

A magyarországi AMIGA felhasználók Központi Bizottságának lapja

8.

Ára: 300Ft  
Előfizetőknek továbbra is 250 Ft!

BUDAPEST 1399  
Pf.: 701/836.

# AMIGA

## Quarterly

1998. március

GameMania!

Quake, Doom,  
Descent, Myst,  
OnEscapee,  
Final Odyssey



multiuser filesystem  
pagestream v3.3  
secal  
theparty 7  
pc-task v4.4  
apollo 1240  
computer '97  
powerup for amiga



Már azt hittétek, hogy nem lesz több Ao, ugye? Na most van. Pályázni fogunk a világ legrendszeretlenebbül megjelenő újsága címré... Hátha nyerünk egy Calipso-zoknit, és lesz mit viselkedni...

Komolyra fordulva, reméljük az AMIGAonly 8. száma is olyan népszerű lesz mint az előző számok, és nem „nép-szerűbb”. A 3., 4., 5., 6. és 7. számból már csak elvétve kapható egy-két szám, a régebbieket meg időnként újra-fényesítjük, de az is mind elfogy. Még jó, tele lenne vele a lakás.

Szóval fogy az Ao ahogy kell, de azért nem vagyunk veletek megelégedve! Mert nem fizettek elő, pedig azzal nagyon megkönnyíthetnétek a következő számok megjelenését, mert nem kéne állandóan valakitől pénzt kunyerálni, hogy kifizethessük a nyomdát. Szerencsére ez a pénz mindig visszajön, úgyhogy nem vágnak át senkit, de mennyivel tisztább lenne, ha csak a számlánkról kéne leemelni a zsozsót, és a nyomdász kezébe nyomni... Ezért szeretnénk ha legalább 2-3 száma előfizetnétek... (Bővebb infó egy másik oldalon található!) Melleleg, azok számára akik nem akarnak előfizetni, „durván” megemeltük az újság árát :-)

A grafikával foglalkozó egyedek már biztos hallottak egy decemberben megjelent újságról aminek a neve CGA és egy Aurum nevű (AMIGA-sok számára biztos ismeretlenül cseng :-)) emberke adja ki, több ezer példányban... Február végén jelenik meg a második száma amiben 10 oldal (színes!) AMIGAonly is található, sőt a CD mellékletén is 80Mb AMIGA software! Ha kevésnek érzed az AMIGAonly-t akkor keresd meg Aurumot, és kérj tőle bővebb infót a CGAMIGAonly-ról! (06-60-486811) (Azért igazán sajnálatos, hogy Aurum kolléga nem szándékozik legalább egy negyed oldal erejéig igénybe venni hirdetési kapacitásunkat... :-)) A félreértések elkerülése véget megjegyzem, hogy az AMIGAonly NEM szűnik meg, nem alakul át, hanem egy PLUSZ mellékletet jelent meg a CGA-ban!

Minden bizonnyal megtaláltad már azt a papiruszt (ez azonnal kiesik, ahogy kinyitod az újságot :-)) amelyen meg lehet rendelni az AMIGAonly CD #1-et... Azért döntöttünk úgy, hogy nem lesz minden újság mellé CD, mert sokan vannak az olvasóink között akik könnyedén hozzájutnak a legfrissebb stuffokhoz, velük nem célszerű kifizettetni, mert ingyen hozzájuthatnak klubokban, internetről, BBS-ről stb. Viszont aki nem jár klubba és nincsenek kiforrott AMIGA-s kapcsolatai annak nagyon jól fog jönni az a 640Mbyte-nyi rendezett program amit a CD tartalmaz... Azért mocsok módon, mindig teszünk a CD-re valami olyan extrát amit sehol máshol nem lehet megszerezni, így megteremtődik a kuriozitása is. Az ára alig több mint az előállítási költség, és ha összeadod az újság és a CD árát, akkor megkapod a (majdnem) LEGOLCSÓBB magyar CD-s számítástechnikai magazint! A közeljövőben az előfizetőkre további – anyagi – kedvezményeket várnak!

Aki nézegeti az AMIGAonly homepage-ét (<http://amigaonly.ahol.com>) az észrevehetett egy új logót, amit szerény személyem tervezett... Ez a fejreállított Andromeda-hoz hasonló kreálmány egy „A” és egy „o” betűt akar szemléltetni... Az Ao homepage-ére mindig érdemes bekukkantani, nem csak azért mert ez a leglátogatottabb magyar AMIGA-s site, hanem mert a legjobb linkeket is itt találod meg! Köztük az AMIGANica HUNgarica homepage-ét is, ahol frenetikus party-fotókat láthatsz...

1997 novemberében lezajlott az év (szerénytelenül) legjobb magyarországi party-ja, a 'nica (ahogy a köznyelv emlegeti azóta) és hamarosan lesz folytatás is! Már folyik a szervezés, aki nem akar lemaradni róla az keresse meg a szervezőket, vagy minket, és igyekezzen jegyet biztosítani magának!

Az AMIGA-s világban meg egyre erősödik a PPC mánia! Ugyan 1997 végén még a phase5 nem volt képes kiadni az A1200-esekben működő kártyát, de a legfrissebb hírek szerint február második felében a boltokban lesz az első szállítmány! Lehet ostorozni a magyarországi dealer-eket! Ugyanis már ilyen is létezik, nézd csak meg a hirdetéseket... Nemsokára kapható lesz egy igen alacsony árfekvésű PPC kártya, amely ugyan nem tartalmaz BVision grafikus kártyát és SCSI bővítési lehetőséget, de kb. egy 1240-es mai árértéért kapsz egy 160MHz-es PPC-s zsupát! Aztán meg itt van a BVision – az A3000/4000 verziója már kapható CyberVisionPPC néven – amely az A1200-es tulajdonosok számára is lehetővé teszi Zorro bővítés nélkül is egy csúcs videokártya használatát! A Blizzard PPC 603e+ kártyákon megtalálható ennek a helye, és a 499 márkás ár nem is olyan sok egy Permedia II-es chip-pel, és 4MByte RAM-mal ellátott szerkentyűért, ami sokkal gyorsabb mint a ma kapható videokártyák 95%-a! Melleleg az 1024x768-as felbontást 24biten még 85Hz-cel tudja...

A PPC-s software-ek folyamatosan érkeznek, (napi 1-2 újdonság) és a termelés folyamatos. Van már Quake, Descent és Doom II. is AMIGA-ra (PPC, és 68k is!), sőt igen szép játékprogramok születnek manapság! Megjelent a Tornado3D, az új trónkövetelő, természetesen PPC-s verzióban is, hamarosan jön az Imagine, RayStorm, és a többi is. Szerintem a 'nica #2-n már lesz PPC-s demó compo is!

Tehát élünk és virulunk... Maradj velünk még néhány oldal erejéig!

– LouiSe/AMIGAonly –

Az egyik szemem sír, a másik meg üveg, mondta az egyszeri költő. Hát igen. Érdekes dolog mindig olyasmiket olvasni-hallani egyébként, hogy szegény Ao megszűnt az emberek nem bírták tovább, dekárerte stb. Pedig mai korunkban az ún. (dez)információk társadalmában tudhatná mindenki, hogy semmi sincs úgy, mint ahogyan az látszik. Félretéve a tréfát (hol itt a tréfa?), ha az Ao

egyszer meg fog szűnni, az akkor következik be, mikor mindkettőnk (Louise és Magic) egyöntetűen azt fogja állítani, hogy az újságnak vége. De amíg ez nem következik be, addig a team teljes mellszélességben nyomul, amíg bírja (amíg élünk).

Más téma... Miért is nem volt újság eddig? Hááát ez nem egy egyszerű kérdés... csak a magam oldaláról válaszolhatok/válaszolok rá. Először is idén van az utolsó évem a főiskolán, ami jó kis móka amúgy (vizsga-hegyek, szakdolgozat egyebek), másrészt idén már felvételizek egy másik iskolába, harmadrészt néha dolgozok is, negyedrészt kutya/macska/barátnő (nem feltétlenül ebben a sorrendben). De hát ez senkit sem érdekel. Nem is azért mondtam. Viszont valamivel meg kellett indokolnom, hogy ilyen kevés cikket alkottam a lapba... már ha észrevette ezt egyáltalán valaki. Viszont a következő lapban már terjedelmes cikkeket olvashatok tőlem, főként a Net-ről és a Net programozásáról, úgyhogy akár lehet kérdéseket feltenni esetleg választ kaptok rá a köv. számban.

Másrészt viszont minden rosszban van valami jó, miszerint az, hogy ebben a számban már nem én voltam a tördelő, ennek következtében némileg „díjaznosabb” lett a mag, nemhiába - ilyen az, ha valaki ért hozzá...

Már megint egy más téma: Célegyenesbe érkezett az alapítvánnyal kapcsolatos szünetünk, úgyhogy talán mire a kezetekben lesz ez a lap, be is jegyeztük az alapítványunkat. (ezek után nem is lehet kérdés ki mire költi adójának 1%-át :)

Az alapítvány peremén :) lehet, hogy végre sikerül elmünk a hön áhított rendszeres megjelenés c. célunkat, persze miután bekerültünk a Guinness sörök könyvébe (ld. Louise).

Addig is mindenkinek jó szórakozást...

- Magic Of AMIGAonly -

(ps.: ha lesz időm update-olom a homepage-ünket, tehát ne feledjétek el tallózni, a:

<http://amigaonly.ahol.com>

oldalt. Mert az On-Line entertainment Rulez!)

## AMIGAonly #8

1998. március

Főszerkesztő: Nagy – LouiSe – Lajos  
Szerkesztő: Loss – Magic – István

Tördelés: Buttás Levente  
(WoLaNd)

Utómunkák: Boston DTP Std.

ISSN (egyszer majd lesz)

## TARTALOM

Intro .....	2
Hírek, News .....	3
AMIGAonly FAQ .....	5
AmigaDOS tippek, trükkök .....	5
MCP (2. rész) .....	6
Amiga RuleZ! .....	9
MultiUser FileSystem .....	10
Amiga 500 rovat .....	13
Pc-Task v4.40 .....	15
Amiga Translators Org. ....	15
PageStream 3.3 .....	16
Made In Hungary .....	17
- Copper-Daemon v3.2 .....	17
- More Pointer v1.0 .....	17
Amiga Hardware FAQ .....	17
Computer '97 .....	18
DooMánia .....	18
PowerUp-ra fel! .....	19
PowerPC programokról .....	24
Analóg Joy Amigához .....	26
NetworkPC .....	26
Toccatá hangkártya .....	27
MoDem parancsok .....	27
Cannabis Sativa .....	29
AHI v4 .....	31
SongPlayer 1.0 .....	31
C-rovat .....	32
A SECAL .....	34
PPaint 7 .....	35
The Party '97 .....	37
AMIGANica HUNgarica .....	37
Az AMIGA jövője .....	39
onEscapee .....	40
Genetic Species .....	41
Final Odessey .....	42
MYST/Quake .....	43
.....	

Special Thanx 2:A cikkekért:

Alan, ZeeNo, Balex, Marcus, Catboy, Bozó, Sau, Horváth Péter, Neww, Lya, Misku, IORD (és még sokan mások)

A tördelésért:

WoLaND

A GFx utómunkáért:

Szabó Attila (Boston)

Az újságért:

LouiSe, Magic

Valamint MEGATHANX annak a majd' 300 dude-nak, aki eljött a 'NICA-ra és remélem el fog jönni a következő(k)re is...

## Hírek mindeféléről, mindenhonnan

Az 1998 szeptemberében kezdődő tanévben már az összes magyarországi középiskola rendelkezni fog Internet eléréssel! Ez a kormány SuliNet programjának köszönhető, aminek keretében az Elender szolgáltató cég (mint a kirt pályázat győztese) az összes hazai középfokú oktatási intézményt, és így az ott tanuló diákokat is, az egyetemekhez hasonlóan Internet eléréshez juttatja.

Üröm lehet az örömben, hogy az Elender kizárólag pc-ket (és valószínűleg az elmaradhatatlan Microsoft Windows akárhányadik verzióját) telepít kliensnek, így a felnövekvő generáció számára az Internet egyenlő lesz a WIntel-lel...

Az Informatikatörténeti Múzeumért Alapítvány és a Szegedi Önkormányzat számítástechnika-történeti kiállítást nyitott.

Ez, az egész Európában egyedülálló tárlat a számítástechnikában használt eszközöket (számítógépek, háttértárolók, megjelenítők, hálózati elemek) mutatja be, a 60-as évektől napjainkig.

Ki ne látta volna a talán minden idők legszebb számítógépes játékát, a Myst-et? Míg az egyik AMIGA-s software-fejlesztő cég azon küszködik, hogy megfelelő konverziót készítsen belőle, addig a Broderbund Software (az eredeti játék kiadója) már előzetes rendeléseket vesz fel a játék második részére, aminek az egyszerű Riven (hasított, repesztett) nevet adták. Az eddig is több mint 10 millió dollárba kerülő fejlesztés minden bizonnyal meg fogja hozni a saját kis hasznát, mert az előzetes megrendelések száma átlépte a félmilliót. A Riven kinőtte a Myst számára még elfogadhatónak tűnő kereteket, mert készítője minimum 4 CD-re tervezi, ami legalább 2.5 GByte!

Az Apple, Steve Jobs legújabbkori vezetése alatt úgy látszik megpróbál elszakadni a jól bevált számítógép-forgalmazási stratégiájától. A '97 végi kollekciját az Internet-en keresztül igyekszik értékesíteni. Ezen online rendszeren már megrendelhető a legújabb Macintosh, amelyben a Motorola/IBM/Apple által kifejlesztett PowerPC G3 processzor ketyeg 250 illetve 266 MHz-en. Ez, az Apple teszteredményei szerint gyorsabb, mint az Intel 300 MHz-es Pentium II-ese!

Info: <http://apple.com>

A Business Software Alliance (BSA, vagy még szebben szoftverrendőrség) elképesztő (számunkra legalábbis) javaslatot tett az Igazságügy Minisztériumnak, miszerint méltányolnák, ha a most készülő szerzői jogi törvénybe bekerülne egy olyan cikkely, amely lehetővé tenné, hogy „ex parte” módon, azaz a büntetőeljárás

megkezdése előtt lehetséges nyíljon a szervezetnek, hogy hatósági helyszíni szemlét vagyis házkutatást!) tarthasson a számára gyanúsnak tűnő személyeknél! Sajnos az ügyben kompetens IM főosztályvezető a javaslatot megfontolandónak nevezte...

Lassan úgy fog kinézni a dolog, hogy még egy kulcsot kell csináltatni a BSA részére is, hogy könnyebben bejuthasson a lakásba... Aki meg MultiUser FileSystem-et, vagy Linux-ot használ, annak érdemes egy új user-t (BSA) felvenni a listába, persze ROOT jogokkal...

Az Intel már megint nagyot alkotott! Az összes Pentium elnevezésű processzorában van egy jó kis bug, amely egyszerűen leállítja azt!

Mivel ez a hiba a proci mikrokódjában van, software-es úton, illetve operációs rendszer szinten nem javítható ki. A processzorleállító programocská letölthető a hiba felfedezőjének homepage-éről (akit érdekel a cím, annak e-mail-ben elküldjük).

Tehát a világ számítógépeinek 60-70%-át egy 4 byte-os assembly programmal gyönyörűen le lehet állítani... A megoldás a problémára a következő: beleépítjük a hibajavítást az operációs rendszerekbe, mert az olcsóbb... (A Linux-szal és az OS/2-vel már megtörtént.) Gratulálunk az x86/Pentium tervezőinek és gyártóinak!

Bónusz hír (tessék komolyan venni!). Mivel a számítógépek egyre több emberhez jutnak el, így szinte „exponenciálisan csökken” a hozzáértők aránya. Ezért mind több cég igyekszik a „kevésbé hozzáértő” felhasználók számára is sikerélmény-dússá tenni a Kompüterrel való érintkezést...

A mikorfost, és az applay fejlesztőmérnökei, többévi együttes kutatómunkával kifejlesztették az egygombos mouse után a nulla-gombos egeret! Ez úgy működik, hogy a felhasználó a hagyományos technikával húzogatja a mouse-t, majd ha egy button fölé ér, a rendszer megkérdezi: „Az egér-mutató egy nyomógomb fölött áll. Biztos hogy meg akarja nyomni ezt a nyomógombot? (Y/N)”. Ha „Y”-t válaszol a delikvens, akkor swap-pelni kezd a rendszer, majd kisvártatva benyomódik a gomb, a „tatatatata.wav” hangjaival megtörténik a művelet. Az „N” billentyű lenyomása esetén szintén a swap következik, majd egy újabb kérdés: „Szükségessé vált az egér-mutató elmozgatása, kérem mozgassa el az egér-mutatót! Biztos hogy elmozgatja az egér-mutatót? (Y/N)”.

Nemhivatalos értesülésből tudjuk, hogy a fejlesztőiroda már dolgozik a gombnélküli-mozgatásnélküli modellen, amely a rendszer elindulása után rögtön a következő kérdéssel kezdi: „Az egér-mutató biztonságga elmozgatható. Jobbra mozgassam az egér-mutatót? (Y/N)”...és így tovább, minden égtáj fel lesz sorolva... és a rendszer egyre inkább közelít felhasználóink szintjéhez...

– LouiSe –

# AMIGA news

Az újsággal kapcsolatos szűrőzések miatt a teljes híryanagunk sikeresen elavult, ezért alant csak a legújabb AMIGA vonatkozású hírek találhatóak. Aki hibernált állapotban csücsült az elmúlt fél évben annak bevezetőül jöjjön egy kis összefoglalás a teljesség igénye nélkül.

Megjelent a Stangers, az Uropa2, a Final Odessy CD-n a Vulcan-tól. Megjelent a magyar fejlesztésű onEscapee a Sadeness-től, megjelent a Quake, és a Myst a Clickboom-tól (csak CD-s játékok). Kijöttek végre a PPC-s kártyák. A Gateway még mindig nem ment csödbe, pedig immáron egy éve megvette az AMIGÁT :). immáron az AMIGAs browserok is támogatják a javascript-ek futtatását. Egyre többen Net-eknek nálunk is holott a világon egyedülállóan nálunk drágul a Net elérés... És végül van új AMIGAonly (Hogy hol? Hát éppen a kezdedben tarod...)

1998 május 29-től 30-ig a **Randomize Computer Distribution** szervezésében megrendezésre kerül az **International AMIGA 98 Show** Toronto-ban, Kanadában.

A kiállításon részt vevő cégek, társaságok:

- |                        |                              |
|------------------------|------------------------------|
| - AMIGA I Inc.         | - OS 3.5 fejlesztési tervek  |
| - Phase 5              | - Az új PPC turbokártyák     |
| - Nova Design Inc.     | - ImageFX 3, Aladdin 4D 5    |
| - NewTek               | - Lightwave, Toaster/Flyer   |
| - Visual Inspirations  | - Control Tower, VisualFX    |
| - LegacyMaker          | - PanCanvas                  |
| - ProWave              | - RenderFX for Toaster/Flyer |
| - AMIGA Magazine       |                              |
| - OZWare               | - MultiCam for Toaster/Flyer |
| - Asimware Innovations | - MasterISO v2, AsmCDFS      |
| - OberLand             | - WildFire PPC verzió        |

és még sokan mások...

Info: [www.randomize.com/ia98.html](http://www.randomize.com/ia98.html)

Aki broadcast-minőségű video-munkálatokat kívánt elvégezni otthon a szufinban, ám nem volt meg hozzá a megfelelő felszerelés, az most fellélegezhet, ugyanis a NewTek megjelentette a **Video Toaster** és a **Video Toaster Flyer Promo Pack**-okat. Ezen álnév alatt megtalálható minden olyan hardware és software eszköz, amelyek segítségével bármelyik "home user" akár profi video-produkciókat is készíthet otthonában. Így ha valakinek van fölösleges kb. 5000 USD-nyi valutája, az menten hozzájuthat a Promo Pack B elnevezésű csomaghoz, melynek tartalma:

- Video Toaster 4000
- Video Toaster Flyer 4000
- VT 3.5 + 4.2 Software
- Lightwave 3D software
- AMIGA 4000T

Info: [www.newtek.com](http://www.newtek.com)

A Siamese Systems Ltd. kiadta a **Siamese Remote AMIGA c2.1 CD-ROM**-ot. A CD a cég AMIGA+PC irányú fejlesztéseinek legújabb eredménye, célja az, hogy akit érdekel az a most olcsóbban hozzájuthasson egy

ún. előzeteshez, amely azonban mindenben tökéletesen működik, csak hiányzik belőle a TCP/IP támogatás, tehát a gépek közötti kapcsolatot egy null modem kábelen keresztül oldották meg. (115200 bps) A verzió támogatja a CyberGfx scream módokat is.

Info: [www.siamese.co.uk](http://www.siamese.co.uk)

Megjelent a **Sixth Sense Investigations**, a rég várt kalandjáték AMIGÁra. Egyenlőre még csak lemezes verzió van kész, de május 15-re meglesz a CD verzió is. További info, esetleg leírás várható a köv. számban.

Info: [www.valivue.demon.co.uk](http://www.valivue.demon.co.uk)

Hová jut a világ...? Ha valaki azonnal hozzá szeretne jutni kb. 4Gigányi software-he, akkor nincs más hátra, be kell szereznie az **AMINET Set6**-ot! A csomag tartalmazza az AMINET Set5 óta összes "aminetes" ware-t, azonkívül a Wordworth 5SE, a TurboCalc 3.5, a PPant 6.4 és a Wildfire 3.38 teljes verzióját.

Info: AMINET

## REBOL Language of the Free

A Carl Sassenrath (az AMIGA OS egyik designer-e) által alapított **REBOL Technologies** új alapokra kívánja helyezni a software fejlesztést az AMIGA világában. Az általa kidolgozott új programozási nyelv a REBOL (Relative Expression-Based Object Language) a fejlesztés mellett a információáramlásra is nagy súly fektet, így a programcsomag tartalmaz internet elérést is (email, web, ftp), így tehát fejlesztés közben direkt kommunikáció valósulhat meg fejlesztő és fejlesztő között, tehát a fejlesztés az "interneten történik". Majd meglátjuk...

Info: [www.rebol.com](http://www.rebol.com)

Megjelent az **ImageFX 3.0**. Na a **Nova Design** megint alkotott valamit... A platformok közötti egyezkedés folytán az IFX 3.0 támogatja a Video Taster-t, ismeri a Photoshop native file format-ot, tehát a layer-es Photoshop képek is áttölthetők IFX-be. A kód optimalizálva lett 040-re és 060-ra is. Valamint belegyömöszöltek egy nagy halom új effektet is. Leírás jön...

Info: [www.novadesign.com](http://www.novadesign.com)

Itt van, megjött a **VoyagerNG 2.95!** A 2.88 óta a fejlesztők, a **VaporWare** egy halom új tulajdonsággal ruházták fel a browser-t, mint pl.: újraírt HTTP 1.1 támogatás, gyorsabb FTP, javítottak a print funkcióban (TurboPrint támogatás 16/24biten), WebTV interface, új Cache-browser, stb. A minden AMIGÁN működő browser Shareware, tehát letölthető a net-ről.

Info/download: [www.vapoc.com/voyager](http://www.vapoc.com/voyager)

Apris végén megjelenik végre a **Genetic Species** a **Vulcan Software** gondozásában. (a bemutató a WOA Show-n lesz, Londonban)

Info: [www.vulcan.co.uk](http://www.vulcan.co.uk)

PPC tulajdonosok nagy örömeire a **PerSuaSiVe SoftWorX** megjelentette az első valódi PPC támogatású képnézegetőt... A **Superview** és a PPC-s akJFIF és akPNG modulok letölthetők a Aminetről. A program és a modulok shareware-k.

Info: [home.t-online.de/home/Andreas\\_Kleinert](http://home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert)

Az **AsimWare Innovations Inc.** újra "támad". Itt van az **AsimCDFS 3.9** verzió, amely minden eddiginél többféle CD-t támogat, valamint immáron a 4-végű IDE csatlakozókkal is működik. A másik nagy dobás a **MasterISO v2.0** meglepetés volt. Ez alkalommal teljesen újraírták a v1-et, hogy még könnyebben kezelhető, meg ilyesmi legyen, mivel a programhoz egy 228 oldalas kézikönyvet is mellékelnek, lehetséges, hogy a későbbiekben mi is karcolunk róla néhány keresetlen szót a lapban...

info: [www.asimware.com](http://www.asimware.com)

**A Haage & Partner** tájékán is nagy nyomulások vannak. A cég három új felhasználói programot is megjelentetett nemrégiben.

- Az **X-DVE v3.0** egy profi video-effekt generátor, amely segítségével az egyszerű felhasználó robbanásokkal, szélllel, zoom-olással, meg miegyebekkel teheti tönkre a család videofilmjeit.

- A **FontMachine 3.0** egy olyan font-szerkesztő, amelynek segítségével anim- és colorfontokat állíthatunk elő hatalmas mennyiségben, ha éppen kedvünk szottyán rá.

- Az **StFax Pro 3.0** egyszerre lehet Fax, üzenetrögzítő és akár egy Mini BBS is. Hát ez nagyon hiányzott már nekünk. (mármint jó értelemben) A Fax-rész támogat minden (?) Fax-modemet, átveszi a printer-driver-t (lehet közvetlenül faxolni a szövegszerkesztőből), datatype-támogatás stb. A Mini BBS rész tartalmaz minden olyan funkciót, amelyet egy egyszerű BBS-nek tudnia kell.

Info: [www.haage-partner.com](http://www.haage-partner.com)

**NORDIC GLOBAL** A **Nordic Global Inc.** elkészült a

**Miami 3.0** verziójával. Az új funkciók a v2 óta:

- MUI és GTLayout interface
- SOCKSV4/V5 proxy server támogatás
- Új config-tool (MiamiInit)
- ISDN TA és ISDN kártyák támogatása.

Info: [www.nordicglobal.com](http://www.nordicglobal.com)

Phase5 hírek:

**phase5** PHASE 5 YOU WANT TO BE FORTUNATE

- Március 8-án Germániában Az **AMIGA International Inc.** és a **Phase 5** aláírtak egy liszensz-szerződést, az **AMIGA OS 3.1** használatára vonatkozólag. (bővebbet a Tyschtschenko riportban olvashattok)

- A **CyberVision PPC** és a **Bvision PPC** megjelenése után a Phase5 új, stand-alone PPC alapú számítógépet kíván kifejleszteni, pre/box néven, amihez természetesen OS 3.1 járna (a fenti szerződés alapján). A pre/box gépek mindegyike multi-processoros rendszer, pl. a pre/box 604/800 gépben 4 darab PPC 604e 200 MHz-es CPU működne... Ehhez jönne 32 MB RAM, 4 GB HDD, 24x CD-Drive, mindezt akár félmillió forint körüli áron meg is kaphatja az ember majd, ha lesz ilyen egyáltalán...

Magic



# AMIGAonly FAQ

- Sokszor előfordul, hogy a DirOpus-ból indított program valamilyen oknál fogva lefagy, így nem tudja visszaadni a vezérlést az Opus-nak. Ebben az esetben sajnos a DirOpus is teljesen használhatatlanná válik. Nem lehet ezt valahogy kiküszöbölni?

- A megoldás egyszerű. Szükség van egy rendszermonitor programra (ilyenek például: ARTM, XOper, Scout, az Executive Commander-e), vagy az AmigaDOS Break parancsára. Majd kell egy CTRL-C üzenetet küldeni a DirectoryOpus task-nak.

- Az olyan AMIGA 600-asoknál amelyekben 2.04-esnél régebbi Kickstart van a HDToolBox-szal sehogy sem tudom észrevenni az IDE winchester-t... Tehát azokkal nem használható, és ki kell cserélni a Kickstart ROM-ot?

- Nem szükséges kicserélni, csak egy „scsi.device”-ot kell keríteni valahonnan, és máris működni fog a dolog.

Az AMINET-en megtalálható egy GetSCSI nevű program, aminek a segítségével minden Kickstart-ból (már persze amelyikben van) kilopható az scsi.device. Ezt érdemes egy AMIGA 1200-esen megcsinálni, majd az így kapott (lopott) file-t (scsi.device néven!) a boot lemezünk DEVS: könyvtárába kell másolni. Ezek után CLI-ben beírva a „HDToolBox devs:scsi.device” parancsot, meg fog jelenni a winchester-ünk a listában!

Persze a legszebb az egészben, hogy a rendszer bele is írja a HD-be a vezérlő software-t, így a következő boot már floppy nélkül is tökéletesen sikerülni fog.

- Túl sok helyet foglal a RAM-ból az ENV-em, hogy lehetne ezt egy kicsit lecsökkenteni?

- A legegyszerűbb megoldás ha a RAM:-ból átpakolod valamelyik partícióra... (Ezt az S:Startup-Sequence file-ban kell átírni.) Ennek a dolognak az a hátulütője, hogy a bootolás ideje jelentősen nő a HD-ről HD-ra másolás miatt.

A másik megoldás, hogy létrehozol mondjuk a SYS:-en egy ENV könyvtárat, oda átmásolod az ENVARC: tartalmát, majd a startup-sequence megfelelő sorát a következőre módosítod:

```
Assign >NIL: ENV: Ram:ENV SYS:ENV
```

Ezután az ENVARC:-ból töröld le a file-ok és könyvtárak nagy részét, csak a MUI-t, és a

Sys-t hagyd meg. Így boot-kor az ENVARC: -> ENV: másolás a RAM-ba történik, a lefoglalt méret nem lesz nagy, és ráadásul az összes beállítás megmarad a HD-n létrehozott ENV-ben.

- LouiSe -

## AmigaDOS tippek, trükkök (nem csak kezdőknek!)

Most a C: könyvtárban található, és mindenki által napi mint nap használt programokkal fogunk egy kicsit behatóbban foglalkozni.

A rendszerhez tartozó COMMAND, vagyis parancs file-okat alapértelmezés szerint a SYS:C könyvtárban találhatjuk. Ezt a könyvtárat (már ha létezik egyáltalán) a rendszer automatikusan egy C: Assign-ként és Path-ként jegyzi be. Ez azt jelenti, hogy az ide rakott programokat akkor is el lehet indítani, ha nem adunk meg pontos elérési útvonalat (path), például: elég a DIR, és nem kell C:DIR...

### ASSIGN

Az Assign parancs az AmigaDOS egyik legjobb tulajdonságát használja ki, miszerint egy eszköz, vagy könyvtár nevét saját belátásunk szerint egy azonosítóval láthatjuk el, amin keresztül sokkal egyszerűbben hivatkozhatunk rá a későbbiekben. Erre legjobb példa, ha mondjuk a winchesterünk „Work:” partíciójának „Jatek” könyvtárát elnevezzük „Jatek:”-nak:

Assign Jatek: Work:Jatek  
Ezután bármikor hivatkozhatunk a Work:Jatek könyvtárban található programokra a Jatek:-kal... Ezeknek az Assign-oknak használatára már csak azért is érdemes rátérni, mert egy esetleges winchester váltás után csak a megfelelő elérési utat kell módosítani az Assign-ban, és a programok semmi változást sem fognak észrevenni:

```
Assign UjWork:Cuccok/Games  
Assign ADD Jatek: UjWork:Cuccok/OldGames
```

Aki már úgy érzi, hogy nem csak ilyen kezdő szinten szeretne foglalkozni ezzel a parancssal, annak itt van néhány érdekes (és elég ritkán használt) változat...

Ha szeretnénk megtudni, hogy egy eszköz létezik-e már a rendszerben, és nem szeretnénk a „Please insert volume...” ablakot látni:

```
Assign EXISTS pc0:
```

Ha éppen azzal vagyunk elfoglalva, hogy egy mountlist file-t írógatunk, de nem nagyon jönnek össze a paraméterek, akkor nem kell mindig újra indítani a rendszert, csak DisMountolni kell a driver-t:

```
Assign DISMOUNT REMOVE pc0:
```

Ha olyan könyvtárra, vagy device-ra szeretnénk Assign-t tenni, amely az Assign kiadásának pillanatában még nincs a rendszerben:

```
Assign DEFER pc0:
```

### LOADWB

Ez a kb. 1000 byte hosszúságú programcska végzi el a Workbench betöltését.

Érdemes kipróbálni, hogy egy üres lemez megformázunk, installálunk és felvesszük rá a LoadWb nevezetű programot. Majd boot-olunk a lemeztől, beírjuk hogy „LoadWb”, és láss csodát, működik az AMIGA felhasználói felülete...

A LoadWb-nek is van néhány érdekes kapcsolója. A Tools menü mellett megjeleníthető egy Debug menü is, amelynek két eleme van, az egyik (ROMWack) egy 9600 baud-os terminálra küldi ki a rendszer debug-ját, a másik (flushlib) törli a memóriából a nem használt library-keket, ezzel is növelve a használható memóriát:

```
LoadWb -DEBUG
```

Tudatosíthatjuk a Workbench-csel, hogy nem az ő általa beállított Path értéket szeretnénk default-nak, hanem azt, amit mi a Startup-Sequence-ben beállítottunk:

```
Path C: Work:Warez Tools:Warez2  
LoadWb NEWPATH
```

### LIST

A List parancs talán az egyik legrugalmasabb az összes közül. Nem csak arra lehet használni, hogy kilistázzuk vele egy könyvtár tartalmát, hanem képes listák előállítására is.

Egyszerű probléma, szeretnénk átnevezni egy csomó file-t, méghozzá egy elég trükkös formátummal, mert az összes kiterjesztés elválasztó karakter (.) helyére egy „-” jel fog kerülni:

```
List LFORMAT "Rename %F%N  
to %F%M-%E" >T:ren  
Execute T:ren
```

Az LFORMAT-hoz tartozó kapcsolók:

- %A - Attributes (protection flags)
- %B - A file mérete block-ban
- %C - A file-hoz tartozó Comment
- %D - A file létrehozásának, vagy utolsó módosításának dátuma



%F – A teljes elérési út, a volume névvel együtt  
 %K – A file-hoz trtozó „key-block”  
 %L – A file hossza byte-ban  
 %N – A file neve  
 %P – A relative elérési út  
 %T – A file létrehozásának, vagy utolsó módosításának időpontja  
 %E – A file kiterjesztése (az utolsó „.”-től számítva)  
 %M – A kiterjesztés nélküli file-név

## MAKELINK

Ismét egy érdekes, de elég ritkán használt parancs. Lehetővé teszi, hogy becsapjunk olyan programokat, amelyek egy fix file-ra hivatkoznak, de nekünk nincs olyan, és nem is szeretnénk ha lenne. Erre jó példa a **More**, amelyet sajnos elég sok program használ (például egy text file, és az icon tooltype-jában szerepel a „C:More”, mint default tool), viszont a **MultiView** sokkal jobb output-ot produkál:

```
MakeLink C:More
Sys:Utilities/MultiView
```

Ez nagyon jól használható egy olyan esetben is, ha a kedvenc kommunikációs programunkban nem lehet megváltoztatni a soros port kezelő nevét serial.device-ről, 8n1.device-ra:

```
MakeLink devs:serial.device
devs:8n1.device
```

Tudni kell, hogy a **MakeLink** által történt file bejegyzés nem veszi el érvényét reset után sem, tehát nem kell minden egyes rendszerhíváskor végrehajtani, mint például az Assign-okat (lásd: S>User-Startup). Egy ilyen linket eltávolítani a **Delete** paranccsal (vagy éppen a DirOpus-szal) lehet, ugyanúgy mint egy file-t, vagy directory-t. A törlés természetesen NEM vonatkozik az „igazi” file-ra, csak a link bejegyzés törlődik.

Sajnos a MakeLink-nek van egy igen nagy hiányossága (ez valószínűleg a filesystem struktúrájára vezethető vissza), kizárólag ugyanazon partíción (logikai egységen) hozhatunk létre linket egy file-ra. Tehát az nem megoldható, hogy a CD-n található file-t linkeljünk egy meglévő partícióra...

– LouiSe –

*Olcson eladó egy  
 A500+ RAM bővítôvel,  
 bugos belsô FDD-vel  
 érdeklôdni lehet:  
 magic@mail.gts.hu  
 vagy az Ao postacímén.*

# MASTER CONTROL PROGRAM

## (második rész)

Az előző AMIGAonly-ban megjelent leírás óta az MCP 1.30-as változata – kellemes meglepetésemre – eljutott a végleges megjelenésig, és felkerült az Aminet-re is. Ez önmagában is jó dolog, az pedig még szebb, hogy erre abból az alkalomból került sor, hogy a hibákat a lehetőségek szerint kijavították. Emellett néhány újabb funkcióval is bővült a program, s így talán érdemes még egy cikk erejéig visszatérni rá, annál is inkább, mivel az elmúlt alkalommal nem sikerült minden fontos funkciót bemutatnom (és még így is milyen hosszú cikk lett, nemde? 8-).

Előjáróban még talán annyit, hogy ez a program nemcsak funkcióit tekintve egyedülálló, hanem abban is, hogy a szerzők a rengeteg befektetett munka, a hibákról beszámoló levelek számainak átnézése és megválaszolása ellenére sem kérek semmit érte (!), ami igen-igen szimpatikus, és ugyanakkor az Amiga világ egyik legszebb tulajdonságát mutatja be, azt, hogy vannak emberek, akik pusztán azért, hogy valami jót készítsenek másoknak (és persze maguknak is), hajlandóak éjjel-nappal minden anyagi érdek nélkül dolgozni, és a hatalmas népszerűség (több tízezer felhasználó) ellenére sem változtatnak ezen. Nem esett nehezemre venni a fáradtságot és egy email-ben megköszönni a munkájukat, s azt hiszem, hogy akinek van lehetősége rá, és használja az MCP-t, talán szintén szerezhet egy jó percet a program fő szerzőinek (Stefan Sommerfeld <zerocom@cs.tu-berlin.de> és Michael Knoke <knoke@cs.tu-berlin.de>), ha küld egy levelet nekik.

No, ez már kezd kissé szentimentálissá válni, úgyhogy térjünk a lényegesebb részekre, azaz a múltkor kimaradt funkciók részletesebb ismertetésére, valamint a korábbiakhoz fűzött kiegészítésekre.

**Alert Timeout** – a gurukra „válaszol” bizonyos idő eltelte után, ami például akkor hasznos, ha gépünket magára hagyjuk (mondjuk egy kirakatban), a startup-sequence-be vagy a WBStartup-ba egy bemutató programot teszünk, és az netán lefagy, hiszen ilyenkor amíg észre nem vesszük, addig villog a veres guru

(programozó hajlamúak kedvéért: csak ha a program vagy a rendszer régebbi, és nem a 3.x intuition.library/TimerDisplayAlert()-et hívja meg a program).

**AppChange** – a programok által a Workbenchre kitett Applkonok képét lehet vele megváltoztatni, ha esetleg egy program egy nekünk nem tetsző ikont tesz ki.

Az új ikont az „ENV:Sys/”, illetve az „ENVARC:Sys/” fiókba kell helyezni, elnevezése pedig a következő módon történik: ha a MegaWare nevű programhoz szeretnénk egy új Applkont, akkor „def\_MegaWare.info” néven mentjük el az ikont az előbb említett hely(ek)re.

**AssignPrefs** – ez már korábban szerepelt, kiegészítésként most következzenek a hozzárendelések (assign-ok) típusai:

**Late**: a hozzárendelés csak az első hivatkozáskor történik meg (ha lehet, mindig ezt állítjuk be, mert ez a leggyorsabb módszer)

**Path**: a hozzárendelés egy adott útvonalhoz történik, tehát ha egy cserélhető egységhez (pl. floppy-meghajtó) rendelünk hozzá valamit ilyen módon, akkor az mindig az aktuálisan benne lévő médiumra (pl. az éppen behelyezett floppy) vonatkozik, akkor is ha közben kicseréltük.

**Lock**: ez a „hagyományos” hozzárendelés, tehát az, amit az Assign parancs alapértelmezésben létrehoz. A célútvonalhoz készít egy lock-ot is (ezzel mintegy „lezárja”), ami azt jelenti, hogy az ezek után nem törölhető le és nem mozgatható el (de átnevezhető). Általában az ilyen típusú, még élő hozzárendelések okozzák azt, ha egy fiókot nem tudunk letörölni.

**Add**: többszörös hozzárendelések (multi-assign) kialakítására szolgál, melyek lehetővé teszik, hogy fizikailag több helyre lehessen szétosztani egyetlen hozzárendelt egységhez tartozó állományokat. Ha például itt megadjuk, hogy „LIBS - Add -> MUI:Libs”, ami a következő AmigaDOS parancsnak felel meg: „Assign LIBS: MUI:Libs ADD”, akkor ezt követően az osztott könyvtárakat (library) a MUI:Libs fiókban is keresi majd a rendszer, ha a SYS:Libs fiókban nem találja őket.

**Var:** ez az MCP specialitása; vezérelhetjük vele, hogy a listában szereplő hozzárendelések közül melyek „éljenek” és melyek ne. Ha értéknél 1-et állítunk be, akkor a listában ezután következő hozzárendelések végrehajthatóknak egészen addig a sorig, ahol nem szerepel egy ugyanilyen Var típusú változó, de nullás értékkel. Az ezután szereplő hozzárendelések nem „élnek”, egészen a következő 1-es beállításig (ha van), és így tovább.

**Automount** – az itt megadott DOS meghajtók automatikusan a rendszerbe kerülnek (mountolódnak :-)) az MCP indításakor. Használatával nincs többé szükség a „mount CD0:”-hoz hasonló sorokra a user-startup-ban.

**BorderBlank** – a keretet lehet vele feketére (ON) vagy háttérszínre (OFF) állítani. Csak ECS vagy AGA chipset-tel működik, tehát (tudtommal) sem OCS-en, sem grafikus kártyán nem használható. Ha mégis, akkor szóljatok :-). Ehhez kapcsolódik, hogy az MCP az 1.30-as változattól kezdve automatikusan bekapcsolja a sprite-ok kereten történő megjelenítését, tehát például a lehúzott képernyők közötti résben is látszik az egérmutató, ami sokkal esztétikusabb, mint az alapértelmezés.

**CapsShift** – ha bekapcsoljuk, akkor a Caps Lock gomb úgy működik mint a fostömlőn, tehát ha világít, és a Shift-tel együtt nyomunk egy billentyűt, akkor kisbetűt kapunk, anélkül pedig nagybetűt. Ha nincs bekapcsolva ez az opció és lenyomjuk a Caps Lock-ot, akkor mindenképpen csupa nagybetűt kapunk, akár Shift-tel, akár anélkül ütünk le egy billentyűt.

