

A magyarországi AMIGA felhasználók Központi Bizottságának lapja

6.

Ára: 200Ft

BUDAPEST 1399
Ft. 701/836.

AMIGA

Only

1997. február

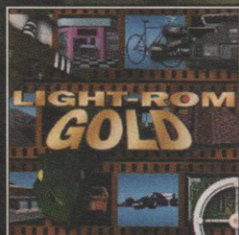


ASSEMBLY - C - AREXX programozás
Magyar AMIGÁS újságok



SCENE-LIFE

MAXON CINEMA 4D



ROVATOK:

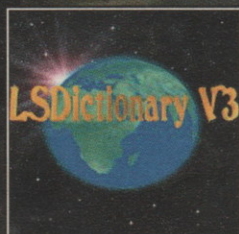
Power

CD

melléklet

GAMES

HARDWARE



Hungarian's Biggest-Selling
AMIGA Magazine :-)

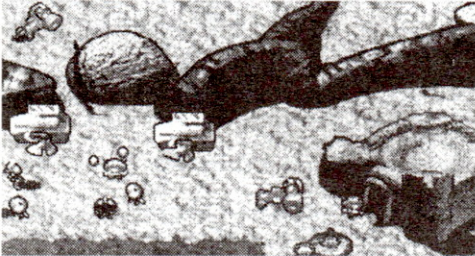


GAMES - rovat

Tiny Troops - Vulcan Software

No hát a Vulcan SWare az egyik utolsó mohikán AMIGÁra, aki úgy döntött, hogy játékokkal önti el a piacot.

Még ki sem heverhettük a Valhalla legújabb része által okozott maradandó károsodásokat (pedig várható a 4. rész is...) máris itt van a TINY TROOPS nevű stuff.



A játék alaptörténete, hogy két idegen faj a Klute-ok és a Furfarian-ok megérkeznek a Föld nevű bolygóra, mert éppen útba esik nekik, meg különben is.

Azonban ezek az idegenek olyan kicsik, hogy ha ennél kisebbek lennének már nem is látszanának. De ott vannak mindenütt, a fürdőszobától elkezdve a konyhán át a kertig, meg a strandig mindenütt hemzsegek...

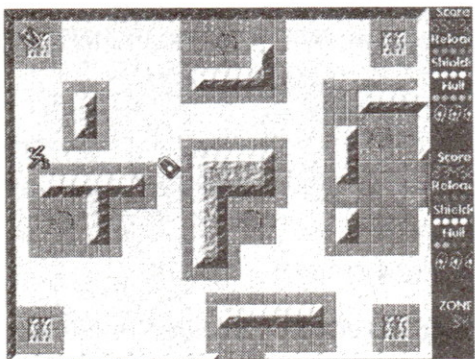
... mi sült ebből ki? kérdezi az egyszerű ember. Hát bizony ez egy startégiás játék sok szép (humoros) grafikával, illetve harc az ellenséggel 65 különféle helyszínen. Az irányítása teljesen ikonok+egér alapú, azaz a stílus szerelmeseinek biztosan sok örömet fog okozni.

A game minden AMIGÁN el fog futni, külön AGA verzióról nincs tudomásunk. Megjelenése februárra várható.

Ha minden igaz a következő AMIGAonly-ban részletes leírást közlünk eme stuffról...

Zone 99 - Aurora Works

A játék egy régi 5letre épül, miszerint tankunkkal az ellenfél tankját kell levadászunk. Ami új benne az a választható 1+gép, illetve 2 játékos üzemmód, ahol a harc több, mint 99 pályán egy 640x480-as 256 színű screen-en történik.



Háááát igen, ehhez a programhoz - a színvonalhoz képest - igen nagy árat kell fizetnünk, ugyanis a min. konfiguráció egy 68030 25 MHz + 2 Mega Chip + 2 Mega FastRAM, ami ugye egy ilyen stílusú játéknál... kicsit túlzásnak mondható.

Viszont ha van egy ilyen (vagy jobb) konfiguráció, akkor full-screen akció szemtanúja lehetsz 48 FPS (Frame/Sec) sebességgel.

Kell ez?

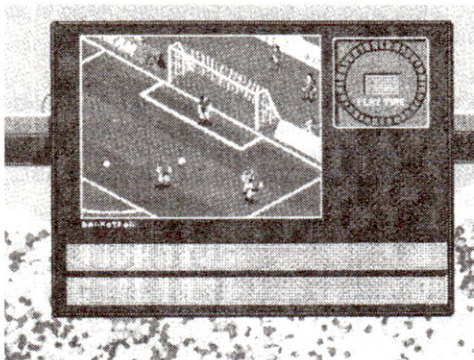
Euro League Manager - Manyx

Ismét egy "ismert" software cég termékét tarthatjuk kezeink között. A Manyx cég megúnván a Domark és tsai "tökölődését" (lásd: Championship Manager), elkészített egy új foci-manager programot.

A játékban az angol, olasz, francia és egy úgynevezett Euro Fantasy League csapataival versengethetünk mindenfajta címek elnyeréséért.

Feladatunk csupán annyi lesz, hogy legjobb tudásunk szerint alakítsuk egy manager szerepét, ami a taktika beállítására, játékosok vételére eladására, meg a mérkőzések megnyerésére terjed ki. (természetesen ez utóbbi nem lesz túl könnyű feladat...)

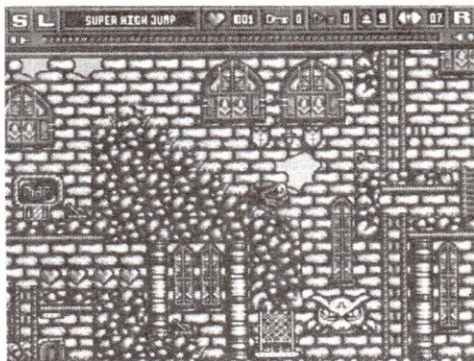
A game nem tartalmazza az igaz játékosok neveit/adatait (valószínűleg némi copyright vita van a dolog háta mögött), ellenben tartalmaz egy editor-t, ahol saját szájzúnk szerint átírhatunk mindent, amit akarunk. (valamit valamiért)



Mindent tűrhetően megrajzolt képek illetve animált meccs jelenetek közepette élvezhetjük valószínűleg csak az AGA chipset-et tartalmazó gépeken.

Bograts - Vulcan

Úgy látszik, hogy a Vulcan Software nem bír magával! Csak visszagondolva az "utóbbi" időben megjelent játékaikra; Valhalla 1-3, Hillsea Lido, TimeKeepers, Jetpilot, BurnOut vagy a fentebb (valahol) található Tiny Troops... Nem mondhatni, hogy túlzottan lusta fiúk lennének!

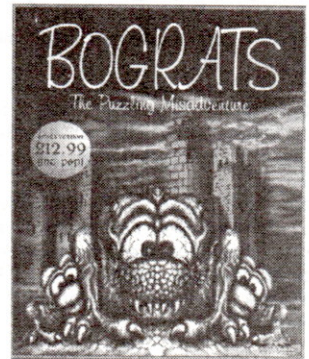


És most itt a Bograts.

A címmel ellentétben a játékban nem Humphrey Bograt-tal :-)) kell lekaratézni, lelőni vagy szétfűrészelni ártatlan ellenfeleinket (ámbar én bírnék egy ilyen game-t!), hanem néhány kis zöld (nyomoronc típusú) Baby Bograt-tal kell 60 szinten át ugrálnunk, és logikai feladatokat megoldanunk, mégpedig oly módon, hogy közben életben is kell maradnunk!

(franc se gondolta volna)

A játék engem a Gods c. game-ra emlékeztet, mind grafikailag, mind egyébként, ami nem hátrány, hiszen az sem volt túl rossz... de mivel 97 van, ezért ez a game már 256 színben pompázik (ha minden igaz...), aminek csak egyetlen hátlütője van, miszerint



legalább egy alap A1200 kell hozzá.

A játék célja, hogy kis Bograt-jainkkal szíveket kell gyűjtögetni egy csúnya nagy labirintus(szerűség)ben. Munkánkat kapcsolók, rugók, létrák stb. segítik, s virágos jó kedvűnk pedig zárt ajtók (amikhez kulcs kell!!! Nahát!), mindenfajta lángcsóvák, bombák és egyéb ördögi szerkentűk rontják el.

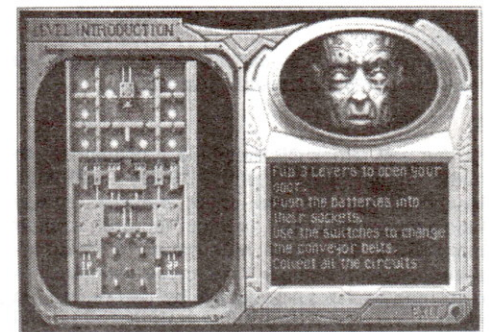
Mit is mondtahnék még a dologról? (semmit) Legfeljebb annyit, hogy a játékban található zenék és hangeffektek valami iszonyatosanak! (Sound OFF RuLeZ!)

A cég több óra játékidőt (+néhány eldobható joy-t) ígér a stílus szerelmeseinek. Már kapható.

Chaos Engine 2 - Time Warner

Az első részt - gondolom - mindenki látta. Az olyan típusú volt, hogy az emberek 99%-a hanyatt vágta magát tőle. (jó volt/szép volt/játszható meg miegymás... főleg a CD32 verzió) Hát most itt a 2. rész.

Annyit lehetne róla elmondani, hogy jó, mert olyan, mint az 1. rész. De NEM JOBB! Egy játékos



üzemmódban még mindig szinte játszhatatlanul nehéz. A grafikák és a hangok is az 1. részt idézik. (Ez persze nem baj...)

A két játékos üzemmód azonban egy érdekes újítást is tartalmaz, mégpedig az egymás elleni harcot.

Változtatások a játékmenetben:

- Mikor lelőnek minket, akkor csökken a "reinkarnáció" ideje, azonban minden tárgyunkat elejtjük. (ha éppen ott az ellen, akkor odaszaladhat és felszededgedheti... amit általában meg is tesz!)

- A pályák előtt van egy bevezető rész, ahol megnézhetjük az aktuális pálya térképét, és egy kis magyarázó szöveget is mellékel hozzá a program.

- Speciális fegyverek, még speciálisabb tárgyak tömege (pl.: ellenfelet megfagyasztó fegyver, láthatatlanná tevő napszemüveg, meg ilyen nyálánságok)

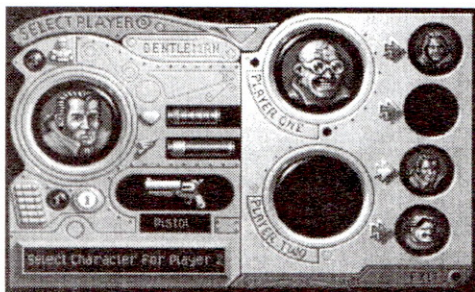
- Egy nagy halom (ellenséges) szörny, aki mind ránk éhez. Érdemes lelővöldözni őket, mert halálukkor

értékes tárgyakat hullajthatnak el.

Arra azonban mindenképpen vigyázzunk, hogy nehogy a "takony szívja az óvodást...", azaz foditva ne történhessék ez meg!

- Három különböző világban 4,8,12 illetve 16 szinten keresztül gyilkolhatjuk egymást legjobb barátunkkal (vagy ellenségünkkel). Ez a három világ:

- Medieval
- Aztec
- Chaos



Egy játékos módban az ellenfél "sokkal" rövidebb ideig halott, és itt nem tudunk lelövésével akkora előnyt szerezni előle... Az egyetlen esélyünk ilyenkor megszerezni a kulcsot, és elhúzni a sunyiba!

A játék pontokért folyik. A végén az nyer, akinek több pontja van (ezen azért sokat gondolkoztam...). Pontokat megölt ellenfelekért kaphatunk, illetve sikeresen végrehajtott speciális feladatokért (a szint bevezetőjében ezek le vannak írva), ahol általában valamit össze kell rakni/fel kell robbantani stb.

A feladat nem túl nehéz, mivel elég közel vannak egymáshoz a szükséges dolgok.

A pontokat - sajnos - vesztetni is lehet, mégpedig akkor ha meghalunk. Ez szomorú.

Ennyit kapartam össze hirtelenjében a Chaos Engine 2-ről. Nem rossz, nem rossz, de nem az igazi... viszont legalább már kapható.

Végül a "legnagyobb trick":

A játék elején megkeresni a kaput, és megvárni ott az ellent, majd mikor meglátjuk lelélni, elvenni tőle a kulcsot, és otthagyni a levesben.

Poing 4 - Paul van der Valk

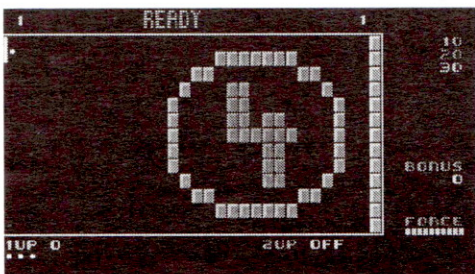
Amikor én még kisser voltam (kis plagizáció!), volt egy nagy star '64-re, mégpedig az Arkanoid nevű csoda. Később még nagyobb star lett a Krakout c. mega-csoda... viszont most már 1997 van (reméljük nem csak nyomdahiús a naptárunk) és 1997-ben 1997-es színvonalú falbotó-game KELL!

(A Poing mindig is kedvenc játékom volt... még Louise fertőzött meg a Poing-kórral, és azóta ott csücsül az S:-emben a POING SCORES!!!)

Poing-rajongók figyelem! Az új release tartalmaz:

- 32 különböző pályát,
- Brand New típusú "téglákat",
- Egy halom nyeső chiptune-t,
- EXtra effect-eket,
- EXtra Bonus-okat extra dolgokért,
- stb, stb... (és még sorolhatnám...)

A lényeg viszont az, hogy az ember '97-ben borzasztó zenék közepette egy hót' ecerű game-val nyomul, ami randa is meg "lerágott csont" is, mégis



van neki valami olyan hangulata, amit ritkán érzünk. Egyszóval COOOOOOOOOOOOOL!!!

(Meg kell szerezni! Ha másért nem, akkor azért, hogy leteszteljük az egerünket!)

A szerző megígérte, hogy továbbra sem hagy minket cserben... more Poing Rulez!

(poing@luna.nl)

Magic

OLDTIMER

Nem egy mai játék, viszont csak pár napja jelent meg a CD-s változat. Úgy tűnik, a cégek szép lassan kezdik észrevenni, hogy az Amigásoknál is fel-feltűnik egy-egy CD ROM... A játék nem CD32 kompatibilis (gondolom, a kimentett játékállás túl hosszú), viszont rajta van mind az OCS, mind az AGA változat.

A játék egyébként a század eleji Európában játszódik, ahol mindenféle autót kell tervezni/gyártani/eladni, sőt egy jó kis 3D-s környezetben még tesztelni is lehet őket. Klassz animok, szép grafika, na meg egy 150 oldalas kézikönyv jár annak, aki MEGVESZI a CD-t.



WENDETTA

Vortex Design - mond ez a név valamit? Nem baj, ha semmit, a lényeg az, hogy a fiúk összehozták a külföldi lapok szerint eddigi legjobb shoot 'em up-ot Amigára.

Azt nem tudom, hogy a legjobb-e, de az biztos, hogy a maga 35 megájával az egyik leghosszabb játék, ami valaha is elkészült erre a gépre. A játékban felváltva jönnek a Project X-szerű 2D-s és a Microcosm-os (?) 3D-s pályák.



Hmmmm nem vagyok egy nagy gamer, szóval beismerem, hogy még a harmadik pályáig sem jutottam el, de az biztos, hogy az első 2D-s pálya nagyon tetszett. A 3D-s pályákról meg azt gondolom, hogy szépek ugyan, de játszani nem nagyon lehet rajtuk.

Az ember ész nélkül tekeri a joystickot, aztán imádkozik, hogy az űrben forgó koponyák és balták (!) ne darálják le a tíz másodperc alatt...

Mindegy, ettől függetlenül az utóbbi idők egyik legklasszabb akciójátékáról van szó.

Grolier Electronic Encyklopedia

CD rovat

Ezzel a CD-vel aztán lehet villogni a PC-s haverok előtt... Nemcsak azért, mert már 1991-ben az év CD ROM terméke volt (akkoriban tért át a pc-sek többsége a sárga-fekete képernyőről a 16 színűre), hanem mert eszméletlenül sok információ lett belezsúfolva. Mai szemmel nem igazán "multimédiás", bár több, mint kétezer fotó és illusztráció, sőt többszáz hang, híres beszéd stb. van benne.

Ezzel szemben a végtelenségig rendszerbarát, fut az ÖSSZE Amigán, a cikkeket ki lehet nyomtatni/lemezre menteni, vezérelhető joystickkal, egerrel, billentyűzetről, mi kell még?

Kell még például egy nagyon jó keresőprogram, ahol egyszerre több feltétel alapján is kereshetünk, akár mondjuk az AltaVistán a Neten. (Gyengébbek kedvéért: Martin & King keresésénél a gép megtalálja Martin Luther King jr.-t, viszont nem zaklat mondjuk Michael Jacksonnal, aki állítólag a King of pop :)

Ez az enciklopédia elkerülte azt a tipikus amerikai hibát, miszerint a világ=USA, a történelem pedig áll a római császárokból, nameg az amerikai polgárháborúból, a többi teljesen lényegtelen. Itt többszáz(!) címszó alatt foglalkoznak Magyarországgal, és igen nehéz zavarba hozni a programot híres magyar személyiségekkel, szinte mindenkit ismer.

