

A magyarországi AMIGA felhasználók Központi Bizottságának lapja

6.

Ára: 200Ft

BUDAPEST 1399
Ft: 701/836.

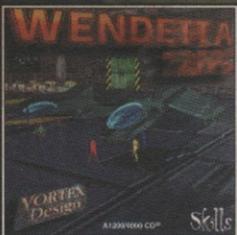
AMIGA

1997. február

Only

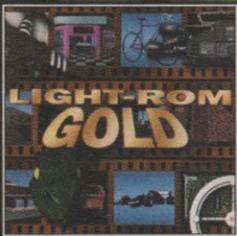


ASSEMBLY - C - AREXX programozás
Magyar AMIGÁS újságok



SCENE-LIFE

MAXON CINEMA 4D



ROVATOK:

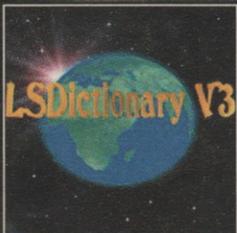
POWeR

CD

melléklet

GAMES

HARDWARE



Hungarian's Biggest-Selling
AMIGA Magazine :-)

INTRO

Tartalomjegyzék

Üdvözlök mindenkit ezen a szép téli napon! (Remélem még téli lesz, mire az újság megjelenik...) Úgy látszik az 1996-os év vége/1997-es év eleje valami változást hozott a magyar AMIGÁS életbe.

Az AMIGAGuru végleges megszűnésével felsokszorozódhatott az emberekben a tenniakarás és ennek az eredménye: 2 papír és 8 (!) lemezújság. (természetesen most csak azokra gondoltam, akik nemrégiben adtak ki/vagy nem sokára fognak kiadni új számot)

Hát ilyen mérvű lelkesedés láttán elfogott minket a kétely ("én Kétely felügyelő vagyok, adja meg magát, be van kerítve"- így történt...), hogy valóban olyan csekély-e a magyar AMIGÁS réteg, vagy csak "sötétben bújikált" eddig?

Azt hiszem a közeli jövőben erre is meglesz a válasz.

Az AMIGAonlyról egy pár keresetlen szót:

Először is az AMIGAonly név szabályos írásmódja nagy AMIGA és kis only egybeírva. (egyébként ez senkit sem érdekel, de gondoltam leírom...)

Másodszor is az #5-ös szám hátlapjának alján lévő info-k nem igazán felelnek meg a valóságnak. Íme a teljes stábilista:

Főszerkesztő/Szerkesztő/Tördelő/Levélíró/Egyéb alja munkák: **Magic**

Nyomdai utómunkák: **Szabó Attila**

Louise jelenleg a NHL -be szerződött... (nem, nem hokizik, hanem a Native Human Laboratories nevű project-jében az LSDictionary-t fabrikálják ezere!)

Ezen kívül persze egy nagy halom "külső" munkatárs dolgozik nekünk... nekik MEGATHANX és free AMIGAonly jár. A nem olyan távoli jövőben a cikkírókat - munkájuknak megfelelően - anyagilag is díjazni fogjuk... Ehhez azonban el kell érniük bizonyos anyagi feltételeket.

Az #5. szám miatt egy halom kritikát kaptam, miszerint kicsit összefolyik a tördelés és emiatt nehéz benne eligazodni. Hááát... lehet, hogy így van, pedig direkt csináltam ilyen "dízájnosra". Mentségemre csak az szólhat, hogy nem tördelő a szakképesítemem, hanem rendszerszervező. (Ebben a számban ígyszerintem azért ezen változtatni... a többi majd meglátjuk!)

A jövőről:

Már van papíralapú konkurenciánk, akik havonta történő megjelenését tűzték ki célul, tehát fel kell kötni a gatyamadzagot... (legalábbis fel kéne!)

Mi azért szerényebbek vagyunk, 4-5-6 hét (nyolc, kilenc, tíz) múlva szeretnénk megjelentetni a #7. számot, és a továbbiakban is tartani ezt az ütemet.

A tartalomról csak annyit, hogy - nyilván - fejlődni szeretnénk, nem is negatív irányba (pedig az is fejlődés - visszafejlődés), igyekszem ezek után minél tartalmasabb cikkekkel megtölteni a magot.

A felállítás úgy fog kinézni, hogy:

50 % Felhasználói

25 % Game

25 % ShapeShifter, vagy más Emu-k.

Az oldalszám lazán felugrott 36-ra. Ez nem volt betervezve, de hát ennyi sikerült... A későbbiekben várható 40 sőt 48 oldal is, de ezek után valamivel fokozatosabban fogjuk csinálni a dolgot. (nem lesz még egy 16-20-32-64 ciklus!)

A példányszám 500-ról 700-ra növekedik (e számmal), igaz volt ennél több is, de az még mindig ott van „raktáron”. (pl.: Ao 3.)

Az újság megrendelhető!!! A megrendelés című játékkal már több ízben is próbálkoztunk, de eddig nem sok sikerrel... Esetünkben az fogja jelenteni az újdonság erejét, hogy ebben a magban lesz egy darab csekk is, amit (a lap végén található útmutató alapján) kitöltvén, és az azon feltüntetett pénzt befizetvén, valamint a megrendelőlapot címünkre eljuttatván (phew!) az AMIGAonly megrendelt állapotú lesz! (Yell!)

A megrendelés nem időre, hanem 5 száma előre szól... ismerve a körülményeket, ugye. Ez az öt szám (csaknem biztosan!! - 99,5%) még idén meg fog jelenni. (a fél % a világvége és egyéb finomságok kategóriába esik...)

Még valami... Tervezem egy állandó szerepjáték melléklet beindítását is, ami - természetesen - nem az AMIGA rovására menne, hanem plusz oldalakon nyomolnánk... Ezzel kapcsolatban véleményeket kérek, de a dolognak nagyrészt anyagi okai vannak (tehát mindenfajta levélbomba azonnal fabrikálása helyett ezen tessék elgondolni!!!).

Na most már befejezem mondókámat. **AMIGA RuLez!**

Magic

1. Borító (Szabó Attila)
2. Intro / Info-k / Tartalomjegyzék (Magic)
3. AMIGAonly FAQ (Magic)
Magyarországi AMIGÁS klubok
4. GAMES rovat (Magic)
 - Tiny Troops
 - Zone 99
 - Bograts
 - Chaos Engine 2.
5. CD rovat (Horváth Péter)
 - Oldtimer
 - Wendetta
 - Grolier Electronic Encyclopedia
6. EPIC Interactive Encyclopedia
 - AMIGA Developer CD
 - GIGA Graphic
 - BLUE Box
 - Animatic
 - DO IT! Vol 1.
7. Nordpool
 - Imagine PD 3D
 - LightROM Gold
 - Adults Only!!!
 - LS Dictionary V3 (NHL)
8. Maxon Cinema 4D (Raven)
10. Art Studio V2.0 (Dark)
11. Art Effect (Flex)
Magyarországi AMIGA BBS-ek (Magic)
12. PoWeR rovat (Chris & Jagu)
 - Image Studio 3,0
13. Magyar AMIGÁS lemezújságok
 - Dream Mag (Evil & Angel)
 - Cyber News (Stef)
 - Doze (MB & Rabba)
14. pROMag (eLvis)
 - Font (Font Team)
 - WorldNews (SpaceHawks)
 - OutSiders (Zak)
15. AMIGA-fan melléklet (AMIGA-fan Team)
16. PROGRAMOZÁS
 - Assembly rovat (Prievara Zsolt)
 - C rovat (Misku)
 - Arexx rovat (Phoenix)
 - Code Or Die! Stereo Sirds Vision (Zak)
21. HARDWARE rovat
 - A1200 Keyboard Matrix (Massimo helyett Magic)
 - Olvasói levél - Az ALICE hűtése
22. Egyszerűen AMIGA... pc-seknek is (Robo)
24. Directory Opus 5.5 (Magic)
25. Visszatekintés 1996-ra (Rabba)
26. AmiNET / InterNET (Goa)
27. Mi is az az SCSI? (Bozó)
29. A/BOX Info (ZeeNO)
- 30.
31. SCENE-life
 - Interview Clary/Drifters^Crux-al (Lord)
 - Good Morning Magyar AMIGA Scene (Magic)
32. Levelezési rovat (Magic)
33. Hirdetések
35. Az AMIGAonly #7, tartalmából...
AMIGAonly megrendelőlap

Az AMIGAonly megvásárolható az alábbi üzletekben, helyeken:

Budapest:

PC AND MODELL 2000 Kft.
VII. ker. Wesselényi u. 21.
Tel.: 267-90-37

RUTON Bt.
VII. ker. Jósika u. 25.
Tel.: 351-56-56

CYBERSTREET
XIV. ker. Ond vezér útja 25.
Tel.: 06-30-526-524

TELETECH Kft.
XIV. ker. Angol u.
Tel.: 220-63-91

Gyöngyös:

AMIGA & OTHERS Computer
Vachot Sándor u. 30.
Tel.: 06-37-317-613

Sopron:

PC PINCE
Erzsébet utca 15.
Tel.: 06-99-312-522

Miskolc:

VISION FACTORY
Thököly u. 22. 2/2
Tel.: 06-46-357-596

Győr:

PC KLINIKA
Vörösmarty út 12.
Tel.: 06-96-317-746

Illetve a „lentebb” felsorolt AMIGÁS klubok bármelyikében, és persze a postacímünkre küldött értesítő vagy megrendelőlap segítségével is.

AMIGAonly

1399 Bp. Pf. 701/836.

MEGA Thanx 2:

Összes FANalacsi AMIGAonly olvasó és AMIGA user

Extremely Special Thanx 2:

Magic (Hi-hi Ez én vagyok!!!)

Thanx for the MAG 2:

Rendall, Bozó, Zsolt, Misku, Poenix, Robo, Zak, Raven, Dark, Flex, Lord, Goa, Gizm0, Rabba, MB, Stef, Evil, Angel, Chris, Jagu, Rusy, Borsányi István, Horváth Péter, Emeric SH, Font Team, eLvis, Louise, Alan and the others.

Special thanx for the MAG 2:

Szabó Attila

Collegal thanx 2:

PoWeR, AMIGA-fan, Doze, Dream Mag, CyberNews, pROMag, Worldnews, Font, Outsiders

Thanx for the Adverts 2:

PC AND Modell 2000 Kft, Ruton Bt, PC Pince, Derko HW, Teletech Kft, AMIGA & Others Comp., CyberStreet, Vision Factory, Aurum DTP Studio

Thanx for the BOARDS 2:

ADT, Fate, Poko, Goa, Gozm0, Wintermute, Lord, MB, Dark

Other thanx 2:

Ernie, Nissifer, Codex, Mucsi, EFT, Louise, Alan, Lay, Feki, Cabba, Gato, Mash, Gyu, Phoenix, Frankie, Detox, Rendall és mindenki másnak, aki kimaradt...

Magic's Special Thanx 2:

Ildike (!!!)

Special SUXX 2:

matáv

AMIGAonly FAQ

Frequently Asked Questions

Sokan kérdezték tőlem a minap, hogy miarancért nem folytatjuk az AMIGAonly FAQ címmel megkezdett írománysorozatunkat. A kérdés egy kissé meglepett, mégpedig talán azért, mert a fontosabb kérdéseket "teljesen" kiveséztük az Ao #3-ban, volt még egy ilyesmi az Ao #4-ben is, kinek van még kérdése???

Látom van. Tehát az Ao FAQ - közkívánatra - folytatódik... (A kérdéseket nekünk tették fel itt-ott-amott, de ha valami közérdekű kérdésetek van, ne habozzatok azt levélben feladni, mivel ha FAQ kell, akkor töltsétek is meg "anyaggal"! Ezt jól megaszontam...)

K: Van nekem egy olyan HD-m, amelyik ha rádugom a gépemre nem hajlandó működni. Pedig máshol rendesen működik. Mi lehet itt a gond?

*V: Ha nem véletlenül egy TRA kártyáról van szó (az hajlandó ilyen trükkökre), akkor valószínűleg valami táp-probléma lesz a dolog háta mögött. Ilyenkor ajánlott egy pc-s táp beszerzése. Ha azonban nem kívánjuk átszerelni az AMIGÁS táppá, akkor használhatjuk csak a HD-k meghajtására is. Vigyázzunk, hogy a HD mindig vagy előbb, vagy egyszerre induljon el a géppel, mert ha a gép indul hamarabb, mint a Winchester, akkor annak csúnya "sárga guru" lesz a vége...
FIGYELEM! Ha nem vagy biztos magadban akkor NE CSINÁLD!!! Ez nem egy olcsó mulatság. (Viszont működik, mivel én egy évig használtam ily módon egy A1200+táp és egy Seagate HD+saját táp "configot".)*

K: Szeretnék nyomulni az InterNet-en, mert az a jövő útja, az "információs szupersztráda". Milyen modemet vegyek az AMIGÁmhoz?

*V: A válasz roppant egyszerű. Bármilyen külső modem megfelel. (tudomásom szerint) Vagy ha nagyon sok pénz van és A1200-d, akkor PCMCIA. És kevesebbet kellene nézned a péccéabécét!
A sebességről:
Minimum egy 14.4-es "kell" hozzá, de a legjobb, ha legalább egy 28.8-asat veszel. (az a cool!)*

K: Van egy remek CD meghajtó a gépemhez, de nem tudok rajta zene CD-ket hallgatni. Megkérdeztem az apu egyik barátját (ő egy hiperszuperokosbácsi, hetente fél órát szokott makogni a TV egyik műsorában a "csucs"-számítógépekről meg a világ egyéb csodáiról, és ő azt mondta, hogy hangkártya kell hozzá, ha nem akaram az elején lévő kimenetről fejhallgatóval hallgatni. Mit tegyek?

*V: Először is "takard be" ez ismerős bácsit (mint Moszkvát a hőses), mivel akár a CD elején lévő kimenetről is csatlakoztatható egy Hi-Fi toronyra (az ugyanis egy - valamilyen szinten - kieriőstett jel), nem kell hozzá más, mint egy stereo jack-RCA csatlakozó. (bármelyik hirdástechnikai boltban kaphatsz ilyet) De ha jobbat akarsz, akkor a CD-hez (gyárilag) kapott kis csatlakozó egyik végét levágod (természetesen nem azt, amelyiket a CD hátuljába kell dugni!!!, hanem a másikat) és rászereled egy stereo RCA dugót a végére.
Ezek után hadd szóljon a muzak! (persze előny, ha van egy Hi-Fi tornyod, vagy valamilyen egyéb erősítőd... akár egy rádió is megteszi)*

K: Milyen printert vegyek az AMIGÁmhoz? Mikor a boltban mondtam, hogy AMIGÁhoz szeretnék printert venni, az eladó bácsi kiröhögött, majd az mondta, hogy ők olyat nem tartanak...

V: Majdnem mindegy, hogy milyet veszel. Az újabbak közül mindet tudja kezelni az AMIGA. (a régiekkel

lehet zúr, meg azokkal, amelyeknek nincsen grafikus módjuk... ezeket onnan lehet felismerni, hogy gyanúsán olcsók és a boltban ötcentis por áll rajtuk...) Ha benézel a WB lemezekből a STORAGE feliratú Printers könyvtárába, ott találhatsz egypárat, amelyet "tutijók" AMIGÁhoz.

*- Ha sok szöveget nyomtatasz, és nem zavar a zaj, akkor mátrix-ot vegyél,
- Ha leveleket írogatsz, de nem túl sokat, akkor a tintasugaras ajánlott, ám
- Ha sok pénzed van, és nagyon szépen akarsz nyomtatni, akkor a laser az, ami kell neked.
Színes printerek esetén ajánlatos először a kezelősoftware/driver beszerzése az adott típushoz, pófáraesés elkerülése végett. (TurboPrint 4.x, vagy high-er)*

K: Sokat hallottam már az SCSI kifejezést. Mi az?

V: Látod, látod, de figyelmetlen vagy!!! Pedig itt az újságban van róla egy teljes cikk!!!

K1: Van egy HD-m. A barátomnak is van egy HD-ja. De nem tudjuk összehozni a kettőt egy gépen, hogy működjön is. Miért van ez?

K2: Mi az, a MASTER meg SLAVE, meg CABLE SELECT felirat a HD-n? Oda mit kell dugni?

K3: Mi az, hogy jumper (ejtsd: dzsámpör - aaargh!)? Oly sokat hallottam már róla, de nem tudom mi lehet az. Megnéztem a szótárban is (eddig vettem meg az LSSzotar-t!!!), de ott azt írták, hogy azt jelenti "ugró". Akkor most mi ez?

V: Nohát, egy halom ilyen kérdést kapok(kapunk) még mindig. Miért van ez? Most az egyszer még elmondom, tehát mindenki figyeljen ide!

Adva van kettő IDE winchester. Ha egyszerre egy gépen akarjuk üzemeltetni, akkor az egyiknek MASTER a másiknak SLAVE állásban kell lennie.

Ezt a HD-n valahol (általában a 40 pólusú csati közelében, vagy valahol a HD alján) elhelyezett kis tuskék segítségével tehetjük meg, mégpedig oly módon, hogy a megfelelő tuskékat egy kis műanyag vacakkal (ez a JUMPER) lezárjuk, illetve aminek nem kell lezárva lenni, az meg megnyitjuk. Általában oda van írva alá/fölé/mellé ily módon:

MA SL CS

Ha nincsen, akkor valami okosabb emberkétől kell megkérdezni, vagy megnézni a HD-hoz mellékelte kis gyári füzetkében. Ha egyik sem nyert akkor nincs más hátra, be kell menni egy szervizbe és meg kell kérdezni.

Még valami: ha az egyik HD MASTER a másik pedig SLAVE állapotú, az még nem azt jelenti, hogy a MASTER-ről fog bootolni, hanem csak azt, hogy az a MASTER. Mindig az fog boot-olni, amelyeknek magasabb a boot-prioritása.

Értherő, nem? Ennek csupán egy következménye van, mégpedig az, hogy ha mindekkettő HD-n van DH0: partíció, akkor a MASTER HD-é marad DH0:, a SLAVE HD-é pedig ideiglenesen DH0.1:-re íródik át. (EZ NEM VÉGLEGES, csak az OS adja neki, hogy meg tudja különböztetni egymástól a két winchestert.)

K: A múltkor láttam egy VGA monitort AMIGÁ-hoz csatlakoztatva. Olyan szép volt, hogy nekem is kell ilyen! De hová kell dugni???

V: Kell hozzá egy kis átalakító szerkezet, szerezni vagy venni (ki-ki vérmérséklete szerint) és nosza rajta! (Benne volt az átalakító rajza az Ao #3-ban!!!!... Mi az, hogy nincsen meg??? - MEGVENNI!)

Hát ennyi kérdés jutott hirtelen az eszembe... Várjuk kérdéseitek postafiókunkra... Ha nem értesz valamit, na habozz írj! Hátha rajtad kívül mások is oknak majd belőle...

Magic

(Special Thanx to Feki for some good questions!)

"Kis történet az AMIGÁS Klubok-kal kapcsolatban"

Egyszer volt, hol nem volt... éppen a PoWeR #10-et lapozgattam, mikor megakadt a szemem valamin... mégpedig, hogy Pécsen egy AMIGA club indul!

Erre én is beindultam, mivel az Ao #5-ben éppen azt írtuk, hogy - ha lehet - mindenki jelezze felénk amennyiben tudomása van bármilyen magyar AMIGÁS megmozdulásról.

No első lelkesedésemben rögvést felhívtam a contact-nak megadott telefonszámot (eLvis-t), megmondtam, hogy ki vagyok (nagyon), stb., stb., majd megkérdeztem, hogy hallott-e már az AMIGAonly-ról.

Hallott, persze... meg is van. Erre azt kérdeztem, hogy akkor miért nem írta meg felhívásunkra azt, hogy hol és milyen klubot üzemeltetnek? (mert közben kiderült, hogy a klub már működik)

Ekkor úgy tűnt, hogy valami nem klappol... megkérdeztem eLvis-t, hogy melyik a legutolsó AMIGAonly-ja. Erre azt válaszolta, hogy csak a #2. van meg neki...

Sorry! - mondtam, és becsomagoltam neki egy 3, 4, 5. számot.

Ennyi a mese... azt akartam ezzel kihozni egyrészt, hogy roppant SHIT a reklámozatásunk... másrészt vannak azért magyar club-ok, csak fel kell őket deríteni. (ez mindenkinek jó volna)

Akkor jöjjenek a címek és egyéb info-k! (ennél azért biztosan több van szeríntem)

Budapest:

- **Budatétényi AMIGA Club**
Budafok-Tétny Művelődési Központ
XXII. kerület Nagytétényi út 35.
(minden szombat 10-15 óráig)

- **"Szabó Pál" AMIGA Club**

M E G S Z Ű N T

- **"Fáklya" AMIGA Club**

Fáklya klub

VI. kerület Csengery utca 68.

(minden szerdán)

- **"Csokonai" AMIGA Club**

Csokonay Művelődési Ház

XV. kerület Eötvös utca 64-66.

(minden szombaton)

Körösladány:

- **Körösladányi AMIGA Club (KAC)**

Körösladányi Művelődési Ház

Contact: Nissifer - 01 (Körösladány)469

Pécs

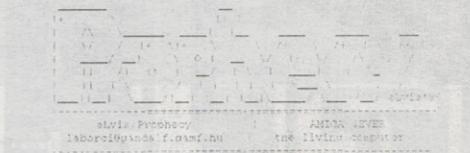
- **Pécsi AMIGA club**

Szivárvány Gyermekeház Pécs

Pécs, Veres Endre utca 6.

(minden páratlan hét péntekén 16 órától)

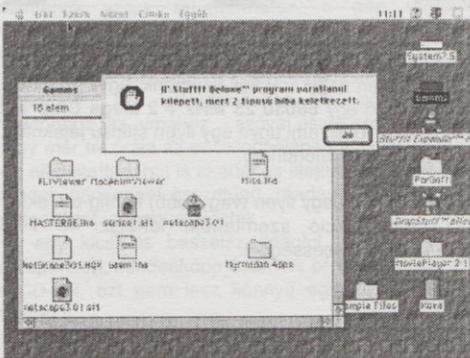
Contact: eLvis - (72)314129, Bebe - (72)412783



Az info-kat szedgette:

Magic

MAC OS JOKE - "occured" by Robo

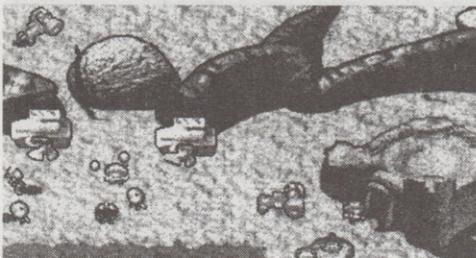


GAMES - rovat

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 hemzsegnek...

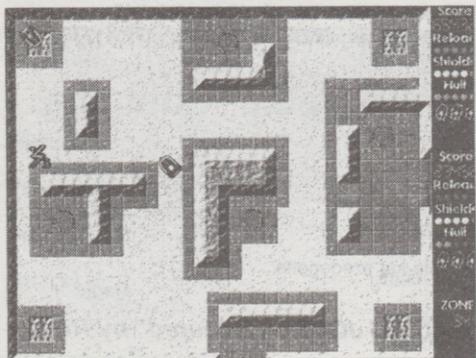
... mi sült ebből ki? kérdezi az egyszerű ember. Hát bizony ez egy startégi játék sok szép (humoros) grafikával, illetve harc az ellenséggel 65 különféle helyszínen. Az irányítása teljesen ikonok+egér alapú, azaz a stílus szerelmeseinek biztosan sok örömet fog okozni.

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.

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

Kell ez?

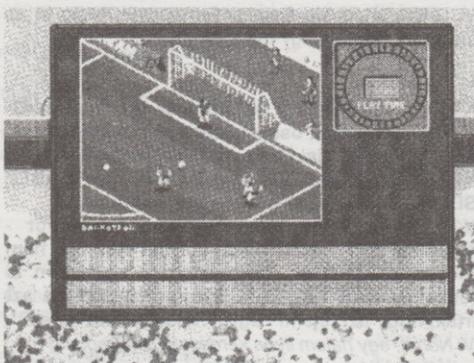
Euro League Manager - Manyx

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 versengetünk 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...)

