



24 oldalon

150FT

...sajnos..

97. október 22.

The Hungarian papermag! I. évfolyam, 2. szám.



- **Felhasználói proggik:**
MUI 3.8; EAGLEPlayer II; Locator 1.0 vs. Easy Find 1.06;
Prefs editor OS 3.X & 1.3; Power AMIGA áttekintés;
- **Játékok:**
The Shadow of the 3rd moon; Frontier FULL leírás Get Out 2; Hard Target; Gloom 3; Diversia; Syndicate II. rész
- **Demók, scene, stb...:**
Partyreport; Demo Site; Jokes; Levelezések; Infók az AMIGA világából..., DiskMags... Clubs...



és most lapozz...

II. STARTUP SEQUENCE

Üdvözöllek eme mag 2. számában. Mint ígértük, meg is jelentünk Október 22.-e kódos hajnalán. Örülök, és hálás vagyok, amiért bízol bennünk. Az első szám egy "kicsit" crash-es lett. A végére hagytuk a munkát, és akkor merült fel rengeteg probléma. Mint köztudott, az **AntiQ '97**-en jelentünk meg. Péntek reggel úgy volt, hogy nem lesz mag. Az ismerősnél, akinél másolni tudtunk volna, elküldték az újsággal együtt. Egy másik helyen pedig darabonként kellett beadni a papírt a gépbe, mert ócska volt :(Ennek volt az az oka, hogy végül elmentünk egy rendes fénymásolóshoz, rendes tarifáért... Úgy gondoltuk először, ha tudunk ingyen fénymásolni 100 db-t, akkor az ugye 10.000 Ft. Ehhez már nem kell sok, és mehetünk nyomdázni. Ezért nem a nyomdából jött ki a 2. szám. Tudjuk, sok **bug** bennmaradt az újságban, de a mostaniban talán már kevesebb lesz. Most már sokkal hamarabb elkezdjük csinálni, reméljük ez meg is látszik rajta. Sikertült néhány "külsős" cikkiről szerezni, akik színesítik és emelik az újság színvonalát. Persze továbbra is várjuk az érdeklődőket, cikkírókat (talán már némi honorárium vagy tisztelet példány fejében...)

Bízom benne, hogy ez a szám már kezd egy színvonalat megütni. Tudjuk, hogy még messze van a KÁNAÁN, de bízni kell (optimizmus RuleZ!). Majd el felejtem! Szeretnénk mi is egy lev. rov.-ot szülni, de még nincs levélgeneráló programunk :). Komolyra fordítva a szót ha van kérdésed, mondandód, vagy csak úgy írnál, kapd magad, és CEDdelj egy lettert!

Továbbra is igyekszünk valamilyen szinten nyitottak lenni a külvilág felé, vagyis nem CSAK és kizárólag AMIGÁS infókat nyomtatni. Ezzel kapcsolatban is várjuk az észrevételeket. Mindezt azért, hogy ez a TI újságolok legyen.

Legyetek jók, és kellemes AMIGÁZást továbbra is.

A következő szám megjelenése:

1997 December 22.

ZeeNO & AMIGARuleZ!-team

* * *

:)=) :)=) :)=) :)=) :)=) :)=)

Mi is ez a jel?

Sokan, sok féle képppen írják, de a lényeg ugyan az! A tudomásom szerint a NET levelezési listáján alakult ki. OK, OK. Nem csigázok tovább senkit elárulom a titok nyitját! Nézd meg a fenti sort, és fordítsd az óra járásával ellentétesen 90 fokkal. Mennyi vigyorgó alak! Ezzel lehet a legegyszerűbben kifejezni, ha valamin mosolyognánk, vagy poénnak szánunk. Persze rengeteg formája létezik, íme néhány példa:

:)=) :-) :) :^) 8^)

és a szomorkásabb verziók:

:=(:- (:(...

Tudom, hogy sok ember azt kérdezi, és ezt ki nem tudja De NAGYON sokan nincsennek listában a jelentőségében (lehel röhögni. én is csak július óta tu-

dom. Evil of Dream FaKtory vezetett a fényhez!).
Ja, a neve : SMILE.

...by ZeeNO

Most pedig néhány sor (sör :) a NŐK LAPJA (1997/39) című igényes (de tényleg!) lapból. Természetesen PPÓÓÉENN :)!!!!!!!

"BILLY TÉVEDÉSE:

Nem rőfög, hanem megeg, mégis otthon érzi magát a dísznőőiban Billy, a (...)"

...byZeeNO



Credits..

-A&A-

Cikkek, swapper

-Bebe-

Infók, Cikk, Printing,

-Diny-

Cikkek, Levelezés

-Emeric SH- Cikk

-Magic of Ao-

Cikkek, Infók

-ZeeNO-

Cikkek, tördelés,

swapper, Info-box

-Zulu-

Cikk

Levélcímek:

- Czikora András "A&A" 6775

Kiszombor, NagySzentmiklósi u. 16

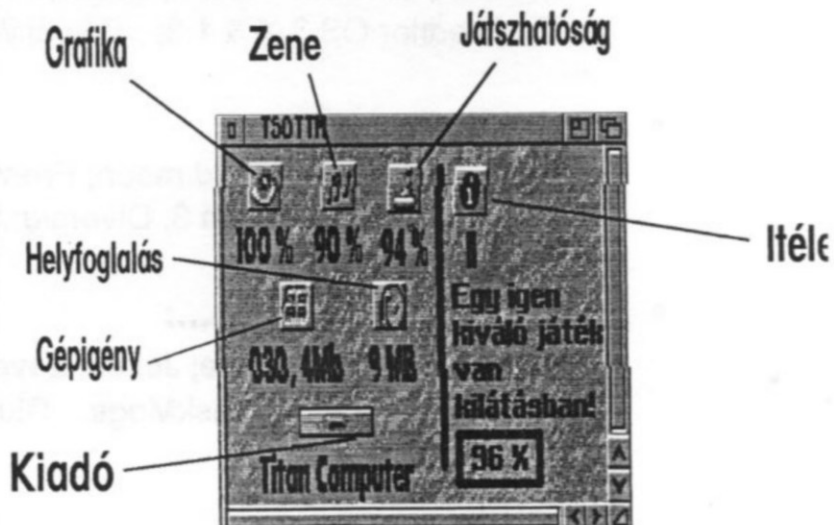
- Kovács Dénes "Diny"

7624 Pécs, Móré Fülöp u. 1/A

- ifj. Ormándlaky Bence "ZeeNO"

7632 Pécs, Nagy Imre u. 92

Íme az új kijelzőnk, (info-box) és a magyarázata. Remélem tetszik!



NEWS!

NEWS!

NEWS!

NEWS!

-Az előző számunkban már olvashattatok (még nincs meg?? azonnal rendelj) a **Forgotten Forever** című király game-ról. Mivel a csapat zenésze lusta, ezért felkértek pár zenészt, akik aktív scenerék, hogy jó lenne elővenni a Protracker-t vagy az Octamed-et. A felkértek közül egyedül Anchor of THERAPY-ról tudok, velem beszéltem. Unreal szerint a játék karácsonyra a boltokban lesz. Minden valamirevaló AMIGÁS vegye meg ezt a magyar progit (a többit is).

-Aki még nem halott volna róla (mert nem olvas PoWeR-t v. Ao-t) annak leírjuk, hogy az egyik reményteljes Amigás szoftverház, a **Click Boom**, nagy fába vágta a fejszéjét. Pontosabban elhatározták, hogy a nagyszerű pc-s game-eket átírják kedvenc platformunkra. (ZX-Spectrum :-)) Hogy milyen játékokkal foglalkoznak?? Te döntöd el! **Van egy lista az interneten**, ahol te is leadhatod a voksodat a projecttel kapcsolatban. A cím: www.clickboom.com. A készítőik szerint **68k és PPC verziók** is lesznek, de idővel, ha átáll a piac, akkor már csak a Power Board-os Amigákra fognak optimalizálni. Sok szerencsét!

-Új **Macintosh** emulátor van kilátásban, a neve **FUSION**. Egyelőre még nem tudunk semmi konkrétumot mondani, csak azt, hogy készülget... A min. config egy 020, de persze egy erősebb prockó és némi FAST RAM nem árt neki:) A programhoz nem jár alapból a MacOS, ezért ezt külön kell megvásárolni. A progit tudja kezelni a CD-ROM-ot is. A **68k verzió** lassabb a Shape-nél, de a **PPC-s** már veri a nagy öreget (no meg a PowerMAC-ot!).
Haag&Partner GMBH. Az ára pedig 169DM.

-Az **AMIGAPlus** Németország legnagyobb AMIGÁS magazinja, s talán ők is lesznek a gépünkért a legtöbbet. A **VIVA TEXT**-et ők tartják fenn(454-457), és kb. fél éve nyitották meg a HomePage-üket. A napokban került sor az **50.000**-ik látogatásra! Persze a legtöbb hívás Németországból érkezett, de jöttek érdeklődők Japánból, Oroszországból, Brazíliából, Dél-Afrikából. A hívások több, mint 60%-a AMIGÁN érkezett!
www.amigaplus.de

-A **Vulcan** sem ül babérjain, továbbra is a legaktívabb szoftverházak egyikéhez tartozik. Néhány, mostanában megjelenő proggi, csak izelítő szinten. Némely proggiról csak **ScreenShoot** volt fenn, semmi infó.

Amiga Floppys Games

"The MiniSeries">>> Alacsony árú, és hasonló minőségű programok.

-**3D Games Creator** -3D-s játékteljesítő proggi.

JETPilot Expansion Disk -A népszerű játékhoz újabb pályák.

Amiga CD Games

"The MegaSeries" >>> Igényesebb, ám drágább játékok.

Uropa 2: The Ulterior Colony ??

Final Odyssey ?

Genetic Species -AB3D clone, szép grafika, nagy sebességű engine. Sajna CSAK 1*1-ben. Így még 030/50Mhz-n is marad a bélyeg nagyságú kép... (16MB-n 3-szor gyorsab!)
Wasted Dreams ?

Hell Pigs Egy kalandjáték, Lucas-os beütéssel.
Valhalla & the Charms of King Paul

A népszerű game folytatódik!
Scions of a Forgotten World

Egy warcraft clone, egész jól!
Hard Target -BRUUUUTÁLIS game. Van itt néhány izelítő kép (ha csak nem kavartam el:)) Egy "Virtua Cop" clone játék. Aki szokott játéktérembe, vagy konzolos haverhoz járni, annak bizonyára felcsillan a szeme. Egy manusszal kell mászkálni (like AB3D) de itt nem csak a qyilok a fontos,

hanem az is, hogy csak a bűnözőket irtsuk ki!

Breed2001 ?

Desolate ?

Web Pages: www.vulcan.co.uk



A **BLIZZARD 603e+ Power Board**-ről tudom, hogy már mindenki hallott róla, de azért nem árt felidézni a kártya tudását, amikor is meg lehet vásárolni! A PowerPC 603e turbókártya az AMIGA 1200 (T)-hez készült. A Blizzard 603e+ gyorsító egy nagy sebességű lehetőség a TE A1200-esedbe is! A nagy integráltságú PPC 603e RISC processzor órajele 200Mhz, és foglalat egy hagyományos 68040 vagy 68060-as processzornak. Az SCSI vinszeszterrel rendelkező userek figyelmébe ajánlom, hogy ehhez is fel lehet használni a jelenlegi SCSI-II-es vezérlőket! Ez a kártya ideális azoknak a felhasználóknak, akik már jelenleg is 040/060-as processzort foglalkoztatnak, és lassan kinövik azokat.

Technikai adatok a BLIZZARD 603e+ Power Board-ról:

PowerPC Processor
A PPC órajele
Társproci
A társ prockó órajele
MIPS
SpecFP95
Memory lehetőségek
SIMM helyek száma
SCSI a kártyán
Beépíthető
A megjelenés várható

PowerPC603e
200 MHz
68040/68060
25-50 MHz
kb.: 280
kb.: 3.5
max. 64 MB
2
Fast SCSI-II
A1200(T)
1997 3. negyedére

Egy Ausztriai hivatalos **phase5** disztribútor:

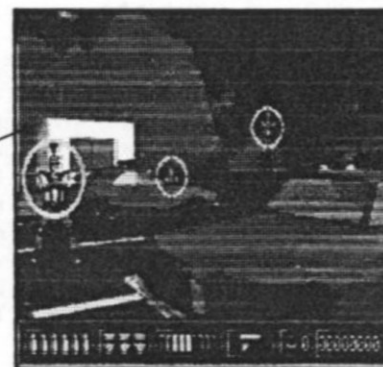
A.R.T.Computeranimation
Feldstr. 13
A-3300 Amstetten,
Austria

Tel: +43 7472 635660
FAX: +437472 635666



- Emberek! Biztosan hallott már mindenki az **AMIGANica Hungarica** nevű, pc&klóon mentes party-ról, amelyet az AMIGAonly és a FuCk-Ya AMIGA Club-nak köszönhetünk. Annyit sikerült megtudni, hogy November 8.-tól -9.-ig lesz a

FuCk-Ya club helyén. Mi természetesen ott leszünk. Az Ao is valószínűleg ott fogja kiadni a 8. számukat. A cím:
Budapest VI. ker. Csengery u. 68.



X. 6-X.13
Új PowerPC modelleket dob piacra a **phase5**. Az A1200-as gépekhez illeszkedő PPC kártyák számát növelni fogja. A különböző ár/teljesítmény arányokról

mindenki megtalálja a számára ideálisat. Blizzard 603e+ 68040 v. '060 és egy PPC 603e 160, 200, 250Mhz prockók. Ezekben 2 db SIMM foglalat lesz. (Ez már kapható). A másik karácsony környékén lesz kapható, ebben szintén egy 603 fog ketyegni, és a jó öreg 030/50Mhz.

A **ProDAD** dolgozókat keres. Lelkes AMIGA barátoknak hivatalos munkalehetőséget kínál a cég. Ha tudsz programozni, és szívesen dolgoznál egy AMIGÁS cégnél, akkor jelentkezz a következő címen: **ProDAD, Feldster 24, 78194 Imendeingen**. Az érdeklődők részletes ismertetőt kapnak a részletekről, és akár még programozási segítséget is!

TITAN hírek:

Számos újdonsággal fog kirukkolni a TITAN Software a Computer '97-en, melyet november 14-16-ig tartanak Köln-ben. Bemutatásra a CSAK PPC kártyán futó **Art Studio** professional 3.0, az **Elastic Dreams** - egy anim. és képfeldolgozó progji- a **Burn It 2.0** CD író program. A rendezvényen még bemutatásra kerül néhány új játék program is. Pl: a **The shadow of the 3rd moon** full verziója, és a **SWORD**.

A **Point Design** szeptembertől elkezdte a Haage&Partner és a **Village Tronic** termékeit Ausztriában forgalmazni. Kapásból akciókkal kezdtek, néhány terméket lehet jóval olcsóbban megvásárolni. A **Picasso IV** grafikuskártya 4799 Schilling. **Info: www.pointdesign.com**

Licenz az ICP-nek (Innovativ Computer Presse). A cég megvette az AMIGA gyártási licenzét, így ezentúl még egy cég sorakozott fel a TENNI akarók oldalán. A cég a gépeken kívül gyártani fog AMIGA logós pólókat, baseball sapkákat, golyóstollakat, póstereteket is. **Info: http://www.amigaplus.de**

BVisionPPC Egy igen nagy sebességű grafikus kártya a Blizzard PowerUP kártyák expansion csatlakozójába. A közvetlen kapcsolat a PowerPC processzorral lehetővé teszi a nagy sebesség elérését, ami rendkívül hasznos lehet bizonyos 3D-s alkalmazásoknál, és persze a játékoknál. A BVisionPPC egy igen impresszív grafikus vezérlővel rendelkezik, amelynek a PERMEDIA2 nevet adták. A grafikus processzor 80.000.000 textúrázott 3D-s képpontot tud mozgatni egy sec. alatt! A hardware gyorsító a Z-buffer, Gouraud-ármélykolás, kód, és még Anti-Aliasing támogatást is tartalmaz. A PERMEDIA2 tervezésekor implementálták az OpenGL támogatását is. A hardware-es MPEG támogatás ma már természetesen számítt, így a processzorok nem kell számolnia az MPEG filmek és zenék lejátszásakor.

A **BVisionPPC** memóriával is kellemesen bővíthető (csak győzzük pénzzel!). A SLOT-ba SGRAM-okat helyezünk, (64 bit) és így **800Mb/sec.** adatátviteli sebességet mérhetünk! A nagy sebesség lehetővé teszi, hogy 1280*1024-es felbontás mellett, 24 bit színmélységnél is 85Hz-es, 1600*1200-nál 24 biten pedig 60 Hz-es képnyofrissítést biztosítson. A kártyát 4 MB memóriával szállítják.

A kártya ára **499** német márka, a regisztrált vásárlóknak pedig **449 DM**.

Természetesen a fenti kártya a CVisionPPC néven is fut... **http://www.phase5.de**

Megjelent az **AMInet CD-ROM 21!**

Az ára 25DM. 1 (!) Gigabyte tömörítetlen anyagot préseltek fel rá! A CD-n megtalálható a Cloanto cég Personal Paint 6.4-es -teljes!- verziója. Ha valaki regisztrált tulajdonos szeretne lenni kevés pénzért, akkor itt a lehetőség, az upgrade a 7.1-re igen kedvező. Nézzük a tartalmát:

Könyvtár	Méret	File-ok	Megjegyzés
biz	32 MB	69	Üzleti programok
comm	30 MB	196	Kommunikációs software-ek
demo	95 MB	91	Grafika és Zene

dev	19 MB	92	Feljesztői cuccos
disk	5 MB	20	HDD és Floppy lemezhez
docs	32 MB	86	Doksik
game	124 MB	274	Játékok
gfx	45 MB	107	Grafikus progik
hard	1 MB	13	Hardware leírások, szerelések
misc	32 MB	47	Vegyés..
mods	275 MB	539	Zenék,
mus	19 MB	45	és szerkesztők...
pix	217 MB	223	képek
text	5 MB	29	Szöveg programok
util	34 MB	248	Felhasználói cuccosok



HAAGE & PARTNER

AMIGA WEB RING

Letter by clickBOOM!

