

Ára: 200 Ft.-

5.

BUDAPEST 1399
Pf.: 701/836.

AMIGA *only*

1996. október

Assembly, C
programozás
Chunky2Planar

A magyarországi AMIGA felhasználók
Központi Bizottságának lapja

Blizzard 1260
Maxon Cinema
GRAFFITI
InterNET - AmiNET

Coala

AMIGA 500 RULEZ!

ShapeShifter

Dream Mag' etc.



Hölgyeim, és uraim!

Azért az AMIGA-t ennyire nem kéne még 'leírni'... Ha meg leírjuk, mint számítógépet, a mai elpécésedett világban, akkor legalább ne bután tegyük... Különben, azoknak, akik szűk látókörüknek köszönhetően, (ilyet a PC-ABC című műsorból könnyen lehet szerezni...) nem tudnak róla, elmondjuk, hogy **Európában az AMIGA a 2. legnépszerűbb számítógép**, és világvizonylatban is csak a pc-k, és az APPLE gépek előzik le. Ez a 'népszerűség' az aktívan használt gépek számát jelenti. És egy olyan gépet, amit csak Európában több mint 2 millióan használnak, nem hiszem hogy le lehet írni. Sőt, a világ legnagyobb software archívuma az **AMINET** (az Internet AMIGA-s része), ami több mint 30.000 file-lal messze megelőzi az OS/2, Windows, és más 'virágzó' platformok archívumait. Magyarországra visszatérve, a kábel TV csatornák jelentős részében is AMIGA-val dolgoznak...

A probléma a következő: **egy olvasott hazai számítógépes szaklap legutóbbi CD mellékletére 'véletlenül' felkerült az AMIGA OS. Sőt, nem csak a Workbench install lemezek, hanem egy AMIGA-ból kilopott Kickstart is!** A Workbench ára 50-100 német márka körül van, (de ez az ár csak azokra érvényes, akiknek EREDETI AMIGA-juk van, és a már egyszer megvett Workbench-et upgrade-elik...) de a Kickstart-ért a Viscorp nemrég fizetett ki 40.000.000 dollárt, az ESCOM-nak!

Minden tisztelem az UAE (Unix AMIGA Emulator) írójának és íróinak, akik különböző platformokra adaptálják a code-ot. Gondolom, sokan vannak, akik használják is ezt az emulátort, valószínűleg ezért is került fel a CD-re, csemegének. De ha a tisztelt főszerkesztő úr (ugyanis ilyenkor minden bizonnyal az ő vállát nyomja a felelősség súlya) egy kicsit belegendolt volna a dologba, esetleg beleolvasta a dokumentációba, biztos nem engedte feltenni az OS-t. Talán ma olyan világ következett be az emulátorok fergeteges fejlődésének és terjedésének következtében, hogy bárki lemásolhat és terjeszthet bármit, ha utána írja, hogy

'... for xxx emulator' ?

Ha ez a helyzet, eljött a cyber-kánaán, azt a számítógéptípust kell megvenni, amire a legtöbb emulátor van (ebben előkelő helyen van az AMIGA is...), és minden operációs rendszer, drága software ingyen és jogosan hullik az ölkünkbe. Elgondolkozunk azon is, hogy az AMIGAonly CD mellékletére felteszünk néhány 'szabadon terjeszthető' software-t, mondjuk image-, vagy hardfile-okban.

Pl.: WindowsNT, OS/2, UNIX, MacOS 7.5, Corel Draw, QuarkXPress, DOOM, Dark Forces, KPT Bryce 2, stb.
Mert a ShapeShifter, vagy a PC-Task v4.0 segítségével ezek közül bármelyik használható. Akár több is egy időben... És teljesen jogosan...

Ha nem történik ez ügyben semmi, akkor ez a 90-es évek végének legnagyobb szemétsége lesz. A Viscorp már tudomást szerzett a dologról, de mivel nem tagja a BSA-nak, valószínűleg nem fognak ilyen irányban lépni. (Bezzeg, ha a mélyen nem tisztelt világmonopólium egy vacak software-e kerülné ilyen helyzetbe, még a Nők Lapja is az ügygel lenne tele!) Jelenleg csak a Internet AMIGA-s csatornáin folyik a mérgeződés, de külföldi véleményeket nem teszük közzé (biztos vagyok benne, hogy sértené ama 'nagy' magyarságtudatunkat...)

Mindazonáltal nem tartom kizártnak, hogy per lesz a dologból, már csak azért sem, mert a Viscorp, a jogok megszerzések fennhangon kijelentette, hogy nem tűr semmiféle módosítást, változtatást, jogtalan terjesztést az OS-szel, és a Kickstart-tal kapcsolatban. (Ezért rekedt meg a phase5 új Power AMIGA-jának fejlesztése is...)

Európában minden bizonnyal jótékony hatása lenne egy kis durr-durr-nak, ugyanis egy ilyen ügygel be lehet kerülni INGYEN a 'számítógépes' szaksajtóba. És mindannyian ismerünk egy NAGY céget, aki szintén ilyen stratégiával tartja magát mindig az étlap legfelső helyén...

Louise

Az "AMIGAonly megrendelés" téma:

Ao #1. sajnos nincsen - jelenleg - és nem is lesz egy darabig... (úgy fest) Azonban mi is szeretnénk ha lenne még (az egyetlen sikeres AMIGAs lap volt több éve...) - "hiánycikk" mindenki azt keresi), s ebben csak akkor lehet valamit is lépni, ha legalább 50 ember megrendelné tőlünk... Az ára 100 Ft... lenne... Ao #2. (100 Ft) és #3. (150 Ft) valamint a #4. (210 Ft) szám megvásárolható a PC AND MODELL 2000 című boltban (AMIGA CENTER) - Bp. VII. ker. Wesselényi u. 21.), néhány vidéki AMIGÁval foglalkozó boltban, illetve az AMIGAonly postacímére küldött értesítés segítségével.

Kérünk benneteket, hogy ha levelet is írtok, meg újságot is rendeltek, akkor a megrendelés tényét - ha lehet - valami külön kis cetlín tüntessétek fel, amelyen esetleg a nevetek, a címetek, illetve a megrendelés oka is szerepel (ugyanis így talán nem kallódnak el majd a különösen fontos levelek...), és erre reagálván mi postázni fogjuk részetekre a befizetendő csekket, melyen fel lesz tüntetve az újságért járó anyagi ellenszolgáltatás mértéke.

Thx - Magic

Jó reggelt (!?!), jó szurkolást kívánunk minden egyes AMIGA fanatikusknak és útépitőnek, az AMIGAonly jubileumi 5-ik számának megjelenése alkalmából.

INTRO

Nohát ugye ez egyszerű öröm, mert végre egyszer sikerült betartani az ígéretünket... most a félévenkénti megjelenésre gondoltam :(, lásd Ao 4. intro-ja, másrészt, ugye öröm, mert sikerült betartani. (jól betartottak nekünk!)

Ebben a lapban - mindenki öröme - korszakalkotó lépéseket tettünk mindenfajta irányba (mint skizofrén az útkeresztződésnél...), mégpedig:

- Elsődlegesen sikerült végre egy számba összpontosítanunk a TARTALOMJEGYZÉK és az OLDALSZÁMOZÁS roppantmód komplex kicsodáját... (nem tudom, mit is akartam pontosan ideírni, de biztosan jó poén volt, gondoljon mindenki valami humorosra :)

- Másodlagosan - úgy fest - végre egy korrektor is át fogja tekinteni az újság tartalmát. (Wow!) Ettől azt reméljük, hogy a lapban eddig tetemes mennyiségben előforduló helyesírási hibákat a 0 alá csökkentjük... vagy legalább egy ahhoz közelítő értéket hozunk össze!

- Harmadlagosan: az újság ezentúl tartalmaz fizetett hirdetéseket! (van róla info valahol hátrébb!) Annyit szeretnénk csupán elérni, hogy ne a véletlentől függjön a lap sorsa, hanem... (pézd, pézd, pézd)

Negyedlegesen pedig mindenkinek jó olvasást kíván az:

AMIGAonly stábj, főleg Magic!

Tartalomjegyzék:

1. Borító (Rendall Gfx + AMIGA OS4 preview? + stb.)
2. Szabadon Terjeszthető Op. Rendszerek? (Louise)
Intro (Magic)
Tartalomjegyzék
3. NEWS - phase5 info (Pogi)
Thanx To... (Magic)
AMIGA NEWS from VIVA TV (Magic)
4. Blizzard A1260 info-k (Bozót)
6. HW Tricks - A1200 (Robo)
InterNET / AMINET (Goa)
7. AMIGA + CD III. (Magic)
8. Assembly programozás III. (Zsolt)
10. C programozás III. (Bozót)
12. ImageFX rovat (Dark)
13. Code Or Die! - Chunky2Planar (Zak)
15. Graffiti + AMIGA (Louise)
HAMUs info (Pogi)
Magyar AMIGA BBS lista (Magic)
16. Dream Mag melléklet (Evil & Angel)
17. MaxonCinema 4D II. (Raven)
21. The Forcers Team presents : LensEd V1.0 (Magic)
22. Louise's Dictionary V3 (Louise)
23. Matematikai Logika (Magic)
24. ZXAM V2.0 (Zsolt)
25. ShapeShifter Mánia (Louise)
27. A500 Rovat (Ruszi)
28. AMIGA Games - Coala (Frank)
29. Hot AMIGA Games `96? (Magic)

Enjoy AMIGAonly!

címünk: AMIGAonly
Bp. Pf.: 701/836. 1399



A phase5 új generációs grafikus kártyája, a CyberVision64/3D

Oberursel, Július 1996:

A phase5 1996 augusztusától egy új generációs grafikus kártyát dob piacra, a **CyberVision64/3D**-t, amelynek kedvező ára lesz.

A kártya Zorro-II-es, illetve Zorro-III-as változatban készül, így minden Amiga 2000, 3000, 4000(T) és az Amiga 1200 torony változataival is menni fog. A **CyberVision64/3D** moduláris felépítése biztosítja az alacsony bevezető árak mellett a high-end teljesítményt és az optimális bővíthetőséget is.

A kártya szíve az S3 új Virge nevű 3D funkciókkal ellátott chipje. Ez olyan összetett 3D-s hardver funkciókkal rendelkezik, amilyen pl. az árnyékolt és texture mapped felületek és a kód, így realiztikus valós idejű 3D-s grafikára képes. A chip, az új **CyberGraphX** 3D library-vel a 3D-s függvények széleskörű választékát kínálja a fejlesztőknek, ezzel csökkentve a CGX3D szabványt támogató szoftverek fejlesztési költségeit és idejét.

Ezenkívül a kártyához MPEG dekóder kapcsolható, ami lehetővé teszi a valós idejű MPEG hang- és videólejátszást. Ez jó minőségben lehetséges mind külön képernyőkön, mind pedig a Workbench ablakaiban a **CyberGraphX** által kínált 16 vagy 24 bites képernyőmódokban. A kártyán külön sztereó hangkimenet található.

Opcionálisan kapható még egy monitor kapcsoló is, amely lehetővé teszi az Amiga beépített és a **CyberVision64/3D** módjai közötti automatikus átkapcsolást és rendelkezik egy beépített 'scanline doubler' funkcióval is, ami biztosítja a 15KHz-es módok frekvenciakétszerezését.

A kártya német viszonteladói ára DM 449 lesz 2 MB és DM 599 4 MB video memóriával. Az MPEG modul DM 349, a scan doubler pedig DM 149-be fog kerülni.

További információk:

phase 5 digital products
In der Au 27, 61440 Oberursel
Tel +49 6171 583787
Fax +49 6171 583789

Pogi

THANX - Rovat

Thanx to:

Összes AMIGAonly FAN-nak és FANATIC AMIGA usernek!

Extremely Special thanx to:

Magic, Louise (akik a Magyar Egoista Klub tagjai... :)

Thanx for the MAG to:

Rendall, Bozó, Zsolt, Robo + Zak & The Forcers Team, Pogi, Dark, Ruszi, Goa, Raven, Evil + Angel & the Dream Factory, & Frank.

Special Thanx for the MAG to:

Cserkúti Zoltán, Iván Csilla & Szabó Attila.

Thanx for the Adverts to:

AMIGA CENTER, Ruton Bt, CyberStreet, TeleTech, Derko HW, AMIGA and Other Computers, Heim József & PC Pince.

Thanx for BOARDS to:

ADT, Lord, WinterMute, Pogi(?), Goa, Fate, Poko, Dark, Gizm0, Zoly(?) & Jon(?).

Other Thanx to:

GURU team, POWER team, Chris, Frankie, Aurum, EFT, Gyu, Mucsi, Codex, Coyote, Chabba, Gato, Loy, Alan, Phoenix, Ermie, Nissifer, Glodics úr, Stef, Kanóc, Mythos, Slayer, Mash, Petro Tyschtsenko, Robert Redford (?), Argyelán Zoli, Feki, Angler (bácsi), Team 17, MicroProse, VIVA TV, Christian Bauer (!), Oliver Kast (!), phase5, VisCorp, PIOS, Kondás Néptáncgyűttes (??), XI. kerületi RK (???) & etc.

Very special Other thanx to:

Mindenkinek, aki kimaradt a fenti listából, de odavalónak érzi magát!

Magic's special Thanx to:

Illdike (!)

Special suxx to:

matáv (különösen a légymányosi rész...)

Very-very Special Thanx to:

Jocky Ewing (MICSODA?????)

AMIGAonly

TELETECH KFT

Unod már TV-n nézni a programok Hires/Lace screen-jét? Olcsó és jó monitort szeretnél az AMIGÁdhoz??

12" RGB monitor 6800 Ft
+ csatlakozó 750 Ft

MultiScan Monitorok:

13" MicroVitek 25000 Ft
14" MicroVitek 25000 Ft
14" Mitsubichi 30000 Ft

(Áraink a 25% ÁFÁ-t tartalmazzák!)

TELETECH Kft.

1148 Budapest, Angol utca 43.

Tel.: 2206391

Nyitvatartás: 07-14 óráig ^(sz)

VIVA NEWS!

Tudtommal jelenleg már csak egy "darab" műholdas adás teletextjén vannak AMIGA hírek... s ez nem más, mint a szörnyű német nyelvű VIVA TV.

A 454-457. oldalakon csemegézhetnek a németül tudók (és Teletext-tel rendelkezők) a friss újságok között.

Nézzük, hogy is olvasható ezeken az oldalakon:

454. oldal:

A HK Computer nevű cég Kölnben (0221/369-062) piacra dobta az új és olcsó autoconfig-os RAMbővítőt A1200 típusú számítógépekhez! A kártyának van egy 4MByte, illetve egy 8MByte RAM-mal ellátott verziója.

Ára: 4MByte RAM-mal 149 DM
8MByte RAM-mal 199 DM

Nagyobb érdeklődés esetén további árcsökkenést is ígérnek!

455. oldal:

Itt a Blizzard 1230/IV. kártyához készített SCSI Kit-ről olvashatunk egy pár sort.

(a következő AMIGAonly-ban részletes cikket olvashatunk róla - most nem lövöm le a poénokat...)

456. oldal:

AMIGA Game Charts:
(1996. szeptember)

- | | |
|-----------|--------------------|
| 1. (1.) | Killing Grounds |
| 2. (6.) | Sensible Soccer |
| 3. (10.) | Worms |
| 4. (12.) | NEMAC IV. |
| 5. (4.) | Fighting Spirit |
| 6. (7.) | Tin Toy Adventure |
| 7. (-) | Der Produzent |
| 8. (11.) | Extreme Racing |
| 9. (17.) | Gloom Deluxe |
| 10. (18.) | Formula 1. Masters |

457. oldal:

Shareware AMIGA CD Charts:
(1996. szeptember)

- | | |
|-----------|--------------------|
| 1. (1.) | AmiNET 13. |
| 2. (2.) | AmiNET Set 3. |
| 3. (-) | AMIGA CD 9-10/96. |
| 4. (3.) | AMIGA Developer CD |
| 5. (7.) | Saar/Amok CD II. |
| 6. (-) | AMIGA Tools 5. |
| 7. (4.) | AmiNET Set 2. |
| 8. (29.) | Magic Publisher |
| 9. (19.) | WorkBench Designer |
| 10. (-) | AMIGAFORMAT 10. |

Na hát ez a helyzet Némethonban AMIGA téren 1996 október elején.

Magic

SysSpeed V1.2

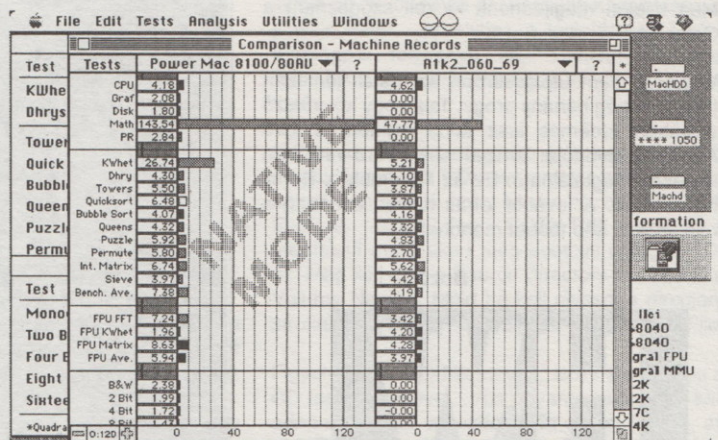
| | '060/50MHz | '060/56MHz | '060/69MHz |
|-----------------|------------|------------|------------|
| CED | | | |
| TextLoad: | 0.44 | 0.44 | 0.43 |
| Search: | 2.00 | 1.92 | 1.48 |
| Replace: | 0.99 | 0.92 | 0.76 |
| Linescroll: | 6.14 | 6.02 | 5.96 |
| Pagescroll: | 3.95 | 3.91 | 3.88 |
| ChangeChase: | 1.69 | 1.51 | 1.27 |
| RotMarked: | 0.61 | 0.56 | 0.48 |
| CRUNCHER | | | |
| LhaCrunch: | 2.43 | 2.18 | 1.84 |
| LhaTest: | 0.30 | 0.27 | 0.24 |
| LhaDeCruch: | 0.40 | 0.36 | 0.31 |
| XpkCruch: | 5.51 | 4.86 | 3.95 |
| XpkDeCrunch: | 1.55 | 1.37 | 1.13 |
| PPCrunch: | 4.06 | 3.58 | 2.94 |
| PPDeCrunch: | 0.20 | 0.18 | 0.15 |

| | '060/50MHz | '060/56MHz | '060/69MHz |
|---------------|------------|------------|------------|
| MEMORY | | | |
| (*)ReadROMb: | 20.37 | 22.97 | 27.98 |
| (*)ReadROMw: | 34.05 | 39.92 | 48.02 |
| (*)ReadROMl: | 56.60 | 67.14 | 70.22 |
| ReadFastb: | 20.44 | 22.79 | 28.32 |
| ReadFastw: | 34.93 | 37.62 | 49.46 |
| ReadFastl: | 51.83 | 61.84 | 84.05 |
| WriteFastb: | 20.25 | 23.10 | 27.95 |
| WriteFastw: | 34.64 | 39.88 | 49.72 |
| WriteFastl: | 47.21 | 48.36 | 60.88 |
| Fast2Fastb: | 9.25 | 10.40 | 12.81 |
| Fast2Fastw: | 12.93 | 14.45 | 17.76 |
| Fast2Fastl: | 15.53 | 17.35 | 21.29 |
| Fast2Fastm: | 15.58 | 17.68 | 21.66 |
| Fast2Fast16: | 19.99 | 22.60 | 27.71 |
| ReadChipb: | 0.94 | 0.94 | 0.94 |
| ReadChipw: | 1.88 | 1.88 | 1.88 |
| ReadChipl: | 3.76 | 3.77 | 3.77 |
| WriteChipb: | 0.94 | 0.94 | 0.94 |
| WriteChipw: | 1.88 | 1.88 | 1.88 |
| WriteChipl: | 3.76 | 3.77 | 3.77 |
| Chip2Chipb: | 0.47 | 0.47 | 0.47 |
| Chip2Chipw: | 0.94 | 0.94 | 0.94 |
| Chip2Chipl: | 1.88 | 1.88 | 1.88 |
| Chip2Chipm: | 1.88 | 1.88 | 1.88 |
| Chip2Chip16: | 2.13 | 2.69 | 2.84 |
| Fast2Chipb: | 0.93 | 0.93 | 0.93 |
| Fast2Chipw: | 1.87 | 1.87 | 1.87 |
| Fast2Chipl: | 3.72 | 3.72 | 3.73 |
| Fast2Chipm: | 3.59 | 3.61 | 3.68 |
| Fast2Chip16: | 4.16 | 5.22 | 5.54 |

| | '060/50MHz | '060/56MHz | '060/69MHz |
|------------------|------------|------------|------------|
| INTUITION | | | |
| OpenWin16: | 7 | 7 | 8 |
| OpenWin256: | 3 | 3 | 3 |
| WinLayer16: | 6 | 6 | 7 |
| WinLayer256: | 2 | 2 | 2 |
| SizeWin16: | 15 | 15 | 15 |
| SizeWin256: | 7 | 7 | 7 |
| MoveWin16: | 22 | 22 | 22 |
| MoveWin256: | 8 | 8 | 8 |
| ConOutP16: | 40 | 40 | 40 |
| ConOutP256: | 26 | 26 | 26 |
| OpenScr16: | 10 | 7 | 10 |
| OpenScr256: | 5 | 5 | 6 |
| SwapScr16: | 69 | 69 | 69 |
| SwapScr256: | 68 | 68 | 67 |

| | '060/50MHz | '060/56MHz | '060/69MHz |
|-----------------|------------|------------|------------|
| GRAPHIC: | | | |
| PrintTXT16: | 679 | 689 | 690 |
| PrintTXT256: | 260 | 262 | 254 |
| RectFill16: | 427 | 430 | 427 |
| RectFill256: | 146 | 146 | 146 |
| DrwElpse16: | 424 | 437 | 465 |
| DrwElpse256: | 155 | 159 | 170 |
| DrwCircle16: | 407 | 419 | 445 |
| DrwCircle256: | 148 | 153 | 163 |
| WrtPixel16: | 48191 | 50639 | 53510 |
| WrtPixel256: | 20661 | 21621 | 23257 |
| HortLines16: | 249 | 250 | 250 |
| HortLines256: | 84 | 84 | 84 |
| VerLines16: | 320 | 320 | 320 |
| VerLines256: | 107 | 106 | 107 |
| DialLines16: | 279 | 280 | 280 |
| DialLines256: | 105 | 104 | 104 |
| AreaElps16: | 207 | 241 | 216 |
| AreaElps256: | 95 | 97 | 98 |
| AreaCir16: | 186 | 189 | 195 |
| AreaCir256: | 84 | 86 | 87 |
| AreaFill16: | 168 | 167 | 167 |
| AreaFill256: | 70 | 69 | 70 |

(*) A ROM a FASTRAM-ban. (MAPROM)



ShapleShifer 3.3
1Mb MacRom, Mac Ilc, SysSoft: MGI-7.1, 8Mb
Speedometer4.1:

| | CPU | FPU | Bmark | FPUBmark |
|---------------------|-------|--------|-------|----------|
| 68060/50MHz: | 3.305 | 34.248 | 2.985 | 2.526 |
| 68060/56MHz: | 3.680 | 38.911 | 3.395 | 3.251 |
| 68060/69MHz: | 4.508 | 47.717 | 4.189 | 3.979 |

PC-Task 3.0 (68020) Turbo
Sysinfo 6.0 (Norton Utilities)

| | '060/50MHz | '060/56MHz | '060/69MHz |
|------------------------|------------|------------|------------|
| CPU : | i80286 | i80286 | i80286 |
| CPU MHz: | <=304MHz | <=345MHz | <=425MHz |
| CPU Speed (Benchmark): | <=13.5 | <=15.1 | <=19 |

(összehasonlításul:

| | |
|------------------|-------------|
| Compaq 386/33MHz | Speed 34.7, |
| IBM AT 286/8MHz | Speed 4.4, |
| IBM XT 86/4.77 | Speed 1) |

Landmark System Speed Test 6.0

| | '060/50 | '060/56 | '060/69 |
|-------------|---------|---------|---------|
| CPU : | i80286 | i80286 | i80286 |
| CPU MHz: | 18.306 | 19.4 | 25.0 |
| Video (CGA) | | | |
| chr/ms: | 70.04 | 70.17 | 70.1 |

További szubjektív tesztet hajtottunk végre egy 133MHz-es pentium-os pC és az Amigám között. A pC felállása a következő volt: pentium 133MHz, 16Mb RAM. Az Amiga szintén 16Mb RAM-mal felszerelve. A tesztet a LightVave képezte mégpedig egy kép kiszámításával. A teszt során 4.0-ás Lightwave volt használva abból is az FPU-s változat. (Egyébként semmi lassulást nem eredményezett volna, ha a 3.5-öst használjuk, csak az pC-n nem elérhető.) A SpaceFighters scene 189. képét kellett kiszámoltatni Medium felbontásban Norender screen beállításban. (általában mindenütt az alap beállításokkal, pl. Rendering Type: Realistic stb.)

Az Amiga 69MHz-en ezt 19s alatt számolta ki. (A segment memory 8Mb volt. A legkisebb esetén 1s-t romlott ez az érték minden órajelen!) 56MHz - 23s kellett neki, és 50MHz-en 24s.



A pC-nek ezzel szemben a legjobb eredménye 34s volt de az általam is látott esetben éppen 43s volt. Ezt az értéket nem tudtuk a pC esetében tovább

fokozni, mivel ha kikapcsoltuk a virtuális memóriát, akkor kevés volt neki a 16Mb ezen kép kiszámításához. (Csak zárójelben merem felhívni a figyelmet arra a tényre miszerint a '060-as még így is közel fele akkora órajellel ment, mint a pentium, és csak 32 bites, szemben a pentium 64 bitjével. Valamint ne felejtjük el megemlíteni, hogy a '060-as csak 32Kb cache-t használ szemben a pentium minimum 256Kb-jával! Azonban az igazság kedvéért meg kell említenem, hogy a virtuális memória használata nélkül a pentium eredményei is jobb lennének. Azt azonban nem tudom, lehetséges lenne-e Win95 alatt ezt kivitelezni? Valamint azt is meg kellene említenünk, hogy az árak viszont olcsóbbá teszik a pentiumot. De ha nem pusztán a prociat nézzük, már jócskán versenyképes az Amiga!)

Valószínűleg ezekből látható, hogy a kártya igen jól sikerült azt a negatívumot leszámítva, hogy játékaink nagy része nem, vagy csak a cache kikapcsolásával fut (amely legalább felére lassítja a proci!).

Még mielőtt megijednék le kell szögezmem a Galaga fut!

Végül de nem utolsósorban az install lemezen található még néhány proggy. Talán egy következő számban érdemes lesz sorra keríteni a jövő Assembly fordítóját, aminek shareware verziója a lemezen megtalálható. Ez az Assembly a Barfly nevet viseli. A további leírás helyett azonban a róla készült kép többet mondhat.

Bozó



Szevasztok skacok!

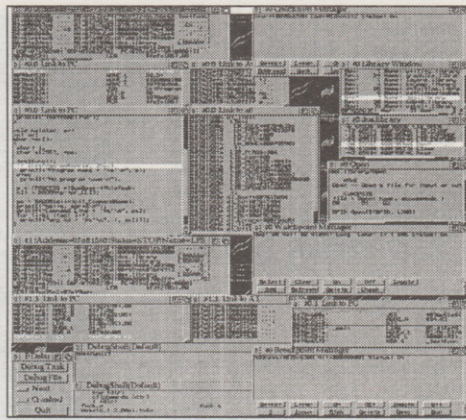
Itt most egy olyan átépítést szeretnék leköszölni, ami valószínűleg meghosszabbítja az 1200-esbe épített 3 és feles vinyótok életét. Mint ahogyan általában a gépben elő szokott fordulni, nagyobb méretű vinyó barátunk sajnos szöveget zár be a vízszintes asztallal és mivel ökelme 5 foknál nagyobb dőlésszöveget nem nagyon visel el, így forgó lemezkéi önállósulnának, megszűnik belső nyugalma. Ezen a nyugtalan helyzetben szeretnék segíteni, ha van egy kis barkács hajlamotok:

Első lépésnek talán szétcsavarozhatjátok a hálózatból kihúzott gépet összetartó 5 csavaroszt és kinyithatjátok a gépentűt, amiben ha szerencsések van benne figyel a vinyó, és alatta az árnyékoló lemez... ha ez nincs benne és nem is tudtok beszerezni, akkor sajna nincs értelme az erőlködésnek. Ha viszont van, akkor nagy buzgósággal neki lehet esni a LEDvezeték lehúzásához. A billentyűzetet úgy húzzátok ki hogy előtte ne felejtsetek el felpiszkálni valami csavarnyúzóval azt a műanyag szorítóbigyót, mert utána lehet hogy nem kell minden billentyűt használnod. Tehát most a vinyónk van soron, az alaplaptól le kéne húzni az adatkábel csatit és megszabadítani fizikailag a tápfeszcsatitól is. Namármost a felső lemezünk szabadulását már csak floppyng gátolja, ezért gondoskodjunk róla hogy a 3 db. belőle kicsavart csavar és a kábeleli alaplaptól való megszabadítása után ne nagyon tudjon nekünk pófázni.

Főszereplő fémlemezünk van soron. A lemezfülecskéit gondosan ki kell hajtogatni és két kis csavarkája után a magunkévá tehetjük. (persze csak ha jó viszonyban állunk vele) Nem árt utánanézni valami gépműhelyszerűségnek, amiben esetleg van egy satu valamint rajztű (vagy valami) és egy vágószerszám, ami meghatározza munkánk minőségét. Ez profiánál lehet grani, sarokkösörű, lemezvágóolló, mazochistáknak vasfűrészlappal is megteszi. A darabolási munkához csak vastag védőkesztyűben és védőszemüvegben szabad nekikezdeni, különben magunkat is alakítjuk.

Drágalátos vinyosunkat helyezük a lemezre úgy, hogy közben gondoljunk arra hogy a vinyó adatkábelcsatit ne akadályozzuk és az alaplapon elhelyezkedő alkatrészeket, pl. kondenzátorokat se kergessük újabb területek meghódítására. A rajz szerint érdemes körülrajzolnunk pártfogoltunkat a piros szín mentén úgy, hogy a zöldnél maradjon egy kis rész, ami összetartja a két részt.

Majd ezután elvégezni a műtétet. A billentyűzetkábelnél érdemes egy sliccet



FIGYELEM!

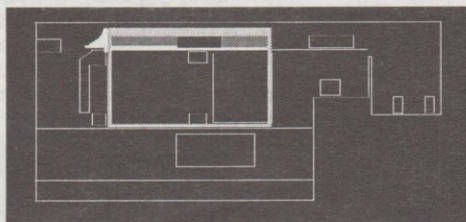
A fent leírt HW módosításokat mindenki a saját felelősségre végezze el! Ugyanis az esetleges következményeket az AMIGAonly felelősséget nem vállal!!!

kezdeményezni (a kék színt kivágni), majd behajtani (narancs szín mentén) úgy, hogy vízszintes állapotba kerüljön belsejét tekintve igen fordulékony barátunk.

A lila részt alulra hajtani, hogy ne legyen éles felület a vinciivel érintkező rész. Ha jól sikerült, akkor remekül bölcsoében érezheti magát és a fémforgácsok reszelővel való lesegítése után a biztonság kedvéért be is kell szigetelőszalagozni csak azért, hogy baba legyen. Ezzel el is végeztük lakatosmunkánkat hön szeretett ezerkettesünkön, és már gondolkozhatunk is, hogy hogyan is lapátoljuk vissza a sz'rt a disznóba.

Egyszóval össze kéne rakni komputerünket. Ha összeraktuk, még egyszer ellenőrizzünk le mindent és csak utána szereljük rá a műanyagburkolatot. Bár így több hely lesz a gépben és talán jobb a szellőzése is, ennek ellenére mégjobbá tenné pl. egy CPU-Cooler, mert belefér; és az opcionális turbokütyüt is hűtené. Ja már az elején a helyszínelésnél fel kell mérni, hogy vajon vinyógrádunk tett-e lapossági fogadalmat, mint egyik-másik női mell és befér-e a billentyűzet és kábele alá. Na csak ennyit; remélem (bár sokat biztosan nem) segítettem.

Robo



AMIGA + INTERNET = AMINET!

Üdvözlök mindenkit a világ kapujából. Nos, ami itt következik, az a terjedőben lévő hálózat (nem valami kereskedelmi) Amigás

használat, amit Louise már elkezdett. Addig valószínűleg már sokan eljutottak, hogy Internet-en jártak, esetleg AmiNet-en is. Már néhányan rákérdeztek, miért van annyi AmiNet cím. Erre már megtalálhatta a választ az, aki több helyre is

"bekukkantott". Mindenek előtt nézzük át az AmiNet "elvi" működését (gyakorlatilag - szerintem és tapasztalataim szerint is - eltér, de seba...).

Tehát van egy "AmiNet HQ" (a hálózat központja), ami jelenleg az amerikai wuarchive.wustl.edu (IP: 128.252.135.4), és ide érkeznek fel az anyagok, amelyek innen kb. 3-4 napon belül a többi AmiNet címre is "letükröződnek", azaz lemásolódnak. Ez azért (lenne) célszerű, hogy ne 1 server-t terheljen le az a - nem is kicsi - amigás réteg, aki Net-ezik.

Ez tehát az elvi rész. Gyakorlatban azonban azt tapasztaltam, hogy van néhány olyan AmiNet cím, amely valamire specializálódik: pl. a skandináv AmiNet elsősorban játékokat/demókat tartalmaz, és sok utility nem is kerül el oda, de ez fordítva is igaz sok játék/demo nincs máshol csak ott! (Ezzel már szívtam nem is egyszer: valamit kinézek az egyik AmiNet-listából, és a másikba belépve ott híre-hamva sincs...) A német (meg olasz stb.) AmiNet-ek szép számmal tartalmaznak ezt is, azt is.