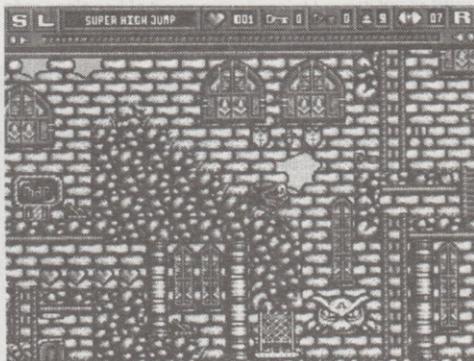
A game nem tartalmazza az igaz játékosok neveit/adatait (valószínűleg némi copyright vita van a dolog háta mögött), ellenben tartalmaz egy editor-t, ahol saját szájzánk szerint átírhatunk mindent, amit akarunk. (valamit valamiért)



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

Bograts - Vulcan

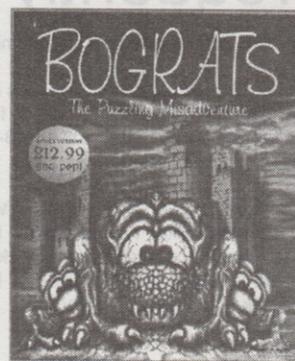
Úgy látszik, hogy a Vulcan Software nem bír magával! Csak visszagondolva az "utóbbi" időben megjelent játékaikra; Valhalla 1-3, Hillsea Lido, TimeKeepers, Jetpilot, BurnOut vagy a fentebb (valahol) található Tiny Troops... Nem mondhatni, hogy túlzottan lusta fiúk lennének!



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 egyébileg, 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 ajtókat (amikhez kulcs kell!!! Nahát!), mindenfajta lángcsóvák, bombák és egyéb örögi szerkentyűk rontják el.

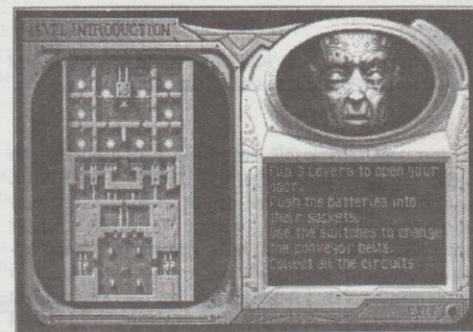
Mit is mondtahnék még a dologról? (semmit)
Legfeljebb annyit, hogy a játékban található zenék és hangeffektek valami iszonyatosak! (Sound OFF RuLeZ!)

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 tömkelege (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 tudok 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 - veszteni is lehet, mégpedig akkor ha meghalunk. Ez szomorú.

Ennyit kapartam össze hírtelenjében 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 leléni, elvenni tőle a kulcsot, és otthagyni a levegőben.

Poing 4 - Paul van der Valk

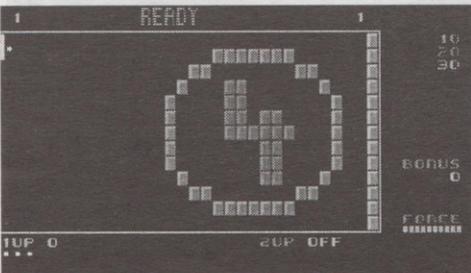
Amikor én még kisser voltam (kis plagizáció!), volt egy nagy star '64-re, mégpedig az Arkanoid nevű csoda. Később mégnagyobb star lett a Krakout c. mega-csoda... viszont most már 1997 van (reméljük nem csak nyomdahiás a naptárunk) és 1997-ben 1997-es színvonalú falbotó-game KELL!

(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 figyelme! Az új release tartalmaz:

- 32 különböző pályát,
- Brand New típusú "téglatát",
- 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. Egyszerűen 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.

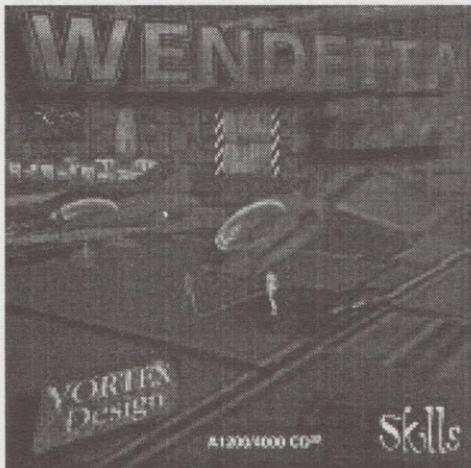
A játék egyébként a század eleji Európában játszódik, ahol mindenféle autót kell tervezni/gyártani/eladni, sőt egy jó kis 3D-s környezetben még tesztelni is lehet őket. Klassz animok, szép grafika, na meg egy 150 oldalas kézikönyv jár annak, aki MEGVESZI a CD-t.



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 úrban forgó koponyák és balták (!) ne darálják le tíz másodperc alatt...

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

Grolier Electronic Encyklopedia

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 ÖSSZES Amigán, a cikkeket ki lehet nyomtatni/lemezre menteni, vezérelhető joyppaddal, 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.

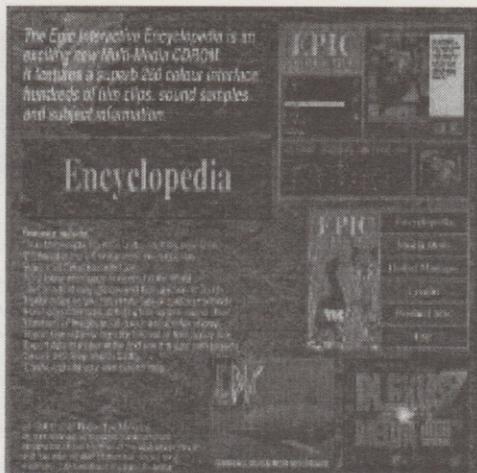
Van még egy jó kis tutorial, aztán lehet külön a képeket nézegetni, témakörök alapján keresni, de ami a legjobban tetszett, hogy az egész lexikon olyan, mint egy nagy thesaurus.

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 felütnéd 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. Egyszerűen itt minden mindennel összefügg, ráadásul a kapcsolat fontosságát is meghatározták.

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



EPIC Interaktive encyklopedia

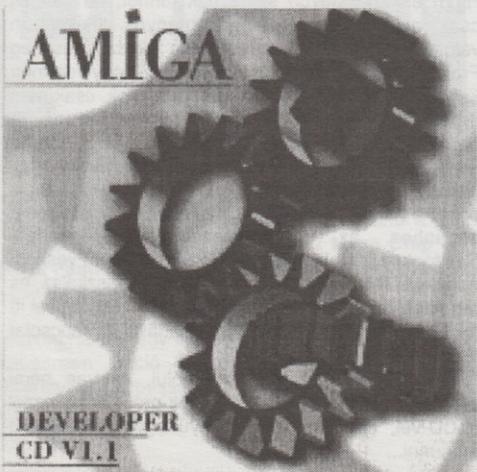
Az előbbivel ellentétben ez egy vadonatúj próbálkozás. AGA és ECS gépeken is fut, de az ECS változat erősen lebutított, a szerzők szerint a sorozat (mert egy sorozat első darabjáról van szó) további részeibe már be sem építik az ECS támogatást. Aránylag kevés címszó van a CD-n, viszont az Internetről folyamatosan letölthető az újabb cikkeket, sőt a mellékelt 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 tökéletes 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 program-fejlesztéshez 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 hibá"-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 assembler tutorialok, no meg kismillió példaprogram is van a lemezen.

Az Amine CD-knél 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 őrült 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 katalógizálva 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 képet a színeket, és kiderült, hogy egy-két ezernél szinte sohasincs több bennük, szóval a HAM8-as képek ezért is néznek olyan jól ki...)

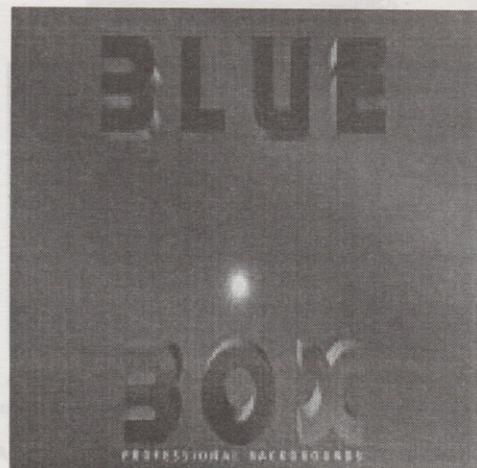
A lemezen minden elképzelhető témáról vannak fotók, rajzok, és kis angol tudással elég könnyű megtalálni bármilyen dolgot.

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 képújásában.

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-ról. Ez a lemez ugyanis a fent említett programokhoz tartalmaz egy rakás scene-t, beállítás,



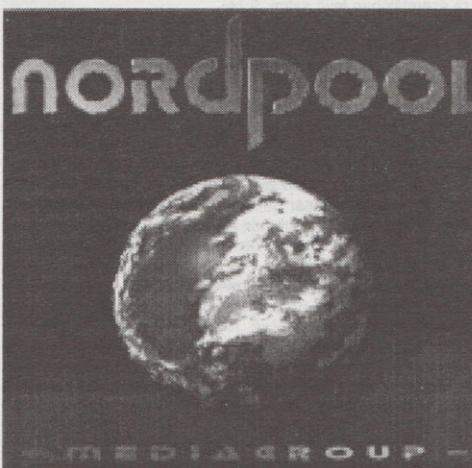
példaprogramot.

Magyarul: van pl. egy tök látványos logo animáció a lemezen, amit imagine-ben készítették. Mellékelték 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.

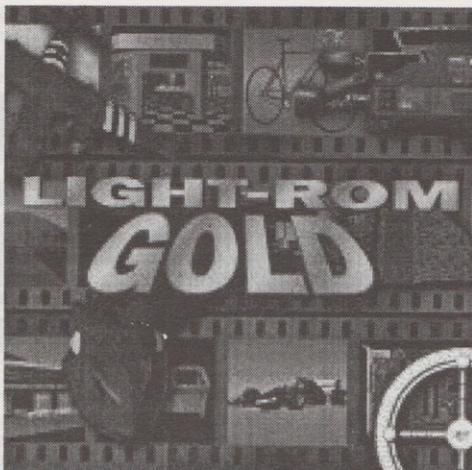
Több ezer object témakörökre bontva: külön könyvtárakban állatok, repülő, bútorok, hajók, telefonok, járművek és még minden elképzelhető tárgy, amit az imagine user-ek évek alatt összehoztak.



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!!!

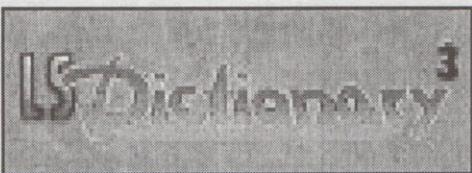
Most néhány olyan CD-ről írnék, amik természetesen senkit sem érdekelnek... :)

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 álmaink 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 szíreárnyalatban is), úgyhogy érdemes körülnézni egy-két pc-s boltban.

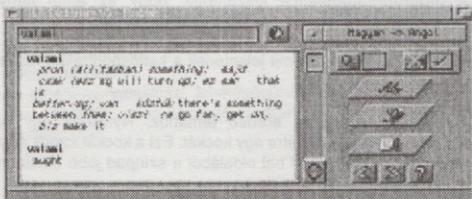
(Na meg felhívni a 06-20-446-727-es telefonszámot ;)

Horváth Péter (PC Pince)



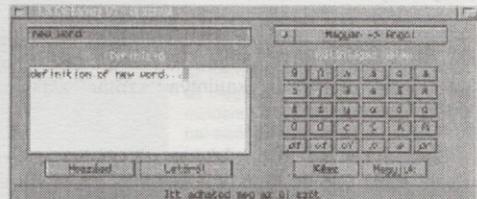
Az LSDictionary v3 jelenleg a legnagyobb szótárprogram Amigára. Több mint 50 szótárt tartalmaz, esetenként 100.000 szócikknel is nagyobb adatbázissal. A szótárak között található olyan extra is, mint például az Urdu-Angol, vagy a Szuahéli-Angol.

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.)

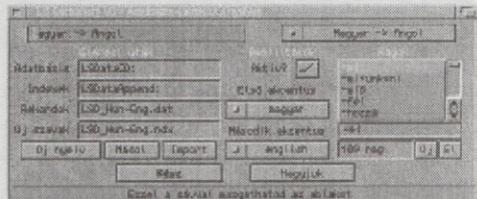
Minden szótár szabadon bővíthető, sőt akár egy új is létrehozható nagyon egyszerűen. Az egyes szótárak állapotát ki/be lehet kapcsolni, így a program csak a számunkra fontos adatbázisokat jeleníti meg. Lehetőség van egy külső adatbázis file-ból, ami a lehető leggyorsabb adatbázis bővítési mód. Érdekes 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.

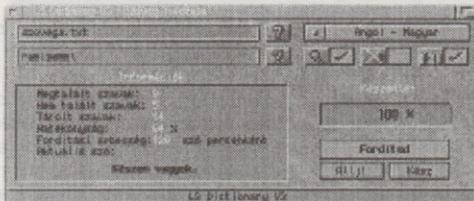
A minimális konfiguráció: Kickstart v3.0
1MByte memória (512kByte üres)
CD-ROM floppy-drive

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. (szótökeresés)

- 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



Adatbázis ablakot, ahol minden adatbázis szerkeszthető)

- Egy általunk elkészített, vagy konvertált adatbázisból lehetőség van importálni, ami nagyon megkönnyítheti a szótárunk bővítését.

- Gyors text-file fordítás (100-200 szó/perc) ami végeredményként egy AmigaGuide file-t készít, ahol az egyes szavakra kattintva szótár alakban megjelenik a jelentés.

- Beszéd képzés több akcentussal. A Francesco Devitt által készített translator.library v42.x lehetővé teszi a többnyelvű beszédet, így például a lista ablakba kattintva a program a megfelelő nyelven kimondja a megtalált szavakat.

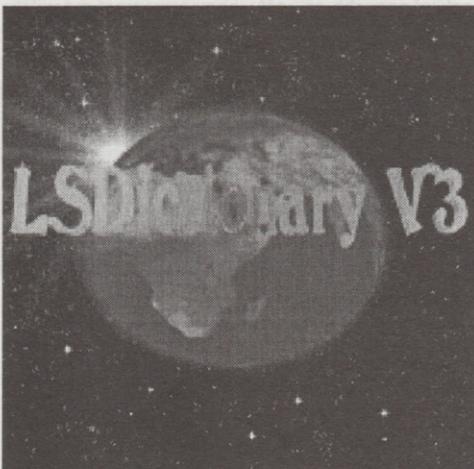
- Icon ToolType-ban definiálható beállítások, és a programmal kapcsolatos információk (pld.: ablakpozíciók, fordítási mód, stb.) automatikus mentése

- Minden funkció elérhető CLI ablakból is a megfelelő paraméterezéssel

- A program természetesen lokalizálva van, minden kiírás az aktuálisan használt nyelven történik

- ...és még jónéhány apró trükk a felhasználók kedvéért.

a guide-ból "tallózta": Magic



'Lapzártá' utáni történet...

Nem sokon múlt, hogy az egész LSDictionary project elkészülte után néhány órával megsemmisüljön!

Egy hideg januári szombat délután, mikor is a teljesen kész programmal elindultunk a megvalósulás felé, vagyis hogy felírjuk CD-re, a bejáratnál sajnálatos csuszamlás történt... Alan elesett a jeges úton, maga alá gyűrve táskáját, és benne azt a több mint 3 gigabyte-ot rejtő winchester-t, amin az LSDictionary3, a GroovyPlayer, és még jónéhány igen fontos program forrása lapult.

Én (LouiSe) még a délután folyamán azon gondolkodtam, hogy letörök minden forrást, és adatbázist a saját HD-mről, mert egy nagyobb programot szerettem volna installálni...

Ha megteszem, akkor most ezt a történetet nem ebben a Guide-ban olvasnád, mert egyszerűen MEGSEMMISÜLT volna az egész project!

Ebből kitalálhattad, hogy Alan winchester-e teljesen tönkrement, és vele együtt legalább 5 év aktív fejlesztői munkája...

LouiSe



RAYTRACE

A Maxon Cinema 4D (már megint) folytatódik!

Sziasztok, remélem mindenki sikeresen átrágtta magát a cikkem második részén és némi tapasztalatra tett szert a program kezelését illetően. Ebben a cikkemben az animáció rejtelmeibe fogom bevezetni a tisztelt nagyérdeműt. Tehát ne is vesztegessük az időt, irány a mélyvíz.

Először is hozunk létre egy tárgyat amin kifogjuk élni az animációs hajlamainkat.

Legyen ez a tárgy mondjuk egy kocka. Itt kell, hogy megjegyezzem, hogy az előző két cikkemben ismertetett menüpontok fordításával nem fogom pazarolni a helyet. Tehát:

Hozunk létre egy kockát. Ezek után menjünk a: **Fenster/Zeit-ra (Ablak/Idő)**

Ha ez megtörtént akkor egy, "Zeit" (Idő) feliratú ablakot fogunk a képernyőn találni. Ebben az ablakban rejtélyesebbnél rejtélyesebb feliratokat illetve gombokat találhatunk. Először is nézzük meg a jelentésüket, később majd a használatukról is fogok írni.

- **Position (!?)**
- **Größe (Nagyság)**
- **Richtung (Írány)**
- **Material (Anyag)**
- **Textur (!?)**
- **T-Achsen (Textúra-tengelyek)**
- **Unterojb. (Alsó tárgyak)**
- **Aufnehmen (Felvétel)**

Az **Aufnehmen** felett található „csúszkával” tudjuk manuálisan beállítani a kívánt képkockát az animációban.

Ezek után nézzük meg, hogy mit jelenthetnek az egyes nyilak. < > Az animációban tudunk mázskálni a kettőspont jobb oldalán növekszik a szám a számlálóban.

<< >> Szintén az animációban tudunk kóricálni, de a kettőspont bal oldalán növekszik a szám.

Ezekről a rejtélyes kettőspont előtti illetve kettőspont utáni számokról pár sorral lejjebb lesz lerántva a lepel.

[< >] Az animban levő fordulópontokra tudunk ugrani. A fordulópont azt jelenti, hogy az animban a tárgy az eddigi útját egy teljesen más irányba folytatja.

Ezt a program az anim útjának a jelzésében - amit egy fehér vonal jelképez - egy fehér ponttal jelöli.

A kis fehér keretes ablakban található szám az animáció aktuális időpontjáról ad felvilágosítást.

Itt most egy kis kitérő következik.

A „MAXON”-ban az animáció alapbeállítása: 10 másodperc. (1 másodperc=15 képkocka) Tehát 10 másodperc 150 képkocka. Eddig gondolom logikus. DE! **A 10. másodperc után a 10:00 képkocka, hanem a 9:14!**

Plussz (nem a pezsgőtableta!) még némi segítség az animációk készítésével kapcsolatban.

- **Ha például az elkészített animációkat keskenyfilmre szeretnénk felvenni akkor a 18 kép/sec.-mal érdemes kiszámolnati a képet.**

- **Ha mozifilmel akarunk készíteni akkor a 24 kép/sec.-ot érdemes alkalmazni.**

- **Ha az európai tv szabvány (Pal-norma) szerinti (animációs)filmel akarunk készíteni (amit le is adnak a tv-ben, kis naív) akkor a 24 kép/sec.-ot érdemes használni.**

- **Azonban ha az amerikai televízió számára (NTSC-norma) készítünk animációt (álmodik a nyomor) akkor a 30 kép/sec.-ot alkalmazzuk.**

Az anim alap beállítását a: **Keyframe/Globale Parameter...**-ben (!?) lehet meg változtatni.

Länge (Hossz)

Az anim idejét lehet beállítani. A beállítás módja: **Óra:Perc:Másodperc.**

Rate (!?)

Itt lehet beírni, hogy hány képkockából álljon egy másodpercnyi anim.

XXX Bilder (XXX Kép)

A program automatice kiszámolja, hogy az anim hány képkockából fog állni és erről itt tájékoztat minket.

Most már tudjuk, hogy mit jelentenek a kettőspont előtti illetve utáni rejtélyes számok.

Ezek után vissza az eredeti témához. Nyissunk egy új színpadot és hozunk létre egy kockát. Ezt a kockát fogjuk arra rábírní, hogy a színpad bal oldalából a színpad jobb oldalába animáljon át.

Miután a kocka megvolt nyissuk ki a "Fenster/Zeit" pontot (gy.k.amit most ismertetek).

Először a kockát helyezzük el a színpad bal sarkába. Ezek után nyomjuk meg az "Aufnehmen"-t. Ilyenkor a program eltárolja a kocka pozíciót.

Ha ez megvolt akkor a „csúszkát” állítsuk a másik végállásba (a számlálóban levő szám: 9:14).

Ezt egy kicsit körülményesebben is eljátszhatjuk. Menjünk a „Keyframe/Aktuelle Zeit”-ba és ott írjuk a „Zeit”-hoz, hogy: 9:14.

Ez a megoldás kb. olyan mint az alsó madárfogás :).

Ha ezen is túlvagyunk akkor a kockánkat mozgassuk el a színpad másik sarkába és nyomjuk meg az „Aufnehmen”-t.

Ha nagyon ügyik voltunk akkor a színpadot egy vékony fehér csík fogja átszelni. Nem kell megijedni. Ez a csík az aktuális tárgy animációs útját jelképezi. Ezzel el is mondhatjuk magunkról, hogy elkészítettük életünk első animációját.

(De lehetőleg ne az utcán, illetve számítógépes analabétáknak dicsekezzünk, mert lehet, hogy rövid úton a zártosztályra utalnak be minket :.)

Azaz, hogy csak elméletileg :), mivel ki is kéne az animacinkat számítani. Gyerünk számítsuk ki!

Válasszuk ki valamelyik képszámítási módot a jobb egérgombbal. Én speciál a „SW-Drahtdarstellung”-ot tudnám ajánlani, mivel relatíve gyorsan számol ki egy animációt.

A megjelenő menüben böngyünk az „Alles”-re. Így a program az összes animációs-kockát ki fogja számolni.

Menjünk az „Ausgabe”-ra és ott a „Speichern Name”-t válasszuk ki és adjunk meg a programnak egy utat ahova a kiszámolt animációs fázisokat elfogja tárolni.

Ezek után indítsuk el az animáció kiszámítását a „Starte Berechnung”-gal. Az animáció a program a gép sebességétől függően rövidebb-hosszabb idő alatt ki is végzi. (Argh! Ki hitte volna!)

Miután a gép befejezte az ügyködését jó lenne megnézni, hogy mit alkotunk.

Válasszuk ki a: **Keyframe/Abspielen-t (Lejátszani)** és a megjelenő filemenüből adjuk meg a programnak azt az útvonalat ahova az animunkat elmentettük. Ha megtaláltuk akkor nincs más dolgunk mint kiválasztani a kiszámolt anim első kockáját kiválasztani.

Rövidebb-hosszabb nyüglődés után a program egy nagyobb illetve egy kisebb ablakot (nem Window's 95 :)) fog nyitni a következő feliratokkal:

Vorschau (Előre megnézi)

Ebben az ablakban tudjuk megnézni, hogy mit műveltünk animáció címszó alatt :).

Steuerung (Írányítás)

Gondolom a nyilak jelentését nem kell leírom (túl egyértelmű).

Geschwindigkeit (Sebesség)

Langsam (Lassú)

Mittel (Közepes)

Schnell (Gyors)

Maximal (!?)

Modus (!?)

Ping-Pong

Nem az asztali tenisz, hanem az animációt játsza le oda-vissza.

Zyklisch (Ciklikus)

A lejátszást mindig az elejéről kezdi.

Einfach (Egyszerű)

Lejátsza az animációt az elejétől a végéig egyszer.

Ezek után jölene valamilyen bonyultabb mozgásra is rábírní a tárgyunkat.Vágnjunk is bele!

Hozunk létre egy kockát.

Nyissuk ki a „Fenster/Zeit” menüpontot. A kockát mozgassuk a színpad balalsó sarkába nyomjuk meg az „Aufnehmen”-t.

Ez lesz az animációnk első képkockája. Ezek után a „tolókná” állítsuk a 8. másodpercre és a kockát mozgassuk a jobb-alsó sarokba.