A **ClickBoom** tervezi egy "AMIGA WEB RING" névre hallgató NON-Profit terv megvalósítását. Szeretnék összekötni az ÖSSZES (személyi és kereskedelmi) AMIGA Web Site-ot az Interneten. Ennek az új tervnek a megvalósításához szükség van arra, hogy minden AMIGA Web Site tulajdonos csatlakozzon ehhez a tervhez, hogy az AMIGÁS Web Siteok jobbak és szervezettebbek legyenek. Ha van egy AMIGÁval foglalkozó Web Site-od, akkor ez egy teljesen szabad út, hogy megnöveld a Site olvasottságát azzal, hogy bekapcsolódsz ebbe a Gyűrűbe. Most körvonalazzuk az alapvető elveit, és előnyeiket az AMIGA WEB RING-nek. A részletes információkat a **http://www.clickboom.com** címen lehet szerezni.

Hogyan is működik?

Képzeld el, hogy minden AMIGA Web Site első oldalának van egy egyszerű vezérlő panelje, hasonló, mint egy CD lejátszónak. A Web Site olvasója ebben a Gyűrűben egyszerűen a "Next" (következő) gombra clickel, és máris a Gyűrű következő Site-ján találja magát. Majd ha itt megunt az olvasgatást egyet clickel, és már mehet is a következő Site-ra a Gyűrűben. Ezzel a lépegetéssel a felhasználó végül is meglátogathatja az összes AMIGÁS Web Site-ot, és egy 'teljes kör' meglétele után visszaér oda ahonnan indult.

A Gyűrűben lehetőség lesz mindkét irányban haladni, átugrani oldalakat, látható lesz az előző és következő 5 Site, valamint véletlenszerű helyre is lehet majd ugrani.

Ezen a Gyűrűn mindenki rajta lehet a kicsiktől a nagyokig, így rejtett gyöngyszemekre is akadhatasz. Könnyen át lehet csogni egyik Site-ról a másikra - és végül is, erre van kitalálva a Háló. A Gyűrűn nem lesznek 'halott' linkek, mert mihelyt egy Site megszűnik, az azonnal kikerül a Gyűrűből, és a vezérlőpanelek az összes többi Site-on 'informálva' lesznek, hogy az a Site nincs többé. A Gyűrűre való felkerüléshez nem kell tudni programozni, csak meg kell adni az oldala(i)d HTML kódját. A Gyűrűre való felkerülés jelentősen megnöveli a Site olvasottságát. A kereskedelmi Site-ok használhatnak saját vezérlőpanelt saját Logoval (ezeken nem lesz **ClickBoom** Logo). És végül, de nem utolsó sorban:

TELJESEN INGYENES!!!

Bebe

Tallózás a NÉPSZABADSÁG Világháló című '97.10.14-ei mellékletéből.

"rulez

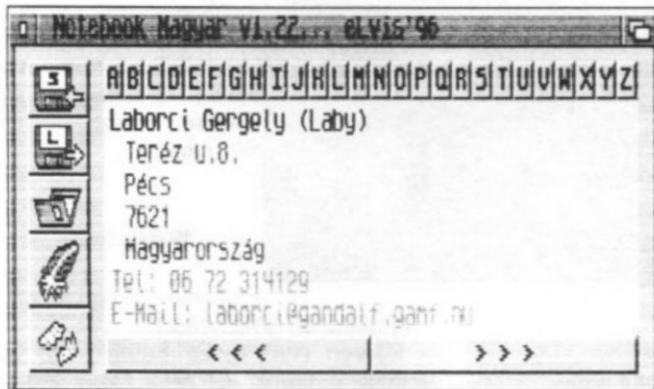
Legszabadosabb magyar fordítása: király. Régen úgy modtuk volna: fenséges, kevésbé régen: szuper. Ellentéte a suxx, a szívás, a vacak, ócska, gagyi, zizi, szutyok. Rulez kifejezésünk az angol rules-ra vezethető vissza, ami annyit tesz:uralkodik. Unix Rules the World, mondják a guruk, vagyis a Unix operációs rendszer a legjobb a világon. (Ekkora bal*aszságot! Ezek hüJJék. ZeeNO) Ebből torzították amerikai hálórágók, a rulezt, amit mi is átvettünk. Melléknévént és ígéként is használható, az utóbbi formában természetesen íkes: rulezik, rulezem, rulezhatnám." Ekkora idiótizmust... Szerintem amit a végén írtak, azt senki sem használja!

Még van itt egy érdekesebb cikkeszke:

"M\$

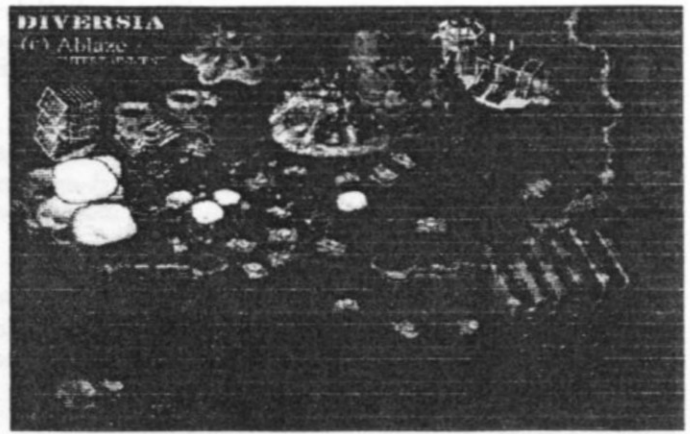
Korunk legsikeresebb vállalkozását (Mi? Ez mit dumál? Szíjje' rugom...-ZeeNO) irigyek hada pocskondiázza (Majd ha ráérek, sajnálom őket! Sajnos NAGGYOON elfoglalt vagyok :) -ZeeNO). A rosszindulatú levelező a Microsoft-ra így hivatkozik: Microfos (Neeeeem. Inkább így: microfos. He-he -ZeeNO), Microshit, Microfoszt, az s-ből előszeretettel fabrikálva \$-t, leleplezendő a cég kapitalista jellegét (Ha még csak azt! -ZeeNO). (...) Különböző viccfórumokra beküldözgethetjük azt a tréfát, miszerint Bill Gates (Gate\$) felesége a nészéjszakán tudta meg, hogy a cég miről kapta a nevéét." :-) Nem gondoltam volna, hogy ennyi fájdalommal jár ez a cikk. Mi? Csak egyszer próbáld meg a m!crofox és a SÁTÁn nevét nagybetűvel leírni. CSAK (!!!) mazohistáknak. Tudjátok, mint az az SS katona, aki néger nővel ... Na JoYcaká! (me' hogy estefelé van!)

...by ZeeNO



NoteBook 1.22

Ismét van szerencsém bemutatni egy remek magyar Shareware programot. Ezen alkotás segítségével akár mellőzhetjük is a telefonkönyvünket, mivel eme remek stuff ezt a funkciót hivatott betölteni. Lehetőség van egy-egy emberke nevének, címének, telefonszámának e-mail elérésének adatait megadni. Maga a program angol és magyar nyelven tud velünk kommunikálni, ki-ki válassza ki a neki megfelelőt. A progí több adatbázissal is tud dolgozni, tehát, ha akarjuk, akkor a barátainkat egy külön filében tárolhatjuk... Maga a program 35 kbyte, ami igazán nem mondható soknak. A HW igénye (azt hiszem) OS2.04+. Remek kis progí, érdemes használni. Egyébként elvis keze munkáját dicséri ez a nagyszerű kis e-notesz! Ha minden igaz, akkor látszik is a címe a ScreenGrab-en!



A szlovák Ablaze a Vulcan szárnyai alatt mostanában készül kiadni a 2. programját. A STRANGERS után a **Diversia** egy C&C, vagy ha jobban tetszik Dune II klón lesz. Igen ígéretes project...



Imagine 6.0

Az Impulse gondol az AMIGÁ-sokra, és erre a platformra is fejleszti a hamarosan kiadásra kerülő IMAGINE 6.0-át. A programot nap-mint-nap fejlesztik, mindíg akad egy új ötlet, amelyet bele lehet integrálni a programba. Az Imagine 6.0 a legélethűbb képeket tudja számolni, és az object tervezés is igen egyszerű és könnyen elsajátítható vele. De nézzük a száraz tényeket, mit is kínál nekünk az Impulse:

- Új GUI, ami igen kellemesre sikerült;
- Invers Kinematika;
- Új Preferences Editor, amivel még könnyebben a MI izlésünkhöz állíthatjuk a programot.
- Külön Optimalizált 040 és 060-as verzió;
- Power PC támogatás, az IGAZÁN nagy teljesítményt igénylőknek;
- Új, Speciális Effektek: Jiggle és Jitter;
- Új matematikai Texturák;
- Valós kód szitálási effekt!
- Új Staging funkciók, a könnyű karakter mozgásért;
- Animációs Deform Tool
- Szabad 2D-s Spline Editor a PS fontok segítségével;
- Új, javított Lens Flares lehetőségek (kamera csillanás);
- Terjedelmes fényforrások;
- ASL Fájll Requester támogatás;
- Jpeg file kezelés;
- Új, elektronikus és inter-aktív segítségnyújtás, és kezelési útmutató;

Lássuk be, hogy az Imagine milyen sokat tesz az AMIGÁ-ért, a legjobb 3D-s platformért az összes közül! A teljes verzió ára 100 USD (azaz 19.400 FT körül fog mozgni, ami igen kedvezőnek mondható (a 3D studio max 600.000 FT!)). Hát, már várjuk. A konkurencia területén a Tornado 3D igen veszélyes lehet az Imagine-Lightwave hegemoniára nézve. Az LW-t már nem igazán fejlesztik, ám a T3D igen remek lehetőségeket tud kínálni!

ZeeNO

Infos by A&A, Bebe, ZeeNO

OS 3.1X PREFERENCES

I. rész

Az ember leül a gépe elé és nézi a WorkBench-ét. Egy (kis) idő múlva unni kezni a színösszetélelt vagy kap egy új monitor, esetleg vesz egy nyomtatót...stb, azaz valamilyen változás állt/áltna be rendszerének a működésében. Ilyenkor pl. a MAC User-ek szaladnak a legközelebbi szervizbe, azonban mi AMIGA userek vagyunk (vagy legalábbis azok szeretnénk lenni!) tehát kinyitjuk a SYS:Prefs könyvtárunkat...

(Nagyon kezdők kedvéért ez a WB3.x EXTRAS lemezen van - az ott lévő PREFS könyvtárat kell bemásolni a SYS:-be.)

ScreenMode

Itt állíthatjuk be, hogy milyen monitorunk van, és milyen felbontásban szeretnénk használni. A "zömnek" általában PAL típusú monitorja van (ez a default), illetve a TV. A szokásos felbontás általában 640x256

ez az ún.

PAL Hires NonInterLace... egy mezei egyszerű színes (vagy FF) TV-n ez a legszébb. Amennyiben más monitor használat (MultiScan, VGA, Euro72, stb.) akkor azt is itt tudjuk beállítani. Más monitor esetén - természetesen - változnak a felbontások is. (800x600 vagy 1024x768 RuLeZ!) Ha valakinek csak a PAL felbontások vannak killisztva a ScreenMode indításakor, akkor indítsa el a DEVS:Monitors-ból a kívánt driver-t és a köv. ScreenMode indításakor máris ott lesz a löbbi kívánt monitor is. A választható képmegjelmölök mellett a jobb oldalon mindig fel van

tüntetve az aktuális Hz illetve kHz érték is. Ha tudjuk, hogy mit tud a monitorunk, akkor érdemes olyan típust beállítani ami esetleg látható is :) Ha kikapcsoljuk a Két segítség a végére:

1. Ha valaki pl. egy DBLPal (vagy bármilyen más nem 15 kHz típusú) monitoron működő rendszerrel egy PAL monitoron (vagy TV-n) akar beüzemelni, akkor a "szétesett kép" nézegetése helyett válassza ki az OCS módon az Early Startup Control menüben (két egérgomb nyomva boot-oláskor...), és hipp-hopp, be fog jönni láthatóan a WB. A titok nyitja anynyi, hogy az OCS csak a PAL, NTSC és a A2024 típusú monitordriver-eket ismeri... és ha valami más volt beállítva, akkor az alapján (pl. PAL) fog bejönni a rendszer! 2. Ha valaki elmentti azt, hogy MultiScan 800x600 16 színben fogja ezek után nézni a WB-jét és a követ-

ző boot-oláskor még mindig a PAL 640x256 4 színben jön be, akkor írja be a STARTUP-SEQUENCE-jébe valahová (lehetőleg az IPREFS elé) azt hogy: RUN >NIL: DEVS:Monitors/MultiScan (vagy azt, amit használni szeretne) Ezek után "tökéletesen" fog műxeni minden.

Palette

Itt állíthatjuk be a WB színeit. Egy kis fordítás angolul nem tudóknak...

Background
- WB háttér

Text

- WB szöveg
Important Text
- Kiemelt (fontos!) szöveg

Bright Edges

- Az ablakok világos szélei (a keret "feletti" és "jobb oldalán" van...)

Dark Edges

- Az ablakok "árnyéka" (a keret "alján"

intuition színmélységét adja meg. A 4 color a default. A SHOW SAMPLE button-nal bármikor meglekinthetjük, hogy milyen is éppen a WB-ünk kinézete. (általában ritka randa szokott kislüdni...)

Nagyon kezdőknek elmondom segítségül a MagicWB alapszínbeállításait:

Szín neve

R G B

Mi használja

(lásd fenti magyarázatok...)

SZÜRKE10,10,10

Background

FEKETE

0, 0, 0

Text, Dark Edges, Menu Text

FEHÉR

15,15,15

Important Text, Bright Edges, Active

Menu Titles Menu Background

KÉK 3, 7,10

SÖTÉTSZÜRKE

7, 7, 7

AMIGA

Active Window Titlebars

SZÜRKE10,10,10

DRAPP(?)

10, 9, 7

RÓZSASZÍN (?)

15,10, 9

A kurzor színe (pl. egy shell-ablakban)

Ha ezeket beállítjuk (az AGA userek felsorozhatják 16-tal mind-egyik értéket), akkor elvileg minden MagicWB-s ikon meg egyéb szépen fog kinézni saját kis WB-nken.

WBPattern

Placement (hely) lehet:

- Workbench (WB háttér)
- Screen (WB háttér háttér - ha ide rakunk pattern-t, azt csak akkor láthatjuk, ha a WB-t backdrop-ra tesszük mivel a WB "mögé" kerül.)
- Window (WB ablak)

Type (típusa) lehet:

- pattern (a default-ban kirajzolt 8 közül bármelyik, illetve akár magunk is rajzolhatunk a mellékelt "segédeszközök" segítségével.)
 - picture (iff ilbm típusú kép)
- Ha a picture-t választjuk, akkor az alatta levő SELECT PICTURE button aktív lesz, itt kell kiválasztani a kívánt háttérképet. A TEST gomb megnyomásával megnevezhetjük művünket az aktuális rendszerünkön...
Ez az, ami az OS2.04-ből nagyon (nagyon-nagyon!) hiányzott... az, pl. hogy a WB háttérébe egy szép (naq)



képet be tudjunk tenni... A dolognak persze van néhány hátulütője is. Egyrészt a háttérbe betett kép annyit foglal a drága ChipRAM-ból, amilyen szín-mélységű a WB éppen... Azaz 1 MB alatt ne nagyon tegyünk ilyet.

2MB users (AGA) tehetnek akár 256 színű képet is, csak arra vigyázzanak, hogy a

256-ból 4 mindig elmegy az intuition alapszíneire... azaz ha lehet elégedjenek

meg egy 128 színű képpel. (egyébként is marha sok memóriát

fogyaszt... ha egy 128

színű kép van háttérben...

nyilván ekkor a WB 256

színű - max 1.4 MB sza-

bad ChipRAM-unk ma-

rad, ami nem túl sok!

(CyberGFX RuleZ!))

Font

Itt választhatjuk ki azt, hogy amit látunk, azt milyen betűvel lássuk. Az alapbeállítás a topaz.font (pfuj!), a WB FONTS nevű lemezén van egy kettő kultúrát több.

A beállítási lehetőségeink:

- WB Icon

Text

Amit az ikonok alatt látunk. Nem árt ha az aktuális monitorunkon is olvasható fontot választunk ki. (javasolt méret 7-8) Megadhatunk külön betű és háttérszín. Javasolt háttér használata, ha olyan a WBPattern-ünk, hogy a font nemi igen látható rajta, vagy hasonzor esetekben)

- System Default Text

Ez az amit pl. a CLI ablakban látható viszont...

Magyar keymap-ot használóknak javasolt magyarított font használata!

(pl. a PoWeR fontok...(én is azokat használom, mert van benne rendes Ű és Ö...))

- Screen Text

A pull-down menü, meg a screen és ablak feliratok. Ez lehet "díszesebb" is, csak ne legyen túl nagy...

Ha valaki fontokat választ, javaslom nézze végig az egész font könyvtárát legalább egyszer... és igyekezzen praktikus választani... (a szépség nem minden!)

Time

Na itt egy frankó kis öröknaptárt lehetünk ami 1991-től (az OS 3.x megírásától) 2099-ig terjed (ami Nostradamus szerint az utolsó AMIGA is kikapcsolódik a Földön c. nevezetes dátum :-)) lenne... vagy mégseml!

A beállítás gondolom egyértelmű, mint ahogyan az is, hogy a mentés (SAVE)

funkciót itt csak a RTC-vel (Real Time Clock) rendelkező egyének tehetik meg. (Sajna pl. az 1200-ban ilyen nincsen, de pl. Blizzard RuLeZ!)

Sound

Az elnevezés itt megtévesztő lehet, ugyanis ebben a pref-ben csak a hiba és egyéb jelzések OS általi kinyilatkoztatására választhatunk ki hang-effekt(ek)et.

Ami lehet: BEEP, vagy SAMPLED SOUND.



Sampled sound esetén megadhatunk bármekkora digitált IFF 8SVX típusú sample-t, csak itt is arra kell vigyáznunk, hogy ez a sample betöltődik a chip RAM-ba és ott is marad. Ha a FLASH DISPLAY is be van kapcsolva, akkor hiba esetén "megvillantja" a képemőlt is. (ami - szerinte - roppant idegesítő dolog...)

