

A magyarországi AMIGA felhasználók Központi Bizottságának lapja

7.

Ára: 250Ft

BUDAPEST 1399
Pf.: 701/836.

AMIGA

Only

1997. július

News
Games
GFX
Muzax
Development
AMIGA OS
Scene
Hardware



thanx 4 da cover picture 2
HARDFARE

DigiBooster
MCX vs. MCP
Magyar fejlesztésű AMIGÁS software-k
Maxon Cinema 4D
Felvételek a Scenest'97 party-ról...
stb...

INTRO

És most valami egészen más... Egy MAGYAR AMIGÁS újság...
Hát eljött ez is... AMIGAonly 7. a piacon... No nem kell szó szerint érteni, piacra még nem törünk, abba csak a fogunk törne bele, DE, Az AMIGAonly 7-ben ismét LouiSe... Az AMIGAonly 7-ben még mindig Magic (argh!)... Az AMIGAonly 7 44 oldalas (wOw!)... mi kell még? (a Bulls nyerte az NBA-t) Meleg van, süt a nap... stb...stb...
Ebből is látszik, hogy kis szerkesztőségünknek vidám az alaphangulata, holott vidámságra semmi okunk, mivel... mind!
Nagyon szomorú hírt, hogy már megint mi vagyunk az egyetlen magyar AMIGÁS papírújság... AMIGA-fan R.L.P. (sebj, már kezdjük megszokni...)
De úgy tűnik valami mozgolódás ismét folyik ez irányban. More Info esetén megírom... Az only-ból kimaradtak a DiskMag-ok, SORRY fiúk, de ki kellett hagyni a Magellán leírást (úgysem volt még teljesen kész) meg a Tiny Troops leírást is... és még egy nagy halom dolgot... LouiSe egyfolytában aggódott, hogy nem lesz egy 32 oldal sem (írt is néhány nagy betűszámú cikket - ideje volt rá :-)) Mikor a nyomdában összeraktuk, izgulnunk kellett, hogy kijöjjön (a csonkolt anyag) 4-el osztható oldalra. Kijött. Így lett 44 oldal - szigorítva az új AMIGAonly.
Tehát kimaradt egy csomó dolog, van viszont teljes stáblista (email-okkal) - éppen most írtam meg - egyszer majd lesz AMIGAonly HOMEPAGE (lásd hátsó oldal, belső borító - www.ahol.com), van oldalszám, tartalomjegyzék, témakörök szerinti elrendezés... Mi kell még? Ja igen. Ha minden igaz lesz csekk és megrendelőlap is... inculded, de külön papíron! Még valami... az újságban vannak itt-ott nem odaillő képek (pl. MCP cikk). Ez egy kényszerhelyzet eredménye, ugyanis elfelejtettünk azoknál a progyknál felőlni a képernyőket. (gyk. ScreenShot). AMIGAonly 8 preview nincsen is a keressétek, de újság az lesz.
Addig is jó hibakeresést kíván mindenkinek:

Magic

(Miért zavar mindenkit az a néhány "hejésírás" hiba...? Eccer meg kellene néznetek a source text file-okat... Néha azt azslalt szoktam haragpádni, mikor javítgatom a cikkeket...)

"Ísmét itt vagyunk, bárki bármit is mond, mindig is lesz AMIGAonly!"

Magic kolléga már egyszer leírta, de meg kell ismételnem, mert egy csomó helyen látom, hogy nem igazán vették az arcok a lapot... Tehát az AMIGAonly újság nevét úgy kell leírni, hogy csupa nagybetűvel az AMIGA, és ezzel egybe, csupa kicsivel az only! Ha már egyszer így találtuk ki, akkor legyen is így... kösz.

Néhány jó dologgal kezdeném, (emléxem, a GURUban soha nem olvastam végig az INTRO-t, mert mindig tiszta pesszimizmus sugárzott belőle...) egyre jobb a fuCk-Ya AMIGA club, egyre többen vagyunk, a klubvezető szerzett 16 darab EREDETI, VADI ÚJ MULTISCAN AMIGA MONITORT a német ár feléért, amit meg is vettünk jónéhányan, túlvagyunk egy jó kis party-n a Scenest-en, ahol a pc-sek csodálkozására, minden ötödik ember AMIGA-s volt. (kérdeztek is, hogy honnan került elő ennyi?) mejelentek a phase5 PowerPC kártyái, méghozzá 200MHz-en, plusz egy 040, vagy 060, megjelent az első PPC program, a PPaint 7.1, a világ legjobb filemanager programja a DirOpus ismét új verzióval jelentkezett, a Moment Média kábeltevéhálózatán AMIGAonly hírdetéssel találkozhatok (thx to WinterMute!), az IFABOn megjelenő ComputerPiac című újságban szintén volt egy negyed oldal Ao, Herr Z. Cserkúti fűnek fának azt mondja, hogy nem lesz többet Ao (pedig itt van, nem?) én meg azt mondom, hogy lehet hogy inkább AMIGA Center nem lesz?

Virágoknak a lemezújságok, működnek a klubok, tehát kijelentem, hogy Magyarországon az AMIGA ÉL! Méghozzá nem is akármilyen felhasználói (és nem lamer-gamer pöckös) táborral! Lehet, hogy mire ezt a cikket olvasod, már van magyarországi phase5 dealer (erre két csoport is készül), a hazai AMIGA Community készül a RAGE-re, (ismét megmutatjuk a sok játszótársnak, hogy nincsenek egyedül) anit természetesen az AMIGAonly is támogat... És persze én nyerem a SlamTilt compo-t :-)

Most jönnek a rossz dolgok... nem vagyok milliomos, pedig ha az lennék, biztos lenne az Ao-nak CD melléklete :-)) ennyi. Ja, majd elfelejtettem, hogy a CHIP magazin márciusi számában volt egy cikk az AMIGA-ról... inkább ne lett volna, mert jólérsült kollégáink kijelentették, hogy újra él az AMIGA, és gyártani fogják a porszívó alakú Walker-t... na bumm... ugyan több mint két éve befejezték ezt a project-et, de nem baj... legközelebb azt fogják írni, hogy az AMIGA 500 lett az év számítógépe... ez kb 10 éve volt, de ki tudja? (szegény CHIP, ha AMIGA-val kezd foglalkozni, mindig mellényül, lásd Kickstart/WB...)

LouiSe

AMIGAonly

A "Szerkesztőség":

Külső munkatársaink:

Néhanapján megjelenő (elvben kéthavi) AMIGÁS újság

Cím: **AMIGAonly**
Budapest Pf. 701/836.
1399
HomePage www.amigaonly.hu
(még nincsen - esetleg júliusban...)

Főszerkesztő: **Magic** (Loss István)
magic@mail.gts.hu
Alszerkesztő: **LouiSe** (Nagy Lajos)
louise@bedrock.fido.hu
Grafikai utómunkák+borító: **Szabó Attila**
boston@mail.mata.vu.hu
Az újság megrendelhető postacímünkön, illetve megvásárolható az újságban hirdető cégeknél!!!

Dark dark@bull.jozsef.kando.hu
Zak zak@fiktiv.szgikol.kando.hu
Misku misku@gadget.hu
IORĐ lord@goliat.eik.bme.hu
Alan alan@elender.hu
ph03n1x torokl@alpha.dfmk.hu
Horváth P. pcpinace@syneco.hu
valamint **Emeric SH, Raven, Robo, BaLeX, Zorba, IMAT.**

Tartalomjegyzék

	Borító	Code	
1.	Intro + Tartalomjegyzék + Thanxxx	15.	C-rovat 5.
2.	NewsRoom	17.	Fraktálok, meg egyebek..
3.	- ClickBoom + PXL	18.	Szám->Szöveg konv. C-ben
	- Electronc Arts	19.	ARExx 3.
	- Phase5		LSD 3. Bug report
	- DOpus Magellan		Maxon Dev v4.0 Pro
	- PC-Task		Made In HUNGARY
	- AmiTrix - AWEB		- Savage
	- Impulse PowerUp	20.	- OwnWords
	- Cloanto + PPC		- Sceners' E-mail List...
	- Visage		- GroovyPlayer
	- SuperView + PPC		- SECAL Dev. System
	- ShapeShifter 3.8		- LSAG Search
	- 4Drive Adapter		- LSModemGuide
	- NetForward	21.	- LSDictionary v3
	- MPeGWizard		Segítség kezdőknek
	- Retail Escort 4.1	22.	Magyar BBS lista 97.06.
	- Siamese - Pjt Alpha	23.	BBS
	- GateWay2000 interjú	24.	Amiga OS
	- NovaDesign	26.	Kezdőknek+haladóknak..
	- MasterISO 1.28	27.	Executive v2.10
	- AMIGA Tower	28.	Master Control Program
	- Sadeness Software	29.	A500 rovat (mindenkinek)
	- 1260+32 MB RAM	30.	KickStart csere...
		31.	MultiCX v2.73
5.	Games News		MultiScan monitor...
	- Foundation	32.	DraCo Evolution
	- Diversia	33.	Magyar AMIGÁS Club-ok
	- Big Red Adventure	34.	fuCk-Ya AMIGA Club
	- Fortress Of Fear		Scenest'97
	- Evil's Doom		Scene 4Ever!
		35.	Spanyol AMIGA Scene
6.	Games		Hétköznapi Évezetek
	Vulcan Software	36.	pc-rovat
	- BurnOut	37.	PC-Pince
	- HellPigs		- Infinity Tower
	- Genetic Species		- Hardware
	ClickBoom		- Software
	- Új játékok???	38.	- PPaint 7.1
	Coala (mégegszer)		- Scala Plug-in CD
8.	GFx		- CyberVision 64 3D
	Maxon Cinema 4D III/2.		- Hirdetés
11.	Tornado 3D		- Scenest fotók még...
12.	Muzax	40.	Scene
	DigiBooster Pro v2.11		
	MPeG Audio Mánia		

Thanx Rovat:

eXtremly Special, Hyper+super dínom-dánom thanx 2:
Magic & Louise (it's me, again - just 4 the fun!)

Special Thanx 4 Da Mag 2:
Szabó Attila

Thanx 4 Da Mag 2:
Dark, Zak, Robo, Emeric, Lord, Zorba, Raven, Robo, BaLeX, !Mat, ph03n1x, Alan, Horvát Péter, Misku, Bozó

Thanx 4 Da Boards 2:
WinterMute, Lord, Fate, Dark, MB & Zak (and some more...)

Collegal Thanx 2:
Power, CyberNews, Doze, Font, WorldNews, ProMag, Dream Mag, Outsiders...

Non-Hungarian Like Thanx 2:
Paul Carrington/Vulcan Software, Chris/Hacker Magazine, Sofia Tsiotikas/PXL Computers, !Mat/Ozone & to the (poor) Spanish AMIGA Scene, All member of the Sadeness Software and ALL AMIGA fanatics Around The World...

AMIGAonly 6 type Thanx 2:
Chip/TFE (author of the picture in page 23)

Thanx 4 Da Clubs 2:
Ernie, Zorba, Nissifer, eLvis, Bebe...

Thanx 4 Da Adverts 2:
Gadget Computer, AHOL.COM, PC Pince, Teletech Kft, CyberStreet, Mr. Csampisz, Mr. Detox, Derko HW AMIGA & Others Comp., Vision Factory, Aurum DTP Studio... etc.

Very Special Thanx 4 Some Adverts 2:
Óbudai (III. ker.) kábeltevé, ATV, Szív TV... (..)

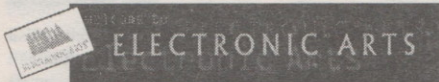
Other Thanx 2:
Lay, Rendall, EFT, Codex, Mucsi, Flex, Goa, Gizm0, Rabba, Stef, Jagu, Angel, Evil, Chris, Firefox, Rachy, ADT, Rusy (?), Feki, Chabba, Gato, Mash, Pogi, Gyu, Frankie, Detox & You!

Magic's Special Thanx 2:
Ildike (Kalimera!)

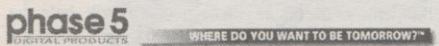
Special Suxx 2:
matáv, microsoft...



A PXL Computer, és a clickBOOM biztosította támogatásáról a phase5 PowerUp programját. Minden bizonylón már a Myst nevű játéknak is lesz PPC-s verziója, és ezen a szálón elindítanak több project-et is. Remélem nemsokára megjelennek a superhíres felbontású 3D texturemappad autóversenyek, és a gyönyörű minőségű kalandjátékok. Információ: info@clickboom.com

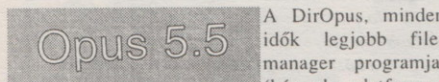


Bizalmas értesülések szerint, az Electronic Arts nevű híres játékgyártó cég legalább 10 pc-s játék 100%-éig kész konverziójával rendelkezik. Olyanok, mint Syndicate Wars, vagy a Magic Carpet. Ezekből egy igen limitált mennyiséget (30db) juttattak el egy-két kerekedőhöz, beutazási céllal. Gondolom innen származik a kiszivárogtatás is... Információ: BBS



A phase5 bővítette PowerUp programját, méghozzá nem is akárhogy! Megjelentette AMIGA 1200-akhoz a PPC603e+ kártyákat, amin a 200MHz-es PPC processzoron kívül egy 060-as, vagy egy 040-es processzor is csicsüül. A dobozos AMIGA-khoz (A2000/3000/4000) szintén született egy nagyágyú, amiben 300MHz-es PPC604e, és egy 060-as processzor van!

Ezekkel a kártyákkal megalkották a jelenlegi LEGGYORSABB személyi számítógépet. Ugyanis az Apple az új 300MHz-es gépeit hirdeti így, de kedvenc AMIGA-nknak jóval gyorsabb a memória hozzáférése (lásd ShapeShifter tesztek!) sőt, ne feledkezzünk el a plusz 68060-ról sem, ami azért egy Pentium kategóriájú processzor. Információ: www.phase5.de



A DirOpus, minden idők legjobb file-manager programja, (bármely platformon előforduló társaival összevetve) új verzióval rukkolt elő a World of AMIGA show-n, Londonban. A Megellan névre keresztelt szépség az Opus5 egy bővített verziója, ami 12 hónap kemény munkájának az eredménye. Kibővítették a Workbench Replacement Mode-ot, nagyobb felügyelettel bír az icon-ok felett, és olyan érdekes, új tulajdonságok, mint a Start Menu-k. (nemsoká részletes cikkben olvashatsz erről a remekműről, itt az AMIGAonly-ban!) Információ: www.livewire.com.au/gpsoft



A Quasar Distribution megjelentette a PC-Task v4.2 upgrade-et, amely végre FPU emulációt is engedélyez a program számára. Kijavítottak jónéhány bug-ot, megnövelték a Dynamic mód sebességét, és a grafikus részen is javítottak egy kicsit. Egy 060/66MHz-es processzoron a Landmark speedtest matematikai sebességre kb 200MHz-et ír... Információ: www.ozemail.com.au/~pctask



Az Amatrix Development bemutatta az AWEB-11 v3.0-át, amely úgy néz ki, igyekszik felzárkózni a jobbnál jobb AMIGA-s WWW browser-ek közé. Ettől a verziótól kezdve tudja a frame-eket, beépített FTP, proxy

támogatás, cookie védelem, CPS sebesség a Network Status ablakban, és még legalább 50 új funkció. Szerencsére az AMIGA tulajdonosok nagyon szépen el vannak látva WWW browser-ekkel, gondoljunk csak a legjobbakra: Voyager-NG, AWeb Get It All, IBrowse, AWEB-11... Információ: www.amitrix.com/index.html



A Impulse Inc. szintén csatlakozik a PowerUp programhoz, és ennek előhírnökéként fantasztikus áron, 100 amerikai dollárért bárki megveheti az Imagine 5.0-át. A 6.0-ás verzió is hamarosan megvásárolható, és ebben a csomagban benne lesz a PPC verzió is! Információ: www.coolfun.com/amiga.htm



A Cloanto szintén a PPC project jegyében megjelentette a PPaint 7.1-et, amiben benne van a PPC library-s kód is. Valószínűleg ez a program volt a LEGELSŐ AMIGA-s PowerPC program, de sajnos még nem tudtuk kipróbálni, mert az ismerősök között még senkinek sincs PPC kártyája... Információ: www.cloanto.com/amiga/

VISAGE

Magnus Holmgren fantasztikus kép-viewer programja a Visage elérte a 39.14-es verziószámot. Szomorú dolog, hogy a jogvitákat elkerülendő, eltávolította belőle a GIF támogatást, így a GIF képeket csak datatype-on keresztül, vagy egy régebbi Visage-val lehet megtekinteni. Információ: www.lls.se/~cmh/

SuperView + PPC

A SuperView library is elindult a PPC-s úton. SViewNG néven a library-ben már megtalálható a PPC kód, ami a készítő szerint kb 10-szer gyorsabb sebességet produkál, mint a 68k-s. A mellékelt teszt szerint, a library Rotate operátora egy Cyberstorm 060/50-esen 21 másodpercig dolgozott, míg egy CyberstormPPC 060/50-esen, amiben egy 150MHz-es 603e is volt, ez az számítás csak 2 másodpercig tartott! Információ: AMINET

SHAPESHIFTER 3.8

Megjelent a híres ShapeShifter 3.8-as verziója, miben ismét csak kisebb hibajavítások találhatóak, és a teljes audio kezelés AHI v4-en keresztül történik. Christian Bauer még mindig nem nyilatkozott a PowerPC ShapeShifter-ről, amely PowerMac emulációt tenne lehetővé a megfelelő processzorral rendelkező AMIGA-kon. Sajnos, nagyon valószínű, hogy egy ilyen emulátor elkészítését az Apple nem igazán szívélné, mert mondjuk egy BlizzardPPC, vagy egy CyberStormPPC-s kártyával felszerelt AMIGA-n a ShapeShifter gyorsabb lenne, mint BÁRMILYEN Apple Macintosh, beleértve a PowerPC, és a 68k-s szériát is! Az AMIGAonly következő számában interviút olvashatunk Christian Bauer-rel, ahol bizonyára már választ kaphatunk a nagy kérdésre, hogy mikor is lesz PPC ShapeShifter? Információ: www.uni-mainz.de/~bauec002/SSMain.html

4-DRIVE Adapter

Már Magyarországon is kapható a 4-drive adapter kártya AMIGA 1200, és AMIGA 4000-es gépekhez. Ez egy egyszerű kis kapcsolás, amely lehetővé teszi egyszerre 4 IDE, vagy ATAPI egység egyidejű használatát a belső IDE kontrolleren.

Tehát lehet akár 4 CDROM-ot, vagy 2 HD-2 CD kombinációt is használni. Akinek toronyházban van a gépe, annak mindeképpen ajánlott, mert ennek használatával el lehet kerülni a HD, CD le/felrakását a kábelra. A legjobb megoldás természetesen egy kivethető winchester tartó, amivel nagyon kulturáltan megoldható a HD csere. Információ: keresd a hírdetések között!



Akinek van Internet elérése, annak mindenképpen érdemes benéznie a WWW.NETFORWARD.COM-ra. Ez egy ingyenes szolgáltatás, lehetővé teszi, hogy egy általad választott fantázia e-mail címről az igazi címre kerüljenek a leveleid. Erre azért van szükség, mert egy esetleges szolgáltatóváltás esetén a jól bevált e-mail címéd elvész. A NetForward-dal viszont csak módosítani kell az igazi címet, és a fantázia címről ezentúl a leveleid az új címre fognak kerülni, és a levelező partnerek ebből semmit nem fognak észrevenni. Információ: www.netforward.com

MPeGWizard

Az AVerMedia megjelentetett egy parallel portba dugható MPeG kártyát, amelyet MPeGWizard névre kereszteltek. A 200:1 arányú tömörítésnek köszönhetően nem jelent gondot a párhuzamos port lassúsága, így bármilyen lassú gépen gond nélkül lehet majd élvezni akár a teljes képernyős MPeG filmeket is. Bővebb információ nincs a kártyáról, így csak találgatni lehet, hogy lesz-e hozzá AMIGA-s software... Szerintem, ha elég olcsón adják, minden bizonnyal akad majd egy-két programozni vágyó arc, aki implementálja a software-t kedvenc AMIGA-nkra is...

Louise



Az itt következő hírek a www.cucug.org/amiga.html news index-éből lettek válogatva ad hoc alapon.

RETAIL ESCORT 4.1

A Mr. Hardware Computers bemutatta a régóta várt RETAIL ESCORT v4.1 nevű üzleti manager software-t. A demo verzió letölthető az AmiNET-ről, ott RE4IDEMO.lha néven szerepel. A program elsősorban üzletemberek számára lesz nélkülözhetetlen... ugyanis minden olyan dologra képes lesz, amely egy mai manager típusú embernek igénye lehet (számlavezetés, hitelkártyák, üzleti tervek, árlisták, meghívók, fejléces papírok, valamint sok egyéb hasznos dolog elkészítése) Információ: hardware@li.net



A HiQ alá tartozó Siamese Software úgy döntött, hogy kompatibilissá teszi a Windows95/NT co-keket bármelyik 020+ AMIGÁval (3.0+ OS). A dolog lényege, hogy egy monitort, billentyűzetet, egeret, printert fog használni mindkét gép, valamint minden pc-s drive-ot lehet kezelni egy egyszerű mount parancsral AMIGA oldalról is (visszafelé miért nem??). A "csodálatos" Siamese RTG meg tud majd nyitni egy bármilyen AMIGA screen-t a w!ndoze desktop-on.

még hozzá igen jó sebességgel 2048x2048-as felbontásig. khm... Ehhez azonban egy ALPHA 21164A nevű (kis teljesítményű) 600 MHz-es CPU is kell, hogy egy "tökéletese" gépe legyen az emberek az AMIGA mellé.

Aszongya, hogy az AMIGA verhetetlen grafikai sebessége + az ALPHA proci sebessége egészen jó kis gépet fog alkotni. (biztosan így van... csak szerintem egyik AMIGÁS sem fog egy ALPHA CPU-val ellátott NT workstation-t venni, hanem inkább a PPC-re gyűjt... - nagy az isten állatkerete...)

Információ: www.siamese.co.uk



Itt egy rövidke interjú következik, ami a BOOT c. magazin júliusi (?) számában jelent (?) meg. Dátum: 1997. június 17.

Aki kérdez: a BOOT magazin.

Aki válaszol: Ted Waitt a GateWay 2000-től.

(Egyébként thanx érte...)

Boot: Mint tudjuk a GW2000 április végén megvette az AMIGÁT. Mi indokolta ezt a lépést?

Waitt: Nos, az AMIGA szerintünk egy fantasztikus technológiára épülő gép. Szeretnénk ezt a platformot egységesíteni, mind hardware, mind OS alapú fejlesztésekben. Szerintem ez egy egyedülálló gép a video technológiában, valamint az operációs rendszer terén... és ezek fontos dolgok.

Boot: Ezek az AMIGÁval kapcsolatos szabadalmak, ugye értékesek a cég számára? (like ESCOM)

Waitt: Valóban, ezek igen fontos tényezők voltak a vásárlásnál, azonban mi többet is szeretnénk, mint csupán az AMIGA szabadalmi jogait birtokolni.

Boot: Mit fognak most "csinálni" az AMIGÁval, ha már egyszer megvették?

Waitt: Természetesen szeretnénk fejleszteni a gépet, azonban az eléggé nehézkes dolog a nem egységesített fejlesztési irány miatt, mind processzor, mind OS terén...

Boot: Akkor ez most az AMIGA "rákfenéje"?

Waitt: Úgy gondolom, sajnos igen... Nézzük csak meg az előző tulajdonosokat!

Boot: A Commodore-nek annyi, a VisCorp meghalt, az Escom AG...

Waitt: Igen, de az Escom ment "csak" csődbe... A Commodore-nak belső problémái voltak, a VisCorp pedig túl szűklátókörű volt az ügyben...

Boot: Köszönjük...

Információ: comp.sys.amiga.misc



ImageFX Aladdin 4D

Júliusban megjelenik az új 3D package a NOVA DESIGN Inc. gondozásában.

A csomag tartalmazza az ALADDIN 4D 5.0-s verzióját, amelyet a leggyorsabb animáció-készítő ware-ként hirdet meg a készítő cég.

Az ALADDIN 4D új tulajdonságai:

- OS 3.1 típusú ablakkezelés,
- Ismeri az összes AMIA képernyőmódot, beleértve a CyberGfx és a Toaster kártyákat is...
- Teljes kompatibilitás és integráció az IMAGEFX 2.6-os verziójával,
- Fényszórók, negatív fények, állítható foto-realistikus árnyékok...
- Két különböző konfigurálható lens flare alrendszer,
- Video Toaster és Lightwave kompatibilitás, ami azt jelenti, hogy lazán be fogja tudni tölteni és el tudja menteni a TOASTER Framestore image-ket, tud közvetlenül render-elni a Toaster display-re, tud tölteni, menteni LW object-eket is, és tudja kezelni a LW scene-eket 3 dimenzióban a beépített zbuffer support segítségével,

- valamint AReXX támogatás, valós idejű textúra preview-k, thumbnail requester-ek, interaktív help (nem sűgő!!!), többszintű anti-aliasing. Az upgrade ára (ami tartalmaz egy nyomtatott kézikönyvet is) 99 USD. Az új verzió ára szintén 100 USD alatt lesz. Sőt, regisztrált ALADDIN 4D tulajok most megvehetik az IMAGEFX 2.6 verzióját egyenesen a Nova Design-től mindössze 124,95 USD-ért, ha megrendelik az upgrade-t az ALADDIN-hoz...

Információ: www.novadesign.com

MASTERISO v1.28

Az Asimware Announces bemutatja: MasterISO v1.28.

1997 június 13.(pénteken) végre megjött az AMIGÁS CD írók új reménysége. Az 1.28-as verzió szinte semmilyen sem különbözik a korábbi 1.xx verzióktól, csupán bővítették a támogatott CD írókat: a Mitsumi CR-2201-el és a Yamaha CDR-400-assal. A következő AMIGAonly-ban cikk várható a programról, tesztekkel, meg megiegyekkel... Addig is a regisztrált user-eket várják az Asimware homepage-n...

Információ: www.asimware.com



INFINITIV TOWER

A Micronik nevű cég bizonyára gyakran szerepel az AMIGÁjukat tonyosítani kívánó emberkéik álmaiban. Nos itt van az INFINITIV torony (Z-1i rev5.42 Busboard), amelyben található:

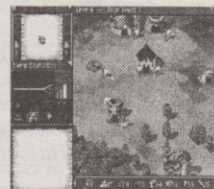
- 1 video slot,
- 5 Zorro II slot, ebből
 - 2 a PC-AT slot-tal,
 - 2 a PCI slot-tal,
 - és 1 a video slot-tal "egyvonalban",
- 2 3.5"-s hely a floppy drive-nak,
- 2 5.25"-s hely hárm másiknak,
- 200 W PC-s táp,
- PCMCIA slot a jobbszélen,
- Adapter/kábelek a video slot-hoz,
- SCSI külső csatlakozó
- SCSI adapter

Bővebben van róla valahol egy cikkeske itt a lapban...

Információ: www.micronik.de

SADENESS SOFTWARE FOUNDATION

Té is lehetsz sztár (nem csak az olvasztár) hirdeti a Sadeness Software, még hozzá nem is akárhol, hanem a FOUNDATION c. új stratégiai játékban. (bővebb info a lapban, hátrébb) Nem kell mást tenned, mint a legjobb fotodat bescannel-ni, és egy 64x64 pixel felbontású BMP, IFF, PCX, GIF vagy egyéb formátumban, legalább 16 színben, de legjobb lenne 24bitben és elküldeni a Sadeness Software-nek. (JPeG is lehet, de az inkább 128x128 pixel legyen...)



Sőt ha küldesz nevet is, akkor a saját neveden szerepelhetsz a game-ban, de ez mondjuk nem fontos. (Itt a lehetőség a szomszéd nének, tanárok, miegyebek képeinek mihamarabbi elküldésére, hogy a játékban kedvünkre gyilkolhassuk le ezeket a kedves embereket...) A Sadeness Software felhívja a figyelmet, hogy nem illik más emberek képeit elküldeni, mert ha az illető nem egyezik bele, az csúnya dolog. No ki akar sztár lenni a FOUNDATION-ban??? Információ:

www.sadeness.demon.co.uk/foundation-mugshot.html

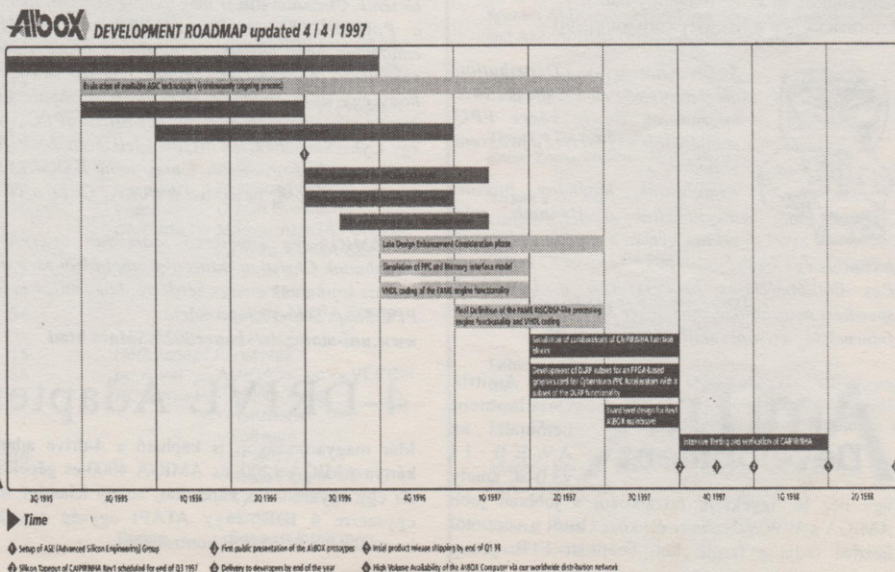
B1260+32MB RAM

Attila nevű barátom már vagy fél éve azzal nyaggat, hogy szerezze neki egy "féloldalas" 32 megás ramot a Blizzard 060-as kártyába. (Ehhez tudni kell, hogy a kártyába fizikailag nem fér bele a kétoldalas ram modul - viszont a ShapeShifter-nek nem árt a 32 mega, főleg a PhotoShop-hoz... ezért a 1260 tulajok egyelőre megmozgatták egy féloldalas 32 megás ramért.) Ekkor esett meg az, hogy Attila kapott egy SCSI csatlakozót a kártyához, amihez örömmel megvette a 32 megás SIMM modult, de a SCSI nem ment (bugos volt). No mikor ott állt egy 32 megás rammal, fogta, belepattintotta, majd egy damillal lerögzítette, a proci és a ram közé meg egy darabka papírt helyezett. Miután 3 napig ment folyamatosan a gépe, úgy néz ki a hardhack működik. Az AMIGAonly természetesen a fent leírtak miatt semmiféle felelősséget nem vállal. De hátha valakinek ez kell. Kevésbé merészek próbáljanak inkább egy féloldalas ramot találni.

Magic

Ez itt a Phase5 által kibocsájtott ú.n. ROADMAP ami az A/BOX fejlesztési tervét ábrázolja. E terv szerint az A/BOX 1998 év elejére fog megjelenni... No majd meglátjuk.

Információ: www.phase5.de



SADENESS SOFTWARE

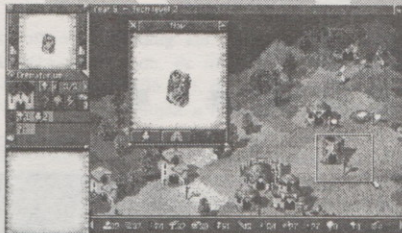
FOUNDATION

The Ultimate Amiga Strategy Wargame

Nemrégem, mikor lepillantottam a postafiókba, ott meglepetésre egy nagy méretű, gyanús csomagot találtam... mivel nem ketyegett, meg különben is mit veszíthetek alapon kibontottam. (Bumm! :)

Bomba az ugyan nem volt benne, de azért jól meglepődtem azt sikerült. Ugyanis a pack-ban a Sadeness Software legújabb játékaról, meg CD-iről volt némi info, no meg 2 (kező) darab CD. Egy AGA Experience Vol 3, meg egy Hidden Truth. (no ezek után mondja valaki, hogy a magyarokat le se szerzik a világban...

A lényeg: 1997 novemberében kapható lesz a FOUNDATION című Settlers, C&C, WarCraft, Populous, Mega-lo-Mania alapjaira épülő (de ezzel együtt rengeteg új elemet is tartalmazó) stratégiai játék.



A technikai részéről:

- Minimum gépigény:
bármilyen AMIGA :)
1 MB Chip + 1 MB FastRAM,
- AGA 256 szín LowRes:
AMIGA 1200/4000
2 MB Chip + 4 MB FastRAM,
- ECS/AGA képernyőmódok 64/128/256 színben,
- CyberGFX és AHI support,
- Egyenlőre csak CD verzió készül...
- Választható képernyőmódok+felbontások
(PAL, NTSC, Db1PAL... stb.),
- 1 és 2 játékos üzemmód osztott képernyőn, esetleg serial port-on, illetve TCP/IP-n keresztül,
- Speciális küldetések 2 játékos részére,
- Legalább 50 MB-nyi gfx,
- Legalább 50 MB-nyi zene és hangeffektek...

A játékban szereplő emberek jellemzői:

- Saját név (250000 féleből),
- Nő/férfi megkülönböztetés,
- Egészség/kor/morál,
- Saját lakás,
- Munkahely,
- stb. stb...

Az emberekkel lehet:

- Hazamenni,
- Dolgozni menni,
- Megtámadni embert/épületet,
- Őrt állni,
- Lopni, rabolni,
- stb. stb...

Ezen kívül:

- Varázslatok,
- Vírusok, járványok,
- és még sok minden más

Contact cím:

Sadeness Software
13 Russel Terrace
Mundesley
Norfolk
NR11 8LJ
ENGLAND/UK
TEL/FAX +44 (0) 1263 722169

Homepage: <http://www.sadeness.demon.co.uk>
E-mail: Foundation@sadeness.demon.co.uk

Tervezett Ár: £29.95

ABLAZE ENTERTAINMENT

DIVERSIA

Another C&C clone coming soon...

A mindenki által jól ismert :) software-cég a Vulcan Software által dodelgetett STRANGERS után belevágott egy újabb programba, amely egy valós idejű stratégiai játék lesz (like C&C).



A játék csak CD-ROM-on fog megjelenni és legalább egy '030 és 4 MB FastRAM kell neki, ez a 256 színű Hi-Res gfx és a mindenfajta egyéb furfang miatt kell... Terveznek PPC, illetve CyberGFX verziót is.

Ígéremek még 1/2 játékos üzemmódot, hálózaton, esetleg Interneten keresztül is.

Homepage: <http://www.vadium.sk/ablaze>

POWER COMPUTING

BIG RED ADVENTURE

Azt hiszem, az év (egyik) nagy game-híre volt a Nagy Piros Kaland megjelenése AMIGÁra.

Igazándiból talán már csak a Power Computing hitte el, hogy valaha is elkészül, de végül is itt van.

Állítólag maga a játék már a tavalyi év végén kész volt, de mindenfajta kavargások miatt csak a májusi WOA show-ra tudott kijönni.



A játékról túl sokat most nem mondok, elsősorban azért, mert eddig még csak odáig jutottam, hogy megnézzem, valamint azért mert a következő **only(k)-ban** részletes leírást fogunk róla közölni...

Addig is itt van néhány preview kép. (a demo letölthető az AmiNET-ről!)
Ja és a játék egyenlőre csak CD-n kerül forgalomba.

Az ára: £19.99

DIGITAL REALITY SOFTWARE

FORTRESS OF FEAR

Újra megjelentek azok a játékok, amelyeket egyszerre fejlesztenek AMIGÁra és pc-re. Ilyen ez az új Diablo szerű RPG is a Fortress Of Fear.

A játékból AGA és CyberGFX verzió készül, az előbbi 320x240-s felbontásban 256 színben, míg az utóbbi 640x480-s felbontásban 65 ezer színben (HiColor) fog futni. Emiatt a hardware igény legalább egy '030-as proci és 4 MB FastRAM. Demo verzió augusztusra várható..

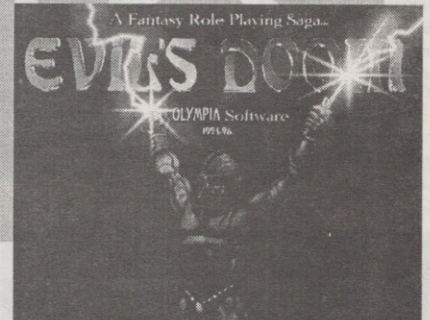
Magic

OLYMPIA SOFTWARE

EVIL'S DOOM

Sajnos egyelőre csak egy ismertetőt tudok bemutatni nektek, de a következő számban már egy leírás első részével fogtok találkozni...

Tehát: A gamét az Olympia Software csinálta, majd 2 év fejlesztői munka van benne, és mindössze 45 DM-ért lehet megvásárolni... Az egész assemblerben lett írva, úgyhogy még egy alap 1200-on is nagyon jól elfutkérozik...



Nézzük a történetet... Mi egy barbárját játszunk, akinek letáborozásakor hirtelen furcsa látomásai lesznek... Megjelenik néhány általa ismeretlen egység, és megtudja hogy a világa veszélyben van, mert valami gonosz meg akarja szerezni magának...Több se kell neki, útnak indul, és felkeresi egy barátját (Bambola), akit megkér, hogy vigye át a szigetre, mivel barátja hajóskapitány... Elindulnak, és jó hosszú hajókázás után meg is érkezik... Itt Bambola elhatározza, hogy velünk tart, ha nem zavar minket... (Természetesen nem zavar...) Titangelbe érkezünk, a sziget fővárosába....



Itt abbahagyom az ismertetőt, mivel innen fog indulni a leírás. Azonban még szólnék néhány szót a játékról: Az eleje egy kicsit unalmas, de garantálom hogy kb. 112 óra játék után mindenki belemelepszik, aki e stílust szereti... az egész játékot Hi-Res felbontású képek tarkítják, és az egész úgy van beállítva, mint ha a szolgánk mesélné le az utókornak (nekiünk).

Néhány dolog, ami talán kedvet ad a kétékedőknek is: Repülhetünk sárkányokon, számtalan fajta dungeonban mászkálhatunk (akár víz alatt is), sokféle titkos kapcsolatot találhatunk, és még egy nagy rakás egyéb jó dolog...

Mindenkinek ajánlom figyelmébe, mivel (szerintem) utóbbi idők egyik legjobb (ha nem a legjobb) RPG-jével állunk szemben...
Tehát:Kalandra Fel!!!!!!!

Dark

Továbbra is várunk olyan vállalkozó szellemű emberkéket, akik játékleírásokkal halmozónának el minket Free AMIGAonly-ért cserébe...

Előre is thanx!

Magic

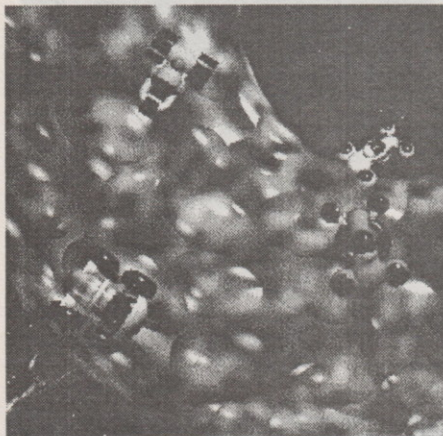


BURNOUT

Föld anno 2045... Ez már nem az a hely, amit mi ismerünk...

Háború volt, de nem hevernek szerteszét hullák, a levegőben sincsen radioaktivitás, mivel a legutolsó háború a média óriásainak a háborúja volt.

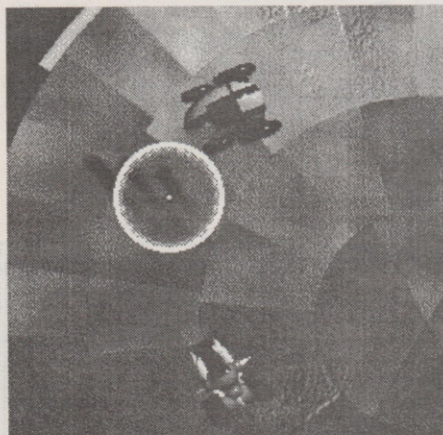
Ugyanis mindenki képzeletét felgyújtotta egy új sport melynek neve Burning (Égés), mert ez volt az „igazi” háború, ahol csak a legbátrabb tud „túlélni”, csak a legerősebb lehet a legjobb! (mint mindenhol kivéve a sakkot :)



Eljött az idő, hogy az AMIGA megmutassa, hogy mit is tud. A BurnOut egy hihetetlenül gyors multi-player akciójáték, 256 színű nagyfelbontású, hihetetlenül szép (trace-It) grafikával, 4 féle futurisztikus autóval (mindegyik fázis külön renderelve, ugye...).

A harc a három másik ellenséges autó ellen folyhat, melynek mindegyike lehet ember, vagy gép. (ez ugye kicsit sok lenne joystick-ban, ha nem támogatná a program a 4 joy adaptert)

A BurnOut csak HD verzióban létezik, és az innenonnan beszerezhető Expansion File-ok segítségével a meglévő 33 aréna 99-ig is bővíthető, azaz 99 helyen



tudjuk megvívni harcainkat.

(és ez a harc lesz a végső)

Sőt, ha ez nem tetszene nekünk, akkor létezik egy Arena Editor is a programhoz, amellyel saját szánk íze szerinti játszótérrel is tervezhetünk

(copyright 1997 Vulcan Software Limited.)



GENETIC SPECIES

1997 októberére beteljesülhet minden AMIGÁS dúmózó álma, ugyanis akkorra ígéri a VS a Genetic Species c. game-t készre.

Azt hiszem már mindenki találkozhatott a játék valamelyik demo-jával (AmiNET), s azt hiszem, hogy nem is nagyon okozott csalódást senkinek.

Víznyolag nagy sebesség kis gépen is - 28 MHz már elég jó volt neki, de egy FastRAM-os A1200-n se volt olyan gyér... - viszont szép 256 színben pompázik minden (AGA / GFx card required) és 1x1 pixel-ben

VULCAN SOFTWARE

presents...

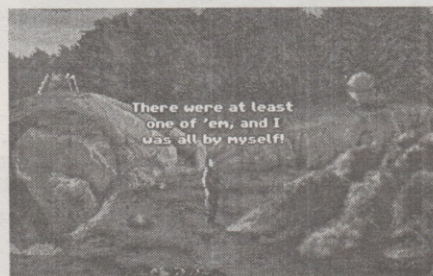


HELLPIGS

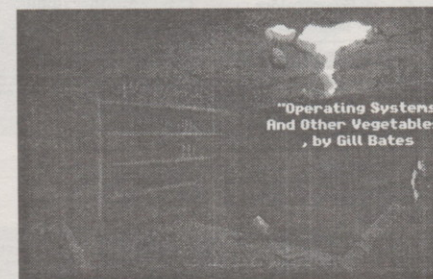
A Hellpigs nevű ware minden kalandjátékos AMIGÁS kedvence lehetne.... ha történne végre vele valami ésszerű... Hogy hogyan is értem ezt...