Az FTP-hez több program is van, bár ami az egyikben benne van, az a másikban nincs ;(. Mivel ez nem a reklám helye, így egy nevet sem ejtek ki, de általánosságban nem rossz, ha több program is megvan (lásd előző mondat). Azért nem kell azt hinnie, hogy mert az xy-programnak csúcs a kezelése/dizájnya (pl. "Knájrájdörös futófény" stb.), csak azt kell használni...

Erről jut eszembe: kérdezték tőlem, miért lassú ez-vagy-a site (FTP-cím). Hát igen, ezt nekem is meg kellett tanulnom, hogy jól nézzem meg, melyik országban van a keresett ftp-site, mert megesett, hogy iccaka (mert ugyebár olyankor olcsóbb egy kissé, és élelmes a magyar :) egy USA-beli site-ra akartam csatlakozni, és baromi lassú volt. Miért? Há' mer' ott akkor van nappal, és ott olyankor nyomul az embertömeg! (Ejnye-bejnye, földrajzból schwarzpötty!)

Na, folytatódjunk... A site-ok többségére nem kell semmilyen személyes regisztráció (név + passzörd), "anonymus"-ként minden további nélkül lehet nyomulni (minden FTP-programban ez az alap). Persze lehet "személyeskedni" is, de az egy mááásik meskete...

Sok helyen vannak olyan alkönyvtárak, ahol az FTP-program semmit sem ír ki (0 files/0 bytes; ilyen pl. a /pub/priv/alkönyvtár). Ez azonban csak "álca": nem a z t

jelent, hogy ott nincs semmi, sőt... Csak éppen nem lehet megnézni, mi a tartalma! Ezt mi is kihasználhatjuk, ha valakinek FTP-n keresztül akarunk küldeni valamit, és szeretnénk, ha azt csak ő kapná meg. Egyszerűen ide feltöltjük, a filé nevét, megadjuk a címzettnek (e-mail?), és ő le tudja majd szedni NÉV SZERINT. Ugyanis mi is tudnánk onnan "anyagot" letölteni, csak nem tudjuk a filék nevét... Végülis lehet próbálkozni :) Azért arra ügyeljünk, hogy az ilyen helyeken max. 5-6 napig tőrük meg a cuccokat!

Az FTP-programok nagy része kétféleképpen tudja megjeleníteni az AmiNet tartalmát: ha csak

letölteni akarunk, akkor az 'ADT' (Automatic Download Tool(?)) a megoldás, hiszen ekkor csak egy ablakot kapunk, amelyben a név, hossz, ez-az-amaz ÉS egy rövid leírás olvasható minden filéről. Ez alapján könnyű kiválasztani, mi is érdekel minket.

Az ADT-s módszerrel kiválaszthatjuk azt is, hogy az aktuális dátumtól visszamenőlegesen hány napig szeretnénk látni az új filéket. Na, ezt jól megmondtam...

Van tehát

'RECENT' (új),
'RECENT-7' (1 hetes) és
'RECENT-14' (2 hetes?) lista, amelyet letölt az FTP program, és abból válogathatunk.

Egy pénzkímélő tipp:

töltsünk le 'kedvenc' site-unkról egy 14 napos listát, mentsük el valahogy (pl. a 'RAM:T'-ből mentsük le vinyóra), és lépünk is ki. Ne csodálkozzunk, ha 2-3 megás TXT-t kapunk, és 8-10 perc alatt jön le!

Nos, ebből a szövegfiléből írjuk ki mindig a régi anyagokat, és az ADT-s módszerrel csak az éppen aktuális újdonságokat nézegetjük meg vagy töltjük le (ezt a listát RECENT vagy RECENT-7, ha nincs új anyag, de ilyen ritkán van) automatikusan betölti az FTP-program).

A másik módszer, amikor kihagyjuk az ADT-t. Ekkor olyan képernyőt kell kapunk, mintha valamilyen filekezelő programban (pl. DirOpus) lennénk: van egy Source (forrás; HONNAN) és egy Destination (cél; HOV.) ablak.

FIGYELEM! Vigyázzunk a feltöltéssel, mert nem lehet csak úgy puff-neki, felmásolni akármit! Erre (filé feltöltése AmiNet-re) egyébként később kitérek.

Tehát megkapjuk a filéablakokat, és innentől úgy lehet túrkászni az AmiNet-en, mint a haver vinyóján (kivéve azt, hogy törölni csak az általunk feltöltött filéket tudjuk :)

Az anyagok leszedése 1szerű: belépünk azokba a könyvtárakba, ahol a keresett filék vannak (pl. comm, game, wb, biz...) és kikeressük a cuccot. Ez miért jobb, mint az ADT-s módszer? Csak mert GYORSABB, hiszen a programnak nem kell mindenféle 1-2 megás szövegfájlokat letölteni/feldolgozni, csak "behúzza" az aktuális könyvtárak tartalmát. A módszer tehát gyors, de nem olyan kényelmes.

Ide kapcsolódik az előbbi "pénzkímélő" trükk hatásosabb verziója! Ehhez tudni kell, hogy kétféle átviteli módot tudnak az FTP programok: szöveges (text) vagy bináris. Ez utóbbival minden letölthető, a "text" móddal viszont csak szövegfilék, DE sokkal gyorsabban!

Példa: egy szövegfilé bináris módban kb. 2800-2900 cps (char/sec) speeddel jön le, ha viszont TEXT módban töltöm le, akkor 4000-4500 cps! Hasznos, ha egy site-ról le akarod tölteni a filélistát (ez a /pub/ könyvtárban RECENT... vagy INDEX néven van), akkor az ADT nélküli módszerrel TEXT üzemmódban letöltöd! Ez a filé 1-2-3 mega, úgyhogy lehet számolni a nyereséget! :)

Na, remélem még itt vagytok :) Letölteni tehát már tudunk. Van aki itt le is áll, de a JOBBAK esetleg fel is szeretnék rakni néha a Net-re (pl. a legújabb Primo-emulátort :) Nos, kezdjük azzal a "szabályzattal", hogy mit NEM lehet feltenni: - kereskedelmi progikat (a BSA örülne neki) - a nem végleges progikat (ugyanis a Net-re feltett cuccokat CD-re mentik (AmiNet Set-

néven), és ott egy cseppet nehéz módosítani...

- "copyright"-os hangmintákat/képeket (pl. digi/scan/etc.);
 - olyan zenéket, amelyek egy "valódi" zene koppintásai;
 - személy(ek)e)t ábrázoló képeket a beleegyezésük nélkül;
 - szexképeket ;)
 - GNU progikat source nélkül;
 - GIF/LZW kódolt filét (kép etc.)
- NoCD flag (mindjárt mondom!) nélkül, kivéve ha van licence-d...

Nos, ezek a fő "irányelvek". Ezután a legfontosabb szükséglet egy "xy.readme" filé kreálása (xy=programnév :) amely tartalmaz néhány infót.

Ehhez a legegyszerűbb, ha "puskázol" egy letöltött readme-ből (csak az e-mail címetek se felejtse el átírni :) Azért néhány fontosabbat kiemelek belőlük (csakohgytud...):

- a "Short": sorába max. 40 karakter lehet! (Szóval nem a DALLASZ 2953. részének forgatókönyve...);
- a "Type": azt az alkönyvtárat jelöli, ahová a filé "beillik": ezeket érdemes megvizslatni egy AmiNet-es listában, mert morcosan fognak rád nézni, ha a legújabb trace-képedet a "biz/time" alkönyvtárba rakod ;)
- a "Replaces": akkor kell, ha a feltöltendő progidból már van egy régebbi fent, és azt szeretnéd az új verzióval kicserélni;
- ha spéci követelménye van a stuffnak (pl. 32Meg RAM, PowerAmiga :) akkor azt egy "Requires": kezdetű sorral illik jelezni;
- a "Distribution": sorban jelezheted, ha a terjesztést illetően kikötéseid (hajó?) vannak: "NoCD"-t kell írni, ha NEM akarod a stuffodat a legközelebbi AmiNet CD-n látni (van ilyen?). Ha pedig CSAK az AmiNet-nek adsz jogot a terjesztésre, akkor "AmiNet" a kulcsszó.

A filénév kiterjesztéssel együtt max. 18 bötű lehet (nem elég?), és - ha lehet -, kisbetűket tartalmazzon, és a stuff neve egyezzen a .readme filé nevével (pl. AMIGA.lha és AMIGA.readme nem lesz kóser). A használható packerek: DMS (1.11, és csak trackloaderes cucc esetén!), illetve LHA (LHA vagy LZH kiterjesztéssel). Képek esetén .JPG és .MPG packolás nélkül mehet. Ja, és az archive-ban NEM lehet (a mexokott) tonnányi BBS-hirdetés! (Sőt, 1 db sem!)

Nos, nagy vonalakban ennyit. Ha minden jól megy, és Magic is úgy akarja, akkor a next számban tovább böngészünk, csak akkor nem az FTP, hanem a WWW lesz a keyword...

Goa

AMIGA + CD

III. rész

CD-k írása, ISO File-ok

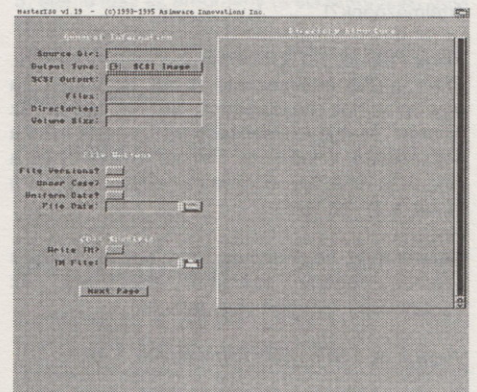
Nohát végre sikerült elérni az AMIGA + CD téma egyik legrövidebb állomását. Mégpedig a CD író, illetve ISO File generáló programokról szóló részt.

A leggyakoribb mese, mikor az ember hosszú file-nevekkel ellátott CD-t akar írni (írni), hogy AMIGÁN elkészíti az ISO File-t, és azt egy pc-s CD íróval egyszerűen felírja egy CD-re. Ehhez kell egy 650 MByte-nál nagyobb AMIGA formátumú HD (erre speciel az FFS-t ajánlom),

illetve egy 650 MByte-nál nagyobb kapacitású pc-s winchester - amelyhez a legjobb egy LBA-s alaplappal formázott HD - mivel a mezei "trükkösen" megformázottakkal mindig csak a baj van!

Ebben az esetben a legjobb és a legegyszerűbb megoldás az **ISO CD** nevű prog-yt használni. Ez ugyanis annyira jó, hogy ha van hozzá TradeMark File-unk (CD32.TM, CDTV.TM), akkor a megfelelő masinákon még bootolni is fog a CD-nk! Meg kell adni a Source Directory-t, valamint a Volume Name-t. Majd be kell olvasni a directory struktúrát, s mihelyt ez megvolt -> Build ISO File!

Figyelem! Az ISO File neve (.iso) nem azonos a CD leendő nevével... Azt ugyanis külön meg kell adnunk és csak a kezdés előtt adhatjuk meg, az ISO File nevét bármikor, bármire módosíthatjuk. (célszerű .iso nevet adni neki, mert a pc-s CD írónak ez a default)



Az **ISO CD** jó kis prog-y, de ha pl. nincsen egy nagy AMIGÁS HD-nk, hanem sok kicsi (amely, mint tudjuk sokra megy...), akkor megsz*ptuk, hacsak...

... hacsak nincsen meg "véletlenül" az **ASIMWare** által kreált **MASTER.ISO** nevű még remekebb kis prog-y, amellyel ripsz-ropsz legyőzhetjük eme akadályt, valamint CD-t is tudunk vele írni - amennyiben megvásároltuk a programot... és van valami SCSI madzag a gépünkben.

Sajnos ezt nem tudtam kipróbálni, pedig madzag az még lett volna... de író az nem akadt.

Akinek valami gondja-baja van CD írásilag, az írjon nyugodtan, mert úgy gondolom, hogy a téma annyira magától érthető, hogy nem kell hozzá a szokásos Point & Shot típusú ismertető (ami foglalná csak a drága helyet a lapban).

No meg nem is találkoztam még olyan fazonnal, aki nem tudta volna megírni a saját hosszú file-neves CD-jét valamilyen úton módon!

Legközelebb szóba hozom az eddig mostohán elhallgatott Plug'n play CD device-t.

Magic

| Eladó: | |
|---|---------|
| Hangdigi | 2900 Ft |
| Mikrofon + erősítő | |
| beszédfelismerő software-rel | 1000 Ft |
| 4 Joystick adapter | 600 Ft |
| Joy/Mouse automata átkapcsoló | 1400 Ft |
| Érdeklődni lehet: | |
| RICZÁK FERENC -nél | |
| délelőtt a 06(32)410-433 / 298 -as melléken, | |
| délután a 06(32)440-724 -as telefonszámon, | |
| vagy a Salgótarján, Gagarin u. 6. 3104 | |
| címen - levében. | |
| (a hirdető megjegyzése: AMIGA RULEZ!) | |

Üdvözlök minden lelkes assembly rajongót! Végre megjött a következő szám is, és ahogy ígértem, az aritmetikai utasításokkal fogjuk most folytatni.

Akkor hát: izzít AsmOne és GO!

Először egy kis számelmélet fog következni. Nézzük csak meg jobban azt a byte-ot.

Ezen 0-255-ig tudunk egy értéket eltárolni.

Mi lenne, ha a legfelső bitet előjelként értelmeznénk?!

Akkor -128-tól 127-ig lehetne számokat ábrázolni. Ekkor a 255 értelmezhető -1-nek is. Vagyis ha egy számhoz hozzáadunk 255-öt, akkor az 'átfordul' és eggyel kevesebb lesz, vagyis mintha hozzáadtunk volna -1-et. Persze a word-öt és a long-ot is lehet így értelmezni, ekkor az előjel a 15. és a 31. bit lesz.

Nézzük meg, hogy hogyan lehet egy tetszőleges számot negatív számmá átalakítani, az egyszerűség kedvéért csak byte-on!

Vegyük az 1-et és csináljunk belőle -1-et!

00000001

Vegyük a negáltját, vagyis minden bitet invertáljunk!

11111110

Ehhez hozzá kell adni 1-et (ennek az 1-nek semmi köze az eredeti 1-hez, csak a véletlen műve!)

```

11111110
+ 00000001
-----
= 11111111

```

Meg is kaptuk a -1-et, vagyis a 255-öt.

Tehát a szabály ez: **Vegyük a szám negáltját és adjunk hozzá 1-et.** Kész. Ezt nevezik **kettes komplementnek**. Erre a kis kitérőre azért volt szükségünk, hogy az egyes flag-ek működését jobban megértsük. Például így a V (oVerflow) flag jelentése már sokkal világosabb lehet. Ha byte méretben 127-hez (a legnagyobb ábrázolható pozitív szám: 01111111) hozzáadunk 1-et, akkor az eredményt már nem tudja egy byte-on előjelesen eltárolni, mert akkor már 9 bit kellene, de valamit akkor is csinálni kell, tehát az eredmény 128 lesz, vagy értelmezhetjük akár -128-ként is. Ebben az esetben fog a V flag 1-re váltani.

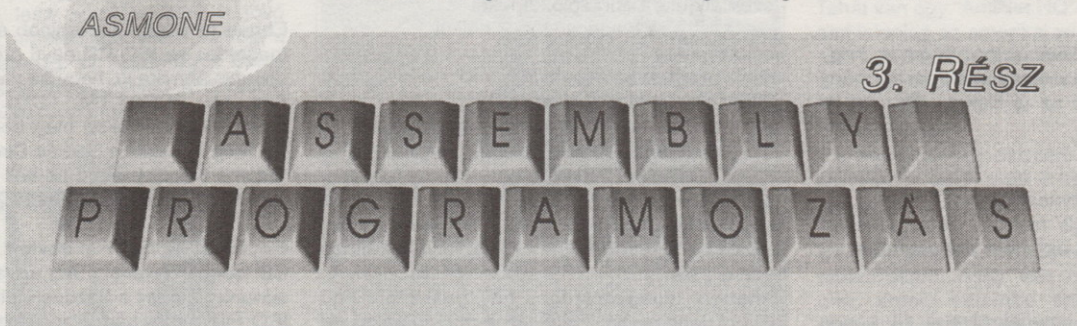
Most már akkor lássuk az aritmetikai utasításokat!

ADD - ADD binary

A processzor adat- és címregisztereihez, ill. a memória valamely byte, word vagy long részéhez tudunk hozzáadni egy megadott értéket (ez persze egyáltalán nem igaz, de erről később). Ez lehet közvetlen érték (például 5) vagy bármely címzési móddal megadott érték.

Ez természetesen hatással van a flag-ek állapotaira, tehát, ha az eredmény esetleg nulla, akkor a Zero flag 1 állapotú lesz, ha nem akkor

természetesen törli azt! Ha a legfelső bitről (byte-nál a 7., word-nél a 15., long-nál a 31.) átvitel történik, akkor a Carry bit lesz 1-es (az eXtended flag ugyanúgy működik, mint a Carry). Ha a szám értelmezhető negatívként, akkor a Negatív flag



lesz 1-es és a V flag is az előbb leírtak alapján fog működni. Ezek után lássunk néhány példát.

ADD.B #\$5,D0

- a D0 értékéhez hozzáad byte-osan 5-öt.

Arra figyelni kell, hogy az átvitel csak a Carry-ba kerül be, ha túlsordulás lenne, a regiszter 8. bitjére nem fog átmenni! Byte-os méretben csak adatregiszterhez lehet hozzáadni, címregiszterhez nem! Ilyenkor az AsmOne az 'Address Reg. Byte/Logic' hibaüzenettel áll le.

ADD.W #\$1230,A5

- az A5 regiszterhez adja hozzá word méretben a #\$1230 értéket. A túlsordulás itt sem megy át a 16. bitre, csak a Carry-be.

ADD.L #\$534EFFF,D7

- a D7-hez adja hozzá long méretben a megadott értéket.

Ezzel le is tudtuk a közvetlen érték hozzáadását. Lássuk, hogy a memóriával hogy áll a dolog!

ADD.B #-1,\$70000

- a \$70000-címen levő értékhez hozzáad -1-et (vagyis 255-öt).

ADD.W \$0000,\$70000

- a \$0000 címen levő word értéket hozzáadja a \$70000-es címen levő értékhez.

ADD.L \$0004,D0

- a \$4-es címen levő értéket hozzáadja a D0 regiszterhez.

A memóriáról ennyi elég is lesz. Most már csak a különféle címzési módokra nézzünk meg néhány példát.

ADD.B #\$5,\$10(A0,D0.L)

- az A0 regiszter értékéhez hozzáadja a D0 értékét long méretben és még \$10-et is hozzáad. Ez mutat egy címre és e címhez ad hozzá byte méretben 5-öt.

ADD.W \$4(A1,D1.W),D0

- az A1 regiszter értékéhez hozzáadja a D1 értékét word méretben és még \$4-et.

Ezen a címen található értéket hozzáadja a D0 regiszter értékéhez.

Ezeket lehet össze-vissza kombinálni és persze egyszerűbben is lehet használni (pl.: csak (A1) mutat a címre).

Akkor lássunk, hogy mi is az igazság! Az AsmOne (és más fordítók is) megengedik, hogy nekünk ne kelljen sok utasítást fejben tartani és vigyázni arra, hogy melyiket mikor kell használni, hanem csak egy utasítást kelljen megjegyezni, az ADD-ot. Amikor az előbb azt írtam, hogy cím és memóriatartalomhoz is ADD-al lehet hozzáadni,

akkor ez csak egy kis egyszerűsítés volt. Az ADD csak adatregiszterhez tud hozzáadni! Ha viszont címregiszterhez adok hozzá, akkor azt egyszerűen kicseréli (nem a forráslistában!) egy ADDA-ra, ha közvetlen értéket adunk hozzá valamihez, akkor pedig ADDI-re. Most pedig akkor jönnek az ADDA és ADDI utasítások.

ADDA - ADD Binary Addressregister

Ez az utasítás nagyon hasonlít az ADD utasításra, a különbség mind-

össze csak annyi, hogy célnak (hogy mihez adunk hozzá) csak címregiszter adható meg. A méret csak word vagy long lehet. Vigyázzunk arra, hogy az AsmOne V1.26 egy picit bugos mert megengedi, hogy adatregisztert írjunk célnak (ADDA #\$1,D0). Ekkor hibaüzenettel kellene leállnia, de mégsem teszi és a memóriába egy ORI utasítást fordít. Látszólag minden rendben, de a programunk mégsem fog működni. Viszont amit jól csinál az AsmOne, az az, hogy ha egy ADD utasításnál a cél egy címregiszter, akkor automatikusan ADDA-t fog fordítani. Ezért inkább mindenhol írjunk ADD-ot, a fordító majd kicserélget mindent (tehát ADD.W #\$5,A0 is jó).

ADDI - ADD Immediate

Közvetlen érték hozzáadása memóriáértékhez. A használható hosszok: byte, word, long. A fordító az ADD.B #\$5,\$70000 utasítást fogja kicserélni ADDI.B #\$5,\$70000-re.

Az eddigiekből remélem kiderült, hogy nyugodtan használjuk mindig az ADD utasítást, a fordító majd vacakol a helyes utasítás kitalálásával.

Viszont van egy hasznos kis utasítás, mely eltér az eddigi Add-októl, mégpedig:

ADDQ - ADD immediate Quick

Közvetlen 3 bites érték hozzáadása adat- és címregiszterhez ill. memóriához (most tényleg mind ADDQ lesz). Három biten ugye 0-7-ig lehet értéket eltárolni, de nullát minek adnánk hozzá valamihez!? Ezért inkább legyen az értelmezés 1-től 8-ig. Ez egy utasításból csak 3 bitet foglal le, tehát miért ne legyen benne magában az utasításban? Így ez az utasítás - ha nem memóriacímre adunk meg - csak 1 word hosszú. Cím megadása esetén 1 long-al fog kibővülni. Ez miért is jó?! Azért, mert sokkal gyorsabb, mintha ADD-al adnánk hozzá, mert az egy külön word-ön tárolja el a hozzáadandó értéket. Ha tehát 1-től 8-ig akarunk hozzáadni értéket valamihez, akkor használjuk ezt, mert általában a fordítók nem cserélik ki automatikusan az ADD.W #\$1,D0-t ADDQ.W #\$1,D0-ra (sajna az AsmOne sem).

Az összeadásokról most ennyi elég lesz, habár van még egy ADDX utasítás is, azzal most nem akarok megkavarni senkit (majd később...). Ezért most aztán jöhet a kivonás is!

SUB - SUB binary

Az ADD utasítással analóg módon ugyanazt el lehet mondani, csak éppen az egészet kivonással. A fordítók SUB helyett is a most következő utasításokat fordítják, így erről többet nem is érdemes mondani.

SUBA - SUB binary from Addressregister

Ez nem a téli nagykabátról szól, hanem a kivonásról, mégpedig címregiszterből. Ennyi.

SUBI - SUB Immediate

A SUB becézett formája... Na jó, nem. Közvetlen érték kivonása, úgy mint az ADDI utasításnál.

SUBQ - SUB immediate Quick

3 bites közvetlen érték kivonása.

Most akkor térjünk át a szorzásra és az osztásra. Régen a processzorok nem tartalmaztak külön utasítást ezekre (pl. Motorola 6500-as sorozat), azt a programozónak kellett külön megoldania. A fejlettebbek már tartalmazzák, de végrehajtásuk nagyon lassú. Ezért ha lehet, csak ritkán alkalmazzuk, ha van rá elég memória akkor cseréljük ki inkább táblázatra.

A 68000-es proci kötetlensége itt is jól fog látszani, mert más prociknál az egyik 'tényező' helye kötött (pl.: intel az accumulator regiszterével), itt csak annyi a korlátozás, hogy címregisztert nem használhatunk (még így is 8 (!) regisztert lehet használni).

MULU - MULTIply Unsigned

Egy adatregisztert tudunk megszorozni egy másik regiszterrel vagy egy memóriacím tartalmával. 68000-es proci esetén csak word hosszt szorozhatunk word hosszal, de az eredmény long-os lesz, 68020-nál long szorzása is megengedett. A szorzásnál a legfelső bitet nem értelmezi előjelként.

68000-es proci:

MULU #4,D0

- a D0 értékét megszorozza 4-el.

MULU \$1000,D2

- a D2 értékét megszorozza a \$1000 címen levő word-dal.

MULU D1,D2

- a D2-t megszorozza a D1 regiszterrel. Az eredmény természetesen a D2 regiszterbe kerül. 68020-as procinál megengedett a két long szorzása. Ekkor az eredmény csak 2 long-on fér el, tehát meg kell adni, hogy hova tegye:

MULU D0,D2:D1

- ekkor az eredmény alsó long-ja a D1-ben lesz, a felső long a D2-ben.

Lássunk erre egy példát:

Szorozzuk össze a \$FFFF -et a \$100000-el. Az eredmény könnyen kiszámolható, hogy \$FFFF0000 lesz, de ez már nem fér el egy long-on. Hogy is csinálja akkor ezt a gép?!

MOVE.L #FFFF,D0

MOVE.L #\$100000,D1

MULU.L D0,D2:D1

A D2 tartalma \$0000000F a D1 tartalma \$FFF00000 lesz. Ennyire egyszerű.

Használható még a **MULU.L D1,D2** forma is, ekkor az eredményt csak egy long-ra teszi. Ilyenkor előfordulhat, hogy az eredmény nem fér el egy long-on, ekkor a V flag 1 lesz.

MULS - MULTIply Signed

Hasonlóan a MULU-hoz itt is ugyanúgy lehet szorozni, csak itt a legfelső bit előjelként fog szerepelni.

Nézzünk erre egy példát:

MOVE.L #FFFF,D0

MOVE.L #FFFF,D1

Ezek lesznek a kiinduló értékek. Ha előjelesen vesszük őket, akkor mindkettő -1-et jelent. Ha összeszorozzuk őket, akkor az eredménynek 1-nek kell lenni.

MULS.W D0,D1

- Az eredmény tényleg 1 lesz. Ha előjel nélkül szoroznánk össze akkor az eredmény \$FFFE0001 lenne.

68020-nál itt is használható az alábbi forma:

MULS.L D0,D2:D1

vagy

MULS D0,D1

DIVU - DIVide Unsigned

Egy 32 bites adatregisztert tudunk elosztani egy másik 16 bites regiszterrel vagy egy memóriacím tartalmával úgy, hogy a célregiszter alsó word-jébe kerül az egészrész, a felső word-be pedig a maradék. A legfelső bitet nem értelmezi előjelként. Ha az osztó 0, akkor az 5-ös kizárás (Exception) fog életbe lépni. Ez annyit jelent, hogy ha nem AsmOne alól futtatjuk a programot, akkor a gépünk egy szép piros villogó kerettel fogja díjazni működésünket. AsmOne alól csak egy **** Division By Zero **** üzenettel fog leállni a programunk.

Például:

MOVE.L #\$10,D0

MOVE.L #\$10010,D1

DIVU.W D0,D1

Ekkor a D1-et osztja el a D0 regiszterrel, az eredmény a D1-be kerül (\$0001001). Ekkor látszik, hogy a felső word nulla, vagyis nincs maradék.

MOVE.L #2,D0

MOVE.L #11,D1

DIVU.W D0,D1

Most a 11-et osztjuk el 2-vel, az eredmény \$00010005 lesz. Vagyis az egészrész 5, a maradék 1.

MOVE.L #2,D0

MOVE.L #11,D1

DIVU.W D0,D1

68020-as prociól megengedett a **DIVU D0,D2:D1** formájú utasítás is. Persze valaki nehogy azt gondolja, hogy csak D0 és D2:D1 lehet az utasításban! Nem, ez csak egy példa. Ekkor a D0 long-gal osztja el a D2:D1-ben megadott kettős long-ot (64 bit). Az előző példánál maradván nézzük meg ennek a működését!

MOVE.L #2,D0

MOVE.L #11,D1

MOVE.L #0,D2

DIVU.L D0,D2:D1

A D2-t természetesen előtte ki kell nullázni! Ekkor az egészrész a D1-be, a maradék a D2-be kerül.

Lehetőség van még a következő formára is: **DIVU.L D0,D1**.

Ekkor D1-be csak az egészrész kerül, a maradék elveszik.

DIVS - DIVide Signed

Hasonlóan a DIVU utasításhoz, itt is minden ugyanúgy működik, csak itt a legfelső bit előjelként van értelmezve.

A szorzás és osztás bevezetésében írtam, hogy érdemesebb itt-ott táblázatot használni. Most erről is írok egy-két sort és természetesen példákat is.

Táblázat szorzásnál használható és akkor, hogy ha egy regisztert akarunk megszorozni egy konstans értékkel (pl.: **MULU #40,D0**) és a regiszter csak egy meghatározott - nem nagy - tartományon belül lesz mindig, ill. ezt a programrészt sokszor akarjuk használni (ha az egész programban csak egyszer kell szorozni, akkor az igazán elhanyagolható). A táblázatunk tele van tehát a 40 szorzataival, mégpedig word méretben:

TAB:

DC.W 0,40,80,120,160,200,240,280,320,360

DC.W 400,440,480,520,560,600,640,680,720,760

Ekkor ha a D0 értéke például 5, akkor a táblázat 5. eleme lesz az eredmény (a sorszámozást 0-tól kezdjük!), vagyis $5 \cdot 40 = 200$.

Ehhez 68000-es procinál az alábbi program kell:

MOVE.L #5,D0

A D0 regiszterbe valahogy bele kell kerülnie az 5-nek...

MOVE.L #TAB,A0

MULU.W #2,D0

MOVE.W (A0,D0.W),D0

A **MOVE.L #TAB,A0** utasítás a táblázat kezdőcímét teszi az A0 regiszterbe.

A **MULU.W #2,D0** megszorozza a D0-t kettővel a word miatt. Mivel ez elég lassú (és pont ezt akartuk kivédeni), ki lehet (nem csak lehet, KELL!) cserélni egy **ROL.W #1,D0** utasításra, amit a következő számban fogunk tárgyalni.

Egyelőre csak annyit kell róla tudni, hogy eggyel balra lépteti a biteket a D0 regiszterben, jobbról pedig nulla bit jön be. A **MOVE.W (A0,D0.W),D0** pedig kiszedi a táblázatból a megfelelő elemet.

Ez a program 68020-as prociól kezdve egy kicsit leegyszerűsödik, mert a kettővel való szorzást be lehet vinni a MOVE utasításba:

MOVE.L #TAB,A0

MOVE.W (A0,D0.W*2),D0

A **MOVE.L #TAB,A0**-t pedig érdemes csak egyszer megcsinálni és az értékét tovább nem bántani.

Ezzel megint sok processzoridőt megspórolhatunk magunknak.

Persze ha a táblázatunkban nem word, hanem byte van, akkor a 2-vel való szorzást ki lehet hagyni, ha pedig long, akkor **ROL.W #2,D0** vagy **MOVE.W (A0,D0.W*4),D0** kell.

A következő részben a logikai utasításokkal fogjuk folytatni, addig is jó próbálkozgatást mindenkinek!

Prievara Zsolt

A Kőrösladányi AMIGA Club
tagokat keres!

Ha Kőrösladány közelében laksz,
és szívesen lejárnál AMIGAs arcok közé,
akkor ott a helyed!

Szervező: Kovács János (Nissifer)
Kőrösladány, Baross u. 9/1. 5516
Telefon: 01 (Kőrösladány) 469

C Programozási Rovat (3. rész)

Az előző részben megnéztük a C alap adattípusait. Most a függvényekkel leszünk el egy kissé.

Szóval csapjunk a lovak közé. Az előző számban már találkozhattunk két függvénnyel is. Az egyik a main() volt, míg a másik a printf().

Mivel a C függvényekkel dolgozik, így nyilvánvaló, hogy a függvényeknek is van típusuk. Ez a típus a visszaadott érték típusát definiálja. Ezért az előző számban megjelent egyszerű függvényünk szintaktikailag nem volt kielégítően leírva. Helyesen a következőképpen nézne ki:

```
void main( void )
{
    printf("Hello Világ\n");
}
```

Mint látható a main függvény név elé került egy void típus deklaráció, ami szintén azt jelenti, hogy nem szándékozunk a függvénnyel értéket visszaadni az őt meghívónak. Annak, hogy a fordító mégis elfogadta egy egyszerű oka van, mégpedig az, hogy ha nem határozzuk meg a változó vagy függvény típusát, ő azt önhatalmúlag int-nek veszi. A main függvény azonban egy kissé speciális eset a függvények érték visszaadását tekintve. A main függvény által visszaadott érték ugyanis nem az általunk megírt programban marad hanem az őt meghívó CLI task vagy process kapja meg, és általában hibakódot szokott tartalmazni, amely a program futását megakadályozó okokról ad némi felvilágosítást.

Amigán általában a durva hibák, amelyek a programunkat megakadályozták a futásban 20-nál nagyobb értéket szoktak jelenteni.

Ezért illik leírni a program dokumentációjában, hogy ez mit is jelent.

20 alatti hibakódokat általában olyan programok használnak, amelyeknek egy CLI íf-ben van szerepük (pl. várunk az egér gombjának lenyomására, és ha ez megtörtént 5-öt adunk vissza a jobb gomb esetén és mondjuk 10-et a bal gomb esetén).

De térjünk vissza a C-hez. Eddig még talán nem esett szó a szintaktikáról a C-ben, mert még nem is írtunk C programot. De a fent leírt programrészhez hozzá kell tennünk, hogy a kapcsos (kössz Louise nem jutott eszembe a múltkor) zárójelk közötti résznek melyik alkatrésze micsoda. A printf egy függvény, amely az idézőjelek közötti szöveget megjeleníti a standard kimeneten. Figyelem! C-ben a " és az ' között lehet némi eltérés. Mégpedig a következő: a " jel általában egy karakteres tömb vagy egy karakter címét jelöli, míg a ' jel az általa határolt karakter értékét jelenti.