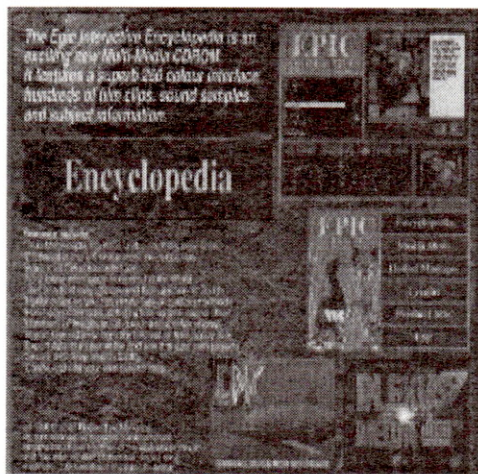
Van még egy jó kis tutorial, aztán lehet külön a képeket nézegetni, témakörök alapján keresni, de ami a legjobban tetszett, hogy az egész lexikon olyan, mint egy nagy thesaurus.

Bocs, erre nem ismerek magyar szót. Kb. arról van szó, hogy beírod modjuk azt, hogy "Napóleon". Erre a gép talál 324 olyan cikket, amihez Napóleonnak köze van. Ezeket súlyozás alapján írja ki a gép, vagyis először azokat a cikkeket sorolja fel, amelyek közvetlenül róla szólnak, a sor végén pedig azokat, amikhez egyre kevesebb köze van, pl. a Nápolyi Királyságot.



Hmm ez így nagyon száraznak tűnhet, de gondolj csak arra, hogy egy hagyományos lexikonban valószínűleg felülnéd a Napóleon címszót, esetleg Franciaországot, de a könyvben lehet, hogy van még kétszáz olyan hely, ahol vannak róla infok, csak nem tudod, hol. Egy téma olvasása közben szinte bármelyik szóra rákattinthatasz, a gép rögtön megkeresi az ezzel kapcsolatos címszavakat. Így juthatsz el mondjuk Magyarországtól a Dunához, onnét a halakhoz, aztán a Csendes-óceánhoz, onnét Japánhoz, az iparosodáshoz, a gőzgéphez, Newtonhoz, az almához - szóval észre sem veszed, hogy már fél órája az enciklopédiában mászkálsz, és rég elfelejtetted, mit is akartál az elején. Egyszóval itt minden mindennel összefügg, ráadásul a kapcsolat fottosságát is meghatározták.

Ha egy kicsit is beszélsz angolul, és van némi zsebpénzed, mindenképp érdemes próbálkozni ezzel a CD-vel, ezt nem lesz könnyű egy-két nap alatt megenni...



EPIC Interaktive encyklopedia

Az előbbivel ellentétben ez egy vadonatúj próbálkozás. AGA és ECS gépeken is fut, de az ECS változat erősen lebutított, a szerzők szerint a sorozat (mert egy sorozat első darabjáról van szó) további részeibe már be sem építik az ECS támogatást. Aránylag kevés címszó van a CD-n, viszont az Internetről folyamatosan letölthető az újabb cikkeket, sőt a mellékeltek egy programot, aminek segítségével magad is gyárthatsz újabb témákat. Ha nincs Net hozzáférése, a cég küld lemezen bővítéseket. Nekem pl. a regisztrációs kártya visszaküldése után két héttel küldték az 1.1-es upgrade-et, ami már a grafikus kártyákat és a multisync módokat is támogatja, és vagy 4.000 új entry-t a lexikonba. A témakörökben való keresést itt HOTLIST-ekkel oldották meg, a hotlist managerben választhatsz előre definiált témaköröket, vagy magad is kreálhatsz tetszőleges szempontok alapján csoportosított hotlisteket.

Nagyon sok témához tartozik kép, hang, sőt rövid filmbemutató, sajnos csak 256 szürke árnyalatban. (Nem, a hangok nem 256 színűek!) Van még egy érdekes rész, ahol mindenféle témában találsz színes képeket, amiken bárhová kattintasz, mindig történik valami - egy rövid anim, vagy sample formájában. Ez a rész össze van kötve a lexikkal, szóval gyerekeknek tök jó tanulási lehetőség. A Media Show szintén egy-egy témakörrel mond pár keresetlen mondatot némi képanyaggal fűszerezve. Van még a CD-n néhány demo, és ígéret arra, hogy a továbbiakban egyre több témában adják ki az Epic enciklopédiákat. (madarak, számítógépek, technológia, sci-fi stb)

Nagyon szimpatikus ez a próbálkozás, ha egy-két apróságon javítanak, nagyon jó kis sorozat válhat belőle.

AMIGA DEVELOPER CD

A borítón azt a szerény szöveget olvashatjuk, hogy "ez a CD mindent tartalmaz, ami a programfejlesztéshez szükséges". Ez annyiban igaz, hogy ha van hozzá egy C kompilér vagy assemblered, akkor tényleg minden készen áll a nagy műhöz - persze az sem baj, ha tudsz programozni...



A lemezen található a "Native Developer Kit" 3.1-es változata, az eredetileg 5 lemezes CD 32 Developer Package, aztán a BuildCD, amivel a Master CD-ket lehet előállítani, és még egy rakás hasznos util. (Envoy dev.kit, lnet 225, Midi, Sana Dev.kit, Enforcer, Kiskometer, az Installer 43.1, IFF package stb.) Van még a lemezen rendszerdokumentáció, a 3.0 és 3.1-es oprendszer alapos leírása, különböző tesztprogramok, datatype dokumentációk, hardverinfók, sőt szabvány hibaüzenetek négy nyelven, szóval nem kell majd gondolkodni, hogy az "Általános védelmi hiba"-ra 'mégse', vagy 'mégsem' a helyes válasz... Ablax rulez!

Ezenkívül van még egy rakás info a C nyelv programozásának 12 alaptörvényétől kezdve az összes Amiga mail-en át (ezek a Commodore hírlevelei voltak a fejlesztők számára) a rendszerbarát kódolásig MINDENRŐL, ami a programozással kapcsolatos. Külön C és asmebler tutorialok, no meg kismillió példaprogram is van a lemezen.

Az Aminet CD-nél bevált módszerrel itt is az amigaguide segítségével turkálhatunk a lemez tartalmában, megnézhetjük a demo animokat/képeket, elolvashatjuk a szövegfile-okat.

A CD-t rendszeresen aktualizálják, tehát a fejlesztői csomagokból és a többi anyagból is mindig a legújabb változatot találod.

A Developer CD jelenleg az 1.1-es változatnál jár, de a kiadó ígérete szerint az anyagot rendszeresen frissítik, a következő változatban például benne lesz az Amiga ROM Kernel Manual is.

A CD egy átlagfelhasználó számára nem igazán használható, aki azonban komolyan foglalkozik programozással, annak kötelező darab, már csak az alacsony ára miatt is.

Remélem, senki nem haragszik meg rám, de szerintem az Amigák a számítástechnika egyre kevesebb területen tartják meg előnyüket, sőt a lépést az örült iramban előre vágató konkurenciával. Ezen persze nem kell megütközni, hiszen kedvenc gépünkönél öt éve nem történt említésre méltó fejlesztés, márpedig mindenki tudja, hogy ez idő alatt még a PC-k is már-már használható - és olcsó - géppé váltak.

Igaz ugyan, hogy pl. a nemrég megjelent Scala PC-s változata pentiummal és min. 16 mega rammal tudja ugyanazt, amit az Amigás változat egy 3 megás 1200-sel, de sajnos az utóbbi gép a drágább... No mind1, a grafikus alkalmazásoknál - itt elsősorban a videografikára gondolok - szerencsére vitathatatlanul ott vagyunk az élvonalban, ezért most néhány olyan CD-t mutatok be, amik a grafikára vannak kihegyezve.

GIGA GRAPHIC

Több, mint 10.000 IFF formátumú kép 4 darab CD-n. Ezekről a cédékről nem lehet túl sok mindent elmondani, legfeljebb azt, hogy a képek nem témára bontva, hanem ABC sorrendben vannak a lemezeken. Természetesen az összes kép katalogizálva van 16 és HAM8-as formátumban. (Csak a katalógusok kitesznek vagy hetven megát!)

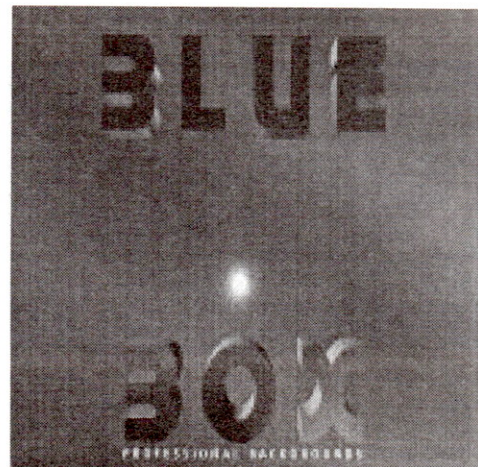
A képek többsége 640x512x256 és 800x600x256 formátumú, illetve van néhány száz 24 bites kép is.

(Érdekes, hogy a múltkor én is megszámláltam néhány "24" bites képen a színeket, és kiderült, hogy egy-két ezernél szinte sohasincs több bennük, szóval a HAM8-as képek ezért is néznek olyan jól ki...)

A lemezen minden elképzelhető témáról vannak fotók, rajzok, és kis angol tudással elég könnyű megtalálni bármilyen dolgot.

BLUE BOX

A BLUE BOX az eddigi legprofibb háttérképek tartalmazó dupla CD, amit valaha is láttam. Nem szeretnék nagy szavakat használni, de a 886 darab 24 bites háttér közül gyakorlatilag bármelyiket gondolkodás nélkül fel tudtam használni a Scalahoz a helyi tévé képűségében. A képek témája általában semleges, eltekintve



néhány tucat tájképtől. Igaz, némelyikről üvölt, hogy a Wavemakerrel (meg persze a Lightwave-vel) csinálták, és jól tudom, hogy egy részüket egy tapasztalt user fél óra alatt összedobhatná, de kinek van ennyi ideje és ötlete? A CD egyetlen kis hibája, hogy a háttérképek JPEG és BMP formátumban vannak.

ANIMATIC

Ez már egy hibrid CD, vagyis a hatszáz megányi animáció között van egy rakás IFF anim, de többségük FLI formátumú. Ez persze semmi gondot nem jelent, ha valakinek még nincs FLI lejátszója, a CD-n talált egyet. A legtöbb anim rövid, sőt loopolható, szóval nemcsak egyszeri megnézésre jók, hanem mindenféle mm bemutatóra is lehet őket használni. Aki ismeri Eric Schwartz dílis animációit annak jó hír, hogy a mester csaknem összes műve rajta van a lemezen.

DO IT! Vol.1.

Na, ez egy tök jó CD. Ajánlom minden hozzám hasonló lelkes, de lusta felhasználónak, akinek van némi fogalma az Imagine-ről, a DPaint-ről vagy a MorphPlus-ről. Ez a lemez ugyanis a fent említett programokhoz tartalmaz egy rakás scene-t, beállítás,



példaprogramot.

Magyarul: van pl. egy tök látványos logo animáció a lemezen, amit imagine-ben készítették. Mellékeltek a scene-t is az összes objecttel, brush-sal stb. A te dolgod mindössze annyi, hogy a logo objectet lecseréled a sajátodra, és máris kész a hú, de profi anim. Akik látták már a Wavemakert, tudják, miről van szó. Ugyanígy a Dpaint-hez is van egy csomó brush-aním is, szóval az eljárás itt is ugyanaz.

Ok, elismerem, hogy a saját projektek sokkal coolabbak, sőt egy profinak nem illik ilyen tollakkal ékeskedni, de hát ez a CD nem is nekik készült. A DO IT vol.2. ugyanezen az elven épül fel, csak lightwave scene-k vannak rajta, és kb. háromszor annyiba kerül.

NORDPOOL

Scala fanok figyelem! Ez a CD elsősorban nektek készült. Egy csomó arexx script (például az nagyon tetszett, amellyel az interaktív script futása közben bevitt adatokat kimenthették a vincseszterre), button, anim, mpeg hegyek, hátterek, szimbólumok, példascriptek vannak a lemezen. Ezenkívül jó pénzkereseti lehetőség is: van ugyanis a lemezen több, mint száz nagyfelbontású háttér. Ezeket bárkinek megmutatva lehet fogadásokat kötni, hogy hány színből állnak. Kár, hogy az újságban nem fog látszani, de ezek a tök fotóhű hátterek összesen 8(!) színűek, úgyhogy ECS Amigákkal is kiváló látványt nyújtanak. Van még a lemezen kb. 400 megányi gyönyörű fotó 24 bites iff formátumban.



IMAGINE PD 3D

A nevéből is kitalálható, hogy ez a CD imagine objecteket és textúrákat tartalmaz.

Több ezer object témakörökre bontva: külön könyvtárakban állatok, repülő, bútorok, hajók, telefonok, járművek és még minden elképzelhető tárgy, amit az imagine user-ek évek alatt összehoztak.



Ezek az objectek ugyanis az internetről lettek összekanalazva, ami a lemez értékéből persze semmit sem von le, hiszen senki sem áll neki többszáz megát letölteni, ráadásul különböző helyekről. Van még a lemezen 950 darab 24 bites textúra is.

LIGHT ROM GOLD

Az előző CD Lightwave-es párja. Biztosan hallottatok már a nagyszerű LightRom sorozatról. A LightRom



Gold az eddig megjelent 3 LightRom legjobb anyagainak válogatása.

Több, mint 6.000 lightwave object és scene file vár minden LW tulajdonosra. Nagy előny, hogy az összes objectet lerenderelték és katalogizálták, így nem kell őket egyenként betölteni, hogy meglásd, mit is kaptál a pénzéért.

ADULTS ONLY!!!

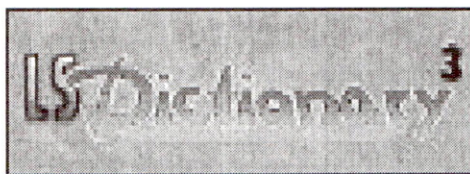
Most néhány olyan CD-ről írnék, amik természetesen senkit sem érdekelnek... :)

Mostanában egyre-másra tűnedeznek fel az olyan erotikus (egy fenét erotikus, tiszta pornó az egész, de hát ezt nem lehet csak úgy leírni egy újságban) CD-k, amikre nem szégyelltek ráírni, hogy Amigán is használható... Ezek általában képgyűjtemények, úgyhogy nem okozhat gondot a GIF vagy BMP képek közötti browsekodás. Sokkal érdekesebb azonban az a néhány CD, ami az interaktív művi kategóriába tartozik. Itt van pl. a Space Sireens sorozat, ami annyiban különbözik egy mezei p...kazettától, hogy itt meg kell szenvedni azért, hogy az ember végignézhesse az akciót. Elég egy rossz, türelmetlen mozdulat, és álmunk hölgye egyből a gamé elejére küld minket. Mondanom sem kell, hogy ezek a CD-k quicktime movie-kat tartalmaznak, külön keretprogrammal windows és mac számára, szóval csakis Shapeshifteren keresztül használhatók.

Egyébként elég sok ilyen QT-os CD van, ami lazán elfut SS alatt (vannak pl. régi némafilmek, amik NAGYON jól mutatnak akár 16 szürkeárnyalatban is), úgyhogy érdemes körülnézni egy-két pc-s boltban.

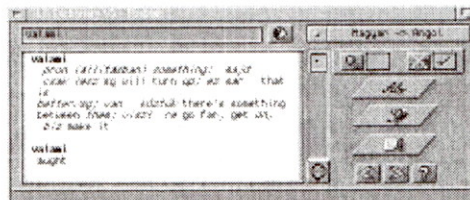
(Na meg felhívni a 06-20-446-727-es telefonszámot ;)

Horváth Péter (PC Pince)



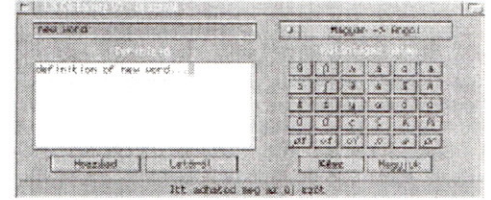
Az LSDictionary v3 jelenleg a legnagyobb szótárprogram Amigára. Több mint 50 szótárt tartalmaz, esetenként 100.000 szócikknel is nagyobb adatbázissal. A szótárak között található olyan extra is, mint például az Urdu-Angol, vagy a Szuahéli-Angol.

A legnagyobb adatbázisok természetesen a legnépszerűbb nyelvekhez tartoznak, ilyenek például az angol, német, spanyol, vagy francia. (a magyar felhasználók sem panaszkodhatnak, mivel igen nagy



méretű Angol-Magyar, Magyar-Angol adatbázis is található a CD-n.)

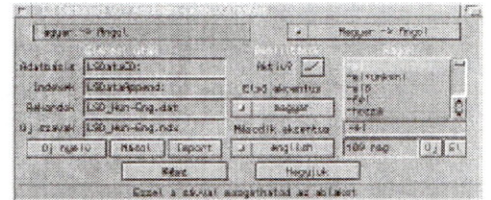
Minden szótár szabadon bővíthető, sőt akár egy új is létrehozható nagyon egyszerűen. Az egyes szótárak állapotát ki/be lehet kapcsolni, így a program csak a számunkra fontos adatbázisokat jeleníti meg. Lehetőség van egy külső adatbázis file-ból, ami a lehető leggyorsabb adatbázis bővítési mód. Érdekes tulajdonság (sajnos AMIGA-n nem sok program használja), hogy a program minden beállítást megjegyez, és a következő indításkor az ablakok ugyanott lesznek, az előzőleg keresett



szavak visszanezhetők, stb. Egy szó megkeresése nagyon rövid időt vesz igénybe, ami azt jelenti, hogy maximum 1 másodperc. Ezt le lehet mérni egy szöveg-file lefordításakor, ami egy 4x-es CD-ROM használatával kb 120-150 szó/perc sebességgel történik. Ez ugyebár legalább 2 szó 1 másodperc alatt.