Pointer

Itt kedvenc (randa piros, default típusú) pointerünkkel rajzolhatjuk át bármilyenre. A pointer 4 színű lehet, ebből az első mindig adott, ez a WB háttérszíne. A NORMAL és BUSY között váltogatva választhatunk a pointer normál és a "foglalt" állapota közt. (ki hitte volna!) Ne lepődjünk meg azonban, ha a frankón bekonfigurált BUSYPOINTER-ünk helyett néha az alap WB stopperóra jelenik meg pl. egy program indításakor... ez megesik. (mint az is, hogy a csiga elesik.)

Ez egy kis bug, szerencsére csak ritkán fordul elő!

AGA usereknek van egy Hi-Res mód is a pointer szerkesztésénél, ahol egy kicsit szebbel lehet készíteni (az a marha nagy pixeles pointer egy 800x600-on nagyon randán tud kinézni!). ECS usereknek maradt a hagyományos pointer. Azt, hogy a pointer hová mutasson, azt a SET

POINT gombbal állíthatjuk be, miután, ha rákattintottunk a készülendő "műre" a SET POINT helyén egy kis 1 pixelnyi pixel-keret jelenik meg. (egy kicsit furcsa így elmondva, de ha csinálod, akkor egyszerűbb!)

Ha pointeret gyártunk, akkor érdemes olyat csinálni, aminél látjuk is, hogy hová mutat.

Locale

E preference elindításakor kapunk egy "szép" világtérképet. (ami egy

Mercator-féle szöglártó

hengervetület valójában, ha

valakit érdekel...) Ebbe bele-

kattintgatva állíthatjuk be azt,

hogy éppen ,melyik

időzónában tartózkodunk,

ami roppant jó dolog. (csak

mire?) Ennél jóval fontosab

dolog az, hogy itt választhatjuk

ki, hogy milyen nyelvű legyen

a WB-ünk. Ki kell választani a

"magyar"-t (ha van magyar

locale-nt!) az

AVAILABLE LANGUAGES

közül a PREFERRED LAN-

GUAGES közé. Ha elSAVEol-

juk, akkor máris magyarul (?)

kommunkál velünk a

rendszer! (nem javallom senki-

nek... iszonyatos!)

Ha szerzünk valami ismer-

ősünkötől magyar locale-t,

akkor az a

LOCALE:Languages

könyvtárba kell bemásolni a

magyar.language file-t. (az en-

glish.language az a default - hál isten-

nek - az mindig van... A LOCALES

lemezen nincs rajta a magyar... de van

egy halom más (svéd, német stb.)

IControl

Speciális "kezelő" dolgok beállítása.

- SCREEN DRAG lehet

SHIFT/CTRL/ALT/LEFT AMIGA

Ha lenyomjuk a kijelölt gombot, és

rákattintunk az egérrel a screen-re

akkor tudjuk mozgatni. (úgy, mint ha a

fejlcénel fogtuk volna meg) Alapban ez

a bal oldali AMIGA gomb.

- COERCION

- Avoid Flicker

- Preserve Colors

- MISCELLANEOUS

- Screen Menu Snap

- Text gadget Filter

Na, hogy ezek mit csinálnak, arról fogalmam sincsen... igaz nekem agyon van patch-elve a WB-m... (használtukkor ugyanis semmi változást nem észleltem...) A legközelebb folytatjuk, + 1.3 Prefst!

SYNDICATE II.

Missions I. part

A Syndicate készítése közben a NÉMETŰL tudókra nem gondoltak, ezért készült ez a cikk. A pályák leírása csak a lényegét adja vissza, a vásárolható infók nélkül, de ezen dolgok ismeretében is lehet nyerni a pályákon. Nem sorban írom őket.

Western Europe:

Egy katonai vezető, egy ezredes fegyvereket lopkod a szervezetünktől. Likvidálni kell. A két ór kinyírása után haladjunk, mert az ezredes meg szokott lépni.

Scandinavia:

Két tudósra és azok kutatásaira lesz szükségünk. A közeli városban dolgoznak rendőri felügyelet alatt. El kell őket téríteniünk (Persuade=olyan tevékenység, mely folyamán a célszemély engedelmessé válik nekünk. A PERSUADE-TRON nevű fegyverrel lehet őket befogni.) és vissza kell őket terelni a ledobási zónába.

Central Europe:

Ellenséges ügynökök belebarmolnak a terjeszkedésünkbe. Városokat terrorizálnak. Őljük meg az összes ügynököket.

Eastern Europe:

Egy fontos fellalálónk az ellenség kezére került. Nem tudjuk befogni (persuade), mert egy chipet ültettek az agyába. Sajna meg kell ölni!

Mongolia:

A közeli városban a világ legnagyobb kiborg specialista fog konferenciát tartani. Szükségünk van arra az emberre. Fogd be (persuade) és menj vele a ledobási zónába. A tudósra más szervezeteknek is fáj a foguk!

Mongolia:

Egy kis városban zendülés tört ki. A polgárok az ottani kormány ellen fordulnak. Ments meg 3 politikust és szívdj fel velük.

Midwest:

Maffia családok tartják uralmuk alatt a várost. A béke érdekében öld meg a maffia család fejeit a szokásos évenkénti maffia összeroffenésen.

Rockies:

Egy barátunk farmját ellenséges katonák előrelőtt állásként használják. A katonákat likvidálni, a barátunkat és feleségét pedig befogni kell. Lesz egy eldugott autó amit meg kell majd semmisítenünk.

Yukon:

Egy Miss Westwood nevű hölgy letért az általunk kijelölt útról, és a mi feladatunk az, hogy "elbeszéljessünk" vele.

Alaska:

Egy kis katonai erőd a célunk. Az erőd parancsnokát és a katonákat meg kell ölnünk, majd az orvosi verdával ell kell tününk.

Northerneast Territories:

A hadsereg egy új fegyvert fejlesztett ki, amelyet a bázison tartanak. Meg kell szereznünk ezt a fegyvert! (Hacsak nem használjuk a MARKS TEAM..a francba, elszóltam magamt!)

Greenland:

Mr. Carson nevű emberünk különböző dolgokat szívárogtat ki a katonaságnak. Neki köszönhetően eltűnt egy pár utánpótlásunk. Egyszerű lenne ha csak megölnéd, de ell kell fogni, mert értékes infókat húzhatunk ki a manusból a katonaságról.

Newfoundland:

Ellenséges ügynökök az új fegyvereiket a közeli település békés lakóin akarják kipróbálni. A feladat, hogy akadályozd meg a fegyver tesztelését és hozd el bármilyen cuccot, amit érdekes lehet a fejlesztős fiúknak.

California:

Cauldwell doktor jelentős haladást tett a kémiai hadviselés terén. Ezek a kutatások a mi társaságunkat erősítik. De a város, ahol a labor van, ellenség kezére került. Meg kell menteni a tudóst az ügynökök elől!

Colorado:

A területi elnök információkkal tele meg akar lépni a városból.

Egy rendőrségi konvoly kíséri. Öld meg a fickót, mielőtt meg-lép.

Southern States:

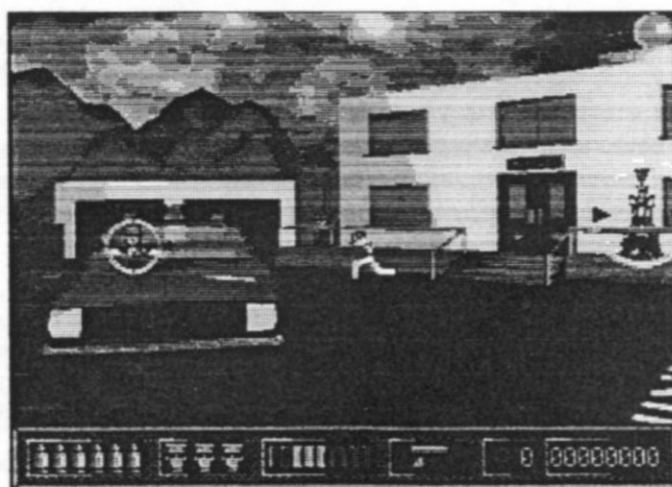
Egy ellenséges szindikátus vezetőjének gazdag özvegye kiköltözött a város szélére. A spiné egy kicsit feltuningolta a helyi rendőrséget. Ennek köszönhetően egy pár emberünket elkapták. Feladatunk, hogy végezzünk a kedves kis né-nivel minél gyorsabban.



Innen folytatjuk legközelebb.

Addig is mindig nagyon figyeljétek azt a kis térképet a bal alsó sarokban a scanner hullámokkal...

A&A



MUI 3.8

Mivel eddig még nem olvastam teljes leírást erről a remek progriról (vagy csak én vagyok vak:), ezért döntöttem úgy, hogy megejtem e cikkel. A programot 1992-ben kezdték el fejleszteni, és ez a folyamat a mai napig tart. A program készítője **Stefan Stuntz**, akinek



4.: Iconify.

Most nézzük a menüket szépen sorban, főnről lefelé.

Info:

Minding ezt látjuk, ha a MUI-t indítjuk. about és regisztrációs lap. Emellett a preview-1, -2-re bökve láthatunk screenshot-okat egy (két) MUI-s rendszerről.

System:

Ezentúl mindig az ablakokon belül található elkülönülő részek címét írrom fel, majd a tartalmukat.

Show Icon: Ha ki van pipálva, akkor megjelenik a kis ikon a WB Screen-en. Amúgy nem sok értelme lenne...

Menu: Iconify-olt állapotban a WB menübe megjelenik egy új opció, amire rábökve visszajön a MUI.

On Startup: Induláskor mindjárt "ikonos" állapotból indul a prog.

>>> Interfaces <<<

ARexx: Be/Ki lehet kapcsolni az ARexx elérést.

>>> Bubble Help <<<

Ez egy igen kellemes dolog. Ha valami nem világos, akkor az adott button fölé visszük az egeret, és ott pihenni hagyjuk egy kis ideig. Ekkor megjelenik egy help, ami kiírja a gomb funkcióját. Olyan, mint a képregényekben a figurák szövegezése.

First Bubble: Hány másodperc múlva jelenjen meg az első segítség.

Next Bubble: A következő help-ek megjelenésének ideje.

Térjünk át a Windows ablakra (Ez nem 95 sec. alatt nyílik meg :))

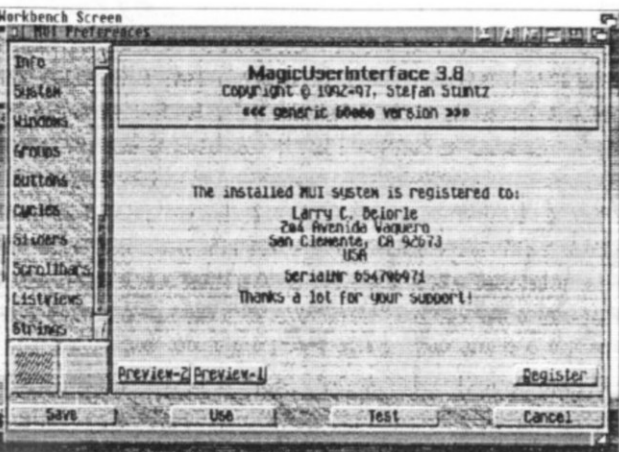
>>> Control <<<

Position

-save on exit: Kilépéskor elmenti az ablak méretét és pozícióját.

-forget on exit: Nem rögzíti kilépéskor.

-remember on exit: Megjegyzi a helyzetet.



hála és köszönet mindezerl! A proginak van többféle prockóra optimalizált verziója (én most speciel a 68000-as verziót használom 030-on...) A most következő leírás a 3.8 alapján fog készülni. Tudom, hogy van újabb is, meg régebbi is, de szerintem a többség kb. ezt használja. És ez a fontos.

Kezdjük mindjárt az ablak fejlécében található (eddig ismeretlen ikonokat. Ezek az összes MUI-t használó programnál megtalálhatók. De ezeknek a beállításáról majd később. Akkor nézzük balról jobbra:

1.: Kiírja egy Cicle menüben az ablakokon alkalmazható összes funkciót.

Ezek sorban:

Iconify: Becsukja az ablakot, és kitesz egy ikont a WB sreenre, aminek a neve megegyezik az "iconify-ol" prog. nevével. Ha így becsukunk egy windowt, akkor annak az ablakai is becsukódnak (vagyis amil belőle nyitottunk.) és a gyökérlakai is (amiből nyitottuk). Vagyis az adott program összes ablakát.

Snapshot/Unsnapshot: Rögzíti ill. elfelejti az ablak pozícióját és méretét.

(Like LSDictionary 3.0! Thnx LuiSe /Ao !)

Settings: Behívja az adott ablakhoz tartozó MUI beállítást.

About MUI: A szokásos. :).



2.: MUI Settings!



3.: Az egész ablakot átküldi egy másik Screenre, feltéve ha ott megfelelő színnyelvesség található.

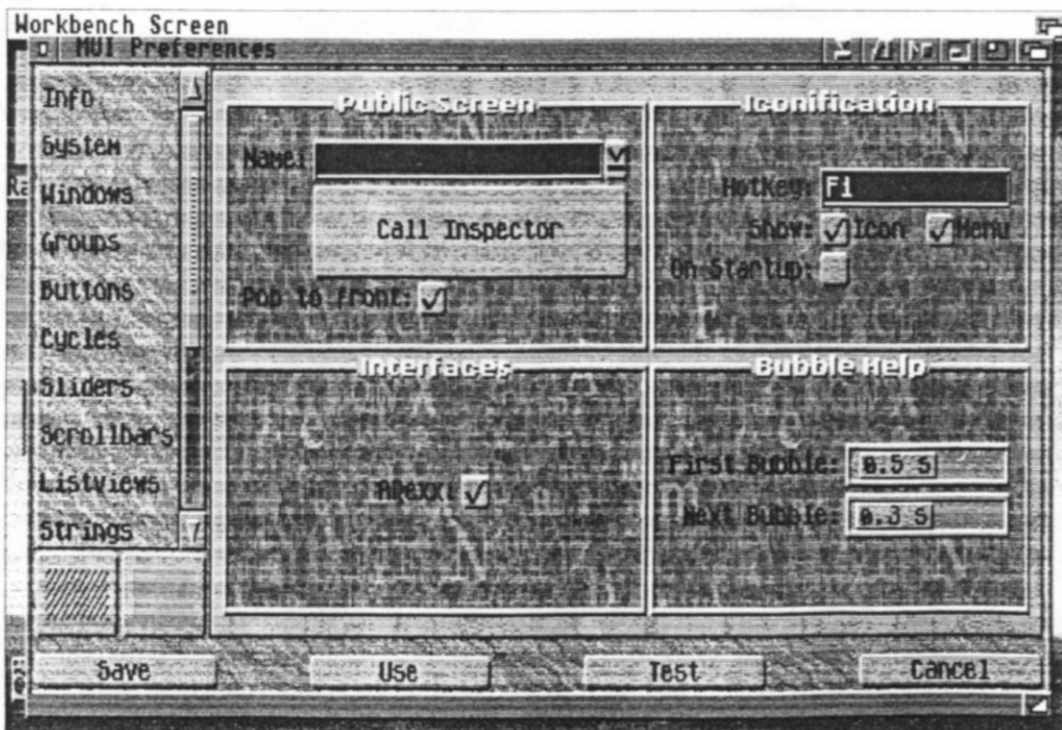
>>> Public Screen <<<

Name: Public Screen neve, ahol megjelenjen a MUI-s prog.

Call Inspektor: Meghívja a MUI saját Public Screen szerkesztőjét, amivel mi is tudunk ilyen képemőtl szerkeszteni mindenféle programozási tudás nélkül. Itt be lehet állítani a Def. Font-tól kezdve a Screen Mode-on át a Palette-ig és a Gadgets-ig mindent.

>>> Iconification <<<

Hotkey: Melyik billentyűre történjen meg.



Refresh

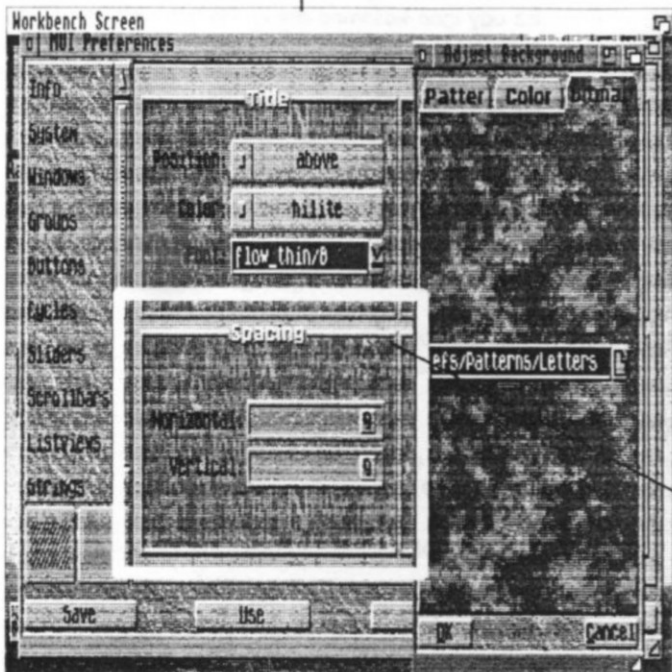
-simple: Gyors frissítés.
 -smart: Lassabb, több memóriát foglal, de nem lúl jó. Vagy csak hűje vagyok?

Redraw

-with clear: Az ablakfrissítés előtt letörli a képernyőt. Szerintem semmi értelme.
 -without clear: Egyszerűen felülírja a régi ablakot. Gyorsabb.

Gadgets

Milyen buttonok legyenek a MUI-s progik fejlécében.



Balról jobbra:

1. A funkciók kiírása
2. MUI Sellings!
3. Ablak rögzítése
4. Iconify

>>> Background <<<

Window: Az ablakok alap háttérének kinézete. Itt jön a MUI egyik legnagyobb előnye. Az ablakok és az ezeken belüli Requesterek-hez beülehetünk hátra vagy egy előre kikevert színt -Pattern-, vagy egy általunk mixelt színt -Color-. Ezen belül van 3 alegység.

-MUI: mint a patternnél, a MUI-ban jelenleg használ színek közül lehet választani.

-Colormap: Egy 256 színű skáláról kiválasztott szín.

-RGB: A szokásos 3 "lólóka" segítségével választhatunk színt.

Végül pedig a 3. főmenü, a bitmap. Itt betölthetünk egy tetszőleges IFF képet, ami nem több, mint 256 szín. Azonban ezt nem célszerű kiaknázni, mivel elég sok Chip-Memóriát zabál. Mint úgy általában egy igényesebb MUI-s prog. De ugye a szépségnek ára van.