A függvény megadását követi egy pontosvessző, ugyanúgy mint a pascalban a sor lezárására. Tárgyaljuk ki egy kicsit a printf függvényt. Ez egy igen jól használható függvényecske. A C-ben egy függvénynek a paramétereit zárójelben szokás megadni. Ha több paramétert szeretnénk megadni, a paramétereket egymástól vesszővel választhatjuk el. Természetesen lehetőség van paraméterenkénti átadására nem csak változóknak, hanem tetszőleges kifejezésnek és akár függvény által visszaadott értéknek is. (A C-nyelv igazán Amigáshoz méltó nyelv mivel igen jól lehet benne kavarni! :-)

A printf függvény működése jól elképzelhető, ha

ez itt a reklám helye!

MEGJELENT!



**Megjelent az AMIGAonly
ASSEMBLY és C programozás
rovatok szerzőinek könyve,
amely
AZ AMIGA PROGRAMOZÁSA C
ÉS ASSEMBLY NYELVEN
címet viseli!**

*"Ez a könyv azzal a céllal készült,
hogy betölse az űrt, amely a
magyarországi Amigás könyvek terén
táton. A könyvvel célunk volt olyan
eszközt adni a kezetekbe, melynek
segítségével magatok is eligazod-
hattok az Amiga rendszer programo-
zásában.*

*A könyv leírja a leginkább használt C
és Assembly fordítók használatát
(SAS/C és AsmOne), jónéhány
rendszer-könyvtár leírását, ala-
csony szintű grafikát, képernyők,
ablakok, menük, gadgetek és
requesterek készítésének csinját-
bínját.*

*Természetesen mindezt az 1.3 - 3.1
rendszeren is bemutatjuk és nem
csak a levegőbe beszélünk, mert a
lemez mellékleten bőséges példa-
program kínálat található."*

**Megvásárolható az
AMIGA CENTER-ben,
Budapest
VII. ker. Wesselényi u. 21.
Tel.: 267-90-37, 267-90-38**

**illetve megrendelhető az
AURUM DTP Stúdiónál.
Arany Sándor (Aurum)
Tel.: (06) 60 486-811
e-mail: aurum@mail.matav.hu**

figyelembe vesszük, hogy a szabványos kimenet általában egy egység, sőt általában a monitor. A gép rendszere lehetővé teszi számunkra azt, hogy eme kimenetet egység lévén mint file egység érthessük el. Persze az olvasás az egységről nem értelmezett, legalábbis file-osan. Tehát a printf nem csinál mást, csak a paraméterként megadott változók értékeit kimásolja a CON:-ra. Maga az Amiga rendszerszoftvere intézi el azt, hogy ez karakterek formájában látható legyen. Az igazsághoz hozzá tartozik azonban még az is, hogy a printf-nek van még ezenkívül számtalan egyéb dolga is. Ezeket könnyen beláthatjuk, ha a neki átadható paramétereket megnézzük. Tehát a printf paramétereit a következők:

printf(formátum, arg1, arg2, ...)

A printf működését a formátum paraméterben átadott karakter változóval adhatjuk meg. Ez a formátum karakter a printf-et utasíthatja, hogy az arg1, arg2 ... -t milyen formátumban másolja a kimenetre. A formátum argumentum típusa tipikusan char*, azaz karakter tömböt megcímző mutató. Ezért megadhatjuk rögtön a zárójelk között " jeleken belül.

Tehát nézzük meg a példa programunkban átadott formátum argumentum jelentését (a formátum argumentum a köv. volt: "Hello Világ\n").

Az idézőjelek között tetszőleges szöveget írhatunk, amely a kimeneten meg fog jelenni. A szöveg végén a \n karakter azt jelenti, hogy az utolsó karakter a sor emelés karakter. Erre azért van szükség, mert a kimeneten akkor jelenik meg az üzenet, amikor egy sor vég jel (return 0x0A) érkezik. A sor vég jelet azért kellett ilyen különleges módon megjelölni, mivel ez billentyűzetről nem érhető el. (Az Enter megnyomása ugyan egy ilyen karaktert generál, de ez a forrás begépelését szolgáló szöveg-szerkesztőnek jelenti a sor végét.)

Létezik egy másik speciális karakter is amelyre egy hasonló jelölés szolgál, mégpedig a 0-ás karakterre.

Ez a jel a \0.

A nullás karakternek speciális jelentése van karakteres tömbökben, mégpedig a karakteres tömb végét jelzi. Speciálisan a printf-nek vannak még olyan karakterei, amelyek neki különböző formátumra vonatkozó utasításokat rejtenek. Ezek a jelölések mindig a % karakterrel kezdődnek. Ahol ez a karakter szerepel a formátum argumentumban, ott az általa jelölt formátumban jelenik meg a kimeneten az argumentumként átadott további printf paraméter. A % jel és az argumentum formátumát előíró karakterek között még szerepelhetnek egyéb karakterek is, ezek a következők:

1. amely a balra igazítást jelenti.

2. számjegyekből álló karakterlánc, amely a minimális mező szélességet határozza meg.

Az átalakított szám legalább ilyen széles vagy szükség esetén szélesebb mezőben nyomtatódik ki. Ha a konvertált argumentum kevesebb karakterből áll, mint a mező szélesség, akkor bal oldalon (vagy, ha balra igazítás jelöl szerepel, akkor jobb oldalon)

C
P
R
O
G
R
A
M
O
Z
Á
S

a mező kitöltődik, hogy ezáltal az előírt mezőszélesség meglegyen. A kitöltő karakter közönséges esetben szóköz, (space 0x20), ill. amennyiben a mezőszélességet előnullával adtuk meg, akkor nulla. (Ez a nulla nem jelent októlisan értelmezett mezőszélességet)

3. . amely a mező szélességet a rákövetkező számjegy sorozattól választja el.

4. Számjegysorozat (a pontosság), amely a láncból kinyomtatásra kerülő karakterek maximális számát vagy float és double esetén a tizedes ponttól jobbra kinyomtatandó számjegyek számát határozza meg.

5. l (az el betű) hosszmodosító, amely arra utal, hogy a szóban forgó adat int helyett long.

A % jel után a következő konveziós karakterek állhatnak:

1. d
Az argumentum decimális jelölés-módúvá alakul.

2. o
Az argumentum előjel nélküli oktális (8-as számrendszer) számmá konvertálódik (előnulla nélkül).

3. x
Az argumentum előjel nélküli, hexadecimális (16-os számrendszer) számmá konvertálódik. (vezető 0x nélkül)

4. u
Az argumentum előjel nélküli decimális jelölés-módúvá alakul.

5. c
Az argumentumot egyetlen karakternek tekinti.

6. s
Az argumentum karakter lánc; a láncbeli karakterek mindaddig nyomtatódnak, amíg a nulla karakter nem kerül sorra, vagy amíg a pontossági specifikáció által előírt számú karakter kiírása még nem íródott ki.

7. e
Az argumentumot float-nak vagy double-nak tekinti, és a [-]m.nnnnnE[±]xx decimális jelölés-módba konvertálja, ahol az n-ek karakterláncának hosszát a pontosság adja meg. Az alapértelmezés szerinti pontosság 6.

8. f
Az argumentumot float-nak vagy double-nak tekinti, és a [-]mmm.nnnnn decimális jelölés-módba konvertálja, ahol az n-ek karakterláncának hosszát a pontosság adja meg. Az alapértelmezési pontosság 6. A pontosság nem határozza meg az f formátumban nyomtatott értékes számjegyek számát.

9. %e és %f közül a rövidebbet használja; az értéktelen nullákat elhagyja.

Ha a %-ot követő karakter nem konveziós karakter, az illető karakter nyomtatásra kerül: így a % mint %% írható ki. De nézzünk egy kis példát:

Végezzünk el néhány egyszerű számítást. Először egy egyszerű dolgot intézzünk el. Legyen egy kör sugara 12 cm. Számoljuk ki a kerületét;

```
#include <stdio.h>

void main( void ) {
    printf("A kör kerülete, ha a sugár
    %dcm : %fcm \n", 12, 2*3.14*r);
}
```

Azt hiszem különösebb magyarázatra nem szorul a fenti példa. De lássunk egy kicsit komplikáltabb példát. Számoljuk ki ugyan ezen kör területét.

```
#include <stdio.h>

void main( void ) {
    int r=12; /* A kör sugara */
    float pi=3.14; /* A pi */
    printf("A kör területe, ha a
    sugár %dcm : %fcm \n", r,
    pi*r*r);
}
```

Ha figyelmesen megnézzük, észrevehetünk újabb dolgot is a forrásban. Ez a /* jelölés és a */ jelek. Ezek között a jelek között elhelyezkedő szöveget a fordító egyszerűen átlépi, mivel ez csak a mi számunkra hordoz jelentést.

A pascal a megjegyzéseket a {} jelekkel jelöli, míg a BASIC a REM kulcsszót használja ilyen célra. Van másik jelölés is amit használhatunk, de ez a szabvány C-ben nincs ilyen jelentéssel felruházva. Nevezetesen a // jelölés.

Ezen jelek használatakor legyünk óvatosak, mivel nem minden fordítónál jelenthet megjegyzést. Ez a jelölés-mód egyébként a C++ -ből ered és általában olyan fordítók fogják elfogadni, amelyek fordítanak C++ szintaxissal is. (A SAS/C ilyen!) A // jelet csak a sor elejére kell kitenni és onnan a sor végéig hatásos. Ez be is határolja felhasználásának területét. Mint látható a printf használata igen egyszerű. Meg kell azonban jegyezni azt, hogy a printf annak eldöntésére, hogy hány argumentum van megadva a formátum karaktereket veszi figyelembe. Ha nem jó számú argumentumot adunk át neki, előforulhat, hogy megzavarodik. Látványos guruláshoz szokott vezetni, ha karakteres tömböt adunk át neki mint kiírandó karakter lánc, csak éppen a végét jelző 0 karakter nélkül.

Miután már ismerjük a printf függvényt, tovább is léphetünk. Merüljünk most bele a saját függvény készítésébe. Ahhoz, hogy egy függvényt definiáljunk nem kell mást tennünk, mint megadnunk a nevét. A függvény megadás szintaktikája a következő:

- A függvény típusa.
- A függvény neve valamint utána zárójelben
- Az átadható paraméterek típusa, ill.
- Az átadható paraméterek neve.

Nézzünk erre egy egyszerű példát. Írjunk egy függvényt amely a neki átadott számot négyzetre emlei és azt adja vissza kimeneti értéként. Ez a következőképpen nézhet ki.

```
float négyzet( float be_érték )
{
    return( be_érték * be_érték );
}
```

Az így leírt függvényünk várhatóan elvégzi a négyzetre emelés igen hosszadalmas és fárasztó munkáját helyettünk. Mint láthatjuk a függvény megadása igen egyszerű, bár ha a fentiek szerint adjuk meg, nem mindig jól olvasható, főleg több száz soros program esetén. Erre több megoldás is létezik. A leghasználhatóbb szerintem az ha minden függvényünk előtt egy egész sort hagyva megjegyzésnek valamilyen elválasztó karakterrel kitöltjük a sort és mondjuk a közepére írjuk a függvénynevet.

Másik igen elterjedt megoldás az, ha a függvény által visszaadott érték típus definícióját külön sorba írjuk majd a következő sorba a függvény nevét. Ez a nagygyépes rendszerek programozóinál igen elterjedt bár szerintem semmivel sem jobban olvasható az egy sorba írásnál. Ezen a ponton mindenki állapotodjon meg saját magával a program kinézetében. A program futását egyik vagy másik megoldás sem

befolyásolja sőt, ha egy harmadikat találunk ki az sem. Annak, hogy programjaink hogyan néznek ki elsősorban mi saját magunk vesszük hasznát vagy látjuk kárát, amikor a hibát keressük. De térjünk vissza a függvény megvalósításához, amely illetéknéppen festhet:

```
#include <stdio.h>

#define PI 3.14

//***** Négyzetre emelés *****
float
négyzet( be )
float be;
{
    return( be*be )
}

//-----MAIN-----
void
main( void)
{
    float r=12.0;
    float eredmény=PI*négyzet(r);
    printf(" A kör területe: %gcm
    (a sugár %gcm)\n",eredmény,r);
}
```

A fenti forrás áttanulmányozása után láthatjuk milyen gyönyörű tud lenni a C forrás :-O

De félre téve a humort egy újabb ismeretlenbe botlunk mindjárt a harmadik sorban. Nevezetesen a #define-ről van szó. Mint azt jól látjuk a # karakter miatt valószínűleg fordító direktíva.

BINGO!

Eltaláltuk, ha erre gondoltunk. Segítségével mindenféle dolgot definiálhatunk a fordító számára. Például meghadjuk neki azt, hogy ezentúl az IGEN-t 1 a NEM-et pedig 0 jelölje. Így már rögtön magyarosítottuk is a C-t.

Ezután ha Boolean értékekkel dolgozunk, nyugodtan használhatjuk az IGEN-t is vagy a NEM-et. Maga a C-is így definiálja a TRUE és a FALSE értékeit. A define-ről tudni kell, hogy bár nem kell nagybetűvel írni a megadott nevet, de célszerű, hogy elkülöníthessük a változónevektől. Erre azért lehet szükség mert a definícióval létrehozott név nem változó, az a fordítás során helyettesítődik a mögötte megadott értékkel. Ez az érték persze lehet karakteres is stb.

Ha megfigyeljük a define sor végén nincs ;. Ez azért van, mert a define a név után megadott teljes sort helyettesíti és ha ; is állna a sor végén, képes lenne azt is belevenni. A define-nek van azonban ennél komplikáltabb használata is, de ebbe még ne menjünk bele. (Ha azonban "Igazi Programozókká" akarunk válni annál inkább folyjunk ebbe bele.)

A másik ismeretlen ismerős a return. A return a függvények végét jelenti, ha ide ért a végrehajtásban, visszaadja a vezérlést az őt meghívó függvénynek és a stackban elhelyezi a kimeneti értéket. Jelen esetben a kimeneti értéket a "be" megszorítása jelenti önmagával, azaz a négyzetre emelése. Ha a return nem kap értéket akkor természetesen nem ad vissza értéket a függvény, azaz megegyezik a pascal procedure névvel félmjelzett részével.

Ha a C függvényünk nem ad vissza értéket akkor a return meghívása el is maradhat, mert ekkor a függvény befejezése a } jelnél lesz. A return-t használhatjuk igen sokféleképpen, nem kell a függvény végén elhelyezkednie. Jelen esetben azonban szükséges a return, mivel a függvényünk értéket ad vissza.

Ha már itt tartunk, talán ejtsünk néhány szót arról, hogy egy C-beli függvény nem csak a kimenetén képes értéket visszaadni. Az igaz ugyan, hogy az argumentumként megkapott változó értéke

Mi is az a Chunky->2->Planar konverzió?

A Chunky-t én magyarul pakolt formának nevezem, mivel a színleíró bitek egymás mellett helyezkednek el. A Planar üzemben ezek a bitek egymás alá kerülnek. Hogy mi az értelme annak, hogy változassunk?

Erre egy rövid válaszom van: A DOOM-ŐRÜLET.

Ugyanis ilyen és ehhez hasonló 3D-s effektet jobban Chunkyban megírni. Ez nem azt jelenti hogy planarban nem lehet minden pont színét megváltoztatni, de ha minden pixelnek külön-külön bitenként átírnánk a színét, akkor szegény processzornak kinőne a szakálla, mire egy képet meg tudna mutatni.

Ezért a programozók (nem én) kitalálták, hogy úgy csinálnak, mintha pakolt üzembe firkálnának. Aztán végrehajtanak egy ilyen konverziót és már mehetnek is a színleíró bitek a lapokra.

Bocs, hogy ilyen hosszúra és szárazra sikerült az eleje, de azt akartam hogy minde

Most egy-két techno-info. Remélem mindenki figyel mert aki mindjárt a forráskódot nézi, az lehet hogy előbb vagy utóbb a diliházban köt ki, ugyanis az egy tömörített formája annak, amit most meg kell érteni. Az alábbi szörnyűnek mondható táblázat a bitek helyzetét szemlélteti. A betűjelölés egyfajta sorszámunk tekinthető, a szám pedig azt mutatja, hogy melyik oszlopban volt (legalábbis ami a pakolt formát illeti).

```
;original chunky -> azaz az eredeti pakolt forma
;d0->a01a02a03a04a05a06a07a08a09a10a11a12a13a14a15a16a17a18a19a20a21a22a23a24a25a26a27a28a29a30a31a32
;d1->b01b02b03b04b05b06b07b08b09b10b11b12b13b14b15b16b17b18b19b20b21b22b23b24b25b26b27b28b29b30b31b32
;d2->c01c02c03c04c05c06c07c08c09c10c11c12c13c14c15c16c17c18c19c20c21c22c23c24c25c26c27c28c29c30c31c32
;d3->d01d02d03d04d05d06d07d08d09d10d11d12d13d14d15d16d17d18d19d20d21d22d23d24d25d26d27d28d29d30d31d32
;d4->e01e02e03e04e05e06e07e08e09e10e11e12e13e14e15e16e17e18e19e20e21e22e23e24e25e26e27e28e29e30e31e32
;d5->f01f02f03f04f05f06f07f08f09f10f11f12f13f14f15f16f17f18f19f20f21f22f23f24f25f26f27f28f29f30f31f32
;d6->g01g02g03g04g05g06g07g08g09g10g11g12g13g14g15g16g17g18g19g20g21g22g23g24g25g26g27g28g29g30g31g32
;d7->h01h02h03h04h05h06h07h08h09h10h11h12h13h14h15h16h17h18h19h20h21h22h23h24h25h26h27h28h29h30h31h32
```

```
;pass1 result in chunky2 -> azaz az első menet végeredménye
; egy köztes állapotú se nem chunky se nem planar
; 16, 8 és 4 bit széles sávok cseréjével hoztuk ilyen
; alakra ezeket a biteket. Látható hogy milyen szépen
; kezdenek a sorok és oszlopok a helyükre kerülni.
```

```
;d0->a01a02a03a04b01b02b03b04c01c02c03c04d01d02d03d04e01e02e03e04f01f02f03f04g01g02g03g04h01h02h03h04
;d1->a05a06a07a08b05b06b07b08c05c06c07c08d05d06d07d08e05e06e07e08f05f06f07f08g05g06g07g08h05h06h07h08
;d2->a09a10a11a12b09b10b11b12c09c10c11c12d09d10d11d12e09e10e11e12f09f10f11f12g09g10g11g12h09h10h11h12
;d3->a13a14a15a16b13b14b15b16c13c14c15c16d13d14d15d16e13e14e15e16f13f14f15f16g13g14g15g16h13h14h15h16
;d4->a17a18a19a20b17b18b19b20c17c18c19c20d17d18d19d20e17e18e19e20f17f18f19f20g17g18g19g20h17h18h19h20
;d5->a21a22a23a24b21b22b23b24c21c22c23c24d21d22d23d24e21e22e23e24f21f22f23f24g21g22g23g24h21h22h23h24
;d6->a25a26a27a28b25b26b27b28c25c26c27c28d25d26d27d28e25e26e27e28f25f26f27f28g25g26g27g28h25h26h27h28
;d7->a29a30a31a32b29b30b31b32c29c30c31c32d29d30d31d32e29e30e31e32f29f30f31f32g29g30g31g32h29h30h31h32
```

```
;result planar longwords -> azaz a kész hosszúszó szeletek, amiket a
;ChipRamba kell betenni.
```

```
;d0->a01a09a17a25b01b09b17b25c01c09c17c25d01d09d17d25e01e09e17e25f01f09f17f25g01g09g17g25h01h09h17h25
;d1->a02a10a18a26b02b10b18b26c02c10c18c26d02d10d18d26e02e10e18e26f02f10f18f26g02g10g18g26h02h10h18h26
;d2->a03a11a19a27b03b11b19b27c03c11c19c27d03d11d19d27e03e11e19e27f03f11f19f27g03g11g19g27h03h11h19h27
;d3->a04a12a20a28b04b12b20b28c04c12c20c28d04d12d20d28e04e12e20e28f04f12f20f28g04g12g20g28h04h12h20h28
;d4->a05a13a21a29b05b13b21b29c05c13c21c29d05d13d21d29e05e13e21e29f05f13f21f29g05g13g21g29h05h13h21h29
;d5->a06a14a22a30b06b14b22b30c06c14c22c30d06d14d22d30e06e14e22e30f06f14f22f30g06g14g22g30h06h14h22h30
;d6->a07a15a23a31b07b15b23b31c07c15c23c31d07d15d23d31e07e15e23e31f07f15f23f31g07g15g23g31h07h15h23h31
;d7->a08a16a24a32b08b16b24b32c08c16c24c32d08d16d24d32e08e16e24e32f08f16f24f32g08g16g24g32h08h16h24h32
```

*** Ez itt a forráskód eleje ***

```
power=0 ; 0-060 / 1-030
; itt kell beadni hogy milyen verziójú c2p-t akarunk fordítani
; Ez itt a 16 bites cserélő makrója
sw16 MACRO ;swap(a),ch1(d),ch2(d)
move.l \2,\1
move.w \3,\2
swap \2
move.w \2,\3
move.w \1,\2
ENDM
```

```
; Ez itt a 1-2-4-8 bites mozgató-cserélő makrója
shiftsw MACRO ;mask(a),shift(#2^x),swap1(d),swap2(d),ch1(d->l),ch2(d->r)
move.l \1,\3;mask8
move.l \3,\4
and.l \5,\3;left side unchanged
and.l \6,\4;right side unchanged
eor.l \3,\5
eor.l \4,\6
lsl.l #\2,\6
lsl.l #\2,\3
ENDM
```

```
;Ez itten csak egyszerűen cserél
shsw MACRO ;mask(a),shift(#2^x),swap1(d),swap2(d),ch1(d->l),ch2(d->r)
shiftsw \1,\2,\3,\4,\5,\6
or.l \6,\5
or.l \4,\3
```

CODE OR DIE!
CHUNKY 2 PLANAR
NEM TETSZIK A DOOM? ÍRJÁL JOBBAT!


```

ENDM
;Ez itten cserél és az eredményt kiírja a memóba
shswt MACRO ;mask(a),shift(#2^x),swap1(d),swap2(d),ch1(d->l),ch2(d->r)
    shiftsw \1,\2,\3,\4,\5,\6
    or.l \6,\5
    move.l \5,(\7)+
    or.l \4,\3
    move.l \3,(\7)+
ENDM
;Ez is cserél és az eredményt kiírja a memóba,
;de fordított sorrendben mint a shswt.
shswta MACRO ;mask(a),shift(#2^x),swap1(d),swap2(d),ch1(d->l),ch2(d->r)
    shiftsw \1,\2,\3,\4,\5,\6
    or.l \4,\3
    move.l \3,(\7)+
    or.l \6,\5
    move.l \5,(\7)+
ENDM

    move.l #50,frame ;minjárt ki is próbálunk 50 frame-et
    átpörgetni.

chky movem.l d0-a6,-(a7)
c2p32 move.l ChBuff,a0
    lea (a0),a1
    add.l bl,a1
    move.l ChBuff2,a2
    ifeq power

;Ez itt a 060 cache tárolóra optimalizált verzió
;itt a teljes konverzió ciklus belefér a 4kbyte-ba
pass1 move.l #$00ff00ff,a3 ;maszk a 8 bitcserének
    move.l #$0f0f0f0f,a4 ;maszk a 4 bitcserének
    movem.l (a0)+,d0-d7
    swl6 a6,d4,d0
    swl6 a6,d5,d1
    swl6 a6,d6,d2
    swl6 a6,d7,d3
    move.l d6,a5
    move.l d7,a6
    shsw a3,8,d6,d7,d0,d2
    shsw a3,8,d7,d2,d1,d3
    shsw a4,4,d2,d3,d0,d1 ; ;/5,/3->d0,d2
    shsw a4,4,d3,d1,d6,d7 ; ;/5,/3->d6,d3
    exg.l a5,d2
    exg.l a6,d3
    shsw a3,8,d1,d7,d4,d2
    shsw a3,8,d7,d2,d5,d3
    shsw a4,4,d2,d3,d4,d5 ; ;/5,/3->d4,d2
    shsw a4,4,d3,d5,d1,d7 ; ;/5,/3->d1,d3

    exg.l d0,a5
    exg.l d6,a6

    move.l #$33333333,a3 ;maszk a 2 bitcserének
    move.l #$55555555,a4 ;maszk az 1 bitcserének

    shsw a3,2,d5,d7,d0,d2
    shsw a3,2,d7,d2,d6,d3
    shswta a4,1,d2,d3,d5,d7,a2
    shswta a4,1,d3,d7,d0,d6,a2
    move.l a5,d5
    move.l a6,d7
    shsw a3,2,d0,d6,d5,d4
    shsw a3,2,d6,d4,d7,d1
    shswta a4,1,d4,d1,d0,d6,a2
    shswta a4,1,d1,d6,d5,d7,a2
passle cmp.l a0,a1
    bgt pass1
    else

;Most jön a 030 cache tárolóra optimalizált verzió
;itt a ciklusok 256 bytera lettek darabolva.
    move.l #$00ff00ff,a3 ;maszk a 8 bitcserének
    move.l #$0f0f0f0f,a4 ;maszk a 4 bitcserének
pass1 movem.l (a0)+,d0-d7
    swl6 a6,d4,d0
    swl6 a6,d5,d1
    swl6 a6,d6,d2
    swl6 a6,d7,d3
    move.l d6,a5
    move.l d7,a6
    shsw a3,8,d6,d7,d0,d2
    shsw a3,8,d7,d2,d1,d3
    shswt a4,4,d2,d3,d0,d1,a2
    ;/5,/3->d0,d2
    shswt a4,4,d3,d1,d6,d7,a2
    ;/5,/3->d6,d3
    move.l a5,d6
    move.l a6,d7
    shsw a3,8,d0,d1,d4,d6
    shsw a3,8,d1,d6,d5,d7

shswt a4,4,d6,d7,d4,d5,a2
; ;/5,/3->d4,d6
shswt a4,4,d7,d5,d0,d1,a2
; ;/5,/3->d0,d7
passle cmp.l a0,a1
    bgt pass1
    move.l ChBuff2,a0
    lea (a0),a1
    add.l bl,a1
    move.l ChBuff2,a2
    move.l #$33333333,a3 ;maszk a 2 bitcserének
    move.l #$55555555,a4 ;maszk az 1 bitcserének
pass2 movem.l (a0),d0-d7
    move.l d0,a5
    move.l d2,a6
    shsw a3,2,d0,d2,d1,d5
    shsw a3,2,d2,d5,d3,d7
    shswta a4,1,d5,d7,d0,d2,a0
    shswta a4,1,d7,d2,d1,d3,a0
    move.l a5,d0
    move.l a6,d2
    shsw a3,2,d1,d3,d0,d4
    shsw a3,2,d3,d4,d2,d6
    shswta a4,1,d4,d6,d1,d3,a0
    shswta a4,1,d6,d3,d0,d2,a0
pass2e cmp.l a0,a1
    bgt pass2
    endc

;A most következő rutin kiírja a kész lapokat a memóriába
;A Planesba a Window->wd_RPort->rp_Bitmap->bm_Planes mutató is
;beilleszthető így a saját ablakra is kiírhatjuk az eredményt.
    move.l ChBuff2,a0
    move.l qt,d0
    asr.l #2,d0
    subq.l #1,d0
    moveq #0,d1
ucca move.l Planes,a1
    movem.l (a1)+,a2-a5
    movem.l (a0)+,d2-d5
    move.l d2,(a2,d1)
    move.l d3,(a3,d1)
    move.l d4,(a4,d1)
    move.l d5,(a5,d1)
    movem.l (a1)+,a2-a5
    movem.l (a0)+,d2-d5
    move.l d2,(a2,d1)
    move.l d3,(a3,d1)
    move.l d4,(a4,d1)
    move.l d5,(a5,d1)
    addq.l #4,d1
    dbf d0,ucca
    movem.l (a7)+,d0-a6
    subq.l #1,frame
    bgt chky
    rts

wide equ 192*145
wd equ wide/8
frame dc.l 0
bl dc.l wide
qt dc.l wd
ChBuff dc.l Chunky1
ChBuff2 dc.l Chunky2
Planes dc.l PlanesList
PlanesList
    dc.l Planar
    dc.l Planar+wd
    dc.l Planar+wd*2
    dc.l Planar+wd*3
    dc.l Planar+wd*4
    dc.l Planar+wd*5
    dc.l Planar+wd*6
    dc.l Planar+wd*7

    section bus,bss
    Chunky1 ds.b wide
    Chunky2 ds.b wide

    section bus2,bss_c
    Planar ds.b wide

*** Ez itt a forrás vége ***

Bocs hogy rendszer alá írt kóddal prezentálom ezt a rutint, mikor ez nem
ilyen téren terjedt el, de én bírom az Amiga OS-t és nem szívesen
kapcsolom ki, csak ha nagyon kell. Ilyen pl. a digitalizálás - ilyenkor nem
jó ha beleszól a mintavételezésbe, mondjuk egy jobb hardverű digizóval
(aminek van memcsibufferje) lehet OS-ből is intelligensen kommunikálni.

Mindenkinek jó chunkyzást kíván:

```

Zak of ExoR.

A Zorro buszokat nélkülöző AMIGA modelleknel szinte egyáltalán nincs alternatíva a grafikus kártya használatára. Az AMIGA 1200, és az AMIGA 600-as gépeknél van lehetőség a PCMCIA slot-ba videokártyát illeszteni, de ilyet még Magyarországon szerintünk senki sem látott, noha több cég is hirdet ilyen 24bit-es kártyákat. A Graffiti egy 256 színű 'chunky to planar

körül árulják), elég keveset nyújt, leginkább csak a játékörültek remegnek érte. Az ötlet kíváló, és ha a kereskedelem nem tenne rá olyan jelentős összeget a feltaláló által előzetesen mondott árhoz (kb 50-70 márkára gondolt először...), mindenkinek ajánlanám, mivel nincs más alternatíva ebben a tekintetben, hasonló árfekvésben. Azt is hozzá kell tennem, hogy van

GRAFFITI "video" kártya Amigához

converter', amit a minden AMIGA-n megtalálható video port-ba kell csatlakoztatni. Ez nem egy videokártya, mindössze a sokszor hangoztatott 'chunky' módú adatkapacot tudja átalakítani 'planar' formátumra. Mivel ezt hardware-ből teszi, nagyon gyors lesz a konverzió.

A kártya kb. 14 cm hosszú, és a video port-nál kb. 2 cm-rel szélesebb. A tápellátását a géptől kapja, tehát nincs szükség külső tápegységre, de amint azt a dokumentációban is megjelölik, nagy az áramfelvétele, ami gyengébb tápegységgel bíró AMIGA-knál (ez inkább csak az A600, és A1200 tulajdonosokra érvényes...), több terhelés - CDROM, HD, turbókártya... - egyidejű jelenlétekor működési zavarokat okozhat. A kártya a videojelet jelentősen gyengíti (30-50%), ami ugyan 15kHz-es módokban egyáltalán nem feltűnő, de multiscan monitort használóknál, 30kHz-es módokban nagyon zavaró lehet. A konvertálás csak a PAL, és az NTSC videomódokra érvényes, sajnos jelenleg semmilyen más képernyőmódot nem támogat. Külön video driver-eket mellékelnek a ShapeShifter nevezetű Macintosh emulátorhoz, de a tesztek azt mutatják, hogy csak az MMU-t használó darabok gyorsítják jelentősen a képernyőfrissítést úgy, hogy nem terhelik le nagyon a CPU-t. Tehát aki Dark Forces-t akar játszani 1-es frissítéssel, annak a gépében legalább egy 030-as (nem EC!) processzornak kell ketyegnie.

A ShapeShifter video driver-ek szintén csak PAL vagy NTSC módokban hajlandók üzemelni, sőt kizárólag 'lace' vagyis 640x512, 640x400 felbontással, ami ugyan nagyon megfelelő a játékokhoz, de ha valaki mondjuk a QuarkXPress-szel akar dolgozni, akkor nem igazán járható, mert a szeme néhány óra alatt kiesik.

Azért érdemes megnézni a DOOM-ot, vagy a Dark Forces-t, mert elég látványos, és 100%-osan játszható, legalább annyira, mint a Breathless, vagy az Alien Breed 3D, ugyanúgy 320x200-ban...

Az eddig megjelent texture mapped játékok közül csak a NemaclV és a Gloom Deluxe támogatja (mindektől jelentős a sebesség növekedés!), de több, mostanában kiadásra kerülő game menüjében olvasható, választható opcióként a Graffiti... A kártyához adnak még egy kezdetleges viewer programot, amivel lehetőség van IFF formátumú képeket, a Graffiti kártya által átalakított formában megnézni. Ez azt jelenti, hogy akár egy AMIGA 500-as gépen is lehet igazi 256 színű képeket nézegetni, mert ez a hardware nem függ a belső videokártyától.

A kártya kicsomagolásakor meglepődve tapasztaltuk, hogy a dokumentáció kizárólag ékes német nyelven létezik, írják ugyan, hogy található egy 'ReadMe' file a mellékelt lemezen, de ennek semmi nyoma sem volt...

Összegzésképpen: a Graffiti, az árához képest (ami 179 német márka, itthon 22-23000 forint

két ismerősöm, aki birtokol ilyen kártyát, és teljesen meg van vele elégedve, persze mindketten a ShapeShifter miatt vették, és a konfiguráció amin használják Blizzard 1230/50Mhz, RGB monitor...

Louise

A Magyar Amiga Felmérésről

Az AMIGAonly 4. számában jelent meg egy kérdőív, ami az Amiga jelenlegi helyzetét volt hivatott felmérni Magyarországon, valamint kitöltésével lehetett jelentkezni a Magyar Amiga Felhasználók Egyesületébe (HAMUS) is. Ezúton szeretnénk megköszönni a több mint száz válaszadó leveleit, de még most is várjuk a kitöltött kérdőíveket. Remélhetőleg a következő Ao-ban lesz majd egy statisztika, a HAMUS tagok listája pedig már megtalálható az interneten is.