A szövegfile fordítás ugyan elég sok időt vesz igénybe, de segítségével még az is el tud olvasni egy idegennyelvű dokumentációt, aki egy kukkot sem tud azon a nyelven, és nem kell állandóan beírogatni, és kikeresgetni a szavakat a szótárból.

A program legérdekesebb, és legértékesebb tulajdonsága a STRIP rendszer. Tudtommal, ezt ilyen nyitott formában még egy program sem használja az egész világon. A rendszer segítségével megkereshető egy (ragozott) szó szótöve, és így sokkal nagyobb az esély, hogy a program megtalálja az adatbázisában.



Például: 'elmegyek' + STRIP '-el+ek' = 'megy'

A program használatához nincs szükség winchesterre, akár egy AMIGA 500-ason is elindul, persze csak ha a gép rendelkezik CD-ROM drive-val. Ebben az esetben azonban szükség van egy indító lemezre is.

A minimális konfiguráció: Kickstart v3.0
1MByte memória (512kByte üres)
CD-ROM floppy-drive

A program használatához emellett szükség van a Nico François, illetve Magnus Holmgren által készített reqtools.library V38-as változatára is.

Az LSDictionary 3 tulajdonságai:

- Több mint 50 szótár, több mint 100.000 szóval.
- 100%-osan rendszerbarát felhasználói felület, amely 8 színű MagicWb palettával nagyon szépnek mondható.
- Normál és bővített szó keresés
- Szabadon definiálható STRIP rendszer. Ezzel a megoldással akár 50-80%-os találati arány növekedést érhetünk el. (szótókeresés)

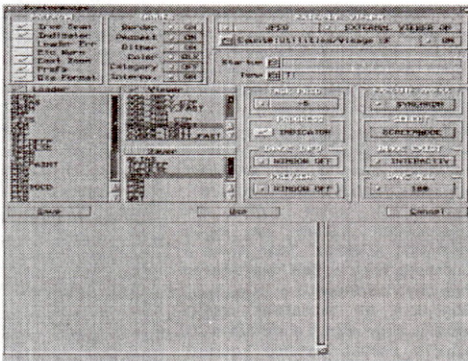
- Szabadon bővíthető, és létrehozható adatbázisok. Az adatbázisok két fő részről állnak; a csak olvasható (ez a CD-n helyezkedik el), és egy írható-olvasható, amiben az újonnan hozzáadott szavak lesznek elhelyezve. Minden egyes adatbázis ki/be kapcsolható, így a módváltás gombban csak az általunk használt szótárak fognak látszani (kivéve az

ART STUDIO v2.0

Hello Fiug !!!!!

Ismételten elérkezett az idő, hogy nekilássunk egy kis képbuzerálásnak. A megszokottal eltérően most nem az Image Fx-el fogunk foglalkozni, hanem egy új proggy tesztelését tűztük ki magunk elé. A program nem más, mint az **ART-STUDIO V2.0**.

Akinek nem mond semmit ez a név, annak elárulom hogy egy képkatalogizáló proggy-rol van szó. Azonban az egyszerű katalogizálláson kívül, kellemes meglepetéseket tud okozni a kicsike. A programozók gondoltak sok mindenre, és úgy gondolták hogy megpróbálnak kitörni a már megszokott alapokból, és különböző képbuzeráló funkciókat is építettek be. Ja hogy kik csinálták??? Hát a **MOTION STUDIO** nevű cég. Mi?? Hogy nem sokat mond a nevük ??? Nem baj!!! Nem mindig csak a névre kell hagyatkozni. Akkor lássunk is neki.

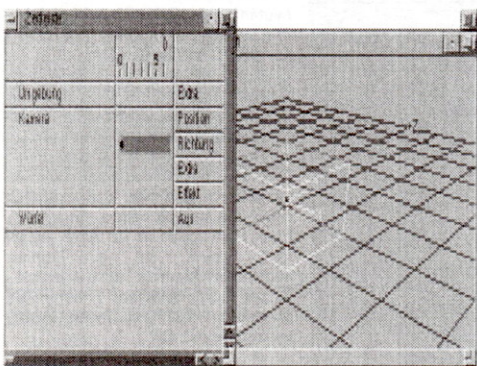


Miután betöltöttük a kívánt képeket, alakítsuk ki a nekünk megfelelő kinézetet. Sokan azonban abba a hibába esnek, hogy kicsi stamp méretet választanak, hogy minél több kép kiférjen egy oldalra. Rájuk is gondoltak a készítő és a **Window** menü **ControlWindow** pontjára klikkelve egy gadgetet kapunk, amin bal oldalt 4 az image-el kapcsolatos kapcsolólátalható.

Ezek a következők: **info, view, zoom, mark**. Itt a zoom kapcsolót aktivizálva az állatunk kiválasztott kép kétszeresére kinagyított mása látható, ami az előbb említett gondokra kínál megoldást. A felül látható gadgetekkel mászkálhatunk a képek, vagy akár az oldalak között is...



A proggy 27 féle tölthető 10 féle mentő modul is ismer, és lehetőség van grafikus kártyánk kihasználására, amikor képeket szeretnénk nézni.....



Ha ezzel is megvolnánk akkor számoltsuk ki az animációt és nézzük is meg. Ha mindent jól csináltunk akkor a kiszámolt animáció a következőképpen fog lezajlani:

Az első részben nem látunk semmit.

Az animáció második részében az először kiválasztott tárgyunk van a kamera nézőpontjának a közepében.

Az animáció harmadik részében a kamera érdeklődési köre a másodsorra kiválasztott tárgyunkra terelődik és azon is marad az animáció befejeztéig.

A következő választási lehetőségünk a „**Kamera/Richtung**”-ban a: **Zeitpunkt (Időpont)**

A szokásos eljárással hozunk létre egy tárgyat és válasszuk ki az animációs időből egy részt és ha mindent jól csináltunk akkor egy újabb ablakot rak ki a program a következő felirattal:

Zeitpunkt-Key (!?)

Zeit (Idő)

Az animációs fázis kezdetének az idejét jelzi.

X, Y, Z. a kamera helyzetét jelzi az X-, Y-, Z-tengelyeken. Ezeket az értékeket egyenlőre hagyjuk békén, majd „OK”.

Az előbb ismertetett menüt kapjuk meg, de most az animáció utolsó kockáját tudjuk molesztálni. A tengelyek értéket írjuk át 100-ra, 250-re és -100-ra, majd „OK”.

Ha ezzel megvolnánk számoltsuk ki az animációt és nézzük meg, hogy mit hoztunk össze.

Ha mindent jól csináltunk akkor az animációban a kamera átsiklik a tárgyunk felett.

Woo! Ezzel ki is végeztük a „**Richtung**” animációs pontot.

A következő animációs választási lehetőségünk az:

Extra

Hozzunk létre egy új színpadot egy tárggyal. A szokásos eljárással (egy balegyenes az animáció elejére és meg egy az animáció végére) jelöljük az „**Extra**” mezőben az anim elejét és végét. Tevékenységünk a program egy menüponttal honorálja. A menüpont felépítése:

Kamera-Key (Ugh!)

Zeit (Hm!) Az animációs fázis kezdetét jelöli.

Brennweite (Gyújtótávolság) A kamera gyújtótávolságát jelzi. Az itt található értéket hagyjuk békén és „OK”.

A következő pillanatban az előző menüt kapjuk meg, azzal a különbséggel, hogy az animáció végén tudjuk megváltoztatni a kamera gyújtótávolságát. Tegyük is meg és a „**Brennweite**” mellett található értéket írjuk át a háromszorosára (150).

Ha ezzel megvoltunk számoltsuk ki az animunkat és nézzük meg.

Az animáció abból fog állni, hogy a kamera ránagyít a tárgyunkra. Azért ránagyít mivel a kamera nem mozdul el a helyéről, hanem a csak a gyújtótávolsága változik meg.

Eh! Ezzel le is tudtuk a „**Kamera/Extra**” animációs pontot. Szerencsére egyszerű volt.

Most az „**Effekt**” animációs pontot kellene ismertetnem de nem teszem mivel amikor ezt az animációt próbáltam nem jutottam vele semmire.

De azért nem kell eret vágni mivel a tárgyak animációs effektjei között is találunk egy „**Effekt**” pontot és az teljesen megegyezik ezzel a ponttal.

(folytatjuk...)

Raven

HIRDETÉS

A1200 toronyházban, 1G HD-vel, Stereo Multisync monitorral eladó!

Írányár 120.000 Ft

Érdeklődni lehet:

Lajkó Imre Tel: 57/448-144 (este)

Ugyanitt eladó még:

PowerMac alaplap + ppc 601 proci (66mhz) + ethernet + stereo hang + scsi + vga

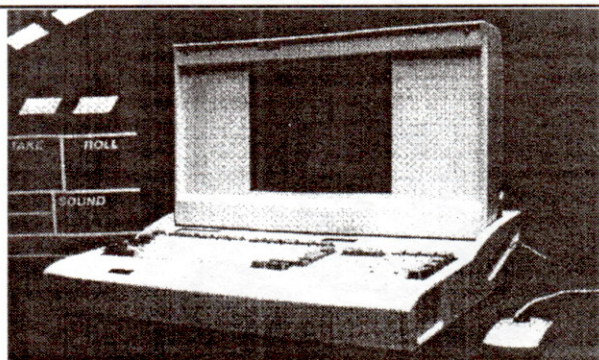
Az ára kb. 40000 ft.

PAWS

Itten figyelhető meg az új AMIGA laptop ami a hangzatos PAWS névre hallgat. (Portable AMIGA WorkStation)

A gépben egy 68060 figyel minket ezerrel, egy 10.4" Active Matrix LCD kijelzővel (PAL és NTSC LCD driver-ral).. stb.

Az áráról egyenlőre nincsen info, de az AMIGA klónok nem éppen az olcsóságukról híresek....



Dark
darkofcdi@hotmail.com

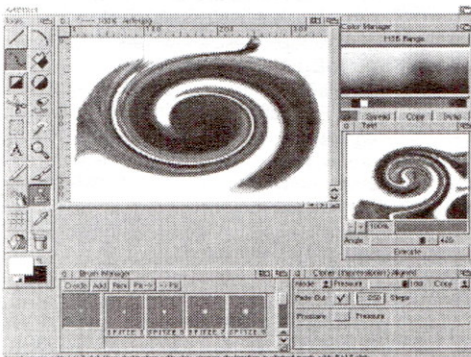
ARTEFFECT

PhotoShop AMIGÁRA?

Wowww! Lehalásztam az ArtEffect program demóját az Internetről, s meg kell mondanom, nem csalódtam az Amiga Magazinban olvasott hirdetés után.

Tényleg arról van szó, hogy a fejlesztők "lekoppintották" a Mac-es Photoshop-ot, s átirták Amigára. A demo láttán kicsit visszaszító volt, hogy minden próbálkozásom egy hatalmas és ronda DEMO firkálással kezdődött, de ez a végleges (jelenleg 1.1, de készül a 2.0-ás) verzióból már természetesen hiányzik.

Már a proggy indítása után is a kezdte a MAC-es PS-ot idézi, de igazából akkor fogsz kettő hátraugrani, mikor legördítet a menüket. Nem rossz. Plug-innel valósították meg a filtereket, így könnyedén (remélem) fejleszthető lesz mások számára is. Alapban kevés filtert adnak hozzá, mintegy 30 darabot, de a 2.0-áshoz már többet igények. Ismerős a Twirl, a Sharpen vagy a Relief?? Ok, lehet, hogy ezeket az ImageFx is tudja, de nem így. Egy adott kép esetében egyszerre ugyan csak egy műveletet hajthatunk végre, de mellette nyitva lehet egy másik effect ablaka is, sőt akár az összesé. Ha végrehajtuk az egyik Plug-innel egy effectet, akkor a másik ablak preview-ja azonnal frissítődik és ott folytathatjuk a matatót. (Ilyen még a Photoshopban sincs!



Képzeld el, hogy egyszerre van egy Twirl-öd, meg egy Bump-od, elsőször az egyiket majd a másikat alkalmazod, majd ezt megint ismételve és nem kell állandóan a menübe rohangálnod, vagy a hot-key-eket jegyezgetned.)

A színkiválasztás is hasonló a PS-éhoz, van RGB, HSB, CMYK keverő és egy Colormixer nevű újítás (bár ez az ADPro-ban is volt). Négy színt (a színkeverő ablakban) kiválasztva keveri ki a színeket. Egész kellemes megoldás.

Egy másik jó megoldás, hogy az adott képről több nézetünk lehet egyszerre (pl. más-más zoom factorral). Természetesen a változtatások hatására mindegyik frissítődik.

A Brush Creator is nagyon jól használható egyedül brush-ok kialakítására. Megjegyzem ilyen sincs a Photoshop-ban.

Aki ismer, az tudja rólam, hogy nem vagyok egy ImageFX hívő. (Inkább az ADPro, izé... inkább a Photoshop :)) Az IFX-et lassúnak tartom (egyedül a JPEG-et tölti/menti gyorsan, bár itt is köztöködnék, mert az IFX filehossza rövidebbet, de csúnyábbat ment, mint az ADPro! - egy fenét ezt sem lehet általánosítani (mármost a hosszúságot), most mértem le... Hii Hanzil :)), szerintem baromira sokat tölköz az effectek végrehajtásával.

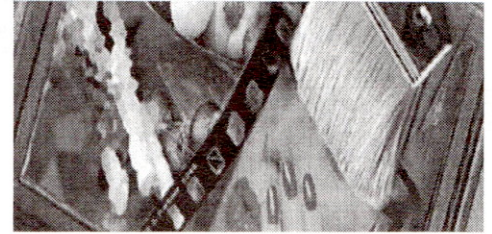
Pl.: Egy Spherizét a Shape-n a Photoshop másfélszer gyorsabban megcsinálta (s kb. kétszer olyan szép lett), mint az IFX Amigán.

Ez a sebességbeli probléma nem mondható el az ArtEffect-ről.

Jelenlegi verzió hátránya, hogy nem tudja a Layerézést, valamint vannak még fejlesztés alatt álló dolgok (különböző Tool-ok setting ablakai). Hátrányoknál kell még megemlíteni azt, hogy egy ilyen programmal minimum 640x512-es felbontásban és 256 színnel (ha nem több és nem nagyobb...) lehet normálisan dolgozni. Ugye nem kell mondanom, hogy így már a képernyőkezelés nem olyan gyors, ugyan ez nem a program hibája, hanem a gépé... de azért bírható! CyberGraphx rulez! :)

Összességében egy kellemes programról van szó, mely egy hatalmas úrt fog betölteni az Amigás képfeldolgozásban. Van jövője még olyan programok, mint az ADPro és az ImageFX mellett is. Sőt!

Flex/Frame18



(Akit több info érdekel az a HAAGE & PARTNER Computer GmbH internet oldalán talál:

http://ourworld.compuserve.com/homepages/Haage_Partner)

MAGYARORSZÁGI AMIGÁS BBS-ek

1997. január-február

No hát fogyogatunk, fogyogatunk... úgy látszik, hogy mapaság nem rentábilis Magyarországon board-ot üzemeltetni... :)

Ugyanis a Nyiregyházi boardok mind (!) bezártak. Persze önhibájukon kívül. Szegény Fate-nak a matáv "lefelezte" a vonalát, így 900 CPS körül lehetne csak véle modemezni, ami nem valami rulez! (reméjlül nemsokára normalizálódik a helyzet és újra kinyit a BBS - Már kinyitott!!!) Goának is volt egy kis problémája (non-public), de nagyon úgy fest, hogy február elejétől ismét ONLINE lesz a Cave BBS. ADT szokása szerint egy kicsit elveszett, úgyhogy ideiglenesen a Graveyard is OFFLINE!

Ellenben új board nyitotta meg kapuit Budapesten köszönhető mindez a Doze-osoknak. (wow!) Kettő minusz, egy plusz... hát nem a legjobb arány...

Még valami... nagyon szépen megkérek mindenkit, hogy a boardkat a megadott nyitvatartási időn kívül ne hívjátok (modemmel), mert ennek minden esetben fuckolás lesz a vége... Aki rendszeresen modemezlik (vagy azt hiszi magáról, hogy rendszeresen modemezlik) az figyeljen oda az olyan hirdetésekre, hogy xy BBS ettől-eddig OFFLINE!, mert olyankor a fent leírtak érvényesek. (megafuckz!)

Végül, de nem utolsósorban egy kérés: Ha valamit feltöltesz egy board-ra, akkor figyelj arra, hogy egy board-on több conference szokott lenni, és a stuff-ot abba a conference-be töltsd fel, ahová kell. (Pl. egy C64 Stuffot ne a Mac Warez közelé) Ezt azért említem meg (SysOp-ok kérésére), mert az user-ek 95%-a a login utáni első conference-t használja UL céljára. és ez UNRULEZ!

Hát akkor továbbra is matáv suckz! & Have A Nice Connection!

Magic

BURNING LINE

Phone: 2282739
SysOp: Wintermute/CJ
Open: 00-24
Conferences:

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

CAVE

Phone: 06(42)313782
SysOp: Goa/Faculty
Open: 22-06
Conferences:

- Amiga Utils
- Amiga Comm
- GFX
- SFX
- pc utilz
- Mac Stuffz
- 3D
- Entertainment
- HBO Broadcast
- C64
- Adverts
- Mixed

CYBERSPACE

Phone : 3882677
SysOp : MB/Doze
Open : 22-06
Conferences:

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)365025
SysOp: Gizm0/Frame18
Open: 22-04
Conferences:

- Xtasi! (Private Area)
- Ami-Nation
- C64 Section
- Beat Box
- Macintosh
- Distro Site
- Coders Heaven
- Board Utils

NUMBER OF THE BEAST

Phone: 2914029
SysOp: Lord/Absolute!
Open: 00-24
Conferences:

- Amiga Warez
- BBS Doors
- Requests
- Cult!

