente da cui sono tratte le conversioni accetta solo i file dei livelli completi, non quelli della versione shareware (facilmente rintracciabili su Aminet). Il problema, in teoria di poco conto, è invece abbastanza grave visto che l'età della versione PC impedisce di trovare nei negozi la versione originale e, a meno di qualche fondo di magazzino o qualche amico picista, è praticamente impossibile trovare la versione completa.

Conclusioni

Descent è un gioco decisamente atipico e particolare, non ha certamente lo stesso impatto e la stessa immediatezza di Doom anche a causa della terza dimensione e del sistema di controllo un po' più macchinoso. Ad aggravare ulteriormente la situazione concorrono le esose richieste di sistema (consigliamo almeno uno 040) e la difficoltà di procurarsi i livelli registrati. Se siete per caso in possesso della versione PC vi consigliamo di provarlo visto che è gratis e che comunque è un'esperienza di gioco decisamente particolare.

Alla prossima...

Come dicevo in apertura questo è un mese decisamente atipico, ricco comunque di novità e di titoli di ottima caratura. Aspettiamo il mese prossimo per poter finalmente recensire le grandi novità del WOA, sicuramente troveremo Sixth Sense Investigations e forse anche Quake, Genetic Species, Virtual Karting 2 e qualche altra perla... Bomba dell'ultima ora: ci sarà una nuova edizione di **Pianeta Amiga** sempre al Palaesposizioni di Empoli (FI) i giorni 26 e 27 Settembre 1998. Probabilmente troverete altre news su questo stesso numero e sicuramente sui prossimi. Spero che ci rivedremo lì tutti quanti, io intanto comincio a contattare Click Boom e Vulcan, incrociate le dita.



About

Nome prodotto: Blitz Bombers

Produttore:
Red When Excited

Distributore:
Aminet

Configurazione minima:
Amiga AGA.

A favore:
Belli sia la grafica che il sonoro, molto divertente.

Contro:
Decisamente instabile.

About

Nome prodotto: Descent

Produttore:
Vari

Distributore:
Aminet

Configurazione minima:
Amiga 030 con 8mb di Ram, HD e livelli registrati.

A favore:
Bella esperienza di gioco decisamente diverso da Doom.

Contro:
Le versioni 68k sono lente e servono i livelli registrati praticamente introvabili.

About

Nome prodotto: Doom

Produttore:
Vari

Distributore:
Aminet

Configurazione minima:
Amiga con 8mb di Ram e HD.

A favore:
E' Doom!

Contro:
Bisogna ricercare la versione più adatta al proprio sistema.

Questo mese proseguiamo a parlare di Miami e gestione dei server, stavolta tocca all'IRC, per la gioia di tutti i lettori "chattaioli!"

L'Internet Relay Chat

di Giorgio Signori (yurex@tin.it)

Quasi tutti coloro che si avvicinano ad Internet prima o poi vengono colpiti dalla "febbre di IRC", un male molto diffuso che ha come solo risvolto negativo una non piacevole serie di bollette telefoniche astronomiche. Ma cos'è precisamente l'IRC? Si tratta semplicemente del modo migliore di "farsi una chiacchierata" on line, utilizzando una rete ed un client particolare che per Amiga trova la sua migliore incarnazione in AmIRC, programma completo ed affidabile, utilizzato ormai dal 99% degli amighisti. La caratteristica principale che rende l'IRC così attraente dal punto di vista tecnico è che su Internet esiste un enorme network di server IRC che forma diverse sottoreti (EFNet, UnderNet ecc.) alle quali è possibile collegarsi. Esistono centinaia di server per ogni sottorete, ognuno dei quali è connesso contemporaneamente a tutti gli altri, così che i canali nei quali prendono luogo le discussioni non sono limitati al solo server sul quale è collegato l'utente. Abbiamo quindi la possibilità di parlare in uno stesso canale con utenti collegati da altri server sparsi per il mondo, purché questi ultimi siano "linkati" alla rete alla quale stiamo accedendo. Le aree di discussione sono ovviamente migliaia, esistono canali per ogni tipo di argomento possibile, ed in ogni lingua del pianeta (anche se la lingua più diffusa è come sarebbe lecito aspettarsi, l'inglese), tra i quali ne spiccano molti dedicati ad Amiga ed alle discussioni più varie. I server IRC seguono uno standard molto rigido, allo scopo di preservare l'integrità delle reti, anche se non troppo raramente può capitare che per cause di varia natura un server possa letteralmente staccarsi momentaneamente dalla rete, provocando i cosiddetti "netsplit". Durante un netsplit cosa succede? Semplice, gli utenti connessi sul server che va in split possono continuare a parlare tra di loro, ma perdono il collegamento con tutti gli altri utenti connessi da server differenti. In questi casi però non c'è da allarmarsi, in genere basta cambiare momentaneamente server per rientrare nei canali senza limitazioni. C'è da dire però che i netsplit a volte possono essere anche provocati di proposito da

qualche hackerucolo di passaggio, è risaputo infatti che dopo un netsplit, nel momento in cui il server si ricollega, questo concede lo stato di operatore di canale agli utenti "splittati", quindi può capitare che qualche individuo possa ottenere (hackerando o utilizzando un proprio server) lo stato di operatore di rete, causare un netsplit, ed annullare lo split per ottenere l'OP (stato di channel Operator) in qualche particolare canale. Riprendendo il discorso Amiga, questo mese analizzeremo due programmi che permettono di gestire un server IRC dal proprio computer, il primo di questi è CLChat, incarnazione tipicamente amighista, mentre il secondo, AmIRCD, appartiene alla serie di porting da Unix/Linux.

CLChat

Il package CLChat è un po' particolare, era stato infatti inizialmente concepito per offrire un servizio IRC-like agli utenti delle BBS, e poi integrato da una parte dedicata ad AmITCP. Sotto questa incarnazione è stato a lungo utilizzato nella rete ARCNet (Amiga Relay Chat Network), rete che sfruttava la porta 5555, ma che adesso non viene più utilizzata (provando a collegarsi si ottiene solo un messaggio che indica che la rete non è più attiva). Tuttavia è ancora possibile utilizzare CLChat con Miami per crearsi una propria rete che funzioni sulla classica porta utilizzata da IRC, la 6667, volendo è possibile usare anche tutte le altre porte generalmente utilizzate (cioè da 6663 fino a 6668). L'installazione di CLChat è la classica, il package si compone di una parte server e una parte client, visto che era stato progettato per l'uso con AmITCP i vari programmi sono disposti in tre directory convenzionali, bin, che contiene eseguibile e tools di supporto, db (database), che contiene i files ascii per la configurazione, e serv, che contiene i due server (clchat e clchatirc) utilizzati. Posizionati questi files dove ci sarà più comodo, dovremo caricare il solito Miami per configurare l'InetD.

Nel menù "services" vanno aggiunte le

seguenti stringhe:

```
Name: clchat
ID: 5555
Protocol: TCP
```

```
Name: clchatirc
ID: 6667
Protocol: TCP
```

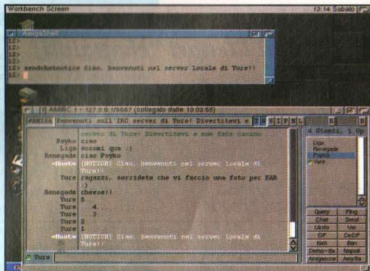
Se si vuole rendere il server accessibile anche da altre porte, andranno aggiunte altre stringhe con i numeri delle porte scelte. Dal menù InetD dovremo invece inserire:

```
Service: clchat
Socket: stream
Protocol: tcp
Wait: nowait
User: root
Server:
percorso:dove/risiede/clchatd
```

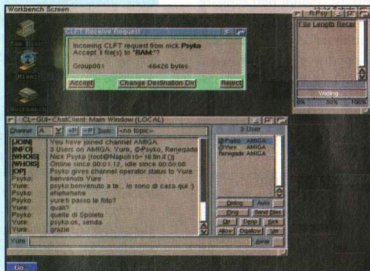
```
Service: clchatirc
Socket: stream
Protocol: tcp
Wait: nowait
User: root
Server: percorso:dove/risiede/clchatircd
```

A questo punto si deve agire sui file ascii di configurazione, posti per comodità nella directory AmTCP:db (attenzione, è necessario che esista l'assign AmITCP), cominciando con "ChatServer.MOTD". Questo file contiene il "Message Of The Day", ossia il testo che volete far leggere agli utenti al momento della connessione, in genere qui vengono scritti gli indirizzi di posta elettronica dell'operatore di rete, le porte attive e tutto quello che vi andrà di inserire. Nel file .OPList vanno inseriti gli indirizzi IP degli utenti a cui andrà lo stato di operatore automaticamente al momento della connessione (attenzione all'uso improprio), mentre nel file .UserBans vanno inseriti gli IP degli utenti a quali si vuole negare l'accesso. E' possibile usare delle wildcards in entrambi i file, ad esempio inserire *@*.it nel file .userbans vieta

L'effetto di un "sendchatnotice" con CLChat.



CLChatGUI in funzione, con una richiesta di ricezione file.



Ecco come si presenta la sezione IRC dell'archivio di CLChat.



Questo invece è l'archivio di AmIRC appena scompattato.

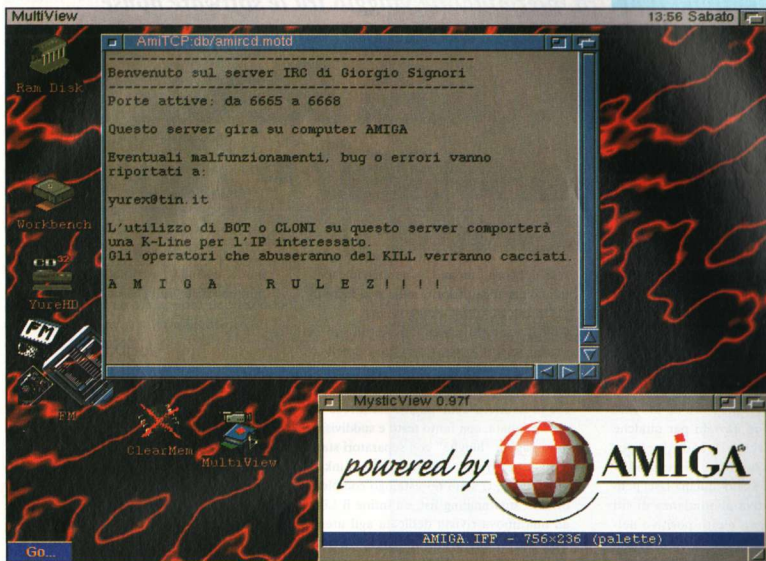


l'accesso a tutti gli utenti il cui IP termina con .it, così come tizio@*.it vieta l'accesso a tutti gli utenti che hanno come username "tizio" e il cui IP termina con .it. Gli altri files nella directory possono anche essere cancellati, in quanto servono alla configurazione di AmiTCP, effettuate queste operazioni, si può cominciare ad operare. Purtroppo CLChat non è un programma molto conforme agli standard, quindi soffre di alcune evidenti limitazioni, tra cui alcune incompatibilità con alcuni client su altre piattaforme (tra cui mIRC per Windoze95, con il quale non funzionano alcuni comandi standard come /away, /OP etc.). Il limite più evidente comunque è quello di poter entrare in un solo canale per client, il che vuol dire che usando AmIRC dovremo effettuare una connessione aggiuntiva per ogni canale (fare un /join #canale comporta anche un /leave del canale corrente). Però funzionano perfettamente le trasmissioni di files in DCC (Direct Chat To Chat), i privilegi degli operatori e i comandi più comuni, compresi Kick e Ban. Nel cassetto bin è contenuto l'eseguibile principale (da lanciare manualmente ogni volta), anche in versione ottimizzata per 030, e due tool di supporto, "SendChatNotice", che permette di mandare un messaggio contemporaneamente su tutti i canali (possibilità concessa solo all'operatore di rete) e C1ChatLink, quest'ultimo importante perché serve a linkare il nostro server ad un'altro, specificandone il nome e la porta.

Nella distribuzione viene anche inserito CLChatGUI, un client IRC (che utilizza MUI) che ci ha piacevolmente colpito per velocità e versatilità, dovute soprattutto al fatto che è concepito espressamente per l'uso con CLChat (ne sconsigliamo infatti l'uso con le chat IRC su Internet). Il client è abbastanza configurabile con suoni associati ad eventi, autojoin e altre piccole chicche, che restano però una goccia a confronto del mare di opzioni di AmIRC. Nella prova effettuata sia in rete locale sia su Internet, a parte qualche incompatibilità, come già detto, con i comandi, non sono stati riscontrati particolari problemi, in ogni caso l'utilizzo di C1Chat non è suggerito a chi ha bisogno di sicurezza, conformità agli standard e affidabilità, rimane tuttavia molto utile per chi ha in rete più Amiga e può avvertire la necessità di dover comunicare con le altre macchina in maniera veloce e senza troppi fronzoli.

AmIRC

Occupandoci di AmIRC prendiamo in esame uno di quei software tanto cari alla tradizione Unix (non per niente è un porting, ricompilato tra l'altro da un italiano), che ha dalla sua la consueta totale conformità agli standard, pena una fase di configurazione lunga e noiosa. Le richieste di sistema sono (stranamente) in questo caso abbastanza elevate, non tanto in quanto a potenza del processore, ma in quanto a memoria disponibile, che AmIRC consuma con voracità impressionante, tanto da portarci a consigliarne l'uso solo a chi dispone ALMENO di 8 mega di memoria fast che rappresentino il minimo indispensabile, ma ovviamente una quantità maggiore è benvenuta. L'installazione avviene in maniera classica, mettendo i file presenti nelle directory serv, db e bin nelle corrispondenti directory in AmiTCP: A tal proposito desidero aprire una parentesi: pur non utilizzando

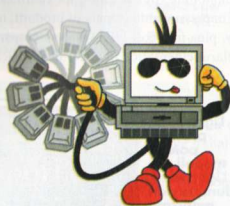


Un esempio di "messaggio del giorno".

AmiTCP come stack, trovo molto comodo averne una copia installata, sia per i tools di supporto, sia perché la struttura delle directory viene incontro a chi ha bisogno di un po' d'ordine sull'hard disk, condizione importante quando si ha a che fare con le telecomunicazioni. L'installazione non richiede (per una volta) di agire nel menù di database di Miami, il server, una volta configurato, va infatti lanciato da shell, con una stringa simile a quella presente nella documentazione. Quello che va invece controllato attentamente è il lungo file asci ircd.conf che va editato manualmente con un file editor (così come il file ircd.MOTD, per il quale valgono le stesse parole utilizzate per CLChat.motd). Il file di configurazione comprende varie linee, alcune necessarie, alcune consigliate, alcune non necessarie, come la famigerata K-Line, nota perché impedisce l'accesso al server. E' importante notare che eventuali parametri multipli (come ad esempio la lista dei server sui quali effettuare i link) vanno inseriti in un ordine di priorità inverso, cioè dal basso verso l'alto. Tra le linee più importanti, oltre alle prime che contengono le informazioni sull'hostname e dell'operatore, troviamo la P-Line, che specifica la porta sulla quale operare, utilizzando porte al di sotto della 1024, il server va lanciato dall'InetD, in caso contrario da shell, soluzione più frequente viste

le porte convenzionali che vengono usate per l'IRC. La I-Line è altresì importante: utilizzando le wildcard va qui impostata l'autorizzazione a collegarsi ai clienti, è possibile specificare password e l'utilizzo dell'Ident. Attenzione, perché un errore in questa linea può bloccare completamente gli accessi al server. La linea O non è necessaria, ma consigliata, perché permette di definire l'accesso allo stato di operatore di sistema (gli operatori possono, ad esempio, cacciare chiunque dalla rete con il temutissimo comando "Kill", mentre la C-Line contiene il database dei server con i quali linkarsi, editandola va specificato l'indirizzo remoto, porta ed eventuale password. La K-Line, come già detto impedisce l'accesso ad utenti rei di aver commesso qualche azione non permessa, come ad esempio l'utilizzo di BOT o CLONI, o peggio, generando un netsplit di proposito. Dopo aver impostato con cura e pazienza certissima ogni opzione, prima di lanciare il programma è opportuno controllare se la configurazione è corretta, il comando bin/chkconf serve proprio a questo, per evitare spiacevoli inconvenienti dopo aver dato il faticoso "Run". Come è possibile vedere, la fase di configurazione è lunga, ma permette di avere sotto controllo ogni più piccolo particolare, condizione necessaria a chi deve gestire un server di una certa importanza.

Effettivamente dopo aver testato con successo il programma, abbiamo riscontrato una ottima affidabilità, soprattutto in termini di sicurezza, ma d'altra parte è risaputo che l'Amy in rete è uno dei sistemi più "a prova di hacker" (anche per la sua limitata diffusione), inoltre è quasi impossibile da bloccare tramite nuke o simili (il nostro Miami è solido come una roccia), senza dubbio un'altra piccola vittoria sul bacatissimo mondo Wintel.



Continua il nostro interminabile viaggio tra le software house
Amiga presenti su Internet.

Produttività Amiga: i siti Internet - XIX -

di Marco Milano

Siamo alla diciannovesima puntata del nostro viaggio tra i migliori siti Amiga, tredicesima dedicata al software. Questo nostro viaggio dura ormai da un paio d'anni, ed è ancora ben lontano dalla conclusione. Ciò dimostra che il numero delle aziende che si dedicano in tutto o in parte ad Amiga è ancora grande, e che la loro presenza su Internet aumenta. Chiunque navighi per qualche giorno alla ricerca di produttori per Amiga troverà molto di più di quanto l'asfittica realtà di mercato italiana lasci pensare. Questa relativa abbondanza di siti amighisti è un segno molto positivo dell'interesse che ancora resiste ed in alcuni casi trova anche nuovi sviluppi sulle macchine Amiga.

Tuffiamoci dunque dove l'acqua è ancora alta, dove c'è ancora molta gente che lavora per Amiga, autentica "macchina dell'eterna speranza".

Lightspeed (<http://www.web-com.com/lightspd>)

Questo mese cominciamo con la grafica 3D: la Lightspeed è una software house che si dedica interamente a Lightwave, il celebre software di modellazione tridimensionale, per il quale ha realizzato un'impressionante gamma di prodotti, utility, plug-in e così via. Animazione pittorica, grafica inversa, leggi fisiche

realistiche, modellazione avanzata organica e del corpo umano, generazione capelli... non manca proprio nulla nell'incredibile produzione delle Lightspeed!

Come ci si poteva aspettare in un sito di questo genere, l'aspetto grafico è eccellente: sfondo nero, molte GIF animate ed effetti speciali, ovviamente 3D! Peccato che la struttura delle pagine sia invece un po' antiquata, con tanto testo e suddivisioni in pagine "lunghe" con separatori standard, senza frame. Non mancano i Link ai distributori, ci sono un catalogo completo on-line, una mailing list, ed infine il Link ad una nuova rivista dedicata agli utenti Lightwave, dal titolo di "Lighthavin". Abbiamo particolarmente apprezzato il catalogo on-line, una vera "perla": foto di tutti i prodotti e Link individuali a sottopagine che descrivono dettagliatamente e con numerose schermate il prodotto desiderato.