Nyomjuk meg megint az „Aufnehmen”-t, így megszületett az animációnk első része. Végül a tolokát állítsuk az utolsó képkockára, a kockát toljuk a jobb felső sarokba és ismételen nyomjuk meg az „Aufnehmen”-t. Így létre hoztuk az animunk második részét is.

A „Raum” pontban válasszuk ki a „Linear”-t. Majd „OK”. Az ügyesebbek rögtön észreveszik, hogy a kocka animációs útja nem egy ívet ír le hanem két egyenes vonalból fog állni. Elméletileg a kocka az animában nem egy ívben fog mozogni, hanem egy egyenes mentén. Ennek jó lenne a végére járni, tehát számoltsuk újra ki az animációt és nézzük is meg az „Abspielen” segítségével. Sejtéseink be is igazolódtak. A kocka tényleg egyenes vonalú mozgást végez. A lineáris interpellációt alkalmazhatjuk hirtelen kamera irányváltoztatásnál, miközben egyébként szinte mindig a „köbös” interpelláció lesz felhasználva. (Huugh! Ez aztán a másik szép értelmes mondat!)

Ezután menjünk vissza ismételtelen a „Keyframe/Sequenze bearbeiten...”-be. A „Raum”-ban állítsuk be a „Kubisch”-t és a „Zeit”-ban (Idő) a „Linear”-t.

Ezek után számoltsuk ki az animációt és nézzük is meg. Ha mindent jól csináltunk, akkor a kocka nagyon finoman és egyenletesen animál a bal alsó sarokból a jobb felső sarokba és emellett mindig jobban siet. (Waah!)

Tehát így képesek vagyunk egy tárgy animációját elkészíteni és annak a tér és időben (Hill :) interpellációját befolyásolni. Ezek után nézzünk meg pár beállítást a „Sequenze bearbeiten...” menüben:

- ha a „Raum”-> „Akima” a „Zeit”-> „Linear” akkor a tárgy mozgása szintén egy ívet ír le.

- ha a „Raum”-> „B-Spline” a „Zeit” beállítás marad akkor a tárgy az anim során szintén egy íven mozog csak az ív lesz finomabb.

- ha a „Raum”-> „Sprung” (Ugrás) a „Zeit” a szokásos akkor a tárgy az egyes animációs utakat „ugrálva” teszi meg. (Ki hitte volna :)

A többi beállítási lehetőséggel is fogok talán foglalkozni, ha nem akkor mindenki tapasztalja ki saját maga.

A következő érdekes menüpont a „Fenster/Zeitliste” (Ablak/Időlista). Ebben a menüben szinte az egész animációt el tudjuk készíteni anélkül, hogy kilépnénk a menüből.

Kezdetnek töltsük be a „Tutorial 3”-as fület. Ha mindent jól csináltunk akkor a színpadon egy kocka látható. Válasszuk ki a kockát és mint láthatjuk egy nagyon ismerős animációs úton mozog.

Válasszuk ki a „Fenster/Zeitliste” menüpontot, és a program egy újabb ablakot nyit nekünk. Itt különböző érdekesebbnél érdekesebb buzerálni való dolgokat láthatunk. Ezekről egy gyors ismertetés, majd utána bele is merülünk ezekbe.

A legfelül látható skála az animáció terjedelmét mutatja. Egy „vonal” egy képkockát akar jelenteni. A nullától a másik nulláig terjedő rész pedig egy egész másodpercet, hogy ne tudjuk össze keverni az egyes másodperceket a skála felett a program kijelzi az időt (pl. 0.Sek.). A másodpercek között az ablak legalsó részén található „csúszka” eltolásával tudunk máskélni.

Umgebung (Környezet) Extra (!?)

Nyomjunk ide egy jobb egérgombot. Mivel nem történik semmi érdekes gyorsan rájöhettünk ebből, hogy nincs mit machinálni a környezettel mivel nincs is.

Azonban ha az „Umgebung” melletti mezőre kattintunk a bal egérgombbal akkor egy felirat jelenik meg a bal felső sarokban: **Warte 2. Klick (Második kattintásra várok)**

Az alul látható „csúszkával” menjünk pár másodperccel arrább, majd kattintsunk még egyszer a mezőbe bele. Ennek hatására egy újabb menüpontot kapunk ajándékul. Nem kell megjedni! Ugyanis ennek a menüpontnak a felépítése hasonlít az „Objekte/Umgebung” menüpontra.

Csak annyi a különbség, hogy itt az animáció elején illetve a végén található környezetet tudjuk beállítani.

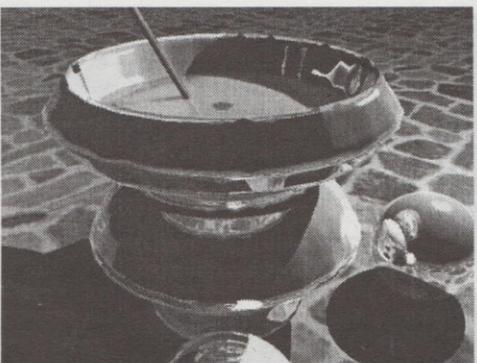
Kamera (!?) Position (Pozíció)

Evvél a ponttal az animumban a kamera pozícióját tudjuk megváltoztatni. Ez így történik:

Először is nyissunk meg egy új színpadot és hozzunk létre egy kockát. Nyissuk ki a most ismertetés alatt álló menüpontot Vigyük az egeret a „Kamera” feliratra (Azért a monitor képernyőjéről nyugodtan leszedhetjük az egeret, mivel a kilátást nagyon zavarja és notorikusan engedelmeskedik a gravitáció törvényeinek (gy.k.:leesik). Ha rögzíteni akarjuk akkor tudom ajánlani a 100-as szöveget. :) és nyomjuk meg a jobb-egérgombot.

Ennek hatására további izgalmasabbnál - izgalmasabb feliratok illetve animációs lehetőségek tűnnek fel. Ezekkel egyelőre ne törődjünk.

Az egér pointerét mozgassuk a „Position” melletti mezőbe. A „Position” felirat negatívba vált át és a mellette levő mezőben egy kb. egy karakter széles szürke téglalap jelenik meg. Persze ha mindent jól csináltunk...



Ezeket felbuzdulva nyomjuk meg a bal egérgombot. Ennek hatására az ablak felső sarkában megjelenik egy felirat:

Warte auf 2. Klick (A második kattintásra várok)

Ne habozzunk teljesítsük a kívánságát. Legyen egy jó napja :).

De mielőtt véghezvinnénk ezt a nemes cselekedetet mozgassuk el az ablak aljában látható „csúszkát” a másik végállásba (gy.k.: a jobb szélre)! Ha ez is megtörtént akkor nyomjuk meg még egyszer a bal egérgombot. Ha mindent az eddig leirtak szerint csináltunk akkor a gép félmagasán elszáll. *Na jó ez csak vicc volt.*

Tehát ha minden működik akkor egy kis ablak jelenik meg a képernyőn a következő felirattal:

Positions-Sequenze (Na vajon mit jelenthet?)

Position (No comment)

Itt két választási lehetőségünk van:

Linear (Vonal)

Wie Polygon (Mint polygon)

Egyelőre maradjunk a „Linear”-nál. Az „OK”-t megnyomva egy újabb ablak nyílik ki a következő felirattal:

Positions-Key (!?)

Zeit (Idő)

Azt az időpontot mutatja amikor az éppen aktuális animációs fázis - mi esetünkben a kamera pozíciójának a változtatása - megkezdődik.

X, Y, Z,

A kamera X-, Y-, Z-tengelyen elfoglalt pozícióját jelzi. Az alap értékeket egyelőre hagyjuk békén, majd „OK”. Egy újabb ablak nyílik ami kísértetiesen hasonlít az előbb megnyitott ablakhoz. Talán annyi a különbség, hogy a „Zeit”-ban teljesen más időpont szerepel.

Gondolom az okosabbak rögtön rájöttek, hogy ebben a menüben az aktuális animáció utolsó kockáját tudjuk megváltoztatni. Élünk is ezzel a lehetőséggünkkel és az X-, Y-, Z-tengely értékeit felezzük meg. Ha ezzel megváltunk akkor „OK”.

A „Zeitliste”-ben változás állt be.

A „Position” melletti részben megjelent egy, egy karakter magas fehér csík aminek a két végén egy-egy fekete pont található. Ezek a fekete pontok jelölik az egyes történesek kezdetét és végét a „Zeitliste”-ben. Ki hitte volna.

Ha most az egér pointerével a fehér csíkra mászunk és ott megnyomjuk a bal egérgombot akkor a már ismertetett „Sequenze bearbeiten” menüpontot hívhatjuk elő.

Most már ideje lenne, hogy lássuk, hogy mint hoztunk létre ezért számoltsuk ki az animációkat és nézzük meg, hogy mit alkottunk.

Az animációknál abból áll, hogy a kamera szépen ráközelít a tárgyunkra.

Ezek után nyomjunk egy jobb egyenest a „Kamera” feliratra. Ha mindent jól csináltunk akkor újabb animációs lehetőségek tűnnek fel. Nézzük meg sorjában ezeket is.

Richtung (Írány)

Ennek a pontnak a használatával a kamera irányát tudjuk megváltoztatni az animációknban. Ki hitte volna :).

Hogyan csináljuk ezt?

Nyissunk meg egy új színpadot és hozzunk létre egy kockát. Lepjünk be a „Zeitliste” menüpontra és kattintsunk egyszer a „Richtung” melletti mezőbe.

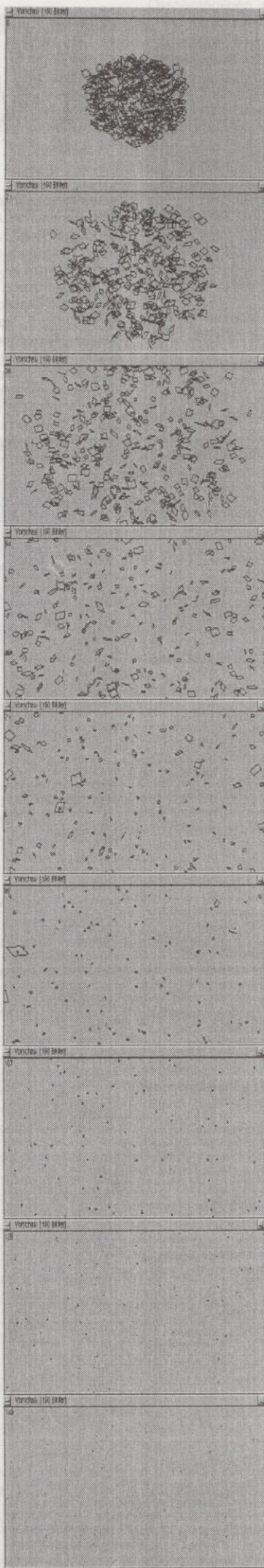
Az alul látható „csúszkát” mozgassuk el a saját szájuk ize szerint, majd kattintsunk oda még egyszer az egérrel. Ha mindent jól csináltunk akkor egy kis menüpont jelenik meg a következő felirattal:

Richtungs-Sequenze

(Írány-sequence)

Richtung (Írány)

Itt jónéhány választási lehetőségünk van. Nézzük meg ezeket sorban egymás után.



Linear (Vonal)

Miután ezt kiválasztottuk egy újabb menüpontot kapunk, ami a következőkből áll:

Richtungs-Key

Zeit

A kamera irányváltoztatása kezdetének az idejét jelöli.

A következő három kis ablak a kamera irányát jelzi fokokban. Ezt az értéket egyelőre hagyjuk békén, majd „OK”. Ezek után ugyan az az ablak jelenik meg, csak itt a kamera irányváltoztatásának utolsó animációs fázisát tudjuk beállítani. A három kis ablakban található fokértékeket felezzük el és „OK”.

Ezek után elméletileg már kész is van az animációkn csak ki kell számoltni és megnézni, hogy mit művelünk. Ha mindent jól csináltunk akkor a kocka a bal-alsó sarok irányában kimászik a képből. Vagyis nem teljesen ez történik ugyanis a kamera fordul el a kockáról.

A következő kamera irányváltoztatási lehetőség a:

Wie Pfad (Mint ösvény!?)

Az eljárás a szokásos: első illetve második kattintás az egérrel a kívánt animációs idő elejére és a végére.

Nyomjuk meg az „OK”-t, minek a hatására egy újabb ablakot nyit a program a következő felirattal:

Richtung wie Pfad

(Írány mint ösvény)

Von X:Y Bis X:Y (X:Y-től X:Y-ig)

Itt arról kapunk infót, hogy az aktuális történes metől-meddig tart az animáció belül.

A „Von X:Y” alatti X, Y, Z, fokértékeket hagyjuk az alapállapotban, azonban a „Bis X:Y” alattiakat írjuk át 100-ra, majd „OK”.

Számoltsuk ki az animációt és nézzük is meg. Gondolom mindenki észrevette, hogy az animáció folyamán semmi sem történik az ég egy adta világon. Sajnos ez számomra is rejtély.

A következő választási lehetőség az:

Ausrichten auf (Valamire irányítani)

Ahhoz, hogy ezt működés közben is láthassuk hozzunk létre két tárgyat. Ezekután kapcsoljunk a perspektívikus nézetbe (nyomjuk meg a „P” gombot) és a kamerát mozdítsuk el annyira, hogy egyáltalán ne látszódjon a színpad.

Nyissuk ki a „Zeitliste”-t, az alul látható „csúszkával” keressük meg az animációs idő első másodpercét (Tehát azt a részt kell megkeresni aminek az a felirata, hogy: 1.Sek!) és nyomjuk meg a bal egérgombot. Majd mozgassuk el a „csúszka” segítségével az időt egy-két másodperccel, majd megint egy bágyeges az egérrel.

Ennek hatására egy kis ablakot kapunk a következő felirattal:

Ausrichten auf

Von X:Y Bis X:Y (X:Y-től X:Y-ig)

Az jelöli, hogy az animációban meddig tart az akció.

Objekt... (Tárgy...) A mellette levő kis négyzet egyelőre üres, de nem sokáig.

Nyomjuk meg az „Objekt...”-et. Ennek hatására egy újabb nagyobb ablakot kapunk amiben kitudjuk választani azt a tárgyat amelyikre rá szeretnénk irányítani a kamerát.

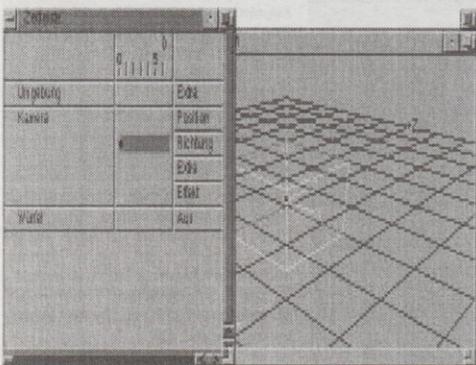
Válasszuk ki a nekünk szimpatikus tárgyat a három tárgy közül (csak ne a kamera legyen az :), majd „OK”, utána újra nyomjuk meg az „OK”-t.

Miután ez megvolt mozgassuk el a „csúszkával” az időt pár másodperccel és egy gyors bágyenes az egérrel, majd menjünk az animáció végére és nyomjuk meg még egyszer az egér bal fülét, ezután az „OK”-t.

A megjelenő „Ausrichten auf” menü „Objekt...” pontjában válasszuk ki a másik tárgyunkat.

ART STUDIO V2.0

Hello Fiug !!!!!



Ha ezzel is megvolnánk akkor számolnassuk 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 számolnassuk 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

Hozunk 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 számolnassuk ki az animunkat és nézzük meg.

Az animáció abból fog állni, hogy a kamera rángyit a tárgyunkra. Azért rángyit 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

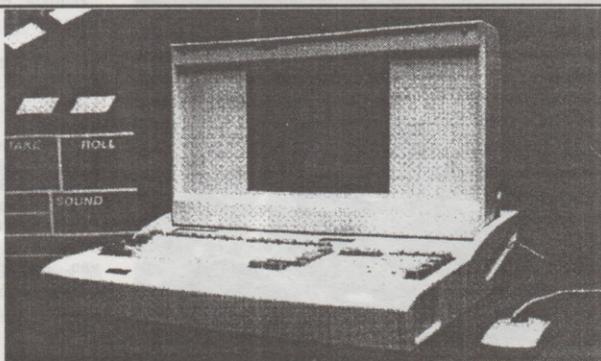
Az ára kb. 40000 ft.

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....



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 töltő 10 féle mentő modul ismer, és lehetőség van grafikus kártyánk kihasználására, amikor képeket szeretnénk nézni.....

Mindezek a funkciók a Window menü Module menüpontjával érhető el...

Ezalatt található az Operator menüpont, ahol 41 féle effekt található, ami nem is olyan kevés ahhoz képest, hogy egy katalogizáló proggyal van dolgunk. Hogy használni tudjuk ezeket az effektet, először válasszunk ki egy képet, majd a Load gadgettel töltjük be. Vége sikerült... Miután örültünk a tehetségünknek, máris kiélhetjük perverz hajlamainkat, és mindenféle torzításokat végezhetünk szegény képünkkel...

A poénokat nem lövöm le, mindenki szórakozzon kedve szerint....

Most viszont szeretnék néhány szót szólni egy most készülő proggyról.

A szerencsés az Art Expression nevet viseli, ami kezdetben nem sokat mond, viszont tudását tekintve az ImageFx is felhúzhatja a gatyáját. A most fejlesztés alatt lévő 2.0-ás verzió állítólag mindent tud, amit a Photoshop 4.0. Ha ez igaz, akkor bizony nagy áttörés várható a grafikus felhasználó programok területén. Mert bizony akárhogy is bizonygatjuk magunknak, a Photoshop bizony elég jó proggy, és bizony hiányzik az Amiga felhasználók nagyobbik részének. Ezzel nem azt mondom, hogy az Fx és az Adpro sz*rok, de sajnos egyikkel sem lehet olyan fényeffekteket csinálni, mint a Photoshoppal....

Dark

darkofcdi@hotmail.com

ARTEFFECT

PhotoShop AMIGÁRA?

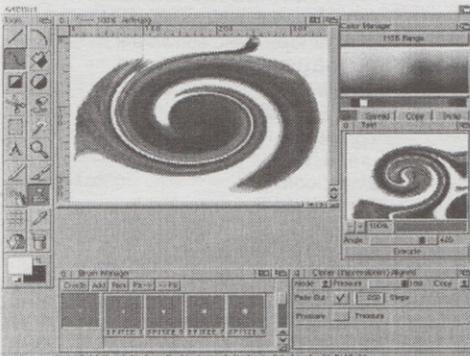
Összességében egy kellemes programról van szó, mely egy hatalmas úrt fog betölteni az Amigás képfeldolgozásban. Van jövője még olyan programok, mint az ADPro és az ImageFX mellett is. Sőt!

Flex/Frame18

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 kezdett a MAC-es PS-ot idézi, de igazából akkor fogsz kettőt hátraugrani, mikor legördíted 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 ígérnek. 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, először az egyiket majd a másikat alkalmazod, majd ezt megint ismételve és nem kell állandóan a menübe rohángálnod, 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.

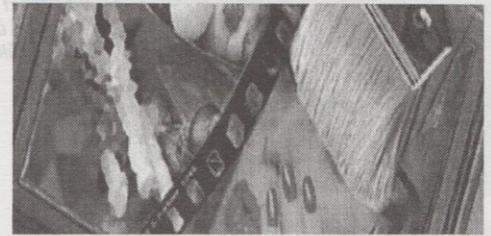
A Brush Creator is nagyon jól használható egyedi brush-ok kialakítására. Megjegyzem ilyen sincs a Photoshop-ban.

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 filehosszra 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! :)



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

http://ourworld.compuserve.com/homepage/s/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! (reméljül 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 fuck-olás lesz a vége... Aki rendszeresen modemezik (vagy azt hiszi magáról, hogy rendszeresen modemezik) 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 közelébe) 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&L&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

PROJECT

Open - Kép megnyitása. A program alában sok képfarmatútumot 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 képetet HAM8 vagy HAM6 formátumban akarod lementeni, azt itt kell beállítani!

Screen - A program képernyőjét és fontját állíthatod be. Érdemes nagyfelbontást és legalább 128 színt 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 meghajtódon 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 színmélységét 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 átkeverésére, 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

Nos, mivel is kezdjem mondókámat. Talán azzal, hogy MagiC jóvoltából a többi magyar lemezújságos 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 paramétereit és a progress indicator kapott helyet.

A gördülőmenüben találok a program funkcióit amelyek az alábbiak:

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 számgig mindenkinek 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

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

SCENE LIFE

KÉPEK

COCTAIL

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

A PoWeR POSTACÍME:

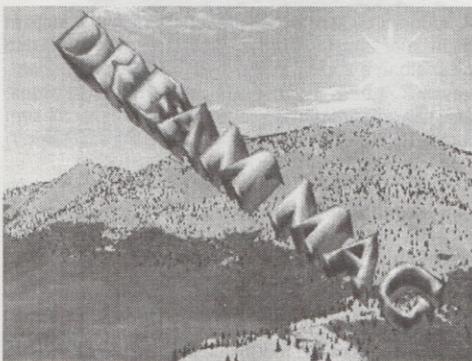
1193 Budapest, Szigligeti u. 9. I emelet 1.



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 válaszbórítékot, 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, V!r/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 ismertetőik egyaránt
- szólnak az AMIGÁn 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 kedvcsinálóknak. 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.

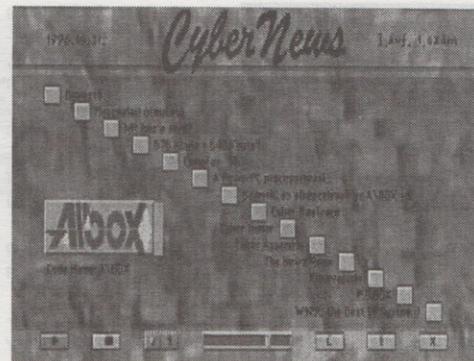
Azt javaslom, hogy ebben az időszakban - kb. márciusig - inkább Evil-hez forduljatok, mert egy költözködés során sok minden elveszhet... - Angel)

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 játékleírás vár tőlünk, az el lesz keseredve. Az első számban egy kicsit sokra sikeredett az újdonság, ami a másodiknál háttérbe fog kerülni. Várhatóan a második szám

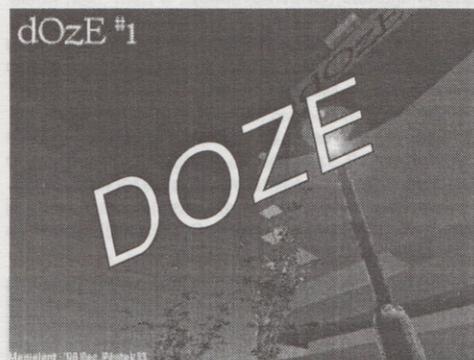


Január végén lesz kiadva. A cikkek a következők köré fognak csoportosulni: PGP titkosítás, IRC-zés a NET-en, AHL Audio Interface ismertető, Rippmánia, valamint az elmaradhatatlan két rovat, az Assembly és a Graphics. Persze ezen kívül lesz más is, de az maradjon MEGLEPETÉS!

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 (asszem) 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:

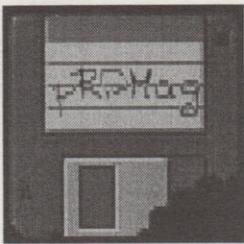
Boros Gergely
Ráday u. 41. III/47
1092
Budapest

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

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

Bye!!!

MB



(A történet kezdete a PoWeR #10. kézhezkapásakor realizálódott, mert mivelhogy abban láttam egy olyan info-t, miszerint Pécsen AMIGAs klub indul...! Nosza kaptam a telefont és tárcsáztam a megadott számot.