FATAL CONNECTION - REOPENED!!!

Phone: 06(42)447-064
SysOp: Fate
Open: 22-06
Conferences:

- Hot AMIGA warez
- Old AMIGA warez
- Macintosh warez
- Idiot's bullshit machines
- Adult area
- V.I.P.

BLACK BOX BUDAPEST

Phone: 2120760
SysOp: ?
Open: 00-24
Files: Macintosh Warez!

Jelenleg OFFLINE, vagy valami ilyesmi:

LOCAL GRAVEYARD - ????????

Úgy tűnik, végleg bezárt:

MYTH - OFFLINE!

AD FLEXUM - OFFLINE!

SIMON SEZ - OFFLINE!

+\$B·\$H\$E\$F&E&E+II=NO CARRIER

Power rovat

Azt hiszem az, hogy az AMIGAonly egy 500 példányban elfogyó AMIGÁS lap Magyarországon, az nagyrészt a PoWeR-nek köszönhető. (máig is kapunk olyan levelet, ami úgy kezdődik: "A PoWeR x-ben olvastam rólatok...") Thx érte fiúk!

Magic

Nos, mivel is kezdjem mondókámat. Talán azzal, hogy Magic jóvoltából a többi magyar lemezújságó hasonlóan helyet kaptunk az AMIGAonly-ban.

Néhányan most biztos elcsodálkoznak és azt mondják: "Hát ezt az oldalt mér pont Power rovatnak keresztelték el?..."

Ezeknek az olvasóknak tartanék egy kis bemutatkozást.

A Power egy néha egész rendszeresen megjelenő, szabadon terjeszhető lemezújság, a cikk írásakor jelent meg a jubileumi szám, számszerint a tizedik, és a nyomda tempóját ismerve az AMIGAonly megjelenésekor már a tizenegyedik szám is küszöbön áll. Az újság témájában mindent felölel, ami földön él és Amigával rendelkező humanoidokat érdekelhet (UFO-któl még nem kaptunk levelet, bár a szerkesztők közül néhányan nagyon szeretnék...). Sokat foglalkozunk mindenki kedvenc Amigájával (játékleírások, újdonságok, felhasználói programok, hardware tesztek), emellett minden olyan dologgal, ami valakit is érdekelhet (film, irodalom, szerepjáték, stb...). Régióta tervezzük az újság AGA verzióját, erre sajnos még egy darabig várni kell, de addig is az 500-as verzió tartalmazni fog némi meglepetést a közeljövőben (ezeket nem szeretném most elmondani, legyenek igazi meglepetések). Megjelenésünk ezentúl havonta várható, Louise jóvoltából elég hamar felkerülünk a Boardokra és az Aminetre, de aki nem jut ezek közelébe, az egy felbélyegzett válaszborték és egy üres lemez ellenében megkaphatja tőlünk az újságot.

Levélcímünk:

1193 Budapest, Szigligeti u. 9. I emelet 1.

Mostani, az idő által kissé szűkösre szabott rovatunkban egy viszonylag régi, de alap 1200-ast használóknak nagyon hasznos kis képfeldolgozó programot ismertetünk. Jöjjön, aminek jönnie kell!

Chris/Power Team



Ennek a képkonvertáló programnak igazán csak azok tudnak örülni, akiknek csak 2 Mega RAM van a gépükben. Természetesen ezen a téren még mindig az ADPro és az Image-FX a király, de az Image Studio-nak sem kell szégyenkeznie.

Bár professzionális célokra nem nagyon használható, de az otthoni képkonvertálási gondjaidat könnyen megoldhatod vele.

Mindjárt induláskor három ablakot nyit. Az első az aktuális képet mutatja (preview), a második a képernyő koordinátáit, a harmadikon az aktuális kép paraméterei és a progress indicator kapott helyet.

A gördülőmenüben találod a program funkcióit amelyek az alábbiak:

PROJECT

Open - Kép megnyitása. A program alapban sok képfarmatúmot támogat, de használja a datatype-okat is.

Save - Mentés. A megjelenő ablakban beállítható a kép új neve és formátuma. Egyes formátumokon belül még különböző tulajdonságokat adhatsz meg az options melletti **CHOOSE** gombra kattintva (Pl.: a JPG-nél a képmínőség/tömörítési arány). Fontos! Ha a képet HAM8 vagy HAM6 formátumban akarod lementeni, azt itt kell beállítani!

Screen - A program képernyőjét és fontját állíthatod be. Érdemes nagyfelbontást és legalább 128 szintet használni, mert így a preview sokkal élvezhetőbb.

Prefs - Az Image Studio konfigurációs része. A legfontosabb a *Location of virtual memory files*. Itt adhatod meg, hogy a virtuális memóriát hol hozza létre a program. Alapban a T: van megadva, amit ugyebár a RAM-ba szoktunk assign-olni. Nem árt, ha az itt megadott meghajtó van legalább 3 Mega hely. Ezeket a file-okat egyébként a program kilépéskor letörli. A többi itt található opcióval helyhiány miatt nem foglalkozom. Meg amúgy is elég egyértelmű dolgok. Térjünk vissza a project menühöz.

Info - Információk a szabad memóriáról (CHIP, FAST, VMEM).

Iconfy/Quit - Az első lerakja ikonba a programot, a második a kilépés.

A következő menüpont az **EDIT**. Itt található meg a többi programban is fellelhető **Undo/Redo**.

A **Copy/Paste** funkcióval tudjuk a kijelölt részt kivágni illetve beilleszteni. A kijelölést a preview képen teheted meg a bal egérgomb folyamatos nyomvatartása mellett. Néha szükség van arra, hogy a kijelölés pixelre pontos legyen. Ekkor kell használni a **Region-coords** menüpontot, ahol a képernyőkoordináták begépelésével tudunk kijelölni egy négyzet alakú részt. Az utolsó pont az egész képet jelöli ki.

A következő a **VIEW** menü. A **Full Image** újrarájzolja a preview ablakot. A **Zoom In/Zoom Out** a kép ránagyítására, illetve kicsinyítésére szolgál. Természetesen előbb ki kell jelölni a képnek azon részét amit ki szeretnénk nagyítani. A **View**-val az utolsó lementett állapotot nézhetjük meg a prefs-ben beállított külső képnézetével, amit a **View Screenmode**-nál beállított felbontásban jelenít meg.

A **PROCESS** menüben a konvertálással kapcsolatos funkciók kaptak helyet.

Legelső pontja a **Crop**, amivel a kijelölt területre redukálhatjuk a képet. A **Scale** a képernyő kicsinyítésére, illetve nagyítására szolgál. Az új méretet pixelben és százalékban is megadhatjuk. Két módban működik. A minőség szempontjából a **ColourAverage** a nyerő, viszont ezt a módot csak 24Bit-es képeken használhatjuk.

A **Colours**-nál a kép színnyelviségét konvertálhatjuk. A **16 million colours** gombbal a kép átkonvertálható 24bit-esre. Erre azért van szükség, mert az Image Studio egyes effektjei plusz színeket adnak a képhez. A konvertált kép minőségén a **Dither** beállításával javíthatunk. A hétféleféle típus közül személy szerint a **Floyd-Steinberg** módot találok a legjobbnak, de mindenki nyugodtan próbálja ki a többit is.

A színeken ezen kívül még a **Paletta** menüpontnál változtathatunk. Itt lehetőség nyílik a színek átkerterésére, áthelyezésére, a kép palettájának lementésére vagy akár a kép egy másik palettára való konvertálására.

Az utolsó menüpont (**TOOLS**) az Image Studio effektjeit tartalmazza. Ezek az effekték szinte minden valamirevaló

képkonvertáló programban megtalálhatóak, ezért bővebben nem foglalkozok velük.

A legtöbb effekt - mint már említettem - plusz színeket ad a képhez, ezért csak 24Bit-es képeken működik. Az effekteteket a kép egészen vagy kijelölés esetén a kép egyes részein is használhatjuk.

Végeredményként az ImageStudio elég jó kis konvertáló/effektező program, mindaddig, amíg csak alapgéppel rendelkezik a tisztelt user.

Bátran ajánlom mindenkinek, mert szép dolgokat lehet vele összehozni.

A végére még egy jó tanács. Ha alapgépen használod a programot, akkor **Boot With No Startup**-ból indítsd, mert a virtuális memória kezelése kicsit bugos (GURU). (Szerintem senki sem szereti, ha a winyója túl sűrűn validál...) Ennyi fért a mostani PoWeR rovatba. A következő számg mindenkinél jó konvertálást kíván:

JaGu és a PoWeR TeAm

A PoWeR #10. tartalmából:

NEWS

- A/BOX, a szilíciumba öntött álom
- AMIGÁS papír és lemezújságok
- Magyar fejlesztésű software-k

JOYSTICK USERS

- Scions
- Total Football
- Wendetta 2175
- Breed 96
- Evils Doom
- Testament
- Trapped June
- Capital Punishment
- Fighting Spirit

MOUSE KILLERS

- Art Effect
- Opus 5.5 Developer Kit
- Lightwave Help
- PCX - az új PC emulátor
- Egy kis programozás
- DPaint 5.0 leírás / 2. rész
- Scala
- PoWeR szótár

HARDWARE

- Kétképsos Joystick
- QuickCom update
- A CD halálra van ítéelve?

SCENE LIFE

KÉPEK

COCTAIL

IRODALOM, ZENE, FILM, SZEREPJÁTÉK
AMIRE NINCS MAGYARÁZAT (stb.)

A PoWeR POSTACÍME:

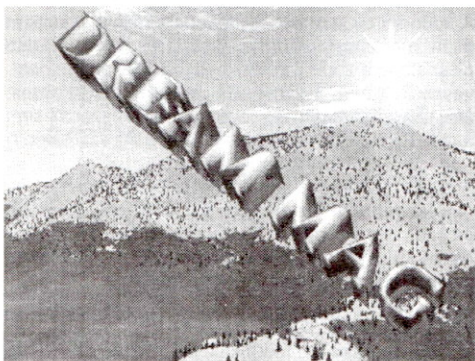
1193 Budapest, Szigligeti u. 9. I emelet 1.



MAGYAR AMIGÁS LEMEZÚJSÁGOK

Hát itt tartunk. (végre!) Mint már említettem az újság elején, várjuk minden magyar AMIGÁS diskmag - személyes - jelentkezését... Az újságban biztosan helyet fognak kapni (véleményeikkel, cikkeikkel stb.). Chris (of PoWeR Team) erre megjegyezte egy ízben, hogy ha lesz elég DiskMag, nekünk már nem is kell cikket írni, csak betördelni az újságok által küldött anyagot... (hi-hi) No de inkább nézzük az utóbbi idők "termését":

Magic



THE DREAM CONTINUE...

...újabb év - újabb Dream Mag... Az AMIGAonly 5-ben már olvashattatok egy kis beharangozót a lemezújságunkról, s eme cikk hatására aztán szép lassan nemcsak a hópelyhek, de a levelek is elkezdtek szállingózni hozzánk, amelyekben néha a küldött lemezen még cikkekre, grafikákra, vagy éppenséggel muzsikákra is bukkanhattunk. Ezért most e lap hasábjain keresztül is szeretnénk megköszönni eme emberek segítségét, nem feledve azokat sem, akik "csak" érdeklődtek a Dream Mag iránt.

A sok-sok biztatásnak köszönhetően (ami néha hihetetlen erővel bír!) mára elmondhatjuk, hogy hamarosan itt a Dream Mag 2! A határidő, amit előreláthatólag be is tudunk tartani: január vége. Tehát, mire e sorokat olvassátok, már minden bizonnyal elkészültünk vele, úgyhogy lehet egyből izittani - s küldeni is - azt az egy szem lemezt!

Többen kérdezték tőlünk: "mennyibe kerül a Dream Mag?" Nem győzzük eleget hangsúlyozni, hogy az újság INGYENES, tehát nem kell milliós OTP-hitelekbe ölnöd magad - egyszerűen küldesz egy jó lemezt + egy 27 Ft-os bélyeggel felvértezett válaszbörítéket, és napokon (vagy heteken... - Evil) belül máris örülhetsz az újságnak! A félszemű kalózokat pedig felejtétek végre már el!

E kis bevezető után akkor pár szót magáról a Dream Mag-ról. Néhány visszajelzést kaptunk már az első számról. Sokaknak nem tetszett az oltári lassú lapozás (meg tudom érteni... Bár ez egy 030-as turbóval már nem olyan feltűnő :-)) - Evil), meg sok egyéb dolog (Hi, Vlr/NewWave + PoWeR Team!).

Nos, eme programozásbeli hibákat igyekeztünk kijavítani, s nagyrészüket sikerült is! Ezáltal NAGYON GYORS lett a lapozás, meg beletettünk néhány extra dolgot is, de ezeket most nem áruljuk el - hadd legyen meglepetés :-)).

Sokan érdeklődtek az AGÁS változat után is. Sajnos, Zénó - aki ezt a verziót írta - időközben átpártolt egy vacak pentiumra, s most azon villog, úgyhogy AGÁS szám - reményeinkkel ellentétben - egyelőre nem lesz... Mindenkitől ezúton kérünk elnézést emiatt, ám ezennel ünnepélyesen megígérjük: ha török, ha szakad, akár Zénó nélkül is befejezzük majd azt a félkész kódot (talán a 21. századra el is készülünk vele... :-)) - Evil!

Most pedig néhány sor a második Dream Mag tartalmáról:

- folytatjuk megkezdett rovatainkat, így továbbra is lesznek benne játékleírások, és felhasználói stuffokról szóló ismertetőket egyaránt
- szólnak az AMIGAn oly elterjedt emulátorokról, sőt, egy cikk keretén belül még a pc-s AMIGA emulátorról is írogatunk majd...
- ismét lesz vitaforum a gémerekről, amihez nyugodtan hozzá lehet szólni Nektek is!
- a winchester-tulajoknak nyitunk egy új rovatot, melyben hasznos tanácsokat adunk mind a kezdőknek, mind pedig a haladóknak vinyójuk jobb kihasználása érdekében
- írunk a nemrég lezajlott Computer Karácsonyról valamint a GURU-ról, s ennek kapcsán megemlékezünk a hajdan volt többi AMIGÁS újságról is...
- akinek mindez nem lenne még elég, az ismét elolvashat majd néhány véleményt a pc-ről...
- talán lesz egy állandó AMIGAonly rovat is (ha Magic is úgy akarja...)
- esetleg folytatjuk majd az INTERNET-rovatot is (ez csak GATO-tól függ...)
- Evil jóvoltából lesz még egy kis moziánlat, de a tudományos érdeklődésű emberké is számíthatnak majd Rain Forest-re!
- a lemezen majd megtalálható lesz egy WatchOut nevezetű játék preview változata is, amit Evil ügyködött össze az újság számára!

Ja, és természetesen még mindig INGYEN leközlünk minden hirdetést!

Úgy véljük, ennyi elég is lesz kedvcsinálónak. Az újság végezt továbbra is az alábbi címek valamelyikén lehet érdeklődni:

Tövisháti József (Evil)

5700 Gyula, Ecsedi u. 36.

vagy:

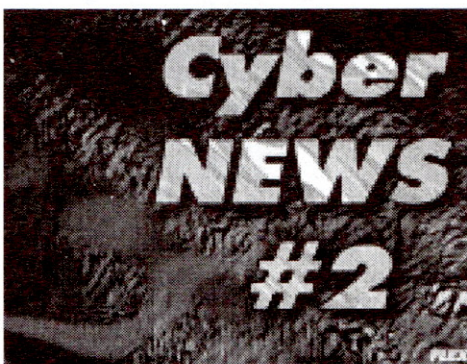
Korinek Sándor (Angel)

2900 Komárom, Szt. László u. 4. II/2.

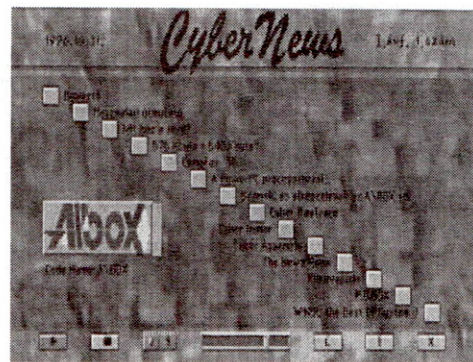
Azt javaslom, hogy ebben az időszakban - kb. márciusig - inkább Evil-hez forduljatok, mert egy költözködés során sok minden elveszhet... - Angel)

Mindenkit szeretettel várunk a DREAM MAG olvasóinak táborába!

Angel & Evil / Dream FaKtory



Sziasztok, Stef vagyok a CyberNews nevű magyar lemezújság codere. Megkért Magic, ismeressem magunkat, így hát most eleget tennék ennek. A csapat 3 főből áll, Cop - Tracer/Writer, Tomy - Painter, Stef - Coder/Writer. A legtöbb munkát egy ideig ketten végezzük, Cop és Én. Az újság teljesen mentes a Game-től, így hát aki YO zafos játékleírást vár tőlünk, az el lesz keseredve. Az első számban egy kicsit sokra sikeredett az újdonság, ami a másodiknál hátrébb fog kerülni. Várhatóan a második szám

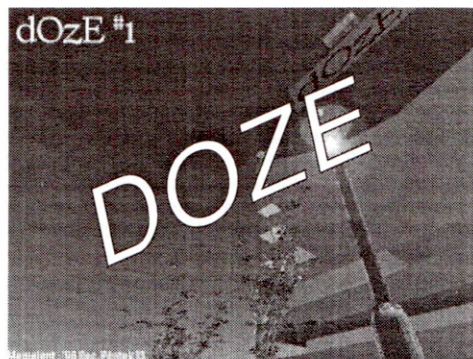


Január végén lesz kiadva. A cikkek a következők köré fognak csoportosulni: PGP titkosítás, IRC-zés a NET-en, AHL Audio Interface ismertető, Rippmánia, valamint az elmaradhatatlan két rovat, az Assembly és a Graphics. Persze ezen kívül lesz más is, de az maradjon MEGLEPETÉS!