Il sito dispone anche di una sezione per ordinare i prodotti direttamente da Internet con la propria carta di credito (da qualunque paese del mondo, Italia compresa), ed è persino dotato della modalità di trasmissione dei dati tramite "server sicuro": ottimo!

I prezzi vanno dagli 89 dollari per "Fiber Factory" (generazione peli e capelli) ai 225 di "MacroForm 2.0" (potentissimo modulo di modellazione), e sono sempre notevolmente inferiori rispetto agli stessi Plug-In per le versioni Intel ed Alpha di

Lightwave: economie che solo Amiga permette, essendo parco nell'uso di risorse e multimediale "dalla nascita".

LogIX

(<http://www.nefins.net/show-case/LogIX>)

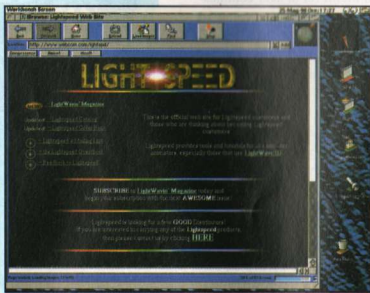
Il sito della LogIX, società sita nell'Iowa, ci colpisce subito per la sua originalità: una Home Page in stile classico, con il logo 3D in oro della società incorniciato da classiche colonne ioniche, uno splendido background ispirato all'Egitto dei faraoni, la foto dell'artista del giorno con tanto di Link culturale (al momento della nostra visita si trattava di Rodin, celebre scultore di fine '800) e l'altisonante motto della LogIX "We don't do a little bit of everything. We do it all" (Noi non facciamo un po' di tutto. Noi facciamo tutto). L'impressione iniziale è seguita dalla visita di un sito graficamente eccellente, ottimamente strutturato, con frames, indici laterali, decine di pagine ben realizzate e molte foto. Ma cosa fa la LogIX?

Si tratta di un gruppo di imprenditori, tecnici, programmatori ed utenti sia Amiga che PC, che portano la loro esperienza o la propria azienda in un network che ha come scopo la soddisfazione finale del cliente.

L'ampio ventaglio di attività gestite dalla LogIX comprendono la produzione di CD-ROM, software su misura per il cliente, configurazioni hardware personalizzate Amiga o PC e relativa installazione, uno studio musicale professionale a 32 tracce interamente digitale per produzioni di qualità, una sezione di ricerca e fornitura di dati scientifici, finanziari, medici, una dedicata alle riparazioni con tanto di biblioteca di manuali di servizio rarissimi, prodotti per la telecomunicazione, servizi di trasporto, e persino una sezione dedicata all'insegnamento musicale ed un centro di scienza dell'alimentazione. Organizzati, questi americani!

Una sezione fondamentale della LogIX è dedicata alla modellazione 3D, ovviamente tramite Lightwave: alcuni modelli ren-

La Lightspeed produce potenti moduli per Lightwave, dunque non mancano animazioni 3D nel suo ottimo sito, graficamente molto elegante. Peccato per la struttura delle pagine un po' antiquata.



derizzati dalla LogIX utilizzando Lightwave ed Amiga ed in vendita sul sito sono semplicemente stupefacenti! Ovviamente la LogIX esegue anche modellazioni 3D su commissione, soddisfacendo i requisiti di qualità delle produzioni broadcast. Un'altra delle decine di attività della LogIX è la realizzazione di siti in HTML. La sezione hardware tratta potenti configurazioni sia Amiga che PC, proposte a prezzi concorrenziali, ma il sito non dispone di una sezione per gli ordini on-line dei prodotti, che vanno richiesti via posta. La fede amighista della LogIX, nonostante le multiformi attività e la forte "contaminazione" con i PC, è comunque certificata dalle ampie sezioni dedicate alle ultime notizie Amiga e Lightwave e dai Link a "IBrowse".

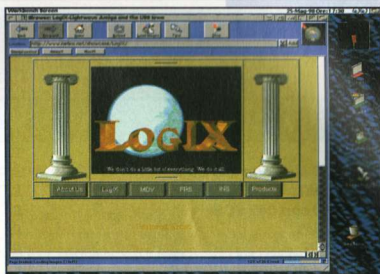
Lypens Software Productions
(<http://www.stack.nl/~hugo/vbsinfo.htm>)

Il sito della Lypens Software Productions in realtà non è un vero e proprio sito, in quanto è costituito da una sola pagina, per di più realizzata in stile obsoleto, con testo ed immagini semplicemente impilate di seguito, senza un minimo di programmazione HTML. Se non fosse per il bel colore turchese dello sfondo sarebbe tra i peggiori siti Amiga mai visitati.

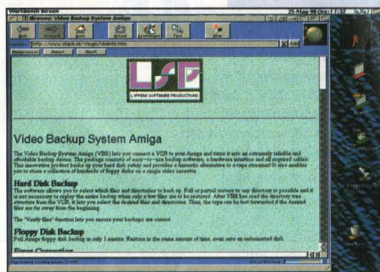
Ma il prodotto trattato è molto interessante: si tratta del "Video Backup System Amiga", o "VBS".

Questo prodotto hardware-software permette di connettere un videoregistratore all'Amiga ed utilizzarlo come mezzo di backup. La soluzione non è nuova, ed anni fa in Italia veniva realizzato un prodotto simile, ma ultimamente era diventato impossibile trovare qualcuno che ancora producesse questi sistemi. La Lypens lo fa ancora, e fornisce l'interfaccia hardware, tutti i cavi necessari ed un software di backup semplice ed intuitivo. Il software è dotato di funzioni potenti, talvolta assenti anche dai software per i più costosi tape streamer, come selezione di singoli file e Directory, Restore parziale, backup incrementale, lettura e visualizzazione dell'albero delle Directory presenti su ogni videocassetta, verifica della correttezza del backup, visualizzazione della posizione sul nastro in ore, minuti e secondi di ogni sessione di backup, correzione degli errori dovuti a problemi del nastro video, ottimizzazione per Amiga accelerati (velocità di backup sino a 130 MByte all'ora su un 68020 contro gli 85 raggiungibili su un 68000) possibilità di backup anche su floppy.

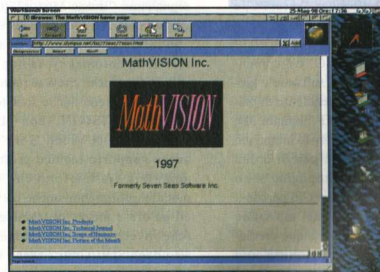
Per usufruire di questo potente software è



Originale e di grande impatto, il sito del "puffatore" della LogIX è decisamente tra i migliori siti Amiga dal punto di vista della struttura e dell'aspetto grafico. La classifica ed un po' megalomane Home Page è seguita da un sito molto ricco, con uso generoso di frame ed animazioni.



Se non fosse che ci piace il turchese dello sfondo, questo sarebbe tra i più brutti siti Amiga in assoluto: una sola pagina di testo! Il prodotto è però molto utile: permette il backup del nastro Hard Disk su videocassetta.



Stavolta non c'è nessuno sfondo a salvare il sito della MathVISION dalla palma di sito "veramente brutto"! Per fortuna che all'interno troviamo alcune immagini matematiche realizzate con il software di punta di questa azienda per "rifari gli occhi".

necessario avere il Sistema Operativo 2.0 o superiore, ma nel pacchetto viene inclusa la vecchia versione del software, che gira anche su 1.2! L'interfaccia hardware assicura la connessione tra qualunque modello sia di Amiga che di videoregistratore, utilizzando prese SCART o RCA.

Macrohard
(<http://www.dnaco.net/~pran/g/macrohard.html>)

Eccoci di fronte ad un sito di esplicita "militanza amighista": la home page è

addirittura abbellita da un fumetto in cui una donna rifiuta sdegnosamente il simbolo di Windows, gettandolo in un cestino su cui troneggia la scritta "Intel inside". Spassoso!

Questa esaltazione dell'Amiga ha delle ottime ragioni: la Macrohard infatti è un distributore e rivenditore di hardware e software per Amiga Power PC. I più veloci Amiga al mondo abitano qui, e l'architettura Intel fuori!

Accanto a Cyberstorm ed Infinity troviamo i primi software specificamente realizzati per PowerPC: Personal Paint 7.1 (57

TRAMARIN *snc*

Quadri ed impianti elettrici - Computer

Amiga 4000 new model	£.	2.950.000
Blizzard B1230 IV	£.	250.000
Blizzard B1260	£.	865.000
Blizzard 603e+ 160 MHz con 040 SCSI	£.	895.000
Cyberstorm 060 MKIII	£.	1.390.000
CyberPPC 604 180 con 040 SCSI	£.	1.495.000
Cybervision 3D 4 Mb	£.	395.000
Scandouber A4000	£.	170.000
Modem 33k6 soft + abbon. Internet	£.	385.000
Cabinet Micronik new model	£.	285.000
Telmex CD per A600/A1200	£.	195.000
Telmex CD 8X	£.	295.000
Piastrina 4 unità IDE per A1200	£.	70.000
Floppy 1.76 Interni/Esterni	£.	185/195
Cabinet SCSI multiunità	£.	180.000
Masterizzatore Panasonic 4X 8X SCSI	£.	795.000
Masterizzatore ATAPI 2X 6X con software	£.	675.000
ZIP Atapi interno con software	£.	245.000
RAM per Blizzard/Cyberstorm 16 Mb	£.	85.000
Kit Hard Disk 1700 Mb A1200	£.	345.000



IN ARRIVO SCHEDE GRAFICHE BVISION

Via Quari dx 25E - 37044 Cologna V.ta VR - Tel. 0442/411447

dollari), che come noto usa il processore PowerPC come velocissimo Blitter virtuale, ArtEffect 2 (\$ 174), che utilizza i moduli PowerEffect specifici per PowerPC, e MYST (\$57), il celebre gioco ora anche in versione PPC.

Per gli amighisti "non-RISC" c'è comunque una sezione dedicata a software e giochi per 680x0. Il sito è graficamente di bel-l'aspetto, non mancano GIF animate 3D, sfondi marmorizzati e numerose immagini; è però assente una sezione per gli ordini via Internet, e molte sottopagine sono ancora allo stato embrionale. Ciò perché il sito è ancora in costruzione, ma viene aggiornato costantemente, dunque crediamo che in futuro non mancherà una migliore organizzazione degli ordini.

MathVISION

(<http://www.olympus.net/biz/7seas/7seas.html>)

Un tempo si chiamava "Seven Seas Software", ora questa software house di Washington ha preso il nome dal suo prodotto di punta: "MathVISION", un potente software matematico con capacità video.

MathVISION, giunto alla versione 2.4, permette di visualizzare oggetti matematici e di variare i risultati visivi utilizzando le relative formule matematiche. Supporta l'Arexx, dispone di output IFF a 24 bit, supporta tutti i modi video Amiga, anche

AGA, il VideoToaster, la OpalVision ed altre schede grafiche Amiga.

Tra gli altri prodotti della MathVISION segnaliamo "Image Mirror", un pacchetto grafico stile Art Department Pro che può applicare effetti speciali quali torsioni, rotazioni, chromakey, fading ecc. sia ad immagini statiche che a sequenze video. Il prodotto viene anche fornito in bundle con MathVISION, con il titolo di "MathVISION Video Gold", che offre anche supporto tecnico gratuito per un anno (sia via telefono che via e-mail, modalità utilizzabile anche da noi italiani) ed un'ora e mezza di training telefonico (che invece offre la telefonata gratuita solo dagli Stati Uniti e viene fornito solo in inglese).

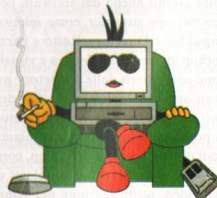
La MathVISION sta "purtroppo" sviluppando versioni del proprio software anche per piattaforme non Amiga, ma ci auspichiamo che questo sia un modo per restare economicamente "a galla" e poter sviluppare ancora le versioni Amiga, e non un preludio all'abbandono della nostra piattaforma.

Passando all'aspetto del sito, dobbiamo dire che è quanto di meno attraente si possa trovare su Internet: nessuno sfondo, un logo piazzato al centro ed alcune righe di ipertesto come Link alle poche sottopagine esistenti. Va bene la razionalità e la mancanza di fronzoli tipiche del matematico, ma un po' di gusto estetico non mancherebbe: non è proprio la matematica a

creare alcune tra le immagini più belle che si offrono al nostro sguardo? E MathVISION, che permette di visualizzare in tutto il loro splendore sul nostro Amiga, può avere un sito senza nemmeno un frattale di sfondo?

Per fortuna che c'è la sezione "Immagine del mese", che propone (sempre su anonime pagine grigie) le migliori immagini matematiche realizzate negli ultimi tempi con MathVISION. Questo mese c'è una splendida immagine con i colori dell'arcobaleno, dal titolo suggestivo di "cascata di numeri primi", che altro non è che la rappresentazione grafica di una arida serie di numeri primi!

Conclusioni



HOST CONTACTED

di Maurizio Bonomi (ear@skylink.it)

Dopo qualche mese passato con il singhiozzo, qualche temporanea ricomparsa torniamo a parlare assieme della "rete" e di tutto ciò che ci offre. Aminet ha ultimamente mostrato un'intensa attività dimostrando ancora una volta un instancabile vitalità, grazie anche ai programmatori Amiga, anch'essi instancabili e sempre "al lavoro". Ma partiamo subito con la navigazione di questo mese.

Aminet

Iniziamo immediatamente con un tool dedicato ai sempre più diffusi cyber-grafici; **MetalWEB** è un editor HTML WYSIWYG giunto alla versione 2.0. I programmi per Amiga dedicati alla costruzione dei siti WEB sono tanti, ma molti soffrono di diverse manchevolezze e/o difetti che ne impediscono la diffusione in ambiti più professionali. La professione del WEB designer è diventata molto richiesta ed è per questo motivo che la richiesta di software adeguato sempre più potente e versatile è diventata pressante. Se si tiene conto che sulle piattaforme rivali esistono programmi come FrontPage che, nonostante provenga da una casa software famosa per i suoi enormi bacini operativi a finestra, possiede una notevole potenza unita ad una facilità d'uso quasi disarmante. Se poi si va a guardare il prezzo si capisce di quanto Amiga ha bisogno di programmi non dico simili ma almeno quasi...

Passiamo ad un altro settore. Uno dei buchi più clamorosi del nostro OS riguarda la stampa; Workbench e AmigaOS non hanno un supporto per le stampanti definibile perlomeno "decente". Mi sembra inutile ricordare che ricorrere a programmi esterni come TurboPRINT et similia può essere una soluzione ma comunque non rappresenta l'approccio corretto. Con queste strade si rischia di trasformare AmigaOS in un gigantesco insieme di "toppe" cucite là dove le falle cominciano a logorare il sistema e chi lo usa. Per questo motivo l'uscita di un aggiornamento dell'OS diventa sempre più auspicabile e "desiderabile".

Nel frattempo se si riescono a trovare

delle toppe più o meno gratis, tanto di guadagnato... Per questo motivo la proliferazione di driver e print-enhancer si è fatta sempre più intensa nell'ultimo periodo, grazie anche all'introduzione sul mercato di stampanti a colori a basso costo (EPSON in primis). Tra questi ecco spuntare, questo mese, **PRTMan39** PrintManager, un gestore avanzato di code di stampa e stampanti. Se abbiamo, per esempio, più stampanti collegate, oppure il nostro regime di stampa è abbastanza elevato PrintManager ci permette sia di gestire più stampanti che di controllare una potente coda di stampa. Tramite questo controllo aggiuntivo possiamo fermare una stampa iniziata, mettere in pausa una serie di lavori in coda, cancellare stampe indesiderate (prima che partano a fare "danni"). PrintManager è un tool veramente utile ed è già un ottimo strumento di espansione del nostro AmigaOS. **HP_Deskjet600C**, **HP_Deskjet670C** e **ESCUtil** permettono, rispettivamente, di collegare due modelli di stampanti Hewlett-Packard e di gestire completamente la serie Epson Stylus Color. Anche in questo caso la presenza di un print-enhancer come TurboPrint o di un programma in grado di bypassare AmigaOS, è necessaria soprattutto se si vogliono produrre stampe a colori ad alta qualità.

I nostalgici di Unix e di tutto ciò che ruota attorno al più antico sistema-operativo del mondo, troveranno pane per i loro denti in **vim51big/bin/src** un porting evoluto del mitico quanto super-ostico VI, l'editor di testo delle workstation Unix. Il program-

ma "viaggio" completo di documentazione, sorgenti e, naturalmente, eseguibili. Una vera manna per i tutti gli X-fan...

Senza allontanarsi troppo dall'argomento "testuale" troviamo **VINCEd 3.60 Beta** un notevole esempio di tool per il potenziamento della shell. VINCEd risulta essere il più degno predecessore dell'oramai insabbiato KingCON (il cui sviluppo è fermo ormai da anni) proponendo non solo le stesse funzioni e la stessa potenzialità ma anche una serie di migliorie e aggiunte veramente interessanti. Per i precedenti lettori interessati al Vim ricordiamo che VINCEd fornisce anche un ottima emulazione vt100 ideale per la gestione di editor che fanno un uso massiccio di sequenze ESCape e così via. Perciò VINCEd si integra perfettamente con Vim e con tutti gli editor tipo VI che costellano l'archivio Aminet.

In quest'epoca di cambiamenti e incertezze la presenza di progetti "lanciati" verso il futuro fa ben sperare per gli anni a venire. Un esempio di questa proiezione ottimista e ottimistica è la **RTGMaster** un ambiente operativo (composto principalmente da librerie) che si assume una gravosa responsabilità: l'unione, la standardizzazione e la de-customizzazione della gestione grafica Amiga. L'hardware e il software del nostro computer hanno sempre avuto una caratteristica unione quasi "siamese" che rendeva difficile qualsiasi tentativo di "distacco". Per questo motivo il nostro OS è strettamente legato al sub-sistema dei chip grafici (ECS o AGA) ed è per questo che i primi device



Elastic Dream nella sua maestosità...

Effetti e deformazioni... tutto in tempo reale.



Il morphing è un gioco "da ragazzi"...