Sokadik sikertelen

próbálkozás után rájöttem, hogy nyomógombos a telefonom! (sorry, ez rossz volt)

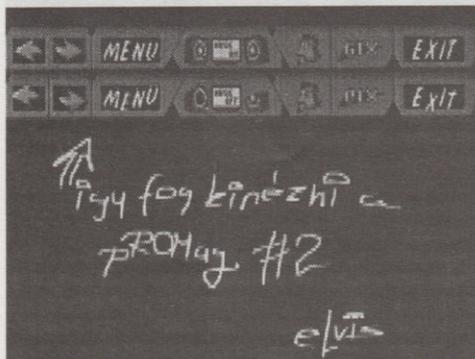
Ekkor sikerült online kapcsolatba lépnem voice eLvis-sel, akiről kiderült, hogy él. (Elvis Alive?!? - sorry eLvis! Többször nem sűtöm el ezt a gyenge poént!)

Mikor beszélgettünk, kiderült, hogy ismerik az AMIGAonly-t, megvan neki a #2-es szám (!!!), és van nekik egy lemezújságuk is melynek neve pROMag! No át is adom a szót eLvisnek...)

Azért kezdtem el az újságot, meg a klubot, hogy létrejöjjön ebben a shit országban is az egység az AMIGA használók körében, és hogy rávegyek minél több lamert, hogy ne csak gémeljenek. Hiszen ezzel lehet a legnagyobbat bepancsolni a többség peceesnek (bár az én pecees ismerőseim mind programozók, de azért tisztában vagyok a helyzettel) Az az igazság, hogy egyre több AMIGÁst ismertem meg az utóbbi fél évben és ez jó, mert kezdem érezni a tenni akarást. (többé kevésbé)

Pár sort arról, hogy mi is a pROMag. Nézd meg aztán értékeld. (Az újság jó, mondtam, miután megnéztem... - Magic)

Ami nagyon lényeges, az a köv szám dizájnya. Nem 16, hanem 32 szín, marad a intui screen, hasonló felépítés, de az egész valahogy szervezettebben. (Lehet, hogy megcsinálom az első számot is az új külsővel. (pROMag#1 deluxe) Sőt biztos!!) (Ja, van a lemezen egy kép a köv számról)



Nagyjából ennyi, mert már piszkos álmos vagyok (02:23) gondolom ez érezhető is volt a cikk tartalmában.

CIAO: eLvis

pROMag Contact:
eLvis / Laborci Gergely
7600 PÉCS
Teréz utca 8.
E-mail: laborci@gandalf.gamf.hu



A Főnt című független lemezújság FREEWARE. Azaz szabadon terjeszthető addig, amíg azon semmilyen változtatás nem történt. (Sem elvétel, sem hozzáadás!)

Az újság tartalmából a készítőik hozzájárulása nélkül részleteket felhasználni bármilyen formában az

alkotók jogainak megsértését jelenti. (Ez vonatkozik mind a szöveges, mind a kép- és hanganyagokra.)

Az újság programját CSAK A SAJÁT FELELŐSSÉGEDRE használhatod, a készítőik nem vállalnak SEMMILYEN felelősséget bármely, az újság használata közben vagy után felmerült kárért.

A készítőik (ABC sorrendben):

Ilfj. Penzer Gyula (R.I.P. of Biohazard)

- harcművészeti cikk

Majsa Tibor (Dj. Tibcsi)

- zenei rovat

Rajnai Álmos (Rachy of Biohazard)

- program, zene, szerkesztés,

cikkek nagy része

Szarmáry Sándor (Szaky)

- aSk rovat, grafikák

Szalóky Szabolcs (Artur)

- szerepjáték rovat

Szeretnénk köszönetet mondani a Számítógép Gyűlölők Társaságának és az aSk stábjának, amiért engedélyezték anyagaik leközlését.



A szerkesztőségi címe:

Főnt

Keszthely

Bercsényi M. u. 46

8360

E-mail: rachy@fsd.bdtf.hu

vagy sztecht1@fs2.bdtf.hu

A Főnt szerkesztősége

(Az Impresszumból rippelte: Magic)

(Remélem nem haragszanak a fiúk, hogy a fenti intelem ellenére kirippeltem egy kis szöveget és egy (két) képet az újságjunktól. Mentségemre legyen mondva, hogy nem önös érdekek vezérelt, hanem... No mind1, egyszóval sorry a jogok csorbításáért, majd contact-olok mindenkivel!)

SPACEHAWKS

WorldNews

SPACEHAWKS

Showtime, Folks!

Isten hozott mindenkit a SNews első kiadása alkalmából. Mi is ez, és hogy is van ez?...

SNews jelen pillanatban egy Assembly source neve, amely itt pihen valahol a vinyómon. A WorldNews a SpaceHawks csapat kiadásában kerül látóidegeitek elé, elvileg egy Amiga képernyőjére.

Mielőtt a következő mondat miatt kilőnél bennünket, elmondom, hogy kezdésnek egy PC-s lemezújság testvérlapja vagyunk. Jelen pillanatban ezt az újságot Morphosisnak hívják, de hívták már sokféleképp, de elvileg már legalább egyszer jelent meg.

Shovel. Snif. Ezt akár el is felejthetitek. A jövőben megpróbálunk majd némiképp elszakadni, de már ebben a számban is lelhetek néhány dolgot, amit ott nem és fordítva.

Microsoft propagandát példának okáért semmiképpen nem fogunk az újságba engedni. Na igen, mert ha nem derült volna még ki, ez egy lemezújság. Bizony.

Kicsit bővebben róla: AGA lesz, néhány emberke sajnálkozására, és gond nélkül futtatható lesz HDD-ről is. Hogy mennyire kompatibilizál majd memóriabővítésekkel, azt majd meglátjuk, mindenesetre egy 020/28Mhz 2Mb Chip 4Mb Fast A1200-esen íródik, és le lesz tesztelve alap 1200-esen is. Az újság alap képernyője 64 színű, ez egy 32 színű háttérlet takar, +1 bitplane lesz a szöveg. Ezért a 64 szín. A felbontás 640x256, és mindössze ezért lesz AGA. Egy 500-as verzió is elképzelhető, ha lesz rá igény, és ha lesz kedvem megcsinálni.

A kódon még lesz mit javítani, de reméljük a kinézet talán már most megnyeri a tetszésedet. Jelen pillanatban a zene eredete még tisztázatlan, de nem vesszük át a PC-s verzió XM-jét, ez már most biztos. (Aki akar írjon XM playert, de még a HiP szerzői sem tudtak tökéletesen alkotni, akkor pedig mit szóljak én?)

A háttérgrafika, a karakterkészlet, a kurzor, és mellékesen a teljes kód Emeric SH keze munkáját dicséri. (Ez én volnék) Nem utolsósorban én dobtam össze kb. 2 perc alatt a címképernyőt is. Bocs érte, legközelebb majd tovább dolgozom rajta.

Kicsit bővebben róla:

a SpaceHawks a MurmidoneS Amiga szekciója, jelenleg hét taggal üzemelünk. Amiga szekciót mondok, de a SpaceHawks PC-n is dolgozik.

Egyszóval van némi közünk a MurmidoneS-hez, van néhány közös tag, meg ilyesmi.

Azt hiszem talán elég is lesz ennyi bevezetőnek, és mindenesetre egész jónak ígérkezik ez az egész, nem?

Emeric SH

POSTACÍM

SPACEHAWKS WORLD NEWS

EMERIC SH

Budapest

Üllői út 744

1185

Ez nem a Morphosis postacíme, bár ha ezzel a megjelöléssel érkezik egy boríték, természetesen eljuttatom Zooley SH-hoz.

Erre a címre íratok, ha bármiféle megjegyzések, problémátok, vagy netalán cikkeitek lenne az újsághoz.

A borítékra legyetek zűzések ráírni, hogy mi is ez a dolog, hogy ne keveredhessenek össze a dolgok.

HOW TO ORDER WORLDNEWS?

Ugyanezen a postacímen szerezhetitek be az újság legfrissebb számát is. Nincs más teendőtok, mint egy lemezt egy felbélyegzett és megcímezett borítékban eljuttatni a fenti címre, annak megjelölésével, hogy melyik volt az utolsó szám, amely még megvolt nektek. Ha tehát a 2. számra vársz, a borítékra SNews #1.-et írd. A lemezek a megjelenés előtt lesznek útnakindítva, tehát hamarabb juthatsz hozzájuk mint a többiek!

Hibásan címzett, vagy válaszboríték nélkül érkező lemezeket nincs mit tenni, de le fogunk nyelni!

EDITORIAL

Main Editor

Main Editor

Main Editor

Emeric SH

Zooley SH

Alien SH

General Publicist

General Publicist

General Publicist

General Publicist

General Publicist

General Publicist

Achos SH

Muad'Dib SH

DaMage 7

Lui

Mash

Zeus SH

Picture

Zeus SH

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 lemezújságot AMIGÁra. (ez amolyan szokássá vált mostanában)

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

Az első szám várható tartalmából:
- Programozás minden mennyiségben,
- Felhasználói programok,
- Sokszokos 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-újság" 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 címén:
Bp. Pf. 701/836. 1399
vagy a **CyberStreet**
nevű boltban
Ond vezér u. 25. fsz.
Tel.: 06(30)526-524

AMIGA-fan

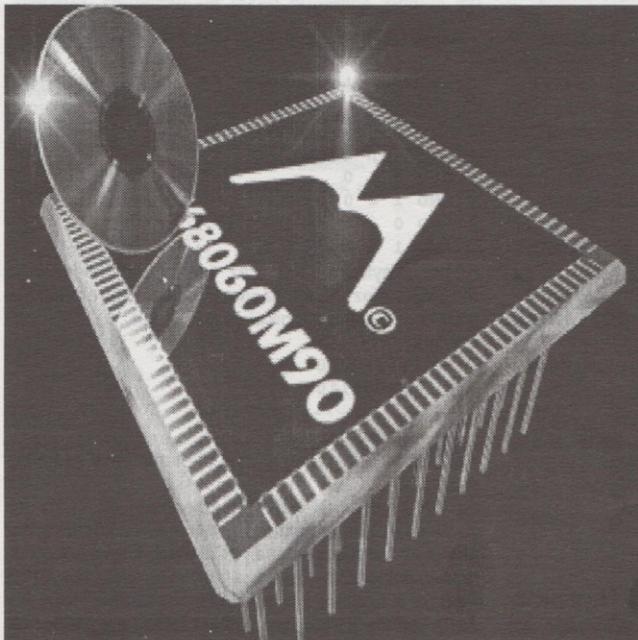
Hi mélyen tisztelt AMIGAonly olvasók!

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 lemezújság még nem volt ebben a kis országban, mint manapság, és a newspaperek 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 papírújságnak 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 kaptá 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:

- **Rusznayák 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 hátteret a megjelenéshez.

- **Rusznayák 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 megleg 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 szőmenében 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 levrot. 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

PROGRAMOZÁS

ASSEMBLY - rovat

AMIGA RULEZ! Üdv minden assembly rajongónak! Íme eljött a következő AMIGAonly és ahogy ígértem, folytatjuk a logikai utasításokkal.

Először ismerkedjünk meg az eltoló utasításokkal. Ezek azt a célt szolgálják, hogy egy adatregiszter vagy egy memóriacím értékét binárisan jobbra vagy balra megadott bithellyel eltolják. Ha egy memóriacím értékét akarjuk eltolni, akkor az csak word méretben csak egy bithellyel történhet, de valamennyi címzés módot használhatjuk.

Ekkor persze felmerül az a kérdés, hogy az a bit, amely jobbról vagy balról 'kimegy', azzal mi lesz? Na, igen.

Az egy speciális helyre kerül, a **Carry** vagy **eXtension flag**-be és az utasítás működése dönti el, hogy a másik oldalon mi jön be. Így aztán háromféle utasítástípust különböztetünk meg. A megadható leforgatás 3 biten történik, de úgy, hogy 1-től 8-ig adhatjuk meg (nullának nem lenne értelme).

ROL/ROR - ROTate Left/Right

Ekkor az a bit, amely az egyik oldalon kiment, a másik oldalon azonnal bejön. Pl.:

```
11100010 Elfogatva balra:
```

```
11000101 Ez lesz az eredmény és a Carry-be 1 kerül.
```

Az a bit, amely valamelyik oldalon kiment, a **Carry**-be is azonnal bekerül, a többi jelzőbit pedig értelemszerűen alakul, az **overflow** pedig mindig törlődik.

Az utasítás használata:

```
ROL.W #1,D0
```

- A **D0** regisztert egy bittel balra forgatja word méretben.

```
ROR.L D1,D0
```

- A **D0** regiszter a **D1** byte részében megadott értékkel jobbra elforgatja.

Itt lehet 8-nál is több!

```
ROR.B #8,D0
```

- A **Carry** törlése, speciális eset.

```
ROR.W $70000
```

- A \$70000 címen levő érték egyel való eltolása jobbra.

```
ROL.W (A0,D0.W*2)
```

- A kiszámított címen levő érték eltolása egyel balra.

ROXL/ROXR - Rotate with eXtend Left/Right

Az utasítás majdnem ugyanaz, mint a **ROL/ROR**, csak az a bit, amely valamelyik oldalon kimegy, az először áthalad az **eXtension flag**-en és csak ezután jön be a másik oldalon. Tehát két **ROXL/ROXR** utasítás után jön csak vissza.

Minden más megegyezik a **ROL/ROR** utasításnál leírtakkal.

Pl.:

```
10000000 Elfogatva balra, és az X-ben 0 volt:
```

```
00000000 A C-be és az X-be került az 1.
```

Még egyszer elfogatva balra:

```
00000001 Most jött be az X-ből az 1.
```

ASL/ASR - Arithmetic Shift Left/Right

Működése és címzése hasonló a **ROL/ROR** utasításéhoz, de itt ami az egyik oldalon kimegy, az csak a **Carry**-be és az **eXtension flag**-be kerül, a másik oldalon valami más jön be. A jobb oldalon mindig nulla, a bal oldalon pedig a legfelső bit tartalma fog bejönni.

Pl.:

```
11000001 Eltolva balra:
```

```
10000010 Ez lesz az eredmény,
```

a **Carry** és az **eXtension flag** 1 lesz.

```
11000001 Eltolva jobbra:
```

```
11100000 Ez lesz az eredmény,
```

a **Carry** és az **eXtension flag** 1 lesz,

a bal oldalon pedig a legfelső bit tartalma (1) jött be.

Az utasítás használata teljesen ugyanaz, mint az előző esetben.

LSL/LSR - Logical Shift Left/Right

Ez is hasonló az eddigiekhez, de itt minden esetben jobbról is és balról is mindig nulla fog bejönni. Az a bit amely kiment, az is a **Carry**-be és az **eXtension flag**-be fog kerülni. Pl.:

```
10011001 Eltolva balra:
```

```
00110010 Ez lesz az eredmény,
```

a **Carry** és az **eXtension flag** 1 lesz.

```
10011001 Eltolva jobbra:
```

```
01001100 Ez lesz az eredmény,
```

a **Carry** és az **eXtension flag** 1 lesz.

Minden más ugyanaz, mint a **ROL/ROR** utasításnál. Hogy mire jók ezek? Nagyon sok helyen elég sok időt meg tudunk velük takarítani, mert például az egyel való balra eltolás a szám értékének kettővel való szorzását jelenti, balra való eltolása pedig kettővel való osztását eredményezi. Így könnyen (és gyorsan) lehet szorozni a kettő hatványaival vagy ezek összegével. Például szorozzuk meg a **D0** regiszter tartalmát 320-al:

- A legegyszerűbb eset:

```
MULU.W #320,D0 ;
```

Vétek lenne használni, mert nagyon lassú!

- Egy gyorsabb megoldás

```
MOVE.W D0,D1
```

```
ASL.W #6,D0 ; D0 * 64
```

```
ASL.W #8,D1 ; D0 * 256
```

```
ADD.W D1,D0 ; D0*64+D0*256=D0*320
```

Persze a leggyorsabb megoldást egy szorzótábla jelentené, de most ez is megteszi, már csak a példa kedvéért is.

Most pedig jöjjenek az igazi logikai utasítások!

AND/ANDI

- logical AND/logical AND with Immediate value

Először nézzük át a logikai ÉS művelet működését, de szerintem soknak csak ismétlés lesz. (főleg a múltkoriban számban lévő cikkem után... nem véletlenül írtam én azt! - Magic)

```
0 AND 0 = 0
```

```
0 AND 1 = 0
```

```
1 AND 0 = 0
```

```
1 AND 1 = 1
```

Kész, ennyit kell tudni az utasítás működésének megértéséhez. Tehát az utasítás vesz két értéket és bitenként elvégzi a logikai és műveletet.

Például:

```
11010010
```

```
and 10001110
```

```
-----
```

```
10000010
```

Azt hiszem ennyi magyarázat után mindenki számára érthető.

Az **AND** és **ANDI** között a különbség az, hogy az **AND** csak adatregiszterek és memória között tudja elvégezni a műveletet, az **ANDI** pedig közvetlen érték felhasználásával.

Persze a fordítók vannak olyan rendesek, hogy ha **AND**-hoz írunk közvetlen értéket, akkor azt **ANDI**-nek fordítják.

Az utasítás használata:

```
AND.B D0,D1
```

- Az **ÉS** művelet eredménye a **D1** regiszterbe kerül.

```
ANDI.B #$F0,D1
```

- **D1**-el és a **\$F0** közvetlen értékkel.

```
AND.L $70000,D0
```

- A **\$70000** cím long tartalma és a **D0** között.

```
ANDI.W #$10,$70000
```

- **\$10** közvetlen értékkel és a **\$70000** cím tartalma között.

Persze a megfelelő helyeken bármilyen más címzés mód is használható.

Az utasítás használata közben a jelzőbitek értelemszerűen beállítódnak, így feltételes ugrásoknál lehet majd használni, de erről a következő részben lesz szó.

Az **AND/ANDI** utasításoknak van egy speciális használata, mégpedig az, hogy egy byte/word/long-ban valamely bitet vagy biteket ki kell nullázni.

Ekkor nagyon egyszerűen csak egy ún. maszkot kell megadni, például nullázzuk ki a **D0** regiszter legelső byte-jának 0. és 5. bitjét:

```
ANDI.B #11011110,D0
```

; a % a bináris megadási módot jelenti

Ekkor minden más bit tartalma megmarad, de a 0. és az 5. bit értékétől függetlenül nulla lesz.

OR/ORI

- logical OR/logical OR with Immediate value

Itt is nézzük át a logikai VAGY művelet működését:

```
0 OR 0 = 0
```

```
0 OR 1 = 1
```

```
1 OR 0 = 1
```

```
1 OR 1 = 1
```

Például:

```
10010101
```

```
or 10101110
```

```
-----
```

```
10111111
```

Minden egyéb ugyanaz, mint a **AND/ANDI** utasításnál, csak a speciális használata más. Itt arra tudjuk felhasználni, hogy bizonyos biteket 1-re állítsunk a többi elbabrálása nélkül. Például a **D0** regiszter alsó byte-jának 7. bit-jét állapotától függetlenül állítsuk 1-re!

```
ORI.B #10000000,D0
```

Ezzel a **D0** regiszter 7. bitje 1 lesz.

NOT - logical NOT

Logikai tagadás, vagyis minden bitet az ellentettjére állít át:

```
NOT 0 = 1
```

```
NOT 1 = 0
```

Például:

```
NOT 10101011
```

```
-----
```

```
01010100
```

Ez a legegyszerűbb logikai utasítás, mely byte/word/long formában elfogadja az adatregisztereket vagy bármilyen címzés módot.

```
NOT.W D0
```

- a **D0** regiszter tartalmával **NOT** műveletet végez.

```
NOT.B 12(A0,D0.W*2)
```

- a cím tartalmával végzi el a műveletet.

EOR/EORI

Exclusive OR/Exclusive OR with Immediate value

Logikai Kizáró VAGY művelet elvégzése.

```
0 EOR 0 = 0
```

```
0 EOR 1 = 1
```

```
1 EOR 0 = 1
```

```
1 EOR 1 = 0
```

```
EORI.B #$F0,D0
```

- **\$F0** értékkel és a **D0** regiszterrel elégzi a műveletet.

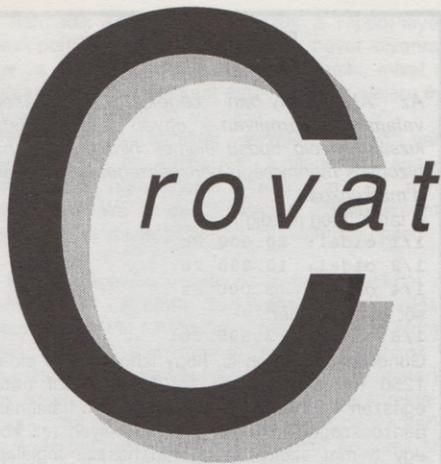
```
EOR.L D0,D0
```

- A szabály alapján nullázza a **D0** összes bitjét.

```
EORI.W #$1,20(A0,D0)
```

- A cím tartalmával és **\$1**-el elvégzi a műveletet.

Az első operandus nem lehet memóriacím! Mára ennyi elég is lesz, következőleg folytatjuk az ugró-utasításokkal.



Hi minden AMIGAonly olvasónak!

Bozó arra hivatkozván, hogy más egyéb irányú elfoglaltsága támadt nekem ajánlotta fel ezt az igen nemes feladatot - mégpedig, hogy megírjam ezt a cikket (a következőket is?).

A múlt számban a függvényekről esett szó, jól kitértünk a printf-et és végül belekezdünk abba, hogy hogyan lehet a függvénynek odaadni módosításra féltett változóinkat.

Tehát ott hagytuk abba, hogy két lehetőség kínálkozik arra, hogy egy függvény ne csak egy változó értékét változtassa meg.

Vegyük a múltkor kis négyzetreemelő függvényt kiegészítve azzal a speciális igényünkkel, hogy most ettől a függvénytől nem csak azt végeredményt várjuk el, hogy négyzetre emeljen, hanem modjuk azt is, hogy a számot megszorozza kettővel. Az első eset az amikor publikusak a változók:

```
float szam=5;
float negyzetreemelve;
float megszorozva;

void main(void)
{
    negyzet(szam);
    printf("%d szám négyzetreemelve:%d,
           megszorozva kettővel:%d\n",szam,
           negyzetreemelve,megszorozva);
}

void negyzet(float be_ertek)
{
    negyzetreemelve=be_ertek*be_ertek;
    megszorozva=be_ertek*2;
}
```

Látható, hogy itt a négyzet függvényünk közvetlenül képes változtatni a publikusra deklarált változókat (sőt, csak azokat képes!). Ebben az esetben ez nem valami szép megoldás, mondhatni "olyantat" is, hogy ilyet egy "C" programozó nem csinál, azonban vannak olyan esetek, amikor ezt szokták alkalmazni, például amikor több függvénynek kell ugyanazt a változót figyelni és módosítani is (például a proramnak akkor lesz vége, ha a quit változó értéke 1 lesz, de a programból való kilépést sok függvény kérheti - állíthatja a változót 1-re).

A másik megoldás amikor előre deklarálom a változóimat az őt hívó függvényben és a változóm címét adom kedvenc függvényemnek:

```
void main(void)
{
    float szam=5;
    float negyzetreemelve;
    float megszorozva;
    negyzet(szam,&negyzetreemelve,&megszorozva);
    printf("%d szám négyzetreemelve: %d,
           megszorozva kettővel:%d\n",szam,
           negyzetreemelve,megszorozva);
}

void negyzet(float be_ertek,float *ertek1,
             float*ertek2)
{
    *ertek1=be_ertek*be_ertek;
    *ertek2=be_ertek*2;
}
```

Azzal, hogy deklaráltam előre a változóimat (float negyzetreemelve; float megszorozva;) a helyet is

lefoglaltam nekik. Nehogy valaki esetleg azt gondolja, hogy elegendő lenne csak a ponttereket deklarálni (float *negyzetreemelve; float *megszorozva;) mivel így nem kell a '&' jelet elérni a változó neve elé a függvény meghívásakor! Ekkor ugyanis igaz, hogy szegény függvény megkapja rendben a mutatókat, ám ezek a mutatók nem mutatnak sehová (NULL), nincs a leendő értékeknek tárterület allokálva és a függvényünk olyan területre fog írni amit nem biztos, hogy díjaz a rendszer -> GURU.

Nem tudom, hogy volt-e már szó arról mi a bigyó az a '&' jel, de most leírom. Normális esetben ha deklarálom a változómat azt úgy teszem, hogy leírom a változóm típusát (int, float, stb...) és annak a nevét. Ekkor a rendszer fog foglalni automatikusan megfelelő méretű memóriát a változóimnak, az általa választott memóriacímen.