Requester: Requesterekhez tetszőleges szín vagy kép.

>>> Spacing <<<

A helyek nagysága. Vagyis milyen közel legyenek egymáshoz az ablakok, buttonok.

>>> Frame Thickness <<<

A gördítőcsúszkák kinézete. Groups:

>>> Spacing <<<

Horizontal: A buttonok, és az ablakok közötti hely nagysága vízszintesen.

Vertical: Mint a fenti, csak függőlegesen.

>>> Frame <<<

A gördítőcsúszkák keretének milyenségét lehet itt editálni.

Nézzük a Groups ablakot!

>>> Title <<<

Az egyes négyzetek, ahol egy azon dolog beállításait lehet elvégezni (Group). Mint az a ScreenShoot-on is látszik. Tudom, hogy ez nagyon hülyén hangzik, de ha kipróbálsz, akkor azonnal megérted.

Position:

- above: A főcím (mint most a Title) a kereten üljön.
- centered: Így pedig a keret közepén metszi a szöveget.

Color:

- Standard: Normál fekete fonttal lesz kiírva a cím.
- Hilite: Fehér színű szöveg.
- 3D: Fehér szöveg fekete árnyékkal (ez a nyerő!).

Font: A betűtípus kiválasztása

>>> Frame <<<

Normal: A group-ok keretének kinézetét lehet itt állítani. A felső 2 sorban lévő minták, azokra klikkelve a jobb oldalon látszik meg a próbán a változás.

-Inner Spacing: Az kerettől való távolságot lehet állítani. Vagyis azt, hogy pl: egy szöveg milyen közel lehessen a group széléhez. De ez a távolság természetesen mindenre vonatkozik.

Virtual: Itt is ugyan az a beállítás, csak a szerepe nem egészen világos nekem... Itt adódik alkalom arra, hogy megemlítsen az un. Drag&Drop technikát. Ez arra jó, hogy ha pl.: ennél is az előbbi beállítást szeretnéd használni,

akkor nem kell gondolkodni, hogy is csináltad az előbb... Rámész az egérrel a Normal feletti "cuccra", megnyomod a BAL gombot, és folyamatosan nyomott egérrel áthúzod a Virtual fölé. Voá!á!

Nos, ennyi lett volna az első rész, a többi már nem fért be.

...by ZeeNO

Scalos

Az MCP készítői (ALIEN DEsign) ismét meglepett minket egy vadi zsír "WB tuning" programmal, amely a SCALOS névre halgat, és valahol az 1.0 táján tart. A prog. szerintem egyelőre eléggé bug-os, de azért már kezd kialakulni egyfajta kép. A scalos a Newlcon ikonjait használja, de a hagyományos MWB-s ikonokat is támogatja.

Az install script nem műkött, mivel nem talált 3.6+ MUI-t, miközben az ott futott mögötte egy másik ablakban...

De, ami a lényeg: Nyit magának egy külön screen-t, ami első ránézésre WB-nek is tűnhet. Itt TELJESEN szabadon tudunk beállítani mindent. A menu-kön keresztül az Iconok keretén át, az ablakhoz rendelhető paletta és backgroundig mindennek CSAK a fantáziánk szab határt! Remélhetőleg a 3. számig sikerül egy működő verziót beszerezniem, és akkor lesz róla egy kis leírás...

ZeeNO

Viccsek:

Mi az, kicsi, szürke, és fulldoklik?
 - Egér a Marson!

Mondom a SG barátnőmnek, hogy megyek agyaggalamb lövészetre.
 Erre ő at mondja, jól van, de nem tudja hogyan kell megsütöni...

- Mi a különbség egy SG és a munkád között?
 - A munkád még 6 hónap után is szívás..

- Mi a különbség egy terrorista és egy olyan SG között, akinek megjött?
 - A terroristával meg lehet egyezni...

- Miért foglalkozik a NASA a SG-el?
 - Mert érdekelt a fekete lyukak kutatásában...

- Mi különbség egy SG és egy fogkefe között?
 - Sohase add kölcsön a fogkefedet a barátodnak...!

- Mi a különbség egyférfi és egy SG között?
 - Egy SG-nek több spermája van...

Demo version

The Shadow of the 3rd moon



A Black Blade Software megalkotott egy Com-manche 3 szintű full 3D-s

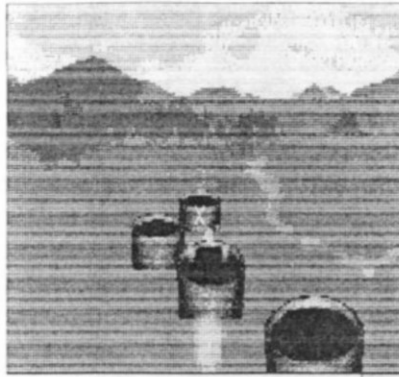
repülőgépszimulátort. Ez nem vicc! A progij egy vad új voxelspace enginnel rendelkezik, amelyet évekig fejlesztettek.

Az ember ezt csak a saját szemének hiszi el! Bár az itt látható képek talán mutatnak valamit, de a játék mozgásban eszméletlen.

Egy 030/50Mhz-s kártyán (Blizzard 1230/III) alap grafikával 25 frame/Sec.-el fut, minden GFX-el együtt (füst, speckó vektorbase, stb).

Max. grafikával már csak 7.14, de kb. egy P133-on is így futna!!! Egy 040 v. 060-as kártyával már nagyon szakí!

- RAM:
Min. 4MB Fast RAM 8MB több és jobb



GFX set vagy SVGA chunky grafika
- 256 szín hires grafika teljes R.T.G. system-el.

A cím, ahol a game megrendelhető:

Titan Computer

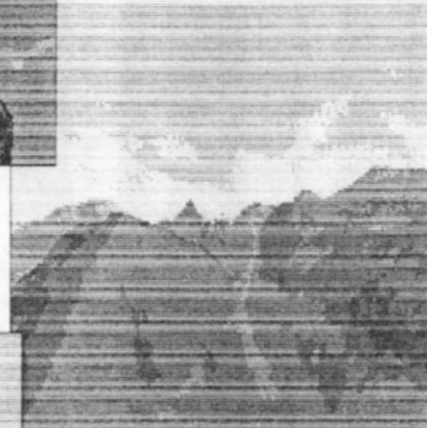
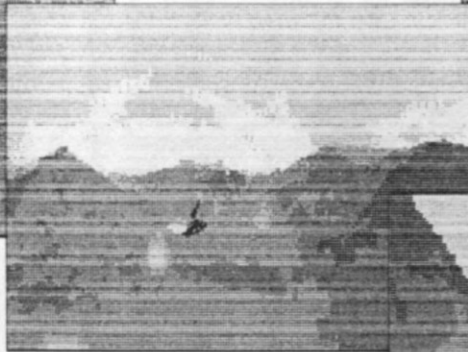
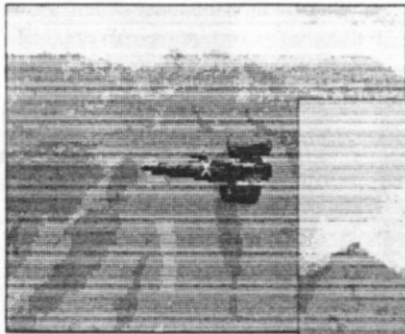
E-Mail:

TitanHB@vossnet.de

Web: www.vossnet.de/titanhb/

Az ára: DM 89.-, £35, \$50

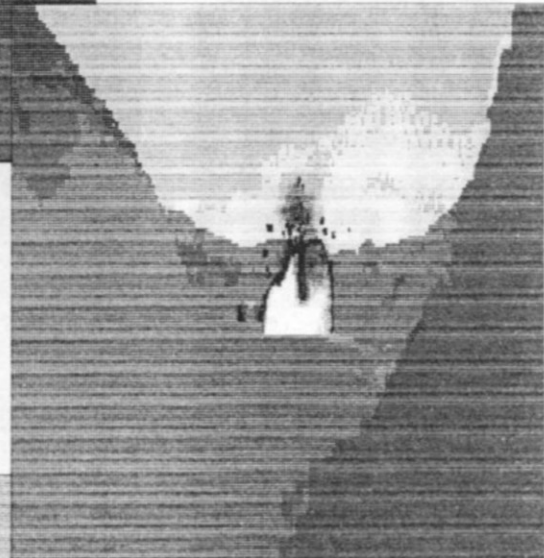
3d TIS
Three dimensional terrain imaging system



Szerencsére ők is átvették azt a nagyszerű dolgot, hogy nem fix C2P rutin van a game-ban, hanem: "ha tudsz írj jobbal" megoldás.

Az egyetlen negatívum a játékban,

- CDROM 2x vagy gyorsabb (Ez csak a FULL verzióban lesz.)
- CPU 68030/25Mhz vagy gyorsabb
- 9MB HD free space
- Multiscan monitor a remegés mentes grafikáért (akármilyen



...by ZeeNO

hogy a játék regeleg almenüvel rendelkezik, és nincs (egyenlőre) lehetőség un. "Quick Game"-ra. Meg minden menünél kell várni 5-6 mp.-t, mire betölti a 640*512-es képeket. Ez elég idegesítő.

Mondhatjátok, hogy most nem sok infót közöltem. Igaz. De ezt látni kell!!! Talán a képek többet mesélnek minden szónál...

A hardware alap sem mondható túl nagyoknak.

- Amiga O.S. v39 vagy jobb

SCREEN mode lehet!>>>System).
- HiFi system :-)

Megjelenés: Computer '97!



EAGLE PLAYER II.

A napokban került a kezembe ennek a remek progginak a teljes, regisztrált, verziója. Még kezdő AMIGÁ -s koromban ezt volt a kedvenc playerem, de a HiPpo, és a DeliTracker elcsábított... Most viszont ismét ezt tartom az egyik legjobb, és legkonfigurálhatóbb playereket. Az érdekesebb parancsokat és menüket ismertelem csak, a teljesség igény nélkül!

Project:

-About Module: Rengeteg információt közöl a tudásra vágyó user részére. A Modul neve, commentje, formátuma, elhelyezkedése (Chip or. Fast), a használt player készítője, hossza, (Time, Pattern), hangszerek száma, mérete stb. Mind ezt a lejátszón található információs box-ban teszi, szépen scrollozva a szöveget.

-Load Player: A lejátszók bővítésével fejleszthetjük programunk sokoldalúságát, mivel több formátumú zene lejátszására tehetjük így alkalmassá.

-Iconify: A program fut tovább, csak becsukja az ablakját, és egy kis ikont tesz ki a WorkBench képernyőjére. Ha ismét szeretnénk teljes nagyságában élvezni, akkor nincs más teendők, mint 2x ráfeküdni a bal gombra.

Commands:

Voices: A hangcsatornákat lehet ki/be kapcsolni.

Volumes: A hangerő szabályozása

Balance: A 2 oldal hangossága egymáshoz képest.

Speed: A lejátszás sebessége. Sok értelme nincs, de poénos lehet, főleg ha van digi szöveg a zenében.

Replay songs: A szám újbóli kezdése. Amúgy ennek a menünek a parancsai kiadhatók magán a lejátszón lévő gombokon is.

Engines:

Load Engines: Player vagy grafikus kiegészítés tölthető be vele. Pl: egy Equalizer, Stereoscope stb.

Bifat-GUI prefs:

-Filter Gadget: Az ablak tetejébe rakjon-e egy AUDIO filter kapcsolót.

PubScreen Jump Gadget: Ha be van X-elve, akkor a fejlécben levő kis ikonra kattintva átugrik a proggi egy másik screenre, ha van nyitva. Hogyha a cél Screen nem megfelelő színmélységű, akkor kilírja egy ablakba.

-Iconify Gadget: Ugyan azt csinálja, mint a Project/Iconify.

Background Picture: A buttonok mögé tölthető IFF kép. Igen változatos lehet így a player.

Ami ez után következik ebben a menüben, az mindenkinél más lehet, mivel itt a különböző segédprogikról lesz szó.

8 bit Amplifier: 8 bites, sok csatornás player, minden csatornát külön lehet vele szabályozni (hangerő, frekvencia stb.). Lehetőség van olyan lejátszásra, amit sajnos a Paula sajnos NEM tud. Vagyis a Surround hagzásra. Ezt most a processzor számolja, így lehet megkerülni az audiochip -et. A mixelési frekvenciát is szabadon állíthatjuk, ez processzor teljesítmény függő. Egy 030/50Mhz -s káryán kb. 28-30 KHz -ig lehet felnyomni. Gondolom egy 060 -as prockón már az 56 KHz sem lehet akadály. Ha a kijelzőn a Stereo és a Surround kiírás közé toljuk a pöcköt, akkor az azt jelenti, hogy ha például szól egy hangszer a bal hangfalon 100% -os hangerősségen, akkor most a jobbon is fog, de csak 50% -os volume -al. A Delay kapcsolóval azt lehet állítani, hogy a Surround üzemmódban a másik hangfalon mennyi késleltetéssel adja le. Szerintem ezt MAX -ra kell tenni, mivel így érvényesül igazán a

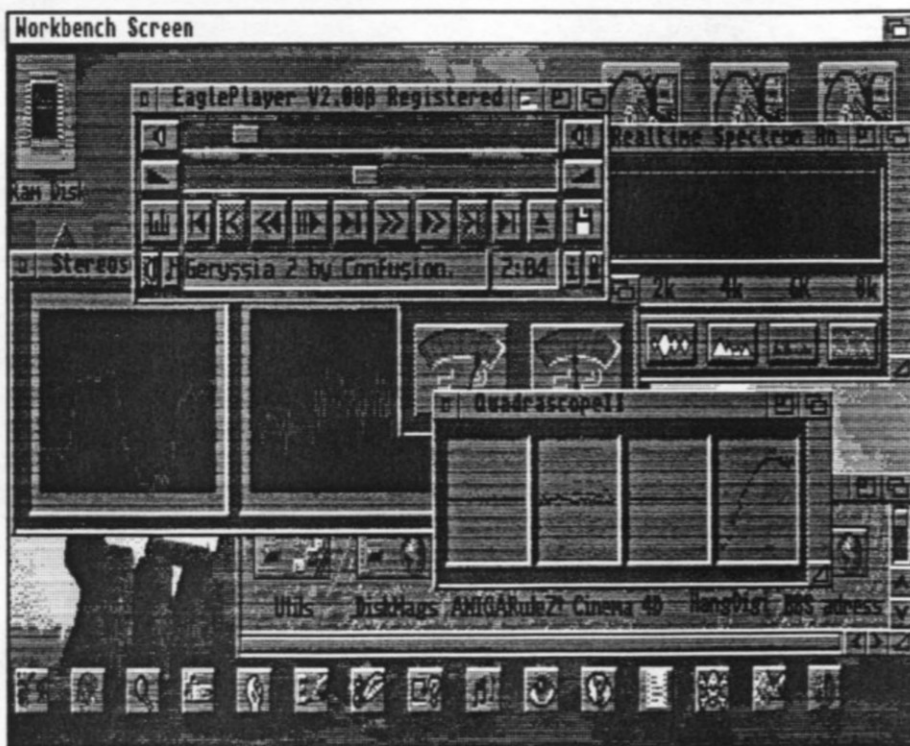
Extractor: Lehet vele LHA, LZX stb. tömörített zenéket is betölteni.

FFT-Analyser: Mint egy újabb DECK elején, frekvencia elemző és kijelző többféle megjelenítési lehetőség. Egy ablak, amelyet szabadon lehet méretezni.

Formatloader: Be lehet állítani, hogy a töltendő zeneformátumot milyen Freqin kezdje el lejátszani ('060 RuleZ :)). Nagyfrequenciás, sokcsatornás lejátszáshoz már nem árt egy 040 -es kártya. Főleg MPEG zene esetén.

LevelGraph: 2 kis mutató ugrál a zene ütemére. Akárcsak a sebességmérő.

Manager: Minden Player és Engine beállításait itt IS be lehet állítani. Ha sok minden szeretnénk állítani, akkor célszerűbb ebben elvégezni.



surround!

14 bit Amplifier: Mint a fenti, csak 14 bit hangmélységben.

Amplifier Manager: A playereket lehet kezelni vele. Ami alap: 4 ch Fast or. Chip RAM player. Ezek között az a különbség, hogy az előbbi a Chip RAM -ot, míg az utóbbi Fast RAM -ot foglal. Gondolom, nem kell a különbséget magyarázni.

DirListViewer: Egy listaablakot kapunk, amiben a kedvenc moduljaink vannak felsorolva. Itt rábökünk valamelyikre, és máris tölti.

Message Window: Nyit egy ablakot, amin el lehet olvasni minden üzenetet, amit amúgy csak a kis lécben írta ki a lejátszó panel alján.

Time: Kilírja az aktuális és a zene lejátszásának időtartamát.

Config:

Preferences:

-Fade IN/OUT: Lassan, egyre hangesodva tölts be a zenét, és fejezze be.

-Scroll infos: A lenti információsblokkban srolloz-e az üzeneteket?

-Filter: Az AUDIO filtert kapcsolja.

-Songname: Bekapcsolva a zene eredeti nevét írja ki a WB title-ra, vagyis

ami magában a zene filében megtalálható. Ezt pl:Protracker-rel lehet átírni. Ezért általában ez az a név, amelyet az alkotója szánt neki.

-Eject Players:Kiveszi a RAM-ból az éppen nem használt lejátszókat.

-Eject Engines: U.a., csak az enginekre vonatkozik.

ModulePrefs:

-Rescan Dir: Adott pillanatban újra olvassa a könyvtárat, és el is tárolja.

-LoadDir: Minden induláskor újra olvassa a zene könyvtárat.

Főleg 2-300 szám fölött élvezetes :).

-EpDir: Készít egy lista file-t, amiben felsorolja az összes zene file-t.

Induláskor ezt tölti, és így gyorsabban megy.

-Scan Always: Minding újraolvassa a zenék könyvtárát.

Hide all: Elrejt mindent :).

Save mode:

Hogyha kimentünk egy zenét (Project menü), akkor:

-Uncrunched : tömörítés nélkül mentse el,

-Crunched/PP/LH/XPK/ /CrM :A beállított tömörítővel fog tömöríteni.

-Automaticsave :Autómatikusan mentsen-e?

-Overwrite : Mentéskor felülírja-e az eredeti filét?