La configurazione prevede anche sfondi personalizzati... tutto rigorosamente a 24 bit.



grafici non-Commodore si integravano a fatica (passando per tortuose e vacillanti patch di sistema). Il concetto di RTG (Retargettable Graphics) si è fatto subito strada e ha, infine, preso il controllo di buona parte del nostro sistema operativo. Questo grazie a Picasso96 e CyberGraphics. RTGMaster non è un ulteriore sistema RTG per schede grafiche evolute, ma una sorta di ponte tra queste schede e il software applicativo e/o di svago. Mentre tramite le librerie RTG di Picasso96 o CGX è il SO che mette a disposizione le risorse, qui l'approccio è più diretto. Le librerie RTGMaster per-

mettono un accesso decisamente più BURST (e quindi più veloce) ai vari device grafici. I programmi che supportano queste librerie non sono moltissimi (esiste anche un'ottima versione di DOOM) ed è un peccato in quanto il concetto sviluppato nella creazione di questo sottosistema grafico è ottimo e ben congegnato. Decisamente esemplificativi le piccole demo presenti nell'archivio. Quasi quasi vale la pena installarlo solo per provarle... La comparsa e la diffusione delle prime schede PowerPC ha dato inizio alla genesi di diversi software compilati espressamente per questo nuovo processore. La poten-

za erogata da questo nuovo chip è già notevole, soprattutto se si pensa che il supporto a "basso-livello" non è ancora completo, dato che il Kernel del nostro OS rimane ancora in codice 68K. Anche in questo caso (come in tutti i casi di espansione hardware su Amiga) l'accesso alla nuova tecnologia avviene tramite toppe e raggrifi software. Come tutti voi saprete è in atto una sorta di "guerriglia" non armata tra Phase5 e Haage & Partner per la creazione e la diffusione del sottosistema di supporto per il PPC. Personalmente ritengo del tutto fuori luogo questa diatriba e sono convinto che tra i due contendenti quello che sta commettendo più errori è la Haage & Partner. L'idea di creare un sistema alternativo al PowerUP non è male, ma è sbagliato se non dannoso creare concorrenza. La Phase5 è, almeno per ora, l'unica costruttrice delle schede PowerPC, perciò ritengo sia l'unica che ne conosce perfettamente le caratteristiche hardware più intime. Il suo approccio un po' barocco (così lo definirebbero in Haage & Partner) è giustamente criticabile ma non per questa va combattuto. Per contro, Haage & Partner possiede il più potente e completo sistema di sviluppo su PowerPC e i suoi programmatori hanno idee da vendere. La soluzione sta in una sola parola: cooperazione. Dunque, la domanda nasce spontanea; sono meglio due sistemi completamente diversi e incompatibili o un sistema solo, più stabile e standard? Spero che la diatriba finisca in modo da evitare, almeno in questa piccola speranza hardware, la confusione e l'anarchia.

Per questo motivo i programmi per PPC che compaiono su Aminet hanno indicato il sistema su cui "girano": PowerUP o WarpOS (quello di Haage & Partner). Attenti, dunque, a queste indicazioni. VGBWOS e AtariPPC sono entrambi applicazioni per WarpOS. Il primo è un emulatore di Nintendo Gameboy (chessa come "viaggia"!!), mentre il secondo emula il nostro primo e defunto cugino, l'ATARI XL (il primo Atari su PowerPC della storia!!). Nella nostra redazione ancora nessuno ha avuto il "coraggio" e la disponibilità finanziaria per passare a PowerPC, ma sono sicuro che prima o poi qualcuno farà il grande salto, perciò tutti questi programmi verranno provati e recensiti. Personalmente il passaggio a PowerPC lo vedo un po' come una specie di progetto lontano visto che l'Amiga 2000 sembrerebbe ignorato dai costruttori di schede PowerPC. La fantomatica 2604 della Phase5 rimane un'idea o forse un progetto su carta... niente di più.

Mi sa che tutti quelli che si trovano nella mia situazione dovranno pensare seria-

mente al nuovo Pre-Box...

Prima di chiudere mi sembra doveroso richiamare l'attenzione ad un'altra interessante uscita Aminet: **LWPA** ovvero Lightwave Particle Animator, che sembrerebbe un prodotto valido (visto anche la corposità dell'archivio, 1 Mbyte!). Il nostro benamato Lightwave (che sembra ritornato nella mente "distratta" dei programmatori NewTek) soffre molto di questa situazione ambigua ma rimane comunque il miglior programma di animazione 3D disponibile per la nostra piattaforma. Questi plug-in e tool di supporto non possono altro che giovare a questo situazione... Il nostro Paolo Griselli è stato già allertato!

Elastic Dream: un esempio per il futuro

Parliamo di una applicazione veramente fuori dal comune: Elastic Dream per PowerPC. Nel CD del mese scorso avete potuto provare una versione DEMO di questo programma decisamente rivoluzionario. La bellezza di questo programma risiede proprio nella sua completa e decisa indipendenza dagli standard Amiga. Niente MUI, o ClassAct o GadTools, ma un'interfaccia che ricorda "pericolosamente" quella della KAI (una software house per Macintosh). La somiglianza più eclatante la si può riscontrare proprio con KAI: s Power GOO, un deformatore e morpher per Macintosh (che caso, anche la funzione è la stessa!). L'interfaccia è entusiasmante, esteticamente perfetta, facile da usare e intuitiva. Il programma permette di lavorare in Real-Time anche su macchine non PowerPC. L'eseguibile sembrerebbe essere di tipo FAT (cioè possiede sia codice 68K che PowerPC) perciò la sua ottimizzazione dovrebbe essere perfetta in entrambe le configurazioni. Chiaramente ElasticDreams è un'applicazione che richiede Amiga super-pompata. Scheda grafica veloce, PowerPC o almeno 68060 (il 68040 dei 4000 è troppo castrato) e tanta RAM. Ma visto che la guerra di mercato si è aperta su altri fronti, l'hardware potente dovrebbe essere un requisito minimo per qualsiasi computer "serio". I 1200 base, o peggio, i 500 i 2000 e i vecchi 3000 lisci non sono più macchine competitive e vanno perlomeno aggiornate. Nessuno vuole fare discriminazioni, ma se vogliamo vincere questo è il prezzo da pagare. ElasticDreams è uno dei tanti programmi che vogliono contribuire alla rinascita di Amiga "costringendo" gli utenti indecisi ad aggiornare i propri sistemi. Se la tendenza del software è questa non si può che essere ottimisti e dare fiducia a

questi intraprendenti programmatori.

Nel frattempo qui in redazione siamo alla ricerca dell'eventuale distributore nazionale o europeo per poter richiedere una versione da provare. Non vi resta che attendere ancora un poco...

AI annuncia a Londra...

Era da tempo che aspettavamo un segno, un movimento e qualche iniziativa più decisa da parte di "quelli" di Amiga Inc. Nei giorni di stesura di questo articolo a Londra si sta tenendo il World of Amiga. Giovedì 15, il giorno di apertura della fiera, AI ha tenuto una conferenza stampa. Noi non eravamo presenti (purtroppo), ma internet c'è anche per questo... Eccoli, in sintesi cosa hanno detto.

Dopo un anno e passa, Amiga Inc. ha finalmente spiegato la propria visione del futuro di Amiga e della sua tecnologia.

Jeff Schindler, il general manager di Amiga Inc. e Jim Collas, il vice-presidente della produzione di Gateway 2000, hanno presentato un progetto per i prossimi due anni che mira a riportare Amiga in una posizione d'attacco nel mercato informatico.

Il principale obiettivo progettuale di Amiga Inc. è quello di rilasciare entro 18 mesi un nuovo sistema con piattaforma hardware "aperta". Basato su una CPU altamente integrata, un nuovo e super-veloce sistema di accesso alla FAST RAM e sistema di coprocessori multimediali, il nuovo Amiga dovrebbe permettere di raggiungere e infine superare la concorrenza. A detta di Jeff Schindler, il nuovo Amiga potrà essere fino a cinque volte più veloce di un sistema basato su Pentium II.

Questo sottosistema di coprocessori multimediali sono il risultato di una ricerca svolta da aziende leader nel settore della produzioni di chip grafico/multimediali (3DLabs, S3 o Matrox?). Questi processori permettono un livello di gestione delle risorse multimediali così enorme che fino dieci anni fa il più grande supercomputers non sarebbe stato capace di riprodurre lo stesso numero e qualità di effetti. Per tutti quelli di voi che in questo momento stanno urlando allo scandalo Schindler ha qualcosa di importante da specificare riguardo a questo chip. Non saremo di fronte ad un altro ed ennesimo chipset alla AGA che relegherebbe Amiga nel settore delle macchine fuori-standard, ma bensì ad un sottosistema grafico altamente programmabile (ed aggiornabile) che permetterà di integrare nuove tecnologie multimediali anche dopo la sua

uscita. Questo permetterebbe di aprirsi a nuovi standard come per esempio l'MPEG4 o il QuickTime 3.0 (che già ha visto la luce in questi giorni).

Ma che fine ha fatto il nodo cruciale che tutti gli amighisti del mondo sperano di sciogliere cioè il sistema operativo?

Il percorso di sviluppo del sistema operativo ha subito modifiche significanti. Oltre all'annuncio che OS 3.5 verrà rilasciato in seguito all'uscita di un OS di tipo transizionale (l'attesissimo OS4.0), AI ha dichiarato anche quali caratteristiche dovrà offrire in modo da integrarsi sia con l'hardware "in arrivo" che con i sistemi già presenti sul mercato. Questo nuovo OS oltre ad avere una netta inclinazione per il multimediale, vanterà un altissimo livello di integrazione con Internet ed un'elevata capacità di sfruttare al meglio l'hardware ospite. Il nucleo del nuovo OS verrà sviluppato in joint-venture con sviluppatori esterni; tra questi si è parlato di SUN e del suo Java, di Be con il suo bellissimo BeOS, di Linux e di altri sistemi operativi egualmente interessanti o innovativi (e io mi chiedo: chi altro?). Un annuncio finale e definitivo riguardo a questi progetti sarà diffuso entro e non oltre 30 giorni.

Il sistema transizionale (l'OS 4) verrà fornito a tutti gli sviluppatori perché possano aprire Amiga alle schede PCI (previste nei nuovi Amiga) e perché si preparino in tempo alla creazione di applicazioni dedicate al nuovo hardware.

Il transitional OS4.0 (così è chiamato) non ha ancora una data di nascita ben precisa e AI si riserva di annunciarne l'uscita ufficiale solo quando le linee progettuali saranno definitivamente delineate. Non si sa neanche se rimarrà un sistema solo di sviluppo o se sarà disponibile anche per i normali utenti. Purtroppo i tempi si allungano ancora e questa è ancora l'unica nota dolente. Nonostante queste incertezze l'enfasi con cui AI sta preparando al prossimo futuro fa ben sperare. AI ha inoltre annunciato una sorta di "convergenza digitale" che dovrebbe avvicinare Amiga agli altri sistemi concorrenti, permettendo di aprire il piccolo mondo di Amiga ai grandi sistemi professionali (e qui ho il sospetto che ci sia lo zampino della HiQ e dei suoi bellissimi Siamese systems).

Nei progetti di AI vi sono anche nuovi sistemi multimediali, internet box (computer dedicati alla sola connessione in rete), console, Home computer e workstation super-professionali a prezzi da "brivido" (in senso positivo).

Ora, dopo la solita, bellissima, quanto intangibile, marea di bei propositi e successi annunci, staremo a vedere se finalmente uscirà qualcosa di concreto. Anche solo

qualche grammo di silicio, basta che qualche cosa faccia la sua comparsa al più presto. Questi annunci sono tanto confortanti, ma contribuiscono anche alla crescita della nostra "ansia" e delle nostre preoccupazioni. Annunciate un po' meno e fate un po' di più, mi verrebbe da dire... Oppure, dite quello che volete, ma intanto fate, fate e fate.

Un buon esempio lo abbiamo avuto da Phase5 che ci ha dato poche notizie (qualche volta le novità di Phase5 bisogna andarselo a cercare...) ma ha tirato fuori tanti prodotti e ha contribuito ad aumentare le nostre speranze. Anche AI dovrebbe fare così. L'OS 3.5 sembrerebbe del tutto abbandonato (lo hanno ritenuto un inutile spreco di forze), visto anche il bisogno immediato di aggiornare l'hardware, prima ancora del sistema operativo. Questa può essere un'ottima idea solo se questo faticoso aggiornamento hardware avverrà nel minor tempo possibile.

Forza Jeff Schindler & company, ora che avete "annunciato" rimboccatevi le maniche e lavorate. Ne abbiamo proprio bisogno!

Conclusioni

Anche questo mese credo di aver soddisfatto tutti gli affamati di novità, sia quelli che volevano sentire parlare di Aminet che quelli che volevano le ultime novità presenti su internet. I prossimi mesi potrebbero (il condizionale è decisamente d'obbligo) essere decisivi per noi e per il nostro computer. Siamo in una condizione poco privilegiata, dove basta un errore per vedere rovinosamente bruciati tutti questi anni di "passione". Anche noi come AI siamo chiamati a contribuire attivamente nel processo di rinascita della tecnologia Amiga. Dunque, anche nel nostro piccolo, cerchiamo di fare il nostro meglio perché tutto questo si avveri il più presto possibile.

Forza e coraggio...



Una "sterile" polemica...

di Maurizio Bonomi (bonomi@skyllink.it)

S spesso ci si rende conto di quanto sia pericoloso abituarsi a ciò che quotidianamente ci accade attorno, negativo o positivo che sia. La passività, l'indifferenza e, di conseguenza, l'omertà sono i mali peggiori che divorano il nostro tempo. Nell'informatica una parola forte come "omertà" certamente non è applicabile, direi piuttosto che si può parlare di cocchia ceita e di "sindrome da gregge". La facilità con cui, chiunque possieda un computer, cade nella trappola delle grandi società del regno informatico, è inversamente proporzionale alla quantità di interesse e di "cultura" che l'individuo possiede. Come in tutti i fenomeni sociali, le pecore sono sempre tante e "ragionano" solo quando sono in "gregge", ma c'è comunque un pastore che le indirizza. Non voglio assolutamente dare un nome a quel pastore (anche se nelle nostre testoline di amighisti "bacati" si profilerebbe un solo nome) solo per motivi di "originalità", fatto sta che molti di noi non vogliono far parte di quella massa, di quel gregge. Gli amighisti fanno parte di una categoria ristretta, quasi ristrettissima di persone che dividono solo la passione per il loro computer, non i pensieri, le idee o l'identità. L'amighista classico ha una sua unicità, un suo credo che lo contraddistingue sia dagli altri amighisti che dall'intera "massa informatica". Noi non abbiamo preso il nostro computer perché lo ha preso il nostro vicino e vogliamo dimostrarci che anche noi POSSIAMO. Noi non abbiamo comprato Amiga "perché vogliamo far rullare Tomb-Raider come fanno tutti gli altri". Noi abbiamo acquistato Amiga perché crediamo sia un gran computer, perché vogliamo coltivare la nostra "personale" passione per l'informatica senza cercare paragoni con chichessia.

Dopo questa filosofica introduzione darsi inizio a questa pura e semplice (e anche sterile, in quanto non inquinata da alcun agente esterno) polemica di "fine primavera".

Ancora una volta abbiamo assistito alla crescita inesorabile della mala informazione, della superficialità e della disonestà. Nel campo delle riviste informatiche il panorama si fa sempre più oscuro e incerto. L'anarchia dilaga, i furbi e gli sciacalli marciano sempre più forti e compatti. Ma veniamo al dunque... Cominciamo dal primo caso realmente esemplificativo. Negli ultimi mesi, sfogliando una rivista del mondo Macintosh, ho colto l'occasione di leggere attentamente le recensioni di due programmi arcinoti nell'ambiente Amiga: Cinema 4D e LightWave. Questi due programmi, nati e cresciuti su Amiga, sono approdati sulla sponda della mala multicolore solo da qualche mese. In entrambi le recensioni nessuno dei "serissimi" e "competenti" redattori ha pensato bene di ricordare da che piattaforma provenivano entrambi i software. Per Cinema 4D passi (il programma non ha avuto una così grande diffusione), ma per Lightwave la cosa si fa scandalosa. Per quest'ultimo si è addirittura parlato di una presunta genesi sulle piattaforme WINTEL! Una frase che ha quasi sapore di bestemmia, oltre a dimostrarci una pura e dannosa fondania! Dannosa sia per il distributore sia per l'utente che per la rivista. Il secondo caso arriva diretto dalle sponde dell'antico Tevere dove è nata e "cresciuta" una pubblicazione bimestrale (o forse trimestrale... quadrimestrale... boh... chi lo sa) dedicata al mondo della computer-grafica. Il suo direttore (famoso tra gli abitanti del pianeta-amiga) è arcinoto tra gli amighisti soprattutto per il suo "super-presenzialismo" e per la facilità con cui ha vinto diversi concorsi di computer-grafica.

Un presenzialismo un po' sospetto in quanto in nessuna manifestazione prettamente amighista ha mai messo piede. Il soggetto in questione ultimamente si è inventato prima giornalista e poi direttore, creando una testata con diversi spunti e idee interessanti, ma afflitta da problemi di distribuzione e puntualità che ne hanno impedito una più massiccia diffusione. Fino a qui niente di male. Ma purtroppo il "novello" direttore ha commesso (o forse voluto commettere) lo stesso errore che commise un'altra rivista informatica (ex testata Comemoriana) e questo è il vero motivo che scatenò la mia personale e "sterile" polemica. La sua testata si dichiara multi-piattaforma, dedicata a tutte le tipologie di personal-computer (Amiga compreso) ma sfogliandola si scopre quanto sia, invece, monotematica. Si parla di Lightwave, di Imagine, di POV-Ray (che più multi-piattaforma di così si muore) ma in nessuno di questi articoli si fa riferimento ad Amiga (se non con laconici "è" o "un programma per Amiga ma adesso è finalmente approdato su piattaforma WINTEL!!"), le foto sono per la maggior parte grabbate da schermi Microsoft e le news parlano solo di "piccioni" e "mele bacate". Si arriva addirittura a ignorare le novità che riguardano "questi poveri illusi Amighisti"; come l'uscita di Imagine 5.5 e lo sviluppo in corso per la versione 6, l'apertura ufficiale di POV-Ray verso Amiga, l'uscita delle schede PowerPC di phase5 e i progetti di rinascita.

Il signor direttore di tale rivista dovrebbe ricordarsi che solo e solamente grazie ad Amiga è riuscito a realizzare e portare avanti le sue ambizioni. Altrimenti a quest'ora sarebbe uno dei tanti PCisti impegnati a fare gare di prestazioni a colpi di MIPS e RAM... uno del famoso "gregge"! Dedicare il giusto spazio ad Amiga sarebbe prima di tutto una dimostrazione di intelligenza e di imparzialità, ma soprattutto un piccolo segno di perpetuo ringraziamento. Una sorta di "ex-voto" (anche se mi sembra un termine un po' esagerato)...

Se ciò non fosse possibile non voglio sapere il perché o il percome di questa scelta, invito solo ad eliminare la parola Amiga dalla copertina della rivista! Gli amighisti sono degli illusi? Forse sì, ma fessi no! E' ora di finirla con queste ipocrisie, con questi raggiri e inganni.

Invito gli interessati a rispondere ufficialmente a queste mie "passionali" critiche, portandomi le loro motivazioni, le loro idee magari aprendo un dibattito costruttivo in merito.

Nel frattempo mi ritorna in mente un invito che feci nella precedente polemica con l'altra rivista: meglio una birra con gli amici che un "deca" sprecato.

E allora, buona birra a tutti!

