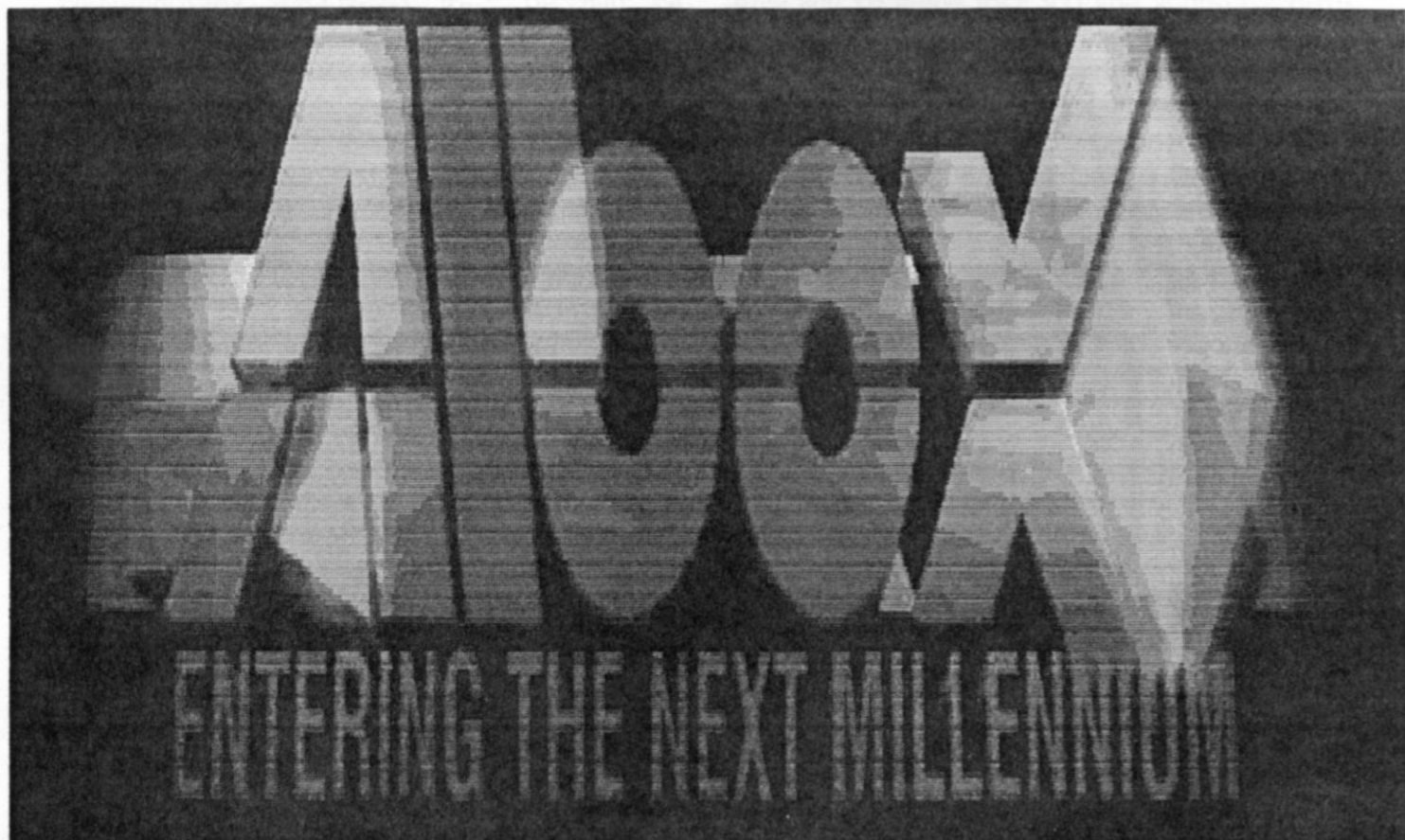


AMIGA

The hungarian papermag! I. évfolyam, 1. szám



- Hírek az AMIGA háza tájáról;
- Felhasználói cuccosok;
- Játékok;
- Egy rakás baromság;
- Egyébb nyalánkságok;

Csak 100 FT! Vedd meg!

STARTUP SEQUENCE!

Hogy ha ezt a bevezetőt olvasod, akkor valószínű, hogy ezt egy újságban látod, ami azt jelenti, hogy elkészült az első projectje az AMIGARulez! nevű, lehet, hogy lamer, de mindenesetre kezdő csapatnak. Mivel elkészültünk, ezért szeretnék egy pár szót ejteni az újsi létrejöttével kapcsolatban. ZeeNO/AMIGARulez! egyik nap azzal állított be, hogy

VÉGRE megjelent az AO 6. száma a ScenESTen. Ekkor már, ha jól emlékszem 3 hónapot késtek. Nem szemrehányás, hiszen most már mi is tudjuk, hogy milyen nehéz egy ilyen munka. Mindössze az újság létrejöttét szeretném leírni, ezért jutottunk

ide. Szóval arról beszélgettünk, hogy hát a Guru már nincs, és az A-fannak se megy. Rágódtunk egy kicsit a dolgon, hogy milyen dolog lehet egy újságszerkesztése. Ara jutottunk, hogy a sok lemezújság mellett még elfér egy új papírújság. Úgy néz ki a dolog összejött. Aki manapság ilyen vállalkozásba kezd, az általában anyagi haszonért teszi ezt. Ám mi megpróbálunk felülmelkedni eme erkölcsi problémán, és bár az újsit pénzért áruljuk, csak azért tesszük, hogy a következő szám is kijöjjön a fénymásolóból, vagy majd később a nyomdából. Tehát!!!

Vedd meg az újságot! Nem azért, hogy mi meggazdagodjunk, hanem, hogy legközelebb is megjelenjünk. Ezenfelül ha küldesz pénzt, akkor írj egy pár soros értékelést az újságról: mi tetszik, mi nem tetszik, mit szeretnél látni az oldalakon.....stb. A legfontosabb az, hogy ha nem küldtök cikkeket, akkor az újság nem fog tudni életben maradni. Ebből következik, hogy szívesen látunk mindennemű segítséget. Mivel nem vagyunk milliomosok, ezért a segítségeket nem tudjuk honorálni. Remélem ennek ellenére sokan már el is indították a CED-et, és már füstöl is a klaviatúra a sebes gépelésben, és már meg

ezen íromány alján megtalálhatjátok. Ezzel is öregbítitek ennek a fantasztikus és fanatikus családnak a hírnevét, és érzitek, hogy valahova tartoztok.

Asszem mindent elmondtam amit akartam. Helló és JÓ OLVASÁST!!

U.I: A cikket egy kicsit félre lehet értelmezni, ezért tisztázom:

Az újsi 90 %-át ZeeNO-nak köszönhetitek! Köszönjük meg neki szépen!

KOSZI ZeeNO!!!

Csak így tovább!

A&A

Levélcímek:

7632 Pécs, ZeeNO

Nagy Imre u.92

ifj. Ormándlaky Bence

6775 Kiszombor,

NagySzentmiklósi u. 16

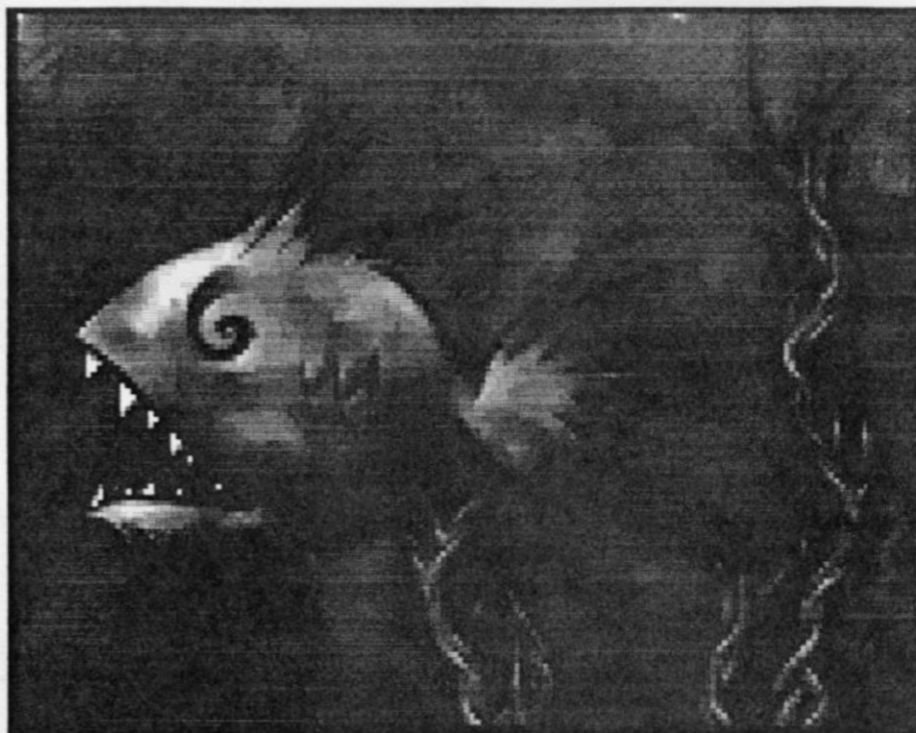
A&A - Czikora András

7624 Pécs,

Móré Fülöp u. 1/A

Diny - Kovács Dénes

Ha bármilyen felvilágosítást szeretnél, vagy megrendelni az újságot, akkor hívd a következő



HOTLINE-okat:

06-72/444-479 **ZeeNO**

06-62/297-203 **A&A**

06-72/325-222 **Diny**

Az újság beszerezhető:

Amiga Center

Budapest,

Wesselényi u. 21

1077

Tel.: (1) 269-9037

Pécsi Amiga Club

Szegedi Amiga Club

Viszonteladókat kerseünk, előnyös feltételekkel!

HaliHó!

üdvözlők mindenkit, az újság első NEWS rovatában!
Ahogy szedegettem az infókat, eszembe jutott néhány gondolat. Ahhoz képest, hogy egyesek szerint az AMIGA egy halott játékép, igen csak sok fejlesztés van folyamatban. Az amiNET is jól tükrözi ezt a tendenciát, a 110 GIGA (!) byte sajnos megtelt, amint az AMIGÁS stufok terpeszkedtek! Azt ugye mindenki tudja, hogy mindez tömörítve értendő... Szerencsére, tudtak még helyet szorítani a kedvenc vicseszterünkön! Ez a fellendülés mind a HardWare, mind a SoftWare oldalon megfigyelhető. Mostanában annyi remek preview érkezett csak játékokból, hogyha csak a felét kiadják, akkor is el leszünk lálva rendesen! Pláne, ha az A\box is megjelenik. No de nem is húzom az időt, lássuk a medvét!