-Safe save : Biztonsági másolat készítése

-Samplemode : A hangszereket IFF formátumban menti ki.

-Save as Protracker : Protracker formátumba menti el a cuccot.

-Protect : Törés ellen védett.

-Protectionbits : Átvesszi az eredeti FILE atribute-mait.

-set savedir : Hova mentsen.

-change XPK mode : A XPK tömörítő rutint lehet változtatni, a LIBS/COMPRESSORS könyvtárban találhatóak közül.

-change password : Az kóddal védett XPK-s zenéket csak akkor tömöríti ki, ha a megfelelő password-öt írjuk neki be.

Program Mode:

-No new module: Minding ugyanazt játsza.

-Next module: Minding a listában következőt tölti.

-Prev module: Mint a fenti, csak az előzőt.

-Random module: Véletlenszerű zeneföltés a listából.

-Songend: Legyen vége a zenének, hogyha elfogyott az utolsó pattem is, vagy kezdje előről. (Gy.k.:Ha nincs kipipálva, akkor egy zenét állandóan ismétel.)

-Load before: Még a zene kezdetén betölti a köv. számot, így mire az aktuális véget ér, azonnal kezdődik a frissen töltött. Csak több memóriát foglal...

-Random Song: Véletlenszerűen tölti be a modulokat a listából.

-RandomStart: Induláskor véletlenszerűen tölt egy zenét.

-QuickStart: Gyors indulás

-min/max playtime: A lejátszás idejét lehet vele szabályozni.

Timing:

CSAK COODEREKNEKI!

sze a legnagyobb poén az az, hogy itt van "Mind", "Újra (olvassa a könyvtárat)", "Jelöl (pl: csak a MOD. -al kezdődőeket látjuk.)" "Semmi" ".info (nem mutatja az iconokat)"

-Asl.library: Az alap a 3.0 -ás rendszeren.

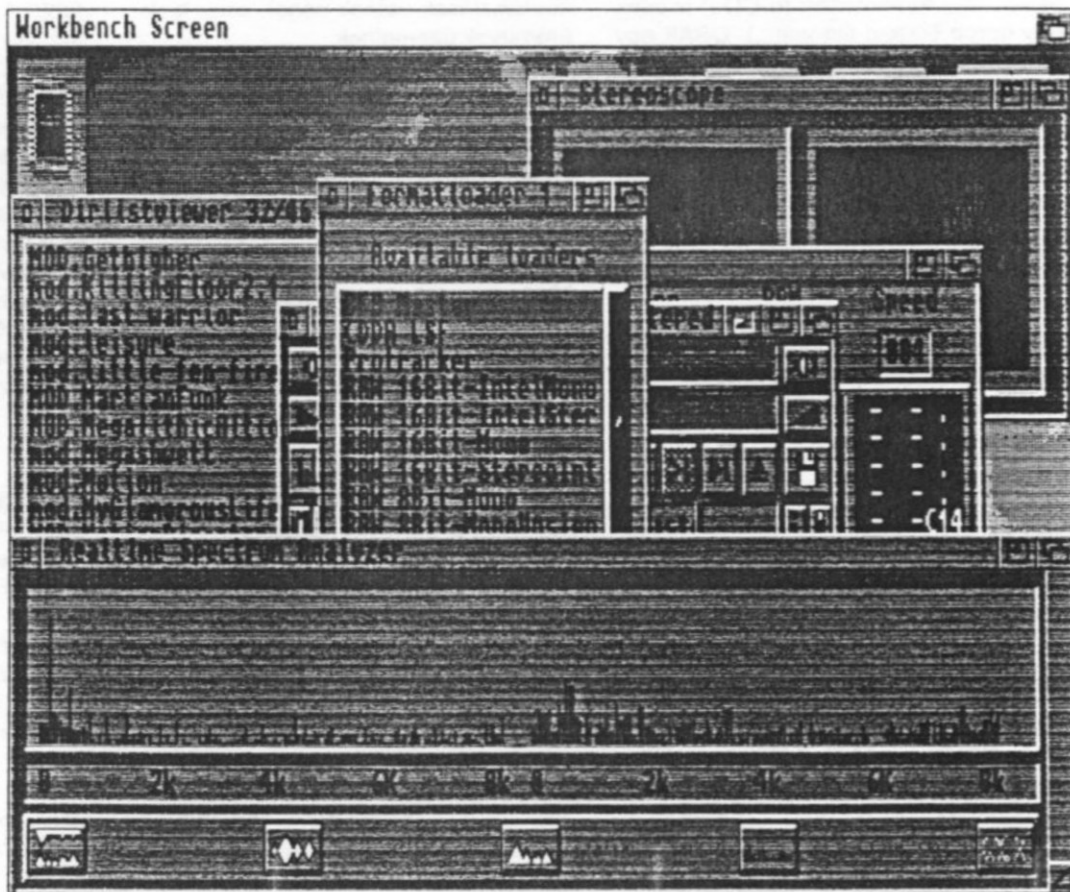
Iconify:

-App icon: Ha az iconizáló gombra feksznünk, akkor a WB screen-en megjelenik egy eagleplayer nevű icon.

-App item: Így pedig a "programok" menüben lesz egy eagleplayer nevű parancs, amire rákliccelve visszanyeri eredeti formáját.

Layout:

-Select menufont : A menü-höz lehet választani betűtípust.



Legalább is én nem értem... :(

-Alloc channels : Az összes zenecsatormát letiltja a konkurencia elől. Vagyis ha pl. lemezre tömörítettünk, akkor így nem halljuk a sípolást, ami a lemezcsere-re hívná fel a figyelmet.

Decruncher:

-XFD-Decrunch: Meghívja a Libs:-ben található XFDMaster.Library-t és ennek segítségével tömörítccse' ki.

FileRequester:

-Req.library: A hagyományos (1.3) requester, elég csúnyácska.

ReqTools.library: A legújabb típusú requester jön be, ahol a gombok akár magyar nyelvűek is lehetnek. Ami per-

Select modulesfont : A menüben található zenelista fontja.

Select scrollfont: Az "info box" betűkészlete...

-Change Pubscreen: A player melyik public screen-en nyíljon meg.

-Filter: Az audio filtert kapcsolja ki/be.

Save Config: Ezt az egészet itt lehet elmenteni.

Hát, ennyi lett volna. Sajnos van néhány funkció, amit nem sikerült megfejtenem. Talán a program B verzió volt, talán az agyam a hibás...

Ha esetleg sikerül még valamit kiderítenem, akkor a köv. számban szó lesz róla...

...by ZeeNO

THNX to Bebe for some info...

ELITE II. FRONTIER

David Braben 1993.
GameTEK / KONAMI

"Mindig is szerettem az ELITE-tel játszani. Igaz, hogy C64 volt, lassú volt, meg randa is, mégis valami olyasmi is volt benne, ami nagyon megfogott. A szabadság érzete. Hogy azt csináljak, amit akarok. Magam irányíthatom a sorsomat - valamilyen szintig csak, persze. Mégis ez volt a legelső játék számomra, ami felvillantotta előttünk a VR (Virtual Reality) lehetőségeit. Majd 1993-ban megjelent a Frontier. Hááát, mondtam, mert nem igazán tudtam vele játszani. Bevallom, elsőre kissé bonyolult volt. El is vetettem a francba, hogy ez biztosan valami shit game. Aztán egy szép napon birtokomba került a CD32 verzió a játékból (spec. ThX to Attila), amely semmi extrát nem tartalmazott (a CD-n is csak egy darab 600k-s file volt...), CSAK egy kb. A1-es csillagtérképet és 3 db. könyvet. A könyveket elolvastam, a csillagtérképet kiraktam magam mellé a falra, (még mindig ott van) és azt mondtam: Hajrá! Fedezzük fel az univerzumot!"

- Magic 99%

"A legeslegjobb űrkalandjáték, ami eddig megjelent. A Frontier az egyik legfontosabb előrelépés a számítógépes játékok terén ebben az évtizedben"

- CU AMIGA 97%

Miért is írta ezt róla a CU AMIGA? Azért mert:

- Van benne egy szép kis kezdő animációt,
- Jónéhány klasszikus zenét hallgathatunk játék közben (Mussorgsky, Grieg)
- Galaxisunk összes ismert bolygója, napja és holdja fel van tüntetve, az ismeretlenek "meg lettek kreálva", ezáltal a játék során több mint 100.000.000.000 égitestet járhatunk be (ha meg nem unjuk),
- Van benne egy halom űrhajótípus, valamint 82-féle küldetés, meg egy halom felszerelés, árúciák, hülyébbnél is hülyébb fejdvdások stb.

TÖRTÉNELMI ÁTTEKINTÉS

avagy,
Ahogyan az iskolában tanultuk...

1950 Első ember az űrben, tranzistor, első fúziós erőművek, elkezdődik az atomfegyverkezési versengés.

1960 Ember a Holdon, fúziós erőművek lakossági célokra, integrált áramkörök, számítógépek

1970 A Naprendszer kutatásának kezdete

1980 Véget ér az első atomfegyverkezési verseny

1990 Kömlesztésnyvezési gondok a Földön.

2000 Az első (kisebb) fegyveres konfliktus egy állam és egy multinacionális vállalat között.

2010 Tűlnépesedési problémák a Földön.

2020 Megalakul az első globális környezetvédelemmel foglalkozó ügynökség, az első mindenki által látogatható űrállomás átadása.

2030 Hatalmas energiaválság, kimerülnek a fosszilis nyersanyaglelőhelyek, megszületik az első gyermek a földön kívül.

2040 A III. Világháború kitörése, óriási embervesztések, hatalmas gazdasági károk a kifejlesztett pusztító fegyverek miatt

2050 A háborúnak globális népfelkelések vetnek véget, csak fúziós erőművek üzemelnek

2060 Újjáépítés, nő a multinacionális vállalatok befolyása

2070 Ember a Marson, az első Hold-bázis átadása

2080 Emberek által vezetett felfedezések a Naprendszer minden pontjába, Orbitális városok a Föld körül, elindul az első csillagközi szonda

2090 Az első Mars-bázis átadása, a neházipar beindulása a Holdon

2100 A Mars fosszilis nyersanyagainak feltárása, a hiperűr "felfedezése", ember a Naprendszeren kívül

2110 Üzenet az első csillagközi szondától, amely elérte az Alfa Centauri rendszert. Az első "közeli" képek egy Naprendszeren kívüli égitestről

2120 A Tau Ceti 3-on alacsonyerdű földönkívüli életformák felfedezése, az első fegyveres konfliktus a világűrben

2130 Felfedező űrszondák indítása az összes közeli rendszerbe

2140 Ember a Tau Ceti rendszerben

2150 Az első Naprendszeren kívüli kolónia a Tau Ceti 3-on. A nagy Vállalatok saját "hódító" hajókat küldenek

2160 "Harc a csillagokért", kivádatás a csillagokba, óriási mennyiségű űrhajó gyártása

2170 Az első kísérlet a Mars lakhatóvá tételére

2180 Alacsonyrendű élet felfedezése a Delta Pavonis rendszerben, de az első kontaktusok miatt minden kipszult egy bakteriális fertőzés miatt

2190 Élet a Beta Hydri 4-en, és az Altair 5-on. A szétszóródott kolóniák kezdenek kicsúszni a központi ellenőrzés alól

2200 A Föld természeti erőinek helyreállítása megkezdődik, a Mars lakhatóvá tételét egyelőre nem folytatják

2220 Nő a bűnözés a Tau Ceti 3-on, a Földről különleges rendőrségi erőket vezényelnek ki, de hiába

2230 Ultimátum a Tau Ceti-nek, amelyet nem fogadnak el

2240 Az első csillagközi háború, meqa-

lakul a Köztársaság Alapító tagjai:

Föld, Tau Ceti, Delta Pavonis, Altair, Beta Hydri

2260 Nő a Köztársaság befolyása mindenfelé

2270 Elkezdődik a második kísérlet a Mars lakhatóvá tételére

2280 Az első intelligens "nem emberi eredetű" kultúra nyomainak felfedezése, jelenleg (3200-ban) még ismeretlen

2290 Lélegezhető levegő a Marson, véget ért a "terraforming"

(Egér a Marson RuleZ!)

2300 A Tau Ceti 3 őshonos életformáit védettnek nyilvánítják, mivel a kihalás veszélye felegetti azokat

2310 Az Archenar 6d-n a Köztársaságtól független kolóniák alakulnak, a felajánlott belépési lehetőséget elvetik, világszerte folyik a bolygók lakhatóvá tétele

2320 A Köztársaság háborús flottát küld az Archenar rendszerbe, melyet jól elvernek a lázadók

2330 Megalakul a Császárság az Archenar és a körülötte lévő rendszerek szövetségével, háború a Köztársaság és a Császárság között

2340 Folyamatos csaták a Köztársaság és a Császárság erői között

2350 Megalakul a Sirius Vállalat, és meggazdagodik háborús flották építéséből

2380 Békeszerződés a Köztársaság és a Császárság között

ELŐZMÉNYEK:

1. A levél

SUE CRIPPLE & SNEER ügyvédi iroda
Windrush Tower / Olympus Village /
MARS / Naprendszer / O/OS04 0LI

Címzett:

J. Jameson Jnr
51a South Dormitory
Halkészítő üzem 3142
Sirocco
Merlin
Ross 154
-1/0Rs2a S16

3199. december 31.

Tisztelt címzett!

Őszinte részvétünkkel tudatjuk önnek, hogy nagyapja Peter Jameson parancsnok hajótörés következtében elhalálozott. Hajójának a roncstű 3199 november 11-én találták meg a Riedquat rendszerben. Legutolsó érvényes végrendelete 3199 február 3-án kell, melynek 4.1-es részében unokájára, azaz önre hagyja vagyonát. Ha van valami kérdése, kérem ne habozzon, keresse meg képviselőnket. Tnacsadói díjunk 50 (ötven) credit óránként. (adóval)

Tisztelettel:

Mr. Edmond Sneer s.k.

2. A Végrendelet

Drága kisunokám...

Az igazi élet nagyban különbözik az ostoba, bolygóhoz kötött életmódotól.

Az élet, melyet szerelek odakint van a világűrben. és az a kívánságom, hogy te is fedezd fel ezt a csodát.

Szeretném, ha te is megéreznéd a világűr szabadságát, miközben egyedül kormányozod saját hajódat, hogy kikúfassad a világegyetem legparányibb zugait is. Minden ami fontos egy életben (erő, egészség, hírnév) saját erődből elérhető. Kereskedj, kövesd a galaktikus kereskedelmi útvonalakat. Vállalj el jól fizető küldetéseket, de vigyázz, soha ne dologozz kétszer ugyanannak a személynek a megbízásából! Vagy mit szólnál esetleg a bányászáshoz?

Jobb esélyeket akarok neked adni, mint amilyenekkel én kezdtem, anno. Rád hagyományozok egy **EAGLE LONG RANGE FIGHTER-1**, és 100 (száz) kreditet, hogy ezentúl magad irányíthasd sorsodat.

Élvezd az életet de légy merész!

Nagyapád:
Peter Jameson
parancsnok

(Mortal Press
2/2TX4-LWT)



3. A vásárlási bizonylat

GRATULÁLUNK!

Őn a mai naptól boldog tulajdonosa egy **EAGLE LONG RANGE FIGHTER** típusú hajónak!

Technikai adatok:

25 tonnás hajó 20 tonna rakodótérrel. Csodálatos 15 tonnányi felszerelést kap most a hajóhoz, amely lehetővé tesz 4 tonnányi áru szállítását, valamint 1 tonnányi üzemanyag tárolását.

A kétoldali hajtóművek teljesítménye 25g, a hajó 0-ról 1000km/h sebességre 1.13 másodperc alatt gyorsul.

Most kap hozzá egy Atmoszféra pajzsot is **INGYEN!** Ez megvédi a hajót, mikor bármilyen atmoszférával rendelkező bolygón landol.

Fegyverzet:

1 MegaWatt-os Pulzuszézer (csak előre felszerelhető)

2 felfüggesztési pont rakéták/aknák számára.

Most kap hozzá teljesen ingyen két KL760-as hazatérő rakétát!

Hajtómű:

1.Oszlályú Hiperdrive 8 fényév halótávolsággal.

(1 tonnányi üzemanyaggal 8 fényévet repülhet!)

+ ingyen automata pilóta beszerelve!

Kezelő és kiegészítő rendszerek:

Galactonov Rendszer által gyártott radar Silastoplaston pilótaszék.

Man-o-life Életfenntartó Rendszer.

GALAKTIKUS ÚTIKÖNYV

ROSS 154

A Ross 154 egy kicsinyke naprendszer. Az egyetlen dolog, amiért érdekes, az a furcsa és különleges állat- és növényvilág a Merlin bolygó jeges vidékein. Az összes őshonos életforma a jégréteg alatt lévő - az egész bolygót betérítő sósvízű óceánban él.

2775-ben Burt Hackrington-Smythe dokumentálta először a jégréteg alatti populációkat a "Heaven Under The Ice" (Mennysország a jég alatt) c. munkájában, ekkor került közlatalba az a tény, hogy a Merlin óceánjaiban hatalmas, és ami a legfontosabb; emberi fogyasztásra alkalmas, sőt igen jóízű halak tanyáznak. Az állat- és növényvilág kifejlődését a jégpáncélban lévő hatalmas gázbuborékok segítették elő, de az egész élővilágot a lichen tartja életben, ugyanis a lichen képes oxigént előállítani, s ezáltal a Merlin levegője emberi életet tesz lehetővé a bolygó felszínén. A

hőmérséklet, amely a felszínen átlagosan -4 C fok körül van, az óceán fenekén akár 20 C fokra is felmelegszik, köszönhető ez az elpusztult vegetációnak, amely bomlásakor hőt termel. Érdekesség, hogy a vízalatti populációnak számos tagja saját fényt sugároz, amely általában vörös színű. Leghíresebb ezek közül a Merlini Pleziosaurus, amelynek világító vörös szemei vannak (roppant értékes gyűjtők körében). Ezeknek az élőlényeknek az életciklusa évtizedekben mérhető. Egy buborékban születnek, majd sokáig növegetve elérhetik akár az 5 km-es nagyságot is. Szaporodásuk lassú ütemben történik, mivel sok példány elpusztul a hatalmas jégrengekben, amikor megnyílik a jégtakaró, és gejzírek szöknek a magasba, ezáltal megváltozik a nyomás jég alatt, s ez végzetes lehet a közelben lévő élőlényeknek. Mikor egy ilyen kitörés zajlik a merlini nagy halak összegyűlnek a zajra, ugyanis a nyomáskülönbség rájuk nincsen végzetes hatással, de ilyenkor tudnak lakmározni az elhullott állatok húsából. Ez az amiért olyan könnyű mesterség a halászat a Merlin felszínén. Nincs szükség halászflojtára, a halkitemelő gyarak csak előidéznek egy mesterséges jégrenget, és a zajra összegyűlő halakat könnyűszerrel kifogják. A merlini halászatot szigorú törvények szabályozzák, mivel négy év

alatt a mgánkézben lévő "halkitemelő üzemek" meglizedették a halállományt.