BeBop Lightwave: simulare per comunicare

di Paolo Griselli (griselli@skylink.it)

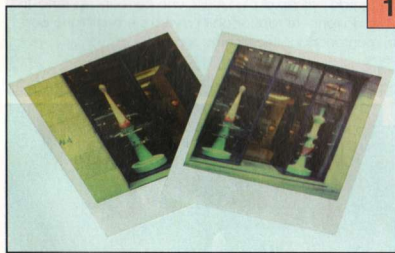
Anche questo mese l'argomento del tutorial prende spunto da un progetto di visualizzazione realizzato grazie all'ausilio di Lightwave3D: il riallestimento (temporaneo) della vetrina di una nota gioielleria di Via Montenapoleone a Milano. Si trattava in sostanza di fornire un'alternativa alla disposizione e colorazione corrente degli elementi della vetrina al fine di rinnovarne l'impatto visivo in vista del prossimo autunno, termine entro il quale si sarebbe pensato ad una nuova soluzione creativa. Le modalità con cui muoversi erano innumerevoli: i moduli componenti i due totem esposti potevano essere spostati, ruotati, ricolorati a piacimento, così come le quinte. Il problema grosso era trovare il modo di presentare le varie alternative in maniera convincente. Offrire un punto di vista realistico su un oggetto che ancora non esisteva. Lightwave ci ha permesso di ottenere questo effetto, grazie alla realizzazione ed al rendering di variazioni (virtuali) della veduta esterna del negozio. Nel tutorial abbiamo descritto le modalità

con cui è stato affrontato il lavoro a partire dal sopralluogo fino alla scelta delle texture da applicare alle quinte ed ai totem. Una nota: per la resa finale su carta delle immagini generate ci siamo avvalsi di

una Stylus Photo (Epson) con carta speciale fotografica, ottenendo risultati veramente impressionanti, in rapporto al costo dell'hardware utilizzato. Non ci resta che passare ai fatti: buona continuazione.



1



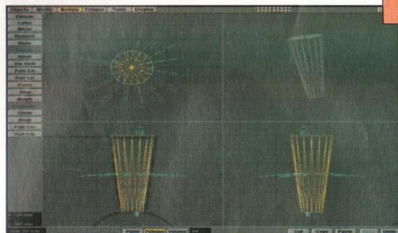
Il primo passo da compiere in un lavoro di visualizzazione è procurarsi la documentazione ed i riferimenti necessari nell'opera di ricostruzione ambientale. Nel nostro caso tutto ciò si è tradotto in un semplice sopralluogo. Armati di Polaroid abbiamo fotografato la vetrina da varie angolazioni, il tutto cercando di pensare a quali, tra gli elementi presenti nella realtà, fossero quelli da tenere in maggiore considerazione. Alcuni bozzetti riportanti gli ingombri dei pezzi componenti i due totem ci hanno poi permesso di affrontare velocemente la fase della modellazione.

2

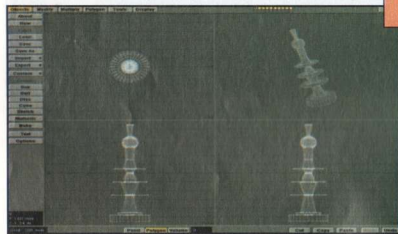
Attivato il Modeler, abbiamo subito impostato come sfondo le immagini raffiguranti i due totem, in precedenza acquisite tramite scansione. Per fare ciò ci siamo avvalsi del pannello BImage accessibile attraverso il menù DISPLAY. Oltre al caricamento dell'immagine, il pannello permette anche il suo corretto dimensionamento inserendo negli appositi campi le valori direttamente ricavati dalle quotature riportate sui progetti.



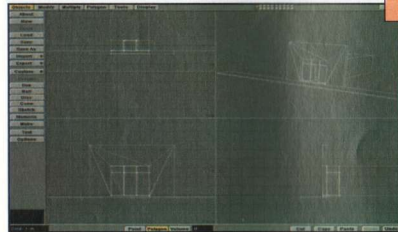
Il lavoro ha avuto finalmente inizio con la modellazione della prima sezione di cono posta sul totem di sinistra. Dopo aver capito la natura dell'oggetto da modellare (un semplice spin di poligoni) abbiamo provveduto a ricostruire il profilo dell'elemento. Dopo aver aggiunto i singoli punti posti ai vertici del poligono generatore (tasto POINTS del menù POLYGONS), con il tasto MAKE abbiamo creato la sezione. La funzione DRAG (menù MODIFY) ci è stata d'aiuto per gli aggiustamenti del caso.



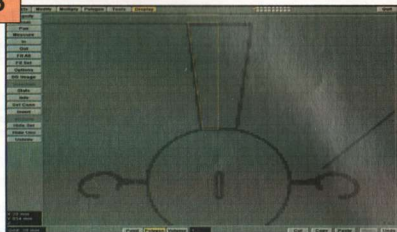
Come già detto ogni elemento del totem è stato considerato individualmente. Questo ha implicato l'assegnazione di un singolo materiale per ciascun oggetto modellato. Tramite il tasto "q" abbiamo attivato il pannello CHANGE SURFACE ed assegnato un materiale nuovo all'oggetto, rinominando in maniera da renderlo facilmente individuabile rispetto agli altri.



Via via che i pezzi venivano approntati e dotati di superficie propria, abbiamo provveduto ad esportarli nel LAYOUT. Per controllare che le proporzioni tra i due totem fossero corrette abbiamo richiamato nel Modeler tutti gli elementi ricostruendo le loro esatte fattezze. Appurata l'assenza di imperfezioni (almeno in termini di scala e dimensioni), siamo passati alla costruzione del negozio.

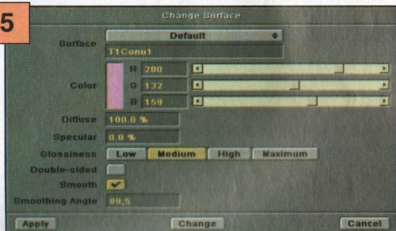


3



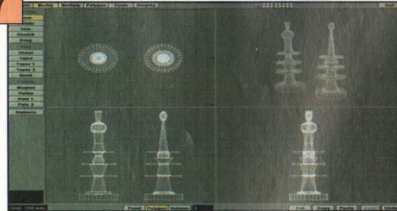
Passati in modalità PICK POLYGONS (tastierino in basso) abbiamo selezionato il profilo appena creato. Per meglio controllare la funzione LATHE, in seguito invocata, ci siamo spostati sulla vista dall'alto. Invocata la funzione abbiamo definito la dislocazione dell'asse attorno al quale eseguire la rivoluzione, posto esattamente al centro del solido in via di modellazione. Con il tasto "n" abbiamo attivato il pannello numerico relativo alla funzione invocata. Inseriti i valori da noi ricercati (360 gradi per la rotazione e 40 come numero di sezioni). Dopo essere usciti dal pannello è stato sufficiente premere ancora una volta il tasto ENTER (o INVIO) per veder generato l'oggetto finito.

5



L'operazione di modellazione dei restanti pezzi del totem è rimasta invariata rispetto a quanto descritto sopra. L'unica nota riguarda l'utilizzo di più LAYER, uno per ogni oggetto, in maniera da rendere rapportabili i diversi elementi l'uno con l'altro, mantenendoli fisicamente separati.

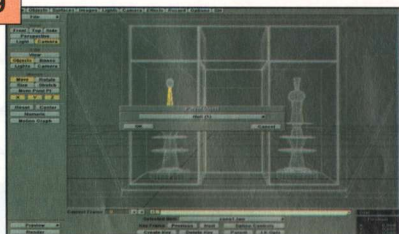
7



Per la costruzione del negozio abbiamo cercato di spendere meno tempo, lavorando più in funzione dell'applicazione delle corrette texture, piuttosto che sulla riproduzione esatta delle geometrie degli oggetti. Comunque sia, è stato fatto un largo uso del tool EXTRUDE e BEVEL, applicati opportunamente sui poligoni di precostituiti parallelepipedi. Gli operatori booleani (tasto SHIFT+"b") ci hanno permesso di riprodurre la sezione a "T" del telaio della vetrina semplicemente intersecando i detti solidi adeguatamente dimensionati. Molta cura è stata dedicata all'assegnazione dei corretti materiali: il negozio, la vetrina, i muri esterni ed i marciapiedi fanno parte di un unico oggetto. Assegnare ad ogni sua parte il corretto materiale è stata un'opera tanto lunga quanto necessaria.

Passiamo ora nel Layout. Dato che lo scopo della visualizzazione era quello di fornire un'alternativa alla disposizione attuale degli elementi dei totem, abbiamo provveduto alla loro riorganizzazione. Trovato un equilibrio fra novità e pulizia formale, abbiamo imparentato tutti gli oggetti a due null object (uno per totem) preventivamente aggiunti.

9

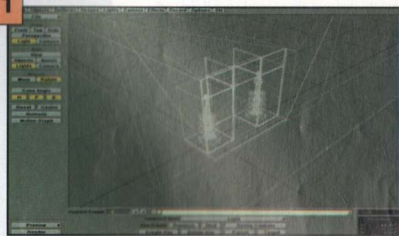


10



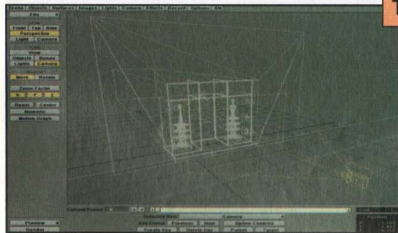
Entrambe sono state posizionate di fronte al negozio, una alla destra, l'altra alla sinistra dell'ingresso. Abbiamo in questo modo cercato di riprodurre un'illuminazione in grado di far risaltare gli oggetti, senza troppi compromessi in termini di realismo. Per il corretto posizionamento ed orientamento degli spot abbiamo fatto largo uso dell'opzione VIEW LIGHT del Layout.

11



Gli spot interni, sebbene fossero in grado anch'essi di proiettare ombre soffici, sprigionavano ciascuno una luce di intensità pari 15 (scala di Lightwave...), questo per evitare di avere una scena eccessivamente illuminata. L'orientamento ed il posizionamento sono stati ricavati dall'osservazione delle Polaroid in nostro possesso.

12



La mappatura degli oggetti ha richiesto l'impiego di texture matematiche (il marciapiede, l'interno del negozio) e di brush dalle origini più disparate (Tutto Città, illustratori più o meno famosi, painting, archivio di Lightwave ecc.). In figura ve ne mostriamo solo alcune di quelle impiegate per tutte le prove da noi renderizzate.

13



14

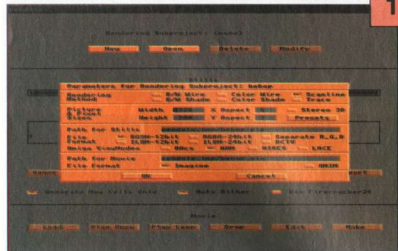
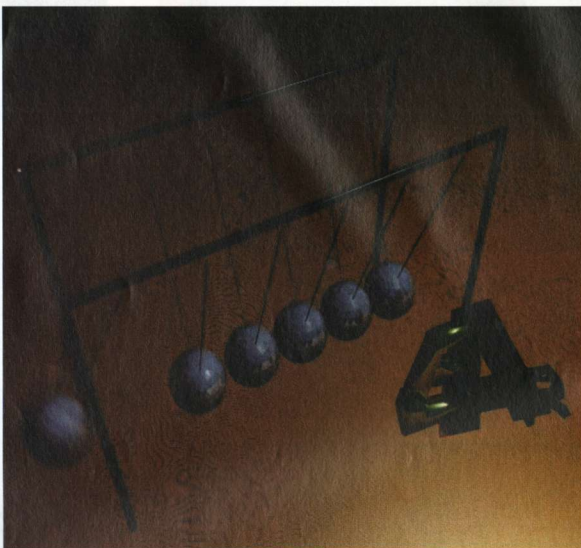


Il risultato delle nostre fatiche è sciociato nella realizzazione di sette stampe di sicuro impatto (grazie anche alla Epson Stylus Photo e alla sua costosa carta fotografica) ottime per rappresentare in anteprima un'idea ad un committente, senza problemi di interpretazione o compromessi in genere. Le immagini presentate erano l'esatta rappresentazione di quanto pensato per il

Imagine Be-Bop

di Andrea Favini

Bentornati a tutti, questa volta abbiamo intenzione di accontentare chi di voi non vede l'ora di generare un'animazione. A meno che voi non abbiate un Amiga 68060 Inside e tanta RAM quanta pazienza, quello che si può fare con Imagine in un tempo ragionevole, si limita a piccole animazioni. La volta scorsa ci eravamo lasciati con la costruzione di un orologio. L'intenzione iniziale era quella di animarne il pendolo ma ripensandoci bene la cosa è fin troppo banale. Mentre inizialmente stavamo girovagando per il ciclo editor cercando di impostare una fatturata decente per il pendolo ci è venuta in mente un'animazione vista anni fa (ai tempi d'oro) sullo schermo di un 2000 nella vetrina di un negozio. Si trattava di una serie di sfere delle quali compievano movimento solo quelle laterali tramite l'effetto di trasmissione dell'urto. Forse l'idea può sembrare un po' "arcaica", comunque è carina. Che ne dite, cominciamo?



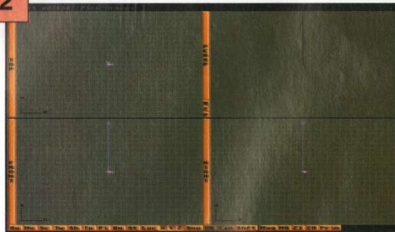
1

Dobbiamo impostare un progetto. Selezioniamo quindi la voce "New" nel menu Project. Immettiamo il nome del progetto. Una volta scritto nel gadget di testo, ci penserà Imagine a generare un cassetto con quel nome e il suffisso ".imp". Serve ora un sottoprogetto contenente i parametri per il rendering. Clicchiamo dunque su "New" in alto a sinistra.

Immettiamo un nome per il subproject e dopo avere premuto enter ci avventuriamo nell'intricato pannello dei parametri. Partendo dall'alto troviamo il metodo di rendering. Attenzione che qualità implica più tempo quindi se siete animati da uno spirito masochista scegliete "Trace", se avete pazienza "Scanline" se non volete attendere "Color Shade". Per avere un'animazione facilmente visualizzabile è consigliabile usare metodi ILBM (12 o 24bit) piuttosto che RGBN. Per il resto possono andare bene i parametri di default.

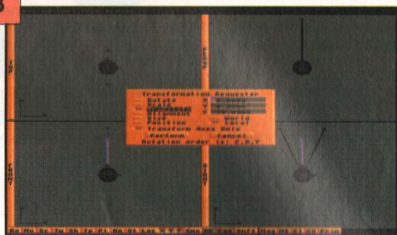
Portiamoci ora nel "Detail editor" per costruire gli oggetti necessari. Aggiungiamo inizialmente un tubo (Add/primitive) di raggio 1 e lunghezza 200. Così facendo abbiamo generato un filo di quelli che dovranno sostenere le palle. Ora prendiamo l'oggetto e scegliamo Trasformazione nel menu Object. Clicchiamo su rotare e immettiamo 20 gradi intorno all'asse x. Ripetiamo le operazioni fatte generando un'altro filo, solo che questa volta lo incliniamo di -20 gradi. Tramite la funzione Mv spostiamoli in modo da fare coincidere le estremità inferiori, dove andremo poi a posizionare una sfera di raggio 30.

2

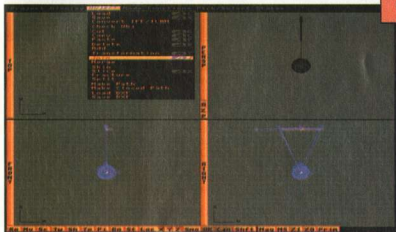


Aggiungiamo ora un tubo di lunghezza circa 130 e raggio 3 il quale sarà più o meno un perno. Spostiamo il centro dei suoi assi nel suo centro usando Transformation/Translate immettendo la metà della sua lunghezza nella casella Z e cliccando sul bottone "Transform axes only".

3

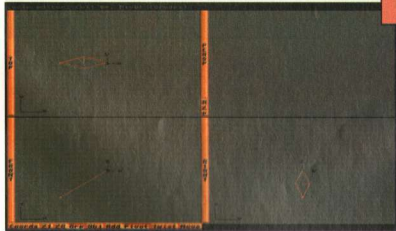


4



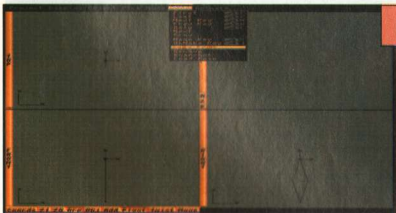
Diamo attributi a piacere all'oggetto (preferibilmente metallici) e salviamolo. Portiamoci poi nel Cycle Editor. Qui andremo a definire i movimenti che dovranno compiere le palline. Al centro delle finestre troviamo un'apiccola terna di assi. Cliccando nel suo centro, tenendo premuto il pulsante e trascinando il mouse vengono tracciati dei rombi, ai quali andrà poi associato un oggetto. Facciamo dunque questa azione trascinando il mouse verso sinistra nella vista Top fino ad ottenere un rombo di diagonale maggiore pari all'altezza totale del nostro oggetto (aiutiamoci azionando le Coordinate). La piccola linea all'interno del rombo rappresenta l'asse Z dell'oggetto ciclico.

6

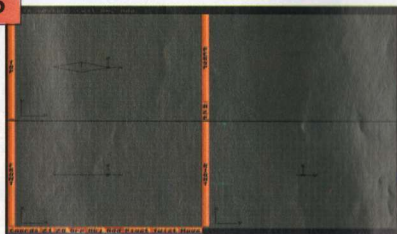


Introduciamo ora il concetto di key-frame. Pensiamo a quanto sarebbe lungo definire il movimento di un oggetto se dovessimo per ogni frame definire la posizione. Nel caso dei moti ciclici con Imagine basta definire due posizioni e il numero di fotogrammi tra di esse, ci penserà poi il programma a impostare le posizioni intermedie. Alla cella 0 è associata di default un key-frame non eliminabile. Come detto prima imposteremo in questa sede solo key-frame agli estremi imponendo una velocità angolare costante, cosa che in realtà non accade. Nel menu Cell cerchiamo Goto e immettiamo il valore 19 alla richiesta della cella a cui saltare. Sempre con la funzione Pivot giriamo il rombo fino a portarlo in posizione verticale. Torniamo ancora nel menu cell e stavolta scegliamo Make key. Abbiamo dunque impostato la frame 19 (ventesima) come key-frame.

8



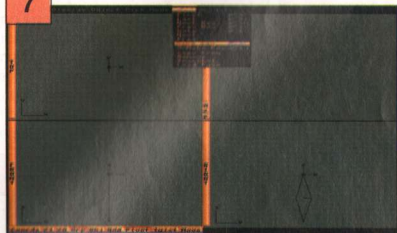
5



Lo ruotiamo di 90 gradi intorno all'asse z, con la funzione Transformation/Rotate e lo posizioniamo con Mv sopra ai due fili in modo da conglungerli. Fatto questo tenendo premuto Shift prendiamo uno ad uno tutti i pezzi. Attenzione che il primo ad essere selezionato sia proprio il perno per ragioni di centratura e simmetria. Se abbiamo svolto l'operazione in

Scegliamo ora Pivot nel menu Mode. Questo ci permette di compiere una rotazione intorno all'asse z. Clicchiamo nel punto di fine del rombo nel pannello Front e trasciniamolo in basso di circa 45 gradi (aiutiamoci con la griglia). Questa sarà la posizione di partenza della sfera di sinistra. Premettiamo già ora che per ragioni di spazio imposteremo un movimento non molto naturale, ma una volta capito l'uso delle Key-frame e con un pizzico di pazienza in più non sarà difficile rimediare.