**CopyMemQuick** – a memóriamásolási műveleteket gyorsítja fel. Óvatosan használandó, bár szerintem nincs benne hiba.

**CrunchPatch** – nagyon jó kis funkció. Lehetőséget ad arra, hogy minden program felismerje a támogatott sűrítőkkel (PowerPacker, XPK, StoneCracker, Imploder, Crunchmania) tömörített állományokat, és úgy lássa őket, mintha nem is lennének tömörítve. Az öt támogatott sűrítő gyakorlatilag minden lehetőséget lefed, hiszen az XPK-n belül alkalmazott számos változat sem okoz neki gondot. Van azonban egy apróság amire érdemes figyelni: ha például itt a sűrítőket megkapó programok között felsoroljuk a DirOpus-t is, akkor tömörített állományok másolásakor kellemetlen meglepetés érhet bennünket, hiszen a másolásakor azokat a DirOpus (a CrunchPatch funkció alapelvéből adódóan) kitömöríti, tehát nagyobbak lesznek, mint az eredetiek. Persze az is lehet, hogy pont ezt akarjuk 8-)

**Default PubScreen** – ezzel elérhetjük, hogy mindig az éppen elől lévő publikus képernyő (PubScreen) legyen az alapértelmezett. Ez azért jó néha, mert vannak programok amelyek az alapértelmezett publikus képernyőn nyitják meg

az ablakaikat, és így nem történhet meg, hogy azok a hátul lévő (legtöbbször a Workbench) képernyőn nyílnak meg észrevétlenül.

**Font Search** – a programok nem csak saját fiókjukon belül keresik a betűkészleteiket, hanem – ha ott nem találják meg – a FONTS: egységen is. Elég ritkán használatos funkció ez, azt hiszem...

**Force NewLook-Menus** – a réges-régi programok csúnyán (feketében) megjelenő menüit alakítja át a megszokott, fehér alapon fekete menükké.

A MagicMenu-vel értelemszerűen nem használható egyszerre, hiszen az általában teljesen átdefiniálja a menük színeit.

**FrameHack** – egy igazi saftos hack :-). Aki HiRes Lace képernyőt használ, vagy olyat, amelyen a pixelek közel négyzet alakúak (pl. 640\*512, 800\*600), akkor zavaró, hogy a rendszer által használt függőleges határolóvonalak (pl. a gombok bal és jobb oldala) dupla olyan vastagok mint a vízszintesek. Ennek oka pofonegyszerű: régebben, az AGA előtti időkben gyakorlatilag csak 640\*256-os képernyőmódban lehetett használni a gépet (az interlace okozta szemkifolyás elkerülése érdekében), ezért például az 1 képpont vastag vízszintes vonalak kétszer olyan vastagnak látszottak. Ezzel a funkcióval egyenlő vastagá tehetjük a függőleges és a vízszintes vonalakat, sőt, ha a „Check Resolution”-t kipipáljuk, akkor ez az átalakítás csak a négyzetes képpontokat használó képernyőkön történik meg.

**LeftyMouse** – balkezesek számára kellemes módon megcseréli a két egérgomb működését. Kulturált, ötletes, emberi funkció 8-).

**Library Search** – hasonló a funkciója a Font Search-höz, csak ez a rendszer osztott könyvtáira vonatkozik (és a LIBS: egységre). Annyival tud többet, hogy a LIBS: mellett a program fiókján belüli Libs fiókban is tud keresni, ha kell.

**Lock Patch** – a dos.library Lock() függvényének átadott paramétereit ellenőrzi. Sajnos ezzel a funkcióval több problémám volt már, és nagy haszna amúgy sincs, úgyhogy nem javaslom a használatát.

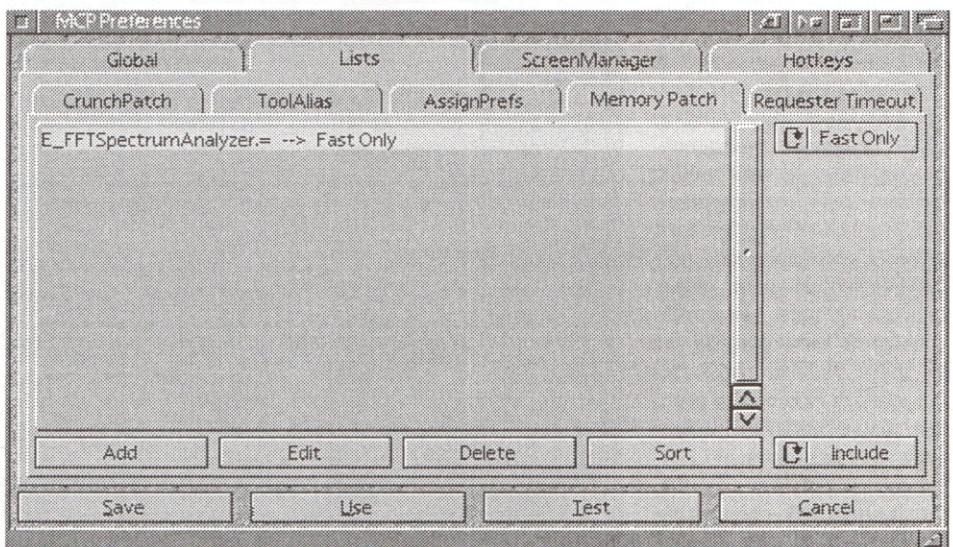
**MapUmlauts** – németek előnyben :-)) Az ä, ö, ü, ß karakterek helyett ae, oe, ue és ss karakterek jelennek meg, ha bekapcsoljuk ezt a funkciót.

**Memory Patch** – ez a funkció érdekes ötletet takar: megadhatjuk, hogy bizonyos programok csak chip, csak fast vagy chip+fast memóriát használhassanak. Ezt elsősorban grafikuskártya-tulajdonosoknak ajánlják a szerzők, mondván, hogy akkor nem fogy a chip RAM, mert az audio hardver kivételével lehet mindenhez fast RAM-ot használni. Nos, én kipróbáltam ezt egy Picasso IV-gyel, de sajnos ki kellett kapcsolnom, mert a SysIHack funkció által lecserélt rendszergadget-ek nem látszóttak, szóval saját magával akadt össze az MCP... Mentéségére felhozható, hogy nem fagyott le egy program sem, nem is lassultak le, csak éppen az ablakokat becsukó/méretező/háttérbe rakó gombok helyén szürke semmi volt látható. A funkció sokkal jobban használható, ha csak bizonyos programok, taszkok számára engedélyezzük (ehhez a jobb oldalon alul található cycle-t állítsuk „Include” állásba – lásd ábra).

**Mount HappyENV** – az MCP automatikusan használja a HappyENV program szolgáltatásait, ha indításkor nem él az ENV: hozzárendelés.

A HappyENV (röviden) arra szolgál, hogy az ENVARC: és az ENV: egységeken elhelyezkedő rengeteg állomány nyilvántartása helyett memóriatarakékosági okokból egyetlen, gyors vezérlőprogram végezze a környezeti változók kezelését.

**New ToolTypes** – ha bekapcsoljuk, akkor minden ikonos program automatikusan új ikonparamétereit (tooltype-okat) is felismer, melyekkel elsősorban a processzor paramétereit (VBR, cache-ek, FPU), az MCP egyes para-



métere (pl. képernyővédő) és néhány, a használható képernyőmóddal kapcsolatos lehetőség állítható be.

**No CapsLock** – hatástalanítja a CapsLock gombot. Ez nekem különösen szívmelengető, mivel minden harmadik „a” betű helyett a CapsLock-ot szoktam leütni, és utána dühöngök, amikor fél sort írhatok át, mert csupa nagybetűvel van.

**No DisplayBeep** – a képernyők megvillantását előidéző rendszerfunkciót kapcsolja ki, ha az netán zavarna valakit.

**NoGuru** – nem értem, hogy hagyhattam ezt ki a múltkor – hihetetlenül hasznos tud lenni. Ezzel a funkcióval a rendszer „System Failure” típusú kérdezői (az „okos” guruk :-)) jóval összetettebbeké válnak, és lehetőséget kapunk az elgurgult program folytatására (Continue), biztonságos felfüggesztésére (Suspend), eltávolítására (Remove; e annyira kiváló, hogy becsukja a lefagyott program által megnyitott portokat, ablakokat és képernyőket is!), a hibás utasítás átugrására (Change PC; ez csak nagyon nagy guruknak ajánlom), a hibás programrészből való kiugrásra (Jump RTS), valamint a rendszer újraindítására egyaránt (Reboot). Nagyon sokszor segít a Jump RTS gomb, néha a Continue is működik, de ez természetesen a hibás programtól és a szerencsénktől függ, általában ilyenkor újra megjelenik a kérdező. Sajnos a lefagyott programok rengeteg „csáppal” kapcsolódhatnak a rendszerbe még a lefagyás után is, ezért ne felejtsetek el, hogy a Suspend és (természetesen) a Reboot gomb kivételével BÁRMELYIK gomb kiválasztása hordoz bizonyos kockázatot, és ha ilyenkor összeomlik a gép, az nem az MCP hibája. Többek között ezért lenne jó, ha az AmigaOS tudna memóriavédelmet is... na de majd idővel.

**Patch MathIEEE SingBas** – a 3.0-ás és a 3.1-es rendszerekben a mathieeesingbas.library két függvénye hibás, ezeket lehet kijavítani e funkcióval. A hiba esetleg lefagyásokat okozhat a 68040-es vagy 68060-as FPU-t használó programokban, úgyhogy ha más módon (például más segédprogrammal, vagy 68060-as processzor esetén CyberPatcher-rel vagy OxyPatcher-rel) nem oldjuk meg ezt a kérdést, akkor mindenképpen kapcsoljuk be ezt az opciót. A hiba természetéből adódóan FPU nélküli gépeken, illetve 68881/2 FPU esetén erre nincs szükség.

**Patch OpenWB** – ez egy másik „apró” hibát javít ki: ha a

Workbench képernyőt olyan program nyitja meg, amelynek a prioritása 0-nál kisebb, akkor a rendszer holtpontra kerülhet. Ez a hiba 3.0-s és 3.1-es rendszer esetén van jelen. Vigyázat: az Executive nevű program dinamikusan változtatja a programok prioritását, tehát ha használjuk, akkor ez a funkció nyilvánvalóan nem fog működni. Megoldás: az Executive-ba is beépítették ezt a javító funkciót, használjuk ehelyett azt.

**PatchRGB32** – ezzel kijavíthatunk egy elég ravasz hibát, ami csak grafikus kártya, 3.x rendszer és ECS chipset esetén lép fel (helytelenül jelenhetnek meg a színek). Más hardverrel rendelkező gépeken be sem kapcsolható a funkció, mivel nem is lenne értelme.

**Pointer Blanker** – itt beállíthatjuk, hogy az egérmutató bizonyos idő után, vagy (ha a késletetésre 0-t állítunk be) bármely billentyű leütésére eltűnjön, az egér mozgására vagy bármelyik gombjának lenyomására pedig megjelenjen. Jó ötlet, néha elég idegesítő ha szövegszerkesztés közben az egérmutató folyton eltakarja amit írunk. Megjegyzendő egyébként, hogy a CED ezt a funkciót magától is tudja.

**PowerSaver** – a jobb monitorok DPMS funkcióit lehet vele használni. Ez azt jelenti, hogy a monitort egy bizonyos idő után közepes (Standby) vagy kis (Suspend) áramfelvételű módba állíthatjuk, illetve teljesen ki is kapcsolhatjuk (PowerOff). Ez csak akkor működik, ha a monitor támogatja a DPMS-t (Display Power Management System), különben rövid idő alatt tönkremegy, úgyhogy csak

óvatosan. Egyéb monitorok esetén használjuk az ugyanezen az oldalon található DMA módot.

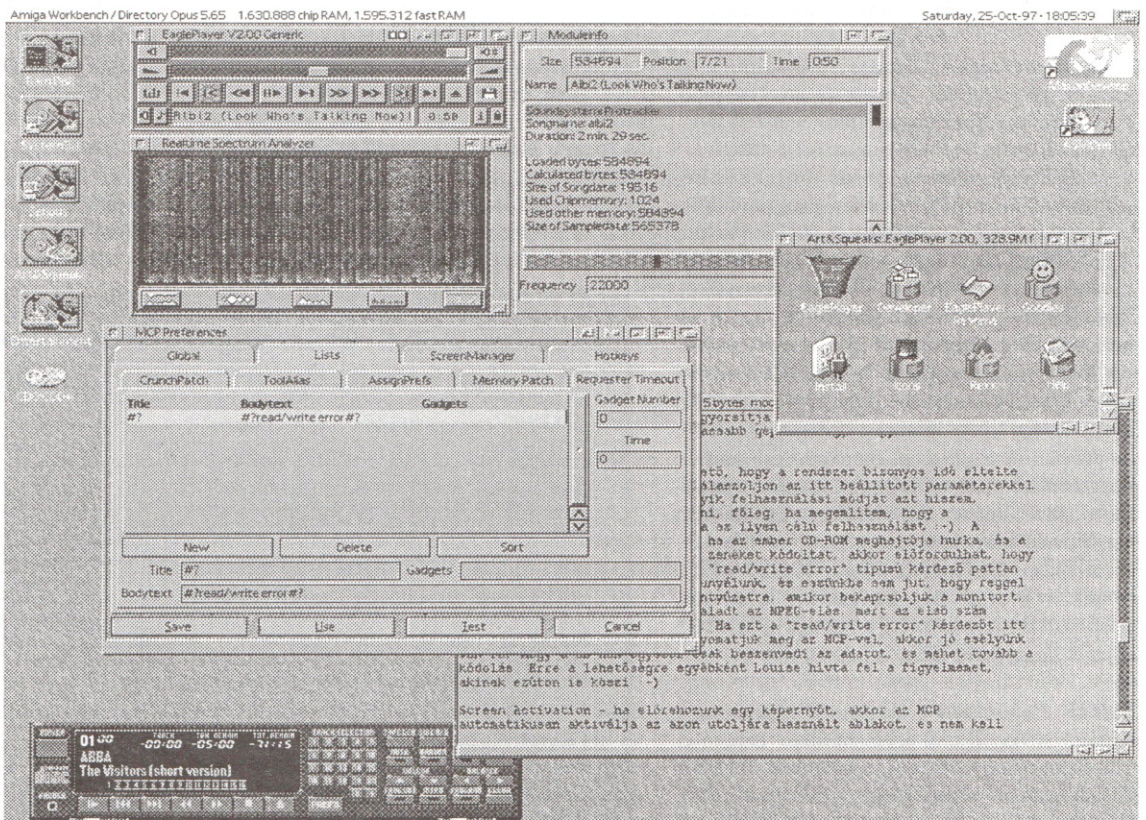
**Processor** – a gép processzorának paramétereit állíthatjuk be vele (a New Tooltypes funkcióhoz hasonlóan, de az itt meghatározott beállítások mindig érvényesek lesznek, az előbb említett funkciónál pedig csak az adott ikonhoz tartozó program futása alatt). Bónuszként a beépített hangszűrőt is kapcsolgathatjuk ki-be :-)

**PubModes** – a publikus képernyőkre vonatkozóan nyújthatunk be két kérést a rendszernek: a „Shanghai” azt jelenti, hogy a publikus ablakok az aktív publikus képernyőn is megnyílhatnak (tehát pl. a Workbench ablakai a DirOpus képernyőjén), a „PopPubScreen” bekapcsolása után pedig mindig az a publikus képernyő ugrik előre, amelyiken éppen megnyílt egy ablak.

**QuickDraw** – a vízszintes és függőleges vonalakat a téglalaprajzoló funkcióval húzza a rendszer, ha ezt a funkciót bekapcsoljuk. Az érdekes az, hogy ettől tényleg sokkal gyorsabban rajzolódnak ki ezek a vonalak (a vonalhúzás lassabb elvi megvalósítása következtében), a kellemetlen pedig az, hogy egy csomó programmal nem működik.

**QuickLayers** – az ablakkezelést gyorsítja meg. Nagy, meglepő gyorsulást nem vettem észre, de valószínűleg lassabb gépeken nagyobb gyorsulást eredményez.

**Requester Timeout** – ezzel elérhető, hogy a rendszer bizonyos idő eltelté után (vagy akár azonnal) maga válaszoljon az itt beállított pa-





raméterekkel rendelkező kérdőkre. Ennek egyik felhasználási módját azt hiszem mindenki gyorsan ki fogja találni, főleg ha megemlítem, hogy a dokumentáció kifejezetten tiltja az ilyen célú felhasználást :-).

A másikkra mondanék egy jó példát: ha az ember CD-ROM meghajtója hurka, és a géppel egész éjszaka MPEG audio zenéket kódoltat, akkor előfordulhat, hogy a CD olvasása közben egy jópofa „read/write error” típusú kérdező pattan elő. Mi meg közben édesdeden szunyálunk, és eszünkbe sem jut, hogy reggel mekkorát fogunk rábújni a billentyűzetre, amikor bekapcsoljuk a monitort, és meglátjuk, hogy semmit sem haladt az MPEG-elés, mert az első szám második percénél előjött a hiba. Ha ezt a „read/write error” kérdezőt itt beállítjuk, és a Retry gombot nyomatjuk meg az MCP-vel, akkor jó esélyünk van rá, hogy a CD-ROM egyszer csak beszenvedi az adatot, és mehet tovább a kódolás. Erre a lehetőségre egyébként LouiSe hívta fel a figyelmet, akinek ezúton is köszöni :-)

**Screen Activation** – ha előrehozunk egy képernyőt, akkor az MCP automatikusan aktiválja az azon utoljára használt ablakot, és nem kell belekattintanunk az egérrel. Erre többen mondták már nekem, hogy baromság, de úgy látszik, velük még nem fordult elő, hogy két percig gépeltek a CED-ben képernyőváltás után, pontosabban csak azt hitték, hogy gépelnek, mert a CED nem aktiválódott, és ment a nihilbe a sok szép karakter...

**Screen Blanker, Screen Dimmer** – képernyővédő funkciók. A Blanker-nél elvileg SwazBlanker vagy GarshneBlanker modulokat is használhatunk, de ez nekem még nem sikerült. A Dimmer funkcióval fokozatosan sötétíthetjük el a képernyőt a megadott szintig. Látványos!

**ScreensMenu** – kapcsoljuk be, és ezek után ha a jobb egérgombbal kattintunk a képernyők jobb felső sarkában lévő gombra, akkor a megnyitott képernyőket tartalmazó menü tárul elénk, ahonnan akármelyik képernyőre átléphetünk. Alapfunkció, főként ECS és AGA gépeken.

**ShapeShifter** – ez csak CyberGraphX felhasználók számára lehet érdekes. Az ezt használó grafikus kártyákon előfordulhat, hogy az emulált Macintosh (a MacOS gyengesége miatt) összeszemeteli a képernyőt, amit az MCP meg tud akadályozni, de csak azon az áron, hogy a Mac csak akkor fut, amikor elől van a képernyője. A Picasso96 RTG szoftvernél ilyen probléma nem lép fel. Azt ugye mindenki tudja, mi a ShapeShifter 8-)?

**Solid Windowmoving, Solid Windowsizing** – az ablakokat egyben mozgathatjuk, illetve méretezhetjük ezzel a két funkcióval. Sajnos nem túl gyors, egyetlen fajta gépen tudom elképzelni, hogy használható: 68060 processzoros, Zorro-III-as Amigán Picasso-IV kártyával. AGA chipset esetén például a MagicLayers jóval gyorsabb.

**Sun Options** – a Sun gépeken megszokott automatikus ablakaktiválási és előtérbe hozási funkciókat találjuk itt meg, azzal a többlettel, hogy a funkciót bizonyos ablakokra vonatkozóan külön-külön is be-, illetve kikapcsolhatjuk.

**SysIHack** – az előző cikk óta úgy néz ki, hogy kijavították az itt előforduló hibákat (legalábbis nálam működik, ami a béta változatokban még nem).

**ToolAlias** – segítségével a projekt típusú ikonok paramétereinek között szereplő program helyett másik programot választhatunk. Ez azzal az előnnyel jár, hogy ha például van egy kedvenc szövegszerkesztő programunk, akkor egy egyszerű beállításal elérhetjük, hogy minden dokumentáció-ikon aktiválásakor ez a program induljon el még akkor is, ha eredetileg más van megadva az ikonban. Az ikon tartalma egyébként semmilyen módon nem változik meg, csak annyi történik, hogy nem az eredeti, hanem az itt beállított program indul el.

**Wait Validate** – az FFS-t használók öröme az MCP meg tudja várni indításkor, hogy a vinci befejezze az érvényesítést (népszerű nevén a validálást, kevésbé népszerű [és teljesen hibás] nevén a validatálást :-), tehát nem fog órákig reszelni a vinci, ha előzőleg lefagyott egy program, és tönkretette a foglaltsági táblát. Persze AFS-nél ilyen fogalom, hogy validálás, nem létezik, de ez itt nem a reklám helye 8).

**WBGauge** – a Workbench ablakok bal oldalán a lemez telítettségét jelző csíkokat állíthatunk be ezzel a funkcióval. Mint a régi szép, 1.3-as időkben, csak itt minden paramétert szépen beállíthatunk, ahogyan kell.

Nos, ennyi lett volna a hátralévő funkciók ismertetése. Meglepő, hogy ennyi hasznos funkció hogyan fért be 90 kB-ba, ennyi ugyanis az MCP mérete, természetesen a beállítóprogram nélkül. Remélem, a fiúk folytatják a fejlesztést és a hibák kijavítását, amiből azért egy-kettő még mindig maradt. Jó jel, hogy a programot készítő AliENDESIGN MCP honlapjáról máris letölthető az 1.31-es változat aktuális béta-verziója (<http://www.home.pages.de/~mcp>).

Végezetül még egy jó tanács: az MCP használatához mindenképpen ajánlott a mellékelt PatchControl segédprogram használata is, ugyanis ha ezt elmulasztjuk, akkor a beállítások elmentésekor vagy használatakor szinte biztosan lefagy a gép. Ez nem az MCP hibája, hanem a rendszer tulajdonságaiból fakad, és a PatchControl igen elegánsan hidalja át ezt a nehézséget. Célszerű minél hamarabb elindítani, a legjobb rögtön a SetPatch után, de mindenképpen az MCP előtt beiktatni a startup-sequence-be.

Ha valakinek lenne valamilyen kérdése vagy észrevétele, nyugodtan írjon nekem ([alan@elender.hu](mailto:alan@elender.hu)), biztosan válaszolok. További jó Amigázást!

– Alan –

# AMIGA RuleZ!

Először is szeretnék bemutatkozni: a nevem Omándlaky „ZeeNO” Bence. Többed magammal elhatároztam, hogy létrehozunk mi is egy csak AMIGÁS papírmagazint. Egyelőre még csak 2 számnál tartunk, de lesz több is... Az első szám 16 oldalon, a második már 24-en boldogítja az AMIGA használókat. Ezen a partyn is itt van a stábunk (AMIGAnica HUNgarica '97 – a szerk.), és minden valószínűség szerint az elkövetkezendő partykon állandóan képviselve lesz az újságunk. A megjelenés rendszernek mondható, kb. kéthavonta tudunk új számokat kihozni (egyenlőre). Ez a későbbiek folyamán sűrűsödni fog, persze ha ti is támogattok minket cikkekkel, és a mag megvásárlásával. A második szám hirdetés-freeee lett, de ennek meg is van az ára. Az elkövetkezendőkben már számítanunk kell a hirdetőkre is, mivel a nyomdai költségek igen magasak, és a 3. számot már nyomdából szeretnénk kihozni.

Ja! Az első és a második szám is fénymászolt, az áruk pedig 100 és 150 Ft. Az emelésre az oldalszám növekedése kényszerített minket.

Köszönetet szeretnék mondani MAGIC-nek, amiért ingyenes reklámlehetőséget biztosít az AMIGAonly 8. számában is.

## AMIGARuleZ! • II. évfolyam, 3. szám

	<i>Indoor...</i>	
Startup-Sequence		(ZeeNO)
Greetings		
Credits		
Vegyes news...	(Bebe, ZeeNO, A&A, ZolluX)	
Computer '97 infos (5 oldal!)		(ZolluX)
	<i>Game sector</i>	
Fly in High		(ZeeNO)
Foundation		(Bebe)
Genetic Species		(ZeeNO)
Strangers		(Tóth Péter)
Frontier II. rész		(Magic)
onEscapee		(ZolluX)
Forgotten Forever		(ZolluX)
Trapped II		(ZeeNO)
	<i>User block</i>	
Startup-Problems (FAQ)		(ZeeNO)
Prefs II. rész		(Magic, A&A)
MUI 3.8 II. rész		(ZeeNO)
PPC speedtests		(ZeeNO)
CED 3.5 II. rész		(A&A)
Magic TV 1.3		(ZeeNO)
Mpeg Audio3.2		(ZeeNO)
Algo Music 2.2		(Bebe)
Prefs 3.x & 1.3		(Magic, A&A)
ScreenTab		(ZeeNO)
Draco		(ZolluX)
Infinitiv tornyok		(ZolluX)
Játék és Hardware árak		(ZeeNO)
Blitz Basic rovat		(egy srác :)) (???)
Barkács rulez		(Tóth Péter)
Tippek&Trükkök (>AOS)		ZolluX
	<i>Scene life</i>	
AMIGÁS himnus		(Tóth Péter)
Rejtvény		(Bebe, ZeeNO)
Levelezési rovat		(ZeeNO)
Dream Mag issue 4		(Evil)
AMIGAnica partyreport		(DinyX, A&A)
DEMO site		(???)
Scene life		(???)
	<i>Outdoor...</i>	
End-Sequence		(ZeeNO)



# MultiUser FileSystem

## v1.8

by Geert Uytterhoeven  
& Kurt Haenen

A PoWeR 12. számában megjelent hasonszörű cikkem nyomán megindult a MultiUser mánia (önmagasztalás ruzel!). Jó néhány kérdés és probléma meghallgatása után úgy döntöttem, hogy érdemes részletesebben is foglalkozni a témával, talán megóvva ezzel az kevesebb tapasztalattal rendelkező usek adatait, illetve partícióit a kisebb-nagyobb balesetekről.

Először is a rendszer rövid ismertetője. A MultiUser FileSystem – mint a neve is mutatja – többfelhasználós file-rendszer, amit olyan gépekre érdemes installálni, ahol kisebb-nagyobb közösség tagjai egyazon gépet, és egyazon winchester-t használnak. Lehetőség van user-ek definiálására, ami azt jelenti, hogy megadhatjuk a felhasználó jogait a rendszeren belül, mely könyvtárakat illetve file-okat olvashatja, írhatja, futtathatja. Ezzel megoldódnak olyan apró gondok, mint „az öcsém letörölte az összes cikkemet...”, vagy a „gyerek már megint a szexképeimet nézegeti...”. Egyszerűen létrehozunk egy user-t, aki a bejelentkezéskor azonosítja magát, és ezzel beállítja a file-okhoz tartozó „protection bit”-eket az általunk definiáltra. (Ha egy file-ról, vagy könyvtárról levesszük az R-bitet, akkor azzal semmit nem tud kezdeni, mert nem olvasható, és ha könyvtár, akkor bele sem tud lépni!) A bejelentkezést át lehet ugyan lépni (pl. Boot with no startup-sequence, vagy floppy-ról bootol...), de ebben az esetben az alapértékek lesznek érvényben, amit akár úgy is definiálhatunk, hogy minden file-ról, és dir-ról levesszük az olvashatóságot jelző bit-et, ezzel teljesen használhatatlanná téve a nem bejelentkező számára a HD tartalmát.

**FONTOS!** A startup-sequence-ről és az S-ről soha ne vegyük le az olvashatóságot, mert akkor nem tud boot-olni a gép... (ugyanis bejelentkezés előtt mindig az alapértelmezés van érvényben!)

A MultiUser FileSystem installációja megoldható a partíciók újraformázása nélkül!

Az AFS-t (AmiSafe FileSystem) használók sincsenek kirekesztve a többfelhasználós file-rendszerből, ugyanis az AFS install lemezén megtalálható a filesystem MultiUser-es verziója is!

Mielőtt a „gyengébb” konfiggal rendelkező

usek lapoznának „ez ügye” megy az én gépem...” felkiáltással, íme a rendszer számára szükséges minimális követelmények:

- Kickstart 2.04 (v47+) vagy újabb
- harddisk controller, amely támogatja a CBM Rigid Disk Block protocol-t (ilyenek: A590, A2091, A3000 SCSI, A4000 SCSI/IDE, A1200 SCSI/IDE, A600/IDE)
- ha szeretnéd kihasználni a lokalizációban rejlő lehetőségeket akkor minimum Workbench 2.1
- a FastFileSystem valamelyik verziója (pl. v36.102 (2.04), v36.104 (2.05), v39.27 (3.0), v40.1 (3.1))
- és minimum 512k memória...

A kétkedők kedvéért még megjegyzem, hogy semmivel sem lassítja az új file-rendszer a gép működését, és kb. 50 kByte-tal foglal többet a memóriából mint a FastFileSystem.

Most lássuk lépésként, hogy mi is a teendő FFS-ről MuFS-re történő átállás során:

**1.** Csomagoljuk ki az archive file-okat, majd másoljuk a Libs/multiuser.library-t a LIBS-be, a C könyvtár tartalmát a C-be, a Locale könyvtár tartalmát a LOCALE-be.

Ezzel a későbbiek során használatos programokat elérhetővé tettük.

**2.** Mivel a MultiUser FileSystem egy bővítése (patch) az eredeti FastFileSystem-nek, így össze kell őket építenünk.

Először meg kell határozni a saját FastFileSystem-ünk verziószámát (version l:fastfilesystem), majd a verziószámunk meg-

felelően kell paraméterezni az archive-ban található „spatch” programot (mindezt egy sorba beírva):

```
Patch/spatch
-oL:MultiUserFileSystem
```

```
pPatch/MultiUserFileSystem_xxx.pch
L:FastFileSystem
```

Itt xxx a „2.04”, a „2.05”, a „2.1”, a „3.0” vagy a „3.1” számokat jelenti.

Végeredményként az L: könyvtárban meg kell jelennie a „MultiUserFileSystem” file-nak! Ha ez nem történik meg, akkor vagy rossz verziószámot adtál meg, vagy hibás az eredeti FastFileSystem file. Ilyenkor a Workbench Install lemezéről elő kell venni az eredetit...

**3.** Válasszunk ki egy partíciót (Sys:), amit a MuFS-sel szeretnénk használni, majd hozzunk létre egy „MultiUser” könyvtárat, és másoljuk a „Config” könyvtár tartalmát ide:

```
Copy Config/#? Sys:MultiUser
```

**4.** Készítsük fel a rendszerünket az automatikus bejelentkezésre, azaz helyezük az „S:User-Startup file-ba (az elejére!) a következő sort:

```
Logout GUI GLOBAL
```

Aki nem szeretné, hogy a Workbench-étől eltérő képernyőmódban nyíljon meg a bejelentkező képernyő, annak ajánlatos az „IPrefs” után indítani a Logout-ot!

**5.** Adjunk egy nevet a gépünknek, amelyet viszont fogunk látni minden bejelentkezés alkamával:

```
Echo "My wonderful Computer"
>ENVARC:HostName
```

**6.** Hozzunk létre keyfile-t az új MultiUser-es partícióinkhoz (ezzel azonosítja a file-rendszer a partíciókat):

```
MakeKeyfiles Sys:MultiUser
Sys:MultiUser SYS: Work1: Work2:
```

Ezzel a SYS:, a Work1: és a Work2: partíciókat jelöltük ki...

```
AMIGAShell Ram Disk a:/MultiUser
[0] Ram Disk a:/MultiUser/ls
Directory of Ram Disk a:/MultiUser
d----- rved Dir Today 19:09 G/
d----- rved Dir Today 19:09 Config/
d----- rved Dir Today 19:09 Emergency/
d----- rved Dir Today 19:09 Libs/
d----- rved Dir Today 19:09 Locale/
----- rved 65K 94-Jul-03 13:59 MultiUser.doc
----- rved 608 94-Jul-03 14:00 MultiUser.upgrade
----- rved 1.7K 94-Jul-03 14:11 MultiUser_bin.readme
d----- rved Dir Today 19:09 Patch/
6 dirs, 68K in 3 files, 76 blocks used
[0] Ram Disk a:/MultiUser/
```

7. A HDToolBox segítségével változtassuk meg a partícióhoz tartozó file-rendszert.

- válasszuk ki a partíciót
- nyomjuk meg a „Partition Drive” gombot
- kapcsoljuk be az „Advanced Options”-t
- ezek után nyomjuk meg az „Add/Update...” gombot
- nyomjuk meg az „Add New File System” gombot
- írjuk be:

- 1:multiuserfilesystem
- az OK gombbal kijelöltük az használni kívánt file-rendszert
- most a következő ablakban írjuk be a „DosType” mezőbe: 0x6d754653
- az OK gombbal azonosítottuk az új file-rendszert
- most menjünk vissza a „Partitioning” ablakba (OK-val)
- jelöljük ki a megváltoztatandó partíciót
- nyomjuk meg a „Change...” gombot
- a „File System” gombbal válasszuk ki a „Custom File System”-et
- most írjuk be az „Identifier” mezőbe: 0x6d754653

- az OK gomb lenyomásával megváltoztattuk a partícióhoz tartozó file-rendszert
- OK gomb = visszatérés a főmenübe
- a „Save Changes To Drive” gombbal menthetjük a beállításokat
- ha minden rendben ment, ismét az OK gomb következik, majd rendszerhívás

Ezzel felvértettük a partíció(i)nkát az új file-rendszerrel...

8. A reset után meg kell jelennie egy bejelentkező ablaknak (lásd 4. pont). Itt írjuk be hogy „root” (a legmagasabb szintű user) és a HD-n található összes file-hoz hozzáférhetünk...

9. A rendszer talpraállása utáni első dolgunk, hogy megváltoztassuk a „root”-hoz tartozó jelszót. Ha ezt nem tesszük meg, akkor olyan mintha semmit sem csináltunk volna, mert bárki be tud jelentkezni a gépünkre, és azt csinálhat amit akar... Nyissunk egy CLI ablakot, majd írjuk be a következőt:

Passwd GUI

Az „old password”-re üssünk simán ENTER-t, majd írjuk be az új jelszónkat, majd ellenőrzésképpen még egyszer.

Ezzel birtokunkba, felügyelünk, és irányításunk alá vettük a rendszert.

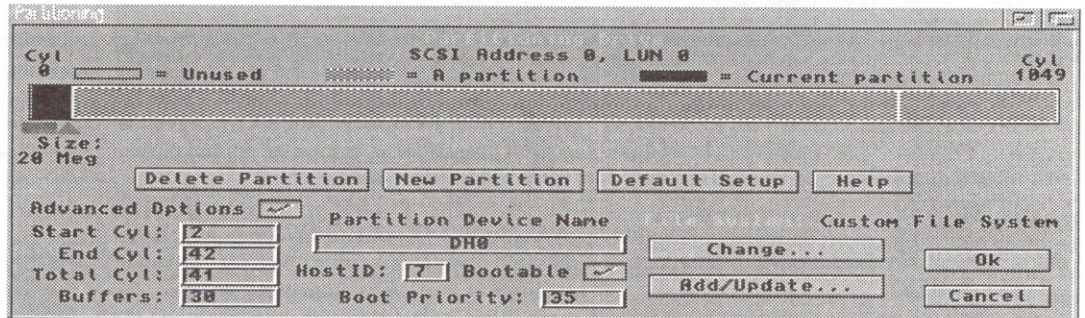
A. Most az illetéktelen behatolások megakadályozásának érdekében néhány fontos file-t védelem alá helyezzük:

```
SetOwner
<VOL>.MultiUser.keyfile root
```

```
MProtect
<VOL>.MultiUser.keyfile R
```

(ahol <VOL> a 6. pontban meghatározott partíciót jelenti, pl. SYS:)

```
SetOwner SYS:MultiUser/passwd root
MProtect SYS:MultiUser/passwd RWD
SetOwner
SYS:MultiUser/MultiUser.config root
MProtect
SYS:MultiUser/MultiUser.config RWD
SetOwner
SYS:MultiUser/MultiUser.group root
```



```
MProtect
SYS:MultiUser/MultiUser.group RWD
SetOwner
SYS:MultiUser/.profile root
MProtect SYS:MultiUser/.profile
SRWED GROUP R OTHER R
SetOwner S:Startup-Sequence root
MProtect S:Startup-Sequence SRWED
GROUP R OTHER R
SetOwner S:User-Startup root
MProtect S:User-Startup SRWED
GROUP R OTHER R
SetOwner SYS:Tools/HDToolBox root
MProtect SYS:Tools/HDToolBox RWED
```

...és minden olyan file-t/könyvtárat a HDToolbox-hoz hasonlóan védetté kell tenni, amit nem szeretnénk, ha „Boot with no startup-sequence”-es indítással használnának mások...

A #?.info, és a .backdrop file-okat nem ajánlatos védelemmel ellátni...

**B. FONTOS!** A „MultiUser.Keyfile”-okat érdemes elmenteni egy lemezre, a későbbi melléfogások utáni visszaállításra...

**C.** Az „archiv”-ban található egy „Emergency” könyvtár. Ennek tartalmát egy vészhelyzetben

alkalmazható lemezre kell másolni, így megmenekülhetünk a root-jelszó elfelejtésekor bekövetkező problémáktól...

### A Password (jelszó) file [passwd]

A Password file tartalmazza azon információkat, amelyek alapján a user-ek használhatják a rendszert. A user belépési azonosítója (userid), jelszava (passwd), azonosítója (uid), csoport azonosítója (gid), neve (name), alapértelmezés szerinti directory-ja (home),

és TCP/IP használata esetén a port száma (port). A file-ban minden egyes sor egy-egy user-t jelöl:

```
<userid>|<passwd>|<uid>|<gid>|
<name>|<home>|<port>
<userid2>|<passwd2>|<uid2>|<gid2>|
<name2>|<home2>|<port2>
...
```

### A konfigurációs file [MultiUser.config]

Ebben a file-ban a file-rendszerre vonatkozó globális változóknak adhatunk értéket:

#### - LimitDOSSetProtection

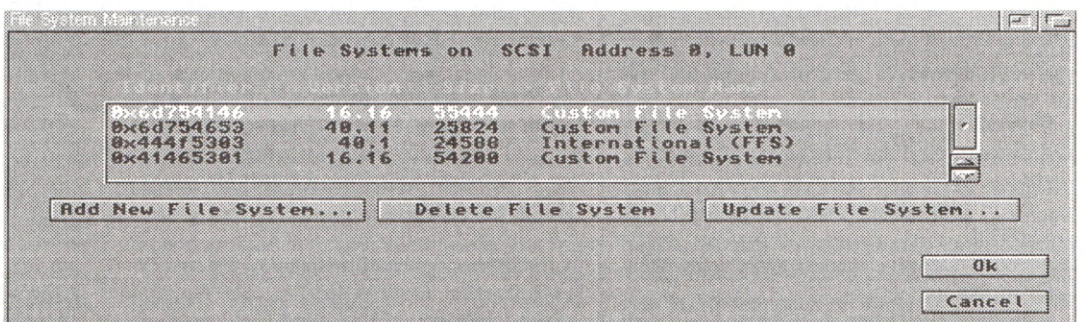
Ha ez a változó be van kapcsolva (=1) akkor csak az MProtect programmal lehet a file-okhoz tartozó protection biteket megváltoztatni, a dos.library/SetProtection() hatástalan...

#### - Profile

Ha be van kapcsolva, akkor a home directory-ban található „.profile” minden login-nál végrehajtódik.

#### - LastLoginReq

A legutóbbi bejelentkezésről (login) ad információt bekapcsolt állapotban (MultiUser.log).

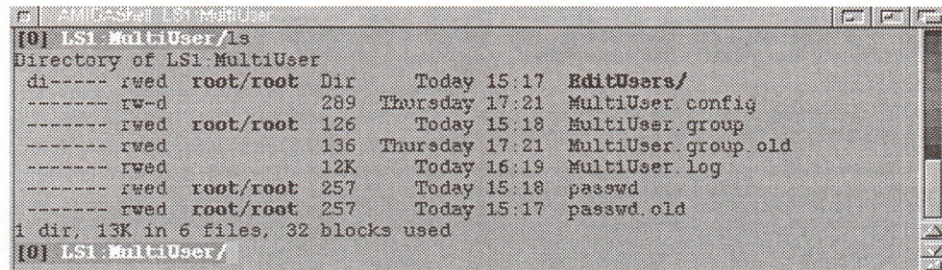


## – LogStartup

Bekapcsolt állapotában naplózásra kerül minden MultiUser.Server inicializálás, indítás (MultiUser.log).

## – LogLogin

Bekapcsolt állapotában naplózásra kerül minden sikeres bejelentkezés (login) (MultiUser.log).



## – LogLoginFail

Bekapcsolt állapotában naplózásra kerül minden sikertelen bejelentkezés (MultiUser.log).

## – LogPasswd

Bekapcsolt állapotában naplózásra kerül minden sikeres jelszóváltoztatás (MultiUser.log).

## – LogPasswdFail

Bekapcsolt állapotában naplózásra kerül minden sikertelen jelszóváltoztatás (MultiUser.log).

## – LogCheckPasswd

Bekapcsolt állapotában naplózásra kerül minden sikeres jelszó ellenőrzés (MultiUser.log).

## – LogCheckPasswdFail

Bekapcsolt állapotában naplózásra kerül minden sikertelen jelszó ellenőrzés (MultiUser.log).

## – PasswdUIDLevel

Meghatározhatjuk vele, hogy egy magasabb csoportban lévő user megváltoztathatja-e egy alacsonyabban lévő jelszavát.

## – PasswdGIDLevel

Meghatározhatjuk vele, hogy egy magasabb csoportban lévő user megváltoztathatja-e egy alacsonyabban lévő jelszavát.

## A group (csoport) file

[MultiUser.group]

Ebben a file-ban definiálhatunk csoportokat, amelyekhez később hozzárendelhetjük a user-eket. Így nem kell minden user-re megadni minden információt, elég ha megadjuk annak a csoportnak az azonosítóját (gid) amelyhez tartozik.

A file minden egyes sora (max. 1024 karakter) egy-egy felhasználói csoportot jelöl:

```
<GroupID> | <gid> | <MgrUid> | <GroupName>
<GroupID2> | <gid2> | <MgrUID2> |
<GroupName2>...
```

## – GroupID

A csoport rövidített neve (max. 31 karakter).

## – gid

Csoport azonosító (group identifier) 0-65535.

## – MgrUid

A csoport manager-e, vagyis egy user azonosítója.

## – GroupName

A csoport teljes neve.