Azt, hogy mi is ez a memóriacím a '&' operátor segítségével tudom lekérdezni, vagyis a &változónév kifejezés azt a címet (mutatót, pointer) fogja adni amilyen memóriacímen a változó ténylegesen elhelyezkedik.

Ennek fordítottja az, amikor nem közvetlenül a változót deklarálom, hanem az azt megcímző mutatót:

```
float *ertek1;
```

Ezek alapján az ertek1 egy olyan mutató lesz ami egy float típusú változóra fog mutatni (de még nem mutat sehová, mivel nem adtunk neki értéket).

Magyarul az ertek1 lesz a memóriacím az *ertek1 pedig az adott memóriacímen tárolt érték.

Ha még esetleg azt is akarjuk, hogy ez a mutatónk mutasson is valamilyen értelemszerű helyre akkor a következő példát követhetjük:

```
float *ertek1;
float ertek2;

ertek1=&ertek2;
```

Ez azt jelenti, hogy az ertek1 mutatót ráállítottuk az ertek2 változó címére, vagyis az ertek2 és az *ertek1 kifejezés ugyanazt a számot fogja adni. Fontos még tudni a mutatókról hogy értékeket közvetlenül nem nagyon szoktuk megadni, ezen kívül a mutató értékét az inkrementáláson, dekrementáláson továbbá egy szám hozzáadásán kívül nem is nagyon szoktuk befolyásolni, sőt nem is lehet.

Na, ezzel jól bevezettek benneteket a C programozás legnagyobb gyönyöreibe a mutatók világába. Remélem ha eddig értettetek valamit azt sikerült teljesen összekavarnom... A mutatókkal egyébként később még bővebben foglalkozunk.

Szó volt már adattípusokról, változókról, függvényekről, ám még egy fontos alapfoglat nem néztünk meg, mégpedig a vezérlési szerkezeteket.

A C-ben is vannak beépített vezérlési szerkezetek hasonlóan például a Pascal-hoz. Ezek a következők:

```
IF
if (kifejezés1)
{ utasítás1 }
else if (kifejezés2)
{ utasítás2 }
...
else
{ utasítás3 }
```

Például:

```
if (szam == 50) szam++;
vagy
if (quit) exit(1);
```

A lényeg az, hogy a kifejezés értéke akkor igaz ha a kiértékelés után az nem nullát ad végeredményül. Ez esetben például ha a quit értéke 1 akkor végrehajtható az exit függvény. A szam==50 is hasonlóan kerül kiértékelésre, itt azonban vigyázzunk arra, hogy a '=' operátort össze ne keverjük az értékadással '='.

Ez esetben ugyanis nem kapunk hibajelzést mivel itt is értelmes kifejezéssel, értékadással van dolgunk, vagyis a szam=50 kifejezés értéke mindig igaz lesz. Az előzőhöz kapcsolódik még a következő eset is:

```
if (szam==50 || negyzet(szam)==10)
```

A fenti kifejezésnél két feltételt adtunk meg logikai vagy kapcsolattal. Azt kell tudomásul vennünk, hogy ha például a végrehajtás során az első feltétel

(szam==50) már hamis akkor ez alapján már egyértelműen eldől a vagy kapcsolat miatt, hogy a kifejezés hamis lesz, éppen ezért nem is kerül végrehajtásra a második feltétel - a mi esetünkben egy függvényhívás! Ekkor tehát figyelni kell arra, hogy a függvény a program végrehajtása során nem biztos, hogy meghívásra kerül.

SWITCH

```
switch (kifejezés) {
case (állandó kifejezés1) : {utasítás1};
case (állandó kifejezés2) : {utasítás2};
...
default : {utasítás3}; }
```

Lényegét tekintve nagyon hasonló az előzőre, ezzel elkerülhető a többszörös if használata. Példa:

```
switch (operand) {
case MULTIPLY: x *= y; break;
case DIVIDE: x /= y; break;
case ADD: x += y; break;
case SUBTRACT: x -= y; break;
default: printf("Bug!\n");
}
```

Attól függően, hogy az operand milyen értékkel bír - hajtódnak végre az utasítások.

Fontos tudni, hogy a felsorolt állandó kifejezések (MULTIPLY, DIVIDE, ADD, SUBTRACT) például egy #define-vel számszerűsítve kell legyenek. A default eset megadható, ez akkor hajtódik végre ha előzőleg egyetlen feltétel sem teljesül. A break szerepe a vezérlési szerkezetekben az, hogy azok működését megszakítja. Konkrétan például ha az operand változóm felveszi az ADD értéket a feltétel szerint a 'x += y' utasításnak kell végrehajtódnia. Ezek után a break fogja biztosítani azt, hogy a vezérlés kerüljön ki a switch-ből. Ha nem lenne ott a switch akkor az utasítás végrehajtása után a többi feltétel is kiértékelésre kerülne. Ebből adódóan egyszerűen meghatározhatjuk egy switch-en belül, hogy mely feltételek melyekkel együtt kerüljenek kiértékelésre.

WHILE

```
while (kifejezés) {utasítás}
```

Talán a leggyakrabban használt (legalábbis általam használt) vezérlési szerkezet. Az utasítás mindaddig végrehajtásra kerül ameddig a kifejezés igaz. Példa:

```
while (*p == ' ') p++;
```

vagyis a p++ inkrementálás mindannyiszor végrehajtható amíg a p által mutatott helyen szóköz karakter van.

DO WHILE

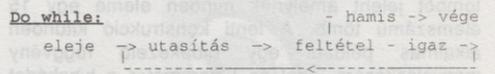
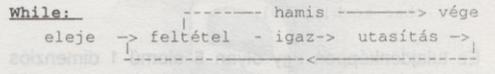
```
do {utasítás} while (kifejezés);
```

Az előző párja, itt az utasítás addig hajtódik folyamatosan végre, amíg a kifejezés kiértékelésekor igaz eredményt kapunk (nem 0). Ez a vezérlési szerkezet megfelel a pascal-beli repeat...until-nak.

Példa:

```
i = 1; n = 1;
do {
    n *= i;
    i++;
} while (i <= factorial);
```

A while és a do while között a különbség annyi, hogy a while-nál az utasítás csak akkor hajtódik végre miután a kifejezés kiértékelődött, és az igaz, a do while-nál pedig egyszer mindenféleképpen végre fog hajtódnia az utasítás és ezután kerül a kifejezés kiértékelésre. Képszerűen ez így néz ki:



FOR

```
for (kifejezés1 ; kifejezés2 ; kifejezés3 )
{utasítás}
```

Az utasítás mindaddig végrehajtásra kerül ameddig a kifejezés2 kiértékelése igaz eredményt ad. A kifejezés1 a kezdeti értékadás, a kifejezés2 a feltétel a kifejezés3 pedig tipikusan a ciklusváltozó értékének növelése szokott lenni. Nem szükséges minden kifejezést megadni (no persze a feltételt azért

nem árt megadni, különben honnan tudná a szerencsétlen, hogy mikor hagyja abba a ciklusmag ismétlését).

Példa:
for (i=0; i<100; i++)
sum += x[i];

A példában szereplő **sum** változó értéke egyenlő lesz az **x** tömb 100 (0-99) elemeinek összegével. Mielőtt még megnéznénk mi is az a tömb (gondolom aki hallott már programozásról az tudja) itt jegyezném meg, hogy a **for** nem egy alap vezérlési szerkezet, hanem például a **while**-ből is levezethető. Ez azt jelenti, hogy tulajdonképpen nem is lenne rá szükség, nélküle is meg lehetne oldani minden ciklust **while**-l és **do while**-l is. Az előző példa while ciklussal felírva:

```
i=0  
while (i<100)  
{  
sum += x[i];  
i++;  
}
```

vagy még rövidebben leírva: `sum += x[i++]`.

```
for( ; *p != '\0'; )  
printf("%c", *p++);
```

A fenti eset példa arra amikor bizonyos kifejezéseket üresen hagyunk a **for** ciklusnál. Konkrétan a fenti ciklus karakterenként kiírja a stringet, amelyre a **p** mutat.

Megjegyezném még, hogy a **break** utasítás a **while**-nál a **do while**-nál és a **for**-nál is használható a vezérlésből való kiugrásra.

Tehát ahogy ígértem most jöjjenek a tömbök már csak azért is, hogy érthetőek legyenek a fentebb tárgyalt dolgok. A következő sor például egy 10 elemű egészekből álló tömböt deklarál:

```
int tomb[10];
```

Lényeges eltérés például a pascal-hoz képest, hogy a tömbök elemeinek sorszámozása nem 1-től hanem 0-tól kezdődik és a mi esetünkben 9-cel végződik. A tömbök segítségével sok mindent megoldhatunk, például egy karakteres tömből csinálhatunk karaktersorozatot, stringet, bár ez rossz példa mert pont ezt nem szoktak belőle csinálni, hacsak nem előre rögzített karaktersorozatról van szó. A

```
char string[255];
```

lehet például egy 255 elemű karaktertömb, azonban ennek használata sok esetben azért nem ajánlott mivel előre rögzített. Ráadásul hossza mégcsak nem is 255 hanem 254 mivel C-ben a stringeket a '\0' karakterrel kell lezárni ellentétben például a pascal-lal ahol a string nincs lezárva, hanem a 0. karakter helyén van tárolva a hossza.

C-ben a stringet karaktertömbök segítségével is megvalósíthatjuk oly módon, hogy a karakterekből álló tömb deklarálásakor kezdeti értéket adunk meg:

```
char string[]="Ez itt a string";
```

Ez esetben nem kötelező megadni azt hogy milyen hosszú a tömb, továbbá automatikusan a sor végére kerül a '\0' jel is, ami mint már tudjuk a karaktersorozatok végét jelzi. Ennél érdekesebb konstrukciókat is létrehozhatunk kétdimenziós tömbök segítségével. C-ben egy két dimenziós tömb deklaráció a következőképpen nézhet ki:

```
char tomb[5][15];
```

Ez tulajdonképpen egy olyan 5 elemű 1 dimenziós tömböt jelent amelynek minden eleme egy 15 elemszámú tömb. A fenti konstrukció kitérően alkalmas például egy hibakezelő függvény megvalósítására, ahol az **i** paraméter a hibakódot jelenti:

```
char hibauzenet[][100]={"Hibal", "Hiba2",  
"Hiba3", "Hiba4", "Hiba5"};
```

A mutatók szemszögéből nézve a tömböt felfoghatjuk egy előre rögzített méretű, egybefüggő memóriaterületnek ami egyforma elemekből áll, így az általa elfoglalt bajtók száma az elemszám szorozva az egy elem által igénybevetett bajtokkal (például int-nél ez 2).

Gondolom ezek után mindenki kitalálhatja, hogy a tömb első (nulladik) elemét a **tomb[0]**, a következőt a **tomb[1]** fogja jelenteni. Hivatkozhatunk azonban csak magára a tömb nevére is ez ugyanis azt a mutatót fogja visszaadni ahol a tömbünk kezdődik a memóriában, vagyis a tömb 0 elemének a címét. Ezek alapján gondolom senkinek sem meglepő, hogy a **&tomb[0]** és a **tomb** ugyanazt az értéket fogja tartalmazni, mégpedig az első elemre mutató memóriacímét.

Maga a C fordító is a mutatókra vezet vissza a tömbök kezelését. Felvetődhet a kérdés, hogy ugyan akkor minek is vannak tömbök a C nyelvben?

Egyrészt mert elég gyakran használunk tömböket, másrészt jelentős segítség az, hogy a tömb elemeihez való hozzáférést a nyelv maga könnyebbé teszi számunkra. Maradva az előbbi

```
int tomb[10];
```

tömbnél például az 5. elemhez kétféleképpen férhetek hozzá:

```
tomb[4] vagy  
*(tomb+sizeof(int)*4); - (a sizeof int  
esetén 2-t ad vissza)
```

Belátható, hogy az előbbi jóval egyszerűbb jelölésmódot tesz lehetővé.

Mára ennyit a mutatókból, vezérlési szerkezetekből, tömbökből. A következő számban még inkább elmélyedünk a mutatók és a struktúrák világában.

Misku

FELHÍVÁS!

Az AMIGAonly-ban cégek, vállalkozások valamint bármilyen egyéb imperialista kizsákmányoló típusú elemek hirdethetnek, ha bizonyos mennyiségű pénzösszeget leperkálnak a markunkba!

A tarifa (még mindig!)

1/1 oldal: 20.000 Ft

1/2 oldal: 10.000 Ft

1/4 oldal: 5.000 Ft

sőt van most már:

1/8 oldal: 2.500 Ft

Gondolkoztam azon is, hogy lehetne 1/16 oldal 1250 Ft-ért, sőt akár 1/4096-od oldal nem egészen 4 Ft 88 fillér tarifáért. Ezért a hatalmas pénzösszeget kb 0.15 cm²-nyi helyen (ez kb. egy 3 mm széles és 5 mm hosszú téglalap volna...) tudnánk elhelyezni bárkinek a hirdetését, ami azért nem kutya füle.

Amennyiben a hirdetési szándék komolyságához kétség sem férhet nincs más hátra, mint valamilyen úton-módon üzeni kell nekem. Ezt bárki könnyedén megteheti, ha beslatyog az AMIGA Center-be (és ott hagy nekem üzenetet), vagy felad egy levélkét postafiókmlünkre... esetleg hagy nekem egy üzenetet bármelyik AMIGAs BBS-en.

Magányszemélyek és egyéb non-profit szervezetek továbbra is ingyen hirdethetnek az AMIGAonly felületén. Ennek továbbra is csak egy feltétele van: mégpedig az, hogy feladják/elküldik/lediktálják nekem hirdetésük szövegét!

Magic

ARexx az AmigaOS belső programnyelve 2

Hello ARexx Fan-ok! Most folytatni fogjuk az előző számban megkezdett tanfolyamunkat.

(Sorry mindenkinek, de az az előző előtti számban volt... a múltkor sajna elkésett pure pHOenix mester cikke. - Magic)

Azonban (az előző számtól eltérő módon) most egy ARexx programot adunk közre, amelyek szerintem érdeklődésre tarthat számot.

Ez egy saját progji, amellyel FileMaster 3.0-ból lehetőség van modul lejátszására úgy, hogy a HippoPlayert hívjuk meg ARexxből. Tehát jöjjön maga a program:

```
/* HippoPlayer 4 FileMaster v1.2 - Add & Play  
<file> ehh... by PH03N1x/CDI */
```

```
parse arg filename
```

```
Signal On Syntax /* when error skip to syntax*/
```

```
back: address 'HIPPOPLAYER'
```

```
newname=strip(filename,'b','') /* remove the  
starting&ending " 's */
```

```
options results
```

```
get NFIL /* get numba of the last zax in  
the list*/
```

```
result = result + 1 /* zax numba=zax  
numba+1 */
```

```
add newname /* insert new zax into to  
end of the namewindow*/
```

```
choose result /* choose the new inserted  
zax */
```

```
play /* play it! */
```

```
return /* bye bye! */
```

```
syntax: Address Command /* shell command  
coming: */  
/* hippo will be loaded */
```

```
"Work:zaxutizz/hip" /* the path & the  
name of hippo */
```

```
Signal Off Syntax /* turn off the  
errorhandling */
```

```
wait 1 /* wait to finish loading */
```

```
signal back /* jump to label back */
```

A program bepötyögése után mentsük el valami olyan helyre ami keresési útvonala az ARexx parancsoknak (bővebb info az előző AMIGAonlyban) és állítsuk magasra az 's' flag-et, hogy automatikusan futtatni tudjuk. (erről is van info az előbbi számban)

Majd konfiguráljuk be a FileMaster 3.0 alá a következő módon:

```
Window: NO  
CD: NO Change  
Rescan: NO Change  
Start Screen: FileMaster  
End Screen: FileMaster  
Label: PlayHIP  
Command: s:playhip.rexx {f}
```

Persze ezt módosíthatjuk tetszés szerint, de arra ügyeljünk, hogy a commandnál kis f-et adjunk meg, mivel a progji jelenlegi verziója csak azt kezeli!

Némi magyarázat a progjhoz:

(helyesebben a program teljes magyarázata ;)

Az első sorban vesszük át a filenevet a FileMastertől. A második sorban kapcsoljuk be a hibakezelést, ha valami hiba lépne fel (itt valószínűleg csak egyetlen egy hiba lehetséges: nem fut a HippoPlayer) akkor elugrunk a **syntax** címke és betöltjük a HippoPlayer-t, majd visszaugrunk, hogy folytassuk a program futását.

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 filenév elejére és végére "" jelet tesz.

(Erre a space karakter kezelése miatt van szükség, mivel az AmigaDOS a filenevek 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 definiálva 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 result, 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 progi 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 címkére 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... eh... izé bye!

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

STEREO SIRDSD VISION

Üdv minden sztereográfólnak.

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 széttépnéd 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 képzelst ilyen szépre.

Bennem valami hasonlót ébresztettek az első képek. Ez úgy hangzott mint a PRO7-en a Liebe Sünde (Édes bűnbeesés) magazinban 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 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 text;

```

```

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 ferdekockás 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;

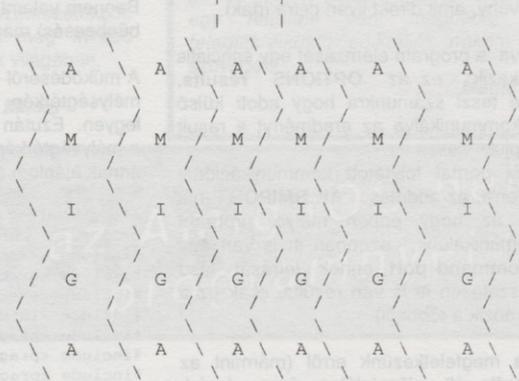
```

```

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 szövegkép is *stereokép* ópia.

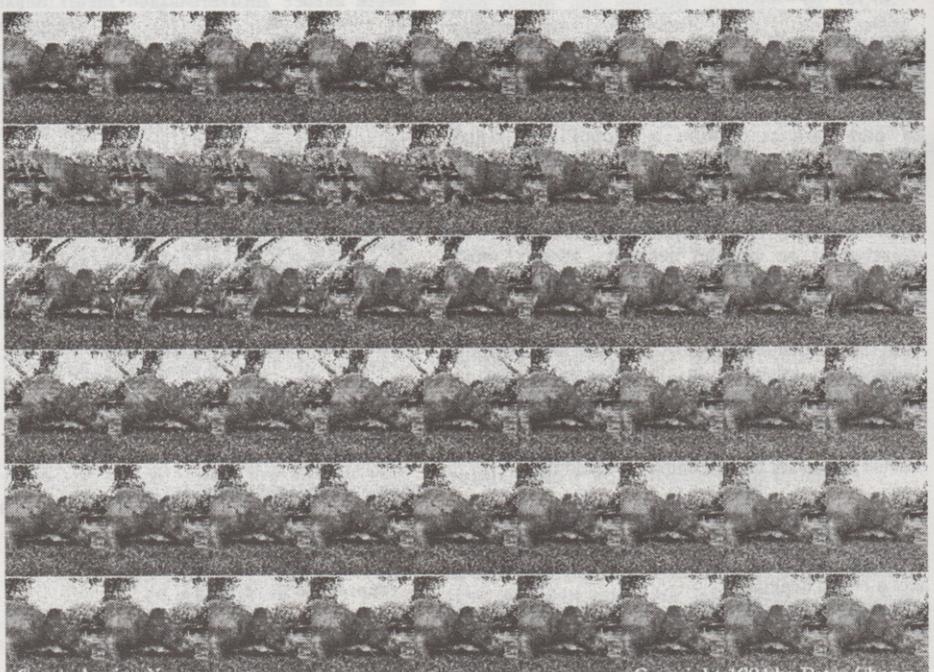


Jó szemgúvasztást mindenkinek.

Legközelebb fraktálszámolóról lesz szó újra assemblyben.

Na pá.

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



- a billentyűzetet lenyomó műanyag pöcköt késsel faragjuk ki a számítógép tetejéből, mert hozzáér a ventilátorhoz.

Ha minden rendben van, akkor a ventilátor a borda és a billentyűzet között átfújja a levegőt, a gép alsó szélén lévő lyukakon érezhető a légáram.

V2.0

Ha ez a hűtés kevésnek bizonyul, - mint például az én esetemben is - akkor egy házzszámmal izmosabb hűtősről kell gondoskodnunk.

- szükségünk lesz egy második bordára is,

- kb. 30 mm széles, 5 mm vastag alumínium lemezt kell levágnunk olyan hosszút, hogy az ALICE-től a LISA-ig elérjen. Az ALICE tetejét takarja le legalább a feléig, de legjobb lenne, ha végig lefedné.

Vágjuk olyan srégre, mint a bordát.

- az ALICE-t kenjük be szilikon zsírral, a GAYLE tetejére ragasszuk rá a lemezt. Ezzel a lemezdarabunk az ALICE tetejétől egészen a LISA IC feléig végigfekszik. (A ventilátornak maradjon hely a LISA tetején !)

- a lejtőre reszelt bordát ragasszuk rá alumínium lemez elejére, mögé a második bordát, így a duplájára növeltük a hűtőfelületet.

Ha valakinek van Weller pákája, akkor az ALICE lábait nem árt átforsztatni, mert az ónt igen spórolósan mérték.

Amint mindennel megvagyunk pakoljuk össze a gépezetet.

Mivel a vinyó kívülré kerül, a villanydrótoknak faragjunk helyet, a szalagkábelét lazán hagyjuk belül, az esetleges ráncigálás miatt.

Ha szerencsénk van, akkor a számítógépünk ezek után normálisan működik, nem fagyadozik.

Remélem sok bosszús Amigásnak segíthettem.

Borsányi István
Sükösd, Dózsa Gy. út 21.
Tel.: 79/363-508
79/425-026

Hát ez egy érdekes eset volt... ilyenre még nem is gondoltam, hogy a HARDWARE-rovatba is kérünk olvasói cikkeket. (De most már fogunk ezerral!)

Ugyanis a HW-rovat mindig is egy kicsit húzós dolog. Ezért is írjuk le mindig, hogy az itt elhangzottakért az AMIGAonly semmilyen anyagi felelősséget nem vállal.

Mert gondoljatok csak bele, van ugye az egyszeri csemete, aki látott már forrasztópákát, egy óvatlan pillanatban előkapja apuci kedvenc pákáját - ami egy két világháborút megjárt muzeális darab - és elkezd vele forrasztgatni a gépében. Aaaaargh! Még rágondolni is rossz!

Ezért mégegyszer arra kérünk mindenkit, ha nem biztos benne, hogy meg tudja csinálni, akkor ne csinálja, mert a javítási költségek általában mindig jóval többre szoktak kerülni, mint az esetleges módosítás (forrasztgatás) költségei. Hirdetnek pl. az AMIGAonly-ban is olyan cégek, akik ezekkel foglalkoznak. Tessék hozzájuk fordulni.

Csak ennyit akartam a HW rovat lezárásaként dühöngeni...

Magic

Eladó egy Blizzard 68060-as turbokártya (fél éves, gyári dobozban) érdeklődni lehet: 06(20)341-478

Egyszerűen AMIGA... 060 RuLeZ! PC-seknek is!

Hogy miért is érdemes még most is Amigát tartani a háznál, vagy érdemes egyáltalán?

Én mint Amigás is nehezen tudok rá válaszolni, mert majdnem minden észérv arra utal hogy PC-t kell venni! Vagy mégsem?!

Hát persze hogy nem, pedig... Nézzük a programokat; sebességüket, memóriaigényüket tekintve, valamint azt hogy PC-s szemmel hogy miért vesznek egyre többen PC-t:

Most egy PC-t (rel.) jóval olcsóbban meg lehet venni mint egy Amigát. Memóriaigény nem számít mert olcsók a ramok tehát a win95-nek 32 mega RAM már elég ahhoz hogy a CPU nem a vinyótól függjön. Általában (minden) PC-n meglévő fontosabb program megvan Amigára vagy MAC-re. De fordítva is így van... kivéve a DOPUS5.1!!

"Jobb játékok vannak rá mint Amigára - többen is fejlesztenek rá játékokat." - Ennek van alapja. De ki mit szeretne vagy akar, játékgépet?!