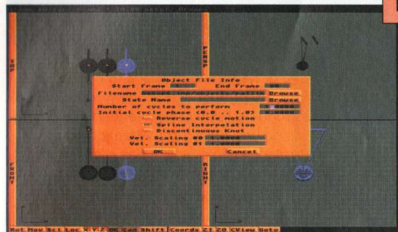
7



Ora siccome quando la pallina batte contro le altre si ferma facendo compiere il movimento a quella dalla parte opposta, dobbiamo inserire un numero di frame in cui resta, ferma pari a quelle necessarie per il movimento dell'altra. Quindi andiamo con Goto alla frame 59 e di nuovo utilizziamo "Make Key". Infine portiamoci alla cella 79 e selezioniamo nel menu Cell la voce "Copy From" e nel gadget inseriamo 0. Di nuovo "Make Key".

Portiamoci con Goto alla cella 0. Selezioniamo ora nel menu Mode la funzione Assign. Clicchiamo nel punto finale del rombo e nel requester successivo andiamo a cercare l'oggetto generato prima. Vediamo ora come verrebbe il movimento. Nel menu

Anim selezioniamo Make e dopo avere atteso la generazione delle frame intermedie selezioniamo dallo stesso "Play loop". Tramite il pannello di controllo possiamo modificare la velocità. Salviamolo e ripetiamo le operazione con il simmetrico, solo che questo dovrà partire fermo, dopo 10 frames alzarsi, compiere il movimento in 20 frames e riposarsi ancora per 10.

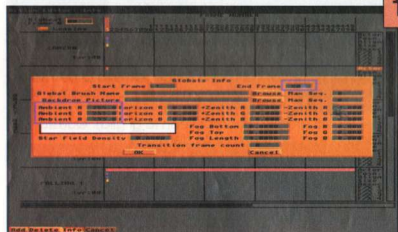


10

Carichiamo ora il secondo, diamogli il layer 2 e mettiamolo nella sua posizione. Non aggiungiamo sorgenti di luce in quanto imposteremo una luce ambientale nell'Action editor.

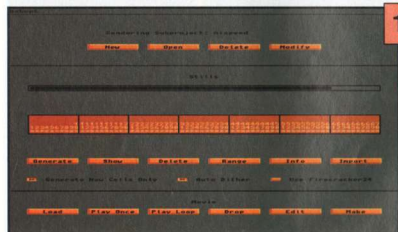
Selezioniamo "Camera View" e tramite i bottoni A Z e P della "Persp" regoliamo rispettivamente Angolazione, larghezza di campo (Zoom) e prospettiva dell'inquadratura. Diamo "Save changes" e portiamoci dunque nell'editor appena menzionato:

l'Action editor".



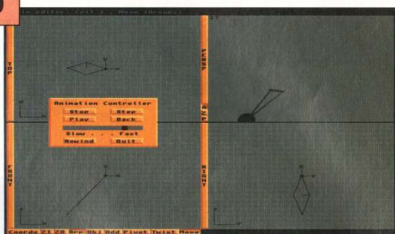
12

Per quanto riguarda la telecamera non abbiamo il parametro Actor (quello con la linea rosa). Nel suo caso usiamo Posiz. cioè la barra verde e anche qui poniamo "End frame" a 80. Clicchiamo poi sul bottone "Looping" poiché la nostra animazione, essendo di tipo ciclico possa essere ripetuta all'infinito. Selezioniamo "Save changes" e poi "Project Editor" nel menu Project.



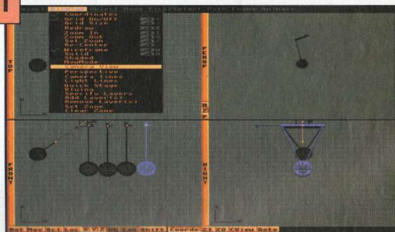
14

9



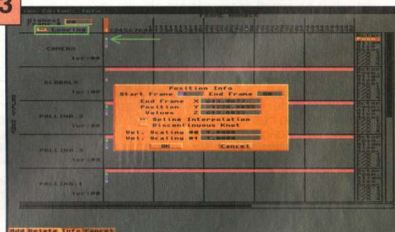
Facciamo ora una cappellina all'Action Editor". Immettiamo il valore 80 nella casella in alto a sinistra e poi selezioniamo "Save changes" nel menu Project. Si tratta del numero totale di frame che compongono l'animazione. Andiamo dunque allo "Stage Editor" e immettiamo 1 alla richiesta della frame. A questo punto dobbiamo caricare i nostri oggetti. Cominciamo con un numero a piacere di palline che saranno quelle statiche. Tramite la funzione Rename nel menu Object diamo loro nomi in sequenza del tipo Pallina.1 in modo da riconoscerli nell'Action Editor. Carichiamo l'oggetto costruito nel "Detail editor", diamo tutti OK, duplichamolo a piacere con la funzione Clone del menu Object e allineiamo le copie volta per volta. A questo punto carichiamo l'oggetto fatto nel Cycle e poniamolo sul layer 1. Qui dobbiamo modificare un parametro cioè poniamo "Number of cycles to perform"=1.

11



A questo punto dovremmo avere una serie di linee rosa associate ai vari oggetti presenti sul nostro set. Esse indicano, come si può vedere dai numeri in alto, le frame in cui l'oggetto è presente. Il programma dovrebbe avere già disposto tutte fino alla frame 80. In caso contrario clicchiamo in un punto qualsiasi della linea rosa (nel caso peggiore è un segmentino relativo alla frame 1) e inseriamo 80 nella casella "End frame". Questo lo dobbiamo fare per Globals, ovvero i parametri ambientali. Oltre a questo dobbiamo variare il colore della luce. Per fare questo variamo i parametri nelle caselle Ambient ricordandoci che stiamo scegliendo il colore da una palette a 24bit, per cui il valore massimo per ognuno (R, G, B) è 255. Nel riquadro sottostante possiamo vedere il colore della nostra luce.

13



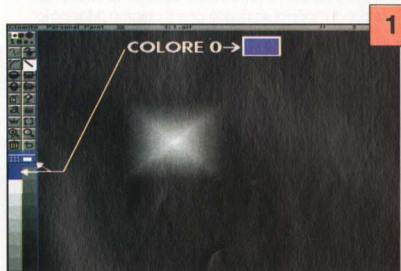
Qui, una volta caricato per sicurezza il rendering subproject, clicchiamo sul bottone Range. Nella casella lasciamo i valori di default "1,80,1" (se avete usato 80 frames) e vedremo che tutte le celle raffiguranti i numeri delle frame saranno evidenziate. Clicchiamo sul bottone generate e...attendiamo. I fotogrammi generati verranno contrassegnati da un asterisco. Una volta pronti tutti possiamo cliccare su Make per comporre l'animazione dando Yes alle richieste successive (attenzione solo a "Delete picture after using, se diciamo Yes cancellerà tutte le frame generate). Successivamente su Load e "Play loop" per vederla. L'animazione stessa dovrebbe essere all'interno del cassetto del progetto. Comunque, prima di generare l'animazione vera e propria consigliamo caldamente di farne una di prova col metodo più veloce, "B/W Wire", giusto per vedere il comportamento degli oggetti.

ClassX Fontmachine Be-Bop

di Andrea Favini

Visto il notevole successo raggiunto con la pubblicazione dei prodotti ClassX sul CD-ROM di Aprile continuiamo a suggerirvi nuove idee per poter sfruttare al meglio questi ottimi prodotti.

Questo mese vi proponiamo un nuovo tutorial per Fontmachine, e precisamente vi guideremo nel costruire un tipo di carattere adatto per la titolazione di un thriller. Vi mostreremo infatti come è possibile generare l'effetto di un foro di proiettile semplicemente scegliendo il tipo di mappatura adatto. Ma bando alle ciancie e cominciamo subito il nostro percorso. Se avete problemi con i programmi pubblicati sul numero di Aprile non esitate nel contattare il nostro staff e quello della ClassX. Aspettiamo anche idee e suggerimenti per i prossimi Be-Bop.



Per prima cosa lanciamo un programma di disegno come ad esempio PersonalPaint e andiamo a preparare la tessitura di base che ci occorrerà. Consigliamo di usare al più 16 colori. Per quanto riguarda l'aspetto cromatico lasciamo piena libertà di scelta. Invece per quanto riguarda i fori, essi devono essere necessariamente fatti con il colore 0. Generiamo quindi una tessitura a nostro piacere di dimensioni circa 100x100.

Prendiamo ora il colore 0 e dopo avere disegnato alcuni cerchi sulla tessitura andiamo ad abbellire l'effetto generando alcune crepe. Per rendere il tutto ancora più realistico contorniamolo con un colore più chiaro rispetto a quello dello sfondo. Catturiamo la zona che ci serve come pennello e scalliamola fino a dottenere un pattern circa 100x100. Salviamolo dunque.



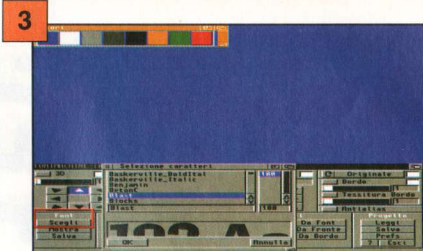
Avviamo ora FontMachine. Clicchiamo su Scegli nel pannello Font e andiamo a selezionare un tipo di carattere abbastanza grosso e squadrato. Ne scegliamo la dimensione e diamo l'OK.



A questo punto per chi ha usato più di 8 colori per la tessitura, è consigliabile modificare la risoluzione cromatica per avere i migliori risultati, portandola appunto a 16. Clicchiamo poi su "Da fronte" per ottenere i colori della tessitura.



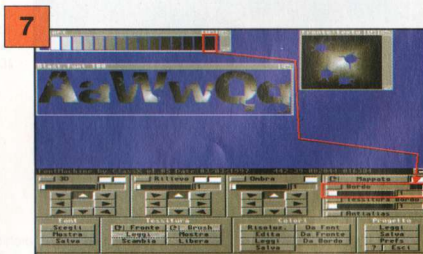
Per un migliore impatto visivo si può mettere un sottile bordo di colore nero. Per fare questo possiamo cliccare su checkmark corrispondente e dopo avere scelto il colore desiderato nella palette, clicchiamo nel rettangolino a fianco della scritta Bordo.



Per quanto riguarda la tessitura del fronte basta cliccare su Leggi e andare a cercare il pattern preparato prima.



Ora per ottenere l'effetto voluto dobbiamo selezionare tra i metodi di mappatura quello che si chiama "Mappato".



Non ci resta che salvare il nostro nuovo carattere colorato. FM chiederà di creare un cassetto con il nome originale più "C". Se ciò non dovesse essere di vostro gradimento, basta cliccare su Annulla e poi inserire manualmente nel campo relativo al cassetto il nome desiderato e dopo dare l'OK.

Scendiamo in profondità, analizzando da vicino due dei più potenti
Tool offerti da Bars&Pipes Pro 2.5

Armonia e MIDI con Bars&Pipes Professional 2.5

di Marco Milano

Dopo avere dato uno sguardo generale alla versione 2.5b di Bars&Pipes Professional, ora liberamente distribuibile e che molti di voi avranno trovato qualche mese fa sul CD-ROM allegato ad EAR, ed avere mosso i primi passi nell'intuitivo mondo di questo potentissimo sequencer, questa volta ci dedichiamo agli utenti più esperti, presentando degli esempi pratici di utilizzo di due tra i più potenti Tool di B&PPro, introdotti solo con l'ultima versione del sequencer, proprio la 2.5 che noi abbiamo fornito gratuitamente ai nostri lettori. I Tool ai quali dedicheremo questo tutorial sono "AList" e "Key Finder". Il primo permette la visualizzazione in tempo reale e la stampa di TUTTI gli eventi MIDI che provengono da una o più tracce specifiche di Bars&Pipes. Il secondo è invece un potentissimo strumento di analisi armonica, che agisce sia in tempo reale che differito analizzando accordi, melodie ed

accompagnamenti e fornendoci automaticamente tonalità, scale e tipi di accordi presenti nella musica che transita attraverso di esso.

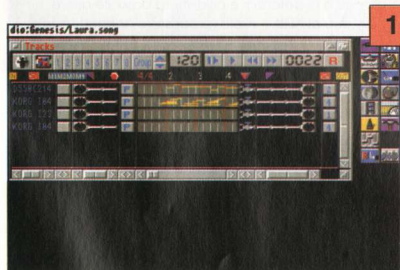
Pensiamo di fare cosa gradita sia a chi possiede il manuale originale, che pur conoscendo il funzionamento di questi Tool troverà qui degli esempi pratici di utilizzo, ed ancor più a chi ha ottenuto Bars&Pipes nella nuova forma gratuita ma priva di documentazione, che difficilmente può immaginare tutte le potenzialità di questi strumenti.

Ancora una volta ricordiamo che chi desiderasse acquistare una versione interamente in italiano del manuale completo di Bars&Pipes Pro 2.5 può rivolgersi ad un musicista ed amighista italiano che ne ha realizzato la traduzione: Ivano Lolloi, Via Bari 150/B, 16127 Genova, Tel. 010-256691 o 010-2424569, Fax 010-2424569.

Ed ora passiamo al nostro tutorial.

Come vedrete nel BeBop le potenzialità di

Bars&Pipes sono veramente tante, e va detto che queste funzioni spesso sono assenti anche dai celebri sequencer, più aggiornati e più costosi, esistenti per PC o Mac. In più queste potentissime funzioni sono accessibili non tramite complicatissimi menu ma attraverso l'intuitiva e colorata metafora dei tubi (pipes) e degli attrezzi (tools) che fanno la grandezza di Bars&Pipes Professional. Seguendo il nostro tutorial capirete come utilizzare da subito due degli ultimissimi Tool realizzati dalla Blue Ribbon Soundworks per Bars&Pipes Pro 2.5 prima della fine delle sue attività: due Tool dal funzionamento complesso ma sempre intuitivo. Se ci sarà richiesta non mancheremo, nei prossimi mesi, di analizzare il funzionamento "sul campo" di altri Tool ed Accessori del miglior sequencer gratuito (e non solo!) mai esistito al mondo.



Cominciamo a caricare un brano da noi realizzato (ma potrebbe essere anche un file MIDI acquistato in edicola o scaricato da Internet) per utilizzare su di esso il primo dei potenti Tool a nostra disposizione: AList.

Si tratta di un Tool che va posto all'uscita di una traccia, e mostra in tempo reale tutti gli eventi MIDI (esclusi i SysEx) che da quella traccia si dirigono all'interfaccia MIDI, ed è di grande utilità per capire perché qualcosa non suona come ci aspettiamo.

Pensate ad esempio ad un assolo di Sax in cui una nota suona stonata, ma nella finestra di editing essa appare della giusta altezza...

Invece di scervellarci per ore basta attivare AList, e magari scopriremo che un evento "Pitch Bend" non azzerrato sposta l'intonazione della nota. AList lo visualizzerà proprio mentre la nota viene eseguita, così potremo subito individuare il colpevole e rimuoverlo!

Ma ora passiamo alla pratica: apriamo la finestra del Tool, selezioniamo AList tramite la lista di nomi che si apre cliccando sul punto interrogativo oppure cliccando direttamente sulla sua icona, e trasciniamolo sulla pipeline di uscita di una traccia melodica (in questa occasione è meglio evitare tracce accordali, per non avere troppi eventi da seguire). Poi clicchiamo due volte sul Tool.



Si aprirà la finestra di AList, che visualizza in tempo reale l'output MIDI, nella cui parte bassa ci sono numerosi gadget. Partendo da sinistra troviamo quelli per selezionare cosa vogliamo visualizzare: se ad esempio non vogliamo vedere i dati dell'Aftertouch basterà deselezionare il relativo gadget (diventa grigio ed in rilievo). In rosso ed incassati saranno invece i gadget dei dati che verranno visualizzati.

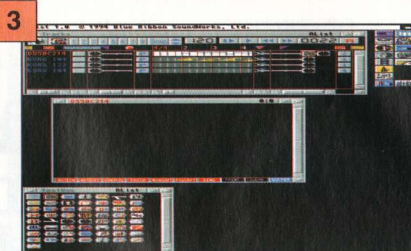
I tre gadget all'estrema destra servono invece per altre funzioni: Print stampa il contenuto della finestra, Clear la svuota per ricominciare a visualizzare i dati in una finestra pulita, mentre Buffer apre una finestra di opzioni.



Ora provate a far partire la musica, mantenendo aperta la finestra di AList: apparirà qualcosa di simile a quello che vedete in figura. La prima colonna indica il momento di emissione dell'evento MIDI (in Bars, Beats e Ticks), la seconda il tipo di evento (Note ON, Pitch Bend, Program Change...), la terza la nota od il valore relativi, la quarta la eventuale Velocity, e l'ultima la durata dell'evento. Da notare che gli eventi di tipo diverso sono visualizzati con colori diversi (Note On bianco, Off grigio, Program Change rosso, Control Change viola, Aftertouch blu, Pitch Bend giallo...), rendendo semplicissimo ed intuitivo trovare il tipo di eventi desiderati: potenza di Bars&Pipes!

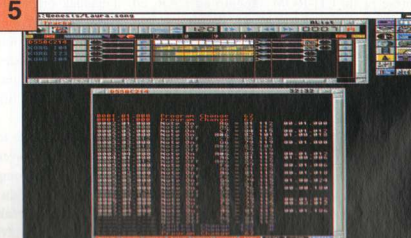


Il secondo Tool di cui trattiamo si chiama "KeyFinder", ed è veramente potentissimo. Come indica il nome, il Tool serve per analizzare la musica fornendoci indicazioni su tonalità, scale ed accordi. E' utile sia all'esperto che non ha tempo da perdere per analizzare un brano, sia al neofita che imparerà ad analizzare gli accordi osservando Key Finder in azione. Le scale ed accordi riconoscibili sono veramente tanti, e non mancano scale esatonali, modal Jazz, accordi di undicesima e tredicesima... Ma iniziamo subito ad utilizzarlo, selezionandolo nella Toolbox.



Questa finestra permette di selezionare quante pagine vogliamo stampare, la dimensione del buffer di stampa e la formattazione delle pagine. AList infatti è in grado di stampare moltissimi dati, grazie ad un generoso buffer che può contenere sino a 800 eventi.

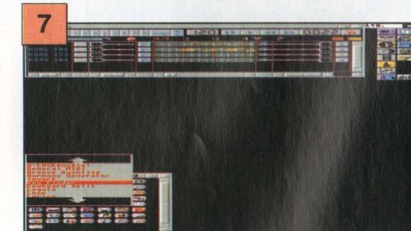
Potete dunque selezionare tramite i cursori presenti il numero di pagine e di righe per pagina che verranno stampate, l'uso o meno del modulo continuo (Form Feed abilita i fogli singoli, Skip Perfs invece stampa su modulo continuo saltando le zone perforate tra i fogli) e la modalità di visualizzazione degli eventi (Show Durations mostra le durate, Hit List Names i nomi da noi definiti in caso di eventi multimediali di Media Madness, la sezione multimediale di B&PPro).