Forgotten Forever

Hát...Ez az amit qrvára várunk már. Lássuk a medvét!!
A játék egy Dune II style játék.-a proggi installálható (Chaos Engine 2 suxx!) és kb.6-10 Mbyte-ot fog leszopni a vinyónk kapacitásából. -a játék teljesen multilasking -választható a HUNGARIAN language -sok: digi szoeveg, épuelet, jármű, animációs fázis, soer (hoppsz! :-)
-4096*4096 pályaméret, amiből egyszerre csak 256*256 van szem előtt
-nullmodem támogatás (ez vajon mire jó???)
-szép, 256 színű grafika
Az élvezetes futáshoz kell némi fast-ram és egy 030-as kell, de ennek ellenére alapgépen is indulni fog a game.
Ja igen, a Faculty adja ki a gamét!

BattleCraft

Új preview érkezett ebből a proggiból, és lassan közelít az eladható minőség felé. A stílus a warcraft klónok közé sorolható A grafika ECS, és a kód sem túl jó, de legalább a kihasználják a 64 szín adta lehetőségeket. Sajnos a demo verzió nem igazán játszható de remélem a teljes proggi már jó lesz! A previewhez mellékelnek egy olyan cuccost, amivel a MAC-es Warcraft pályákat lehet "átkonvertálni".

Foundation

Alig hiszem, hogy valaki ne hallott volna erről a proggiról, de azért a jóból sem árt meg a sok. A proggi első látásra egy Settlers II klón, de annál jóval összetettebb (!). A paramétereiről néhány szót:
- 256 szín;
- Szabadon állítható képemyómódok az elindított monitor driverek közül;
- Grafikus kártya támogatás;
- Időrendi fejlődés, fejlesztések (like civilization);
- Épület fejlesztés;
- Minden egyes emberke külön irányítható, tehát nem azt mondod, hogy "Legyen itt egy malom," hanem "Tomy Grount építs egy malom!". Hogy ez miért jó? Mert így az emberkéink is fejlődhetnek.
- Füst effekték a pályán;
- 22.000 név van eltárolva a proggiban, és ezek közül választhatunk, vagy mi is adhatunk nevet. Pl. a kedvenc horgászunk neve lehet Ho-Hó horgász! :-).
- Ha bedigized a fejed (hú de értelmes vagyok!), akkor **BENNE LEHETSZ A GAMÉBAN!**
Tehát ha rányomsz egy manuszra, akkor a képénél a te fejed figyelhet!!!
- Sok egyéb dolog, ami még meglepetés...(csak azért nem írja le, mert ő sem tudja- A&A)
A fejlesztés nagy iramban folyik.

LightWalker

Igen, ismét egy grafikus proggi került a minap a kezeim közé. Ezzel meglehetjük azt, hogy egyszerű 1 bitplanes (2 színű) képekből 3D-s képet farigcsál. A program nagyon gyors, és kiválóan kezelhető. Az objecteket igen részletesen lehet állítani, épp úgy mint pl.: a fényforrás helyét, színét, típusát stb. A legnagyobb poén az, hogy animációkat is készíthetünk vele. A program letölthető a www.luna.nl/~michiel/ címről.

FastMorpher

Ez a cuccos is a fenti LW(nem LW :) szerző munkáját dicséri. Elűny, hogy igen gyorsan, REAL-TIME végzi a morfolást az alanyon, még egy alap A1200-ön is. Persze ha sok változtatni valót találunk a képen, akkor nem lesz igazán élvezetes, de ezért kell letárolni egy sima ANIM file-ba! Be tudjuk még állítani a morfolási terület nagyságát.

BorisBall (preview)

Ez igazán meglepő! Nem hittem volna, hogy a nagyszerő MEGABALL sorozat után valaki megpróbálkozik annak túlszámolásával. A preview elég ígéretesen fest, remélem azért még fognak rajta fejleszteni. Egy-két új ötletől eltekintve egyelőre nem sok ÚJ effektet láttam benne, de azért kellemes kikapcsolódást ígér...

Moria 3D (preview)

Néha már nekem is az az érzésem, hogy nem kéne ennyire erőltetni ezeket az AB3D klónokat. Sok emberke azt hiszi, hogy otthon leül az AMOS elé, és fél óra alatt összecsap egy ilyesfajta játékot. Mint sejtetni engedtem, emegáma is a fenti kategóriába tartozik. Egy 030/50 + 4MB fast -on igencsak SLIDESHOW gyanus volt a dolog :-). Piszok nehéz ebben a stílusban igazán eredetilt, és újat alkotni, de ha v.kinek nincs eredeti ötlete, akkor próbálkozzon mással.

Legend of ROME (preview)

Ezt a proggit a CPU Italian SYSTEM adta ki, bár ne tette volna. Egyelőre sajnos nem tudok róla túl sok jót mondani. A game kb.: MMT grafika, de ami elmegy egy poénos cuccban, addig ez egy "komoly" stratégiai gamében nem eladható. Maga az ötlet már régóta alkotóra vár. De most már meglenne a technikai feltétele egy igényesebb megvalósításnak is. A multilanguage -ről csak annyit, hogy akármelyik nyelvet választjuk, a játék CSAK olaszul tud velünk kommunikálni (bízunk benne, hogy a teljes verzióban ez nem így lesz!)

PPC procik:

COMING

SOON!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

ZeeNO/AMIGARuleZ!

SYNDICATE

Popolous, Powermonger, Magic Carpet... A Bullfrog cég. A kevés játék ellenére is nagyon sokan ismerik a Bullfrogot. Talán a legelterjedtebb a Syndicate, amely egy képzeletbeli jövőbe vezet el bennünket. A világ nagy multinacionális szervezetek kezén van, amik egymással harcolnak a területekért. A harcban az embereket cyborgok váltják fel. Ezekben az emberekben szabadon cserélhető minden a teljesítmény fokozása érdekében. Ezenkívül az így nyert lényeket még tovább ingerelhetjük (API), hogy minnél biztosabban lássák el emberbarát munkájukat.

A játék kezdetekor az európai szindikátus vezérei vagyunk. Az AMIGAn elég jó kategóriába tartozó intro után egy menü jelentkezik, ahol a cégünk nevét, vezetője nevét és a cég logóját állíthatjuk be (configure comp.) Azonkívül a menüben menthetünk v. tölthetünk küldetést. Ha a begin mission-t választjuk akkor egy térkép jelenik meg. Az elfogalható országokra kattintva alul megjelenik a brief ikon. Erre kattintva előjön az eligazító képernyő ahol az akcióról és a városról tudhatunk meg többet, ha az info vagy a exchange ikonokra kattintunk. Erre érdemes pénzt áldozni mert érdekes és fontos dolgokat tudhatunk meg. Ha mindent áttanulmányoztunk nyomjuk meg az accept ikont. A cégünk képernyőjén találjuk magunkat. Itt az embereink fegyverzetét lehet bővíteni, új testrészeket lehet vásárolni, fejlesztéseket lehet (és kell is) indítani, már meglévő fegyvereket lehet újratölteni, új embereket lehet beszervezni. KOD: Ha a céget ROB A BANK-nak nevezed el, akkor az elérhető legnagyobb összeget kapod kezdéskor. Ez nagyban hozzásegít a fejlesztéshez. A fejlesztést a research-nel végezhetjük. Először mindig a testrészeket (mods) és a fegyverzetet (heavy) fejlesszük, mert ez ügynökeink egészségét és ütőképességét növeli. Ha a rob a bank kódot használjuk rakjuk a fejlesztést max.-ra. Ha itt végeztünk ismét accept és indul a banzai. A képernyő bal alsó részén van a térkép, ahol a küldetésünket segítő dolog, a scanner sugarai mutatják az utat a célpont felé. A küldetés célját a 4 ügynök képe és a térkép között találjuk. Az embereink között 4 db csillag. Ezekre kattintva egyszerre irányíthatjuk az összes

ügynököt. Ha elvégeztük a feladatot akkor a mission completed hangot haljuk. Ebben az esetben nyomjuk meg a space-t. Ha lelőtték a célszemélyt, ha elmenekült a célszemély, ha az összes ügynökünk meghalt akkor a mission failed szöveget haljuk. Ebben az esetben ezt az akciót kezdhetjük előrről. Ha teljesítettük a feladatot ebben az esetben egy térkép fog megjelenni. Az elfoglalt területeken beállíthatjuk az adott ország adóját. A fejlesztéseknek egy idő után vége szakad de akkor már a pályák elitjei jönnek, úgyhogy unatkozni senki sem fog. Az elején irtam a cyborgok ingerléséről. Ezt az akciók közben tehetjük meg az emberek alatt található csíkokkal, melyek sorrendben:

Adrenaline

Perception

Intelligence

Adrenaline: mindenfajta reakcióidőt és mozgási sebességet befolyásol ez a tulajdonság, magyarázatosan gyors lesz a krapek.

Perception: hatására a lövések pontosságát megnövekedtesse és pontosabban tüzelnek a manusok.

Intelligence: az ügynökök reakcióit befolyásolja az akció közben felmerülő problémák során, pl. ha csútkan van a csik kedves munkatársunk nem fogja hagyni, hogy egy ellenséges ügynök tüzet kérjen. A játék akkor ér véget ha az összes ország a cégünk színére változik.

Végül néhány hasznos tanács: Ügynökeinknek minél hamarabb fejlesszünk V3-as végtagokat, de ezek között is a mellkas és a lábak.

A kifejleszthető fegyverek:

UZI-SMG: 9 mm-es automata kézfegyver, gyors tüzérő közepes lőtávolság.

LONG-RANGE-RIFLE: nagyon messzire és pontosan lövő fegyver, ajánlott felhasználási területei között az orrgyilkos lövéseket valamint a messziről támogató tüzelést említeném.

FLAME THROWER: rövid hatótávolságú fegyver ami a hatékonyság terén semmi kétségünk nem maradhat a kipróbálás után.

MINI GUN: motor vezérelt multifunkcionális gépágyú. Az optimális távolságra állítja be magát, ideális fegyver a csapatunk számára. A nem tuningolt krapekoknak problémái adódhatnak a súlya miatt.

LASER GUN: kis méretű, ugyanakkor nagy hatótávolságú igen erős fegyver. A koncentrált lézer sugarat kibocsátó fegyver nagy távolságokra is igen hatékony, ideális orvlövész fegyver.

GAUSS GUN: Hordozható rakétavető, három rakétát foglal magába. Tankok vagy nagyobb embercsoportok likvidálására szolgál.

TIME BOMB: nagy erősségű bomba, melynél be tudjuk állítani a kívánt időintervallumot. Az embereket és a járműveket pusztítja el.

Egyébb felszerelések:

ACCES CARD: azonosítókártya, mely segítségével sok biztonsági ajtón juthatunk keresztül.

SCANNER: energia scanner, mely a lehetséges energia forrásokat deríti fel a számunkra.