WANTED! Zenészt keres a csapatunk! Ha tudsz zenét írni, esetleg van már referenciamunkád, kérlek keress fel.

Maradtam továbbra is Stef/CyberNews

stef@online.cos.hu



Üdvözlök nektek, AMIGA rajongók! Most pár szót fogok ejteni magunkról...

Tehát van már nekünk ez a dOZE nevű lemezújságunk, remélhetőleg mindenkinek tetszik. Az újság különlegessége, hogy a WB-screenen fut, és így (aszsem) eltér a mexokott design-tól, valamint legalább 2.0+ OS kell hozzá...

Nem akarom a szavakat vesztegetni, úgyhogy jöjjen pár szó rólunk, aztán be is fejezem... :

MB - Programming, Cikkek, Ray-Trace ...

Contact:

Rábel Tamás
Nánási út 34/c II/9
1031
Budapest
Tel: 3-882-677

EMail: rt94b220@kalmar2.kalmar.hu

vagy elérhető vagyok a

cYbErSpAcE BBS

SysOp-jaként ugyanezen a számon .

RaBba - Cikkek, A500 fan ...

Contact:

Boros Gergely
Ráday u. 41. III/47
1092
Budapest

Leveleket, stuffokat, stb. mindkét helyre lehet küldeni, de ha valaki esetleg AGA-s (2.0+) dolgokat küld (képek, proggyk, stb...) azt inkább hozzam (MB), mivelhogy szegény RaBba az 500-asán nem tud velük sok mindent kezdeni...

Greetinx minden AMIGA maniac-ek - és így utólag is BIG THANKS az AMIGAonly stábjának !!!

Bye !!!

MB

The Picture... no. The PICTURE supported by sum Silicon freaks, harvested by Zeus SH... (with 8 more Silicon picture...)

(Coming soon in the following issues!)

SpaceHawks

(Az info-ból, meg az intro-ból mazsolázta: **Magic**)

A fent leírt dolgok (...) ide is érvényesek. Sorry, de egy kicsit meg vagyok löve mindig, ha levelet kell írnom, mert nem tudok telefonozni. (e-mail RuLeZ?)

OUTSIDERS OUTSIDERS OUTSIDERS

presented
by
ZAK

Na hát ez tényleg lapzárta után (kettővel) érkezett info. Zak of eXoR, akivel az AMIGAonly 5. hasábjain is találkozhattatok (Code Or Die), sőt az AMIGAonly 6-ból sem maradt ki... sok szabadidejében úgy döntött, hogy készít egy lemezűjságot AMIGÁra. (ez amolyan szokássá vált mostanában)

A lemezűjság a hangzatos OUTSIDERS névre hallgat, és jelenleg még csak félkész állapotban leledzik.

Az első szám várható tartalmából:
- Programozás minden mennyiségben,
- Felhasználói programok,
- Soksokos vicc,
- stb.

Első nekifutásra úgy néz ki, hogy csak az AGÁval ellátott user-ek olvashatják a magot, de nem kizárt egy ECS verzió sem. Valószínűleg ez is inkább egy "HD-űjság" lesz, mivel nem biztos, hogy el fog férni egy lemezen...

Indításkor a WB screen-re nyit egy ablakot, és ott fog futkározni. Ennyi info-t sikerült összekaparni a magról hírtelenjében.

Még valami! Az Zak bármilyen témában várja a cikkeket az OUTSIDERS-be. Ha írói vénával vagy megáldva, akkor ne habozz, írd a következő címre:

Kingl János / Zak
6521 Vaskút
Petőfi S. utca 62.

Hajrá!

Magic

Az LSDictionary V3
megrendelhető az
AMIGAonly címen:
Bp. Pf. 701/836. 1399
vagy a **CyberStreet**
nevű boltban
Ond vezér u. 25. fsz.
Tel.: 06(30)526-524

AMIGA-fan

Hi mélyen tisztelt AMIGAonly olvasók!

Amikor Magic elindította útjára ezt az újságot (Sorry, hogy beleszólok, de Louise találta ki az AMIGAonly-t, és mi ketten indítottunk el...), akkor szerintem, még nem tudta milyen lavinát indít el. Az AGURU megszűnése után - az már biztos, hogy többé nem lesz - úgy látszik felélednek az Amigával foglalkozó amatőr újságírók. Soha ennyi lemezűjság még nem volt ebben a kis országban, mint manapság, és a newspaperok is kezdenek elterjedni. Valamikor a számítógépek hőskorában lehetett ekkora a lelkesedés.

Magic kolléga azt a merész kijelentést tette, hogy az AMIGAonly-ban teret enged minden lemez és papírűjságnak a bemutatkozásra. No mi a szaván fogtuk ökelmét, úgyhogy ez itt egy kis bemutató akar lenni a mi újszülöttünkről.

A lap a hangzatos **AMIGA-fan** névre hallgat, ezt kapta születésekor, bár keresztelőt nem tartottunk neki, ugyanis azt hiszük, hogy a keresztvíztől kissé elázott volna. Bár az első szám kissé laposra sikeredett -na persze 16 oldalon nem lehet csodát művelni- mi máris kiadtuk a második lapszámot. Egy kis ízelítő a tartalmából:

- Amiga OS kezdőknek és haladóknak
- The Speris Legacy/Leírás/
- Cheat-rovat
- LensEditor 2.04
- Bread96
- UFO The Enemy Unknown/Leírás/
- Teresa/leírás/
- Összefoglaló a December-i számítógépes rendezvényekről
- Levelezés



Mint ebből a kis felsorolásból is látszik, lapunk inkább a játékleírások felé orientálódik, és a kezdő Amigásoknak próbál segítséget nyújtani.

Ez persze nem véletlen, hiszen azoknak akik felhasználói programokkal akarnak foglalkozni, azoknak eme papermag, melyet a kezükben tartanak kielégítő információforrás.

Mi nem akarunk konkurenciát teremteni másoknak, inkább szeretnénk kiegészíteni azt.

További terveinkről annyit, hogy szeretnénk havonta megjelenni, ja és persze legalább 32 oldalon, színes fedlappal, mert jelenleg 24 oldalasok vagyunk, és fekete-fehéren. Reméljük, mindenki megtalálja lapunkban, a neki megfelelő cikkeket, persze szívesen fogadunk, mindenfajta segítséget.

Mi van még hátra? Ja persze, magunkról még egy szót sem írtunk. Szóval a stáb tagjai:

- **Rusznay Gábor**

Ő egy okleveles főtudor -az oklevelet mi nyomtattuk neki-, aki azt vette a fejébe, hogy AMIGA javításból fog megélni. Egyben ő a Ruton BT. vezetője, és ő tördeli az újságot, úgyhogy ha valami nem igazán olvasható, akkor őt lehetszidni. Allah adjon hosszú életet neki, mert ő teszi lehetővé az anyagi háttérrel a megjelenéshez.

- **Rusznay András /Rusy/**

Na ő egy elvetemült Amigás, civilben a Gábor bátyja, és azt hiszi, hogy isten írói vénával áldotta meg. Na nem baj majd kigyógyul belőle! Egyébként nagy kalandjáték rajongó, ezért minden hónapban meglep minket egy 10 oldalas adventure leírással. Pedig már mondtuk neki, hogy fogja egy picit vissza magát, mert nem férnek bele a lapba a cikkei. Megígérte, bár úgysem fogja betartani. Na nem baj majd kap egy különszámot WC papírra nyomtatva, azon legalább lesz elég hely.

- **Imre Gábor /Gabryel/**

A csapat legfiatalabb tagja. Mindössze 16 életévet számlál, és a stratégiai játékok megszállottja. gy látszik ő is szőmenésben szenved, mert nem szokta 10-12 oldalnál alább adni. Lehet, hogy ő is kap egy különszámot, bár szerintünk neki minimum egy tekercs papír törölköző fog kelleni.

- **Medgyesy Brigitta /Gigi/**

Mint a nevéből kiderül, ő egy lány. Ritka dolog a számítógép világában, de azért nem egyedülálló. A levelezési rovatért felelős, persze a kávét is szegénykémnek kell mindig megfőzni. Egyébként a hülyeség csak úgy dől belőle, ezért is kapta meg a levrotot. Civilben gyakorló háziasszony.

Ezek után nem maradt más, mint leírni, hogyan érthetsz el bennünket.

Tehát a postacímünk:

Ruton BT.
AMIGA-fan
Budapest
Jósika u. 25 Fsz.5
1077

Itt megrendelheted lapunkat is, postai úton, de kérjük, hogy az újság ára mellé küldj posta költséget is.

A lapunk ára jelenleg 100.- Ft.

Köszönjük az Ao stábjának, hogy lehetőséget adtak a lapunk népszerűsítésére, és sok olvasót kívánunk az AMIGAonlynak.

The AMIGA-fan Team

A harmadik sorban megcímizzük a HippoPlayer ARExx portját, majd átalakítjuk a file nevet olyanra, hogy a HippoPlayer is tudja használni, mivel a FileMaster a paraméterként átadott file-név elejére és végére "" jelet tesz.

(Erre a space karakter kezelése miatt van szükség, mivel az AmigaDOS a file-nevek space utáni részét paraméterként értelmezi, és nem ajánlott használni az ex-Commodore ajánlás szerint. Használjunk a space helyett pl. '_' (aláhúzás) jelet)

A **strip()** függvény (ezután a függvényeknél a szabványnak számító **függvénynév()** jelölést fogom használni) lehetőséget nyújt egy adott string (jelen esetben a filename) elejéről (ilyenkor l paraméter kell) vagy végéről (ekkor t paraméter), vagy az elejéről és a végéről is megadott karaktert levágni (mint jelen esetben is, ilyenkor b a paraméter). A levágási paraméter után meg kell adni, hogy milyen karaktert vágjon le, ami most éppen a "" karakter. Fontos még megemlíteni, hogy ez a függvény nem csak egy karaktert vág le, hanem annyit amennyi a tud.

Például a

```
say strip('---nyisszz!---', 'b', '-')
```

függvény eredménye a 'nyisszz!' felirat kiírása lesz, tehát az összes '-' karakter le lesz "nyisszentve".

(természetesen - mint minden valamirevaló programnyelven - itt is jópár módszer létezik a művelet elvégzésére, de azért választottam ezt, mert ez egy célfüggvény, amit direkt ilyen célra írtak)

Tovább folytatva a program elemzését egy speciális parancs következik: ez az **OPTIONS results**, amely lehetővé teszi számunkra hogy adott külső ARExx porttal kommunikálva az eredményt a result változóban kapjuk vissza.

(minden ARExx porttal folytatott kommunikációnál szükség van erre, az address **'AK.RMIPORT'**-nál van definálva az hogy éppen melyik program portjával kommunikálunk, azonban itt is van egy kivétel ez a **Command port**, ennek leírását lásd lejjebb - természetesen itt is van results, csak ez a port mégis különbözik a többitől)

Ja egen... ha meglepetkezünk erről (mármint az **OPTIONS results**-ről) valószínűleg észre fogjuk venni mert MR. ARExx egy jópofa aritmetikai konverziós hibával fog emlékeztetni bennünket erre, az első **result** változóval kapcsolatos műveletnél.

A progji következő sorában átvesszük a HippoPlayertől az aktuális listában levő zene számát. Ez a sor is (**get NFIL**) jól mutatja az ARExx kötetlenségét, mivel ez speciális HippoPlayer változó. Ezt általában a program dokumentációjából tudhatjuk meg (ha van...) vagy a hozzá adott demó ARExx progikból (általában ebből is van egy kupac..).

A **result = result + 1** sor nem csinál semmi extrát: csak kiválasztja az utolsó utáni zenét (magyarul szólva a mi új zenénre fog mutatni)

Az **add** parancs szintén a HippoPlayer belső parancsa: evvel meghatározott file-t (ha nincs akkor nyit egy requestert) lehet a lista aljára bepakolni.

Ismét speciális HippoPlayer parancsok jönnek: itt választjuk ki az újonnan berakott zenét, majd lejátszunk azt, majd ismét egy sima parancs a **return** következik amivel kilépünk.

Fent már említettem a hibakezelő rutint ami a syntax címére van irányítva. Itt felfedezhetünk egy új ARExx portot, ami az eddigi portoktól elérő módon mindig rendelkezésre áll: ez a **Command port**. E port teszi számunkra lehetővé azt, hogy tudjunk cli/shell parancsot futtatni ARExx programból.

Láthatjuk hogy itt indítjuk el a HippoPlayert abban az esetben ha nem futna, értelemszerűen itt mindenkinek a saját elérési útvonalát kell megadni ahol a Hippo található.

Ez a hibakezelés átirányítás egy 'finom' módszer ha valamilyen éppen nem futó ARExx programot szeretnénk később a programunkkal fűrasztani.

(természetesen profibb megoldás is lehetne a fix útvonal helyett: pl egy requester segítségével hívnánk meg a progit - erre a következő számban lesz majd példa)

A **Wait** parancsra mindenképpen szükség van de 1 másodperc várakozás elég, mert még az én qrva tetű (220kb/s 68030/50-en) Samsungom is képes volt ennyi idő alatt betölteni a HippoPlayert...

Aztán már nincs más mint visszaugrani a programra és végrehajtani a zene betöltését...

Yo... Asszem úgy kb. ennyi lenne ez az egyszerű program leírása.

A következő részben - valószínűleg - a **rexreqtools.library**-val fogunk foglalkozni, illetve lehet, hogy szó lesz az **apig.library** által definálható grafikus felületekről, ezért igyekezzem beszerezni mindenki e két library.

(az AmiNET-en szerintem mindkettő fent van, de még a régi FISH diskek valamelyikén is van apig.library)

Na asszem itten most befejeztem... ehhh... izé bye!

pH03N1x/CDi
(phoenix@master.fok.hu)

STEREO SIRDSD VISION

Üdv minden sztereográfólonak.

Aki még nem tudja mi is ez annak szól ez a kis bevezető. Na ez olyan, mint amikor gúvasztod a szemedet lamelyik Mágikus Szemek című kötet egyike előtt. Már legszívesebben szétépnéd a könyvet, mivel orrodon és szádon folyik valami érdekes nedv. De te akkor is látni akarod, mert a haver azt mondta hogy ez tök jó. És amikor éppen feladnál minden reményt megjelenik egy csodálatos térhatású ábra, annyira tisztán hogy még álmokban sem képzelisz ilyen szépre.

Bennem valami hasonlót ébresztettek az első képek. Ez úgy hangzott mint a PRO7-en a Liebe Sünde (Édes bűnbeesés) magaziban a Das Erste Mal (az első alkalom) (aki nem ismeri annak bocs).

A működéséről csak annyit hogy kell hozzá két szem. Ilyent általában gyárilag kap mindenki. Kell hozzá egy mélységtérkép. Ez lesz a működtetője az egésznek. Kell egy forráskép, ami lehetőleg eléggé változatos legyen. Ezután fogjuk a a forrásképet és vízszintesen eltolva megismételjük olyan távol amilyen távolra mutat a mélységtérkép. *lövden enli*. Aki még ennek hatására sem áll neki hogy írjon egy saját sztereográf gyártót, annak ajánlom a lentebb leközölt C forráslistát (MaxonC++).

```
/* cut here */
```

```
#include <exec/types.h>
#include <exec/nodes.h>
#include <exec/lists.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <pragma/exec_lib.h>
#include <pragma/dos_lib.h>
#include <pragma/graphics_lib.h>
#include <pragma/intuition_lib.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>
#include <string.h>
```

```
UWORD cclass;
UWORD code;
```

```
struct Screen *s;
struct Window *w;
struct RastPort *rp,*cdrp;
struct ViewPort *vp;
struct IntuiMessage *message;
extern struct GfxBase *GfxBase;
extern struct IntuitionBase *IntuitionBase;
int event(void);
void draw(int);
#define maxcol256 0xfffff
#define depth 6 /* 64 szín */
#define colors (1<<depth)
```

```
struct NewWindow nw = {
    0,0, /* Starting corner */
    300,300, /* Width, height */
    0,0, /* detail, block pens */
    CLOSEWINDOW|NEWSIZE|INTUITICKS|
    RAWKEY, /* IDCMP flags */
    WINDOWDEPTH|WINDOWDRAG|WINDOWCLOSE|
    GIMMEZEROZERO|WINDOWSIZING,
    /* Window flags */
    NULL, /* Pointer to first gadget */
    NULL, /* Pointer to checkmark */
    "Stereo 3D - Press Space", /* title */
    NULL, /* screen pointer */
    NULL, /* bitmap pointer */
    50,50,640,512, /* window not sized */
    CUSTOMSCREEN /* type of screen */
};
struct NewScreen ns = {
    0,0,640,512, /* Left, top, width, height */
    depth,0,0,HIRES | LACE,
    CUSTOMSCREEN,
    NULL,
    "Stereo 3D", /* title */
    NULL,
    NULL,
    NULL,
    int x[2],y[2],xd[2],yd[2],ox[2][16],
```