Ugyanebben a file-ban van lehetőség az egyes user-ekhez másodlagos group-ot is rendelni... (Ez opcionális, akit érdekel az megtalálhatja a MultiUser.doc-ban)

Ezzel tulajdonképpen ki is végeztük a MultiUser-FileSystem installációját, és paraméterfile-jait.

Viszont érdekes megnézni a C: könyvtárba másolt programokat, amelyeket a többfelhasználós rendszerben használhatunk.

A **Login**, és a **Logout** nem érdemes arra, hogy hosszan beszéljünk róla, viszont érdemes mindkettőt a „GUT” paraméterrel indítani, ha szép ablakos bejelentkezést szeretnénk.

Nagyon érdekes viszont az **MAssign**, amely hasonló az **Assign** parancshoz, viszont jóval többet tud annál. Lehetőség van arra, ahogy a definiált hozzárendelést egy volume-ként (vagyis drive-ként) jelenítsük meg, és az icon-ja meg is fog jelenni a Workbench-en. Ezt a home directory-ra érdemes megcsinálni (például:

```
Run >NIL: MAssign HOME: %h VOLUME).
```

Az **MAssign** kapcsolóival (%u=userid, %h=homedir, %g=groupid) minden user-nek lehet saját environment-je, azaz mindenkinek a saját beállítású Workbench fog megjelenni:

```
(Run >NIL: MAssign ENVARC:
%h/Env-Archive CREATE).
```

Persze ilyenkor az **IPrefs** előtt kell megtörténnie a dolognak, az **ENVARC: ENV:**-be másolással együtt!

Az **MList** a **List** parancs MultiUser-es megfelelője, megjeleníthetjük vele a file-okra vonatkozó összes protection bit-et...

Az **MProtect**-tel beállíthatjuk a file-ok, vagy könyvtárak protection bit-jeit, az aktuális csoportra, illetve más csoportokra is...

A **RunCommand** paranccsal elindíthatunk olyan programot, amely a futás során megváltoztatja a saját tulajdonosát (owner). Ilyenkor az „U” bitet be kell állítani (lásd: **MProtect** a MultiUser.doc-ban).

A **SetOwner**-rel beállíthatjuk egy file tulajdonosát (owner). Ez azért érdekes, mert mondjuk a root tulajdonában lévő file-t senki nem vál-

tozthatja meg a root-on kívül... (Ez egy hierarchia szerint megy, fentről lefelé...)

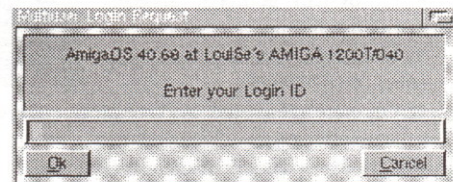
A **Tasks** parancs listázza a futó programokat, méghozzá úgy, hogy melléírja az elindítójának azonosítóját is. Paraméterrel meg is szűrhetjük a listát...

A **UserInfo** kiírja a megadott felhasználó adatait, úgymint igazi név, home directory, bejelentkezés ideje stb.

A **Who** paranccsal le lehet kérdezni az aktuális felhasználó nevét.

Remélem ezzel a kis leírással sokaknak megjön a kedve a MuFS használatához. Ha megoldhatatlan problémával találkozol, nyugodtan írj a postafiók címünkre, vagy az e-mail címemre: [LouiSe@Bedrock.fido.hu](mailto:LouiSe@Bedrock.fido.hu)

– LouiSe –



## Figyelem!

A Native Human Laboratories programozókat keres C illetve C++ nyelvismerettel! AmigaOS, MaxonDevelop4, Hisoft C, SAS/C ismerete szükséges!

Több komoly project beindításához keresünk aktívan dolgozni tudó AMIGA-s programozókat, akik 68k, illetve PPC fejlesztésekben vennének részt. Nem játékirásról, hanem AMIGA-specifikus felhasználói programokról van szó.

Jelentkezés referenciamunkával az AMIGAonly postacímén, vagy e-mail-ben: [LouiSe\\_Ao@yahoo.com](mailto:LouiSe_Ao@yahoo.com)

**Native Human Laboratories**

Hi AMIGA 500 és 600 userek!

Ezennel megkezdí rovatunk a második adást. Izé, hol is hagytuk abba? Megvan! Hát akkor folytatás következik:

Az előző cikkből maradt még egy két dolog, amit a múltkori témához csatolnék. A vinyóvezérlők nem mindegyike lassítja le a legrégebbi A500-asokat, és nem okoz lassulást a DMA-s vezérlő sem (SCSI). Az viszont igaz, hogy rendszer mellett használhatatlan lesz a gép, a kevés CHIP memória miatt. A hitetlenkedőknek meg annyit, hogy a SYSINFO a Chip vs. A600 tesztre 0.25-öt dobott ki unalmas pillanataiban. Ezért mondtam, hogy lassulás van (de nem mindig

Az A500-ra készült vinyóvezérlők nagy része csak az OS 2.0 megléte esetén engedélyezik a vinyó használatát, enélkül ugyanis csak memóriabővítőként használható, de csak az 1.3-on. Az 1.2-es rendszer viszont fagyással válaszol erre a „bővítőre” (bekapcsolás után megjelenik a GURU). 1.3-on viszont ha egy ilyenre vinyót kötünk, akkor csak azt vesszük észre, hogy nem működik. Van ennek leellenőrzésére még egy tipp: szerezzük be az Analyzer nevű progit, ahol nézzük meg a Config-ot. Itt van egy EXPANSION BOARD ablak, ahova nagy valószínűséggel kikapcsolja a vezérlő ROM-jának a tárcímét. Ezt a címet írjuk fel magunknak, és lépünk ki a programból. Most szedjük elő egy monitorprogramot (megteszi mondjuk a DMON). Írjuk be a „m\$XXXXXX” címet (a sok X az a cím, amit az Analyzer kiadott). Ha fagyás van, akkor a vezérlőnk tényleg a 2.0-ás rendszertől képes csak vinyót kezelni. Ha viszont megvan mondjuk a 2.0 (vagy jobb) akkor általában itt megtalálhatjuk azokat a vinyótípusokat amiket a legjobban szeret (ezekkel semmi gond nem lesz).

Ha valaki vesz a gépébe egy 3.0-ás (vagy 2.04-es) ROM-ot, akkor számíton rá, hogy valószínűleg nem kapja meg hozzá a Workbench-et, tehát ennek beszerzéséről gondoskodni kell. Ez néha nem is olyan egyszerű, ugyanis a géptulajok egy része vagy egyszerűen letörli (rohadt lamerek!), vagy felismerhetetlenül összebarmolja.

Ha valaki 3.0-át vesz, akkor ugye elkérheti a Workbench-et valamelyik A1200 tulajától. Ha viszont valaki csak egyszerűen kicseréli a gépében található 1.3-as ROM-ot egy 2.04-es (vagy 2.05-ös) verzióra, az már néha rázós dolog. Ezek a Workbench-ek beszerezhetőek az A500+, az A600, és az A3000 tulajoktól.

Nem említettem meg a múltkor, hogyha valaki sajátkezűleg áll neki cserélni (mint annak idején magam), akkor jegyezze fel magának hogyan passzol vissza majd az új ketyere. Ugyanis a ROM-foglalat (kivéve 1.2) általában 1 lábbal hosszabb mint maga a ROM (jut eszembe, minden ezután leírt cucc 1988-ban és utána gyártott gépre lesz értendő, ami nem egyenlő az 1.2-vel).

# AMIGA 500 rovat

Sok alapgéppel rendelkező tulaj megkérdezte, hogy egyáltalán mi szükség van a Workbench-re. Miután elmagyaráztam akkor az volt a válasz, hogy rohadtul sok a lemezcsere. Nos, valaki pont ezért találta ki a vinci. Aki tehát szeretné megismerni ezt a világot (ahol alig kell lemezt cserélni, mert legfeljebb mondjuk el kell indítani egypár lemezes felhasználói programot), akkor annak csak javasolni tudom eme ketyerét. Tehát következzen a vinci.

Manapság már talán nincs is olyan A1200-as, amelyik ne rendelkezne legalább egy 80 megás vinci-vel. Ezen nincs mit csodálkozni, mert a jót hamar megszokjuk.

Akik nem tudják pontosan hogy mi ez, azoknak leírnám: szóval a vinci eredeti megnevezése Hard Disk Drive (HDD), ami magyarul MerevLemez Meghajtó jelent. Ez egy 3.5"-es floppy meghajtó nagyságú műszer, ami állandóan zümmög a fülünkbe, mert a könnyebb adatelérés érdekében állandóan meg van hajtva. Ez természetesen azt jelenti, hogy igyekezzünk olyat szerezni, ami kevésbé zajos. Nem tanácsosom senkinek, hogy itt spóroljon, mert azt az illető füle fogja megbánni. Vannak eléggé használhatatlan típusok, pl. a veterán, világháborús Seagate HDD-k. Ezek közül is a legveszélyesebb egy 42 megás típus (asszem ST157/A vagy 153? vagy valami hasonlóról volt rávéve). Ezt nemes egyszerűséggel csak traktornak neveztem, mert kb. olyan hangos volt. Ez még semmi, ugyanis amit én használtam egyszerű, arra 6-8 (!) videókazi nagyságú könyvet kellett pakolni. Ha ezt elfelejtetem, akkor a saját maga keltette rezonancia miatt a fejmozgatás közben hibákat generált. Emellett nem megvetendő tény az sem, hogy a világháborús HDD-k sokszor annyi áramot felzabálnak, hogy egy alap A1200-es csak maga is alig bír beindulni vele. (Megtörtént az A1200-asommal ez az eset. Közvetlen dolog, hogy az A1200-es saját (eredeti) tápja gyengébb, mint az A500/A600 tápja. Az én tápom eredeti, és úgy kapkodta az áramot (látványos fényjátékokat generált a POWER led), mint egy fuldokló a levegőt. Ez a fentebb említett Seagate műve volt.) Ezeknek a daraboknak jellemzője, hogy dupla olyan magasak mint mai társaik, plusz a fentebb felsorolt dolgok.

Ruszi az AMIGAonly 5. számában azt írta, hogy egy A500-as 512Mb-ig képes HDD-t kezelni (hibamentesen). Nos, akkor ezt javítanám, mert attól függ, hogy milyen vezérlőt vettünk. Az én tudomásom szerint nem is inkább a géptől, hanem a vezérlő minőségétől függ ez az adat. A vezérlőnek ugyanis van egy saját ROM-ja, de ez vezérlőként változó lehet. Láttam olyan típust, amely kb. 220Mb-ig volt csak hibamentes, e fölött viszont elvesztette az

uralmát a HDD felett. A gépben ez irányú korlátozás csak az OS-ben van (tudomásom szerint). Eszerint (3.0-án) az FFS „csak” 2 gigás partíciókat tud kezelni, mert e felett negatívba

vált át. A 2.x-es OS-ről fogalmam sincs, hogy mennyit tesz lehetővé, de egyesek szerint a jobb vezérlőkkel el kell vinniük a minimum 850-es HDD-t. Szerintem a 2.0-ás ROM is olyan korlátokkal rendelkezik, mint a 3.0. (Számítatlan helyen lehet olyat olvasni, hogy a megkérdezettnek 1.2 gigás vagy 1.8 gigás vinyó meg CD meghajtó van rákötve az A500-as gépére, de ezeknek általában 020/28MHz is ketyeg a gépében.)

Ez persze nem igaz a legolcsóbb vezérlőkre, mert azoknál kb. 540Mb a plafon. Ami a ráadás, hogy a legtöbb vezérlőhöz nincs leírás, ami nehezebbé teszi a kiismerhetőségét.

Ezenkívül nem megvetendő az sem, hogy az A500-ra köthető vezérlők legolcsóbb része sebességben elmarad a többitől, főleg az A600 és A1200-es vezérlőjétől. Az előbb már lelöttem azt a poént, hogy az A600-nak prima vezérlője van (engem nem tudom miért, de az A1200-es vezérlőjére emlékeztet).

Tipp: ha valaki egy 1993-as Derko féle vezérlővel rendelkezik (na és most akar HDD-t venni), akkor vegyen egy Conner Peripherals 240M típusút, ha megfelel a mérete. Ez egy fekete színű HDD, ami bár elég lassú, de ez a vezérlő helyből támogatja. Kb. 460 Kbyte/sec az olvasása, ami igaz jóval lassabb egy mai vinyónál, de a floppyhoz képest nagyon gyors (emlékeztetül: a floppy FFS lemezzel kb. 20-22 Kbyte/sec sebességgel bír, és ama Seagate traktor az A500+-on 57 Kbyte/sec volt).

Oké, szóval tegyük fel, hogy megvannak ezek. Na most jön az, hogy mi hova passzol.

Mondjuk A500-asunk van. Már korábban elmondtam, hogy a gép bal oldalán található EXPANSION portra kell a HDD vezérlőt kötni. Ha új a vezérlő, és eme portot nem használtuk még, akkor óvatosan erőlködjünk a kártya csatlakoztatásán, mert szoros lesz a port. Ez fontos a burkolat nélküli vezérlőknél, mert törés lehet a vége.

Következő pont a HDD csatlakozása. A tápot remélem mindenki rá tudja kötni a HDD-re (aki nem, az...). Ezenkívül kell egy 40 eres szalagkábel, ami lehetőleg legyen új (megéri), valamint ne legyen toldozott-foltozott (sajnos ez is megtörtént eset). A szalag egyik szélső ere piros színnel van jelölve. Ez a vezérlőn az 1-es láb felé kell hogy essen. Ha helyes a bekötés, akkor a HDD-re úgy megy a szalag, hogy a piros a tápcsati felé néz. Ha nincs a vezérlőn jelölés, akkor kösd a HDD-re a leírtak szerint a szalagot, majd ezután kösd a szalagot a vezérlőre. Ha fordítva kerül rá a szalag, akkor a monitoron csak sötétséget látsz bekapcsoláskor. Ilyenkor kikapcsolás után fordítsd meg a szalag bekötését a vezérlő felől. Ugye senkinek sem kell mesélnem arról, hogy ilyesmit csak kikapcsolt állapotban szabad fel-le csatolni.

Na most meg tegyük fel, hogy A600-asunk van. Mivel vezérlő van a gépben, ezért ezt megszporoltuk. Házon belül elhelyezhetünk egy 2.5,-es HDD-t és félrevonulhatunk. Ebben a helyzetben bármit akarunk másolni a vinyónkra, azt lemezzel kell megoldani két gép között, mert ritka az olyan hülye (elnézést), aki ilyen vinyóval szerencsétlenkedik. Tehát lapozzuk fel Derko bácsi hirdetését (szerintem biztos van ebben az újságban), esetleg keressük meg Corneliust, vagy fussuk körbe pestet háromszor egy eredeti átalakítókábelért. Egy olyan apróság kell nekünk, amely egyik felével illeszkedik az alaplapra, a másik fele pedig tartalmaz egy 3.5,-es csatlakozót. Kell még táp a vinyónak, amihez kell egy leágazás, célszerűen a táp alaplapi csatlakozójánál. Ez ügyben célszerű az újság hardverészeivel konzultálni, és szükség szerint ezt szakemberre bízni. Mellesleg az A600-as gépek nagy részében ezek az átalakítások megvannak, mert sok tulaj beszereltette ezeket a vinyó miatt.

Így használhatjuk is eme népszerű vinyókat. Célszerű a kábeleknek kivezetést kialakítani a burkolaton, főleg ha van A1200-es tulaj a közelben (na meg fel van készülve második vinyó fogadására). Sajnos nem volt alkalmam tesztelni annak idején azt, hogy az A600 vezérlője meghajt e két vincsesztert, vagy meghajt e CD-ROM-ot. (Szívesen vennék ehhez véleményeket, észrevételeket.)

Szóval most ott vagyunk, hogy rajta van a vinyó a vezérlőn. Ha előzőleg Amigás használta (és sima FFS-re formázta), akkor most semmi gondunk nem lesz, mert használhatjuk formázás nélkül is. Gond csak akkor van, ha azt vagy 3.0-án formázták meg FFSDC-re vagy FFSInt-re, vagy nem is Amigán használták (kétbetűs mellékhelyiség = PC). Ebben az esetben (meg egyébként is) be kell szerezni a HDToolbox nevű aranyos programot, amivel particionálni tudjuk kedvenc vinyógrádunkat. Ha jól emlékszem, akkor ez a program 2.0-tól semmiféle fontot meg library-t nem használ lemezről, tehát a beindítása nem jelent gondot. Szóval az abszolúte kezdőknek: miután bejelentkezett a progi, válasszuk ki a „Change Drive Type” button-t, majd a következő képen a „Define New...” feliratút. A következő lépés a vinyó beolvasása: nyomjuk meg a „Read Configuration” gombot. Most elméletileg beolvasta a vinyó paramétereit. Ha megvan, akkor „Ok”, majd megint „Ok”. Most visszaértünk oda, ahonnan indultunk. A következő lépés a „Partition Drive”. Itt keressük meg az „Advanced Options” gombot, és helyezzük üzembe. Most felbukkant pár új adat, na meg pár gomb. A „Partition Device Name” mezőbe kerül a partíció neve, ami lehetőleg DH-val kezdődjön, és 0-tól induljon (a floppyhoz hasonlóan). Valahogy így: 1. partíció – DH0:, 2. partíció – DH1:, ez a vinyópartíció azonosítója lesz, nem a neve (azt majd formázásnál adjuk meg). Ide egyébként beírogat a particionáló-progi is egy nevet, ami elé általában a vincsi nevének kezdőbetűjét böki. Példának okáért:

Seagate – SDH0:, Conner – CDH0:, Quantum – QDH0:, stb. Természetesen húzzuk ki az első betűt. Azért jó a DH0: (& DH1: stb.) megoldás, mert installálás során sokszor (főleg régebbi installerek) nem a név alapján hivatkoznak az egységre, hanem az azonosítójuk alapján.

A „Bootable” gomb üzembe helyezésével a kijelölt partíció bútolható lesz (feltéve, hogy meg lett már formázva).

Abban a felső szép hosszú csíkban pedig szemléltethetjük a partíciók méretét. A floppyval szemben itt sok különálló részre feloszthatjuk a vinyókat, amit ugye partícióknak nevezünk. A partíciók mérete nincs megköve (azért van: 2 giga maximum), amit az alattuk levő, alapállapotban kék nyílal állíthatunk be. Persze nem árt előtte kijelölni a fabrikálni kívánt partíciót.

Ezek alatt van megint pár gomb. A „Delete Partition” törli a kijelölt partíciót, a „New Partition” újat hoz létre (üres területet jelöljünk ki), a „Default Setup” pedig visszaállítja az eredeti felállást (két partíció, fele-fele méretben). A „Help” pedig szerintem nem okoz senkinek sem fejtörést.

Egyébiránt bármelyik partíciót meg lehet csinálni bútolhatóra, ami különösen az alap 2 megával rendelkező A1200-es tulajok számára jöhet jól. Az „Add/Update” gombbal lehet a megunt filesytem-et átfabrikálni, a „Change...” gombbal pedig most foglalkozunk.

Tehát nyomjuk meg a „Change...” gombot. Most egy másik képernyőre kerültünk. A File System legyen Standard File System, és alatta kapcsoljuk be a Fast File System gombot (3.0 tulajok akár az alatta levőt is bekapcsolhatják, de nem sok értelmű láttam a 68000-es procin). Az „Automount this partition” gombot hagyjátok bekapcsolva, mert különben kereshetitek majd elvesztett partíciókat a bútolás után. A „File system block size” meg maradjon csak meg 512-nek. Talán még a MaxTransfer értékét állíthatjuk 0x1fe00-ra. Utána „OK”. Aztán megint „OK” (de előtte mindegyik partíciót állítsuk be egyenként). Na most állítógag visszaértünk a „Hard Drives in System” képre.

Ha mindent jól csináltunk, akkor most nyomhatjuk a „Save Changes to Drive” gombot, aztán lépjünk ki. Ha partíciót átméretezünk, akkor RESET lesz, ha pedig csak átalítottunk egy értéket (bootolható-e), akkor nem lesz RESET. Ennek ellenére mindig célszerű egy RESET manuálisan, mert biztos ami biztos.

Az előbbi képernyőn maradt még pár gomb, ezek következnek most: „Modify Bad Block List”: az ellenőrzéskor fennakadt hibás blokkból készíthetünk gyűjteményes listát. „Low-level Format Drive”: alacsony szintű formázás, amit csak pc-seknek kell használni, ha eladjuk nekik a használt vinyókat (Nem kell. – WoL). Mi Amigások nem nagyon szoktuk használni. „Verify Data on Drive”: módszeresen végigellenőrzi a vinyót, elejétől a végéig. Javasolt egy kávészünet, ha legalább 240-es vinyónk van. „Help”: no comment...

Na most ha végrehajtottuk a RESET-et, akkor helyezzük be egy Workbench lemezt a flop-

pymeghajtóba, még mielőtt a vinyó bútolna (bútolni akarna, hehe).

Mivel a floppyknak magasabb a prioritása, a floppy bútol be, ha van lemez a meghajtóban. Ha nincs lemez a meghajtóban, a vinyó fog bútolni. De előbb most megformázzuk.

Miután bebútolta a Workbench, a képernyőn megjelenik pár kusza feliratú ikon (ezek a vincsi ikonjai). Tehát válasszuk ki az egyiket, és válasszuk ki az Icons menüben a Format parancsot. Na most kaptunk egy szép ablakot (2.0-án már nem emlékszem, hogy mi is volt), amin fel van tüntetve, hogy melyik egységünk kerül format alá. Csak be kell vésni a nevét, meg a formátumát (FFS rulez).

A másik megoldás ősrégi: format drive... à la AmigaDOS. A FileMaster meg a többi fájlkezelő nem fogja tudni megformázni a vincsit, úgyhogy kár is erőlködni. Ha pedig kész a formázás, akkor kipróbálhatjuk a vinyónkat. Mássalgathatunk rá fel és alá, és élvezhetjük a sebességet. A rendszerpartíciót pedig rendbe rakjuk a következő számban.

Na, szóval ennyi lenne a mostani adás. Ez a HDToolbox-osdi kicsit rém unalmas szerintem az A1200-es tulajoknak, de ők gondoljanak arra, hogy maguk is voltak kezdők valamikor.

Legközelebb meg arról témázunk, hogy miként épül fel a vincsin egy jó kis rendszer. Szívesen várnám az A500 & A600 tulajok véleményét, ugyanis szeretnék olyanokról is írni, amit ők akarnak.

Akinek ettől eltérő segítségre lenne szüksége, az írjon az AMIGAonly címére, vagy esetleg a sajátomra. Elérhető vagyok levélben a következő címen:

Horváth Balázs, 8800 Nagykanizsa,

Teleki út 7/b, 4. emelet 12.

Telefon: (06-93) 317525.

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!

– BaLeX of A3 –

**Eladó**  
egy **GVP GForce '030**  
+68882 matek  
+SCSI vezérlő  
+memória  
Érdeklődni lehet:  
**Argyelán Zoltán**  
06(63)321-052

# C:\>PC-Task v4.40\_

by Chris Hames/Quasar Distribution

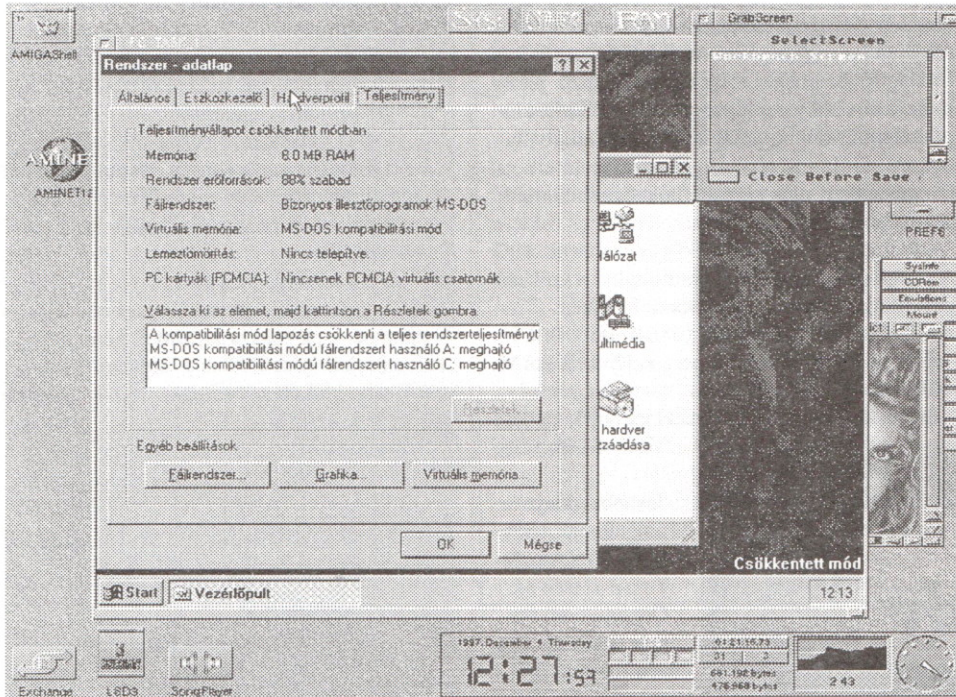
(A 4.40-es verzió csak egy kis upgrade a 4.3-hoz, amelyben egy-két kompatibilitási problémát küszöbölt ki a szerző.)

A leggyorsabb pc-emulátor, a PC-Task is igyekszik követni a kort... A 4.3-as verziótól kezdve képes futtatni akár a Windows95-öt is. Ez szerintem (LouiSe) kizárólag polgárpukkasztás cél-

(már amelyik megy...) tökéletesen élvezhető...

A 4.3-as verzióban a maximális extended memória mérete megnövekedett 63 MByte-ra, és a Video7 módokban működik a Scitech Display Doctor, vagyis a pc-n olyan „közkedvelt” UniVBE.

A PC-Task hamarosan átköltözik PPC-re is, ami azt jelenti, hogy egy kis gyógyír lesz a sebesség gondokra. Egy 604e/200 minimum 6-szor gyorsabban fogja futtatni a PC-Task-ot,



jából hasznos, ugyanis egy 040-es vagy 060-as kártyán is iszonyatosan lassú a W95. (Lassabb, mint egy 386SX25-ön!) Viszont a DOS-os programok, játékok, vagy demók igen szépen futnak, a dynamic mód segítségével előfordítja, és buffer-eli a kódot, így akár négyszeres sebességnövekedés is elérhető. A pc-s lemezűjságok

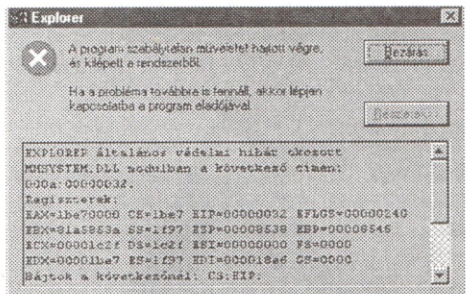
mint egy 68060/50-es, ami azt jelenti, hogy HASZNÁLHATÓ sebességgel kellene futnia még a W95-nek is. Bár aki otthon is Win95-öt akar nézegetni, az jobban jár, ha vesz egy „bóvli dobozt”, és azon teszi... ;-)

- LouiSe -

a fordítók, illetve a lektorok kapjanak egy-egy regisztrált példányt.

Ami azonban igazán érdekes számunkra, az természetesen a dolog magyar vonatkozása. Az ATO alapítása után a magyar szekció vezetését Kertai Gábor végezte (aki esetleg nem tudná: ő készítette el a Workbench hivatalos magyar fordítását). Gábor időhiány miatt tavaly már nem tudta folytatni a munkát, ezért átvettem tőle a magyar részleg irányítását. Egyelőre 5 tagunk van, és nagyon szívesen fogadnánk bármilyen érdeklődést, ugyanis szerencsére folyamatosan növekszik a lefordítható, azaz az Amiga Locale rendszerét támogató programok száma, és egyre több szoftverkészítő ismeri fel, hogy a dobozon kívülően mutat egy olyan felirat, hogy pl. „A program 18 nyelven kommunikál a felhasználóval”. Ráadásul, mint mondtam, nem is kerül sokba nekik a fordítás, nyelvenként mindössze 2 ingyenes példány az adott programból. Azt hiszem, ez a szervezet egyedülálló a számítástechnika világában, hasonlóra még csak komoly törekvés sincs más platformokon. Hiszen tudjátok Ti is, „only Amiga makes it possible”, és természetesen az amigás összetartás.

Végezetül néhány szót arról, hogy hogyan csatlakozhatsz az ATO-hoz, illetve hogyan szerezhetsz róla információkat. A feltételek lényegében a következők: legalább egy Amiga számítógép birtoklása :-). 3.x operációs rendszerrel (lehet, hogy feleslegesnek tűnik, de a biztonság kedvéért idefonom, hogy ez azért szükséges, mert enélkül lehetetlen a fordítás ellenőrzése a program futtatása közben, amikor tapasztalataim szerint a hibátlannak gondolt fordításban legalább tíz-húsz friss „bökenő” bukkan elő), jó angol nyelvtudás, kiváló magyar nyelvtudás (!), stabil (!) e-mail és lehetőleg WWW hozzáférés (sajnos ez tényleg elengedhetetlen), és nem utolsósorban lelkesedés. A csatlakozás, illetve az ATO-nál végzett munka egyébként kiváló lehetőség arra is, hogy legális szoftvereket szerezz az ember magának, és itt nemcsak picike, „aminetes” regisztrálható anyagokra kell gondolni, hiszen az ATO tagjai készítettek, illetve készítenek például a PageStream 3.3, az IBrowse, a Wordworth 6 és más komoly programok hivatalos magyar fordítását is.



## FÓKUSZBAN AZ ATO

Tapasztalataim szerint a magyar amigások közül alig néhányan tudják, hogy létezik ez a szervezet, márpedig ezen azt hiszem sürgősen segítenem kell.

Az 1996-ban alapított ATO (Amiga Translators' Organization) egy lelkes fordítókból álló, független önszerveződő csoport, amely a nevének megfelelően Amiga programok számos nyelvre történő lefordításával foglalkozik. A csapat tagjai munkájukért nem kérnek pénzt, csak annyit, hogy az elkészült (és az ATO által lokalizált) programból

Aki tehát érdeklődik a dolog iránt, vagy bármilyen kérdése van, nézzen rá az ATO honlapjára, ahol akár jelentkezhet is a tagok közé,

vagy keressen meg engem e-mail-ben (alan@elender.hu).

Köszö a figyelmet :-)

- Alan -

Amiga Translators' Organization  
<http://ato.vapor.com/ato/>



# PageStream 3.3

Ez a kiadvány-szerkesztő program már több éve készül Amigára. A fejlesztő cég – a Softlogik Corporation – szerint a végleges verzió sokkal több szolgáltatást nyújt mint a QuarkXPress. Nemrég lehetőségem nyílt a program legfrissebb változatának tesztelésére. Betöltés után azonnal kiderül, hogy a gyártó ígéretei nem túloznak, valóban nagy tudású ez a szoftver. Olyan, mintha a QuarkXPress-t öt-vödtek volna az Illustrator-ral. A vektoros objektumokra, szövegekre, azok árnyékára és körvonalaire külön-külön matematikai függvény szerinti színátmenetes kitöltések is használhatók (lásd a képernyőfotót).

A TextFX nevű bővítés – külön vásárolható meg – segítségével a Type1, TrueType és a Compugraphic fontokra különféle torzítások alkalmazhatók. A bittérképes grafikák legelterjedtebb (TIFF, JPEG, BMP, GIF, IFFILBM, MacPaint, PCX, PICT) típusait támogatja, ezek kezelése igen gyors. Az importált grafikák tetszés szerint változtathatók a beépített (Brightness, Contrast, Emboss, Negative, Pixelize, Reduce Noise, Sharpen, Tile) képszűrők segítségével. A vektorgrafikák közül a DR2D és az EPS formátumokat ismeri, bár az utóbbival a tesztelés során adódtak problémák.

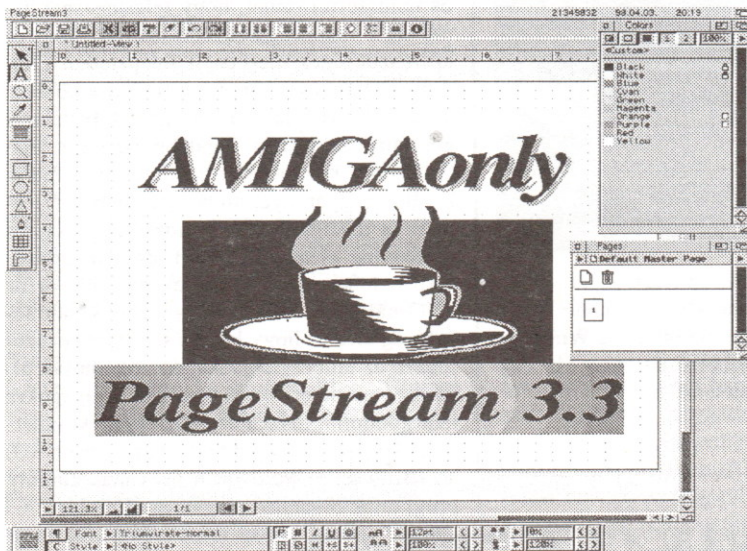
ben lehetőség nyílik – a PageStream vezérlőkódjainak felhasználásával – formázási információk kezelésére is.

A PageStream nyomtatási lehetőségei igen széles körűek. Támogatja a legelterjedtebb nyomtatógépjártók (Hewlett-Packard, Epson, Fargo) szinte valamennyi típusát, az operációs rendszerben beállított nyomtatót és a PostScript-et. Ezenkívül beállítható az IFF ILBM képhe való nyomtatás is akár 2400 dpi felbontással.

A színbontással kapcsolatos beállítások egyszerűen elvégezhető az úgynevezett PPD meghajtók segítségével, melyekben az adott levilágító berendezés minden jellemző paramétere tárolva van. A programhoz HTML alapú helpet és dokumentációt kapunk, amely hatékony és jó minőségű. Mint egy Internet-böngészőben, úgy kereshetünk és találhatunk segítséget.

A program használatához minimálisan szükséges, illetve ajánlott (zárójelben) hardver:

- MC68020-as processzor (68040-060, PPC)
- 8 (nagyobb kiadványok esetén 32) MB RAM
- 20 MB szabad háttértár
- (truecolor grafikus kártya, mint Picasso-IV, CyberVision64 stb.)



További előnye a programnak, hogy az ATO (Amiga Translators' Organisation) magyar szekciója révén magyar nyelven is elérhető, bár hozzá kell tennem, hogy az igen terjedelmes dokumentáció csak angol nyelvű.

Mindent egybevetve elmondható, hogy a PageStream méltó vetélytársa a nagyhírű

A szerkesztőpalettáról az objektumok minden paramétere szabadon változtatható, annak tartalma mindig a kiválasztott keret tartalmához igazodik. Az aktív grafika vagy szöveg a Send to Editor menüponttal külső programba is behívható. Ha ez grafika, akkor ez a szerkesztőprogram alapértelmezésben a BME (BitMap Editor), ha szöveg, akkor pedig a PageLiner. A BME-vel konvertálható a kép fekete-fehér, szürkeárnyalatos, palettás (256 színű), RGB vagy CMYK formátumúra. Ezen kívül lehetőség van a kép vektorizálására is. A PageLiner egy igen egyszerű kis szövegszerkesztő, amely-

QuarkXPress-nek, funkciók terén messze meghaladja annak képességeit, ugyanakkor sebességben elmarad tőle, és sajnos (illetve ma már természetesen...) a hardverkövetelményei sem csekélyek.

Mindazonáltal látva a cég elkötelezettségét az Amiga változat iránt (létezik egyébként MacOS és Windows 95 változat is a programból), a folyamatos fejlesztést és a program vetélytársaihoz képest rendkívül alacsony árát, azt hiszem, mindenképpen jó vétel.

– Marcus –

## Tisztelt olvasónk!

Az előfizetés úgy történik, hogy annyiszor 250 Ft-ot kell befizetned a számlánkra ahány számot meg szeretnél rendelni. Tehát, ha mondjuk a következő négy számot rendel meg, akkor 4x250, azaz 1000 Ft-ot kell a megadott számlára befizetned. Mi a megjelenést követő első munkanapon postázzuk neked az újságot, ami azt jelenti, hogy így juthatsz hozzá a leghamarabb!

A befizetést igazoló csekk vagy nyomtatvány fénymásolatát egy lezárt borítékban kérjük elküldeni postacímünkre, hogy nyilvántartásba vehessük az előfizetéseket! Sajnos a jelenlegi számlánkon nem jelenik meg a befizető neve, így csak akkor tudjuk nyugtázni az előfizetést ha a fénymásolatot megkapjuk!

**FONTOS!** Ha már befizetted valamikor összeget a számlánkra és nem küldtél róla semmi irományt, ezt tedd meg utólag, mert különben nem tudjuk, hogy te fizetted be!

Ha a lakóhelyedhez közel van egy OTP, akkor ott sokkal egyszerűbben befizetheted a pénzt, és akkor a posta 2 hétig tartó átutalása helyett kb. 2 nap múlva megjelenik számlánkon az összeg.

Számlaszám:

11773140-09999093

ORSZÁGOS TAKARÉKPÉNZTÁR  
ÉS KERESKEDELMI BANK Rt.

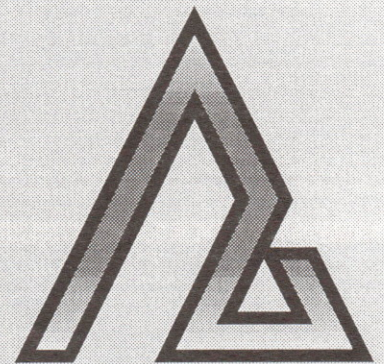
Nagy Lajos

Előre is köszönettel:

az AMIGAonly szerkesztősége

További információk:

- Személyesen a fuCk-Ya AMIGA clubban minden szerdán 17-21 óráig.
- Postacím: AMIGAonly, 1399 BUDAPEST, Pf.: 701/836
- e-mail: louise@bedrock.fido.hu, magic@mail.gts.hu
- www: <http://amigaonly.ahol.com>
- irc: #amigahu, vagy #amiga.hu
- BBS: Burning Line (38-1-2282739, 0-24h), Number of the Beast (2914029, 22-06h)





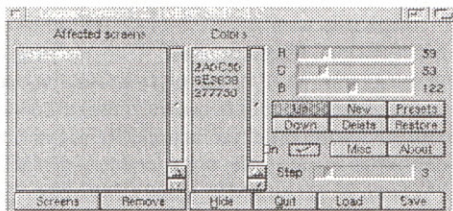
# Made in HUNGARY

magyar programozók és programok

## Copper-Daemon v3.2 by Valenta Ferenc

Az AMIGA grafikus hardware-ének egyik része a Copper. Ennek segítségével akármelyik kiválasztott színre egy programozható színmenetet rakhatunk. Érdemes 8-nál több színű Workbench-et használni, így minden bizonyosan fog maradni egy olyan szín amelyet sem az ablakok, sem a GUI nem használ, és arra rátehető a gyönyörű Copper-lista... Nagyon jól néz ki, mintha csak egy 24 bites videokártya képét látnánk viszont, senki se fogja elhinni, hogy csak 16 színű a Workbench-ünk...

Információ: <vf@caesar.elte.hu>



## MorePointer v1.0 by McPhoton

Még az AntiQ '97 partyn egy srác a kezembe nyomott egy lemezt, amin állítása szerint egy kis programcska van amiről szeretne viszontlátni egy kis infót az AMIGAonly-ban. Hát itt van...

Ez egy olyan kis utility amely a pointer (mutató) kinézetét hozzáigazítja az alatta elhelyezkedő gadget-hez. Ez hasonló effektus mint amikor szövegszerkesztőkben átvált a pointer függőleges csíkra, jelezve, hogy ide lehet írni... Tehát akinek olyan perverzója van, megcsinálhatja, hogy a CLOSE gadget fölé kerülve a pointer átváltszon egy „Becsukom ám!” feliratra... :-)

A program csak AGÁ-n működik (a HiRes Sprite miatt), és minimum 3.0-ás rendszer szükséges a futtatásához. Az újabb verziókba a következő tulajdonságok fognak bekerülni: 16 színű pointerok, animált pointerok, más gadget típusra is váltani fog ha lehetséges, a gép működési állapotát mutató (pl. dos/Load vagy dos/Save)

pointerok, VTAG\_BORDERSPRITE beállítási lehetőség, hogy a borderen is látható legyen, plusz egy preference-program.

A program Shareware, a regisztrációs díja 300 Ft. Ebben benne szerepel egy kis bónusz, miszerint a szerző belerakja az általad elküldött rajzocskákat a programba, és ettől kezdve azok fognak megjelenni...

A program szerzője ezen kívül tervezi még néhány „apróska” project elkészítését is:

– *PartitionDiskSystem fastdisk.device AutoBoot.* Ez úgy működik mint az fmsdisk, csak ez saját partíciót használ arra hogy eltárolja a lemezeket, nem file-t, ezért sokkal gyorsabb, kb. mintha HD-blokkokat olvasnánk (HD sebességű floppy). Lesz egy beállító program, hogy elkészíthessük a lemezeket a partíción, ezzel beállítható bármilyen sáv szám, sávonkénti blokk szám stb... Ezekről a lemezekről tudsz boot-olni, és a bootmenüben is láthatod őket.

– *Blockfile.device.* Ez úgy kezeli a partíciót mint ha file lenne, így nagyon gyorsan tud olvasni, írni, pozicionálni a file-on belül... Használható a nem regisztrált ShapeShifter-ben mint File-Disk. Itt is lesz egy beállító program, hogy elkészítheted a – sajnos – kötött méretű file-okat.

– *CD-AUDIO-Compression System* (nagyon közel a CD-minőséghez). Egy CD-AUDIO sávot be tud tömöríteni kb. 6-12-ed részére (44.1kHz, 2x16bit), valamint ki tudja azt tömöríteni valós időben, még egy A1200 plusz FastRAM kombinációnál is. Turbókártyával a kitömörítést oversampling-gel is el tudja végezni.

Információ: Imre Szollosi (McPhoton/Faculty) <szolim@dragon.klte.hu> (a program megtalálható az AMINET-en)

**Sz**erencsére az AMIGA tulajdonosok elég ritkán találkoznak a hardware meghibásodásával, de mivel az ördög köztudottan nem alszik, érdeemesnek látuk közölni ezt a kis listát. A lista elsősorban ECS gépekre készült (A1000, A500, A500+, A600, A2000, A3000) de az újabb gépeknél (A1200, A4000), sem változott túl sokat a hardware ezen meghibásodásra hajlamos része.