MEDIKIT: egy ember életerőcsikján tud segíteni egyszerű feltöltéssel.

ENERGY SHIELD: nagyon rövid életű testpajzs, mely minden lövedék ellen védelmet nyújt.

PERSUADERTRON: Nagyon érdekes kémiai műtűr. Gyakorlatilag embereket foghatunk be vele akiket ezután bábként rángathatunk. Akkor használjuk, amikor egy embert kell elfogni, majd vele együtt kell visszatérni a ledobási zónába. Öröket, rendőroket vagy ügynököket úgy tudunk befogni, ha előtte bizonyos számú civilt összeszedünk. Az összegyűjtendő civilek száma függ az agyunk fejlettségétől is.

A persuadertron-os módszerrel elhullott ügynökeinket is pótolhatjuk, ha az elfogottakat visszavisszük a ledobási zónába. Ezután ott ahol a fegyvereket vettük, kattintsunk a team ikonra, ahol új embereket szerelhetünk fel. Minden játékos vigyázzon a kapukkal, mert ezeken csak járművel lehet átjutni. Járművet úgy szerezhettünk, hogy egyet belelövünk (ne gauss gun-nal), és amikor a sofőr előzékenyen átadta a volánt akkor szálljunk be.

!!!VIGYAZAT:a kocsik nagyon könnyen felrobannak és ilyenkor a benne tartzkodók igen jelentős életerő csökkenéssel szállnak (?) ki. Érdemes minden küldetés után menteni, mert ki tudja milyen istencsapása lesz a következő pálya.

Hát ennyit a Syndicate-ről és mindenkinek jó játékot és öldöklést kívánok.

A missziók a köv. (??) számban!

A&A/AMIGARuleZ!

Egy normális pízsis

Ott kezdődött a dolog, hogy ZeeNO csinált egy videókazettát, hogy élvezhessem azokat a demókat, amik nálam nem mennek. Neki akkor 030-asa volt, nekem meg öccázásom. A kazin volt még gémprijú is (AB3DII, Breathless, Wendetta 2175, Flyin` High..) és még egy kis multitaszkingolás is belefért a 195 percbe. A kazetta elkészült, én meg élveztem a demókat.

Nem sokkal később elmentem egy pécés ismerősömhöz, és elvittem a kazettát is.

Beszélgeltünk erről-arról, majd megkérdeztem, érdeklé e egy pár Amigás stuff? Beleegyezett, és elkezdtek nézni. Az elején demók voltak: Lech, Wit_Premium, Bosnisk Metal, Storm, The Gate, Zif, Second World, Hardcore, Glow, Tint, Freak...Jöttek a 64k intrók: Water`n Fire II, Stars, Awakening, K642, Outburst...Aztán jött a havemak a kopp. Eddig abban a tudatban élt, hogy van az én 500-asom, meg a pc. A hasonlítgatásban persze szeretett számológépe győzedelmeskedett. A demók meglepték. Egy pár keményebb efekt EFT-től, szuper 4!!!! csatornás zene Bethoventől, és még lehetne sorolni. Az Ő gépén ilyen miért nincs?!! Szintén nagy pofon volt neki a Wendetta és a Breathless is.

Szerinte kevés ilyen igényes progí van pc-re, ami hangulatos is. A végső ütés az AB3DII volt. Megbuherált boot.dat-os játék ment a kazettán, és így minden fegyver be lett mutatva. A fickó se köpni, se nyalni nem tudott, úgy meglepődött. Azt mondta, hogy a játék simán felveszi a versenyt a Quake-vel, ami sokak szerint a legjobban kivitelezett gémpí az ájbíemklónokra.

Mint említettem, volt egy kis multitaszking bemutató is a végén. Azt mondtam, hogy ez egy MAC op.rendszer. A felvétel ZeeNO régebbi WB beállításait tartalmazta sok kis extrával (Buttonmenu, Magicmenu, MagicWB...)

Az előadás alatt ment egy Diropus, több shell ablak, a Final Writer, a Delitracker, és a ced. Eközben ZeeNO különböző üzeneteket írt ki a

képernyőre, hol egy shell ablakban, hol az "Execute Command" menünél, vagy éppen a Ced-ben. Jó kis erőfitogtatás volt ez egy olyan gyereknek, aki ahoz van szokva, hogy másolás közben még a pointer se lehet normálisan irányítani. (a pc-s egeret amúgy se lehet irányítani!!) A csávó elég kényelmellenül érezte magát, mikor elmondtam, hogy nem egy

PowerMac op.rendszerl látott 200Mhz-es gépben 64M.byte Rammal, hanem egy 50 Mhz-es AMIGÁT 6Mbyte Rammal. Elismerle, hogy az ő platformján meg sem közelíti az os az AMIGÁSAT...

Sajnos ennek ellenére a manus nem vesz Amigát. Egyelőre!! Csak legyen még

egy-két ilyen kazi, lefogadom, hogy egy AMIGÁSSAL több, egy PC-shell kevesebb

lesz forgalomban. Hamár a pécéseknél tartunk elámulom annak aki nem tudja, hogy ZeeNO, eme újság főszerkesztője is boldog(talan) vasláda tulajdonos volt!!! PC userek!!!! Figyelem!!! Vegyetek ZeeNO-ról példát és szabaduljatok meg

attól a csúfságtól, amitek most van és vegyetek számítógépet. Az AMIGÁSOKNAK meg azt üzenem, hogy minél több wc tulajdonosnak mutassák meg az AMIGÁT és az igényes új cuccokat.

Na jól van, eleget pofáztam: TSÁ!!!

A&A/AMIGARulez!

Viczek

A laktanyában a százados észreveszi, hogy az őrmester pofozza a kiskatonákat és közben ezt kérdezi:

-Maga boldog?
-Igenis őrmester úr!
Durr egy pofon.
-Maga boldog?
-Nem, őrmester úr!
Durr egy pofon.
A százados megkérdezi, hogy miért csinálja ezt?
-Azért százados úr, mert a szomszédom azt üzenté, hogy a feleségem boldog, boldogtalannal megcsal!

-Doktor úr! A férjem lámpának képzele magát!!
-Na és? Az nem olyan nagy baj!
-Én nem tudok lámpafénynél aludni!!!

-Mi az abszolút kettős érzés?
-???
-Az, ha az anyósodnak balesete van az új kocsidal.

-Apu ki volt az a bácsi akit a villamoson megöleltél?
-Nem tudom kisfiam, de mindjárt megnézzük a tárcáját, biztosan van benne igazolvány!

Két sárkány beszélget:

-HÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!
-Na ne égess má

A kisfiú odaszalad a rendőrhöz:

-Tessék gyorsan jönni, az apukám felakasztotta magát!
-ENGEM???

-Mi kell a babázáshoz?
-Bab meg víz!

-Mi az? Barna és lassú?
-Kakaós csiga!

Két béka beszélget:

-Te nem akarsz gyereket?
-Én benne vagyok, de a feleségem fél a gólyától.

A rendőr kisfia így szól apjához:

-Apa, tudok egy jó rendőrviccet!
-De kisfiam én is rendőr vagyok!!!

-Jó, akkor majd lassan mondom.

-Miért nincs fekete koton?
-???

-Mert a fekete karcsúsít!

-Miért tusol kinyújtott kézzel az etióp gyerek?
-Hogy le ne folyjonon a lefolyón!

-Mi az etióp csoportkép?
-A vonalkód.

-Merre megy az etióp hadsereg?
-Amerre a szél fújja.

Két rendőr találkozik egy bekötözött kezű pappal.
-Tiszteletes atyám, miért van magán az a kötés?
-Bekapta a centrifuga.
A rendőrök mennek tovább, de az egyik megkérdezi.:
-Te mi az a centrifuga?
-Nem tudom, nem járok misére!

Bemegy a bolond a patikába:
-BÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ VÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!
-Kérem ez egy patika, itt nincs

banán. Másnap megint jön a bolond, és ez így megy egy hélig. Mikor a patikus a nyolcadik napon látja, hogy jön a bolond, gyorsan kiakaszt egy táblát:

"BANÁN NINCS!!!"

Bejön a bolond:

-Mééé, BÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ VÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓ?

A&A/AMIGARuleZ!



AlBox vs. Pentium MMX 166

Összehasonlítási szempontok:

1. A CPU
2. A Memória
3. Buszok
4. Grafika
5. Hang
6. Operációs Rendszerek
7. Szoftver
8. Hardver összegzés
9. Mi Mire jó?!

I.: A CPU

A CPU a legfontosabb tényező a mai PC-kben; ám ez nem így van az Albox-ban, mert az A/BOX-nak van egy különleges rendszer vezérlőhipje, ami szinte mindent magcsinál - A Caipirinha. A 128 bites, 200 Mhz-es Caipirinha felelős a grafikáért, a hangért, a memória kezelésért és a lemezfunkciókért, és még sok mindenért. De persze a CPU-nak sem kell szégyenkeznie, még a pc-k világában is megállná a helyét.

A processzor	Pentium	Albox
Processzor	Pentim MMX 166 MHZ	PPC 603e 150 MHz
Gyorsasági index	143-149	100
Processzor busz	32 bit	64 bit

Szomorú, de igaz, hogy a SPECint95 tesztet megnézve, a Pentium MMX 30-35%-al gyorsabb mint a 603e ugyanazon az órajelen. Megnyugtatóan közöljük, hogy hála az Albox duál-processzoros rendszerének, ez a valóságban eredményesebb. És bár a 603e (RISC) processzornak még nőni fog az órajele, azt a 30-35%-os hátrányt valószínűleg a 64 bites processzor busz fogja behozni. De ezt a felhasználó nem fogja észrevenni, mivel az Albox-ban a Caipirinha chip sok terhet levesz a proci hátáról. Ezenkívül az Albox-hoz alapként lehet majd 604e RISC processzort is venni.

Jövőbeli teszt:	Pentium	Phase 5 Albox
CPU	Pentium MMX 300Mhz	2 * 604e 533 MHz
Becsült gyorsasági index	400	1500

Szóval az Albox kenterbe verte a Pentiumot. Bocs, elragadtattam magam, de gondolatok bele. Sajnos(?) a PC-k nem fogják utolérni Multi-processzoros rendszereket, mert már annak az egy processzornak is baj van a kompatibil-

itásával. Nézzük az Amiga 2000-et. 1987-ben adták ki, de akár most is rakhatsz bele 060-as procit. Próbáld meg egy XT-be, vagy egy 286-osba Pentium vagy AMD procit rakni!

II.: A memória

Itt mutatja meg igazán az erejét az Albox. Ennek a gépnek nem a CPU a szíve. Hallottunk már a Caipirinha chipről, ami 128 bites, kívül 200 MHz-es, belül pedig 100 MHz-es. Az Albox ezenkívül Egyesített Memória Arhitektúrát használ (UMA), ami lehetővé teszi, hogy az összes egység ugyanazt a memóriát tartalmazza. Az Albox memóriája SDRAM. A Caipirinha és az SDRAM együtt igazi AMIGÁS erőt hoznak létre. Nem az SDRAM a titok nyitja, mert SDRAM-ot a PC-kben is használnak.