HAMUS honlap:

<http://spike.fa.gau.hu/amiga>

Üdvözlettel: Pogi/HAMUS

Sajnos úgy néz ki, hogy rájár a rúd a magyar AMIGÁS Board-okra... Nyáridőben megesett, hogy összesen talán kettő (2) BBS működött, a Local Graveyard és a Burning Line...

A múltkor (áprilisi) listához képest kiszállt a ringből Zoly (AD Flexum), ugyanis a gépébe villám csapott (villám + telefonvonal + modem + soros port volt a láncreakció menete, ha jók az infoim...)

Úgy fest, hogy Pogi elvtárs (MYTH) is lehúzta a redőnyt... továbbá olybá tűnik, hogy a Simon Sez nevű boardnak is befellegzett... (igaz, hogy Jon BBS-ével még egy alkalommal sem sikerült ONLINE lennem. Persze lehet, hogy bennem volt a hiba...)

Jó hírek azonban, hogy Nyíregyháza környékén megnőtt az aktivitás! Kettő (három) új board is megnyitotta kapuit a közelmúltban... mindez a Faculty-soknak (Fate/Goa/Poko) köszönhető elsősorban.

A felsorolás végén kuriózumként ott csücsül egy Mac BBS is, Louise kért meg rá, hogy tegyem be... hátha valakinek kell valami...

Have a Nice Connection!

Magic

CAVE BBS

Phone: 06(42)313-782

SysOp: Goa/Faculty

Open: 22-12

Conferences:

- Amiga Utils,
- Amiga Comm,
- GfX,
- SFx,
- pc utilz,
- Mac Stuffz,
- 3D,

- Entertainment,
- HBO Broadcast#,
- C=64,
- Adverts,
- Mixed

DARK MILLENIUM

Phone: 06(93)320679

SysOp: Dark/CDI

Open: 22-06

Conferences:

- Amiga Warez,
- GfX Orgasm,
- Macintosh Warez,
- Wave Rider HQ,
- Express Your Dream,
- CD Deal,
- Savage

LUNA SQUARE

Phone: 06(99)365-025

SysOp: Gizmo/Overlords

Open: 22-04

Conferences:

- Xtasil (Privat Area),
- Ami-Nation,
- C64 Section,
- Beat Box,
- Macintosh,
- Distro Site,
- Coders Heaven,
- Board Utils

BURNING LINE

Phone: 2282739

SysOp: Wintermute/Crimson Jihad

Open: 00-24

Conferences:

- Stuffz,
- Extra Bizarr,
- Amiga Center,
- Best Utilities,
- Best Games,
- Best Demos,
- Developer,
- Daydream Utils & Doors,
- Upload For 4-8

LOCAL GRAVEYARD

Phone: 4071204

SysOp: ADT/Absolute!

Open: 00-24

Conferences:

- ?

FATAL CONNECTION:

Phone: 06(42)447064

SysOp: Fate/Faculty

Open: 22-11

Conferences:

- Hot Amiga Warez,
- Old Amiga Warez,
- Macintosh Warez,
- Idiots' Bullshit Machines,
- Adult Area,
- V.I.P.

NUMBER OF THE BEAST

Phone: 2914029

SysOp: Lord/Absolute!

Open: 00-24

Conferences:

- Amiga Warez,
- BBS Doors,
- Requests,
- Cult!

MYTH BBS - OFFLINE!

AD FLEXUM - OFFLINE!

SIMON SEZ - OFFLINE!

BLACK BOX BBS Budapest

Phone: 212-0760

SysOp: ?

Open: 00-24

Files: Macintosh

Areas: Great Mailing

Programs

Books & Cinemas

etc.

..more nodes...

Sziasztok !

Evil vagyok a Dream Faktory leader-e ! Magic új kérésének elget téve írtam egy rövid kis cikket a Dream Faktory-ról és a csapatagokról ebbe a cool újságba !!!
A cikket két részre osztottam :
Az első részében egy áttekintés a csapatról napjainkig ! A másodikban pedig a csapatagokról szeretnék egy-két karaktert elejteni.

Szóval az egész anno 1 éve kezdődött, amikor már boldog Amiga tulajdonos voltam. Ez idő tájt kezdtem el code-olni egy demot Amos-ban (ami lassan-lassan talán kész is lesz ! - Evil). Ekkor már régen ismertem Angel-t (Enterprise-ről), akivel megalapítottam a Lammer Shock névű csapatot.

Ez a csapat kb. 1 évig élt, de ezalatt nem adtunk ki semmit. Aztán egy új csapatot akartam alakítani azzal a céllal, hogy lamer compokra demókat adunk majd ki. Tehát megszületett a Lammer FaKtory.

De Angel-nek és CYB-nek (akit Angel-el bevettünk zenészként) nem nagyon tetszett az a Lammer szó a csapatnévben. Angel ötlete alapján a lammer szóból Dream lett. Ez már mindenkinek tetszett.

Belépett a csapatba A.Z. is, aki amúgy eddig külsőként dolgozott. Az ő ötlete volt az újság is, amit Angel-el kezdtem el írni. Amos-ba írtuk meg a code-ot ami már mostanság elég színvonalas is lett (az ECS/OCS gépeken ez fut !).

Ezt a code-ot többen is látták. Többek között Gato és Zénó. Gato igen hasznos kritikákkal látott el, amit nagyon köszönök neki! Viszont az igazi meglepetés akkor ért amikor Zénó bejelentette, hogy megírja a code-ot! Ennek örültem is meg nem is. Nem, mert már mi szenvedtünk vele egy csomót (ugyanis nem vagyok én se és Angel se EFT... - Evil). Örülni viszont azért örültem, mert tudtam, Zénó jobban meg tudja írni a code-ot. Ez kb. 1 hónapja volt. Azóta az újság már volt sima Amos-ban írva, AmosPro-ban újírva, most pedig Blitz Basicben készül.

Az Amos-sal voltak kissé(?) gondjaink (Erről olvashatsz majd az újságban! - Evil). Zénó Blitz-ben kezdte el újra code-olni. Ez már AGA lesz !

De fentebb már írtam, hogy lesz 500-as verzió is. Végül pedig elárulom: demó kiadást is tervezek valamelyik party-ra !

Ennyit előljáróban a csaptról. Most jöjjenek a tagok bemutatása :

Angel :

Alapítótág ,code, grafikus, editor, Angel az, aki legaktívabb a csapatban holott a legöregebb csapattag ! Ha ő nem lenne, akkor az AMIGAonly-ban sem lenne számunkra egy egész oldal !

Az újság A500-as code-ját nagyrésztben neki köszönhetitek (1200-ese van). Amúgy mindenbe beleköszölt és így döntötte el a coder és grafikus mi volt. Érdemes azt is megemlíteni, hogy fél éve van gépe, de már profi módon kezeli. Azelőtt még Spectrumon és Enterprise 128-on nyomult coderként !

CYB :

Zenész. CYB-ről már nem igen mondható el, hogy olyan aktív mint Angel !

Azért, ha kell valami, lehet rá is számítani. Ő még C64-esen kezdte a pályafutását coder és grafikusként. Amiga 500-asát hamar megunva az elsők között váltott át az 1200-esre, ahol már zenéléssel foglalkozott és mint mondta : 100% user.

A PoWeR#8 zenéjét például ő komponálta. Mielőtt belépett volna a DF -be az Anti Pc Crew tagja volt, ami kb. olyan csapat volt, mint a Lammer Shock.

A.Z. :

Ray-Tracer, Swapper. E sejtelmes rövidítés mögött Alber Zoltán neve bujlik meg, aki a a csapat rayzolgatója. Ha lehet, akkor még CYB-en is tulesz a lustasága és csak akkor kezd el dolgozni, amikor komolyra fordul a helyzet. Ő is 500-asról váltott át 1200-esre...

Zénó :

Coder. Mr. Zénó az, aki a code-ot írja és a csapat legjobb gépével rendelkezik. Még A500-ason kezdte a pályafutását 92-ben. Akkor már kódolt és Ray Trace-elt 500(!)-on. Ő nem is igazán csapattag. Inkább olyan fél tag.

Nem igazán aktív viszont, ha kell akkor 3 óra alatt

összehoz valamilyen code-ot. Minden basic alapú nyelvben tud programozni. Ezt onnan tudom, hogy blitzben még csak 5 napja



kódol, de már jobb a kód mint az, amit Amos-ba írt. Amosba pedig 4 éve kódolgat. Szóval egy jó coder.

Evil :

Alapítótág, Leader, Coder, Grafikus, Main editor. A legszerényebb és a második legaktívab tag?! Az én előéletem hasonló az Angeléhoz. Enterprise-on kezdtem én is a szakmát. És 5 évig azon is maradtam. Majd '95 nyarán vettem meg az első Amigámat, ami egy 1200-es volt.

Kódolgotok, rayzolgatok meg mindennel foglalkozom, ha a gépen folytatott tevékenységemet akarnám mondatba foglalni. Annyit elárulok, hogy szerény személyem a legfiatalabb a csapatban...

Többet nem.

Na kérem szépen !

Ennyi volt a csapat és a tagok rövidcske bemutatása. Remélem nem aludt el senki az olvasása közben. Angel cikkéhez is jó szórakozást kívánok minden AMIGAonly olvasónak !

Evil

ÚJ MAGYAR AMIGÁS LEMEZÚJSÁG!

Hát igen, Billy gyerkőc felkötheti azt a bizonyos alsóneműt - amit jobb helyeken pelenkának hívnak -, mivel hamarosan megjelenik egy új magyar lemezújság, ami természetesen csak AMIGÁN, csak az AMIGÁSOKNAK és csak az AMIGÁSOKÉRT íródott (ugye, nem kell ecsetelnem, mennyire fontos ez ?!)

Aki kinn volt a nemrég lezajlott pécsi partyn, az - GATO pajtás jóvoltából - talán már értesülhetett egy bizonyos "DREAM MAG"-ról. Akik viszont nem jutottak el erre a találkozóra, azoknak most az AMIGAonly-n keresztül adunk hírt erről az újdonságról (külön köszönet MAGIC-nek, aki felajánlotta ezt a lehetőséget!).

Na szóval, a lemezújság ötletét csapatunk, a Dream FaKtory egyik oszlopos tagjának, AZ-nek köszönhetjük, aki egy PoWeR nézetése közben - Minarik Ede bácsihoz hasonló módon - arra a következtetésre jutott, hogy "kell egy diskmag !".

Ez volt úgy július végén... A kód hamarosan el is készült AMOS-ban, de aztán a csapat egy másik oszlopos tagja, ZÉNÓ kitalálta, hogy újírja az egészet Blitz Basicben - tervei szerint 256 színű képek lesznek a menüben (minden oldalon más képpel!) + HAM-8-as clipartok a cikkekben, meg még hasonló extrák! Ebből viszont kiténik, hogy ez csak AGA-n fog futni...

De, hogy az OCS és ECS tulajok se maradjanak ki a buliból, nekik (sok külföldi újsághoz hasonlóan) készítenek egy non-AGA verziót, ami tulajdonképpen csak a képekben fog eltérni nagyobbik testvérétől - így jó lesz, skacok ?

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy valószínűleg az első szám még csak non-AGA verzióban fog megjelenni, ugyanis ez a kód már készen van (ami természetesen futtatható lesz A1200-esen is), s majd a második számtól kezdve fog kettéválni az AGA, ill. az OCS verzió...

Most pedig, miután már eléggé felcsigáztam az érdeklődést, pár infót elhíntenék a "töltelék" is. Néhány szalagcím az első számból:

- friss hardver- és szoftverhírek,
- játékleírások és felhasználói programismertető,

- megszóllaltatjuk AURUM-ot, s részletesen kivesézzük a legújabb AMIGA-könyvet,
- frunk az "új Sinclair AMIGÁKRÓL", (Hi, Flex !)
- tanácsokkal látjuk el a kezdő, AMIGÁSOKAT a programozás terén
- pc-s történetekkel riogatjuk az olvasókat
- frunk magyar programokról,
- CYB beindítja saját zenerovátát, ahol a zeneszerzés fortélyain kívül leközlünk néhány dalszöveget is,
- Rain Forest-nek is adtunk munkát: így olvashattok a bolygó hollandiról, Eldorádóról, s Alencar történetéről is,
- "Külvilág" című rovatunkban elejtünk pár sort a két kólanagyhatalom párharcáról,
- s EVIL jóvoltából egy üzleti szellem híján lévő bolti eladóval is megismerkedhetek.

Természetesen hirdetni is lehet, méghozzá ingyen !

Na, most a fenti tallózás nem jelenti azt, hogy csak ilyen cikkek lesznek az első számban, mivel még most is gőzerővel folyik a cikkírás, úgyhogy ki tudja, mi minden lesz még benne (talán találkozhattok majd egy AMIGAonly, s egy INTERNET-melléklettel is...).

Ja, a legfontosabbat majdnem elfelejtettem: lesz SCENE NEWS, valamint CHARTS is, tehát lehet szavazni az általatok legjobbnak tartott

- csapatra,
- grafikusra,
- zenészre,
- demóra,
- modulra,
- vagy éppen a legnagyobb alkoholistára...
Tehát mindenre ! A lényeg, hogy szavazz ! A szavazólapot majd megtalálhatod a DREAM MAG-ban !

Most már csak a megjelenésről illene szólnom. Nos, terveink szerint a lemezújságot max. kéthavonta szeretnénk megjelentetni, az első számot pedig úgy október közepe táján akarjuk kiadni, szóval, ettől kezdve érdeklődhetek a DREAM MAG után az alábbi címek valamelyikén - egy jó floppylemez + egy felbélyegzett válaszborték ellenében bárkinek ingyen átveszük az aktuális számot (ugyanide várjuk a cikkeket, grafikákat, zenéket is !):

EVIL - Tövisháti József,
5700 Gyula, Ecsedi u. 36.

vagy

ANGEL - Korinek Sándor,
2942 Nagygimán, Ifjúmunkás u. 6. FSZ/1.

Találkozunk az első számban !
Addig is, ADIOS AMIGOS !

Angel / Dream Faktory

Ui.: Mégegyszer köszönet az AMIGAonly-nak a lehetőségért !

FELHÍVÁS!

Most itt ország-világ színe előtt szeretnénk kijelenteni, hogy ezennel ünnepélyesen felkarolunk minden magyar lemez- és egyéb újságot, mégpedig oly módon, hogy az AMIGAonly-ban bemutatjuk azokat, illetve - amennyiben lehetőség van rá - állandó rovatot is biztosítunk.

Szeretnénk egy kicsit összefogni ezt a szerte hullott „nagy” AMIGÁS társaságot!

Továbbá várjuk DEMO/GAME/UTIL/miégymás készítő emberek jelentkezését, akiknek a műveiről az újságban építő jellegű (NEM FELTÉLENÜL POZITÍV) kritikákat fogunk leközlölni. Tehát várjuk a lemezeiteket... ígérem igyekezzünk majd vissza is küldeni azokat!

Magic

FELHÍVÁS!

Intro:

Yeah! Megint itt vagyok és ismételten az idegeitek fogom borzolni a MaxonCINEMA ismertetésével. Mivel a cikkem nagysága már megint az egyet súrolja (eddig durván 51kbyte-nyi szöveget dobtam össze) ezért, egy kis infó, hogy mit tartalmaz a cikkem:

- az előző számban feladott "házfeladat" megoldása van az első felében,
- a Maxon további menüjeinek az ismertetése egészen az animációig (ott egyelőre elakadtam),
- a Maxon-hoz mellékeltem "Castillian" képátalakító program leírását,
- az előző részben részben hibásan szereplő menüpontok kijavítása (ezekért előre is sorry),
- illetve az, hogy hogyan készítsünk a program segítségével akár Super-HiRes Laced HAM8 vagy 24bit-es képeket.

Egy kis technikai info a programról, hogy mi az a minimális konfiguráció amin hajlandó elindulni.

Tehát: 68000 proci, OS2.0, 2MByte memória, némi HD. Most lehet fuckolni, hogy ezt igazán leírhattam volna a cikk első részében. Legyen az a mentésem, hogy sajnos én is csak ember vagyok.

Ezután a rövid kis bevezető után mindenki kösse fel az úszónáciját, vegye fel az úszósapkáját, fogja be az orrát és ugrás a mélyvízbe (csak úszni tudóknak).

Csobb!

Sziasztok, remélem sikerült mindenkinek átrágnia magát a cikkem első részén és sikerült nagyjából elsajátítani a program működését. Bizakodom abban, hogy a leírás elég érthetőre sikerült. Ebben a cikkben a progi többi menüjével fogom megismertetni a nagyérdemű közönséget. Először azonban nézzük meg az előző cikkem végén feladott feladat megoldását!

A feladatot az volt, hogy jelenítsük meg:

- kockás talajt
- üveg kockát
- 180°-ban elcsavart poligon tárgyat (a poligon szabadon választott)
- szabadon választott szöveget
- felhős ég

Nézzük most a megoldást! Távirati stílusban fogom írni és csak a bonyolultabb részeket fogom részletezni.

Objekte/Boden tegyük aktívvá (jobb egérgomb mellé a balt is megnyomjuk, így egy kis "pipa" jelenik meg a felirat mellett)

1+12+14 aktív gombokkal forgassok el az alapot te:zőlegetes helyzetbe (bal egérgomb+egér mozgató)

Objekte/Himmel létre hozzuk az eget. Azért kellett a színpadot elmozgatni, mert ha nem mozgattuk volna el akkor a "talaj" és az "ég" ugyanazon a ponton jött volna létre.

Hozzuk létre egy fényfórást is, mivel enélkül a színpad egy kicsit sötét lenne. (igaz, hogy látnánk valamit, csak hogy az a valami a félmohályba burkolózná!)

Objekte/Specialobjekte/Sonne

Most már van egy fényfórássunk is. Következik a kocka.

Objekte/Grundobjekte/Würfel

Az elhelyezését mindenki a saját szája íze szerint végezze el. Jöjjön a poligon, amit szabadon választott.

Objekte/Polygone/X

Most jön a neheze, mivel elkéne csavarni 180°-ban. Nézzük meg mit kell csinálnunk.

Válasszuk ki a poligonunk és menjünk a:

Objekte/Polygonobjekte/Schraubobjekt pontra.

Megjelenik egy kis almenü. Most nem ismertetem még egyszer, hogy mi mit jelent mivel már megtettem. Ha akarjuk, megváltoztathatjuk a felosztását, eltolhatjuk térben, illetve ami most a legfontosabb nekünk, elcsavarhatjuk.

Tehát irány az utolsó pont és írjuk át 180°-ra. Menjünk a "**Konturen auswählen**"-re és a megjelenő menüből válasszuk ki a kört (**Kreis**) és kattintsunk rá az egérrel kétszer vagy háromszor.

Ha mindent jól csináltunk, akkor a jobb oldali táblázatban kétszer vagy háromszor megjelenik a "**Kreis (20)**" felirat, nyomjuk meg az "OK"-t kétszer.

A "**Deckflächen**"-nel most nincs értelme szórakozni, majd talán később.

Kicsi gondolkodás után a gép kirakja a kívánt tárgyat.

A következő tárgy a szöveg, amit így tudunk létre hozni:

Objekte/Specialobjekte/Text

Az elhelyezése és a szöveg szintén szabadon választott. Ennek az újbóli ismertetésével sem fogom a billentyűzetet kopírozni, mindenki saját maga hozza létre a kis szöveget.

Miután ezekkel készen vagyunk időszerű lenne megnézni, hogy miként fog kinézni a színpadunk ha kiszámoltatjuk.

RAYTRACE

a MAXON CINEMA 4D folytatódik...

Számoltassuk ki a képet valamelyik módszerrel.

Én a "**Flächendarstellung**"-ot, illetve a "**SW-Darthstellung**"-ot ajánlom, mivel ezzel a két képszámítási módszerrel elég hamar fogalmat kapunk arról, hogy miképpen fog kinézni a kiszámítandó képünk. Miután mindenki megnézte a kiszámolt képet és ha úgy érezte, hogy nem jó a beállítás változtassa meg azt, majd térjünk át arra, hogy a tárgyaknak megadjuk a textúráit. Kezdjük el a "talaj"-jal, illetve az "ég"-gel. Válasszuk ki a "talaj"-t.

Bearbeiten/Objekt auswählen.../Boden

Miután ez megtörtént, adjuk neki a textúráját.

Bearbeiten/Material bearbeiten...(Itt egy kérdés jelenik meg, hogy ennek a tárgynak még nincs anyaga (itt momentán textúra!). Létrehozzon egy új anyagot (textúrát!)? Naná, majd nem!)

Egy kis menü jelenik meg amivel az előző számban ismerkedtünk meg most nem fogom újra elmesélni, hogy mi mit jelent. Nekünk most a legfontosabb a "**Textur**" kérdező! Irány az a kicsi téglalap, ami a "**Zeigen**" alatt van. Egy gyors baleyenes a téglalapra és a megjelenő file menüből válasszuk ki a "**Karo**"-t (Négyzet).

A "**Zeigen**"-nal megnézhetjük, hogy biztosan a megfelelő textúrát választottuk ki és még infót is kapunk a textúráról: felbontása, színek száma.

Irány az OK és a "talaj"-unk már a kockás textúrát "viseli"! Aki nem hiszi, számoltassa ki a képet "**Scanline**"-ban vagy "**Raytracing**"-ben! Majd válasszuk ki az "eg"-et.

Bearbeiten/Material bearbeiten...

A nevet, amit az "ég" textúrája viselni fog, változtassuk meg, hogy ne legyen kavarodás a későbbiekben. (szabadon választott!)

Menjünk a kicsi téglalapra és a megjelenő file-ok közül válasszuk ki a "**Wolken**"-t (Felhők). Számoltassuk ki a képet "**Scanline**"-ban!

Gondolom mindenki észrevette, hogy a felhős ég nem nagyon akar megjelenni a kiszámoltatott képen! Ez azért van mert a kamera nézete túlonlú a talajra van irányítva. Egy kicsit el kell mozdítani a "**Szenne**"-t valamelyik irányba az 1+12+14+X, Y, Z "aktív" gombok segítségével. Egy kis kísérletezés után az ember hamar rájön a csizóira. Ha valakinek elsőre sikerült ez a produkció (a "talaj" és az "ég" textúráját mindjárt látni lehet a kiszámoltatott képen), annak én tiszta szívemből csak gratulálni tudok, mivel ezt nekem soha nem sikerült elsőre megcsinálni.

Ezután válasszuk ki a kockát.

Bearbeiten/Objekt auswählen.../Würfel

Majd:

Bearbeiten/Material verwalten.../Egy újabb menü kapunk amit régebben ismertettem.

Menjünk a "**Hinzuladen**"-re (hozzá tölteni). A megjelenő file-ok közül válasszuk ki a "**Glas**" (üveg) file-t, ezután lépünk ki a menüből. Most már a "kocka" az "üveg" attribútumot "viseli".

Ha a képet kiszámoltatjuk "**Scanline**"-ban, akkor a "kocka" kék színű lesz a képen.

Most a szövegnek adjunk valamilyen textúrát vagy attribútumot! Legyen mondjuk az ezüst (**Silber**).

Válasszuk ki a szöveget.

Bearbeiten/Objekt auswählen.../Szöveg

Ezután:

Bearbeiten/Material verwalten.../Hinzuladen

A megjelenő file-kok közül válasszuk ki a "**Silber**"-t. Lépünk ki a menüből és menjünk a:

Bearbeiten/Material bearbeiten

Válasszuk ki az "ezüst" attribútumot. A megjelenő kérdésre, hogy az anyagot az alsóbb tárgyra is kijelölje, válasszunk igennel.

Most már csak a poligon tárgyunk van hátra, ennek adjunk egy "világoskék műanyag" (**Plastik Hellblau**) attribútumot. Mit kell csinálni?

Először is:

Bearbeiten/Objekt auswählen.../Schraubobjekt.1

A többi "schraubobjekt"-et, illetve a poligont amiből létre hoztuk a tárgyunkat, nyugodt szívvel letörölhetjük.

Bearbeiten/Material verwalten.../Hinzuladen

A file-k közül válasszuk ki a "**Plastik Hellblau**"-t.

Bearbeiten/Material bearbeiten

A megjelenő felsorolásból válasszuk ki a "**Plastik Hellblau**"-t, ezek után mentjük ki a művünket!

Projekt/Speichern als...

Ha megvan, számoltassuk ki "**Raytrace**" módban. A program mellé mellékeltem egy raytrace programot is. Remélem ez annyira egyértelmű, hogy nem kell külön instrukciókat adnom hozzá!

Miután kiéltük alkotói tevékenységünket, menjünk tovább a menü ismertetésében! A következő menü ami most ismertetésre fog kerülni az a:

Extra

Textur>>

- Flächentextur (Felületi textúra)
- Kugeltextur (Gömb textúra)
- Zylindertextur (Henger textúra)
- Kacheltextur (Csempe textúra!?)

Ez a három menüpont egy kicsit bonyolult. Hozzuk létre egy tárgyat, mondjuk legyen ez a tárgy egy kocka és adjunk neki egy textúrát ami, a "**Wolken**" (Felhők). Nyomjuk meg a baloldalon látható ikonok közül a kilencedik ikont (a számolás jobbról-balra történik!) és láthatjuk, hogy a tárgyban egy négyzet jött létre!

Ez a négyzet jelképezi a tárgyra felhuzandó textúrát, illetve a textúra felhuzásának a fajtáját. Ha másik fajta felhuzási módot választunk, akkor az előző típust nem kell kikapcsolni. Hogy mindenki megértse, miről van szó számoltassuk ki a tárgyat ugyanazzal a textúrával, de más textúra "felhuzási" fajtával.

A különbség gondolom észre vehető. A "**Kacheltextur**"-nál (Csempe textúra) ha megnyomjuk a "**SHIFT+k**"-t egy kis menüt kapunk a következő lehetőségekkel:

- X-Anzahl (X-Mennyiség)
- Y-Anzahl (Y-Mennyiség)
- Auf Unterobjekte übertragen (Alsó tárgyra felhuzás) Nem vetten észre, hogy működött volna ez a pont.
- Objektachsen Übernehmen (Tárgy tengelyeket felvenni) A textúra tengelyei felveszik a tárgy tengelyeinek a helyzetét.
- Weltachsen übernehmen (Színpad tengelyeket felvenni)
- Textur auf Objekt anpassen (Textúrát a tárgyra ráilleszteni)
- Textur orthogonal (!?)
- Horizontal spiegeln (Horizontálisan tükrözni)
- Vertikal spiegeln (Vertikálisan tükrözni)

Ezzel ki is végeztük a textúra almenüt.

Most következik a:

Punkte>> (Pontok)

- Rastern (Hálózni)
- A tárgyak pontjai közé egy hálót húz.
- Einebnen (Ellapítani)
- Ha ezt a pontot használjuk, akkor a tárgyaink ellapulnak vagyis egy lap lesz belőlük a tárgy körvonalával.
- Abtrennen (Lekapcsolni)
- Ennek a pontnak a használatával lehetőségünk van rá, hogy a tárgyból egy pontot kivágjunk, és mint külön álló tárgyat tudjuk kezelni.

Gyorsan próbáljuk ki az újonnan szerzett ismeretünket. Hozzuk létre egy hengert és nagyítsuk ki (16-ik kapcsoló "**Aktives Objekt**").

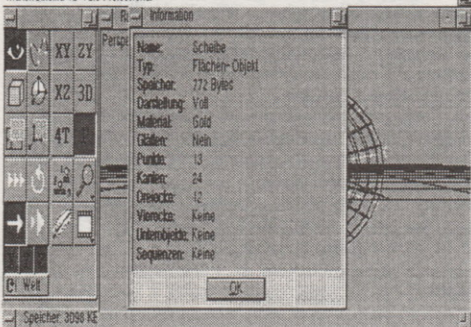
Nyomjuk be a 2-ik gombot, ha minden igaz akkor a képen kis pontok formájában megjelentek a hengert felépítő pontok. Válasszuk ki egy nekünk szimpatikus pontot és menjünk a most ismertetés alatt álló menüpontra. Megjelenik egy kérdező, amiben megtudjuk adni a kiválasztott pontunk nevét. Adjunk neki egy nevet vagy csak egyszerűen nyomjuk meg az "OK"-t és már a kiválasztott pontunk egy teljesen külön álló tárgy amivel azt csinálunk amit akarunk.

- Magnet (Mágnes)

Ennek a pontnak a használatával egészen poénosan el tudjuk a tárgyainkat torzítani. Ez csak akkor érvényes, ha a pont aktív. Ha nem tudjuk a tárgyat a "mágnes" ponttal eltorzítani (kevés alkotó pontból áll), akkor sincs veszve semmi. Használjuk a **Werkzeuge/Unterteilen** (Eszközök/Felosztani) pontját és mindjárt több pont áll a rendelkezésünkre.

Próbáljuk ki a menüpontot, hogy lássuk, hogy mit is csinál valójában. Hozzunk létre egy gyűrűt és nyomjuk be a 2-ik gombot. Megjelennek a gyűrű pontjai. Tegyük aktívvá a mágneset, válasszunk ki egy pontot és az egész balgombjának a nyomvatartásával mozgassuk el a pontot. WOW! De jó!

MaxonCinema 4D V2.0 Professional



Na jó, remélem mindenki kiélvezkedte magát, mert szeretnék tovább menni!

A következő menüpont a:

- Punkte (Pontok)

Momentán ez a menüpont az aktív. Tehát eddig a tárgyak pontjait molesztáltuk.

- Kanten (Élek)

Ennek a pontnak a használatával a kiválasztott tárgy kiválasztott éleit (két egymás mellett lévő pontot) tudunk arrébb mozgatni.

- Flächen (Felületek)

Ennek a pontnak a használatával a kiválasztott tárgy felületeit tudjuk arrébb mozgatni. Válasszunk ki a tárgyunkon egy tetszőleges pontot és ugyanazon a felületen még további két pontot, a harmadik vagy negyedik pontot a gép automatikusan választja ki.

- Elemente Bearbeiten (Elemek szerkesztése)

Ehhez a menühöz a "Punkte" (Pontok), "Kanten" (Élek), "Flächen" (Felületek) közül valamelyiket ki kell választani. Válasszunk ki a "Punkte"-t (Pontok) és irány az ismeretlen (gy.k.: Elemente bearbeiten).

- Punkte bearbeiten (Pontok szerkesztése)

Gondolom mindenki rájött, hogy ennek a menünek a használatával a kiválasztott tárgy pontjait tudjuk buzerálni. Nézzük meg, hogy milyen izgalmas dolgokat rejtget ez a menü:

- Numer (Szám)

Az aktív tárgy pontjai közül tudunk kiválasztani egyet és annak a számát láthatjuk itt.

A "+" és a "-" jelekkel tudunk a tárgy pontjai között máskélni.

- Aktiviert (Aktivált)

Az "X", "Y", "Z" kérdésében azt tudjuk megadni, hogy a program a térben hová helyezze el a kiválasztott pontot.

- ASCII laden (ASCII töltése)

A kiválasztott pont(ok) betöltése.

- ASCII speicher (ASCII mentése)

- Löschen (Törölni)

Most válasszuk ki a "Kanten"-t (Élek) és irány az előbb ismertetett menü (gy.k.: Elemente bearbeiten)

Újabb menü jelenik meg a fejlécben a következő felirattal:

- Kanten bearbeiten (Élek szerkesztése)

- Numer (Szám)

A kiválasztandó élel számát kell ide beírni.

- Aktiviert (Aktivált)

Az "A"-ban, illetve a "B"-ben található számok azt a két pontot jelölik, amit a tárgy élel összekötnek.

- Löschen (Törölni)

Ezek után válasszuk ki a "Flächen"-t (Felületek) és irány a szokásos menü.

- Flächen bearbeiten (Felületek szerkesztése)

- Numer (Szám)

A kiválasztandó felület számát kell beírni.

- Aktiviert (Aktivált)

Az "A"-ban, "B"-ben és a "C"-ben található

számok azokat a pontokat jelölik amelyekből, a felület felépül.

- Löschen (Törölni)

Az előbb ismertetett menüvel egészen extrém kinézetű tárgyakat is ki tudunk hozni egy alaptárgyból.

A következő kapcsoló a:

- Toleranz (Tűrés)

Sajnos nem jöttem rá, hogy mit csinál.

A következő almenü pont a "Polygon". Ez is, mint a többi almenü újabb almenükből szokott állni. Nézzük meg ezeket az újabb alpontokat.

- Runden (Kerekíteni)

Ehhez szükségünk van egy tárgyra, majd válasszuk ki az alpontot. Egy kis üzenetet kapunk a géptől, hogy ehhez legalább két összefüggő pontot kell kiválasztanunk.

Valahogy ez eddig még nekem nem jött össze. Tehát halvány lila gőzöm sincs róla, hogy mit csinálhat ez a pont.

- Kreisbogen (Körív)

Sajnos ennél a pontnál sem "jutottam zöld ágra". Viszont kapunk egy üzenetet, hogy legalább három (!) összefüggő pontot kell kiválasztanunk.

- Spirale (Spirál)

Ehhez szükségünk van egy polygon tárgyra (szerintem a legjobb, ha a "Tengely"-t (Achse) választjuk). Miután megvan menjünk erre a menüpontra és válasszuk ki.

Ha mindent jól csináltunk, akkor a színpadon megjelenik egy szép nagy spirál vonal, amit úgy kezelhetünk mint egy polygon tárgyat.

- Objekt einfügen... (Tárgyat beilleszteni...)

Mikor kiválasztottuk ezt a pontot, kapunk egy listát amiből ki lehet választani a megfelelő tárgyat. A kiválasztás után a gép egy pillanatig gondolkodik majd kirakja a színpadra az elméletileg megváltoztatott tárgyat. Azért csak elméletileg, mert nem sok változást vettem észre az eredeti és a megváltoztatott tárgy kiszámoltatott képe között.