Itten ugyanis egy 1 teljes CD-t elfoglaló (superb!) kis adventure game-ról lenne szó, ha hajlandó volna végre elkészülni. (az ígéretek szerint a legjobb, legnagyobb, legszebb, leg... leg... leg típusú kalandjáték lesz belőle) A Vulcan már elég régóta ígéri, de egy kanyú új info sincsen fenn a net-en róla... se megjelenés, se borító se kerettörténet se semmi...

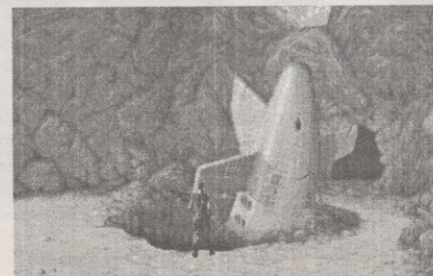
Maradnak a preview képek...
... valamint a remények...



There were at least
one of 'em, and I
was all by myself!

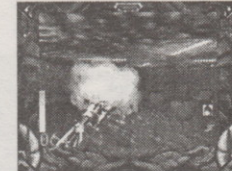


"Operating Systems
and Other Vegetables"
, by Gill Bates



elég jól el bír futkározni. Továbbá szépen animált ellenek, ami lehet gép (AI típusú - meglepő lenne...), vagy egy barátunk (gyk. ember...). Valamint liftek titkos és nem titkos átjárók, szintkódok, kezdő és befejező animációk, meg miegyebek.

No akkor egy pár szót a készülendő game történetéről is illene mondani...



A 21 század elejétől kezdve a hatalom kezdett a különböző kormányok kezéből átcsusszanni a n a g y v á l l a t o k (multinacionális típusú) kezébe.

Ez az átcsúszás a század végére be is teljesedett, ekkor a Föld összes hatalma néhány száz ember kezében összpontosult.

Ekkoriban kezdtek el foglalkozni komolyabban a genetikai trükközéssel is, azonban néhány korai baleset miatt hamar nyugdíjazni kellett a kísérletben résztvevő illetöket (poszthumusz).

A kísérletek (fű alatt peszre) azért folytatódtak.

Ekkor jött a nagy háború, ugye, és mindenfajta nagyvállalatok elfoglalták e Földet és rabságba vetették az embereket. Ami ugyan nem volt túl nagy baj, mert mindenki tető alá került csak nagyon megnőtt a ragasztott zacskó export a világegyetembe, és ezt a többi bolygó nem nézte túl jó szemmel.

Ekkor alakult meg egy szövetség, amely a Counter Force Alliance (CFA) nevet viselte és titkos célja volt, hogy a nagyvállalatok kezéből a hatalmat kiragadja, és stb. stb. Ezután a Cantex Kutató Laboratóriumot - tudjátok, az amely a Magnus kráterben helyezkedik el ismeretlen erők elfoglalták. Senki sem tudta, hogy ki volt az a gaz, de valószínűleg valamelyik nagyvállalat emberei lehettek. Az ismeretlen agresszor meg felrobbantott egy-két holdbázist, meg egyebet... az embereket már a végveszély fenyegette (majdnem rájuk omlott a börtön), de ekkor... (bocs mindenkitől, ha kijön a game, írunk egy normális ismertetőt is...)

Magic

ShapeShifter-rel ellátott user-ek (meg ex-pc-sek :) valószínűleg találkoztak már az egyik legszebb (ámbar jó régi) kalandjátékkal, ami a MYST névre hallgat. Korábban egyszer volt már róla szó, hogy elkészül, majd úgy festett, hogy ez is Cancelled típusú fejlesztés lesz, de most a CLICKBOOM software meggondolta magát, vagy megsajnálta az AMIGA user-eket, és egy kissé meggondolalannak tűnő, ámbar dicséretes döntés után úgy vélte itt az idő (valamikor majd...), hogy a sok másik platform után a MYST megjelenjen a kedvenc számítógépünkre is.

Mivel gondolom sokatok előtt nem ismeretlen a játék, sőt lehet, hogy letöltötte már valaki (pl. én) az internetről a demo verziót is (még régen), ezért inkább magáról a CLICKBOOM Software-ről mesélnék egy kevés szót.

A software-cég eddig két programmal domborított AMIGA platformon, és mindkét program a maga nemében egyedülálló (stb. stb...), az egyik a NEMAC IV. (amely, mint tudjuk a méltán népszerű NEMAC sorozat 4. része :)), a másik pedig az AMIGA FORMAT meg a többiek szerint is a tavalyi év legjobb verekedős játéka, nem a Mortal Kombat x+3, hanem a CAPITAL PUNISHMENT.



Várjunk várjunk (!), mondja a jól értesült user, mivel ő tudja, hogy a NEMAC IV-et a PxL Computer adta ki, mint a Zentek nevű cég fejlesztését... (ebben az AMIGAonly-ban már megint csupa fake-info van...)

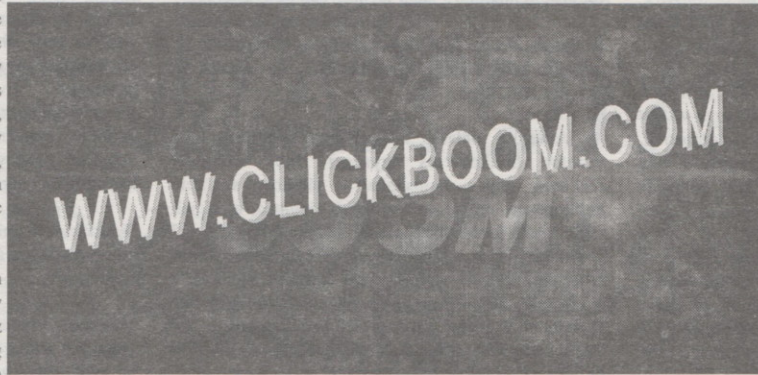
Nó igen, mondom én erre... de ehhez tudni kell, hogy a CLICKBOOM a PxL Computer egyik team-je, és... mást nem is kell tudni, szerintem ebből mindenki megért mindent.



No ez a CLICKBOOM a sok jó dolog mellett a homepage-ükre (a címét mindenki találja meg maga :) feltett egy ügynevezett kívánságlistát, magyarul wish list-et, amelyikben azt szeretnék megtudni a kedves netező AMIGÁ-soktól, hogy melyik az a pc-s, vagy Mac-es game, amelyiket a legszívesebben néznének mindenfajta emulátor nélkül a saját kis gépkön.

Mindenki aki arra jár szavazhat (szavazzon!), és majd meglássuk mi lesz - ígérik a fejlesztők. No lássuk mi is, hogy hogyan is áll ez a lista jelenleg, utána elmondom, hogy mit mondtak erről az

4 nap múlva meg is kaptam a választ, melynek legelső sorában rögtön szabadkoztak, hogy olyan soká (!) válaszoltak (a GW2k még nem is válaszolt... pedig nekik már idestova 2 hónapja írtam...).



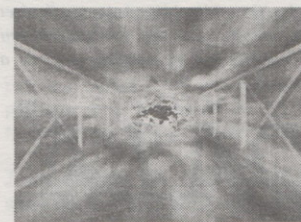
Megírták még, hogy a játékokat meg fogják írni (???), 68k és PPC kódra is, de mihelyt átáll a piac azután már csak PPC kódra fognak fejleszteni.

Valamint kérik az idei AMIGAonly megjelenési dátumokat (jó volna, ha mi is tudnánk...), meg az összes rólok meg a MYST-ről szóló számból 3 példányt, meg a hirdetési árait...

Remélik hallanak még felőlünk, addig is legjobb regard-okat kívánják...

Nohát erre mondja az ember, hogy ezek valami értelmes típusú emberek,

nem pedig *fúj balkán, hülye magyarok, kik azok a magyarok stb...*



Akkor nincs más hátra, mint előre, a z a z m i n d e n k i látogasson el a homepage-ükre és szavazza meg a kedvenc

játékát... én megszavaztam a NBA 97-et elsőnek...

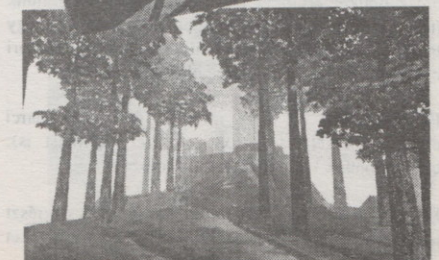
Addig is itt van némi contact cím a contact-olni vágyóknak, meg egy két kis kép a MYST nevű kis játékból... (töltsetek le a demo-t, mert jó...)

PXL COMPUTERS Inc.
Box 969 - 31 Adelaide St. East
Toronto, Ontario
M5C 2K3
Canada

Tel.: +1 416 868 6388
Fax.: +1 416 868 9232
e-mail: info@clickboom.com

<http://clickboom.com>
<http://pxlcomputers.com>

Magic



illetékesek az AMIGAonly-nak. (nekem)



standing	game	votes
1.	Monkey Island 3	1053
2.	Quake	1030
3.	Red Alert	922
4.	Diablo	660
5.	Settlers 2	615
6.	Tomb raider	583
7.	Civilization 2	563
8.	X-wing ; Tie-fighter	483
9.	Grand Prix 2	467
10.	Warcraft 2	455
11.	Duke Nukem 3D	433
12.	Command & Conquer	403
13.	Simon the Sorcerer 2	293
14.	Wing Commander 2-4	230
15.	Wipeout	202
16.	Need for speed	202
17.	Mechwarrior	197
18.	TFX	177
19.	Ultima VIII	130
20.	Resident Evil	128
21.	Tekken	125
22.	Theme Hospital	105
23.	Descent	96
24.	MDK	96
25.	Battle Isle 2	91
26.	Indy Car Racing 2	88
27.	Daytona	87
28.	3D Lemmings	85
29.	NHL 97	84
30.	Dark Forces	83
31.	Doom	82
32.	7th guest	81
33.	MK3	75
34.	Screamer 2	73
35.	Fifa	67
36.	Albion	62
37.	Battle Arena Toshinden	53
38.	Earthworm Jim	48
39.	Putty Squad	37
40.	Heroes of Might and Magic	35
41.	Virtua Fighter	33

(kicsit furá lett ez a tabella, de azért remélem mindenki ki tud rajta igazodni...)

No erre - mikor ezt én olvastam - felkaptam a fejemet, és elgondolkoztam azon a dolgon, hogy ugye a LucasArts meg a tsai már eléggé régóta nem fejlesztenek AMIGÁra, akkor mi lesz az ilyen-olyan szerzői jogokkal, meg copyright problémákkal... mert ez nem úgy tűnik, hogy fake lenne, viszont senki sem örülne neki, hogy a wish list első x helyezettjét sorry felirattal visszadobnák, hogy ez nem a mi hatáskörünk, de megcsinálnák az utolsó program konverzióját, amit valamelyik eltévedt AMIGA user egy napszúrásos pillanatában megszavazott... No ezért írtam egy szép hangú levelet a CLICKBOOM-nak...



Először egy letter...

From: EMERIC SH / SuperNews DiskMag

To: AMIGAonly

Subject: j cikk...

Üdvözlét. Az AMIGAonly 5-ben látott napvilágot egy cikk a Coala-ról.

Sajnos az a baj, hogy én pont ellenkező véleményen vagyok vele kapcsolatban, így nekilátam leírni azokat a dolgokat, amelyek kimaradtak a szimulátorról, illetve amelyek kiválóvá teszik még összehasonlításban is a többi Amigás helikopterszimulátorral szemben.

Frank ritka sz*r játéknak titulálta a Coalát. Hiba volt, oltári nagy hiba. Az újság egyetlen rossz minősítésű cikke lett, egészen egymagában, hiszen az egész AMIGAonly olyan magas színvonalon volt, amelyről a teljes magyar számítógépes újságírás is messze csak álmodozhat.

Maga az újság fenomenálisan kiváló és egyébként szuperrelativusok. (Ez afféle biztatás meg dícséret akart lenni, nem tudom mennyire lehetett kivenni belőle). De hogy ne húzzam az időt, következzen a kikkel kapcsolatos text:

COALA

Cute Name

Deadly

Weapon

Néhány hosszabb rövidebb megjegyzés, illetve kiegészítés:

A XX. század legutolsó éveiben járunk. Egyre ritkábban fordulnak elő globális háborúk, az észak-szomszédok szűk területekre koncentrálnak, csaknem minden esetben az ENSZ békefenntartók által figyelemmel kísérve.

Ha beavatkozni nem is tudnak, önmagukat mindenáron megvédik ha kell. A játékban ismét a két ősellenség csapat össze kisebb helyi konfliktusokban, ahol azonban a korlátozott területen folyó harc ellenére néha rendkívüli erő és kiválóan felszerelt csapatok néznek farkasszemet egymással. Ez lenne hát a Coala világa.

A játékban megválaszthatjuk, melyik oldal lovasságának pilótájaként kívánjuk harcba vezényelt gépünket félelmetes fegyvereivel használni és kihasználni: egyszóval azt, hogy melyik oldalon is szeretnénk harcolni a győzelemért.

Nos ezzel kapcsolatban érdemes megfigyelni két rendkívül érdekes dolgot:

Más játékoktól teljesen eltérően előfordulhat, hogy orosz helikopterrel az amerikai oldalon harcoljunk (traitor) nem kell mást tennünk mint lelőnünk egy baráti gépet, ezentúl vadászni fognak ránk egykori bajtársaink, és velünk lesz az ellenség.

Elérhetjük azt is, hogy mindkét fél összes harci eszköze minket vadásszon (no azért egymást is): csupán lőnünk kell mindenre ami mozog.

És legutolsóként a sadisták és mazochisták egyrészt megtámadhatnak UN gépeket, illetve harcjárműveket

(az ő testi épségüket nem memém sokáig garantálni még a legkönnyebb fokozaton sem) vagy vöröskeresztes járműveket, de ők számoljanak azzal, hogy az Eurofighter és F16-os UN légierő brutális gyorsasággal és erővel fog lecsapni rá: nehéz fokozaton talán ez a játék legnagyobb kihívása.

A másik fontos és érdekes dolog a választható és harcoló helikopterekkel kapcsolatos: így lássuk is, miről is van szó.

Az Amerikai oldalon a lovasság számítógép által vezetett helikopteres egységei Huey Cobrával repülnek, ami a valóságban a játékban szereplő helikopterek közül a leginkább özőn víz előttiinek tekinthető a valóságban: minden szempontból. Ennek ellenére a játékban képességei felett képes teljesíteni. A való világban már leszerelték, helyét a most már általunk is választható AH64 Apache foglalta el, őt gondolom nem kell bemutatnom. Végül pedig választhatjuk a Coalát, amely egy kísérleti helikopter, és keskenyebb és kisebb is az Apache-nál. Kezeleni és vezetni őt a legkönnyebb (lévén a játék legkönnyebb tömegű helije), nem fog váratlan dolgokat művelni, kezdőknek teljes lelkesedéssel ajánlhatom.

Sokkal érdekesebb viszont mind önmagában, mind a másik oldallal összehasonlítva az "ellenség", hiszen ott egyrészt választhatjuk a Mi-35 Hind-et, de ezt jobb is ha elfelejtjük, gondolja mindenki azt, hogy ez egy Mi-24D, és máris mint a magyar légierő nyomulhatunk a játékban.

Páratlan élvezet vezetni, bár őt vezetni a legnehezebb is: szokjunk hozzá, hogy ő a legsúlyosabb helikopter, és nagyon könnyen leeshetünk vele egy két túlszpirázott manővernél...

Lehetőségünk persze van még, hiszen a választhatók közül utolsóként, de nem utolsósorban választhatjuk a Mi-28 Havoc-ot (nézzetek utána mit jelent), amely szerintem (ezzel lehet vitatkozni) a legjobb és legszebb helikopter, nemezt őt lehet a legjobban (nem a legkönnyebben, az a Coala) irányítani is.

No és itt jön az a megdöbbentő dolog, amit már említettem: az orosz air cavalry számítógép vezette csatakegysége a Kamov Hokum.

A képességei alapján párba állítva a Huey Cobrával. Amikor a valóságban a Hokum szinte játszva verné a játékban szereplő összes helit, csak a Coala és a Havoc tudná megszorogatni.

Ráadásul még haditengerészeti is, de ne köztözködjünk, ez minden bizonnyal egy szárazföldi változat. (Amerikai oldalon nem kell különösebben rettegnünk tőle: jóval képességei alatt repül)

A játék készítői úgy látszik orosz oldalon kicsit elszámolták az erőrendet és a képességeket a nosztalgia jegyében.

Ennek ellenére ez egy Nagyszerű játék és szimulátor. Mivel az Ao#5-ben leírás jelent meg róla, mint "sz*r" szimulátorról, amelyben azért a billentyűk benne voltak, (nagyjából) ezért csak néhány kiegészítést tennék hozzá.

Az egerrel mozgathatjuk gépünket, a jobb gombot nyomvatartva mozgathatjuk fejük: ez azonban működik külső nézetben is, így körbejárhatjuk helinket, sőt, a bal gomb nyomvatartása mellett előhátra mozdítva egerünket zoomolhatunk is.

Soha jobb külső nézetet. Ezen kívül csupán két, mondhatni létfontosságú része maradt ki a dolgoknak: az egyik dolog a Del billentyű, amivel a config screenre jutunk...

A játék alapból ugyanis messze nem max. detailal repül. Itt mindent beállíthatunk a látótávolságtól, a grafika minőségén és a visible payloadon keresztül a nehézségi fokot, no és a realtime/slow/fast motion sebességet is... Egyszóval mindent.

Az Alt-C és Alt-F a szimulátorokból már megismert

Chaff és Flare szórásra alkalmas.

Kimaradt még emellett egy igen fontos dolog, mégpedig a belső kontroll képernyő, amelyet az F1 billentyűvel varázsolhatunk elő:

Itt csupán olyan apróságok foglalnak helyet, mint a satellite view, ahol szintén működik az egeres Zoom és mozgatás, valamint a radar, amelyet valamivel gyengébb kivitelben a pilótafülkében is megcsodálhatunk (no persze némely fokozatú detailal), szintén lehet ki/be zoomolni a radarképen, valamint néhány technikai, és eredménnyel, céllal kapcsolatos dolgot is találhatunk itt.

Tessék kipróbálni a gombokat, huncutabbak a jobb alsó gomb megnyomása esetén kijelzést kapnak a gombok funkciójáról.

Valamint kimaradt a TAB is, ahol automatikus zoommal tekergethetjük afejük és irányíthatjuk a helinket is, az aktuális fegyver célkeresztjével közösen.

Átválthatunk itt infrába is, illetve létezik egy speciális non-zoomfull screen nézet is, de hogy ne legyen minden fenéki tejfel, jöjjetek rá magatok. (mindenesetre biztos ami biztos: TAB-F1-F1)

Végül pedig néhány apróság a játékkal kapcsolatban: próbálja ki mindenki, amint napnyugtakor a főútvonalon, zoomban, hellfire/hedge célzókeresztben imbolygó Fordot üldöz... Mi-35-el.

Ahogy a fák árnyéka az útra vetül, és csak repülünk mint a végzet: lélegzetelállító.

Érdemes még kis huncutságokat keresni a játékban max. detailon: a tehenek a folyóparton nagyon aranyosak, és mivel elárulok még valamit, ami az előző részben nem volt leírva: óvatosan leszállhatunk akár a gyepre is, így landolva a ténen mellett külső nézetben csodálhatjuk e gép nagyszerű arányait. (A Help-el kikapcsolhatjuk a célkeresztet)

A legutolsó pedig egy kis hint... Aki akar nukleáris tétben repülni és harcolni... Ám legyen. Bármely pályát választva a bal Amiga billentyűt megnyomva máris nukleáris tétben folytathatjuk a csatározásokat.

Ha meg nem elég, lőjünk ki egy Hedge-t az UN gépeire... (A jobb Amiga feltehetőleg a hőképes látvány akar lenni)

Vagy pedig egyszerűen csak figyeljük, ahogy a többi egység total war idején harcol... Mondjuk egy EuroFighter szemközéből. No és ne felejtjük el külső nézetből figyelni, amikor a beavatkozás mellett döntve beindítjuk a hajtóművet, és felpörögnek a lapátok...

Jó vadászatot...

PS: A játékkal én max. detailon, egy 1200/020/28-as gépen játszottam, de alacsonyabbra véve a detailt egyszerűen fut alap 1200-on is: viszont a játék mindenképpen a max. detail miatt éri meg, amikor leválik egy hedge a sok közül és pusztító útjára indul...

Hogy becsapódjon egy fába, lángha borítva azt. A játék egyszóval: gyönyörű.

Összehasonlításban csak a GS2000-et állíthatnánk mellé, de a Coala inkább akció, sokkal pergőbbek a dolgok, és egyszerű az irányítása is, csak meg kell szoknunk.

Meg a Coala szebb is, gyorsabb is. Play!

(Ha pedig valakinek a mellékelt EFA is megvan: a "" az időt, a TAB a helyszínt. CTRL a gépet váltja...)

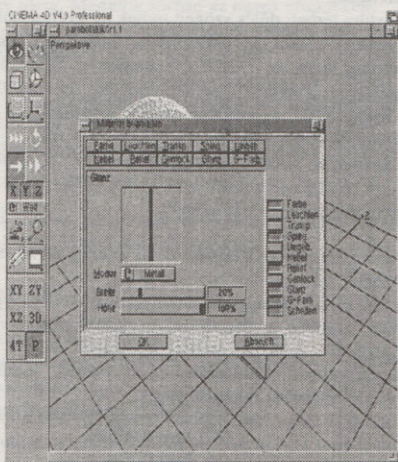
Emeric SH

Wow! Újra itt vagyok és ismét a Maxon-nal fogom fárasztani a tisztelt nagy érdemű!

Az előző cikk sajnos helyhiány miatt ketté lett vágva így most következik a cikk harmadik résznek második felvonása. A *francha is Magic most megint grabbelhetem azokat a ***** képeket.*

Először is pár infó a Maxon Cinema háza tájékáról.

- Megjelent a Cinema 3-as majd 4-es verziója, az utóbbi fenn is van a winsimben.
- Megjelent a „Castillian” új verziója új néven a neve: „MagicLink”.
- Már felismeri a Lightwave-es formátumot is. Woww! (Lightwave rulez!)
- A programban helyett kapott a sorozatban való konvertálás lehetősége is. Csak ki kell választani a forrás és a cél könyvtárat a program a többit már magától elintézi!
- Ha akarjuk akkor lehetőség van arra, hogy a program egy saját képernyőt nyisson magának.
- A betöltött tárgyakat megnézhetjük különböző felület számítási módszerekkel.
- Lehetőség van továbbá arra is, hogy a kiválasztott könyvtárban levő tárgyakról a program kis képeket készít a nevükkel ellátva, így könnyebb a tárgyaink között kiigazodni.
- Ha minden igaz akkor egy cikk is fog kerkedni ezekből, ha az Isten és Magic is úgy akarja. Ezt akár fenyegetésnek is vehetitek :-).



Úgy taavirati stílusban pár hint a Maxon 4-es verzióról:

- felgyorsították a képszámoltatást, ami szerintem nagyon jól sikerült.
- megjelent a „Lensflare” (Lencsecsillanás) effekt a programban, ez szerintem még nem teljesen kiforrott.
- az FPU verzió optimalizálva lett 68060-ra.
- megnövekedett a program memória igénye, egy alap 1200-en még elindul, de nem sok mindent tudunk csinálni vele, mivel csak kb. 130 kbytes memóriánk marad. (Tehát akik egy alap géppel rendelkeznek azok sajnos lemondhatnak a MaxonC 4-es adta élvezetekről. Tessék bele feccölni a gépbe legalább egy bővítő kártyányira való pénz! Megéri!)
- megjelent a program PC-s platformom is.
- elég sok képfarmátumban tudjuk elmenteni a kiszámoltatott képeinket. (Pl.: BMP, TIFF, JPEG)

Ezek után némi segítség a 2-es verzióval kapcsolatban.

- Pár cikkel ezelőtt azt írtam, hogy a program néha napján számoltatás közben elszáll. Most itt van az igazi megoldás amivel a gép teljes speeddel is tud számoltatni:
- használjuk a „FastExec” nevű programot, lehetőleg a minnél nagyobb verziószámút.
 - másoljuk a „C” könyvtárba a „FastExec” programot
 - a „Startup-Sequence” !első! sorába pedig írjuk a következőket:
- C:fastexec patch fastssp fastvbr fastexp fastmem fastint >nil:
- ezek után indítsuk újra !kétszer! (a szokásos háromgombossal) a gépet.

Ha mindent jól csináltunk akkor a gép már teljes sebességgel számol. Maximum sebesség No hiba :) (Hmmm! Ez a szlogen valahonnét ismerős nekem csak más formában!) Már amikor nem akad ki a program valamilyen más hiba miatt. Sajnos a program egy „kicsit” bugos vagy az én rendszerem hibás valahol!

MAXON CINEMA

A harmadik rész
második része...

A fentebb leírtak csak azoknak szólnak akiknek valamilyen memóriabővítő vagy turbókütyü van a gépében!

A 4-es verzióval kapcsolatban nem tudok ilyen hibárol... ..egyelőre mivel a gépemben nem 60ns RAM van, hanem egy shit 70ns és a gépem lelassult tőle. SUXX!

Ezek után következzen egy kis hibajavítás a cikk előző részével kapcsolatban.

A „Kamera/Position/Wie Polygon” pontot elfelejtettem ismertetni.

Megoldás:

A kamera a színpadon elhelyezett polygon tárgy mentén fog animálni. A polygont a megjelenő tárgylistából tudjuk kiválasztani. Remélem több hiba a cikkben nem fordult elő.

Ezután a hosszúra sikerült bevezető után folytassuk az előző részben megkezdett animációs részeket:

Kezdsnek töltsük be a „Tutorial 3”-as file, majd nyissuk ki a „Fenster/Zeitliste” menüpontot és kattintsunk a jobb egérgombbal a „Würfel” pontra.

Hirtelen egy rakás új animációs effekt beállítása közül választhatunk. Kezdjük el ezekkel a pontoknak pontokkal ismerkedni.

- Aus (Kikapcsolás)

A szokásos módon történik az inicializálása. Hatására az animáció belül a megadott időtől kezdve a program a megadott idő végéig a kijelölt tárgyat nem jeleníti meg a színpadon. Aki nem hiszi járjon utána...

- Positon (Pozíció)

Az eljárás a szokásos. Azonban a mi esetünkben már meg van adva a tárgy animációs útja. Ha az animáció kezdetét jelző kis fekete pontra kattintunk, akkor az aktuális tárgy térbeni helyzetét tudjuk megváltoztatni. Ugyan ez vonatkozik az animáció véget jelző kis fekete pontra. Ha a szürke csíkra kattintunk akkor a fentebb már ismertetett „Sequenze bearbeiten...” menüpontot kapjuk meg.

- Größe (Nagyság)

Az aktivizálása a szokásos módon történik. Ha mindent jól csináltunk akkor egy „Größe-Key” feliratú ablakot kapunk jutalmul, amiben az effekt kezdetén levő aktuális tárgy méretét tudjuk megadni vagy megváltoztatni. Az „OK”-t megnyomva egy újabb pontot kapunk. Itt az effekt végén levő aktuális tárgy méreteit tudjuk megadni.

- Richtung (Írány)

A szokásos aktivizálás, majd a megjelenő első menüben beállíthatjuk, hogy milyen fokos szögben álljon a kocka az anim elején. A másodsorra megjelenő menüben az animáció végén álló kocka

szögeit állíthatjuk be. Az animáció közbeni elforgatásokat a program automatikusan elvégzi. Ki hitte volna...

- Material (Anyag)

Ennek a pontnak az ismertetésével eljutottunk azokhoz az animáció fajtákhoz ahol már nem elegendő már az animot „SW-Drahtdarstellung”-ban kiszámoltatni ahhoz, hogy lássuk, hogy mit is művelünk animáció címén.

Sajnos ezekután már az animok nagy többségét legalább „Scanline”-ban kell kiszámoltatunk. Ami azt vonja maga után, hogy: -kicsit időigényesebb lesz a dolog, -sajnos a „Maxon”-on belül már nem tudjuk megnézni a művünket a „Keyframe/Abspielen” ponttal. (Hurrá! :) Mivel a „Maxon” az egyes animációs kockákat egyenként menti el és azokat nekünk kell a kiszámolás után összefűzni. Szerencsénkre a programozók voltak olyan rendesek :) és mellékelték a „Maxon” mellé ezt az egyszerű kis segédprogramot. Ha valaki ne talán csak úgy átmásolta a programot a haverja merevlemezegységéről a saját merevlemezegységére (Ki az a galád :)?) és a havernak nem vot fenn a „HD”-ján ez és még pár érdekes a „Maxon”-hoz gyárilag adott program, annak csak azt tudom tanácsolni, hogy próbálja meg beszerezni az „eredeti” „Install” lemezeket ugyan is megéri azt a kis fáradságot.

Ja elfelejtettem megemlíteni, hogy a fentebb említett animáció készítő program neve: ANIMGen.

A program kezelését (ami nagyon egyszerű) a „Material” (gy.k.:a mostani menüpontban) animációs pontban fogom ismertetni.

Kezdsnek töltsük be a „Tutorial 3”-as file. Menjünk a „Bearbeiten/Materialien verwalten...” menüpontra és töltsük be két anyagot. Menjünk a „Fenster/Zeitliste” pontra és a „Würfel”-nél nyomjuk meg a jobb egérgombot. Menjünk a „Material” melletti üres mezőbe, itt keressük meg az animáció elejét (nem lesz nehéz) és nyomjuk meg a bal egérgombot az üres mezőben megjelenik a szokásos szöveg (a „szokásos szöveg”-et pár sorral feljebb megtalálhatjátok).

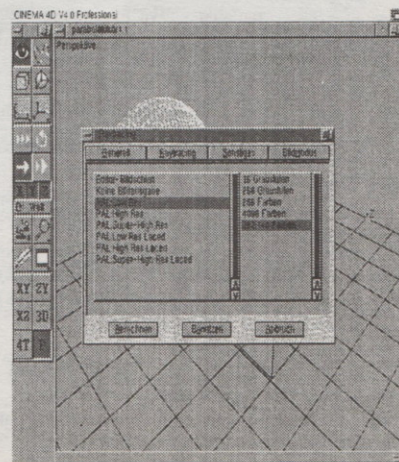
Keressük meg az animációban a fordulópontot (könnyű megtalálni mivel a szürke csíkban egy kis fekete pont jelzi) és előtte egy karakterrel vagy másodperccel rántsuk meg még egyszer az egér bal fülét.

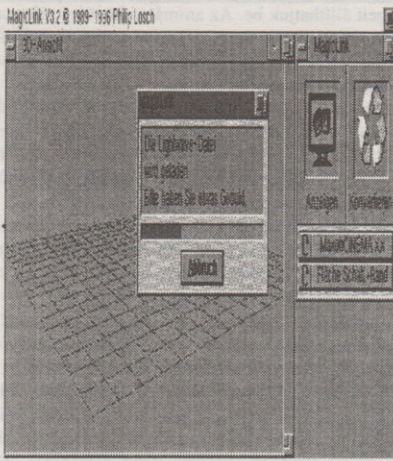
Ha mindent jól csináltunk akkor egy kis nemüponot kapunk a következő feliratokkal:

- Material-Key (Ehh?!)
- Zeit (Idő)
- Material... (Anyag...)

Mellette egyelőre a „Standardmaterial” (Standard-anyag), de nem sokáig!

Nyomjuk meg a „Material...” feliratot és a megjelenő menüből válasszuk ki az egyik nekünk szimpatikus anyagot, majd kétszer egymásután kétszer az „OK” következik.





Újra megjelenik az előbb ismertetett menüpont csak most az animáció végén szereplő anyag felől érdeklődik.

Egyelőre ez teljesen hidegen hagy minket és szadista mosollyal az arcunkon mégegyszer megnyomjuk az „OK”-t.

Ezek után megismételjük a fentebb leírtakat csak a fordulópont utáni animációs részzel.

Lehetőleg a „Material” kiválasztásánál ne ugyan az az anyag szerepeljen az animáció második felében mint az első részben. Na vajon miért :)? Ha ezzel is megvoltunk számoltassuk ki a művünket. De lehetőleg !NE! a „SW-Drahdarstellung”-ot használjuk az animacink kiszámoltatásához.

Miután végzett a gép az anim. kiszámolásával (eltart egy kis ideig), egymás után több kinos meglepetés érhet minket:

a.: Az animációt nem tudjuk megnézni a „Keyframe/Abspielen” pont használatával. Az okokat „pár” sorsral feljebb találhatjátok meg.

b.: Az animáció egyes képkockáit a program különálló „IFF-ILBM” típusú képekben menti el és nem fűzi össze ezeket automatikusan :((Argh! (Ab)User Sucks!).

A különböző variációk egy témára:

a.: Az animáció egyes képeit megnézzük külön-külön egy képnézegetővel. Jó kis szórakozás lehet 150 azaz százötven képet egyenként megnézni, azonban ez kimeríti a heveny elméj fogalmát. Fanatikusok előnyben.

b.: Össze kell fűzni az egyes különálló animációs fázisok képeit úgy, hogy egy animfilet kapjunk eredményül. De hogyan?

A megoldás a „Tools” könyvtárban található „ANIMGen” program. Indítsuk el.

A meglepetés akkor ér minket amikor meglátjuk, hogy a program szintén ékes német nyelven kommunikál velünk. Hurrá! Ezután a sokkhatás után nézzük meg, hogy mit tudunk csinálni a programmal.

- **Erstes Bild (Első kép)**

A megjelenő file menüben kell a program számára megadni azt az útvonalat ahová az animáció egyes képeit elmentettük és ott az első képkockát kell kiválasztani.

- **Animation (!?)**

A kész animáció elmentési útvonalát lehet megadni.

- **Typ (Típus)**

Az animáció típusát választhatjuk ki.

- **Zeit (Idő)**

Az az időt tudjuk beállítani, hogy a kész animációnak hány másodperc alatt játszódjon le.

Ha a „Maxon”-ban az animációt 15 kép/sec.-mal számoltattuk ki akkor érdemes ezt az értéket 1 vagy 2 másodpercére állítani. Ha nagyobb értéket adunk meg akkor az animációnk túl vontatott lesz.

- **Erzeugen (Előállítani)**

A másik érdekes kis programocskája a „Tools/Viewtek/MakeAnim7” aminek a segítségével a különböző animációs fileokból „Anim7” típusú animfilet konvertál.

Ezek után vissza az eredeti témához, de előtte egy kis emlékeztető, hogy egyáltalán hol is tartottunk.

Tehát:

a.:Kiszámoltattuk az animációkat.

b.:Egy kis segédprogram segítségével animációs filet kaptunk a különálló képekből.

Most már csak megkéne nézni, hogy mit csináltunk...

A programban lehetőség van arra is, hogy a tárgyon levő egyik anyag fokozatosan egy másik anyaggá alakuljon át.

Ennek a megvalósításának a lépései:

Töltsük be a „Tutorial 3”-as filet.

Menjünk a „Bearbeiten/Materialien verwalten...” menüpontba, töltsük be a „Plastik Gelb” és a „Plastik Rot” anyagokat.

Menjünk a „Fenster/Zeitliste” menübe és aktivizáljuk a „Material” animációs-effektet úgy, hogy az egész animáció alatt zajljon le az effekt.

- Az első megjelenő ablakban válasszuk ki „Material”-nak a „Plastik Gelb”-et.

- A másodsorra megjelenő ablakban pedig „Material”-nak adjuk meg a „Plastik Rot”-ot.

- Ha ez megvolt számoltassuk ki az animacinkat, fűzzük össze egy animációs file-ba és nézzük meg a művünket.

Az animáció lefolyása:

Kocka az animáció elején az irigységtől először teljesen sárga majd szépen fokozatosan megüti a guta (gy.k.:vörös lesz).

Sajnos ezt az animációt csak az anyagokkal lehet eljátszani, textúrák alkalmazása esetén ez nem műxi. SUXX!

A következő animációs effekt a:

Textur (Textúra)

Ahhez hozzunk létre egy színpadot egy hengerrel. Adjunk neki egy textúrát ami legyen az „Abend” nevű.

Ha ezzel is megvoltunk akkor lépünk be a „Fenster/Zeitliste”-be és ott tegyük aktívvá a „Textur” animációs pontot, de úgy, hogy az egész animációban csak ez az egyenlen egy effekt szerepeljen.

Az első megjelenő menüben a „Position” (Pozíció) X-, Y-értékét állítsuk át 100%-ra. A „Größe” (Nagyság) X-, Y-tengely értékeit hagyjuk a fenébe, majd menjünk az „OK”-ra.

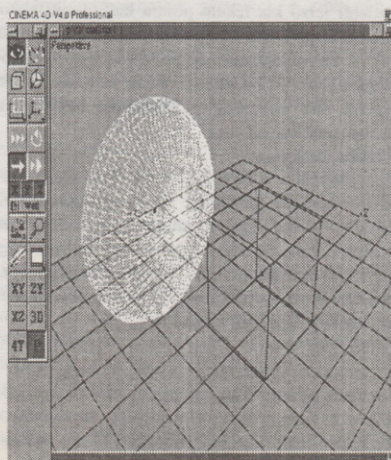
A másodsorra megjelenő menüben a „Position” X-, Y-tengely értéket írjuk át 1%-ra, a „Größe” X-, Y-tengely értékeit most sem érdemes buzerálni.

Ha ez megvolt számoltassuk ki az animacinkat és nézzük meg a művünket.

Az animációnk abból fog állni, hogy a textúra a vízszintes oldalirányú mozgás mellett fentről lefele is animál ezzel a nézőben azt a látszatot kelti mintha egy spirál mentén mozogna a textúra.

Ha ez megvolt akkor a újra játszuk el a fentebb ismertetett figurát azzal a különbséggel, hogy a másodsorra megjelenő „Textur-Key” ablakban a „Größe” X-, Y-tengelyek értékeit írjuk át 1%-ra. Miután ez megvolt számoltassuk ki az animacinkat és nézzük meg.

Az animáció során a textúra a vízszintes tengely mentén forog, közben fentről egyre több azonos textúra animál alá egy csigavonal mentén egyre



keskenyedve, míg nem teljesen betöltik az egész tárgyat.

Kicsit bonyolult sikerült az animáció leírása, sajnos ezt látni kell. A többi beállítási értékeket a ti ideitekre, szabad gépkapacitásotokra bízom.

Egy kis segítség a „Position”-ban és a „Größe”-ben megadható minimális illetve maximális adatokról:

Position: a megadható értékek -1000000000% és 1000000000% között kell hogy legyen. Erre a program is figyelmeztet minket.

Größe: a megadható értékek nagyobbak kell lennie mint 0%, a felső határ a csillagos ég. (Ez nem vicc.) A program itt is figyelmeztet minket ha valamit elszúrtunk.

A következő animációs pont a:

T.achsen (Textúra tengelyek)

A színpadunk felépítése megegyezik a „Textur” pontban felhasznált színpaddal a felhasznált textúra szintén azonos.

Ha mindent jól csináltunk akkor a programtól egy menüt kapunk ajándékba a következő megnevezéssel:

- **Texturachsen-Key**

- **Zeit**

- **Position**

A textúra tengelyének X-, Y-, Z-tengelyen levő helyzetét tudjuk megváltoztatni.

- **Größe**

A textúra térbeli kiterjedését tudjuk megváltoztatni az X-, Y-, Z-tengelyeken.

- **Richtung**

A textúra térbeli dőlés szögeit tudjuk megváltoztatni.

Egyelőre ezeket az értékeket ne buzeráljuk, csak nyomjuk meg az „OK”-t, azonban a következő menüben a „Position” melletti értékeket írjuk át 100%-ra, majd „OK” és számoltassuk ki az animációt (el szórakozik vele a gép egy ideig) és nézzük meg.

Az animáció a következő képpen alakul: A textúra jobbra forogva felanimál a tárgy kb. 1/3-ig majd az anim. újra az elejétől kezdődik.

Kísérletező szenvedélyünk újabb céltáblája most a „Größe” lesz.

Az első menüben megjelenő értékeket most is hagyjuk békén, azonban a másodsorra megjelenő menüben a „Position” melletti értékeket állítsuk vissza az alapállapotba (0 azaz nulla) és a „Größe” mellett található értékeket felezzük meg.

Az anim.: A tárgy alsó és felső részéről egy-egy azonos textúra kezd a tárgy közepe felé közelíteni el is jutnak a tárgy felső illetve alsó 1/3-ig miközben a textúrák átmérője fokozatosan csökken, mikor az textúrák elérik a tárgy felső és alsó 1/3-át az animáció újra kezdődik.

Position

Az elsőnek megjelenő menüben ne nyúljunk semmihez. Azonban a másodsorra megjelenő menüben írjuk át a „Größe” melletti értéket az eredetire (nem lesz nehéz ugyanis csak meg lett felezve). A „Position” melletti értékeket írjuk át 180%-ra. Ha ez megvolt számoltassuk ki az animációt és nézzük meg. Az animáció történéseit nem írom le mivel ezt látni kell. Nekem tetszik :).

Ezzel elértünk az utolsó animációs lehetőséghez (legalábbis a tárgyaknál), ami az:

Effekt (!?)

Mielőtt elkezdenénk az animáció ismerkedésével hozzunk létre egy színpadot egy kockával és válasszuk ki háromszor a „Werkzeuge/Unterteilen”-t. (Erre azért volt szükség, hogy felosszuk a kockát kisebb részekre.)

Ha ez megvolt menjünk a „Fenster/Zeitliste”-re és válasszuk ki a most ismertetés alatt álló animációs menüpontot (gy.k.:Effekt) úgy, hogy az egész animáció ebből álljon.

Ha mindent jól csináltunk akkor egy kis ablakot kapunk a programtól a következő címmel:

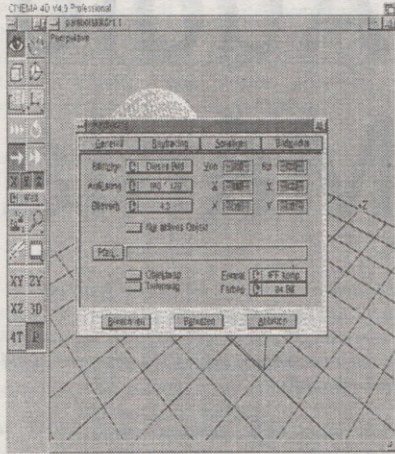
Effekt-Auswahl (Effekt-kiválasztása)

Gondolom, hogy a cím elolvasása után sokan rájöttek, hogy nem csak egy animációs effektet kínál fel a

program.