Memória sebesség	Pentium	Phase 5 Albox
Típus	50 ns EDO RAM	SDRAM
Sebesség	57,3 MB/s	1,6 GB/s

NEM ELÍRÁS: 1,6 GB/s!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! AMIGARulez!

Igen, de ez nem fair, mert a Pentium cache memóriát is használ.

Cache sebesség	Pentium
Külső cache	70-120 MB/s
Belső cache	200-1100 MB/s

Szóval az Albox memóriája kétszer gyorsabb, mint egy nagyon gyors P200-as belső cache-e, és 14-23-szor gyorsabb mint a 256 - 512 KB cache-ek. Képzeld el, hogy 16 vagy 32 Mbyte Ram-od van. Az Albox-ot ezenkívül 1024 MB-ig lehet upgrade-elni memóriával.

III.: Busz típusok

A megemlítendő buszok csak a vezérlő buszok.

Pentium MMX	Phase 5 Albox
16 bites ISA	16 bit DMA
PCI	PCI
	IEEE 1394 Firewire

A Firewire busz a leglassabb az Albox-ban, de ez azért van mert soros busz. Ez a legújabb technológia, és a jövőben a fő adatbuszokat fogja helyettesíteni. Ha megnézzük a többi buszt, igaz, hogy a 16 bites DMA lassabb mint az Albox PCI busza, de még mindig gyorsabb a Pentium PCI buszánál.

IV.: Grafika

A Caipirinhának és az UMA-nak köszönhetően a grafika már jócskán beérte a Pentiumét, de az

A\box még fejlesztés alatt áll...

Grafikai jellemzők	PCI gfx kártya	3D gyorsítóval	Caipirinha
Memória	2 MB		Több mint elég
Max. Felbontás	1280*1024 8 bitplane-en	1600*1200 24 b.p.-n	
Belső bilek	64	128	
Busz sebesség	132 MB/s	1600 MB/s	

Ezenkívül az A\box előnyei grafika terrain:

- * Hardveres MPEG támogatás
- * Genlock lehetőség 24 bites video kimeneten (RGB, CMYK, YUV) PAL/NTSC-hez
- * 2 elszeparált video bemenet
- * Hardveres ablakok - az ablakoknak bármilyen formájuk lehet függetlenül a háttértől.
- FAME - egy teljesen átdolgozott Blitter, ami bármilyen formájú grafikát tud másolni, nem csak négyszögeket mint előtte.
- * A teljesen programozható DSP-RISC processzor új távlatokat nyit a 3D grafika és video felhasználás körében.

V. Hang

Hangi lehetőségek	Soundblaster 32	Caipirinha
Kimenet	44 Khz 16 bit *2	44 Khz 16 bit *4
Bemenet	44 Khz 16 bit *2	44 Khz 16 bit *2
Szintézis	FM	FM/AM
Wavetable	van	nincs

Az, hogy az A\boxban nincs Wavetable, az jó is meg rossz is. Enélkül a játékkészítők több effektet tudnak tenni a játékokba. A zene a Wavetable-en keresztül jobb, de NEM (!) mindig. A rossz oldala az, hogy wavetable nélkül rosszabb zenét írni. Tehát a profi zenészek ezt hiányolni fogják, de kapható lesz az A\box-hoz kiegészítőként.

VI.: Operációs Rendszer

Az A\boxot egy teljesen új, OS 3.x kompatibilis rendszerrel látják el. Ez az OS nyitott mindenféle emuláció végrehajtásához. (MacOS, Unix, x-windows) A Windosokkal és a Unix-okkal nem is lesz semmi baj. Mi van a MacOS-sel. Aki látta AMIGÁN a Shapeshiftert, az tudja, hogy ha vesz egy A\box-ot, akkor egy teljes MAC-et is vett, talán jobbat is mint az eredeti. A Pentiumhoz van Dos, Unix, X-Windows, Windows 95, OS/2, és nagyon gyenge (Shapeshifterhez képest) MAC emu is.

VII.: Szoftver

Az A\box képes lesz Amigás, Macos, Unixos, X-Windowsos és talán BeOS-es progikat futtatni. Ez rakás felhasználói programot jelent. Mi van a játékokkal? Itt van a rahedli PC-s és MAC-es

game, lehet az olyanokkal játszani, aminek az van rá írva a CD-re, hogy P200!! RULEZZZ! Az eredmény: Lehet, hogy több stuff fog megjelenni PC-re, de a minőség az A\box-on lesz!!!

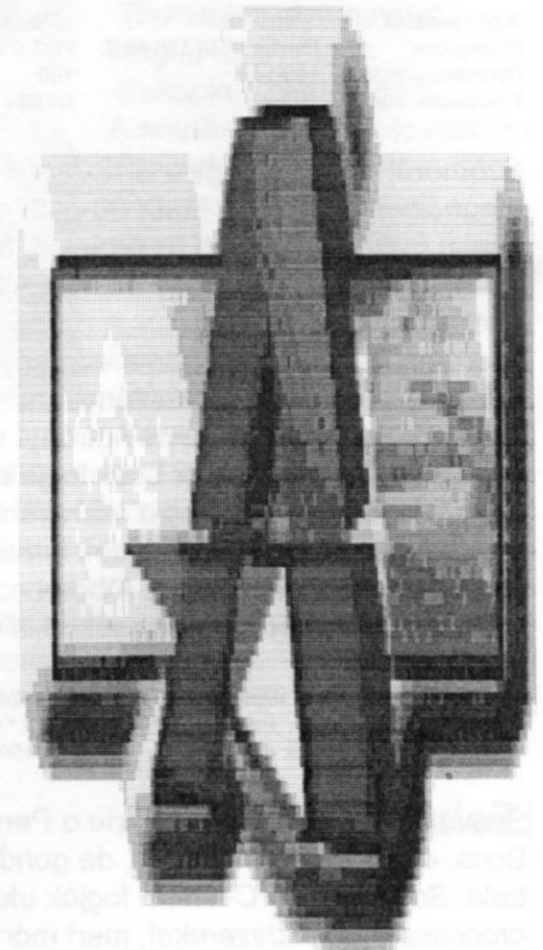
VIII.: Hardver összegzés

Hardver	Pentium	Standard Phase 5 A\box
Processzor	Pentium MMX 166 MHz	PowerPC 603e 150 MHz
Fő memória	32 MB EDO Ram	16 MB SDRAM UMA-val
Grafikus kártya	PCI 2MB + 3D blaster	Caipirinha (3D chip-pel)
Hangkártya	Soundblaster AWE 32	Caipirinha
Busz interfész	ISA, PCI	16 bit DMA, PCI, Firewire
HD	1,6 GB IDE	1 GB FastSCSI-II
Vezérlők	EIDE/ATAPI	FastSCSI II LCD (TFT)
Video I/Oi	RGB kimenet monitorokhoz	2 (RGB, CMYK, YUV) kimenet PAL/NTSC Genlock csatlakozással monitorokhoz 2 YUV4:2:2 kimenet
Hang I/O:	44Khz 16 bit Stereo be és kimenet	44 Khz 16 bit Stereo bemenet, 4 * 44 Khz 16 bit kimenet
Kiegészítők	CD-ROM drive	CD-ROM drive ISDN interfész + egy lasza grafikus stuff

Ennyit hát a világ legjobb AMIGÁJÁRÓL, az A\box-ról.

INFO: <http://www.kiruna.se/~mwo/abox/>

A&A/AMIGARulez!





SPACEHAWKS

presents their might

WORLDNEWS

Destruction has been released to fly

A SpaceHawks' WorldNews immár 5 számot tudhat maga mögött, ez kiadási számot tekintve a jelenleg aktív lemezújságok között a második. (...) A WorldNews felépítése és kinézete nem követ semmiféle szabványt egyedül magának az újság-nak a hagyományát. 5 szám alatt egy újság rengeteg változáson megy keresztül, és mégha ez bizonyos esetekben kisebb bukkanókkal is jár, összességében véve egyre tökéletesedik és tisztul.(...)

Mindezek mellett pedig a WorldNews olvasója megkap mindent, ami egy lemezújság tartalmától elvárható, novellákból és talán néhány egyéb dologból pedig még löbbit is: mindezek mellett pedig amit nyújtani szeretnénk az olvasóknak az a cikkek minősége.

Szó se róla, egyikünk sem tökéletes, de megpróbáljuk a legjobbat nyújtani magunkból. Nyíltan fogadjuk a kritikákat, mert tudjuk, hogy az újság még nem tökéletes, mégha ez a színvonal elég is ahhoz, hogy megálljuk a helyünket. (...)

A WN jelenlegi specifikációi a következők: A teljes kód assembler (AsmOne), nem mullitask. A háttérgrafika 128 színű, plusz a szöveg 1 bplane, a használt felbontás 640x256. A karakterkészlet saját, 8x8, nem proporcionális. Billentyűvezérlés, illetve ismét megjelentek a fejlécek.

POSTACÍM/SNAILMAIL

SPACEHAWKS WORLDNEWS - EMERIC SH

Budapest Üllői út 744 1185

Nincs más teendők, mint egy lemezt egy felbélyegzett és megcímezett válaszborítékkal eljuttatni a fenti címre, annak megjelölésével, hogy melyik volt az utolsó szám, amely még megvolt nektek. Ha tehát az 6. számra vágysz, a borítékra SNews #5.-öt írd. A lemezek a megjelenés előtt lesznek útnakindítva, tehát hamarabb juthatsz hozzájuk mint a többiek!

Remélhetőleg sokáig megmaradunk és fennmaradunk, fennmaradhatunk még, mint a magyar Amigás Scene lemezújságainak egyike - és szeretném megköszönni mindenkinek, hogy az eddigiekben velünk tartott, és remélem így marad ez az eljövendőekben is. Azt persze csak remélhetjük, hogy az újság méltó a mai lemezújságok színvonalához, főképpen pedig reméljük, hogy nektek, az olvasóknak is tetszik. Hiszen mind közül ez utóbbi számunkra a legfontosabb

Emeric SH for the AmigaRuleZ!

NAGY HELLÓ MINDENKINEK!!!