A bolygó egyetlen csillagközi állomása a Sirocco Starport. A jégtakaróra épült, és közvetlenül alatta több halkitemelő állomás is van a jég alatt, hogy megkönnyítsék a bolygóközi kereskedelmet. Ugyanis tonnaszámba exportálnak halakat szerzte az egész univerzumban. A helyi specialitás a Mertunch egy lésztábol és filézett merlini halból készült sütemény. Ez elég "veszélyesnek hangzik", de sok turista csak ezért az egy dologért is képes vállalni a - néha veszélyes - utazást, hogy megkóstolhassa ezt az ételkülönlegességet.

EGY KIS SEGÍTSÉG KEZDŐKNEK!

avagy:

MIT IS CSINÁLJUNK ELŐSZÖR?

3200 január 1. van. Déli 12 óra. Most ébredünk fel a szilveszteri duhajkodásból, úgyhogy egy kicsit zizzentek vagyunk még, de se baj, mert van egy jó kis (szó szerinti jó kicsi!) hajónk, ugyanis örököltünk, és azért az összes lóvét mégsem bírtuk elinni tegnap este. (bár becsületünkre legyen mondva; legalább megpróbáltuk!). No se baj. Éppen a Ross 154 nevű rendszerben a Merlin bolygón, és a Sirocco Starport (csillagkikötő) betonján ácsorgunk, A szél egy kicsit fújdogál, úgyhogy akár ki is lehet kapcsolni. Ha előre nézünk (anyuci is mindig ezt mondta), akkor egy nagy gázóriást látunk az égen, amely Aster névre hallgat. Hát igen... szép téli nap van...

1. No, akkor nézzünk körül ebben a rendszerben.

- Válasszuk a Galaktikus Térkép gombot (F2), és rögvést megláthatjuk azt, hogy hol is vagyunk. A Ross 154 van középen zöld színnel jelölve.

2. Nézzünk egy-két potya info-t az aktuális rendszerről:

- Az F6 lenyomására megmutatja a rendszer smetaikus képét

- Itt rá lehet kattingatni a planétákra, mint egy gűzű. No keressük meg a Merlin-t! (gyk.: ott vagyunk éppen)

- Ha megvan, akkor láthatjuk, hogy: Merlin:

Oxigéndús atmoszféra + némi élet

Súlya:0.04*ese a Földének

Átl. hőmérséklet: -4 C (Brrrr!!!)

Főbb kikötők: Sirocco Station

Tengelyforgás: 28 óra

A többi info számunkra indifferens (sugár, elhajlás...), bocs, ha éppen csillagász szeretnél lenni... mert akkor ez nagyon érdekes!!! :-)

- Nyomjuk meg inkább az F7-et (Gazdaság), amely megmutatja a piaci árat a rendszerben.

Észrevesszük (!), hogy a főbb export árucikkek az állati hús (ez a Merlin esetében a hal) és a folyékony oxigén. (értelemszerűen ezek itt olcsóbbak lehetnek, mint máshol). (no ez nem olyan biztos)

- Hátra van még az F8 (Politika) gomb, amely ad némi info-t a szociális és egyéb struktúráról. Ha egy rendszer a Köztársaság tagja, akkor talán nem lőnek le azonnal... vagyis biztonságosnak mondható...-(

3. Lehet most már halunk is, meg folyékony oxigénünk is... Meg is ehetjük a halat, meg meg is ihatjuk rá a folyékony oxigént, (egészségünkre!) - meg is halunk, oda a halunk! - de ezzel nem vagyunk beljebb. Inkább keressünk egy jó kis helyet, ahol ezeket a cuccokat elsózhatjuk valami balekra...

- menjünk vissza a 3D térképre az F6 lenyomásával,

- használjuk a nyilakat (a billentyűzetten lévőket, persze), s addig-addig nyomkodjuk, azokat, amíg a Barnard's Star-on nem áll a térkép. (jobbra és fent, de nem túl messze...)

- Nyomjuk meg az F6-ot (el fog kopni, ha ennyit nyomkodjuk)

- Keressük meg a Boston Base nevű űrállomást, amely a BirminghamWorld nevű bolygó körül kering, ha éppen a kedve úgy tartja....

- Nézzük meg, hogy hogy is állnak gazdaságilag... nahát, a fő importcikkek állati hús és folyékony oxigén! (Oxi?)

4. No pakoljunk fel egy halom halat izibe.

- Nyomjuk meg az F4 (Kommunikáció) gombot, és ott válasszuk a Stockmarket (piac) menüpontot.

- No egy szép kis listát láthatunk itt, amely tartalmazza a termék nevét, aktuális árát, és a piacon lévő mennyiséget, illetve, hogy a termékből a raketerünkben mennyi található... Ezek mellett van egy BUY és egy SELL button.

- mivel most kezdtek el a játékot, és nem is csaltunk, ezért csak egy árva tonnányi halat bírunk venni. Tegyük meg! (Nem fogjuk megbánni??)

5. Ha egy kis extra keresetnek is akarunk jutni, akkor nézzünk szét a Bulletin Board-on. (Yeah! ATDT2282739...RING...BURNING LINE BBS!!...sorry!)

Tehát F4, Bulletin Board.

No itt a hadsereg taborzásaitól az illegális piacokon, munkanélkülieken át mindenfajta munkalehetőségek is vannak.

- El kell vinni egy kis csomagot valahová.

- El kell vinni valakit/valakiket valahová. (kell hozzá x db üres kabin)

- Le kell lőni valakit, valahol, valamiért. (legalább AVERAGE fokozat kell hozzá, meg egy jó nagy - erős - hajó)

Mivel nekünk csak egy egészen kicsi hajónk van, még kisebb tűzerővel, ezért talán elégedjünk meg a postási felada-

tokkal (csomagszállítás). Ha találunk valakit, aki a Barnard's Star-ra akar valamit küldeni, akkor alkudjunk meg vele (néha ki lehet tőlük csikarni a vételár felét is, sőt!), markoljuk fel a cuccot, oszt irány a sunyiba!

6. A felszállási procedúra:

- Nézzünk ki előre a "szélvédőn" (F1).

- A Comm menüből (F4) válasszuk ki a Launch Request menüpontot.

Ha valaki éppen most száll fel, akkor a "Traffic control busy, please try again later!" feliratot kapjuk. Ha nem busy és nincs semmi restanciánk a bolygón (pl.: büntetés), akkor megkapjuk a felszállási engedélyt. (Clearance)

- Ekkor nyomjuk meg az F7 gombot (Flight Control), és mikor felemelkedtünk fordítsuk az ég felé a gép orrát, és gázt neki (ENTER), irány Surány!

- Mikor már elegendő sebességet sikerült gyűjteni, hogy ne csapódjunk vissza a falajba, nyomjuk meg az időgyorsító gombot, (>>>>) és hipp-hopp, kint is vagyunk a légkörből. (Ilyenkor visszavált normál üzemmódba, mert a légkör vége felé mikrometeoritok vannak, s azok kárt okozhatnának, ha... de nem okoznak. No mind1) Ezt nem muszáj megtenni, de logikus, mert miközben a galaktikus térképen egerészünk több dolog is történhet:

1. becsapódunk a földre.

2. a Traffic Control visszavonja a felszállási engedélyünket, és rövid idő után levadásznak minket az égről...

Meg különben is hiperűrugrást végrehajtani nem lehet a bolygó felszínéhez

közel csinálni, azért mert csak!

7. No akkor "Lőjük be" a célpontot:

- Menjünk a galaktikus térképre (F2) és keressük meg a Barnard's Star-t, mint ahogyan az előbb is megtettük.

- Menjünk vissza az elülnézetű képhez (F1).

- Most megjelent egy Hyperspace gomb (F8), no erre nyomjunk rá egyet!

(ha nem jelenik meg, akkor vagy közel vagyunk a bolygó felszínéhez, vagy nincs elég üzemanyagunk... (Go well, go Shell!))

- Egy szép kék csőben való haladás jelzi az űrugrást, majd hirtelen egy másik rendszerben találhatjuk magunkat. Ha minden igaz, akkor ez a Barnard's Star. (ha nem, akkor bocsika!)

8. Nézzünk széjjel, hogy mi is van itt... F2, azaz a térkép:

- F2 megeccer', hogy lássuk a rendszert. (aktuális rendszer képe)

- nagyítsuk egészen addig (F7), amíg nem látjuk a BirminghamWorld nevű bolygót.

- keressük meg a körülötte keringő Boston Base állomást. (Aki látta a 2001 Űrodüsszeia c. filmet, annak ismerős is lesz...)

- Nyomjuk meg az F10 ikont, majd jelöljük ki az eqérral, mint célpontot.

9. Menjünk vissza normál nézetbe (F1). - Nyomjunk rá a Flight Control gombra (F7), hogy az Autopilot állásban legyen. (elég könnyű észrevenni, mert nem mi vezetjük a gépet, csak lehetünk, de azt nagyon.)

- Nyomjuk meg az időgyorsítót (>>>>) - mert esetleg több órába is belelelhet, míg odaérünk - és döljünk hátra.

- Ha meg nem támadnak minket, akkor semmi baj sem történhet. (Mivel a Barnard's Star egy nyugis hely, csak akkor támadnak ránk, ha valami olyan csomag/emberke van a hajónkon, aminek/akinek nem kellene rajtallenni. Az ekkor bekövetkező harchoz mindenkinek sok szerencsét!...

- Kis idő múlva, mikor eléggé megközelítjük a bázist, akkor a játék visszavált normál üzemmódba, és ha tiszta az út, akkor elkezdődik a dokkolás.

- Ha sikeresen bedokoltunk, levesz minket a kikötői hatóság egy kevéske pénzzel (max. 4 cr.).

10. Megérkeztünk! Ha volt valami szállításunk, akkor vagy kifizetnek, vagy nem, (most nincs nálam annyi, majd később... aztán soha többé nem látjuk!) és mehetünk a piacra!

- F4 + Stockmark et.

- Sell 1 tonna Animal meat, és máris egy halom pénzünk

lett! (azért az a halom pénz egy kicsit tovább tart!)

FONTOS! ÜZEMANYAGOT MINDIG - HA LEHET - ELŐRE VEGYÜNK! Vagy maradjon rá pénzünk és helyünk!

A köv. számban a hajók leírását lehet majd megtalálni. De természetesen még folytatódik a help is!

Magic of AMIGAonly

Street Girl jokes...

- Mi a SG krónikus beszédhibája?

- Nem tudja kimondani azt, hogy: nem.

- Mit mondanak egy SG-nek, miután leolvasták a kitűzőjétől a nevét?

- "Debbie"... aranyos. És hogy hívják a másikat?

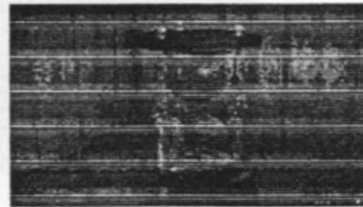
- Hallottál arról a SG-ről, aki megfagyott az autós moziban?

- Elment megnézni a "Télen zárva" c. filmet.

- Mit mond a SG mikor megkérdezik tőle, hogy 6, vagy 12 szeletbe vágják-e a pizzát?

- 6-ba, mert 12-t már nem bíma megenni.

Thanx to Magic!



Pardey report

Mint köztudott, ismét megrendezésre került a hagyományos pécsi party, amely igen kiválóra sikeredett. Mivel pécsi vagyok (kb.:10 perc a partyplace :) ezért egyetlen dolgról nem tudok beszámolni, és ez a Sleeping Room. Hát akkor csapjunk a lovak közé! 08.22. D.u. 19 h. Kipakoljuk a gépet + erőlködő+ (igényes) kislévé (szerencsére nem Yunost)+ az AMIGARuleZ! 1. néhány darabját. Becuccolunk, van hely bőven. Tavaly mintha többen lettek volna... Nem is baj, meg amúgy is csak péntek este van. Mire összeraktuk egy asztalon a gépet, addigra alaposan megszomjazott a stáb. El is akartunk menni "üdítőzni" de elkezdtek szállingózni a vásárlók. Mivel nálunk a vevő a **king**, ezért addig szomjaztunk, és nagyon örültünk a viszonylagos sikernek. Az első adag újság 1 órán belül el is fogyott, így hát elindultunk egy közeli hangulatkarbantartó egység felé. Közben csatlakoztunk hozzájuk még jónéhány friss haver. Kellemesen elvultunk, majd irány vissza, vár a place! Itt ötlött először szembe (orrb) az egygyik probléma; a szellőztetés. A terem nem igazán alkalmas ilyen jellegű, és hosszú rendezvények megrendezésére. Nagyon meleg és bűdös volt. A hangulat azért remek volt, főleg, miután megérkezett a Crimson Jihad! A legendás ventilátoros, papírdobozos erősítő, meg a kellemes hagfalak... A partyn Mpeg Audió mánia kezdett kialakulni, mindenhol ezt lehetett hallani. Egy 040-esen már tökéletesen szólt. Bár nem sok gépben volt 030, v. 020. Bár még láttam is 2 A500 -ast... Az egyik egy C64 -es coder sráca volt, aki szeretne majd átjönni AMIGÁ -ra. Jól járunk majd vele, mivel a compón indított demójuk nyert, és lényegesen nagyon állat volt... Szombat reggel én hazamentem, abban a reményben, hogy majd tudok még fénymásolni újságot, mivel előző nap azt ígérték. De sajnos nem sikerült. Csak olyan 14 h felé mentünk vissza a party -ra. Itt találkoztam Gizmo/Frame 18 -al, aki említette, hogy valószínűleg indulnak a DEMO compón! Nagyon megörültünk. Sajnos más nem indult, bár állítólag MB tervezett egy 64k -s intróval való indulást, de (azhíszem) nem készült el vele. Szombat este 20 h -kor kezdődtek volna a compók, de ez csak 21 -re jött össze. Ami nagyon bosszantott: akkor tesztelték a Scala scriptet, és közben időnként bevillant egy WorkBench kép is. Ami valószínűleg MWB lehetett, de iprefs nélkül... (és ugye az csak 4 szín...) Annyira igénytelen volt, sokan még fuckolták is az A.OS -t. Hát ezt nem kellett volna. Ha már kell a WB, akkor legalább szép lenne...

A szervezők szerint 3600 Watt volt a zenei teljesítmény, amit alá is tudok támasztani. Az 1. sorban ültem... A zene compón elkezdődtek a kimáskálások, mivel csak Tucc-Tucc zene volt. (Bár volt egy SlySpy zene, az király volt.) A MCH zene még rosszabb volt! A GFX compók egész jól sikerültek. Az 1, 4, 64 k intrók között is volt néhány egész jó. A demo compo is le-

AntiQ '97

ment. (Az egyik pc-s demóhoz be kellett szerelni egy LinuX kártyát. Vártunk is rá vagy 15 perccel!). Rádadásul még ócska is volt. A lamer és wild versenyen volt egy ,kél -lényeg poénos-induló (**Firg RULEZ**). Mi, AMIGÁSok röhögünk, ha lényegesen jó poén volt a pc -s demóban, míg ők a Crimson Jihad félén csak fapofával ültek, pedig tényleg eredeti volt. Igaz, hogy Unreal/Faculty ott rajzolta (legalább is egy részét), de itt még a grafika is igényes volt. Az egész demó 7 óra alatt készült a partyn. A Wild compón, az egyik csapat azzal indult, hogy fel-



mentek a színpadra, fehér ing, persze kigombolva, és beindul az "enszink" hívógó című száma. Ezek meg elezdték idellenül táncolni (?). rá... Jól röhögünk rajtuk.

Meg volt egy Lui Armstrong szám feldolgozás, a "Wonderfull World", csak egy kicsit fellúrbózza... Közben meg földrengéseket, katasztrófákat mutattak.

Szerintem ötleles volt. A végén kiírták: Szavazzatok ránk, hogy az első helyezésért járó pénzből segíthessünk a lengyel árvízkiutasultak javára. Lassan áthúzza egy piros toll, majd ez látszik: A FASZT! Hogy elmehessünk nyaralni :) Hát ennyi volt szerintem említésre méltó, még néhány gondolat:

A szavazás megint elég nagy baromság volt. A belépőjével mindenki kapott egy picit, (lágy) papírkát, amelyen egy kód szám figyelt. Ezzel a szöveggel: "Ne veszítsd el, lehet, hogy még szükséged le-

het rá!" Persze mindenkinek elveszett a nagy forgalomban, meg sokan azt sem tudták, hogy CSAK EZZEL lehet szavazni. Így nagyon kevesen szavaztak :(.

A legjobb szövegek:

-GFX compo, mire egy gyengébb képnél benyögi valaki hátulról: A hajammal is szebbet (jobbat) rajzolok! :)
-Én meg a fülzsirommal! :)

-Csirke vagy???

-AMIGA lamer demó, Crimson Jihad presents... Qrva nagy bakancs tapossa a P301-est. Mire bepofázik egy w!ntel user:

-Persze, mert az AMIGA tele van kóprocesszorokkal!
- Kussoljál te gyöker pécés! -üvöltette SlySpy -ék csapata.

-1 k intró compo. Az egyik abból állt, hogy kiszámolt egy igen szép objectet, mire valaki bekiabált:

-SCAN gyanús!!!!

-AAAUUUUUUUUUUTTTTTTTTTTTTTT
OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOOO!!!!!!!!!!!!!! :)
Like Scenest#3!...

- Fun compo »»» wincsi dobáló verseny. Sajnos mi már csak a végére értünk oda. Már minden cuccot befelé, amikor néhány srác odament a földön heverő HDD-hez, és dobálni kezdte. Erre valaki nagyon ijedt és komoly hangon bekiabált neki: HHEÉÉ! Óvatosan dobáld azt a winyót!
Rajta vannak a zenéim!!!