Nézzük meg, hogy milyen effektek állnak a rendelkezésünkre:

- Explosion (Robbanás)**
- Schmelzen (Elolvadás)**
- Wind (Szél)**
- Morphing (!?)**
- Pulsieren (Pulzálás)**
- Zittern (Remegés, rezgés)**
- Woow!**



Van egy-két effekt ami a rendelkezésünkre áll. Lelkileg fel lehet készülni rá, hogy el leszünk ezekkel egy ideig. Menjünk sorban az egyes effektekre. Az első amivel megfogunk ismerkedni az az „Explosion”.

(Csak úgy mellékesen megjegyzem, hogy azért kellett felosztani a kockát, hogy fel tudjuk robbantani.) Tehát válasszuk ki az „Explosion”-t és nyomjuk meg az „OK”-t.

Ha minden müxi akkor a program egy újabb menüt ad nekünk a következő feliratokkal:

Explosion

Von X:Y Bis X:Y (X:Y-től X:Y-ig)

Az animáció kezdetének és a végének az időpontját tudhatjuk meg.

Geschwindigkeit (Sebesség)

Anfang (Kezdet)

Ende (Vége)

A szétrobbanó tárgyból szétrepülő részek sebességét tudjuk megadni. Az alapbeállításban az egyes részek egyre jobban lelassulnak, majd megállnak.

Winkelgesch. (Szögsebesség)

Anfang

Ende

Art (Stílus)

Itt azt tudjuk megadni, hogy merre fele repüljenek szét a szétrobbant részek. A különböző típusok:

- Kugel (Golyó)**
- XY-Ebene,**
- ZY-Ebene,**
- XZ-Ebene (Síkokon).**
- Z-Achse,**
- Y-Achse,**
- Z-Achse (Tengelyeken).**

Zeit (Idő)

Vorwärts (Előre)

Rückwärts (Hátra)

A robbanás hogyan játszódjon le az időben azt lehet beállítani.

Skal. (Lépték)

A szétrepülő részek mekkora nagyságúra növekedjenek az animáció folyamán.

Zufall (Véletlenség)

Azt lehet beállítani, hogy az egyes szétrepülő részek milyen véletlenszerűen repüljenek szét. A minimális beállítás 0% és a maximális beállítás 100% lehet.

Ki hitte volna.

Mit Unterobjekten (Alsóbb tárgyakkal)

Ha ki van kapcsolva akkor egy tárgycsoporton belül csak azt a tárgyat robbantja fel amelyiket kiválasztottuk. Kellemesen poénosan néz ki amint a bábu felsőteste felrobban >-).

Ezek után még néhány hint a robbanás effekttel kapcsolatban:

-A felrobbant részeknek meg lehet adni egy saját útvonalat, amit a robbanás után írnak le. Aki nem hiszi az számoltassa ki a „Tutorial6”-os fílet. Remélem nem lesz nehéz ehhez (Tutorial6) hasonló animációkat elkészíteni.

-A robbanás után az egyes részek megtartják a robbanás előtt textúrájukat anyagukat. Remélem ezzel nem mondtam senkinek semmi újat :).

-Ha minden igaz egyelőre ennyi.

Mielőtt bele vágnánk a következő speciális effektekbe ami a „Schmelzen” (olvadás), hozunk létre egy színpadot egy kockával. Ha ez megvolt hozunk létre egy effekt animációt úgy, hogy csak az legyen az animációban.

Ezek után válasszuk ki a „Schmelzen”-t.

Ha ügyesek voltunk akkor a program egy „Schmelzen” feliratú menüponttal honorálja a törekvéseinket. Nézzük meg mit is tartalmaz ez az új menü:

Von X:Y Bis X:Y (X:Y-től X:Y-ig)

Stärke (Erősség)

Az elolvadás erősségét lehet beállítani százalékos értékben. Ha az eredeti értéket (100%) vissza vesszük 25%-ra akkor az aktuális tárgy jóval kisebb területet foglal el az elolvadás után.

Zufall (Véletlenség)

Sajnos nem vettem észre számottevő különbséget ha megváltoztattam az eredeti értéket (0%).

Zeit (Idő)

Vorwärts (Előre)

Rückwärts (Hátra)

Az animáció lefolyását lehet meghatározni, hogy előlről vagy hátulról kezdődjön.

Mit Unterobjekten (Alsóbb tárgyakkal)

Ha ki van kapcsolva akkor egy tárgycsoporton belül csak az aktuális tárggyal manipulál a program.

Ezzel sajnos be kell fejeznem a cikket egyelőre mivel a cikk mérete ismételen átlépte az ésszerűség határait.

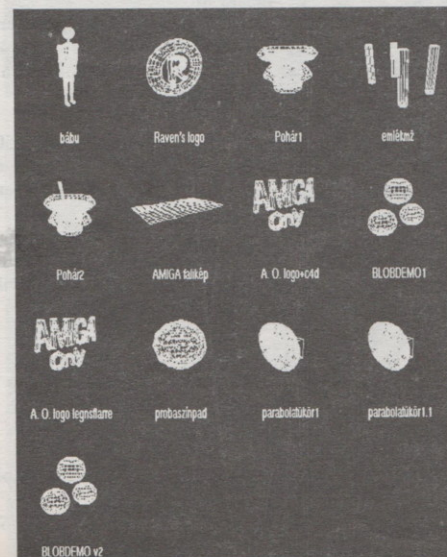
De azért nem kell elszontyolodni mivel a cikk nemsokára (?) ;) folytatódik.

Addig is egy kis intro a következő cikk várható tartalmából:

- folytatódik az animációs effektek leírása,
 - belefogunk bonyolódni a fényforrás animációkba,
 - és persze ha minden igaz akkor a talajt illetve az eget ráfognak venni arra, hogy animáljon (eget, földet megmozgató :)).
- Azért csak várható tartalmat írtam ugyan is lehetséges, hogy teljesen másról fogok írni.

Szóval egyelőre mindenkinek kellemes animálást kívánok és kevesebb idegeskedést a program, használata során.

Raven



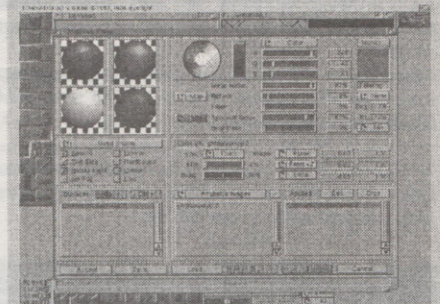
Nem tudom, ki hallotta, de van egy új Ray-tracer is kibontakozóban, aminek neve:

TORNADO 3D

Ebben a progszi-ban szegény Amigások is OpenGL-ezhetnek, ezért sem értem meg, hogy az Agás LW-ben miért nem tették bele.

Persze az Arexx óriási előny az Amigán, mivel ha szeretnél egy valamilyen, vagy esetleg több függvénnyel leírható objektet készíteni, ami egyébként rabszolgamunkának indulna és nem is biztos hogy szép szabályos lesz, egyszerűen megírod ebben a nyelvben. Ez azért valamennyire ellensúlyozza a más platformmal szembeni hiányosságait.

Vizont ez a Tornado3D egy nagyon sokat sejtető project-nek kezd indulni, ami olasz fejlesztők szorgalmas munkájának köszönhetően jól fejlődik, mivel még csak a v0.89β-nál tart ezért nem mondható sok minden el róla. Jellemzői:



Valós idejű színes preview

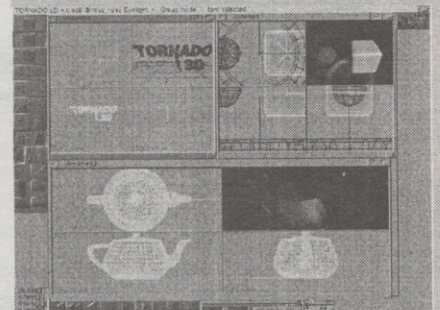
- drótvázban
- takart drótvázban
- flat shade-eltd módban
- gouraud módban
- beállított átlátszóságban
- textúrával ellátva
- fotorealistikusan interaktív módon :
- árnyék, tükröződés, köd, textúra (ha több van akkor azokat is), lens fler-ek, Nurbs-ök, metaballok és az összes shader plugin.

A **színek száma** amelyben ez létrejöhet lehet 17. graf.kártya, **16,64,256,ham6 és ham8.**

A **renderelés nagy sebességgel megy,** és 040-en és 060-on sem kényszerül térdre a proci, mert nem használtak olyan utasítást amit emulálnak.

Már **benne van particle animációs rendszer.**

Nagy sebességű és teljesen kamerahű **motion-blur.**



Ezenkívül számos újdonságot és a már ismert dolgokat is beletettek.

Vizont - sajnos - nincs belőle demoverzió !

Homesite-juk a következő: www.Tornado3D.com

Nézzétek meg ... na sziasztok !

Robo

DigiBooster Professional v2.11

Bizonyára minden zenész lelkületű AMIGA-snak ismerősen cseng a DigiBooster név.

A Tap&Walt csapat nevéhez fűződik ez a nagyon jó kis program, amely szinte teljesen ProTracker kompatibilis, azzal a 'kis' plusszal, hogy 8 csatornát tud kezelni, és a lejátszott modul hangminősége kristálytisztá 14bit, akár egy FASTRAM-os A1200-esen is.

Mivel a fiúk nem pihennek, továbbfejlesztették ezt a projekt-et, és így született meg a PROFESSIONAL verzió. Ez első látásra is elég pro-nak néz ki, nagyon szép, nem túlcicsázott GUI, választható színek, áttekinthető gombrendszer.

Viszont, míg a nyolccsatornás verzióhoz elég volt egy FASTRAM-os A1200-es, itt már minimumnak tekinthető a 030/50 és ajánlott egy multiscan monitor.

640x480-ban fantasztikusan néz ki a program, nyugodtan elfér minden, nem kell a 256 soros mód bénaságaival foglalkozni.

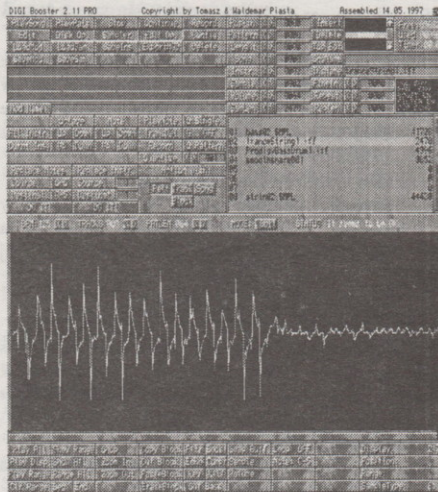
A PRO verzióban a srácok nem foglalkoztak tovább az audio csatornák mixerelésével, hanem az egyre jobban terjedő AHI-t használták fel.

Az AHI segítségével mindenki a saját config-jának megfelelő mixerelési módot állíthat be. (az AHI letölthető az AMINET-ről a dev/misc könyvtárból)

A program 100%-éig assembly, ez látszik is a sebességén. Lehetőség van MOD file-okat ki/betölteni 4-től 32 csatornásig, és más formátumokban maximum 128 csatornásig. A program hangterjedelme 7(!) oktáv, az egyes hangminták maximális hossza 16(!) megabyte. Az AHI audio rendszer segítségével bármilyen hangkártyán működik a program, pld.: Toccata, Delfina, Wavetools(!), Prelude, és természetesen a Paula-n is, amely minden AMIGA-ban megtalálható.

Egy module-hoz maximum 256 sample tartozhat, de DBM formátum esetén 65535.

Külön érdekessége a programnak, hogy egyszerre két parancsot is adhatunk egy elemhez, például.: offset (9xx) és vibrato (4xx).



A DigiBooster PRO 8, és 16bit-es hangmintákkal is képes dolgozni, a következő formátumokban: IFF8SVX, IFF16SV, RIFFWAV 8/16bit, AIFF 8/16bit, stereo/mono.

A teljes billenyüzetet úgy készítették el, hogy 100% ProTracker kompatibilis legyen, ezzel is megkönnyítve zenész kollégáknak az átállást.

Valós idejű effect-eket is tud a program, pld.: volume-, boost-, filter-, panning-envelope, offsets, stb.

A program képes betölteni, illetve kimenteni a következő formátumokban:

- s3m,
- xm,
- Octamed (0-3),
- ProTracker mod,
- DigiBooster 1.x,
- Oktalyzer.

Tehát ezentúl az AMIGAs zenészek sincsenek kirekesztve a multichannel compo-kból, csak éppen a zenét például XM formátumban kell kimenteni...

MPEG Audio Mánia

Mit szólnál ahhoz, ha azt mondanám, hogy egy CD-re fel lehet írni 10-12 darab audio CD tartalmát? (persze ha nem akarjuk megsérteni a szerzői jogokat, akkor nem adhatjuk kölcsön azt a CD-t amire arhiváltuk a hanghordozóinkat!)

Persze semmi trükk, nem maxi audio CD-k, nem duplasűrűségű adathordozó, meg ilyesmi...

A megoldás: MPEG Audio! Vagyis a filmeknél már elterjedt MPEG tömörítést használjuk hang tömörítésére... Az ötletet már régen felvetették, de a megvalósítás még csak manapság mondható elfogadhatónak.

A domináns platform képviselői is csak nemrégiben fedezték fel eme médiát, és szinte ezzel egyidőben megszülettek az első AMIGAs MPEG audio lejátszók, illetve konverterek. Legtöbbré ugyanis csak a konverter jelző ragasztható, mivel iszonyatosan lassú módszerekkel dolgoznak.

A kutya persze ott van elásva, hogy UNIX-ról implementált a kód, és az IEMUL.LIBRARY segítségével fut AMIGA-n. Ez persze azzal jár együtt, hogy nincs optimalizálva, rengeteg általános programlépést tartalmaz, ami ugyan jó dolog, és le lehet fordítani más platformokon is, de ezért nagy árat kell fizetni.

Szerintem nincs mindenkinek otthon 100MHz-es 060-as processzora, amin ezek az IxEmul-os konverterek akár realtime lejátszásra is képesek volnának...

De azért nem kell kétségbe esni, a legjobb shareware programozók mindig is AMIGA-n dolgoztak, és dolgoznak mapaság is. Megragadják kedvenc Assembler-üket, és kb 10-szer gyorsabb, processzor optimalizált kóddal rukkolnak elő!

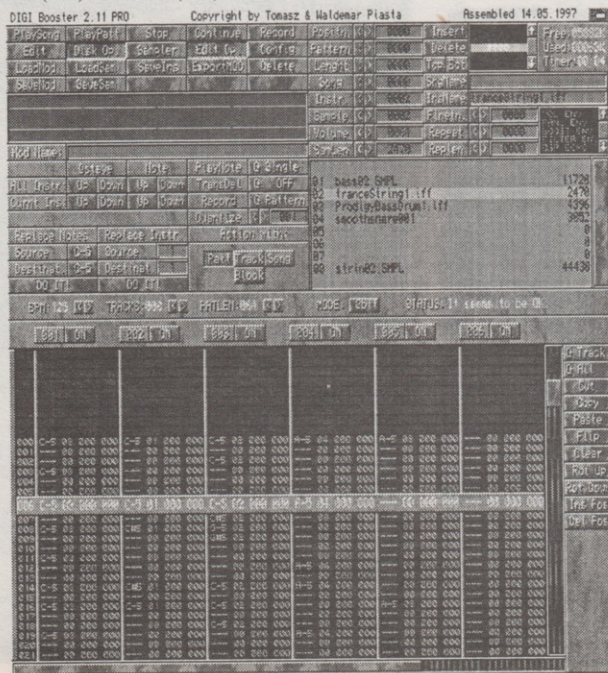
Az egyik ilyen fickó Stéphane TAVENARD, aki nem erőlködött az FPU orientált kódon, hanem írt egy fast-integer, azaz bármely processzoron futó MPEG audio lejátszót.

Még hozzá olyan sebességgel működik a program, hogy akár egy 28MHz-es 020-as processzorú gépen is lehet realtime-ban lejátszani az MPEG audio Layer 1,2,3-as file-okat!

Persze ilyenkor azért egy kis kompromisszumra leszünk kényszerítve, mert a hangminőség a CD minőség negyede...

Ez egy 030/50MHz-es kártyán 22kHz-et, míg egy 040/40-esen 44kHz is lehet! Azért megnézném azt a 40MHz-es négynyolcvanhatost, amelyik ilyen sebességgel képes lejátszani MPEG audiot, DSP segédprocesszor nélkül!

Aki tuningolt 060-assal rendelkezik (66MHz) annak egy MPEG audio lejátszás CD minőségben kb 60% CPU terheltséget jelent... Ez azt jelenti, hogy a maradék 40% power még gyorsabb, mint egy 030/50MHz-es gép :-)



A dokumentációban felhívják tisztelt user-ek figyelmét arra, hogy a DigiBooster nem szereti az MCP-t, és más hasonló hackware dolgokat!

A program következő verzióiban bővítik a relative DPS effektek sorát, és két hónapon belül elkészül a PowerPC verzió is!

A DBPro regisztrációs díja 50 német márka, ami egyáltalán nem mondható soknak egy ilyen programért...

Persze a shareware verzió mindenki számára elérhető az AMINET-en, vagy valamelyik AMIGA club-ban.

Információ:

Tomasz & Waldemar Piasta
 Poprzeczna 66/6
 51-167 Wrocław
 Poland
 waldek@zakus.ita.pwr.wroc.pl

LouiSe

Érdekes lesz, a 603-as power kártyákon futó MPeGA alig fogyaszt több CPU időt, mint egy 030-ason egy 8 csatornás XM module lejátszása...

És ez még mind semmi! Mert ugyanez a fickó írt egy DeliTracker player-t (MPEGAPlayer v2.x) amely eszméletlen teljesítményre képes! Akár egy alap A1200-esen, (persze azért a FASTRAM elengedhetetlen!) 14MHz-en is lehet valós időben MPeG audiot lejátszani! Na ez aztán nem semmi! Egy 14MHz-es kettőnyolcvanhatos sebességű masina realtime MPeG-et nyomat! Még hozzá úgy, hogy van balance, volume, Faster/Slower, prev/next, és természetesen Scope-okat is használhatunk...

Az MPeGA v2.8 beállításai:

- d <freq_div> frekvencia osztás:
1, 2 vagy 4 (alap=1)
- q <quality> lejátszás minősége:
0 (vacak), 1 or 2 (legjobb) (alap=2)
- h csak a fejléccet írja ki
- n nem írja ki a lejátszott frame-ek számát
- m mono lejátszás (bal csatorna)
- p <pri> program piroritása (-30..30)
- I[<id>] AHI lejátszás, <id> = Audio mód
hex-ben (pld: -120004)
- s csöndes mód (nincs lejátszás)
- f 01l audio szűrő ki/be (alap = auto)
- x <freq> audio keverési frekvencia
(alap = nincs keverés)
- t <ms> audio buffer hossza millisec-ben
(alap = 1 sec)
- v <vol> audio hangerő
(0..64 vagy 65..256 erősítve)
- S <ms> beletekerés a zenébe (millisec-ben)
- A AIFF fejléc az output file-hoz
- F <freq_max> maximális visszakódolási frekvencia
(auto freq_div)
- T az eltelt időt is kiírja a frame-ekkel együtt

Jó tudni, hogy az MPeGA GIFTWARE kategóriába tartozik, azaz a szerző programjának használatától csak valami ajándékokcáért kér cserébe... Biztos örülne egy csikóbőrös, magyargulyásszagú, használt, őshonos, bikailyesztő e-mail-nek is... :-)

Akinek lassabb gépe van, és szeretné meghallgatni az MPeG-jei CD minőségben, annak először vissza kell konvertálnia a file-okat mondjuk AIFF-be, és aztán a Play16-tal lejátszani. Ekkor nyugodtan bedughatjuk az audio kimenetbe a superhifi deack-ünket, és mintha egy CD-ről vennék fel a muzsikát, tegyük a dolgunkat.

A konvertáló programok (pld.: MPeGA) 16bit/44kHz-es stereo sample-t hoznak létre, amit a legjobb minőségben a következő Play16 paraméterezéssel lehet lejátszani:

```
Play16  HIFI  BITS=16  FREQ=44100
OUTPUT=PAULA14 FILTER=OFF
```

Készítsünk MPeG Audio-t!

Lehetőség van otthoni CD gyűjteményünk arhiválására is a musicin programmal.

Ez is Stéphane TAVENARD nevéhez fűződik, noha ebben nem remekelt annyira, mint az MPEGA előbb említett verziójában, mert csak egy rövidke részt írt át assembly-be, ennyi volt az optimalizálás... Azért a musicin sebessége nem is olyan rossz, egy 060/66MHz-es gépen ugyanolyan gyorsan tömörít, mint egy P166-os!

Ez azt jelenti, hogy 1 percnyi audio-t (44kHz/16bit/stereo) kb 6 perc alatt tömörít be MPeG Layer II. formátumba. (A phase5 állítása szerint a PPC603e-re optimalizált/fordított programok 10-15-ször gyorsabbak lesznek mint egy 060/50-en, akkor simán fog menni a realtime betömörítés, és a lejátszás sem fog csak 2-8% CPU időt fogyasztani... DSP nélkül! ... penTiuM suxx!)

A program legnagyobb hiányossága, hogy csak Layer I-et, és Layer II-t tud készíteni, pedig hozzáértők szerint a Layer III. 'sokkal' jobb hangminőséget, és kicsit jobb tömörítési hatásokot tud produkálni. Azért én meghallgattam jónéhány MP3-at, és MP2-t, de nem igazán tudnám ezt a minőségbeli különbséget alátámasztani!

Az MPeG audio elsősorban pszichoakusztikai méréseken alapszik, így az emberi fül, és hallás hiányosságait kihasználva hozza létre az eredetihez legjobban hasonlító hangot. Ebből az is következik, hogy a hang típusához kell igazítani a tömörítés típusát is. Például egy komolyzenei felvételt biztos hogy másképpen kell tömöríteni, mint egy techno-balladát.... Erre szolgál a musicin program 'psychoacoustic model' kapcsolója.

A musicin beállításai:

- l lay Layer típus (dflt 2)
- m mode Csatorna mód : s/d/j/m (dflt s)
- p psy Psychoacoustic model 1/2 (dflt 2)
- s sfrq input smpl rate in kHz (dflt 44.1)
- b br total bitrate in kbps (dflt 384)
- d emp de-emphasis n/5/c (dflt n)
- c copyright jelző
- o erdetiség jelző
- e hiba ellenőrzés
- inputPCM input hang file (standard vagy AIFF)
- outputBS output MPeG audio file (dflt inName+.mpg)

Ha egy CD-ről készítünk MPeG audio-t, akkor csak a 'total bitrate' opciót érdemes beállítani méghozzá 128-ra (-b 128), ezzel nagyon jó hangminőség érhető el, és

kb. 1/10-hez való tömörítési érték.

A legegyszerűbb ilyenkor az AsimCDFS-t használni, mert az, az audio CD-n lévő track-eket file-ként jeleníti meg, és így közvetlenül konvertálhatunk AIFF formátumból, nem kell grab-belni előtte! (AIFF_Stereo)

060-as processzor esetén MINDENKÉPPEN indítsuk el a musicin előtt a CyberPatcher-t, mert így legalább 3-szor gyorsabb lesz a tömörítés!

Ne feledkezzünk el a shell-ben módosítani a STACK értékét, legyen legalább 80000, (STACK 80000) mert különben elég érdekes dolgokat fog művelni a program!

A musicin ezen verziójához az FPU elengedhetetlen követelmény...

Már előre látom Alan GroovyPlayer-ének jövőbeli verzióját, ami felismeri a dataCD-n található MPeG Audio file-okat, és azokat is lejátsza, akárcsak az audio track-eket...

Jó zenehallgatást, éljenek a zene arhiválók! :-)
Aki szereti a Prodigy zenéjét, és van Internet elérése, annak ajánlom a következő ftp site-ot, ahol rengeteg kalóz koncert, és maxi hever letöltésre várva:

<ftp://prodigy.ihr.gla.ac.uk>

Az MPeGA, és a musicin is megtalálható az AMINET-en, vagy lemásolható minden szerdán a fuCk-Ya AMIGA klubban (VII. Csengery u 68. Fáklya klub 2.em)

Louise

HACKER MAGAZINE

Hardware MMX Processor

Need for Speed 2

POD

Down in the Dumps

Tema broja

Flying Corps

IF YOU WANT TO READ OR BUY THIS CROATIAN AMIGA/PC MAGAZINE PLEASE CONTACT WITH KRISTIJAN ZIBREG.

EMAIL: hacker@zg.tel.hr
 HOMEPAGE: www.tel.hr/hacker

9 771330 712000



Üdvözet minden C programozónak!

A múlt alkalommal a mutatókról, vezérlési szerkezetekről, tömbökről volt szó, most még tovább foglalkozunk a mutatókkal és struktúrákkal.

A mutatóknál maradv (#include AMIGAonly C rovat előző rész) az egyik legérdekesebb és talán legfurcsább dolog a függvényeket megcímző mutatók.

Az int (*fv1)() azt jelenti, hogy az fv1 egy olyan

függvényt megcímző mutató, amely int-et ad vissza. Az első zárójel azért kell mert hiánya esetén egy olyan függvényről lenne szó ami int-re mutató pointert ad vissza. Álljon itt egy komplett példa ami a megszakítási láncba befűzi a mi kis MegszakitasProgram-unkat.

```

/*
   AddIntServer példaprogram
*/
#include <stdio.h>
#include <proto/exec.h>
#include <exec/interrupts.h>
#include <exec/nodes.h>

void MegszakitasProgram(void);

struct Node node =
{
    NULL,                /* Mutató az következő Node-ra */
    NULL,                /* Mutató az előző Node-ra */
    NT_INTERRUPT,       /* Node típusa */
    5,                  /* Prioritás */
    "Az én megszakításom" /* Azonosító név */
};

struct Interrupt interrupt =
{
    &node,                /* Node */
    NULL,                 /* Mutató a megszakítás adatterületre */
    &MegszakitasProgram /* Mutató a megszakítás programunkra */
};

void MegszakitasProgram(void)
{
    printf("Most generálódott megszakítás!");
}

void main(void)
{
    long intNumber=2; /* Disk blokk kész */
    AddIntServer(intNumber,&interrupt);
}
//Forrás: Az AMIGA programozása C és Assembly nyelven/

```

Amint látható az Interrupt struktúra 3. eleme mutat a MegszakitasProgram nevű függvényre (a & operátor fogja adni a tényleges memóracímet). Csak ezzel a módszerrel tudom megmondani a rendszernek, hogy vajon hol is találja az én kis MegszakitasProgram-omat.

A fenti példával el is érkezünk a következő nagy témánkhoz a struktúrákhoz. Aki már programozott Pascal-ban annak ismerős lehet - a struktúra a Pascal-ban nagyjából a rekordnak felel meg.

A struktúrák használata a struktúra deklarációval kezdődik.
struct deklaráció_név { elem1, elem2, elem3... } változó_név;

Az AddIntServer-es példánál maradv a Node (exec/nodes.h) struktúra deklarációja a következőképpen néz ki:

```

struct Node {
    struct Node *In_Succ; /* Pointer to next (successor) */
    struct Node *In_Pred; /* Pointer to previous (predecessor) */
    UBYTE In_Type;
    BYTE In_Pri; /* Priority, for sorting */
    char *In_Name; /* ID string, null terminated */
}; /* Note: word aligned */

```

A Node a deklaráció név, az *In_Succ, *In_Pred, In_Type, In_Pri, *In_Name a struktúra különböző adattípusú elemei, belőlük épül fel a struktúra. A deklaráció után a változó név megadása nem kötelező, ha megadjuk akkor egyúttal elvégezzük a struktúrák használatának második lépését is a struktúra definíciót. Itt is fontos megjegyezni, hogy a deklaráció nem azonos a definícióval. Míg a deklaráció csak a szerkezetet írja le a definíció a megadott szerkezet alapján tárhelyet is foglal az adott struktúrájú változónak. A fenti példában a változó definíció így néz ki:

struct Node node; (a Node a struktúra deklaráció, a node a változónév)

Ez tulajdonképpen úgy néz ki mint bármilyen más változó definíció (mintha a struct Node helyére például int-et írtunk volna...), ebből adódóan megengedett a fenti példa által használt kezdeti értékadás:

```

struct Node node =
{
    NULL,                /* Mutató az következő Node-ra */
    NULL,                /* Mutató az előző Node-ra */
    NT_INTERRUPT,       /* Node típusa */
    5,                  /* Prioritás */
    "Az én megszakításom" /* Azonosító név */
};

```

Az *In_Succ NULL, az *In_Pred NULL, az In_Type NT_INTERRUPT (ez előre definiált #define-nal), In_Pri 5, *In_Name a megadott string értéket fogja kapni.

Most már megvolt az inicializáláskori értékadás, de mi van akkor ha menet közben szeretnénk adatokat módosítani vagy lekérdezni a struktúrák elemeit a struktúránev.struktúraelem szerkezettel lehet elérni.

Konkrétan például a node struktúra *In_Name elemét a node.In_Name szerkezettel érhetjük el.

Ekkor megkapjuk azt a memóracímet ahol az In_Name string kezdődik (mivel mutatóról van szó ugye!).

Tegyük fel, hogy az előbbi struktúránk így van definiálva:

struct Node *node;

Ekkor a node egy olyan mutató ami Node típusú stuktúrára mutat. Például az In_Type-t ekkor így lehet elérni:

(*node).In_Type

Van egy másik megengedett elérési mód is, ami ugyanezt adja:

node->In_Type

Jószíval csak ezzel a jelölésmóddal találkozhattok ugyanis legtöbb esetben a struktúrákat soha nem egymagukban használják, hanem valamilyen tömböt csinálnak belőlük, vagy felfűzik őket listába.

Például ha egy nodes nevű 5 elemű tömböt akarunk csinálni (hülye egy példa, nehogy valaki igaziból megcsinálja!) akkor a következőt kell tennünk:

struct Node nodes [5];

A tömb struktúrájának elemei ekkor nodes[n].struktúraelem formában érhetők el.

Ha egy olyan tömböt akarunk csinálni amelynek elemei struktúrára mutatnak (ez is hülye egy példa) akkor a következőt kell tennünk:

struct Node *nodes [5];

A tömb struktúrájának elemei ekkor nodes[n]->struktúraelem formában érhetők el.

Persze ezzel még magukat a struktúrákat nem definiáltuk, csak az őket megcímző mutatókat. Ahhoz hogy dolgozni is tudjunk velük, adatot tudjunk tölteni beléjük valahogyan létre kell őket hoznunk. Legegyszerűbben ezt úgy tehetjük meg, hogy például a nodes[1] pointert ráállítjuk egy igaziból létező node struktúra címére.

Egyébkét a sizeof() itt is működik, vagyis ha mi akarunk memóriát foglalni a létrehozandó struktúráknak a sizeof(struktúra) függvény visszaadja a szükséges bajtok számát.

Az első példa azért is jó mert a deklarációban szerepel a következő két sor:

```

struct Node *In_Succ; /* Pointer to next (successor) */
struct Node *In_Pred; /* Pointer to previous (predecessor) */

```

Ez az egyik legnagyobb szépség a C-ben. A struktúra eleme egy olyan stuktúra mutató, ami önmagára mutat (rekurzívan). Nem a saját nevét tartalmazza (az nem engedélyezett), hanem egy mutatót.

Ezzel a szépséggel fogunk foglalkozni a következő részben. Addig is ha valakinek nem világosak a fent leírtak az nézzen utána Kernighan-Ritchie: A C programozási nyelv c. könyvben (ha esetleg nem lenne meg ez a fontos alapmű a

<http://w3.datanet.hu/~misku>

címen AmigaGuide formátumban elérhető!). Szerintem ez a UNIX buherátorok és C programozók (és kezdők) alapkönyve, én is főként ez alapján állítom össze ezt a cikket. No meg persze fontos alapmű még Az Amiga programozása C és Assembly nyelven c. könyv is

[http://www.szentos.datanet.hu/partnerek/gadget :-\)](http://www.szentos.datanet.hu/partnerek/gadget :-))

A következő számban a mutatók és struktúrák kapcsolatát vizsgáljuk és konkrét példaprogramokat fogunk átnézni.

Fraktálok (meg egyebek...)

Hy evrybodri!

Most egy elég komplex forrást kaptok közkézre. Miért komplex? Mert fraktál. Először egy kis bevezető matek jön. Akit nem érdekel az gépelve be a source-t és babráljon a cí, cr konstansokkal.

Aki tudja mi az a komplex szám annak nem sok újat mondok azzal, hogy a komplex szám egy számsíkon helyezkedik el és egy kétdimenziós koordinátával leírható vektorral realizálható.

A két koordinátája a valós(real) és a képzetes(imaginary). A valóst mindenki ismeri, és gyakran használja amikor a számológépet püföli. A képzetes dolgokat úgy vezették be, hogy értelmezték a "gyök alatti negatív számokat". Érdekes húzás. Enélkül nem is születetett volna meg a fraktál.

Egyébként a valós egység az "1"(lé milen eldekesz), a képzetes pedig "i"-vel van jelölve. Így a komplex szám általános alakja:

$$Z = a + i b$$

A fraktálok általános alakja:

$$Z = Z + C \text{ (én a C-t ZC-nek szoktam írni, mivel ez komplex konstans)}$$

kibontva:

$$Z = a + i b + b + a + i b + i b + a + cr + i ci$$

a valós rész:

$$a = a - b + cr \text{ (a - b b az i = -1 ből adódik, a cr pedig a valós rész)}$$

a képzetes rész:

$$b = 2 a + b + ci$$

tehát ha fraktált akarunk csinálni akkor a képernyő x (vagy y) koordinátáját az a-ba a kell tenni, a b-be pedig a másikat. Majd a fent leközölt iterációt kell addig folytatni amíg az iteráció nem éri el a küszöbindexet. Ekkor a iteráció szám lessz a képernyő pontjának mélysége. *lövden enli.*

Aki még nem látott fraktált(van ilyen?), annak elmondom, hogy egy elég érdekes képződmények. Vannak akiknek tetszenek, vannak akiknek nem jelentenek semmit. Sok helyen használják őket: grafikusok, tracerek, designerek, katonák, repülősök és végül, de nem utolsó sorban a természet. Aki ezeket nem hiszi ezt el az kérdezzen meg hogy melyik-miért használja.

987654321...kezdődjék a source...0

; itt kezdődik a startup.i

; -- Cut Here --

- * Startup-Code Assembler-Programoknak.
- * A ROM-Kernel-Manual Libraries and Devices példájából lett
- * Átirva és csak a nagyon szükséges dolgokat hagyva benne.
- * A megjegyzéseket németről magyarra fordította:
- * Klingl János alias Zak of ExoR

```

include "lvo3.0/exec_lib.i"
include "libraries/dosexten.i"

movem.l d0/a0,-(sp) ;Parancsmutatók elmentése
clr.l _WBenchMsg ;Workbench üzenet törlése

* Indítási hely tesztelése
sub.l a1,a1 ;Saját Task
CALLEXEC FindTask ;megkeresése
move.l d0,a4 ;Mutatójának elmentése

tst.l pr_CLI(a4) ;WB-ről lett inditva
bne.s _fromCLI ;akkor elágazás
lea pr_MsgPort(a4),a0
CALLEXEC WaitPort ;Start-Message-re várás
lea pr_MsgPort(a4),a0 ;megjött
CALLEXEC GetMsg ;Kihívni a S-M-et
move.l d0,_WBenchMsg ;Elementeni

_fromCLI
movem.l (sp)+,d0/a0 ;Stack i.O. vissza
br.s _main ;Főprogram hívása

move.l d0,-(sp) ;Hibakód mentése verembe

tst.l _WBenchMsg ;Van WB-Message (WB-üzenet)?
beq.s _exit ;Nincs:akkor CLI-ről lett inditva

CALLEXEC Forbid ;Ne zavarjatos
move.l _WBenchMsg(pc),a1 ;Üzenet olvasása
CALLEXEC ReplyMsg ;és visszaadása

_exit
move.l (sp)+,d0 ;Hibakód visszairása
rts ;VÉGE

_WBenchMsg ds.l 1

cnop 0,2

; -- Cut Here --
    
```

```

;!!! Az eddig beirt program külön is használható
;ha azt szeretnénk hogy programunk ikonról is
;indítható legyen.

;Most kerzódik a fraktálszámoló

; -- Cut Here --

;Fractal.s V2.0 by Zak of The Forcers Team

include intuition/intuition.i
include lvo3.0/intuition_lib.i
include lvo3.0/graphics_lib.i
include lvo3.0/exec_lib.i

; include startup.i

Width=640 ;Szélesség
Height=512 ;Magasság
Depth=8 ;Mélység
Colors=1<<Depth ;Szinek száma (2^8)=(1<<8)=256
DisplayID=HIRESLACE_KEY ;használt képernyőmód LORES_KEY/HIRESLACE_KEY

_main: move.l $4.w,a6

moveq #36,d0 ; V36-os graphics.library megnyitása
lea (GfxName,pc),a1
jsr (_LVOpenLibrary,a6)
move.l d0,GFXBase
beq.w GfxError

moveq #36,d0 ; V36-os intuition.library megnyitása
lea (IntName,pc),a1
jsr (_LVOpenLibrary,a6)
move.l d0,a6
move.l d0,IntBase
beq.w IntError

lea $0.w,a0 ; Tagokkal való képernyőnyitás
lea (ScrAttrs,pc),a1
jsr (_LVOpenScreenTagList,a6)
move.l d0,Scr ; képernyő mutató(pointer)
beq.w ScrError

lea $0.w,a0 ; Tagokkal való ablaknyitás
lea (WinAttrs,pc),a1
jsr (_LVOpenWindowTagList,a6)
move.l d0,Win ; ablakpointer
beq.w WinError

move.l d0,a0
move.l (wd_RPort,a0),a5 ;ablak rastportjának elmentése
move.l (GFXBase,pc),a6

moveq #0,d0
moveq #0,d1
moveq #0,d2
moveq #0,d3
#Colors,d0
#1,d0
subq (Scr,pc),a0
lea sc_ViewPort(a0),a0
move.l d0,d1
ror.l #8,d1 ;nem tudom miért a hátulsó biteket
d1,d2 ;veszi figyelembe, de így kéri.
move.l d2,d3

; #0,d1 ;a pontosvesszőkkel lehet
; #0,d2 ;beállítani a kép színét.
; #0,d3 ;az első három ne legyen
; #1,d1 ;egyszerre pontosvessző
; #1,d2 ;nélkül!!!
; #1,d3
; d0-d3/a0,-(a7)
jsr (_LVSetRGB32,a6) ;szinek beállítása
; !!figyelem AGA

movem.l (a7)+,d0-d3/a0
dbra d0,okc

m: move #1,a
bbr Fractal ;fraktál rutin meghívása
add #1,a
btst #2,$dff016 ;jobb gombra várás
bne m

move.l (IntBase,pc),a6
move.l (Win,pc),a0
jsr (_LVOCloseWindow,a6) ;ablak lezárása

WinError: move.l (Scr,pc),a0
jsr (_LVOCloseScreen,a6) ;képernyő lezárása

ScrError: move.l a6,a1
move.l $4.w,a6
jsr (_LVOCloseLibrary,a6) ;intuition.library lezár

IntError: move.l (GFXBase,pc),a1
jsr (_LVOCloseLibrary,a6) ;graphics lezárása

GfxError: rts ;kilépés

a dc.w 4

Fractal:
move.l #Width,d0
move.l #Height,d1
move.w #Height/2,d4 ;Na hol a közepe??

nextx move #-1,fx
addq.w #1,fx
cmp.w #Height,fx
beq exit
move #-1,fx
addq.w #1,fx
cmp.w #Width/8,fx
beq.b nextx
lea buff,a4
move #7,d1
move #0,tx
dd move.w fx,d7
    
```

```

lsl      #3,d7
add      tx,d7
addq.w  #1,tx
move     fy,d5
sub      #Height/2,d5
muls    #2,d5
move     d5,py
move     d7,d5
sub      #Width/2,d5
muls    #2,d5
move     d5,px

bsr      calcfractal

cmp.l    #255,d5
bmi.s   kod
move.l   #255,d5
move     d5,d2

:rrr

move.b   d2,(a4)+
dbf      d1,dd
bsr.w    PlotPoints ;pontok kirajzolása

btst     #$6,$bfe001
beq      exit
btst     #$2,$dff016
beq      exit
bra      nexty

exit     rts
iter     equ 40 ;max iteráció száma
zoom     equ 10
dx       equ 0
dy       equ 0
ci       dc.l 2500000 ;ezt érdemes babrálni és
cr       dc.l 1500000 ;akkor változik a forma
ct       equ 2870 ;magintenzitás/osztásfinomság
ak       equ 100 ;szétszórtság
fényerő equ 100
zi       dc.l 0
zr       dc.l 0

; Ez a rész a tulajdonképpeni számolórész.
; Itt határozzuk meg a képpont színét.
calcfractal:
movem.l  d0-d4,-(a7)
move     px,d0
ext.l    d0
muls.l   #zoom,d0
sub.l    #dx,d0
move.l   d0,zr

move     py,d0
ext.l    d0
muls.l   #zoom,d0
sub.l    #dy,d0
move.l   d0,zi

move     #iter,d3
moveq    #-1,d5
move.l   zr,d0
move.l   zi,d1
muls.l   d0,d0
muls.l   d1,d1
sub.l    d1,d0
move.l   zr,d1
muls.l   zi,d1
add.l    cr,d0
add.l    ci,d1
divs.l   #ct,d0
divs.l   #ct*ak/200,d1
add.l    #256*fényerő/(100*iter),d5

move.l   d0,zr
move.l   d1,zi
tst.l    d0
bgt.s    no1
neg.l    d0
tst.l    d1
bgt.s    no2
neg.l    d1

no1      move.l   d0,d2
add.l    d1,d2
cmp.l    #48000,d2 ;küszöbindex
bpl.s    q
dbf      d3,ko
movem.l  (a7)+,d0-d4

rts
dc.w    0
dc.w    0
dc.w    0
dc.w    0
ds.b    8
ds.b    8
dc.w    0
dc.w    0
dc.w    0
dc.l    0
cobj    dc.l 0
*
* d0=x d1=y d2=c
*
PlotPoints:
lea      buff,a4
lea      buff2,a3
bsr      c2p8
moveq    #0,d1
move.w   fy,d1
move.l   a5,a1
move.l   rp_BitMap(a1),a0
moveq    #0,d0
move     bm_BytesPerRow(a0),d0
mulu.l   d0,d1
moveq    #0,d0
move     fx,d0
add.l    d0,d1
lea      bm_Planes(a0),a1
lea      buff2,a4
move     #7,d7
move.l   (a1)+,a2
moveq    #0,d2
    
```

```

move.b   (a4)+,d2
move.b   d2,(a2,d1.1)
dbf      d7,kk
rts

c2p8:
;egy 8 bites chunky2planar
;a viszonylag gyors kirakóhoz.
move.l   #0f0f0f0f,d5
move.l   #55555555,d6
move.l   #3333cccc,d7
move.l   (a4),d0
move.l   4(a4),d1
tst.l    d0
bne.s    nodd
tst.l    d1
bne.s    nodd
move.l   #0,(a3)
move.l   #0,4(a3)
rts

nodd     move.l   d0,d2
and.l    d5,d2
eor.l    d2,d0
move.l   d1,d3
and.l    d5,d3
eor.l    d3,d1
lsl.l    #4,d2
or.l     d3,d2
lsl.l    #4,d1
or.l     d1,d0
move.l   d2,d3
and.l    d7,d3
move.w   d3,d1
clr.w    d3
lsl.l    #2,d3
lsl.w    #2,d1
or.w     d1,d3
swap     d2
and.l    d7,d2
or.l     d2,d3
move.l   d0,d1
and.l    d7,d1
move.w   d1,d2
clr.w    d1
lsl.l    #2,d1
lsl.w    #2,d2
or.w     d2,d1
d0
and.l    d7,d0
or.l     d0,d1
move.l   d1,d2
lsl.l    #7,d2
move.l   d1,d0
and.l    d6,d0
eor.l    d0,d1
move.l   d2,d4
and.l    d6,d4
eor.l    d4,d2
or.l     d4,d1
lsl.l    #1,d1
move.b   d1,7(a3)
swap     d1
move.b   d1,5(a3)
or.l     d0,d2
move.b   d2,6(a3)
swap     d2
move.b   d2,4(a3)
move.l   d3,d2
lsl.l    #7,d2
move.l   d3,d0
and.l    d6,d0
eor.l    d0,d3
move.l   d2,d4
and.l    d6,d4
eor.l    d4,d2
or.l     d4,d3
lsl.l    #1,d3
move.b   d3,3(a3)
swap     d3
move.b   d3,1(a3)
or.l     d0,d2
move.b   d2,2(a3)
swap     d2
move.b   d2,(a3)
rts

ScrAttrs: ;képernyő adatai:széle,hossza,mélysége, stb.
dc.l     SA_Width,Width
dc.l     SA_Height,Height
dc.l     SA_Depth,Depth
dc.l     SA_Type,CUSTOMSCREEN
dc.l     SA_DisplayID,DisplayID
dc.l     TAG_END,0

WinAttrs: ;ablak adatai:széle,hossza,képernyője, stb.
dc.l     WA_Width,Width
dc.l     WA_Height,Height
dc.l     WA_Flags,WFLG_BORDERLESS
dc.l     WA_CustomScreen
Scr:     dc.l     0 ;képernyő mutatója
dc.l     TAG_END,0

Win:     dc.l     0 ;Ablak mutatója
IntBase: dc.l     0 ;intuition.library mutatója
GFXBase: dc.l     0 ;graphics.library mutatója
IntName: dc.b     "intuition.library",0
GfxName: dc.b     "graphics.library",0

; -- Cut Here --
    
```

Ha kérdésetek van akkor írjatok:
 E-Mail címem: zak@fiktiv.szgtikol.kando.hu
 aki a régi címre küldött (AO6), annak bocs, mivel az már a lap megjelenésekor nem élt. Ez az új remélem sokáig megmarad.