A nevem A&A, és azért írok, hogy más épeszű emberek cikkei elől elvegyem a helyet. Szóval eme irományomban egy apró kis visszatekintésről lesz szó, még hozzá 1996 novemberébe tekintünk vissza. Erről a hónapról a névnapomon kívül az jut eszembe, hogy ekkor vettem az Amigámat. A lényeg az, hogy valami meg akartam tudni a SCSI cuccokkal kapcsolatban, de nem tudtam megfelelő választ kapni a problémámra. A választ a szegedi számítécht. boltokban akartam megtudni, de úgy látszik túl naív vagyok... Az első boltban (pc Kuckó.....JA!!) egy 50 év körüli, tipikus számítógépszeni nő ült a pulnál. Kezdtém a mondanivalómat, mire megszólal: "Sajnos kisfiam én csak azért vagyok itt, hogy eladjak egy egeret, vagy egy monitorszűrőt. A hard-ware problémákhoz nem értek". Még jó, hogy csak szakképzett munkaerővel dolgoznak mostanában.

Ezután átballagtam a pár utcával arrébb levő PC-BOX nevű (vannak ám fantázianevek) SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAK-BOLTBA, ahol a bevezetőm után az eladó ezt válaszolta: "Téged átverték "fiacskám", mert AMIGÁRA nincs winchester, nem hogy SCSI(????)!" Ezt jól megkaptam!! Amigára nincs winchester, én meg itt szaladgálok a semmiért! DISZNÓSÁG! Ha meg ott tartunk, hogy ki, hogy VERTEK át, akkor azt kell hogy mondjam, hogy az eladó apjának inkább a földbe kellett volna vernie és nem a feleségbe!!!

Kis gondolkodás után az öccázhetvenhatkilobájtóp felé vettem az utam, hiszen az ő újságuk úgy is tele vannak (szarral) infóval, biztos tudnak segíteni, még akkor is, ha nincs winchester Amigára! Egy évbe egyszer megyek el arra a helyre, és akkor is zárva van!! Felszálltam a trolira és elvanszorogtam a PGM kompjútör szalonba, ami a

"MIVAGYUNKALEGPROFIBBAKCSAKIDEGYERTEKMERTATÖBBILYENFAJTABOLTNEMÉRTHOZZÁCSAK

MIVAGYUNKAZÁSZOK" típusú helyek egyike. Én az egyszerű kis user beszélő a LEGEK boltjába és odamegyek az egyik fickóhoz, aki nagyban usingolja a

"LEJBOBOPERÁCIÓRENDSZERTAMICSAKAVILÁGONVANMERTEZAVINDÓZKILENCVENÖTA

MÁJKROSZOFTCSÚCSTERMÉKEÉSMIEZTHASZNÁLJUK!, szóval ott húzogatta a menüket.

Köszönéseimre erőteljes hörgés volt a válaszá, de a fickó rám se bagózott. Mondtam mi járatban vagyok, mire azt mondta, hogy menjek az 576 kbyte shoppba, és kérdezzem meg ott. Ezzel az ő részéről vége is volt a beszélgetésnek. Én se voltam rest, húztam a kondenz csíkot. Amúgy elárulom, hogy az érdekelt, hogy az 500-as Rochard vezérlőjéhez mi kell még ahhoz, hogy vezéreljen SCSI vinyót. A kérdésemre azóta kaptam választ. Amúgy aki furcsállja a dolgot, hogy ilyen helyeket kerestem fel, annak elmondom, hogy a történetek előtt KÉT héttel vettem a gépet, és még kurvára lamer voltam. Hát ennyi volt az eszmeletatlásom a boltokról. Aki teheti, annak azt ajánlom, hogy az említett boltokat kerülje minél messzebbre.

A&A/AMIGARuleZ!

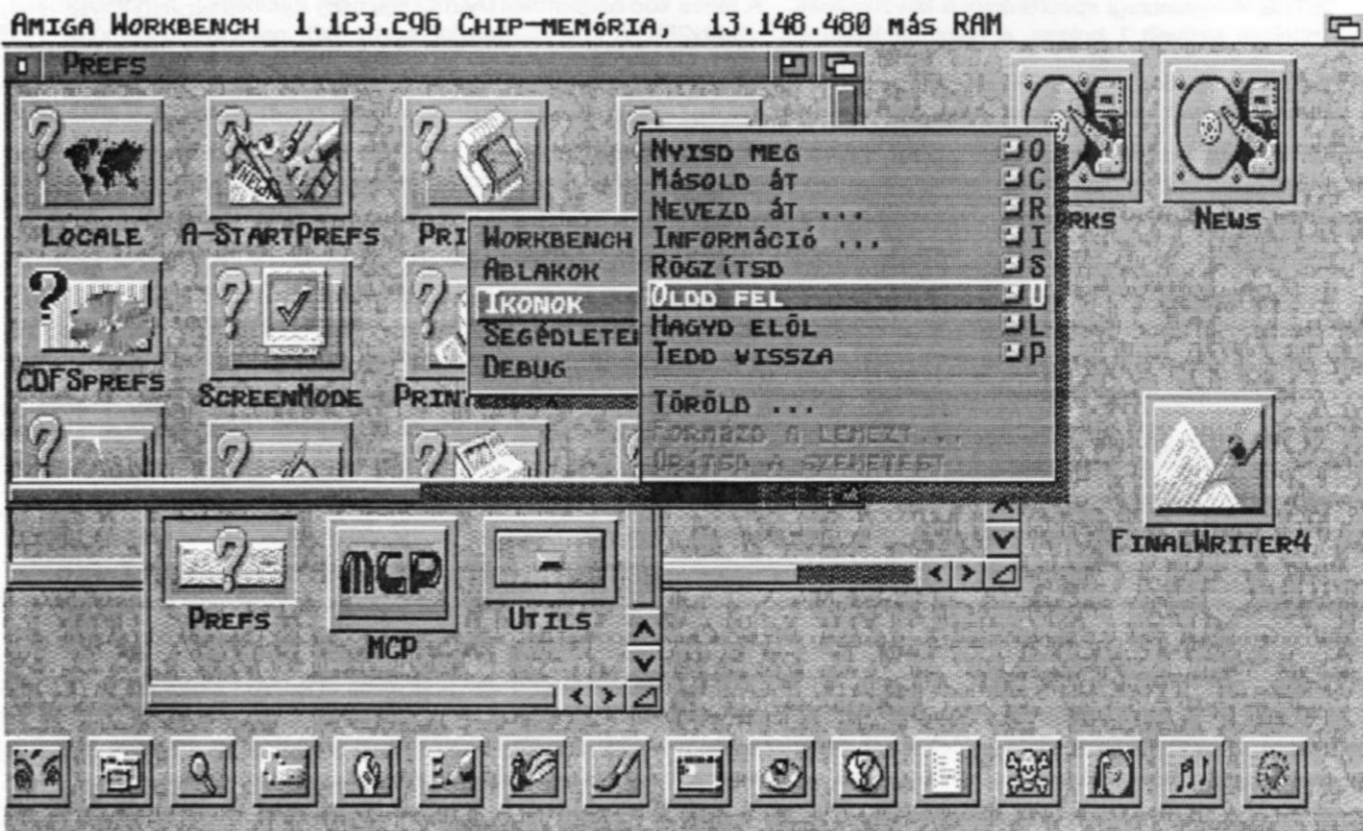
Az AMIGA és a DOS parancsok

Nem rég vettem az AMIGÁmat és még viszonylag kezdő vagyok, ezért nem tudtam, hogy milyen témában írjak nektek. Aztán úgy gondoltam, hogy biztos van olyan olvasó is, aki nem igazán ért még a géphez és a gép OS-éhez, szóval ebben a témában próbálom most egy kicsit informálni a publikumot.

A bevezető után lássuk mitől döglök a légy (Chemotox!!) Egy kis visszatekintés: A 80-as években történt meg az az esemény, hogy a C= megvásárolta az

őnek mondható, hiszen a zongorán is ennyi van. A hangok modulálására lehetőség van akár amplitúdóban (AM) vagy frekvenciában (FM). Lehetséges szűrőket is használni, melyek kezelése a CIA chippek feladata. Aktivitásukat a Power LED jelzi. A Paula feladata még a lemezek és az I/O csatolók kezelésének egy része is.

<DENISE:> Ez a segédprocesszor felelős a grafikaért. A grafikus felbontás 320*256-tól a 640*512 képpontig terjed, de lehetőség van a keret nélküli megjelenítésre is (overscan). Ekkor a vízszintes és a függőleges megnő (max. 720*560 pixel). A különböző képek megjelenítéséhez a következő grafikus üzemmódok közül választhatunk. STANDARD: 2, 4, 8, 16, 32 szín 320*256 vagy interlace módban 320*512 képpontos felbontás mellett. HI-RES: 2, 4, 8, 16 szín 640*256 vagy interlace módban 640*512 pixel felbontás mellett. EXTRA-HALFBRIGHT (EHB): (extra félfényerő):64 szín



AMIGA inc-l. 1985-ben kiadták az A 1000-et, ami az akkori számítástechnika kiemelkedő tudású tagja volt. Az 1000-es tartalmazott egy Motorola 68000-es 7.14Mhz-es processzort, 256 /vagy 512/ kbyte RAM-ot + 192 kbyte ROM-ot. Később jött az AMIGA 500 és 500+ több CHIP RAM-mal és az új grafikus Chip készlettel. (ECS). Ebben az időben jelent meg az AMIGA 2000 és 3000, majd az AMIGA 600, mely egy átdobozolt 500+ volt. A C= még kiadta az AMIGA 1200-est és a 4000-est, melyekben a CHIP RAM 2 Mbyte-ra növekedett, és ezeket a gépeket már AGA grafikus chip készlettel adták ki. A processzorok is egyre fejlettebbek lettek. Az AMIGA 3000-ben és az 1200-ben egy Motorola 68030 és egy 68020 procik voltak (vannak) míg a 4000-ben egy 040-es található. A ROM is folyamatosan nőtt, és az 1000-es 192 kbyte ROM-jától eljutottunk az 1200-es 1 Mbyte ROM-jáig.

A történelem után térjünk rá a gépünk belső HARDVER világára. Ez a téma megtöltene az egész magot, ezért csak a fontosabb (ez relatív) dolgokat említem meg. Kezdjük a segédprocikkal:

<PAULA:>A hangok és perifériák kezelését végzi. A 4 csatolás zene sztereóban szól - 2 csatolma jobb, 2 csatolma bal kimenet. (némely zeneszerkesztő programm akár 64 csatolót is tud emulálni) A csatolók hangereje 64 fokozatban állítható, a frekvencia tartomány pedig 9 oktáv, ami legend-

320*256 vagy interlace módban 320*512 pixel felbontás mellett. HAM (Hold And Modify) : 4096 szín 320*256 vagy interlace módban 320*512 pixel felbontás mellett.

Ez a segédproci felelős a sprite-ok megjelenítéséért. Egyszerre csak 8 db. sprite használható, melyek kezelésére 16 sprite regiszter áll rendelkezésünkre. A sprite vízszintes mérete nem változtatható, de lehetőség van a sprite speciális felhasználására is, azaz több sprite összekapcsolható.