*Bekapcsolás után a képernyő fekete.* MC680x0, Agnus, tápegység, X1 28.636 Oscillator Crystal.  
*Bekapcsolás után a képernyő zöld.* Agnus vagy a foglalata. Gary,

Dinamikus RAM-ok, A501 bővítő.  
*Bekapcsolás után a képernyő fehér.* Agnus vagy a foglalata, Paula, U7 8520 CIA (U300), U37 74LS32 (U302), 1301 lohm ellenállás.

*Bekapcsolás után a képernyő piros.* Rossz ROM Chip.  
*Szétőredezett kép.* Agnus vagy a foglalata, Denise.  
*Lefagy a rendszer ha kétszer kattintunk egy icon-ra.* Agnus, Denise, U7 8520 CIA (U300), U37 74LS32 (U302).

*Nincs szinkronjel.* Agnus, U41 74HCT245 (74HCT244 (U205) AMIGA 2000 esetében).  
*Hibásak a színek.* Denise, Video Chip, U40-U41 74HCT245 (74HCT244 (U205-U206) A2000 esetében).  
*Nincs kép, de a rendszer láthatóan/hallhatóan működik.* R405, R406 4.7ohm ellenállások, Denise, Video Chip, U40-U41 74HCT245 (74HCT244 (U205-U206) AMIGA 2000 esetében).

*Nem nyomtat a printer.* U8 8520 CIA (U301), EMI 1501 47ohm ellenállás (R318).  
*Rosszul nyomtat a printer.* U8 8520 CIA (U301).

*A modem nem tud adatokat küldeni.* 1488 U38 (U304), Paula, U8 8520 CIA (U301).  
*A modem nem tud adatokat venni.* 1489 U39 (U305), Paula, U8 8520 CIA (U301).  
*Nem mozog az egér.* Denise, 74LS157 U15 (U202), EMI 1401 5.1ohm ellenállás, A2000 rev 6: F1 4amp biztosíték.

*Az egér vagy a joystick nem működik.* Denise, 74LS157 U15 (U202), 74F04 U33 (U107).  
*Nem működik a bal egérgomb vagy a tűzgomb.* U7 8520 CIA (U300).  
*Nem működik a jobb egérgomb.* Paula.

*Nincs működő lemezegység a rendszerben.* 8520 CIA U8(U301), F3 vagy F4 biztosíték.  
*Nem működik rendesen a floppy motorja.* 8520 CIA U8(U301), Gary, 74LS38 U36(U203).  
*A drive nem veszi észre a lemezcsere-t.* 8520 CIA U7(U300).  
*A drive nem veszi észre a lemez írásvédettségét.* 8520 CIA U7(U300).

*A drive frásolvasás hibákat észlel vagy okoz.* Paula, MC680x0, Agnus.  
*AMIGA 2000-nél a DF1: drive nem használható.* 8520 CIA U301, 74F00 U900, 74LS74 U108, J301 jumper nyitva van.

*Az audio (hang) rendszerrel kapcsolatos hibák.* Paula, LF347/TL084 OP-amp U14(U204), Q331 vagy Q321 FET (Q200 vagy Q201), CN3 vagy CN4 földelés (CN204 vagy CN205), EMI 1303 vagy 1302 (R243 vagy R233 1Kohm).  
*Nincs billentyűzet RESET.* Q2, 74LS27.

– LouiSe –



## COMPUTER '97

Kölni hírek a Computer '97-ről

### phase5

Működés közben láthattuk végre a PowerUP kártyákat. Az egész bemutatót ScalaMM-mel készítették, és zökkenőmentes, gyors volt. Ezután viszont bemutatták a Wildfire remek PPC változatát, ami erősen meglepte, majd meggyőzte a látogatók egy részét... Jó érzés volt látni, hogy a phase5 felkészült a bemutatóra.

Később láttam egy gépet ami kb. annyi idő alatt számolt ki egy Mandelbrot képet amíg az ember lenyomja az egérgombot.

### Amiga International

Itt tulajdonképpen a DCR új Amiga modelljeit, az A5000-est és – bár azt jóslták, hogy a vásárra nem lesz kész – az A6000-est. Mindkét gépet természetesen nyitott házzal mutatták be, úgy-hogy beléjük lehetett látni. Az A6000 a várakozásoknak megfelelően gyors volt, a SysInfo szerint majdnem kétszer olyan gyors, mint egy A4000-es ugyanazzal a processzorral (060/50).

Találkoztunk Petro Tyschtschenkóval, a „főnökkel” is. Nagyon elégedetnek látszott a vásárral és az új Amigákkal. Beszélte egy várható új OS változatról is. Bár én egy 3.2-es verzióra gondoltam volna, rögtön 3.5-ösről beszélt, ami sokkal jobban támogatja majd a grafikus kártyákat. Majd meglátjuk. Én személy szerint barátságos fickónak nevezném Petrót, aki tudja, mi a dolga...

Pár méterrel odébb látható volt egy új Amiga alaplap, a BoXeR. Bár itt csak magát az alaplapot mutatták be, igen érdekesnek tűnt. A képen látható adatlapján szerepelnek a technikai részletek.

Továbbá Angela Schmidt-tel találkoztam, aki MakeCD nevű programjának legfrissebb változatát árulta. Nekem nincs CD íróm, úgyhogy sokat nem tudok róla mondani, de annyit igen, hogy javított rajta, és most már a legtöbb CD íróval működik.

### MicroniK

A MicroniK-nál láthatók voltak az „új” A1300/1400/1500-as modellek. Bemutatták emellett a régi A1200-hoz készített toronyházaikat is, valamint kiegészítőiket, pl. Zořo kártyákat. Apropos: a vásáron látható Amigák 90%-a toronyban volt, rajta a *Powered by Amiga* felirattal. Mindössze 2 gép volt az eredeti asztali változat dobozában.

### Village Tronic

A várakozásnak megfelelően a Picasso-IV-et állították ki. A fő látványosság egy demóprogram volt, ami egy minden irányba forgó fehér koc-

kát jelentett, oldalain a VT emblémájával.

### Software 2000

A (pc-s) *Max Montezuma* nevű játékot mutatták be. Ez elég furcsa, mivel teljesen úgy néz ki, mint a most készülő *Montezuma's Return* c. játék az Utopia-tól. Csak nem ellopták az ötletet?!

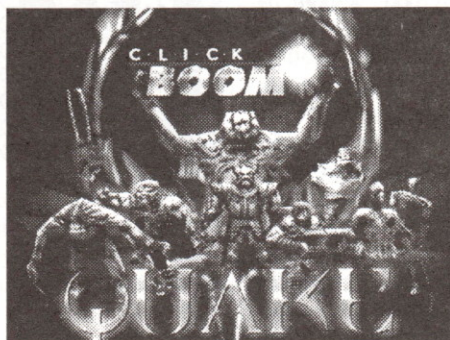
### Egyebek

A vásáron ismét olcsón lehetett hardvert és szoftvert szerezni. Az egyébként 30 márkába vagy még többre kerülő játékokat már 10 márkáért meg lehetett venni. Michael-nek sikerült új floppy meghajtót vennie, meg egy 130 megás winchestert, mindkettőt 40 márkáért, én meg a *Flight of the Amazon Queen* nevű játékot vettem meg ugyanannyiért...

Az Amiga-rajongók életkora 6 és 60 év között volt, öröm volt látni az „öregeket” meg a lelkes fiatal srácokat. És megmosolyogtam azokat az Amiga-csemetéket, akik hónuk alatt egy-egy új A1200 Magic Pack-kel mászkáltak. Az Amigától eltérően a PC-s szekció nagyon kicsi volt. Egy nagy pultból állt, ahol ketten próbáltak CD-ROM-okat eladni ilyen szövegekkel: „Mit szólnál, ha adnék egy clipart-os CD-t neked, egy rajzprogramot a bátyádnak és egy új szövegszerkesztőt a papádnak? Gyere, ezt az egész csomag CD-t odaadom 65 márkáért... Nem, ne mondj semmit, ragaszkodom ahhoz az 5 márkához... Adhatnám akár 75-ért is, nemde?... Most már tényleg érdemes lenne elvinned... Oké, oké, hozzáteszek még egy CD-t a legfrissebb meghajtóprogramokkal, teljesen ingyen...” satöbbi. Elég vicces volt. Mások úgy adták el a lemezeiket, hogy „Ez a legfrissebb clipart-gyűjteményünk. Használható PC-hez, Mac-hez és természetesen Amigához”. Mondanom sem kell, ezzel a szöveggel sokkal inkább szimpatizáltam.

Mindent összevetve megint jó kis vásár volt. És bár 4 dugóba kerültünk bele, Michael végül azt mondta, hogy most nem várunk megint két évet, jövőre megint jövőnk! Lehet, hogy megnézte a finom kis csinibabákat is a pultok mögött?

–Kai "Catboy" Andres –  
(Ford. Alan)



## DOOM MÁNIA

Az id software 1997 karácsonyán azzal ajándékozta meg a népet, hogy mindenki számára hozzáférhetővé tette a DOOM forráskódját. Erről a játékról annyit kell tudni, hogy több mint 1.500.000 példányban kelt el, ami még mindig vezet az eladási listákat! Eddig csak pc-n, és Mac-en volt elérhető, de a forráslista kiadásával bármely platformra lefordítható. A két legaktívabb alternatíva, a Linux, és az AMIGA kóderei nem is vártak magukra sokáig az adaptációkkal, még szilveszter előtt megszületett az első AMIGA-s DOOM.

Az első verziókat a szokásos megnézem, oszt törölöm” felkiáltással töltöttem le, de igen nagyot csalódtam (mármost jó értelemben!) mert a játék úgy megy, ahogy kell! Még egy 030-as kártyán is majdnem teljes képernyős, 1x1-es felbontás, sztereó a hang, és tökéletesen játszható! Ezek után kérdezem én, hogy az Alien Breed 3D kóderei mi a fenét csináltak? Hogy lehet, hogy az olyan iszonyatosan lassú? Na mindegy...

Jelenleg (1998 február) hét féle AMIGA-s DOOM létezik, egyik jobb mint a másik... Természetesen teljesen rendszerbarát módon készülnek a programok, megmarad a multitasking, mennek promote-olható screen-en, illetve választható a képernyőmód (én csak DBLPAL-ban, és Multi-Scan-ben próbáltam ki...). Ha valakinek van grafikus kártyája annak még egy kicsit gyorsabb lesz a grafika, de ha egy 030-as, vagy 040-es proci van a gépben akkor az AGA is bőven elég!

Megérkeztek az első PPC-s DOOM-ok is, lehet tesztelni... Meg mutogatni, hogy ez 90 fps-sel megy mint az állat! Van olyan DOOM verzió is amivel lehetőség nyílik a hálózatos gyilkos kipróbálására, mondjuk amikor éjjel lögsz a neten, odaszólsz a havernak, hogy connect-oljatok... (ADoom v1.1). Az AMIGAonly CD #1-en megtalálható az összes létező DOOM verzió, sőt rengeteg extra pálya is.

1998 minden bizonnyal a DOOM-klónok éve lesz AMIGA-n, ugyanis útjára indult a Descent egy PPC-s, és egy 68k-s implementációja is... Már csak be kell ugrani egy AMIGA hardware-eket árusító boltba, beleilleszted a kis PPC zsu-gát a gépedbe, és lehet irtani az ellent!



A ClickBoom, és az id software közös terméként megjelent AMIGA-ra a Quake is, amely nem a FREEWARE kategóriába tartozik, gyönyörű kivitelű CD, dokumentáció, és a pc-n megszokott zene, és hangulat.

Azért ne feledjétek el, hogy partykon NE viselkedjétek úgy mint a tuskók, akik végig a texture-mapped labirintusban rohangásznak! AMIGA-n csak otthon DOOM-ozunk! ;-)

– LouiSe –

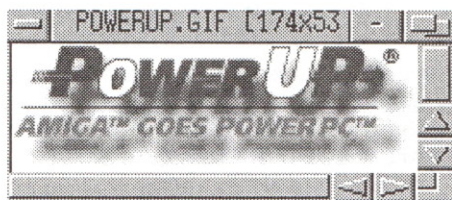
# PowerUP-ra fel!

Azt gondolom mostanában mindenkit a phase5 PowerUP kártyái foglalkoztatnak, ezért ebben a cikkben ezeket próbálom meg kissé bemutatni. Egyelőre még csak a CyberStorm (A4000(T), A3000(T)-be) kártyák szerezhetőek be, mivel a (A1200(T)/A2000) kártyák gyártás alatt vannak jelenleg (a gyár január végére ígéri azokat). A kártyát a GADGET Computer – ez itt a reklám helye – jóvoltából próbálhattam ki, talán először az országban, de a világon sem sokan láttak még ilyet.

Kezdjük mindjárt azzal, hogy miért is különleges dolog ez a ketyere. A kártya jelentősége abban rejlik, hogy tartalmaz egy 680x0-es proci-t és egy PowerPC processzort is. Ezzel az Amigát átugratta – a lépés túl lekicsinylő lenne – a RISC számítógépek világába a CISC gépek világából, megtartva mindkettő előnyeit. A kártyának több változata készül, mégpedig a következő konfigurációk:

### CyberStormPPC

PowerPC processzor: 604e 150MHz, 180MHz, 200MHz.  
 680x0 processzor: 68040/25 vagy 40MHz, 68060/50MHz.  
 SIMM-modul helyek: 4 db., maximálisan 128MB RAM.  
 SCSI host adapter: Symbios 53C770 Ultra-Wide, max. 40Mbyte/s.  
 Bővítőhelyek: 1 db. a grafikus kártyának.  
 Konfiguráció: jumper-nélküli, teljesen automatikus.  
 Tartozékok: 2 lemez, 1 CD-ROM demókkal, fejlesztői környezettel stb., egy kézikönyv.  
 Átviteli sebesség: PowerPC maximum 160Mb/s, 680x0 maximum 68Mb/s.  
 PPC sebesség: 200MHz-en 359 MIPS, 8.7 SpecFP95.



Minimális RAM: 8Mb (2 db. 4Mbyte-os SIMM-modullal, mivel az elérés 64 bites!).  
 Géptípus: A3000(T) vagy A4000(T).

### Blizzard603e

PowerPC processzor: 603e 160MHz, 200MHz, 250MHz.  
 680x0 processzor: 68030 50MHz.  
 SIMM-modul helyek: 2 db., maximálisan 128MB RAM.  
 SCSI host adapter: FastSCSI-II, max. 7Mbyte/s.  
 Bővítőhelyek: 1 db. a grafikus kártyának.  
 Konfiguráció: jumper-nélküli, automatikus.  
 Tartozékok: 2 lemez, 1 CD-ROM demókkal, fejlesztői környezettel stb., egy kézikönyv.  
 PPC sebesség: 200MHz-en 282 MIPS, 4.9 SpecFP95.  
 Minimális RAM: 8Mb (2 db. 4Mbyte-os SIMM-modullal, mivel az elérés 64 bites!).  
 Géptípus: A1200(T).

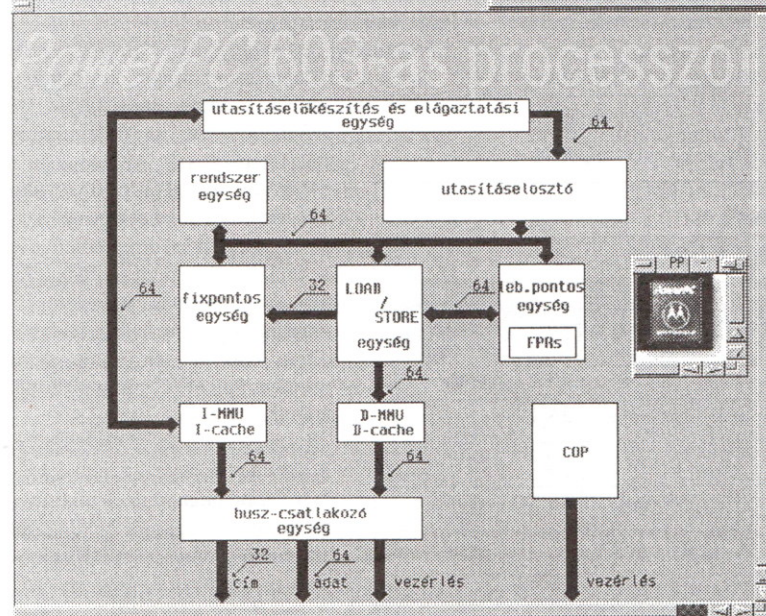
### Blizzard603e+

PowerPC processzor: 603e 160MHz, 200MHz, 250MHz.  
 680x0 processzor: 68040/25 vagy 40MHz, 68060/50MHz.

SIMM-modul helyek: 2 db., maximálisan 128MB RAM.  
 SCSI host adapter: FastSCSI-II, max. 7Mbyte/s.  
 Bővítőhelyek: 1 db. a grafikus kártyának.  
 Konfiguráció: jumper-nélküli, teljesen automatikus.  
 Tartozékok: 2 lemez, 1 CD-ROM demókkal, fejlesztői környezettel stb., egy kézikönyv.  
 PPC sebesség: 200MHz-en 282 MIPS, 4.9 SpecFP95.  
 Minimális RAM: 8Mb (2 db. 4Mbyte-os SIMM-modullal, mivel az elérés 64 bites!).  
 Géptípus: A1200(T).

### Blizzard2604

PowerPC processzor: 604e 180MHz/200MHz.  
 680x0 processzor: 68040/25 vagy 40MHz, 68060/50MHz.  
 SIMM-modul helyek: 4 db., maximálisan 128MB RAM.  
 SCSI host adapter: Symbios 53C770 Ultra-Wide, max. 40Mbyte/s.  
 Bővítőhelyek: 1 db. a grafikus kártyának.  
 Konfiguráció: jumper-nélküli, teljesen automatikus.  
 Tartozékok: 2 lemez, 1 CD-ROM demókkal, fejlesztői környezettel stb., egy kézikönyv.  
 Átviteli sebesség: PowerPC maximum 160Mb/s, 680x0 maximum 68Mb/s.  
 PPC sebesség: 200MHz-en 359 MIPS, 8.7 SpecFP95.  
 Minimális RAM: 8Mb (2 db. 4Mbyte-os SIMM-modullal, mivel az elérés 64 bites!).  
 Géptípus: A1500 vagy A2000.



Én ezek közül a CyberStormPPC 604e/180 plusz 060/50-et próbálhattam ki. A CyberStorm kártyának ez már egy új generációjára épülő változata (MK3-as), amelyben a 68k-s oldalon is 64 bites a RAM elérése, ezért a kártyára kettesével kell a RAM-ot helyezni. A RAM-ok – saját érdekünkben – nem árt, ha jó minőségű 60ns-os memóriák.



A kártya installálása igen egyszerű, mivel csak be kell helyezni a gépbe. A gép alaplapján pár jumper-t át kell állítanunk, mivel a kártya saját órajel-generátorait használja, és nem a gépét. Erről egyébként a kézikönyv ad felvilágosítást. A kártya A3000-esbe való telepítése esetén további módosítás is szükséges, mégpedig az alaplapon, melyet inkább szakszervízben végeztessünk el, mert bár nem nagy munka, viszont a megfelelő szerszámok nélkül könnyen tönkretelhetjük gépünket! (A fenti cég természetesen – a nála vásárolt kártyák esetén – ezt ingyen elvégzi!) Ha a hardveres élesztésen túl vagyunk, nem árt, ha kissé szoftveresen is utána nézünk a dolgoknak, mert mire észbe kapunk, már újabb rendszereszközöket is telepíthetünk! Nem árt ha Interneten keresztül megfaggatjuk a szervereket ezen ügyben (míg fródtott a cikk, jelent meg újabb változat – és jelentősen gyorsabb az új, mint a régi!). Tehát telepítsük fel a programokat. Ha korábban is használtunk '060-as kártyát, legyünk óvatosak, mert a PPC-rész csak az új '060-as library-vel működik – ami egyébként gyorsabb is. A phase5 lapjain egyébként vannak segédprogramok az új kártyához, de meglehet, hogy ezeket az újabbakhoz felrakják a CD-re, vagy a telepítőlemezre, hiszen funkciójuk eléggé hasznos. Nézzük most ezeket.

A *CyberMap* segítségével a KickStartot helyezhetjük át a gyorsabb, és már 64 bites FastRAM-ba. A *Set60nsMode*-ot elindítva a kártyát átkapcsoljuk 60ns-os RAM elérésre és frissítésre, mivel alapesetben 70ns-osnak tételezi fel a RAM-okat. Természetesen ennek csak akkor vehetjük hasznát, ha kártyánkon tényleg 60ns-os RAM-okat helyeztünk el, egyébként jó nagy fagyás lehet az eredmény. Akkor sem múxik helyesen, ha az egyik bank-ban 60ns-os, a másikban 70ns-os RAM-ok vannak. A rendszer erősségét mindig a leggyengébb láncszem határozza meg! Szintén ez a helyzet a *SetFastAvec* programcskával is, amely tovább gyorsítaná a helyzetet, azzal a különbséggel, hogy nem csak 60ns-os RAM-okra van szükség a működésé-

## CPU CARDS

CSPPC060/50 = CyberStorm PowerPC 604e with 68060 50MHz  
 CSPPC604e/200 = CyberStorm PowerPC 604e with 68060 50MHz

## Speed results of the LightWave Object Viewer "LWShow"

### PowerPC und 68060 Speed Test with LWShow

Test Window Size	Ref Mode	CS060/50MKII	CSPPC060/50	PUP603e/150	CSPPC604e/200
160x120x16	w/o refmap	338.72 secs	314.23 secs	119.38 secs	34.97 secs
160x120x16	with refmap	261.82 secs	240.11 secs	145.48 secs	45.49 secs
320x240x16	w/o refmap	365.56 secs	339.77 secs	131.76 secs	42.37 secs
320x240x16	with refmap	305.57 secs	281.67 secs	162.71 secs	55.30 secs
640x480x16	w/o refmap	438.30 secs	408.00 secs	170.32 secs	66.17 secs
640x480x16	with refmap	427.26 secs	397.68 secs	212.32 secs	85.14 secs

hez, hanem 11-es verziószámú BUSTER-re is! (Ez leginkább az A3000-es tulajdonosoknak ajánlom a figyelmébe!)

## A PowerPC processzorok

Még mielőtt belekezdennék a PPC sebességének értékelésébe, talán szóljunk néhány szót a kártya felépítéséről, és magáról a PPC processzorról.

Magát a PowerPC processzort az IBM, az APPLE és természetesen a Motorola alkotta meg. Mindegyik cég egy olyan új processzort szeretett volna, amely természetesen amellelt, hogy gyors, egyesíti magában a Motorola MC88110-es sorozatának előnyeit (és hardveresen emulálja azt), valamint az IBM processzorait és így megszülethet végre az annyira óhajtott új gép, mely forradalmasíthatná a számítástechnikát azzal, hogy a Motorolára és az IBM-re írt programokat egyaránt különösebb változtatás nélkül futtatná. A három céget nyilvánvalóan saját érdekeik vezették erre, hiszen a napjainkban tapasztalható pc-bizniszből nyilvánvalóan alig, vagy csak kis mértékben részesednek jelenleg. Az IBM siratja a piaci részesedését, mivel az IBM PC-ket nem igazán veszik, ha jó és olcsó ferdeszemű gyártók ontják a nádasban összeszerelt bővítdoboz™ pc-ket. Az Apple-nek, kissé megijedvén az Amerikában is egyre terjedő pc – Májkrémsoft hódítástól, valamint ki kellett rukkolnia, hiszen egyre kevesebb fogyott a gépeiből. A Motorolát amellelt, hogy gyártóként érintette a dolog, nyilván kissé feldobta az, hogy az új processzor az MC88110-es sorozat nyomdokaiba kíván lépni, és így az oda kifejlesztett alkatrészeket tovább lehet gyártani. Tehát ezen három szülő létrehozta a PowerOpen Associationt, amely továbbiakban a PowerPC architektúra és környezet fejlesztési problémáival foglalkozik. Az 1993-ban létrejött szervezet feladata hasonló a SPARC International (a SUN gépek processzora) feladatához, az 1991-ben kidolgozott PowerPC struktúra definiálása, továbbfejlesztésének és piaci terjesztésének irányítása képezi fő tevékenységét.

Az új, PowerPC architektúra kialakításánál a legfontosabb célkitűzések az alábbiak voltak:

- egyszerűbb, gyorsabban továbbfejleszhető architektúra kifejlesztése,
- kompatibilitás megőrzése a POWER architektúrával,
- multiprocesszoros struktúrák kialakításának támogatása,
- 64 bites változat kifejlesztése (a versenyképesség megőrzése a 64 bites MIPS R4000-es, DEC Alpha és SPARC-V9-es processzorok mellett), a 32 bites működésmód mellett.

A PowerPC processzorok történelmi elődjeinek az IBM POWER sorozatú processzorai tekinthetőek, amelyek például az IBM RS/6000-es rendszerekben kerültek felhasználásra. Az új architektúra leglényegesebb jellemzőit a következőkben lehet röviden összefoglalni. A POWER processzorok utasításainak elemzésével a legbonyolultabb utasításokat elhagyták az utasításkészletből, kimaradt néhány egyszerűbb, de más módon is megoldható feladatot végző utasítás, elhagyták a szorzás/osztás műveletét segítő MQ regisztert.

Legfontosabb új tulajdonságai közé sorolható:

- a valódi 64-bites struktúra kialakítása,
- a lebegőpontos műveletek bővítése a hiányzó egyszerűes pontosságú műveleteket végrehajtó utasításokkal,
- a nem előjeles szorzási/osztási utasítás,
- a felhasználói szintű cache-kezelő utasítások bevezetése,
- új, gyenge rendezettségű memóriamodell bevezetése, elsősorban a multiprocesszoros feldolgozás segítésére,
- kétféle adatrendezés, adatelérési lehetőség biztosítása a korábbi kizárólagos „big endian” mód helyett (big endian – ilyet használ az M680x0, IBM370, little endian – i80x86, DEC VAX).

A PowerPC architektúra meghatározása háromszintű, és az egyes szintek a következő jellemzőkkel írhatók körül.

*Instruction Set Architecture.* Utasításkészlet által meghatározott architektúra, amely a legalacsonyabb szintű meghatározása az architektúrának. A meghatározás megadja a programozó által használható utasítások körét, a lehetséges címzési formákat, adatformátumokat és a felhasználói regisztereket. Az így definiáltakat az egyes implementációkban tetszőlegesen bővíteni lehet, de ezt a minimumot minden PowerPC processzornak teljesítenie kell.

*Virtual Environment Architecture.* A virtuális környezeti architektúra további meghatározásokat foglal magában, ezek definiálják az alkalmazott tárolómodellt, kibővítik az utasításkészletet, meghatározzák az egyes folyamatok



időzítését, a tároló és a cache-tár használatát az alkalmazói programozó szemszögéből.

*Operating Environment Architecture.* A harmadik szint a legrészletesebb meghatározás, amely a működési környezetet írja le. Ez magában foglalja a memóriakezelést (MMU), a kivételkezelést, a felügyelői (supervisor) regisztereket, az alkalmazói programok által nem látott részletek (megszakítás- és kivételkezelés) meghatározását.

A PowerPC processzorok meglehetősen bonyolult felépítésűek, ennek köszönhető az órajelhez mért meglehetősen magas teljesítmény. A processzorok 3, egymástól független végrehajtó egységgel rendelkeznek:

- az elágazás-feldolgozóegység (BPU – Branch Processing Unit), amely az utasítások előkészítése után az elágazási utasítások kiértékelésével, feldolgozásával foglalkozik,
- a fixpontos műveletvégző egység (IU – Integer Unit, vagy FXU – Fixed-Point Unit) az egész típusú adatokkal való művelet végzésre (összeadás, szorzás/osztás), valamint a load/store utasítások feldolgozására.
- a lebegőpontos műveletvégző egység (FPU – Floating-Point Unit), a lebegőpontos összeadások, szorzások/osztások végrehajtására.

Az utasítások feldolgozási folyamata hasonló a POWER processzoréhoz. Az utasítások előkészítését követően, részben a BPU vezérlésével, az utasítások szétosztásra kerülnek a 3 végrehajtó egység között. Ez biztosítja a szuperskalár-feldolgozás lehetőségét is.

A phase5 által gyártott kártyákba a PowerPC 603-as és 604-es processzorokat építik be, tehát célszerű ezeket tárgyalnunk. A 603-as elődje a 601-es volt, melyet APPLE PowerMAC-ekben már megtalálhatunk, bár inkább átmeneti processzor, amely rendelkezik a POWER processzorok tulajdonságaival is, még ha azok nem is teljesítik a PowerPC követelményeket. Ezt a processzort arra fejlesztették ki, hogy a régebbi POWER processzorok programjait változtatás nélkül futtatni tudja.

De visszatérve a 603-asra, a PowerPC 603-as processzor a PowerPC architektúra második tagja, és elsősorban hordozható (Laptop, Palmtop) mikroszámítógépekben történő felhasználásra tervezték. A processzor 32 bites architektúrára épül, 32 bites cím-, és 32, vagy 64 bites adatsínnel rendelkezik.

A PowerPC 603-as 3-utas szuperskalár processzor, amely négy, egymástól független végrehajtási egységgel (BPU, IU, FPU, LSU – Load/Store Unit) rendelkezik. A processzorban különálló utasítás- és adatcache van, egyenként 8 Kbyte kapacitással. A cache-ek kettes csoport asszociatív táruk, 32 byte-os sormérettel. A cache-tárukat fizikai címekkel lehet elérni. Mindegyik cache-tár saját memóriakezelő egységgel (MMU) rendelkezik. A címfordításban az MMU-t egy-egy címfordító és blokkcímfordító (BTL, BTLB) cache segíti.

A processzor fixpontos, illetve lebegőpontos műveletvégző egységei 32-32 darab, 32 bites (GPRs), illetve 64 bites (FPRs) általános célú regisztert tartalmaznak.



## A 603-as és 604-es felépítése

A PowerPC 603-as processzor nagyobb teljesítményű gépekbe tervezett változata a PowerPC 604-es processzor. Lényeges különbség nincsen közöttük, a legfontosabb eltérések a következők: a 604-es processzorban egy-egy 16Kbyte-os, 4-es csoport asszociatív cache szolgál az utasítások és az adatok tárolására, a processzor 6 végrehajtó egységgel (BPU, 3 db. IU, FPU, LSU) és ennek megfelelően 6, egymástól független pipeline-nal rendelkezik. A pipeline-ok fokozatszám megegyezik a 603-as processzor pipeline-jainak fokozatszámával.

## Mitől gyors?

A processzorral elérhető teljesítmények a fenti kártyák leírásaiból kiderülnek, ehhez azonban hozzá kell tennünk, hogy nyilvánvalóan ezen teljesítmények eléréséhez jelentősen hozzájárulnak a PowerPC kódot előállító fordítók. Mint tudjuk, már a 68060-as processzor is rendelkezik hasonló tulajdonságokkal, mint a PowerPC architektúrájú processzorok. A 68060-as – de már a 040-es is – részben csökkentett utasításkészletű, igaz csak az FPU és az MMU, mivel lefelé kompatibilisnek kell lenniük. A 060-as azonban már szuperskalár architektúrájú processzor, és ezzel éri el azt a hihetetlen teljesítményt amire képes. (Egy 66MHz-en ketyegő 060-as 100 MIPS teljesítményre is képes – a Motorola szerint :).

Ennek ellenére nem igazán hemzsegnek az ezt kihasználó és megfelelőképpen optimalizált programok. :-). Magyarán csak annyit, hogy a hagyományos CISC processzorok (ilyen például az MC68000-es, de az i80x86-os is!) legalább 3 órajel alatt hajtanak végre egy utasítást, és igen kevés azoknak az utasításoknak a száma amellyel 1 órajel alatt végeznek, ami azt jelenti, hogy 100 MIPS elérésére legalább 300MHz-es órajelre lenne szüksége a processzoroknak. Az MC68040-es és az i80486-ostól kezdve a közkezen forgó mezei procik is tartalmaznak ún. pipeline-t, melynek segítségével – jócskán – elérhető ezen arány javítása, és ezt az arányt az MC68060-asban használt szuperskalár architektúra növeli tovább. Hiszen számoljuk ki: 0.66 órajel alatt végez el a processzor egy utasítást. 100 MIPS elérésére más CISC processzor-

nak 166MHz szükségeltetik, még pipeline felhasználásával is! Ezt az arányt tovább javítja a PowerPC processzorokban az, hogy a szuperskalár architektúrára egy RISC (csökkentett utasításkészletű) processzort építettek, amely utasításainak java része eleve egy órajel alatt hajtódik végre. Kiszámolható, hogy egy utasításra 0.55 órajel jut átlagban.

Ezt az architektúrát azonban úgy kell kiszolgálni, hogy minden egység optimálisan működhessen, azaz a futó programot úgy kell szervezni, hogy ezek tényleg teljesülhessenek.

Tehát végső következtetésként elmondhatjuk, hogy a szuperskalár processzorok hatásfokát lényegében a fordítók optimalizálási képessége határozza meg, amely RISC processzorok esetében még inkább az előtérbe kerül.

A processzorok sebessége tovább növelhető lenne, ha külső cache-t is alkalmaznának, de gondolom erre a fenti kártyák kötött méretei miatt nem kerülhetett sor.

## A tesztek

Mielőtt belekezdenénk a tesztek megvizsgálásába, talán döntsük el, hogy minek is kellene örülnünk. Tehát a kártyán egy MC68060-as processzor ügkődik 50MHz-en, azaz körülbelüli teljesítménye 75 MIPS. A PPC604e-s processzor 180MHz-en ketyeg, és teljesítménye körülbelül 323 MIPS. Ha azonban figyelembe vesszük azt, hogy még eléggé új a kártya ezen a platformon, és nyilván nem írhattak még tökéletesen optimalizáló fordítót, ezért a legrosszabb eredmény az órajelek különbségéből adódóan a PPC-t 3.6-szor vagy 4-szer gyorsabbnak kell mérnünk mint az öreg 060-ast. Ez csak processzorteljesítmény! Az FPU-nak a PPC-ben brutálisnak kell lennie. A teszteknél vegyük figyelembe azt is, hogy nem mindegyik tesztprogram állítja le a multitaskingos működést a teszt idejére, sem a 68k, sem a PPC oldalán (bár ott megtehető, hogy nem fut más csak a tesztprogram). A teszt idején 45 taszk futott egyidőben a gépen, melyek nyilván nem foglalnak túl sok CPU időt, hiszen többnyire várakoznak...

Nézzük először a Dhrystone Tesztet, amely az alábbi eredményt adta a PPC processzoron:

PowerPC 604e 180MHz Dhrystone Test

Dhrystone Benchmark,  
Version 2.1 (Language: C)

Program compiled without  
"register" attribute

Please give the number of runs  
through the benchmark: 10000000

Execution starts, 10000000 runs  
through Dhrystone, execution ends

Final values of the variables used in the benchmark:

```
Int_Glob: 5
should be: 5
Bool_Glob: 1
should be: 1
Ch_1_Glob: A
should be: A
Ch_2_Glob: B
should be: B
Arr_1_Glob[8]: 7
should be: 7
Arr_2_Glob[8][7]: 1000010
should be:
  Number_Of_Runs + 10
Ptr_Glob->
Ptr_Comp: 145119372
should be:
  (implementation-dependent)
Discr: 0
should be: 0
Enum_Comp: 2
should be: 2
Int_Comp: 17
should be: 17
Str_Comp: DHRYSTONE PROGRAM,
  SOME STRING
should be: DHRYSTONE PROGRAM,
  SOME STRING
Next_Ptr_Glob->
Ptr_Comp: 145119372
should be:
  (implementation-dependent),
  same as above
Discr: 0
should be: 0
Enum_Comp: 1
should be: 1
Int_Comp: 18
should be: 18
Str_Comp: DHRYSTONE PROGRAM,
  SOME STRING
should be:
  DHRYSTONE PROGRAM,
  SOME STRING
Int_1_Loc: 5
should be: 5
Int_2_Loc: 13
should be: 13
Int_3_Loc: 7
should be: 7
Enum_Loc: 1
should be: 1
Str_1_Loc: DHRYSTONE PROGRAM,
  1'ST STRING
should be: DHRYSTONE PROGRAM,
  1'ST STRING
Str_2_Loc: DHRYSTONE PROGRAM,
  2'ND STRING
should be: DHRYSTONE PROGRAM,
  2'ND STRING

Microseconds for one run
through Dhrystone: 3.0
Dhrystones per Second: 333333.3
```

És az alábbi eredményt szolgáltatotta 68060-ason:

```
Motorola MC68060 50MHz
  Dhrystone Test - 1998.01.01

Dhrystone Benchmark,
  Version 2.1 (Language: C)

Program compiled without
  "register" attribute

Please give the number of runs
through the benchmark:
Execution starts, 1000000 runs
through Dhrystone, execution ends

Final values of the variables
used in the benchmark:

Int_Glob: 5
should be: 5
Bool_Glob: 1
should be: 1
Ch_1_Glob: A
should be: A
Ch_2_Glob: B
should be: B
Arr_1_Glob[8]: 7
should be: 7
Arr_2_Glob[8][7]: 1000010
should be:
  Number_Of_Runs + 10
Ptr_Glob->
Ptr_Comp: 144859288
should be:
  (implementation-dependent)
Discr: 0
should be: 0
Enum_Comp: 2
should be: 2
Int_Comp: 17
should be: 17
Str_Comp: DHRYSTONE PROGRAM,
  SOME STRING
should be: DHRYSTONE PROGRAM,
  SOME STRING
Next_Ptr_Glob->
Ptr_Comp: 144859288
should be:
  (implementation-dependent),
  same as above
Discr: 0
should be: 0
Enum_Comp: 1
should be: 1
Int_Comp: 18
should be: 18
Str_Comp: DHRYSTONE PROGRAM,
  SOME STRING
should be: DHRYSTONE PROGRAM,
  SOME STRING
Int_1_Loc: 5
should be: 5
Int_2_Loc: 13
should be: 13
Int_3_Loc: 7
```

```
should be: 7
Enum_Loc: 1
should be: 1
Str_1_Loc: DHRYSTONE PROGRAM,
  1'ST STRING
should be: DHRYSTONE PROGRAM,
  1'ST STRING
Str_2_Loc: DHRYSTONE PROGRAM,
  2'ND STRING
should be: DHRYSTONE PROGRAM,
  2'ND STRING

Microseconds for one run
through Dhrystone: 15.0
Dhrystones per Second: 66666.7
```

Azaz összességében ötször volt gyorsabb a PPC processzor a jó öreg 68060-asnál.

A következő teszt a PPC és a 68k processzorok memória-elérését próbálja meg összevetni:

```
PPCMemTest 1.0 (20.08.97)
© by phase5 digital products
- 1998.01.03
```

```
Performing PPC test
with 50 iterations - PPC604e/180MHz
Memcpy test in progress...
Speed: 38.46 MB/sec
Memread test in progress...
Speed: 156.24 MB/sec
Memwrite test in progress...
Speed: 119.04 MB/sec
```

```
Performing M68k test
with 50 iterations - MC68060/50MHz
Memcpy test in progress...
Speed: 22.02 MB/sec
Memread test in progress...
Speed: 78.12 MB/sec
Memwrite test in progress...
Speed: 72.46 MB/sec
```

Ennél a tesztnél a PPC rész nem éri el a gyári-lag megadott értékét – igazán jól megközelíti – viszont a M68k rész felül is múlja azt. Szerintem nincs miért szégyenkeznie. Valószínűleg a 200MHz-es PPC604e-vel mérték, mivel a gyári specifikáció maximumot közöl.

A kártyához tartozó CD-n található egy-két olyan program, amely kihasználja – talán elsőként – a PPC processzort. Az ezekkel a programokkal készült tesztek szintén hasonló eredményekről árulkodnak. Azt leszámítva, hogy a PowerPC processzorra íródott mandelbrot programok iszonyú gyorsak, igazából a PPC FPU-ját talán majd a Ray-Tracer prg-k fogják kissé megfogni. Igazából összehasonlíthatatlanul gyors az FPU-ja. Azért, hogy mégis legyen némi összehasonlítás az alábbi eredményt from le, amely a Benoit v2.0 fraktálszámoló programmal készült: amit a PPC604e 180MHz-en 8.07 másodperc alatt számolt ki, az az MC68060-nak 50MHz-en 1 perc 31.94 másodpercébe került! Az az 10.56-



szoros időbe telt. Egy másik esetben a PPC-nek 39,6 másodpercbe került kiszámolnia egy képet, míg ugyanazt 8 perc 39.6 másodpercbe a 060-asnak. Az arány itt 13.06 volt.

Belátható – a PPC processzor felépítéséből adódóan – hogy minél inkább számolásigényes a feladat, annál inkább javul az arány a PPC javára.

A kártyához komplett fejlesztői környezetet is mellékelnek, amely Amiga oldalról a SAS/C-hez tartalmazza az include-okat, míg PPC részről a GNU C-t mellékelik (kompletten). Sajnos elég kevés a példaprogram amit mellékelnek, igazából csak a legszükségesebbeket, példák task kezelésére, ELF betöltő program stb. Ez utóbbi program jelentősége abban nyilvánul meg, hogy – mint tudjuk – a PowerPC processzorok nem azt a gépi nyelvet használják mint az MC68000-esek. Ezért a PPC programot ahhoz, hogy futtatni tudjuk, az MC680x0 processzornak be kell töltenie a memóriába (a közös memóriába) és rávenni a PPC-t, hogy ezt hajtsa végre. Azt az állományt, amelyben a PPC által futtatható programot tárolják, egy szabványos állomány-formátumban helyezik el, és ez az ELF (Ez egy (eddig) UNIX platformon ismert állomány-formátum.)

Arról még nem beszéltünk, hogy ehhez a rendszerhez más gyártók is készítették PPC kemelt, azaz olyan programcsomagot, mely segítségével a 68000-es kommunikálhat a PPC processzorral, és a PPC munkáját vezérli. Ez a program a Haage & Partner cég kútfőjéből származik, és kissé gyorsabbnak mondják mint a phase5 ugyanilyen kemelje. Szóval a phase5 nem nagyon reklámozza azt, hogy létezik ilyen, ami ugye érthető, elvégre mégiscsak ő a kitalálója a dolognak, bár szerintem a felhasználóknak jobb lenne, ha inkább egymást segítve, egy még jobb közös kemelt írnának. A Haage & Partner változatának neve WarpUP, és már belátták, hogy csak a phase5 eredetet megtartva tudnak létezni, ezért az újabb WarpUP kemel már képes együttműködni a phase5-féle programmal is.