ZAK

(a témával foglalkozni kívánóknak ajánlom figyelmébe az AMIGAonly 1, 2 számain, amelyben van egy kis veszésés a dolgokról. A 3-ban at hiszem már nincsen... de lehet, hogy mégis... no mind1 - Magic)

NUMERIKUS ÉRTÉKBŐL SZÖVEG - C-BEN

Ha valaki egy kicsit mélyebben belefeledkezik a programozásba, talán előkerül nála egy érdekes probléma. Adott egy szám (mondjuk egy int) és ezt szeretnénk magyarul leírni, vagy éppen a beszédszintetizátorral kimondatni.

Ilyenkor el kell gondolkozni azon, hogy a magyar nyelv miként is képi egy adott számból, a számjegyek megfelelő ragozásával a kimondható szót. Meg kell határoznunk szépen sorjában a helyiértéknek megfelelő szavakat, lásd.: egyes[], tízes[], tízes2.

Majd szépen végiglépkedve a számokon, (modulo-t képezve) egy string-be beírjuk a leírt szavakat. Egy dologra ügyelni kell, ugyanis a magyar helyesírás a 2000-nél nagyobb számok betűvel történő leírásakor kötelezővé teszi a kötőjel használatát.

Louise

```
// numerikus értéket számnévve alakító függvény
// a forrás bármilyen C fordítóval lefordítható!
// Louise 1997
#include <stdio.h>
#include <string.h>
// számatalakításhoz kell
#define mod100 (triad[x]-(100*(triad[x]/100))
#define mod10 (triad[x]-(10*(triad[x]/10)))
char *betuvel(unsigned long szam)
{
    char
    egyes[10]={"", "egy", "kettő", "három", "négy", "öt", "hat", "hét",
    "nyolc", "kilenc"},
    char
    times[10]={"", "tíz", "tíz", "harminc", "negyven", "ötven",
    "hatvan", "hetven", "nyolcvan", "kilencven"},
    char
    times2[10]={"", "tíz", "huszon", "harminc",
    "negyven", "ötven", "hatvan", "hetven", "nyolcvan", "kilencven"},
    long
    triad[1]={0, 0, 0, 0, 0},
    char
    triadstr[5][128],
    char
    osszeg[128],
    char
    osszeg2[sizeof(osszeg)],
    unsigned
    long mszam=0;
    int
    x=0;
    memset(&osszeg, '\0', sizeof(osszeg));
    memset(&triadstr, '\0', sizeof(triadstr));
    mszam=szam;
    triad[4]=mszam/100000000;
    mszam=mszam-(100000000*triad[4]);
    triad[3]=mszam/1000000;
    mszam=mszam-(1000000*triad[3]);
    triad[2]=mszam/100;
    mszam=mszam-(100*triad[2]);
    triad[1]=mszam;
    if(szam==0) { strcpy(osszeg, "nulla"); return(osszeg); }
    for(x=1; x<=4; x++)
    {
        if((triad[x]/100)!=0)
        {
            strcpy(triadstr[x], egyes[triad[x]/100]);
            strcat(triadstr[x], "száz");
        }
        if((triad[x]-(10*(triad[x]/10)))!=0)
        {
            strcat(triadstr[x], times[mod100/10]);
        }
        else
        {
            strcpy(osszeg, triadstr[1]);
            strcat(triadstr[2], "ezer");
            if(szam>2000 && triad[1]>0)
            {
                strcat(triadstr[2], "-");
                strcpy(osszeg, triadstr[2]);
                strcat(osszeg, triadstr[1]);
            }
            else
            {
                strcpy(osszeg, triadstr[2]);
                strcat(osszeg, triadstr[1]);
            }
        }
    }
    if(triad[3]>0)
    {
        strcpy(osszeg2, osszeg);
        strcpy(osszeg, triadstr[3]);
        strcat(osszeg, "millió");
        strcat(osszeg, osszeg2);
    }
    if(triad[4]>0)
    {
        strcpy(osszeg2, osszeg);
        strcpy(osszeg, triadstr[4]);
        strcat(osszeg, "milliárd");
        strcat(osszeg, osszeg2);
    }
    return(osszeg);
}

void main(void)
{
    // ez a sor ki fogja írni a 743290-et betűvel...
    printf("743290 = [%s]\n", betuvel(743290));
}
```



Hello Mindenki! Ismét folytatódik az AREXX rovat. Hogy mivel is? Hát persze, a beígért **rexxreqtools.library** funkcióinak az ismertetésével. Remélem mindenki be tudta szerezni, mivel enélkül nemigen lehet használni a következő részt.

Tehát mi is kell a **rexxreqtools.library** működéséhez?
 A következők: kell a libs -be a következő 3 library:
 - **rexxsyslib.library** (ez a AREXX egyik főrésze, részletesebben már írtam róla az első részben),
 - **reqtools.library** (asszem ez már alap mindenkinél, ha mégsem akkor pl. az AmiNET-en fenttvan) ez a library végzi a tényleges requester funkciókat, és végül:
 - **arexxreqtools.library** (ki hitte volna) ez a library tartja fenn areqtools.library és az rexxsyslib.library között a kapcsolatot.

Néhány szó a **reqtools.library**ről. AmigaOS-ben már kezdettől fogva megvolt a törekvés az egységes, gyors valamint a könnyen használható (felhasználói és fejlesztői szempontból is) requesterek létrehozására. Számos e célú library készült még a hőskorban is (hőskor=kick 1.3) pl: **req. arp.library**. (kitűnő ellenpélda a gyönyörű Amiga Basic (© Microsoft) filerequestere: ahol a file megnyitásokor egy ablakba kellett a file nevével begépelni... :) hehe.. nemhiába fejlesztették eme gyönyörű programot több évig.. és a picipuha akkor is megmutatta hogy milyen kellemes felhasználóbarát programokat tud készíteni)
 A 2.0-ás rendszer bevezetése után ez a helyzet némileg változott, mivel itt a rendszer már alapban tartalmazta az **asl.library**-t, s emiatt jóval egységesebbek lettek a rendszerbarát programok filerequesterei. Azonban számos egyéni próbálkozás is sikeres volt, így lett fokozatosan egyeduralgó a **reqtools.library**, amely számos olyan funkcióval rendelkezik amellyel az **ASLlibrary** nem (pl. teljes vezérelhetőség billentyűzetről), valamint jóval gyorsabb is. (és van olyan verziója ami működik 1.3 KICK-en is)

Már szó volt a **reqtools.library** requestereiről, most egy rövid felsorolás következik azokról a requesterekről, amelyeket AREXX-ből létrehozhatunk **arexxreqtools.library**-n keresztül:

- **rtzrequest()** Ezzel a funkcióval különféle választási lehetőségeket adhatunk a felhasználónak. (erről lesz részletesebb leírás egy példaprogrammal együtt)
- **rtfilerequest()** Ez a funkció szabvány filerequester előcsalagására való, ahol kiválaszthatunk egy vagy több file-t, illetve könyvtárat.
- **rtfontrequest()** Ez egy font requester-t eredményez, ahol természetesen font-ot illetve a font stílusát állíthatjuk be.
- **rtgetlong()** Ezzel a funkcióval egy előjeles értéket kérhetünk be a felhasználótól. (számos módosítással is lehetséges: pl. megadhatjuk az alsó és felső határt)
- **rtgetstring()** Ez hasonlít a **rtgetlong()** funkcióhoz, azonban itt egy string-et (karakterláncot) kérhetünk be a felhasználótól.
- **rtpaletterequest()** Ezzel a funkcióval lehetőséget adunk a felhasználónak egy adott screen színeinek megváltoztatására, illetve egy szín kiválasztására a palettából.
- **rtscreenmoderequest()** Itt egy képernyőmódot kérhetünk a felhasználótól, amely a rendszer képernyőmód adatbázisából választhat ki.

Ennyi általános ismertetés után következzen egy példaprogram (és a magyarzata), amely a **rtzrequest()** funkciót szemlélteti.

```
/* MPEGAudio player interface for FileMaster by p0301x/CDI */
PARSE ARG filename
call addlib("rexxreqtools.library", 0, -30, 0)
sss=substr(filename, 2, length(filename)-2)
call rtzrequest("Select MPEG player",
    "MPEG3-Stereo22KHz|MPEG3-Mono4KHz|MPEG2-Stereo4KHz|Exit", "Select!")
IF rtresult > 0 THEN DO
    IF rtresult = 1 THEN do
        ADDRESS COMMAND 'mpeg3 -T -d2 -q1 -b100 ' sss
        ADDRESS COMMAND 'Wait 1'
    END
    IF rtresult = 2 THEN do
        ADDRESS COMMAND 'mpeg2 -T -q1 -m -b100 ' sss
        ADDRESS COMMAND 'Wait 1'
    END
    IF rtresult = 3 THEN do
        ADDRESS COMMAND 'mpeg2 -T -q1 -b100 ' sss
        ADDRESS COMMAND 'Wait 1'
    END
END
ADDRESS COMMAND 'Endcli'
```

Ez a program is FileMaster számára készült, (hasonló módon illeszthető a

FileMaster parancsai közé mint az előző számban közölt példaprogram) de némi módosítással (az `sss=substr() sor helyett sss=filename`) simán batch-ként is futtatható, és a parancs után megadott file-t fogja lejátszani.

Ja.. még nem is írtam, hogy mire való a program: némileg felhasználóbarátabbá teszi az mpeg-a-t (© Stéphane TAVENARD - lásd AMIGAonly 1.), valamint lehetővé teszi a hogy megválasszuk a lejátszási frekvenciát. A program főleg 040/40-en hasznos mivel itt még a program nem képes 44Khz-en stereoan lejátszani az MP3-as file-okat csak monóban. (ja és a 44Khz-hez MultiSync monitor is szükséges)

Na akkor következzen a program ismertetése:

A `call` parancs lehetővé teszi különböző belső és külső funkciók meghívását, melynek most `rexxreqlib` betöltése a feladata.

A library betöltését az `addlib` funkció végzi. Az `addlib()` funkció felépítése a következő: `ADDLIB(név,prioritás,[offset,verziószám])`
A név a library nevét tartalmazza (jelen esetben "rexxreqtools.library"), a prioritás megfelel az ahogyan megszokott task-prioritásnak (ahol a nagyobb érték gyorsabb végrehajtást jelent, de nem ajánlott 5-10-nél nagyobb értéket beírni, mivel érdekes eredményeket kaphatunk (pl. a program amire várunk soha nem ad vissza semmi értéket.. és a programunk csak vár...), de itt semmi értelmét nem látni 0-tól nagyobb érték alkalmazásának. (úgyis elég gyors a `rexxreqtools.lib`).

Az offset pedig a library "query" (hát nem is tudom hogy lehetne ezt normálisan magyarra fordítani) pontjára mutat, amit a library dokumentációjából tudhatunk meg. (a query valami olyasmi pont ahonnan a rendszer a library funkcióinak az offset címet tudja kivenni). A verziószám egyértelmű: megadhatjuk a megnyitni kívánt library verziószámát. (a szögletes zárójelben levő paramétereket nem szükséges megadni, ha nincs rájuk szükség)

A következő sor a szokásos filenév elején és végén levő idézőjeleket vágja le (egy másik megoldás volt már az előző részben, ez a mostani `Flex/Frame1$műve`), amiket a FileMaster tesz rá. (de pl. a KingCon is tesz ilyet ha a filenévben space karakter van)

A `substr()` általános alakja:
`SUBSTR(sztringkezdet,[hosszúság],[pad])`
Itt most a sztring a filenév a kezdete 2, a hosszúság megadása érdekes módon történt: a `length(sztring)` segítségével, amely a sztring hosszát adja meg. A `pad` érték arra való, hogy ha a levágott sztring rövidebb, mint a kérthosszúság akkor meghatározhatjuk hogy mivel legyen a sztring a szükséges hosszúságra kibővítve.

A program legfőbb része (és amely ténylegesen demonstrálja a `rexxreqtools.lib` lehetőségeit) most következők:

`call rtez request("Select MPEG player", "MPEG3-Stereo22Khz|MPEG3-Mono44Khz|MPEG2-Stereo44Khz|Exit","Select!")`

Melynek az eredménye egy olyan requester lesz, ahol a fejlécben a Select! felirat szerepel, az ablak közepén a "select MPEG player" felirat lesz, és lent lesz 4 gadget:
MPEG3-Stereo22Khz,
MPEG3-Mono44Khz,
MPEG2-Stereo44Khz, valamint egy Exit gadget.

Mint látható a különféle gadget-ek elválasztására a "I" (pipe) karakter szolgál. (a kilépésre mindig a jobb szélső gadget való, ami nullát ad vissza a rresult változóba) A rresult változó értéke pedig a kiválasztott gadget-től függően 1 és 3 között lehet. (vagy nulla, ha az exitre böktünk rá)
A legelső gadget helyére érdemes olyan dolgot tenni

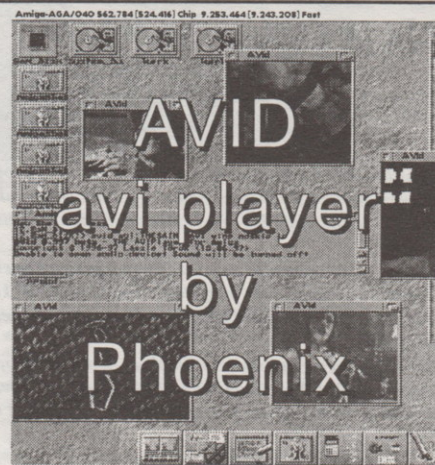
amit a leggyakrabban használunk, mivel ezt sima enterrel is lehet érvényesíteni, a jobb szélső (tehát most Exit) gadget-et pedig simán az ESC lenyomásával is érvényesíthetjük.

Ezután már csak egy egyszerűen a rresult változó értékétől függően kell a kiválasztott parancsot végrehajtania a programnak. Az első gadgetnél az első feltétel hajtódik végre (mivel a rresult értéke ekkor 1), a többi pedig értelemszerűen (2. gadgetnél 2. ág, stb.)

Na... asszem kb. ennyi..

A következő részben az `rfilerequest()`-ről lesz szó, illetve még valamelyik másik `rreq()` rutinról.

pH03N1x/CDi
(torokl@alpha.dfmk.hu)



Néhány szó az LSDictionary3-ról...

Egy kis trükk azoknak, akik szeretik ha gyorsan működik a szótár: a CD-n lévő adatbázisok elérési idejét jelentősen fel lehet gyorsítani, ha a filesystem buffer-jét megnöveljük.

AddBuffers CD0: 1000

Sajnos, úgy látszik semmi sem tökéletes... Pedig azt hittük.

Szóval akinek megvan az LSDictionary v3 CD verziójának első kiadása, az az installáció során szembesülehet egy-két nagy hibával...

Az első akkor jelentkezik, ha 'részleges' installációt készítünk. A hiba nem végzetes, de sajnos igen kellemetlen perceket szerezhet a tájékozatlan felhasználónak.

Leírása, és magyarázkodás helyett a megoldás:

az 's:user-startup' file-ban (valószínűleg a végén) található egy olyan sor, ami úgy kezdődik:

'Assign LSDataCD: ...'

ez a sort kell erre kicserélni:

'Assign LSDataCD: LSDictionary3:LSData DEFER'

Ezen hiba csak akkor feltűnő, ha a CD-t a user-startup eme sora előtt nem mount-oljuk fel, illetve ha nincs benn az LSDictionary CD...

A második már sokkal komolyabb:

ha 'teljes' installációt csinálunk, akkor valami csoda folytán nem hajtódik végre az install script vége! Ez azért is érdekes, mert ugyanezek a sorok a részleges installáció során végrehajdnak...

Ezért nem kerül bele a 'user-startup'-ba a megfelelő assign...

Ezt fapados módszerrel úgy lehet megoldani, hogy megcsináltatjuk az install script-el a 'részleges' folyamatot, majd utána a 'teljes' installációt.

Persze ilyenkor nem a 'DEFER'-t kell változtatni a 'user-startup'-ban, hanem az LSDataCD: assign-t a HD-n elhelyezkedő 'LSData' könyvtárra kell irányítani.

MINDEN VÁSÁRLÓNKTÓL EZÚTON IS SZERETNÉNK ELNÉZÉST KÉRNI, ÉS MEGKÖSZÖNNI A PROGRAMMAL KAPCSOLATOS MINDEN INFORMÁCIÓT!

A második kiadásban ezt a kis installer hibát kijavítottuk, és remélhetőleg nem vittünk bele újabbat... :-)

Dicsekvésképpen elmondjuk, hogy a program (mármint az LSDictionary3) eddig még egyszer sem fagyott le a saját hibájából, sőt a rendszert sem fagyasztotta le sem nálunk, sem másnál!

Azért ez szép teljesítmény az AMIGAs programok között, ráferme jónéhány kereskedelmi software-re is egy komolyabb előtesztelés, ne a vásárlónál derüljön ki, hogy a program tele van hibával!

NATIVE HUMAN LABORATORIES

Az LSDictionary3 megrendelhető az **AMIGAonly** postacímére küldött értesítő segítségével
Budapest, Pf. 701/836.
1 3 9 9, valamint a **CyberStreet** telefonszámán **06(30)526-524.**

MaxonDev v4.0 PRO by Tilo Kühn

MADE IN HUNGARY

Erről a programról tényleg csak szuperlatívuszokban lehet beszélni!

Rengeteget sírtunk, hogy nincs AMIGA-ra egy IGAZI fejlesztői rendszer...

Már van! És nem a nagy dírrrel-durrall beharangozott StormC-ért dobog a szívem, hanem egy csöndben megbúvó 7 lemezes FANTASZTIKUS programért, aminek a német verzióját MaxonDev-nek, az angol verzióját HiSoft C++-nak hívják. Üröm az örömben, hogy hiába keresgéltem a Maxon, és a HiSoft homepage-én, semmilyen infót nem találtam a programról... Pedig már összegyűjtöttük a pénzt, hogy megvegyük! Talán majd postai úton megpróbálunk velük kapcsolatba kerülni...

Először is, a program használatához egy 020-as processzor és kb. 2 megabyte üres memória szükséges. (Jelenleg én is egy alap A1200-esen használom, - természetesen a demo-verziót- amiben van 8MB FAST RAM!) A 7 lemezből csak 4 lemez érdekes, a többin ugyanis német nyelvű HotHelp van, ami ugye nem igazán a fejlesztők nyelve. (Ezért is erőltetjük a HiSoft-ot...)

Tehát a 4 lemezről felinstallálva a programot, elének táruul egy szép MaxonDevelop icon, amire kattintva beléphetünk a Developer's Heaven-be!

Ami elsőre szemet szúr a programmal kapcsolatban, az a GUI. 8 színben is tökéletes, áttekinthető színeket használ, (persze az ügyesebbek akár át is definiálhatják az egészet...) nagyon szépek a gombok, amelyekre az egérrel ráállva a felső sorban megjelenik a segítő szöveg. Egy ügyes ötlettel megoldották, hogy az ablakok szokásos size-gadget-je eltűnjön, így növelve a hasznos felületet. (persze azért lehet változtatni az ablak méretét, fogd csak meg a jobb alsó sarkát...)

A program mindenhol a Drag'n'Drop technológiát használja, így például a Project ablakból az editorba úgy tudunk átvarázsolni egy file-t, hogy megfogjuk, és átdobjuk... Az ablakok egyes elemeinek sorrendje is szabadon választható, csak át kell rendezni okos kis egerünkkel a lapocskákat.

A MaxonDev editor része is fenomenális, a sebessége vetekszik a CygnusEd-del, és tudja a TAB-okat is, nem úgy mint a híres GoldED... Lehetőség van a C parancsok, direktívák, és más típusok színekkel való jelölésére is.

Minden fejlesztők álma, a programhoz tartozó Debugger! Erre még Alan-nek is leesett az álla, pedig ő megszállott Assembly programozó!

Resource Tracking, Fuction History, globális, és lokális változók aktuális értékei, Monitor, Stack állapot és még jónéhány apróság. És mindez maximális könnyedséggel, jól áttekinthető formában. Aki valaha is próbálkozott a SAS/C debugger-ével, az biztos megismerte az ANTIDEBUGGER-t, ami akár program betöltése nélkül is képes lefagyni... Na ez nem olyan! Nagyon ritkán van ilyen gond (főleg amikor a kezdő nem tudja mit csinál) és végre elfelejthetjük a 'printf-fes' debug-olást...

A program 90%-át a preference editor segítségével át lehet variálni. Egy külön élvezet mondjuk a Keyboard Setings-el foglalkozni. Szintén a drag'n'drop a technológia, értelmes, átgondolt ablakszerkezettel párosítva.

A program természetesen az összes ablak pozícióját, és méretét megjegyzi, nem kell a következő indításkor

újra rendet csinálni...

A programról sajnos most nem tudok részletesebben írni, mivel még nincs a kezemben a felhasználói kézikönyv, de ahogy meglez, mindenkinek a tudtára fogom adni.

Azért érdemes ismerkedni ezzel a fejlesztői rendszerrel, az ANSI-C és C++ kódot tényleg hibátlanul fordítja, és ehhez nem szükséges semmi extra dokumentáció.

Azért aki szeretne angol nyelvű help-et a programhoz, annak segíteni fog a következő kis AREXX script:

```
/* Help script for MaxonDevelop4 with ADHelpv1.0 */
/* $VER: 1.0 by LouiSe may/97 */
```

```
OPTIONS results
ADDRESS "MAXONDEV.1"

text_getword
Dest=result

ADDRESS ADHELP

Help BYTEOFFS 0 STRING Dest

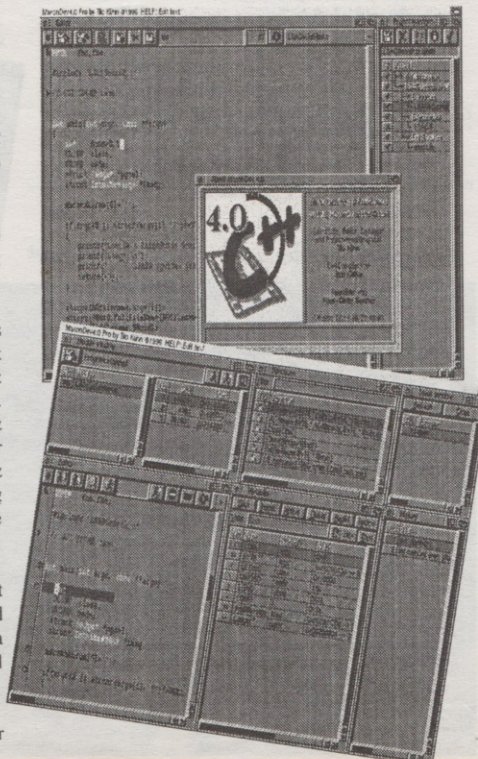
erg=result

ADDRESS "MAXONDEV.1"

if left(erg,5)="FILE " then
do
    erg=delstr(erg,1,5)
    Display erg
end
else
if left(erg,7)="SELECT ", then
do
    erg=delstr(erg,1,7)
    Display erg
end
```

Ez a kis AREXX script kapcsolatot teremt az ADHelp nevezetű nagyon jó AutoDoc utility-vel. Az ADHelp letölthető az AMINET-ről, vagy ha küldesz egy lemezt a postafiókunkba, szívesen elküldöm postán.

LouiSe



Ha szeretnéd, hogy a Te programodjátékdolstb is bekerüljön ebbe a rovatba, küld el nekünk. Postai úton, egy lemezen, vagy ha nem olyan nagy (kisebb mint 200kByte) akkor jöhet e-mail-en is, LouiSe, vagy Magic címére.

Körülnéztünk magyar AMIGA project-ek terén, és íme a result:

Savage v2.41

Phoenix nem pihen, folyamatosan fejleszti a LEGJOBB videodriver-t kedvenc ShapeShifter-ünkhöz.

Már odáig jutott, hogy van egy VBLANK-os verzió, amelynek használatával még a Mac user-eket is meg lehet döbbsíteni, ugyanis a cursor úgy megy, mint AMIGA-n! Nem ám mint Mac-en, vagy wéndózná, hanem gyönyörűen sprite alike!

A program sharewaredemo verziója letölthető az AMINET-ről!

Aki még nem regisztrálta, usgyi a postára, feladni a kemény 300 forintot!

Török László (phoenix/CDi)
8900 Zalaegerszeg, Cserfa út 31.
+36 92 310 396 (esti telefonvonal)

OwnWords v1.2

Egy nagyon érdekes kis szótárprogram került a kezembe. Az egész nagyon hasonlít a DOS-os rezidens szótárakra, persze AMIGA-n Commodity-ként megoldva. Tényleg nagyon gyors, és egyszerű a kezelése.

A programhoz tartozik egy preference editor is, amellyel igen egyszerűen készíthetünk egy fix alapállapotot, de természetesen tootype-ból is beállíthatunk mindent.

Sőt, a program rendelkezik AREXX interface-szel, így bármilyen szövegszerkesztőhöz könnyedén illeszthető. Úgy érzem, ez a program mindent tud, ami kimaradt az LSDictionary3-ból, (itt a rezidens részre gondolok) érdemes lenne elgondolkozni azon, hogy nem lenne-e célszerű összekapcsolni adatbázisilag a két programot... (persze nem úgy, hogy ellopjuk egymásét...)

A program shareware verziója letölthető az AMINET-ről, a teljes verzió ára 250 forint, vagy 10DM (üsd a mocskos imperialistákat! :-))

Gáti Gergely (Gega)
Budapest, 1093 Bakáts u 1-3
Debrecen, 4032 Vezér u 35

Sceners' E-Mail Addresses & MORE vol.15

Ebben a guide-ban 1384 scene tag e-mail címe van! Ha megtetszik egy demó, vagy az általad szervezett party-ra szeretnél meghívni egy-két híresebb csapatot, csak be kell töltened ezt a guide-ot, és kikeresned belőle a címeiket.

A listát időnként (kb másfél havonta) upgrade-elik, így valószínűleg nem fake az infó amit tartalmaz... A címek betűrendben vannak felsorolva, így nem túl nehéz megtalálni, ha tudod hogy mit keresel... Persze ha csak egy töredéket tudsz, akkor rábóksz a SEARCH button-ra, és máris nyomul a full keresés...

Mellékesen a guide tartalmazza az elérhető AMIGA-s IRC csatornákat, jónéhány érdekes FTP site-ot, newsgroup-okat, FTP-BBS-eket is.

LordImpulse^Absolute!^CJ
lord@goliat.eik.bme.hu
http://goliat.eik.bme.hu/~lord

GroovyPlayer

A legszebb AMIGA-s AudioCD player program szintén magyar fejlesztés. Alan-nek köszönhetjük, aki folyamatosan dolgozik az újabb ötletek beintegrálásán, és az esetleges hibák kijavításán. Bizalmas forrásból tudom, hogy nemsokára a GroovyPlayer MPEG-Audio file-okat is le fog játszani!

Mindenkinek ajánlom a regisztrációt, mert az a 250Ft igazán nem sok egy ilyen gyönyörű, és rengeteg kényelmi szolgáltatással rendelkező programért...

alan@elender.hu

SECAL Development System v1.0

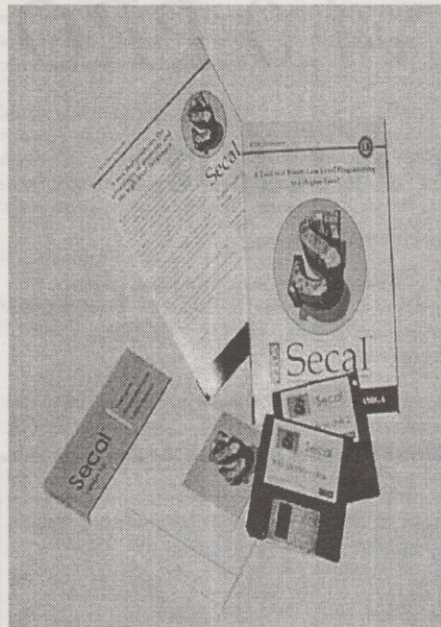
Szintén magyar fejlesztés ez a fejlesztői környezet is. A srácok ötvözték a C és az Assembly jó tulajdonságait, és egy nagyon gyors programnyelvet alkottak. Include-okat, és link-elhető library-kat használ, a fordítási sebessége nem éri el az ASM fordítókét, de gyorsabb mint a C compiler-ek.

Sajnos az idő rövidsége miatt nem tudtam jobban belemerülni, így csak a mellékelt demókról nyilatkozhatok... Cool! Nagyon gyors, szép és rendszerhatárt a végtermék! Első meglátásra inkább a mai ASM programozók fogják benne a kedvüket lenni, legalábbis addig, amíg mindenki át nem áll C++-ra... :-)

Az 1.0-ás demo verzió bárki számára hozzáférhető, érdemes egy kicsit mélyebben beleüszni egy új programozási struktúrába...

A programot egy külföldi cég terjeszti, aki a readme szerint éppen csődbe megy. Ezért inkább a magyar fejlesztők címét mellékelem:

TDS Development
1152 Budapest
Cserba Elemér u. 19.
e-mail: tdsdev@mail.matav.hu



LSAGSearch v2.1

Ez a kis program arra hivatott, hogy az AmigaGuide hypertext rendszerből valamilyen érthetetlen úton kifejejtett SEARCH (keresés) funkciót pótolja.

Gondolj bele, milyen nehéz lenne enélkül kikeresni mondjuk Lord 'Sceners E-Mail Addresses' nevezett guide-jából a keresett személy adatait...

A 2.1-es verzió újdonsága, hogy olyan guide-okban is tud keresni, amelyek több external nodellink-ből állnak (nem egy file a guide). A másik érdekes dolog, hogy lehetőség van egyszerre több kulcsszóra is keresni, például:

'kutyamacskalegér'.

A program e-mail-ware, azaz a szerző (LouiSe) egy e-mail-t, vagy sima levelet vár cserébe a programjért. Természetesen letölthető az AMINET-ről is, vagy a fuCk-Ya AMIGA club-ban bármelyik szerdán lemásolható.

LouiSe/AMIGAonly
louise@bedrock.fido.hu

LSModemGuide v1.27

Ez a guide rengeteg információt tartalmaz azok számára, akiket modem köti a világra.

Több mint 2000 modem init stringje (beállítás) rengeteg infó protokollokról, modemtípusokról, jónéhány nem dokumentált infó, főleg német modemekhez.

Ha valami gondod van a modemeddel, ajánlatos megvizslatni eme gyűjteményt, hátha találsz egy titkos trükköt, amitől begyorsul a hardware!

A guide e-mail-ware, azaz a szerző (LouiSe) egy e-mail-t, vagy sima levelet vár cserébe a programjért.

Természetesen letölthető az AMINET-ről is, vagy a fuCk-Ya AMIGA club-ban bármelyik szerdán lemásolható.

LouiSe/AMIGAonly
louise@bedrock.fido.hu

LSDictionary v3

A világ legnagyobb AMIGA-s szótárprogramja még mindig kapható, még hozzá változatlanul a nyugati ár feléért (kizárólag magyar AMIGA-sok számára!).

Ez regisztrált LSSzótár2 tulajdonosoknak 3.000 forint, aki nem rendelkezik regisztrációval, annak 3.250 forint.

Ez természetesen magába foglalja a CD árát is, de a postaköltséget sajnos Neked kell fedezned.

A CD-n 64 darab szótár található, több mint másfél milliő szavas szókincssel.

Persze, mivel ez nem töltötte volna meg a CD-t, és nem akartunk úgy csinálni, mint a pc-s szótárak, hogy telerakják a lemezt mindenféle ál-file-okkal, csak azért, hogy a user azt higgye, hogy egy FULL-CD-s programot vett, mi a fennmaradó helyet kihasználva felpakoltunk 3 darab audio track-et, amit Alan zenekara készített, és rengeteg AMIGA-val kapcsolatos file-t.

Több mint 200MByte válogatott, rendezett module, rengeteg gyönyörű kép, szintén rendezett formában, és több mint 60MByte dokumentáció, programozás, dalszövegek, help-ek témában.

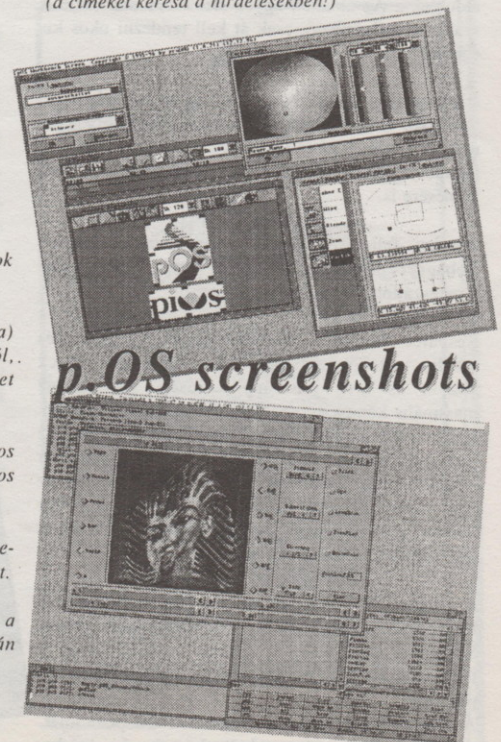
A programból készült demo verzió is, amiben semmilyen funkciót nem tiltottunk le, az egyetlen hiányosság a CD-s verzióhoz képest az adatbázis méretében tapasztalható...

A demo verzió letölthető az AMINET-ről, választorbírték és lemez esetén bárkinek szívesen elküldjük, és minden szerdán lemásolható a fuCk-Ya AMIGA club-ban.

Alan
alan@elender.hu
LouiSe/AMIGAonly
louise@bedrock.fido.hu

levélcím:
AMIGAonly
Budapest Pf. 701/836
1399

megvásárolható továbbá:
CyberStreet, Gadget, fuCk-Ya AMIGA club
(a címeiket keresd a hirdetésekben!)



Újra itt vagyok, bár most egy kissé szokatlan (nem grafikus) dologgal szeretnék foglalkozni. Szerintem sokan vannak Magyarországon, akiknek van modemje, de még nem próbálkoztak a BBS-essel....Ennek lehet az is az oka, hogy nem tudják hogyan kell úgymond viselkedni a boardokon, és milyen szabályok érvényesek rájuk. Ezen szeretnék segíteni az alább következő sorokkal....

Kezdjük ott, hogy sikerült szerezned egy számot (pl. eme oldalról...), amin fel tudnál hívni egy boardot, de nem tudod hogy mi kell hozzá....

Hozzávalók:

- 1db Amiga
- 1db Modem
- 1db telefonvonal(működő)
- 1db Telekom progy
- (Én személy szerint a Term-et ajánlanám, de az Ncomm is bőven megteszi....)

Tehát felhívtad a boardot, és meglepődve nézed a képernyőt, amin furcsa és érthetetlen szövegek jelennek meg....

Az első szöveg amit látsz, arról tudat, hogy ez egy magán rendszer, személyes felhasználóknak, ami semmilyen törvénynek nem veti alá magát. Ezután az úgynevezett SYSTEMPASSWORD-öt kell begépelnünk, ami általában a YES szócska... Ezután egy menühöz juthattok, ahol különböző karakteres beállításokat választhatunk.

A következő állomás a regisztráció. Itt írjuk be a nevünket, és ne lepődjünk meg, hogy nem fogadja el, ellenben ad egy választási lehetőséget, hogy beírhatjuk újra, illetve folytathatjuk mint NEWUSER. Ilyenkor a "C" betű lenyomása után következik a tényleges regisztráció.

A regisztrációban próbáljunk meg mindenre pontosan válaszolni, mert ezen adatok alapján kell eldöntenie a sysopnak, hogy megadja-e a jogokat, hogy továbbra is garázdálkodhassunk a boardon.

Ha kitöltöttünk mindent, az úgynevezett NEWUSERCONFERENCE-ben találhatjuk magunkat, ahol nem sok mindenre van lehetőségünk...lássuk csak...

"C"-vel tudunk üzenetet hagyni a SYSOP-nak
 "O"-val tudjuk online keresni (csak ha gépközelben van)

"G"-vel pedig kiléphetünk innen.
 Ajánlom először próbáljuk meg keresni a sysopot, ha nincs ott, akkor pedig hagyjunk neki egy üzenetet, és lépünk le, mert csak a pénzünket pazarolnánk. Úgy másnap este próbálkozhatunk újra, és ha minden jól ment, akkor már teljes jogokkal barangolhatunk.

Itt azonban már nem csak azzal a 3 parancsal találjuk magunkat szemben, hanem vagy 30-al...

Itt kicsit megszépenve állunk szembe a dolgokkal, de nem kell megijedni, mindjárt fény derül mindenre, és máris boldogabbak leszünk....

Akkor szép sorjában:

- D - File-ok letöltése
- F - File-ok listázása
- N - Új file keresése
- T - kijelölt file-ok szerkesztése
- U - File-ok feltöltése
- Z - Keresés
- NS - Globális keresés új file-okra
- SF - File konferencia választása
- UD - Hydra transzfer
- C - Üzenethagyás a sysopnak
- E - levél írás
- R - levél olvasás
- M - levélbázis változtatás
- >> - következő levélbázis
- << - előző levélbázis
- MS - levél scannelése
- SM - levélbázis választás
- DD - File lista letöltés
- A - Userbase szerkesztés
- B - Hirdetések
- G - kilépés
- J - konferencia választás
- L - Helyi idő

- O - Sysop keresése
- S - Statisztika
- X - Haladó mód
- > - Következő konferencia
- < - Előző konferencia
- MORE - Többi parancs

Lássunk egy kis gyakorlatot is.

Szeretnék megtudni, hogy van-e Savage a boardon. Tedd a következőt:

Z Savage A
 a "Z"-vel elindítod a keresést, a Savage a keresett szöveg, az "A" az összes konferenciában keresi..

De mik is azok a Konferenciák...?

Egy boardon általában több konferencia található, itt a gyűjtési területekre bontják fel általában őket....

- példa:
- Amigawarez - Amigás cuccok
 - Macwarez - Mac-es Stuffok
 - Amiexpress - Amiexpress-el kapcsolatos dolgok
 - Demos - Demok
 - Games - Játékok

ha már ismered a boardon a konferenciákat, akkor már tudsz a J * (*=a konferencia száma) parancsal is váltani, ezzel is időt és pénzt spórolva meg.

Ha több dolog is érdekel, akkor érdemes "DD"-vel letöltened egy listát, logoffolni, és úgy válogatni ki a neked megfelelő stuffokat, majd újra felconnectolva letölteni azokat.....

Mielőtt nekiállsz az egésznek mindenképpen ajánlom hogy nézd meg a filelistát, mert ha olyan stuffot töltesz fel ami már megvolt a boardon, akkor lehet hogy az addig feltöltött byte-jaidből veszíthetsz, és ez megint csak idő és pénz....

Hogy hogy értem ezt??? Mondjuk felraksz egy 300 K-s file-t, ami már megvolt a boardon, akkor általában 2 ill. 3*-osat levonják az addigi kvótádból.

A kvótáról csak annyit, hogy Magyarországon a 3:1-es byte arány az általános, ami annyit takar, hogy minden feltöltött kilobyte után annak a 3-osat kapjuk (pl: felraktunk 1 megát, akkor 3 megát szedhetünk le.)*

Ha betartod a limiteket, és nem raksz fel fake stuffokat, akkor a file arány javulhat is, és talán a jövőben akár a DISABLED RATIO-t is elérhetitek.....
 Hirtelen ennyi jutott eszembe...

Ha valakinek bármilyen BBS-essel kapcsolatos kérdése van, nyugodtan forduljon hozzám...

ahol megtaláltok:
Dark@bull.jozsef.kando.hu
 ill. 93-320-679-es telefonon a Dark Millenium BBS SysOp-jaként.
 Mindenkinek ajánlom a boardokat, még azoknak is akiknek van Internet hozzáférésük, mert ez egy teljesen más világ.....

Dark



picture from Gravity96 party

Hello and welcome mindenkinek!

Most jött el az a nagy nap, hogy Dark cikke segítségével immáron mindenki rájöhetett arra, hogy miről is makogtunk mi itt már vagy 4 szám óta ilyen BBS-ezés címén... mea culpa, de ez nekem eddig nem jutott az eszembe, hogy erről is kellene valamit irogatni...