- Umdrehen (Megfordítani)

Ezt a műveletet csak a polygon tárgyaknál lehet végrehajtani. Ha más tárgyat választunk ki, akkor a gép megjegyzi, hogy ez a művelet csak a polygon tárgyaknál lehetséges és ettől függetlenül végrehajtja.

- Vorwärts (Előre)

Ugyan az mint az "Umdrehen".

- Rückwärts (Hátra)

Ugyan az mint a "Vorwärts". Az utolsó két pont a normál tárgyakat kb. 90°-ban elcsavarja a tárgy középső felében. A polygon tárgyakkal semmilyen említésre méltót nem csinál (lehet, hogy csinál csak én nem vettem észre?).

A következő almenü a:

- Struktur (Szerkezet)

Ebből az almenüben újabb almenüket kapunk. Nézzük meg ezeket is!

- Optimieren (Optimalizálni)

Ehhez ki kell választanunk egy tárgyat, majd menjünk erre a pontra és...

Kicsit gondolkodik a gép, de semmi izgalmas nem történik a tárggyal!

- Verbinden (Egyesíteni)

Ennek a pontnak a használatához egy

- "Tárgycsoport"-ra van szükségünk.

Tehát hozzunk létre egy "Tárgycsoport"-ot! Hogy is kell ezt csinálni? Hozzunk létre két, számunkra szimpatikus tárgyat. Miután ez megvolt menjünk a "Bearbeiten/Auswahl/Gruppieren"-re és a megjelenő kis kereszt segítségével csináljunk a két tárgyból egy "Tárgycsoport"-ot.

A "Bearbeiten/Objekt auswählen..." menüben a két tárgy neve helyett az "Objektgruppe" (Tárgycsoport) nevet fogjuk találni.

Ekkor még a "Tárgycsoport"-on belül lehetőségünk van arra, hogy a "Tárgycsoport" egyes tárgyait külön-külön mozgassuk, kicsinyítsük, nagyítsuk, új textúrát adjunk neki. De miután "Egyesítettük" a tárgycsoportot nincs sok lehetőségünk arra, hogy a "csoport" egyes tagjainak megváltoztassuk a felépítését, textúráját stb.-jét!

- Triangulieren (Háromszögelni)

Ennek a pontnak a használatával a tárgyak nem téglalapokból fognak felépülni, hanem háromszögekből! WOOW!

- Reparieren (Javítani)

Ennek a pontnak a használatához ki kell választanunk egy tárgyat és ha minden igaz akkor a gép valamit javít a tárgy szerkezetén. Én speciel nem sok változást vettem észre a tárgyon!

- Verwirbeln (!?)

Valamit csinál a kiválasztott tárggyal. De, hogy mit...

- Ausrichten (Kiigazítani)

Ezzel ki is végeztük ezt az almenüpontot. A következő almenü a:

- Kamera (Kamera)

A program szokásához híven itt is újabb alpontok következnek. Tehát lássuk a medvét:

- Kamera... (Kamera...)

Itt lehet beállítani, hogy a kameránk a tér milyen pontján áll.

- Richtung S, N, K (Irány D, É, K(!?))

A különböző égtájak felé hány fokos szögben áll a kamera.

- Brennweite (Gyújtótávolság)

Itt lehet beállítani, hogy a kamera milyen távolságra legyen a színpad középpontjától.

- Kamera P/3D

Itt lehet beállítani, hogy a kamera melyik nézetet "lássa" (Perspektívus/3D).

- Kamera merken (Kamerát feljegyezni)

Elméletileg a kamera állását volt hivatott megjegyezni. De én nem vettem észre.

- Kamera vor (Kamera előre)

- Kamera zurück (Kamera vissza)

- 3D -> Perspektive

- Perspektive -> 3D

Ez a két utolsó pont arra való, hogy a "3D"-s vagy a "Perspektív"-ikus nézet felvegye a "3D"-s vagy "Perspektív"-ikus nézetet. Igaz, hogy egy kicsit (!) bonyolultul hangzik, de a gyakorlatban mindenki hamar rájön a lényegre, illetve a használatára.

A következő almenü a:

- Licht/Polygon... (Fény/Polygon)

Ennek a használatához szükségünk van egy fényforrásra vagy egy polygon tárgyra. A programozók voltak olyan cselesek, hogy egy almenüben két alpont van (like Head & Shoulders 2 in 1 ;-)) Először is ugorjunk neki a "Fény"-nek.

Ehhez szükségünk van először egy fényforrásra. Hozzunk létre!

(Megoldás: Objekte/Grundobjekte/Lichtquelle)

Ha mindent jól csináltunk, akkor a színpad közepén feltűnik egy ágas-bogas izé.

Nem kell megjedni! Ez a fényforrás! És még csak nem is tudjátok, hogy milyen szörnyűségek lesznek még a színpadon! A gyengébb idegzetűek, illetve a 18 év alattiak nyugodtan elfordíthatják a monitort vagy akár háttal is ülhetnek neki, bár így egy kicsit nehezebb lesz a további együttműködés a programmal.

Válasszuk ki a most ismertetésre kerülő menüt és egy almenü tárul a szemünk elé:

- A legfelül látható tolokákkal lehet a fényforrás színét beállítani. Azonban itt is két variációs lehetőség van;

A: a fényforrás színét a vörös-zöld-kék összetevők szerint lehet beállítani, ilyenkor a "RGB" pont az aktív
B: ezt valahogy nem értem, de ugyan azt a hatást érhetjük el vele, mintha az "A" pontot használtuk volna

- Helligkeit (Fényesség)

A fényforrás fényerejét lehet beállítani százalékos értékben.

- Spot

Ha ez a pont aktív akkor a "Wert"-ben (Érték) be lehet állítani, hogy a fényforrásunk hány fokos szögben szórja a fényt.

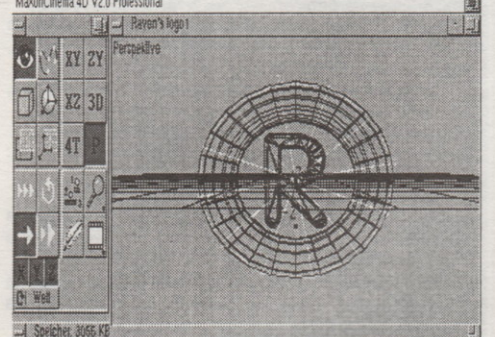
- Abnahme (!?)

Sajnos nem találtam rá értelmes magyar megfelelőt. Ha be van kapcsolva, akkor a "Distanz"-nál (Távolság) be tudjuk állítani, hogy a fényforrás a színpadon meddig világítson el.

- Schatten (Árnyék)

Ha be van kapcsolva akkor a fényforrás által megvilágított tárgynak van árnyéka.

MaxonCinema 4D V2.0 Professional



Ha nincsen bekapcsolva akkor... Figyelem!! Ez csak a "Raytrace" képszámitásnál lehetséges! Na vajon miért? :-)

- **Parallel** (Párhuzamos)

Ha ez a pont aktív, akkor a fényforrásunk úgy viselkedik mint a lézersugár!

- Tehát a "Wert"-nél (Érték) lehet beállítani, hogy a fényugarunknak mekkora legyen az átmérője. Ez az érték 1-től egészen 1000000-ig terjedhet. Erre a program is figyelmeztet, ha netán (metám:) valamilyen örütséget írunk be. A "Schatten" itt is lehet passzív, illetve aktív! Elméletileg, gyakorlatilag azonban nekem nem jött össze. Lehet, hogy bennem van a hiba?

- **Weich** (Puha)

Valamit kéne csinálnia a fényforrással. De nekem nem csinált semmit.

Ezzel ki is végeztük ennek az almenüpontnak a "Licht" részét. Most következzen a "Polygon" része. Ehhez létre kell hoznunk egy tetszőleges polygont. Ezután menjünk vissza ebbe a menübe (gyk.:Licht/Polygon...).

Egy kicsi kis menü jelenik meg a képernyőn, aminek a segítségével molesztálni tudjuk azt a szerencsétlen polygonunkat. És most lássuk, hogy mire alkalmas ez a menü;

- **Polygonart** (Polygon stílus)

E mellett található egy kis téglalap, amire ha a bal egérgombbal rákattintunk, akkor változik benne a felirat:

- **Kubisch** (Kocka alakú)
- **Akima** (!?)
- **B-Spline** (!?)
- **Linear** (Vonalas)

Ezekkel a választási lehetőségekkel meglehet adni azt, hogy a program hogyan kösse össze a polygonunk pontjait. Ha bekapcsoljuk a 2-es kapcsolót (bal szélen található), szemmel is követhetők a változások.

- **Polygon schleifen** (Polygon lezárva)

Ennek a pontnak a használatával lehetőségünk van arra, hogy kiválasztott polygonunk ne legyen befejezve.

Pl.: a körünknek két vége van.

Érdekes, lehetőség van arra, hogy a tengely (**Achse**) és a vonal (**Linie**) polygontárgyakat is lezárhassuk! A program lehetővé teszi! Bár szerintem ez már kimeríti a heveny elmebaj fogalmát...

- **Information**

Ebben a menüpontban különböző infókat tudhatunk meg a kiválasztott tárgyunkról. Nézzük meg, hogy mik ezek az úgymond "rettenetesen" fontos infók.

- **Name**

Itt tudhatjuk meg, hogy mi a neve a tárgyunknak. Persze mindezt németül (ki hitte volna...).

- **Typ** "Típus"

Milyen típusú tárgyról van szó. Ezek lehetnek:

- **Flächen-Objekt** (Felület-tárgy)
- **Polygon-Objekt** (Polygon-tárgy)
- **Licht-Objekt** (Fény-tárgy)

- **Speicher** (Tároló)

Amennyi memóriát foglal el a tárgy.

- **Darstellung** (Ábrázolás)

Hogyan jeleníti meg a program az adott tárgyat.

A megjelenítési módok lehetnek:

- **Voll** (Teljes)
- **Leicht reduziert** (Könnyen redukált)
- **Mittel reduziert** (Közepesen redukált)
- **Stark reduziert** (Erősen redukált)
- **Als Quader** (Négyszögű hasábként)
- **Unsichtbar** (Láthatatlanul)

- **Material** (Anyag)

A kiválasztott tárgynak a felhasznált anyagát tudhatjuk meg.

- **Glätter** (Fényes)

Fényvisszaverő-e a tárgyunk anyaga. Ja v. nein

- **Punkte** (Pontok)

A kiválasztott tárgyunk hány pontból épül fel.

- **Kanten** (Élek)

A kiválasztott tárgyunknak a felületén hány darab él található.

- **Dreiecke** (Háromszögek)

A kiválasztott tárgyunk felülete hány darab háromszögből épül fel.

- **Vierecke** (Négyszögek)

- **Unterobjekte** (Altárgyak)

Tartozik-e a kiválasztott tárgyunkhoz más tárgy is. A program elméletileg a másik tárgy nevét is kiírja. Nekem nem írja ki... Hmm...

- **Sequenzen** (!?)

Miután kellőképpen informálódtunk, menjünk tovább a következő menüpontra, ami a:

- **Ausrichten auf...** (Pontosítani vmihez...)

Ennek a pontnak a használatához több tárgyra van szükségünk. Hozzunk létre pár tárgyat. Válasszuk ki egy tárgyat és lépünk be a mástani menübe. Most egy

felsorolás jelenik meg a felhasznált tárgyainkról, innen lehet kiválasztani, hogy melyik tárgyunkhoz szeretnénk hozzáigazítani a kiválasztott tárgyunkat.

A hozzáigazítandó tárgy a "Z" tengelyével a kiválasztott tárgyra "néz". Így ez egy kicsit bonyolult hangzik, de a gyakorlatban elég egyszerű.

Ezek után az animáció rejtelseibe kellene belebonyolódunk, de a programnak ez a része kifogott rajtam. Tehát egyelőre nem írok róla semmit, mert nem akarok olyan dolgokról írni, amit nem láttam működés közben...

Gondolom mindenkinek elege van már a programhoz adott textúrákból. Mi lenne, ha mi is tudnánk nekünk tetsző textúrákat csinálni.

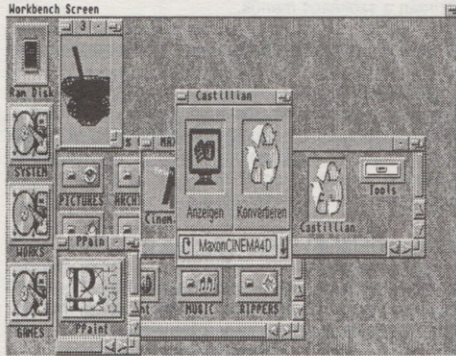
Gondolkozzunk el, mi is kell ehhez:

- némi kreativitás

- egy rajzoló program (pl.: DPaint, PPaint, etc.)

Ha ezek megválnának, akkor lássunk hozzá!

Először is nézzük meg, hogy milyen formátumban tárolja a program a textúrákat?



A textúrákat "ILBM" formátumban tárolja a program. Ez nekünk kifejezetten jó. Tehát töltsünk be egy számunkra szimpatikus rajzolóprogramot és alkossunk! A "Karo" lesz az, amit a balta alá fektetünk, és zadista mosollyal a szánk szegletében, alkotóelemeire transzírozunk szét, hogy azután valami új kerekedjen ki belőle. Töltsük be a "Karo" textúrát a rajzprogramba és mindjárt láthatjuk, hogy a textúra 32 színű és 100x100-as felbontást használ és a használt képernyőnek csak a kb. 1/8-át használja (Low Res). Gondolom sokaknak elege volt már a piros kockás talajból, időszerű lenne ha az a szerencsétlen talaj fekete-fehér színekben pompázna. Tehát színezzük át a piros felületeket feketére. Miután ez megvolt, mentsük el a munkánkat "gyimilcsét". Ezek után lépünk be kedvenc ray-tracer-ünkbe (gy.k.:Maxon Cinema 4D V2.1) és hozzunk létre valamilyen színpadot lehetőleg olyat, hogy az előzőleg készített textúránkat a talajra feszítsük fel. Miért? Mindjárt ki fog derülni. Számoltsuk ki a képet lehetőleg "Scanline"-ban. Az első meglepetés akkor ér minket, amikor meglátjuk, hogy a talaj egy kicsit furcsán kockás, szinte sehogysem. Mit tehetünk ez ellen? Mikor betöltjük a textúrát válasszuk ki a "Current Format"-ot és a "Stretch"-et (!!PPaint!!). Ezek után a kép már az egész képernyőt betölti. A többi a ti saját fantáziátokra bízom.

Gondolom sokakban felmerült az gondolat, hogy milyen jó lenne a "Maxon"-ban felhasználni a más programokban készített tárgyaikat. Csakhogy van egy kis gond, sajnos a programok nem kompatibilisek egymással. Milyen jó lenne egy konverter program, ami oda-vissza tudna konvertálni az egyes formátumok között és nem csak a tárgyat, hanem a hozzá tartozó textúrákat, színeket és brushokat is átalakítaná, vagy egy hasonlóval helyettesítené.

A **Maxon C**-hez mellékeltek ezt a programot a neve:

Castillan

Miután betöltöttük a képernyő közepén egy kicsi "Castillan" feliratú ablak terül el. Nyomjuk meg a jobb egérgombot. Ennek hatására a következő menüpontokat vehetjük észre:

- **Projekt** (No comment!)
- **Einstellungen** (Beállítások)
- **Lademodule** (Betöltési formátumok)
- **Speichermodule** (Mentési modulok)

Először is menjünk az "Einstellungen" (Beállítások) menübe és ott kapcsoljuk be a "3D-Ansicht"-et (3D-nézet). Aminek hatására a képernyő valamelyik részén megjelenik egy kis téglalap, benne egy ráccsal.

Ezek után kattintsunk kétszer az "Anzeigen"-re (Megmutatni), a megjelenő filemenüből válasszuk ki azt a színpadot amelyiket megszeretnénk tekinteni.

Pár pillanat múlva a kiválasztott színpadot megnézhetjük. És ez még nem minden! Ha a bal egérgombbal az ablakba kattintunk és utána a gombot nyomva tartva elmozgatjuk az egeret, akkor a betöltött színpadot a nekünk tetsző beállításból tudjuk megnézni. Ez eddig mind szép és jó. De jó lenne, ha a betöltött színpadról egy kicsit több információt is kaphatnánk, nem csak a képet.

Mivel alapjában véve elég kíváncsi emberek vagyunk, ezért menjünk az "Einstellungen"-ben a "Szenen-Info"-ra. Miután ezt megtettük egy újabb ablak jelenik meg a képernyőn, ami a következő információkat közli velünk a betöltött színpadról:

- **Objekte** (!?)
- **Lichtquellen** (Fényforrások száma)
- **Materialen** (Felhasznált anyagok száma)
- **Texturmaterialen** (Textúrák száma)
- **Punkte** (Pontok száma)
- **Kanten** (Élek száma)
- **Dreiecke** (Háromszögek szám)
- **Vierecke** (Négyszögek száma)
- **Größe:XXXX Bytes** (Mennyi helyet foglal el a színpad a memóriából)

Ez eddig szép és jó. De ha lehetőség lenne rá, jobb lenne ha a kiválasztott színpad tárgyait nem csak a drótvázak alakban kéne látnunk! Lehetőség volna arra, hogy a színpad felüli beállításait láthassuk? IGEN! Ehhez menjünk az "Einstellung" menübe, és ott válasszuk ki a "Flächendarstellung" (Felület számítás) pontot. Itt kell megjegyezni, hogy még egy Blizzard 1230 50Mhz-es kártyával felszerelt gép is pár pillanatig eltököl a felületek kiszámításával.

Ezek után jó lenne tudni, hogy a program milyen formátumokba képes átalakítani a kiválasztott színpadot, tárgyat stb.-t. Ehhez nem kell mást csinálnunk, csak kattintsunk a "MaxonCINEMA4D" feliratú téglalapra a bal egérgombbal, és már ki is választhatjuk azt a formátumot, amibe át szeretnénk alakítani a tárgyaikat, ezután a bal egérgombbal kattintsunk kétszer a "Konvertieren" (átalakítani) gombra és a megjelenő filemenüben adjuk meg azt a meghajtót, ahová el szeretnénk menteni a frissen átalakított színpadunkat.

Ezután a bevezető után nézzük meg, hogy mit tartalmaz a "Projekt" menü.

- **Anzeigen** (Megmutatni)
 - **Konvertieren** (Átalakítani)
 - **Anzeige konvertieren** (A megmutatott tárgyat, színpadot átalakítani)
 - **Schublade konvertieren** (Könyvtár átalakítása)
 - Elméletileg egy egész könyvtár tartalmát alakítja át a kiválasztott formátumra. De sajnos csak elméletben...
 - **Über** (Az alkotókról...)
 - **Beenden** (Befejezni)
- Kilépés a programból. Mielőtt a program kilőné magát a memóriából elment egy "prefs" fület a "Prefs/Env-Archive"-ba. Ez a file tartalmazza a programban végzett utolsó beállításainkat. (Ki hitte volna!) Nem rossz ötlet a programtól, csak szólna előtte.

Most már erről a menüről is van fogalmunk, menjünk tovább!

- Einstellungen** (Beállítások)
- **3D-Ansicht** (3D-s nézet)
- **Szenen-Info** (Színpad-infó)
- **Flächendarstellung** (Felület számítás)
- **Rekursion** (Rekurzió)
- **Ziel erfragen** (Célmeghajtó kérdése)

Ha ki van kapcsolva, akkor az átalakított tárgyat oda menti el, ahonnan betöltöttük.

- **Dateiabfragen** (Adatok kérdése)

- **Seitenverhältnis** (Oldalarányok)

Ha a 3D-s nézetet használjuk, akkor a megjelenő menüben be lehet állítani az alap (négyzet) arányát.

- **Lademodule** (Betöltési modulok)

A különböző ray-trace programok formátumainak tudjuk néhány fontos részét beállítani.

Nézzük meg ezeket:

MaxonCINEMA4D

- **Skalieren**

- **Faktor**

- **Ausrichten** (Kiigazítani)

- **Optimieren** (Optimalizálni)

Sajnos a használatuk során nagy különbséget nem vettem észre a beállítások között.

Imagine & Silver

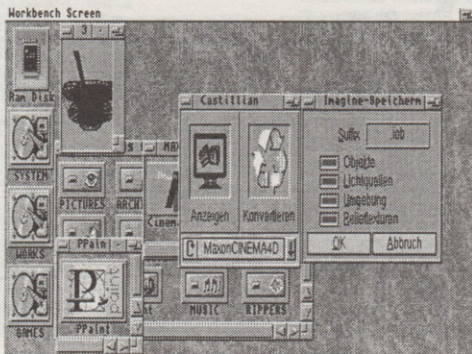
- Skalieren

- Faktor

- Ausrichten
- Optimieren
- Verwirbeln (Elfogatni)

Nem láttam az átalakított színpad között sok különbséget, ha ki volt kapcsolva.

- Hierarchie (Hierarchia)
- Prozedurale Text (Eljárásos szöveg)
- Elméletileg az "Imagine & Silver"-ben készült "copyright" szöveget alakítja át "Maxon" formátumra.
- Texturumsetzung (Textúra átalakítás)
- Kattintsunk rá a téglalagra, ami ezt a feliratot tartalmazza.



A megjelenő menüben lehet beállítani, hogy a program milyen "Maxon" textúrával helyettesítse az "Imagine" textúrát. FIGYELEM! Ezek a textúrák még az "Imagine v2.0"-ra vonatkoznak. Ezekhez a textúrákhoz egy kis segítség, hogy melyik mit ábrázol:

- **Agular** - Színátmenetek
- **Bricks** - Téglák
- **Camo** - Olyan a textúra mint az álcázó háló.
- **Checks** - Olyan mint a sakktabla.
- **Checks2** - Lásd feljebb.
- **Disturben** - Egymást keresztező hullámokkal zavart felület.
- **Dots** - Pöttyök
- **Grid** - Rács mintázat
- **Linear** - Egy egyenes mentén létrejövő színátmenet.
- **Pastella** - Ugyanolyan mint a "Dots", csak itt a pontok nem annyira éles konturral rendelkeznek.
- **Radial** (nem autógumi) - A "Linear"-ra hasonlít, csak itt a színátmenet a textúra középpontjából indul ki és nem egy egyenes mentén, hanem koncentrikusan.
- **Spots** - Alaktalan foltok
- **Waves** - Hullámok
- **Wood** - Famintázat

Ezek után csak azokat a menüpontokat fogom ismertetni, amik nem ismétlődnek, mert ha így folytatom akkor ez a cikk az egész újságot ki fogja tölteni.

Reflections

A szokásos menük.

Sculpt

A szokásos menük + még valami más:

- **Matt** (!?)
- **Leuchtend** (Világító)
- **Glänzend** (Csillanás)
- **Glas** (Üveg)
- **Spiegelnd** (Tükröződő)
- **Metall** (Fém)

Ezeknél az almenüknél a most ismertetésre kerülő beállítási lehetőségek azonosak. Gondolom elég ha csak egyszer ismertetem ezeket.

- **Materialname** (Anyagneve)
- **Transparenz** (Áttetszőség)
- Az áttetszőség színét lehet megadni az RGB színek százalékos arányával.
- **Spiegelung** (Tükröződés)
- **Glanzlicht Stärke in %** (Csillogás erőssége %-ban)
- **Leuchtend Anteil in %** (Világító részek %-ban)
- **Brechungsindex** (Törési mutató)

Videoscape

A szokásos menük.

- **Reparieren** (Javítani)

- **Farben** (Színek)

Erre a pontra rákattintva egy újabb menüt kapunk:

- | | |
|------------------------|------------------------|
| Schwarz (Fekete) | Schwarz (!?) |
| Blau (Kék) | Hellblau (Világokék) |
| Grün (Zöld) | Hellgrün (Világoszöld) |
| Dunkelgrün (Sötétzöld) | Türkisgrün (Türkiz) |
| Braun (Barna) | Rot (Vörös) |

Dunkelgrau (Sötétszürke) Hellgrau (Világosszürke)
Ocker (!?) Gelb (Sárga)

- Hellgrau (Világosszürke) Weiß (Fehér)
- Alatta két felirat:
 - **Modeller-Palette**
 - Fentebb ez lett az előbb ismertetve.
 - **Videoscape-Palette**

Na vajon mit lehet ezeknél a pontoknál beállítani?

- Ezek után vissza a főmenübe!
- **Mattglas** (Matt üveg)
- **Leuchtglass** (Világító üveg)
- A menük felosztása a "Sculpt" menüjeivel azonos.

Fastray

- A szokásos beállítási lehetőségek.
- **Zylinder-Deckflächen** (Hengerfedelek)
- **Zylinder-Segmente** (Henger-szelvények)
- **Ellipsoid-Segmente** (Ellipszis-szelvények)
- **Transtex-Suffix** (!?)

PageRender

A szokásos menük.

DXF

Szintén a szokásos menük.

Ezzel ki is végeztük a "Castillian" "Lademodul" részét.

Most következzen az:

- **Speichermodule** (Mentési modulok)
- Ebben a menürendszerben azt lehet megadni, hogy az egyes képfeldolgozó programok file-jaikhoz mik legyenek lementve. Nézzük meg a különböző a program által támogatott formátumokat.

MaxonCINEMA4D

- **Suffix .c4d** (!?)
- Itt lehet megadni, hogy a program milyen "azonosító kódot" rakjon a file végére. Ezt az "azonosító kódot" kb. úgy lehetne leírni, mint amikor a file-jaik között archivált file is van. Ennek a jelölése általában: Bla-bla.lzx.
- Remélem érthető voltam.
- **Objekte** (Tárgyak)
- **Materialen** (Anyagok)
- **Lichtquellen** (Fényforrások)
- **Umgebung** (Környezet)
- **Einstellungen** (Beállítások)
- **Piktogramm** (Ikon)

Imagine & Silver

- A szokásos menük.
- **Relieftexturen** (Domborzati textúrák)

Reflections

- **Szenendatei** (Színpad adatok)
- **Materialdatei** (Anyag adatok)
- **Kamera-/Lichtdatei** (Kamera-/fényadatok)
- **Hierarchie** (!?)
- **Inv. Texturbild** (Inverz textúrákép)
- **Texturpfade ändern** (Textúra elérési útvonal megváltoztatása)

Sculpt

- **Kugelunt.** (!?) Valamilyen golyót akar buzerálni. A többi már volt valahol ismertetve ;).

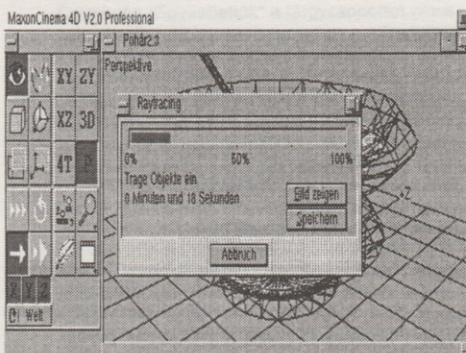
Videoscape

- **Doppelte Flächen** (Páros felületek)
- A többi a szokásos.

Fastray

A változtatás hullámhosszán ;). (gyk.: Az összes pont már feljebb egy-két formátumnál ismertetve volt)

PageRender



DXF

- Objekte einzeln speichern

(A tárgyak egyenkénti elmentése)
Hmm! Ez kellemesen izgalmas lehet egy "kicsit" bonyultabb színpad esetében. Fanatikusok előnyben!

Ezzel ki is végeztük a "Castillian"-t. (Legalább kétszer kellett rákapcsolni a 380V-ot, mire nagy nehezen megadta magát a sorsnak!)

Egy kis magánvélemény a programról:

- kellemes benyomása van
- kezelése elég egyszerű
- van amikor bajok vannak az "Imagine"-be átalakított tárgyak textúráinál (elérési útvonalak)
- több nem jutott az eszembe

Ezek után a cikk előző részéhez egy kis kiegészítés. Olyan dolgokról lesz szó, amiket még az első rész írásánál nem vettem észre vagy nagyon siettem a cikk megírásával és ezért nem tudtam azokra jobban odafigyelni. (Csak így zárójelben jegyzem meg, hogy a cikk első részének az írása alatt a "Magyar Hadsereg" nevezetű fiatalok által nagyon népszerű AD&D játékban voltam játékos :.)

Szóval ennyi magyarázkodás és mentegetőzés után lássuk a látnivalókat:

- Az első felelőtlen kijelentésem, hogy a: **Bearbeiten/Objekte auswählen**-ben a "Höher" felirat nem tudom, hogy mit kéne, hogy csináljon.

Íme az igazság.

Először is hozzunk létre egy betűt. Miért? Azért mert talán ezen lehet a legkönnyebben ismertetni a dolgot. Tehát:

Objekte/Specialobjekte/Text

A megjelenő menü "Text" részébe írunk be egy számunkra teljesen szimpatikus szöveget. pl.: PC SUXXX, FUCK OFF RAVEN, stb.)
Miután ez megtörtént, menjünk az OK-ra. Ezek után irány a **Bearbeiten/Objekte auswählen** menüpont. A tárgyak listájában megtalálhatjuk a feliratunkat. Válasszuk ki a feliratot (a feliratunk egy tárgycsoport!) és kattintsunk rá megegyezően. Ekkor belépünk a tárgycsoporton belülre. A felirat egyes betűit láthatjuk ABC sorrendben, a lista elején a különböző írásjelek vannak. Most válasszuk ki az egyik nekünk szimpatikus betűt és kattintsunk rá még egyszer.
Miután ez megtörtént észrevehetjük, hogy az egyes betűk is egy tárgycsoportot alkotnak. Ha kibámultuk magunkat, jó lenne visszatérni a teljes tárgyunkhoz. Ilyenkor jön a képbe a "Höher" felirat. Kattintsunk rá. Woow! Tehát így tudunk a tárgycsoportokba máskélni.

- Az ebben a menüben található "Mit Unterobjekten"-nel kapcsolatban hülyeséget írtam.

Tehát íme az igazság:

Ha be van kapcsolva, akkor a kiválasztott tárgyra vonatkozik és nem az egész színpadra!
Ha ki van kapcsolva, akkor a kiválasztott tárgy tengelyét tudjuk molesztálni!

- A következő nagy gond a "Maxon"-ban az volt, hogy nem tudunk egy tisztességes méretű képet kiszámítani a programmal, mert a "Scanline" vagy a "Raytrace" képszámítási módokban mindig csak egy negyedképernyős kis felbontású (LowRes) HAM6 képet kaptunk eredményül. Ez eddig mind szép és jó, csak az ember ennyi pénzért;), hogy a megoldására is sajnos egy kicsit később jöttem rá, de remélem, hogy még nem túl későn. Tehát nézzük meg, hogy kéne egy képet valamilyen cool felbontásban kiszámítani:

Ha készen van a képünk és kiseretnének számolni valamelyik képszámítási módban, ne a bal egérgombbal válasszuk ki a megfelelő számítás módot, hanem a jobb egérgomb segítségével! Ha mindent jól csináltunk, akkor egy kis menü jelenik meg a képernyő közepén.

Most ezeket fogom ismertetni.

- **SW-Drahstellung** (Fekete-fehér drótvázás képmegjelenítés)
- **Von Bis** (Ettől-Eddig)

Itt lehet megadni, hogyha animációt készítettünk, akkor mettől meddig számolja ki.

- **Alles** (Összes)

- **Dieses** (Ezt)

- **X-Auflösung** (X-felbontás)

- **Y-Auflösung** (Y-felbontás)

- **Standard** (!?)

Ha ki van kapcsolva, akkor az X-, Y-felbontásnál beírhatjuk a nekünk tetsző felbontást.

- **Darstellung wie Editor**

(Megjelenítés mint az editorban)

Ha be van kapcsolva, akkor a tárgy vagy tárgyak úgy jelennek meg, ahogy a "Darstellung"-ban lett megadva a programnak.

- **Nur aktives Objekt** (Csak az aktív tárgy)

Ha be van kapcsolva, akkor a program csak a kiválasztott tárgyat számolja ki.

- **Ausgabe...** (Megjelenítés...)

Ha rákattintunk az egérrel, akkor egy újabb menüt kapunk. Nézzük meg, hogy ez milyen beállításokat tesz lehetővé.

- **Bildschirm** (Képernyő)

Ha ki van kapcsolva, akkor a képszámoltatásnál a program nem nyit egy képernyőt a kiszámítandó kép megmutatásához. Elméletileg ilyenkor valamilyen gyorsabban számol a program. De meg kell adni neki egy útvonalat a "Speichern Name"-ban, ahova el szeretnénk menteni a kész képet.

Ha ezt nem tettük meg, akkor a program figyelmeztet, hogy: "Egy képszámításnak megjelenítés nélkül nincs értelme."

- **Modus...** (Modulok...)

Miután erre a pontra rákattintottunk, ki lehet választani azt a megjelenítési módot, amelyik nekünk a legjobban tetszik.

- **Seitenverhältnis** (Oldalarányok)

Nem vettem észre nagy különbséget a kiszámoltatott képek között mikor megváltoztattam az oldal arányait.

- **Mischen** (Keverni)

Ebben a számoltatási módban még nem lehet kiválasztani. De a többi képszámoltatási módszerrel nem vettem észre sok különbséget a két kép között, ha ki vagy be volt kapcsolva. Elméletileg a színátmeneteket próbálja nehezebben észrevezetnie tenni.

- **Komprimiert** (Sűrítési)

Ha be van kapcsolva, akkor a kiszámolt képet valamilyen tömörítési eljárással menti el. Ennek köszönhetően a kép jóval kevesebb helyet foglal el a memóriában.

- **Speichern Name** (Elmentési név)

Ha be van kapcsolva, akkor meg lehet a programnak egy útvonalat adni, ahova elmenti a kiszámolt képet.