La finestra di AList è inoltre dotata di scrollbar per scorrere tra gli eventi presenti nel buffer.

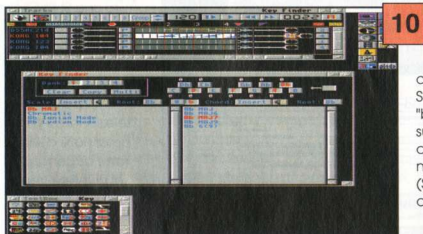
A proposito di potenza: è addirittura possibile aprire quante finestre di AList si vuole (processore permettendo): basta porre Tool AList su più tracce, bicliccare su di essi, e far partire la musica.

Le finestre multiple visualizzano ciascuna i dati della traccia relativa, e tutte funzionano in tempo reale!



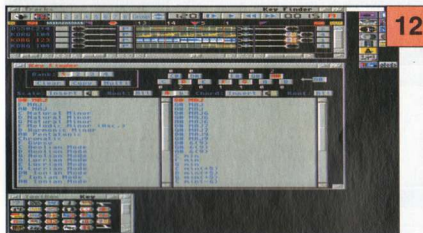
Ora trasciniamolo nella pipeline di uscita di una traccia dal contenuto armonico (accompagnamento, accordi, tappeto di archi...), adatta ad essere analizzata alla ricerca della varie tonalità. Biclicchiamo su di esso, e apparirà la splendida finestra di analisi armonica. A sinistra troviamo l'analisi delle scale (adatta all'analisi melodica, per sapere su quale scala si svolge una melodia), a destra quella degli accordi (per l'analisi degli accordi di accompagnamento). In alto ci sono numerosi gadget: in alto a destra troviamo le note (con tanto di selettore #/b), tutte selezionabili con il mouse, e sotto ognuna un contatore che indica quante volte ogni nota è presente nella musica fornita a KeyFinder. A sinistra troviamo i gadget di quattro banchi: ognuno può contenere diversi frammenti musicali ed analizzarli separatamente!

Le due finestre principali funzionano in base al principio di esclusione: inizialmente mostrano tutti gli accordi, e man mano che vengono fornite delle note le liste si riducono ai soli accordi "compatibili". L'alfabetante permette di ascoltare l'accordo o la scala attualmente selezionati (appaiono in rosso). Per selezionare un accordo/scala basta cliccare sul suo nome, e con il pulsante "Insert" possiamo addirittura inserirli direttamente nella traccia selezionata. Con il tasto destro possiamo far apparire il menu a discesa "Chord Display": selezioniamo "Selected Notes Only", in modo da restringere la visualizzazione ai soli accordi della probabile tonalità che CONTENGONO EFFETTIVAMENTE le note analizzate. L'opzione di default (All In Key) visualizza anche tutti gli altri accordi appartenenti alla tonalità, con grande affollamento e scarsa precisione!



10

Ora proviamo con una melodia: inseriamo come Root nella finestra sinistra la nota Re (D), selezioniamo il diess nel selettore b/#, e come note selezioniamo Re-Mi-Fa#-Sol-Do (D-E-F#-G-C). Key Finder risponderà che può trattarsi o di una scala cromatica o di una Misolidia. Anche in questo caso il Tool ha indovinato! Ora provate la cosa più difficile: l'analisi in tempo reale dell'accompagnamento di un brano qualsiasi di cui conoscete la tonalità (così potrete verificare l'esattezza dell'analisi).

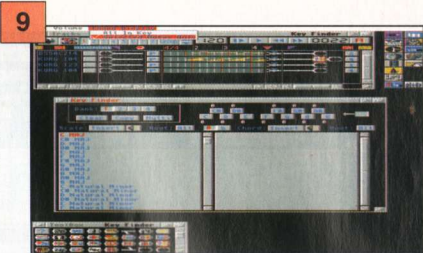


12

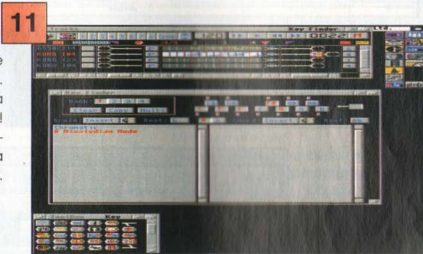
Ma questo non è il modo migliore per utilizzare KeyFinder per l'analisi degli accordi: nell'uso in tempo reale accade che, ad ogni cambio di armonia, le note di nuovi accordi si aggiungono a quelle già presenti, confondendo KeyFinder. Per le melodie invece KeyFinder è precisissimo anche se eseguiamo molte battute, basta che non ci sia un cambio di tonalità. Il modo migliore per utilizzare questo Tool nell'analisi di accordi ed accompagnamenti è farlo nella ToolPad di una traccia, e selezionarlo con la chiave inglese un singolo accordo od arpeggio sulla traccia stessa: Key Finder vi dirà subito di che accordo si tratta. In questo modo, se vi piace un accordo in un brano MIDI e non sapete che accordo sia, Key Finder ve lo dirà in modo quasi infallibile! Proviamo a trascinare il Tool nella Toolbar della traccia voluta...



14



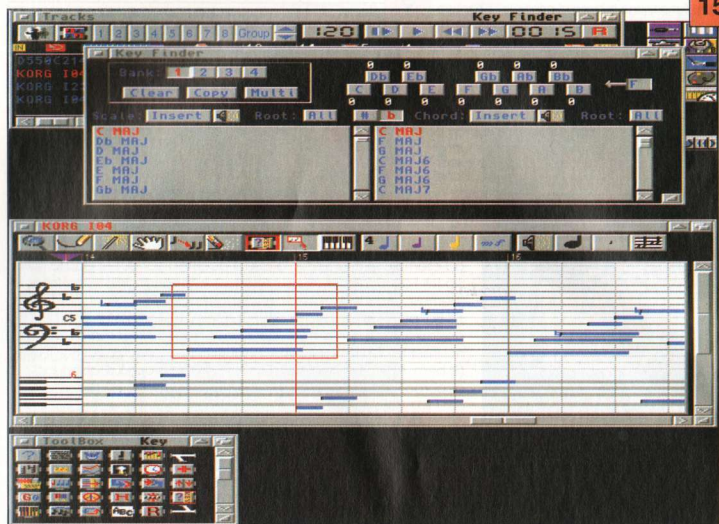
Proviamo ora ad analizzare un accordo non in tempo reale, ad esempio ci chiediamo a quale accordo corrispondano le note Sib-Re-Fa-La. Clicchiamo sul selettore b/# ponendolo in posizione "bemolli", poi sul gadget "Root" (la fondamentale dell'accordo), e sul Bb, poi selezioniamo le note Bb-D-F-A. Nella finestra destra apparirà, nella lista dei vari accordi "compatibili" con le note da noi inserite che l'analisi di Key Finder ritiene più probabili, BbMAJ7 (Si bem. settima maggiore). Esatto! Si tratta proprio di questo accordo, una bella settima di quarta specie!



Eseguite un bel "Clear Bank 1", deselectionate tutte le note e riportate i selettori "Root" su "All", in modo da resettare i settaggi per poter iniziare una nuova analisi da zero. Fate partire la musica della traccia desiderata: quasi magicamente vedrete Key Finder analizzare in tempo reale l'accompagnamento, suggerendo accordi e scale di riferimento ad una velocità impressionante! Nei nostri esperimenti l'accuratezza è sempre stata molto alta, ponendo Key Finder ad un eccellente livello nell'analisi delle armonie sia classiche che moderne, ed addirittura Jazz!



Ora lo selezioniamo dalla ToolPad, ed apparirà la chiave inglese. Con questa andremo a selezionare le note dell'arpeggio che vogliamo analizzare. In questa modalità di utilizzo Key Finder ha un'accuratezza altissima, in quanto le note che riceve come input sono solo quelle dell'accordo, arpeggio o melodia da noi scelte per l'analisi, senza note "spurie" come spesso avviene nell'analisi in tempo reale.



15

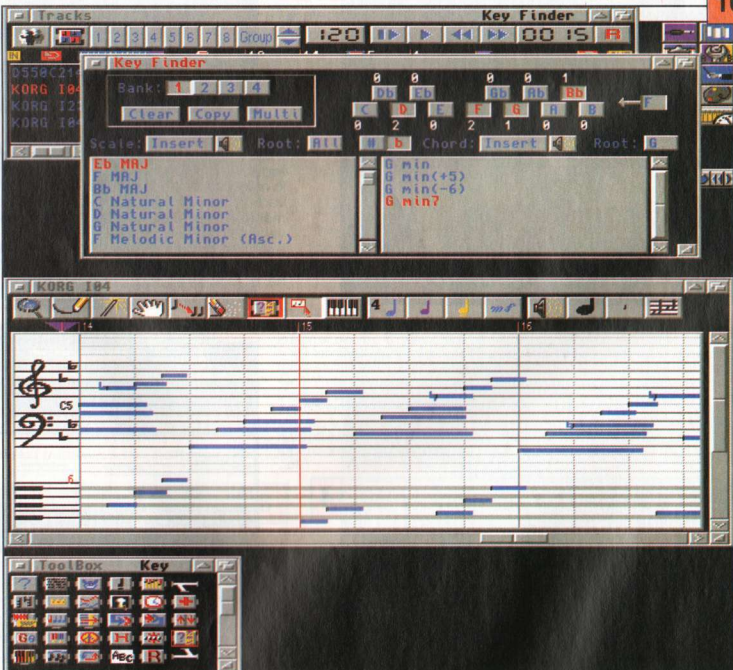
Per selezionare le note dobbiamo attivare anche l'opzione di "Multiselezione", a destra della ToolPad, e per vedere i risultati dobbiamo eseguire uno Shift-Click sul Tool nella Toolpad, in modo da aprire la finestra di KeyFinder.

Ora possiamo selezionare il gruppo di note desiderato, accertandoci di avere "resettato" la finestra di KeyFinder per una nuova analisi, come indicato sopra.

Appena rilasceremo il mouse, KeyFinder compirà automaticamente la sua analisi proponendoci le varie possibilità.

Se in risposta otteniamo troppi accordi, e conosciamo la fondamentale dell'accordo analizzato (di solito è la nota più bassa, a meno che si tratti di un "rivolto"), possiamo indicare come Root tale nota, restringendo ulteriormente la scelta.

Comunque gli automatismi di KeyFinder soddisfano quasi sempre le nostre richieste: come vedete, anche questa volta KeyFinder ha indovinato. Si tratta di un Sol minore settima, una settima di "seconda specie"



16

Un viaggio nel mondo della programmazione su Amiga. Cominciamo oggi con una panoramica di quello che ci offre la tecnologia per seguire con quello che ci offre il mercato per quanto riguarda risorse e soluzioni.

Programmazione con Amiga

di **Alessandro Enrietti** (enrietti@mssoft.it)*

Amiga sin dalla sua nascita è stato un computer adatto a tutte le esigenze, e a tutti gli scopi... ma per renderlo così amichevole, gli ingegneri che lo crearono, si diedero subito da fare per creare quegli strumenti utili a rendere semplice la programmazione.

In questa serie di articoli prenderemo in esame proprio gli strumenti che sono a disposizione degli utenti più o meno esperti per programmare il nostro computer. Per iniziare a programmare serve una specie di interfaccia tra le nostre idee e il computer. Questo strumento fondamentale è il linguaggio di programmazione. Per Amiga, e non solo, ci sono decine di questi linguaggi ma tutti possono essere racchiusi in varie categorie:

Il linguaggio macchina

Questo linguaggio è la vera e propria "lingua" del calcolatore ossia una sequenza di 0 ed 1 chiamata codice binario (es 0001 0011 0011 1111 1001).

Come potete immaginare è assurdo oltre che impossibile programmare in questo modo un computer.

Il linguaggio assembly

Questo è il linguaggio per eccellenza per i coder, ossia coloro che programmano, bypassando tutti quegli strati della macchina che si trovano tra l'utente e l'hardware della macchina stessa, come il sistema operativo e le HAL (Hardware Abstract Layer). Il linguaggio in questione è sostanzialmente una versione simbolica del linguaggio macchina visto precedentemente. Ad esempio, se il codice binario 0001 0011 0011 1111 1001 significa carica nel registro dati 3 il contenuto il contenuto dell'indirizzo di memoria 9, in assembly si scriverà MOVE \$09, D3.

L'assemblatore quindi non fa altro che trasformare i simboli in codice binario.

Per Amiga esistono molti assembleri, ma quelli che ritengo più versatili e potenti, soprattutto per all'ottimo debugger che li accompagnano, sono il Devpac 2.x della HiSoft, ed il PowerAssembler della Haage & Partner, sul quale potete trovare maggiori informazioni nella sezione delle news.

I linguaggi compilati

A questa categoria appartengono la maggioranza dei compilatori per Amiga e non, ma a loro volta sono divisibili in altre categorie.

Linguaggi interpretati

I linguaggi interpretati come il Basic (non l'AMOS o il Blitz Basic) stanno scomparendo, ma ancora oggi molti non hanno capito come funzionano.

Molti credono che un programma interpretato sia un programma che esegue una riga di codice alla volta, ma questo è ben lontano dalla realtà. Un programma, scritto in basic, ad esempio, da solo non è altro che un file di testo senza alcun significato. I suddetti linguaggi sono detti interpretati poiché non si eseguono da soli, ma vengono eseguiti da un programma, che avuto in ingresso il nostro codice, lo interpreta, una linea alla volta, eseguendola. Questo concetto è molto importante da capire per comprendere linguaggi semi interpretati come Java. L'unico linguaggio di questo tipo per Amiga che mi viene alla mente è il vecchissimo Amigabasic, prodotto dalla "nemica" Microsoft.

Linguaggi compilati

I linguaggi compilati sono i più usati e versatili per Amiga (e non solo). Sono caratterizzati da strutture di controllo come WHILE, IF, FOR, ricorsive (ossia una procedura che richiama internamente se stessa) e procedure.

La caratteristica dei compilatori è la creazione di un file eseguibile dipendente dalla macchina che lo ha creato, e per cui è stato pensato.

Tale creazione avviene in due fasi: nella prima, di compilazione, si controlla la sintassi e la semantica del listato creando un file denominato oggetto. La seconda, di linkaggio, crea l'eseguibile con le "referenze" alle librerie usate nelle chiamate di funzioni del programma.

Per Amiga ci sono moltissimi linguaggi compilati, trovate in tabella 1 l'elenco dei più usati e conosciuti.

Linguaggi ad oggetti

Questa è la nuova frontiera. Amiga in questo purtroppo è abbastanza indietro. Secondo la programmazione ad oggetti, un programma è un insieme di unità (oggetti) cooperanti tra loro, e la prima domanda che un programmatore si deve porre è "di quali oggetti deve essere composto il programma?". In questi tipo di programmazione lo sviluppatore non pensa alle istruzioni, ma cerca di individuare quali sono gli oggetti costitutivi, e solo in un secondo momento al modo di aggregarli tra di loro, per avere il comportamento desiderato. L'aggregazione avviene principalmente tramite scambi di messaggi tra i vari oggetti costituenti il programma. La programmazione ad oggetto estrema è quella indipendente dall'hardware (JAVA). Creando i vari oggetti per ogni tipo di macchina il programma si limiterà a gestire le informazioni fornite da tali oggetti. Per Amiga esistono principalmente le estensioni ad oggetti del C, il C++, mentre ancora si attende l'introduzione di JAVA da parte della Haage and Partner.

Conclusioni

Per oggi è tutto vi lascio all'ennesimo articolo di Emanuele Benozzi sulla programmazione in C. Speriamo di vederci presto con nuove notizie sul mondo dello sviluppo Amiga.

*Contributo dal lettore



Geek Gadget e Ixemul.library

Molti di voi avranno letto tra la pubblicità della rivista una serie di CD-ROM denominata Geek Gadget, l'ultimo prodotto di quel Fred Fish famoso sin dalla comparsa di Amiga per la sua serie di programmi shareware, prima raccolti su dischetti (ehi mi passi il Fish Disk 1263), in seguito su CD. Dopo l'avvio di internet e la creazione di Aminet da parte di Urban Muller, il compito dei Fish Disk sembrava terminato, ma il nostro Fred creava una nuova società denominata Cronus (<http://www.nine-moons.com>) dove coordinava ADE (Amiga Developer Environment), un gruppo di programmatori che, delusi dal comportamento di Amiga Technologies (e non solo loro), volevano creare un tools di sviluppo per Amiga. Geek Gadget è un progetto a più largo raggio rispetto a quello di ADE, poiché si tratta di un porting di dozzine di strumenti di sviluppo e programmi non solo per Amiga, ma anche per p. OS e BeOS tratti da Free Software Foundation, BSD e principalmente sviluppatori Unix. Geek Gadget fornisce tutti quegli strumenti che servono per programmare sotto questi sistemi, come compilatori C, C++, Fortran, e ADA, assembleri, linker, editor ect ect. Inoltre si occupa del porting del sistema X Window (la GUI di Unix). Per maggiori informazioni contattate il sito di Cronus, oppure il mirror all'università di Napoli (la stessa del mirror di Aminet) al sito <http://ftp.unina.it/~GeekGadget>. Ma come si può portare su Amiga un prodotto sviluppato per Unix in modo veloce senza dover rifare il programma da capo? In aiuto dei programmatori è stata creata una libreria denominata Ixemul.library. Questa libreria è il kernel dello Unix BSD che si esegue sotto AmigaOS, e contiene tutte le chiamate di funzione di Unix. Ovviamente solo la libreria non basta per creare programmi ma tutti i programmi necessari si trovano su aminet nella directory ADE (una prossima inclusione in EAR-CD?), la libreria per la propria CPU/FPU, la documentazione, il kit di sviluppo (SDK) ecc. A questo punto creare un programma utilizzando questa libreria è una cosa abbastanza semplice, poiché di tutto se ne occupa il kit di sviluppo. Una cosa molto più complessa è invece il porting di programmi unix, poiché Amiga usa un formato diverso per gli eseguibili, inoltre l'Amiga non ha la memoria protetta. Questi sono solo alcuni dei problemi riscontrati, ma comunque nella documentazione sia della ixemul.library, che nei Geek Gadget potete trovare tutte le informazioni che desiderate.



Dal mondo dello sviluppo...

Una delle poche case di software che negli ultimi anni ha continuato a sviluppare su Amiga è sicuramente la Haage and Partner, soprattutto nel campo che più ci interessa, quello della programmazione.

Inoltre la casa tedesca è stata la prima a creare prodotti per il processore PowerPC della Motorola, nuova manna dal cielo per gli utenti amighisti, anche se è andata incontro a seri problemi con la casa produttrice delle schede, la Phase5 (<http://www.phase5.de>), la quale sembra non volere che qualcuno crei prodotti migliori dei suoi (sembra la vecchia Commodore).

Tutti voi saprete delle dispute su WarpOS un kernel (il kernel è nucleo principale di un sistema operativo) creato per usare al meglio le schede PowerUp di concezione totalmente diversa da quello di Phase5, ma che non usano i dettami della casa produttrice dell'PowerUp.

Comunque in data 28 gennaio, la Haage and Partner ha rilasciato un comunicato stampa presentando le novità per la programmazione sotto Powerpc.