Gyorsabbak a processzorok... micsoda????!!

Ezt már nem hiszem -> "De hát a Lightwave esetében még egy dx4 100-as is majdnem gyorsabb mint egy 060-as/50", pure MC68060 tényleg csak ennyit tudna, vagy csak a programok nem elég gyorsak? Érdemes elgondolkozni rajta hogy egy 4-5 éve általános célokra kifejlesztett 32 bites processzor átlép egy alig 1 éve általában katonai célokra kifejlesztett belül 64 bites hardware mikrokód technológiával felépülő, párhuzamosan is működni tudó kívül 32 bites részlegesen CISC-re bővített utasítású procit, amelyet a Matáv is használ.

Hát akkor nézzük meg mi a helyzet szoftver oldalról: ha már a Lightwave-nél vagyunk akkor nézzük ezt. Ez "C"-ben íródott amiben a renderkódot állítólag optimalizálták. (mennyire?) Amigán a SASC, Dice C és az új Storm C demóverziója egy szabadon választott C forrásban a legerősebb opt. fokozatokban sem szedték ki a nem használt ciklusokat, azért PC oldalon más volt a helyzet- az első kézbekerült C is már kiszedte. Ezenkívül egy csomó utasítást egy 060-as bizony emulál.

Következzen egy másik real teszt, ami nem azt jelenti hogy jó az Amigás LW, továbbra is pocskéknak tartom:

P120 64MB RAM LW5.00k

vs

1260/50 Mhz 6 MB RAM LW 3.5,

Az eredmény egy próbcascene-vel:

120 Mhz Pentium: 40 sec
50 Mhz MC68060: 39 sec,
66 Mhz MC68060: 31 sec.

Azt hiszem hogy 64 Mega RAM-nál már nem cache-sel a 95%-os windóze (nem 100%) Motorola rúlez, és ettől függetlenül Amigás LW SUXXX (Nem ennyit tud egy 060-as!)

Jó lenne egy nem native kódos Mac-es LW, azt biztosan nem fuck-ták így el. Azért mert az Amigás LW-ből kisajnálták még az OPENGL támogatást is, mert "lassú a grafika", de ezt talán nekem kellene eldöntennem, mint felhasználó, opcionálisan - nemde?

Nem kell elkeseredni, mert nekünk van jobb is, ami nem csak phong-shadings azonnali megjelenítést tesz lehetővé, hanem zbuffer 1 zbuffer 2-t (Valamint nem is bugos, mint a PC-s LW 5.00k-ban lévő Open Graphics Library - ugye ?), hajthatunk végre 3D festést is, és ez egy '94-es stuff !!!

Addjuk össze az olcsó pc-s procit, alaplapot, trafót, házat, 64MB! RAM-ot SVGA monitort, S3-as graf.kártyát ami elvileg egy tök jó csippel működik (szerintem elég tetű a hardverrefresh-e már 16biten is), wingyorsítókártyát, és hangkártyát, mert az Amigában van egy DMA-s és van egy 256 csatornás szoftver amire még visszatérünk.

Nézzük csak meg hogy mennyibe is kerül ez?? Tényleg olcsó!

De ne higgyünk ennek a magyarázatnak! Nézzük meg a ShapeShiftert, hogyan áll a dolgokhoz. Vegyünk egy 2.1-es Savage060-as EVideo drivert (pl PH03Nix-től) mit lép rá a Speedometer... <- ószerinte a proc. számítási műveletek kb. 30!-szor gyorsabbak mint egy 030-as ugyancsak - Savage - driverrel.

És kb a PowerMAC sebességgel számolnak a render programok ha nem gyorsabban, (persze lehet hogy nem volt benne native kód, nem tudom?!).

A Speedometer szerint native módban is a 060-as győz cpu tesztben, csak math-ban marad el.

Mindenesetre, akkor is szégyen a 6100 PowerMac-re vagy dicsőségs egy..., hogy egy ilyen kis gép ráver a fejére pedig a Mac 601-ese 60 Mhz-en megy, ebben a gépben pedig 50 a szívverés és közben még a chunky adatot a planar képernyőre kell fordítania!

A Mac emulátorok ennek ellenére úgy tűnik mégiscsak kb. fele annyit tud a 060-as procival mint Amigán, itt: 80000 dhry. Mac-en pedig 40000 dhrystone-t és ez elég szép teljesítmény, de nem is lehet 100 %-os.

Még így is sokkal gyorsabbak a programok mint az Amigás stuffok. (ld. SimCity 2000!!!)

Egy kis érdekesség : egy P100-ason a PhotoShop 3.0 egy 1Megás képet 6-7 sec alatt forgat el 30 fokkal, egy 060/50-es Mac emulátorral szintén ennyi ideig dolgozik jóval kevesebb RAM-mal!

Apropó winchi: egy 10 megés file-t próbáltam meg átmásolni P133-assal winnt alatt 32mega rammal, ami sikerült is 25 sec alatt egy Quantum 850-essel mod4-es vezérlővel, lássuk mit tud az Amigába épített mod2-es (megjegyzem Amigához is van mod4-es) 030/25 Mhz-es Mac emulátorral 8mega rammal egy 500-as Quantummal ugyanezt 10 sec alatt elvégezte.

Louise-nak köszönhetően képződtek az spd.valamennyi nevű multimachine cpu tesztelő proggi-k Amigára és PC-re is.

A források mindkét platformon optimalizálás nélkül lettek lefordítva, tehát így nagyjából ki lettek küszöbölve a kicsit lassabb Amigás fordítók hátulütői.

Az eredmények:

PC oldalon:

Pentium 100 a P5/60-hoz - "1.53"

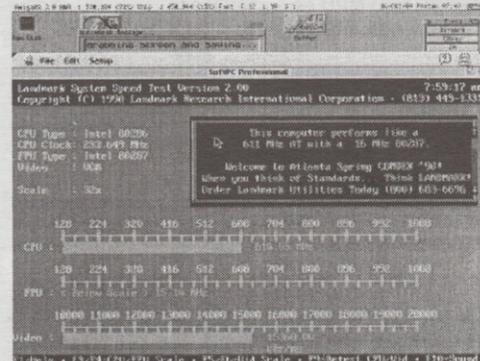
Pentium Pro 200 a P5/60-hoz - "3.05"

Amiga oldalon

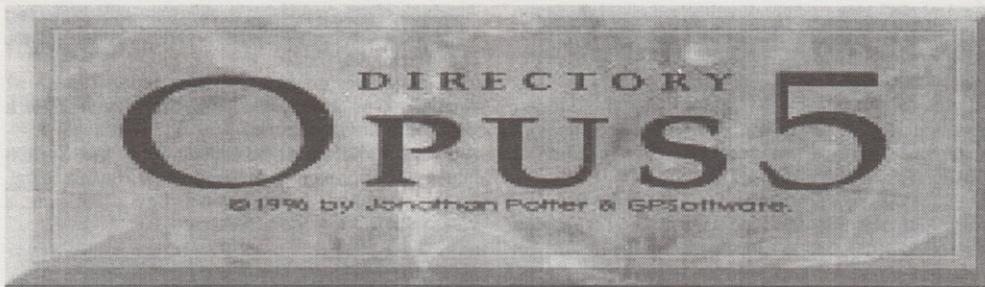
060/50 a P5/60-hoz - "4.19"

(1200x665 ticks 0.04secs)

Ha a P100-nál kikapcsolom a turbót,akkor csupán 0.52 az érték. ShapeShifter alatt a softPC-ben 0.14-et tud a060-as 50Mhz-en, 66Mhz-en 0.19-et, ez elég érdekes nemde?



Ezek szerint egy Blizzard IV 030/50 8-10%-kal tűnt gyorsabbnak mint egy intel486 procis DX2-66, 60 Mhz-en pedig több mint 90 %-át tudja egy P60-asnak.



A Directory Opus 5-ről valószínűleg mindenkinek a PIRACY=THIEFT szavak jutnak az eszébe, ugyanis egy kedves kis kib...szást is tartalmaz az 5.11e install pack-ja (nem az original! - csak mindenki sokallja a kb. 10 darab ezrest, amibe odakint kerül...), mely következtében igen érdekes dolgok történnek a HD-nkon. (Aki felinstallálta már, akár egyszer is a DOpus 5.11e nevű stuffot, az tudja, hogy most mire is gondolok. Aki pedig még nem az csak örülhet... és ne is tegye meg sohasem!) Am akinek nem ez a "rosszult tört" verzió volt/van meg, az pedig azért nem használta, mert nem a szép hagyományos "két ablak van, két megán marad szabadon fél, azonkívül randa pironarancssárga-stb (br.)" típusú DirOpus, hanem valami egészen más... Mégpedig egy Workbench helyett Workbench.

Directory Opus 5.5

Copyright 1996 Jonathan Potter & GPSoftware
Written by Jonathan Potter

Most én csak arról fogok írni (kedvcsinálóknak), hogy mire is alkalmas az Opus 5.5, ha a Workbench HELYETT installáljuk fel.

Az igazi felhasználó valószínűleg itt borzadva fogja eldobni az újságot, de egy gamer-nek, vagy lamer-nek tökéletesen alkalmas mindenfajta műveletre, mivel nem kell még egy screen-t nyitni, hanem a WB (Opus5) screen-en el lehet végezni mindenfajta COPY/DELETE/VIEW/etc. típusú dolgokat.

Egy hátrányról rögvést be is kell számolnom, mégpedig a memóriai igényről:

kb. 7-800k FatRAM illetve min. 30k ChipRAM kell neki, de ez tetemesen megugrik, ha háttérképet, vagy valami egyéb turpisságot alkalmazunk...

A 7-800k FastRAM-ban a DOpus5.library, valamint az Inovamusic.library foglal helyet: kb. 180k-nyit. A "maradékban" a DOpus task, illetve a hozzá tartozó subtask-ok (lister, clock, read, rexx), azonkívül még a DO_Launcher is. Hát valamit valamiért...

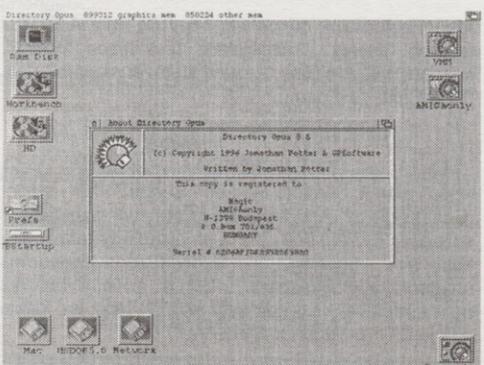
Az előnyökről egy keveset...

A kezelhetősége nagyban hasonlít a MacOS-hoz (már ha ez előnynek nevezhető?!), persze az egész jóval (!?) komplexebb annál.

A DOpus5 Assign valójában (WB replacement install esetén) egy másik SYS: volume, amelyre a LoadDB parancs hivatkozik...

A DOpus5 assign-ban megtalálhatóak a már megszokott C, Libs, Storage, System, WBStartup könyvtárak is, s ezek láncolva vannak a rendszer hasonló nevű könyvtáraihoz. (gyk.: pl. minden C:-ben benne van a SYS:c meg a DOpus5:c tartalma is... ez persze nem íródik ki egy mezei dir parancs kiadásakor, de a benne levő file-ok elérhetők, és ez a lényeg, a bélyeg ragadásán kívül.)

A program teljesen átveszi az AMIGA LOCALE-ját, ezért bármilyen "csinált" locale jó hozzá (a magyar is!), ilyenek szép számmal vannak az AmiNET-en.



Ha azonban lusta vagy kreálni/beszerezni egy magyar locale-t az Opus5-höz, akkor fordulj bizalommal a helyi disztribútorhoz...(hihi)

Adnak hozzá egy halom (akarom mondani 34 db) ARExx scriptet, hogy könnyebb legyen az életünk... Ezek elsősorban mindenfajta cruncher-ek támogatói (Lha, Lzx, DMS, xpk) de van PlayMOD, Visage SlideShow, Virus Checher, VirusZ, Diz edit & list és még sok más jó dolog...

De ne aggódjunk, mert egy másik halom script éppen fejlesztés alatt áll. (ha valakinek valami nyűgje van ezekkel kapcsolatban, akkor "keresse fel" az Opus készítő (GPSoftware) Net Site-ját info-kért. (lásd lentebb)...Akkor kezdjük el...(folytassuk!?)

Háromféleképpen lehet az Opus browser-jét használni:

- Mint a Wb (icon-okkal mindent)
- Majdnem úgy, mint a WB (icon-ok + action menü)
- Nevekkel (szintén van hozzá action menü)

Először is mi is az az action menü? Ez egy button bank az ablak felső részén, ami szabadon definiálható (nagyon szép MagicWB like buttonon vannak még hozzá), és alapértelmezésben tartalmazza a legfontosabb file műveleteket:

- GetDevices
- Parent
- Select all
- Select pattern
- MakeDirectory
- Copy
- Move
- CopyAs
- MoveAs
- Delete
- View
- Read
- Play
- Lock/Unlock
- Comment
- File Flags

(az alapértelmezés szerinti helyzetben az ikonok jelentése balról kezdve - ld.: fenti picture)

Amennyiben nem fér ki az adott ablakban az összes action ikon, akkor az ikonsor végén egy cycle ikon található, mellyel "lapozni" lehet jobbra, balra...

Természetesen - mint azt a Directory Opus-oknál megszokhattuk - itt is minden szabadon konfigurálható (orrba-szájba), vagyis az images könyvtárból a button bank editoral magunk választhatunk (esetleg) másik ikonokat.

(LISTER menü, EDIT LISTER TOOLBAR menüpont. vagy "RAMIGA" + "1")

Az action menü-höz tartozik még egy státusz-sor, amely az ablak felső pereme alatt helyezkedik el.

Tartalma:

D(irectories)x/y F(iles)x/y B(ytes)x/y
+ 1 "lefelé nyíl", egy < jel és az hogy
SRCE/DEST/OFF

ahol x a selected (kijelölt) és y az all (összes) dolgokra vonatkozik, viszont a sor végén lévő három rejtélyes dologra rákattintunk, akkor egy pop-up menü ugrik ki a szemünk elé.

A "lefelé nyíl" menüje egy jó kis file menü, amely lazán megszégyenít egy gagyibb file-kezelő utility-t.

A LISTER menüben az EDIT LISTER MENU menüpontban lehet egy ablakhoz tartozó file-menüt szerkeszteni. ("RAMIGA" + "2")

A < jel menüjében:

Parent Directory
Root Directory
Device List

Egyel följebbi könyvtárba vált
Az adott device főkönyvtárába vált

Csak a "fizikai" device-okat írja ki (Pl.: DH0, DH1...)

Cache List

Az eddig megtett könyvtárváltások kilistázása újraolvassa az adott (vagy a legutóbbi aktív) dir-t
Itt pedig az adott ablakban megtett könyvtárváltások listája van (ha volt már ilyen az adott ablakban),
de mindegyik csak egyszer!

Re-read Directory

...

A SRCE/DEST/OFF menüjében:

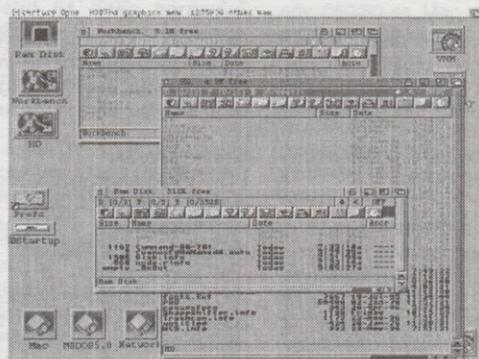
No ehhez kell még egy kis (a little bit) magyarázat: Egy ablak lehet Source (...ahonnan), Destination (...ahová), és OFF (kikapcs.) állapotú.

Az adott file művelet mindig a SRCE-ből a DEST-ba történik. (pl. egy másolás) Mindig az a SRCE ablak, ahol a legutóbb egeresztünk, de ehhez nem elég csak belekattintani egy ablakba, hanem pl. ki is kell jelölni valamit.

Az előtte egyel használt ablak lesz ilyenkor a DEST. Kivéve, ha nincsen lock-olva (lásd itt lent!) valamelyik ablak. Ha valaki OFF, akkor rá semmilyen file-művelet nem vonatkozik éppen.

Lehet több SRCE és több DEST is, de több SRCE esetén az aktív SRCE él csak, a többi akár OFF-ban is lehetne, viszont több DEST esetén a SCRE-ből kijelölt file-okat/directory-kat MINDEN DEST ablakba bemásolja (egyszerre!!!).

Ez pl. akkor lehet cool, ha az ember HD-ján HOT WARE hegyek vannak és jön 5 ember 5 HD-val, hogy "nekemiskellene", és mivel mindenkinek SCSI-ja van, ezért egyszerre össze is lehet dugni a dolgokat, és copy to mindenkinek és Wow!!! Opus5 Rulez!!!, ugye értitek... (nem baj, nem fertőző)



Még valami... a felső winborder (ablakkeret)-en található kis lakat nem azonos a Lock At... gombok hatásával, csapán arra szolgál, hogy ha lezárjuk, és SRCE volt, akkor ha egy új ablakot nyitunk meg, akkor egészen addig SCRE marad, amíg abban az új ablakban nem csinálunk valami érdemlegeset (a Lock At...-nál akkor is pl. SRCE marad!!!).

Make Source

No akkor: Egy ablakot SRCE állapotba tesz

Make Dest

Egy ablakot DEST állapotba tesz

Turn Off

Egy ablakot OFF állapotba tesz

Lock As Source

Egy ablakot SRCE állapotba tesz és Lockolja (az is marad)

Lock At Dest

Egy ablakot DEST állapotba tesz és Lockolja (így lehet több DEST ablakot csinálni)

Unlock

Érvényteleníti a LOCK AT... hatását

Edit...

Az ablak List Format-ját lehet szerkeszteni

Lock Position?

Ha ez be van kapcsolva, akkor az az ablak addig ott marad azon a helyen, amíg be nem zárjuk.
(tök jó, meg sem lehet fogni...)

Ja, és ha éppen dolgozik (pl.: copying...), akkor a SRCE/DEST/OFF helyén egy BUSY felirat található. Persze ettől a többi ablakban még dolgozhatunk...

No akkor egy keveset még a LIST FORMAT-ról:

Egy ablakban a file-okról/directory-król tiztája info leledzhet; (az első 5 a default)

- File Name

File neve

- File Size

File mérete (byte-okban)

- File Date

File legutolsó módosításának dátuma

- Protection

A szokásos HSPARWED lehetőségek

- **Comment** Comment, mint a WB-ben
- **File Type** Pl. **Program/Icon/Ascii stb.** (a file típusa)
- **Version** Verziószám, ha van a file-ban \$VER
- **Owner** Tulajdonos, ha van ilyen
- **Group** Melyik GROUP-ba tartozik
- **Net Access** Hálózati elérhetőség

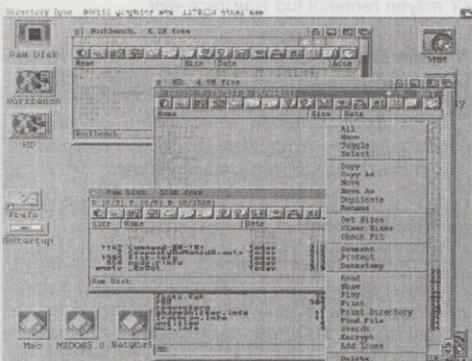
Még egy két gondolat ezekhez... A File Type és a Version roppant mód lassítja az aktuális dir olvasását, igaz közben dolgozhatunk, csak a HD-nk kopik...

A Group-okról:

Egy ablakban, ha az **ICON** menüben (a fenti pull-down menüről van most szó), a **NEW**-ra kattintunk, akkor egy submenü-ben választhatunk **DRAWER** és **GROUP** között.

A **DRAWER** egy rendes mezei könyvtár gyártás (like WB), a **GROUP** azonban egy "virtuális" drive képzése, amely megkreatálása után egy ikonként jelenik meg a **WB/DO** képernyőjén, és ezekbe mindenfajta (ikonnal rendelkező!!!) programokat hajgálhatunk be. (pont olyan mint egy W!ndóze-os Group)

Ilyen például az install-kor megkreatált **FAVOURITES** Group. (valójában ez egy kis segítség, ha nagyon nagyon beágyazott programokat akarunk gyakorta indíthatni, és nem akarjuk mind **LEAVE OUT** hagyni a **WB/DO** képernyőjén, mert ne foglalja itt a drága helyet (chipRAM-ot) - valamint nem akarjuk ezeket a



programokat menüből indítani. Nem hinném, hogy ezt észépző ember gyakran használná.. W!n 96 userek előnyben???)

Akkor most a Pull-down menükről "egy keveset":

Az Opus 5 Pull-down menüi első ránézésre hasonlítanak a WB hasonször menüihez, azonban jónéhány (hajaj!) extra menüpont is ott figyel bennük. Alapban (default) öt egész menünk van pull-down-alap:

- **OPUS**
- **LISTERS**
- **ICONS**
- **BUTTONS**
- **SETTINGS**

Már tudjuk, hogy **LISTER**-nek hvjuk a directory-ablakokat, **ICONS**-nak azt amik benne vannak, és **BUTTONS**-nak a különféle action-menüket. (nagyjából)

Az **OPUS** menü a következő elemeket tartalmazza:

- **BackDrop** Like WB
- **Execute Command** Majdnem Like WB
- **About** Egy szép kis About ablak
- **Hide** Appicon/Appwindow ahogy teccik
- **Quit** This will end your **DIRECTORY OPUS session!** (mintha már hallottam volna valahol...)

Az **Execute Command** menüpontban azonban a "WB like"-on kívül akár még egy CLI ablakot (Command Line Interpreter) is hívhatunk, ahol a "szabvány" külső DOS parancsokon (C:), illetve programok indításán kívül az **OPUS AREXX** script-jeit is indíthatjuk, ha egy + jelet írunk elibe.

A **LISTERS** menüben található:

- **New** Nyit egy új ablakot, amelyben az aktuális Device-ok vannak felsorolva
- **Open Parent** Like WB
- **Close** Bezárja az aktuális ablakot

- **Close All** Bezárja screen-en levő összes ablakot
- **Make Source** lást fent
- **Make Dest** ezt is
- **Turn Off** ezt is
- **Lock As Sorce** ezt is
- **Lock As Dest** ezt is
- **Unlock** ezt főleg!
- **Unlock All** Megszünteti az összes ablak LOCK-ját
- **Edit...** lásd fent
- **Edit Lister Toolbar** lásd fentebb
- **Edit Lister Menu** lásd fentebb
- **Tile/ Cascade** "Elhelyezi" az ablakokat (like W!n)
- **Snapshot** Like WB
- **UnSnapshot** Ez is
- **View As...** Name / Icon / Icon Action - de erről már fent írtam...

A **BUTTONS** menüben mindenfajta "**Button Bank**"-ok között válogathatunk, illetve újakat kreálhatunk a **Button Bank Editorral** saját szájzúink szerint

Az aktuális képernyőmértéket/típust, illetve a font-okat és az esetleges pattern-eket a **SETTINGS** menü **ENVIROMENT/Edit...** pontjában tudjuk beállítani (like Opus 4...)

Ugyancsak a **SETTINGS** menü **USER MENU** pontjában szerkeszthetünk saját egyéni pull-down menüket.

Még egy kis help a végére:

Az **Opus 5** egér nélkül is használható!!! A **SPACE** gomb lenyomásával lehet a "keyboard módot" aktiválni, ilyenkor a nyilakkal másképp lehetünk a **Disk**-ek/**Volume**-k/**Group**-ok között a **WB/DO** screen-en, **ENTER**-rel nyithatunk ki egy ablakot, az ablakban lefelé nyilakkal mozoghatunk le-fel a file-ok között, az **ENTER**-re jelöl ki egy file-t/directory-t, és a numerikus billentyűzet **ENTER**-ére lép bele egy könyvtárba, vagy indít el egy programot.

(A - gombra **Select/Deselect all**, a + gombra **GetDevices**, a * gombra secelct pattern művelet történik. A többit keresse meg mindenki magának.)