Először szegény Firefox levele után jutott ilyesmi az eszembe, mikor szegény megkérdezte, hogy hogyan is kell egy BBS-t kezelni, mire én megjegyeztem, hogy szemtiem nem a BBS-t kellene kezelni... hát mégeccer sorry ezért, de hát - nekem - ez már kicsit nagyon egyértelmű...

A helyzet nálunk BBS-ek terén változatlan, tehát tovább romlik... :(Ismét bezárt vagy 2 board (érdeklődés hiányában... illetve... mind!), de nyílt is egy, méghozzá Zak és Robo jóvoltából ez a NIGHT THUNDER, s elsősorban a coder-ek örömet szolgálhatja...

Még egy szomorú észrevétel:
 Igazán Hot Ware csak a Fate-nál, a Dark-nál és a Boring Line-on lehet... aki BBS-ezik, az tanuljon már meg trade-olni is a boardok között...

No akkor mindenkinek tiszta vonalat kívánok...

Magic

^&*\$##\$%&*&#*NO CARRIER

BURNING LINE
 Phone: 2282739
 SysOp: Wintermute/CJ
 Open: 00-24

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

DARK MILLENIUM
 Phone: 06(93)320679
 SysOp: Dark/CDi
 Open: 22-06

NIGHT THUNDER
 Phone: 06(79)372600
 SysOp: Zak
 Open: 22-06

NUMBER OF THE BEAST
 Phone: 2914029
 SysOp: Lord/Absolute!
 Open: 22-06

FATAL CONNECTION
 Phone: 06(42)447064
 SysOp: Fate/Faculty
 Open: 22-06

BLACK BOX BUDAPEST
 Phone: 2120760
 SysOp: ?
 Open: 00-24
 (Macintosh Warez only!)

Nem működő Board-ok:

- CAVE OFFLINE
- LOCAL GRAVEYARD ??????
- LUNA SQUARE OFFLINE

MAGYARORSZÁGI AMIGÁS BBS-EK 1997 JÚNIUS

AZ AMIGA OPERÁCIÓS RENDSZERE KEZDŐKNEK ÉS HALADÓKNAK (SOKADIK PRÓBÁLKOZÁS EGY ÉPKÉZLÁB CIKKSOROZATRA...)

Ebben a leírásban megismerkedünk az Amiga számítógép operációs rendszerével vagyis annak szerves részével a DOS-szal. No de mi is az az operációs rendszer.

A számítógép operációs rendszere teszi lehetővé programok írását és futtatását a hardver eszközön, az operációs rendszer teremt kapcsolatot a gép és az ember között, az operációs rendszer segít a gép hatékony és sokoldalú felhasználásában.

Az operációs rendszerek a számítógép megjelenése után mintegy másfél évtizeddel terjedtek el. Ekkorra vált ugyanis nyilvánvalóvá, hogy a számítógépet nemcsak tudományos, műszaki számítások gyors és pontos elvégzésére lehet - és kell - használni, hanem a felhasználási kör ennél jóval szélesebb. Lehetővé kellett tenni, hogy az új felhasználók viszonylag kényelmesen, mélyebb matematikai ismeretek nélkül is használhassák a gépet.

Ezeknek a felhasználóknak - és ma már minden felhasználóknak - az igényei az alábbiak szerint foglathatók össze:

- A számítógépes algoritmusok gyors, pontos megfogalmazására alkalmas, a gép számára érthető és a felhasználó fogalom rendszeréhez és nyelvéhez közelálló eszközök: programozási nyelvek;
- A programok gépi kódra fordítását végző számítógépes programok: fordítók és interpreterek;
- A megírt programok tesztelésére és módosítására alkalmas eszközök;
- Gyakran használt eljárások (matematikai függvények, rendezőprogramok), amelyek egyszerűen beépíthetők a kész programokba.

Emellett felsorolhatunk néhány, nem közvetlenül felhasználói, de azokhoz szorosan kapcsolódó igényt:

- A számítógéprendszer részeinek (erőforrásainak) összehangolása és ütemezése;
- A központi egység és a perifériák közötti adatforgalom lebonyolítása;
- A folyamatok állandó felügyelete és ellenőrzése, hiba esetén az előírt hibajelző és javító műveletek lebonyolítása;
- Több felhasználó egyidejű munkájának megszervezése a gépen, illetve több gép együttműködésének megvalósítása.

Mint láthatjuk az operációs rendszernek elég sok feleadatot kell ellátnia.

Az Amiga személyi számítógép ezért operációs rendszerét úgy tervezték meg, hogy ezt a feladatkört lássa el. Sokáig (talán még most is?) az emberek úgy gondolják, hogy az Amiga számítógépes játékok megvalósítására lett kifejlesztve, és - bár játék szempontból sem elhanyagolható a képességei - igazából az operációs rendszere révén szinte bármit meg tud valósítani amit egy modern számítógépnek tudnia kell.

Az Amiga a világon elsőként alkalmazta a home computer kategóriában a valódi multitasking operációs rendszert ami ennek előtte csak nagygépes rendszereknek volt sajátja. Ezt a rendszert az 1985-ben az Amiga 1000-es megjelenésével csodálhatta meg a világ. Ez az operációs rendszer a világon most is egyedül álló a maga nemében. Ugyesen ötvözi a UNIX rendszer rugalmasságát hatékonyságát annak nehézsége és barátságatlansága nélkül. Sajnos meg kell említenünk néhány hiányosságát is amely például a virtuális tárkezelés hiányosságaiiban fedezhetünk fel. Ezt

azonban reméljük a következő verziókban kiküszöbölik a fejlesztők.

Ez egy valóban olyan rendszer amelyben mindent meg lehet valósítani sőt többnyire nem is egyféleképpen. Mire ezek a sorok olvashatók lesznek talán már további lépett egyet a fejlesztés a multiprocesszoros architektúrára. Még mielőtt tovább mennénk meg kell említenünk azt a tényt, hogy ezt a rendszert a Motorola 68000-es sorozatú processzor család támogatja.

Az Amiga Operációs rendszere az alábbiakból tevődik össze:

- Kickstart ROM; amely a tartalmazza a hardver kezelését végző rutinokat és könyvtárakat.
- A bootoláshoz szükséges ún. boot block.
- Az AmigaDOS parancs értelmezője a CLI (Command Line Interpreter)
- Az AmigaDOS GUI (Graphical User Interface) az az grafikus felhasználói felülete a Workbench.

Maga az amiga operációs rendszer is lemezes operációs rendszer tehát az operációs rendszer jelentős része lemezen található és a rendszerhez szervesen kapcsolódik egy vagy több lemezes háttértár. A nevében is ez található DOS az az Disk Operating System.

Mint lemezt kezelő operációs rendszer természetesen a legelmebb eleme a file az az állomány.

Ez az állomány hordozható futtatható programot, vagy a programnak valamelyik állapotában lehet értd. forrás, objekt, és egyéb a futtatóságot megelőző forma de leginkább egy programhoz tartozó adat vagy maga a program része.

Maga az operációs rendszer képes kezelni az úgynevezett overlay technikával felépülő programokat is.

Az operációs rendszer lehetőséget nyújt nekünk ahoz, hogy a file-al különböző munkánk során felmerülő kezelési feladatainkat megoldjuk, sőt a lehető legkönnyebben valósítsuk meg. Ehhez különböző lehetőségeket bocsajt a rendelkezésünkre. Magában a rendszerben léteznek fizikai meghajtók amelyek tárolják az állományokat és vagy céljai, vagy forrásai az állományoknak. Ezeknek a fizikai meghajtóknak külön nevük van a rendszerben, hogy hivatkozni lehessen rájuk. Ezek a nevek a következők:

SYS: *Ezt az egységet nevezzük a gyökér egységnek (angolul root) mert a rendszer betöltése innen történt és így itt találhatóak a rendszer működéséhez szükséges resource-k, mint például a C: , a LIBS: stb.*

PAR: *A párhuzamos porra hivatkozhatunk ezen a néven, ha párhuzamos működésű nyomtatónk van ezen keresztül elérjük azt is.*

SER: *A soros port hivatkozási neve ez, amelyre általában modemet, vagy egyéb a soros kommunikációt szolgáló egységet csatlakoztatunk ide.*

PRT: *Ez a nyomtató neve. Ezen a néven mindig elérjük a nyomtatót függetlenül attól, hogy valójában milyen típusú nyomtatót használunk (soros, vagy párhuzamos) és az ide irányított állomány automatikusan illeszkedik a nyomtatónkhoz, amelyet a prefs nyomtató beállításában definiáltunk.*

CON: *A konzol hivatkozási neve. Ha nincs aktív konzol akkor létrehoz egyet amelynek paramétereit mi magunk is megadhatjuk.*

CONSOLE: *Az aktuális konzol hivatkozási neve. Ha SHELL vagy CLI ablakból dolgozunk az ablakunkat így érhetjük el.*

NIL: *Virtuális - látszólagos - meghajtó. A NIL:-*

be helyezett adatok visszavonhatatlanul eltűnnek.

RAM: *A rendszer memóriáját mint háttértárat kezeli a rendszer, ennek mérete dinamikusan változik, ezért ha a RAM: ablakot nézzük annak telítettségéig mindig teljes, függetlenül attól, hogy vane még szabad memóriánk.*

RAD: *A memóriát mint DD-s lemezes egységet képes kezelni még hozzá olyan memória területől foglal számára helyet amely rövid reset esetén nem veszt el a tartalmát, és a rendszer akár boot-olni is képes róla! (csak a trackloader-es stuffok nem mennek róla...)*

DF0: *Az AMIGA beépített hajlékony lemezes meghajtója.*

Az AmigaDOS-ban minden egyes eszköznek ill. egységnek a nevét a kettőspont zárja mint a fenti felsorolásból is kiderül. Ezért ha a géphez például több lemezegység kapcsolódik (összesen, a beépített 4) azokat a DF1:, DF2: illetve a DF3: néven érhetjük el. Ha a rendszerhez merevlemez egység is tartozik annak neve bár tetszőlegesen adható általában a DH0:-t szokták választani vagy a HD0:-t.

Az DOS-is mint minden lemezes operációs rendszer alapvetően az adatok tárolásához szükséges feleadatokat látja el. De milyenek is lehetnek ezek az adatok? Alapvetően négy fajta adatot különböztetünk meg mégpedig

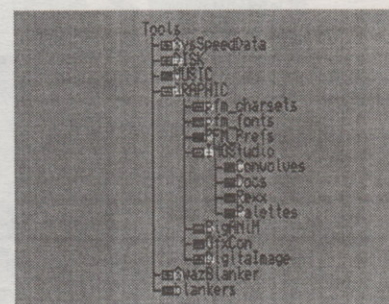
- először is a programokat melyek futásuk során munkát végeznek más adatokon, vagy létrehozják azokat.

- A második csoportba a programok által használt adatok tartoznak.

- A harmadik csoport igazából nem is külön csoport hiszen a DOS uatásításai valójában programok.

- A negyedik csoportban az úgynevezett DOS SCRIPT-ek tartoznak melyek olyan adatok az az szöveges adat halmaz melyben a DOS-nak kiadott parancsokat annélkül, hogy minden egyes alkalommal külön begépelnénk egy ilyen SCRIPT-ben leírva csak a SCRIPT-et kell elindítanunk és akár egy SCRIPT-tel száz (lehet 1 vagy több száz is!) DOS parancs kiadásától mentesülünk.

Az DOS különböző eszközöket biztosít nekünk arra, hogy az adatainkat függetlenül attól, hogy azok melyik csoportba tartoznak kényelmesen a mi szempontjaink szerint tárolhassuk a háttértáron vagy tárainkon. Azért, hogy az adatok logikus renben rendezhetőek legyenek, és elsősorban azért, hogy könnyedén elérhetőek a DOS könyvtár struktúráit biztosít számunkra.



Ez azt jelenti, hogy egy adott egységen mondjuk a merevlemez amely mint egység a - gyökér könyvtár címmel is büszkélkedhet - fa struktúra szerint tárolhatjuk adatainkat. Ez annyit takar, hogy az állományainkat amit idegen szóval file (ejsd: fájl)-nak hívunk, szóval, hogy ezeket a fájlokat tetszőlegesen csoportosítva könyvtárakba rendezhetjük.

(azért kíváncsi lennék, hogy a sok 'egyegérgombos' szintű Mac user-nek hogy fogják megtanítani a BeOS-t mivel az az AmigaOS-hez hasonlóan a 'bonyolultabb' kategóriába tartozik...)

Az ATARI TOS-áról annyit, hogy néhány évvel ezelőtt még reménykedtek a felhasználók, hogy lesz multi-TOS...

Téhat visszatérve az egyetlen normális alternatívára, az AMIGA OS-re, amely megjelenésekor legalább 10 évvel megelőzte a korát, és amely manapság, a wéndózakárhányok korában is ÉL, méghozzá nem is akármilyen felhasználói táborral.

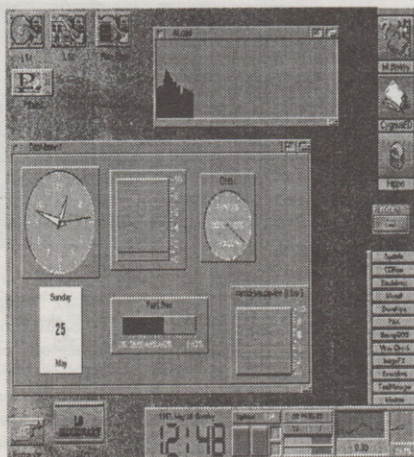
Az Executive, talán a legelőbb példája az AMIGA OS flexibilitásának, és sebességének.

Mutasson valaki nekem egy másik operációs rendszert, ahol lecserelehetem a rendszer ütemezőjét, méghozzá teljesen rendszerbarát módon!

Az Executive egy alternatív ütemező, vagy más néven task-scheduler. Ezt egyszerűen úgy lehet megfogalmazni, hogy a programok (task-ok) dinamikus (változó) prioritást kapnak, amit az ütemező (scheduler), a megfelelő algoritmus segítségével módosít. Ennek következtében a rendszer terheltsége kiegyenlíthető, nem következik be az, hogy mondjuk egy LZX-es tömörítéskor a többi task szinte áll.

Az Executive úgynevezett CLIENT-SERVER üzemmódú rendszer, ami azt jelenti, hogy egy előre elindított program (SERVER) erőforrásait akár több program is használhatja (CLIENTS). A Server ebben az esetben az Executive program, és az ő felhasználói például a Dashboard, az ALoad, az Acct, stb. A Server magába foglalja a scheduler-t, ami azt jelenti, hogy magában is elvégzi a rendszer ütemezését, nincs szükség a CLIENT-ekre.

Persze a program leglátványosabb részei a kliensek, legfőképpen a Dashboard, ami szerintem példaértékű lehet minden AMIGAs programozó számára! Ennyire átgondolt, jól szerkesztett és nem utolsó sorban látványos programot MUI nélkül megvalósítani nem semmi feladat!



Néhány dolog, amit a Dashboard-dal kipakolhatunk a Workbench-ünkre:

- CPU monitor
- Device I/O
- Memória foglaltság
- Óra, kalendárium
- stb.

(és ezek természetesen analóg, LCD, grafikonos, fuel-meter formában, tetszőleges helyen és méreteben!)

Modemet használó kollégáknak ajánlom az 'On-Line' műszert, amivel mérhető a modemes kapcsolat hossza! Sőt akár a serial.device (vagy akármelyik!) állapota is megjeleníthető így lehet figyelni, hogy éppen ír vagy olvas a modem...

Az analóg óra, vagy a bekapcsolás óta eltelt idő kijelzése szintén hasznos dolog.

NAME	PID	TYPE	PRI	KPRI	NICE
asaincdfs.device	244	proc	1	1	0
atapi.device	245	task	10	10	0
card.resource	203	task	15	15	0
cardtask.device	204	task	5	5	0
CBO	243	proc	10	10	0
CloantoScreenManager	509	task	10	10	0
ColorPatch	236	proc	0	0	0
Commander	531	proc	0	0	0
CON	246	proc	5	5	0
CON	532	proc	5	5	0
console.device	205	task	5	5	0
Dashboard	242	proc	-54	0	0
DFO	206	proc	10	10	0
DHO	213	proc	10	10	0
DHI	211	proc	10	10	0
DirectoryOpus	270	proc	-53	0	0
dopus.arbiter	271	proc	0	0	0
dopus_clock	281	task	1	1	0
dopus.hatkeez	272	task	1	1	0

A program beállításait MUI-s, és egy standard intuition-ös verzióban is módosíthatjuk. Kiemelhetünk egyes task-okat a dinamikus rendszerből, (ilyenek például az animáció vagy hang lejátszó programok, mivel ezeknek nem szabad akadozniuk) választhatunk

ütemezőt, beállíthatjuk a dinamikus prioritások szélső értékeit, stb.

Az Executive rendszer része egy Commander is, amely az RSys-hez, vagy a SCOUT-hoz hasonlóan lehetőséget teremt a task-okkal való manipulálásra.

Ha valaki MultiUser filesystem-et használ, akkor érdekes információra figyelhet fel a task-okkal kapcsolatban.

Az Executive kideríti, hogy melyik user indította a programot, mikor, meddig, stb...

A regisztrált user-eknek annyiból nyújt többet a program, hogy az összes ütemező használható, lehet a rendszerünk akár UNIX, akár WinNT, task management szempontjából. Továbbá az Accounting, és egy ablakban forgó 3D-s CPU terheltség mutató program is használható.

Akit bővebben érdekel a program, olvassa el a mellékelt guide-ot, ami több mint 320kByte...

A program letölthető az AMINET-ről, vagy az Executive HomePage-ről:

<http://www.megabaud.fi/~petrin/Executive.html>
 e-mail: petrin@megabaud.fi
petrin@vtoy.fi

Master Control Program

"megahack vagy hasznos segédprogram?"

Talán nincs is ma olyan amigás, aki ne ismerné az MCP nevű programot. Ha mégis, akkor a kedvükért leírom: ez a német programocska a Master Control Program névre hallgat, és ezt azért teszi, mert a szerzők szerint minden funkció benne van, ami az AmigaOS-ből hiányzik. Akinek a user-startup-ja tele van mindenféle kis segédprogramokkal, annak ezután csak az MCP-t kell használnia.

Nos, ez tulajdonképpen igaz is. Ez a mindössze 90 KB-os program annyi funkciót tartalmaz, amit ha mind külön programmal kellene megvalósítani, megöregednénk, mire beindul a gép. A program két file-ból áll, az egyiket célszerű a user-startup-ból (profibb hackerok: a startup-sequence-ből -) elindítani, és ez minden gépen fut; a másik programhoz (MCPPrefs) viszont MUI kell, de ez "csak" a millió beállítás kezeléséhez szükséges. Egyébként a program a beállításait ASCII file-ban tárolja, tehát a rengeteg funkciót akár CygnusEd-del is kapcsolgathatjuk ki/be - bár ez kissé mazochista megoldás.

De mik is ezek a hasznos funkciók? Lássunk egy korántsem teljes ismertetőt - ami talán azért is hasznos lehet, mert nem minden funkció magától értetődő, a paraméterek beállítása pedig még annyira sem:

Activate on Workbenchtitle - rákattintásra akkor is aktívvá válik a Workbench Screen, ha a felső menüorra kattint az ember (ez akkor jó, ha te van a kép programok ablakaival, és a Workbench menüit nehéz elérni)

AlertHistory, NoGuru - a Software Failure ablak helyett a NoGuru bekapcsolása esetén egy részletesebb guru ablakocska jön elő, amiben pl. ki lehet löni (Remove) a lefagyott programot (de úgy, hogy az MCP a halott program ablakait és képernyőit is becsukja!), vagy meg lehet próbálni visszaugrani a hibás programrészből (Jump RTS), illetve máshová lehet lépni programban (Change PC). Az AlertHistory pedig megőrzi a bekövetkezett guruk néhány adatát, segítva az utólagos hibaelemzésben.

AssignPrefs - rendkívül hasznos funkció. Az itt (Lists oldal, AssignPrefs aloldal) megjelenő listába beírhatjuk az összes hozzárendelést (assign), ami a user-startup-ba kerülne, és ezzel rendkívül felgyorsul a bootolás, miután az MCP egyben elvégzi az összes hozzárendelési műveletet.

Egy ötlet: ha lehet, "Late" típusú hozzárendeléseket használjunk, mert ekkor a programnak csak akkor kell megkeresnie az adott könyvtárat vagy file-t, ha arra már szükség van, és ez nagyban felgyorsítja a dolgokat. Vigyázat: az ENV: assign-t nem célszerű ide betenni, mert arra az MCP-nek is szüksége van az induláshoz.

AssignWedge - ha be van kapcsolva, akkor ismeretlen egység vagy könyvtár keresésekor nemcsak a "Insert volume xxx in any drive, Retry/Cancel" kérézőt kapjuk, hanem lehetőség van a hiányzó egység azonnali mount-olására vagy assign-olására is. Alapfunkció :-)

CacheFont - megjegyzi, hogy milyen betűkészletek vannak a rendszerben, és ha egy programnak (pl. Brilliance vagy Scala) ezek listájára van szüksége, akkor sok betűkészlet esetén nem félóráig nézegeti a FONTS: könyvtárat. Hátránya, hogy új betűkészlet bemásolásakor aktualizálni kell az MCP itt szereplő listáját (a Delete CacheFontList, majd a Create CacheFontList egymás utáni megnyomásával).

Change Workbenchtitle - ide beírhatjuk a kedvenc azonosító szövegünket (pl. "Enyim munkapad v4.6275 - pc suxx"), amiben a rendszer egyes paraméterei is szerepelhetnek (pl memória, taskok száma, megnyitott képernyők száma stb.)

CycleToMenu - a cycle gadget-eket menüvé változtatja, ami például igen hasznos a Time programban, ahol januártól júliusig elmászkálni a hónapbeállító gombbal igen babra munka. Viszont így a felugró menüből azonnal ki tudjuk választani.

DOS-Wildstar - ezek után a #? DOS paramétermegadás helyett lehetséges a * is, mint a hurkától (gy.k. pc).

Force Hires Pointer - segítségével AGA chipseten minden program, még a régiek is automatikusan nagyfelbontású pointert fognak használni. Érdekes, de pl. még a FinalWriter 5 is csak akkor nem a régi rücskös pointereket mutatja, ha ez be van kapcsolva, pedig az nem annyira régi anyag...

Format Protection - leülthetjük vele, hogy a vicsinket rosszakaratú egyének vagy vírusok meggyilkolják. *Ne felejtétek el viszont, hogy ha a HDToolBox-ban menteni akartok, vagy a vicsneszert optimalizálni, akkor addig KAPCSOLJÁTOK KI a "No QuickFormat" opciót az itt megjelenő ablakban, különben nagyon hamar nagyon idegesek lesztek :-)*

Hotkeys - gombokat rendelhetünk hozzá rengeteg funkcióhoz (a "Hotkeys" oldalon), ami igen hasznos lehet. Hogy csak két példát említek, én használok a Hold Mouse X és Y funkciókat, amikhez az Alt, illetve Ctrl gombot definiáltam - tehát ha Alt-tal együtt mozgatom az egeret, akkor csak vízszintesen megy, a Ctrl-lal pedig csak függőlegesen, ami rajzoláskor nagyon baráti jelenség. A másik, amit használok, az az Enter ASCII, de még a végén valaki rám fogja, hogy pc-s vagyok, így hát nem from le, hogy ez mit csinál 8-). Ezekon kívül még rengeteg jó funkció található itt.

Mouse-Speeder - a száguldó egerek szerelmesei itt aztán olyan gyorsra állíthatják az egeret, mint a hokimeccseken a korong, csak aztán találják is meg:-)

New Gadtools - ez nagy dolog! Minden szabványos GadTools gadget-et lecserélhetünk a MUI-hoz hasonló kinézetűre, és ez a funkció igen szépen, objektum-orientáltan, a rendszerhez illeszkedve van megoldva. Ha ezt használjuk, akkor a Prefs-ben lévő programok szinte új életre kelnek, az unalmas fekete-fehér keretek helyett színpompás gombokat, pipákat, gördítősávokat varázsolhatunk.



NewEdit - a string gadget-ek ennek bekapcsolásával ismerni fogják az Amiga-X, Amiga-C, Amiga-V kombinációkat, azaz szövegeket lehet cserélni bármilyen más program és egy ilyen gadget között. Például egy "list" parancsot kapott listában szereplő egyik filenevet kivághatjuk, és rögtön Amiga-V-vel be is rakhatjuk egy file-kérdőzöbe szereplő filenév gadget-be.

No Iconborder - a Workbench ikonok köré rajzolt keretet vehetjük le vele, meg ha akarjuk, akkor a szürke hátteret is mögölük, de ez utóbbi esetben sajnos háttérminta használatokor elég furcsák lesznek az ikonok.

No Topaz - a topaz.font helyett egy másik (8*8-as) betűkészletet választhatunk, amit minden program használni tud. Ha esetleg meguntuk volna a topaz-t :-)

PointerPatch - 16 színű egérpointert használhatunk vele. Általában működik, de előfordulhat, hogy akkora felbontást használunk (AGA), hogy már csak 1 sprite-re van lehetőség, és ilyenkor a pointer négy színű marad.

RamPatch - ha bekapcsoljuk, akkor a RAM Disk-en mindig annyi hely fog látszani, amennyi memóriánk van (és nem 0). Ez hasznos lehet néhány programnál, meg talán logikusabb is, mint a rendszer alapbeállítása.

ReqTools Patch - (majdnem) minden Intuition., ASL, Arp, Req kérdező a reqtools.library-t fogja használni, ami csakis az előnyűkre válhat :-)

(Hogy melyikek nem? Hát az aszinkron, SysReqHandler()-rel kezelt kérdezők.)

ScreenManager - ez egy másik hihetetlenül hasznos funkció (és nemcsak a multisync monitorok tulajdonosainak!). Segítségével bármilyen megnyitni kívánt képernyőre megmondhatjuk, hogy annak mely paramétereit akarjuk megváltoztatni, és milyenre. Tehát megváltoztathatjuk a szélességét, színmélységét, képernyőmódját, új tag-eket rendelhetünk hozzá stb., és mindezt számos feltétel kombinációjával.

Mivel ezt nem túl egyszerű beállítani, mutatok egy példát:

Tegyük fel, hogy azt szeretnénk, hogy minden PAL Hires Lace képernyő ezek után Multiscan módban nyíljon meg, és azt is óhajtjuk, hogy a képernyő feletti részt minimalizálja a rendszer (csak 3.1 (V40) esetén), tehát ha csak 4 színű a képernyő, akkor ha lehúzom, csak 1 sor lesz felette szürke (vagy fekete, mindenesetre ott nem lesz kép).

Menjünk a ScreenManager oldalra, és a "Name" alatti "Add" gombot nyomjuk meg. Írjunk be akármit, ez csak a most megadandó "konverzió" azonosító neve lesz (pl. PAL Hires -> Multiscan).

Ezután az "IF conditions" alatti "Add" gombbal adhatunk meg feltételeket, amelyek teljesülése esetén a screenmanager elvégzi a kívánt átalakítást. Itt a cycle segítségével válaszuk azt, hogy "DisplayID Name", majd az alatta lévő string gadget-be írjuk be (vagy a lista gombbal válasszuk ki), hogy "PAL:High Res Laced".

Ezután a "THEN assignments" alatti "Add" gombbal adhatjuk meg, hogy milyen képernyőmódot akarunk az előbb megadott feltételt teljesítő képernyők nyitása esetén (pl. "DisplayID: Multiscan:Productivity"), illetve az Add gombbal újabb sort hozzáadva azt is elérhetjük, hogy minimalizálja a rendszer a képernyők közti részt (Tag: MinimizeISG V40 ON).

A lehetőségek száma itt tényleg szinte korlátlan - ami csak a rendszerrel lehetséges, márpedig ez nem windoze :-)

Snap - segítségével kivághatunk a képernyőn lévő bármilyen szöveget (a la PowerSnap). Sajnos a sok beállítási lehetőség ellenére csak fix szélességű betűk esetén (pl. topaz.font) működik igazán jól, de azt hiszem, proporcionális betűk esetén a feladat (kisebb gépeken) majdnem lehetetlen lenne.

SysIHack - a rendszer által használt ablak és képernyő gadget-eket definiálhatjuk át vele, valamint megadhatjuk, hogy a Workbench ablakok gördítősávjai milyen szélesek/magasak legyenek. Ez akkor jó, ha nem 640*256-os képernyőt használunk, mivel ekkor nem egyforma a jobb oldali és az alsó gördítősáv, és ez elég csúnya. Sajnos nem minden programmal működik megfelelően ez az opció.

Title Clock - a képernyő tetejére digitális órát varázsolhatunk vele. Minden beállítható :-)

Trackdisk Prefs - a floppymeghajtók kattogását kapcsolhatjuk ki itt, és beállíthatjuk, hogy hányszor próbálkozzon újra a rendszer, ha nem ismer fel egy lemeztípust. Ez akkor jó nagyon, ha pl. egyszerre használunk Amiga és pc lemezeket, és nem akarjuk, hogy az utóbbikat tíz másodperc alatt ismerje csak fel a gép (a "Retries" mezőbe írjunk 1-et).

WBAbout - a Workbench "About" funkcióját váltja fel egy informatívabb változattal, amivel még resetelni is lehet.

(...)



Ez természetesen nem az összes funkció, még sok izgalmas dolog vár arra, aki felfedező útra indul az MCPPrefs programban 8-).

Az itt leírtaknak is sok-sok paramétere van, ami további lehetőségeket tartogat.

Nos, akkor talán az árnyoldalakról is néhány szót...

A címben feltett kérdés oka az, hogy többek szerint a program igen illetlen, mondhatnám inkompatibilis módon bővíti, illetve cseréli le a rendszer funkcióit, és rengeteg benne a bug.

Ebben valóban van némi igazság, de szerintem a program tudása messze felülmúlja a hibákat - persze ez nem vigasztalja azt, akinek a gépén a fontos funkciók mind lefagynak.

A hibák okai között lehet az is, hogy többen dolgoznak ezen a programon, és ilyenkor törvénytörő, hogy sok hiba csúszik be (egy, Louise? :-), amiket nem mindig vesz észre az ember.

Én azért úgy látom, hogy ez a program szinte elengedhetetlen tartozéka a rendszernek, és bár sok viszonylag bug van benne (de a funkciók számához képest nagyon kevés), ezek fokozatosan javulnak, amihez e-mailekkel az is hozzájárulhat, akinek van Internet elérése.

Azt sem szabad elfelejteni, hogy ez még béta változat (V1.30 beta 18), a véglegesben (ha lesz olyan...) majd sok mindent ki fognak javítani.

Addig is a következő funkciókat nem ajánlom, mert sok bosszúságot okozhatnak:

CrunchPatch, Hotkeys/SCSI Eject, Memory Patch, Processor, Screen Blanker/Swaz vagy Garshneblanker modul.

Összefoglalva, ez a program rengeteg nélkülözhetetlen funkciót ad, amivel sokkal profibbá tehetjük a rendszert, és egyáltalán nem olyan súlyosak a hibái, mint azt a konkurens (Pl. Martin Berndt, a MultiCX írója) programozók állítják. Jó lenne, ha ezek közül sok megoldás bekerülne majd az új AmigaOS-be is :-)

Ha valakinek kérdése lenne, vagy a többi funkcióra kíváncsi, akkor az email címem a következő: "alan@elender.hu", ide szívesen várom a leveleket. Ja, lehet GroovyPlayer-t is regisztrálni itt :-))

Sziasztok!

Alan



Hi Amiga 500, és most már 600 userek (is)!

Úgy néz ki, most én okítalak benneteket Ruszi kolléga helyett.

Ezen cikk megírására Jancsek István marcali olvasó levele inspirált, aki ugye sok mindent szeretne a gépéhez, de sokmindent viszont nem tud róla. Ajánlom cikkemet elsősorban az ilyen embereknek, akiket nem csak a játékok érdekelnek.

Magis kolléga az AMIGAonly 6-ban arról panaszkodott, hogy nem nagyon akad, aki írna cikket az A500 tulajoknak. Hát én nem tartom magam nagy tudornak, de megpróbálok valamit összebarkácsolni nektek. *De azt hiszem, hogy ezek nem szólhatnak az 1.x rendszerekről, mert ki az a hülye, aki pl.: 1.3-ra is felhasználói programot 1997-ben.* Ennek szellemében ezen ifjú (?) újság keretein belül első alkalommal szeretném röviden azt taglalni, hogy nézett ki az A500 fejlődése, és hogy kellene 1997-ben kinéznie egy ilyen gépnek.

Bár én már lassan 1 éve A1200-es gépen űzöm az ipart, de haveri körben van még egy pár darab A500-as, és az én A500-asom sem volt éppen alapgép. Remélem senki nem várja tőlem az 1.0; az 1.1; az 1.2; és az 1.3-as OS ismertetését.

Ugrunk egy picit. Legelőször kezdjük az alap(lap)oknál.
Az A500-asoknak gyártás szerint 4 generációja van:

- 1, 1987-ben gyártották őket 1.2-es OS -el, és teljesen OCS
- 2, 1988-ban gyártották őket 1.3-as OS -el, OCS Denise és ECS (Big) Fat Agnus -al
- 3, 1989-ben gyártották őket 1.3-as OS -el, és teljesen ECS
- 4, 1990-ben gyártották őket 2.04-es OS -el, és teljesen ECS. (Ez az A500+)

És ide illik 5 -ik pontnak még egy gép:

5, 1991-ben gyártották az A600-asokat. Hardveresen ugyanúgy működik, mint az A500+, és 2.05-ös az OS (a PCMCIA kártyák miatt. A "Prepcard" a Workbench része lett). Teljesen ECS. A miniatűrüzálás csúcsa, ami egyben a bővíthetőség negatív csúcsa.

Megjegyzés: ezeket valamilyen külhoni lapban olvastam, meg aztán a Power-ben ott van a történelemlecke (10 év AMIGA), és ezek alapján szerintem nem hülyeség az előbb leírt 5 pont.

A 2;3;4-es alaplapok (szinte) teljesen egyformák. A 2-es és 3-as alaplapokon van hely 512kbyte -os (Chip) RAM (4db 128 kbyte -os IC) tuningolásra, ami a 4-esen ugye gyárilag be van építve. Az alaplapok között viszont van két egyforma: a 3-as és a 4-es. Magyarul a 3-as gép alaplapjára is az van nyomtatva, hogy "A500+".

Innentől érdemes úgy fejleszteni, hogy gépházon belül csak Chip RAM lehesen. Ruszi viszont tévedett ezen a ponton: csak az 1.2-es alaplapon nem lehet megcsinálni a 2mb Chip RAM -ot. Szerelési útmutató a Power 11-ben.

Ezt azért tartottam fontosnak elmondani, mert így minden tulaj be tudja majd sorolni a gépét. A Denise és a Fat Agnus verzióját pedig leggyorsabban a SYSinfo vagy az Analyzer nevű programokkal deríthetjük ki (van még egy rakás prógi, csak nem vagyok lexikon).

Kezdjük a fejlesztési lehetőségekkel. Legelőször is leszögezem: aki az 1.2-es sorozatú gépét akarja fejleszteni (egy majdani vinciester reményében), az ne próbálkozzon, hanem cserélje be gépét bármilyen

legalább 1.3-as gépre. Majd később leírom, hogy miért.

Kickstart:
hát én itt kezdeném az egészet.

AMIGA 500 rovat

1990-'91-ben készült el a 2.0.

Ez a ROM gyökeresen megváltoztatta az OS tulajdonságait. Bár a mérete megnövekedett 256kbyte-ról (1.2;1.3) 512kbyte-ra, ugyanabba a foglalatba került, mint korábbi társai. Ezzel vált lehetővé az IGAZI vinciészés, a FFS révén. Az 1.2 nem ismeri a vinciést, az 1.3 meg lassan kezelte őket. Ezért aki vinciester akar az A500-as gépéhez, annak szüksége lesz legalább egy 2.0-ás ROM-ra. Bár az A1200-es megjelenése előtt elkészítették a 3.0 elődjét (2.1), de ez nem terjedt el az A500-as gépeken. Időközben ugyanis megjelent a 3.0 A500-ba illeszthető változata.

Mivel az A1200-esben a ROM 2db 256kbyte -os IC formájában van jelen, ezért ehhez kell egy átalakító, amin általában van hely a régebbi ROM számára is (kapcsolható). Újabbán állítólag kapható a 3.1 is. A 3.0

tulajdonképpen hasonlít a 2.0-ra, de manapság a felhasználói cuccoknál a 3.0 az etalon. Aki felhasználói programokkal akar szórakozni, annak elmondom, hogy mostanában mindenhol legalább 2.0 a követelmény (meg kb. 2 mega). Aki az 1.x sorozatról áll át, az lehetőleg a 3.0 -án gondolkozzon, mert nagyon megéri.

A 2x és 3x-es ROM -ok használata megköveteli a legalább 1.5 mb RAM -ot, mert különben használhatatlan lesz a gép. Azonkívül ezek rühellik a '89 előtt készült játékok jó részét. A minőség szerintem úgyis '91-től számít.

A 2.0-ás rendszer igazi forradalom volt az Amigák OS-ében. Az 1.x verziókhöz képest teljesen újratervezték a Workbench ablakrendszerét, és a felhasználóra lett bízva a Workbench kinézete. Az újratervezés természetesen magával vonta azt a tényt, hogy a szigorúan 2x-re (és most már 3x is) készült felhasználói programok nem hajlandók ennek meglelte nélkül elindulni.

Nagyjából a 2.0-ás rendszerrel nyerte el az OS a mai formáját, amit a 3.x verziókban kiegészítették még egy rakás hasznos dologgal. A 2.0 tervezésekor annyira eltávolodtak az 1.x sorozattól, hogy a 2.0 nem is nagyon képes futtatni az 1.x Workbench sok részét (a 3.x már tudja, de az meg a 2.0 át nem).

A legtöbb Workbench alá írt program azért nem hajlandó manapság elindulni az 1.x rendszereken, mert nem ismerik azokat az ablakezelő rutinokat és .library -ket, .device -okat, amelyeket beépítettek az új ROM-okba.

A 3.0 a gépbe építve lehetővé teszi az olyan (zömében felhasználói) programok futását, amik a 2x-ra vagy A1200-re készültek, HA nem szükséges hozzá 020 és AGA. Tehát így futatható a közkezdelt grafikus feldolgozó, az ImageFX is.

Aki szeretne HD -s floppy -t, annak szintén rendelkeznie kell 2x vagy 3x rendszerrel. A floppyról még talán annyit, hogy itt már a szabványos lemezekről bármelyik külső meghajtóval tudunk bootolni.

RAM: kényes pont. Sokan szentül hiszik, hogy az alsó

bővíítőportra helyezett kártya nagyon jól tesz a gépnek. Ez csak akkor éri meg igazán, ha ez a RAM Chip RAM. Az ide jumperolt Fast RAM -ot nem a CPU kezeli közvetlenül, ezért az ide kerülő programok is a Chip RAM buszát terhelik. Aki tehát igazi, úgynevezett Real Fast RAM -ot szeretne látni a gépében, az vegyen a gép bal oldalán található EXPANSION portra egy vinciester vezérlőt, amelyen van SIMM memória foglalat (meg persze memóriát a foglalatba). Ezzel 25% -al gyorsul a gép, a vezérlő meg letudott dolog).

Az EXPANSION portra pakolt RAM -ot ténylegesen a CPU kezeli, aminek következtében könnyebben futnak az egyes modul trackerek, és rajzprogramok. Ugyancsak tisztában futnak így a modul playerek, valamint a filemanager-ek.

Kevésbé érzékelhető, de tisztában futnak a vektoros játékok is. Azért érzékelhető kevésbé, mert sokszor az A500-ra írt vektoros programok Fast RAM-os A1200-es gépen futnak tökéletesen. Igaz nem akartam játékokról írni, de itt most leírom, hogy A500-on a leggyorsabb vektor a No Second Prize, és az F/A 18 -interceptor nevű programok tulajdonsága (az általam látottak közül).

A 600-ba kicsit másképp mennek a dolgok. Belülre lehet tenni még 1 mega Chip RAM -ot, akinek meg Fast RAM kell, az vegyen egy PCMCIA kártyát. Mivel ebben a gépben van 2.0 és HDD vezérlő, ezért ezen a ponton előnyösebb az A500-nál.

Mellesleg az a bizonyos 3.0 belefér ebbe a gépbe is (legalábbis mi bele tudtuk gyömöszölni), bár szerencsésebb, ha a billentyűzet miatt nem rakjuk erre fel a 2.05-ös ROM -ot.

A Chip RAM ugyebár veszélyesebb kérdés. Sokan nem is tudják, hogy miért jó ezt bővíteni. Ennek a RAM -nak a szerepe: tárolni a kép és hangadatokat. Grafika megjelenítése és hang megszoalattása csak ebből a RAM -ból lehetséges. Nem a CPU vezérli, hanem a Blitter (Big/Fat Agnus). Ha minden igaz, akkor a Blitter kezeli az alsó portra kötött Fast RAM -ot (ezért hívják Slow Fast RAM -nak ezt a RAM -ot).

Hadd ragadjam meg az alkalmat, hogy kijelentsem: az A500+ -ba alulra bepakolható a sima A500 -ba való fél megás kártya is, amit Chip RAM -ként fog használni. A saját A500+ -os gépem használta már ilyet.

És való igaz, hogy 1997-ben legalább 2mb Real Fast RAM és legalább 1mb Chip RAM -ot kellene tartalmazni minden A500 és A600 -as gépnek. Halkan megjegyzem, hogy a Chip esetében szerencsésebb lenne a(z) 1.5 -2mb. Ezt már egyes játékok is kihatásnlják (pl.: állítólag Primal Rage).

Grafikus Chip Set: azt, hogy melyik gépben mi van, azt már a cikk elején leírtam. Az OCS/ECS rövidítés 2 chip jellemzője, név szerint Denise és (Big) Fat Agnus. Sok tulajnak fogalma sincs, hogy ezek a rövidítések mit jelentenek, és egy rakás lamer, aki halott róla, minden hülyeséget terjeszt rólok.

Megtörtént velem, hogy egy lamer nekem akarta elmagyarázni, hogy az ECS azt jelenti, hogy a gépe viszi az A1200 -es programokat. Ezenfelül sokkal "értelmesebb" az ő gépe, mert átkapcsolható A500 -ra is. Az az átkapcsoló lmint később kiderült egyébként csak a második 512kbyte -os (belső bővíítő) egységet tudja ki-be kapcsolni. Szegény bajban volt, amikor vittem neki A1200 -es programot, de még nagyobb bajban volt, amikor az 1.3-as ROM -ja nem olvasta az FFS lemezt. No comment...

Akkor a tudatlanoknak elmondanám a különbséget. Kezdetben vala az OCS. Jelentése: Old Chip Set.

1985-ben rakták bele az első Amigába, az A1000-esbe.

Ez tartalmazza az első kiadású Denise -t és a Fat Agnust. Ezek abban az időben piszok gyorsak voltak, és ráadásul alaptartozékai a gépnek. Az első "házi" Amiga, az A500 is ezeket kapta.