<Megjegyzés: a kép megjelenítési módokban nem írtam le az AGA chipset módjait. Ezeket nem tudom még. >

<(BIG) FAT AGNUS:> Ez a segédproci felelős a DMA csatolók kezeléséért, és benne található az AMIGA két nagy erőssége, a BLITTER és a COPPER.

COPPER: Képes az AMIGA ún. custom regiszterei közül bármelyiket megváltoztatni, valamint folyamatosan nyilván tartja a monitoron látott elektronsugár X/Y koordinátáit. Mindössze 3 utasítást ismer: MOVE, WAIT, SKIP. A MOVE segítségével adatokat mozgathatunk, a WAIT a megadott képmélypozíció eléréséig vár, a SKIP pedig egy feltétel teljesülésétől függően átugorja a következő utasítást. Feladatát az ún. Copper list hajtja végre.

BLITTER: segítségével rendkívül nagy sebességgel lehet mozgatni a CHIP RAM tartalmát. A mozgatás során a Blitter végzi az összes logikai műveletet, így lehetséges a szuper nagyságú BOB-ok (Blitter OBJECT) képernyőn való mozgatása a háttérkép érintetlenül hagyásával. A vonalak, pontok, körök, és a területek feltöltése (FILL-grafika) is a Blitter segítségével érhető el. Mindezeket a feladatokat a megfelelő minőségű biztosítása miatt olyan nagy sebességgel kell elvégeznie, amelyre a CPU nem lenne képes -- a blitter sokkal nagyobb órajellel dolgozik. A Blitter és a CPU külön dolgozik, tehát nem akadályozzák egymás működését.

<GARY:> Az egyellen "férfi" a procik között. Ez egy "ragadványchip", amely azokat a funkciókat végzi, amelyeket már nem tudtak bezsűfolni máshova. Feladatai a RAM/ROM irányítása, a CPU számára a _Dtack jelet generálja, valamint részt vesz a floppy vezérlésében is. <CIA CHIPEK:> Nem a HÍRSZERZÉST végzik. A nevük a Complex Interface Adapter szóból származik és különböző I/O műveleteket (egér, joystick, soros, párhuzamos portok lekezelése) és néhány disk műveletet végez (fejpozicionálás, aktív drive kiválasztása). Ezek állítják a hangszűrőket is.

AZ AMIGA DOS PARANCSAI (1.3-tól asszem)

Addbuffers /drive/ n :

A meghajtóhoz rendelt puffer méretét növeli meg n * 512 byte-tal. A nagy puffer a lemez I/O műveleteit gyorsítja fel. 12 kbyte feletti méretet már nem célszerű megadni.

Ask /szöveg/ :

Kiírja a /szöveget/ a képernyőre és az "N" vagy az "Y" billentyű lenyomására vár. Ha az "Y"-t adjuk meg, akkor a visszalézési hibakód értéke 20, egyébként 0. Batch (DOS nyelven íródott) file esetén használatos.

Assign /név1/ /név2/ :

A /név1/-hez rendeli a /név2/ logikai nevet. Így egy másik lemezre vagy egy másik lemez alkönyvtárára új névvel hivatkozhatunk.

Avail /FAST | CHIP | TOTAL/ :

Részletesen megadja a szabad memória területét. (csak FAST, vagy csak CHIP vagy mindkettő együtt)

Binddrivers:

A meghajtók sorbarendezése és az EXPANSIONS alkönyvtárban található új meghajtók hozzáfűzése.

Break /billentyű/ /ALL/ :

A rendszer indításánál a CTRL+"d" billentyű lenyomásával lehet megszakítani a folyamatot. Ezzel a paranccsal meg lehet változtatni a betűt. Ha az ALL opciót is használjuk, akkor az összes lehetséges billentyű hatására (C, D, E, F) megszakítja a task futását.

Cd /útvonal/

Meghajtók és alkönyvtárak között teszi lehetővé a mozgást. Visszalépní valahonnan a CD / paranccsal lehet.

Changelaskpri n :

A task prioritását állíthatjuk be az "n" értékre. Az "n" érték +128 és -128 közé eshet. A taskok induláskor automatikusan 0-ás prioritást kapnak.

Copy /file-név/ TO /útvonal/ :

File-ok másolására szolgál. A nevekben lehet speciális karakter is. ? - ahol a kérdőjel szerepel, ott az eredeti stringben egy tetszőleges karakter állhat.

#? - A tetszőleges karaktersorozat helyettesítésére szolgál.

Date /dátum/ /idő/ :

A gép belső óráját állíthatjuk be vele. A dátumon kívül az időt

is beállíthatjuk.NAP-HÓNAP-ÉV és ÓRA-PERC-MÁSODPERC.

Delete /file-név/ :

File-ok törlésére szolgál. Használhatjuk a már fentebb megismert speciális karakterhelyettesítőket is (lsd. Copy).

Dir /útvonal/ :

Kilistázza az útvonalban megadott meghajtó és/vagy alkönyvtár tartalmát. Először az alkönyvtárakat egy, majd a file-akat két sorban listázza és a neveket ABC-sorrendbe teszi

Diskchange /drive/ :

5.25"-os floppy egységet 3.5"-ösnek látja a gép.

Diskcopy /meghajtó vagy lemeznév/ TO /meghajtó vagy lemeznév/ lname /új név/ l : Használatával egy teljes lemezt másolhatunk szektoronként. A NAME paraméter elhanyagolható, ekkor a lemeznév elé a rendszer odailleszti a COPY OF.. szöveget. Csak hibátlan DOS formátumú lemezt lehet vele másolni! Védett lemezzel kár is kísérleteznünk, mert azt nem fogja átmásolni.

Echo "/szöveg" :

A képernyőre írja ki a "szöveget".

Ed /név/ lSize /méret/ l :

Egy nagyon primitív szövegszerkesztő. Ha a size opciót elhagyjuk, akkor egy 4 kbyte-os munkaterületet foglal le magának.

Endcli :

Az aktuális FUTÓ task CLI ablakát csukja be.

Execute /file-név/ :

Végrehajt egy Batch file-t (a DOS parancsait tartalmazza text formátumban.)

Failat /n/ :

Az n (vagy annál magasabb) hibakód bekövetkeztekor leáll a prog.

Fault n1 /n2.../ :

A felsorolt hibakódokhoz tartozó hibaüzenetek kiírása.

Format Drive /meghajtó/ NAME /lemeznév/ : A lemezegység formázására használ. Csak a DF0-DF3-ig számozott egységeket tudja kezelni. A /lemeznév/ max.30 karakter lehet. Getenv /name/ :

A setenv-vel tárolt stringet tudjuk kiolvasni a memóriából.

Info:Rendszerinformáció a csatlakoztatott lemezegységekről. Kiírja a szabad és foglalt területek nagyságát, a lemez telítettségét százalékban. A RAM DISK is csatlakoztatott egységnek számít.

Install /NOBOOT/ /CHECK/ :

A lemezt a parancs bootolható lemezzé teszi. A parancs a lemez bootblockját írja felül. Join /file1/ /file2/ /file3/ AS /új file-név/ :Megadott fájlokat lehet összefűzni, ami szövegszerkesztésnél jöhet jól. Max. 10 file-t fűzhetünk össze, de az összefűzött fájlokat ismét továbbfűzhetjük.

List /egységnevé/ /útvonal/ (opciók) :

A lemezen található könyvtárak és alkönyvtárak listázására szolgál.

Opciók:

BLOCK :a lemezen található foglalt területek számát írja ki block-ban.

DIR :útvonal megadása listázáshoz.

DIRS :Csak az alkönyvtárakat jeleníti meg.

FILES :csak a file nevek kiírását végzi.

LFORMAT :???

NODATES :nem ír ki file dátumot.

PAT :a listázás során a LIST PAT A??G# parancsot írjuk be, tehát megkapjuk mondjuk az AMIGA szót.

QUICK :ugyanaz mint a FILES.

Loadwb /delay/ /debug/ :

A workbench indítására szolgál. A delay használatkor vár, amíg az összes drive megáll, és csak utána tölti be a WB-t. A debug opcióval a ROMWACKa soros porton keresztül hibak-

eresési infót küld.

Lock /meghjtó/ on/off /jelszó/ :

Winchester lezárása. Max. 4 karakter lehet a jelszó.

Makedir /meghajtó/ /útvonal/ /név/ :

A megadott útvonalon és meghajón létrehoz egy /név/ könyvtárat.

Mount /egység/ :

Egy új készülék aktivizálása a DEVS: könyvtár Mountlist file alapján.

Path /útvonal/ :

Keresési útvonal beállítása.

RemRAD:

A resetmentes RAD (Ram disk) törlésére szolgál.

Quit /n/ :

Kilépés a batch programból "n" számú hibakóddal.

Relabel /meghajtó/:/újnév/ :

Egy lemez nevét változtathatjuk meg. A név nem lehet 30 karakternél nagyobb és ha szóköz van benne, akkor idézőjelbe kell rakni.

Resident /név és útvonal/ :

Megadott parancsokat és programokat rezidenssé, azaz reseatig RAM:ban maradóvá tehetünk.

Run /filenév/ :

A rendszer elkezd multitaskban futtatni a programot. Először nyit egy taskot a program számára, majd átadja a vezérlést a proginak.

Setclock:

A hardware óra beállítása.

Setdate /név/ /dátum/ :

Segítségével egy file létrehozásának dátumát tudjuk létrehozni.

/nap-hónap-év óra-perc-másodperc/

Setmap keymap /országkód/ :

A billentyűzet elrendezését változtatja meg országkód szerint.

Version:

A Kickstart és a Workbench verziószámát írja ki.

Why:

Az utolsó hibaüzenet lekérése.

Sajnos én sem vagyok tökéletes, ezért nézzétek el, ha valamilyen kifogásom van, vagy esetleg nagyon felületes voltam.

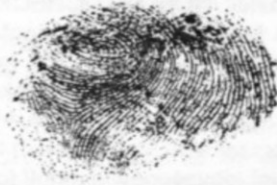
A&A/AMIGARuleZ!

A team ujjenyomatai:

A&A :

ZeeNO:

Diny:



AMIGA CENTER

PC AND MODELL 2000 Kft.

1077 Budapest, Wesselényi u. 21.

Tel./Fax.:+36 (1) 267-9037, 267-9038

Burning Line BBS: 228-2739

Árlista:

Amiga számítógépek
(Nincs ár)

???