Magával a kemellel szintén adnak egy fejlesztői környezetet StormC-hez (talán nem véletlenül, hiszen ugyanaz a cég írta őket), másrészt vi-

szont néhány demóprogram is tartozik a WarpUP-hoz. Ezek közül jól érzékelteti a sebességet egy VoxelSpace nevű program, mely elindításakor megkérdezi, hogy milyen screenen dolgozzon, és (csak Picasso96-os és CyberGFX-es verziója van) még 800x600-as felbontásban is akadozás nélkül máskálhatunk egy felhőkkel borított tájon, a bal felső sarokban egy processzorsebességet mérő ablakkal. A CyberGFX-es változat kissé gyorsabb, annak ellenére, hogy én Picasso96-ot használok. A másik programcska egy landscape rajzoló, és az általa számolt képet mellékelve mutatom be működésének eredményét. A varázslat nem a képből van, hiszen ilyet nem nehéz készíteni, hanem a sebességében, mivel a képet úgy rakja ki a képernyőre, mintha nem is számolná.

A demók között található egy-két teszt is. Az első ezek közül a CyberPI amely a  $\pi$  értékét számolja ki 100 tizedesig, az alábbi eredménnyel:

```
CyberPI V1.1 21.9.97
by Sam Jordan
68K and PowerPC supported
CPU PPC604e
```

```
3.141592653589793238462643383279
50288419716939937510582097494459
23078164062862089986280348253421
170679
```

```
Accuracy: 100 decimals
CPU: PPC604e
```

Timing statistics

```
Calculation: 0 y 0 d 0 h 0 m 0.04 s
BinToASCII: 0 y 0 d 0 h 0 m 0.00 s
```

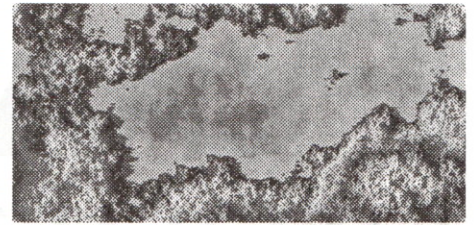
```
Total: 0 y 0 d 0 h 0 m 0.04 s
```

A másik a WarpRace, már nevéből is kiderül miféle, eredményei alább olvashatóak:

```
WarpRace V1.1 1997 by Sam Jordan
A performance test program for 68K
and PPC processors
```

```
CPU: MC68060
Version of
powerpc.library:
7.0
```

```
Module:
WordWrite V1.0
```



```
Author: Sam Jordan
Short: Memory test: Word write
operation
(register -> FAST)
Result: Memory performance:
36.03 MB/s
```

```
Module: LongWrite V1.0
Author: Sam Jordan
Short: Memory test:
Longword write operation
(register -> FAST)
Result: Memory performance:
37.05 MB/s
```

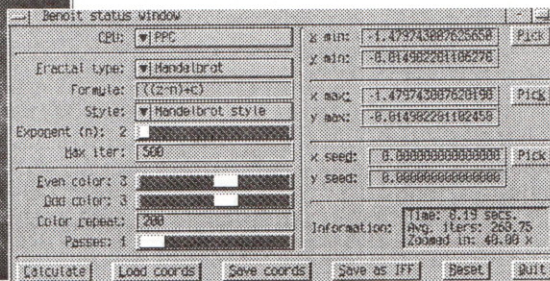
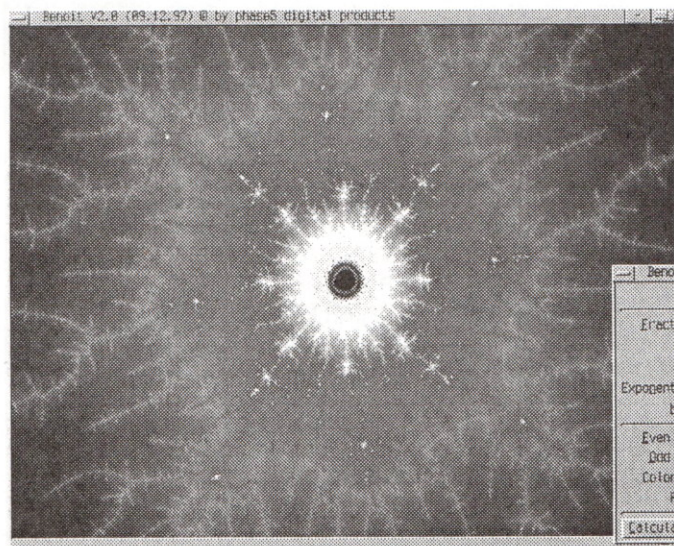
```
Module: ByteWrite V1.0
Author: Sam Jordan
Short: Memory test:
Byte write operation
(register -> FAST)
Result: Memory performance:
25.03 MB/s
```

```
Module: WordRead V1.0
Author: Sam Jordan
Short: Memory test:
Word read operation
(FAST -> register)
Result: Memory performance:
36.05 MB/s
```

```
Module: LongRead V1.0
Author: Sam Jordan
Short: Memory test:
Longword read operation
(FAST -> register)
Result: Memory performance:
46.04 MB/s
```

```
Module: ByteRead V1.0
Author: Sam Jordan
Short: Memory test:
Byte read operation
(FAST -> register)
Result: Memory performance:
26.03 MB/s
```

```
Module: WordCopy V1.0
Author: Sam Jordan
Short: Memory test:
Word copy operation
(FAST -> FAST)
Result:
Memory performance:
18.05 MB/s
```



- Bozó -



# PowerPC programokról

Nemrégiben jelent meg a PowerPC processzort tartalmazó turbókártya Amigán, és én azon szerencsések közé tartozom aki használhat egy ilyet. A kártya teljesítményét nem csak a processzor határozza meg hanem a rá írt programok is. Ezért ez a rész egy pár mostanában megjelent programról nyújt egy kis áttekintést. Itt csak olyan programokról lesz szó amik a kártyával adott CD-n nem szerepelnek, tehát nem adják a kártyával, vagy újabb verziója érkezett.

Talán a legfontosabb dolog, hogy már 45.5-ös library-t is használhatunk, mert elkészült, kissé stabilabbnak mutatkozik mint elődjei, arról nem is beszélve, hogy többet is tud. Nézzük a programtermésből először talán az util-okat:

Van új fraktálszámító program, mégpedig az SManPPC Beta2 verzió (egyenlőre). A program Mandelbrot és Julia alapú fraktálokat számító program. Kissé lassabbnak tűnt mint a Benoit v2.0-ás, ami szintén most jelent meg, kinézetre sem annyira barátságos, a Benoit jobban paramétrezhető. Azonban csak az újabb Picasso96 szoftverrel tud képet megjeleníteni egy PicassoIV-es grafikus kártyán, a régebbivel csak egy üres ablakot kaptunk eredményül. Kijavítottak pár kellemetlen kis hibát is, és most már ha ráklikkelünk egy pontra az eredményablakon, nem csak a koordinátákat veszi be, hanem kérés nélkül újra is számolja a képet az új paraméterekkel.

A LightWave-objektum megjelenítő programból is készült újabb verzió, amely ugyan kissé gyorsabb, de teszt módban nálam még mindig fagyogat, főleg ha a "cow" object-be merülünk bele.

Természetesen az újabb PPC library-hez újabb PPCTool program is tartozik, amely csak annyiban szorul említésre, hogy bár a PowerPC órajelét még mindig nem képes olvasni helyesen, de most már a régebbi alapbeállítást (150MHz) feljebb, azaz 200MHz-re állítják a library-ben. Egyébként valamivel szebb lett (külsőre), és szintén stabilabbá vált, lehet, hogy a library miatt is.

A PowerPC programok gyönyege ebben a hónapban azonban mégis a ViewTool újabb változata, amely JPEG tömörítésű képek megjelenítését hivatott támogatni. E feladatát eléggé látványosan végzi, mégpedig

úgy, hogy míg az eddig használt CyberWindow program '060/50-en csak húzogatta a kitömörítést jelentő progressz csíkot, ez a gyöngyszem csak megjeleníti a képet, csak kissé gyorsabban, mintha normál IFF képet nézegetnék vele, holott ezek 24bit-es JPEG-ek volnának és nem is a legkisebb fajtából. Miután kijelöltem neki megnézésre egy könyvtárat, nem győztem bezárni a megjelenő ablakokat, de még így is sikerült neki jó néhányszor kirakni a requestert, hogy RAM kéne neki, mert már megtöltötte a rendelkezésre álló 64Mb-ot! A program szépséghibája, hogy nem lehet paraméterezni és úgy futtatni, csak elindítva, és a megfelelő billentyűzet-kombinációval előcsalogatott file requesterben kattintgatva lehet rábírni némi PowerPC processzor dolgoztatásra.

A másik terület amely nagy hasznot húzott az új processzorból az az audio MPEG tömörítők sokasága. Mindjárt elsőre itt az MPG123 újabb verziója, amely még sokkal gyorsabb, képes akadozás nélkül lejátszani, és valóban gyorsabb mint a CD-n adott PPCmpegPlayer. Csak arra nem tudtam rájönni, hogy miért olyan halk. Ha azonban nem csak dekódolni akarjuk a zenét, hanem enkódolni is, akkor nyugodtan használhatjuk a MusicIn nevű programot, amely szintén nem számít a leglassabbak közé. Például, csak hogy érzékeltessem a sebességét, egy 36.1Mb-os RAW file-ből 10 perc alatt készített layer II-es MPEG audio file-t. Ugyanezt konvertálva

layer III-ba 27.19 percig tartott. Csak összehasonlításul: ez egy 200MHz-es pentiumos pc-nek felelne meg. Természetesen a bitrate 320kbps volt, és a mintavételezési frekvencia 2x44.1kHz (sztereó). (A gép 604e/180MHz.)

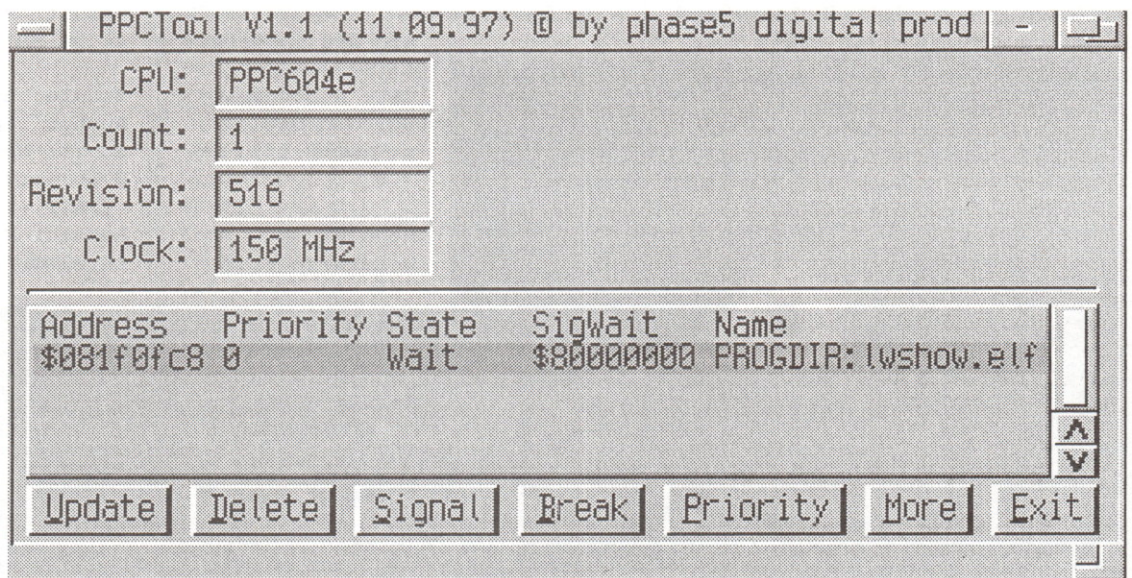
További hangtechnikával kapcsolatos újdonság a PreludeAMP megjelenése, amelyhez azonban Prelude hangkártyára is szükség

van :). Most jelent meg és még és még nem volt időm megnézni, azaz inkább nem sikerült még korrekt módon beállítanom, így eddig még mindig csak fagyott (igaz, csak kétszer próbálkoztam). Lehet, hogy túlzó várakozás, de azt sem lehet kizárni, hogy közel olyan teljesítményű lesz a működése mint egy '040-es Amigának.

Természetesen a játékok sem kerültek el a PowerPC-ket. Az első amit a kánpadra vonhattam a Doom PowerPC-s változata volt. A 68k-s változat is meglehetősen gyors, de ez azonban rettenetesen gyors. Bár sima AGÁ-n kissé töredezett a kép, csak kissé lassabb mint a PicassoIV-en. A PicassoIV-en előremenetben nem kellett még sohasem használnom a futás opciót, így is alig bírtam követni, hogy hol vagyok. Esetleg tudna valaki segíteni, mert csak egyetlen titkos átjárót tudtam felfedezni. Lehet, hogy meg kéne szerezni a játék leírását? :) Eredetileg két Doom is megjelent, de nekem csak az egyik indult el minden sz\*\*\*kodás nélkül – ez a VDoomPPC-volt – a másik rtg.library-t kerestem rajtam, pedig abból volt egypár a helyén, de még a saját könyvtárában is, mégsem sikerült eddig rávennem, hogy használja is.

Hát ennyit a januári PPC programtermről, dióhéjban. Előzetesen annyit, hogy azt rebesgetik, van már PPC-s Quake is, de még sajnos nem láttam a vinyómon. :-)

– Bozó –







Az utóbbi időkben egyre nagyobb számban bukannak fel különböző (ismeretlen) cégek különféle Amigás tuninghardverjei, gondolkodóba ejtve a hosszú ideje pénzét gyűjtögető user-t, mi-be is fektesse pénzét. Sajnos sokan anyagi helyzetük miatt nem tehetik meg hogy 10, és 100 ezrekkel dobálózzanak, de azért remélem nem kedvetlenítem el őket az alábbi eszmefuttatással. Igyekszem tehát ezzel a cikkel is oszlatni az Amigás turbókártyák körül kialakult (néha rózsaszín) ködöt.

Néhány hete sikerült hozzájutnom az Apollo 1200-esbe tervezett 040-es turbókártyájához, amely a fantáziadús Apollo 1240 névre hallgat. Hazai bolti forgalmazásáról nem tudok, de ez valószínűleg az én hibám. (Azért érdemes körülnézni az AMIGAonly-ban található hirdetések között. – LouiSe)

Először a kézzelfogható dolgokról és a hardverről. A kártya az alsó bővítőportba csatlakozik. Én ugyan kapásból szétszedtem a gépet, de a leírás szerint (amely csak angol nyelven íródott) enélkül is befér. A kártya a 68040-es processzorral a billentyűzet felé néz, és rajta van a hűtőborda, meg egy kis ventilátor. (Ahhoz képest milyen kicsi, elég hangos). Egyébként cserélhető, némi barkács vénával megáldott ember beszerelhet egy 486-os coolert is. Bár ez olyan mintha egy emberbe disznótüdőt operálnának bele. Tehát az eredeti ventilátorral az installálás a gép megbontása és magasítása (deszka, lemez, könyvek) nélkül megoldható.

A kártyán NINCS SCSI kontroller, csak a helye. A kontroller üzembe helyezése azonban a gép szétszedése nélkül nem megy. A koprocit az ugye internal, úgyhogy nem látni.

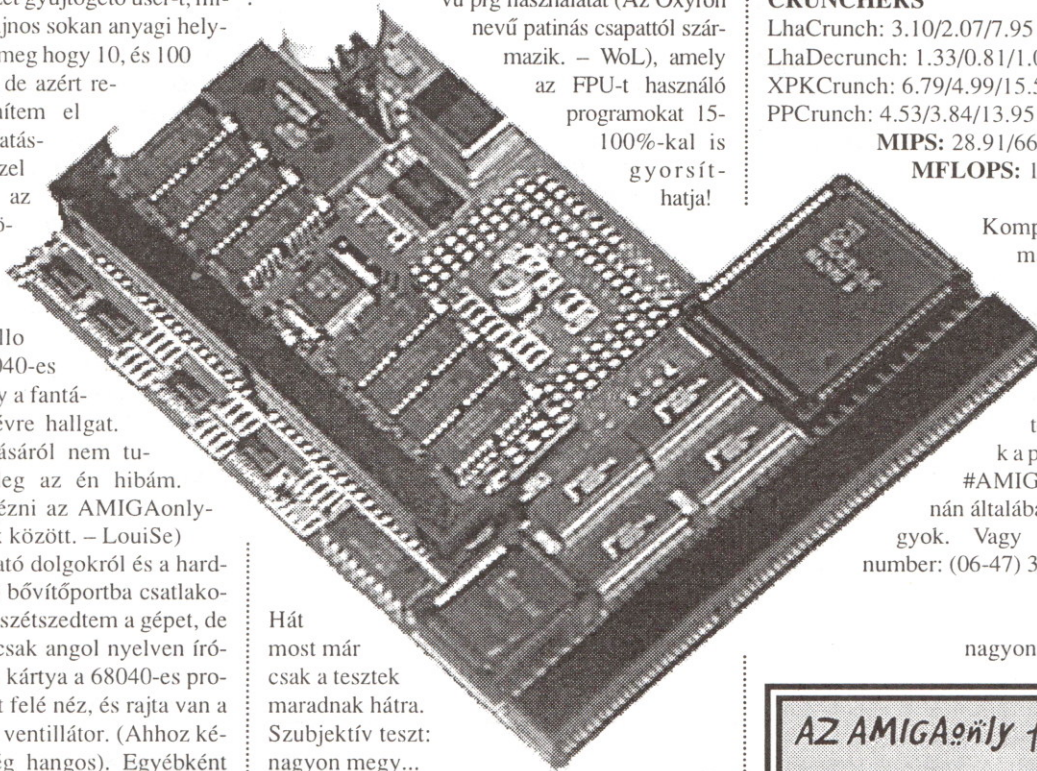
A kártyán három jumper található, az egyik a kártyába dugható 32, vagy 36 bites SIMM RAM-ot kapcsolja ki meg be, a másik az SCSI kontroller autoboot-ját tiltja le illetve engedélyezi, a harmadik pedig a 040, 060 funkció váltója. Huh, fel lehetett fogni? (A 060-ast is erre board-ra teszik.) Ja, a kártya max 32Mb RAM-ot kezel! (Egy 8 Mb-os EDO RAM-mal is meg-

próbáltam, ment, de néha elszállt...) Lehet, hogy a RAM rossz, mert némely SUXX-ban is furcsán viselkedett. A kétoldalas RAM is befér, csak egy kicsit feszesen áll. A kvarc tokban van, úgyhogy mehet(NE) a tuning. De a 40 megás órajelhez 80-as kavics van. Lehet számolni...

Na most jön az érdekesebb része. A Libs: könyvtárba be kell másolni a 68040.library-t (a Workbench része, sajnos csak az INSTALL lemezen lehet megtalálni, amit például én nem kaptam a géphez, és szerintem senki sem, aki HD nélkül vette a masináját...). A startupba be kell tenni a SetPatch parancsot, ez a maximumra kapcsolja a procit is (cache stb.).

A táp. Ez egy érdekes probléma, mert elsősorban a winchester(ek) áramfelvételétől függ. Nekem például két winchester-rel tökéletesen megy. Ha a POWER LED villog, akkor már egy kicsit hűzős, de még bírja.

Nagyon ajánlom az Oxypatcher nevű prg használatát (Az Oxyron nevű patinás csapattól származik. – WoL), amely az FPU-t használó programokat 15-100%-kal is gyorsíthatja!



Hát most már csak a tesztek maradnak hátra. Szubjektív teszt: nagyon megy... Objektív: így is nagyon szalad...

Maradok inkább a jól bevált AIBB-nél de csak részleteket közlök. Az AIBB Worbench alól (8 szín), DOpus, StartMenu, CED, MCP, és egyéb dolgok társaságában fut.

**AIBB**

Blizzard 1240/40 a referencia.

- EMUTEST: 1.02
- WRITEPIXEL: 2.18
- (A Blizzard 1260-as csak 1.36!!)
- SIEVE: 1.11
- (mostantól csak a kiugró különbségek jönnek)
- ELLIPSETEST: 1.94
- MEMTEST: 1.42

**Sysinfo 3.24**

A Copyback-et kikapcsolta.

MIPS: 30.04  
MFLOPS: 7.61  
Comment: Numero uno :)  
Egy alap 1200-esnél 23.65-ször gyorsabb

**SysSpeed v2.4**

Kissé életszagúbb tesztek: itt egy 060-as +SCSI +CyberVision és egy alap 4000-es a másik fél. (A tesztek másodpercben mérve.)

**ADPRO (Apollo040/060/040)**

JPEG load: 1.97/1.04/3.50  
Blur: 0.74/0.48/1.18  
Twirl: 2.94/1.76/7.80  
Rotate: 2.69/1.50/7.16

**CRUNCHERS**

LhaCrunch: 3.10/2.07/7.95  
LhaDecrunch: 1.33/0.81/1.09  
XPKCrunch: 6.79/4.99/15.52  
PPCrunch: 4.53/3.84/13.95

MIPS: 28.91/66.33/18.07  
MFLOPS: 10.60/26.50/6.85

Kompatibilitási problémákat nem tapasztaltam.

Hát ennyi volt röviden :) Ha egyéb kérdéseket van a kártyával kapcsolatban, az #AMIGAHU IRC csatornán általában megtalálható vagyok. Vagy egy home-phone number: (06-47) 325364

– Sau –  
nagyon alias Balogh Péter

**AZ AMIGAonly továbbra is várja olyan személyek jelentkezését, akik szívesen írnának AMIGÁS játékokról hosszú szövegeket. Jelentkezni lehet levélben, emailen vagy akár személyesen is valamelyik party-n...**



Szép vektortáj fölött suhan a vektorgépmadár... Időnként dörrenés hallatszik, majd robbanás... Kimúlt az ellenség...

A szimulátorok kedvelői órákig képesek minden idegszálukkal a monitorhoz tapadni, szorítva a joystickot, és vadul billentyűzve időnként a megtanulhatatlanul sok extra kapcsoló között. Mivel AMIGA-ra igen szép számban készül(t) szimulátorprogram, az ellátásra nem lehet panasz. De lehet nyafogni a vacak digitális joy miatt, amin ugye balra húzom balra megy, jobbra húzom jobbra megy, de a szegény gép nem tudja, hogy éppen mennyire húztam erre vagy arra, és valahogy mindig továbbmegy egy kicsit...

Az analóg joy egy kicsit más. Ez inkább hasonlít az egérre, mint a digitális joystick-ra, noha külsőleg nem nagyon lehet a kettőt megkülönböztetni. Ebben a szerkesztésben nem mikrokapcsoló, vagy érzékelőlapka küldi a jelet a gép felé, hanem egy potenciométer-szerűség, amely nem csak a mozdítás irányát képes érzékelni, hanem az „erejét” is. Aki még nem játszott a mondjuk az F15 Strike Eagle II.-t analóg joystick-kal, az nem tudja mit mulaszt! Össze sem lehet hasonlítani a billentyűzetes, vagy a digitális joy-os repüléssel...

A bekötéseket David Tempton hasonló témájú hack-guide-jából vettem, ami mindenki számára elérhető az AMINET-en.

AMIGA (9 pólus)		Analog Joystick (15 pólus)
1	?!?!?	10
2	?!?!?	14
3	FIRE-1	2
4	FIRE02	7
5	X-tengely	6
7	föld	1
8	FIRE-föld	4
9	Y-tengely	3

A dokumentáció készítője szerint az AMIGA-ra írt, analóg joy-t használó programok között van néhány, amely szabadon értelmezi a tűzgombok illetve a vízszintes és függőleges (X/Y) állapotát. Tehát, lehet hogy egyik játékban a FIRE-1 az 1-es, míg máshol a FIRE-2 az 1-es tűzgomb... Ez még nem is lenne olyan nagy probléma, de ha ugyanez van az irányokkal, akkor elég kellemetlen perceket okozhat a joy-t 90-fokkal elfordítva használó játékosnak. Ezért érdemes egy-egy kétállású kapcsolót is beépíteni a dobozába, amely majd lehetővé teszi az irányok hardware-es feleserélését.

## analóg joystick amigához

További inkompatibilitást okozhat az AMIGA oldali 1-es, és 2-es pólusok össze(nem)kötése a joystick 10-es, és 14-es lábával. Ezt is érdemes kapcsolhatóvá tenni, mert jelenleg csak a FighterDuel Pro 2. nevezetű játék használja.

Extraként beilleszthetünk az átalakítóba egy-egy (szintén ki/be kapcsolható formában!) 150 nanoFarados kondenzátort a két tengely (X/Y) és a földpont közé. Ezzel már szinte 100%-os kompatibilitást érhetünk el.

Fontos, hogy a vásárolandó pc-s analóg joystick 15 pólusú csatlakozóval rendelkezzen, ugyanis ez a bekötés (és valószínűleg a programok is) csak azzal fog működni! Ezen a „botkormányok” a 1000 Ft-tól 25000 Ft-ig terjedő árkategóriába esnek, a kormánykerék alakútól a hagyományos, asztralra merőleges formájúig.

Végezetül, néhány AMIGA-s játék, amely támogatja az analóg joystick használatát:

Fighter Duel Pro  
 Fighter Duel Pro-2  
 Fighter Duel: Corsair vs. Zero!  
 Flight of the Intruder  
 Mig-29 Fulcrum  
 Mig-29 SuperFulcrum  
 F-19 Stealth Fighter  
 F-15 Strike Eagle II  
 Birds of Prey  
 Knights of the Sky  
 Flight Simulator II  
 Genie Airwarrior  
 A10 Tank Killer Enhanced version  
 World Circuit  
 Microprose FIGP  
 Tornado  
 F-117  
 A-320 I., II.  
 Gunship 2000

– LouiSe –

megvették a Siamese rendszert, ahol tényleg igen egyszerűvé vált a másik gép bármely perifériájának elérése, nem beszélve a közös billentyűzetről és monitorról.

Igen ám, de a kb. 40 ezer forintba kerülő Siamese a közhiedelemmel ellentétben csak a soros porton keresztül kommunikál, ami komolyabb adatmennyiségek gyakori másolásához használhatatlan. (Állítólag készül a párhuzamos változat.) Akik szívesen berhelgetik a gépet, minden alkalommal átdughatják a PC-s vinyót az Amigára, bár ennek gondolom nem kell elmagyarázni a hátrányait.

Azt hiszem, ezzel ki is merítettük a két gép közti adatátvitel lehetőségeit, a címben említett módszer kivételével. Ja, aki szívesen használja a „multimédia, interaktív program, internet” kifejezéseket, az mentse le a hálóra az adatokat, majd a másik géppel töltsen vissza – valahogy így működik majd az NC is...

A Weird Science cég Network PC-je egy párhuzamos kábelből és a két gépre telepíthető szoftverekből áll. A párhuzamos porton történő kapcsolatnak – a nagyobb átviteli sebesség mellett – az is előnye, hogy nem foglalja le az egyetlen soros portot egy alap Amigán, ott ugyanis a modem lóg mindenkinél. Párhuzamos portra pedig lehet kapni elosztó kapcsolót, szóval nem gond a nyomtatás sem.

A szoftver bármilyen Amigán fut (akár merevlemez nélkül is) WB 2.04-től, a PC-s oldalon egyedüli követelmény a 6.0-ás DOS, és simán fut Win95 alatt is.

Megjegyzem, mindkét gépen a szabványos telepítőt használják, ez PC-n még elég ritka, pedig igencsak szimpatikus módszernek tűnik. Amigán a szokásos Mount parancssal indíthatjuk a kapcsolatot, PC-n a Netpcsrv programot kell futtatni.

A névből kitűnhet, hogy nem egyenrangú kapcsolatról lesz szó: Amigán látni fogod a PC összes perifériáját, ám a PC-s oldalon ez nem működik. A program futása közben a PC segítségével ugyanolyannak látja az Amiga OS, mint

a sajátjait. Semmi akadályja nincs annak, hogy mondjuk a PPaint-be betöltsd egy, a PC CD meghatójában lévő lemezzel egy képet, vagy a PC merevlemezre tömörítve archiváld le a

## NetworkPC

Egy Amiga és egy PC közötti adatátvitelhez több módszert is használhatsz: a legegyszerűbb a régi lemezes játszadózás. Ennek előnye, hogy nem kell hozzá semmi plusz hardver, hátránya, hogy nehézkes, ráadásul egyre több olyan pc-s lemezegységgel találkozom, amik nem olvassák a DD-s lemezeket. A másik módszer a TWINEXPRESS és egy soros kábel használata. Ez már elegánsabb, de több komoly hátránya van: rettentő nehézkes, csak DOSon keresztül vezérelhető (igaz, be lehetett konfigurálni Opus alá), lassú, és működés közben teljesen leterheli a rendszert, elfoglalja a soros portot stb. Gazdag Gézáék már tavaly

DF0: tartalmát. Kipróbáltuk, és működik: akár egy sima A600-assal is játszatsz a PC merevlemezére telepített amigás játékkal.

A legnagyobb durranás pedig az, hogy a felsorolt rendszerek közül egyedül a Network PC támogatja a hosszú Win95-ös fileneveket: ha Amigán írsz CD-t, EDDIG a cimborád hosszú filenevekkel teli pc-s vinyójával nem tudtál mit kezdeni.

Érdekeség, hogy a lehetőségekhez képest még a protection biteket is megtartják a file-ok. Külön öröm volt számomra, hogy Win95 alatt képes az ottani program multitaszkban futni más felhasználói programokkal, így pl.

amikor a homepage-ünket készítés közben teszteltem Explorer-rel, nem kellett kétpercenként ki-be lépni a programokba.

A csomagban helyet kapott egy sebességmérő tesztprogram is (NetPCSpeed), amellyel bárki lemérheti az adatátvitel sebességét. Egy 68030/50-P166-os párosnál Amigáról PC-re úgy 50KB/sec, míg PC-ről Amigára 30KB/sec körüli értékek jöttek ki.

Egyetlen kis hiányossága a NetworkPC-nek, hogy csakis PC-AMIGA kapcsolatra alkalmas. Szívesen vettem volna (és üzleti szempontból sem lett volna utolsó), ha mondjuk két Amiga vagy ne adj' isten két PC között is használhatnám.

– Horváth Péter –

könyvhöz), ezzel a digitalizált hangokat nyújthatod, „sztereósíthatod”, különbözőket össze-ragaszthatasz etc.

Természetesen mind vonalról, mind mikrofonról vagy külső-belső CD-ről is digizhetsz (jó hetssz?). A **ToccataControl** 4 ablakot nyit: a *Mode*-ban beállítandó a BitRate (8-16), sztereó avagy se, illetve az amerikai/japán „kompresszió” megkülönböztethető az európai szten-derdtől (Law). És természetesen a mintavételezési freki 48 kHz-ig változtatható. Az *Input* ablak (értelemszerűen) a bevitelről szól, vonal, mikrofon, külső CD és a Mix. Ugyanitt kapcsolható a mikró hangerő-szabályozója is. A nagy *Mix*-ablakban külön keverheted a 2 CD arányait, és van 1 fő-hangerő – az *Output*. Felvételkor szintet mutat a Level-Indicator. Fontos belekukkolni az *Advanced Options*-be, mert itt változtatható a digizés és lejátszás számos paramétere, mint pl. a „Block” nagysága kilobyte-ban, Buffer- és IO prioritás (a processzor adatkezelése), sőt, a lejátszás kezdetét és végét is szabályozhatod.

A **ToccataRecorder**-rel tudsz digizni, ha minden szépen klappol. Bepötyögöd hova kerüljön, a Record, Stop, Pause stb. pöckök használatát meg a Windows-ABC 1. című könyvben megtalálhatod.

Röviden ennyi a hangkártya tudománya, és ez értő kezekben komoly hatalom, igaz, kell a jó „trekker”, ha profi zenét csinálsz, most hát regélek az **OctaMED SoundStudio V1**-ről (Amiga version © 1996 RBF Software), Teijo Kinnunen mester régi híres alkotásának legújabb megjelent verziójáról (és a CD-ről).

A szép kivitelű CD borítóján feltűnik rögtön, hogy klásszikus műveltség tagokra számítanak a készítőik: a fontok kicserélésével kottáíráásra kész a szoftver. Megnyitva az ikont (betölti a fél képernyőt) elolvassuk az alap tudnivalókat, elvégezzük amit kell, megtudjuk, hogy tartalmaz sample-eket és mod-okat, bemutat pár számítógépes újságot, örült zene-gyártó csapatokat, klásszikus művek 4 sávós átíratát, hadd ne soroljam...

Rajta van több lejátszóprogram, pl. Octa-MedPlayer, S3M stb. DE! Nincs a CD-n 16-bites sample, magyarul nem tartalmaz CD minőségű Digital Audio-t, ami majdnem a Toccata kihasználhatatlanságát jelenti! Az alkotók között nincs zenész!? Még szerencse, hogy digizni tudunk bármit, a jobb DJ ismerősöknél találhatunk mintavételezésre összeállított CD-eket, és a PC-s formátumú wav-ok is mennek.

Mára ennyit e fantasztikus új világról, azt hiszem legközelebb folytatom, az Amigával készült lemezem (CD-n és kazettán) már kapható...

– Neww –  
(218-1126)

## MODEM kezdőknek és haladóknak PARANCSOK

Szerencsére a modemek ára is folyamatosan csökken, így egy 14.4-es faxmodemet már használtan 5-6 ezer forintért be lehet szerezni. Mint köztudott AMIGA-val bármely külső modem kiválóan használható, de aki igényes akar lenni, annak mindenképpen valami „neves” modemet illik vásárolni, mondjuk a Datatronics, a US Robotics, a Prometheus, vagy a Hayes nevek biztosítják a minőséget. Persze az úgynevezett „noName” modemekkel sincs komoly baj, lehet hogy soha nem fogja észrevenni a felhasználó, hogy egy silány, tajvani csodával nyomul órák hosszat a net-en. Az ilyen modemeknél csak arra kell ügyelni, hogy olyan helyen vásároljuk meg ahol biztos hogy kicserélik hiba esetén, illetve rakjuk el a garanciát jelentő számlát!

Ha megvettük a modemünket és nincs a dobozában soros kábel, akkor el kell mennünk valahova, hogy beszerezzük. Általában 3-400 forintba kerül egy ilyen kábel, ezért nem érdemes a barkácsolással foglalkozni. Miután sikeresen csatlakoztattuk a modemet a gépiútkhoz (és a gépben még él a CIA...), elkezdhetünk vele kommunikálni. Erre hivatottak az úgynevezett „kommunikációs” programok. Hogy csak néhány nevet említsék: Term, JR-Comm, MagiCall, N-Comm DreamTerm. Ezek közül az én (és Alan is...) szubjektív véleményem szerint a legjobb a DreamTerm v1.50, amely ráadásul teljesen giftware, és természetesen letölthető az AMINET-ről, vagy lemásolható a 12-es AMINET CD-ről. Ehhez a programhoz szükséges a MUI, ezért aki nélküle tengeti Workbench-ének mindennapjait, el van zárva a DreamTerm álomvilágától. De, mivel az AMIGA az alternatívák élő emlékműve, senkinek sem kell kétségbe esnie, mert az összes többi terminálprogi simán működik MUI nélkül, sőt akár 1.3-as Workbench-csel is. A többi program közül leginkább a MagiCall-t ajánlanám, amely a DreamTerm-mel ellentétben nem freeware, ugyanis a Maxon cég névjegyével jött a világra, viszont tényleg nagyon profi. Sokan esküsznek még az N-Comm-ra is...

A terminálprogram beszerzése után következik a konfigurálás. A lényeges beállítandó adatok:

- serial.device (vagy annak megfelelője)
- unit = 0 (értelemszerűleg...)
- serial baud, vagy DTE rate, ide 2400-as modemnél 2400-at állítsunk be, gyorsabbaknál kb. a modem sebességének a kétszeresét – 14.400 -> 38.400.
- serial buffer = 32768
- databits = 8
- parity = none
- stopbits = 1
- flow control, háromféle lehet: semmilyen, software-es, hardware-es. A semmilyen (none)

# Toccata



Ha az ember fia vásárol egy hangkártyát, ne kicsinyeskedjen. Besétál a bótba, mongya: a legislegjobbát; és a megszeppent eladó elégyürcöli ŐT. Becézheted tocinak, szólíthatod kistockosnak, a legboldogabb akkor lesz, ha Csodacsacsi-Jasper-Toccátá-t mondasz.

Az ára borsos: Magic és LouiSe kéthavi fizetése, minimum. Sógoreknál csak a fele, plusz benzin+uzsonna\*határőrök. Nameg szükséges hozzá: Amiga! (Fúj pc!) Legalább 2000-es, nem árt SCSI kártya, jó ha van összetört lézermesz (CD-ROM (olvasó), hihihhi), helyes erősítő berendezés (szomszédok készültségbe!), csavarhúzó-készlet (reszelő, kalapács, kis fűrő) a gép szétkapásához. Gigantikus vinyó is jó. (Ha tovább írom a szöveget, még megtanulok gépelni.)

A legfontosabb, mielőtt a helyére kattintod, hogy a két (kártyán lévő) jumper megfelelő variációját megtaláld (ekkor kellett a Magic türelme és hozzáértése, nélküle még most is a polcon jászolna a lila doboz), beteszed a kártyát, és mőka indul. Előbb megtanulsz németül persze, MacroSystem termék, csak annyi van angolul, hogy Audio-Board.

Szépen beszerzel szoftvert is, nekem pl. **OctaMED-Soundstudio** van. Ekkor kiderül, hogy milyen kicsi is tud lenni egy ekkora dög gép. Legalább 030-as turbina bele, és már mehet is a móka. A gyárilag kézhez adott lemez Toccata-beállításokat és handdigizést tartalmaz, sőt, egy **Toccata-JinglePlayer** nevű progit is, ez igen hasznos lehet rádiókban, reklámstúdiókban, esetleg diszkósoknak, ugyanis miután beállítottad, hogy melyik Aux-ról akarsz dolgozni (1. vagy 2.), a (pl.) CD-n várakozó sample-eket közvetlenül innen játszhatod le/be (szignálok, vagy benyerfítések politikusok párbeszéde alatt). Tartozék még a **Samplitude-MS** (őhozzá is germán kell – legalábbis a forgató-

általában semmivel nem használatos. A software-es (XON/XOFF) akkor kell, ha a modem, illetve a hozzá tartozó kábel nem támogatja az (RTS/CTS)-t. A hardware-es (RTS/CTS) „adatfolyam kontrol”-hoz szükség van a soros kábel hasonló nevű lábainak bekötésére. Ezt minden boltban kapható kábelben bekötik.

– duplex = full, ebben az esetben az adatforgalom kétirányú mindkét fél számára.

Ezen adatok beállításával megteremtettük a gép, és a modem közötti kommunikáció lehetőségét.

Fontos, hogy a modem kézikönyve alapján állítsuk be az „init string”-et, amely modemünket a megfelelő állapotba hozza. Az újabb modemeknél, amelyek az európai szabvány szerint készülnek, a gyártó felkínál előre elkészített beállításokat, amelyeket az „AT&F” vagy az „AT&F1” (factory default) parancsokkal lehet előhozni. Az ilyen beállítások tartalmazzák például a foglalt jel (BUSY) felismerését az adott környezet szerint, és a tárcsázási hangok frekvenciáját is.

Ha ezeket a dolgokat (jól) beállítottuk a terminálprogramunkban, elkezdhetünk beszélgetni a modemünkkel. Alap esetben a modem parancsmódban van, ami azt jelenti, hogy az általunk felé küldött karaktereket értelmezni próbálja, és végre is hajtja. A válaszait is a terminálprogramon keresztül kapjuk meg, annak megfelelően, hogy szöveges formában, illetve számkódként szeretnénk vizsgálni azokat. (Alapesetben szöveges válaszokat fog adni...)

A modem parancsok (egy kivételével) mindig az „AT” jelsorozattal kezdődnek. Az „AT” parancs törli a parancs buffer-t, és informálja a modemet a számítógép átviteli sebességéről, az adattarmódról, és a paritásról. Ha az előzőleg beütött parancsot szeretnénk megisméltetni, nem kell még egyszer begépelni az egészet, elég csak az „\N”-t kiadni...

## Néhány sokszor használatos modem parancs

Modem gyári beállítása: AT&F vagy AT&F1

Az aktuális beállítás: AT&V

Tárcsázás TONE módban: ATDT012  
(012=a telefonszám)

Tárcsázás PULSE módban: ATDP012  
(012=a telefonszám)

Válaszadás telefonhívásra: ATA

A parancs echo engedélyezése: ATE1  
(tiltás=E0)

A telefonkagyló felemelése: ATH1  
(lerakás=H0)

Információ a moderről: ATI  
(I1, I2, I3, I4, ...)

Hang/adat felismerés tiltása: ATJ0  
(engedélyez=J1)

Hangszóró hangereje: ATL3  
(L3-max, L0-kikapcs)

Hangszóró üzemmódja: ATM0 (mindig ki...)  
ATM1 (normál...)

ATM2 (mindig bekapcsolva)

Válaszkódok küldése: ATQ0 (tiltás=Q1)

Válaszkódok formátuma: ATV1=szavas,  
ATV0=számjegyes

Válaszkód készlete: ATX4 (X0-X4)

Konfigurációs profil írása: AT&W  
(W0-W1-W2-W3)

Konfigurációs profil: ATZx  
(x – betöltendő konfiguráció)

Bekapcsolási profil: AT&Y0  
(amit &W0-lal beírtunk, &Y1...)

Távoli vivő jel érzékelése: AT&C1

Adaterminál készenlét: AT&D0 – nem figyel a DTR-t

AT&D1 – DTR megszűnése után parancsmód

AT&D2 – DTR után hangup

AT&D3 – DTR után modem reset

Pulzustárcsázás: AT&P0 – USA,

AT&P1 – Európa

CTS/RTS opció: AT&R0 – CTS-RTS az S26-nak megfelelően

AT&R1 – RTS figyelmen kívül hagyva

Modem teszt: AT&T (T0-T8)

Telefonszám tárolása: AT&Zx=y  
(x=hely, y=telefonszám)

Tárolt telefonszám hívása: ATDT/x  
(x=telefonszám helye)

## A modem S-regiszterei

Minden modem tartalmaz egy olyan memóriát, amelyben a bekapcsolását követően tárolja, és módosíthatóvá teszi a működését befolyásoló regisztereket. Ezek az ún. S-regiszterek. Ezekből a modem típusától függően kb. 28 darab van...

A regiszterek írása az „ATSx=y” parancssal történik, ahol az „x” a regiszter száma, és az „y” a beírandó érték. Természetesen a regiszterek olvashatók is az „ATSx?” parancssal, ahol is „x” a kiolvasandó regiszter száma.