Felbontásai:

-320*256/320*512 2,4,8,16,32 színű, és hála a tervezőnek, 64 (halfbright) és 4096 (akkoriban Ham, mostanában Ham6).

-640*256/640*512 2,4,8,16 színű, meg valamelyik cég csinált 4096 -ot is szoftveresen (Dinamic Ham).

Erre a gépre jellemző, hogy a negyedik sprite (úgy ahogy van) el van szúrva, mert mai szemmel nézve enyhén bug -os.

Kickstartra nézve ezek az 1.0;1.1 és 1.2 -es rendszerekbe készültek (onnan lehet megismerni, hogy pl.: a Dogfight 1.2b -vel 4 player esetén a negyedik gép grafikája bugos, és felszállás után függőleges helyzetbe hozza a repcsit felrobban).

A következő lépése a Commodore -nak homályos. Pár külföldi lap szerint abban az időben, amikor kiadták az ECS-t (Denise -t!), már meg tudták csinálni az AGA-t ('89 áprilisban kész volt egy olyan 3000 -es, ami pompázott a színektől).

Állítólag ezzel a lépéssel akarta bevárni a cég a pc -ket, amik aztán jobban fejlődtek, mint ahogy a Commodore szeretne volna (valahol itt szaladt el a ló). Szóval az ECS jelentése:

Enhanced Chip Set (bővített chip készlet).

Az ECS blitter része már '88 -ban elkészült, javítandó elődje hibáit. Ezt a Fat Agnust nevezik Big-nek. Miatta átterveztek az 1.2 -es alaplapot, és '89/90 -ben alakították ki véglegesen. A harmadik és a negyedik generációs gépek alaplapjai és chip -jei semmiben sem különböznek egymástól, a különbség köztük csak a ROM verziója illetve a RAM mérete.

Az ECS Denise is hozott nagy változásokat, de ezeken a gépeken (azt hiszem nem túlzok) a mai napig nem használja ki ezeket senki.

Lássuk a különbséget:

1. meg támogatták a felbontást a SuperHires móddal, ami 1280*256/1280*512 -es felbontást jelent, 2 vagy 4 színű. Ami még ennél is poénosabb, hogy ezeket egy mindössze 64 színű (!) palettáról válogathatjuk ki 2. bevezetésre került a NTSC üzemmód, a 2.0 miatt 3. lehetőséget adtak a VGA üzemmódoknak, amiknek szabadon programozható sor- és pixelfrekvenciái lehetnek. Magyarul itt kezdődhetett volna a MultiSync monitorok használata, mert ez volt az első lépcső.

4. a 3.0 -ás OS saját monitor meghajtói maximálisan kihasználják a felbontásokat. Ha van M.Sync monitorunk, akkor kb. 60 grafikus üzemmód használatára nyílik lehetőség (ha bele vesszük a Lace-t és a Ham -ot is). Ezeket az újdonságokat azonban csak a 2.x verzióktól használhatjuk. Az az emlegetett negyedik sprite is minden ECS gépen tökéletes.

CPU: na gyerekek, itt dől el a leendő vinci megléte! Az A500 -asba tudjuk, hogy a szupergyors MC68000-es proci dolgozik. Azonban a 2 -es gépektől kezdve ezek már át lettek javítva, mégpedig MC68000 P8 -ra. *Tapasztalat alapján ezektől a gépektől fogva problémamentes csak a vinci használata.*

Az 1.2 -es gépeken (persze 3.0 alatt!) saját tapasztalatom szerint teljesen lelassította a gép működését a (az általunk használt) vezérlő használata, ami miatt főleg az innen indított játékok voltak rohadatul lassúak. Másrésztől egyszerűen nem elég semmire az a kb.: 3-400 kbyte Chip RAM, ami a vinci beindulása után marad. Ezért is jó az 1Mb (és nagyobb) graf memcsi.

Az A600-ba is ez a 7mhz-s csoda van, csak éppen miniatürizálták, mint a többi alkatrészt.

Hát, ez lenne a mai adag. Folytatásként legközelebb írogatok majd esetleges elfelejtett dolgokról, valamint a vinci-szter gépre kötéséről, na meg ennek a kutyának a beüzemeléséről. Ha pedig igény van rá, akkor lesz leírás a vinci-re való rendszer feltepetítéséről. Ez utóbbi saját tapasztalataim szerint viszonylag elég egyszerű, de ennek ellenére sok tulaj (A1200 -esen) csak átmásolja a havertól az egész. Leegyszerűbben úgy érthetjük meg a rendszerünk részeit, ha azt mi rakjuk össze.

Aztán pedig jöhetnek a segédprogramok (pl.: AmiBackTools, FileMaster 3.0 /68000 változat, mert

van ilyen/ stb). Ha még valaki bírja, akkor utána jöhet pl.: az installálás kezdőknek, stb. Ezenkívül válaszolok az általuk feltett kérdésekre (ha lesz igény rá, meg ha tudok).

Akinek ettől eltérő segítségre lenne szüksége, az írjon az AMIGAonly címére, esetleg a saját címemre. Elérhető vagyok levélben (válaszborítékot kérek bélyeggel, nyál nélkül) a következő címen:

Horváth Balázs

8800 Nagykanizsa Teleki út 7/b 4.emelet 12.

Ha valaki szereti a drága technikát, az telefonálhat is:

(06) 93/317-525.

Általában vekker 18 után megtalálható vagyok. Megjegyezném, hogy nem vagyok a tudás tárháza, csak megszállottja az AMIGÁnak. Akkor (ha ti is úgy akarjátok) adás a legközelebbi AMIGAonly-ban.

Csőváz mindenkinek! Na meg AMIGA rulez!

BeLaX / of A3

KICKSTART csere BLIZZARD kártyákon

Hol van már az az idő, mikor nem volt lényeges a Kickstart verziószáma, sőt az AMIGA tulajdonosok 90 százaléká az azt sem tudta, hogy mi az...

Mai upgrade-korszakunkban igyekszik mindenki a legjobb software-eket használni, így az állandó frissítés elkerülhetetlen.

A kickstart az AMIGA operációs rendszerének ROM-ban elhelyezkedő része, olyan függvényeket, és library-ket tartalmaz, amelyek szükségesek a perifériákkal (floppy, HD, CD, monitor, egér, stb.) való kapcsolattartáshoz, és tulajdonképpen a teljes OS, az ablakrajzoló lib-en keresztül, a device-okig elfér abban a 256, vagy 512kByte-ban. Gondolj csak arra, hogy elég egy formázott, és C:Install-lált lemez, amin a LoadWb van, és már működik is minden, vannak requester-ek, ablakok, kezeli a háttértárolókat, monitort, egeret, portokat, működik a multitasking!

Persze ennek a ROM-oszának van egy kis hátulütője is, méghozzá az, hogy a ROM-ot, mivel csak olvasható memória (Read Only Memory) nem lehet módosítani, upgrade-elni.

De ne essünk kétségbe, a Commodore szakemberei annak idején gondoltak erre is, a SetPatch program elvégzi a szükséges módosításokat, hibajavításokat, méghozzá úgy, hogy a RAM-ban lévő új programrészekkel cseréli ki a ROM-ban lévőket.

Szerencsére a phase5 cég gondolkodói szintén nem a rövidtávú koncepciótlan megoldásairól híresek, így néhány bennfentesnek mondható shareware programozó megtudott egy kis titkot, aminek a segítségével a Blizzard kárták MAPROM funkcióját kihasználva lehetőség van egy külső KICKSTART ROM file-t bemásolni a kártya RAM-jába, és levédetni vele. Úgy, hogy az MMU-t se kelljen használni!

Ezt jelenleg két program tudja, a BlizKick, és a BlizMagic. Mindekkettő képes az összes eddig megjelent Blizzard kártyával dolgozni, és mindkettőnek vannak apró trükkjei, mint például a PREPAREEMUL, a FASTEXEC helyettesítése, vagy éppen a RAM PATCH, aminek az a szerepe, hogy a RAD: device-ok a FASTRAM-ba kerüljenek, ahol elfér akár 20 darab is belőlük.

Egy ilyen ROM-remapper program és egy Kickstart file, mondjuk egy Escrom A1200-ból, és könnyedén upgrade-elhetjük a rendszerünket 39.106-ról 40.68-ra. Vagy akár le is butíthatjuk 1.3-ra, ha éppen egy kedvenc játék csak azon hajlandó elindulni.

Mindkét kártyára igaz, hogy CSAK AKKOR működik, ha a kártán található MAPROM jumper aktíválva van (ez lehet ON, vagy OFF állás is, kártyától függ)! Erről a legegyszerűbben úgy lehet megbizonyosodni, hogy Startup-Sequence nélkül boot-olunk, majd kiadunk egy Avail parancsot. Ha ez a tényleges FASTRAM méretet írja ki, akkor NINCS aktíválva a MAPROM, ha annak 512kByte-tal kevesebbet, akkor aktíválva van.

A BlizMagic v3.3 használata

Paraméterek:

BlizMagic <Kickstart file> <opciók>

(ha Kickstart file-nak *-ot írunk, akkor visszaállítja az eredeti állapotot)

opciók:

- STARTUP erre akkor van szükség, ha a programot a Startup-Sequence-ből indítjuk. (Ilyenkor az első sorba ajánlatos tenni!)
- NOSKIPLASH kikapcsolja a boot-kot látható csíkokat
- NOSKIPOFF kikapcsolja a '2'-es gomb érzékelését (ezzel lehet deaktiválni a kártyát)
- MOVEVBR a VBR vektorát átteszi a FASTRAM-ba
- PREPAREEMUL helyettesíti a ShapeShifter-hez adott PrepareEmul programot.
- NOSCSCI Blizzard SCSI kiegészítő esetén letiltja az 1230scsi.device SCSI busz figyelését, így némileg felgyorsul a boot
- NORESIDENT kikapcsolja a BlizMagic rezidens részeit
- FORCE mindenképpen betölti a Kickstart file-t

Készítő: **Jan Hlavaty**
mamlason@tnet.cz
hlatvaty@amiga.cz

A BlizKick v1.9 használata

Paraméterek:

BlizKick <Kickstart file> <opciók>

opciók:

- MODULE külső programok, melyeket a BlizKick betölt, és így alacsony szinten történik meg a Patch.
- Colour Stripy-colours "module"
- Fix13 Fix KS 1.3 "module"
- PrepareEmul PrepareEmul patch "module"
- MoveVBR MoveVBR "module"
- FixMath404 Fix math 40.4 "module"
- NoClick NoClick "module"
- hackdisk hackdisk.device "module"
- SoftSCSI SoftSCSI "module"
- EXTRESBUF megnöveli a külső buffert a MODULE-ok számára
- FORCE mindenképpen betölti a Kickstart file-t még akkor is, ha nem stimmel a checksum!
- LOCALFAST lehetővé teszi a RAD: device FASTRAM-ba helyezését
- QUICKBOOT kikapcsolja a Blizzard csíkokat boot esetén
- SPEEDROM kicserél/kikapcsol néhány részt a ROM-ban, amiktől egyes részek felgyorsulnak
- HOGWAITBLIT a graphics.library WaitBlit() függvényét gyorsabbra cseréli

Készítő: **Harry Sintonen**
sintonen@jyu.fi
http://www.jyu.fi/~sintonen/

Louise

BlizMagic Dev: Start Kick 4068 Startup

MultiCX v2.73 by Martin Berndt

A MultiCX egy olyan többfunkciós commodity, amely rengeteg hack program helyét, hivatott átvenni kedvenc Workbench-ünkön. Tehát a MultiCX NEM HACK, (HACK=durva, nem rendszerbarát beavatkozás az operációs rendszerbe!) hanem egy commodity, amelyet bármikor eltávolíthatunk a rendszerből, anélkül, hogy ehhez rendszerhívást kellene eszközölnünk.

A MultiCX a 2-es verziószámától kezdve shareware, azaz jónéhány funkció csak a regisztrált felhasználók számára elérhető. (a regisztrációs díj 30 német márka ami szerintem a magyar pénztárcához, és a program tudásához mérten kicsit magasnak tűnik... gondolj bele, ennyiből kaphatsz egy LSDictionary3-at CD-n... :-))

Minden operációs rendszeren, és processzoron működik, és nem igényel semmi külön library-t. Sőt összesen 25kByte a mérete, és a memóriából sem foglal sokkal többet, tehát ideális azok számára is akiknek kevés memória van a gépben.

Érdekes tulajdonsága a programnak, hogy az icon-tooltipe-jának módosítását azonnal észreveszi, és a változtatásokat a SAVE megnyomása után azonnal végre is hajtja. Így nincs szükség külső preference programra.

Most nézzük át a program patch-eit, a teljesség igénye nélkül:

Screen Blanker (képernyőkímélő)

Beállítható a blander időzítése, egy hotkey az azonnali aktivizáláshoz, és a képernyővédelem alóli kivételeket. (pld.: lemez behelyezése, modem állapot, stb.)

Nem csak fekete képernyős blander van, (noha ez az egyetlen ésszerű dolog) hanem egy 'Moire' is, ami színes csíkokat rajzol a képernyőre.

A regisztrált felhasználók számára a DPMS (Display Power Managment Signaling) is elérhető, amely KIZÁRÓLAG azokon a monitorokon működik, amelyeken ez fel van tüntetve!

Amelyiken nincs, azzal nem érdemes próbálkozni, mert a képernyőt néhány pillanat alatt tönkreheteti a szinkronjel nélküli fénycsóva!

Mouse Accelerator (egér gyorsító)

Ezen funkció segítségével sokkal pontosabban beállíthatjuk az egér-pointer mozgásának sebességét, mint a Prefs könyvtárban található programmal. Sőt, nem csak a sebességét, hanem a gyorsulását is meghatározhatjuk. Ez akkor érdekes, ha rajzprogrammal dolgozunk, és szükség van a pontos pozicionálásra.

Mouse Blanker (egér altató)

Ha lenyomunk egy billentyűt, vagy eltelik a meghatározott idő, akkor a pointer eltűnik a képernyőről, és addig elő sem jön, amíg nem nyúlunk az egérhez. Célszerű szövegszerkesztéshez használni...

Lefty Mouse (balos egér)

Felcseréli a két egérgombot, balkezesek előnyben!

Screen Cycling (képernyő váltás)

Aki háromgombos egérrel rendelkezik, az ezen funkció segítségével a középső gombra rádefiniálhatja a képernyő (screen) váltás módot.

Ez normál esetben az LAMIGA+M billentyűkombináció segítségével történik, de a középső gombbal sokkal egyszerűbb...

Mouse Shift (az egér és a shift gomb)

Ha egyszerre több icon-t szeretnénk kijelölni a Workbench-en, akkor azt a SHIFT gomb segítségével tudjuk megtenni. Ha ez a funkció aktív, akkor a jobb egérgomb veszi át a SHIFT helyét...

Window Cycling (ablak váltás)

Beállíthatjuk, hogy hány kattintásra jöjjön elő az aktivizálendő ablak, illetve billentyűket rendelhetünk az ablakok előtérbe és háttérbe helyezéséhez.

SUN-alike Window Activation (napszerű ablak aktiválás :-))

Ha a pointer-t mozgatjuk, mindig az az ablak válik automatikusan aktívvá, amely fölött a pointer éppen áll, anélkül, hogy kattintanánk.

Window Close and Zoom (ablak becsukás, és nagyítás)

Billentyűkombinációt definiálhatunk az ablakok becsukására, és nagyítására. Ugyanazt érzük el, mintha megnyomtuk volna a megfelelő gadget-et...

Window Movement (ablak mozgatás)

Beállíthatjuk egy billentyűre, hogy az aktuális ablakot a képernyő közepére, vagy a szülőjéhez (parent) képest optimális helyre tegye.

Window Remember (aktuális ablak memorizálása)

Nagyon hasznos funkció, screen-váltás után is megjegyzi, hogy melyik ablak volt aktív, és visszalépéskor megint őt teszi aktív.

Title Activator (fejléccel aktivizáló)

Egy screen-t a fejléccre kattintva aktivizálhatunk. Ez alap esetben hiányzik a Workbench-ből, a fejlécre kattintva csak mozgatni lehet a képernyőt...

CenterScreen (képernyők középre!)

A megnyitott képernyőt, mérettől függetlenül középre helyezi. Ez jól jöhet, ha overscan-ben indítunk el egy olyan programot, amely a szabvány képernyőmódban nyílik, vagy képeket nézegetünk, és nem szeretjük, ha a képek mindig a bal felső sarokban vannak...

HoldX and HoldY (pointer dimenzió rögzítése)

Definiálhatunk billentyűket, amelyeket lenyomva rögzíthetjük a mouse-pointer függőleges, vagy vízszintes helyzetét. Ez grafikus programoknál nagyon hasznos lehet...

Enter ASCII (ASCII kód beütése)

Valamely ALT gomb lenyomása után, a numerikus billentyűzetten leütött maximum háromjegyű szám egy karakterkódot fog eredményezni, és nem szeretjük, ha aktuális billentyűzetpufferba. Ugyanúgy mint pc-n... Ha Protracker-t használsz, ezt a funkciót kapcsolod ki, mert GURU lesz a vége...

HotFlush (memória ürítés)

Egy billentyű lenyomására pont ugyanaz történik, mintha beírtuk volna, hogy 'Avail FLUSH'...

PopCLI (Shell ablak megjelenítése)

Egy Shell ablak hívható elő egy billentyűkombinációra...

PrtSc Hotkeys (képernyő nyomtatása)

Egy előre definiált billentyű lenyomására az aktuális képernyő grafikusan kinyomtatásra kerül.

System Flags (rendszer beállítások)

Beállíthatjuk a képernyő keretének elsötétítését, a floppy drive katógásának kikapcsolását, a '*' karakter használatát a '#' helyett, és ki/be kapcsolhatjuk a hang szűrőt.

Trackdisk Parameters (floppy beállítások)

Beállíthatjuk, hogy a drive-ba kerülő ismeretlen formátumú lemezt hányszor próbálja meg azonosítani a rendszer...

Advanced EditHook (bővített szerkesztő mód)

Több mint 20 billentyűzet parancsot engedélyez egy edit mezőben. Ilyenek például a Clipboard I/O, kis és nagybetű módok, stb.

Advanced Resethandler (bővített reset)

Ha ezt a funkciót aktivizáljuk, a reset (CTRL+RAMIGA-LAMIGA) lenyomásakor mindent kitakarít a memóriából, beleértve a RAD:-ot is. Ez olyankor jó, ha vírus kerül a memóriába, és így biztos a hatás...

AssignWedge (???)

Ez a lefordíthatatlan funkció minden AMIGA-snak szükséges! A megszokott "Please insert volume xxx:" felirat helyett egy ablak jeleni meg, ahol választhatunk a következő gombok közül: Assign, Mount, Deny (ez mindörökké letiltja az ilyen nevű hivatkozást...)

WBExtender (Workbench fejléc bővítő)

Ez a funkció kibővíti a Workbench About menüpontjának ablakát, és részletesebb információt ad a rendszerről a fejlécen. pld.: task-ok száma, nyitott library-k, képernyők száma, a párhuzamos port állapota stb.

LockPens (színek rögzítése)

Ha a Workbench-ünket 16, vagy több színben használjuk, alapesetben a szép, 8 színű MagicWb icon-ok színei megváltoznak. Ez a funkció rögzíti ezeket a színeket, így bármilyen színméllyéggel dolgozunk, a 8 fix szín megmarad.

Drive Protection (drive védelem)

Ezen funkciókkal letilthatjuk illetéktelen programok számára a FORMAT-ot, vagy a BOOTWRITE-ot... Ha bekapcsoljuk, még a HDToolBox sem tudja elmenteni a beállításait...

Opaque Window Managment and Sizing (teljes ablak mozgatás)

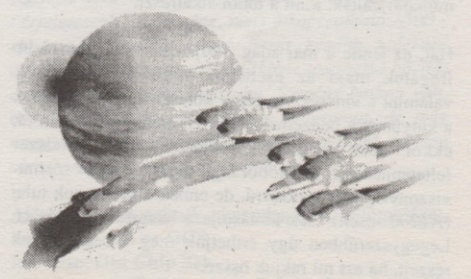
Akinek elég gyors gépe van (min. 030/25) az akár az egész ablakot is mozgathatja a képernyőn, nem csak a keretét. Sőt a méretezés is relatíve-ban történik, így azonnal látod a végeredményt, nem csak egy színes csíkot.

Itt természetesen nem írtam le a program összes tulajdonságát, aki mélyebben szeretne belemenni, annak mindenképpen el kell olvasnia a mellékelt guide-ot.

Azért nem néhány olyan funkció, amit a MultiCX nem tud megvalósítani, így azt egy külső programra kell bízni; CycleToMenu, ReqTools Patch, és talán a NewGadTools... De ezekről részletesebb olvashatsz az MCP-ről szóló cikkben...

E-Mail: m_berndt@wanderer.gun.de

LouiSe



Multiscan Monitor kezdőknek és hala(n)dóknak

Szerencsére elmúltak már azok az idők, amikor az AMIGA képmegjelenítőt TV-nek hívták, vagy szerencsés esetben RGB monitorok.

Egyre többen döntenek a Multiscan monitorok mellett, ezzel megismerve AMIGA-juknak egy újabb oldalát. A PAL és RGB monitorokkal az a legfőbb gond, hogy nem nagyon szeretik a nagyobb függőleges felbontásokat.

Noha vízszintesen akár 1300 pixel is lehet nonlace módban, addig a függőleges felbontás mindig 300 pixel alatt marad. Az interlace kép hosszabbtávú használata nagyon kellemetlen szembántalmakhoz vezethet! Ugyanis a szem nem tud rendesen szinkronizálni, mivel két fél képet kap folyamatosan. Azért tűnik folyamatosnak a kép, (még ha villog is) mert a szemnek sikerül valamennyire ráállnia a 25Hz-es frekvenciára, de ezzel igencsak komoly folyamatossá terhelésnek van kitéve.

A TV szintén szemrongáló, mivel nagyon hasonló a LACE megoldásra, ott is két fél képből tevődik össze a kép, csak azért tűnik folyamatosnak, mert 1 másodperc alatt 50 félképet rajzol az elektronsugár.

Ha naponta több órát töltünk monitor előtt, akkor érdemes minél nagyobb frekvenciájú képernyőmódot használni. Ilyenek például a MultiScan, a Super72 és a DoubleNTSC.

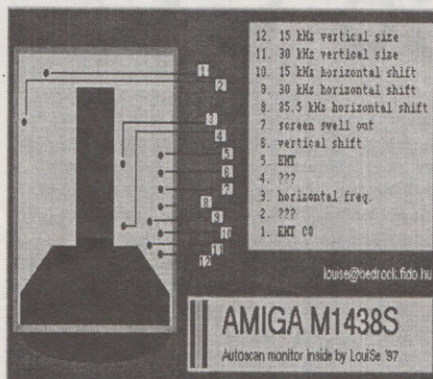
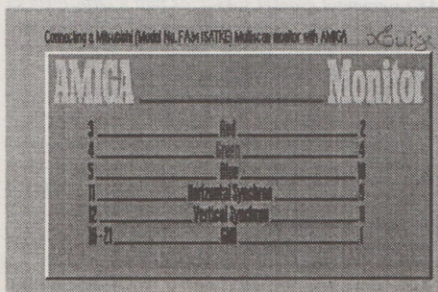
Ezeknél 60Hz fölött van a képráfrissítési frekvencia, ami nagyon szemnyugtató képet eredményez. Az IGAZI Multiscan (vagy autoscán) monitoroknak az a legnagyobb előnyük a pc-s boltokban kapható SVGA monitorokhoz képest, hogy NEM bővli taiwani alkatrészcupacok, és egyesítik magukban az SVGA és az RGB monitor tulajdonságait.

Tehát az az IGAZI Multiscan monitor, amely képes 15kHz-től 40kHz-ig fogadni és megjeleníteni jelet. Manapság csak a Toshiba és a Mikrovitek cég gyárt ilyen monitorokat. Régebbi modellek közül használható a Mitsubishi, és a NEC3D típusú multiscan monitor AMIGA-hoz.

Az AMIGA 23 pólusú csatlakozójáról többféle videojel is leszedhető, de multiscan és SVGA monitorokhoz csak az ANALOG RGB, és a két (horizontal/vertical) SZINKRONJEL szükséges.

Sok helyen hallottam mindenféle inverter, és Schmidt-Trigger IC-kkel megfordított szinkronjelekről, de tapasztalataim szerint semmi szükség ilyenekre! Egyszerűen csak a megfelelő vezetékeket össze kell kötni és máris működni fog a monitor.

	AMIGA	SVGA/MULTISCAN
PIROS	3	1
ZÖLD	4	2
KÉK	5	3
H-Szinkron	11	13
V-Szinkron	12	14
Föld	16-20	6,7,8,10,11



Bekapcsolás után, ha a monitor nem MULTISCAN, vagyis nem tud 15kHz-es képráfrissítési frekvenciával dolgozni, akkor furcsa, kettőzött képet kell látnunk. Ez azért van, mert a szokásos 31kHz-es VGA/SVGA frekvenciának a 15kHz kb a fele, és ezért majdnem kétszer ki tudja rakni egy körben a képet...

Modernebb monitoroknál, ha a frekvencia nem esik bele a monitor által ismert tartományba, egyáltalán nem fog látszani semmi...

Fontos tudni, hogy a pc-s SVGA monitorokra ráírt MULTISYNC, vagy MULTISCAN nem azt jelenti, hogy tudja a 31kHz-nél kisebb frekvenciákat is, hanem azt, hogy tudja az annál nagyobbakat! Tehát azokon nem nézhetünk PAL vagy NTSC képeket...

Most egy kicsit elmélkedjünk az AMIGA OS, és a képernyőmódok kapcsolatáról...

Először is le kell szögeznünk, hogy NEM CSAK az AGA chipset tud meghajtani 15kHz-től eltérő frekvenciával a monitor, hanem bármelyik újabb AMIGA-s chipset, (az OCS nem!!!) itt az Kickstart verziószáma a titok! Az 1.3-as rendszerben még nem teremtették meg a feltételeit a változtatható képernyőmódoknak, de a 2.x-től, a megfelelő monitordriver elindításával bármilyen képernyőmódot használhatunk.

A monitordriver-ek a STORAGE lemezen találhatóak, és installáció után, alapesetben a SYS:Storage/Monitors könyvtárban kell lenniük. Az általunk használni kívánt drivert át kell másolni, az ikonjával együtt a DEVS:Monitors könyvtárba. Fontos, hogy a VGAOnly driver-t is másoljuk át, mert ennek elindításával, növelhetjük a képfrekvenciát! A VGAOnly monitor KELL elsőként elindítani a monitordriver-ek közül!

Az S:Startup-Sequence-ben célszerű elindítani a monitorokat, az IPrefs elindítása előtt. Akinek ez nincs benne a Startup-Sequence-ében, annak ajánlatos megnézni a Workbench lemez ugyanilyen nevű file-ját, amiből át lehet emelni a megfelelő sorokat!

Ha megoldottuk, hogy a rendszer automatikusan betöltsen a monitorokat, kiválaszthatjuk a számunkra legszimpatikusabbat a Prefs/ScreenMode beállítóprogram segítségével.

Nyugodtan betölthetjük az összes monitor, mentdarabja kb 1kByte memóriát vesz le magának, és semmit nem vesz le a gép sebességéből...

Mindig érdemes végigpróbálni mindegyiket, mert lehet hogy a havemál jól néz ki a Super72 800x600, de mi inkább valami kisebb, de nagyobb frekvenciájú képet szeretnénk...

Tehát a Workbench-ünket átalítgatjuk szépen az összes képernyőmódba, és a Prefs/Overscan beállítóprogrammal mindegyik képet bekalibráljuk középre. Ha végeztünk, a Prefs/IControl programmal beállíthatjuk a Mode Promotion-t, ami arra hivatott, hogy a PAL képeket DBLPal-ban nyissa

meg. Állítsd be, és indítsd el mondjuk a FileMaster v2.2-t! Látni fogod a különbséget, még akkor is ha átállítod Full Interlace-re!

Persze ez a legrimitívebb módja a Promote-olásnak, vannak direkt erre készült programok (ModePro4, VGAPatch, stb.) de mindegyiket elavulttá teszi az MCP v1.30 ScreenManager funkciója! Erről egy másik cikkben olvashatsz...

Ha van kedved, elszórakozhatsz a monitordriver-ek beállításával is. Ezt legegyszerűbben a MonED nevezetű programmal lehet megoldani. Beállíthatjuk a grafikus chip által használt regisztereket, majd ez elmenhetjük a monitordriver icon-jába is. Elég megdöbbentő volt számomra a MonSpecMUI nevezetű program ezirányú gombregetege!

Legalább 100 opciót változtathatunk a monitorral kapcsolatban...

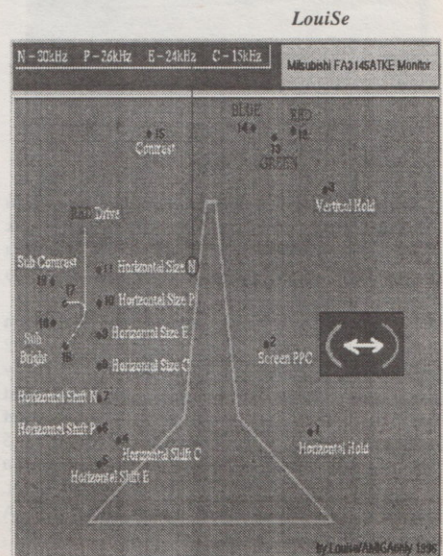
Akinek nincs kedve (vagy ideje) ilyen programokkal szórakozni, annak most mellékelünk egy-két beállítást, ami Mikrovitek (AMIGA M138S) és Mitsubishi (FA14ATKE) monitoroknál már bevált:

DEVS:Monitors/Multiscan.info (640x480 63Hz)
 TOTROWS=0x200
 TOTCLKS=0x6e
 HBSTR=0x02
 HBSTOP=0x21
 VBSTR=0x00
 VBSTOP=0x2c9

DEVS:Monitors/Super72.info (800x600 84Hz)
 TOTROWS=0x0147
 TOTCLKS=0x0082
 HBSTR=0x02
 HBSTOP=0x21
 VBSTR=0x00
 VBSTOP=0x2c9

Mindkét monitordriver a 40.4-es verziószámmal rendelkezik, ezeket az adatokat a driver icontooltype-jában kell elhelyezni! Az elsőt én (LouSe) a Workbench-emhez, DirOpus-hoz, ShapeShifter-hez használok, míg a másodikat WWW Browser-ekhez (VoyagerNG, IBrowse) és ImageFX-hez ajánlom. Mindkettőnél az Prefs/Overscan beállítóprogrammal a mellékelt képernyőméretet kell beállítani!

fuCk-Ya AMIGA club ruleZ!
 Csak itt lehetett féláron AMIGA M1438S monitorot kapni!



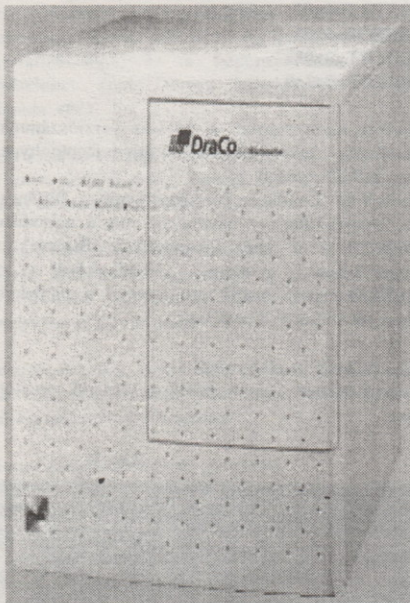
Ugy gondoltam hogy mivel a DraCo-n is Amiga OS fut megérdemel pár szót ebben a Motorola Inside-ban.

Kezdjuk tehát a (sokat) kimerítő orvosi vesészet: Tulajdonképpen nem nagyon érdemli meg hogy megemlítsük; amikor először kiadták, abban az állapotban nem sok minden volt használható. A rendszerszintű lefagyások teljesen természeteseek voltak de a Ennek ellenére a DraCo-tulajok teljesen meg voltak elégedve velezek, eléggé furcsa fazonok (nem biztos hogy mindegyik).

A MacroSystem 4 megaramot adott meg az elinduláshoz. Jó minőségénél gyakorlatilag ezt már csak a vinyóbufferre bezabálná, tehát ez így butaság. Még 16 megá-nál nagyon sűrű a memórialefogyás és a lefagyás, mert azt ugye nem tudnák előtte figyelteni hogy van-e még elég hely, ők a jpeg-chip hibájára hártják, no meg arra hogy idő sem lenne arra, hogy 1/50-ed mp alatt ezt megvizsgálják.

A MovieShop egyébként is nagyon-nagyon V"lab"ilis stupa. Énszerintem teljesen felesleges volt megjelenie ennek a DraCo készüléknek, csak meg kellett volna csinálniuk Zorro 3-ra a VLAB-motiont, ha képesek lettek volna egyáltalán egy ügyes kis dolgot összehozni. Ami ugyanis Amigára csatlakoztatható az csak Z2-ön kommunikált a géppel Max.:2-3MB/s folyamatos adatátvitellel, egyébként ez is elég "jó" képmínőséget produkált (50-60 %-os JPEG-kompressziót) de a szoftver is nagyon sh.t volt. Zorro 3-on tulajdonképpen kifogástalan lett volna a minőség ugyanis az képes folyamatosan 7-10MB-ot átengedni magán másodpercenként. 5MB/sec -nél több pedig szerintem nem szükségeltetik, legfeljebb master-anyagoknál.Dehát zárjam le a subjectiv vélkómat.

Nézzük mégegyszer a DraCo-pistát: Megpróbálom összehasonlítani a jobb PC-s és MAC-es vágó(híd) rendszerekkel amelyekre jellemző hogy egyik rosszabb mint a másik.



Valószínűleg nem tudom lebeszélni azokat akik ilyen rendszerekkel dolgoznak, de jobb ha tudják hogy ezek tulajdonképpen befejezett projektek. A DraCo pedig a MacroSystem szerint most kezd kiformni magát és kiheverni gyermekbetegségeit.

A PC-s és MAC-es motionkártyák majdnem mindegyike PCI-slotos ami-re megadnak egy 132 MB/sec-es álomértéket, de ezt lehet sz.ptatásnak vagy b.r.mságnak is nevezni(ez a két szó teljesen mást jelent mégis mindkettő jó ide) ugyanis ezt az értéket tudja csúcsban. Az amit folyamatosan tud az az 5 MB/sec, ez alig több a Zorro 2-től. Persze ezeket a motionkártyákat kiélezi és így tudnak 6MB/sec-et. Egy félmillióba kerülő PC-s kártya ennyit tud. A szoftver amit azért megemlítek mert PC-n a 4.0,

MAC-en a 4.2; ez pedig a Premier, koncepcióját tekintve más felépítésű mint a MovieShop, valamint a Speed Razor.Azzal kezdem hogy még a hardvert sem követeli, és animokat is lehet vagdosni vele sokkal kezelhetőbb első ránézésre mint a MShop, valamint... az effecteket real-t i m e

previewban lehet látni, bele is avatkozhatunk, sok van belőlük és nagyon jó minőségűek, ami a DraCo esetében nem minden effectre mondható el, ez bizony a DraConak egy nagy mínusz pont, de ez tulajdonképpen a későbbiekben még javulhat, sőt igényes plug-in-ekkel ki is javítható ez csorba, hiszen csak egy igényes plug-in programozóval kell megcsináltatni.

Nagy előnye a MovieShopnak hogy egyszerre végtelen számú videóeffectet lehet rádobni a videóra és ilyenkor a minőség csak egyszer romlik nem pedig annyiszor, ahány effectet kap. Egyszerre több projecten is lehet dolgozni és viszonylag eléggé nagy speeddel dolgozik.

Egy nagyfelbontású (videoméretű) jpeg betöltését úgy optimalizálták, hogy a 060-as 1/4 sec alatt kitömöríti. PC-n MAC-en nincs nagy értelme RAID-be kötni a vinyót, (ez a párhuzamos használat esete, sebességösszeadás céljából), mert 6.9 - 7.0 MB/s -et tölt egy AV Micropolis 9GB is önmagában, csak a PCI nem tudja átengedni magán, csak csúcsban.

A DraCo-n egész más a helyzet mert ott most az SCSI controller szab határt, mert a Motorola direkt-slot folyamatosan enged a 35MB/sec-et tehát mondjuk egy SCSI III-ással (sajna most csak II-es van benne,ami 10MB/s-ot enged, de ez szerintem nem okozhat nagy problémét) Azért ne felejtjük el azt az őstörvényt hogy egy lánc olyan erős mint a leggyengébb láncszem! Ezt figyelembe véve tehát még mindig a DraCo a legkiaknázatlanabb, tehát jó lenne már tenni valamit az ügy érdekében.

A DraCo-ban még a Slothelyeknek is spóroltak, mert a motionkártyára integrálták a 16 bites audio chipet is. Ez elég "Cool" munka, csak az a baj hogy ezt csak most 97 februárjától használják, addig pedig a régi Toccata volt a hangszolga. A mostani 4.2-es MovieShop 32 v. 64 MB rammal olyan masszívnek mondanak mint a kőszikla, amit én nem támaszok alá. Legszemetszűrőbb tapasztalatom: össze-vissza írkál a ramba, és utána már fel sem tudja szabadítani és néha ketté is fagy ettől.

Hozzá kell hogy tegyem hogy mindez 16 megán teszi így, a reorgozása sem tökéletes, tehát képes szomorú percekot okoznia. A jpeg Quality-t nézve viszont használható lenne.

Ugyanis a szoftver mostantól támogatja az ISO MPEG I-et is, amellyel még egy Vlabbal is felmehetünk kb 70-80 %-ig. Persze ez nem kifejezetten vágásra való formátum (Meggszűnik a Broadcast minőség, lenegyedelődik a felbontás).

Most nézzünk egy kis DraCo pozitívumot: Teszt dolog: akiknek mondanak valamit a Fast videomachine termékek azok ilyen és hasonló kártyákra gondoljanak, én most azért a no-reklám kedvéért nem ezt, hanem egy másik millióba kerülő kártyát hasonlítok név nélkül a DraCo-val össze. Megnéztünk egy magneto-optikai tárolót hogy hogyan is lehet egy ilyen dologra digitalizálni. A DraCo 1MB/s el tudott rá digitizni az 1.1-et már nem bírta a disk.

A másik rendszer amely több mint 2-szer annyiba kerül mint DraCo, egyszerűen kiírta hogy ilyen lassú adathordozóra nem tud digitizni.

Utána kipróbáltuk rendes SCSI-winyóval 3MB/s-es adatátvitellel, amit akkor tapasztaltunk egyszerűen nem akartunk hinni a szemünk-nek, annyira pocské volt a minőség. A DraCo-n a magneto-optikai tárolóeszközre való digitizésnél sokkal jobb volt a minőség, pedig 3-ad akkora volt adatmennyiség. 3megánál a minőség szinte teljesen jó, már eléri az SVHS minőségét,mert már az álló képkockákon sem

fedezhető fel nagyon a Jpegzaj. az Amigás vlabmotion-t is lehet immáron használni ezzel a MShop 4.2-essel.

DraCo EVOLUTION

de azon más típusú codec IC van, és ez sokminden minőségbeli problémát és beállítás lehetőséget dönt el, ugyanis a DraCo-n nem csak a Jpeg minőség limitálható, de a MB/s is. Szerintem a PC-s minőség ugyanolyan adatrate esetén talán ennek az IC-nek a milyenségének tudható be. mégegyszer hangsúlyozom hogy nem egy 150ezer forintos gagyí kártyáról van szó, ami még az 50 halframe/s-et sem tudja tartani hanem pl mint egy Media 100.

Conclusion.: a DraCo játékos még a pályán tud maradni a többi mellett, mert az összes professzionálisnak kikiáltott rendszer rendkívül silány. Ez szerintem meg fog változni '98-ban az A/Box megjelenésével amivel szerintem meg már ő át fogja venni azt a területet, amit többek között neki szántak. Persze ez ellen nem lehet mit tenni, illetve reménytelen.

Ezt most cikken kívül komolytalanul írom: (Az A/Box le fog söpörni mindent, de addig is lehet próbálkozni, hiszen egy DraCo is lazán megéri az árát mert a minőség rendkívül jó és azért nem biztos hogy az A/Box megjelenésével egyidőben lesz olyan Cool szoftver mint a jó öreg sokat szidott MovieShop, amit azért jó néhány éve fejlesztettek és most a 4.0 óta már eléggé megbízható !). Az 5.0-tól pedig úgy tervezik hogy 0-ról újrainják az egészet. A neve DraCo-Vision-né fog változni, saját OP-rendszerrel stb... Azért van szomorú hírem is: a Dra mint tuningolt Amiga nem egy eltalált dolog, mert nem nagyon működnek azok a prg-ok amelyek nem Workbenchesek. Nagyon incompatible, holott szerintem meg lehetett volna oldani. (Kutyából nem lesz szalonra tipikus esete...)

Érdemes azért gondolkodni a használatán, mert a durva szidalmazás ellenére nem olyan túl rossz választás (szerintem).

Ezért nálam nem DraCo, hanem még mindig csak Amiga rulez tud lenni, ami később át fog morpholódni A/Box rulezzé!

Remélem valakinek valamilyen szinten tudtam segíteni aki ilyen dilemma előtt áll. Ha valamilyen kérdésetek van, nyugodtan küldjétek az Ao címére, nekem címezve, remélem Magic oadaadja a levélkét! Thanx!...

Robo.



Akit roppantul érdekel sokszok info a DraCo-ról és a MacroSystem egyéb gyönyöreitől (nomet van internet access-a), az ne habozzon, keresse fel a homepage-üket (nem fogjátok kitalálni...) <http://www.macrosystem.de>

Mindenfajta anyázások előtt (fake info-król) vegyétek azt figyelembe, hogy Robo az egyik ember a nemsok közül aki látott (sőt használt!!!) már DraCo-t, tehát az itt leírtaknak erős valószínűsége van... (I think :) Na most lehet kérdezni....

Magic

Budapest

- **Budatényi AMIGA Club**
Budafok-Téti Művelődési Központ
XXII. ker. Nagytéti út 35.
(minden szombat 10-15 óráig)

- **fuCk-Ya AMIGA Club**
Fáklya Klub
VI. ker. Csengery u. 68.
(minden szerdán 17-20 óráig)

- **Csokonai AMIGA Club**
Csokonai Művelődési Ház
XV. ker. Eötvös u. 64-66.
(minden szombaton)

Körösladány

- **Körösladányi AMIGA Club (KAC)**
Körösladányi Művelődési Ház
Contact: Nissifer 01 (Körösladány) 469

Pécs

- **Pécsi AMIGA Club**
Szivárvány Gyermekház
Pécs, Veres Endre u. 6.
(minden páratlan hét pénteken 16 órától)
Contact: eLvis (72)314-129
Bebe (72)412-783

Szeged

- **??? AMIGA Club**
(Állítólag van egy AMIGA Club Szegeden, ha minden igaz, ahol néha összejön 15-20 AMIGA fanatic, de semmi konkrét info-m nincs róla, csak hallomásból tudom... Ha valaki többet tud, pl.: írjon, vagy email-oljon nekem, hogy mindenki megtudhassa...) thanx...