CODE OR DIE!

```

oy[2][16],xx[128],xlim,ylim,mxy,step;
short i;
int tx,txm,z;
void exit(int);
void skip(int);
long fx;
char tex[7];
char stex[60];
char *p;
long textl;

void main(int argc,char *argv[])
{
    long cc;
    IntuitionBase=(struct IntuitionBase*)
    OpenLibrary("intuition.library",39);
    GfxBase=(struct GfxBase*)
    OpenLibrary("graphics.library",39);
    if (IntuitionBase==NULL || GfxBase==NULL) skip(0);
    s=OpenScreen(&ns);
    if (s==NULL) skip(1);
    nw.Screen=s;
    w = OpenWindow(&nw);
    if (w==NULL) skip(2);
    rp = w->RPort;
    vp = &w->WScreen->ViewPort;
    SetDrMd(rp,JAM1);
    fx=0;
    for (i=0;i<colors;i++)
        /* itt állítjuk be a window(screen) színeket */
        cc=(maxcol256)*(i*256/colors);
        SetRGB32(vp,i,cc,cc,cc);
    if (strcmp(argv[1],"draw")==0) {draw(0);skip(0);}
    do {
        if(w->UserPort->mp_SigBit)
        {
            message = (struct IntuiMessage *)
            GetMsg(w->UserPort);
            if(message != NULL)
            {
                cclass = message->Class;
                code = message->Code;
                ReplyMsg((struct Message *)message);
            }
            Delay(1);
        } while(event());
        skip(0);
    } int event()
    {
        switch(cclass)
        {
            case CLOSEWINDOW:
                return(0);
            case NEWSIZE:
                return(1);
            case RAWKEY:
                sprintf(stex,"Stereo 3D Fx-%ld",fx);
                SetWindowTitles(w,(UBYTE *)stex,"Stereo 3D");
                if (code==0x40) draw(0); /* Space */
                if (code==0x5F) draw(1); /* Help */
                if (code==0x45) skip(0); /* Esc */
                if (code==0x0F) { fx+=1;if (fx>5) fx=0; }
                /* Ins (Num 0) */
                return(1);
        }
        return(1);
    }
}

void draw(int help)
{
    int xp,yp,col,t,ft;
    int tx,ty;
    ft=fx;
    xlim = w->GZZWidth;
    ylim = w->GZZHeight;
    for(yp=0;yp<ylim;yp++)
    {
        z=0;srnd(yp);
        for(xp=0;xp<xlim;xp++)
        {
            switch (ft) /* Ez választja ki hogy melyik */
            /* térkép magassági szintjét kell kiszámolni */
            case 0: /* Ez egy dombos vidék */
                t=yp/7+xp/7;
                t=t&31;if (t>15) t=31-t;
                break;
            case 1: /* Ez egy hegyes táj */
                tx=xp/7 & 31;if (tx>15) tx=31-tx;
                ty=yp/7 & 31;if (ty>15) ty=31-ty;
                t=tx+ty;
                break;
            case 2: /* Ez egy fraktálszerű képződmény */
                t=((xp-xlim/2)^2+(yp-ylim/2)^2)/20;
                t=t&31;if (t>15) t=31-t;
                break;
            case 3: /* Ez is egy fraktaloid */
                t=((xp-xlim/2)/8)&31+((yp-ylim/2)/8)&31;
                t=t&31;if (t>15) t=31-t;
                break;
            case 4: /* Ez egy ferdeköcsös háló */
                t=((yp+xp)/40) & 1 ^ (yp/40) & 1)*45;
                break;
            case 5: /* Ezek lejtős terepek */
                tx=(31*xp)/xlim & 31;if (tx>15) tx=tx/2;

```

```

ty=(31*yp)/ylim & 31;if (ty>15) ty=ty/2;
t=tx+ty;
break;
}
/* Ha egy tetszőleges képet szeretnénk berani 3d-be akkor a t értékét
a mélységtérkép aktuális (xp,yp) színével kell egyenlővé tenni.
Valamint a switch utasítástól idáig ki kell hagyni, plusz még azokat
is amelyek kapcsolatban állnak az "fx"-el.
*/
t+=60;
/* A t+=60 helyett a t+=(textura pixelszélessége) */
if (t>z) z=t;
col=ReadPixel(rp,xp-t,yp);
if (xp<z ) col=rand()/3;
/* A "rand()/3" -t ki kell cserélni a textura aktuális (xp,yp)
színével */
if (help==1) col=(colors/2)-t;
SetAPen(rp,col);
WritePixel(rp,xp,yp);
}
}
void skip (int code)
{
    if (w!=NULL) CloseWindow(w);
    if (s!=NULL) CloseScreen(s);
    if (IntuitionBase!=NULL)
        CloseLibrary((struct Library *) IntuitionBase);
    if (GfxBase!=NULL)
        CloseLibrary((struct Library *) GfxBase);
    exit (code);
}
/* a lista vége */

```

Azok idegesítésére akik nem látják ezeket a *sztereográfiákat* elmondom hogy itt a szöveg alatti szövegek is *stereokópia*.



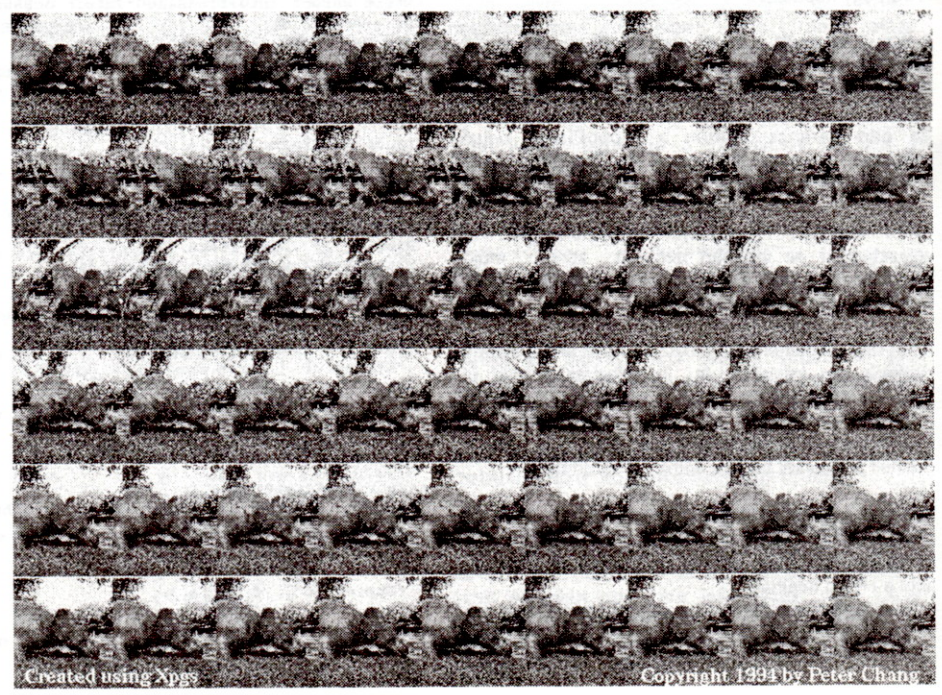
Jó szemüvasztást mindenkinek.

Legközelebb fraktálszámológóról lesz szó újra assemblyben.

* (X-<) *(B-<) * (|-<) * (:x)

Na pá.

h12982man@ella.hu (csak módjával).
Zak/The Forcers Team



HARDWARE-rovat

A1200 Keyboard Matrix

Hello "Amigoid"-ok!

Van nékem egy A1200-m (ami egy nagyon jó dolog!), de van egy kis bajom a keyboard-dal (nem vagy egyedül). Ugyanis a beépített 3.5"-es HD-mon egy kissé feszül a keyboard szalagkébel.

No erre van egy pár jó megoldás. (külső billentyűzet, like A2000!!!, kábel meghosszabítás etc.)

Sebaj, azért én most minden AMIGÁS dude-nak elküldöm, hogy "hogya is néz ki" a keyboard-matrix. (Ha valakinek egy kis HACK-re fáj a foga, biztosan fog segíteni valamit.)

A keyboard-map a következőképpen olvasható:

- a felső sorban található a billenyű, alatta az, hogy mi is kapcsolódik ehhez a billentyűhöz (melyik "ér").

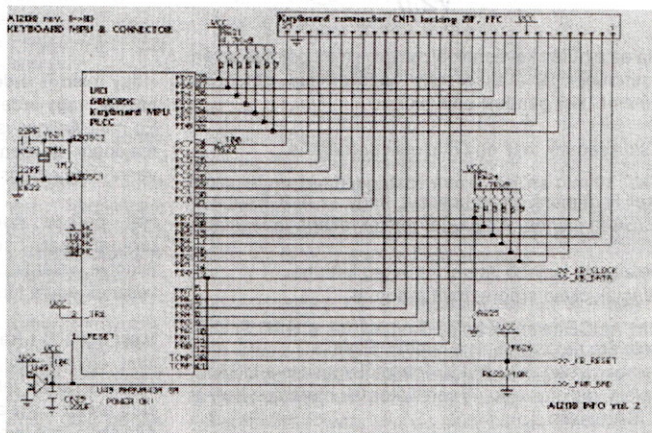
Az "ér" értelemszerűen érthető. Ha kinyitod az A1200-det - remélem - meg fogod látni, hogy miről

20 column9
21 column8
22 column7
23 column6
24 column5
25 column4
26 column3
27 column2
28 column1
29 column0
30 ground
31 led

Ha ez semmit sem mond, próbáld a képet nézni... Az segít... Direkt jó nagy méretben raktam be!!!

Na mindenkinek jó (szerencsés) próbálkozást kíván.

Magic



1 31													

<esc>	<F1>	<F2>	<F3>	<F4>	<F5>	<F6>	<F7>	<F8>	<F9>	<F10>			
7-15	7-17	7-18	7-19	7-20	7-21	7-23	7-25	7-26	7-27	7-28			
`	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	'	\ <bs>	
5-15	5-16	5-17	5-18	5-19	5-20	5-21	5-22	5-23	5-24	5-25	5-26	5-27 5-28 3-28	
<tab>	q	w	e	r	t	y	u	i	o	p	è	+	
1-15	1-16	1-17	1-18	1-19	1-20	1-21	1-22	1-23	1-24	1-25	1-26	1-27	
<ctr><CL>	a	s	d	f	g	h	j	k	l	ò	à	ù	
11-30 ^	2-16	2-17	2-18	2-19	2-20	2-21	2-22	2-23	2-24	2-25	2-26	2-27 1-28	
	2-15 caps lock / 9-31 led power												
<l-sh>	<	z	x	c	v	b	n	m	,	.	-	<r-sh>	
12-30	3-15	3-16	3-17	3-18	3-19	3-20	3-21	3-22	3-23	3-24	3-25 ^ 6-30		
	dead key 13-26												
<l-alt>	<l-amiga>	<spc-bar>					<r-amiga>		<r-alt>		<kp.1>	<kp.2>	<kp.3>
13-30	14-30	3-27					10-30		8-30		4-27	4-23	4-19
											<kp.0>	<kp..>	<kp.ent>
											4-28	4.20	4-24

van szó. Ha mégsem, akkor hagyj a francba az egészet. Az én (Massimo) keyboard-om típusa: Mitsumi CM-2 / A1200-A 56C774A 2.0 CM / 92-11 ja és olasz... (Wow!)

(Semmitéle leégett gép ügyében nem vállalunk felelősséget az itt leírtak miatt, mindja ez Massimo is, meg az AMIGAonly is, tehát ez is amolyan OWN RISK! típusú barkács lehet. De ugye ez nyilvánvaló? Mindenki csinálja azt amihez ért!)

De ha nem érzel magadban elég erőt, vagy tudást, hogy alkalmazd ezt a keyboard map-et, de valami gáz van, akkor ide írhat (természetesen nem magyarul...):

kirov@gopher.cised.unina.it
Massimo (után szabadon Magic)

Még valami! Egy kis lábkiosztás:

KEYBOARD MPU és a csatlakozó
Keyboard Membrane - 31pin Locking ZIF, FFC

1 row2
2 row3
3 row4
4 row5
5 row1
6 RShift
7 row0
8 RAlt
9 vcc
10 RAMiga
11 Ctrl
12 LShift
13 LAlt
14 LAMiga
15 column14
16 column13
17 column12
18 column11
19 column10

Helló, AMIGÓK !

Most egy kis turbókártya + A1200 észrevételről lesz szó. Bizonyára akad olyan 1200-as tulajdonos, aki turbókártyát, vagy csak mezei mem bővítőt vásárolt és a kártya nem igazán akart műkszeni az Ő gépén. Valószínűleg a haver gépén működik, de a sajátján nem. **Szindróma:**

- a gép kártya nélkül tökéletes,
- a turbó- vagy mem bővítő kártyával egy darabig megy, aztán fagyadozik GURU-1 mégpedig: **#8000003 azaz ADRESS ERROR,**
- képernyőn szemét marad vissza:
lila négyzetek,
ablaklathétek, stb.,
- a számítógép a setup ablakban is fagy,
bootolás közben kiakad,
- kevés színű képernyő esetén ritkábban, 128 vagy 256 színű WB esetén gyakrabban akad.

A hiba esetén nem mindig jelentkezik az összes hiba, leggyakoribb a GURU. A hiba okát a chip memória kezelésében kell keresnünk. A hibát az ALICE nevezetű IC okozza, az ő dolga a chipmem kezelése. Amikor az ALICE elér egy bizonyos hőmérsékletet, akkor kezdi el a chip memória kezelését eltéveszteni. Ha szétszedjük a gépet és hagyjuk hűlni a hiba nem lép fel.

OLVASÓI LEVÉL

" Az ALICE IC hűtése "

Tehát az IC folyamatos hűtését kell megoldani:

- vegyünk processzor hűtőbordát + ventilátort, (legmegfelelőbb a pentiumé),
- vegyük ki a gépből a vinyót,
- szedjük ki az árnyékoló lemezt,
- a hűtőbordát vágjuk le olyan szögbe, mint a billentyűzet (a bordákra merőlegesen) majd reszeljük simára.
- az IC közepére tegyünk egy kis szilikon zsírt a jó hőtáadás érdekében,
- a bordát ragasszuk az IC tetejére, vigyázva , hogy a szilikonzsír kissé elterüljön az ALICE és a borda között. A ragasztáshoz használjunk Technokolt, mert így le lehet szedni a bordát ha kell.
- vigyázzunk arra, hogy a borda ne érjen hozzá a billentyűzet fém aljához, mert ha turbókártya átmemegíti, akkor az IC felmelegszik tőle.
- a hűtőventilátor csatlakozóját vágjuk le, a fekete vezetőket forrasszuk a testre, a pirosat +12V-ra. Ezt leggyeyszerűbben a tápcsatlakozó lábaira gyógyíthatjuk rá.
- a ventilátort ragasszuk a LISA tetejére úgy, hogy a hűtőbordára fújja a levegőt.
Figyeljünk arra, hogy a billentyűzethez ne érjen hozzá, mert berezgeghet.
- arra is gondoljunk, hogy IDE csatlakozó elférjen.



infóért 5-6 képernyőnyi szöveget kell átböngésznie feleslegesen!

Reklám:

- CSAK olyat írj az oldalba, ami 100%-osan legális! Pl. ne ird, hogy "Cool ray-tracelt animok ócsón!", ha még egy regisztrált stuffod sincs! Ugyanis kellemetlen meglepetésben lehet részed... :(

Na jó, remélem segített eme leírás valamiscskét. Ha valami question van, akkor tartsátok meg magatoknak, vagy emilezzétek el nekem! Kellemes pókhálózatást!

Üdv: GOA

E-mail: yucca@szabnet.hu

**Nagy(obb)tételben
eladó nyers (írható) CD
900-1000 Ft/darab áron.**

Érdeklődni lehet
VISONTA MIKLÓS úrnál
Tel.: **202-39-82**
(délután)
vagy az **AMIGAonly**
postacímén:
Bp. Pf. 701/836. 1399

**DERKO HW
STATION**

**IGEN ELŐNYÖS ÁRAKON KAPHATÓK
A KÖVETKEZŐ KIEGÉSZÍTŐK:**

AMIGA 500-hoz:

- Action Replay MK3+ (3.17-es verzió, javítva, teljes leírásal, 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**

Írj, ha bármi hardware érdekel, biztosan megegyezünk, és az is lehet, hogy időközben már bővült a választék!

Telefon: 291-2318

Levelezni cím: **DERKO HARDWARE**
Telef. 1124 Budapest, Fodor u. 141/B.
Információ és rendelés telefonon.

DERKO HARDWARE
DERKO HARDWARE

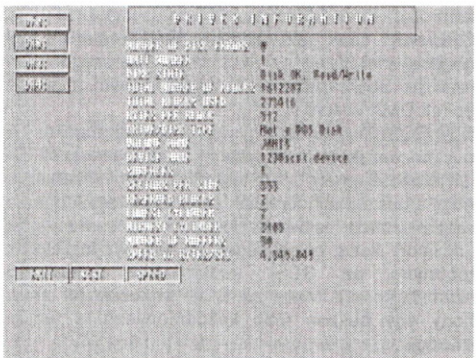
Amit már régóta tudni akartál az SCSI-ről csak eddig nem merted megkérdezni...

Ennek a cikknek aprotóját az adta, hogy csoda történt!

Nos, valóban csoda történt mert egyszer csak megérkezett a várva várt SCSI-II kártya a B1260-as turbó kártyához. Érték meglepetések és ha ti is meg az AMIGAonly is úgy akarja most ezt megosztom veletek. Először is leszögezném, hogy nem a kártya a hibás hanem én voltam túl naív. De szépen sorjában.

Tehát megérkezett a kártya. Mivel tanultam előző buzdogásomból így most kivételesen a lemezzel kezdtem. Ez egyébként túlzott óvatosságnak bizonyult részemről. Szóval megnéztem a lemezt és nem találtam semmit amit a kártya behelyezése előtt kellett volna tennem, amely így renben is van.

Még mielőtt elragadtatnánk magunkat (mi '060-as tulajdonosok) az SCSI sebességére semmi hatása nincs, legalábbis nem kéne, hogy legyen a proci teljesítményének mivel DMA-t (Direct Memory Access) használ. A gyártó (Phase5) egyébként a kártya teljesítményét >7Mb/s-ben definiálja amit még eddig nem volt alkalmam kipróbálni (egyetlen pC sem van a környékemen amely ennél többet nyújtó kártyával lenne felszerelve, Mac-ról vagy netalán egy SUN-ról nem is beszélve). A Phase 5 egyébként ugyanezt a kártyát szállítja a B1230-IV-es turbókártyájához is (kipróbáltuk B1230-IV-el is és sebességre ugyanazt mutatta mint a '060-assal).