Még egy utolsó help:

Ha rendszeren installátad fel az **Opus 5.5**-öt, akkor a **HELP** gomb lenyomására bármikor egy online **HELP**-et kapsz (angolul)!!! Legeslegvégül itt az elkövetők neve és címe (személyleírás sajnos nem tudtam szerezn...):

GPS Software
PO Box 570 ASHGROVE AUSTRALIA 4060
Phone/Fax +61 7 33661402
MailTo: zzgperry@mailbox.uq.oz.au
URL: http://www.livewire.com.au/gpssoft

Hát ez egy szép kis bőbeszédű leírás lett, de seba! legközelebb folytatjuk... egyéb speciális menükkal és az **ARexx** scriptekkel...
Opus 5 RuLeZ!

Magic

*Mikor a screen-eket grab-beltem a cikkhez, egy task-ban futott a ShapeShifter (QuarkXPress RuLeZ!), egy másik task-ban a CED, ahol a szövegeket írogattam, és a PPaint, amivel a képeket lopkodtam volna. Igenám, de ezen a gépen nem volt fenn az Opus 5.5. Szerencsére "véletlenül" éppen össze volt linkelve (ParNET típusú linkkel) a másik géppel, amin volt Opus 5.5!
 Fogtam magam és elindítottam az Opus-t ParNET-en keresztül (Semmi assign, meg ilyesmi...) és úgy futott mint egyszer.
 Hát igen... nem rossz, nem rossz...*



2 éve halljuk, hogy az **AMIGA** haldoklik, halott. 1995-ben iszonyú leépülés volt, szinte semmilyen értékelhető szoftver és hardver nem jött, csak ígéretések. 1997 elejére még mindig nem jelent meg az új **AMIGA**, ellenben gazdagabbak vagyunk egy részletes tervvel a phase 5 jóvoltából az **AMIBOX**-ot illetően. Vele csak az a baj, hogy '97 végére várható. A **VIScorp** és az **AMIGA** tech. még semmilyen konkrétumot nem mutatott, semmilyen új termékkel nem jöttek ki. Mintha nem is léteznének. Egyedül azt ígéri, hogy az ő új **AMIGA**-jukat '97 közepére hozzák ki. Na persze. Mindezen elkéserítő dolgok ellenére úgy érzem, hogy a '96-os év sikeres volt.

Küszöbön vannak a **PowerPC** kártyák, amivel új lehetőségek nyílnak meg az **AMIGA** előtt, mégha némely egyedek szerint a **PowerPC** teljesítménye gyengébb a is pentiumnál. Ebben az évben a játékok is aránylag szép számmal jöttek, év végére rengeteg ígéretet kaptuk, tehát ha minden igaz, '97-ben valóságos játékoközön lep el minket. Két új verekedős játék jelent meg, amelyek a legjobbak a maguk kategóriájában. Ezek a **Capital Punishment** és a **Fightin' Spirit**. Kijött az egyik legjobb **AMIGA**-s dűmklon, az **Alien Breed 3D II**, és a **Worms AGA**-s verziója.

1996 volt a flipperrajongók éve, hisz megjelent minden idők legjobb flipperszimulációja, a **Slamtilt**. A magyar programozók ismét betörték a játékipiacra, a **Super Street Fighter 2 Turbo-n** és a **Star Crusaderen** kívül egy teljesen magyar játék is a boltokba került ez a **Wendetta 2175**, rajtuk kívül még 2 magyar játék van készülődőben. Ezek a **Pinball Brain Damage** és a **Forgotten Forever**, mindkettő nagyon ígéretes programnak ígérkezik.

Magyarországon az **AMIGA** ismét feltámadni látszik, az **AMIGA**-sok egyre aktívabbak, tenni akarnak valamit kedvenc gépükért. Ennek legkitűnőbb példája, hogy év végére 5 (7!!!) új lemezűtség jelent meg, a **Power** pedig már a 10. számát ünnepelheti. Ezenkívül az **AMIGAonly 2!** számot jelentetelt meg a 96-os esztendőben, és egy új papírűség is megjelent, az **AMIGA** fan. Sajnos az **AGuru** eltávozott, talán ez volt a legnagyobb érvágás nekünk, magyar **AMIGA**-soknak.

A magyar programozók sem télenkedtek az idén. Az **LSSzótár**, immár csak **LSDictionary** már a 3. verzióánál tart, a legjobb **ShapeShifter** video-driver, a **Savage** is magyar programozó munkáját dicséri, ezenkívül említhetném még a **LensEd**-et. Végre megjelent egy könyv az **AMIGA** programozásáról, köszönjük **Aurum!** Sajnos a magyar **AMIGA** piacon elég siralmas a helyzet, az egész országban 2 vagy 3 helyen lehet **AMIGA**-t venni, szoftvert szinte sehol, pedig igény lenne rá. Csak reménykedni lehet, hogy akad valaki, aki normális áron hoz majd be **AMIGA**-t, szoftvereket, turbókártyát, stb...

Ami a felhasználói programokat illeti, új verzió jelent meg az **Imagine**-ből, a **Final Writer**-ből, a **Wordworth**-ből, a **Lightwave**-ből, a **Maxon Cinema 4D**-ből, és még sorolhatnám. Jópár új szoftver is piacra került, ezek közül kiemelném az egyre több és jobb **InterNET**-es programokat. Olcsóbbak lettek a 060-as kártyák és főleg a 030-asok. A phase 5 új, nagyon olcsó 040-es kártyával jött ki, ami szintén segített az árak csökkenésében. A nagy **AMIGA**-s gécek (**ProDAD**, **Eagle**, **phase5**, stb...) is egyre aktívabbak,rájöttek, hogy az anyacégre nem lehet számítani, ezért saját kezeikbe akarják venni az **AMIGA** sorsát, ami csak a felhasználóknak hoz hasznot.

Újra tulajdonosváltás volt az **AMIGA**-nál, az **Escom** eladta az **AT**-t a **VIScorp**-nak. Azóta **Carl Sassenrath** (**AMIGA OS**) kivált a **VIScorp**-ból, mondván rosszabbak az **Escom**-nál is. Olvastam kősa híreket, hogy mintha a **VIScorp** is el akarja adni az **AT**-t, de lehet hogy csak félreértettem valamit. Egy új cég is alakult, **PIOS** néven, ahol ugyan ígéretes emberek gyűttek össze, de eddig **SEMMIT** a világon nem mutattak. Kevesebbet, mint az **AT**. Megjelent a világ első laptop **AMIGA**-ja, a **PAWS**, amiről nem rendelkezem konkrét információkkal, azt hiszem, hogy **AGA** alapú és drága.

Hát ennyi, amit így hirtelenjében össze tudtam hozni az 1996-os esztendőről. Biztos kihagytam fontos dolgokat, de hát én sem tudhatok mindent. Mindenesetre 97 nagyon ígéretesnek látszik, minden esélye megvan arra, hogy nagy dátum legyen az **AMIGA** történelmében. Tudom, már 96-ra is ezt mondták, de azt hiszem, most több konkrétum van a kezünkben ahhoz, hogy ezt állítsuk. Remélem Magyarországon is folytatódik a fellendülés, igazi **AMIGA**-s boltok, új újságok és lemezűságok formájában, a már meglévőek tovább működnek és fejlődnek, az **AMIGAonly** legalább háromhavonta megjelenik és az **AMIGA**-fan meghízik legalább 32 oldalra. Sok sikert **AMIGA**!!!

AmiNET

InterNet - WEB, azaz a háló galériája

Az AMIGAonly #5-ben megismerhettük az AmiNet-et, mint gigantikus software-bányát.

A mostani cikk a WEB-bel foglalkozik, azaz a **HomePage**-ekkel (csúnya magyar szóval "otlap" vagy "honlap", kinek hogy nem teccik... Szerintem a HomePage amúgy sem az a kifejezetten csúnya és nehéz szó, hogy ne lehessen bárki számára érthetővé tenni és megtanítani.)

Szóval **WEB**... Minden magára adó cég fenntart egy HomePage-et, hiszen ez a leggyorsabb, legegyszerűbb és sokszor a legolcsóbb infó-forrás is az üzletfelek számára. Nos, ezt manapság sok magánszemély is elkészít(tet)i, ám erről megvan a véleményem - és **NAGYON** sokan egyetértenek velem -, amelyet a cikk második részében fejtenék ki...

Ezek az oldalak sok infót tartalmazhatnak: termék/árlistákat, leírásokat, felhívásokat, céginfókat, progikat stb... Újabban divat pl. egy utazás előtt szétnézni a Net-en, nincse-e saját oldala a célvárosnak, mert ha van, akkor lényegében egy útikönyvet lapozgathatunk! (Pl. rákerestem a Goa-ra, és kiderült, hogy van egy ilyen megye Indiában fantasztikus beach-csel, pálmafákkal, etc...)

Hogyan épülnek fel az oldalak? Van egy **HTML** nevű leírónyelv, amely az egész oldalt meghatározza (**HTMLsuli az Ao-ban?? -> jelezzétek!**) Ebben grafikai utasítások ugyanúgy vannak, mint szöveg- vagy táblázatszerkesztő; lényegében a Pascal-hoz vagy a Rexx-hez hasonlít - persze sokkal speciálisabb parancsokkal.

A HTML nem gépfüggetlő, azaz a "WEB-böngészők" lényegében egy fordítóprogik (interpreterek): így érhető el az, hogy bármilyen géppel megnézhető egy oldal, ami fel van kötve a hálóra (egy ZX81-gyel CSAK ezért nem lehet WEB-ezni... Vagy tévedek?)

Ja igen, nézegetők. Két mód van erre: vagy felkutató az összes létező Amigás böngészőt (nem olyan sok van :), és a legjobbat/szebbet/hosszabbat/stb. használod, vagy ShapeShifter-en/PCX-en/PCTask-on keresztül "profi" böngészőket telepítesz.

Mint ahogy az FTP-nél, itt is van "gyors", és van "látványos". Személy szerint gyors kutakodáshoz a Voyager-t használom, mert az alap HTMLt ismeri, így az új 3-as nyelv különí extra-parancsát figyelmen kívül hagyja - és így gyors!!!

(Az automatikus képletöltést kikapcsolhatod!!). Ha viszont élvezkedni akarsz a WEB-ek gyönyörében :), akkor **IBrowse**, **AWeb**, kinek mi teccik...

A programok használatára nem térnek ki - a progik amúgy is főleg a kényelmi szolgáltatásokban és a sebességben térhetnek el.

Mivel hús emberöltő is kevés lenne arra, hogy 1 adott témában megtaláljuk a megfelelő oldalt, kifejlesztették a "kereső rendszereket". Ezek olyanok, mint a gépeken a "finder"-stílusú progik, csak kicsit fejlettebbek: tárolják az összes jegyzett homepage főbb adatait kulcsszavakban, pl. Amiga, Computer. Az általam és minden ismerősöm által használt ilyen rendszer az **"Alta Vista"**.

(<http://www.altavista.digital.com>)

Nos, ha egy nézegetővel belépsz ide, akkor a megjelenő oldalra lesz egy kis input-mező :), ahová beírod a keresett kulcsszót (pl. "computer"), és a "Submit" gombra klikkelve megkeresi az összes általa idevágónak ítélt oldalt. (Hát, ha az említett "computer"-t megkereseted, akkor készül fel egy jó hosszú kávészünetre, mert amíg az összes "computer"-témát összegyűjti, nyugdíjba mérsz...). Egyszerre több témát is kereshetsz, ezeket a " , " & "

jelekkel használhatod: pl. **"Amiga, scene"** (vagy **"amiga scene"**) -> Amiga és/vagy Scene szerepel, **"Amiga&scene"** -> Amiga ES a scene is szerepel.

Természetesen kifejezetten Amigás oldalak is vannak dögvél. Van, ahol új híreket szerezhetünk, van ahol barátokra lelhetünk, és persze van, ahol egy rakás stuffot rendelhetünk meg (hitelkártyások előnyben! :). Magyar is van egy pár, ezek közül a **HAMUs** az egyik legjobb: innen további **"linkek"**, azaz hivatkozások is elérhetőek. Na ne sírjatok: ez a link egy másik homepage-re juttatja szegény mit-sem-sejtő böngészőt. Így lehet, hogy egy magyar homepage-ről az olvasgatás végére már Ausztráliában vagy :)

Ha nagyon durva akarok lenni, ez a "linkelés" az InterNet "gotó"-ja ; (A linkeket könnyű felismerni: vagy ki is van írva, hogy ez hová vezet (pl. "Link to phase5 HOMEPAGE"), vagy más színnel és aláhúzással is jelölve van (pl. ha egy folyamatos szövegben belül egy



szó más színű és alá van húzva szaggatottan, akkor az egy "link"-et jelöl). Ha még mindig nem érted, akkor próbáld ki :)

Az, hogy milyen speed-del jó a mennyei manna, függ a kapcsolat sebességétől (pl. 9600 bps-en ne várj villámlátogatást), a nézegetőtől, és persze az időtől is (este - akárcsak az FTP-nél - kicsit lassabb...). Ha egy oldal sok grafikát is tartalmaz, akkor tud igazán belassulni, hiszen 5-25 kilós fájleket is le kell tölteni. Ilyenkor **NAGYON** hasznos a böngésző cache-e, mivel ha egy oldal/gfx már egyszer le lett töltve, akkor a prog csak onnan szedi elő, és nem tölti le újból (azért nem árt legalább havonta újra letölteni a homepage-et - azaz Reload -, hiszen gyakran változnak az infók!) Tapasztalat szerint a GIFképekkel gyorsan elbánnak a böngészők, ám a JPEG-et még 060-on is pár másodpercig "nyalogatják"...

(persze a méretől is függ, de nem ritkán a full-screen képek sem!!!) Erről jut eszembe: aki szexképeket akar leszedni WEB-lapokról, **VIGYÁZZON!** Nagyon sokan beírják a saját homepage-ük kulcsszavai közé az ide vonatkozó kifejezéseket, és ha egy keresővel kigyűjtöd a címeiket, nagy részük csak ilyen "kamu", hiszen **NAGYON** sokan direkt az ilyen képekre utaznak!! Azért nem rossz csel :)

Pár szó a címekről. Kétféle cím van: egyik a "rendes" WEB-homepage, pl. **"www.phase5.de"**.

A másik az eléréshez kapott helye kihasználásának jele, pl. **"www.o-de-jo-net.xy/~cool"**. Ugyanis mindenkinek, akinek rendes elérése van (azaz nem "black-access"), kap 5 megányi helyet a server-en (ez szolgáltatónként változhat). Na ide azt pakolhat, amit akar (akár az F1GP-t is felinstallálhatja ide, ha van kedve :).

Az élelmesebb netezők nem fizetnek min. 20 ezer forintost **HAVONTA** csak azért, hogy az ő kis oldala **"www.ottoka.hu"**-val elérhető legyen: elég neki a **"www.o-de-jo-net.xy/~ottoka"** is, hiszen ezt csak egyszer kell beírni az érdeklődőnek, utána elrakhatja a címet, hogy máskor csak egy gombnyomásra elérje!

(Megint csak tapasztalat: a homepage-ek kb. 85-90%-a ilyen, akár a TV3-ról, akár a sarki fűszeresről létszer szó!)

Most néhány érdekesebb cím:
www.phase5.de (na, mi ez???)

www.spike.fg.gau.hu (HAMUs - Hungarian Amiga Usergroup; innen van egy rakás további link, pl. a **PC&Modell**-hez, **phase5**-hoz...)

www.schatztruhe.de - na, ez egy jó cím! Ez egy német software-shop, ahol sokszor vannak ilyen-olyan akciók! Pl. tavaly pár hétig volt egy időszak, amikor ha feliratkoztál a levelezési listájukra, küldtek **INGYEN** egy CD-t! Cooool!

Na és akkor most pár szó a "maszek" homepage-ekről. Mint írtam az elején, a HomePage-ek arra vannak, hogy gyorsan infót szolgáltassanak a népnek. Erre egyre gyakrabban találkozom "slideshow" jellegű oldalakkal, hogy a böngészőm majd'leeg a rakás 20-50 kilós JPEG-től, stb. **PLUSZ**: valaki akkor gondolkodjon saját homepage-en, amikor VAN mit megosztani a néppel, és nem csak a macskája/kutyája neve/képe van rajta, meg egy 100 kilós ray-tracelt felirat, hogy "I LOVE DALLAS"... Tuti, hogy ha ide egyszer - véletlenül, vagy direkt - benéz valaki, az többé nem fog! Egy homepage üzemeltetése komoly feladat, hiszen legalább hetente/havonta tucatnyi adatot újra kell írni, frissíteni (nekem van olyan kuncsaftom is, akinek naponta kell módosítani kb. 200 számadatát az oldalán!) Persze csapatoknak célszerű egy ilyen oldal, csak igényesen és **EGYSZERŰEN** kell felépíteni! Az igazi tetszést egy tényleg dizájnos homepage - esetleg kevés gfx-szel - fogja kiváltani, nem pedig az, hogy XY milyen remekül tud RayTrace-elni...

Ha valaki mégis szerkeszt, akkor van pár "homepage-editor" (bár én egyiket sem használom: mindent szövegszerkesztővel pötyögök bel!). Ezek könnyűen/nehézítenek a sorsodon, próbálgass, idegeskedj csak nyugodtan, ezekkel kapcsolatban nekem csak rossz tapasztalataim vannak...

Néhány jó(?)tanács:

Képek:

- Ha muszáj képet felraknod, butítsd le annyira, amennyire csak lehet (pl. 256 színről 64-32-... színre)
- Ha nagy képeket kell feltenned, szabdald fel kis darabokra (pl. 100x100 pixelesekre; 4-5-9 kilókat viszonylag jól bír a hálózat). Könnyű összerakni, ne izgulj!
- Ha egy elválasztó-csíkra van szükséged, ne használj saját grafikát! Használd a HTML saját parancsát!!!
- Sokan nem tudják, hogyan lehet "átlátszó" grafikákat csinálni (mint a brush-ok: ahol nincs semmi, ott a háttér látszódik). A megoldás: GIF89A, és "transparent" (pl. Image Studio lazán megcsinálja!)

Listák:

- **SZERESD** a táblázatokat! Láttam pár árlistát, ami lényegében valamilyen szövegszerkesztőben látott napvilágot: non-proportional fonttal volt megszerkesztve (ez az a típusú betű, amelyben az "i" ugyanolyan széles, mint az "m"), és a megnevezés/ár közötti távolság ki volt pontozva. Jó ha tudod, hogy a legtöbben **proportional fonttal** (pl. postscript) böngésznek, így a szövegszerkesztős távolságok elmozdulnak, és a homepage-en olyan durván néznek ki az ilyen "táblázatok", hogy az embernek sírhatnakja támad... Erre jó példa ez:

AMIGAonly#5.....cool újság

AO#6.....mégcoolabb újság!

Ha minden igaz, még véletlenül sincs egy oszlopban a jobb oldali szöveg, pedig nálam a szövegszerkesztőben de jól mutat! Hát erről beszéltem... (ha szóltál volna, kijavítom Courier-re, akkor teljesen "véletlenül" egy oszlopban lett volna... Hihihihii - Magic)

Szerkezet:

- Csinálj egy egyszerű (pár sor, OHNE grafika!) bejelentkező oldalt, ahol feltüntetted az utolsó módosítás dátumát. Ezt az oldalt minden érdeklődő mindig letölti, és tudni fogja, mikor volt változás (cache miatt).
- Menü-rendszer! A különféle témák a főoldalról könnyen elérhetőek legyenek, ne kelljen 20-30 oldalon átvándorogni egy-két infóért!
- A táblázatokat (amik gyakran módosulnak) ne szerkeszd bele a szövegekbe, hanem külön oldalon tárold őket ("link"). Ezt neked is könnyebb átszerkesztetni változásokor.
- Külön téma - külön oldal! Ne írd bele egy oldalba mindent, mert esetleg megsértődik az, akinek egy-két



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 valamicskét. 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

**DERKÓ 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-hoz:

- 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: **Dp. 0269 PL 701/836**
Telephely: 1124 Budapest, Fodor u. 141/B.
Információ és rendelés telefonon.

DERKÓ HARDWARE
DERKÓ PUBLICUM

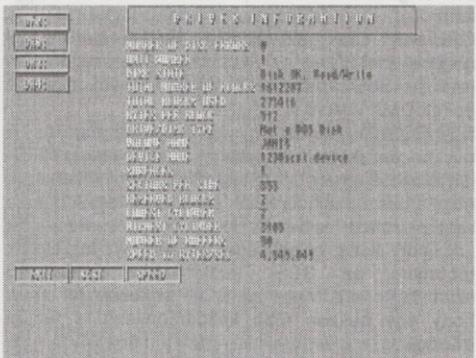
Amit már régóta tudni akartál az SCSI-ről csak eddig nem merted megkérdezni...

Ennek a cikknek apópiját 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 megtehetjük!) 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 kitérdalad 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 gépbe 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 elsírósodás 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 túráztatva. 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 alaplappja 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:

Átolvassuk 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 vagyon 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 mégnézünk 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 **HDTToolBox** csak újabb és ebből kifolyólag komplikáltabb. Atapis dolgokhoz nem az igazil! Viszont SCSI esetén egy rakás plusz információval is szolgál. Helyette használhatjuk a jó öreg **HDTToolBox**-unkat is, csak az ikonjába írjuk be az **SCSI_DEVICE_NAME=1230scsi.device** sort.

Lerövidíthetjük a keresését ha beírjuk neki, hogy csak a 0-ás egységet nézze meg. Ezt azért tehetjük meg mert az Amigánk 7 SCSI-egységet kezelne le és ha tisztában vagyunk azzal is, hogy egy egységre (kártýára) szintén hét eszközt tehetnénk akkor beláthatjuk annak okát, hogy miért boot-ol lassabban a gép és miért tart a **HDToolBox**-nak tovább egy kicsit a keresgélés. Sajnos a Bootolást nem rövidíthetjük le így de a **HDToolBox**-on segíthetünk. A másik program (**UnitControl2**) szintén nagyon hasznos lehet, ha olyan eszközökkel is/vagy rendelkezünk amelyek eltávolíthatóak pl. CD-ROM, SeaQuest, ZIP stb.

Ezzel a programmal különböző SCSI parancsokat adhatunk ki. A jogosultságát az alábbiakban vizsgálom. Van egy wincseszterünk, amit rá is csomózunk az SCSI-nkre és gerjesszük az újonnan felfedezett **SCSConfig3** nevű programunkkal.

Megpróbálnánk leformázni AFS-re de nem nagyon megy ez nekem ezzel a programmal és persze kimentettem az új RDB-t a wincsire majd szokásos módon leereszteltem a gépet, viszont valamit elbaltázhattam, és emiatt a gép nem bootolt be mert amikor mountálta eme wincsit akkor volt a bug. Ezért aztán még a lemezig sem jutott el. Viszont ha lehúzzuk ezt a wincsit akkor már minden ok, viszont akkor hogyan javítjuk ki a hibás RDB-t, mert bár az Amiga sok mindenre képes, azonban arra, hogy lehúzzuk wincsire írjon még ő sem.

Nos megoldásként több lehetőség is kínálkozhat. A legfantáziátlanabb ha elvisszük pC-s barátunknak akinek még SCSI-je is van és meghunyászkodva leformáztatjuk vele. De ez persze egy Amigásnak még rossz álmában sem juthat eszébe.

A megoldás az, hogy tápot dugunk a wincsire de az SCSI madzagot nem. Egy másik madzaggal nem árt ha leföldeljük a wincsinek a gép házához, ha műanyag akkor a soros, vagy párhuzamos port csavarja is megteszi. A gépet bekapcsolván így vagy úgy be boot-olunk. Nagy levegőt veszünk és bedugjuk a wincsibe az SCSI-t ügyelve arra, hogy lehetőleg először a csatlakozó azon sora érje amely az egyest is tartalmazza azaz a páratlan oldal. Ha rácsomóztuk imádkozhatunk egyet, hogy a statikus töltés ne végezzen se a géppel se a wincsivel.

Mikor ezen túl vagyunk indítsunk el a **UnitControl2** nevű programot és **Rescan** gombot megnyomva tapasztaljuk a wincsi-t. (ha ez sem Plug'n'play, akkor nem tudom, mi az...) Ezután már rém egyszerű a dolgunk az **SCSConfig3**-al vagy a **HDToolBox**-al kijavítjuk a hibát és örülünk, hogy senki sem tudta meg az eseményeket.