- **24-Bit-Ausgabe** (24-bites output)

FIGYELEM! 24-bites képeket csak "Scanline"-ban és a "Raytrace" tudjuk elmenteni!

- **Drahtdarstellung** (Drótvázis képmegjelenítés)

A menük felépítése teljesen megegyezik a "SW-Drahtdarstellung" menüével.

- **SW-Flächendarstellung**

(Fekete-fehér felületszámítás)

- **Flächendarstellung** (Felületszámítás)

Az ismerős menüpontokra nem vesztegetem a karaktereket.

- **Muster** (Minta)

- **Schwarzer Rand** (Fekete keret)

A kép számoltatása közben a program a tárgyakon megjeleníti a tárgyakat felépítő vonalakat is. Szerintem nincs sok értelme csak a számítás lassítja le.

- **Scanline** (!?)

Itt már tozódhatunk a beállítási lehetőségekben, de a már ismert menüpontokat már megint nem fogom ismertetni :-).

- **Spiegelungen** (Tükröződések)

Ha ki van kapcsolva, akkor a program a számoltatásnál a tükröződések nem veszi figyelembe.

- **Glätten** (Fényesség)

- **Texturen** (!?)

Ha ki van kapcsolva, akkor a textúrákat tartalmazó tárgyakra nem húzza fel a textúrát.

- **Relief** (Domborzat)

Kikapcsolása esetén a program nem törődik a

tárgyak domborzatával.

- **Umgebungsnebel** (Környezeti köd)

- **Multitasking** (Remélem nem kell leírnom, hogy mit jelent! **Multitasking=AMIGA!**) Ha ki van kapcsolva, a program megpróbálja egy PC alapú gép működését szimulálni. (Yo! Pc Rulez!) Komolyra fordítva a szót, ha ki van kapcsolva, akkor a program lelövi a többi programmal párhuzamosan futó más programot.

Tehát a procink hogy a kép kiszámításával fog foglalkozni, ezáltal jóval gyorsabban készül el a kép. Csak tudnám, hogy miért :)? Ilyenkor is meg lehet szakítani a számoltatást az "Esc" gomb megnyomásával vagy az egérgomb segítségével.

Sajnos van itt egy kis bug. Az Op rendszer nem szereti, hogyha a multitaskingot leljük. A Workbench egyszerűen lefagy ha a képszámítás után át vagy kilépünk a programból. És ez általában akkor szokott előfordulni, mikor az ember nem menti el a munkája gyümölcsét. Argh!

- **Bild abschalten** (Képernyőt kikapcsolni)

Ha be van kapcsolva, akkor a számoltatás kezdetén a program lelövi a képernyőt, ezáltal a kép kiszámítása valamelyest felgyorsul. Ha megnyomjuk a "bal Amiga+m" gombokat a visszajuk a képet.

- **Antialiasing**

Itt lehet megadni, hogy a képen mennyire "finomak" (szálkák) legyenek a vonalak. Az értéke 1-től 8-ig tejedhet. Minél nagyobb a megadott érték annál finomabbak a vonalak. Ha az "Antialiasing" értéke 8-as a képszámítás már jelentősen lelassul.

- **Testbild**

- **Mittleres Bild** (Közepes kép)

- **Vollbild** (Teljes kép)

Itt a különböző képszámítási módokat lehet megadni.

- **Raytracing**

Itt a szokásunkhoz híven ismét tozódhatunk a beállítási lehetőségekben, de szokásomhoz híven ismétellen nem fogom a már ismertetett menüket újra ismertetni.

- **Schatten** (árnyékok)

- **Transparenz** (átlátszóság)

- **Nebl** (Köd)

- **Rechentiefe** (Számítási mélység)

Ezt egy kicsit hosszú lesz elmagyarázni, de azért vágjunk bele. Ha egy raytracer egy fénysugarat a színpadra küld az - attól függően, hogy milyen anyaggal találkozik - megtörik és visszaverődik. Tehát ha a színpadon két tükröződést helyezünk el egymással szemben, akkor a fénysugarat a két tükrözés között oda-vissza fog verődni. A szerencsétlen raytracerünk pedig a bűdös életben nem fogja befejezni a kép kiszámítását.

Tehát ennek a pontnak a használatával lehet megadni a megtörő és tükröződő fénysugarak számát. Illetve itt lehet a kép kiszámításának idejét az egyszerű keretek közé szorítani.

Miért?

A kép kiszámításánál gyakran csak az első tükröződések és csillanások a fontosak. A többi fénysugar csak jelentéktelen mértékben változtatja meg a képet, de sajnos sok számítási időt elvesz. Ezek után nézzük meg, hogy az egyes beállítási módok milyen hatással vannak a kiszámítandó képre.

Ha a beállítási érték: 1:

Az első fénysugar színpadra becsapódik a képszámítás leáll. A csillanások és tükröződések nem láthatók.

Ha a beállítási érték: 2:

Az első fénysugar felületbe való becsapódása után újabb fénysugarat küld a program a színpadra a csillanások és tükröződések kiszámítására. Tehát minél nagyobb a "Rechentiefe", annál tovább lesznek követve és számolva a fénysugarak.

A megadható legkisebb érték: 1, a legnagyobb: 99. (Yeah! Fanatikuskok, mazochisták, 68060-as tulajok előnyben!)

- **Voxelstufe** (!?)

Itt lehet beállítani, hogy a színpadot hány részre ossza fel. A használatos értékek 4 és 7 között vannak. Minél több memóriád van, annál nagyobb értékkel tudsz dolgozni. A memóriagény körülbelül 3 százalékkal nő felosztásonként. Elméletileg, minél több felosztás van, annál gyorsabb lesz a képszámítás.

Azonban a memória növekedés mellett az idő is növekszik míg a program az egyes tárgyakat a felosztásokba beviszi. (Hurrá! Tiszta "A 22-es csapatja" avagy adjunk a sz'nak egy hatalmas pofont.)

Általában az egyes színpadoknál a minimális felosztási érték az: 5-ös vagy a 6-os.

Ha emeljük a felosztás értékét még nem biztos, hogy a kép minősége javulni fog. Ha nem vagy biztos benne, hogy melyik értéket kéne használnod, akkor adj neki egy

4-es értéket. Ez az érték még egy bonyult színpadnál is relatíve kevés memóriát használ fel. (És a speed? :)) Ezek után egy nagyobb értéket is kipróbálhatsz.

Ha a raytracer a tárgyak bevitelénél kifogy a memóriából, akkor egy figyelmeztetéssel leáll a program (ki hitte volna...).

Ebben az esetben:

- kisebb beállítási értékkel próbáld meg a képet kiszámítani. (Humm! Ez eszembe se jutott!)

- biztosíts a raytracernek nagyobb memória mennyiséget! (Magyarul vegyél még pár mega memóriát)

Még némi segítség a programmal kapcsolatban:

Néhanapján, ha a raytracerben számoltatunk egy képet, a számítás valamilyen hibaüzenettel leáll, ilyen trükköket lehet bevethet:

- a kiszámítandó kép felbontását vegyük lejjebb

- a Rechentiefe értékét vegyük lejjebb

- ha ezek után sem hajlandó a program kiszámítani a képet, próbáljuk meg Scanlineban kiszámítani (legfeljebb nem azt az eredményt érjük el, mint a raytracerben)

- ha ezek után is leáll a számítás valamilyen hibaüzenettel, akkor először töltsük be a "Maxon"-t, lépünk be a raytracerbe, állítsuk be a kívánt értékeket (kiszámítandó kép felbontása, számítási mélység, Voxelstufe-t, antialiasing-ot), ezek után mentjük el az így beállított színpadunkat. A program a beállított értékek

szertint elmenti a színpadot, s ha ezzel megváltunk kapcsoljuk ki a turbókártyánkat (már ha van), töltsük be külön a raytracer és kezdjük el így kiszámítani a képet.

Lehet, hogy egy "kicsit" lassú lesz a számítás ;).

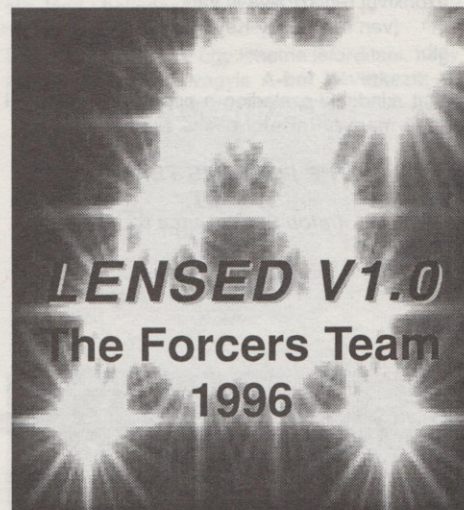
- a másik variációs lehetőség, hogy szoftverből kikapcsoljuk a cache-eket. Igaz, hogy így a processzor sebessége kb. 2/3-ra esik vissza, de cserébe kiszámolja a program a képet. (A cache-ek kikapcsolása valamelyik Sysinfo/CPU Control segítségével érhető el.)

Ezzel ki is végeztük a különböző képszámítási módokat. Most, hogy már tudunk normális méretű képeket is készíteni, meg kell hogy jegyezzem, a programnak igencsak kell a turbókártya vagy némi Fastram.

Ugh! Ezzel be is fejeztem az ehavi MaxonCINEMA4D cikket. Ha minden jól megy, akkor a következő Maxon cikkben az amináció rejtelmeibe fogom beavatni a nagydéműt.

...TO BE CONTINUED...

Raven



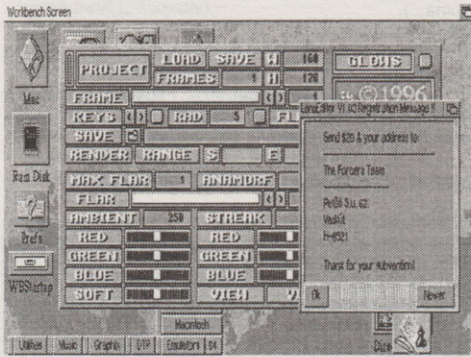
Nagy örömmel és egy kis szomorúsággal számolok be egy új MAGYAR programról.

Az öröömön onnan ered, hogy egy nagyszerű kis RAYTRACER programot kezdett el "gyártani" a vasküti illetőségű THE FORCERS TEAM, azonban - sajnos - úgy tűnik, hogy ez a kis hazánkban egyedülálló (de máshol sem igazán gyakori) kezdeményezés egyelőre "lefagyott".

A srácok (Robo és Zak - még cikkírása is vetemedtek, olvashatjátok is itt valahol soraikat...) készítettek már egy LENSFLARE EDITOR-t, mely a későbbiekben elkészül(end)ő RAYTRACER-nek a része lesz/lett volna. No erről ejtenék egy pár szót...

LENSED V1.0

A programmal, melynek szinte már-már alig vannak igényei (a többi hasonszór programmal



ellentétben csak 68020+, OS3+ kell neki min.), olyan képeket lehet készíteni, amelyeken "fénycsillanás" van.

Ha valaki tehát egy fénycsillanást akar a képére (az üssön meg, kap, s kap majd egy szép nagyot...), annak most már nem muszáj az irdatlan Lightwave-t betöltenie, hanem elég a **LENS-ED**-et használni, mely az alkotói szerint sebességében is felveszi a versenyt a Lightwave-vel(!).

Sőt Imagine-nel, vagy Real3D-vel készült képekre talán így a legegyszerűbb lensflare effectet varázsolnunk (na felejtük el gyorsan az ImageFX-et).

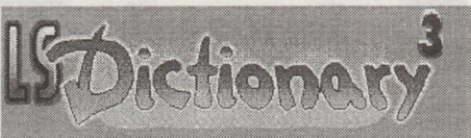
A regisztrált verzió előnyei:

- jár hozzá 8 darab előregyártott paraméter-file
- van benne HAM8 preview megjelenítés,
- gyors 32bit chunky módban dolgozik,
- van hozzá három nyelvű guide (angol/német/magyar),
- tud Project-et menteni (keyboard-ról is),
- lehet billentyűzettel kezelni,
- azonkívül regisztrálva is van (van hozzá egy KeyFile!).
- stb.

Tehát mindenki szaladjon a postára és adjon fel **300 jó magyar forintot** a köv. címre:

THE FORCERS TEAM
VASKÚT
Petőfi Sándor utca 62.
6 5 2 1

Magic



Louise's Dictionary v3

Minden dicsekvés nélkül mondhatom, hogy az LSSzótár2 a legnagyobb példányszámban eladott AMIGA-s software Magyarországon. Rengeteg visszajelzést kaptam, sok jó ötlet halmozódott fel, és ezeknek helye is van az új programban.

Az LS Dictionary v3 (ezentúl csak az angol névvel fogom terjeszteni, mivel remélhetőleg Németországban is sikerül egyezségre jutni egy software forgalmazóval, aki a nyugat-európai terjesztést vállalja, és ott nem nagyon lehet egy programot eladni 'balkáni' nyelvjárással) egy

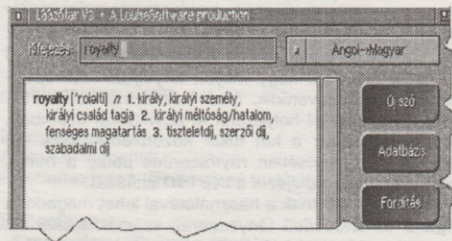
teljes újrakódolás eredménye.

Megváltoztattam az adatbáziskezelést, aminek következtében az adatbázisok helyfoglalása jelentősen csökkent.

Persze aki most sírni kezd, hogy milyen jó is volt, mikor volt egy 27 megás szótárprogram a HD-n, annak elárulhatom, hogy mostmár több mint 30 mega a program helyigénye... Ebből kitalálhattátok, hogy igencsak megnövekedett a szótárban található szavak száma, pld. az Angol-Magyar rész majdnem 140.000 szót és kifejezést tartalmaz, beleértve (és beleintegrálva...) a jó néhány slang-et is! Sőt, mivel a program egy sikertelen keresés után úgynevezett STRIP-eket használva megpróbálja megkeresni a szótót, ez a 140.000 virtuálisan akár 200.000 is lehet.

Egy kis kedvcsináló a v3-as verzióhoz:

- teljes mértékben átszerkesztett GUI (Alan készíti, aki a GroovyPlayer fenomenális kezelői felületével már biztos nevet szerzett magának a hazai user-ek körében)
- "szótárszerű" megjelenítés (sok szónál megtalálható a kiejtés, vagy utalás más jelentésre, ilyenkor a dőlt és vastag betűk jelzik az állapotot, ugyanúgy, mintha egy szótárt nyitnál ki)
- a szóhoz tartozó ÖSSZES jelentés megjelenik egy lista ablakban (nem kell lépkedni, mint az LSSzótár2-ben)
- szabadon definiálható STRIP rendszer (ha a program nem találja a keresett szót, levágja, illetve behelyettesíti a felhasználó által definiált betűt, vagy ragot... ezzel legalább 30%-kal nő a



megtalálási arány!)

- kibővített TEXT file fordítás (egy file szavankénti fordításakor a késztermék nem egy text file lesz, hanem egy AmigaGuide document, amit a MultiView-val megnévezve, az egyes szavakra kattintva lehet olvasni... Természetesen a kattintás után megjelenik a szó összes jelentése, szótárszerű formátumban...)

- szabadon szerkeszthető, létrehozható adatbázisok (könnyedén lehet új szavakat hozzáadni a meglévő adatbázisokhoz, akár importálni is egy külső file-ból, hogy ne kelljen egyesével beírogatni. Egyszerűen létrehozhatunk új adatbázist, ahol az általunk beszerkesztett szavak fogják alkotni az új szótárt.)

- két egyforma record nem fordulhat elő az adatbázisban. (Egy új record beillesztésénél a program megvizsgálja hogy van-e már ilyen az adatbázisban, és ha van, akkor nem rakja bele. Ez azért jó, mert ha egy file-ból akarod felrissíteni az adatbázisodat, nem fog előfordulni olyan, hogy több egyforma record foglalja a helyet...)

- CD-ROM támogatás (a program képes úgy is dolgozni, hogy az adatbázisok egy része CD-ROM-on helyezkedik el, és csak az utólag hozzáadott szavak foglalják a helyet a HD-n)

- Példaként, extra adatbázisok is helyet kapnak a programban, persze csak 1-2.000 szóval (Spanyol, Olasz, Francia, stb)

- A LSSzótár2 regisztrált felhasználói, a CD árából 250Ft engedményt kapnak (az első

regisztrációs díj miatt...)

- ...

Hirtelenjében ennyi újdonság jutott eszembe a 3-as verzióval kapcsolatban...

A program CSAK CD-n lesz megvásárolható, november táján, az ára 3.000 Ft. (Összehasonlításnak, a MAC-es verzió 6.000 Ft-ba fog kerülni, és semmivel nem fog többet tudni!) A CD-n, az ígéretnek megfelelően, az LS Dictionary v3-on kívül, még kb 500MByte AMIGA program, kép, zene stb is lesz!

Aki úgy érzi, hogy szeretne résztvenni ennek a szótárprogramnak a bővítésében, annak lenne mit csinálni... Szükségem lenne mindentféle adatbázisra, bármilyen nyelvről bármilyenre, amit aztán díjmentes upgrade-ként minden regisztrált felhasználó megkapna. Ha van elég szabadidőd, és kedved is, menj el egy könyvtárba, vagy vegyél le a polcra egy szótárt, és gépelj be olyan szavakat, amiket nagy valószínűséggel használni is lehet. A formátum nagyon egyszerű, egy sor a szó, a következő sorok a meghatározások (ez lehet hogy csak egy...) és az egész record-ot egy '&'-del kell lezárni:

```
monkey
majom
&
proof of purchase
a legjobb választás
&
...
```

Érdekes Magyar-xxx szótárt használni, hogy könnyebben ki tud választani a beírandó szót.

A nyelvek, amelyekre szükség volna: Lengyel, Román, Norvég, Holland, Portugál, Spanyol, Francia, Olasz, Latin stb.

Nem muszáj pld. Spanyol-Magyar-t készíteni, lehet Spanyol-Angol is, vagy akármilyen... Jó lenne, ha ez a program lenne a 'legtöbbnyelvű' szótár, minden platformmal összevetve!

Ha elkészültél legalább 2.000 szóval, keress meg a Szabó Pál Művelődési Házban valamelyik kedden...

Minden 'igazhitű' mikroszoft mentes arcnak üzenem, hogy ebből a programból SOHA nem lesz pc-s verzió, csak AMIGA, MAC és esetleg Be!

Louise

A
Louise's Dictionary V3
megrendelhető lesz az
AMIGAonly postacímén:
Louise/AMIGAonly
Bp. Pf.: 701/836
1 3 9 9
illetve a
Cyber Street-nél
Bp. Ond vezér útja 25.
1 1 4 4
Tel.: 06(30)526-524

a matematikai logika

Mivel a 4. számból - valahogy - kimaradt mindenfajta matematikára utaló dolog, sőt még egy nyavalyás "fraktálos" cikket sem írtam, ezért most egy kicsit bedurvtok...

No se baj, mondta az egyszeri ember, és mondjuk mi is, mert itt van egy kis "matematikai alapismeretek" c. iromány... Ha már az iskolában nem figyeltél oda, legalább most olvasd el! Vagy ha nem olvasod az sem baj (legalább megpróbáltam).

Ezért azonban még nem kell tűzre vetni az újságot. (a NÉPSZABADSÁG jobban ég, azonkívül gyakrabban is jelenik meg... :-)))

A MATEMATIKAI LOGIKA

(csak erős idegzetűeknek, illetve a jövőben programozni vágyóknak... a profik akár át is ugorhatják...)

Van egy remek kis kérdésem, amit mindenkinek felteszek, aki sokat lelkendezik, hogy a számítógépek így meg úgy...

A kérdés a következő:

- Mit tud egy számítógép?

Hát amennyi választat erre már kaptam, az kitértene 33 oldalra is, de mivel nekünk csak 32 oldalunk van free, ezért elmondom a titkot;

- Meg tudja különböztetni az 1-et a 0-tól.

(van áram, nincs áram)

Erre mindenki roppant csalódott arcot szokott vágni, pedig ez nem is olyan kis dolog. Sőt. Gondoljatok csak arra a világító fejű gyerekre, aki belenyúlt a fali konnektorba (van áram, 1), ezek után persze resetelte a biztosítékot (nincs áram, 0), és a szomszéd néni nem látta a DALLAS végét.

Persze a logika nem ez... akarom mondani nem csak ez. A logika tudománya ugyanis a gondolkodással foglalkozik, pontosabban a gondolkodás formáival. A Számítógépes Értelmező Kézisztárban - jó nagy kézisztár, ölni lehet vele - Logika címszó alatt a következőket találhatjuk:

Logika (logic) = Az okozati összefüggések és a logikus gondolkodás kritériumaival, vagy formális elveivel foglalkozó tudomány.

Digitális technikai vonatkozásban (!!!) a logika a szimblikus logikával, formális logikával, kapcsoláselemekkel és kapcsolódó műszaki eljárásokkal foglalkozó tudomány.

Mivel minket a "digitális technikai vonatkozás" érdekel, ezért nézzük csak meg, hogy mi is az amivel foglalkozik ez a tudomány;

- Szimbolikus logika (symbolic logic) =

Matematikai logika, amely a formális logika rögzített szabályain alapuló mesterséges nyelvet használ a természetes nyelvek logikai pontatlanságainak elkerülésére. Használatával pl. a következtetések és a következtetési műveletek egyértelműen és adekvát módon fejezhető ki. Két legfontosabb területe:

- az ítéletkalkulus (propositional calculus) és

- a kijelentéskalkulus (predicate calculus).

Na nem kell annyira elkeseredni a sok idegen kifejezéstől, mert a számuk a későbbiekben csak fokozódni fog. (Egy napszúrásos pillanatomban kijelentettem, hogy a legjobb lenne, ha mellékelnék egy Idegen Szavak Szótárát az újsághoz, de valamiért mindenki lehurrogott... máig sem tudom, miért...)

Hol is tartottam?... Ja igen!

Tehát (tehát! nem kezdünk mondatot, ugye?!?) ebből is kiderül, hogy a logika tudománya magával a gondolkodással foglalkozik, pontosabban annak is a különböző formáival. A gondolkodás formái pedig a fogalmak, és az ezekből felépülő ítéletek.

A gondolkodási folyamat végső soron nem más, mint fogalmakkal és ítéletekkel végzett műveletek sorozata.

Eddig rendben van. Azonban mi is az az ítélet? (Most nem a 3 év szigorítottá gondolok, ámbár az is egyfajta ítélet)

Az ítélet olyan szavakkal vagy más szimbólumokkal kifejezett mondat, esetleg objektum, ami lehet igaz, illetve lehet hamis. Továbbá minden ítélethez (nevezzük nevén: logikai változóhoz) tartozik egy ilyen igaz, vagy hamis jelző, ezeket nevezzük logikai értékeknek.

A programozásban (általában) a logikai változó két értékét az angol nyelvből vett **TRUE (t)**, vagy **FALSE (f)** szavakkal jelöljük.

Ha egy logikai változó eredményét egy logikai művelettel megkaphatjuk, akkor azt egyszerű ítéletnek hívjuk, azonban, ha több logikai művelet kombinációja is szükséges a logikai változó eredményének megállapításához, akkor azokat már **összetett ítéleteknek** hívják az okosok (és mi is úgy fogjuk hívni, hogy felvágjunk a többiek előtt!).

Most jöttem csak rá, hogy itt én mindenfajta logikai műveletekről beszéltem, de azt nem árultam el, hogy mik is ezek valójában. Na majd most...:

Logikai alpműveletek:

1. Negáció (NOT)

A negáció egy egy(1)-operandusos logikai művelet; nem tesz mást, mint azt, hogy az állítás logikai értékét az ellenkezőjére változtatja.

IF A=TRUE THEN NOT A=FALSE
IF A=FALSE THEN NOT A=TRUE

Minden kisgyermek először a negációt tanulja meg az összes logikai művelet közül; a "Nem (NOT) eszem meg a spenótot!!!" és egyéb hasonló állítások segítségével.

2. Konjunkció (AND) - matematikai jelölése: \wedge

Két ítélet összekapcsolására használjuk, azt fejezi ki, hogy az a két ítélet csak összekapcsolva, együttesen igaz. (pl.: Hideg van ÉS fázom)

Ezt a kapcsolatot nevezzük konjunkciónak, ("logikai és" vagy "logikai szorzás" műveletének => egyes felkészültebb emberek ismerhetik a konjugált (azaz szorzat) kifejezést is, amelyet bőszen matematikusok használnak a földi halandók elrettentésére.)

A és B ítéletének matematikai jelölése: $A \wedge B$ (A AND B)

IF A=TRUE AND B=TRUE THEN (A AND B)=TRUE
IF A=TRUE AND B=FALSE THEN (A AND B)=FALSE
IF A=FALSE AND B=TRUE THEN (A AND B)=FALSE
IF A=FALSE AND B=FALSE THEN (A AND B)=FALSE

IF A=FALSE AND B=FALSE THEN (A AND B)=FALSE

Ne feledjük el, hogy a logikai szorzás kommutatív és asszociatív művelet!! Mert:

IF (A AND B)=TRUE THEN (B AND A)=TRUE
(az a kommutativitás, mert a tagok felcserélhetők)

IF ((A AND B) AND C)=TRUE THEN (A AND (B AND C))=TRUE
(ez az asszociativitás, mert a tagok átcsoportosíthatók)

Hmpf!

3. Diszjunkció (OR) - matematikai jelölése \vee

Logikai összeadás művelete, eredménye akkor igaz, ha A, vagy B, vagy mindkettő logikai művelet értéke igaz.

IF A=TRUE OR B=TRUE THEN (A OR B)=TRUE
IF A=TRUE OR B=FALSE THEN (A OR B)=TRUE
IF A=FALSE OR B=TRUE THEN (A OR B)=TRUE
IF A=FALSE OR B=FALSE THEN (A OR B)=FALSE

A logikai összeadás szintén kommutatív és asszociatív művelet. A fenti példa alapján a behelyettesítéseket mindenki oldja meg s.k.

Eddig még minden (BASIC-cal alapszinten foglalkozó) emberkének el kellett jutnia... azaz most jönnek csak a komplikációk. (az első komplikáció az implikáció :-))

4. Implikáció - matematikai jelölése: \Rightarrow

A metamatikai és a természettudományos okfejtésekben a leggyakoribb logikai kapcsolat az, ha az egyik ítéletből következik a másik.. (a másiktól a harmadik, a harmadiktól a negyedik... stb. lásd.: halmazati büntetés)

Ezt köznapi nyelvre úgy lehetne lefordítani, hogy ha A akkor B is, vagyis A-ból következik B.

FELHÍVÁS!

Az AMIGAonly-ban cégek, vállalkozások és egyéb burzsoá elemek hirdethetnek, csak fizetniük kell! A tarifa:

1/4 oldal 5000 Ft
1/2 oldal 10000 Ft
1/1 oldal 20000 Ft

(fekete-fehér oldalakról van szó)

Elsősorban azt szeretnénk, ha valamilyen módomban AMIGÁval foglalkozó cégek kereséne fel minket.

Amennyiben a szándék komolyságához kétség nem férhet, hagyjon/hagyjál üzenetet bármelyik AMIGAS BBS-en Magic-nak, vagy írdj egy szívhez szóló levelet a postafiókunkra, esetleg menjél be az AMIGA CENTER-be, és hagyj nekem üzenetet! Mindenkinek nagyon köszönjük a jelenlegi, illetve az esetleges jövőbeli fáradságos munkáját az AMIGA magyarországi helyzetének javításáért!

AMIGA RULEZI

Magánszemélyek és egyéb non-profit emberkéek továbbra is ingyenesen hirdethetnek, amennyiben feladják hirdetésüket az AMIGAonly címére.

("Ha a szomszéd is vett rádiótelefonot, akkor én mé ne vegyek...?") Az implikáció azonban nem korlátozható csupán olyan esetekre, amikor is a két ítélet között oksági kapcsolat van. Logikai értelemben ugyanis enélkül is következhet az egyik állítás a másiktól (ettől olyan szép/baromság a matematika...nem kívánt rész törlendő!).

Az A => B ítélet olvasatban úgy hangzik, hogy A implikálja B-t. (ha A, akkor B) Ebben a logikai műveletben A az előtag (presszima) és B az utótag (konklúzió).

Ja és még annyit, hogy az A => B ítélet negációja a B \neg => A ítélet.

```
IF A=TRUE AND B=TRUE THEN (A => B)=TRUE
IF A=TRUE AND B=FALSE THEN (A => B)=FALSE
IF A=FALSE AND B=TRUE THEN (A => B)=TRUE
IF A=FALSE AND B=FALSE THEN (A => B)=TRUE
```

5. Ekvivalencia - matematikai jelölése: <=>

Ha az A => B implikáció igaz, akkor annak negációja, a B => A implikáció lehet igaz is, meg hamis is (ez csak a tagoktól függ - lásd a rovar + bogár axióma). Ám amennyiben az implikáció negációja is igaz, akkor azt mondhatjuk, hogy a két prédikátum ekvivalens! (Már hallom is a feljajdulásokat; hogy mondja az, akinek egynél több anyukája van... pedig ez valóban így van.)

Vagyis;

```
IF (A => B)=TRUE AND (B => A)=TRUE THEN (A <=> B)=TRUE
(Rövidebben úgy is mondhatjuk, hogy A ekvivalens B-vel.)
```

```
IF A=TRUE AND B=TRUE THEN (A <=> B)=TRUE
IF A=TRUE AND B=FALSE THEN (A <=> B)=FALSE
IF A=FALSE AND B=TRUE THEN (A <=> B)=FALSE
IF A=FALSE AND B=FALSE THEN (A <=> B)=TRUE
```

No eddig tartottak a logikai alpműveletek. Aki ezt átérzi, annak már nem kell félnie a középiskola vége felé a logikáról szóló órákon. Aki pedig már erősebben benne van a korban, az esetleg ezek után tud majd villantani (már nem olyan)kiskorú csemetéje előtt!

Sőt, ha valaki ezeket mind megtanulja, akkor nagy baj már nem érheti... sok kicsi azért még igen...

Mindenki épülésére, no meg egy kis potya bevágódás lehetőségére a matektanárnál leírom, hogy mik is azok a **d`Morgan szabályok**. (Ugye ti is úgy érzitek, hogy a **d`Morgan szabályok** ismerete nélkül nem lehet teljes az életetek?!?) Ugyanis ezeket minden matematikával valamilyen fokon foglalkozó ember szívesen emleget; illetve hivatkozik rájuk... sokszor úgy, hogy nem is tudja, hogy mik ezek!

A d`Morgan szabályok kimondják, hogy A és B konjunkciójának illetve diszjunkciójának negációja megegyezik A negációjának és B negációjának konjunkciójával, illetve diszjunkciójával.

Mindez "emberi" nyelvre lefordítva:

```
NOT (A AND B) = (NOT A) AND (NOT B)
NOT (A OR B) = (NOT A) OR (NOT B)
```

Annyit már tudunk (vagy sejtünk), hogy a logikai műveletekből ugyanolyan remek műveletsorokat lehet felépíteni, mint a "rendes" számtani műveletekből. Ezért (is) van az, hogy a logikai műveletek között szintén van egy úgynevezett előbbségi sorrend (**precedencia**), amely így szól:

**elsődleges a negáció
másodlagos a konjunkció
harmadlagos a diszjunkció
negyedleges az implikáció
ötödleges az ekvivalencia.**

(akár hiszitek, akár nem, de én ezt most fejből írtam le - ergo meg lehet tanulni, ha muszáj... akár valami versikét!)

Továbbá itt is (mint a számtanban és a politikában) él a balról jobbra szabály, amely azt határozza meg, hogy az egymás után következő logikai műveleteket mindig balról jobbra haladva kell végrehajtani. Természetesen a zárójel itt is ennek a kiküszöbölésére szolgál.

Logikai áramkörök esetén csak annyit kell tudnunk, hogy a sorba kötött kapcsolókra a konjunkciónál írottak vonatkoznak.

Prózaiban:

Adva van egy 20 égős karácsonyfaizzócsoport úgy karácsony tájékán. Ezek egy ún. drótra; sorosan vannak "felépítve". Akarom mondani részereve, vagy mi. Csak akkor égnek a kis lámpácskák, ha mindegyik izzó TRUE, azaz COOL, vagyis mindegyik (20) feltétel igaz. Na pont ez a konjunkció. Azonban, ha valakinek sok gazdag nyugati (tőkés!) rokona van, az lehet, hogy rendelkezik olyan típusú karácsonyfaizzócsoporttal (ez egy szép szó, én találtam ki), amelyre az izzók párhuzamosan vannak kötve (ami egyébként hatalmas baromság - mert kissé drótgényes multság volna), s az ilyen ördögi masina addig világít, amíg legalább egy darab szerencsétlen izzó állja a sarat, vagyis az áramot. Na ez pedig a diszjunkciónak felel meg.

(ez sem volt valami csúcs példa...)

Végszóképpen; ha valaki idáig bírta cérnával, az felsóhajthat, mert a nehezén már túl van! És legalább én is elmondhatom magamról, hogy nem éitem hiába..mert volt valaki, aki elolvasta a cikkemet. :-O

Komolytalanul:

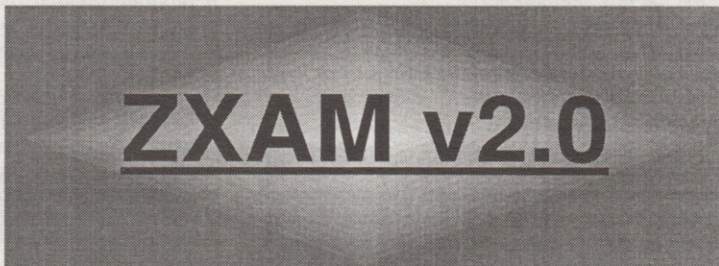
a fent leírtak valóban nagyon fontos dolgok, de mindezekkel együtt teljesen mindegy, hogy milyen hangzatos nevet adunk a különféle logikai műveleteknek (megválasztáskor biztosan a szavak hosszúsága és kimondhatatlansága dominált..) a lényeg mégis az, hogy ezeket mindenkinek álmából keltve is fújnia kell, részint, mert ezek tényleg az alapok, részint, mert aki nem hülve, az idővel magától is rájön ezekre...illetve használni fogja eme remek dolgokat... főleg ha programozni is akar (vagy már programozik).