Mielőtt belefognánk az SCSI lelki világának marcangolásába nem árt ha ejtünk néhány szót az installálásról is. Tehát vala az SCSI Kit. Valóban Kit mivel a gépet meg kell kissé bolygatnunk ahhoz, hogy üzembe helyezhessük a ketyerét. Ha a gépünk originál csomagolásban van, tehát a dobozában akkor igen egyszerű a dolgunk mert csak a floppy alatti kis lyukba kell a D-25-ös csatlakozót becsavarnunk (csavar+csatlakozó+tartó lemez include!) a neki fenntartott helyre. Ezek után a gépből, vegyük ki a turbókártyát. Az SCSI kártyánkat annak tetejére kell szerelnünk, amelyet egy egyszerű új mozdullal realizálhatunk. Ezután a D-25-ös csatlakozó másik végét amely egy szalagkábelben keresztül jut el a floppy alól a kártyához, dugjuk rá az SCSI kártyánkra. Az egyes pont amerről a szalag kábel piros jelölése található (nem a csatlakozó jelölése!) a RAM bővítést szolgáló SIMM foglalattal legyen. Ezután ha akarunk tegyük RAM-ot a foglalatba (ezt 1-128Mb-os modulokkal tetszőleges mértékig megethetjük!) teljesen mindegy, hogy milyen RAM-ot teszünk ide elérési időre nézve, sőt ha csak ideteszünk RAM-ot a Turbo kártya akkor is elindul, így ha netán csak kétoldalas RAM-unk van és így a Turbokártyára nem tudnánk RAM-ot tenni ide azt tehetjük és a Turbo kártyára pedig semmit.

Ha ezen túl vagyunk helyezzük vissza a turbókártya szendvicset a géphe és indulhat a móka mára. Aki idáig eljutott és esetleg rá tudott csatlakoztatni némi madzagot a D-25-ös csatlékra, no meg még egy SCSI egységet is az komolyan reménykedhet abban, hogy menni fog a dolog. De igazán komoly esélye erre akkor lesz ha a ráduogott egység mondjuk egy wincsi esetén Amigás formátumúra (lehet másra is?) van leformázva. Ilyenkor megy is minden rendesen, DE ha mégsem akkor olvass tovább.

Szóval nálam elsőre nem ment, ezért leírom, hogyan tovább. Még mielőtt kétségbe esnél (azért káromkodni szabad, az mindig használ!) nézd meg, hogy mindent menetiránynak megfelelően dugaszoltál-e. Ha igen még mindig lehet az a hiba, hogy el van zsírosodva a turbókártya és az SCSI kártya csatlakozásánál a turbókártya nyák csatlakozója. Ezt a gép szédszedésével, a kártyák széthúzásával és némi tiszta szesz (nem szex!) alkalmazásával kiküszöbölhetjük. Az elzsírosodás adódhat abból, hogy ez az egyetlen felület ahol a kártyánkat eleddig megfoghattuk és most már itt sem, ezért el sem tudom képzelni azt az embert (biztos, hogy ember?) aki az így felszerelt kártyáját még könnyedén ki tudja szedni illetve be tudja rakni a gépébe (persze mosojognak a pC-sek nekik mennyivel könnyebb csak éppen nem működik lásd Plug&Play->Win95 stb. erre ismét az Amigás mosolyodik mert az öreg Amiga '85-óta Plug&Play, csak működik!).

Szóval készüljünk eme feladatra úgy fel, hogy csavarozó tudásunk igen meg lesz túrúztatva. Térjünk még egy kicsit vissza a csatlakozó kérdésre. Nos, a csatlakozó akkor működik optimálisan, ha a csatlakozó kártyák egymással párhuzamosak, vagy legalábbis alig térnek el ettől. Ez a kijelentésem egyébként a gép alaplapja és a turbókártya között is fenn áll! Esetleges dobozba építésénél a gépnek legyünk erre figyelemmel. Ezen dolgok figyelembe vételével és kellő játszogatás után el kell indulnia a dolognak.

Ezután következik a szoftveres probléma, ha történetesen a wincsi amit az SCSI-nkre csomóztunk nincs leformázva Amigára és így szeretnénk, hogy legyen! Nos, akkor a következőt tehetjük:

Átvesszük a lemezen mellékelt doksikat mind a két nyelven(!) és kiszopjuk az ujjunkból, hogy mit és hogyan. Először is a lemez mellékleten találunk két igen remek proggy-t. Elindítva azután kiderül, hogy nem igazándiból műkszenek. Ha azonban megadjuk nekik a **Device name**-t akkor má'n működnek csak hát a probléma itt kezdődik. A programok ikonjában be vagyunk írva két Device name is de mi, ezeknek ne higgyünk mert csak a szemünk káprázik. A legbiztosabb képet egy **Scout**-nak nevezett program segítségével kaphatjuk ha megnézzük milyen taskok zabálják a proccin teljesítményét. Ekkor kiderülhet a turpisság mert egyik ikonban megadott néven sem szerepel .device nevű task. Viszont szerepel egy eleddig nem látott **1230scsi.device** nevű, és igen, felkiálthatunk örömmünkben mert rátaláltunk az igazira, legalábbis a device name-val kapcsolatban. Ezt beírva azután már műkszik minden.

Szóval a két program feladata a következő lenne: **SCSIConfig3** nevű program olyasmi feladatot látna el mint a jó öreg **HDToolBox** csak újabb és ebből kifolyólag komplikáltabb. Atapis dolgokhoz nem az igazi! Viszont SCSI esetén egy rakás plusz információval is szolgál. Helyette használhatjuk a jó öreg **HDToolBox**-unkat is, csak az ikonjába írjuk be az **SCSI_DEVICE_NAME=1230scsi.device** sort.

próbáltam másolni, és a másoláshoz DOpust használtam.

Nem feltétlenül az SCSI-ben lehet a hiba mert ha FMastert használtam akkor minden rendben volt. Akkor is hibátlan volt a működés ha IDE és SCSI között másoltam. Egyenlőre halvány lila gőzekem sincs, hogy ezt mi okozhatja.

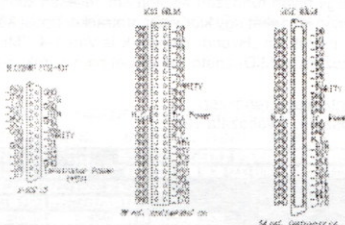
Valószínűleg az, hogy a DOpus 512 byteként másol az az blockként míg az FMaster ezt úgy oldja meg, hogy először a memóriába olvassa és utána írja ki, a blok méretét a szabad memoria adja meg, valamint valószínű normal dos hívásokkal ellenben a DOpusszal.

Egyébként megbízhatóan működik, kipróbáltuk B1230-IV kártyával is és, sebességét ott is tartotta. A sebességről a SysInfoval készült kép (a cikk elején figyel valahol...) hadd árulkodjon (a wincsi egy Quantum 1Gb Fireball volt).

A képen a wincsi amiatt kapta a "Not a Dos Disk" feliratot mert AFS redszerű. Annyit még hozzátennék, hogy ezt a wincsit A3000-ban is kipróbáltuk de ezzel a kártyával a duplájára volt képes (Az A3000-ben egy WD SCSI-I-es alapú csatló van). A kártyának szerintem további hátránya (bár érthető okokból), hogy csak külső SCSI csatlakozó található rajta.

Ezért rögtön megszerzése után egy ilyen kábel beszerzése is szükségessé válhat. En jelenleg nem tudok egyetlen olyan helyet sem Magyarországon ahol ezt be lehetne szerezni. De ha még is, a pC-s árakat figyelembe véve olyan 6.000 Ft körülire taksálom. Ha tehát valakinek nehézséget okoz ezen kábel beszerzése én szívesen segítek ebben, de saját maga is elkészítheti, a mellékelt ábra szerint.

SCSI BEKÖTÉSEK



A kábel alkatrész igénye kb. 1.500Ft. A kábeleket attól függően célszerű elkészíteni, hogy mire szeretnénk azt használni. A géphe építhető SCSI egységek szabványosan 50 pólusú szalagkábel csatlakozóval szereltek. A külső egységek szintén 50 pólusú de a nyomtatókról ismert centronics csatlakozót használják. Szóval ezt a csatlakozót kell a gép (az SCSI kártyával) összehozni.

Erre a feladatra 25 eres kábelt kell használnunk. A bekötés értelemszerű az azonos nevű pontokat kell egymással összekötnünk.

A kész kábelt nem árt alaposan átvizslatnunk, mert bár az SCSI sok mindent kibír (tapasztalat) azonban ezt nem szükséges kipróbálni. Ha valaki boltban szeretné a kábelt megszerezni és ott ahol a kártyát beszerezte nem kap, akkor talán egy Mac-os boltba nézzen be, mert ha jól emlékszem a régebbi, tehát nem PowerMac-ok ilyen D-25-ös csatlakozót használtak az SCSI vezetgetésére.

Ezek után remélem nem elvenni sikerült az SCSI-től a kedvét mindenkinek, mert a célom nem ez volt, sőt inkább kedvcsinálóként szántam.

Mindenféleképpen szerettem volna azonban a kezdeti kudarcaimat megosztani másokkal azért, hogy a fentiek ismeretében olyan biztos társat kapjon minden Amigás mint az embernek a kutya.

Bozó

(Manapság minden AMIGÁS második szava az, hogy A/BOX. Aki még nem tudná, hogy mi is az, vagy nincsen róla konkrét info-ja, akkor örülhet, mivel az AMIGAonly - Magyarországon utolsónak :-)) bemutatja a "készülendő" új csodát: az A/BOX-ot!

A cikk már megjelent a pROMag 1. számában, de a szerző engedélyével most leközzöljük mi is, mivel egy phase5 újságból lett "ollózva", ezért többé-kevésbé hitelesnek mondható... - Magic)

Ciao AMIGOS!

Rendkívül jó híreket hallottam az AMIGA háza tájáról!!! A legkomolyabb jelenlegi POWER AMIGA gyártó a phase5 rendszeresen megjelentet egy csak AMIGÁS lapot, a "SHOW TIMES"-t, amiben rengeteg hasznos információ található német és angol nyelven egyaránt. Ehhez bárki ingyen hozzájuthat a phase5 címén, ha üzen nekik ez ügyben...

Mostanában kívánnak megjelenni a piacon egy olyan szenzációs géppel, amilyen 12 évvel ezelőtt az A1000 lehetett!

Az új gép neve A\BOX. A rendszer lelke egy PPC proci és egy custom chip az úgynevezett CAIPIRINHA.

Most leírom a technikai jellemzőit:

- 64 bites RAMkezelés 2 modul esetén akár 128 (!) bit is lehet, a gyorsasága is elképesztő: 1.6 Gbyte/másodperc (!),

-Kompromisszumok nélküli 64 bites processzor, 100Mhz-s adatbusszal (a p200-nál is csak 77Mhz!)

-2 darab 24 bites DMA egységű szabadon címezhető és koordinálható benenat,

-4 darab 16 bites audio kimenet 44.1 Khz-s mintavételezéssel, tetszőleges mennyiségű hangcsatorna, ez csak a memória nagyságától függ. Sample kimenet FM, AM hangok kezelése.

-2 független video kimenet, vagyis például 2 monitor, vagy monitor + genlock is csatlakoztatható rá. Az 1.-nek 220Mhz-s adatbusza van, a 2.-nak 135Mhz-s. (Ha minden igaz realtime tud mindkét csatornán videót digitizálni...),

- 16 bites hang I/O műveletek, CD minőségben

- LCD kontroller a VESA szabvány szerint,

- PCI busz közepes I/O műveletekhez,

Ezenkívül a gép ára tartalmaz még:

- 1 GB SCSI-II vinchestert
- 150Mhz-s RISC processzor /64 bit/
- 16 MB RAM-ot
- 4*-es sebességű CD-ROM

És mindezt "csupán" 3000 DM ellenében!!!

Az új gépet 1997 első negyedére ígérik. Az A\BOX-ot nem mostanába kell eladni a vásárlónak, mivel a gép 500Mhz-ig bővíthető.

A phase5 jelenleg 500 kisebb, nagyobb software fejlesztővel áll kapcsolatban így a PPC-s gépek sem maradnak programok nélkül. A PPC-s gépek természetesen "lefelé" kompatibilisek vagyis minden eddigi program is használható lesz majd rajta. Több cég is bejelentette, a PPC-re optimalizált fejlesztését. A jelenlegi A3000/A4000-nek is ígértek PPC-s bővítőket, amely tartalmaz egy 680xx processzort, és egy RISC604e xMhz-es processzort.

A/BOX

Akkor az árakról:

RISC	MOTOROLA	ÁRA (DM)
PROCESSZOR		
PPC604e/150Mhz	68060/50Mhz	1.830.
PPC604e/150Mhz	68040/25Mhz	1.275.
PPC604e/160Mhz	68040/40Mhz	1.350.
PPC604e/180Mhz	68060/45Mhz	2.100.
PPC604e/200Mhz	68060/50Mhz	2.500.
PPC604e/200Mhz	68040/40Mhz	2.000.

A processzorok a cégtől külön is megvásárolhatók, és az olyan kereskedőknél szerezhetők be, akik maguk összerakják a 68040 vagy 68060-as processzorral.

Igy természetesen módosulnak az árak:

PPC604e/160Mhz	1.200.
PPC604e/180Mhz	1.500.
PPC604e/200Mhz	1.850.

Azok, akik már vásároltak a phase5-től 040 v. 060-as turbókártyát vagy esetleg CybergrapX-ot azoknak extra kedvezmények is járnak:

PPC604e/160Mhz	68060/50Mhz	1.000.
PPC604e/180Mhz	68060/50Mhz	1.250.
PPC604e/200Mhz	68060/50Mhz	1.550.

Az A1200-es tulajoknak is ajánl PPC-s alternatívát a phase5, egy PPC603e személyében. Ez azt jelenti, hogy a személyi számítógépeknél elsőként az AMIGÁnak sikerült a dual-processoros rendszert megépíteni, és ez a gép a világon a leggyorsabb számítógépe a fenti kategóriában!

A phase5 1997 közepére ígéri a 300Mhz-s processzorokat. Az AMIGA ismét az élvonalba került, így van esélye egy pc irányultságú piacon ismét teret hódítani.

AMIGA RULES FOREVER!

ZeeNO

(No hát ennyi volt, amit illik tudni a PPC AMIGÁkról. Jelenleg úgy fest a helyzet, hogy mindenki ül, mint egy here és várja, hogy mit lépnek a kedves fejlesztő cégek...

Pedig nagyon sokan hirdetik magukat most, mint Power AMIGA gyártók... A phase5-ön kívül a PIOS, a VisCorp (???), a QuikPak...

Ez utóbbiról csak annyit, hogy szándékukban áll a MC68xxx családot is fejleszteni (mint AMIGÁS bővítőkátyákat), amennyiben a Motorola hajlandó lesz a kooperációra. (ami nem igazán valószínű...) Pedig RuLeZ lenne egy 68080-as masina!!!

Vagy itt van a PAWS fedőnevű laptop-AMIGA, ami egy 68060-as erőgéppel van felszerelve... A gond csupán annyi, hogy a 68060 akkora tápesszt vesz fel, hogy a laptop nem tud akkuról üzemelni csak hálózatról!!! Itt van egy laptop, ami helyhez kötött!!! Naccerú!!! Biztosan használni fog az AMIGA maradék kis jóhírenek...

Nem baj, én azért már készítem a helyet a PPC proci(k)nak a gépemben...

Magic

SCENE-LIFE

Interview Clary / Drifters^CRUX-szal

Mindenki, ha computeres fickórol vagy programozóról hall, gyakran egy 6 dioptriás matek zsenire gondol, aki napi 25 órát ül evés, ivás (bár ez utóbbit nehezebben tudom elképzelni) nélkül a gépe előtt és majdnem szívinfarktust kap áramszünetkor.

Még anno '95-ben olvashattok már a GURU-ban a Tsunami/VD-el egy fenomenális interjút, és most sikerült elkapnom (mármint egy interjú erejéig :) a másik nem képviselőjének az egyikét is, aki történetesen a világ leghíresebb (?) női codere a scénén: Clary.

Tehát most először, elsőként itt az AMIGAonly hasábjain olvashatsz riportot egy igazi joystickzabáló hölgygel:

L: Szevasz Clary. Mindenekelőtt, bemutatkoznál esetleg az Ao olvasóinak? Mondj valamit magadról... persze nem annyira az életkorodra, mint inkább a méreteidre - természetesen a 'magasságodra' gondolkodok - lennének inkább az olvasók kíváncsiak.

C: Jól van, először is talán azzal kezdeném, hogy nem hiszem, hogy nagymama korú lennék tehát nyugodtan megmondhatom; 23 éves vagyok, egy francia egyetemen tanulok, és az elsődleges hobby-m az Amiga (na meg... - L), de szeretek még lovagolni (ugye mondom - L) és moto-cross-ozni (idén egyébként "már" harmadszorra törte össze a kocsiját, mert nem vett észre egy előzni tilos jelzést - L).

L: De térjünk vissza az Amigára (ha már egyszer a "magasságodról" inkább nem akarsz nekünk beszélni) Mikor láttál életedben először Amigát? És ez talán szerelem volt első látásra? Továbbá mi volt az, ami megfogott, mi készítetett a számítógépezésre?

C: Először 1989-ben láttam, egy Wild Copper és egy Budbrain demo-t (az a toillettes - L) Természetesen szerelem volt első látásra. Sosem fogom elfelejteni az elsőt.