E' stata presentata la versione 3.0 dello Storm C per i microprocessori della serie 680x0 ed AmigaOS (ricordo che la versione per PowerPC e p. OS erano già uscite precedentemente), che migliora la modularità del programma, un miglioramento dell'editor (denominato StormED) principalmente nella gestione della sintassi. Sono stati inoltre migliorati il disassemblatore, ed il debugger introducendo nuove funzioni, ma soprattutto è stato migliorata la gestione delle routine in assembler.

Altra novità stavolta non solo per AmigaOS ma anche il p. OS è la nuova versione dello StormWizard arrivata alla 2.2, un editor visuale di GUI (ossia interfacce grafiche per l'utente), totalmente riscritto, compatibile con tutte le patch che modificano le GUI del sistema operativo.

Ma le novità più succulente riguardano due prodotti per powerPC, lo Storm PowerASM e la nuova versione di WarpOS.

Il primo non è altro è un assembler per PowerPC, che supporta l'intero set di istruzione della famiglia powerPC, ed è integrabile nello StormC per PowerPC, il pacchetto di sviluppo per le schede PowerUp e non solo.

Ma la notizia più interessante è la nuova release di WarpUP, che si differenzia dalla precedente per una piccola quanto importantissima caratteristica, il kernel è compatibile con QUALUNQUE scheda PowerPC per Amiga. Inoltre WarpOS è totalmente gratuito.

Per maggiori informazioni:

<http://www.haage&partner.com>

Ai tempi della Commodore il sistema operativo era sviluppato con un pacchetto denominato SAS C, purtroppo dopo il fallimento della casa madre lo sviluppo di questo pacchetto è stato interrotto, ma gli autori, su permesso dei loro principali, e nel tempo libero hanno continuato nello sviluppo di tale prodotto arrivando alla versione 6.70.

Con l'avvento dei PowerPC gli autori hanno sviluppato una release totalmente gratuita per questo processore reperibile sul sito

phase 5 and Haage & Partner Announce Cooperative Effort

May 18, 1999 In a joint announcement after the recent World of Amiga show in London, and as a reaction to the plans announced by Motorola, Phase 5, Cronus and others, Ixemul.library, have announced their full and continued support for the PowerPC architecture. With your efforts and the help of the Ixemul project, we have managed to do what we thought would be a very great number of things and present applications. With your assistance of PowerPC inside hardware, changed on the number of peripherals systems which finally getting the PowerPC system already provide an extremely valuable tool for Amighetti. This has led to numerous by using existing PowerPC releases of Amiga software packages, and the increasing support of hardware makers which has been agreed on using the Web which ends the announcement of "Amiga 100".

Haage & Partner and phase 5 digital products emphasized that the completion of their different approaches towards PowerPC integration, as well as the public opinion about this, are a matter of the past. "We will ensure that users of PowerPC systems have a transparent migration of their PowerPC software, and will use a mix variety of more powerful applications to be released under the supervision of their companies. Further development of PowerPC systems software shall be done with close cooperation between the companies. Finally, our cooperation in the development of powerful PowerPC-based system libraries and other CD extensions are being discussed."

Ecco l'accordo di pace più aspettato...

X-DVE

extended digital video effects generator

Fantastici effetti di transizione 2D, 3D per-video
multimedia e produzioni professionali

- ★ Nuova versione, ancora piu' **Potente** e Veloce.
- ★ Supporto **CyberGraphics**, Picasso96 e sistema di montaggio **DraCO**.
- ★ Centinaia di **Effetti** in dotazione e Personalizzabili.
- ★ Movimenti Multipli e completamente **Asincroni**.
- ★ **Ambiente Integrato** per creazione, Editing e Produzione video.
- ★ Massima **Stabilita'** d'uso.



ClassX

ClassX Development Italia
Via Francesca, 463 - I-56030
Montecatini (PI)

Tel. 0567 749206 - Fax. 0567 749206
HomePage: www.Lightsail.IT/~classx



L. 299.000



L. 126.000



L. 169.000



L. 99.000



L. 165.000



L. 99.000

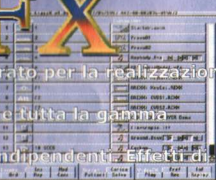
FontMachine 3

- ★ **Nuova versione:** maggiore flessibilita' e potenza.
- ★ **Compatibilita'** totale con CyberGraphics e **DraCO**.
- ★ Generatore di **Tessiture** Integrato con ottimizzazione della palette.
- ★ Vasta biblioteca di tessiture e **Font pronti** all'uso.
- ★ Gestione tessiture AnimBrush per realizzare **Testi Animati** per Titolazione e **Pagine WEB**.
- ★ Salvataggio in formato Amiga ColorFont, Anim5 e AnimGif per la massima **compatibilita'**.
- ★ Elaborazione dei font con **codici** diversi **operatori** grafici.



VideoFX

- ★ La VideoProduzione **Facile**. Ambiente integrato per la realizzazione di titoli ed **effetti** in **Tempo Reale**.
- ★ Pilotaggio diretto per genlock GVP **G-Lock**, e tutta la gamma **Electronic Design**.
- ★ Effetti **Audio** con uscita su 4 canali stereo **independent**. **Effetti** di animazione con **Video/Audio sincronizzati**.
- ★ Vasta biblioteca effetti VFX Genlock e **Mixer** con tendine animate.
- ★ Registrazione e **Playback** effetti per produzioni **off-line**.
- ★ Distribuito anche in **versione CD** con piu' di 400 effetti pronti.



Desidero ricevere maggiori informazioni sui vostri prodotti e, in caso di acquisto, posso favorire del 10% di sconto.

Nome.....
Cognome.....
Indirizzo.....

Tel.....
EMail.....

Ritagliare e spedire a ClassX - Via Francesca 463 - 56030 Montecatini (PI)

Questo mese parliamo di alcuni tra i più importanti oggetti grafici del nostro computer...

L'Amiga e gli Sprite... (I)

di Emanuele Benozzi

L'Amiga, come la maggior parte dei computer, ha la possibilità di sovrapporre degli oggetti grafici sullo schermo, senza dover cancellare la parte di grafica che sta dietro ad essi.

Il nostro computer possiede otto elementi di questo tipo, ampi solo sedici pixel, che possiedono quattro o sedici colori e di altezza indefinita (cioè l'altezza di tali oggetti la decidete voi). Questi particolari elementi prendono il nome di *sprite* e vengono utilizzati spessissimo con Amiga. Il puntatore del mouse ne è un esempio, per non parlare dell'uso degli *sprite* nei videogiochi!

Questo mese impareremo a visualizzare degli *sprite* su schermo, e lo faremo nel modo più facile e pulito possibile, utilizzando le routine del sistema operativo. Gli *sprite* che tratteremo sono detti **HARDWARE** in quanto vengono controllati direttamente dai canali DMA dei chip custom dell'Amiga.

Dovete sapere prima di tutto che gli *sprite* sono raggruppati in quattro coppie e più precisamente gli *sprite* 0 e 1 formano la prima coppia, 2 e 3 la seconda, 4 e 5 la terza, 6 e 7 la quarta. Il raggruppamento in coppie serve a condividere i registri di colore e, in certe circostanze, fondere assieme i due *sprite* della coppia per utilizzare 16 colori.

Gli *sprite* sono sempre in bassa risoluzione (con l'introduzione dell'AGA sono cambiate molte cose, ad esempio gli *sprite* possono essere ampi fino a 64 pixel e possono avere risoluzioni variabili, ma la loro gestione è un attimino più complicata). Ogni coppia ha una propria palette (la tavolozza di colori) di quattro colori; la palette degli *sprite* viene condivisa con quella degli schermi di Amiga a partire dal colore 16 della palette dello schermo. Più concretamente abbiamo:

Colore schermo 16 =	colore 0 (TRASPARENTE)	sprite 0 e 1
Colore schermo 17 =	colore 1	sprite 0 e 1
Colore schermo 18 =	colore 2	sprite 0 e 1
Colore schermo 19 =	colore 3	sprite 0 e 1
Colore schermo 20 =	colore 0 (TRASPARENTE)	sprite 2 e 3
Colore schermo 21 =	colore 1	sprite 2 e 3
.....
Colore schermo 31 =	colore 3	sprite 6 e 7

E' da notare che dovremo inizializzare i colori di tali registri anche se lo schermo possiede meno di 32 colori.

Le coppie di *sprite* possono "unirsi" e condividere i propri dati per formare immagini a sedici colori: in tal caso vengono condivisi tutti i colori della tavolozza degli *sprite*; in questo caso però potremo visualizzare solo quattro *sprite* su schermo, perché i piani delle due coppie vengono unite per formare una unica immagine a 4 bitplanes.

Come sono organizzati i dati inerenti ad uno *sprite* in memoria? Abbiamo già detto che uno *sprite* è ampio sedici pixel, perciò viene rappresentato in memoria attraverso un vettore di **WORD** (1 WORD = 16 bit). In tale vettore i dati degli *sprite* vengono inseriti in modo da definire i sedici pixel della prima riga, poi i sedici della seconda e così via fino alla fine delle righe. Uno *sprite* possiede quattro colori, e i dati delle immagini vengono rappresentate in modo simile alle bitmap (immagini su schermo) dell'Amiga. Per rappresentare una immagine a quattro colori abbiamo bisogno di due WORD, la cui sovrapposizione (una somma bit a bit) determina il colore dello *sprite*:

ecco un esempio:

bit della prima word:	0000111100001111
(peso: 2 elevato alla 0)	
bit della seconda word:	0000000011111111
(peso: 2 elevato alla 1)	
registro colore:	0000111122223333

Come abbiamo ottenuto tale risultato sul registro del colore?

Prendiamo ad es. l'ultimo bit a destra: il registro colore vale: 11 (in binario) ed equivale a:

$$1 * (2 \text{ elevato } 1) + 1 * (2 \text{ elevato } 0) = 1 * 2 + 1 * 1 = 3$$

Prendiamo il quinto bit da destra: il registro colore vale: 10 (in binario) ed equivale a:

$$1 * (2 \text{ elevato } 1) + 0 * (2 \text{ elevato } 0) = 1 * 2 + 0 * 1 = 2$$

Piccola nota: il colore 0 è TRASPARENTE, per consentire la visione delle bitmap sottostanti allo *sprite*.

E' chiaro che non è possibile riuscire a definire immagini piuttosto complesse senza impazzire facendo le somme di tutti i bit ma per fortuna esistono molti programmi, anche gratuiti, che permettono di salvare su disco uno *sprite* a partire da una immagine, risparmiandovi la fatica di fare tutti i conti.

Ritornando alla struttura dati degli sprite ecco qui il vettore che serve a definire l'immagine:

```

WORD vettore[...] =
(
  Riservato1, Riservato2
  dati prima word della prima riga,
  dati seconda word della prima riga
  dati prima word della seconda riga,
  dati seconda word della seconda riga
  dati prima word della terza riga,
  dati seconda word della terza riga
  e così via... fino alla fine delle
  righe.
  Riservato3, Riservato4
)
    
```

Le WORD "Riservato3" e "Riservato4" servono al sistema operativo, vanno iniziate a zero e non vanno toccate.

le WORD "Riservato1" e "Riservato2" contengono tutti i dati (posizione, altezza e altre chicche) per gestire i dati dello sprite nel seguente modo:

Riservato1:

- i bit da 15 a 8 rappresentano la coordinata verticale, espressa in pixel dello sprite;
- i bit da 7 a 0 rappresentano la coordinata orizzontale, espressa in pixel, dello sprite.

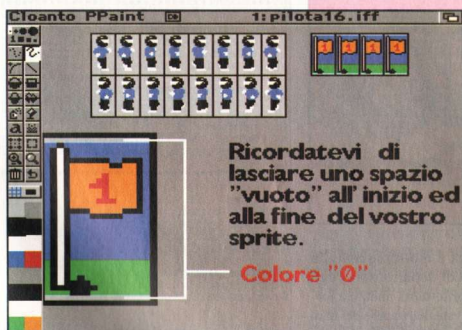
Riservato2:

-i bit da 15 a 8 rappresentano la coordinata verticale di arresto dello sprite; in pratica quando la parte più bassa dello sprite raggiunge questa coordinata non viene più disegnato.

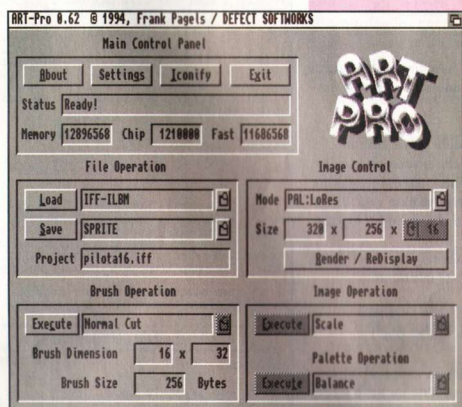
-il bit 7 è speciale: consente di "unire" assieme due sprite per sovrapporre assieme i dati delle immagini: in tal modo le word che si sovrappongono non sono più due ma quattro, perciò si possono visualizzare (2 elevato 4) 16 colori (in pratica 15, in quanto il colore 0 del registro colori degli sprite resta trasparente). Dovete ricordarvi però di impostare tale bit solo sullo sprite DISPARI (ossia lo sprite 1, 3, 5 o 7) e che la coppia di sprite deve avere le stesse coordinate x e y dello schermo, è questo il motivo per cui gli sprite si riducono a quattro.

-i bit da 6 a 3 non vengono utilizzati, perciò vanno impostati a zero

-il bit 2 è il bit più significativo della posizione verticale dello schermo (se lavorate ad esempio con una immagine in overscan cioè più alta di 256 pixel, grazie a questo bit potete raggiungere con lo sprite anche le ultime righe più in basso dello



Realizzate le immagini col painter che più vi piace...



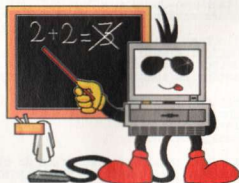
...e convertitele nel formato che più vi aggrada!

schermo, ad esempio se volete posizionare lo sprite alla riga 257 dovete porre a 1 questo bit e ricalcolare i bit della coordinata verticale di "riservato1", che in questo caso vale "1": infatti "1" unito a

"00000001" (valore coordinata verticale in binario) = 10000001 = 257)

-il bit 1 è il bit più significativo della coordinata di arresto (discorso analogo a prima);

-il bit 0 è il bit MENO significativo della posizione orizzontale



Ma per visualizzare uno sprite dobbiamo per forza controllare tutti i bit del vettore di definizione dello sprite stesso? Fortunatamente no dato che esistono delle routines che fanno questo per conto nostro. Vediamo come utilizzare queste routines. Uno sprite HARDWARE viene definito attraverso la struttura SimpleSprite:

```

struct SimpleSprite {
    UWORD *poscdata; // Punta al vettore di WORD che definisce i dati degli sprite
    UWORD height; // Altezza dello sprite in pixel
    UWORD x, y; // Coordinata x e y in pixel dello sprite
    UWORD num; // Numero dello sprite allocato (varia da 0 a 7)
};
    
```

Questa struttura è molto comoda in quanto consente di definire tutti i dati principali dello sprite senza andare a toccare le word riservate del vettore dei dati. Vediamo ora le routines per la gestione degli sprite hardware

```

WORD GetSprite ( struct
SimpleSprite *sprite, LONG num ) :
    
```

questa funzione associa una struttura SimpleSprite ad uno sprite HARDWARE:

"sprite" è il puntatore di tale struttura; "num" è lo sprite che si vuole allocare (se vale 1 allora routine tenterà di allocare lo sprite 1 e così via); se num vale -1 allora verrà assegnato alla struttura il primo sprite disponibile; la struttura fa ritornare il valore dello sprite assegnato, "-1" in caso di insuccesso.

```

void FreeSprite( LONG num ) :
    
```

questa funzione libera lo sprite indicato dalla variabile num; (fate un bello scherzo agli amici! FreeSprite(0) fa sparire il puntatore del mouse!

```

void MoveSprite( struct ViewPort *vp, struct
SimpleSprite *sprite, long x, long y );
    
```

questa funzione muove uno sprite; (ma val)

vp : è l'indirizzo della viewport sulla quale si trova lo sprite (se avete aperto uno schermo è '&nome_schermo-' maggiore di "ViewPort", non dimenticate la "&" mi raccomando!); sprite: è il puntatore alla solita struttura SimpleSprite; x, y : sono le nuove coordinate in pixel dello sprite;

```

void ChangeSprite( struct ViewPort
*vp, struct SimpleSprite *sprite,
PLANEPTR dati);
    
```

```

*****
//
// Programma per visualizzare sprite hardware caricati da disco
// Questo programma carica degli sprite da disco. Tali sprite devono
// essere inizializzati correttamente, in quanto vengono caricati con
// le word di controllo già azzerate!
// Per fare ciò quando disegnate lo sprite con il vostro programma di
// disegno preferito lasciate una riga vuota (cioè 16 pixel di colore
// 0 della tavolozza di colori) sopra e sotto l'immagine dello sprite
// come nelle immagini d'esempio che trovate allegate a questo
// programma.
// Per salvare in formato sprite dovrete utilizzare un programma
// convertitore (inseriamo l'ottimo ART-PRO versione shareware!).
//
*****

#include <exec/exec.h>
#include <graphics/gfxbase.h>
#include <graphics/sprite.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <stdio.h>

#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/graphics_protos.h>
#include <clib/intuition_protos.h>

extern struct IntuitionBase* intuitionbase;
extern struct GfxBase* gfxbase;

// Sono i nomi dei file sui quali risiedono i dati per le immagini dello sprite
STRPTR nomi[20] = {"dx01.raw", "dx02.raw", "dx03.raw", "dx04.raw",
                  "dx05.raw", "dx06.raw", "dx07.raw", "dx08.raw",
                  "sx01.raw", "sx02.raw", "sx03.raw", "sx04.raw",
                  "sx05.raw", "sx06.raw", "sx07.raw", "sx08.raw",
                  "flag01.raw", "flag02.raw", "flag03.raw", "flag04.raw"};

// Struttura dati per la definizione dell'immagine dello sprite
struct AnimSprite{
    UWORD *datil; // immagine sprite (4 colori)
    UWORD *dati2; // immagine sprite se lo si vuole a 16
    colori
    ULONG numero_byte; // byte occupati in memoria
    struct AnimSprite *prossimo; // punta alla prossima immagine
};

// Routines per la gestione delle liste concatenate
struct AnimSprite *CreaNuovoElemento();
struct AnimSprite *Concatena(struct AnimSprite *);
void CancellaUltimoElemento(struct AnimSprite *);
void Liberalista(struct AnimSprite *);
int CaricaSprite(STRPTR, struct AnimSprite *, UULONG);

// Routine molto squallida per regolare i colori dello schermo
void SetColors(struct Screen *schermo);

// *****
// Ladies and gentlemen ... the MAIN !
// *****
int main()
{
    ULONG i, j;
    struct Screen *schermo=NULL;
    struct SimpleSprite mio_sprite=(0,
    bandiera_a=(0,
    bandiera_b=(0);

    struct AnimSprite *cammina_dx=NULL,
    *cammina_sx=NULL,
    *bandierina=NULL,
    *appo=NULL, *band=NULL;

    // Creiamo la testa delle liste concatenate
    if(!cammina_dx=CreaNuovoElemento()) goto esci;
    if(!cammina_sx=CreaNuovoElemento()) goto esci;
    if(!bandierina=CreaNuovoElemento()) goto esci;
    if(!appo=CreaNuovoElemento()) goto esci;

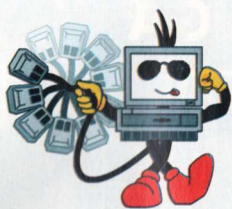
    // Carichiamo gli sprites memorizzati sul disco
    for (i=0; i<8; i++) { if (CaricaSprite(nomi[i], cammina_dx, 0) ) goto esci; }
    for (i=8; i<16; i++) { if (CaricaSprite(nomi[i], cammina_sx, 0) ) goto esci; }
    for (i=16; i<20; i++){
        if (CaricaSprite(nomi[i], bandierina, 1) ) goto esci; }

    // Apriamo uno schermo a 2 colori in bassa risoluzione
    if (!schermo=OpenScreenTags(NULL, NULL)) goto esci;
    SetColors(schermo);

    // Allochiamo lo sprite
    if (GetSprite(&mio_sprite, 1) == -1) goto esci;
    if (GetSprite(&bandiera_a, 2) == -1) goto esci;
    if (GetSprite(&bandiera_b, 3) == -1) goto esci;

    // Settiamo l'altezza dello sprite (in questo caso 30)
    mio_sprite.height=30;
    bandiera_a.height=30;
    bandiera_b.height=30;

    // Facciamo camminare gli sprite da sinistra a destra ...
    appo=cammina_dx;
    band=bandierina;
}
    
```