-Péntek éjjel (vagy szombat hajnal?) felé járunk, amikor is figyelmes leszek egy nagyon hangos, eddig ismeretlen társaságra. Látom, hogy Lord odabaktat hozzájuk

, így mi is odasomfordaltunk. Lord ekkorra már kellemesen érezte magát, és poénból elkezdett kölöszködni Lay-jal. Errefel megszólal a

"sértelt": Lehet, hogy még gyenge vagyok, de ha iszok, akkor erős leszek!!!

-Amúgy pedig láttam "Kedves Bandit", ez

volt a pótlójára írva (elől) : Honnan lehet felismerni egy IGAZI számítógépet? és egy qrva nagy INTEL INSIDE felirat volt rajta! Meg pencium logo! Hátul pedig (áhá, már sejtitek!) egy



szöveg: "Csak rá kell nézni!" Még a pc-sek is megnézték... Persze majdnem végig játszott! (Aki nem tudja, hogy kiről

van szó, az olvassa el a PoWeR#11, 12, 14 -es számát!) Kár, hogy nem volt nálam a fa testápolóm, meg hogy sok volt a biztonsági őr :(.
u.i.: Még néhány gondolat: Amennyire nekünk a pc=doom+nc, kb. hasonló a helyzel a másik oldalról is! nekik AMIGA=Filemaster+Dopus. Igaz, hogy sok helyen voltak időnként demók + játékok, de szerintem ez kevés. Nálunk végig demó + játék hegyek voltak, és igen szép számban volt közönségünk is. A büfé mellett voltunk, így aki enni akart, az arra felé ment el, és sokan meg is álltak. Pedig csak egy 030-volt, 4MB-vel. Hát még ha 060 lett volna... Tudom, hogy másolni is kell, de azért mutassunk mi is valamit szegényeknek! Pl: Breathless-ezés közben odajött egy ember, és kérdezte, hogy ez milyen gép, és játék? Csak ennyit akartam még.

...by ZeeNO

GLOOM 3

Zombie Edition

Ha jól sejtem, akkor igen sokan kapták fel a fejüket a hír hallatán. Én is így tettem, és izgatottan töltöttem be a gamét. A setup filét előtte azért még szemügyre vettem, ami igen korrektnek volt mondható. Lehet választani: Multi-Task legyen-e, a WorkBench benn legyen-e a memóriában, külön képernyőn fusson, vagy sem. A C2P rutinok között megtalálható a 020, 030, 040, 060 is. A hardware alap egyébként egy A500+, feltéve, ha van benne legalább 2MB CHIP RAM. Minden jó, ha vége jó és -gondoltam- betöltöm a játékot. Indítás előtt veszem észre az Install ikont. Há-há! Remek! Nem is kell majd asszignolnom agyba-főbe. Rányomok az installra, és de az install közben kiírja, hogy valamit nem tud felmásolni. Elő a CED-et, és kiderült, hogy bug-os az Install. Szerintem NEM csak az én verzióban... Nosza, kész minden GO GO

GO!!!

Indulásnál nem Black Magic hanem XY neve tűnik fel, mint készítő. Ez már egy KISSÉ gyanus. Semmi gond, csak a game legyen király. De nem ... Egyrészt lassú, mint a bűn, és ronda is. A textúrákat a 2-ből lopták, ami pedig sajtát, az NAGGGYON gyenge! A fegyver is át

lett rajzolva, és kb: a 6 éves hugom is szebbet rajzolna (főleg ha lenne:)). Kegyetlen nagy csalódás volt ez szá

momra, és szerintem mindenkinek. Ha BBS-en ilyet látsz: Gloom3.lzx 2.8Mb, akkor ne is nyúlj hozzá. Az engine spec. 030 C2P-vel sem gyorsabb mint a 2!

...by ZeeNO

DinyX-s texts...

Helló srácok!

Namost. Gondoltam közlöm veletek azt a fényt, hogy egy évvel nagykorúságom előtti évem betöltése ellenére, sosem fogok megkomolyodni. Legalábbis ezt mondják rólam, de a lányok ezért szeretnek annyira... ehe... ehe... (ez itten a jól megszokott effekt a MORBID című kultúrlapból). Na persze én sem vagyok egy gyememeteg kis szopó, szeretek inni is, főleg a barátokkal. (ZeeNO RuleZ).

Hadd meséljek el egy jó kis történetet egy AMIGÁ-sról és egybarominagyszopófejűállatról (kb ilyen a színvonala). Hát, akkor kezdem.

Szereplők:

AMIGÁ-s- DinyX /AMIGARuleZ! TEAM/ És végül, de utolsósorban: pc-s- Inkább nem nevezem meg, hátha olvassa.

Odajön hozzám így:

p- Az aMIGA az szar.

Erre én:

Na idefigyelj te nyálas b...uzi! először is: nagybetűvel mondd, mer' leverem a szádát kötsög! /ez csak vicc. Ezt mondtam:!

A- Na akkor regéld el szépen, miért.

Pffff... kész, csöd, stomo... gondoltam nem tud válaszolni...

P- Mer' szar a grafikája...

Elvagyordtam, de nem kellett közelebb lépnem, messziről látszott, hogy pixeles a szeme... Gondoltam kinek nem inge, nem veszi magára és különben is, nem akartam felidegesíteni magam egy ilyen kis f...aszverő állaton, el akartam sétálni, de erre...

p- Es játékép!

Na erre bepíultam.

A- Mert szerinted a pc mi?

p- Perszonál kompjuter!

A- Talán personal calculator. Mi?

p- Az Amigára csak játékot írnak!

A- Igazán? Akkor azt mivel magyarázod, hogy: Jáj hélló mos mégyök a pc kárnörbe, oszt veszök vágy 16 méánát a aénőmba - Miért? Na miért?

Mer' nem akarok olyan hülye fejet, mint a tiéd. :)

A- Miért? hogy elinduljon a gyúkukem, meg a düm9 stb...

p- Nem! Azért, hogy jobb legyen a gépem! Ez hülye, mert jobb gép=elidul a d.n... sőt, gyorsabb is!

A- Te haver! Akkor okoskodjál! Magyarázd meg nekem, hogy mi az a Multi-task jó? légyszi!

p- Mmmmm... Azl nemludom, de van pc-n is! Érted! nem tudja, de azért van. Hát én szépen lassan elmondtam neki, mire ő:
p- De van pc-n is! Múltkor egyszerre másoltam és töröltem!

Hát ekkor elkapott a röhögögörcs!

MOVE-OLT A GYEREK!

EHE!!! EHE!!!

Legközelebb folytatom egy másikkal, remélem tetszett! Ja, én fogom vezetni a LEVELEZESI ROVATOT, úgyhogy várom leveleiteket!

Üdv srácok...

DinyX

Egy sorry DinyX-nek!

-MegaSorry, hogy rosszul írtam a nevé az első számba.

KOVÁTS DÉNES! <<< Így helyes.

- A "nick" name pedig változott:

Diny>>> DinyX. Még ecce' boccs....

ZeeNO

Street Girl jokes...

- Mi a különbség egy SG és egy bowling golyó között?

- A bowling golyóba csak három ujjadat dughatod bele egyszerre.

- A bowling golyóba nem tudsz belerakni egy SG-t.

- Nincs különbség... mindketőnek három lyuka van...

- A bowling golyót nem lehet megenni...

- Mi a különbség egy SG és a Grand Old Suke of York (hajó) között?

- A GODOY-nak csak 10000 férfi volt a befogadóképessége...

- Miért van sok kis lyuk a SG arcán?

- Mert villával evett...

- Miért van a SG-nek lába?

- hogy tudjon az ágy és a konyha között mozogni...

- Hogy ne huzzon olyan csíkot, mint egy csiga...

- Miért jár VW-vel a SG?

- Mert nem tudja kiejteni azt, hogy Porsche.

Magic

Egy remek MAGYAR program került az AnliQ '97-en a kezembe.

A készítője egy bizonyos **Vörös Viktor**. Most tallózok a mellékelt, igen jó AGuide-ból.

"Sokan ismerik a PC-s TagLine nevű programot. Ez a program nekem nagyon megtetszett, ezért úgy döntöttem, hogy megírom Amigára. Ráadásul eddig még nem írtam programot Amigára és ez a program megfelelő nehézségűnek (vagy inkább "könnyűségűnek") tűnt ahhoz, hogy neki merjek állni. A program egyébként azt csinálja, hogy a gép indításakor kirak egy ablakot, amelyben kiírja a dátumot, időt, névnapot, stb.

v. 1.52

TagLine

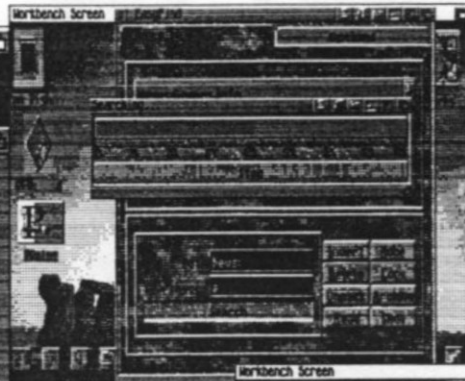
Locator v1.0 VS EasyFind v1.06

Talán furcsának tűnik, hogy 2 kereső programot VS.-ezek itt, de hát ha nincs rá jobb szó... Azért gondoltam eme cikk megszületésére, mivel 2 hasonló célú, mégis rengeteg különbséggel bíró alany áll a rendezésére.

Nézzük az összehatást:

A Locator már kissé fapados, vagyis 4 szín az ugye nem egy orgia így '97 magasságában, és a keresési útvonalat is kézzel kell beírni, csak a drive-ot lehet a menü-ből állítani. Ezzel szemben az EasyFind (a továbbiakban csak L és EF) teljes MUI barát (a készítője is "véletlenül" Stefan Stuntz). Vagyis

ha van egy szépnek mondható MUI-nk, akkor ezt is ilyennek látjuk (van valahol egy MUI leírás l. rész is a mag-ban!). Persze a program eleve egy Requesteren keresztül kérdezi meg a keresési útvonalat, ami pedig nem MUI függő.



Természetesen ez így nem lenne helyes eljárás, mivel a L 1993-as, a EF pedig '96-ban készült. És mivel a MUI folyamatosan fejlődik, ezért végül is az összes MUI-s programot viszi magával... Gyakorlatilag az OS-t is, de ez más téma. A L és EF. képében a célszerűség és a kivitelezés viaskodik. Míg a L. nagyon gyorsan keres, és végül is elég információt szolgáltat a keresendő file-ról. Addig a EF. lassabb, de itt lehetőség van arra is, hogy ha pl. archív file-t keresünk, akkor azt mindjárt ki is tömjük, vagy ha képről van szó, akkor egy általunk kiválasztott program meghívásával el is végezhetjük a picture megtekintését. És ez SOK esetben már feleslegessé teszi pl. a Visage használatát a keresés után, míg a L-al hiába keresem meg a kívánt képet, addig még be kell izzadni a viewert is. Persze ez is idő...

Tehát összefoglalva akinek kevés memóriája van, az inkább maradjon a Locator-nál, míg aki mondjuk min. egy 030/50Mhz/8 Fast Ram-al rendelkezik, annál a MUI lassúsága nem fog zavarni. Itten alant pedig egy kis Speed teszt a két alanyról.

"a" betű keresése:

Locator

2455 db

58 sec.

1 db konkrét file:

Locator

megtalálás 1 sec.,

teljes ellenőrzés:

11 sec.

EasyFind

X?darab (nem írja ki)

65 sec.

EasyFind

X?

10 sec.

De az egészben a lényeg az az, hogy véletlenszerűen kiválaszt egy adatbázisból egy sort és azt kiírja. Ebben az adatbázisban pedig különböző bölcsességeket lehet olvasni." "A program szabadon terjeszthető", vagyis INGYENES!

"Ha találtál valami hibát, vagy van valami ötleted, esetleg rajzoltál egy szép logót, vagy bármilyen a következő címen tudsz elérni. (A legújabb verziót is elkérheted tőlem, ha máshonnan nem tudod megszerezni.)"

"Vörös Viktor

Dunaújváros

Derkovits út 2. X/2.

2400

Telefon: (25) 401-223

E-Mail: v_viktor@hotmail.com@{ub}

(Egyenlőre sajnos nem férek hozzá :-)"

A TagLine tényleg remekül használható, ez TÉNY (Az más kérdés, hogy nekem a Blizzard-omon tönkrement (?) az ak-sim. Hol lehet ilyet venni?).

Ami nem tetszett:

Az a kép az tényleg nem kellett volna bele! Sajnos 256 szín esetén is kb. 8 színű! Ezt nem lehetne még valahogy megoldani? No mindegy....

Sok szerencsét a progihoz, és mindenki rohanjon és szerezze meg!

...by ZeeNO

...by ZeeNO

"Powered by AMIGA"™

Az hiszem, senki előtt nem titok, az AMIGA klónozása. Ez nekünk -felhasználóknak- igen nagy előnyökkel -és persze hátrányokkal jár. Most már megérett arra a helyzet, hogy tiszta vízzel öntsünk a pohárba, és körbenézzük a felhozatalt.

phase 5
DIGITAL PRODUCTS

WHERE DO YOU WANT TO BE...?

A phase5 egyenlőre azt ajánlja, hogy a meglévő hardware-t fejlesszük az ő általuk kifejlesztett Power Board-ok és PPC-s grafikus kártyák segítségével. Az Albox egyenlőre még nagyon távolról tűnik, de a cég ígérete szerint 1998 első negyedében meg lehet már vásárolni. Mi már várjuk.

Egyenlőre ez látszik a leg-szebb-jobb-gyorsabb-olcsóbb-stb.-nek, de még NINCS jelen pillanatban elérhető távoságra. Az mindenesetre jót jelentene, ha a Computer '97 rendezvényen bemutatnának legalább egy DEMO verziót.

Meglátjuk.

A cég termékei:

Blizzard 603e+ PowerBoard
CyberStorm 604e PowerBoard
BvisionPPC
CvisionPPC

Ezekhez persze vannak még kiegészítők (Ultra SCSI vezérlő stb.) Egyébkén a legtöbb cég a phase5 kártyáira és technológiájára építi a projectjeit.



NOVA Sector

Ez a cég igen széles skáláját kínálja a PPC alapú gépeknek. Az ismeretük szerint egyedül álló ár/teljesítményt tudnak felmutatni, ám nekem ez nem tűnt föl. Az árak -szerintem- még a nyugati pénzlárcák számára is igen magas. Ám, mielőtt ítéletet mondunk, nézzük, mit kínálnak:

- Kiváló minőségű Toronyházat,
- A4000 szintű Zorro-III, és ISA buszrendszer,
- Motorola 68040/060 és PowerPC processzor,
- Remek memória Chip-ek,
- Nagy sebességű SCSI-Wide vincsesztervezérlő,
- 24-bites, 3D gyorsító videókártya,
- PCI bővítportok.

A 604e PPC proceszor gyorsabb, mint bármely intel alapú pc teljesítménye, és ez a remek AMIGA OS-el párosulva még a hasonló processzorral szerelt Macintosh-oknál is gyorsabb. Így a Multi-Tasking előnyeit is hatványozottan élvezhetjük! A PPC-re optimalizált programok 3D renderelésben is otthagyják az FPU-s pentium II MMX-ot! Az MMX technológia a "multimédia" támogatására szolgál, de a Nova gépekben megtalálható grafikus kártyák is tudnak óriási teljesítményt produkálni. A gépeket 3 kategóriába sorolva találjuk:

Bravo series, Nitro series, Alpha series.

Kicsit közelebről az első csapat:

Bravo Series PowerPC WorkStation

Az ár érzékeny gépcs család. Az otthoni ideális munkatárs.

Gyors grafikájával, és 3D képességeivel minden hobby számítógépes igényeit kielégíti.

Cordel Bravo 1

- 040/50Mhz + PPC 604e/150Mhz,
 - 2Mb Chip, 12Mb Fast (040), 32Mb EDO (604e) össz.:46Mb,
 - 1.6 Gigabyte-os HDD,
 - SCSI-II, IDE vezérlők,
 - 4MB Videó RAM,
 - 1600*1280 16-bit-en, 1280*1024 24bit-en 3D gyorsítás,
 - Modem: 33,6 kbps,
 - szabadon választható monitor,
 - 1.76 Mb-s floppy,
 - Egér, Billentyűzet, JoyStick, Párhuzamos/Soros portok
- Az ára pedig: 3899 USD. (756.406 FT!!!)

Cordel Bravo 2:

- Ugyan az, mint a fenti, +:
- 604e/180Mhz, 2.1 Gb EIDE HDD, 12" CD-ROM
- Az ára pedig: 4299 USD. (834.006 FT)

A következő széria az Alpha legyen:

Ezt a gépet már szinte mindenki elvárásainak megfelel.

A WEB pages tervezéstől, a DTP munkáig, de a 3D-s object-tervezés sem jelent problémát.

- 060/50Mhz + 604e 150Mhz-s processzor,
 - 2Mb Chip, 12 Fast, 32 EDO RAM,
 - 2 Gb-s SCSI-WIDE HDD,
 - SCSI-II & EIDE vezérlők,
 - 4 Mb Grafikus memória,
 - 1600*1280 16-bit-en, 1280*1024 24bit-en 3D gyorsítás,
 - 33.6 kbps,
 - 17" SVGA 0.25 Dot rastermérettel,
 - 20" SCSI CD-ROM, 1.76-os Floppy,
 - Egér, Billentyűzet, JoyStick, Párhuzamos/Soros portok,
- 5999 USD (1.163.806 Ft).

Az Alpha 2-es nem sokban különbözik az A1-től.

Az A3 viszont igen SZÉP teljesítményt nyújt igazi WORKSTATION!

- 68060/50Mhz + PPC 604e/200Mhz processzor.
- 2 Mb Chip, 12Mb Fast, 128Mb EDO RAM. Összesen 142 Mb.
- 9.1 Gb SCSI-Wide HDD.
- SCSI-II & EIDE vezérlő.
- 33.6 kbps modem.
- 1600*1280 16-bit-en, 1280*1024 24bit-en 3D gyorsítás,
- 4 Mb Video RAM.
- 19" SVGA monitor, 0.25Dot felbontású.
- 20" SCSI CD-ROM, 1.76 Mb-s Floppy, 100 Mb-s Zip drive.
- Egér, Billentyűzet, JoyStick, Párhuzamos/Soros portok.