A következő parancssal a modem a harmadik csengetés (RING) után fel fogja venni a telefont, és ha a vonal másik végén is modem van, akkor létre fog jönni a kapcsolat: ATS0=3

## Néhány sűrűbben használt regiszter:

Automatikus válaszadás: S0 (0) darab

Csengetésszámláló: S1 (a csengetések számát tartalmazza)

Az Escape karakter kódja: S2 (43) ASCII

Kocsivissza karakter (CR): S3 (13) ASCII

Sorvége karakter (LF): S4 (10) ASCII

Backspace karakter (BS): S5 (8) ASCII

Tárcsahangra várakozás: S6 (2) másodperc

...

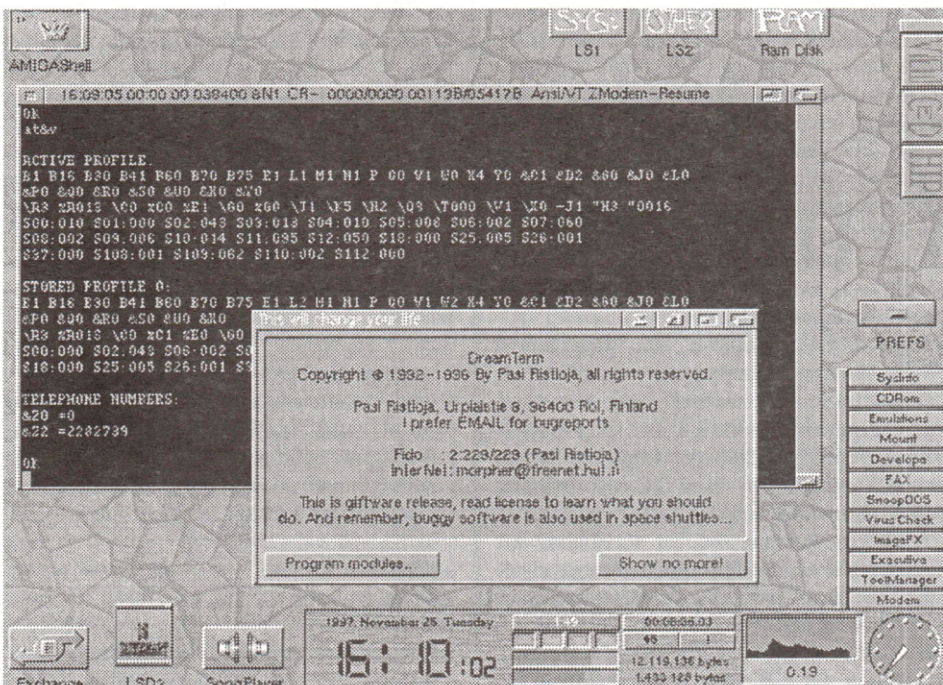
Tárcsázási sebesség: S11 (95) ezredmásodperc

Kiírás részletessége: S95 (255)

(Akit bővebben is érdekel a modem parancsok, illetve az S-regiszterek leírása, annak ajánlom az **LSModemGuide**-ot, ahol igen részletesen le vannak írva angolul, és magyarul is...)

Ezzel az általánosan használt modem parancsokat át is vettük, legközelebb az MNP, és V42 parancsokkal fogunk foglalkozni. Adig is egy tipp, hogy miként lehet egy meglévő telefonvonalon (mondjuk felhívást a havert és éppen megbeszéltek szóban, hogy milyen stuff-ra van szükség) a kapcsolat megszakítása nélkül létrehozni modemes CONNECT-et: az egyik fél írja be hogy „ATXIDT1”, majd a másik fél – amint meghallja a csippanást – írja be hogy „ATA”. Persze csak ezek után szabad letenni a telefont, mert ha nem veszi át a modem a vonalat, biztos hogy megszakad, és akkor lehet újra hívni...

– LouiSe –



# cannabis sativa L.

(a kender)

Nekem a kenderről nem sok ismeretem van, de LouiSe megkért, hogy nézzek utána, mert szeretné, ha valami okosat írnék az újságba, ami egy kis időre kikapcsol bennetek a számítógép világából, és a valósággal is foglalkozik. Én nagy szorgalommal belevettem magam, de azonnal rájöttem, hogy amit egyszer már jól megfogalmaztak, és leírtak nálam ebben a témakörben okosabb emberek, sok újat én már nem tudok írni. A számtalan adathalmazból, és információból megpróbáltam kiszűrni a „lényeket”, a lényegből, a „fontosait”, a fontosból, az „érdekeset”, az érdekesből. Ha rajtam múlik, én mindent szó szerint leírok, mert olyan tökéletesen elkészítettek már előttem, de közölte velem LouiSe, hogy most nem könyvet kell írni, és másolni, hanem egy kis érdekes cikket, egy átfogó tanulmányt. Így született meg e kis mű, s remélem érdekes olvasmány lesz számotokra. Még annyi magán megjegyzés, hogy egyszer a járda mellett találtam egy növényt, ami hasonlított arra növényre, amit az újságokban és könyvekben már láttam. Kíváncsiságból a növényt hazavittem, hogy megmutassam mit találtam. Sok mindenre nem jutottunk vele, hiába vettük elő az újságokat, könyveket, ami a rendelkezésünkre állt, nem lettünk okosabbak, a növény mindenre hasonlított. De a macskánk, ösztönére hallgatva, mint valami örült vetette rá magát, és úgy zölden a növényt magáévá tette, azaz megette. Így a mai napig sem tudjuk, hogy most vadkendert, sédkendert vagy parlagnfüvet találtam. (A macskánk különben minden növényt megeszik, ami zöld, és tiltva van számára.)

A kender szó csupán egy elnevezése annak a számtalan névnek, amellyel az emberiség megajándékozta a növényt. Emlgették még e növényt: Cannabis, kannabion, qunnabu, vidzsaja, gandzsa, bhang, kif, hasis, marijuana, maconha, hanapaz, heigum, dumo, vongony, hola herb, chalice, grass, dope, pot, ma-fen, bota néven. A növényt Indiában csodatevő hatása miatt mély tisztelet övezi, ezért illeték „a révület nektára”, „az eksztázis szent füve”, „a halhatatlanság elixíre”, „a megvilágosodás magva” címeivel. Afrodiziákumként is használták és használják a mai napig Indiában. A nőnemű kender Siva isten szent növénye. Élvezete áthidalhatja az erotika és az askézis istenségéhez vezető utat.

A mai napig vitatott és nem tisztázott kérdés a kenderfélék családjába tartozó kenderek nemzetiségen belüli felosztása. A Linné által leírt elképzelés szerint a nemzetség csak egy fajból áll: Cannabis sativa, amely több változatra tagolódik: természetű kender (varietas indica) óriás kender (varietas indica subvarietas gigantea) vadkender (varietas rudealis). Egy másik elmélet szerint

csak 2 fajt különböztetünk meg a nemzetségben: a Cannabis sativa (közönséges kender) és Cannabis indica (indiai kender). E rendszertani felosztás szerint további alfajokra lehet osztani. A természetű kender rendszertani besorolás szerint további kategóriákra nem bontható, csupán földrajzi, illetve ökológiai csoportokra és rasszokra (északi kender, közép-orosz kender, mediterrán kender és ázsiai kender). Magyarországon mindenhol előforduló vadon termő kendert gyakran tévesztik össze a parlagnfüvel (Ambrosia elatior L.) és a sédkenderrel (Eupatorium cannabinum L.).



Hazánkban előforduló vadon termő egyedekben a hallucinációk kiváltásáért felelős anyagok [D9-THC-Dronabinol és a többi kannabinoid vegyület] egyáltalán nem, vagy csak nyomokban találhatóak. Ezzel szemben a parlagnfü, és a parlagnfüfélék füstjének beszívása allergiás rohamot válthat ki! Ezért (bár az újságokban, és híradásokban majdnem mindig „vadkendert” írnak) kerülni kell a vadkender kábítószerként való kipróbálását, mert kábulat helyett asthmas roham következhet be (lásd az allergiás megbetegedéseket), ami fulladásos halálhoz vezethet! (Asthma = asztma – rohamokban jelentkező nehézlégzés.)

A mai ismereteink szerint csupán különösen bozotos tenyészváltozatról van szó. A kender az 5 méteres magasságot is meghaladó kétlaki nö-

vény, de a nemesített fajták között egylakiak is vannak (2-5 méter). A porzós virágokat tartalmazó egyedek között kisebbeket és gyengébbeket találunk. Levelei tenyeresen összetettek, eleinte dudvás, majd később kóros szárú kendernek jellegzetes az illata. A nőnemű kender rendkívül ellenállóképes, túléli a hím-neműeket. A hímneműek, miután kibocsátották a virágport, legtöbbször elpusztulnak. A por-

zós virágzat bogernyős fűrtű. A nőkender kevesebb rostot ad sűrűbben ágazik el és később érik, mint a hímkender. A termős virágzat bogernyős fűzér. A tojás alakú, márványozott héjú makkocskatérmsben egyetlen gömb alakú, kb. 30% körüli olajtartalmú mag van. A nőnemű kendermagnó meg szárított és kis leveleitől megszabadított virágzatai a Himalája vidékén szent gandzsa néven ismeretesek. A nőnemű kender virágai nagy erejű, enyhén stimuláló és pszichedelikus hatású gyantát bocsátanak ki, ebből nyerik a hasis (a virágzat szárából elkülönített gyanta), marihuánát (a megörölt fedőlevelek és virágok dohánnyal elkeverve) a haraszt vagy kifet.

A marihuána lehet THC-ben [tetrahydrokannabinolban] szegény levéldrog vagy hasissal dúsított kannabisz cigaretta. Bhang – virágok és termés nélküli növényi részek, gandzsa – a növény gyantatartalmú virágzó vagy termő ágvegei, csarasz – az ágvegekből elkülönített gyanta.

A kender a legősibb kultúrnövénye az emberiségnek. Ahol csak ismerték, ipari célokra, gyógyításokra (orvosságként), kábítószerként és afrodiziákumként használták. Fontos rost és textilnövényként tartották számon, különféle szöveteiket, hajóköteleket, halászhalókat, papírt állítottak elő belőle.

Az emberiség a napjainkban az egész növényt felhasználja. Rostjából vászon, zsinog és kötél készül, a kenderkócot tömítésekhez használják, pozdorjájából lemezt és papírt készítenek, magját szappangyártáshoz használják és madáreleségként értékesítik. A magokból olajat nyernek, a megmaradt pogácsák hasznos takarmányként szolgálnak.

Az emberek tudatában elsősorban a kender mint gazdasági növény szerepel, de veszélyes kábítószerként, vagy kábítószer előállítására alkalmas növényfajként is ismert, pedig a kender gyógyászati célra is felhasználható. A népgyógyászati gyűjtések során találkozhatunk főbb tulajdonságaival és alkalmazásának módjával.

Kínában már I. e. 6000 évvel ezelőtt ismerték e növényt, mely a kínaiak számára táplálékot, ruházatot, lámpaolajforrást és orvosságot egyaránt jelentett. Fontos rost- és textilnövényként tartották számon. A legendás hírv Shen-Nung császár által megíratott gyógynövénykönyvben, a Pen Tsao Shingben I. e. 2700) pontosan leírták

tulajdonságait és alkalmazásának módjait. Megemlítik a kender reuma, köszvény, berí-berí, székrekedés és értelmi fogyatékoság elleni használatáról, valamint a „női egyedek” hallucinációt előidéző hatását is. A Chou dinasztia idejéből (I. e. 1122-249) származó feljegyzésekben elsősorban a kender mint textil- és gabonanövényt említik, de a növénynek az idegrendszerre kifejtett negatív hatásáról is beszámol. 16.-19. századi füveskönyvekben több adatot is találhatunk a kender gyógyászati alkalmazására. Mélius Péter 1578-ban megjelent könyvében két féle kender említ: vadkender és szelídkender. Magját táplálékként ismerteti, de túlzott mértékű fogyasztását ellenzi. A kender levelét köszvényes végtagok beborítására és orbánc kezelésére, összetört levélporát pedig fülben lévő férgek elpusztítására ajánlotta. Veszelszky Antal 1798-ban megjelent füveskönyvében részletesen tárgyalja a kender gyógyhatásait és alkalmazását. Ő fülben és az állatok bőrén elősködő férgek ellen tartja hasznosnak. A kenderlevél kifacsart levét kell a fülbe csepeptetni, illetve az állatok bőrét kell kenderlevéllel bedörzsölni. A kender olajának kenderlevéllel még a fülproblémák, mint a „kemény, köves dagadások” kezelésére javasolta. Diószegi Sámuel 1813-ban megjelent füveskönyvében kifejtette, hogy e gazdasági hasznára nézve értékes növény orvosi ereje még mindig nincs úgy megvizsgálva, ahogy azt megérdemelné. Diószegi a zöld kendermórvény magjából készült „tejet” a vizelet csípősségének megszüntetésére, valamint a vese, illetve hólyagkö okozta fájdalmak enyhítésére tartotta alkalmasnak. Hasonló hatásúnak vélte az megérett magból való kiperéselt olajat is. A kender bugáját is hasznosnak ítélte, más növények részeivel együtt fürdőnek elkészítve reumás, köszvényes fájdalmak enyhítésére. A népgyógyászati gyűjtések is a kender sokoldalúságát erősítik meg. A magyar népi gyógyászatban a kender különféle részeiből készült növényi szereket a humángyógyászatban reuma, sebek, húgyúti fertőzések, fülfájdalom és gilisztás gyerekek kezelésére használták. Az állatgyógyászatban is hasonlóképpen sokféle célra használták, például hashajtásra, a gilisztás disznók, metyeles juhok és kehes lovak kezelésére. A román népi gyógyászatban széles körben alkalmazták a kender, mind a humán, mind pedig állatbetegségeknek a gyógyítására. A humángyógyászatban használták különféle sebek, fülfájdás, reuma, köhögés és tüdőbetegségek gyógyítására. Mexikó, Észak- és Dél-Amerika, Afrika, India, Kína, Lengyelország területén gyűjtöttek adatokat a kender népgyógyászati alkalmazására. Ezek szerint a kender különféle növényi részeit használták például bőrbetegségek, rovarcsípések, kígyómarások, légzőszervi betegségek, nemibetegségek, menstruációs zavarok, epilepsziás görcsök és más problémák kezelésére. A kender gyógyászati és afrodisztikus célokra történő alkalmazására leginkább az indiai szubkontinensen kerül sor (különösen Indiában, Pakisztánban, Nepálban és Bangladesben.) Hedonisztikus felhasználása napjainkban a világ minden részén széles körben elterjedt.

Gyógyászati tulajdonságai: levelek – nyugtató, fájdalomcsillapító, kábító, görcsoldó, vizelet-hajtó, az emésztést elősegítő, adsztringens hatású; belsőleg hasmenés, tetanusz és menstruációs görcsök esetén alkalmazzák; külsőleg fekélyek, tumorok, fejtetvek, korpa, sebek, kötőhártyagyulladás, aranyér, heregyulladás ellen. Bhang – belsőleg emésztési zavarok, gonorrhoea, bélpanaszok, étvágytalanság esetén, idegösztönző hatású. Gandza – fájdalomcsillapító, depresszió elleni, görcsoldó hatású szer; külsőleg fájdalommal járó bőrbetegségek és viszketési inger esetén alkalmazzák; füstjét mérgezőseknél (*Datura*, auripigment) lélegzik be, rektális úton sérv és vérhas okozta görcsök esetén használatos; dohány módjára pszichoterapeutikumként és afrodisziákumként szívják. Harasz – Indiában a leginkább keresett érzéstelenítő és fájdalomcsillapító szer; belsőleg (malária vagy menstruáció okozta) fejfájás, migrén, heveny mánia, elmebetegségek, delírium, köhögés, szamárköhögés, asztma, agyi vérszegénység, idegrendszeri eredetű hányás, tetanusz, görcsök, idegkimerültség, diszúria, ekcéma, neuralgia, erős fájdalmak, impotencia, frigiditás, nemzőképtelenség, erős hasmenés, fertőző májgyulladás, ópiummérgezés esetén. Magvak – belső használatra gonorrhoea esetén.

A népgyógyászatban használt kender eredményt alátámasztja az a tény is, hogy a növényben eddig több mint 400 vegyület jelenlétét igazolták. A kender legfontosabb vegyületei szám szerint több mint 60 féle) a kannabinoidok, amelyek mellett egyéb terpenaidok, flavonoidok, alkaloidok, szteroidok, zsíros olajok és más vegyületek találhatóak. A kender kiemelt jelentőségű hányáscsillapító hatású, pszichoaktív hatóanyaga a D9-tetrahidrokannabinol (D9-THC-Dronabinol), melyet kemo-terápiában részesülő rákos betegeknek adnak a kezelés során mellékhatásként fellépő hányinger csillapítására és hányás kivédésére. A D9-THC és a többi kannabinoid vegyület mennyisége taxontól (rendszerint kategóriától), előfordulási helytől, klímától, növényi résztől stb. függően változik. E vegyületek legnagyobb mennyiségben az indiai kenderben (ázsiai, trópusi kenderekben) fordulnak elő. Más olyan kannabinoidok is léteznek, amelyek pszichoaktív hatása hasonló (CBD, CBN). A THC mesterséges úton ugyancsak előállítható. Hatása hasonló a természetes eredetű cannabis-termékekéhez, azonban ezeknél jóval pszichedelikusabb. A THC legnagyobb töménységben a nőnemű virágokból elkülönített gyantában (harasz), legkisebb mennyiségben a hímnemű növények leveleiben fordulnak elő. A hasisból nyert olaj hatóanyag-tartalma nagyon magas.

A kenderben előforduló vegyületek farmakológiai és klinikai vizsgálatának intenzitását jelzi, hogy ez ideig e témakörökben több mint 10.000 közlemény jelent meg. Számos közleményben foglalkoztak a kannabinoid-vegyületek terápiás (antikönvulzív, analgetikus, izomrelaxáns, stb.) hatásaival.

Az indiai vallásos irodalom a legrégebb időktől fogva szent növényként magasztalja a kender, az ősi orvoslásban pedig valamennyi afrodisziákum legjobbjaként tartják számon. A vidzsaja (szó szerint a „győzelmet ajándékozó” [nőiség]) feltehetően legkorábbi említését a Kr. e. 800-ra datálható Szatapatha Brahmanában találhatjuk. E mély tisztelet a növény semmihez sem hasonlítható hatásában gyökerezik. Segítségével az ember nemcsak a testi, de a szellemi bajaitól is megszabadul. Ennek elérése érdekében a kender sokféle formában és készítményként fogyasztják. Használatának legnépszerűbb módja a megszártott nőnemű virágok elszívása. Ritkábban teszük ezt a levelekkel és a ragacos, aromás gyan-tával – neve harasz vagy hasis – amelyet a növény a napsugárzás intenzitásától függően képez és választ ki. A növény valamennyi részét feldozzák italokká, teákká, ételkévé és süteményekké (hasonló hatású fűszernövényekkel összekeverve). Az indiai vallásos irodalom szerint a kender „örömadó”, „mennyebe röpítő”, „égi vezető”, „a szegény ember mennyország”, „a gyász csillapítója”. „Egyetlen isten és ember sem olyan jó, mint a vallásos kenderivő.” – 1884-ben a brit gyarmati hatóság *Hemp Drug Commission Report* néven közzétett hivatalos jelentésében így ítéli meg a kender szerepét a hagyományos indiai kultúrában.

Az ősi Kínában taoista élet- és szerelmi elixíreket főztek belőle, Oroszországban örömet okozó kását, a régi germánok Fréya szerelemistennő szent növényének tartották, Mexikóban szerelmes áhítatban fogyasztják a „szent rózsát”, a *fin de siècle* költői megénekelték a kender nyújtotta élvezeteket, végül pedig a hippik újra felfedezték afrodisztikus tulajdonságait. Az utóbbi 9000 évben, mióta a kender termeszti, számtalan receptjét próbálták ki, vetették el vagy tökéletesítették, a modern nyugati orvostudomány is megvizsgálta (A San Francisco-i Haight-Ashbury Free Medical Clinic) és az alábbi megállapításra jutott: „E tanulmány végkövetkeztetése bemutatja, hogy a marijuana pozitív módon hat a nemi élményre.”

A kender használatát természetesen kritikus hangok kísérik. Már néhány ókori szerző, közöttük Dioszkuridész vagy az idősebb Plinius is azt állította, hogy a kendermagvak élvezete impotenssé teszi a férfiakat. E véleményhez mai orvosok is csatlakoznak, amikor el akarnak ijeszteni a kender világszerte elterjedt élvezetétől. Mi azonban egyes emberek hangja a kender olyan elragadtatott élvezőinek tömegében, akik évezredek óta értenek hozzá, hogyan tegyék értelmes és élményeiket fokozó módon életük alkotóelemévé anélkül, hogy közben károsodnának?

Sok kutatónak az a véleménye, hogy az agy az ember legfontosabb szexuális szerve, ebből következően az agy izgalmá különösen hatékony. A növényi eredetű alkaloidok egész sora alkalmas erre a célra. Sok alkaloid erős hatással van az emberre, különösen a pszichére vagy az öntudatra. Az ember komplex szexuális életéből következik, hogy az afrodisziákumok nemcsak testi, hanem lelki hatásúak is. Az alkaloidok sok eset-

ben a központi idegrendszert serkentik, illetve stimulálják, többnyire azonban az általános érzékelést nem változtatják meg (kokain, ephedrin és az amfetamin-derivátok). A purin típusú alkaloidok, amelyek közül a koffein a legfontosabb, az éberség középpontjára hatnak, s teljesítménynövelő hatásúak.

A kenderben található vegyületek megismerését célzó kutatások reméljük segítenek abban, hogy a kender gyógynövényként is éppoly hímvé tegyen szert, mint gazdasági növényként, illetve sajnos manapság ismét elterjedő kábítószerként.

Remélem, hogy az utóbbi fejezetekből többet értettek meg, mint én (a kémiai részekre gondoltam).

-Lya-

(Kutatási anyagok: dr. Babulka Péter – Gyógynövénykalauz, Christian Rätsch – Pflanzen der Liebe)

# AHI v4

## by Martin Blom

Néha fel-felsírnak a zenészek, hogy jajdeje a Gravis US tulajoknak! És jó is nekik, meg rossz is... Mert a Gravis US csak pc-be rakva szól... És akkor már nem is teccik annyira...

De mi is a baj igazándiból? A 44kHz, vagy a DSP hiányzik? Esetleg mindkettő? Mert gondolom nem a ROM-ban lévő hangkészlet az, ami egy zenészt inspirál...

Szeretnél 32 vagy még több csatornás zenét írni, és 16 bites hangszereket használni? Megteheted! Méghozzá bőven elég hozzá a kedves Paula (nem a Dr. Bubó című film egyik szereplőjére kell gondolni, hanem az AMIGA-kban található hangprocesszorra), no meg egy kis AHI...

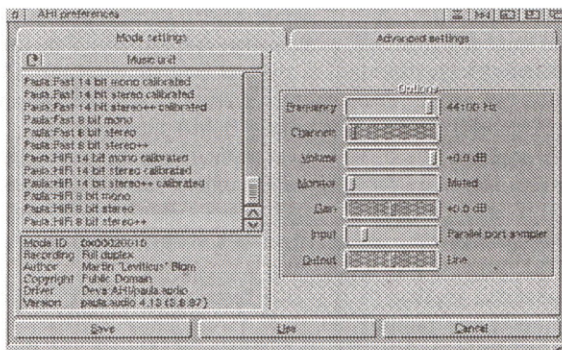
Az AHI (Audio Hardware Interface) egy device, amely MINDEN AMIGA-n működik (680x0, OS2+), és lehetővé teszi az audio hardware-től független hangképzést. Ez nagyjából úgy néz ki, hogy felinstallálod az AHI-t, kiválasztod az aktuálisan működő hangkártyát, és innentől kezdve a programok automatikusan ezt fogják használni. Persze ez nem azt jelenti, hogy az 1987-ben kiadott Thexder nevű játék is meg fog szólalni a Toccata-n, hanem azt, hogy azon programok, amelyeknek a beállításai között szerepel az AHI opció, minden erőlködés nélkül használni fogják a rendszert. Néhány ezek közül: ShapeShifter, DigiBooster PRO, HippoPlayer, Play16, MPeGA stb.

A támogatott hangkártyák: Aura, Clarity, Concierto, Delfina DSP és Delfina Lite, DraCo Motion, Melody MPEG, Paula (a beépített audio), Prelude, Toccata, Wavetools. A felsorolásból is látszik, hogy szinte minden létező hangkártyához van AHI driver, amit természetesen folyamatosan fejlesztenek. És ez a jövőben sem lesz másképp, mert a rendszer készítője kapcsolatba lépett az AMIGA Technologies-zel (vagy a fene tudja hogy is hívják éppen ;-)), és ők mindenben támogatják ezt a hardware független audio-t, talán még bele is integrálják a Workbench 4.0-ába. A hangkártyákat készítő cégek szintén támogatásukról biztosították a project-et, hiszen ez az ő jól felfogott érdekük is.

Amíg nem volt AHI, minden hangkártya tulajdonos sírdogálhatott a nem éppen olcsó kategóriában leledző, és fantasztikus paraméterekkel rendelkező bővítmény fölött, de akkor sem volt képes akár egy ProTracker-t zenélni használni. Manapság meg megvesszük a zsu-gát, letöltjük az AmiNET-ről, vagy az AHI saját HomePage-éről a legfrissebb driver-t és már szólhat is a zene! Gondolom egy Toccata, vagy egy Delfina hangja semmivel sem rosszabb, mint az istenként tisztelt Gravis US, és már semmi akadálya sincs, hogy akár 44kHz-en, realtime DSP hegyekkel

16 bites hangokkal örvendeztessük meg magunkat, mondjuk a DigiBooster PRO 256 csatornájával. Azok se keseredjenek el, akiknek „csak” a belső, mosolygós Paula-juk tud énekelni, mert egy 030/50-es konfiguráción nyugodtan írhatnak 16-20 csatornás zenéket a DigiBooster-rel!

Az AHI a FreeWare (!) kategóriába tartozik, tehát bárki, minden anyagi ellenszolgáltatás és megkötés nélkül használhatja, sőt akár az általa írt programot is AHI „függővé” teheti.



**Martin Blom**  
 Alsättersgatan 15A:24  
 SE-584 35 Linköping  
 Sweden

**E-mail:** lcs@lysator.liu.se  
**WWW:** http://www.lysator.liu.se/~lcs

-LouiSe-

# SONGpLaYeR v1.0

## by Stéphane Tavenard

Az AMIGAonly 7. számában már említést tettünk az MPeG Audio mániáról, és az ezzel kapcsolatos software-gyártás azóta sem szünetel... Francia kollégánk megelégette a parancssori MPeG lejátszást, és írt egy komplex, MUI-t használó lejátszót, amit egyszerűen csak SongPlayer-nek keresztelt el.

A SongPlayer viszont nem csak MPeG formátumú file-okat képes lejátszani, hanem IFF 8SVX PCM, AIFF 8-16 bit, ADPCM 4 bit, WAVE 8-16 bit, AU, ULAW, és az MPeG I-II-III layer-eit.

A felület nagyon áttekinthető, még kis felbontásokban is. A főablak alsó részén található gombok közül a 7. és a 8. igen érdekes sztereó effektet képes varázsolni a hangszórónkra... Az egyik egy „szimpla surround” mélyhang-kiemelés, a másik viszont leginkább csak fülhallgatóval élvezhető, ez „szétrántja”, úgymond pseudo-sztereóvá változtatja a hangzást, éppen ezért főleg monó hangoknál hatásos.

Az installáció után alapesetben nem jelenik meg a BASS, és a TREBLE potméter, ezeket a prefs-ben az Audio menüben kapcsolhatjuk be. Ezek végeredményként ugyanazt produkálják, mintha az erősítőn tekergetnéd a hasonló gombokat.

A programban a hangmintákhoz hozzárendelhetünk úgynevezett Karaoke file-okat is, tehát beírhatjuk a szövegüket, és a lejátszás folyamán egy külön ablakban meg is fog jelenni, időzítve a zenéhez. A prefs-ben beállíthatjuk, hogy 1, vagy 2 sor jelenjen meg egyszerre a szövegből...

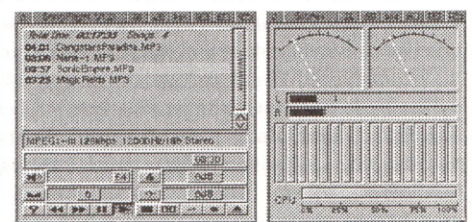
A SongPlayer-ben megtalálhatók a megszkott Scope-ok is, VU-meter, Level-meter, és spektrum-analizátor. Ezek használata viszont videokártya nélküli, illetve lassú (020, 030) gépeken igen jelentősen leterheli a CPU-t.

A következő verziókban a szerző integrálni fogja az ARExx interface-t, PPC lejátszó kódot (ez már készen van!), további hangformátumok felismerését és lejátszását, sőt egy „real-karaoke”-t amely nem csak kiírja a szöveget, hanem el is mondja!

A program GIFTWARE, és a legújabb verziók bárki számára ingyen hozzáférhetők, akár az AMINET-ről is.

**E-mail:** tavenard@xiii.univ-angers.fr  
**IRC:** #Tatav

-LouiSe-



-LouiSe-





A mai számban először a fájlkezelésről lesz szó. A harmadik generációs programnyelvek közül a C-ben talán a legrendszerközeli a fájlkezelés, és sok minden erre épül a nyelvben ami elsősorban az UNIX rendszernek köszönhető. Nincs olyan C program, ami nem kapcsolódik a fájlkezeléshez. Hogy mást ne említsek a szabványos bemenetet (billentyű)

és kimenetet (képernyő) is egy-egy fájlként kezeli a C, amik mindig nyitottak, mindig rendelkezésre állnak.

Számunkra a fájlkezelésre legegyszerűbb és legáltalánosabb megoldás az *fopen*, *fclose* függvények, amik minden C megvalósításban szerepelnek és a fájl hozzáférés legfelsőbb szintjét biztosítják számunkra. Ezen függvények az *stdio.h* (standard input-output) nevű állományban megadott szabályos könyvtárbeli fájljal, (ezek általában az include: könyvtárban vannak) ennek tartalmával helyettesíti az include sort. A *#define ERTEK 255* azt jelenti, hogy az előfordító minden egyes ERTEK kifejezést 255-tel helyettesít. Létezik még az *#if* kifejezés, ami az utána megadott kifejezésről fordításkor (ugyan mikor máskor döntene el szegény, ez nem egy Clipper interpreteres „vacak”, hogy futásidőben egy köztes kódot értékelgessen) eldönti, hogy igaz-e (1 az értéke) a kifejezés. Hasonló az *#ifdef* kifejezés és *#ifndef* kifejezés is, amik megvizsgálják, hogy a kifejezésben szerepel-e vagy nem egy korábbi *#define*-ban. Az előző if-es fordítói direktívákat az *#endif* sorral kell lezárni. Ezek után ha a kifejezések igazak a direktívák által közrefogott rész is befordítódik.

Tipikus alkalmazás, amikor nem akarunk a fordító saját debuggerével górcsölni, hanem a félig kész forrásban a következő részeket helyezük el:

```
#define MYDEBUG valami
...
#ifdef MYDEBUG
...ide jönnek a debug utasítások, például egy printf-
fel kiíratom a változók értékeit ezen a ponton...
#endif
```

Ezek után csak annyi a dolgom – ha úgy érzem bugfree a program, vagy végleges verziót akarok fordítani –, hogy a *#define MYDEBUG* részt kiveszem belőle és eltűnnek a ronda printf-ek. Fontos még tudni, hogy az előfordítónak szóló sorok végén nincs pontosvessző!

Ennyi kitérő után térjünk vissza a fájlkezeléshez, mivel ez az a feladat, amellyel mindenki akarva-akaratlan találkozni fog. Az *fopen*-nél tartotunk, amelynek szintaxisa a következő: *fp=fopen(name,mode)* ahol a name egy karakterlánc az állomány nevével, a mode a megnyitandó fájl kezelésével kapcsolatos paramétereket kell tartalmazza (*w*: írásra, *r*: olvasásra, stb.). A függvény visszatérési értéke (*fp*) egy olyan mutatót fog tartalmazni ami egy FILE nevű struktúrára mutat (csodák csodája ez is az *stdio.h*-ban van definiálva!). Ha a fájl megnyitom, azt a dolgom vé-

geztével le is kell zárnom. Erre szolgál az *fclose* aminek paramétere az imént tárgyalt *fp* mutató.

Nézzük meg a legegyszerűbb fájlkezelés példaprogramot, ami egy bemeneti fájl tartalmát kiírja a standard kimenetre (képernyőre):

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    FILE *fp;
    int c;
    fp=fopen("probafile", "r");
    while((c=getc(fp)) != EOF)
        putchar(c);
    fclose(fp);
}
```

Ennyi. Első látásra elég tudományosnak tűnik a *while* sora, a benne lévő zárójelek kavalkádjá miatt.

Az egyszerűség kedvéért feltételezzük, hogy létezik egy *probafile* nevű szöveges állományunk (szövegnek kell lennie az „r” mód miatt, egyébként „rb”-nek – read binary-nek kell lennie), és nem foglalkozunk azzal, hogy az *fopen* NULL-t ad vissza valamilyen hiba esetén (pl. nem tudta megnyitni a fájl mert nem létezik). A *getc* egy olyan függvény ami a paraméterében megadott fájlból kiolvassa a soron következő karaktert, tehát itt nem kell törődni a fájl belüli pozícionálgatással, az a kiolvasással automatikusan kezelődik. Ez azt jelenti, hogy a fájl megnyitás után a képzeletbeli fájlmutató beáll a fájl elejére és minden egyes *getc* kiadása után automatikusan lép egyet. Mellesleg a fájlmutató nem is olyan képzeletbeli, ugyanis az *fseek(fájl,relatív\_elfordulás,mód)* függvénnyel relatívan, az éppen aktuális fájlpozíciótól tudunk elmozdulni, a *rewind(fájl)*-al pedig a fájlmutató beáll a fájl elejére. A *getc* int-et ad vissza, azért mert ugyan char-ba beleferne a beolvasott karakter, ám ha már nincs mit beolvasni hiba vagy fájlvég miatt az EOF-ot (általában -1-re definiálva az *stdio*-ban) adja vissza. A *while* ciklus először beolvassa a *c* változóba a *getc* által visszaadott értéket, ezután megvizsgálja, hogy az nem-e EOF. Ha nem akkor a ciklus magja, a *putchar* kiírja a standard outputra a *c*-t (nem mint számot!). A *putchar* egy makró, amely az *stdio*-ban a következőképpen van definiálva:

```
#define putchar(c) putc(c, stdout)
```

A *putc* a *c*-t a megadott fájlba írja. A megadott fájl itt az *stdout*. Az *stdin*, *stdout*, *stderr* a szabványos bemenet, kimenet és hibakimenet ezek is az *stdio*-ban vannak definiálva. Ezek minden C fordítóban benne vannak, a C nyelvet eredetileg ugyanis a UNIX operációs rendszerhez találták ki, innen származik az a filozófia, hogy még a standard bemenetet és kimenetet is fájljak kezeltem.

Az *stdin*, *stdout*, *stderr* fájlokat nem kell külön megnyitni, azok mindig nyitva vannak számunkra. A fentiek alapján bárki megírhatja ezek után a saját szövegfájl-másoló copy parancsát, ha az *stdout* helyett egy másik fájl nyit írásra:

```
fp2=fopen("probafile2", "w");
```

Ha a fájl nem is létezik ez a függvény létrehozza azt 0 hosszal.

Hát ennyi kitérőt a fájlkezelésről. Úgy gondolom, hogy ez elengedhetetlen az alap C tudáshoz.

A legutóbbi AMIGAonly-ban az a mutatók és struktúrák kapcsolatánál hagytuk abba. Most továbbra is ezekről lesz szó, ezzel fogunk részletelesen foglalkozni példákon keresztül.

Most pedig következzen a várva várt struktúrák példa. Itt ún. odavissza láncolt listát fogunk létrehozni, abba adatot felvinni, a lista tartalmát kiírni. A láncolt lista lényege, hogy maguk az elemek tartalmazzák szomszédai elhelyezkedését (memóriacímét), így a listán mint



egy láncszemen szomszédra lehet végiglépkedni. A lista végpontjait NULL-lal zárjuk le. Először nézzük, milyen struktúra kell egy láncolt listához:

```
struct myNode {
    struct myNode *kovetkezo;
    struct myNode *elozo;
    char adat[255];
};
```

A fenti példa nagyon hasonlít a legutóbbi számban lévő Node-ra. Itt is a struktúra eleme két olyan struktúra mutató ami önmagára mutat (rekurzívan). A harmadik elemet, ami a számunkra értékes adatot fogja tartalmazni, az egyszerűség kedvéért most egy állandó hosszú karaktersornak vesszük. Vegyük észre, hogy a fenti kifejezéssel csak a szerkezetet írjuk le, ahhoz, hogy adatokat tudjunk benne tárolni valahogyan tárat kell foglalni. A tárfoglalás legegyszerűbb esetben szabályos könyvtárbeli függvénnyel történik. Ez legyen most például a *malloc* és a *free*, amik az *stdlib.h*-ban vannak definiálva. A *malloc* a neki paraméterként megadott bájtnyi helyet próbálja lefoglalni, ha nem sikerül NULL-t ad vissza, ha igen akkor egy mutatót a lefoglalt terület kezdetére. Munkánk végétével a lefoglalt tárterületet fel kell szabadítani, erre szolgál a *free* függvény. A lefoglalt memóriát mindig érdemes felszabadítani, ugyanis egyébként az még a program lefutása után is foglalt marad, nem szabadul fel automatikusan!

Ezek után az első elem beszúrása a listába a következőképpen nézhet ki:

```
struct myNode *elso;
```

Az első elem kitüntetett jelentőséggel bír, mivel a mi esetünkben ez lesz az első láncszem amin majd elindulhatunk (amíg nincsenek elemek nincs értelme listáról beszélni). Az inicializálása a következő sorokkal történhet:

```
elso=malloc(sizeof(struct myNode));
strcpy(elso->adat,"az első elem adatai");
elso->kovetkezo=NULL;
elso->elozo=NULL;
```

A *malloc* visszatérő értékének vizsgálatától most eltekintünk, az *strcpy* függvénnyel bemásoljuk a szöveget a struktúra adatmezőjébe, és mivel az első, egyetlen elemről van szó az előző és a következő elemre a mutatókat nullázzuk.

Egy általánosan használható új elem beszűrő függvény a mi esetünkben a következő:

```
void hozzaad(char ujadat[255])
{
    struct myNode *uj;
    struct myNode *utolso;

    uj=malloc(sizeof(struct myNode));
    strcpy(uj->adat,ujadat);
    uj->kovetkezo=NULL;

    for(utolso=elso ; utolso->kovetkezo!=NULL ;
        utolso=utolso->kovetkezo);

    uj->elozo=utolso;
    utolso->kovetkezo=uj;
}
```

A fenti függvény beszűrja a lista végére az új elemet az *ujadat* karakterláncal. A szükséges memória lefoglalása után a függvény paraméterében megadott karakterek bekerülnek az új elem adatmezőjébe. A következő soron – mivel az új elem után nincs semmi – a következő elemre

a mutatót nullázni kell. A *for* ciklus csak annyit csinál, hogy veszi az első elemet, majd végigyalogol a listán egészen a legutolsó elemig, így az utolsó mutató értéke a lista utolsó elemének mutatóját fogja tartalmazni. Ekkor már csak annyi a dolgunk, hogy az új elem előző és az utolsó elem következő elemre mutató értékeit beállítsuk – ezen túl az új elem lesz a lista utolsó eleme. Az adatfelvitellel nagyjából megvagyunk, most következzen a lista elemeinek kiírása. Az előzőhöz képest ez egyszerűbb feladat, listázzuk ki a lista elemeit először előre (*lista1*), majd visszafelé (*lista2*) haladva:

```
void lista(void)
{
    struct myNode *lista1;
    struct myNode *lista2;

    printf("Elöre\n");
    for(lista1=elso;;lista1=lista1->kovetkezo)
    {
        printf("%s\n",lista1->adat);
        if(lista1->kovetkezo==NULL)
            break;
    }
    printf("Hatra\n");
    for(lista2=lista1;;lista2=lista2->elozo)
    {
        printf("%s\n",lista2->adat);
        if(lista2->elozo==NULL)
            break;
    }
}
```

Ez a ciklus még egyszerűbb mint az előző esetben, a különbség csak annyi, hogy a feltétel vizsgálat része üres (végtelen ciklus). A feltétel vizsgálat a ciklusmagban van – az utolsó elem adat mezőjének kiírása után a ciklust a *break* utasítással szakítjuk meg.

Dolgunk végétével illik a lefoglalt memóriát visszaadni az op. rendszernek:

```
void visszaad(void)
{
    struct myNode *x;
    struct myNode *kovetkezik;

    for(x=elso;;)
    {
        kovetkezik=x->kovetkezo;
        free(x);
        if(kovetkezik==NULL)
            break;
        x=kovetkezik;
    }
}
```

Itt is végig kell menni a listán azzal a különbséggel, hogy először meg kell jegyezni, hogy mi a következő elem és csak ez után szabad felszabadítani az elemhez tartozó memóriát különben elveszítém a következő elemet tartalmazó mutató értékét (*free* után nem illik a felszabadított memóriában turkálni mivel azt visszaadtuk az op. rendszernek és ki tudja, hogy mire a következő sorra ér az én kis programom addig az op. rendszer mit csinál azon a memóriarészen). Ha megvolt a *free* akkor mehetünk a következő elemre, vagy ha nincs több vége a függvénynek.

Meg a cikknek is mára. Legközelebb megnézzük, hogy ezt a fenti kis példát hogyan kell AMIGÁsan megoldani, vagyis azt, hogy milyen beépített függvényekkel támogatja az op. rendszer a listák kezelését.

– Misku/GADGET –

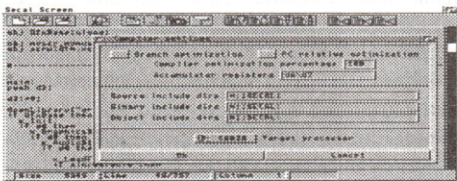
# A SECAL programozási nyelv

Nemrégiben érdekes kis dobozt nyomott a kezembe LouiSe, mondván, hogy egy magyar fejlesztés eredménye van benne, egy új programnyelv, és talán érdemes lenne megnézni. Így is történt, és magam is kellemben meglepődtem, amikor kibontottam a szép külsőjű dobozt, és egy esztétikus, gondosan megtervezett kézikönyv, na meg két lemez bukkant elő belőle. Nem számítottam ilyen profi körítésre, be kell vallanom, de annál jobban örültem neki.

A programot a TDS Development nevű cég adta ki, amely – mint a programozási segédanyagokból kiderült – Kulcsár Tibort és Makrai Józsefet takarja. Saját elképzelésük nyomán született meg a Secal programnyelv, melynek legfőbb jellemzője, hogy mintegy eggyé olvasztja a hagyományos magas szintű nyelvek és az alacsony szintű assembly nyelv jellemzőit, kiaknázva mindkettő előnyeit. A programnyelv érzésem szerint elsősorban azokat célozza meg, akik már rendelkeznek valamely tapasztalattal a programozás, és speciálisan az Amiga programozása terén, ugyanakkor a tanulást a nulláról kezdők is jóval könnyebben és gyorsabban megtanulhatják, mint az assembly-t vagy az Amiga leginkább elterjedt programnyelvét, a C-t.

Maga a fejlesztőrendszer leginkább az AsmOne-ra hasonlít, egybeépített szerkesztővel, monitorral és debuggerrel, ami igen gyors munkát tesz lehetővé. Emellett egy sor kis ikon segíti a funkciók könnyű elérését, főként a debugger-ben. A fejlesztőrendszer egyébként a használat során rendkívül stabilnak bizonyult, egyetlenegyszer sem fagyott le, még csak nem is hibázott, amit rendkívül nagy pozitívumnak tartok. A programozás közben az AsmOne-nál megszokott módon az Esc billentyűvel válthatunk át a szerkesztő és a parancs mód között.

A Secal fordítóprogram külön modulban kapott helyet, a fejlesztőrendszerből (automatikusan) és CLIBől egyaránt meghívható és paramétrezhető. A szövegszerkesztő rész az alapvető funkciókat támogatja, mindazonáltal jól jönne még néhány kényelmi szolgáltatás (pl. blokkok jobbra-balra mozgatása, zárjel-ellenőrzés, blokkok elrejtése stb.). Sajnos a program



egy jelentős hiányosságára itt figyelhetünk fel: egyszerre csak egy szöveget tarthatunk a memóriában, ami komolyabb projektek készítését gyakorlatilag lehetetlenné teszi. Nem elhanyagolható apróság emellett az sem, hogy a program grafikus kártyán nem mű-

ködik megfelelően (összeszemeteli a képnyórt, bár nem fagy le), valamint az is sok bosszúságot okozhat, hogy új forrás betöltésekor nem kérdez rá, hogy az (közben módosult) régít el szeretnénk-e menteni.

A fordítóról szinte csak jót tudok mondani, csendben, hibátlanul és meglehetősen gyorsan teszi a dolgát, főként, ha sebességét egy komolyabb C fordítóhoz hasonlítjuk. Viszonylag kevés, ám annál hasznosabb beállítást is megadhatunk a fordításhoz, mint például a processzor típusa (megjegyzendő, hogy a program – kissé logikátlanul – támogatja a szinte ismeretlen 68332-es processzort, ugyanakkor a 68030-as, 040-es és 060-as processzorokat nem ismeri külön, és így nem is támogatja apróbb különbségeiket), optimalizálási paraméterek, akkumulátorregiszterek, valamint az include könyvtárak útvonalai.

A debugger szintén átgondolt, leginkább egy jó assembly debuggerhez hasonlít, és megbízhatóan működik. Egyetlen olyan hiányossága van ami igazán zavar: ha a megfigyelt program új taszkot vagy processzt indít, akkor annak figyelésére nincs lehetőség. Ez persze igen nehezen megoldható feladat, és tény, hogy nem sok program támogatja.

A Secal rendszer környezete tehát összességében barátságos, aránylag hamar megszokható. A rendszer igazi érdekessége azonban maga a programnyelv, amelynek néhány jellegzetességén érdemes elidőzni egy kicsit. Mint e leírás elején említettem, szerintem elsősorban azok számára lehet érdekes ez a nyelv, akik bizonyos tapasztalattal már rendelkeznek. A kézikönyv egy teljes fejezetet szentel a programnyelv leírásának, ennek ellenére úgy érzem, hogy ebből egy kezdő csak segítséggel tudja megérteni a rendszer működését, a nyelv használatát.

A nyelv utasításai között szerepel a 68000-es processzor (majdnem) teljes utasításkészlete és számos, a C nyelvben és más magas szintű nyelvekben használt utasítás, melyek – igen érdekes módon – minden külön megjelölés nélkül, szabadon keverhetők egymással egy programon belül. Ez azt eredményezi, hogy jóval gyorsabban lehet benne programozni mint assembly-ben, ugyanakkor a sebességkritikus részeknél a lehető legegyszerűbb módon lehet a processzor által közvetlenül ismert utasításokhoz nyúlni. A program támogatja az assemblerek minden megszokott direktíváját is, sőt, makrók használatára is is képes, melyeket egymásba is lehet ágyazni, vagy előre nem meghatározott számú paraméterrel is lehet hívni. Az AmigaOS-nél megszokott regiszterkezelési konvenciók mellett még egy dologra kell figyelni: a Secal rutinok az akkumulátornak kinevezett regiszterek (alapértelmezésben a d6/d7) tartalmát nem őrzik meg.

A 68000-es és a 68020-as processzorok címzés-módjait néhány megszorítással mind támogatja a rendszer, de itt hadd tegyek egy megjegyzést: nem értem, miért szükséges megváltoztatni a Motorola által alkalmazott szintaxist, főként úgy, hogy előfordul, hogy a Secal szintaxisában egy adott címzés mód a szabványos Motorola jelölésekkel más címzés-módnak felel meg. Bosszantó és szerintem felesleges változtatás. A magas szintű programnyelvek elemeit is használhatjuk (értékek, feltételek/elágazások, elő- és háttultesztelő ciklusok, adott számúszor lefutó ciklusok, struktúra- és függvénydefiníciók stb.), sőt, a Secal nyelv (a SAFE utasítással) segít megoldani azt

is, hogy assembly utasításokban használhassunk regisztereket úgy is, hogy tartalmuk csak a „védett” programrész elhagyása után módosuljon, lehetővé téve korábbi értékük felhasználását egy későbbi értékadás után is. Minden egyes utasítást pontos vesszővel kell lezárni – sajnos még az assembly utasításokat is, cserébe viszont egy sorba több assembly utasítást is írhatunk. A magas és alacsony szintű programnyelvi elemek ilyen korlátlan egyesítése a hatalmas előnyök mellett veszélyeket is magában rejt (lásd pl. az akkumulátorregisztereknél írottakat), ezért egy-egy váltásnál nem árt odafigyelniünk.

A rendszerhez mellékeltek néhány demóprogramot is, melyek főként az Amiga hardver kellemes tulajdonságait mutatják be (vektorgömb-demó, lövöldözős játék mindössze 642 sorban, zene- és hangeffektus-demók). Ezek a programok lefordítva igen gyorsak, mintha csak assembly-ben készültek volna. A demóprogramok igen intenzíven használják a Secal-hoz írt kiegészítő könyvtárakat is, melyből a jelenlegi verzióban kettőt találunk, a Secal.lib-et és az Ext.lib-et. A Secal.lib-ben egyelőre csak az alapvető string-kezelő függvények kaptak helyet, a későbbi esetleges bővítések során itt mindenképpen lesz tere a fejlesztésnek. Az Ext.lib-ben található az Amiga-specifikus kiegészítő függvények, amelyek elsősorban a hangok és a grafika rendkívül kényelmes kezelését, valamint néhány fontosabb rendszer- és kiegészítő funkciót (pl. x\_LoadFile, x\_Open/CloseWorkbench, x\_EasyRequest, x\_Randomize) biztosítanak. Talán ez a könyvtár a rendszer legjobban, legrészletesebben kidolgozott része, de természetesen itt sincs még vége a fejlesztési lehetőségeknek. A két kiegészítő könyvtár intenzív használatával a programok forráskódja rendkívül lerövidül, és sok munkától is megszabadul az elfoglalt programozó.

Mindent egybevetve tehát jól kigondolt, barátságos rendszert ismerhetünk meg a Secal-ban, amely az 1.0-ás verziószám ellenére rendkívül stabil és használható. Minden elismerésem a két szerzőé, akik valóban komoly munkát tettek le az asztra ezzel a rendszerrel. Azonban hadd említsek meg még egy negatívumot is, amelyet nem tudtam nem észrevenni. A (gyönyörű, angol nyelvű) dokumentáció sajnos kissé szűkszavú, és megerősíti bennem az a kérdést, amely azért enélkül is felmerült volna: biztos, hogy a rendszer megtalálja a megcélzott vásárlóközönséget? Hiszen ebben a formájában a kezdőknek bizony nehézségeket okoz majd, elsősorban az assembly nyelvű részek használatával, aki pedig már gyakorlott programozó, az talán picit több funkciót és kényelmi szolgáltatást várna el a programtól, mely talán kissé későn is érkezett meg ahhoz, hogy befuthassa a megérdemelt karriert. Mindazonáltal a funkciók és szolgáltatások körének bővítésével, a dokumentáció kissé részletesebbé, oktatóbb jellegűvé tételével ezek a hátrányok könnyen kiküszöbölhetők.

A TDS Development-tel az érdeklődők a következő címen vehetik fel a kapcsolatot:

**TDS Development**  
**Budapest 1152**  
**Cserba Elemér utca 19.**

– Alan –

# PPaint

## Tippek és trükkök

Meglepően sok PPaint CD kel el Magyarországon, és gondolom, még többen használnák „talált” változatot, ezért következnek néhány ötlet – remélem, főleg a kezdőknek segítségére lesznek.

A színes betűtípusokat gondolom mindenki ismeri: jobklatty az „a” betűre, majd a betűtípus kiválasztása a kérdőjeleken. Ha nem a FONTS: könyvtárban tartod őket, akkor választhatod a PPaint:Fonts könyvtárban lévőket, vagy egy harmadik, tetszőleges útvonalat. Ha egyszer megvan e három útvonal, mentsd el a beállításokat, legközelebb már nem kell keresgélni.

Előfordul, hogy egy-két betűtípust a PPaint „kifelejt” a felsorolásból. Semmi gond, kattints az épp kiírt betűtípus nevére, írd a helyére a hiányzó font nevét, és Enter. Ezután klatty a képre, és már írhatod is a szöveget, vagy betöltheted a vágóasztalról (clipboard), amit mondjuk a CED-ben készítettél. Az ANSI file-okat is használhatod, helyesen értelmezi őket a program.

Igen ám, de a színes betűk csak a kiválasztó ablakban mutatnak jól, itt a képen rondák. Ahhoz, hogy a szöveg helyes színekkel jelenjen meg, ki kell választani a Szín/Paletta/Betűtípus menüpontot (Alt-f). Ezzel a kép palettáját lecseréljük a betűtípus színeire. (Nyilvánvaló, hogy csak az első 4/8/16 stb. színt cseréljük le, attól függően, hányat használt a font.)

Ha üres képre írtál, semmi gond. Mi történik azonban, ha egy 256 színű fotóra/rajzra kell ráírni? Itt nem vehetjük el a képtől az első pár színt, mert használja őket. Nem kérheted a „kevesebb szín” opciót sem, mert az az utolsó helyen lévő színeket szabadítja fel, a Font palettáját pedig előre rakja a program. (A Brilliance ezt a problémát úgy oldja meg, hogy a meglévő palettából – tetszik, nem tetszik, nincs más alapon – próbál többé-kevésbé helyes színeket kiválasztani.) A megoldás a következő: a kép betöltése után csinálunk a szövegből egy ecsetet (ángliusok kedvéért: brush-t). Ehhez átugrunk a másik képre (a PPaint-ben egyszerre két képet szerkeszthetsz, változtatni a „j” billentyűvel lehet közöttük, esetleg a Projekt/Környezet/Átkapcsolás menüponttal. Jut eszembe: mivel van magyar változat, ezért az ott található kifejezéseket használom. A sznobok meg szépen kikeresik az angol megfelelőket). Szóval ezen a második képernyőn írjuk meg a szöveget. Passzítjuk a palettát, majd az egészet szépen kivágjuk ecsetnek. Aztán ugrás vissza a betöltött képhez. Itt ecsetünk ismét pocskék színekben jelenik meg. Használhatod az Ecset/Szín/Újrászámolás menüpontot. Ekkor a PPaint megpróbál a kép palettájában az ecset színeire hasonlókat keresni, és ezeket használni. Ez nem mindig hoz jó eredményt. (Pl. van egy fotód az égről, csupa kék színárnyalattal – ehhez nehéz lesz egy citromsárga színű ecsetet passzítani.)

A szebb, de jóval lassabb megoldás a következő: válaszd ki a Szín/Összefűzés menüpontot, majd a „Kép: Aktuális” és az „Ecsetek: 1” kapcsolókat, és „Tovább”. Ekkor a gép elkezd számolgatni, és hosszabb-rövidebb idő múlva elkészül a közös paletta.

Most már csak egyetlen apró dolog zavarhat minket: az ecset szinte mindig csúnya keretet és hátteret kap ott, ahol azelőtt átlátszó volt (a nullás színt a kép már használja, így az ecsethez másikat kell hozzárendelni. Ez alól kivétel az a ritka eset, ha az ecset és a kép nullás színe megegyezik). Most tehát az a feladat, hogy a nem kívánt színt tegyük átlátszóvá az ecsetben. Beállítások/Átlátszó-ság/Kitöltött háttér. Sajnos ez nem mindig elég, pl. egy „O” betű közepe nem válik átlátszóvá tőle. Ilyenkor nézd meg, hogy az egér mutatója hol „fogja” az ecsetet. Ha pont olyan színű pixel fölött van amilyet el akarunk tüntetni, akkor az „Ecset/Szín/Áttetszőség-elöntés” megoldja a problémát – a felületet kiönti a 0-ás színnel, így az eltűnik. Ha nem egy ilyen ponton fogod az ecsetet, akkor az „Ecset/Kezelés/Egyéni” menüponttal beállíthatod a fogópontot. Ezek után jöhet az elöntés, és végre kész a színes felirat. (Ha beleszól, fél perc az egész.)

Ez a színpaszítás akkor is hasznos, ha kötött palettával dolgozol – mondjuk az Interneten illik a legelterjedtebb palettát használni minden grafikához, főleg, ha kisebb teljesítményű Amigákkal is böngészni fogják az oldalt. A Scala Wipe-ok is szebbek, ha közben nem kell egyik palettából a másikba váltania.

Nemcsak a színes betűkkel lehet klassz effektet gyártani. Nézzük, hogyan tudunk árnyékokat vető feliratot készíteni. Adott egy fotó, amire rá kéne helyezni egy feliratot, ami aztán árnyékokat vet a képre. Ehhez a már ismert módon megírod a szöveget a másik képen egy mezei fonttal, kivágod, visszajössz a fotóhoz (most nem kell a színekkel vacakolni, egyszerűen kiválasztasz egyet), és az effektet közül (az „a” mellett) kiválasztod a „Brush transp. 50%”-ot. Ha ez aktív, akkor bármit rajzolsz, az csak félig takarja el a képet. Most tedd le az „árnyékok”, kapcsold ki az opciót, és egy picit mondjuk balra és felfelé eltolva ismét tedd le az ecsetet, immár átlátszóan. Íme, kész az árnyékok vető felirat!

Sokkal rafináltabb áttetszőséget is alkalmazhatsz, ehhez azonban meg kell ismerni az Alpha Channel fogalmát. Ugye azt mindenki tudja, hogyha keverőre kötjük az Amiga video kimentét és egy videomagnóét, akkor ott, ahol a már említett nullás szín van (a paletta első színe), a video képét látjuk, a többi helyen az Amiga grafikáját. Így tudsz pl. feliratot egy filmre. Ezt lehet fokozni úgy, hogy a kép egyes részei egy kicsit átlátszóak, mások sokkal inkább stb. Azt, hogy egy kép hol és mennyire átlátszó, az AlphaChannel határozza meg. Ez nem más, mint egy kép. A színei nem számítanak, csak az egyes képpontok fényerőssége. A nagyobb fényerősség kisebb átlátszóságot jelent. Ha például rajzolsz egy korongot, ami a közepén fekete, a szélei felé pedig egyre világosodik, és ezt használod AlphaChannel-ként, akkor a végeredmény egy olyan kép lesz, ami a szélei felé

egyre homályosabb, mintha egy régi fényképezővel csináltad volna. A Monument Designer Pro nevű program az AlphaChannelt még animálni is tudja – videósok tudják, mit jelent az, ha egy mezei keverőhöz a program segítségével végtelen sok Wipe-ot, áttűnést lehet készíteni.

Visszatérve a PPaint-hez, az előbb ecsetünk 50%-os átlátszóssággal került a képre. Most csinálunk egy olyan feliratot, aminek az alja fokozatosan beleveszik a képbe (lefelé egyre inkább átlátszik, majd eltűnik). Kép betölt, „j”, felirat megír, mint az előbb. Most a felirat betűit ki kell öntenünk egy felülről fokozatosan sötétedő színátmenettel. (A színátmenet az egyik leggyakrabban használt effekt a számítógépes grafikában – főleg, mióta egy-két pc-s program is képes ilyesmit előállítani.) Először is módosítanunk kell a palettát (Szín/Paletta/Módosítás). Az előugró ablakban látjuk a paletta első max. 32 színt. (Itt jegyzem meg, hogy egy színt a nyilakkal lapozva kereshetsz meg, vagy bökj rá a képen baloldalt alul lévő palettán, de rákattinthatok a képen is.) Az első színt változtasd feketére a tolokák segítségével. A 16-ikat (vagy 32-eket, minél több, annál szebb lesz) pedig fehérre. Most kattints rá a fehérre, aztán a középső kis ikonra, majd a feketére. A gép szépen megrajzolta a színátmenetet. Most már csak el kéne magyarázni a programnak, hogy mi ezekkel a színekkel akarjuk kitölteni a betűket. Ehhez jobb klikk a festékesbödönre, a kitöltés típusát állítsd „Színátmenet”-re. Ezután bal klikk a palettán a fekete színre, majd jobb klikk a fehérre. (Megadtuk a színátmenet két végpontját.) A színskála alatt a jobboldali kis ikon határozza meg a színátmenet irányát, illetve azt, hogy a kép, vagy a kitöltött terület méreteit vegye figyelembe. Állítsd be a függőleges, körön belül maradó, majd Tovább. Most szépen töltsd ki a betűket egyenként. Vágd ki az ecsetet, majd ugrás vissza a fotóhoz. A színek persze megint elromlottak, de se baj – „Ecset/Rajzmód/Szín”. (A Matt az eredeti ecsetet rajzolja, a Szín pedig csak a formáját veszi figyelembe, egyszínű lesz – pont ez kell nekünk most.)

Most van egy feliratunk, de még nincs hozzárendelve az AlphaChannel. Esetünkben ez ugyanaz a brush lesz. (Vigyázz, nem mindig van így! Nem biztos, hogy mindig az a jó, ha a kép legvilágosabb pontja lesz a legkevésbé áttetsző.) Az egyes ecsetek között úgy változtathatsz, hogy az eszköztár tetején lévő kis számla (alaphelyzetben 1) a jobb gombbal rákattintasz, majd kiválasztod a megfelelőt. Egyszerre 9 ecsetet tárolhatsz így, plusz egyet a vágóasztalon, és persze akárhányat a vinyón. Először is mentsd el az ecsetet (elég, ha kirakod a vágóasztalra), majd kapcsolj át a kettes ecsetre. Ide töltsd vissza az ecsetet. Most az 1. és a 2. ecset helyén is ugyanaz van. Válaszd ki a Brush AlphaChannel effektet ott, ahol az 50% transp. is volt. (Most jobb klikkkel jön elő a menü, bal klikkre az előző effektet ismételheted.) Utána kattints oda a bal gombbal annyiszor, hogy az élére állított négyzet jöjjön elő. Végül lerakhatod az ecsetet – lehet hátradölni...

Ezzel a módszerrel millió effektet készíthetsz, lásd a NeonText animációt a CD-n. Persze nemcsak szöveget, hanem másik képet is lerakhatsz így, sőt az egyszerű geometriai alakzatok is jól mutatnak, ahogy belevesznek a háttérbe.

A Maszkokkal is elég jókat lehet mókázni – jöjjön egy újabb példa.

Van egy fotó egy tisztásról, tele zöld növényekkel. A kép felső harmadán az ég látszik, süt a nap. Szeretnénk, ha beborulna. Ehhez le kell törölni a kék eget, majd a keletkezett egyszínű foltot kiönteni valami jó kis felhőmintával. A törléssel lesz egy kis gond: igen sokáig kell szöszmötölni, ha pontról-pontra akarod letörölni az ágak között az eget, használd inkább a Maszk funkciót. Ezzel megadhatod a színét, amik semmilyen körülmények között sem tűnnek el – változnak meg a képen. Tehát Szín/Maszk/Módosítás. Előjön egy táblázat a kép palettájával. Itt, illetve a képre kattintva adhatod hozzá további színeket a maszkhoz. Kattints az égre (lenyomott gombbal húzogasd a mutatót az égen), és láthatod, ahogy a program egyre több színt ad hozzá a maszkhoz. Ha kiválasztottad az összes kéket, kattints az „Invertálás”-ra, hiszen mi az erdőt akarjuk megtartani, csak a kék eget könnyebb volt kiválasztani. Ha most letöröld a képet (Szemetes), akkor láthatod, hogy a Maszkban szereplő színű pontok nem tűntek el. Az ég helyén viszont egy nagy fekete folt lett. Tölts be gyorsan egy felhős képet ecsetnek (vagy akár egy fadarabot is betölthetsz, azzal egyszerűen lehet bedeszakázni az eget), majd jobb klikk a festékesbödönre. Most válaszd a mintát az első ecsetből, és kattints az ég helyére.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy ez a módszer csak akkor használható, ha az ég színei nem szerepelnek máshol (pl. egy kék patak is csordogálhat a tisztáson, a kék szemű bikinis nőről nem is beszélve – ilyenkor váratlan eredmények születhetnek, mondjuk a hölgynek elfeketedhet, elfelhősödhet a szeme...) Ennyiben különbözik a varázspálcától, amit az Art-Effect vagy a PhotoShop használ, persze 24 biten dolgozni egészen más, mint 256-tal.

Most pedig következzen egy kis elmélet. (Amit rögtön alkalmazhatsz is a gyakorlatban.) Ha a színes betűtípusból kivágtott ecset palettáját összefűzted, és megjelent az említett keret, akkor valószínűleg csodálkozva tapasztaltad, hogy az egyszínű háttérből egy pöttyös, ronda egyveleget számolt ki a program.

Másik példa: ha konvertáltál már 256 színű képet mondjuk 32 színűre, akkor is észreveheted, hogy a sima, egyszínű felületek szőrösök, pöttyösek lettek, míg a részletgazdag képeknél semmi baj nem volt. Ilyenkor a beállított algoritmus a hibás, amely eldönti, milyen új színek kerüljenek a régié helyére.

Miről is van szó? Mondjuk van egy grafikád, amit 16 millió színűről 256 színűre szeretnél konvertálni (pl. le kell konvertálnod a Myst-et CGFX-ról AGÁ-ra :). Nagyon sok program képes erre, többek között a PPaint is. A művelet során több problémát is meg kell oldania a programnak. Először is el kell dönteni, melyek lesznek azok a színek, amelyek majd az új palettát alkotják. Aztán a pontokat egyenként az új palettához kell passzítani – mindezt a lehető leggyorsabban.

A legegyszerűbb és leggyorsabb módszer egy standard paletta alkalmazása. A kép minden egyes pontjához tartozik egy szín. Ennek a színnek 3 összetevője van: vörös, zöld, kék. Mindegyik összetevőnek van egy értéke, ami esetünkben 0-255-ig terjedhet. (Egy OCS által megjeleníthető grafikánál ez az érték 0-15). Ha ezeket az értékeket ábrázoljuk egy koordináta-rendszerben, egy kockát kapunk, amely tartalmazza az összes elképzelhető színt. Az emberi szem egyébként max. 5-6 millió színnyalatot képes megkülön-

böztetni, ezért a 16 millió bőven elég. E kocka origóbeli pontja (0,0,0) fekete, míg a (255,255,255) pont fehér lesz. A standard paletta nem más, mint egy rács, amely ebben a kockában fekszik és pontjai azonos távolságban vannak egymástól. E palettában minden színnyalattól van egy kicsi. Ilyet látsz indításkor a rajzprogramokban (Dpaint, Brilliance stb.); ISO palettának is nevezik. A PC böngészők – ha 256 színű környezetben futnak – ilyen 216 (6) színű palettát használnak. A maradék 40 szín programonként változik.

Nos, van egy ilyen standard palettánk, jöhet a konvertálás. A program a kép minden egyes pontjáról eldönti, hogy a rács melyik pontján lévő színhez fekszik legközelebb, és lecseréli arra. Persze itt az újabb probléma: mi az, hogy legközelebb? Melyik színösszetevő távolságát vegyük alapul? Jó megoldás, ha a távolságok négyzetét összeadva döntjük el, melyik legyen a kiválasztott rácspontra (térbeli távolság).

Ez a módszer annál szebb eredményt hoz, minél változatosabb palettájú volt a kiindulási kép. Ha azonban az eredeti képen mondjuk csupa rózsaszín árnyalat volt, mert a fotó egy nyilvánosházban készült, ronda eredményt kapunk: a standard palettán csak 10-20 megfelelő színnyalat van.

Erre jelenthet megoldást a következő módszer: megvizsgáljuk az eredeti képet, és megkeressük azt a 256 színt, amely a leggyakrabban előfordul, és ezekből hozzuk létre a palettát. Ez azonban ahhoz vezet, hogy eltűnnek apró, de fontos részletek a képből. Ahhoz, hogy ez ne forduljon elő, különböző matematikai módszerekkel finomíthatjuk az eredményt (PPaint-ben: Színredukálás Minőség/Mennyiség). Persze a kiszámolt képpontok színe mindig eltér majd az eredetitől. Ezt a hibát csökkenthetjük, ha figyelembe vesszük a szomszédos pontok színét is. Ezt teszi pl. a Floyd-Steinberg eljárás is, mely a ponttól jobbra és lefelé eső pixel színének figyelembe vételével határozza meg az új színt. Ez azonban egyszínű felületeknél a hiba továbbvitelével járhat, ilyenkor „píxelesedik ki” az egyébként egyszínű felület. Szerencsére egyes programoknál (pl. ImageFX) beállítható, hogy az egyik sort balról, a következőt jobbról konvertálja cikkekabban, így a legtöbb hiba max. egy soron át tarthat.

Egy hiányzó színnyalattal pótolhatunk azzal is, hogy két színből mintát készítsünk. Pl. a fekete és fehér színű pontok különböző mértékű keverésével tetszőleges szürkeárnyalat hozható létre (így készül a napilapok többsége.). (PPaint-ben: Beállítások/Finomítás.)

#### Néhány apró ötlet

Az ikonok létrehozásánál állítsd be az „Igen, kép alapján”-t, és nem kell katalógust csinálnod: az ikonok a képeket ábrázolják.

Gyakran előfordul, hogy egy látszólag 256 színű kép csak 30-100 színt tartalmaz, pl. a Scala Plug-In CD-n is van rengeteg kép, ami csak 32 színt használ. Hogy hány szín felesleges a palettában, azt megtudhatod a Szín/Kevesebb szín menü segítségével.

Az anim7 formátumot sajnos nem sok program ismeri (a PPaint igen), pedig érdemes volna használni. Itt még az egyes képkockák kitarási idejét is megadhatod, 1/60-ad másodperces pontossággal. Töltsd be, majd mentsd ki animációd a PPaint-tel! 20-40%-nyi

helyet is megtakaríthatok a vinyón.

A PPaint 24 bites nyomtatást is tud, az eredmény lesz olyan jó, mint a Turboprint-é!

A Szín/Paletta/Rendezés valós időben segít kipofozni a fakó, sötét, vagy kontúrszegény képet.

Ha a rajzolt képet JPG formátumban kívánod majd tárolni, akkor is IFF-ként mentsd el mindaddig, amíg el nem készül. A JPG formátumban való kimentés ugyanis mindig információvesztéssel jár, magyarul minél többször mented ki így, annál több hiba, eltérés lesz a képen.

Ha egyszínű szöveget írsz a képre, eresz rá a Blur Low effektet. (Ne az egész képre, csak a feliratot befoglaló téglalpra!) A hatás hasonlít a kontúrelmosásra.

A két egyszerre szerkesztett kép lehet eltérő formátumú (a Brilliance ezt nem engedi), sőt külön elmentheted a beállításait is. (Startup\_1.set és Startup\_2.set)

Ha a Beállításoknál az átlátszóság típusát megváltoztatod, a már meglévő ecsetekre ez nem fog hatni, csak az újakra! Ilyenkor használd az Ecset/Szín/Új áttetszőség menüpontot.

A cég Kara Collection nevű CD-je tele van kiegészítővel a PPaint-hez. (80 színes betűtípus, hozzá többszáz paletta, hátterek, háttéranimációk, animált betűk, sőt egy program, amivel magad is készíthetsz színes fontokat.)

Mielőtt az effektek sebességét és minőségét fitymálni kezded, gondoldj arra, hogy nem egy 24 bites programmal dolgozol! A PPaint-nek nemcsak az effektet kell létrehozni, hanem a max. 256 színű palettából ki is kell keresnie a megfelelő színt. Ebből következik, hogy igazán szép effektet csak ISO, vagy ahhoz hasonló palettájú képeken gyárthatunk.

Animáció és anim-ecset között a következő módon változathatunk: animációból úgy vágatsz ki anim-ecsetet, hogy addig kattintasz az ecsetdefiniáló ikonra, amíg az egy „+” jelet nem mutat (csak akkor jön elő, ha animációt töltöttél be.)

Ha a Caps Lock aktív, akkor automatikusan az anim-ecset minden képkockáját le tudod tenni egy animációban. Figyelj arra, hogy legyen elég képkocka!

Amikor kevesebb színt kérsz egy multipalettás animációban, tartsd lenyomva a Shift gombot, ha minden képkockának egyszínű palettát szeretnél.

A pontosabb rajzoláshoz nyomd le a Shift gombot. Ekkor csak vízszintesen vagy csak függőlegesen fog mozogni a pointer.

A PPaint\_Icons könyvtárban lecserélheted az ikonok Default tool-ját, így más megjelenítő programot is hozzárendelhetsz a képekhez.

A programmal közvetlenül betöltheted a PSX-nél használt TIM formátumot.

Egy megkezdett effekt kiszámolását bármikor megszakíthatod egy billentyű lenyomásával. Ilyenkor az eredeti állapotot kapod vissza. Ha mégis megtartanád a félig elkészült effektet, kattints a Vissza nyílra a szemetes mellett (UNDO).

Sima Amiga 500-on is dolgozhatsz 256 színű képekkel, effektet ereszhatsz rájuk, kinyomtathatod, konvertálhatod őket stb. Ehhez ecsetként kell betölteni őket. (Nem lesz színhelyes, viszont dolgozhatsz vele.)

Végül néhány apró hiányosságról

- A Magic Menüvel összeakad, ha animációt töltesz be.
- A ReqChange-dzsel egyes ARexx makrók vesznek össze.
- Egyelőre nincs color cycling támogatás, brush morph, tweening.
- A színátmenetknél bizony számít a kulcsszínek elhelyezkedése a palettában.
- Egyes műveletek lassúak, ezért is jó, hogy írják a PPC változatot.

Legközelebb (ha lesz rá hely, nameg igény) az ARexx makrókat veszem ki. Addig is mindenkinek jó kísérletezést!

- Horváth Péter -

# THE PARTY '97

1997. December 27-29. A tavalyi év legfontosabb dátuma a scene életében. Én személy szerint már 5. alkalommal karácsonyoztam Dániában, de idén sem bántam meg, hogy nem mentem reggeli misére faterral :) (bár sokak szerint egyre romlik a The Party-k színvonala is, az egyre inkább pénz-buzi csókák szervezése miatt ... hmmm... most nem így tűnt).

Melan/AI barátunk szervezésében busszal közeleltünk AaRS-t, eme esemény scnehelyét. Dark, Grass, Darklon, Phoenix, Chip, EFT és én alkottuk a 32 (tuskó) PC-s ellentáborát... Németországban 3 árja dude is csatlakozott hozzánk (és egy szuka, akivel yol eltársaluktunk...) Különös vendég is akadt, aki számomra is meglepetés volt, ui. MSC (Magyar Scene Legenda), Jean is velünk utazott. A buszról annyit, tényleg luxus volt (ital, nő, videó, WC, zene), de a buszvezető már teljesen kikészített az út végére az optimális sebesség/fogyasztás mániájával. 26 órás út, 70 km/h autópályán, olyan rohadt lassan mentünk, még jobbról is előztek a trabik...

Amikor megérkeztünk, a cefrét szépen elpakoltuk jó mélyre, nehogy a mi lelkünkön száradjon, ha benyomnak a szervezők... Első ámulatom, hogy semmi checking nem volt a bejáratnál... Aztán persze, hogy semmi hely sem... Végül is a main teremben (3 óriás tornaterem-méretetű részbol állt a placc) maradtunk Amigások, míg a többiek a 3. terembe vonultak át, ahol nem voltak „reserved”

asztalok. Aztán persze jöttek (volna) a mi helyünkre is, hogy ezt ők mar 2 hónapja előre lefoglalták, de mi persze jó magyar szokás szerint elküldtük őket a... szemben lévő asztalhoz...

Projektor minden teremben volt, de hang csak a miénkben... Volt még ingyen uszoda (1 km-re a place-től), rave party a 3. teremben, non-stop moviek (legújabbak) angolul, büfé (300 Ft-os üdítő-árral), és szokatlanul tiszta toilet. A magyarok persze ilyen drága helyen nem költenek, inkább keresnek... (Ugye, Dark?) Coca-Cola rulez...

A legsokkolóbb, hogy az egész party-n mi fogtuk ki az egyetlen asztalt, ahol a sok rákapcsolt fosztóműlő állandóan leszítja a power-t es kiment a bizti... Na és persze első nap este nemcsak nálunk, hanem az egész party területén kiment a power 3 órára (és az egész településen, ui. a TP elszívta a falu összes áramát). Végül is a hadsereg vonult ki és csiholt újra power-t a népek... a rendezők meg persze nem győzték ezalatt mondogatni, mindenki maradjon a gépe mellett (ha még megvan). Persze így EFT sem tudta befejezni demóját... Darklon még itthon lemondott az övéről (és nadrág nélkül ment ki...haha)... Beast indult grafikával, amit persze megint összekevertek, és először 75. számmal Unreal's girlfriend néven jelent meg egy úrhajó, majd 76. számmal, egy órára rá újra bemutatták, de ekkor már senkit sem érdekelt.

Ettől függetlenül lett magyar siker, C64-en 3. hely demóban, és PC-n 1. hely 4kb-ban.

A projektor egyébként nagyon állapot volt (főleg miután 8 órás késéssel hoztak végre egy működőt is). A demókról csak annyit: szarok... A győztes SCX-HJB kooperáció talán még említésre méltó lehetne (meg persze a LED produkciója), de a CNCd-t még leszedni sem érdemes! Azure intrója állati, mint mindig, a grafikák közül pedig elég nehéz volt a választás, jó az eresztés nagyon. A zenék felejthetőek, bár végre nem (csak) egyhangos szint-effektek voltak bumcaca alapra digizve.

Mindenesetre, az biztos, hogy yol éreztük magunkat... legalábbis ÉN. (Remélem, szervez majd valaki buszt a TP8-ra is.) Addig is, itt a Május 9.-i, és persze a Sympo'98...

- IORD -

PS: Clary, we miss You!



Volt egyszer egy AMIGAnica...

1997 novemberében megrendezésre került az első magyarországi pc-free, azaz pc-mentes számítógépes party Budapesten! Aki ott volt, - néhány kivételtől eltekintve - az biztos nem bánta meg, hogy eljött, aki viszont nem volt jelen, az bánhatja, hogy nem jött el!

Mikor elkezdtük szervezni a party-t, úgy 100-150 emberre gondoltunk, akit érdekelhet egy ilyen rendezvény... Természetesen nem számolhattunk a pc tulajdonosokkal, (akik között azért vannak jópáran, akiket szívesen láttunk volna a party-place-en) szponzorokkal, és szinte semmi olyan dologgal, ami a manapság az ilyen rendezvényeknél a pénzügyi fedezetet adja. Ezért kicsi, de jó hangulatú, inkább klubszerű party-t terveztünk... De ahogy közeledett november 8.-a, egyre inkább forró dróttá vált az otthoni telefonom, és gyülekezett szépen a kipostázandó jegyek listája. Egy kis adminisztrációs bibi miatt rendszeren el is számoltam magam, a maximálisan tervezett 250 fő (nagyjából ennyien lehetett volna kényelmesen elférni a teremben) helyett több mint 300 jegyet adtunk el... Persze ezt senki sem bánta, egy kicsit megnagyobbítottuk a termet. (Itt kérek elnézést azoktól, akiknek a party előtti napokban már nem tudtunk belépőt biztosítani! ... Legközelebb talán nagyobb helyet fogunk bérelni.)

Szombat reggel tíz óra körül már rendszeren gyülekeztek a srácok, folyt a csata az asztalokért (mármint azoknak, akik később érkeztek), kezdődtek a szervezéssel kapcsolatos gondok... Arra ugyanis senki nem gondolt (mármint a megvalósítás szintjén), hogy be is kéne szedni a jegyek árát a bejáratnál, illetve ellenőrizni kéne, hogy ki az aki jeggyel, és ki az aki huncut módon van jelen a