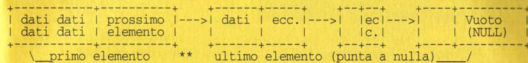
```

MoveSprite(&schermo->ViewPort, &bandiera_a, 300, 100);
MoveSprite(&schermo->ViewPort, &bandiera_b, 300, 100);
for (i=0; i<300; i++)
{
  // animiamo lo sprite dell'omino
  MoveSprite(&schermo->ViewPort, &mio_sprite, i, 100);
  ChangeSprite(&schermo->ViewPort, &mio_sprite, (APTR) appo->dati1);
  // animamo lo sprite della bandierina
  ChangeSprite(&schermo->ViewPort, &bandiera_a, (APTR) band->dati1);
  ChangeSprite(&schermo->ViewPort, &bandiera_b, (APTR) band->dati2);
  WaitTOP();
  appo=>appo->prossimo;
  band=>band->prossimo;
}
// ... e da destra verso sinistra
appo=>cammina_sx;
for (i=300; i>0; i--)
{
  MoveSprite(&schermo->ViewPort, &mio_sprite, i, 100);
  ChangeSprite(&schermo->ViewPort, &mio_sprite, (APTR) appo->dati1);
  ChangeSprite(&schermo->ViewPort, &bandiera_a, (APTR) band->dati1);
  ChangeSprite(&schermo->ViewPort, &bandiera_b, (APTR) band->dati2);
  WaitTOP();
  appo=>appo->prossimo;
  band=>band->prossimo;
}
// programma finito... usciamo!
// Ah! Si! Per esercizio provate a far correre sette omini utilizzando
// queste strutture.
// Perche' non si possono assegnare a piu' sprite la stessa immagine?
// Si puo' ovviare a questo problema?
es:
for (j=1; j<8; j++) FreeSprite(j); // anche se liberiamo sprites non allocati
// non succede nulla!
if (schermo) CloseScreen(schermo);
if (cammina_dx) LiberaLista(cammina_dx);
if (cammina_sx) LiberaLista(cammina_sx);
if (bandierina) LiberaLista(bandierina);
return(0);
}

```

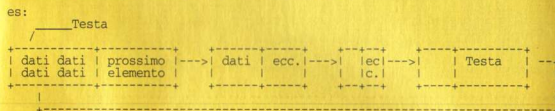
Gestione delle liste concatenate

Avete presente le liste a puntatori? Quelle strutture dati che contengono i dati veri e propri e una locazione di memoria che punta alla prossima struttura di quel tipo?



Se si molto bene, avete superato il 99 delle difficolta' ... altrimenti siamo nei guai! Se siete nel secondo caso dovete andarci a leggere il numero 87 di Enigma (giugno 97) a pagina 60 del corso di C di Giuseppe Ligorio dove sono spiegati tutti i segreti delle liste concatenate.

Non sapete cosa e' una lista circolare? Non e' altro che una lista concatenata (o linkata, ditela come vi piace di piu') solo che l'ultimo elemento, al posto di avere NULL come puntatore al prossimo elemento, punta alla testa della lista.



Nel nostro caso questa lista presenta il vantaggio di non dover controllare il puntatore dei quadri di animazione quando arriva alla fine della lista, in quanto siamo sicuri

// che ritornera' automaticamente all'inizio della lista una volta che questa e' stata completamente percorsa.
 // In pratica l'animazione va in 'loop', cioe' cicla indefinitamente.
 // Per il resto la sua gestione e' molto simile a quella delle liste
 // Concatenate, l'unica cosa da stare attenti e' quando la lista possiede
 // un solo elemento, in tal caso e' facile incasinarsi coi puntatori!
 // Detto questo vediamo le routines per la gestione di tali liste

```

struct AnimSprite *CreaNuovoElemento()
{ // Crea la testa della lista
  struct AnimSprite *lista=NULL;
  if (!lista=AllocMem(sizeof(struct AnimSprite), MEMF_PUBLIC)) return(NULL);
  lista->dati1=ANIL;
  lista->dati2=NULL;
  lista->numero_byte=0;
}

```

Il listato completo e' presente su CD-ROM

questa funzione permette di cambiare l'immagine associata allo sprite; potete percio' creare delle animazioni. vp e' l'indirizzo della viewport sulla quale si trova lo sprite; sprite: e' il puntatore alla struttura SimpleSprite; dati: e' il puntatore al nuovo vettore delle immagini dello sprite. Bene, queste strutture bastano a gestire gli sprite HARDWARE. Ricapitolando, per vedere uno sprite apparire su schermo di deve:

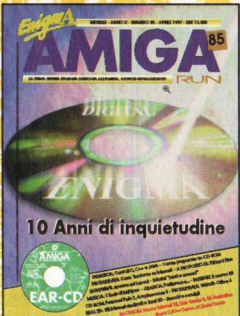
- 1 initialize il vettore dei dati
- 2 settare i colori degli sprite
- 3 initialize la struttura SimpleSprite, associandogli il vettore.
- 4 chiamare la funzione ChangeSprite
- 5 muovere lo sprite dove si vuole con MoveSprite; adesso potete fare quello che volete, muoverlo e animarlo.
- 6 liberare lo sprite con FreeSprite.

Ok! Ora andiamo a dare un'occhiata al programma che utilizza delle liste circolari per gestire i frame d'animazione di due sprite a quattro e sedici colori. Alla prossima! E non bevete la "Sprite"...





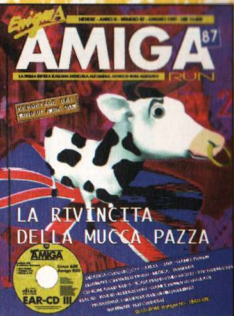
Numero 84
Marzo 1997



Numero 85
Aprile 1997



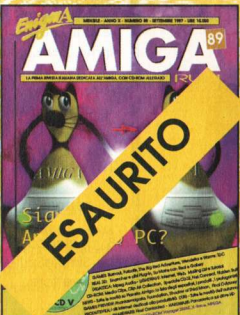
Numero 86
Maggio 1997



Numero 87
Giugno 1997



Numero 88
Luglio/Agosto 1997



Numero 89
Settembre 1997



Numero 90
Ottobre/Novembre 1997



Numero 91
Dicembre 1997



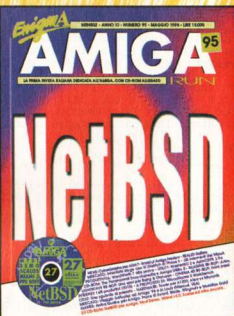
Numero 92
Gennaio/Febraio 1998



Numero 93
Marzo 1998



Numero 94
Aprile 1998



Numero 95
Maggio 1998

Come ordinare gli arretrati di EAR Lire 15.000 Cad. + Lire 5.000 di spese di spedizione

Numeri richiesti: 95 94 93 92 91 90 89 88 87 86 85 84

Informazioni sugli arretrati: <http://www.skylink.it/ear/backsl998.html>

Nome: _____ Cognome: _____

Indirizzo: _____ Cap: _____ Mese: _____

Località: _____ Provincia: _____

Compilare questo modulo in tutte le sue parti. Spedire il presente tagliando (o una fotocopia) in busta chiusa a G.R. Edizioni Srl - Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano - unitamente alla fotocopia del vaglia postale che attesta l'aver avuto pagamento. Sulla causale del vaglia o del versamento indicare chiaramente le proprie generalità complete di indirizzo e il numero di arretrato richiesto. Le spese postali si pagano per ogni invio. Per ogni comunicazione chiamare il 02/38.01.00.30 il lunedì, mercoledì e venerdì dalle ore 10.00 alle ore 12.00. Email: giuliano.mapei@trademedia.it

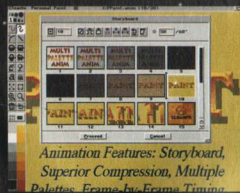
**MEGLIO SOLI
NELLO SPAZIO
CHE TRA LE
BRACCIA DI
ZIO BILL...**



UN ANNO DI INFORMAZIONE RIGOROSAMENTE AMIGHISTA... E UN FANTASTICO REGALO: PERSONAL PAINT 7.1 CD



"Personal Paint 7.1 è uno dei migliori programmi di grafica bitmap, elaborazione digitale e creazione di animazioni per Amiga, dispone dei classici strumenti di disegno, un completo sistema di gestione dei pennelli ed opera ottimizzazioni di palette, utili per la riduzione del numero dei colori. Tra le tante caratteristiche citiamo il supporto dei maggiori formati grafici, tra cui anche PhotoCD, Gif e Gif Animation, stampa grafica a 24 bit, testi vettoriali, WebMap, catalogo immagini, storyboard, bliffer virtuale, gestione Anim-Brush, centinaia di effetti speciali e una completa interfaccia Arexx."



**10 Numeri di Enigma Amiga Run
+ Personal Paint 7.1 CD a sole 130.000 Lire**

Giugno 98

SCEGLI LA TUA FORMULA!!

Si. Voglio abbonarmi ad **Enigma Amiga Run**, l'unica rivista italiana interamente dedicata all'Amiga. Riceverò **10 numeri** annuali (Luglio/Agosto e Dicembre/Gennaio) con garanzia di prezzo bloccato e il programma **Personal Paint 7.1** in versione CD-ROM (in omaggio) pagherò con vaglia postale lire **130.000** (anziché 150.000) intestato a G.R.Edizioni.

A

Si. Voglio abbonarmi ad **Enigma Amiga Run**, l'unica rivista italiana interamente dedicata all'Amiga. Riceverò **5 numeri** consecutivi con garanzia di prezzo bloccato pagherò con vaglia postale lire **65.000** (anziché 75.000) intestato a G.R.Edizioni.

B

Nome: _____ Cognome: _____
Indirizzo: _____ Cap: _____
Località: _____ Provincia: _____

Compilare questo modulo in tutte le sue parti sbarrare il tipo di formula scelta per l'abbonamento. Spedire il presente tagliando (o una fotocopia) in busta chiusa a **G.R.Edizioni Srl - Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano** - unitamente alla fotocopia del vaglia che attesta l'avvenuto pagamento. Sulla causale del vaglia **indicare chiaramente** le proprie generalità complete di indirizzo.

PARLI INTERNET?

MAILING LIST DB-LINE e servizi aggiuntivi via
mail su invito e a offerta speciale.
<http://www.dblin.it/mhmt/> mailinglist.htm
LATEST PRESS RELEASES:
http://www.dblin.it/mhmt/_press.htm

VOUOI 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.



TANDEM PCMCIA 1200

Interfaccia PCMCIA per collegare qualsiasi CD-ROM IDE esterno all'A1200 - A600. Completo software di gestione in dotazione.



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.



COMMUNICATOR III

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



AURA 1216 - AURA 8

Digitalizzatore Audio PCMCIA per A1200/600. Campionamento in memoria fino a 60KHz 12 bit stereo. Potente software 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.



OKTAGON 2008 SCSI

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



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.



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.



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.



COMPONENT GENLOCK

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



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/44 Mb PC, 880i/1.76 Mb Amiga. Il modello Super XL permette di memorizzare fino a 3.5 Mb.



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.



AMI FILE SAVE

Il nuovo file system standard per il tuo Amiga. Sistema di salvataggio dei file: non più dischi corrotti per crash - visualizzazione istantanea delle directory - accesso parallelo senza perdita di prestazioni. DISPONIBILI VERSIONI "USERS" E "PROFESSIONAL".



IMAGE VISION 1.0
FLOPPY + CD
ImageVision è un programma multimediale per la creazione di presentazioni professionali d'effetto in maniera facile ed intuitiva grazie ad un'interfaccia grafica che nessun altro programma rende disponibile. Si ha pieno controllo su tutti gli eventi (immagini grafiche, animazioni ifd+mpeg, campioni sonori ecc.) e una panoramica globale sul lavoro che state svolgendo. Tutto solo con un semplice click del mouse.



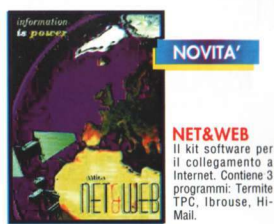
SCALA
Scala MM400 / Echo EE100 / Scala RS422 CONTROL CARD / Scala Art Library Vol. 1, Vol. 2. Scala Symbol Library. Upgrade e offerte disponibili.



Programma di disegno, animazione ed elaborazione 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.

SOFTWARE PER AMIGA:

Ami-FileSave 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 Salv. 4.0 - DiskMagic - Guru Rom - Image FX 2.x - ImageVision 1.0 - Master ISO V. 1.23 - NUCLEUS - Personal Paint 6.4 - Photogenics 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 iomeg). e altro ancora.



NET & WEB

Il kit software per il collegamento a Internet. Contiene 3 programmi: Termine IPC, Ibrowser, Hi-Mail.

PARLI INTERNET?

MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali:
http://www.dbline.it/mhmt/_mailinglist.htm
LATEST PRESS RELEASES:
http://www.dbline.it/mhmt/_press.htm

Db-Line

<http://www.dbline.it>

PER ORDINI **0332/749000**

LightWave Special Section - <http://www.dbline.it/lightwave>

DEALER

VOU' DIVENTARE UN LIGHT WAVE POINT?



PER INFORMAZIONI:
FAX 0332/749092



LIGHT WAVE 3D

IL PRIMO PROGRAMMA PROFESSIONALE DI GRAFICA 3D MULTIPIATTAFORMA
DISPONIBILE MANUALE IN ITALIANO!



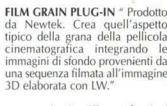
ALCUNE DELLE FUNZIONI DELLA NUOVA VERSIONE LIGHTWAVE 3D :

Nuova interfaccia utente ottimizzata per fornire uno spazio di lavoro altamente interattivo, aumento delle prestazioni delle funzioni di cinematica inversa, comprendenti Morph Gizmo, Cel Shader, Texture Animabili e Algoritmiche. Funzioni del layout ottimizzate, ad esempio le migliorate funzioni della macchina da presa forniscono un input diretto della lunghezza focale degli obiettivi; le textures bit-mapped sono visualizzate e modificabili interattivamente sulle superfici. Aumento delle funzioni del modeler, gli strumenti di modellazione interattiva per il testo includono la scrittura, posizione, dimensione e selezione di font in tempo reale. La nuova versione include molti altri cambiamenti tra cui, un migliorato modulo lazy Points crea deformazioni organiche basate sul movimento di un oggetto, un modulo per l'interpretazione e la conversione dei movimenti è disponibile per i formati Acclaim e Wavefront, un modulo per la generazione degli scheletri crea facilmente gerarchie di ossa per l'animazione caratteriale e un modulo Extender fornisce più controllo quando stai creando oggetti con MetaNURBS.

Per maggiori Informazioni:
<http://www.dbline.it/lightwave>



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



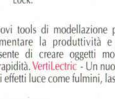
DISPONIBILI VIDEO-TUTORIAL

VERSIONI EDUCATIONAL & COMPETITIVE UPGRADE
LIGHTWAVE 3D E' IL PROGRAMMA UNIVERSALE PER
LAVORARE NELLO STESSO MODO SU PIU' PIATTAFORME

WORLD CONSTRUCTION SET VER. 3.0

(PIATTAFORME INTEL, MAC, SGI, DEC ALPHA)

Per creare immagini ed animazioni di elevato realismo di paesaggi terrestri, di altri pianeti o interazioni immaginari. Il pacchetto offre caratteristiche scientifiche e creative uniche. L'architetto e generatore di file DEM (Digital Elevation Map) è il potentissimo strumento per modificare o creare paesaggi con algoritmi frattali estremamente accurati. WCS è talmente versatile e potente che permette, oltre alla gestione di ecosistemi localizzati e dettagliati anche la comunicazione diretta con programmi grafici 3D quali Lightwave o 3D Studio, per l'inserimento di oggetti conto della loro posizione prospettica.



MESHPAINT 3D • Creato da Positron è il primo programma pittorico 3D con funzioni complete multi-piattaforma che supporta diversi software di animazione 3D. Permette agli animatori di dipingere ed applicare le texture direttamente sugli oggetti 3D. Con l'aggiunta dell'esclusivo modulo di mappatura delle texture TRUV, gli animatori possono disegnare su qualsiasi parte del loro oggetto senza spendere ore impostando coordinate evitando tutti i problemi inerenti ai tipi di mappatura.

GENESIS VFX • Potente strumento per gli effetti visivi dedicato a 3D Studio MAX, Photoshop e LightWave 3D... Oltre a spettacolari effetti ottici e spaziali, aiuta a produrre le immagini più sbalorditive che si siano mai viste.



INSPIRE 3D
• E' l'ultimo nato in casa Newtek. Uno strumento di animazione indirizzato ai professionisti dei nuovi media di diffusione agli artisti grafici, agli sviluppatori multimedia e ai progettisti Web. Fornisce una elevatissima qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo.

REPLICA Technology

LIBRERIA DI OGGETTI 3D - THE INTERIOR DESIGN COLLECTION - THE WRIGHT COLLECTION - THE CAMELOT COLLECTION - THE DOLPHIN COLLECTION VOL. 1 - THE DOLPHIN COLLECTION VOL. 2



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.



DIGITAL FX COLLECTION di Ron Thorton.
"Contiene tutti i modelli, immagini e scene create da Ron Thorton ed utilizzate per le sue famose animazioni. Gli oggetti sono completi e incorporati in sequenze di effetti speciali, sequenze di esplosione e animazione particolare. I modelli e le scene possono essere facilmente usate e modificate per creare personali immagini. Tutti i modelli e scene sono offerti per un uso illimitato e senza royalty."

DA NON PERDERE!