Amiga Monitorok:

M 1438S 14"	78.890
M 1538S 15"	101.890
M 1764 17"	204.890

Általános Amiga kiegészítők:

Amiga egér Primax	2.990
Belső floppy Drive (880Kb)	11.990
Külső Floppy Drive (880Kb)	8.990
M-TEC AT 500 külső HDD csatló	19.990
Panasonic CD-ROM 12Xi ATAPI	18.500
Mitsumi CD-ROM 4xi ATAPI	10.250
Genlock AX	44.990
Genlock AX-20	69.990
Genlock AX-25 új termék	89.990
Effekt generátor GE-200	33.990
Vidi Amiga 24RT	68.400
VideoTXT	11.990
Program DigiTon2 V1.0	4.990
DigiTon + Sampler Mono	5.990
DigiTon + Sampler Stereo	8.990
Midi PRO 2	5.990

Software-ek:

Aminet Set 3,4 (4CD)	9.990
Aminet 16, 17	3.990
Light Rom 3	14.990
LightWave Enacher CD	6.990
Amiga Desktop Works	6.490
Scala MM400	68.625

Amiga 1200 Turbo és RAM kártyák:

Blizzard 1230/IV/50Mhz	41.990
Blizzard 1240T/ERC '040/MMU/FPU	84.990
Blizzard 1260 060/50Mhz A1200	164.990
Blizzard SCSI-II kiegészítő (B1230, B1260)	29.990
Turbo 68030/25Mhz+882/20Mhz FPU	31.990

FPU-k és RAM-ok:

Motorola FPU 68882 PGA 50Mhz	24.990
4MB SIMM RAM modul 36-BIT	4.000
16MB SIMM RAM modul 36-BIT	14.000

Grafikus-, Video-, Digitalizáló kártyák:

CyberVision64/3D/4MB RAM	89.990
MPEG-Modul a CyberVision-hoz	54.990
Pluto Genlock benne 20 Video-Font	104.990
Neptun Genlock benne 20 Video-Font	159.990
Sitius II Genlock	239.990

Amiga 4000 kártyák:

Cyberstorm 060/50 '060 CPU 50Mhz	219.990
Cyberstorm 040/40 '040 CPU 40Mhz	119.990
Toccala	84.990
Ariadne ethernet kártya	59.990

Amiga újdonságok:

Amiga 1200 torony	60.000
-------------------	--------

Az árak ÁFÁ-val értendők. 1 év garanciával!

Speculator

V1.04

Amigán igen nagy múltra tekintenek vissza a Spectrum emulátorok. Már A500-ason is voltak Spectrum emulátorok. Ezekkel talán csak az volt a baj, hogy lassan futatták a programokat, de ez nem is emulátorok hibája volt. Mostanság már asszem a gépek sebességével nem lehet gond. Szerintem - és mások szerint is - az eddig legjobb Spectrum emulátornak a ZXAM emulátor volt. Most a Speculator személyében egy igen erős ellenfelet kapott! A Speculator - szerintem - egy nagyon profi és átgondolt program ami a rengeteg extra program és egyéb cucc-nak köszönhetően tényleg a legjobbak között tartja!

Ebben a cikkben a menük leírását olvashatjátok. A mellékelt utilitikkal nem fogok foglalkozni, mert azok amúgyis inkább a programozóknak fog tetszeni, a doksikból minden megtudható. Inkább csak a programról írnék egy rövid leírást. A kezelés amúgy nagyon egyszerű, de ha már beigérttem egy ismeretöt az előző számban, akkor hát tessék!

Mit is tud a mi kedves kis Spectrum emulátorunk ???!:

- Minden 680X0 procival felszerelt gépen működik, rendszer barát.
- AGA támogatás, environment támogatás.
- Multitask-os!
- Snapshot file-okat 6 különböző formátumban támogat.
- Minden standard Amiga billentyűt támogat.
- A Spectrum ROM rutinok újra lettek írva 68000 kódban a nagyobb BASIC sebességért.
- ROM bővítmények - CAT parancs és teljes BASIC file kezelés.
- Nagyfelbontású képernyő a menüknek és a requesterek-nek mode promotion-nal.
- Beépített utilitik, mint pl. Z80 Disassembler, képernyőmentés.
- Nagy sebességű Z80-as engine és képernyő kezelés.

- Z80 cross-assembler mellékelve Z80-as assembler programok fejlesztésére.
 - LPRINT, LLIST kimenet a stream #3 átszerkeztve bármely Amiga device-ra vagy file-ra.
 - Rengeteg legális példaprogram, mellékelve BetaBASIC3 és rengeteg játék.
 - Kazettáról való töltés egyszerű kábel segítségével.
 - Serial porton átvitel/áthozatal Spectrumra/ról utilitik segítségével.
 - Kompatibilis a ZX DATATYPE 39.1-el.
- És még rengeteg extra dolog. (Kár, hogy Arexx kezelés nincs benne...)

A program hardware igénye nem nagy: OS2.0, 68000. Persze egy 020-as mindenképpen kell, de a legjobb egy fastram-os gépezet. Ezen már nagyon csúcs a sebesség!

Nézzük a menük leírását!

Project

Load Snapshot: Egy ASL File requester fog megjeleníteni. A támogatott formátumokat a program magától felismeri. A Spectrum programokat (.Bas,.CDE) a J betű megnyomásával lehet betölteni. A default könyvtár, file név és pattem a tooltype-okon keresztül állítható be. (A program ikonján keresztül)
SNP_DRAWER={könyvtár elérési útvonall}

SNP_FILE={file név}
SNP_PATTERN={pattem}

Save Snapshot: Elmenti a jelenlegi állapotban a Spectrum ramját tömörített ZX82 formátumban. Ebben a file-ban a Spectrum 48KB-os RAM-ja, a Z80-as regisztereit és plusz információkat: keret színe, interruptok stb.

Reset Spectrum: Reset...

About: About...

Help: Egy szép színes kép jön be ahol a Spectrum billentyűzetét láthatjuk. Erről lehet "puskázni"!

Quit: Visszatér az 1980-as évekből a 90-es évekre...

Options Menu

IntRate: A megszakítások számát lehet beállítani. Ha egy program nagyon lelassul, akkor kell 25Khz-el használni, de ilyen problémák egy A1200-esen fastrammal nem lehetnek.

IntMode: A megszakítások számát lehet beállítani 1 és 2-ő között. Ilyenekkel általában .mirage és .kgb kiterjesztésű file-ok esetén kell foglalkozni, mivel a snapshot file-okban már alapban bevan állítva a megfelelő érték. Ha rossz értéket állítunk be, akkor a Spectrum lefagyhat!

FlashRate: Nagyon lassú a Flash emuláció... Nem érdemes használni.

Border: Néhány a támogatott snapshot file-ok közül nem helyesen menti el a keret színét, ezért itt mindig beállítható a megfelelő keretszín.

RegInfo: Kírja a Z80-as regisztereit és a megszakításokat. Hasznos hack-oláskor a disassembler használatakor, vagy ha más baj van.

Utilities Menu

Disassemble: Egy ablak jelenik meg. A következők találhatóak benne:

Z80 PC: Elkészíti a Z80 PC start címet.
Bytes: A visszafordítandó byte-ok száma.

Lines: A visszafordítandó sorok száma.

Set...: A visszafordított file helye...

Disassemble: A visszafordítás megkezdése.

File: A file neve. A default mentési hely beállítható az ikon tooltype-jain keresztül: DIS_DRAWER={path}
DIS_FILE={filename}
DIS_PATTERN={pattem}

Exit: Bezárja az ablakot.

Options:

address: A Z80-as utasítás címei.

ascii: ASCII karaktereket jelenít meg.

data bytes: Adat byte-okat jelenít meg.

dfb: RST \$8 egy "lájékoztatás a hibánál" rutin a Spectrum-on, a következő byte pedig a hiba számát tartalmazza.

RTS \$28 a Spectrum "lebegőpontos kalkulátor" rutinja. FCP utasítás eltünteteli a következő adat byte-okat, ha egy vége-lebegőpontos (?) kód \$38 lett elküldve.

hex: Minden számot hexdecimálisan jelenít meg (16-os számrendszerben.)



labels: 2-Pass Labels. Ez egy lower case: Minden karaktert kisbetűsen mutat meg.

tabs: Tab-okat használ space-ek helyett.

Poke Memory: A Cheat-elni és hack-elni vágyók számára hasznos ez az opció.

A poke címekeket 16384-tól 65535-ig lehet beírni, az új poke értékeket pedig 0-tól 255-ig lehet megadni. Ha beadtuk a poke címekeket, lépünk vissza az emulátorba és nézzük meg mi változott.

Save Screen: A jelenlegi Spectrum képet menti el Amiga formátumban.

Settings Menu

Save Icons?: Meghatározza a Speculator mentse-e el ikont. Ez beállítható a Speculator ikonjának tooltype-jában. CREATEICONS=TRUEIFFALSE

Azok a Snapshot-ok amik ikonnal lettek elmentve automatikusan futtathatóak Workbenchből, az ikonra klikkelve. Persze ehhez kell a program helyes elérési útvonala!

Hires: A képet lehet váltani 640x256-ről 640x512-re. Ez a menükre és a requesterekre érvényes.

Az ikon tooltype-ján keresztül beállítható, hogy hires (TRUE) vagy sima felbontásban induljon a program (FALSE).

TapeLoad: Ezzel lehet beállítani kazettáról vagy lemezzel való töltést választanunk e. Alapban a lemezzel való töltés van, tehát ha begépeljük a LOAD utasítást, akkor a lemezzel fog tölteni. Az ikon tooltype-jában ezt is bele lehet állítani.

Compression: A Z82-es file-ok tömörítését lehet ki/be kapcsolni. Alapban be van kapcsolva, de ha például valamilyen más formátumba akarjuk átkonvertálni a Z82-es file-t, akkor érdemes kikapcsolni, mert így nem tömörítve ment el. Ikonon keresztül beállítható...

AutoRun: A BASIC programok betöltés után egyből elindulnak. Ha ez be van kapcsolva, akkor a programok nem idnolnak automatikusan, így könnyen módosítható. Ikon...

Volume: A Spectrum hangját lehet vele szabályozni.

Quiet:

Halk : Normal

Loud : Hangos

Print to: A szövegek kinyomtatásához kilehet választani egy ASL requesteren keresztül tetszőleges DEVICE-ot vagy file-t amire a kinyomtatás menjen.

Ennyi volna a menük leírása.

A programhoz tartozik még egy MGT lemez handler is amivel írni és olvasni is lehet a Spectrum lemezeket. Ezenkívül még számos dolog van mellékeve a programhoz. Van rengeteg játék, forráskódok, Z80 assembler. Van még egy jó kis program, ami BetaBasic3 nevet viseli, ez egy a beépített basic tunigolt verziója. Mindezekhez tartozik doksi.

A program nagyon szuper. Semmi gond nem volt eddig vele. A kipróbált speccy programokat korrektül futtatta. Nállam most ez a NO.1!

Érdeemes megnézni!

Evil/DreamMag

* * *

Háj gájj!

Itt ismét 2 RuleZ! csávó rongja a levegőt. Most ide fogunk vakerolni egy Cygnus ED leírás! Öveket becsatolni, a 2-es felszállópályánál kérjük vigyázzanak!

A menük:

Project (X :-))

About - Erre sajnos nem sikerült rájönnünk...