Magic

A legújabb budapesti AMIGA club, fuCk-Ya!

Minden szerdán 16 órától 20 óráig, a Fáklya klub (VI. Csengery utca 68) második emeletén a miénk az áram! Téged is várunk, ha szereted az AMIGA-dat, és hozzád hasonló arcokkal szeretnél találkozni!

Szerdánként a PoWeR, a Doze, a Lamer és még néhány lemezűség szerkesztői, sőt, az AMIGAonly stábjából is van itt valaki, akitől eszmét cserélhetsz! Ha úgy érzed, nincs elég progi, amivel játszatsz, vagy dolgozhatsz, gyere el, itt hetente legalább 50 lemeznyi új stuffhoz juthatsz!

Érdekelnek a legújabb külföldi AMIGAs újságok? Itt mindig olvashatsz néhányat!

Programozni vágysz, de nem tudsz elindulni? Gyere el, mindig van egy két agyas ürge, akitől lehet tanulni! Eladni, vagy venni szeretnél valamit az AMIGA-dhoz? Itt mindig van egy-két alkalmi vétel, amivel ki lehet kerülni a kereskedők hasznát!

Nem igazán érdekelnek a stuffok, csak dumálni akarsz egy pohár sör mellett? A klubteremtől 1 méternyire van a büfé, ahol szerda estéknél CSAK az AMIGA club tagjait szolgálják ki!

Érdekelnek a demók? Kérd el a legújabb demókat, zenéket, képeket a készítőktől helyben, pld.: Impulse!, United Force, Extasy...

A jövőben tervezünk előadásokat, játékokat, talán még egy kisebb, AMIGA-soknak szóló party-t is! Nemsokára elkészülnek a tagsági igazolványok, ami minden igazszívű AMIGA-snak ott kell hogy lapuljon a zsebében!

Júliustól 5db RGB monitorral, 1db TV-vel, 2db zöld monitorral, és INGYENES INTERNET lehetőséggel várunk minden AMIGA tulajdonost!

Csak a gépedet kell a hónap alá csapnod, és vár a NET minden szerdán! Szeptembertől INTERNET tanfolyam, AMIGA-val, és valószínűleg este 10 óráig fog tartani a klub!

Augusztustól fuCk-Ya HomePage, és lehetőség szerint

levelezési csoport!

Az egyetlen AMIGA Club, ahol original, bontatlan M1438S monitorokat lehetett 28.000Ft-ért kapni, vagy ahol a Jurassic Park nevű játék eredeti, dobozos verziója 300Ft-ért kapható!

Nálunk mindig történik valami! Ez a legjobb budapesti AMIGA club!

Ha sikerül összefogni a "fuCk-Ya Club"-ot, a következő értelmes és értelemetlen dolgokat lehetne megvalósítani:

- User/Gamer szekció, szándékosan "I" elválasztással mert a köztjelet egy kicsit azt fejezné ki, hogy aki user az nem gamer és fordítva. A jelentősége abban lenne, hogy ki-ké a saját felfogása szerinti csoportot követné, kialakulhatnának belső halmazok, elkerülendő a nem kívánatos félreértéseket. Valamint jó lenne némi "szakképzési" is beindítani ezen a téren. Mivel csak egy nap a héthől a "fuCk-Ya Club", így egyik héten a user-ek kapnának teret és fejtárgítást Amiga-ügyben, másik héten a gamer-ek. Ez már csak azért is jó, mert nem mindig van tele a "fuCk-Ya Club" géppel és monitorral. Magyarul, ha leviszem a gépem és az usereké a nap, akkor legalább ne hőbölgjön a demo és egyéb stuff, netán ha valaki nem tudott gépet hozni akkor lehetősége legyen más gépen "userkedni". És természetesen, fordítva is legyen igaz. Így a kezükben vinyóval télen álló, gépre, monitorra várók is kevesebben lennének.

- A két szekcióban folyamatosan lehetne tevékenykedni. Hál' istennek, nem egy-két nagytudású arc jár le a "fuCk-Ya Club"-ba, akik megoszthatnák a tapasztalataikat, tudásukat a nagyérdeművel! És ez nem csak a userekre vonatkozik, mert sokszor engem is érdekelne mitől megy vagy nem megy egy játék, hol tartunk game-ügyben. "Csöpi" szerint, lehetne tartani előadásokat, mert szinte minden platformon van köztünk szakértő, lásd: programozás, raytrace, "Shapeshifter-mania", muzax, gfx, demo.. Egy kibaszott programnyelvet én is képes lennék elkezdni megtanulni, ha volna valaki, aki az alapokat elmagyarázná.. (Végül is, tábla meg kére! [Hellas Rulezz!] van!)

- Ha már kialakultak a kapcsolataink, tarthatnánk "Meeting-napokat", amikor az egész brancs ellátogat más Amiga-klubokba, vagy hozzánk jönnének más klubokból.

- Rendezhetnénk házi bajnokságokat az épp sláger-játékból, tarthatnánk bemutatókat, zenei és grafikus versenyeket. Mivel a Workbench a világ leghatékabban konfigurálható és leghatékabban felhasználható felülete, így akár WB-Grab versenyt is tarthatnánk, díjazva a funkció-képességet is. (Gondoljatok bele, az Aminet-re hányan tették már fel a Workbench-képeműjüket..)

Nem hiszem el, hogy csak nekem lennének ötleteim a "fuCk-Ya Club"-al kapcsolatban! És ha minden marad a régiiben, akkor ne beszéljetekek arról, hogy miért halott a magyarországi Amiga, mert mindenkinek magába kell néznie előbb, hogy mit tesz azonkívül, hogy otthon bekapcsolja a gépet, meg kikapcsolja a gépet. Ami közte van, az meg csak a saját érdekét szolgálja csak.. Én nagyon sok segítséget kaptam már ahhoz, hogy adni is tudjak és azt szívesen teszem bármikor, bárkinek.

...Más...

Nagy nehezen, de valahogy sikerült megfogalmaznom a "fuCk-Ya Club", klubként való működéséhez szükséges "Szervezeti Szabályzatot". Sajnos még mindig nem teljes a kép az ügyben, hogy nincs tagsági, posta és egyéb címünk, telefonunk, elérhetőségünk. Amennyiben van hozzátennivalótok, ötletek szívesen állok mindenki rendelkezésére a 06(20)421264 telefonszámon, a klubban vagy a "Burning Line"-on. Anyi kérésem lenne még, hogy szóljatok minden Amigás havernak in és outsider-nek, jöjjenek el!

ZoRbA

Ui: Tettem fel a Burning Line-ra "fuCk-Ya.lzx" néven egy file-t tele "fuCk-Ya Club" logó tervvel. Töltsd le és válassz!

A "fuCk-Ya Club" Alapító Határozata

A club neve: "fuCk-Ya Amiga Club"

Rövidített neve: "fuCk-Ya Club"

Székhelye: Budapest, 1072 Csengery u. 68 (Fáklya Klub)

Nyitvatartása: minden szerdai napon 17-20 óráig

Postacíme: x

Telefonszáma: x

E-Mail címe: x

Alapítási dátuma: x

Szervezeti Szabályzat

1. A "fuCk-Ya Club"-nak tagja lehet minden magyar állampolgár, mely rendelkezik AMIGA típusú számítógéppel.
2. A "Szervezeti Szabályzat" minden "fuCk-Ya Club"-tagra érvényes, a "Szervezeti Szabályzatban" foglaltakkal egyetért.
3. A "fuCk-Ya Club" célja a hazai Amigás társadalom összefogása, a tagság számára lehetőség biztosítása a szakmai és egyéb az Amigával összefüggő tevékenység gyakorlására.
4. A "fuCk-Ya Club" elhatárolja magát a legális és illegális Microsoft termékek használatától. Nem célja ezen termékek propagálása, birtoklása, használata.
5. A "fuCk-Ya Club" kapcsolatot tart a hazai és külföldi Amigás klubokkal.
6. A tagok az 5. pontban leírtak érdekében lehetőségeikkel arányban tevékenykednek.
7. A "fuCk-Ya Club"-tag köteles mindenhol a "fuCk-Ya Club" érdekeit képviselni, az "Amiga-feeling" szellemében tevékenykedni.
8. A tagságviszony megszűnik az Amiga megfontolt szándékból történő Intel alapkiéptésű számítógépre való kicserélések.
9. A tagságviszony abban az esetben is megszűntnek tekintendő:

- a.) ha a tag a "fuCk-Ya Club" illetve az Amiga-val ellentétes propagandát, tevékenységet folytat.
- b.) ha a tag anyagi ellenszolgáltatásért Amiga-software-t másol.
- c.) nem tekintendő anyagi ellenszolgáltatásnak a szeszesital, kávé és egyéb élvezeti cikkek.

11. A tagsága alapító taggyűlést tart, melyen kijelölik a "fuCk-Ya Club" szervezői, képviselői illetve gazdasági teendőkre alkalmas személyt vagy személyeket.

12. A "fuCk-Ya Club" adminisztrációs költségei fenntartásához megállapított éves tagdíj 1997 évben:

500 Ft azaz Ötszáz forint,

mely összeget az alapító taggyűlés dátumától számított 7 napon belül a tagok befizetik a "fuCk-Ya Club" pénztárába.

13. A "fuCk-Ya Club" minden évben "Szervezeti ülést" tart mely során értékeli az éves tevékenységet, elfogadja vagy módosítja a "Szervezeti Szabályzatot".

Budapest, 1997.....

tag

MAGYAR AMIGÁS CLUB-ok

Visszatekintő a Scenest-re

Jónéhány lemezűjságban olvashattatok cikket, partyreport-ot a Scenest-ről, most én is visszaemléxem egy kicsit...

A Scenest97 óta azért megváltozott valami Magyarországon... No nem egy újabb rendszerváltásra kell gondolni, hanem néhány ú.n. pc-s már más szemmel nézi kedvenc gépünket, és minket is. Ott helyben dumáltam egy-két szemellenző nélküli emberkével, akik el sem tudták képzelni, hogy mi a fele lapulhat abban az 1 méter magas toronyban, aminek a monitorán számukra meghatározhatatlan (tehát nem vendóz...) operációs rendszer gadget-jei húzódtak meg. És ezen a gépen nem játékok foglalják el a HD 85%-át (jól le is égtem, mikor kérte az egyik, hogy mutassak már egy AMIGAs játékot, és csak a Poing4 volt nálam...) sőt akár 'dolgozni' is lehet vele. A legnagyobb arcnylás a ShapeShifter beutatót követte...

Itt is felmerült a 'harverból megy', de aztán biztosítottam, hogy nem... ez csak egy software-only emulátor... Ezek közül az arcok közül 5-tel azóta is levelezésben állok, és hárman már vettek is AMIGA-t, és várják a PPC-t!

És nem azt kérdezik, hogy a bumbicumbi hatszázadik pályáján hogyan kell átugrani a macskát, hanem hogy hogyan lehet LOCALE-t írni, meg hogyan lehet screenmode-ot váltani!

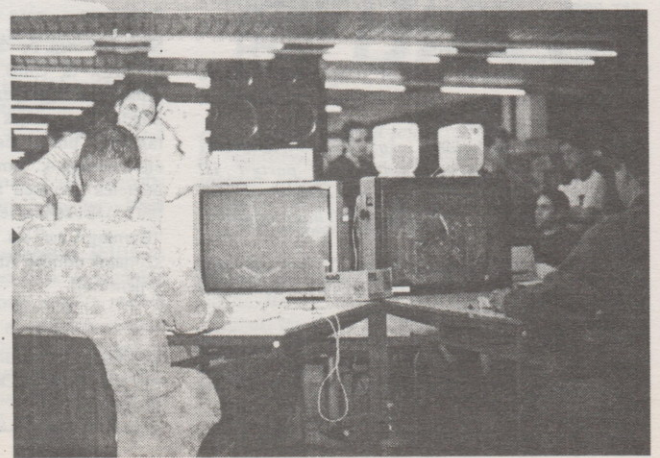
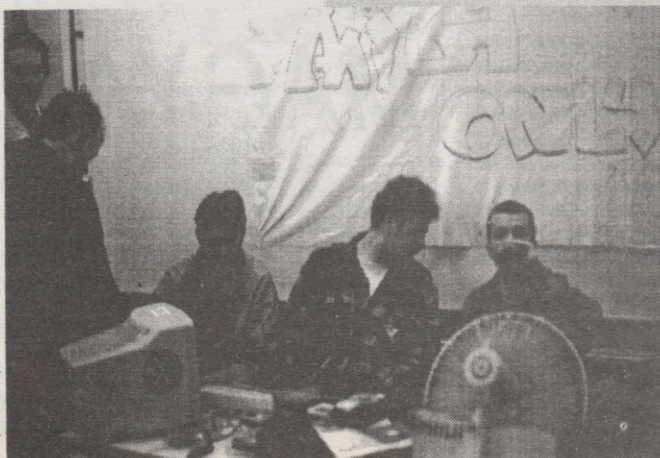
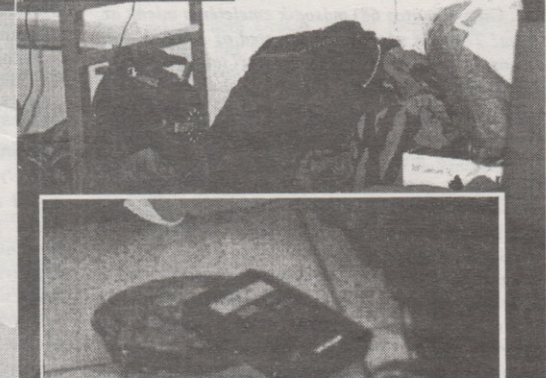
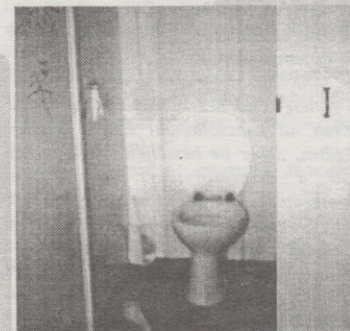
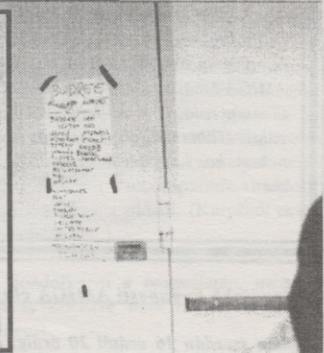
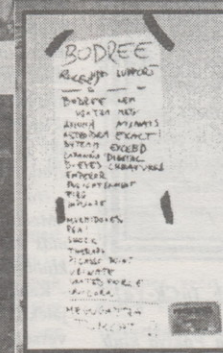
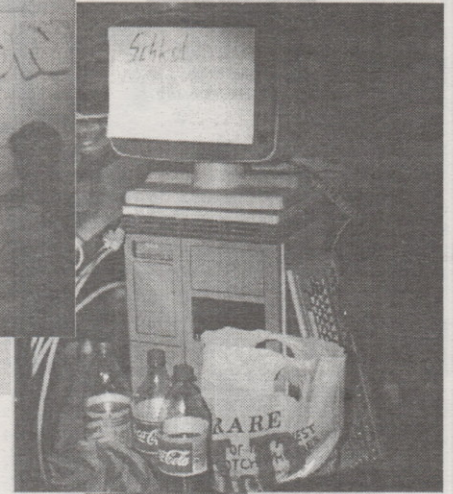
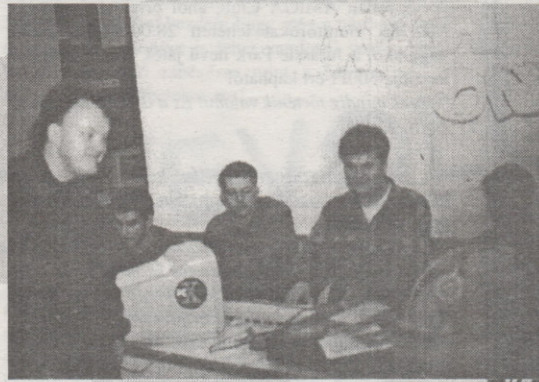
Persze aki ott volt, az hallotta az ovációt az AMIGA 64k introk (főleg EFT remeke) után! Azért ez már valami, igaz hogy hecceltük a népet a 'harverból megy' szózással, de semmi foganatja nem volt... Az a néhány hazai 64k AMIGA intro jobb volt, mint az összes pc-s együttvéve! A legnagyobbat akkor üvöltöttünk Rabba-val, mikor a Pentiumon, 64k intro 2x2-ben ment! Rule, lehet hogy Blitter emulációt írtak?

Azért meg kell jegyeznem, hogy pófátlanság volt az igen nagyszámú AMIGAs résztvevővel szemben, hogy HD-s lemezen, pc-s programmal kellett szavazni... Ha nem volt kedvük AMIGAs szavazóprogit írni, akkor legalább DDS lemezen adták volna, és mindenki simán megoldotta volna PC-Taskkal. Ezért, szerintem az AMIGAsok közül legalább 100-an nem is szavaztak (én sem, pedig volt HDs drive-unk...!) Pedig ráfért volna a helyezésekre, mert mindenkinek leesett az álla, mikor kiderült, hogy a Therapy fantasztikus 64k introja (Stars) csak a lista allján, 'futottak még' kategóriában szerepel!

Ebből simán levonhatjuk a konzekvenciát, hogy az ezer-face-es forgómorgó object-ek domináltak a szavazóknál (amit pc-n megszoktak) és nem az ötlet, a design, és a hangulat. Persze abban azért mindannyian egyetértettünk, hogy az Impulse Kenguruja megérdemelte az első díjat, mert MM zenéjével EFT kódja fergeteges hangulatot teremtett.

A Scenest97-en indult hódító útjára a SlamTilt compo, aminek szerénytelenül én voltam a győztese (-:-), és azóta sem kaptam meg az első díjat, pedig valami kafa autóverseny! Remélem a RAGE-en szintén megrendeződik a pinball-verseny, mert sokkal kultúraltabb szórakozásnak tűnik, mint a dűmklónok egymásírtása...

LouiSe



Mivel az utóbbi időben igen nagy népszerűségnek örvend AMIGA-s körökben party-ra járni, úgy éreztük, szükség lehet egy kis scene összegzésre a tavaszra visszatekintve. Erre ki más is lehetne alkalmasabb, mint LORD/IMP-ABS-CJ (vagy a fene tudja az összes group-ját) aki egyedül is többet jár/járt party-kon, mint az összes magyar arc összesen...

Itt is felhívom a tisztelt party-szervezők figyelmét, hogy mivel közel sem elhanyagolható a hazai party-kon résztvevő AMIGA-sok száma, tessék okulni a Scenest'97 hibájából (itt a szavazórendszerre gondolok), mert különben boy-kottáljuk a party-kat! És ha már lehet ingyen Internet-ezni, tessék elérhetővé tenni a serial port-tal rendelkező arcoknak is! Csak egy Linux kell hozzá, meg néhány I/O kártya... (a Crimson Jihad ígérete szerint, a Rage-en meg lesz varázsolva...)

A tavaszi party-k, ahonnan válogattam:

- The Gathering'97
- Symposium-Mekka'97
- Siliconvention'97
- Scenest'97
- Scene Strike I
- Abduction'97

Legjobb demok, tavasz'97

- | | |
|-----|----------------------------------|
| 1. | The Black Lotus: Captured Dreams |
| 2. | Artwork: Exit in Planet Dust |
| 3. | Triumph Software: Eclipse |
| 4. | Essence: Thug Life |
| 5. | Arsenic: Fear Factory |
| 6. | Artwork: Megademo IV |
| 7. | Limited Edition: Deus Ex Machina |
| 8. | Sector 7: Synergy |
| 9. | Pas Maters: Legalize It #4 |
| 10. | KInky: Out of Space |

Kétség kívül a TBL a legaszabb mind közül. Bár az új demójuk kicsit más mind zeneileg, (inkább tekknós - kár, pedig TBL = Azazel jazzrock témái nálam), mind design-ilag (most még több köze van látványnak a zenéhez, mint eddig) mégis csak pozitívan lehet róla nyilatkozni... Nem is igazi Amigás, aki ezt nem látta még!

Az Artwork mindkét demója alapvetően ugyanazokra az effect-ekre épül. Ennek ellenére azért különböznek valamennyire, főleg a zene, object-ek, meg a bugok, úgyhogy érdemes mind a kettőt megnézni... A Triumph immár 3. éve jelentkezett a szokásos 'realtime raytrace' demójával. Hát igen, ha egy pc-st meg akarsz alázni, mutasd meg neki az Eclipse-t... (es döföd bele a kést)

Az ESC francia divíziója (ex-Skarla) most is hozta a formáját... design-os, atmoszférikus demó, jó code-dal, gfx-szel és zenével. Csak tudnám miért Jamie a coder, ha fiú?!

Az Arsenic egy tök új német csapat. A coder-ük egy Artwork-ös srác volt, csak teli lett a töke az Artwork-kei, és gondolta, csinál egy új csapatot... Az eredmény: hihetetlen állat code, hihetetlen (szar) gfx és 2 pattern-nyi tömény zaj...

Ugy néz ki, a LED-esek kezdenek megtanulni code-olni. Bár nincsenek a DEM-ben hipersupergiga object-ek, mégis jó a demo... ha más nem törölni...

A Sector 7 demója lett volna az Arsenic versenytársa a Siliconvention-on, de mivel végülis az Arsenic a

Symposium-on indult, a Sector7 nyert, mint egyetlen induló...

A Pas Maters, a szerb Haralampie (coder of ex-Enemy, US) új csapata... szokásos Melon design (szó szerint)... Ez lett a 2. a májusi belgrádi Scene Strike party-n...

A Kinky pedig az OOS-szal lett a 2. az Abduction-on, a Broken Promises (by Zenon) után... Hallgasd meg a zenéjét. Bár utálok a Spice Girls-t, megis tök jól sikerült a remix.

Legnagyobb csalódás demók, tavasz'97

- | | |
|----|----------------------------|
| 1. | Scoopex: The Sign |
| 2. | Gods: Energy - Fraction II |
| 3. | Spaceballs: Snack |

- | | |
|----|------------------------|
| 4. | Oxyron: Partyhall |
| 5. | Interpol: Tahiti 3 |
| 6. | Death Row: Tramp |
| 7. | Zenon: Broken Promises |

Sajnos az új Antibyte-Boogeyman duó 'The Sign'-ja nem aratott nagy sikert nálam. Túl rövid, design-talan, sietve összehányt produkció lett...

A Gods-nál meg mintha megállt volna az idő... Vektorworld az egész... Talán a TP2-n még dobogós lehetett volna...

Spaceballs suxx... Ki ezek?! Hol vannak a real SBS-osok?

Oxyron már unalmas... mindig ugyanaz. a Trapped című játékból csináltak egy demót, amiből minden party-n elnyomnak egy-egy intró/demót... installálás után látod is: assign Trapped2: "" ... wow...

Interpol... jók voltak trainer csapatnak, de a sok szex megártott nekik...

Death Row & Zenon... legalább board-okon credit-nek jók...

Poén demos'97

- | | |
|----|------------------------------|
| 1. | Drifters: Paradise |
| 2. | Procyon: Powerdeath |
| 3. | Procyon: PcPuke |
| 4. | Lamer Crew: I love Commodore |
| 5. | Firg: Debut |

AMIGAonly #5, Clary interview... Remélem olvastátok. Itt az új Drifters csoda a kicsajtol... Szokásos semmi code, csúcs gfx/anim/zene/design... Ezzel lett 4. a Symposium-on... Ugy látszik sok közeliből barátja volt ott :=)

Powerdeath & PcPuke... no comment... tiszta Crimson Jihad színvonal (hallod Lay?!)

A Lamer Crew és a Firg produkciói a Scenest-rol valók... nézd meg... ha másnem azért, mert magyar... bár szerintem emellett tök jók...

Intros'97

- | | |
|----|--|
| 1. | Impulse: Kenguru v2.0 |
| 2. | Haujobb: Awakening |
| 3. | Artwork: Painted Eggs |
| 4. | Abyss: Discobox |
| 5. | Therapy: Stars |
| 6. | Scoopex: Phorce - Zero Gravity 2 Remix |
| 7. | Capsule: Changing |
| 8. | Frame 18: Lambda |

- | | |
|-----|--------------------|
| 9. | Focus Design: Pulp |
| 10. | Extasy: Illicity |

Egyre jobban utálok az intrókat... nagyon kevés kimagasló van... sőt... na mindegy, azért mindenesetre Impulse rulez még mindig :-)

Graphics'97

- | | |
|----|----------------------------------|
| 1. | Danny + Louie: Angelic Particles |
| 2. | Skize: Ace Stanley |
| 3. | Typhoon: Triceratops |
| 4. | Cyclone: Springtime Feelings |
| 5. | Sketch: Krysia |
| 6. | Beast: Cicmic |
| 7. | Nero: Boheme 29 |
| 8. | Cider: Terror Poit |
| 9. | Jamon: Fantasy |

- | | |
|-----|----------------|
| 10. | Pain: Rynosaur |
|-----|----------------|

Egyre több a Photoshop kép... fiúk, ott a Brilliance! Ez számítógép es nem pc!!!

Module'97

- | | |
|-----|---------------------------------|
| 1. | Carbondioxide 7-11: Vinnie |
| 2. | Melwyn: I'm Coming |
| 3. | Fby: Pinked |
| 4. | Korg & Doup: Back 2 Da Rootz |
| 5. | Virgill: Culture Bag |
| 6. | Deelite: Whaler |
| 7. | Barman: Notion Disaster |
| 8. | Mr.Pixel: Secret Island - final |
| 9. | Cdk: Sunshine |
| 10. | Traven: Martian Funk |

A zenei eresztés állat volt idén, nagyon sok jó muzsika született... legalábbis nem bumbumbum zörjedelmek... Főleg a gitár témák domináltak... márcsak gitározni kellene megtanulniuk...

Multichannel'97

- | | |
|-----|---------------------------------|
| 1. | Jisemdu: Plastic Nudity |
| 2. | Scorpik: Fudge |
| 3. | Sphair: Frozen Dreams |
| 4. | Scorpik: Focus |
| 5. | Boo: Korean Fantasies |
| 6. | Jason: Wit Down |
| 7. | Radix & Skize: Rivendell |
| 8. | Ben-Jam: Astraying Inspirations |
| 9. | Velvet & Am: Artificial Babe |
| 10. | Skizo & Relief: In the Buck |

Itt a DigiBooster, végre Amigás is nyerhet multichannel compót... bar full crack verzió nincs (csak demo törés), úgyhogy regisztráld... ..50 Maki... ..ez igazán nem sok...

Főleg miután meghallgatom AHI.device-on a Plastic Nudity-t. Nagyon állat (egyébként ez nyerte a TG97-et)

[azóta már van full crack... de mindenképpen érdemes kifizetni érte azt az ötven makimajmot... LouiSe]

LORD

Amugy mindezen produkciók (& more) letölthetők (ha van credited :) a Number of the Beast BBS-rol...Tel.: 291-4029 - (22-06h)

[és lemásolhatók a fuCk-Ya AMIGA Club-ban is, minden szerdán...]

A SCENEST '97 party-n megfigyelhető volt egy különös ismeretlen' egyén, aki CD32 pad-okat és Oscar Diggers CD-ket árult igen jutányos áron. Mint jó szemű újságírónak (...) azonnal feltűnt ez az illető... (mikor meglátogattam a WORLDNEWS stábját...), majd miután fondorlatosan vettem tőle egy jospad-ot (mint mindenki...) 900 forintért, odamentem hozzá, hogy én, mint az AMIGAonly chief-editor-ja, szeretném, ha mondana valamit a spanyol AMIGÁS életéről, meg a scene-ről...
No erre kaptam tőle egy szép babarózsaszín lemezt, ami az alábbi text-et tartalmazta:

SPANYOL AMIGA SCENE

Ha-ha, szóval a Spanyol Scene-re vagy kívácsi...:-) Nos, mit is mondhatnék... sajnos én vagyok az egyetlen scener, aki külföldre is jár party-kra. Ebből következik, hogy a Spanyol scene nem túl népes... Kb. 60-an vagyunk egész spanyolhonban, ebből 40 AMIGA tulaj és 20 pc-s.
"Minden mulatságunk" a legnagyobb Spanyol party amely az EUSKAL PARTY névre hallgat. A party-n általában 500-nál is többen vannak kint, azonban ezek nem igazi scener-ek :- (Pedig, pedig... a közelmúlban még egészen erős volt a spanyol scene, olyan csapatok fémjelezték, mint Darkness, 5th Generation, Batman Group..., azonban ők már mind abbahagyták, vagy csak egyszerűen nem csinálnak semmit. (ami ugyanaz :-)

Hmmm... kicsit más téma... 4 napon keresztül autóztunk ide Hollandiából, azaz eljöttünk Barcelonából (ahol lakunk) március 24-én, elmentünk Fallinghostel-be a Mekka&Symposium-ra. Ezután meglátogattuk a "Groningen Meeting"-et Groningenben, Hollandiában.
Ezután jöttünk ide (Budapestre), hogy élvezzük ezt a nagyszerű party-t! :-))
Ezután lehet, hogy elmegyünk Rómába (Olaszország) a "The Trip 1997" party-ra (de még nem biztos...)
Végül Luxemburg-ot célozzuk meg (megint egy party), majd irány haza!

25 nap non-stop party! Ez az igazi élet... !!!

Megint más téma... (ha már így beemelegedtem...)
Volt egy kis összeütközésünk a rendőrséggel útközben... Mikor beléptünk Szlovákiába, megállított minket egy rendőr (kettőn voltunk spanyolok, de a másik tag nem scener). Némi pénzt kértek tőlünk, mivel "Fizetnünk kell, ha Szlovákia területére beviszünk egy számítógépet!" Montuk nekik, hogy mi csak szegény spanyolok vagyunk, és különben is, ha Szlovákia az EU tagja akar lenni, akkor nem kérhetnek tőlünk pénzt ilyesmiért. (ugyanis az EU-ban ez nem szokás)
A rendőr erre azt válaszolta: "Ó, igen, NEMSOKÁRA mi is EU tagok LESZÜNK!"
Majd kezét ráztunk és azt mondták, mehetünk. És még fizetnünk sem kellett! Wow!!! :-D

Nos... Ennyi... remélem találkozunk valamelyik AMIGÁS party-n...

Mat!!Ozone
(Eduard Matas)



Ástunk egy lyukat

Kellemes, de meleg hétvége volt, de Nuku (of FUTURE BRAIN) és én Mat! (of OZONE) nagyon-nagyon unatkoztunk.

Ekkor Nuku felkiáltott:
"Van egy ötletem! Menjünk ki a Salou strandra!" (Spanyolországban van...)
"A Salou-ra?"
"Igen oda... A szüleimnek van ott egy házikója!"
"Oké!. Ott biztosan nem fogunk unatkozni...".

És megcselekedtük... magunkhoz vettünk némi kaját és elhagytuk Barcelonát az én kis "Forfie" Party-Mobilommal.
Forfie, of FORD FIESTA... Eredeti, nemde? :-)

Néhány óra elteltével, mikor megérkeztünk a strandra, megejtettük a szokásos - rituális - telefonhívást az IBM "service free" telefonjára:

- "Hello, lányok!!! Én vagyok Vándorló Telefonos Terrorista, és sohasem kaptok el élve!!!"
- "Ó helló, kedves Terrorista, most honnan hívtál minket?"
- "Éppen a Salou strandon vagyok, és süttetem magam a napon közel a telefonfülkéhez... Nemsokára ásvunk egy nagy lyukat, befedjük papirokkal meg homokkal, hogy az arra járó emberek behulljanak... de csak a vicc kedvéért!"
- "Ó igen..., hát te soha nem vátozol..."
- "Glg ng ng ng n! gnibi gnibi gnibo gno!"
- "Nos viszlát... Élvezet volt veled beszélgetni, kedves Terrorista!"
- "Gc, gc, gc"
CLICK.

OK. Megtettük az első lépést... Most jön a...

A LYUK!

Kimentünk a partra és az első dolog amit megláttunk egy gyönyörű és munkabíró kis piros traktor, Nuku szerint ezzel takarítják éjszaka a strandot, de szerintem ez az az autó, amit Papa Noel szokott használni Júliusban :- (Én nem tudom, ki az - Magic)

Ekkor kipattant az isteni szikra...

Készítsünk traktor balesetet (hulljon be a gödörbe...)

Nem sokat tekerőráztunk, azonnal karistolunk egy jó nagy X-et a homokba, mert az X jelöli meg azt a helyet, ahol áshatunk, és X nélkül semmit sem tudtunk volna csinálni... (X marks the spot!)

Ekkor készült az első fotó, hogy megörökítse ezt a felejthetetlen pillanatot...

(Sajnos a kép egy kicsit bugos lett...)

És elkezdtük. Kb. 16 óra volt. 19 órakor a lyuk már elég nagy volt, ekkor csináltunk egy újabb fotót.

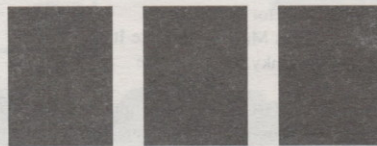


20 óra lehetett, mikor odajött néhány kisgyerek, és megkérdezte, hogy régészek vagyunk-e. Azt mondtuk, hogy mi nem régészek, hanem örültek vagyunk...

És ahelyett, hogy gyorsan elszaladtak volna, ezek a lúke gyerekek tovább kérdezték minket ("Tényleg traktor-balesetet akartok okozni?")

23:50-kor a kisfiúk még ott voltak, és mi még mindig ástuk a lyukat...

Csináltunk egy halom fotót még, itt láthatóak kicsiben:



Csak sajnos ekkor már túl sötét volt... :-)

Hajnali 1-kor még mindig csak ástunk... 2 órakor úgy éreztük, hogy már elég nagy a lyuk, és gyorsan abba is hagytuk az ásást... Megnéztük... és csodák csodájára pont akkor volt a lyuk, hogy egy traktor éppen belefért. Hu hu hu, azt hiszem nem vagyunk normálisak!!!

A biztonság kedvéért vártunk hajnal 4-ig, hogy lássuk amint a traktor behullik a likba, de valaki - aki vezette - éppen megállította a lyuk előtt. Ekkor elmentünk aludni...

Másnap délután, mikor felkeltünk nyomon követtük a traktor keréknyomait. Láttuk, hogy jó sokat mozgott fel, s alá a strandon, de a lyukba sajna nem bírt beleselni :- (Talán majd máskor...

Nem, mi csak egyszerűen örültek vagyunk!!!

MAT!!OZONE NUKU-NUKU/FUTURE BRAIN

ui.: Ha van éppen 5000 USD-od és nincs túl nagy szükséged rá, akkor kérlek küldd el nekünk, hogy jobban érezd magad...

" Spanish Scene - We are REALLY very poor "

Ezt a rovatot azért indítom el, mert idegesít a tömegtájékoztatóban tapasztalható tévováság, az információk alaptalan elferdítése, a teljesen indokolatlan általánosítás. Pedig a drogfogyasztás elleni küzdelem EGYETLEN fegyvere a tájékoztatás, méghozzá a TELJES igazság megismertetése az érintettekkel, vagyis elsősorban a fiatalokkal.

Mert az a helyzet hogy ez az egyetlen korosztálya a társadalomnak, amely még nem 'fertőződött' olyan mértékben, hogy ne lehetne a folyamatot megfordítani...

LouiSe

Hétköznapi élvezetek...

Ideért a híres kapitalizmus, minden a bűnözéstől hangos... Az emberek nem tudnak mit kezdeni a rájuk öntött reklámpercekkel, a boltok ezerszínű választékával, a fizetések értékének torzulásával. Ez egy tökéletes identitásválság... Méghozzá unott pofával fogadva. A 'nyugalmat' felváltotta a rohanó 'szabadság', a gondolatmentességet a gondolkodáskényszer, az anyagi biztonságot a jövőszükület.

Tökéletes táptalaj az értékvesztésnek, és az élvezetekbe menekülésnek.

A XX. század végének kelet európai társadalmi, igen jelentős változásokon mentek keresztül, ennek néhol polgárháború, néhol háborgó polgár az utóhatása. Szerencsére Magyarországon a 'vértelen forradalom' elkerülhetővé tette a társadalom számára igazi 'lezüllést', mint azt például Albániában egyenessé tette a CNN számunkra...

Az aktuális drog-helyzet megértéséhez, mindenképpen el kell gondolkoznunk a társadalom aktuális állapotán, ugyanis minden, valaminek az utóhatása, és egyben egy harmadik dolognak a kezdete is.

Azt hiszem érdemes lenne minden okfejtés előtt tisztázni, hogy mi is az a drog.

Az Értelmező Képzisótár szerint:

- drog**
1. növényi v. állati eredetű olyan anyag, amely gyógyászati v. élvezeti célokra alkalmas vegyületeket tartalmaz
 2. kábítószer



A drog tulajdonképpen orvosságot jelent, (gondoljunk csak a drogériákra) és csak slang szinten került összefüggésbe az olyan élvezeti cikkekkel, amelyekkel kapcsolatban függőségi viszonyba lehet kerülni.

Tehát olyan élvezeti cikk (ez nem is biztos, hogy a szervezetbe fizikailag is bekerülő anyag, lehet egy információs forrás is!) amelyről az ember módosult tudatállapotba kerül, ettől az élménytől nem is tud elszakadni, és mindenre képes, hogy ismét, és ismét részesedjen belőle.

Most nézzük a Magyarországon legnépszerűbb drogokat; alkohol, nikotin, koffein, televízió(!),

számítástechnika, munka, disco-drog-ok. Ezen drogok fogyasztói létszámához képest minden más elenyésző, így a hasis/marihuana, LSD, kokain, heroin, stb.

Most vegyük sorra az előbb említetteket, fogyasztói létszám, és szubjektív (by LouiSe) megítélés alapján.



Alkohol

Talán a 'leggyilkosabb' drog a ma létezők között, és a fogyasztói is messze a legnagyobb létszámban léteznek. Az 'vonzóerejét' leginkább annak köszönheti, hogy NINCS tiltva (!), így bárki számára, minden további nélkül hozzáférhető, sőt még propagálni sem tilos, minden négyzetkilométerre akad jónéhány ilyen hirdetés.

Az alkoholtartalmú készítmények (italok) ráadásul mindeki számára megfizethető.

(gondoljunk a kannás borokra, amelyek olcsóbbak az üdítő italoknál!)

Egy 1991-es kimutatás alapján Magyarországon kb. 1.000.000 alkoholistának van!

Ez elég érdekes szám, mindenki meglepődik rajta, noha nincs olyan család, (tiszteltet a kivételnek) ahol ne lenne legalább egy, rendszeresen alkoholt fogyasztó ember.

Az alkohol embertromboló hatásáról leginkább úgy lehet megbizonyosodni, ha úgy este 7 körül betérünk egy jó kis talponállóba. Érdemes megnézni az idősek tűnő arcokat, amelyeken mély barázdát vet a 'kemény élet', a kikopott könyök-helyetek, amelyek a napi 5-6 óras kemény támasztástól az évek során keletkeztek. De az igazi megvilágosodást két masszív alkoholista agresszív beszélgetése fogja okozni az érzékeny szívű hallgatónak.

Régebben, mikor megkérdeztem a mindentudó felnőtteket, hogy miért jó az, ha ilyen sok ember piál állandóan ebben az országban, azt választották, hogy tulajdonképpen ebben is az állam a hibás, (pedig ez még az átkosban volt!) mert 'óriási bevételei' vannak az alkoholból, és ezért dömping szinten 'öntik' a szerencsétlen emberekbe a levét. Azért ha jobban belegondolunk, biztos hogy nem lehet akkora haszon az egészségből, ami nagyobb, mint a társadalombiztosítás ezirányú kiadásai. Mert nem csak a néhány tízezer kezelt alkoholista kell gondolni, (akik egy szakorvos szerint SOHA nem fognak kigyógyulni az alkoholizmusból!) hanem az alkoholizmusból adódó további betegségekre, például szív, és érrendszeri, gyomor, agy, és járószervi megbetegedésekre is! Még ehhez hozzájön a szellemi leépülés aminek sajnos NEM a 'leépülő', hanem annak környezete issza meg a levét, a család, (ami állítólag minden társadalomnak az alapja...) és elsősorban a gyerekek, akikből felnőtté válásuk után nagy valószínűleg az első probléma hatására előjön apjuk/anyjuk módosult, önelégült tudatállapota, és ők is az alkoholba fognak menekülni, ezzel megteremtve azt az igazi körforgást, amiből igen nehéz lesz valaha is kilábalni.

Az alkohol tiltására voltak kezdeményezések, még az Amerikai Egyesült Államok kormánya is megpróbálkozott vele, de az lett a következménye, hogy egy új maffiahálózat alakult ki, amely ugyan egy kicsit drágábban, de ellátta a piacot, és minden maradt a régiben. Ugyanezt megpróbálták itthon is, a Tanácsköztársaság idején... (a társadalmi viszonyokat nézve gondolom jelentős szerepe volt a bukásban ennek a döntésnek...)

Akkor felmerül a kérdés, hogy mi lehet a megoldás?

Valószínűleg (sajnos) még jónéhány emberöltő el fog telni addig, amíg megáll az alkoholfogyasztás növekedése, és egy stagnáló szakasz után, az akkori gyermekeknek a kezében lesz a döntés, hogy újra növekedni, vagy csökkenni fog a tendencia.

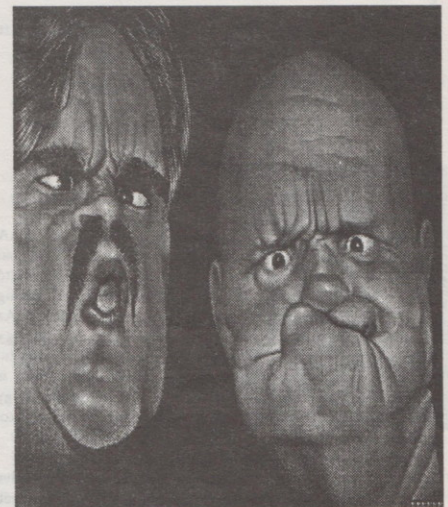
Az északi, jóléti országokban úgy próbáltak meg csökkenteni az eszméletlen méretű alkoholfogyasztáson, hogy tízszerszére(!) növelték az alkoholtartalmú itaok árát... Ennek ugyan volt némi csökkentő hatása, de beindított egy jelentős bűnözői kört, akik a csempészárúkkal megint kompenzálni igyekeznek a kialakult 'rossz' piaci viszonyokat.