Ezért is próbáltam egy kissé a baromkodás látszatát kelteni (azt hiszem sikeresen), persze nem véletlenül, de talán a sok ökörség miatt ragad éppen valakire valami... ha csak a nyomdafesték, már az se semmi.

Hát ennyit útravalóul!

Még valami. A cikkemben leírtak teljesen a PUBLIC DOMAIN kategóriába tartoznak, tehát bárki elsűtheti ezeket bármikor (ajánlott egy matekóra, felelés közben úgy 3-4 év felé, természetesen a középiskolában), továbbá a fent leírtak továbbadására ezennel kötelezek mindenkit. Na azt azért mégsem... pedig lehet...

Magic



Az előző számban olvashattunk a ShapeShifter nevezetű nagyon jó emulátorról. Köztudott, hogy van még sok emulátor (C64, Atari stb.), de nem mind lett olyan igazi. Pedig van még egy, ami nagyon jóra sikeredett és ez is az Amiga erejét dicséri - és persze írja tudását is - ez pedig a ZXAM, a Sinclair ZX Spectrum Emulator. Biztos sokan vannak, akik a Spectrum-on nőttek fel és még emlékeznek arra a rengeteg kis játékra, amivel naphosszat tudtuk nyúzni a billentyűket. Az ő szívüket most ez a kis leírás biztos meg fogja dobogtatni és esetleg elő is fogják venni az emulátort vagy netán a gondosan elcsomagolt kis gépet, hiszen egy kis nosztalgia senkinek sem árt.

Mivel a Spectrum nem egy nagy grafikai teljesítményű gép (16 szín és még sprite-ok sem voltak), ezért az Amiga jó eséllyel tudja azt emulálni. Egy alap 1200-es gépen is jó teljesítményt nyújt, de egy 68030-as 40 MHz-es procis gépen már teljesen tökéletes az emuláció! (A program szerzője szerint már 28MHz-es 68030-as is bőven elég ahhoz, hogy egyszerre két emulátor fusson teljes sebességgel). Semmi lassulás, tökéletes scroll (már amennyire lehet róla egyes programoknál beszélni) és a zene! Az egyenesen fantasztikus... ahogy az erősítő vagy a monitor hangszóróiból elkezd csicseregni! Csúcs! De térjünk vissza a programra. Két fő verziója van, az egyik fut OCS/ECS gépen (generic), a másiknak AGA kell, de mindkettőnek minimum 68020-as proci szükséges. A programon sokat dob, ha a gépben van fast ram, tehát ez igencsak ajánlott. A program használja a powerpacker.library-t és az asl.library-t. Most nézzük a két verzió közötti különbségeket.

Az AGA verzió

Minumum 3.0-ás operációs rendszer kell neki. Ez nem tud multitask-ot, mert saját 50-Hz es Pal képernyőt nyit és a teljes rendszert az emuláció idejére leírja. Ennek köszönhetően a képernyő szinkronizációja igencsak profi. Egyes PC-s emulátorok hiába olyan jók, de 60Hz-es képernyőn nem az igaziak... A FLASH emuláció csak ebben a verzióban tökéletes, a genericben nem.

Az AGA chipset előnyeit kihasználva a megjelenítés (főleg nagy területek mozgásánál) gyorsabb. A megjelenítés sebességét még lehet fokozni azzal, hogy fekete-fehér üzemmódba is átváltható (F1 bill.), ekkor az attribútumok kezelésétől megválik a proggy.

A generic verzió

Ennek minimum 2.04 operációs rendszer kell és ez már teljesen ki tudja használni az Amiga multitask lehetőségeit. Nagyon jól néz ki, hogy a workbench screen-re nyit egy ablakot és a megjelenítést abban végzi, persze ügyelve a színekre (akár 2 színű is lehet a WB). Ezenkívül tud külön screen-re dolgozni multitaskban, ill. külön screen-re vagy Pal screen-re nem multitaskban. Ha multitaskban futtatjuk az emulátort, akkor be lehet állítani a frissítési sebességet.

Egyébként mindkét verzióknak van egy 'faster' változata is, ami nem emulál annyi mindent, de azt legalább gyorsabban. Egyes programok lassabb gépeken esetleg így jobban használhatóbbak.

Az összehasonlítás után lássuk, hogy mi tud még az emulátor!

Nem multitask módban képes arra, hogy kazettás egységről egy hangdigi segítségével be tudjunk tölteni programokat. Ez aztán a profizmus! A keret ugyanúgy csikol, csipog meg minden. Néhány perc alatt a program be is töltődik. Ez még nem minden. Ha proggykat szeretnénk valahogy kimenteni, akkor arra is biztosít lehetőséget (sok más megoldás mellett), hogy az Amiga hangcsatornáján keresztül a program kódját 'csipogja' és ezt felvéve magnóra, azt normál Spectrum-ba be tudjuk tölteni. Ezt gyorsan ki is lehet próbálni: a Save Mode-ot állítsuk 'Tape'-re és az emulátorban adjuk ki azt, hogy: SAVE "abc".

A kazettáról betöltött programokat ki is lehet menteni lemezre, immár emészhetőbb formátumban, ez a Snapshot. Ebbe elmenti a teljes 48K memória tartalmát és vele együtt a gép összes regiszterét és beállítását. Persze többféle ilyen formátum létezik és majd mindet tudja írni és olvasni (így konvertálásra is használhatjuk).

Az emulátor képes az AY-3-8912-es hang-chip működését is emulálni. Ez kb. olyan hangokat tud generálni, mint a C64. Ezt a chip-et a Spectrum 128K-ba tették bele és sok program tudta használni, ill. a 128K gép 48K üzemmódban is kihasználta. Tehát az ilyen programok (Alien 8, Darts, Eagle's Nest stb.) nem csak 1 csatornán pütyögnek, hanem három csatornán és már elég szépen. Ezenkívül tudja az Amiga normál joystick-ját Kempston, Interface II és Protek szabványként használni.

Az emulátor magába foglalja a Spectrum Rom-ot is, ami persze Copyright-os, de az Amstrad hozzájárult az emulátorban való használatához.

Végére hagytam a legjobbat, miszerint a programnak van ARexx Port-ja. Erre 93 különböző utasítása van, de nem mind működik az AGA verzióban (6 db), mert csak a generic verzióban lenne értelmük.

Az utasítások között van sok olyan, mely csak akkor működik, ha az emulátor épp nem megy, várakozik. Ilyen például a regiszterek értékeinek lekérdezése vagy beállítása. Az alábbi lehetőségek vannak (dióhéjban):

- regiszterek írása/olvasása
- memória írása/olvasása
- requesterek kezelése (név/útvonal/pattern)
- disassemble, nyomkövetés, ellenőrzések
- beállítások lekérdezése és átírása
- IFF kép mentése

Ha már itt tartunk, és az ARexx is egy jó dolog, meg az assembly programozás nekem a szívem csücske, akkor mutatok egy olyan eljárást, melyel Z80 kódot fordíthatunk, betölthetjük az emulátor memóriájába és futtathatjuk is. Ehhez egy darab **Trash'm One v2.0** kell, mely el van látva külső Z80 fordítási kóddal.

(libs:trash-m-one/z80.assembler).

Ez a külső fordítási file csak egy forráslista, melyet lefordítva kapjuk meg azt, amit a libs-be kell tenni (ha valakinek nincs meg, akkor szívesen eljuttatom neki).

A **Trash'm One**-al az alábbi kis kódot kell lefordítani:

```
;Z80 Demo code
asm z80
a: offset 49152
;-----
start:ld hl,$4000
ld d,$FF
ld bc,32*190
again:ld (hl),d
ld a,c
```

```
and %00000111
out (254),a
ld a,0
inc hl
dec bc
cp c
jp nz,again
cp b
jp nz,again
ret
```

```
;-----
endoff
b:
```

Ezután kell egy **WB (Write Binary)** mellyel az 'a' és a 'b' címke közötti részt kimentjük. Ha minden jól ment, akkor a file mérete 27 byte (ha valami nagyon invalid értéket kapunk, akkor feltehetőleg az endoff a 'b' címke után van, vagy hiányzik).

Ezután az alábbi kis ARexx programot lefuttatva a 49152 címre töltjük be a file-t. Vigyázzunk arra, hogy a Spectrum bekapcsoláskor törli a memóriát, vagyis először indítsuk el az emulátort, várjuk meg míg ki nem írja a Copyright üzenetét és csak ezután töltjük be a programunkat!

Tehát az ARexx Lista:

```
/* Loads binary file into memory */
address command
if ~show(ports,ZXAM_REXX) then do
requestchoice '>nil: title "ZXAM Script error..." body "I can't
find the emulator's port!!" gadgets "AARGH!"'
exit
end
if ~open('fichero','con:0/11/640/128/Load binary file','W') then
exit
oldpattern=zxamactpattern();
zxampattern('~(#{?.info}'); /* save old pattern */
nombre=zxamloadrequester('Select a binary file...');
zxampattern(oldpattern); /* restore old pattern */
if nombre='' then exit /* Cancelled the user */
bloque=zxamploadfile(nombre);
len=length(bloque); /* Length of file */
dummy=writtech('fichero','Destination memory:');
mem=readln('fichero');
zxamputmem(mem,bloque);
```

Ezután már csak egy **RANDOMIZE USR 49152** utasítást kell kiadni és már láthatjuk is a programunk eredményét.

Összességében ez az emulátor egy nagyon-nagyon színvonalas program, mindenkinek ajánlom a figyelmébe.

Prievara Zsolt

SHAPESHIFTER MÁNIA

Érdekes következtetéseket vonhatunk le, ha megfigyeljük az aktív AMIGA-s tábor software-használatát és hardware állapot változását az utóbbi fél évben. Emlékszem, úgy március magasságában, még a fél Szabó Pál AMIGA klub rajtam röhögött, a ShapeShifter mániám miatt, manapság meg elvélve lehet csak olyan user-t találni, akinek nincs Mac-es partíciója... A RAM árak drasztikus csökkenésével pedig, általánosnak mondható a 8Mega FAST, sőt manapság a 16Mega kezd honolni... Sőt, a '040-es kártyák megjelenésével jó néhány user-nek felborzolódott a kedélyállapota, és sürgősen megszabadulva régebbi turbókártyájától, irányt vett Németország felé... A Blizzard 1240-es kártya, a maga 40MHz-es MC68040-es processzorával igencsak lenyomja a '030-as kártyák árát, ami már Magyarországon is érezhető. Egy ilyen kártyával, a ShapeShifter gyorsabb lesz, mint BÁRMILYEN nem-power Mac!

A sebessége 20-30%-kal marad el egy '060-as kártya mögött, ami elég jó, tudva, hogy az ára csak 550 márka... Tehát az aktív AMIGA user-ek egyre erősebb hardware-rel rendelkeznek, és a vásárlói kedv egyáltalán nem lanyhul...

És nem az AMIGA 'oldal' miatt, hanem a tisztelt Mac-es alkalmazások, (és játékok...) memóriáigénye miatt. Aki használta már a **KPT Bryce 2-t**, vagy a **PhotoShop**-ot, (esetleg a **QuarkXPress**-t, amivel az **AMIGAonly** is készült, persze **ShapeShifter** alatt... - *ShSh RULEZ!* ^(Magic)) annak biztos, hogy megtetszik a dolog, és érdeklődővé válik... Van mit megnézni, szerencsére a nagy software cégek, akik kiszálltak, (legtöbb soha be se szállt...) az AMIGAs programgyártásból, gőzerővel dolgoznak Mac-re. Szegények nem is tudják, hogy manapság a világon legalább 100.000 AMIGA-s van, akik örömmel használják azokat a programokat, amelyeket a **ShapeShifter** vagy valami hardware-es emuláció nélkül soha nem is láthattak volna. Tehát, aki az AMIGA haláláról beszél, az teljesen hülye, mert soha ennyi nagynevű cég nem fejlesztett AMIGA-ra (persze tudtukon kívül), és soha ennyi fantasztikus, helyenként több CD-s játék nem látott napvilágot!

Mert azt tudni illik, hogy a nagy játégyártó cégek szinte kivétel nélkül elkészítik játékaikat a pc-s verzióval egyidőben, Mac-re is. Sőt van néhány raytraced multimédiás kalandjáték, ami kizárólag Mac-en van, és nem a pc-n elfogadott low-res 256 színű minőségben, hanem 640x480, vagy 800x600 'millions of colour' azaz true color-ban! Ilyen a **'The dark Eye'**, vagy a **'The Journeyman Project Turbo'** is, amelyek elképesztő képminőséggel, fantasztikus hang-gal (MIDI!) játszhatók. Érdemes eljátszogatni az **Alone in The Dark 1-2-3**-mal, ahol szintén a gyönyörű grafika, és a 100%-os korhű hang teszi igazán emlékeztetővé a játékot. A pc-n extázist okozó **Doom**-klónok egyike másika gyorsabb a **ShapeShifter**-en, mint ugyanazon a config-on mondjuk az **Alien Breed 3D II.**

(ez természetesen ugyanolyan képméretre vonatkozik, mondjuk 320x200...) Az egyetlen probléma a Mac-es játékokkal az, hogy először mindig az USA-ban dobják piacra, és kb. 1 hónap késéssel kerül csak át Európába. Azért, ha valaki nagyon vágyik friss játékokra (vagy inkább játszható demóikra...), az elbandukolhat egy olyan újságárushoz, aki nyugati lapokat is árul, (ilyen van a Petőfi Sándor utcában, és a Blaha Lujza téren is...) és 10 friss Mac-es magazin közül legalább 7-ben van CD melléklet, amin biztos hogy van néhány száz mega stuff.

Az **AMIGAonly 4**-ben elég részletesen kitértem a **ShapeShifter**-re, ezért erre nem is nagyon érdemes több szót pazarolni (hacsak nem néhány méltató karaktert...). Ami viszont kérdéseket hagyott maga után, az a video-driver használat...

Az **AMIGAonly** negyedik számában megjelent, **ShapeShifter**-ről szóló cikkemre rengeteg reagálás érkezett. A legtöbben azt hiányolták, hogy nem írtam részletesen a **ShapeShifter**-hez használandó környezetről (**Mac partíció, Video Driver**-ek, stb.). Most megpróbálom egy kicsit kiegészíteni az akkor elkezdett történetet...

Christian Bauer (remélem már mindenki megtanulta eme remek ember nevét...) a **ShapeShifter** megírásakor mindenre gondolt... Arra is, hogy valószínűleg nem ő tud a világon a legjobban programozni, vannak mások is, akik napról napra táguló szürkeállományukkal képesek mindenféle jó project-ekre...

Ezért nyitva hagyta mindenki számára, hogy az emulátor sebessége szempontjából legkényesebb részén, a chunky-to-planar konverzióban, kibontakoztathassa saját tehetségét, és jobbnál jobb, és nem utolsósorban gyorsabb verziókkal rukkoljon ki. Jelenleg kb. 10 féle, jobb/rosszabb **External Video Driver (EVD)** létezik, ezek közül csak a legjobbakra vesztegetünk processzor időt...

Tudni kell, hogy az **EVD**-k legjobbjai majdnem mind processzorfüggők (kivéve az **AGABOOST**-ot...) ezért a leírásuk nem tekinthető általánosnak. Az **EVD**-k első számú célja a chunky-to-planar konverzió, amit minden fejlesztő a saját rutinjával old meg, persze figyelembe véve, a specifikációban lefektetett megkötéseket. A leggyorsabb **Video Driver**, természetesen a **ShapeShifter** belső, 1bit-es módja, mert ebben az esetben semmi konverzió nem történik. Tehát az emulátor igazi sebességét így lehet (és kell!) mérni. A maximális sebesség eléréséhez hozzátartozik az is, hogy a **Macintosh ROM**-ja a **FAST** memóriában legyen (Memory).

Az **EVD**-k mindegyike (már amelyik számít...) a **FAST** memóriában végzi a konverziók nagy részét, és a **delta buffer**-t is ott tárolja. Erre a maximális sebesség miatt van szükség, ugyanis a **FAST** memória sokszor gyorsabb mint a **CHIP**. Csak az **AGAEVD** engedi meg, hogy a **CHIP**-ben legyen a buffer, de ilyenkor legalább 4x lassabb képernyőre kell számítanunk. Általában, egy 640x480-as 256 színű képernyő használatkor 900kByte, 15bit-nél 1500kByte üres **FAST** memóriának kell az **EVD**-k konverziós bufferének rendelkezésére állnia. Ez persze a használható **Macintosh** memóriát csökkenti...

A jelenlegi legjobb **EVD**, a **SAVAGE v1.3**, egy magyar srác (**Török László, alias Phoenix/CDI**) műve, aki a **FastECS** MMU-s driver alapötletéből megcsinálta a saját driver-ét. Mint említettem, ez a driver MMU-t használ, méghozzá csak a Motorola 68030-as (nem EC!) processzor MMU-ját, de idővel biztos elkészül a 040-es és a 060-as verzió is. A **Savage** képes bármilyen felbontásban (nem csak 15kHz-es módokban!) 256 színnel, akár 1-es frissítéssel is olyan sebességre, amire eddig csak a **FastECS** volt képes, de csak 16 színnel.

Én [Louise] a **Savage** megjelenése előtt mindig a **FastECS**-t használtam, mivel ennél, a Mac eredeti pointer-e teljesen ugrálásmentesen mozgott, és a **QuarkXPress** is teljesen használható volt 16 színnel.

A **Savage** tudja ugyanezeket a paramétereket 256 színnel is, **MULTISCAN** módban, 640x480-as felbontásban, ezért került szegény **FastECS** a kukába (Trashcan...).

Ennél az **EVD**-nél is, a **Xanth**-hoz hasonlóan, van 2x2-es verzió, ami ugyan nagyon csúnya képet eredményez, de játékokhoz (főleg pld. **Wolfenstein**) teljesen jól használható. A jövőben a **CPU**-s konverziót fel fogja váltani a **CPU+Blitter**, gyors **15-bit->256col** konverzió, **Graffiti** támogatás, és az **AGABOOST** jelenlegi jó tulajdonságai fognak még interpretálódni a **Savage**-be.

A legújabb verziók az **AmiNet**-en a 'misc/emu' könyvtárban, vagy a **Dark Millenium BBS**-en találhatók meg.

A '040-es és '060-as kártyák tulajdonosainak is elkészült egy **Savage** verzió, ami minden olyan tulajdonsággal rendelkezik, amire a '030-as, de természetesen itt is elengethetetlen az MMU...

Az '030-as, az 1.3-as, a '060-as a 2.0-ás verziótól felfele CSAK regisztrált felhasználók számára hozzáférhető.

A program ára 300 forint, megrendelhető:

Török László

8900 Zalaegerszeg,

Cserfa út 31.

Tel.: 92-310-396 (estefelé)

(Phoenix, kösz a greeting-ért! [Louise])

A másik említésre méltó driver, az **AGABOOST** (by **Dennis Arkeryd**). Ez normál módokban lassabb mint a **Savage**, de van egy 256>64-es módja, ami a chunky-to-planar konverzióba együtt, végrehajt egy bitplane konverziót is, ami jelentősen (kb 2x) gyorsabbá teszi a grafikát. A bitplane konverzió olyan jól megcsinálták, hogy a 64 színű képek, egy-két esetet kivéve, szinte semmivel sem csúnyábbak a 256 színűeknél. Azért, ha jobb egy Mac-es játékot megnézünk, ott a 'legrosszabb' állapot a 256 szín, azt a **QuickTime** konvertálja le az általános 'millions of colour' formátumból (ez 24bit-et jelent...)...

Ezért néznek ki a **QT** animációk olyan silányan 256 színben a mac-eken... (A 256 szín használata egy Mac-en olyan, mint ha egy AGA AMIGA-n mindent játék csak 16 színt használna...)

Ehhez az **EVD**-hez nincs szükség MMU-s processzorra, minden konfiguráción működik.

1996 végén is ez a két driver jelenti a 'proof of purchase'-t, a **Savage** a 68030-as, vagy 68060-as, MMU-val rendelkezők részére, míg az **AGABOOST** minden géptípusra használható.

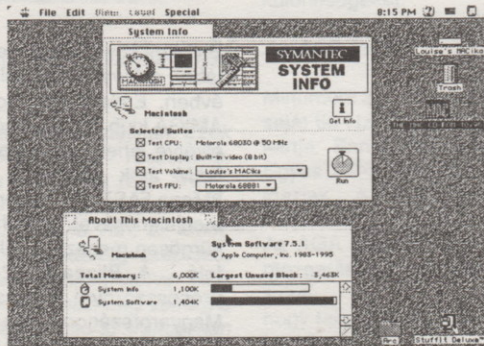
Néhány jó tanács a **ShapeShifter**-t használóknak:

- ha lehet, ne használj magyar nyelvű **Mac OS**-t...
- a **System 7.0.x**, vagy **7.1.x** verziójú **Mac OS**-eket nyugodtan le lehet cserélni a **7.5**, vagy **7.5.1**-re, mert csak 60k-val több memóriát fogyaszt, viszont sokkal jobb.
- a **System 7.5.3**-at senkinek sem ajánlom feltenni, mivel több Mac-es újságban is olvastam, a levelezési rovatban, hogy a user-eknek kompatibilitási gondjai vannak vele.
- a legjobb **QuickTime** verzió a **v2.1**,
- a legjobb **SoundManager** a **v3.1**
- valamilyen oknál fogva, a **QuickTime v2.5**-tel is ugyanaz a helyzet, mint a **System 7.5.3**-mal...

- ha rendszeres installálód a **MacOS**-t, tehát nem csak átmásolod a havertól, akkor érdemes nagyüzemi tisztogatást végrehajtani a '**Control Panels**', és az '**Extensions**' folder-ekben... rengeteg fölösleges programot bepakol, és ezek elfogyasztják a memóriát.

- nem igazán érdemes a **MacLHa**-t használni, főleg nagyobb file-okra, mert iszonyatosan lassú, ugyanazt, a **Stuffit** fele, vagy harmad idő alatt be, és kitömöríti.

- ha a **Stuffit** nem hajlandó kicsomagolni egy archive file-t, nézd meg, hogy a típusa **SITD/SIT**-e. Ezt 'legegyszerűbben' úgy tudod beállítani, hogy mount-olod a Mac partíciót, átmásolod AMIGA oldalra, ott **COMMENT**-ként beírod hogy '**SITD/SIT**', majd visszamásolod... Persze a tisztább megoldás, mondjuk a '**Snitch**' nevezetű extension használata. Ez az 'Info'-ra kirja, és állíthatóvá teszi a file-típusokat is...



- NE használd Mac-es partíció-ra a **CrossMacFileSystem**-et!!! A szemét, file törléskor nem szabadítja fel a lemezterületet, vagyis nem nő az üres hely... (és véletlenül egy 40 megás file-t töröltem el vele, aztán csak a **Norton DiskDoctor** tudta helyrerázní a partíciót...)

- időnként csinálni kell **'Rebuild Desktop File'**-t...

- NE használj Mac-es oldalon **CopyDoubler**-t floppy-n, mert rosszak lesznek a file-ok... Más gép nem fogja elolvasni, sőt lehet hogy lemez kivétel után a tied sem...

- egy Mac-es partíciót úgy a legegyszerűbb létrehozni, hogy

- **HDToolbox**

inicializáljuk mint AMIGA partíciót

- **QuickFormat**

megformázzuk

- **Choose Device Disk**

kiválasztjuk

- **HDToolBox**

kikapcsolva az

'Automount this partition'-t

elrejtjük a Workbench elől...

- ha Mac partíciót használsz, írd fel a partícióid adatait, vagy mentsd el jó helyre a **ShapeShifter.prefs** file-t... Ugyanis ha az elvész, nem lesz könnyű újra beírni találmra a partíció adatait.

- NE használd a **MemDoubler** programot, az sajnos 100% hogy nem megy (eddig ez az egyetlen olyan prog, amivel gond van!)

- ha nincs **FPU**-d, használd a **'SoftwareFPU'** programot, ezzel szinte minden **FPU**-t igénylő program megy...

- ha egy program kírja, hogy neki nincs elég memória a futásához, azt nem mindig kell elhinni. Ilyenkor, a **Info**-ban át lehet írni a minimális memória méretét kisebbre. Legtöbb esetben menni fog...

- ha van modem-ed, és szeretnél egy **Mac-es BBS**-t hívni, próbáld az **Black Box Budapest**-tel...

Telefon: 212-0760

(minden nap 24h)

vagy próbálkozhatsz a **Local Graveyard**-on is, ugyanis ott is van **Mac conference**...

- ha **Doom**-klónnal játszol, érdemes egy trükköt alkalmazni. Mivel az **AMIGA OS** lehetővé teszi **AutoScroll** screen nyitását, ezt kihasználva, a **'Screen Mode'**-nál válassz **PAL LowRes**-t, de a méretéhez azt írd be, hogy **640x480**. Ezek után, ha a **Doom II**-ben **320x200**-ban játszol, az kb. teljes képernyőt fog jelenteni! (ehhez természetesen a **Savage Driver** ajánlott 1-es frissítéssel!)

- ha programozni szeretnél, minden 'softwarelopás' nélkül, használd a **THIN C**-t. Ez a **Symantec THINK C**-nek a light verziója, ami szabadon terjeszthető... Vagy használd a **Chipmunk Basic**-et, amivel csak az az egy a bibi, hogy nem tud exe-t csinálni...

- ha **ATAPI CDROM**-od van, és az **EMPCD.DEVICE**-szal használod, érdemes az **'atapi.device'** helyett a **'cd.device'**-t (**PlugNPlay**, **AmiNet**) választani... az atapi device nem érti meg, hogy CSAK a Chip RAM-ban lehet a bufferje, a **cd.device** viszont megérti. (Erre akkor van szükség, ha nincs elég memória a gépünkben. Az atapi.device, ha csak 20k üres FAST memória marad, szinte biztos, hogy le fog fagyni az első CD olvasás után...)

- ha nem vagy megelégedve a **MoviePlayer** animációlejátszási sebességével, emeld fel a használható memória méretét (**Info**). Akár 2x gyorsabb is válhat a lejátszás!

- *próbáld meg összeismernedni Mac user-ekkel... de úgy is az lesz a vége, hogy ő fog tőled stuffot, meg tanácsot kérni ;-)*

Louise

Hi Amiga 500 userek!

Nekem jutott az a megtisztelő feladat, hogy az Amiga Only történetében először azokhoz szóljak akik megmaradtak a már jól bevált A500-asuknál. Ezt a gépet mind a mai napig nagyon sokan csak játékgépnek tartják, pedig annál sokkal több rejlik benne, mint azt a későbbiek folyamán látni fogjátok.

Szerintem a Commodore ezzel a masinával legalább olyan maradandót alkotott, mint a C64-essel, minden gyermekbetegsége ellenére.

Ez az írás azért készült, hogy megismerd a géped és a benne rejlő lehetőségeket.

1982-ben megalakul egy Hi-Torro Inc. nevű cég, csupa fiatal lelkes hardware szakemberrel, akik elkezdtek kifejleszteni egy Motorola 68000-es processzorral alapuló számítógépet.

A cég időközben fölvette az Amiga Inc. nevet. 1984-re a cégnek elfogyott a pénze, és felvásárolta a Commodore, ahol hatalmas fantáziát láttak a még félkész számítógépben. 1985-re a fejlesztés eredményeként megszületett az Amiga 1000-es, amely már sokmindent megmutatott az Amiga képességeiből, bár a Kickstart-ot lemezzel kellett betölteni és a memóriája is kevés volt (max. 512Kbyte chipram). Aztán 1987-ben megjelent az Amiga 500-as az első igazi 16 bit-es compact számítógép, amelynek csodájára járhatott az egész világ.

Ez volt az első 32 bites operációs rendszert alkalmazó, preemptive multitaskingos, személyi számítógép.

Amiben még első volt:

- 3.5 inch-es floppy drive,
- kétgombos egér,
- Autoconfig rendszer (Plug and play),
- 4096 szín (Ham6),
- négycsatornás sztereó hang,

és mindez alapkiépítésben.

Na erre a gépre mondják sokan, hogy "Játékgép".

AZ AMIGA 500 MINT SZUPERGÉP

Ezután a kis történelmi kitekintés után lássuk, miért is koptatom én a jó kis billentyűzetemet.

Kickstart

Nagyon sok vád éri az Amiga 500-ast azért, mert alapkiépítésben csak arra jó hogy bedugjam a lemezt és nyomuljak valami gaméval. Való igaz az 1.3-as kickstart és operációs rendszer nem valami hú de super, de azért elég jól el lehet vele "bohóckodni".

Elég sok felhasználói program is született már erre az oprendszerre is. Nagyon sokáig tartotta magát az a tévhit, hogy az 500+ nem jó gép, mert a 2.0 kickstarttal nem jönnek be a játékok.

Csak hogy ez az oprendszer hatalmas előrelépés volt az 1.3-hoz képest. Aki már dolgozott ezzel a rendszerrel az nem hiszem, hogy vissza szeretne térni a régire csak azért, mert 100 játékból 3 nem működik. Ezt higgyétek el tapasztalatból mondom, mert én is végigjártam ezt a kálváriát. Ma már lehet kapni 3.0-ás Kickstart-ot az 500-ashoz is. Nagyon sok program születik manapság az új oprendszer alá, és ezek a stuff-ok "csak" az új kickstartokkal működnek.

Memória

Az Amiga 500-as alapkiépítésben 512Kbyte chipramot és 512Kbyte slow fastramot képes lekezelni. Ez a régi FatAgnusos gépekre igaz. Továbbá 8mbyte ún. fastfastramot képes elfogadni a külső bővítporpon (Zorro II.). Csak hogy nagyon sok grafikus alkalmazásnak

kevés a 1/2Mbyte chipram. Viszont a gépet egy kis hardware trükkkel rá lehet bírni, hogy az alsó bővítporpon levő fastramot chipramnak lássa. Ha ez megvan, akkor lehet még a Zorro II.-es porpon memóriát bővíteni. Az újabb FatAgnusos gépeken már alapra lehet felforrasztani a chipram bővítést. Na most örüljön, az akinek 500+ja van.

Ugyanis itt már a chipram 2Mbyte méretű lehet.

Ehhez az alsó bővítő portra kell feldugni a memóriabővítő kártyát. Tehát így már, ha nagyon akarjuk, akkor 10Mbyte memória figyelhet a gépünkben. Van egy olyan érzésem, hogy sok Amiga 1200 tulajdonos sem dicsékedhet ennyi memóriával.

Winchester

Na ez az a pont, ahol aztán minden kiderül. Aki ugyanis még mindig ott tart, hogy 1000-1200 lemeze van, az el sem tudja képzelni, hogy milyen lehet egy harddiskről felállított rendszer. Amikor a leglassabb vinyó is egy floppy sebességénél 10-15-ször gyorsabban bootol fel, akkor az ember fiának eláll a szeme-szája (na meg a füle, kettő).

Pedig ebben nincs semmi ördögösség, csak el kéne már felejteni azt a lassú floppyt. Arról már nem is beszélve, hogy azért a játékok egy jó része is futtatható harddiskről. Az új felhasználói programokról nem is beszélve.

Ehhez nem is kell más, csak egy winchester vezérlő az oldalsó bővítporponra, amivel általában két legyet ütünk egy csapásra.

Ugyanis a jobb kártyákon található memóriabővítő hely is, ahová a PC-k-ben már megszokott 9 bites simm modulokat pakolhatunk. Az AMIGA 500-as 512Mbyte-ig tud lekezelni harddrive-ot. Ennél nagyobb nem is próbálkozzunk. Én is jól megszívtam, amikor egy 850-es Quantumot próbáltam megformattálni és utána tele voltam bad sectorral. Ja és persze meg kell tanulni installálni is. (OS kezdőknek).

A tapasztalatom az, hogy majdnem minden dos-os programot fel lehet tenni a winchesterre, csak tudni kell, hogy hogyan.

Konklúzió (Gyk.:Végkövetkeztetés)

1996-ban valahogy így kellene kinéznie egy alap 500-asnak:

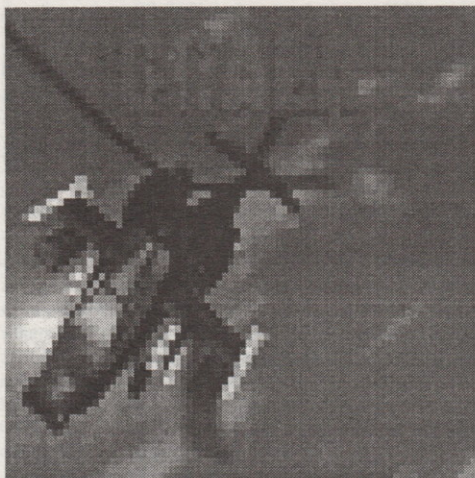
- 2.0 vagy nagyobb kickstart
- 1Mbyte Chipram
- 2Mbyte Fastram
- 210Mbytes-os vagy nagyobb HD

Aki teheti, ezek mellé még szerezhet egy A-570 típusszámú CD meghajtót is, bár ennek elég kicsi az esélye, hogy sikerülni is fog.

Ha mindezek megvannak, akkor csodálkozva fogjuk tapasztalni, hogy az Only-ban leközlött programok leírását egészen jól tudja használni, mivel hajlandó lesz elindulni az ő gépén is.