rendezvényen. Szerencsére a PoWeR team, – Chris parancsnoksága alatt – hibátlanul megoldotta a jegyeladásokat. Mega Thx!

A délelőtti leginkább ismerkedéssel, dumálással, programcserevel, illetve a rendezőség részéről az audio-technika életre hívásával telt. Megérkezett Lay (alias Wintermute/Crimson Jihad) telefonfülké méretű hangfala, amely párját ritkítja az egész országban, sőt talán még a külföldi scene csapatok is kuriózumnak tekintettek volna rá. (Lehet, hogy csak azért van belőle egy darab, mert „ritkította” a párját? ;-))

11 óra körül már igencsak tömeges volt a hangulat, ki is nyitottuk a terem ajtajait, így növelve a légtérrel. Ezzel aztán maximálisan ellenőrizhetlenné vált a jeggyel, illetve anélkül érkezők minősége... Mindegy, már ekkor is látszott, hogy NEM lesz veszteséges a rendezvény, és látszott, hogy az emberek jól érzik magukat, és mivel ez volt a cél, meg is elégedtünk ennyivel.

Kora délután ismerős arc buk-kant fel, Mat!/Ozone a spanyol scene oszlopos tagja! (Aki nem ismerné az olvassa el az AMIGAonly #7 idevágó oldalát – 34.)

Közvetlenül a színpadnál volt két igen érdekes gép... Az egyik Alan AMIGA 4000-ese, amely egy Picasso IV-es grafikus kártyával, és egy Cyberstorm MK III. -as (060/50) erőművel volt szerelve. A 64MByte RAM és a 15"-es monitor csak „természetes” (native) tartozékként volt jelen... A másik gép

még erre is rátett egy lapátal, mert az alap AMIGA 3000-es a világon a NEGYEDIK-ként eladott phase5 PPC kártyával volt megerősítve (PPC 604e/200MHz + 68060, 50MHz), sőt egyszerre két videokártyán (Picasso IV, és CyberVision) és a hozzájuk tartozó 21" Sony, és egy másik, 17"-es monitoron lehetett ismerkedni a következő generációs AMIGA-k felépítésével. Külön köszönet Bozó/GADGET-nek, hogy direkt a party kedvéért autózott ki a phase5 központjába a kártyáért!

Szintén a színpadhoz közel volt Napi2 reuke, egy C64 dobozba épített A1200-es. Le kellett volna fényképezni az emberké arcát, mikor megjelent egy HAM8 kép az általuk jogosan C64-nek észlelt masina monitorán... :-)

A terem másik végén gyülekeztek a C64-es scene tagjai, akik ugyan nem voltak túl sokan (kb 50. fő), de a compókon igencsak rácafoltak erre... Bigfoot rendesen felturbózott C64-ese kilógott a sorból, a sakktabla színű billentyűzetével...

A délután folyamán sikerült életre kelteni a projector-t, és a Crimson Jihad hangcuccát is, aminek a party-kon megszokott hangerőszint megjelenése volt a következménye. (Ezt mondjuk csak azok kifogásolták, akik nem voltak még hasonló rendezvényen... monjuk tavaly a Pie Slice-on...)

A sokak által várt Slamtilt compo sajnos elmaradt, azon egyszerű oknál fogva, hogy senki nem akarta megszervezni. Szégyen és gyalázat, hogy pont a 'nica-n nem volt flipperverseny! (Ugye Zorba?)

Kora este volt egy rövid PPC bemutató, amit többen igencsak bírálta a részletelensége miatt, de higgyetek el (nem azért védem Bozót, mert a haverom!) hogy 1997 novemberének elején ENNYIT lehetett a kártyáról bemutatni! Az sem utolsó dolog, hogy a világon ez volt az első olyan rendezvény, ahol a nagy nyilvánosság előtt, mindenki számára fizikailag tapasztalhatóvá vált az agyonmisztifikált PPC kártya! Persze 1998 márciusában már igencsak lehet villantani az MPeG lejátszókkal, a Quake, Doom, vagy éppen a Tornado3D PPC verzióival... De AKKOR ennyi volt. Még egyszer megjegyezném, hogy a kártya szériaszám #00004!

A bemutató után következett Lord és Mr. Pixel közös produkciója, egy AMIGA segítségével gitáron és szintetizátoron játszott régi demózenéket.



A hangzás nem volt egy Bose, de azért hangulata volt a dolognak... A koncert alatt a C64-es scene egy kis ízelítőt adott demókból... Asszem érdemes elővenni a fiókba sülyesztett öreg masinákat, már csak azért is, hogy elképedjünk egy kicsit!

Aztán következett a nevezések begyűjtése... Enyhén szólva nem volt zökkenőmentes, de szépen gyűltek az anyagok... Mivel problémák voltak a projector, és a „compó gépnek” tervezett masina összekötésével (rövid volt a kábel), így Alant kértük meg, hogy áldozza fel masináját erre a célra. A zenék lejátszásakor minden zökkenőmentesen zajlott, Zorba diskjockey-ságától eltekintve (amin sokan – jogosan – morgolódtak, sőt a Coma demójának végén meg is jegyzett Bigfoot... de ezt Zorba, az akkori állapotát tekintve, nem igen vette... ;-)). A problémák a képek bemutatásakor kezdődtek. Ugyanis hiába a szuper projector, és hiába a még szuperebb Picasso IV, a technika ördöge belevárta a levesbe, és a flicker-fixer miatt csak sokadik próbálkozásra jelentek meg a képek. Az egy másik történet, hogy a sorszámozással is gondok voltak, nem is beszélve arról, hogy egy „kicsit” összekevertük a kategóriákat... El is maradt a lemezűjség-, illetve a gép-szépségsverseny is...

A végeredményeket tekintve viszont szerintem (és ezt mások is megerősítették) az AMIGAnica-n született a legigazságosabb sorrend, bármely más party-val összehasonlítva! Ezt az is bizonyítja, hogy egyik nevező sem hivatkozott elfoglaltságra...

Azért Unreal megérdemel egy bocskérést, mivel elkevertük az egyik képét... sorry...

Az AMIGA-s zenék a győztes Shamen, és Mr. Pixel műveit kivéve borzalmasak voltak, igazodva a party-k tendenciájához, viszont a C64-es muzakok nagyon jók, és szuper minőségben szóltak!

A grafikai compo-n Beast fantasztikus képe nyert (tudjátok, az az epres :-)) teljesen jogosan.

A C64 intrók és demók igazi tapsvihart váltottak ki, főleg a Coma demója, ami részben digi (!) anim, részben fantasztikus kód volt, persze világszínvonalú design-nal.

AMIGA-ra alig készült valami, demó nem is volt, csak pár intró, amelyek közül az Extasy (MB) kreálmánya vitte el a pálmát, kb. 3 ponttal megelőzve a Therapy (Ray) „csillagosát”.

A versenyek után bemutatásra kerül Unreal of Faculty új slideshow-ja, a Dream or Reality, ami igen nagy sikert aratott a nézők soraiban, teljesen megérdemelten.

Az összdíjazás több mint 60.000 forint értékben zajlott, ami nem is olyan rossz, ha figyelembe vesszük a résztvevők számát, és a nagy szponzorok teljes „hiányát”. Osztottunk ki külső floppy-t AMIGA-hoz, eredeti játékokat CD-n, AMINET CD-t, internet előfizetést, C64 törökártyákat, joy-okat, joypad-okat... A legnagyobb durranás talán a C64-es demó győztesének jutott Commodore logós poló, amely olyan M-es méretű volt, de Bigfoot nyerte...

Akinek még az XXL-es is igencsak szorítja a hasát... :-)) Azért felvette, hogy mindenki láthassa a hovatartozását!

Gondolom Shamen-nek is emlékezetes marad az eredményhirdetés, ugyanis megpróbált egy pc-alaplapot eltörni a térdén... de nem figyelte oda, és a szűrős fele ripityára szaggatta a nadrágját!

Még az a jó, hogy nekem megvan az egész videón, és nemsokára csinálunk egy CD-t amelyen AVI-ban megtekinthető lesz a party-ról készült majdnem 3 órás film!

– LouiSe –

## 1998. május 9.-én ismét megrendezésre kerül az AMIGAnica HUNGARICA!

A helyszín és a feltételek ugyanazok, viszont a rendező gárda létszáma jelentősen megnőtt. C64-ről a Coma, míg AMIGA-s-ről az AMIGAonly, a fuCk-Ya Club, és a PoWeR Team bonyolítja majd le a rendezvényt.

Természetesen megint lesznek versenyek, díjak (software/hardware), büfé, projector, hang, élő zene, és persze HANGULAT! Iggyünk elintézni, hogy legyen mindenki számára AMIGA-val is hozzáférhető Internet a party ideje alatt, de mivel ez igen sokba kerül, és még igencsak terv szinten létezik a dolog, ne vegyetek rá mérget.

A jegyek a múltkor jól bevált módon lesznek terjesztve, ami azt jelenti, hogy elővétel, és mindenkinek névszóló... A jegyárakat a tavalyi 500 Ft-ról 600-ra növeltük, azért, mert abból a plusz 100 forintból szeretnénk megoldani az Internet-et, viszont ha az nem jön össze, akkor az egyik compo győztese valami igazán értékes ajándékkal térhet haza!

# Az AMIGA jövője

## Interjú

### Petro Tyschtschenkoval

1998. március 28-án Petro Tyschtschenko Finnországban járt. Kék ibolyát ugyan nem látott, igaz nem is volt még itt az ideje, de ha már ott volt, akkor a Finn AMIGAs User Group fölött neki néhány kellemetlen kérdést, mertmivelhogy azért hívták meg. Lássuk Petro beszédének kivonatolt fordítását.

(Elmeséli, hogy mennyire örül annak, hogy itt lehet a finnknél, ennek öröme el is meséli az AMIGA történetét Escom-tól Gateway 2000-ig, valamint a finn AMIGAs helyzetről is ejt egy-pár szót - ez számunkra indifferens)

A kérdés, hölgyeim és uraim az, hogy mostanában miért nincsen semmiféle aktivitás az AI-nál. Egyrészt a mi termékeink már kissé idejét múltak, a mai piacon nemigen állják meg a helyüket. Másrészt viszont egy sikeres, világméretű üzletben új termékekre van szükségünk. Ezek nélkül akár be is csukhatjuk a boltot. Ez tény.

Hogy ezt elkerüljük, a Gateway 2000 segítségével kerestünk egy kutató és fejlesztő céget az Egyesült Államokban. Ennek az R&D (kutató/fejlesztő) részlegnek a vezetője egy bizonyos Jeff Schindler úr, aki már 3 és fél éve dolgozik a Gateway-nek, sőt ráadásul nagyon szereti az AMIGÁt, Jelenleg is az ő tervei alapján folyik a fejlesztés.

Első lépésben mindenképpen az OS 3.5 upgrade-t akarjuk elkészíteni. Jelenleg ez az 1. Prioritású feladat nálunk, mert az OS 3.5-nek mindenképpen kész kell lennie a kölni Computer 98-ra (november).

Ezzel a project-el párhuzamosan természetesen új AMIGA-alapú termékek kifejlesztését is tervezzük, ez azonban időbe fog kerülni. Tudjuk, hogy mindenki nagyon türelmes ezen a téren, és reméljük, hogy ez a türelem idővel megtérül mindenkinek.

Mihelyt be tudunk mutatni néhány újítást a közönségnek, azonnal egy nagyszabású marketing-kampányt kezdünk el, mivel e nélkül nem ismerheti meg a nagyközönség az AMIGÁt.

Mindezekkel együtt én megértem azokat az AMIGA dealer-eket és distributor-okat, akik felhagytak az AMIGAs üzlettel, mivel jelenleg ebből nem nagyon lehet megélni... Gondoljunk csak bele, AMIGA néven 1992 óta semmiféle fejlesztés nem történt. Csupán két csőd. És tudjuk azt is, hogy a jelenlegi PC-s hardware-k már nagyon jók, csak a software sz\*r.

Az én álmom azt, hogy az összes PC a világon a mi operációs rendszerünket használja. Remélem, ha elkészülnek az új AMIGÁk, könnyen találhatunk majd olyan dealer-eket és distributor-okat akik forgalmazzák majd termékeinket.

Néhány hete ott voltam a Gateway Computer Show AMIGA 98-on St Louis-ban, USA-ban. Az emberek

véleménye, főleg azoké akik üzletszerűen foglalkoznak AMIGÁval alapvetően pozitív volt az AMIGA jövőjével kapcsolatban. Mindezeket összevetve az AMIGAs üzlet fejlődni látszik. Ahol ennyi új program jelenik, meg ott nem lehet nagy probléma.

Az indiai részlegünk elég jól megy. Erről olvashattok az AI homepage-n. És dolgozom a kapcsolatok kiépítésén olyan országokban is, mint Izrael, Magyarország, Lengyelország, Csehország, Észak-Amerika és Ausztrália.

A reményeink mindenesetre - természetesen - a kutató és fejlesztő cégekben vannak, mert az AMIGA International csak egy sales/marketing company. Az anyacégünk, a Gateway 2000 nagyon pozitívan gondolkozik az AMIGA viszonylatában, amennyire ez lehetséges, természetesen. A Gateway-el egy nagyon erős partnert nyertünk, sokkal jobbat, mint amilyen az Escom volt.

(itt egy kis ömlengés a Gateway üzleti eredményeiről, valamint elmeséli, hogy hol is fognak idén még "fellépni".)

A következő nagy AMIGA találkozó Londonban a World Of AMIGA 98 lesz, ahol találkozhatunk az amerikai fejlesztő cégekkel, és prezentálhatjuk az új fejlesztéseink eredményét a nagyközönség előtt.

(ezek után előadja az új AMIGA himnuszt, amelyet eddig hiányolhatt az AMIGA community)

Ennyi elég is lesz. Ez a zene teljes egészében egy AMIGÁval készült. Olyan emberek készítették, akik szeretik az AMIGÁt. Remélem, hogy ez a dal fog minket vezetni a jövőbe.

(kérdések következnek, bár Petro kiköti, ő nem egy technikus alkat, de megpróbál mindenre válaszolni)

**- Tudnál mondani némi pontos információt a 3.5-ről?**

- Ez egy fontos kérdés. Az egész rendszert a 3.1 Kickstart ROM-hoz akarjuk illeszteni. Lesz CD és lemez verzió is, valamint a CD-n lesz hozzá egy jó nagy kézikönyv is. Megpróbáljuk hozzá integrálni a Netscape-t is, erről egyelőre még nem sokat tudok mondani. Ha valakit érdekel még több információ is, keresse meg nyugodtan Jeff Schindler-t, ez az ő asztala. A címe: schinjef@gateway.com.

**- Mekkora a fejlesztő részleg létszáma? Pontosan hány ember dolgozik az OS 3.5-ön?**

- Ezzel nem árulok el nagy titkot azt hiszem. Dolgozik rajta a Phase5, a Haage & Partner, Olaf Barthel, Floss - Fleecy Moss és még egy halom ember az irányításunk alatt, tehát nem csak a R&D részleg 5 dolgozója. Amit Jeff Schindler csinál az az, hogy összefogja ezeket a fejlesztő csoportokat.

**- És mi lesz a fejlesztők támogatásával?**

- Ez is egy nagyon fontos kérdés. Beszéltem már erről többször is a kollégáimmal, mert valamit mindenképpen tenni kell a fejlesztőkért. Reméljük a londoni WOA 98-ra be tudunk mutatni ebből valamit. Tervezzük egy low-end és egy high-end kit-et is a fejlesztőknek és a programozóknak. Ez elsődleges, mert fejlesztések nélkül nincsen sok jövőnk. És ha nincs jövőnk, akkor mit csinálunk majd a dalunkkal?

**- Én azt hallottam, hogy ti nem is fejlesztetek AMIGÁkat, mert minden fejlesztés a többi cégnél történik. Igaz ez?**

- Nem. Ez így, ebben a formában nem igaz. A mi feladatunk az, hogy képviseljük az AMIGÁt, eladhatóvá tegyük az AMIGÁt és ugye, miénk a technológia. A fejlesztéseknél pedig liszensz-szerződéseket kötöttünk a lehetséges fejlesztő cégekkel, mint a Phase5, DCE, MicroniK, Index, Quikpak. Az egész fejlesztés pedig az AMIGA OS nevére tető alatt zajlik. A mi elképzelésünk ugyanis az, hogy minden fejlesztés egy irányba történjen. A kártyák különbözőek lehetnek, mindenki szabadon választhat, sehol egy monopólium, tiszta demokrácia az egész. Ez a célunk.

**- Lesz még olyan irányi fejlesztés, mint pl. az AGA chipset?**

- Azt hiszem, a mi custom chip-jeink már egy kicsit elavultak. Egy kicsit fel kell újítani őket, hogy fel tudják venni a versenyt a mai kor követelményeivel. Remélem lesznek jó kis video chip-jeink.

**- Mondtad, hogy a Phase5 és a Haage & Partnek is fejlesztte az OS-t. Ez lesz a standard a PPC kártyákhoz?**

- Természetesen ezt is integráljuk az OS-be. De egyelőre nem tervezzük a mi OS-ünket átírni a PowerPC alapú gépekre. Ez eléggé drága és időigényes feladat.

**- Tudnál mondani némi tényt a PowerUp - WarpUp szituációról?**

- Természetesen mi is ebben gondolkozunk. Azonban azt el szeretnénk kerülni, hogy a Phase5, vagy a Haage & Partner úgymond beleépítse a "saját filozófiáját" az OS-ünkbe. Tehát Jeff Schindler úgy dolgozik, mint egy rendőr, felügyeli az operációs rendszer címszó alatt történő fejlesztéseket.

**- Úgy tudom 1995 nyarán csaknem elkészült az OS 3.2 a Walker-hez. Mi lett vele?**

- Nem, egyáltalán nem lett kész... Nos a Walker... Én átmentettem a Walker modelleket. Van kétfajta Walker-ünk. Ezt a fejlesztést még nem vetettük el teljesen. Én egy jó ötletnek tartom, például gyerekek számára. A gép egy 030-as processzorra épül, és az OS 3.1 jár hozzá. A prototípusokat én őrzöm az irodámban. Igaz, hogy 3.2 van a ROM Chip-ben, de ez nem igazi 3.2, ugyanaz, mint a 3.1.

**- Mik a tervek, egy új hardware kifejlesztése, vagy csupán csak a liszensz birtoklása?**

- Igen, a célunk elsősorban a technológiánk fejlesztése, új termékek, design, stb. Ezek után szeretnénk ezt a design-t eladogatni olyan potenciális nagy cégeknek, mint például Philips, Sony, Sega, vagy akár az IBM vagy

akár bármi/bárki más. Ővék lehet a elkészítési rész. És a disztribúciós rész. És természetesen az AMIGA International is részt vesz az üzletben, és saját neve alatt forgalmazhatja a termékeket stb. Mert mi csak egy sales/marketing cég vagyunk, ugyebár. Mindenképpen szükség van a saját nevünk alatt futó termékekre, mert hosszú távon csak így maradhatunk meg.

- Egy utolsó kérdés: ez az új technológia mikorra lesz készen?

- Úgy gondolom, hogy a teljes folyamat 1-2 éven belül megtörténik. És ebben bízhatok, mert ezt én mondom és amit én mondok az úgy is van. Láttam a marketing-terveket és a saját szememmel meg a szemüveggel láttam a Roadmap-ot is. És meg kell mondani, hogy nagyon lelkes vagyok, mert látom az AMIGA jövőjét.

- Köszönjük Petro!

- Köszönöm a lehetőséget.

Ennyi volt a riport... a konklúziót mindenki próbálja meg saját maga levonni... nekem nem sikerült.

Nem tudom, hogy minek is higgyek... Egy olyan cégnek aki már annyi mindent ígértett, amiből nem sok vált valóra, vagy higgyek a saját rosszindulatomnak? De hát az elég szomorú dolog volna...

Na mind1, reméljük a legjobbakat...

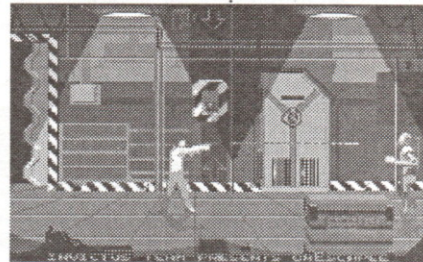
Magic



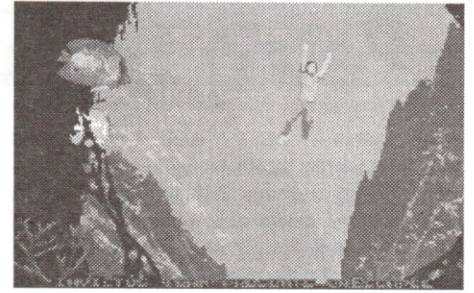
Ha azt mondom, hogy a sokak által az 1997-es év legjobb játéknak kikiáltott programról írok, nem biztos, hogy mindenki elsőre tudná, hogy mi is a dürgés. Pedig a külföldi sajtótermékek csupa dicsérő szóval illették (jogosan) az Invictus Team (Diviánszky Ákos, Kozák Tamás, Tóth Levente, Kémeri Csaba, Mester Tibor és Máté Lajos) munkáját. Amennyiben sikerül a csapattal egyeztetni, a következő számban valami rendhagyó interjú+játék-leírás fog megjelenni, amelyet most krónikus időhiány miatt (nekünk nem volt sajnos időnk rá) nem sikerült összehozni.

**A játékról:**

A minél nagyobb sebesség kedvéért (...) a játék assembly-ben lett kódolva, ezért már egy alap A1200-esen 2MB Fast RAM-mal is jól játszható. HD és CD



természetesen azért kell hozzá. A grafika és az animációk kézzel rajzoltak, kivéve néhány render-elt „szereplőt” (pl. az űrhajó).



A játékhoz digitalizált zene és effektek adják meg a megfelelő kórtést.

A főszereplő 50 féle dolgot tud csinálni, ez több, mint 600 frame-nyi animáció. Tudom, hogy nagy közhely, de csak annyit mondhatok: Szép volt fiúk! Csak így tovább!

Magic

**SADENESS SOFTWARE**  
[HTTP://WWW.SADENESS.DEMON.CO.UK](http://www.sadeness.demon.co.uk)



**AMIGA, MAC & PC PRODUCTS:**



The Hidden Truth

Women on The Web

Women on The Web: EXPOSED

**AMIGA CDROM PRODUCTS:**



AGA Experience Volume 2.

AGA Experience Volume 3.

Utilities Experience Volume 1.



Addr.: 13 RUSSEL TERRACE, MUNDESLEY  
 NORFOLK, NR11 8LJ UK

**AMIGA CDROM GAME:**



onEscapee

(Invictus Team)

FUTURE

**AMIGA CDROM GAMES:**

Foundation

Forgotten Forever

Dafel: Bloodline





# VULCAN SOFTWARE

## GENETIC SPECIES

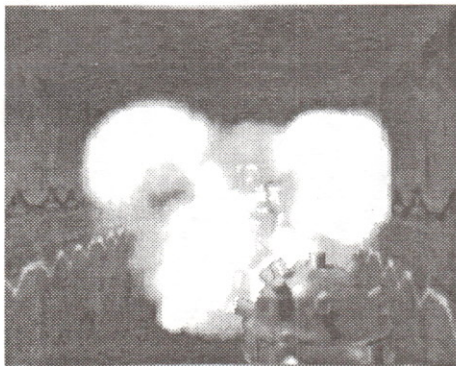
Mindenki fellélegezhet és izzíthatja a keyboard-ot, mert sok-sok-sok majdnem után itt van a Genetic Species. Most már biztosra ígérik, hogy be lesz mutatva a World Of AMIGA Show-n Londonban, áprilisban. Higgyünk nekik.

Hát igen. A GS egy 3 éves project eredménye. Meg is látszik rajta. A legutolsó demo verzió, valamint a róla megjelent screenshot-ok a lehető legprofibb kidolgozást mutatnak. A képek 256-színűek, a felbontás 1\*1 pixel, full render-erl intro sequece, ez mind-mind nagyon szívet melengető dolog.

De hát akkor mi a baj. A baj kérem szépen csupán annyi, hogy 1998 áprilisa van. A GS-nek már tavaly ki kellett volna jönnie, hogy megállja a helyét a versenyben... Hiszen itt van a Doom, a Quake, nem is beszélve a nagy halom Mac-es játékkal, amelyekkel nagy lendülettel játszik a nagyobb gépekkel rendelkező AMIGÁS réteg.

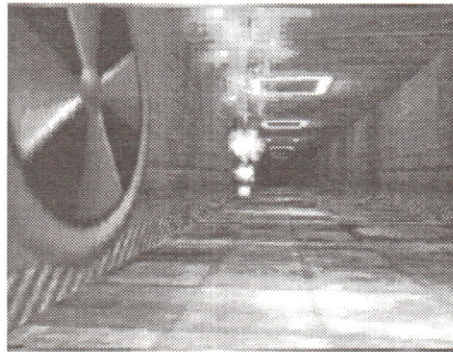
No sebj, legalább megjelenik, és nem hiszem, hogy ezek ellenére bárkinek is nagyon nagy csalódást fog okozni.

Nem fog csalódást okozni, mivel az egész kód assembly-ben van írva (az nagyon sok!), kellett is hozzá bizony a három hosszú év. Ezért viszonylag nincsenek is túl nagy hardware igényei, egy 68020-as AGA-s gépen elfut, csupán 2MB Chip és 8 MB Fast RAM kell neki, némi hely a HD-nken és egy 2x sebességű CD meghajtó. Grafikus kártyával (CyberGFX vagy Picasso96) rendelkező usereknek elegendő 0.5 MB Chip RAM is.



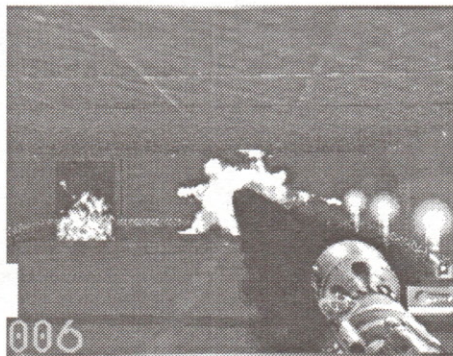
A legutolsó demo alapján azért azt hiszem egy 030 azért nem árt neki, de inkább egy 040-en az igazi. Persze lehet, hogy azóta javítottak a kódon. Mindenesetre meg lennék lepve, ha egy 14 MHz-es EC020-on jól elfutkározna a

game... Ámbátor a kód optimalizálva lett 030-ra 040-re és természetesen 060-ra is. De van benne Delfina&Draco Motion support is. És még valami. A játék **MULTITASK!**



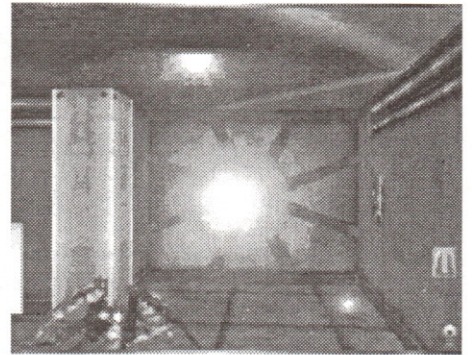
A szem élvezetéről beszéltünk, most jöjjön egy kis info, hogy mit is hallhatunk a játék közben...

A hangeffektek - természetesen - digitalizáltak, mégpedig HQ minőségben és Stereo Surround hangzással. A játékban sok helyütt előfordul digizett szöveg is, ennél a legjobb minőségre törekedtek, amit még a Paula elbír (gondolom 14bit stereo, hadd szóljon - a CD-re fért...). Ehhez hozzájön még AHI vagy Prelude és Toccata támogatás (ritka dolog), általunk definiálható frekvencián. Ilyen beállításoktól egy egyszerű dűmpécés a haján kihullajtaná ijedtében.



És mindezek után a hab a tortillán :) egy 30 perces zene a CD-n, amely azt hiszem nem kevés mértékben feldobja a játék hangulatát.

Egy kis egyéb info a játékról:  
- 200 MB full-renderelt intro  
- 4-féle szint egy halom alszinttel



- 16 féle ellenség (emberek, cyborg-ok, zombik, rovar-szerű lények, meg minden egyéb rettenetes dolog)

- az ellenfelek eléggé intelligensek (most nem a 2 játékos üzemmódról van szó) ha úgy adódik elbújnak, visszavonulnak, vagy akár csoportban támadnak ránk, nem csak jönnek és lőnek, mint az eszementek (ahogyan ezt eddig megszokhattuk..)

- nagy halom fegyver, hogy ezeket ki is irthassuk (pisztolyok, puskák, lézerfegyverek, Tézer (StarTrek Rulez!), rakéták, gránátok stb)

- 8-féle speciális gfx effekt (eső, hőtorzulás, tüzek, robbanások, fegyverek füstje, padlóvilágítás stb)

- Jónéhány mozgási forma (futás, ugrás, egyebek...)

- Választható keyboard / joystick / mouse vezérlés

- 17 féle nyelv (még török is!!!)  
Ha valaki érez magában annyi angoltudást és inspirációt, rajtunk keresztül felveheti a kapcsolatot a Vulcan-nal, hogy magyar nyelven is megjelenhessenek a Vulcan játékok...

Mit is írhatnék még? Végre egy igazi játék AMIGÁra, ami nem "két lemezen is elfér, ha eltöröljük a randa 8 megás intro animo!" típusú, hanem ami egy teljes CD-t elfoglal.

*Magic*

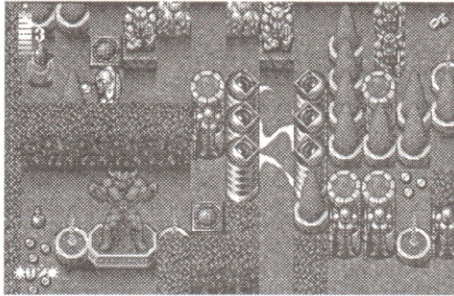
kiadó: Vulcan Software Inc  
<http://www.vulcan.co.uk>

fejlesztők:  
GS Developer Page  
<http://www.marble-eyes.dk>



# VULCAN SOFTWARE

„Végre egy játék nekünk is!“, sóhajthatnak fel az A500 userek, már ha van CD meghajtójuk. De nem csak az A500 user-ek sóhajtozhatnak, hanem a többiek is, ugyanis a Final Odessey egy nagyon jó játék. Sőt nem csak jó, hanem szép is. Azt hiszem a játék szerelmesei órákat, sőt heteket is eltöltenek majd a gép előtt, míg



mind az 5 világon keresztülverekszik magukat.

A játék célja mitológiai, Minos király összegyűjt (felszed) 6 darab lányt (szüzet), hogy a Minotaurus-nak áldozza, aki - ugye - a Labirintus nevű útvesztőben bolyong Kréta szigetén, és szabadidejében szüzeket, valamint

az őket megmenteni kívánó hősokeket ropogtatja sok szeretettel.

Ekkor jött Theseus, aki legyőzte a Minotaurust és ki is jutott a Labirintusból, mert Ariadné (a szűz) egy biztonsági kötéllél biztosította a visszautat.

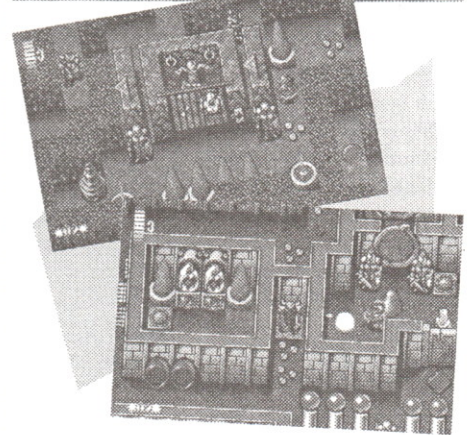
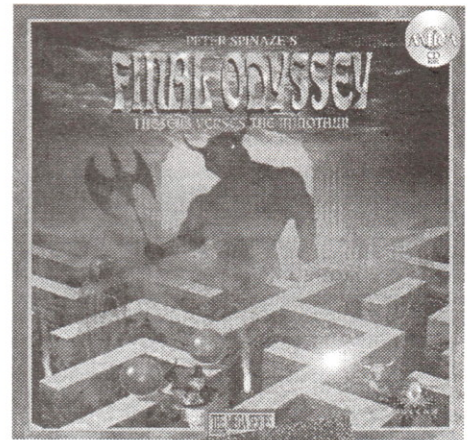
Nos a mi dolgunk egy kicsit picit bonyolultabb lesz, már csak azért is, mert nem egy, hanem hat lányt kell megmentenünk, igaz Minotaurus-ból szerencsére csak egy van.

A leírás már elkészült a játékhoz, ha igénylitek akkor le is közöljük kb. 5 részben mert csak az 1. világ leírása lett kb. 3 oldal, s mikor ezt Louise-val közöltem lapzártá előtt 5 perccel, egy kissé nyugtalan lett.

No mindegy - ha másként nem döntöttek - a leírás a következő számban el fog kezdődni, de aki addig is akar nyomolni a játékkal annak ott van a CD-n az On-Line „hangos“ kézikönyv, ami egy szokatlan, de roppant kényelmes dolog.

HW igények: 68000 CPU, 1 MB Chip+1 MB Fast RAM, HD + 2x speed CD meghajtó.

*Magic*



## Vulcan Software Limited

COMMERCIAL SOFTWARE DEVELOPER AND AMIGA PUBLISHING COMPANY

### AVAILABLE GAMES

#### MINI SERIES

- Valhalla & The Lord of Infinity
- Valhalla Before The War
- Walkalla & The Fox-fress of EVE
- Timekeepers
- Timekeepers Expansion Disk
- Hillsea Lide
- Bograts
- Jet Pilot
- Burnout
- Tiny Troops

#### MEGA SERIES

- The Strangers
- Uropaz Uferior colony
- Final odyssey



### FUTURE PLANS

#### MEGA SERIES

- Genetic Species
- Hard Target
- Desolate
- Wasted Dreams
- Almagica Sciopis
- 3D Games Creator

#### POWER SERIES

- Explorer 2260
- Maim & Mangle



HTTP://WWW.VULCAN.CO.UK

**VULCAN SOFTWARE LTD.**  
 VULCAN HOUSE, 72 QUEENS ROAD,  
 BUCKLAND, PORTSMOUTH,  
 HANTS PO2 7NA ENGLAND UK



# CLICKBOOM/PXL COMPUTERS

Mit is lehet két ilyen játékról írni, amely Mac-en és pc-n már „ezer” éve megvan, hatalmas siker (volt) ezek játszottak (játsszanak) veled?

A hír itt csupán annyi, hogy ezek a játékok végre megjelentek AMIGÁra is.

Nem tudom, hogy ebben az esetben helye van-e bármilyen leírásnak is... hiszen más platformokról más egy halom újság (magyarul is) közölt rólok leírást, a Net is tele van Quake és Myst chat-ekkel és walkthrough-kal.

Inkább arról ejtek egy pár szót, hogy miért is akar valaki egy sikeres játékot egy mondhatni „sikertelen” (üzletileg az AMIGA jelenleg sajnos az) platformra átkonvertálni.

A dolog nyitja az lehet, hogy a számítógépes piacon akkora a versenyhelyzet, hogy a cégek nem tudnak mit kitalálni kínjukban...

Hallottak ők is az AMIGÁkról, meg a PPC kártyákról, meg arról, hogy egy nagy halom fanatikus a világban AMIGÁval foglalkozik minden „logikus” érv ellenére (ne felejtjük el pl. Lengyelországban több mint 100000 aktív AMIGÁS van, vezető AMIGÁS újságuk 20000 példányban kel el (!) havonta), tehát ha ez van, akkor ott még akármi is lehet.

Így hát nem túl nagy anyagi befektetéssel létrehozhatnak kis - látszólag független - cégeket, amelyek elkezdnek fejleszteni AMIGÁra.

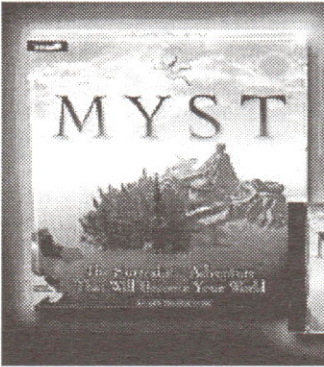
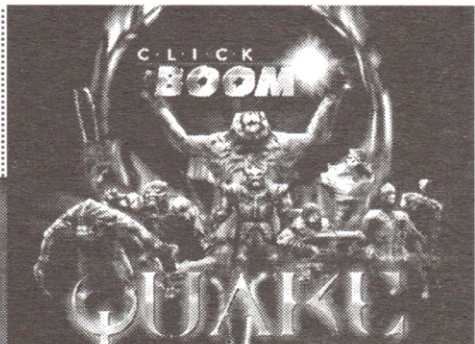
És amennyiben 1-2 év múlva úgy látják, hogy érdemes volt, akkor talán a nagy nevével is beszállnak a „ringbe”. Hiszen ne feledjük el, ha befut az AMIGA a világpiacon, lesz új gép, lesznek programok, meg egyebek, a most talpon lévő AMIGÁval foglalkozó cégeknek hatalmas

előnyük lesz majd a többi, viszonylag „későn ébredő” céggel szemben. Ez persze jelenleg még fikció... Vagy mégsem?

Nézzük csak... Megjelentek a PPC kártyák...

Megjelent a MYST, a Quake, a Doom, hallani innen-onnan más átíratokról is már (és nem feltétlenül csak játékokra gondoltam most...) Ebből látszik, hogy valamiféle mozgolódás mégis csak elkezdődött, holott igazán komoly indoka senkinek sem volt rá.

És ha egyszer egy úthenger beindul, akkor ott nincs megállás...



Ugyanis egyes körökben sok olyan info terjeng (akár „hivatalosan” is), hogy sok nagy software cég csupán a PPC-s kártyák elterjedésére vár, és akkor nagy garral elkezdene azonnal

programokat kinyomni a világpiacon. Ezzel azt hiszem mi járnánk a legjobban...

Bocsánat, hogy ilyen gazdasági jellegű ömlengést helyeztem el a game rovatba, de a mostanában sok ilyen irányú kérdést tettem fel nekem innen-onnan és úgy éreztem, hogy nem volna baj, ha ezt az újság nyilvánossága előtt válaszolnám meg...

Magic

**CLICKBOOM / PXL COMPUTERS INC.**  
[HTTP://CLICKBOOM.COM](http://clickboom.com)

**AMIGA PRODUCTS:**  
 Capital Punishment  
 MYST  
 Quake

**CLICK BOOM**

**QUAKE**  
 AMIGA

**PXL COMPUTERS INC.**  
 BOX 969, 31. ADELAIDE ST. EAST  
 M5C 2K3 TORONTO CANADA

**CAPITAL PUNISHMENT**



# AHOL.COM

Internet szolgáltató (<http://ahol.com>)



## SZOLGÁLTATÁSAINK, DÍJCSOMAGJAINK

<b>E-mail magánszemélyeknek</b>	1. 1 db e-mail cím (10 MB-nyi tárhely) 2. PPP kapcsolat	800 Ft + ÁFA
<b>HNet-MA Magánszemélyeknek</b>	1. Havi 10 órás teljeskörű hozzáférés 2. 1 db e-mail cím (10 MB-nyi tárhely)	2000 Ft + ÁFA
<b>HNet-MB Magánszemélyeknek</b>	1. Havi korlátlan időtartalmú közvetlen hozzáférés 2. 1 db e-mail cím (10 MB-nyi tárhely) 3. 2 MB-nyi hely a szerveren WWW-lap tárolására	4800 Ft + ÁFA
<b>HNet-MK Magánszemélyeknek</b>	1. Havi korlátlan hozzáférés 8:00 és 20:00 között 2. 1 db e-mail cím (10 MB-nyi tárhely) 3. 2 MB-nyi hely a szerveren WWW-lap tárolására	3000 Ft + ÁFA
<b>HNet-PC Cégeknek</b>	1. Havi 10 órás teljeskörű hozzáférés 2. 5 MB-nyi hely a szerveren WWW-lap tárolására 3. 2 db e-mail cím (egyenként 10 MB-nyi tárhely)	5000 Ft + ÁFA
<b>HNet-PRO Cégeknek</b>	1. Havi korlátlan időtartalmú közvetlen hozzáférés 2. 10 MB-nyi hely a szerveren WWW-lap tárolására 3. 5 db e-mail cím (egyenként 10 MB-nyi tárhely)	10000 Ft + ÁFA
<b>Reklám az Internet-en</b>	10 MB-nyi hely a szerveren WWW-lap tárolására	4000 Ft + ÁFA
<b>WWW szolgáltatások</b>	1. WWW lap készítése - főlap készítése (1 logo, 1 ábra, A4 terjedelmű szöveg választott háttérszín, 5 link) - További lapok készítése (1 ábra, A4 terjedelmű szöveg választott háttérszín, 2-3 link)	15000 Ft + ÁFA
	2. WWW lap havi karbantartási díja	5000 Ft + ÁFA
	3. WWW szerver üzemeltetése telephelyünkön - havi üzemeltetési költség	500 Ft + ÁFA 10000 Ft + ÁFA
	4. Regisztráció kereső szerverekre	25000 Ft + ÁFA
<b>Plussz szolgáltatások</b>	1. További e-mail-ek igénylése (db/hó)	500 Ft + ÁFA
	2. További WWW tárolóhely igénylése (1 MB-onként)	500 Ft + ÁFA
	3. Bejövő e-mail-ek faxon történő továbbítása - havidíj (+20 Ft oldalankénti díj)	5000 Ft + ÁFA
	4. Helyi Mail Server installálása	
<b>Domain név regisztrálás</b>	com, net domain alá	10000 Ft + ÁFA + 100 USD
	hu domain alá	15000 Ft + ÁFA
	Elsődleges és másodlagos DNS server biztosítása havonta cégvév.ahol.com alá	5000 Ft + ÁFA 1000 Ft + ÁFA
	Elsődleges és másodlagos DNS server biztosítása havonta	2000 Ft + ÁFA

### ELŐFIZETÉS KÖTHETŐ:

Balati Computers	XIV. Thököly u. 88.	Tel.: 341-5343	E-mail: balati@ahol.com
Rilla e.c.	VI. Vörösmarty u. 58/a.	Tel.: 302-5172	E-mail: rilla@ahol.com
Titán Soft	VIII. Békési u. 2.	Tel.: 266-0826	E-mail: tsinfo@ahol.com
Iroda	XI. Fegyvernek u.	Tel.: 204-7275	E-mail: info@ahol.com

**Az AMIGAonly Hivatalos Szolgáltatója**  
(<http://amigaonly.ahol.com>)



# 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...!!!

# V I S I O N F A C T O R Y

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 /infinítív/ torony-  
házak ZORROII-III buszcsatlakozóval!

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

## Vision Factory Számítógépes Animációs

## Szolgáltató és Kereskedelmi Bt.

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

AMIGÁS könyvek  
AURUM-tól:

Lightwave 3D  
CD melléklettel 2250 Ft

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

Telefon: 06/60 486-811  
<http://www.aurum.net>

Aurum  
**LightWave 3D**  CD-melléklettel

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

Hirdetési lehetőség az  
 AMIGAonly internet-es oldalain  
<http://amigaonly.ahol.com>  
 info: magic@mail.gts.hu

## TRSI Recordz

Magyarországi Kepviselet:  
 Megrendelhető Cd-k:

Cyberlogic 1.00  
 Cyberlogic 2.00  
 Cyberlogic 3.11  
 CNCD - The Album  
 X-2  
 The Void  
 Shades

A cd-k megrendelhetők az alábbi címen:  
 Sipos Zsolt, Nagykanizsa, Kolcsey ut 16.  
 8800  
 Ár: 3100 (+ utánvetel)  
 érdeklődni 18.00-22.00-ig.

Számítógépes  
 grafikai szerkesztés,  
 tördelés, teljeskörű  
 nyomdai előkészítés.



Tel.: 06/20 341-478  
 Fax: 06/20 396-478

## NYOMDA vállalja

színes és egyszínű kiad-  
 ványok előállítását, sok-  
 szorosítását, egyéb  
 nyomdaipari munkákat

**GELLÉRT** IPARI ÉS KERESKEDELMI KFT.  
 06/20 382-342

H-1597  
 BUDAPEST  
 Pf.: 404



Tel./Fax: (361) 202-3982  
 (361) 212-2532

*Számítástechnikai  
 szolgáltatások,  
 homepage készítés,  
 programtesztelés...*

## DERKO HW STATION

IGEN ELŐNYÖS ÁRAKON KAPHATÓK  
 A KÖVETKEZŐ KIEGÉSZÍTŐK:

### AMIGA 500-hoz:

- Action Replay MK3+ (3.17-es verzió, javítva, teljes leírás-  
 sal, a legmegbízhatóbb és sokoldalúbb kártya) 7.890
- A500 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 Hívj!!!  
 párhuzam. porthoz

Igy, ha bármilyen hardwre érdekel, biztosan meggyezünk;  
 és az is lehet, hogy időközben már bővült a választék!

Telefon: 291-2318

Levél: csk

Telefonsz.: 1124 Budapest, Fodor u. 141/B.

Információk és rendelés telefonon.

DERKO HARDWARE  
 BÉBKO PL 01/574 PÉTEMETE SK

# AMIGAnica HUNgarica #2.

„This will end your windows session...” party ‘98  
 (A legnagyobb magyar AMIGÁ-s „csúcs”találkozó)



# 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	25000.-
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:

Toccatto 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 komplett 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 5vnt.	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 Seagate,Quantum,Conner,IBM,Fujitsu	27500.-
1.6Gb WD	30900.-
1.7Gb Seagate,Quantum,Conner,IBM,Fujitsu	30900.-
2.2Gb Quantum	36500.-

\*-gal jelölték bizonyos kínálatunkból. A # jelölték előreláthatólag július közepétőlrendelhetők. Árunk az Áfát NEM tartalmazza!  
A nem bizonyos árura lév garanciát az ártartalmazza. Ha az Ön által keresett áru 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



**Több,  
mint 200  
Amigás program!**

**Csomagküldő  
szolgálat!**

# AMIGA

## Szoftver-Hardver

**RAKTÁRRÓL!**

### Ajánlatunkból:

Blizzard 1230-IV 50MHz-es turbokártya

31.990,- Ft

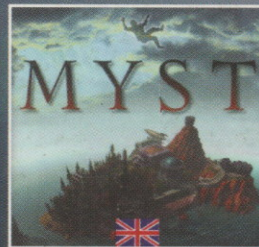
Újabb CD-ink:



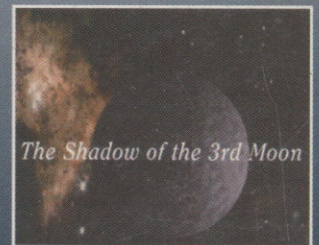
**OnEscapee**  
8.000,- Ft



**Quake**  
9.600,- Ft



**Myst**  
10.000,- Ft



**S. of the 3rd m.**  
6.320,- Ft

TurboCalc 5.0	17.600,- Ft
Cygnus Editor (CEd) 4.2	6.240,- Ft
Aminet 22 (Wordworth 5!)	2.416,- Ft
TFX (CU AMiga 15)	1.696,- Ft

Amiga Special, Amiga Plus nemet nyelvű magazinok 1.600,- Ft

**A legendás Scala MultiMedia 400  
márciustól újra kapható rendkívül kedvező áron.  
Itt az alkalom, hogy legalizálja a KábelTV-n futó rendszerét!**

Friss árlistáért látogasd meg homepage-ünket,  
vagy töltsd ki a mellékelt regisztrációs lapot, és rendszeresen  
levélben értesítünk ujdonságainkról.

Áraink NETTÓ árak!