Tehát úgy néz ki, hogy NINCS 'államilag garantált' megoldás az alkoholizmus ellen, ott lett elrontva az egész, hogy a kezdetekkor nem tiltották erős kézzel. Valószínűleg ezért kapálóznak mostanság kézzel-lábbal az úgynevezett

'könnyű drogok' legalizálása ellen, de szerintem (és ez az én magánvéleményem) itt teljesen más a helyzet. Itt sajnos 'alternatívát' kell mutatni az alkohollal szemben, méghozzá elsősorban a fiatalabb korosztályokat megelőzva. Belle kell kalkulálni, hogy az ember ösödik óta (gondoljunk csak az indiánok által még ma is rágesált kokára) igyekszik kiszabadulni agyának, és gondolatainak rabságából. Mert az ember MEGUNJA magát, is itt kezdődnek a bajok. Ha nincs hobbija, vagy az életviteléhez képest alternatív időtöltése, akkor tényleg valami 'élvezeti' eszközhöz fog nyúlni. Ez jobb esetben a szex, de sokkal inkább az alkohol lesz az első számú kiszemelt isten.

Vannak úgynevezett hátrányos helyzetű fiatalok, akiknek állítólag sokkal nehezebb a társadalomba való beilleszkedés, és ezért a bűnözés útjára fognak lépni... Ez szerintem nevetséges, mert ki az, aki NEM 'hátrányos helyzetű' manapság? Egy fiatal, ha a szülei nem állnak úgy, hogy vesznek neki lakást, kocsit, stb., akkor biztos hogy saját maga fogja megteremteni az egzisztenciáját, kapcsolatokat épít, dolgozik. Ez egy szükséges dolog, amely egyáltalán nem 'rossz', és nem lesz ettől valaki hátrányos helyzetű. És valószínűleg alkoholista sem, mert ha normális értékrendet tud teremteni magának abba sem erkölcsileg, sem anyagilag nem fog befelémi egy rendszeres piás élete.

Az erőszakos bűncselekmények elkövetésekor is



szinte mindig szóba kerül az alkohol. Gondoljunk csak a televízió ezirányú műsoraira, ahol a történet vagy a kocsmában, vagy otthoni italozással kezdődik...

De úgy látszik ez 'természetes'... Mert mindenkinek joga van az italozáshoz, sőt egyes 'baráti' társaságokban kötelessége is... És ebben az igazságtalanul ellentmondásos társadalomban helye van az alkoholizmus támogatásának, gyógyítgatásának, kárvallottjainak felnevelésének, bűnözőinek büntönkösztyájának, és alternatíváinak tiltásának...

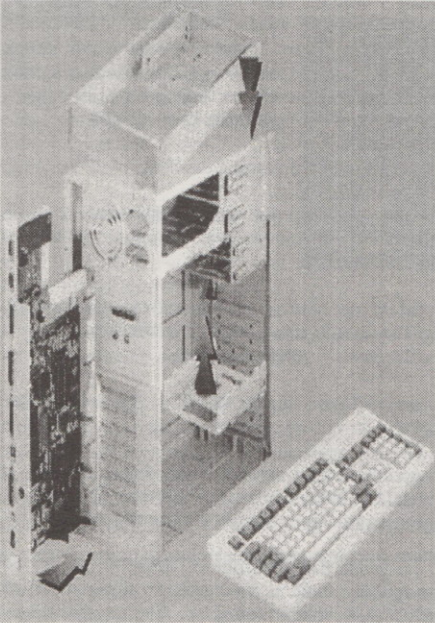
egy MÁS jövő reményében: LouiSe

INFINITY TOWER

Az 1200-esek bővítési lehetőségei igazán nem nehéz kihasználni, elég, ha van egy nyomtatód, egy modemed, esetleg egy Squirrel PCMCIA-s SCSI csatló, vagy egy Catweasel kontrollered az óra-bővítőn - ezzel kész is. Mi van, ha közben twin-ezned kellene a pécéddele, vagy parnetezni, esetleg unod a 640x512-es felbontást és a csigalassú képernyőkezelést???

Ezidáig egyetlen megoldás létezett: vegyél egy 4000-est kb. a nevének megfelelő mennyiségű márkáért.

A német Mikronik cég azonban másképp gondolta - és elkészítette az Infinity tornyot.



Az Infinity torony moduláris felépítésű - először vehetsz egy aránylag kis házat, amiből persze rögtön kilóg majd a Blizzard-od ;), és később ráépíthetsz újabb emeleleteket. Aztán megveheted a bivalyerős tápot. Választhatasz kétféle billentyűzet megoldás közül: vagy a régi amigás billentyűzetet használsz tovább, vagy pedig egy pécést (az összes Amiga-gomb korrekt módon emulálva van). A gépet egy befoglaló keretbe lehet rögzíteni, ez csúszik majd egy sínen a toronyba. A legfontosabb, hogy ez a keret már elő van készítve egy Zorro II-es slotokat tartalmazó alaplap beszereléséhez is. A Zorro-buszt az 1200-es turbokártya bővítőhelyére lehet csatlakoztatni, majd a buszra lehet a kártyát dugni.

Háromféle Zorro-busz kapható, ezek lényegében a slotok számában térnek el egymástól, illetve az egyiken van memóriabővítő-hely is 8 mega ramnak. A tornyon van hardver reset, a drive-lemek pedig az előlapra ki vannak vezetve. Sajnos ez a bővítő csak Zorro II-es slotokat tartalmaz. Ettől még szinte az összes kártya menni fog vele (az új grafikus kártyák is), azonban ez csak egy 16 bites busz - senki se várjon tőle iszonyatos átviteli sebességet. Ez egyébként kizárólag a grafikus kártyáknál okozhat teljesítmény-csökkenést, egyébként még a VLab-Motion sem akadozik.

A hirdetésekben létezik ugyan Zorro III-as megoldás is, de ez olyan, mint az UFO-k: mindenki nagyon szeretné, ha lennének, sokan annyira, hogy elhitetik magukkal, hogy látták, mi meg csak ülünk és várunk a valódi megjelenésre...

Ez azonban a gyártó szerint csakis a saját turbokártyájával lesz Zorro-III, ha a régi kártyádat

akarod használni, akkor csak Zorro-II-es módban működik majd. Persze még semmi sem biztos, mondtak ők már olyat is, hogy lesz rajta egy teljesen A4000 kompatibilis processzorkártya-slot.

Készül az a változat is, amelyek kifejezetten a PPC kártyák fogadására készül. Amennyire hátrány lehet a Zorro II limit, legalább akkora előny, hogy nem kell egyszerre kifizetned a teljes rendszert, hanem szépen darabonként is összegyűjtheted rá a pénzt.

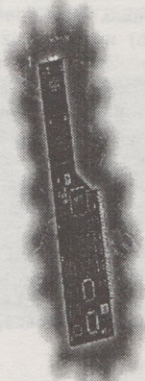
Talán nem árt, ha röviden elmondom, milyen bővítési lehetőséghez juthatsz egy ilyen busz használatával:

Grafikus kártyák

- jelenleg kétféle kapható ténylegesen, a CV64 a Phase5-től, és a VillageTronik Picasso IV-ese.

A Picasso a drágább, de alából tartalmazza a scandoubler, amit a CyberVision-höz még külön meg kell venni.

A kártyákhoz kapható TV modul (Dallas a workbench ablakban - yeah), mpeg kiegészítés, stb. (500-800 DM)



IO kártyák

- pl. Multiface card - +2 serial és egy parallel port, vagy mondjuk a Tandem kontroller, ami 2 AT buszos vinyót és egy CD ROM-ot képes kezelni. Ugyanezt teszi a Buddha névre hallgató kártya. (általában 100-120 DM)

VLAB Motion

- igazi csemege ez a motion jpeg kártya, a lényege, hogy filmeket digizhetünk a vinyóra, digitálisan - nonlineárisan - megvághatjuk, aláhangosíthatjuk, effekteket varázsolhatunk rá, feliratozhatjuk, majd SVHS minőségben visszamásolhatjuk a magnóra.

Nem árt hozzá egy Toccat. (A Vlab 1800 DM)

Hangkártyák

- Őszintén szólva eddig csak zenészeknek volt érdemes befektetni rá, de most, hogy az AHL elterjedni látszik - gyakorlatilag az összes hangkártyához van már AHL driver, és a Shapeshifter, na meg pl. az **Almagica** támogatja - lassan érdemes lesz megvenni őket.

Egyébként a napokban került piacra egy új Amigás kártya, amivel MPEG tömörítés segítségével úgy 10 órát vehetünk rá egy CD-re, és a kártyával a procink leterhelése nélkül lejátszhatjuk. (kb 350 DM)

ISDN, Ethernet kártyák

- ezekhez nem kell magyarázat, remélem. (300-500 DM)

FDD kontroller

- Van már floppy kontroller is, ami egy pc-s floppy segítségével MINDEN floppy formátumot olvas a Mac-es lemezektől a C-64-es (!) formátumig. (180 DM)

Scandoubler

- a CV64-hez megjelent az eddigi legolcsóbb, és meggy a grafkártya nélkül is! Röviden arról van szó, hogy az összes amigás képernyőmódot átalakítja, tehát nem kell multisync monitort venni, elég egy sima VGA. (150 DM)

OLCSÓN - IGAZIT!

Régebben én is lopott programokkal dolgoztam, de aztán megismertem a jajt, inkább kezdem előlről..

Gondolom eléggé közismert dolog, hogy a mai amigások zöme régi motoros - az újoncok aránya sokkal kisebb közöttünk, mint mondjuk a pc-t használók között.

Talán emiatt vannak olyan sokan, akik az Amigával keresik kenyerüket. Nos, ők előbb-utóbb szembe kell, hogy nézzenek azzal a szomorú ténnyel, hogy hazánkban egy rakás rendőr igyekszik újságba kerülni azzal a hírel, hogy szoftverkalózkodat fogott.

Érthető, hiszen csakis így lesz meg a prémium - az olvasók zöme pedig csak hadd higgye, hogy megfogták az ország összes bajának okozóit. Tudom, mit beszélek, kis megyénk napilapja kéthavonta írja meg büszkén, hogy már megint jól megbüntetett a rendőrség két diákot, akik feketén dúmoztak, sőt pár hete csaknem 100 vállalkozásra csaptak le, melyek mindegyikébe bele tudtak kötni. A szakértő urak egyikéhez volt szerencsém, de inkább nem mesélem el, hogy milyen széles rálátása van a szoftverekre... még beperelne becsületsértésért. (nem hinném, hogy olvassa a mag-ot, de küldhetek a Sopron MRFK-ra egy free példányt... :) - sorry - Magic)

Ja, és tudni kell, hogy az okozott kárt úgy számolják ki, hogy az összes talált fekete program áfás árát összeadják, hiszen nyilvánvaló, hogy a gyanúsított megvette volna mind a kétezer programot, ami esetleg otthon csücsül nála egy cd-n... na így jönnek ki azok a milliárdos összegek, amivel a gyanútlan (és hozzá nem értő) olvasókat riogtatják.

Persze nem erről akarok beszélni, hanem arról a szerencsés folyamatról, ami tényleg egyedülálló a számítógépes platformok között: az Amigás programok nagy részét rettenő olcsón - szinte ingyen - meg lehet szerezni jogtiszttan, mihelyt megjelenik egy újabb változat. További magyarázás helyett álljon itt egy lista azokról a programokról, amiket mostanában lehet megszerezni:

Aminet 10:

Pagestream 2.2 (ne tessék röhögni, a papír Guru és az Aurum könyvek évekig ezzel készültek), illetve Typesmith 2.5 - kb. 2.000 Ft

Aminet set 3:

na ez igazán durva: FULL Imagine 4.0., XI paint 3.2, OctaMED 5 - kb 10.000 Ft



Aminet 13:

Main Actor 1.55 - 2.000Ft

Aminet set 4:

DirOpus 5.11. - 10.000 Ft

Aminet 17:

Personal Write,

Aminet 19:

CanDo 2.5 és Amiatlas pro - 2.500 Ft

Lehet persze játékokat is szerezni, pl. a Worms-Director's Cut, az Indy 4, Xtreme racing - ezek persze kevésbé érdekesek, menjünk inkább tovább:

AminetSet 5:

Octamed Soundstudio.

Es most jönnek az újságmelléletek:

Az **Amiga plus** legutóbbi cd-jén ott ül a *Scala 500* és a *Reflections 3.0*, egy másikon a *Maxon Cinema pro 2.1*, sőt hallottam olyan pletykákat, hogy egy angol magazin (navajon melyik?) megvette a *TFX* félkész változatát, és most gőzerővel dolgoznak rajta - nem lesz rossz reklám, azt hiszem.

Az **Amiga plus 97/7** lemez mellékletén *Imagine 4.0+doksi* található, de volt már *Ppaint 6.4*, *Maxon Multimedia*, *Octamed*, *ArtStudio*, *Adorage*, *Turbocalc 2.1* - hangsúlyozom, ezek teljes verziók, újságoként kb egy ezresért.



Vannak persze, akiknek csak a legjobb elég jó, és nem hajlandók mindig az utolsó előtti változattal dolgozni -

Ppaint 7.1

esetén joggal. Az olasz **CLOANTO** cég nagy vehemenciával esett neki a *Ppaint* fejlesztésének, s úgy tűnik, sikerrel. Rögtön az elején meg kell jegyezni, hogy a *Ppaint* egyik legfőbb vonzereje, hogy folyamatosan fejlesztik - például egyelőre ez az egyetlen grafikus program, amelyik támogatja majd a *PPC* kártyákat. Nameg az *ArtEffect*, de az egy kicsit más. (Sőt, az egyik *ppc*-modul már meg is jelent a *Ppaint*-hez, pedig a kártyák még sehohol sincsenek.)

Igen, a *Phase5*-nál a határidőkhöz mindig hozzáadhatunk 10-30 hónapot. Csak emlékeztetőül: a *PPC* kártyákat már 96 őszére!!! ígérték, az *A-BOX*-ot meg idén tavaszra - nagy csoda lesz, ha ez utóbbi még 98-ban a piacra kerül.)

Sajnos, a nagy öregek: *Brilliance*, *DPaint*, sőt az *ADPro*, a *Photogenics* is - teljesen halottnak látszanak. Az *Almathera-t* (*Photogenics*) a *Viscorp*-pal kötött szerződése vitte csődbe, de hol vannak a többiek? Sebaj, a *PPaint* szép lassan behozza őket, sőt egyes területeken már le is körözte a konkurenciát. (Ugye így írják?)

Lássuk, mik az újdonságok:

Először is, a program csak CD-n jelent meg, ráadásul kisméretűn, és mivel takaros kartonpapír csomagolásban van, ezért nagyon nehéz nem összekeverni egy övszerrel. Persze használatkor érezhető némi különbség... A cd-re ráfért a teljes manual, pár kép, font, és eddig egyedülálló módon egy rakás tutorial-anim. Ez magyarul azt jelenti, hogy szép hosszú animációk mutatják be a program egyes funkcióit.

Nagyon nehéz lesz Európában találni valakit, aki nem fogja megérteni a *Ppaint*-et, mivel 17

nyelven van hozzá katalógus. Természetesen magyarul is, egy igen szimpatikus, intelligens, jövőgású fiatalember készítette. A cikkíró szerénysége miatt nem árulhatjuk el, ki volt az :).

Komolyra fordítva a szót a *Ppaint* egy rajz- és egy képfeldolgozó program jól sikerült keveréke. Az olyan szokásos dolgokra nem fecsérek az időt, amik egy rajzprogramnál természetesebb, inkább jöjjen egy kis felsorolás az egyedi funkciókról:

A program lazán működik grafikus kártyával, igaz, csak 256 színnel - ez főleg *ECS Amiga*-grafikártya tulajdonosoknak jó hír. Írtak hozzá virtuális blittert is, (ez az említett *PPC* modul), tehát a program MINDEN amigán fut.

A több, mint 50 féle filtert (emboss, tint, sharpen stb) nemcsak az egész képre, hanem külön definiált területekre is alkalmazhatjuk. (Pl a *BLUR* így a kép egy részének, mondjuk egy feliratnak utólagos kontúrelmosására tökéletesen alkalmas.) Említésre méltó, hogy az összes filtermátrix paraméterei állíthatók - így persze lassabbak a filterek, de legalább lehet kísérletezni velük.

Külön kényelmi funkció, hogy 3 font elérési útvonalat is definiálhatunk, így nem kell folyton assign-olni pl. a colorfontokat tartalmazó könyvtárat, amit egyébként nem használunk más progikban.

Az ecsetet egyedülálló módon megfeszíthatjuk felesleges plane-jeitől, a tényleges méretére csonkíthatjuk stb.

Ecset méretváltozóskor a "pixelesedést" elkerülendő újraszámolja a pixelek színeit. (Messze jobb, mint bekapcsolt antialias a *Brilliance*-ben!)

Tetszőleges számú UNDO, színstatisztika, képtitkosítás (!), négyzetes pixelek opció a *PC* és *MAC* kedvéért, mini szövegszerkesztő a feliratok jobb elrendezéséhez, szövegfile nézegető, képernyő és ablaklopás más programokból és és és...

A paletta színtelítettségét, fényességét stb. valós időben módosíthatjuk. Van egy nagyon hasznos gyakorlati funkciója is: képzeljünk el egy képet, amihez hozzátöltünk egy ecsetet. A *Brilliance* pl. ilyenkor a meglévő színekből próbálja remap-elni a betöltött ecset színeit - több-kevesebb sikerrel. Az eredmény még szomorúbb, ha több ecsetről van szó. Nos, a *Ppaint*-ben egyszerre megadhatunk 9 ecsetet, illetve 2 teljes képet, s a program az összes színt figyelembe véve optimalizálja mind a 11 palettát.

Kérhetjük a programot arra is, hogy a 256 színből szabadítson fel mondjuk 9-et. A többi programnál csak plane-enként menne, tehát esetünkben 128 színt veszítenénk el, nem így a *ppaint*-ben.

Kevés a memóriád? A *ppaint*-ben használhatsz virtuális memóriát is - sőt, a fastramban is tárolhatsz adatokat, ha a chipramból fogytál ki.

Nagyon sok import-export modullal rendelkezik (pl. *PSX*, *PNG*, *JPG*, *PhotoCD*, *Sunraster* stb), és persze támogatja a datatype-okat.

Az animációt ötletes módon egy olyan tetszőlegesen méretezhető "forgatókönyvben" szerkeszthetjük, melyben egyszerre látszik minden képkocka.

A program nagyon jól tömöríti az *IFF* képeket - ha nem csinálsz semmi mást, mint betöltöd a *Ppaint*-be a régi *IFF* képeidet, majd simán kimented őket, nyerhetsz 20-30%-ot a vinyón. Animációknál még jobb eredményeket ér el a program. Támogatja a timeline-os és a multipalettás animokat is.

Es most jön a hab a tortán: folyamatosan jelennek meg az *arexx* makrók - pl. a 7.1-es upgrade-hez jött vagy egy tucat. Nagyon vad dolgokra leszünk velük képesek:

- animfont: beírod a szöveget, megadod az 5 animfont egyikét (ld.: *Kara Collection*), s a program készíti egy animációt a szövegből.

- emboss-anim: egy egész animra használhatjuk az emboss effektet

- sirds maker - én még egyet sem láttam, pedig majd kifolyt a szemem - szerintem csak pár humoros újságíró szívhatja az olvasókat azokkal a színes krikkraxokkal, amikben állítólag ott a 3d-s kép... ja, a *Ppaint* animból is tud ilyet csinálni.

- slideshow - magyarul diavetítés

- vektortext - forgatható, antialiasható, (csak magyarul :) dönthető, nyújtható stb. a szövegeket

- körkörös, illetve spirális szöveg (a körkörös animálható is, forog, mint az "alkoholmentes" szó a Borsodi sör reklámjában...)

- animgif-eket, nameg *WebMap*-eket készíthetsz a *NET*-re.

- szinte hihetetlen, de még képkatalógust is készíthetünk a képeket tartalmazó könyvtár(ak) meg egy rakás más paraméter megadása után.

- megadsz pár vezérpontot, aztán 40 paraméter megadása után a betű szépen végiganimál az útvonalon, közben forog, nő, megdől, gyorsul...

Befejezésül még annyit, hogy a Cloanto készíti a legjobb colorfontokat Amigára - hogy a többi géptípusról ne is beszéljünk, mivel ilyenünk csak nekünk van....

Scala Plug-In CD

Ez a CD még a Nordpool-nál is "szkálább", kifejezetten a Scalához tartalmaz kiegészítéseket.



Van pár mega hang, modul, anim, de főleg hátterek töltik ki a cd-t. Külön tetszetek azok, amik képerethez hasonlóan csak egy keretből álltak, a középső rész üres, egyszínű, tehát ideális feliratozáshoz. Van még egy rakás button, illetve clipart, és persze nem hiányozhatnak a példascríptek sem.

CyberVision 64 3D

A *Picasso IV* mellett ez a legjobb grafikus kártya, ami jelenleg Amigához kapható. Működik *Zorro II*-vel is - én például egy 1200-es *Infinity* toronyban használom minden gond nélkül. *Kickstart 3.0* kell hozzá, és legalább 4 mega fastram. Ezt persze a gyártók sem gondolták komolyan, igazából 8-32 mega ramot illik hozzá beszerezni. Az sem túl nagy baj, ha nem egy 68020-as procival használjuk. Fontos, hogy a komolyabb felbontások csak nagy (17") monitoron élvezhetőek.

Ha már a felbontásnál tartunk: 8 biten 1600x1280, 16 biten 1280x1024, truecolor módban pedig 800x600 a maximális felbontás. Érdemes egyszer csak a poén kedvéért kipróbálni, mi minden ér el egy 256 színű, 1600x1280-as workbench-en...

A kártya felépítése miatt nincs értelme 8 bitnél kisebb színmélységet választani, mivel ettől nem lesz gyorsabb.

Érdekes, hogy mivel egy Virge DX S3-as chipről van szó - ami alapvetően nem az Amigás világ számára készült -, a pointer két színben jelenik meg korrekciótól, a harmadik szín a háttértől függően többé-kevésbé ronda. Persze ez legyen a legnagyobb baj.

A kártya egyébként 64 bites, de ez csak a belső adatforgalomra vonatkozik, a külvilággal a busztól függően 16-32 biten kommunikál.

A hozzáadott szoftverek között találunk pár demót, tudniillik a kártya hardveres 3D gyorsításra is képes. Pc-ről ismerős lehet a dolog, csak ott már létezik egy rakás program, ami ki is használja.

Természetesen jár hozzá egy monitordriver, amivel majdnem az összes rendszerbarát programot tudjuk majd használni. Néhány programhoz saját driver jár - mint pl. az ImageFx-hez, amivel immár a workbench-en is tudunk truecolor módban dolgozni.

A Cyberview és a Cyberwindow segítségével képeket nézegethetünk. Itt jegyzem meg, hogy a jpg képeket csaknem dupla sebességgel jelenítik meg, mint Agán, ott úgy látszik, a számolás nagy részét a plane-ekre vagy a ham8-ra való konvertálás viszi el... Fontos, hogy - Phase 5

termékről van szó - már készen van a PPC-t támogató cybergfx.library, ami kissé felgyorsítja a kártya működését.

Lesz egy speckó CV változat is, amit közvetlenül a 2-3-4000-esekbe szánt PPC kártyára lehet majd csatolni, így a teljesítmény teljesen független lesz a Zorro busztól. Gondoljunk csak bele: vesz az ember egy A2000-est úgy 25 ezerért, hozzá egy PPC kártyát, erre a CV PPC-t, és kész a High-end gép. A többi bővítéshez bőven elég a Zorro II-es busz. A kártya sebességéről nem írnék le tesztadatokat, inkább saját benyomásaimat mondok el. 640x512x8-ban a kártya eszméletlenül gyors - az ablakok újrarajzolását gyakorlatilag nem lehet látni. A 15 és 16 bites módok is gyorsak, truecolorban pedig 800x600-on kb. másfélszer gyorsabb a képernyőfrissítés, mint AGÁN 640x512x256 DBLPal-ban.

Van persze néhány gond, pl. a programok eléggé bétának tűnnek, ezt még folyamatosan javítgatják. Igencsak körülményes a monitorunkhoz beállítani a kártyát, igaz, ezt csak egyszer kell az elején.

Nagyobb baj az, hogy a menük az összes programban olvashatatlanok, ha csak egy menüpont is van, ami "árnyékolt", azaz nem kiválasztható. Magic menu-vel persze megoldható, de azzal meg a FinalWriter nem megy...

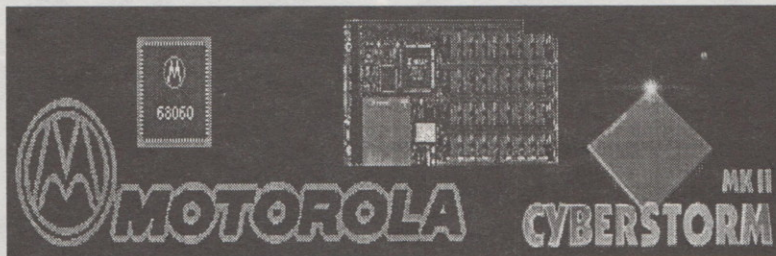
Néhány program pedig egyszerűen nem hajlandó működni, ha a kártya üzemben van - lásd Scala.

Ennek ellenére ha egyszer dolgozni kezdesz egy ilyen kártyával, nagyon nehéz lesz visszaszokni az AGÁS képernyőkre.

A Shapeshifterrel pedig végre kipróbálhatod, milyen is az a kétmonitoros rendszer: nem túl rossz móka, ahogy az ember az egyik monitorról áthúz egy ablakot a másik monitorra, vagy mondjuk az ablak fele a CV truecoloros képernyőjén marad, a másik meg a 16 színű DBLPal képernyőn... vagy pl. a Photosopban a menü-ablakok az AGÁS képernyőn, a feldolgozott kép meg a truecoloroson van.

Van már olyan EVD is, amivel a 256 színű MAC képernyőt egyszerűen megnyithatod a workbench-en.

A 4 megás kártya ára most kb. 450 DM, a scandoubler 150 körül mozog.



Hangsúlyozom, ezek szubjektív benyomások, ráadásul Zorro III-as még nem tudtam kipróbálni.

A kártyán van még egy "multimédia bővítőport", amire a jövőben több fejlesztést is ígérnek - például az ABOX custom chip speciális változatát is erre lehet majd rákötni. Ez persze csak az ABOX programok fejlesztéséhez lesz jó, de jön majd a TV modul, MPEG kártya stb is.

Horváth Péter

Amiga developer cd	Minden, ami a szoftverfejlesztéshez kell	3440	Aminet 13...16 no comment	2000
Magic publisher	Finalwriter 4.0. + 10.000 font (color, bitmap, adobe, intelli stb) + 5.000 clipart, 150 nyomtatódriver, PasTex (300MB), WWW oldal szerkesztők, 100 oldalas könyv a képekről, fontokról, 4 db CD	9370	JPEG textures no comment	3000
Colour library vol.1.	colorfontok, clipart, fotók iff,pcx,bmp	3240	EPIC interactive encyklopédia PARANORMAL - a sorozat 2. része	4900
Amiga magazin 96/9-10	animok, utilok, www-browserek stb	1980	Maxon Atlas	6800
Amiga CD vol.3	600 MB animáció, kép	1980	Personal Paint 7.	7870
Grolier encyklopedia	A TELJES amerikai akadémiai lexikon keresztreferecia, keresés szavak, témák LOGIKAI kapcsolatok alapján is, képek, hangok...	9990	Trapped	12250
Media Clips	10 db CD BMP képekkel többféle felbontásban, CD-nként témákra bontva	5800	Digitá Office	6990
GIGA graphic	4 db CD tele IFF képekkel, katalógussal	7330	EROTIKUS CDk ÓRIÁSI VÁLASZTÉKA	26600
Gif's galore	GIF formátumú fotók (5000 db)	3850	A CD-k raktáron vannak!	
AMINET SET 1. (1-4)	minden, ami sw (util, játék, pic, anim, forráskód, szövegfile-ok stb.) minden tömörítve, de CD-ről futtatható állapotban	7800	JÁTÉKOK CD-n és floppyn nagy választékban.	
AMINET SET 2. (5-8)	ua. mint az 1.	7800	CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!!!	
AMINET SET 3. (9-12)	UA. MINT 1-2., + IMAGINE 4.0., XIPaint 3.2., OctaMED 5 TELJES, JOGTVISZTA verziók!!!	8800	Amiga 1200-hoz turbókártyák, kiegészítők RAKTÁRON!	
Perfect pictures	Több ezer GIF témára bontva	3200	(Legalábbis a hirdetés írásakor még volt néhány :)	
Do IT!	Imagine, MorphPlus, DPaint V. workshopok, scriptek, scene-ek, animok, tutorialok stb	3975	Használt turbókártyák és egyéb kiegészítők adása-vétele	
Imagine PD 3D	Több ezer object, 950 db 24 bites textúra stb	4500	PowerUp kártyák a megjelenést követő héten raktárról kaphatók!	
Turbocalc V2.1.	Táblázatkezelő 4 nyelven, grafikonok, arexx stb	3000		
EPIC ineractive enc.	Enciklopédia AGA+ECS, interaktív játékokkal gyerekeknek, képek, filmrészletek stb.	8950		
WORLD ATLAS	ami a neve...	3000		
Animatic	több száz animáció, köztük Eric Schwartz-összes	2860		
The Kara collection	PROFI color fontok, ANIM(!)fontok, hátterek, animok, PPaint upgrade verz., arexx makrók stb.	9460		
Nordpool	fotók, hátterek (több száz profi ECS háttér SCALA-hoz), SCALA-toolbox, Scala-scriptek,animok	5450		
R-H-S color kollektion	sok colorfont, színes JÓI clipart, fotók	3850		
BLUEBOX	886 db PROFÍ háttér	12000		
LIGHTROM GOLD	A 3 LightROM-ból a legjobb 6000 object	9900		
SCALA PLUG-IN	600 mega hasznos stuff Scala-hoz / clipart, hátterek, animok, hangok, scriptek stb./	8800		
Aminet set 4.	Ezúttal DirOpus 5.11-gyel	8800		
Aminet set 5.	OctamEd soundstudio	8800		
Aminet 19.	Rajta CanDo 2.5 és AmiAtlasPro 1.3	2500		

PC PINCE

9400 Sopron, Erzsébet u. 15.

Tel.: (06-20) 446-727

Fax: (06-99) 319-191

E-mail: pcpince@syneco.hu

TRSI Recordz

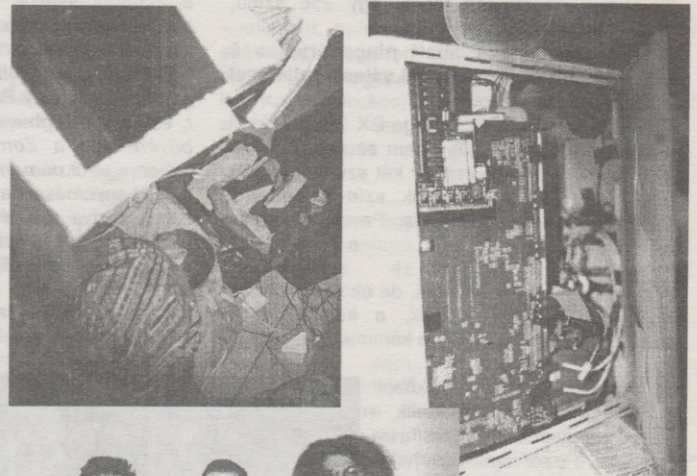
Magyarországi Képviselet:
Megrendelhető CD-k:

Cyberlogic 1.00
Cyberlogic 2.00
Cyberlogic 3.11
CNCP - The Album
X-2
The Void
Shades

A cd-k megrendelhetők az alábbi címen:
Sipos Zsolt, Nagykanizsa, Koltsej ut 16.
8800

Ar: 3100 (+ utánvetel)
érdeklődni 18.00-22.00-ig.

Scenest photo gallery Extra



NYOMDA vállalja

színes és egyszínű
kiadványok előállítását,
sokszorosítását, egyéb
nyomdaipari munkákat

GELLÉRT IPARI ÉS KERESKEDELMI KFT.
06/20 382-342

AMIGAonly



- #1. 16 old. FF 100 Ft
(fénymásolt)
- #2. 20 old. FF 100 Ft
(fűzve)
- #3. 32 old. FF 150 Ft
(fűzve)
- #4. 64 old. FF 210 Ft
(színes borítóval)
- #5. 32 old. FF 200 Ft
(színes borítóval)
- #6. 36 old. FF 200 Ft
(színes borítóval)



1399 Bp pf.: 701/836.

AMIGÁS könyvek AURUM-tól:

Lightwave 3D
CD melléklettel 2250 Ft

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

Telefon: 06/60 486-811

E-mail: aurum@mail.matav.hu

Aurum

LightWave 3D



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% ÁFÁ-t tartalmazzák!)

TELETECH Kft.

1148 Budapest, Angol utca 43.

Tel.: 2206391

Nyitvatartás: 07-14 óráig

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

AMIGA & Others

Computer

Gyöngyös
Vachot Sándor utca 30.

3 2 0 0

Tel.: 06(37)317-613

Nyitva: 10-18

„Minden, ami AMIGA...”

AMIGA 500 - 1200 valamint CD³², gépek,
kiegészítők, programok, egyébek...

Kanóc



CD írás... !!!

AMIGA & PC & MAC

Audio archiválás, régi és friss AMIGA programok...modulok & képek (SeXXX!)(AMIGA!) Winchester+CD-ről ...

Bp., 1021 Kuruc u. 8.
Tel:200-4609 & 06-20-223410

Config:

A1200/060/16+SCSI Rule!
2Luku Tagoknak Kedvezmény...!!!

CyberStreet

CD másolás, eladás!
AMIGA shareware gyűjtemények,
AMINET CD SET, erotikus,
és más gyűjteményes
CD ROM-ok.

Alkatrészek, használt számítógépek.
Nyitva hétfőtől péntekig
13-18 óráig, szombaton
10-13 óráig.

Cím: 1144 Budapest,
Ond vezér útja 25. fsz.
Telefon: 06-30-526-524

Éljen július 4.! A függetlenség napja!

DERKO HW STATION

IGEN ELŐNYÖS ÁRAKON KAPHATÓK
A KÖVETKEZŐ Kiegészítők:

AMIGA 500-hoz:

- Action Replay MK3+ (3.17-es verzió, javítva, teljes leírással, a legmegbízhatóbb és sokoldalúbb kártya) 7.890
- Kickstart 1.2 vagy 1.3 kickstart verziókhöz 6.500
- Kickstart 3.0 (V39.106) Minden létező Kickstart verzió megvan!

PSX átalakító chip 5.000

Amiga 1200-hoz:

- 4 Drive adapter 2.500
- 8 bites hangdigitalizáló, mono (A500-hoz is jó) 3.500
- IDE-kábel (3.5 inches winchester illesztéséhez) csak 1.600
- NINTENDO 64 game backup paralell porthoz Hív!!!

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

Telefon: 291-2318

Levelezési cím

Budapest, 1124 Budapest, Fehér u. 1/A

Állásajánlatok és hirdetések

DERKO HARDWARE
DGBKO HW/STATION

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

Érdeklődni lehet
VISONTAI MIKLÓS úrnál
Tel.: 202-39-82

(délután)
vagy az AMIGAonly
postacímén:

Bp. Pf. 701/836. 1399

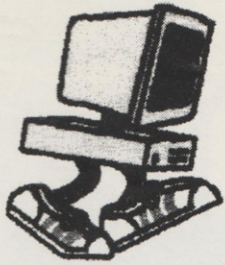
CD ÍRÁS 1.500 Ft

Minőségi alapanyagra, megvárható

- Winchesterről, CD-ről
- Audio CD írás, válogatás is
- Amiga adathordozókról is
- Írható CD lemez árusítás

Az Árpád hídnál Tel: 1-407-692

Bp. XIII. Gidófalvy u. 35.



<http://www.ahol.com>

e-mail: info@ahol.com

Érdekli az InterNet?

Ön is aktív használója szeretne lenni?

Ajánlatunk:

Magánszemélyeknek

Havi 10 órás teljeskörű InterNet hozzáférés távbeszélő hálózaton keresztül
+ 1 db e-mail cím
2000 Ft + ÁFA

Havi korlátlan időtartamú InterNet hozzáférés távbeszélő hálózaton keresztül
+ 1 db e-mail cím + 2 MB-nyi tárhely www lap tárolására
4000 Ft + ÁFA

Cégeknek

Havi 10 órás teljeskörű InterNet hozzáférés távbeszélő hálózaton keresztül
+ 2 db e-mail cím + 5 MB-nyi tárhely www lap tárolására
5000 Ft + ÁFA

Havi korlátlan időtartamú InterNet hozzáférés távbeszélő hálózaton keresztül
+ 5 db e-mail cím + 10 MB-nyi tárhely www lap tárolására
10000 Ft + ÁFA
Reklám az InterNet-en www lap segítségével
4000 Ft + ÁFA

Plussz szolgáltatások

Domain név regisztrálás (hu, com, net)
www lap szerkesztés

További e-mail címek biztosítása
Nagyobb tárhely biztosítása

Bejövő e-mail-ek faxon történő továbbítása
Helyi mail server installálása

Előfizetői szerződés köthető

Balati Computers Budapest, Thököly u. 88. Tel.: 341-5343
Garai Kereskedőház Budapest, Wesselényi u. 30. Tel.: 267-8632
Rilla e.c. Budapest, Vörösmartyu. 58/a. Tel.: 302-5172
Titánsoft Bt. Budapest, Békési u. 2. Tel.: 266-0826



AMIGA - Árlista

Számítógépek:

A1200 +HDD kit	55000.-
A1200 1.2Gb HDD	85000.-
A4000 torony	Hívjon!

AMIGA Monitorok:

Phillips 14" video/scartRGB stereo	25000.-*
Commodore A2024 monochrom 1024x1024 14"	15000.-*
Commodore A1942 multisync Stereo 14"	45000.-*
M1438S 14" multisync Stereo 14"	77900.-
M1538S 15" multisync Stereo 14"	101890.-
M1764S 17" multisync Stereo 17"	202890.-
Sony 17" OEM multisync, VGA 1600x1280	122500.-

AMIGA turbókártyák:

RCA 1200 mem. bőv. A1200-ba 0-8Mb-ig	12000.-*
Blizzard 1220 '020/28/4Mb RAM	20000.-*
Blizzard 1230IV/50MHz 0-128Mb-ig	40000.-
Blizzard 1240T/ERC '040/40/MMU/FPU	65000.-
Blizzard 1260 '060/50/MMU/FPU	125000.-
Blizzard 2060 '060/50/MMU/FPU/SCSI	145000.-
Blizzard SCSI-II kontrollor a fenti kártyákhoz	25000.-

Power UP

A1200-be való PowerUP kártyák:

Blizzard PowerUP 603e 120MHz	64000.-
Blizzard PowerUP 603e 175MHz f. '030/50	67000.- #
Blizzard PowerUP 603e 200MHz f. '040/50 SCSI	86000.- #
Blizzard PowerUP 603e 200MHz f. '060/50 SCSI	86000.- #
Blizzard PowerUP 603e 175MHz '030/50	80000.- #
Blizzard PowerUP 603e 200MHz '040/25/40	99000.-/105000.- #
Blizzard PowerUP 603e 200MHz '060/50	148000.-
Blizzard PowerUP 604e 150MHz	104000.-
Blizzard PowerUP 604e 180MHz	128000.-
Blizzard PowerUP 604e 200MHz	152000.-

A3000(T) és A4000(T) való

PowerUP kártyák:

Cyberstorm PPC 604e	
150MHz Wide Ultra SCSI '040/25/40	123000.-/129000.-
Cyberstorm PPC 604e 150MHz WUS '060/55	166000.-
Cyberstorm PPC 604e 180MHz WUS '040/25	148000.- #
Cyberstorm PPC 604e 180MHz WUS '040/40	154000.- #
Cyberstorm PPC 604e 180MHz WUS '060/50	195000.- #
Cyberstorm PPC 604e 200MHz WUS '040/25	172000.- #
Cyberstorm PPC 604e 200MHz WUS '040/40	178000.- #
Cyberstorm PPC 604e 200MHz WUS '060/50	220000.- #

Grafikus kártyák:

Cyber Vision 64 3D 4Mb RAM Z2/Z3	45000.-
MPEG modul a CV64-hez	54000.-
Picasso II 2Mb RAM Z2/Z3	40000.-
Picasso IV 4Mb RAM Z2/Z3	85000.-
Piccolo S VHS kimenet a Pic-hoz	40000.-
V-LAB motion	250000.-
Graffiti 256szín bármely AMIGA-hoz	25000.-
Commodore A2410 1024x1024 256 szín Z2	25000.-*

Memóriák: Napi áron!

1Mb 9bit A500 bőv.-be	1250.-
4Mb 9bit A500 bőv.-be	6500.-
4Mb 32/36bit SIMM 72pin	3850.-
8Mb 32/36bit SIMM 72pin	6800.-
16Mb 32/36bit SIMM 72pin egyoldalas!	12990.-
512Kb VIDEO EDO RAM	1250.-

Egyéb:

Toccata hangkártya	84000.-
Ariadne Ethernet kártya	50000.-
RockGen Plus Genlock	48000.-*
Multi I/O kártya	35000.-
CBM 2090A MFM, SCSI-I kártya 20Mb HDD-vel	15000.-*
CBM 2088 XT PC emulator kártya,kit	9000.-*
Action Replay MK-III A2000-be	5000.-*
A2000 original complete Kick.1.3	25000.-*
Z2 Membővítő 2Mb RAM-mal	5000.-*
A500 512Kb RAM Kick 1.3	12000.-*
A1200 PC-s dobozban, igényes AMIGA bill-el.	
HDS-floppy 1B alaplappal HDD kit-tel 5vent.	75000.-*
4IDE adapter A1200/A4000-hez.	2000.-
MIDI interface külső	6000.-
DD-s Floppy (Sony)	5500.-
HD-s Floppy csak külső	17000.-
Modem külső 33.6Kbs +1Hónap Internet elf.	23500.-
SCSI kábel külső 25DSUB-50CENT.	2200.-
SCSI kábel belső 3 csat.	800.-
4xCD ROM Drive Atapi	12500.-
4xCD ROM Drive Atapi	12000.-*
8xCD ROM Drive Atapi	15800.-
12xCD ROM Drive Atapi	17900.-

Hard disk-ek: Napi Áron!

40Mb Conner 2.5"	7500.-
100Mb Quantum	8000.-
220Mb SCSI Maxtor	8000.-
220Mb Quantum	11000.-
1.2Gb WD	27500.-
1.3Gb Segate,Quantum,Conner,IBM,Fujitsu	27500.-
1.6Gb WD	30900.-
1.7Gb Segate,Quantum,Conner,IBM,Fujitsu	30900.-
2.2Gb Quantum	36500.-

*-gal jelölték bizonyos kínálatunkból. A # jelölték előreláthatólag július közepétől rendelhető. Áraink az Áfát NEM tartalmazzák!
 A nem bizonyos árura 1év garanciát az ártartalmazza. Ha az Ön által keresett árú a fenti listában nem található, kérem keressen megbennünket személyesen, telefonon vagy e-mail-ben.

GADGET Computer Bt.

6600 Szentes Ady E. u. 16 Tel.: (63) 313-367

e-mail: gadget@mail.datanet.hu

homepage: www.szentes.datanet.hu/partnerek/gadget