Clear - Erre saj... (Csak VICCZ!)

Erre akkor van szükség, ha mazohista vagy és a több órás gépelést meg szeretnéd ismételni. Kitérői az aktuális szöveget a memóriából.

Open New - Egy újabb szerkesztő felületet kapsz kedves olvasó.

Open - Archív file betöltése, az aktuális szerkesztő felületre. (kurzor)

Include File - Az aktuális file-hoz hozzácsatol egy másik elmentett file-t. A beszúrást a kurzor aktuális pozíciójától kezdi.

Save Clip as - Clipboardra ment.

Save - Mentés (az aktuális file-t.)

Save as... Rákérdez, hogy hova, milyen néve mentsen.

Save all Change - Csak a változásokat menti el.

Change Current Dir. - Meg lehet változtatni, hogy melyik könyvtárba mentsen.

Swap next CED - Elindít egy másik CED-et.

Activate next CED - Aktiválja a köv. CED-et (ha van).

Print Clip - a Clipboard tartalmát kinyomtatja.

Print File - aktuális file nyomtatása

Quit - kilép. -és?

Save & Quit - Elment, és kilép

Quit & Die - Kilép, és kitérői a memóriából az aktuális file-t.

Environments /1

Global Settings

Open on public screen - Ced ablak a WB screenen.

Set screen type and size - Egyéni képernyőparaméterek.

Duplicate WB size - WB stíle screen

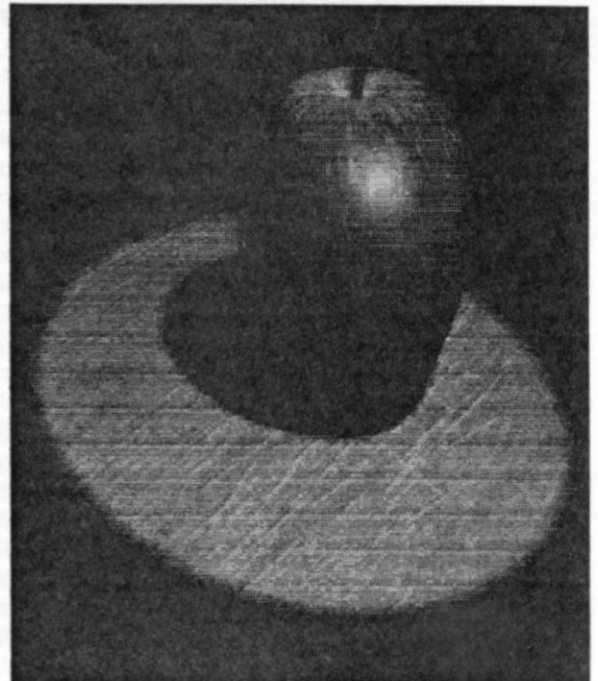
Macro definitions - Macrók beállítása

Set priority - a proggi prioritásának editálása.

AutoSave - Automata mentés idejének beállítása.

Set icon tool name - Ha az editált file-nak adtunk ikont, akkor itt a default tool-hoz az itt definiált parancs kerül.

Colours - Színek beállítása:WB palette, v. egyéni



File save method - Hogyan mentsen az AutoSave - Felülírja, Névementés-sel,

vagy .bak kiterjesztést adjon.

Keypad= movement - a Numerikus billentyűzettel lehet a szövegben ugrálni

(Home, End, Pg UP, stb...)

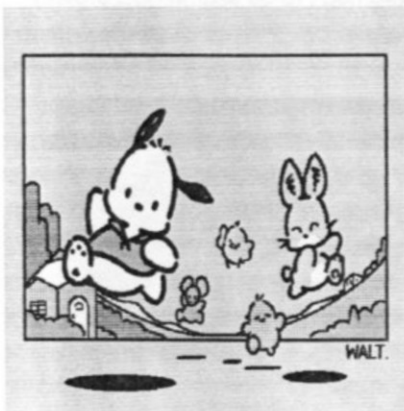
Select Font - lehet a FONTS: könyvtárból betűtípust betölteni, vagy a ROM-ban ellárolt Topaz (SuX!).

Rendering choices - A srcollozást lehet beállítani:>Alap, System, vagy egyéni.

Load/Save Environment - A beállítások elmentése

To Be Continue... **ZeeNO+**

A&A/AMIGARuleZ!



KÉRDŐÍV?

Hi Mindenki! üdvözöllek az **AMIGARuleZ!** kérdőív rovatánál. Ne félj, ez nem lesz állandó rovat :-) Nyugodtan fénymásold le ezt az oldalt, és küld vissza, a haverodéval együtt!

Alapgép:

...A1000 ... A2000 ... A3000 ... A4000
... A500 ... A500+ ... A600 ... A1200
...CDTV ... CD32
Egyébb (A\box?).....

Turbókártya: ...Van ...Nincs ...Hamarosan ...Veszek ...Nem érdekel
ha van ...

Processzor:

Típusa: ...68000, ...68020, ...68030, ...68040, ...68060, ...PPC603e, ...PPC604e;

Mhz:

...7.14, ...14.3, ...28.8 ...33, ...40, ...50, ...120, ...150, ...180, ...200; Egyébb:.....

d/ Memória: ...2Mb, ...4Mb-10Mb, ...16Mb-32Mb;

Egyébb:.....

Nyomtató: ...Van ...Nincs ...Hamarosan ...Veszek ...Lényegtelen
ha van ... Típusa: ... Mátrix ...Tintasugaras ...Laser

Márkája:.....

GFX card: ...Van ...Nincs ... Hamarosan ...Veszek ...Lényegtelen

Típusa:.....

SFX card:Van ... Nincs ...Hamarosan ..Veszek ...Lényegtelen

Típusa:.....

Digitalizáló: ...Van ...Nincs ...Hamarosan ...Veszek ...Lényegtelen

Típusa: Kép ...Hang stereo ...Hang mono ...Hang 16 bit

Márkája:.....

Mire használsz a géped?

...Játék, ...Music ...Trace ...Rajzolás ...DTP ...'irodai'munka ...g/Code egyéb.....

Mennyi időt töltesz a gép előtt?

...0-1 h ... 2-4 h ... 4<

Ha megvetted az újságot, akkor lefénymásolnád-e a haverodnak?

Igen, mert..... Nem, mert

Miről szeretnél olvasni, többet tudni?

...GFX ...Music ...Trace ...Code ...DTP ...NET ...Demos

... Irodai alkalmazások Egyébb.....

Milyen Hard-Software boltokat ismersz M.o-n, és kulfoldon? HardWare:.....

SoftWare:.....

Megvenné-e az újságot 100Ft-ért, ha FF, A/4, 24 oldal lesz?

Igen, mert..... Nem, mert

Megvenné-e az újságot 200Ft-ért, színes borítóval?

Igen, mert..... Nem, mert

Tudsz-e segíteni az AmigaRuleZ! szerkesztésében? a/ Nem

. Igen:-News (HW,SW, Util, EMU, NET, Egyébb.....) ...-Ismerető (HW,SW, Util, EMU, NET,

Egyébb.....) ...-Leírás (HW,SW, Util, EMU, NET, Egyébb.....)

Benne vagy-e valamilyen csapatban? ...-Igen, a csapatban.

...-Nem, mert nem akarok alkotni.

...-Nem, mert nincs GFX/CODE/MSX/ user a környéken.

... -Nem, mert nincs kinek.

... -Nem, mert nem lesz kiadónk.

... -Nem, mert.....

Köszö szíven, hogy válaszollál erre a sok-sok kérdésre, már csak a személyi adataid kellenének...

Név/Csapat:.....

Becenév:.....

Életkor:.....

Cím:

Telefon:.....

Bármilyen megjegyzés:

.....

MEGATHANX! előre is...

ZeeNO/AMIGARulez!

RootStone:

Köhm... izé, vagyis át ööö...

Nem akarom elhinni. De megcsinálták!

Chunky to Planar konverzió WB ablakban...

Hogy ez mire jó? A szerző be is mutatja! Nyit egy kb.: 200*256-os ablakot a WB-n, és elkezd forgatni benne egy barna csillogó kavicsfélét! Az már csak hab a tortán, hogy mindez REAL-TIME (pedig egy 030/50Mhz-n inkább letárolnak tûnik.)! A fény ugyanis minding onnan világítja meg a követ, ahol az egérkurzor leledzik! Poén! :-) Mindez 104 Kbyte -ban!



END SEQUENCE

....Hát elérkeztünk eme paper végére. Akinek tetszett ez az újság, az legyen olyan jó, hogy megrendeli valamelyik levélcímen. Aki megrendeli az újsít azt biztosítjuk, hogy lelkiismeretesen elküldjük mindenkinek 2 héten belül, ha az adott szám már megjelent. Aki tud az eressen meg egy telefont, hogy megkaptuk-e a feladott moneyt. Kérünk mindenkit, ha értelmes dolog miatt nem tud telefonálni, akkor ne is telefonáljon. Mi se leszünk idegesek és másnak is marad PPC kártyára lóvé. Itt szeretném meghídegni, hogy nyitunk külön lemezújság szekciót. Amelyik magot érdeklí ez a lehetőség, akkor a készítők legyenek szívesek lenyúlni a phone-t és csörögjön ide nekünk, vagy írjon levelet. Ezenkívül INGYEN lehet hirdetni is a lapjainkon {magánszemélyeknek}. Ennyi fért bele ebbe a számba! Reméljük, hogy legközelebb már sokkal színesebb lesz, mert hát már **TE is, kedves olvasó, gépelsz sebesen, hogy a több száz cikked kész legyen minél hamarabb.**

Köszönjük figyelmeteket: Az **AMIGARulez!**- team

ZeeNO A&A Diny

Készült Pécsett, 1997.08.22. 100 (+X) példányban!

Greetings:

Így látatlanba is!!

Jay Miner *Impulse* *Therapy* *Extasy* *Faculty* Zulu* Kádár János/MSZMP*
Los Angeles Lamers *PoWeR tEaM* *AO ?team* *Louise* *Doze* *WorldNews* *Font*
CyberNews *Outsiders* *Freezers* *phase 5* *Kispál sa Borz* *Minden AMIGÁS*

Találkozunk 1997-ben (hehehehe :-))

CREDITS:

ZeeNO - Tördelés, Cikkek, swapper, RuleZ! csávó

A&A - Tördelés, Cikkek, swapper, RuleZ! csávó

Diny - Cikkek, RuleZ! csávó (Kispál Fan! :-))

Emeric SH - WorldNews info RuleZ! csávó

Zulu - Printing (TNX!) RuleZ! csávó +Bebe

Evil - Cikkek, RuleZ! csávó!

Hi Magic, nem felejtettél el valamit?

Mindenkinek, aki bízott bennünket!

Bocsi, ha túl "NAGYARCÚ" lett volna :-)