A lemez mellékleten található még egy pár program amely értelemszerűen használható. Ezek között felfedezhető egy CD mountálást segítő könyvtár. Nekem egy **Sony CD-U55S**-sel nem működött a megadott mountlist. Ha kijavítjuk a handlert bármilyen másra pl.: **CDFileSystem**-re vagy **CDRom-Handler**-re akkor primán működik. Viszont ha esetleg már rendelkezünk atapi CD-ROM drive-val akkor a vele adott **CDrive handlert** haszonnal használhatjuk. Ha a CD-ROM drive-unkon analog CD-t kívánunk használni az általam kipróbált összes ilyen feladatot ellátó program kifogástalanul működött. Köztük a **GroovyPlayer** is. Ez alól egy program volt kivétel, mégpedig a **PlayCD** nevű.

Ezt azonban ne vegyük zokon tőle hiszen kimondottan atapi CD-kre van írva.

Továbbá adtak még a lemezen egy programot pC-re formázott wincsik használatához. Ennek használata abból áll, hogy a programot CLI-ből elindítva a paramétereiben átadjuk a Device nevét (**1230scsi.device**) valamint a rá csatlakoztatott wincsi (egység) ID-számát és a proggyt be mauntáljuk azt, némi infó kiírása után. (működik IDE-n is!)

Ha kutakodunk még találhatunk egy **Goodies** könyvtárat amely igen nagy gyönyörűségeműt szolgál. Ugyanis ez a könyvtár az egyéb lomokat tartalmazza: **SCSIProgrammer.lha** - amely a programozóknak nyújt némi segítséget, **scsistape.lha** - az SCSI szalagos egység lekezelésére (még nem tudtam kipróbálni), valamint **scsitiul202.lha** - amely segítségével alanyonyszintű SCSI utasításokat adhatunk ki vagy analog CD-ről tölthetünk le digitális 16 bites raw adatokat, de ezt konvertálhatjuk is vele 8 bitessé.

A továbbiakban néhány SCSI-vel kapcsolatos dolgot írnék le. Az SCSI-t nem mostanában fejlesztették ki és igazából nem mikrogepekre. A kifejlesztésekor még egy wincsi ára igen magas volt, a méretei nem különben. Természetesen tároló kapacitása már kevésbé volt nagy. Magát az **SCSI-t (Small Computer System Interface)** azzal a céllal hozták létre, hogy perifériákat lehessen vele egy vagy több számítógéphez csatlakoztatni.

Tehát az SCSI önmaga megoldja a több gép egy periféria(ák) egy géphez, vagy gépek periféria(ák)hoz történő csatlakoztatását. Maga az SCSI 8 bites adatbusszal rendelkezik (mint a párhuzamos port) de ezt több vezérlési funkcióval ellátott vezeték egészíti ki. Az SCSI lehetőséget ad primitív de hardveres hiba ellenőrzésre is.

Az SCSI busznak saját utasításai vannak ezzel érhető el az SCSI gépfüggetlensége. Az előbb azért hangsúlyoztam a periféria kifejezést mert az SCSI nem csak merev lemezes tároló ill. egyéb adattárolót kezelhet hanem más eszközöket is, pl.: Scanner, nyomtató stb.

Maga az SCSI leírás rendkívül nagy sebesség elérésére teszi ezt a busz rendszert alkalmassá. Ez a sebesség azonban csatlakozó, mivel a mi esetünkben sem a gépünk sem a perifériánk nem képesek ezt a sebességet igazán kihasználni.

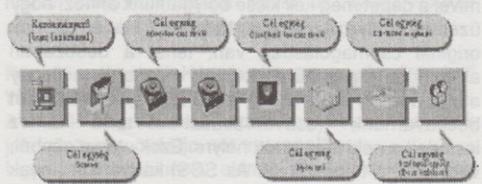
Persze nagygépes rendszerekben ez az állítás nem igaz. Ha jól tudom a **SUN** talyvi modelljét dicsérték úgy, hogy már tudja a **20Mb/s**-t a beleépített SCSI csatlakozó. Nem árt ha tudjuk, hogy a pC-kezt leszámítva ez a rendszer igen elterjedt. Például a Mac, a SUN, a Silicon Graphics gépekre csak ilyen periféria kezelőt építenek be és, nemigen ismerik az IDE technikát. Annak idején a Amiga is SCSI párti volt de ez az A600, A1200, A4000 sorozattal sajnos kissé megváltozott.

Az SCSI-ből az idők folyamán kissé változtattak és így kialakult az SCSI-II, vagy a legújabb SCSI-III. Az SCSI változatok lefelé természetesen kompatibilisek. Maga az SCSI megvalósítás általában egy SCSI busz kontrollerből és a számítógép felől egy DMA (Direct Memory Access) vezérlő kapcsolatából áll.

Ha SCSI átvitel történik a számítógép CPU-jának nem sok dolga akad. Mikor kijelölte a feladatot az SCSI kontroller és a DMA vezérlő elintézik a munkát a CPU-nak csak az adatok használatáról kell gondoskodni. Ezért az SCSI busz sebességét nem csak az SCSI kontroller határozza, hanem a gépbe épített DMA vezérlő is.

Egy SCSI buszon 8 egység végezhet munkát. A buszra csatlakoztatott egységeket az úgynevezett ID-jük azonosítja amely 0-7-ig terjedhet. Ebből következik, hogy a buszon mindenkinek saját ID-je van. A buszra csatlakoztatott eszközök lehetnek kezdeményezők (iniciátor) illetve célegységek (target). Az iniciátorok többnyire az SCSI kontrollerrel rendelkező számítógép(ek). Maga az SCSI gondoskodik arról, hogy egy buszon több kezdeményező is tudjon működni.

Az SCSI Busz.



A busz lehetséges elrendezését a mellékelt ábra szemlélteti. Természetesen ahhoz, hogy a rendszer működjön nem kell az összes egységnek a rendszerben lennie. A minimális kiépítés egy iniciátorból és egy target egységből áll(hat). Az egységek a buszra párhuzamosan csatlakoztathatók. A busz két végét lezáró ellenállások zárják. A lezáró ellenállások szabványos értéke 132 Ohm, tipikus értékük 100 Ohm. A vonal lezárás lehet aktív illetve passzív. Az aktív lezárást általában az SCSI-II egységek használják mely

értéke tipikusan 110 Ohm, bár ezekben az egységekben beépítve találhatóak, és egy jumperrel aktivizálhatjuk őket ha a busz utolsó eleme az érintett egység.

Az SCSI busz hossza nem haladhatja meg a 30 métert, és két egység között a 6 métert. Azonban a nagyon gyors egységek használatakor minél rövidebb kábeleket használjunk (3m maximum). Ha nagyon kevés egységet használunk és a kábelezés rövid általában nem kell különösebben foglalkoznunk a lezárással. Ez természetesen készülékfüggő.

Az SCSI szóhasználatban találkozhatunk továbbá a **LUN** szóval (**Logical Unit**) ez az iniciátor logikai címét jelöli. Az SCSI ezt 3 biten tárolja (a BLIZZARD SCSI Kit-je a 0 LUN-ra van gyárilag beállítva). Az SCSI egységeken található jumperek a következők lehetnek; A0, A1, A2-vel az egység ID-jét állíthatjuk be, a 2-es számrendszer logikájának megfelelően (lásd táblázat).

ID | A0 | A1 | A2

0	0	0	0
1	X	0	0
2	0	X	0
3	X	X	0
4	0	0	X
5	X	0	X
6	0	X	X
7	X	X	X

(0 jumper nyitott, X zárva)

A PE feliratú jumperrel engedélyezni ill. tiltani lehet az egységet. A PA jumperrel a paritás kezelést engedélyezhetjük, ill. tilthatjuk. A paritás ellenőrzés a leg egyszerűbb módja az átviteli hiba kimutatásának. A mai SCSI vezérlők mind használnak paritás ellenőrzést, ezt csak régebbi vezérlőknél hagyták el, vagy tették ki/be kapcsolhatóvá.

Ha az SCSI buszon egy egységnél ez nem jól van beállítva a rendszer megszedődülhet. A TE a busz lezárásáról gondoskodik (általában SCSI-II egységeken) ha az egységet legutolsónak raktuk a buszra (legtávolabb a kezdeményezőtől) akkor ezt a jumper zárjuk.

Az SCSI-I esetén a lezárásról sipp tokozású (létra) ellenállás háló gondoskodik, amelyek a busz csatlakozó közvetlen közelében vannak elhelyezve. Ezek lehetnek DIP tokozásúak is. Ezek szabadon eltávolíthatóak ha nincs rá szükség ill. behelyezhetőek. Figyeljünk az ellenállás háló egyes lábára, hogy a megfelelő helyre kerüljön, amelyet egy kis festék pötty jelöl.

Az SCSI-I egységek minden további nélkül használhatóak SCSI-II kártyával, azonban néhány esetben zavaró lehet a kezelés vagy a sebesség.

Összességében az SCSI csatlakozó igen hasznos ha a gépünket videós illetve multimédiás alkalmazásokba(ra) használjuk. Ez általában abból adódik, hogy az SCSI merevlemez tárolók gyorsabbak és megbízhatóbbak mint IDE kontrolleres testvéreik. Ez utóbbi állítást kissé felváltani látszik a gyakorlati tapasztalat, miszerint a wincsi gyártók mostanában ugyanazt a mechanikát szerelik mindkét típusú wincsijükbe. Vannak azonban olyan gyártók akik elegendő nem készítettek IDE kontrolleres meghajtót. Ezek a gyártók általában a vastagabb pénztárcákat irányozzák meg, cserébe nagy megbízhatóságot és igen nagy sebességet biztosítanak eszközeik. A gyorsaságról csak annyit, hogy most már összességében az így felszerelt gépem gyorsabban játszik le animációt wincsiről, mint memóriából (azért összességében mert természetesen memóriából gyorsabb, csak ott eltelik még némi idő az anim memóriába töltésével).

Másrészt nem igényel nagyobb memóriát egy nagy animáció lejátszása elviselhető sebességgel. A másik ok amiért érdemes SCSI-vel foglalkozni, hogy nem vagyunk az IDE korlátaihoz kötve. Általában egy SCSI egység intelligensebb mint IDE verziós társa(i).

Szóljunk a bugokról is néhány keresetlen szót. Szóval némi nehézségek merültek fel akkor, ha az SCSI kártyára több SCSI wincsit raktam és ezek között

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 blokkonként 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 normál dos hívásokkal ellenben a DOpusszal.

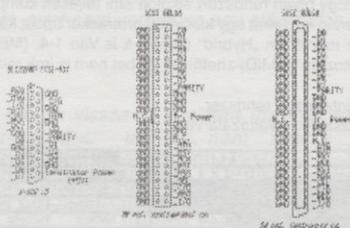
Egyébként megbízhatóan működik, kipróbáltuk B1230-IV kártyával is és, sebességét ott is tartotta. A sebességről a SysInfoval készült kép (a cikk elején figyel valahol...) hadd árulkodjon (a wincsi egy Quantum 1Gb Fireball volt).

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 DEKÓTÉSEK



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 kábel 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 nézzem 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 céloim nem ez volt, sőt inkább kedvcsinálóknak 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 "ollósva", 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 ígérték PPC-s bővítőket, amely tartalmaz egy 680xx processzort, és egy RISC604e xMhz-es processzort.

A/BOX

Akkor az árakról:

RISC PROCESSZOR	MOTOROLA	ÁRA (DM)
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 hajlandó 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 utóbbi nehezebben tudom elképzelni) nélkül a gépe előtt és majdnem szívinfarktust kap áramszűnetkor.

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 egyetemem tanuló, 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 toilles - 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 abba hagy - 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 számtanóráról 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 tette? (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 lufl).

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 azonban már szinte biztos, hogy AMIGAonly előfizetést ez 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 szerűségben repked...stb) Nekünk viszont olyasvalakire van szükségünk, aki ismeri pl. az egyes effect-ek nevét (esetleg csinált is már ilyet...) Várjuk leveleiteket/jelentkezéseket!

Magic

Nohát itten vagyunk aszongya, hogy vagyunk aszongya...

Csordogálnak szépen-lassan a levelek a p-funkba, nagyon érett már egy Ao levrov. csak nem volt aki mgcsinálja (Magic lusta volt). Ezért ez egy kissé rendhagyó kezdés lesz, ugyanis az első részben az elmúlt 2 év terméséből fogok szemezgetni (főleg az újság tartalmával foglalkozókat emeltem ki),

míg a
2
részben az
aktuális levelekre
fogok némi(nemű)
választ adni.

Még valamit előzetesen...
szerettem volna iderakni egy halom
(egy kicsi halom)
ledegradáló/fikázó/lesújtó/stb. levelet is
berakni. Ilyen azonban a p-funkra nem érkezett.
Ennek két oka lehet:

1. Lenyelte a posta
2. Elfelejtették feladni

Arra, hogy ez a lap mindenkinek teccik, gondolni sem
merek, mert face2face egy rakás kritikát
kaptam/kapok az újság miatt, miszerint:

- Az #1. szám randa/rövid/nem lehet kapni, stb.
- A #2. szám még randább/tele van hibával/sz*rul lett nyomva, stb.
- A #3. szám randa/van benne egy csík(!) stb.
- A #4. szám túl hosszú/tele van hejesírási hibával/lehetne szebb is... stb.
- Az #5. szám túl rövid/üres/lehetne jobb is/sz*r...stb.

Hááát, valójában az #5. számra kaptam (szóban) a legtöbb fuck-olást, de szerintem ez nagyrészt az olvasók "kvázi" elkapatottsága miatt volt. (Nem kellett volna olyan gyorsan lapszámot emelni! Ugye? Nem kell nektek 64 oldal... 16 is elég... moroghatnék magamban, de nem teszem, mert valószínűleg senkit sem érdekel. Az újság - egy darabig még - marad 32 oldal, aztán majd megláttuk!) - **Hát ez már megint nem jött be... az újság 36 oldal lett!!!**

No lássuk a medvét: (brum!)

- egy régi motoros... -

Sziaztok!

"...Az újság nagyon tetszik. Engem az AMIGA MAGAZIN-ra emlékeztet, ami szintén egy nagyon jó újság volt. Mondjuk a külsőt talán mégsem kellett volna átvenni, de megértem a körülményeket. Remélem azért majd sikerül valamennyire javítani a színvonalon. [talán sikerült...]. Mit is írjak még. [ez egy 6 oldalas levél 8. sorában merült fel a levélíróban...]

(...)
Az első szám mérete miatt is eléggé "felejthető", de azért abban is vannak jó dolgok (Emulátorok, Fraktálok tetszettek) [Figyelsz Kanóc ?!? :-)]
A második számon már látszódik egy érteljes minőségbeli váltás [de melyik irányba??].

(...)
A Mandelbrot-os cikket egy kicsit írhatóak volna sűrűbben, szerintem egy oldalt megspórolhatóak volna. [jogos, de siettünk] A VR rovat engem nagyon érdekelne, ha azokról írtok, amiket felsoroltatok az már bőven elég [khmm, hát igen... ez eddig ritkán sikerült]. Az AMIGADOS cikk szerintem nem sikerült valami jól. [szerintem sem, de ez van...] Egy teljesen kezdő szerintem nem sokat értett meg belőle. Meg elmélet helyett inkább gyakorlatiabb példákat kellene bemutatni.
Én pl. mindig felkapom a vizet amikor valaki egy SCRIPT file-t akar elindítani. Ahelyett, hogy EGYSZER beállítanám a file flag-jai között az S-t [gyk.: script, lásd icon information/RAMIGA + i] MINDIG beírja elé, hogy EXECUTE, a lamer-ebbik meg az EXECUTE-t át is nevezi E-nek. Szerintem az ilyen problémákkal kellene foglalkozni.

(...)
Az Intel Outside cikk tetszett, de abban is van egy kifogásolni valóm. Az ilyenekkel csak akkor lehet elérni valamit, ha csak megoldhatatlan igazságokat

ír ilyenkor az ember. [Az észrevétel jogos, a különböző teszteken kívül minden ilyen téma SZÁMÚZVE a lapból... Ilyen cikket ne is küldjön senki...Robo-é azért még lement...]

(...)

A 3. szám a papír

és a
képek

LEVELEZÉSI ROVAT

minőségét

leszámítva már tiszta profi.

A zenerippelés és a programozás nagyon tetszik.

(...)

A vicsikről szóló cikk nagyon tetszett és nagyon örültem is neki, mert az ilyen emberektől is idegbajt tudok kapni, aki leállítja a ReOrg-ot.

(...)

További jó munkát és sok előfizetőt!

Üdv: Watt (Vörös Viktor)

- a szalon-képről... -

Helló Magic, ha már te vagy a levélíró-felelős

(...)

Jöjjön némi építő (?) kritika és vélemény. Szóval az újság jó, szerintem nagyon kellett egy ilyen újság. Főleg azért, mert a felhasználói progikhoz nem igazán van magyar dokumentum. Az AMIGAonly nagy segítség.

Szívesen látnék az újságban egy részletesebb leírást a HDToolBox, a CED és a FinalWriter nevű progikról.

(...)

Most némi (leépítő) kritika következik. Az újságban egyetlen egy dolog nem tetszik [jó neked!]. Mégpedig az olyan kötő- és jelzőszavak amik nem illenek egy ilyen színvonalú újság szókincsébe! (...) Egy újság megjelentetése felelősség, és nevelő ereje is van még akkor is, ha számítástechnikai szaklap. Pl.: a gyereket otthon a szép magyar nyelvre tanítják, aztán elkezd káromkodni. (...) Vagy olyat olvas a kis zseni, hogy a pc k**va sz*r, s teszem azt a haverjainak is elmondja... Ha ő az erősebb, akkor kisebb a baj, de ha nem? Továbbá (ha már így benne vagyok) mi van ha ezt a számít. tanárnak vágja a fejéhez.

[1. igaz van 2. intő RuLeZ! - OK. igazad van, de azt hiszem a különleges, és vulgáris szavak már limitálva lettek. A limit=0! A levél persze mégé ez előtt íródott.]

Üdv Balázs (Szombathely)

- reklám-dömping... az volt! -

Szia Magic!

(...)

Az AMIGAonly újságot eddig tényleg nem nagyon ismertem, csak hallomásból. Azt hittem ez is olyan lemezújság, mint a POWER, de ezek szerint nem.

(...)

Üdv Péter (Győr)

- A HAmUs-ról... -

[Kapjuk a leveleket ezerrel, amelyekben HAmUs kérdőív hegyek vannak (Ao4 típusú), s ez nem is baj... sőt jó. DE! Ha valaki kitölti és neagyisten el is küldi a kérdőívet, akkor legalább valami valid info-t írjon le. Viszonylag sokan eltalálják (szerencsére), hogy milyen proci(k) van(nak) a gépükben, de mégis aggasztóan nagy azoknak a

száma, akik alap 1200 + 14 MHz 68020 (nem EC) + 2 MB RAM vagy esetleg 68030 (!) 14 MHz + 2 MB RAM config-ot tüntetnek fel.

Tehát egy alap A1200-ban 68EC020 van. A 68020 és az EC között csupán annyi a különbség, hogy az EC nem tudja a 32 bites memóriacímzést. MMU a 68020-ban sincsen! El kellene már egyszer figyelmesen olvasni MINDENKINEK az AMIGAonly 3. számát. Na!

Egyébként továbbra is várjuk a kérdőíveket... És Thx az eddigiekért!]

- És a jelen (egy friss levél) -

Tisztelt cím!

Arról értesítem önöket, hogy a POWER című lemezújságban ráakadtam a címükre.

[Jaj! Ez eléggé fenyegetőleg hangzott! ÁLLJ! Ezentúl megkérek mindenkit, hogy nem magázson minket. Nem vagyunk mi sem öreg/tisztelt/híres emberek. (Mármint én nem vagyok. Már megint ez akirályi többes...) Egyrészt mert hogy néz ki, másrészt mert rém idélenül érzem magam, mikor egy x éves ember lemagáz. Persze nem, baj, de inkább felejtjük el. Ezek után marad a Hello, Hi, Szia stb. OK???) nagyon megörültem, hogy végre ismét lesz Amigás újság.

(...)

Én egy A500-as tulaj vagyok. Sok mindent szeretnék hozzá, de sok mindent nem tudok még a gépről. szakkönyv, újság, információ híján. remélem sok mindenre ad segítséget újságuk. Sok leírás, felhasználói program kezelése, ismertetése jól jönne. Nem tudom, hogy egyes felhasználói programok miért nem futnak a gépemen.

Memória hiány, processzor igény, stb. Szóval szívesen olvasnék úgy programokról, ami leírja a hardware igényt is. [szoktuk, de ezentúl megpróbáljuk rendszeresíteni tenni!] És nem esek olyan csapdába, hogy olyan proggit veszek, ami csak AGA-n fut, vagy A4000-esen. Ilyen közleményeket mindig is hiányoltam. Igaz ami újságom van az nulla. 4 db CoV, 2 db Guru és az 1001 AMIGA könyv. Ez az összes segedemem. Pedig feladtam jópár hirdetés AMIGÁS könyvek vásárlása miatt. De nem kaptam ajánlatokat. Vagyis egy volt, de az túl drágán adta volna azokat. 1990-2000 Ft-om nincs egy könyvre. No de ez nem is ide tartozik. Kérem, hogy a feltett kérdésre válaszoljanak.

Tisztelettel: Jancsek István (Marcali)

[No hát e egy érdekes levél. "Személyes" válasz ment már rá postai úton, de mégis van egy két közérdekű fészeggetnivaló benne. Először is a legszomorúbb:

Magyarországban nem lehet AMIGÁS könyvet 1000 Ft-nál olcsóbban kapni (másmilyet se nagyon...). Ha lehet egyáltalán. Az 1500 Ft-os AMIGA programozási könyvből (Aurum típusú) összesen 200 darab fogyott el... (nem nevezhető best-sellernek, pedig a könyv az jó... mi az hogy még nincsen meg???) Az A500 tulajokat igaz egy kissé elhanyagoltuk eddig, de hol vannak az önkéntes A500 rovat készítő? (1 db Rusy a kivétel, de most már ő is "lost in outer space!")
A lényeg, hogy az AMIGAonly "reklámozása" még mindig katasztrófális... valamit ki kellene találni...

Na bye legközelebb, addig is mindenki írjon mint gép...

Magic]

FIGYELEM MINDENKINEK!

Megkérünk mindenkit, hogy ha cikket (vagy már leközlendő dolgot) ír nekünk txt formátumban az naccerű és thx. érte, DE megkérjük, hogy feleltsen el mindenfajta space-val való pozicionálást, mert az újság tördelésekor az ilyenek miatt széjjel sz*juk az agyunkat is (bocs, de ez az igazság!).

Ugyanis az újságban non-proportional fontot használunk (kivéve a forrásokat), és egy CED-del berendezett szöveg úgy „szétesik” ahogy kell. (lásd Goa cikkjében is van erről valami)

köszil!

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 szoftverfejlesztéshez kell Finalwriter 4.0.+10.000 forint (color,bmp, adbe,intelli stb.) +5.000 clipart, 150 nyomatódriver, PostTex (300MB), WWW oldal szerkesztők, 100 oldal 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)	núria, ami sw (util,játék,pic,anim, fontok,csomagok stb.) tönkítve, 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, cserékkel,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 ECS háttér SCALA-hoz), toolbox, scriptek,animok	9460			
R-H-S color coll.	sok colorfont,szines JO! clipart,fotók	5450			
BLUEBOX	886 db EFCP háttér	3850			
LIGHTROM GOLD	A 3 LightROM-ból a legjobb 6000 object	12000			
EROTIKUS CDk ÓRIÁSI VÁLASZTEKA		9900			
9900		1490-161			
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	Játékok floppy-n:		Wing commander	2900
Oldtimer	5200	Ambermoon	9900	Zool	1900
Skeleton crew	3000				



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.
3200
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 konkurrens háza táján?)
- Magyar lemezújságokról some pure info...
- Magyar AMIGA klubok ténykedéséről...
- Hány Board van még??? (HUNAMI BBS)
- Ha kell, akkor AMIGAonly FAQ is (kérdézetek, kérdezzetek!)
- 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 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 tornyok:

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