L: Szóval 16 éves voltál az elsőnél :) (23-1996+1989 a gyengébbek kedvéért) Sok lány gondolja úgy, ha egy számítógépes fickóról beszélünk, akkor az vmi gátlásos, visszahúzó, szűz matekzseni lehet. Te is ilyesmit gondoltál mielőtt még nem érdekelte mélyebben a számítógép?

C: Ez pontosan így van. Elhíhetted nekem, hogy egy számítógép-őrült fiú bizonyára gátlásos, visszahúzó szűz matekzseni ;), nem Lord? (már nem, köszö - L)

L: Na de hagyjuk ezt a témát és térjünk inkább vissza az Amigára. Mit csináltál először a számítógépen? (persze a joystick nyújtotta örömeid kívül) Mindennel próbálkoztál? (Értem itt a rajzolást, zenélést, kódolást) Vagy volt már valami konkrét céld már az elején is, hogy mire fogod majd használni a géped?

C: Hát hogy őszinte legyek, nem igazán játszom (számítógépen - L). Mint nagyon sok más kezdő, én is swappeléssel kezdtem, hiszen ezt a legegyszerűbb csinálni (no... - L), a levelezgetés pedig segít megérteni a scénét, és esetleg valami másra is motiválhat (pl. hogy abbahagyd - L). Aztán elkezdtem kódolgatni, de most már inkább rajzolgotok. Asszem ez valamivel nyugtatóbb és kevésbé bonyolultabb, mint a kódolás. Ám mégis, amit legjobban szeretek az az, amikor demo-kat

csinálunk (lásd demo = PPAAnim - L) a haverokkal: T0f-fal és Golden Hell-lel, mert mindig új, vicces ötleteik vannak, melyekkel az egész csapat (10 grafikus) munkáját végül sokkal kellemesebbé teszik.

L: De térjünk vissza a Te scene karrieredre, hiszen ez a cikk most rólad szól. Hol (és mikor) gondoltad úgy, hogy Te is beállsz a scenerek közé?

C: 1994-ben, mikor is Sh0cker segített megértetni velem, hogy mi is az és milyen is valójában a scene. És aztán egyre több csapattal (DreamDealers, Nova, Ram Jam) kerültem (szorosabb? - L) kapcsolatba.

L: Tényleg, ha már itt tartunk, milyen csapatokban voltál már eddig?

C: 1994-ben a NOVA-ban kezdtem, aztán 1995-ben jött az AXIS, akiket végül is azért hagytam ott, mert nem volt jó a kapcsolat a csapaton belül (biztos nem volt elég szoros - L) és egyébként sem voltam elég jó egy ilyen névhez, mint az Axis. Jelenleg a DRIFTERS tagja vagyok, akikkel elég közel is lakunk egymáshoz (pl. Shocker a másik szobában! - L) És így a legkönnyebb demot írni... Csak, hogy bővítsen a tudástokat, a DFT tagok: Sh0cker (Lightwave, sysop, guides, Tekken master), Golden Hell (gfx, Imagine), T0f (gfx), Mulder (Lightwave, sysop), Seb (gfx), 242 (real3d, code), Mr Bluesky (code) (- ENNYI?! valahol az előbb, mintha aszonta volna, hogy 10 grafikusuk van. Valamelyikünk esetleg hiányzott a számtanórákról az elemiben?! Na mindegy - L)

L: És mit gondolsz a barátod erről az egészről, a hobbydról? Nem féltékeny az Amigádra? .gy hallottam, van egy BBS-ed is, és mivel ennyi mindennel foglalkozol, egy csomó időt kell, hogy a számítógép előtt tölts, nem így van?

C: Nem érdekel, hogy mit gondolsz. Azt csinálók amit akarok, vagy nem tudod, Lord? (ez most nem köztéma ;) - L) Egyébként nem töltök olyan sok időt számítógépezéssel, mint mások: átlagosan max. 1 órát egy nap. A DFT tagok meg segítenek mindenben, még a BABY (ez a neve a bbs-nek - L) futtatásában is.

L: Itt a madarak azt csicseregik, hogy van egy húgod is, aki szintén imád Amigázní. Ez már talán valami családi vonás nálatok? Gyakran dolgoztok együtt? Egyébként Ó mivel foglalkozik az Amigán?

C: Meglehet, hogy családi vonás, nem tudom. Mindenesetre gyakran rajzolgotunk együtt, továbbá segít a demok design-olásában is.

L: Na akkor már csak 2 kérdésem lenne. Mik a terveid a jövőre? Te is esetleg átnyargalsz majd valami más platformra (PC), mint megannyi más ex-Amigás csapat tetted? (lásd Virtual Dreams) És mit gondolsz az Amiga jövőjéről?

C: A terveim először is még több demo, meg Wild competition. Nem akarok más gépet venni, mert csak az Amiga a szenvedélyem és semmi más. Az Amiga jövőjét még majd meglátjuk. Küldtem pár kérdést a VIScorp-nak, remélem hamarosan válaszolnak is majd. De asszem az Amiga jövője sötét, ám a 'set top box'-é világos. Mindenesetre az Amigával maradok Most es Mindörökké (meg azután).

L: Akarsz még esetleg így befejezőképp nekünk, helyes magyar srácoknak mondani valamit ?

C: Mind csúnyák vagytok ;)

Lord

+++++

"pitypitypitypitypitypity...
...dring!...dring!...dring!"

- Talált tárgyak osztálya, jó napot kívánok, miben segíthetek?

- Elveszett valami!

- Igen, és mi volt az?

- A MAGYAR AMIGA SCENE!"

Sorry mindenkinek ezért a kis bevezetőért, de hát ez a helyzet (ami csaknem reménytelen is, nemcsak komoly!), nincsen SCENE.

Ám mi azt szeretnénk, hogy legyen. Hogy miért? CSAK! Ugyanis, ahol scene van, ott "élet" is van. (lásd északon a "vikingek")

A minap beszélgettünk erről Chris-el (PoWeR Team), és végül a fenti nagyon szomorú következtetésre jutottunk.

Ezért a PoWeR és az AMIGAonly ünnepélyesen meghirdeti a "Feltámadunk!" fedőnevű scene-mentő akciót.

Ezen akció keretében csupán arra kérünk:

- minden AMIGAonly és PoWeR olvasót, hogy ha van party Magyarországon, akkor arra el kell menni,

- minden coder-t, gfx-ust, muzax-ust (stb.), hogy ha party van, akkor ott compo is van, ahová nevezni kell (legalábbis illik),

- minden AMIGÁS újságot, hogy ha party van, azon meg kellene jelenni "hivatalosan",

- minden AMIGÁval foglalkozó céget, hogy ha party van, akkor azt támogatni kell (compo díjak...), illetve, ahol party van, ott "piac" is van, ergo lehet kimenni és ott árulni dolgokat,

- és végül a fenti felsorolásból mindenkit, aki úgy érzi, hogy tudna segíteni az AMIGA Scene ügyén, az ne habozzon megkeresni minket.

Mert lesz SceNest április elején (info a köv. Ao-ban - EFT b* meg, nem hívtál fell!), és csúnya volna, ha ott csak 1 félkész AMIGA demo és egy AMIGA intro "versengene" önmagával...

Persze, mondhatjátok nyugodtan, hogy ha nincsen díjazás, akkor a kutyus sem csinál semmit (most nem AMIGA demo-ért GUS, meg VGA kártya szintűre gondoltam, mert az lufi).

Ez a mi dolgunk lesz, hogy valamennyire "normális" (legalább a party szintjéhez, illetve a résztvevő produkciók számához/minőségéhez viszonyuló) díjakat tudjanak átadni a legjobbaknak a szervezők.

Azért túl nagy nyereségyekre ne számíton senki, az azonbanmár szinte biztos, hogy AMIGAonly előfizetést azt lehet majd nyerni! (már ezért megéri, nem?)

No erre még azért visszatérünk!!!

Más. A következő számban is folytatni kívánjuk a Scene Life rovatot, ha lesz, aki megírja!

Ezzel együtt egy profi demo-lógust is keresünk, aki a közeljövőben (elvileg) induló demo rovatba írna nekünk remek cikkeket! (Azért mondtam, hogy profi, mert olyan cikket én is tudok írni, hogy itt van egy kocka, ami forog, majd lilás-elmosódott lesz lassan, s közben egy alagút szerűségeken repked...stb) Nekünk viszont olyasvalakire van szükségünk, aki ismeri pl. az egyes effect-ek nevét (esetleg csinált is már ilyet...) Várjuk leveleiteket/jelentkezéseket!

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

VISION FACTORY

Új és használt AMIGA számítógépek!

APOLLO, CYBERSTORM és BLIZZARD
turbokártyák minden típusú AMIGA-hoz!

Grafikus-, digitalizáló- és videokártyák, gen-
lockok és hangkártyák!

EAGLE és MICRONIK /infinitív/ torony-
házak ZORROII-III buszcsatlakozóval!

3D-s animációk készítése, videofeliratozás,
komplett képfeldolgozó rendszer kiépítése!

Vision Factory Számítógépes Animációs

Szolgáltató és Kereskedelmi Bt.

3531 MISKOLC, Thököly 22. 2/2
Tel./Fax: +36-46-357-596

AMIGÁS könyvek
AURUM-tól:

Lightwave 3D
CD melléklettel 2250 Ft

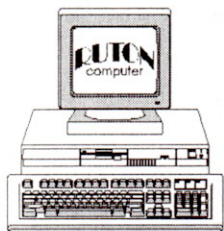
AMIGA programozása
(Assembly és C nyelven)
lemez melléklettel 1450 Ft

Aurum
LightWave 3D  CD-melléklettel

Amiga Developer CD Magic publisher	Minden, ami a szoftverfejl.-hez kell Firewriter 4.0.+10.000 forint (color,bmp, adbe,intelli stb.) +5.000 clipart, 150 nyomatódriver, Fastex (30MB), WWW oldal szerkesztők, 100 old. könyv (4 db CD)	3440
Colour library v1.	colorfontok,clipart,fotók (iff,pcx,bmp)	9370
Amiga mag' 96/9-10	animok,utilok,www-browserek stb.	3240
Amiga CD vol.3	600 MB animáció, kép	1980
Grolier encykl.	A TELJES amerikai akadémiai lexikon keresés szavak, témák LOGIKAI kapcsolatok alapján is, képek, hangok	1980
Media Clips	10 db CD BMP-kkel több felbontásban, CD-nként témákra bontva	9990
GIGA graphic	4 db CD tele IFF képkel, katalógussal	5800
Gif's galore	GIF formátumú fotók (5000 db)	7330
AMINET SET 1.(1-4)	műtár, ami sw (util,játék,pic,anim, fontok,font,shaders stb.) tömörítve, de CD-ről futtatható állapotban	3850
AMINET SET 2.(5-8)		7800
AMINET SET 3.(9-12)	UA. MINT 1-2,+IMAGINE 4.0.,XIPaint 3.2., OctaMEDS TELJES, JOGTSZTA verziók!!!	7800
Perfect pictures	Több ezer GIF témára bontva	8800
Do IT!	Imagine,MorphPlus,DPaint V. workshopok, scriptek, scene-ek,animok,tutorialok	3200
Imagine PD 3D	Objectek,950 db 24 bites textúra stb.	3975
Turbocalc V2.1.	Táblázatkezelő 4 nyelven	4500
EPIC Ineract. enc.	Enciklopédia AGA + ECS, játékokkal,gyerekeknek,képek, filmrészletek stb.	3000
WORLD ATLAS	ami a neve...	8950
Animatic	több száz anim.pl: Eric Schwartz-összes	3000
The Kara coll.	PROFI color,ANIM(!)fontok,hátterek, animok,PPaint upgr.verz.,arexx makrók	2860
Nordpool	fotók, hátterek (több száz EIS háttér STALA-hoz), toolbox, scriptek,animok	9460
R-H-S color coll.	sok colorfont,szines JÓ! clipart,fotók	5450
BLUEBOX	886 db EPCP háttér	3850
LIGHTROM GOLD	A 3 LightROM-ból a legjobb 6000 object	12000
EROTIKUS CDK ÓRIÁSI VÁLASZTEKA		9900
		1490-től

Wendetta	5650	Super putty	2000	Chaos Engine	3490
AB 3D	3500	Superfrog	3500	Desert Strike	2970
Cardgames	3500	Surf ninjas	2000	Dune 2	3490
Oh Yes, more worms	3400	Trolls	1290	Fate-Gates	9990
Worms	3400	Ultimate body blows	2500	Frontier	5500
Diggers/Oscar	1500	Microcosm	4500	N. Faldo's golf	1500
Frontier	5500	Super stardust	4400	Rise of the rob	2990
Heimdall 2	2990	Rise of the robots	3500	Subwar 2050 AGA	3490
Last ninja 3	2000	Video creator	4500	Team 17 coll.	4000
Legacy of Sorasil	3000			Wing commander	2900
Oldtimer	5200	Játékok floppy-n:		Zool	1900
Skeleton crew	3000	Ambermoon	9900		

PC-PINCE • Sopron, Erzsébet u. 15. • 06/99 312-522



AMIGA szerviz

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	1.5 MB SLOW RAM bővítő	8,900.-
A500+	1 MB CHIP RAM bővítő	7,900.-
A500	HDD vezérlő + FAST RAM bővítő	10,900.-
A500	CHIP RAM bővítés alaplapon (+512 kB)	4,200.-
A500	CHIP-FAST RAM átkapcsoló	1,500.-
A500	Boot selector	1,500.-
A1200	Winchester telepítés installálással	2,700.-
A1200	Memóriabővítő (0 RAM)	Hívj!
A1200	PC táp átalakítás (táp nélkül)	1,290.-
	RGB monitor kábel	1,690.-
	RF modulátor	Hívj!
	Szaktanácsadás (1/2 óra után óránként)	1,200.-

Áraink az ÁFA-t és új áru esetén 1 év garanciát tartalmaznak!

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

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

TELETECH KFT

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% ÁFA-t tartalmazzák!)

TELETECH Kft.

1148 Budapest, Angol utca 43.

Tel.: 2206391

Nyitvatartás: 07-14 óráig

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, egyebek...

Kanóc

AMIGAonly #7. Preview:

- More New Games in action (legalább 10 oldalon)
- Felhasználói program-hegyek: (DirOpus 5.5 folytatás, WordWorth 6. vagy FinalWriter 6., HD Utilities, Terminal programs... stb.)
- Zeneszerkesztésről egy pár szó... (OctaMed Studio Rulez!)
- Programozás rovatok ezerrel... (Assembly, C, Arexx, Basic?, E?, Code Or Die!)
- Some important info a tömörítőkről
- Scene Life / SceNest előzetes (remélem jól írtam le!)
- A Maxon Cinema 4D még mindig folytatódik...
- Hardware Hacks (hogyan építsük AMIGÁnkat egy porszívóba...)
- InterNET / AmiNET (a szemed a NET-en legyen...)
- PoWeR rovat (sokszokos oldalon...)
- AMIGA-fan rovat (mi újság a konkurensek háza táján?)
- Magyar lemezújságokról some pure info...
- Magyar AMIGA klubok ténykedéséről...
- Hány Board van még??? (HUNAMI BBS)
- Ha kell, akkor AMIGAonly FAQ is (kérdézetek, kérdézetek!)
- Fraktálokról valami új... (rettegjete!)
- És természetesen AMIGAonly levelezési rovat! (Cool típusú)
- valamint egy nagy halom hasznosnál hasznosabb info!
- Továbbá bármilyen cikk amit beküldtük nekünk (jó egy teljes leírást azért nem tennénk be a w!ndóz 96-ról... olyat ne küldjete!)

Várható megjelenés: április eleje...

AMIGAonly megrendelőlap

Megrendelem az AMIGAonly című remek magyar AMIGÁS újság következő 5 számát.
Az előfizetés díja: 1250 Ft (ami nem rossz ár, mert benne van a postaköltség is!)
Ha lehet, akkor olvashatóan töltsé ki mindenki!

Nevem:

Címem:

Az újságban található csekket feladtam a pénzt befizettem.

Várom az AMIGAonly-kat!

.....

aláírás

AMIGA CENTER

PC AND MODELL 2000 Kft.

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel/Fax:+36 (1) 267-9037, 267-9038
Burning Line BBS: 228-2739

AMIGA árlista

Amiga számítógépek:

Amiga 1200 Magic pack+HDD kit	94 990
Amiga 1200/850 Mb 3.d" 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 csatló	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 3 (4 CD)	9 990
Aminet Set 4 (4 CD)	9 990
Aminet 15, 16	3 990
Amiga Developer CD V1.1	5 990
Light Rom 3	14 990
Lightwawe Enchaner 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 600&1200 Turbo és RAM kártyák:

APOLLO 620 68020/882 25 MHz 0-8 Mb-ig bőv.	24 990
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 2040RC 040/40 Mhz 68040/MMU/FPU	104 990
Blizzard SCSI-II controller kártya	29 990
TURBO 1230 LC 68030/882 33 MHz	31 990

FPU-k és RAM-ok:

Motorola FPU 68882 PLCC 40MHz	19 990
Motorola FPU 68882 PGA 50MHz	24 990
4Mb SIMM RAM modul 36-BIT	4 250
8Mb SIMM RAM modul 36-BIT	7 375
16Mb SIMM RAM modul 36-BIT	15 625

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
Tocata	84 990
Ariadne ethernet kártya	59 890

Amiga toronyok:

Amiga 1200 toronyház	*
Amiga 4000 toronyház	*

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. Wesswlényi u. 21. • Telefon: 267-9037, 267-9038 • Főszerkesztő: Cserkúti Zoltán
Nyomás: GELLÉRT Ipari-, Kereskedelmi Kft. (06/20 382-342) • Felelős vezető: Szabó Ferenc

HU ISSN: 1416-0196