Hiszen ha egy proggi nem igényel Aga chipsetet és 020-as proci, akkor csak a memória állhat az útjába. Persze ettől a masina nem lesz Amiga 1200-as és továbbra is egy kicsit lassú marad, de még mindig jobb MULTIMEDIÁS számítógép, mint egy 386-os PC. Ha ezeket megfontolva valakinek segítségre van szüksége mind hardware mind software téren, csak ragadjon bátran tollat és írjon az AMIGAonly címére - igyekszem segíteni a problémáján. Tehát ne sajnáljuk a pénzt ramra, vinctsire, kickstartra, mert még a mi jó öreg kis gépünk is tud egy-két finomságot, ha mi is akarjuk. MEGÉRI!

Ruszi



Coala - Cute Name: Deadly Weapon

Az Empire cég gondozásában a Bitfusion nevű csapat kiadta a Coala című játékot, mely nevével ellentétben nem a lutra album amíg az változata, hanem egy felettebb furcsácska helikopter-szimulátor...

A játék karakterisztikája egyedülálló. Az alapötlet a Navigator című shareware filledvector object nézegetőből adódhatott, ami nem volt más, mint egy egérvezérelt kamera az object-világban. Nyolc árnyalatú égbolt, tizenhat színű paletta, és egyéb ilyen nyálánkságok gazdagították az ötletesnek igen, ám szépnek nem nevezhető "3D-cuccot".

Kedves kis Coalánknak (lásd a címet) - sok hátrányával szemben - egyetlen előnye a könnyű kezelhetőség. A csomaghoz tartozik a Coala (mint olyan), a mapviewer (rögtön szólók róla), valamint egy új változata a Navigatornak (már szólom róla).

Kezdeném a mapviewerrel. Kérem ne lepődjete meg, Navigator alapú plusz EGY objecttel megtöltött "3D-cucc". Szintén egérrel kezelendő. Egy repülő irányítunk, mely általunk, illetve egerünk által adott irányt követve repül a most kicsit nagyra sikeredett 3D-világ felett. A földi objectek (épület, fák, utak stb.) kb. öt fajtáját különböztethetjük meg.

A + és a - billentyűkkel a sebességünket tudjuk változtatni, ha van is benne több irányító billentyű, nem lesz rá szükségünk, mivel a térképet úgysem tudjuk megjegyezni, és különben is két külön indítható file-ról van szó. Tán ennyit a mapvieweréről...

Ezek után, gondolom mindannyian alig várjátok a játék leírását. Nosza! Ha nem nyomjátok el azonnal, akkor végignézhetitek az intro(?!), ahol az egész csinos renderelt képekkel tűzdelt 3D-animokat mutatja a program.

A zene azonban nem sikerült túl jól - egyik sem. Hiányoznak a sample-k. Az animokban feltűnően sokféle objecttel találkozhatunk (SU-27, CH-47, T-72, BTR, A-10, AH-64, MI-28, MI-35, AH-88(?), és még sokan mások), de nem sorolom tovább, hogy valami élvezet legyen a játékban. A nyitóképernyőn a következő opciók közül választhatunk:

1. Theatre
2. Time
3. Scenario
4. Gunship
5. Armament
6. Hall of Fame
7. Enter Battlefield
8. Quit

Egy időre most elfelejthetjük Navigátort (de nem sokáig), mert most a menüpontok teljes részekre bontása következik:

1. Theatre - Színtér

- **Western Europe** - Nyugat-Európa
(Home, sweet home...)
- Forest - Erdős terep
- Trees, Lawns, River and House blocks
Fák, gyepek, folyók és háztömbök

- Central America - Közép-Amerika

- Jungle - Dzsungel
- Palm trees,
- Peasant villages and Ancient temples
Pálmafák, paraszttanyák, ősi templomok

- Middle East - Közel-Kelet

- Desert - Sivatag
- Flat, Hot and little place to hide
Sík, forró terület, ahol nehéz elrejtőzni
- **Antartic** - Déli-sark
- Ice wastes - Jeges terep
- Flat, Cold and little place to hide
Sík, hideg terület, ahol nehéz elrejtőzni

Miután sikeresen kiválasztottuk, mely éghajlaton, illetve földrészen óhajtunk csatát kezdeményezni, egerünk bal gombjával kattintsunk rá és máris kint vagyunk a főmenüben. Sokakban most felmerül a költői kérdés: Nem jártunk már itt? Ön nyert kedves olvasó! De sajnos csak akkor tudjuk tovább töltögetni kedvenc kérdőívünket, ha itt vagyunk. No, akkor ugorjunk egyet lejjebb...

2. Time - Idő

- Dawn - Hajnal (kb. 11:30-ig)
- Noon - Nappal(m)
- Sunset - Napnyugta
- Night - Éjjel

Hát erre nem vesztegettünk sok időt. Biztos hogy jól meggondoltuk? Egyébként teljesen mindegy, mert tulajdonképpen csak az égboltunk színe lesz más. (De akkor sem ad többet nyolc színnél, ha kicsi piros fagurigák leszünk.) Nosza, lássuk a következő menüt...

3. Scenario - Küldetés

- Peace - Béke

Gyakorló misszió. Szabad repülésben kipróbálhatjuk, mit tud a gépünk. (Szinte semmit, felesleges próbálkozunk.) Tulajdonképpen semmi dolgom az égegyadta világon nincsen. Megjegyzem, szerintem is hülyeség békében lövöldözni. A repkedés pedig csak felemészti az állam által ránk fordított csekély pénzüsszeget.

- Battle - Harc

Ebben a küldetéstípusban azt vizsgálhatjuk, mit tud a gépünk harc közben. (Még mindig felesleges próbálkozni...) Különböző típusú harci eszközök támadnak ránk, más teendőnk nincs, mint löni ezeket a csúnya bácsikat (néniket?). De óvatosan bánjunk a tűzgombbal (az a piros), mert olyan dolgokat is eltárolhatunk, amelyek esetleg szerény hazánk csekély haderejét hivatott képviselni. Ezt viszont sajnos nekünk kell tudni, ki

kivel van (fantázia, emberek). Például ha egy MI-35-össel vagyunk, akkor ne löjük szét a SU-27-est, T-72-est stb. stb.

- Defensive mission - Védekezés

Azt hiszem ez értelemszerű. Meg kell védenünk a bázist az esetleges ellenséges támadástól. Ne távolodjunk el túlságosan otthonunktól. (Gondoljunk szeretteinkre...)

- Offensive mission - Támadás

Ez a küldetés (ki hinné?) az előzőnek az ellenkezője, csak az ellenség bázisánál. (Most ne mi gondoljunk szeretteinkre...)

- Random scenario - Véletlenszerű küldetés

Az előzőleg felsorolt (tehát nem az ezután következő), a gép által kiválasztott küldetés egyike. Jöjjünk rá magunktól, melyikben vagyunk.

- Custom scenario - Szerkeszthető küldetés

A játékos által szerkesztett, abszolút egyedi kiszerelesben kapható küldetések egyike. A buli az egészben, hogy a helikopterünk mellé egy csomó saját felsőjelzésű harceszközt csaphatunk egyetlenegy ellenséggel szemben. A végkifejlet, bár szomorú, de nem kétséges. Nekünk meg csak a javunkra válik.

- Practice a target - Gyakorlás egy célponton

Egy, a játékos által kiválasztott célponton tehetjük próbára gépünket. (Hányszor mondjam, hogy felesleges?) Minden egységnek külön pontértéke van, amely a későbbiek folyamán játszik majd szerepet. Itt bajtársunkat is kilőhetjük. (Mocskos áruló!)

- Total war - Teljes háború

A cím mindent megmagyaráz. A gép által generált szituációban találjuk magunkat, a Nagy Honvédő Háború kellős közepében. Hajrá!!!

No, ezzel is megvolnánk. Akkor jöhetnek a géptípusok, amelyeket előzőleg felsorolt küldetéseink alatt repülhetünk.

4. Gunship - Helikopter váltás

(Nini, csak nem a Navigator?)

- AH-64 Apache

Amerikai, kemény vadászhelikopter. Célszerű ezt választani.

- AH-88 Coala (wow!)

Íme az amerikai csodagép. Be kell vallanom férfiasan, nem tudom, hogy ez a típus vajon a programozói agy

szüleménye, avagy egy új, amerikaiak által kifejlesztett helikoptertípus. A probléma a következő: ezt a típust addig nem repülhetjük, amíg a mai játékunk során 100 pontot el nem értünk. Na most ugorjunk vissza a "Practice a target" című fejezethez...

- MI-35 Hind

Régi orosz fejlesztés. Strapabíró egy monstrem.

- MI-28 Havoc

Az előző típus kistestvére. Még régebbi, de brutális egy kopter.

A következő menüpont egy kicsit húzós lesz, de tartsatok ki, már nincs sok hátra ahhoz, hogy végre birtokba vehessétek kedvenc játékokotokat.

5. Armament - Fegyverzet váltás

A bonyolultságot az okozza, hogy mind az orosz, mind az amerikai gépeken más elnevezésű, de ugyanolyan rendeltetésű fegyverzet van rendszeresítve. A fegyvereket betűvel fogom jelölni. A betű mellett az első az orosz, a második az amerikai (nem vagyok kommunista!) elnevezés lesz.

a) ATOLL - FFAR

Na ez az amerre álls, arra lösz fegyver. Légi és földi célra is profi.

b) HEDGE - HELLFIRE

Levegő - föld hőkövető rakéta. Csak földi célok ellen alkalmas.

c) APHD - SIDEWINDER

Levegő - levegő hőkövető rakéta. Csak légi célok ellen alkalmas.

Legfelső kopter: harci szituációk, különböző típusú gépek ellen. - Fegyverzet: a,b,c.

Bal oldali kopter: földi célok elleni fegyverzet.

Fegyverzet: b,c.

Jobb oldali kopter: sok, kevésbé páncozott harci járművek ellen. - Fegyverzet: a,c.

Még három menüpont van hátra, amelyhez már nem kell ennyi odafigyelés. (Mindannyian fáradtak vagyunk...)

6. Hall of Fame - A Dicsőség Csarnoka

Kis szerencsével te is eljuthatsz ide...

7. Enter battlefield - Belépés a harctérre

A játék tulajdonképpen elindítása. Ha mindent beállítottál (ízlésednek megfelelően, elvégezted az utolsó simításokat, akkor kezdődhet a WAR...

De ezen dolog előtt ki szeretnék térni a legutolsó, és egyben legfontosabb menüpontra...

8. Quit - Kilépés (Exit, Abort, Abandone, Kaput, Beenden, Konyec, Exitus, Abortus - bocs...)

Ezen ikon(ka) aktiválása után még meg kell tennünk egy fontos dolgot:

Rá KELL tenyerelni az "Y" billentyűre. Ha nem megy, akkor a "Z"-re. Ha ez sem megy, akkor három gombra. Ha ez sem megy, akkor találj ki valamit.

Gratulálunk! Azzal, hogy idáig eljutott, ön sokat tett eme cikkecske elolvasásának érdekében, ezért bónuszpályra következik: pihenhet egyet...

Mindenki itt van? Kényelmesen hátradőlték? Jól ülnek? Akkor jöjjön, aminek jönnie kell... A JÁTÉK igen rövidke LEÍRÁSA!

THE WAR!!!

Beszálltunk az általunk választott helikopterbe. Aki most egy Coalában ül, az vagy tudja a cheatet, vagy csak demo verzióban játszik. A játék kezdésekor rögtön feltűnik, hogy nem tűnik fel a "briefing". (Milyen fing?) Gyenguszkod kedvéért, nincs eligazítás. Elég nehéz így repülni, de ne higgyük, hogy ez sokáig így lesz. (Már a repülés...) Enyhén félrecsavart fejfel bambulunk magunk elé életünk első repülése előtt. (Biztos beb*szunk előző este, mint egy vadbarom.) Ha sikerült felébrednünk, akkor nyomjuk folyamatosan egerünk JOBB gombját, majd arra toljuk az egeret, amerre fejünket akarjuk fordítani. Most először el fogom mondani, hogy kell fel-, és leszállni, hogyan kell löni, utána fogom a billentyűzetkiosztást taglalni. A számbillentyűkkel lehet a sebességet meghatározni, hármassal már fel is tudunk szállni. A HUD-on (Head Up Display) láthatjuk a magasságot jobb oldalon, bal oldalon a sebességet, középen fent pedig az irányt, amerre jelenleg az orrunk áll. A középső skálán alul van egy kis háromszög, a HUD közepét mutatja. A skála felső részén lévő fordított háromszög a bázisunk irányát próbálja behatárolni. Üzemyagunk a repüléssel töltött idővel egyenes arányban fogy, tehát nem árt néha leszállni. A fegyverkészletünket szintén a bázisunkon tölthetjük fel, valamint ha bármilyen károsodást szenvedtünk, azt - számítógépünk típusától függően - 0.03 és 0.07

másodperc alatt megjavítják. (Nem semmi csávók ezek.)

A leszállás a következő:

1. A HUD két kicsi háromszögét próbáljuk összeigazítani.
2. Repülünk a meghatározott irányba és próbáljuk ezt tartani.
3. Álljunk a földön lévő H betű fölé, és hozzuk egyenesbe a gépet.
4. Nyomjuk meg kb. két mp. különbséggel a következő billentyűket: 3, 2, 1.

Ím tehát leszálltunk. Miután megjelent a következő üzenet "Repaired Refuelled and Rearmed", folytathatjuk esztelen lövöldözésünket a csatatér felett.

És mint ígertem, a billentyűzet kiosztása:

- 1 - Motor ki
- 2 - Motor be
- 3-0 - Sebesség megadása

(A sebesség általában egyenes arányban nő a magassággal. Ez alól kivételt képez az az eset, amikor túlzottan előre döntjük a gép orrát, mert akkor nagyon rövid úton lezuhanunk, és megköszönik eddigi munkánkat.

Space - Fegyvezet váltása

- +,- - Sebesség növelése, csökkentése
- F1 - Belső nézet
- F2 - Külső nézet
- F3 - Fix kamera (a gépünk egyre távolodik)
- F4 - Fegyver nézet
- (amennyiben van általunk kilőtt, aktív lőszer)
- F5 - Interaktív kamera

Magyarázat: A kamera k*rvára nem interaktív a sző szoros értelmében, mert:

nem te mondod meg, hogy mikor mit nézzen. Váltogatja a képet úgy és akkor, ahogy és amikor neki tetszik. Eközben a gépedet nem tudod irányítani, csak repül arra, amerre utólag be volt állítva.

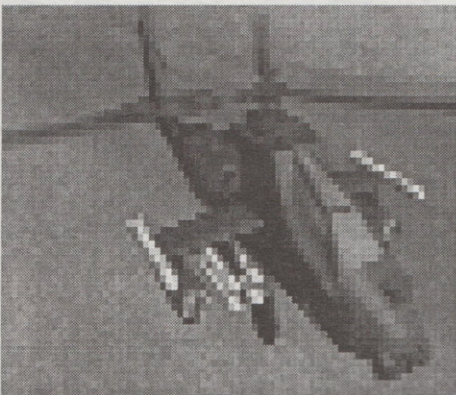
A következő billentyűk csak F2, vagy F5 esetén élnek.

- F6 - Hátról
- F7 - Jobbról
- F8 - Előlről
- F9 - Balról
- F10 - Felülről nézhetjük gépünket

Ennél több billentyűre vagy nem tudtam rájönni, vagy valóban nincs is a játékban. Mindenesetre nem érdemes vele foglalkozni. Ja, az ESC-vel kiléphetünk az aktuális zűmmögésből. (Ajánlott e billentyű sűrű nyomkodása.)

Utóhangként talán annyit, hogy ritka szar játékot láthattunk az elmúlt pár szóban, nem tudom mitől zsongtak be AGURU-éknál. Bár lehet, hogy ők csak a demo verziót látták. A programozók mintha elfáradtak volna a demo verzió kiadása után. A játék alap 1200-on kb. 3 frame per sec-ke futott.

Adok egy cheat-et a játékhöz: A kilépés után a gép borzasztó gyorsan törli ezt a kb. másfél megányi stuffot.



Frank

Sajnos-sajnos nem igazán vagyunk nagy GAMER-ek... Vagyis hát én nem sajnálom, csak hát amíg nem kerítünk embereket, akik szívesen írnak (és tudnak is írni) mindenfajta AMIGÁS stuffokról, addig a szegény ember + víz + főzés effektus alapján, valamilyen skandináv BBS-ről jött infók (?) szerinti új, vagy újszerű játékokról fogok néktek beszámolni, amelyek talán még idén megérkeznek...

Ígértem legközelebb nem lesz ilyen short a GAME rovat... de hát istenem... Én magam legfeljebb a Frontier-ről, vagy a Settlers-ről tudnék írni, de az meg kit érdekel...

Na vessük bele magunkat gyorsan a leendő vagy lehetséges újdonságokba:

- Capital Punishment (AGA)

Jó kis verekedős stuff. Járt már itt valami preview belőle...

- Double agent (AGA, ECS)

Valami kalandjáték lesz... - mint a régen volt MURDER

- Fighting spirit (AGA, CD32, ECS)

(look the Charts!)

- Gloom 2 (CD32)

Új szinteket, jobb gfx-et ígérnek. (csak CD32 lesz???)

- Scorched tanks deluxe (CD32)

Jó kis lövöldözés WORMS stílusban...

- Blitz bombers

Bomberman-klón 8 játékos + soros kapcsolat lehetősége, valamint szépen scrollozó játéktér!

- Blitz bombers 3D

Ugyanaz, csak Gloom-szerű rutinál és Doom szerű perspektívával.

- Virtual Karting 2 (AGA, CD32)

Wow! Talán játszhatóbb lesz?

- Virtual Rally (AGA, CD32)

Fabio Bizetti újra támad! Szép grafika, két játékos üzemmód. De legalább egy 030-as proci kell, hogy rendesen fusson...

- Atrophy (AGA, CD32)

Szép 256 színű scrollozó Shot'em Up.

- Guardian Enhanced (AGA)

Csak nem a Guardian Heroes folytatása (Jaj!)

- XP8 (AGA, ECS)

Szép kis lövöldözős játék SuperStardust-szerű grafikával. Remek játszhatóság.

- Limbo of the lost (ECS)

Szép nagy kalandjáték (kb. 12 lemez). Flashback szerű animációkkal.

- Street racer (AGA)

Valami MegaDrive konverzió hasonló az XTremeR-hez.

- Shade (AGA, gfxcards)

Állítólag a legjobb AMIGÁS Doom-klón, Heretics típusú grafikával, különböző gfx-kártyákat is támogat(!)

- Trapped (AGA)

Doom szerű RPG.

- Valhalla 3 (ECS)

Jobb, mint az első kettő rész... 6 lemez - szintén végig dumál.. 51%-ot kapott az Amiga Format-ban.

- Valhalla 4 (ECS)

Halmazzuk az élvezeteket!

- Boulderdash 3D (AGA, Cybergfx)

Doom szerű Boulderdash.. eléggé extrém (!) a demoja fenn van az AmiNET-en, ha valaki kíváncsi rá...

- Tilly (AGA)

Szép új puzzle.

- The final gate (AGA-CD)

Full Motion Video AMIGÁra. Le kell lődözni a rosszfúkat a pointerrel...(háát?)

- Oh yes! More Worms (CD)

Több mint 5000 új szint a Worms-hoz... Csak CD-n jelenik meg, amin a játék nincs rajta.

- Primal Rage (ECS - 2MB)

Nagyon szép verekedős játék. Már akinek tetszik, ha dinoszauruszok verik szét egymást a képernyőn... volt preview-ja itt - 4 lemezes, trackloaderes(!)

- Kang-Fu (AGA-CD)

Platformjáték HAM grafikával!

- World of Formula One (ECS)

Formula 1 Manager

- Daring adventure of Robin (ECS)

Simon The Sorcerer típusú kalandjáték. (nem rossz!)

- Dominions 1 - The Cht. (ECS)

Gyönyörű gfx-el ellátott kalandjáték.

- Bograts (ECS)

Puzzle game!

- Jet Pilot (AGA)

A programozó két évig dolgozott ezen a

AMIGA & Others

Computer

Gyöngyös

Vachot Sándor utca 30.

3 2 0 0

Tel.: 06(37)317-613

Nyitva: 10-18

„Minden, ami AMIGA...“

AMIGA 500 - 1200 valamint CD³², gépek, kiegészítők, programok, egyébek...

Kanóc

repülőgépszimulátoron... Azt mondják ez lesz a legjobb ilyen típusú game AMIGÁra... (hát nem is tudom...)

- Tiny Troops (ECS)

Állítólag valami humoros Dune 2/Warcraft-klón.(?)

- Breed 96 (ECS)

Nagyszerű stratégia, a SimCity, a Civilization és a Dune 2 keveréke szép és gyors grafikai megoldásokkal, valamint AMOS-ban írva...

- Pinball Brain Damage (AGA)

Hazai PINBALL fanatikusok által gyártott/készülő game. Akinek info kell, az itt érdeklődhet:

Lisa Paananen, Kaposvár, Pf.: 13. 7406

- Myst (CD)

Ha info kell -> ([http://www.myst.com] Cyan)

Egy Gary Islay nevű AMIGÁS programozó elkészítette a gyönyörű Mac/PC-s játék AMIGÁS demo-ját...

- Gnomes (ECS/AGA)

1992-93-as típusú platformjáték. Rendszerbarát, játszható, mindenfajta gépen elmegy.

- Enigma (AGA)

Szép gfx. Project-X stílusú lövöldözés, mi kell még?

- Breathless '96 (AGA)

Támogatja majd a CyberGFX/OCS/ECS alapú masinákat is. Már csak a játékon kellene javítani egy picit...

- Super Taekwondo master (ECS)

Mortal Kombat típusú verekedős játék digitált sprite-okkal, szép mozgatási rutinokkal.

- MicroProse F1GP '96 (AGA)

8 lemezes AGÁsított átirat autóverseny. Nem textúrák, de nagyon szép...sőt van hozzá egy pc-ről már ismert intro-animáció is....

Na, hát valami ilyesmi várható idénre AMIGA téren... No persze, ha ennek már a fele igaz volna, akkor azt hiszem mindenki örülne....

Add is foglalkozz AMIGÁS UTILITYkkel!

(ígértem legközelebb a GAME rovat közelébe sem nézek, ha ilyeneket mondok!)

Na ByE!

Magic

Cyber Street

1144 Budapest, Ond vezér útja 25. fsz.
Telefon: 06-30-526-524

Amiga CD írás



24 órán belül!

CD-ről
winchesterről
akár hosszú
filenevekkel is.

És a winchestered
NEM KELL
ITT HAGYNOD!

Nyitvatartás:

Hétfő – Péntek 13-18h
Szombat 10-13h

DERKO HW STATION

IGEN ELŐNYÖS ÁRAKON KAPHATÓK
A KÖVETKEZŐ KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA 500-hoz:

- Action Replay MK3+ (3.17-es verzió, javítva, teljes leírással, a legmegbízhatóbb és sokoldalúbb kártya)
A500 1.2 vagy 1.3 kickstart verziókhöz 7.890
 - Kickstart 3.0 (V39.106) 6.500
- Minden létező Kickstart verzió megvan!

Amiga 1200-hoz:

- FAST memória bővítő (1-2-4-8 Mbyte), 32 bites SIMM foglalatokkal
(A SysInfo 2.21-szeres sebességnövekedést ír ki!) 9.000
- 8 bites hangdigitalizáló, mono (A500-hoz is jó) 3.500
- IDE-kábel (3.5 inches winchester illesztéséhez) csak 1.600

PC-hez:

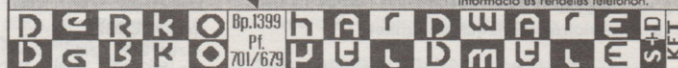
- Action Replay 2.4 (új verzió várható) 8.000
- pc-S BILLENTYŰZET AMIGÁHOZ 3.000

Írj, ha bármi hardware érdekel, biztosan megegyezünk;
és az is lehet, hogy időközben már bővült a választék!

Telefon: 291-2318

Levelezési cím

Telephely: 1124 Budapest, Fodor u. 141/b.
Információ és rendelés telefonon.



Az AMIGA programozása C és Assembly nyelven



Ez a könyv azzal a céllal készült, hogy betölse az űrt, amely a magyarországi Amigás könyvek terén tátong.

A könyvvel célunk volt olyan eztközt adni a kezetekbe, melynek segítségével magatok is eligazodhattok az Amiga rendszerprogramozásában.

A könyv leírja a leginkább használt C és Assembly fordítók használatát (SAS/C és AsmOne), jónéhány rendszerkönyvtár leírását, alacsonyszintű grafikát, képernyők, ablakok, menük, gadgetek és requesterek készítésének csinját-bínját. Természetesen mindezt az 1.3-3.1 rendszereken is bemutatjuk és nem csak a levegőbe beszélünk, mert a lemezmemórián bőséges példaprogram kínálat található.

Mindezt szinte ingyé' megrendelheted az alábbi telefonszámon;
Arany Sándor (Aurum) (06) 60 486-811
vagy az alábbi internet címen: aurum@mail.matav.hu

Ára: 1150 Ft.



Használt Amigák és kiegészítők adása-vétele
Sopronban a PC Pincében!

- M-TEC, BLIZZARD és TRA turbókártyák,
 - Winchesterek A-500-hoz,
 - CD 32-es és Amiga játékok,
 - teletext dekóder,
 - Graffito 24 bites digitalizáló (anim is!),
 - Zorro-II-es motherboard Amiga 1200-hoz,
 - A-1200 torony,
 - RAMok, vincseszterek, cd-romok, joyok, egerek, régi és új újságok.
- C-64, PSX, SEGA MD-GG-MS, Nintendo GB-NES-SNES gépek és játékok.

Sopron, Erzsébet u.15.

Tel.: (99) 312-522, (20) 446-727



AMIGA szervíz

1077. Bp., Jósika u. 25.

Tel.: 351-56-56

**AMIGA számítógépek javítása, bővítése,
bizományi adás-vétele,
hardware kiegészítők tervezése, készítése,
értékesítése egyedi igények alapján is,
szaktanácsadás.**

| | | |
|---------|--|---------|
| A500 | 512 kB SLOW RAM bővítő | 4,900.- |
| A500+ | 1 MB CHIP RAM bővítő | 7,900.- |
| A500(+) | Winchester+FAST RAM bővítő (0 RAM) | 9,900.- |
| A500 | CHIP RAM bővítés alaplapon (+512 kB) | 4,200.- |
| A500 | CHIP-FAST RAM átkapcsoló | 1,200.- |
| A500 | Boot selector | 1,500.- |
| A1200 | Winchester telepítés installálással | 2,500.- |
| A1200 | Memóriabővítő (0 RAM) | 8,900.- |
| A1200 | PC táp átalakítás (táp nélkül) | 990.- |
| | RGB monitor kábel | 1,490.- |
| | RF modulátor | 6,500.- |
| | Szaktanácsadás (1/2 óra után óránként) | 1,000.- |

Áraink az ÁFÁ-t és új áru esetén 1 év garanciát tartalmazza!
Igény esetén AMIGA kezelői alaptanfolyamot indítunk.
Tanfolyam kezdete: 1996. november 4. 18:30. A tanfolyam 40 órás, részvételi díj: 8,000.- Ft.

Nyitvatartás:

Hétfő-Csütörtök: 10:00 - 18:00
Péntek: 10:00 - 16:00

AMIGAonly #6. preview

A következő szám - várható - tartalmából:

- Az AREXX-ről egy pár szó,
- Az ASSEMBLY és C rovat folytatódik,
- AMIGA OS kezdőknek,
- Naprakész (?) HunAMI BBS információk,
- POWER melléklet,
- DREAM MAG melléklet,
- Az AMIGAs zeneszerkesztésről valami,
- Mi is az az SCSI?
- A MaxonCinema 4D (is) folytatódik,
- A fraktálokról valami új(szerű),
- InterNET/AmiNET,
- AMIGA + CD IV. rész,
- Az emulátorokról sok jó dolog,
- és még sok minden más...

VALAMINT... (közkívánatra!)

- AMIGAonly levelezési rovat!!!

(a következő szám - várhatóan egy hónap
múlva jelenik meg...)

**Számítógépes
grafikai szerkesztés,
tördelés, teljeskörű
nyomdai előkészítés.**

BOSTON VERZ Bt. Tel.: 06/20 341-478
Fax: 06/20 396-478

NYOMDA vállalja

**színes és egyszínű
kiadványok előállítását,
sokszorosítását, egyéb
nyomdaipari munkákat**

GELLÉRT IPARI ÉS KERESKEDELMI KFT.
06/20 382-342

POWER

Megjelent Magyarország legnép-
szerűbb lemezújságának 9. száma,
sőt nemsokára megjelenik a 10.
szám is ...!

Ismét sok játék és felhasználói
program leírásával, stb...

Megszerezhető:

A megjelenés napjától az AMIGAs
boardokon, illetve klubokban, már
ha van aki feltölti/elviszi oda...

(a köv. számtól ismét lest POWER
melléklet az AMIGAonly-ban)

AMIGA árlista

Amiga számítógépek:

| | |
|------------------------------------|---------|
| Amiga 1200 Magic pack+HDD kit | 94 990 |
| Amiga 1200/850 Mb 3.5" HDD | 124 990 |
| Amiga 1200 Starter kit incl. MM300 | 129 990 |
| Amiga 4000 Torony | Hívj! |

Amiga Monitorok:

| | |
|-------------|---------|
| M 1438S 14" | 77 990 |
| M 1538S 15" | 101 890 |
| M 1764 17" | 204 890 |

Általános Amiga kiegészítők:

| | |
|--------------------------------|--------|
| Amiga egér Primax | 2 990 |
| Belső Floppy Drive (880Kb) | 9 990 |
| Külső Floppy Drive (880Kb) | 11 990 |
| M-TEC AT 500 külső HDD csatoló | 19 990 |
| Sony CD-ROM 8xi ATAPI | 20 990 |
| Sony CD-ROM 4xi SCSI | 21 990 |
| Genlock AX | 44 990 |
| Genlock AX-20 | 69 990 |
| Genlock AX-25 Új termék! | 89 990 |
| Effekt generator GE-200 | 33-990 |
| DigiLab V2.0 | 57 990 |
| VideoTXT | 11 990 |
| Program DigiTon II. V1.0 | 4 990 |
| DigiTon II. + Mono Sampler | 5 990 |
| DigiTon II. + Stereo Sampler | 8 990 |
| Midi Pro II. | 5 990 |

Software-ek:

| | |
|----------------------------|--------|
| Aminet Set 1 (4 CD) | 9 990 |
| Aminet Set 2 (4 CD) | 9 990 |
| Aminet 7, 8, 9, 10, 11, 12 | 3 990 |
| Amiga Developer CD V1.1 | 5 990 |
| Light Rom 3 | 14 990 |
| Lightwave Enchanter CD | 6 990 |
| The Light Works | 7 950 |
| Amiga Desktop Video | 6 490 |
| Amiga-CD VOL.2 | 4 990 |
| Scala MM300 | 74 990 |
| Scala MM400 | 99 990 |

Amiga 1200 Turbo és RAM kártyák:

| | |
|--|---------|
| Blizzard 1230/IV/50Mhz | 44 990 |
| Blizzard 1240T/ERC 68040/MMU/FPU | 84 990 |
| Blizzard 1260 060/50 Mhz A1200 | 164 990 |
| Blizzard 2060 060/50 Mhz 68060/MMU/FPU | 164 990 |
| Blizzard 2040 040/40 Mhz 68040/MMU/FPU | 104 990 |
| Blizzard SCSI-II controller kártya | 29 990 |
| M-TEC 68EC30/28Mhz 0Mb Ram | 28 990 |

FPU-k és RAM-ok:

| | |
|-------------------------------|---------|
| Motorola FPU 68882 PLCC 33MHz | 11 990 |
| Motorola FPU 68882 PLCC 40MHz | 20 490 |
| Motorola FPU 68882 PGA 50MHz | 24 990 |
| 4Mb SIMM RAM modul 36-BIT | napi ár |
| 8Mb SIMM RAM modul 36-BIT | napi ár |
| 16Mb SIMM RAM modul 36-BIT | napi ár |

Grafikus-, Video-, Digitalizáló kártyák:

| | |
|--------------------------------------|---------|
| Cyber Vision64/3D/4 Mb RAM | 89 990 |
| MPEG-modul a CyberVision-hoz | 54 990 |
| Cyber Vision64 4 Mb DRAM | 119 990 |
| V-LAB Motion | 249 990 |
| Pluto Genlock 20 Super-Video-Fontok | 104 990 |
| Neptun Genlock 20 Super-Video-Fontok | 159 990 |
| Sirius II Genlock | 239 990 |

Amiga 4000 kártyák:

| | |
|--|---------|
| Cyberstorm 060/50 68060 CPU 50Mhz | 219 990 |
| Cyberstorm 040/40 68040 CPU 40Mhz | 119 990 |
| Cyberstorm Fast SCSI-II DMA controller | 39 990 |
| Cyberstorm I/O Modul | 59 990 |
| Toccatá | 84 990 |
| Ariadne ethernet kártya | 59 890 |

Amiga toronyok:

| | |
|----------------------|----------|
| Amiga 1200 toronyház | november |
| Amiga 4000 toronyház | november |

Egyéb szolgáltatásaink:

Feliratózó rendszerek, 3D-s animációs rendszerek kiépítése.

Faxinform: 267-9916/2222

AMIGAonly #5 1996 november

Az AMIGAonly-ban minden magánszemély ingyenesen hirdethet. Üzleti célú hirdetés cégek részére is lehetséges. Bővebb felvilágosítás a 267-9038-as telefonszámon, minden nap 10-18 óráig.

Szerkesztő: Loss -Magic- István • Tördelés: Nagy -Louise- Lajos • Utómunkák: Szabó Attila
A kiadó és a szerkesztőség címe: Bp., VII. Wesslányi u. 21. • Telefon: 267-9037, 267-9038 • Főszerkesztő: Cserkúti Zoltán
Nyomás: GELLÉRT Ipari-, Kereskedelmi Kft. (06/20 382-342) • Felelős vezető: Szabó Ferenc