Mind ez "csupán" 8999 USD (1.745.806 Ft)

A 3. a NITRO lett. Ez tényleg alkalmas egy Silicon Graphics szerepét átvenni, de azért ahhoz már nagyon kevés a 4 MB VIDEO RAM (egy kis SG-n is van vagy 90 Mb!).

Nézzük, mit bír.

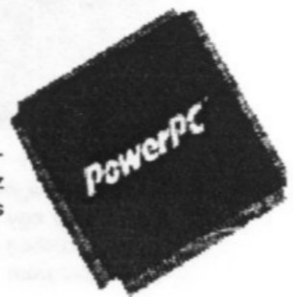
- 604e/200Mhz & 060/50,
- 2Mb Chip (SHIT), 12Mb Fast, 128 Mb EDO RAM,
- 2 db 9.1 GB-s SCSI-Wide HDD,
- 4 Mb Video RAM (SHIT!),
- Video Toaster 4.1,
- 33.6 kbps modem. és InterNET kártya.
- 1600*1280 16-bit-en, 1280*1024 24bit-en 3D gyorsítás,
- Egér, Billentyűzet, JoyStick, Párhuzamos/Soros portok.
- 100Mb-s ZIP drive, 1.76-os Floppy,
- Nem soros vágórendszer: NewTek Flyer!

Az ára pedig 27.999 USD, vagyis 5.431.806 FT! Kissé durva!!!

Hát, szerintem ez nem lesz nyerő...

Még néhány megjegyzés (avagy epilógus, ha így jobban tetC-Cik! :). Sokan azt mondják: "Igen, de mi fog ezeken futni?" Szerintem ha valaki figyelmesen nézi a híreket, akkor az látja, hogy az új programok jelentős részében megtalálható a PPC verzió terve is, vagy akár már a létezése! De a PCX, Shape-Shifter, Fusion, PC-Task-nak is várható PPC-s verziója. Pt: a Fusion PPC gyorsabb, mint a Shape ilyen verziója. Érdekes... Mindenesetre még nem lehet -szabad- győztes híradni, de egyenlőre a phase5 látszik erre a legesélyesebbnek! Na BYE!

...by ZeeNO



AMIGÁS CLUB CÍMEK

Az **AMIGAonly#7**-ben található Amiga Club listát szeretném egy kicsit kibővíteni.

Budapest

-Budatétényi AMIGA Club

Budafok-Tétényi Művelődési Központ
XXII. ker Nagytétényi út 35.

Nyitva : Minden szombaton, 10-15 óráig.

-Fuck-Ya AMIGA Club

Fáklya Club; VI. ker. Csengery u. 68
Nyitva : Minden szerdán, 17-20 óra között.

Csokonai AMIGA Club

Csokonai Művelődési Ház
XV. ker. Eötvös u. 64-66.

Nyitva : Minden szombaton (?)

KörösLadány

A K.A.C. érdeklődés hiánya miatt megszűnt.



Pécs

Pécsi AMIGA Club

Szívárvány Gyermekház
Pécs, Veres Endre u. 6.

Nyitva : Minden héten pénteken, 15-19 óráig.

Contact:

- Bebe (72) 412-783

- ZeeNO (72) 444-479

Szeged

Szegedi AMIGA Club

Szegedi Ifjúsági Iroda
Nyitva : Minden Szerdán 14-20 h. -ig.

Contact:

- A&A (62) 297-203

...by ZeeNO

The hungarian AMIGA's DiskMags

Végre, végre!!! Most itt van a lehetőség, hogy bonckés alá vegyem az AMIGÁS lemezűségeket, a ma is futók közül. Erre már régóta vágyok (he-he-he...). ABC sorrendbe veszem a DiskMagokat, nehogy sértődés legyen belőle, vagy pártatlansággal vádoljanak.

CyberNews. Ezt a magot igazán a felhasználók és a csodák szeretik, hiszen nekik szól. Ezzel igen le lett szűkítve az olvasótábor. Viszont nekik meg ez a manna, és nem foglalja a helyet minden féle felesleges infó, hanem célratoró, tartalmas cikkeket forgathat a kedves olvasó. A design igen kellemesre sikerült, a vezérlő ikonok pedig ismerősként nevelnek ránk, így is a rendszer részeként érezzük magunkat olvasás közben. Az is figyelmesség, hogy az oldalak közötti átfade-elést ki lehet kapcsolni, és ha az ember pl: tracel, akkor nem kell 2 percet várni a köv. oldalra. A MAG amúgy teljesen Multi-Task, és ha pl:EaglePlayerrel zenéthalgatunk, akkor észreveszi, hogy foglalt az Audio, és nem kutyul bele!

Contact cím:

Kupecz Richárd, Hatvan, Munkácsy M. u. 12, 3000

DoZe. Ez a mag az eredetiségéről, és a cikkek igen tekintélyes mennyiségéről híresült el. Az 1. és 2. szám a WorkBench menüben érezte jól magát, és így mindenki kedvenc WB beállításánál olvashatta a szívet melengető cikkeket. A fan-



tasy rovat is külön említést érdemel. Sajnos Én nem ismerem ezeket a csodálatos világokat, de ezekből a cikkekből még laikusként is értem valamit. A diskmag az eredetiség jegyében fogant, és ehhez mérten is létezik. A 3. szám MUI-s lett, így HTML formátumhoz lehet hasonlítani. Ennek

csak az a hátránya, hogy a MUI-t nélkülöző rendszerekben nem igazán élvezhető, mivel nem indul el. Egy alap A1200 eléggé lassú (bár ez főként a MUI-nak "köszönhető") és a 2Mb-ból nem sok minden marad szabad. Azt ajánlom az alappépj tulajdonosoknak, hogy legalább egy memóriabővítőt vegyenek, mert az új programok is ezt igénylik (akár játékok, akár felhasználói), és a 2Mb így '97 vége felé kevésnek mondható. A történetek, elbeszélések, levelezések igazán "családias" légkört teremtenek az olvasó körül. Tehát: beszerezendő mind a 3 (talán már 4) szám! Rugalmasságának köszönhetően term. Multi-Task, hiszen egy rendszer ablakban fut!

Contact:

RaBBA, Budapest, Ráday u. 41. III.e. 47

Dream Mag. Az érzelmek, hangulatok magazinja. Egy-két pc fuck cikk után nekimmennél akár illgész magánhad-seregének is, vagy rohannál megszerezni azt a programot, amit éppen dicsértek. Egy biztos, van stílusuk. És természetesen ezzel jár az is, hogy van, aki rajong értük, van aki ki nem állhatja őket. Ők igazán pc gyűlölők, és ez valakit zavar. De természetesen SOK embernek ez kell, és a köv. szám megjelenését várja, ez élete értelme. Evil azok közé tartozik, akikkel volt szerencsém személyesen is hosszasan beszélgetni. Sokan azt gondolják, hogy lopják a design-ot, mivel a PoWeR-hez hasonló felépítésű, és működésű a mag code-ja. Igen, ám de ha így nézzük, akkor a PoWeR előtt meg volt egy Guru DiskMag. Ők is vállalják (PoWeR), hogy a Guru nyomdokain kezdtek el haladni, mivel mindenkinek meg kell találnia a saját arcát, stílusát. Talán az AMIGARuleZ!-ben is találsz pl.:Ao-s beütéseket. Ezek nem tudatosan átvett dolgok, hanem talán mi is hasonló módon valósítottunk meg valamit.

Tehát, hírek, scene, leírások, utiliták, és minden féle ökörködés is található itt. A 4. szám végre új keretet kapott, ezzel is az egyediség felé vezető úton tettek egy lépést. Szintén hiánycikk a Multi-Task.

Contact to Dream Mag:

Tövisháti József, /Evil/ Gyula, Ecsedi u. 36, 5700

Font. A Biohazard team lapja, igazán sok hírral, bár szerintem nem csak a minket érdeklő cikkeket. Mit értek ez alatt? Az intel fejlesztései nem igazán hoznak tűzbe, de természetesen hozzá tartozik az általános számítógépes műveltséghez az ilyen jellegű információ is. Ez is Multi-Taskol, és szép kerettel bír. Az ASK melléklet igen eredeti, eltér a megszokott számítógépes humortól, és éppen ettől nagyon üdítőleg hatnak a már-már kikattanó agyunknak. Az még ki kívánczik belőlem, hogy a még megjelenés előtt szétküldött kérdőívre csak Ők írták azt, hogy: "nem vágjunk bele". Lehet, hogy igazuk volt, de ezt majd a piac dönti el! Ettől függetlenül ajánlom mindenkinek.

Contact: **FONT, Keszthely, Bercsényi u. 46, 8360**

OutSiders. Ez a mag Zak és Robo munkásságának köszönheti létét. A The Forcers Team újságja leginkább amolyan zenelemeznék felel meg. Sajnos a cikkek mennyisége nem túl sok, 20 perc alatt el lehet olvasni. Viszont a

Code rovat igen kellemes, és coder ismerőseim szerint igen hasznos is. A Scene elemzés nagyon tetszik, remélem ti is folytatjátok, mivel nagyon jó a rovatvezető. Igazság szerint nekem még csak az 1.-és 2. számhoz volt szerencsém. A Code nagyon jó, egy WB ablakban működik. A szerkezete hasonlít egy HTML szöveghez, vagyis vannak benne linkek. A real-time tördelés is igen jónak számít. Amin meglepődtem, hogy a diskmag kódjába bele tudták integrálni azt, hogy egy cikkben belül fusson egy másik program. Például a LensEd nevű program ismertetőjében van egy kis ablak, és ha a bal nyilat nyomom meg, akkor a fényforrás is balra megy, a +al meg nagyobb lesz. De van ilyen a fraktálokról szóló cikkben is. Ez szerintem nagyon eredeti!

Contact:

Kingl János, Vaskút Petőfi S. u. 62 6521

A **PoWeR**, egy 2-3 havonta megjelenő diskmag, amely A500-on is fut. A cikkek témája igen vegyes, mindenki megtalálhatja a neki megfelelőt. Jelenleg az egyetlen hely, ahol a Magyar Amigás Scene tagjainak rangsorolhatjuk szavazatainkat. Érdekes figyelni, ahogy a "híres emberek" hogyan változtatják helyüket. A NEWS rovatuk talán a legfrissebb, rengeteg információt adnak a nagydéműnek. Az egyetlen probléma, hogy az AGA userek is 32 színű képernyőt kénytelenek figyelni. De készül az AGA PoWeR is, csak ki kell várni!). A levelezésüket általában Chris bonyolítja, már amennyire ideje enged. A legtöbb Amigás az ő szavakra halgat. A 14. szám az AntiQ-n jelent meg, és hamarosan várható a 15. is! Sajnos az AMOS rendszerellenessége miatt nem Multi-Task a cucc.

Contact:

PoWeR, Budapest, Szigligeti u. 9, 1193

Némi infó a pécsi illetőségű **PROMag**-ról. ApROMag-ból ROMmag lett..., mert eleve erre volt ítéve a készítő által.

Sajnos a húzódozó kiadási dátumok miatt inkább máshova küldtük el cikkeinket, mert tartottunk azok "elavulásától".

Amúgy pedig a megírt cikkek sem kerültek mind bele, ki tudja miért!

A **WorldNews** stábja igencsak megemberelte magát, az első szám '96.07.19 jelent meg, és jelenleg már a 7. számon dolgoznak. A kezdeti bug rekordok után ők is megtalálták a helyüket, és a Coder pedig a debuggolást. Az mag igénye egy alap A1200, de persze a gyorsabb prockó sokat nyom a dolgon. A jelenlegi LEGSZEBB grafikával bír, és a novellák szerelmesei JÓ magot választottak. Ezen kívül persze még rengeteg írás olvasható még, mindenféle témában. A szöveg scrollozása igen jó, és a gyönyörű háttérképet (ami zavaró lehet olvasás közben) ki/be kapcsolhatjuk. A kontaktolás Emeric SH-n keresztül történik, amely a leggyorsabb(!) az országban (szerintem...). Általában 1-2 héten belül megjön a válasz is tőle, és mostanában ('97) a szűk 2 havi megjelenés is remeknek mondható. Tervezik a 10. szám megjelentetését angolul, amelyben az első 10 szám legjobb cikkei kapnak helyet. A mag létezik AMIGA Guide, HTML verzióban is. De a cikkek nincsenek tömörítve, így az 500-as haver is el tudja olvasni. Ami nagyon tetszett: Indításkor kiírja, hogy kinek lett elküldve (dedicated to XXX). Az igen kellemes dolog, ha az ember itt látja a saját nevét! A Multi-Task még itt sem megoldott.

Contact:

Emeric SH, Budapest, Üllői út 744, 1185

Akik ezek után anyáznia kell:-) >>>>

...by ZeeNO

Egy normálatlan pízsis...

Az "AMIGARuleZi:
első számában
olvastam egy igen
figyelemre méltó cikket ami "A&A" tollából fakadt. Ő ugyanis

találkozott egy úgynevezett normális pc-user-rel. Erre a cikkre szeretnék most egy ellen példát felhozni, hogy vannak

normálatlan wécések is. Íme egy ilyen emberke. -Úgy két hete az unokahugom eljött hozzánk látogatóba. Itt is tartózkodott nálunk egy pár napig (-két héti-) és elég az hozzá, összeismerkedett egy sráccal. Elhívta hozzánk egyik nap. Bejött a lakásba beszélgettünk és hogy hogyan szóba jöttek a számítógépek is. Mondtam neki, hogy van nekem is gépem mire Ő -Nézzük meg! Mondom neki -Jó rendben. Amint meglátta a szobában az AMIGÁT megtorpant és így szólt -Jaaaaa ez az a JÁTEKGÉP...!? (Igen? És ez a mag min készül? PSX-en? Final Writer rulez!-ZeeNO)

Na ez volt az a pillanat amikor a csávó elásta magát nálam a hülye dumájával. Ezután már nem tudtam rá úgy tekinteni mint normális emberre csak egy egyszeri wécésre. (Különbö pentium 133-as tulaj volt és orra szájba nyomta a doom-ot meg a többi hasonló 3D-s örületet. Gondoltam magamban ettől függetlenül meglepetem neki mit is bír az AMIGA. Betöltöttem egy-két demót -Lech, Storm, Wit-Premium, Wild, Pray, Zif slb, slb. Amikor ezeket meglátta láttam az arcán a döbbenetet egy pillantra de még ekkor is esküdözött, hogy ez a ő gépének gyerekjáték lenne megcsinálni csak a programozók nem foglalkoznak ilyen hülyeségekkel, inkább klassz 3D-s játékokat írnak. Azt mondja a pécsi örült ez után -mutass valami 3D-s játékot, hadd nézzem az, hogy néz ki AMIGÁN? Erre én: Hát persze... és betöltöttem neki a Breathless-t. Először még tetszett is neki, de a végére kinyögte -a duke nukem sokkal jobb. Mire én -az lehet, de az nem 14Mhz-n meg 6Mb RAM alatt fut! Na mindegy következett az ALIEN BREED 3D II. Erre már látva maradt a szája. (Ez volt az egyetlen program amit elismert, hogy jó). Asszongya a pc user, tölts be valami lövöldözős progit, kíváncsi vagyok rá! Persze mi is lehetett volna erre a célra a legmegfelelőbb mint a Wendetta 2175 nevű supercsoda. Elindul a játék intrója, erre a csávó rávágja a feliratokat nézve -Ezt magyarok csinálták???? Mire én -Aha tök jó. Intro vége, jön játék. Elkezdek játszani mint az örült, miközben azt motyogja mellettem -Na, látszik, hogy magyarok csinálták; tiszta C64 grafika, meg lehet nézni egy mlcRo\$ofT-os játékot, az kicsit ott van a szöveg.... Most betelt a pohár, mondtam magamban -Mindjárt a fejére húzom ennek a baromnak a monitoromat, csak kár lenne érte! Ezek után ilyen szól a csávó: Mutassak már neki valami szép grafikát is.

Jó - mondom neki de közben halgassunk egy kis zenét. Mire a srác - Mé' azt is lehet? -Hát persze,- feleltem, majd DirOpus és megkezdődik a képnézetések egy kis animál vegyítve. Nézi-nézi majd így szól: Jó, de az övé azért sokkal klasszabb (hát nem tudom, hogy mit képzel ez a csávó de szerintem azért a SuperHires HAM8 magáért beszél).

Ezután jött az unokahugom, és elhívta discóba -Már épp ideje -gondoltam. És elmentek. (nana!!! :) -ZeeNO) Hát, ennyi lenne a normálatlan péccés esete velem. Ebből annyi legyen a tanulság, hogy ha más típusú gépe van egy másik embernek és jobbnak hisszük a mi gépünknek az övénél, az akkor sem jelenti azt, hogy az ő masináját le kell becsülnünk vagy utálatosan lenézni megjegyzéseket kell tennünk neki.

AMIGA RULEZ FOREVER!!!!!!!!!!!!

...BY ZULU

Némi hozzáfűznivalóm azért nekem is akad. Az a pc-s elég bátor lehet, ha Zulu-val mer szórakozni. Ugyanis Zulu 195 magas, és vagy 100 kiló... :). De nem ezt akartam mondani. Csak úgy -mint az Ao- mi sem szeretnék AMIGA-pc háborút indítani. Abban pl. teljesen egyetértek az Ao#7-ben található hasonló témájú cikkben HORVÁTH PÉTERREL, hogy "Nagyon irritál viszont ez a kényszeredett bizonyítani akarás, hogy mindenben az AMIGA a jobb és aki nem ezt állítja az téved." Nekünk is el kell ismernünk azt, hogy a pc valamiben jobb, de ekkor már nekik is be kéne látniuk azt, hogy valamiben az AMIGA veri az ő gépüket. És itt kezd az elmélet megbukni. De ez más téma...

ZeeNO

DEMO site

Itt most egy két friss (?) demóról szeretnék beszámolni. Mivel nem tudtam jobb rovatvezetőt szerezni, ezért kénytelenek leszek velem beírni. Ha valaki úgy érzi, hogy lenne a cikk-sorozat vezetéséhez kedve, akkor az jelentkezzen!!!

Egy tavaszi **ESSENCE** demo, a **THUG LIFE** az első, amit bemutatok.

Code: Jamie
GFX : Norm, Horus, Momo
MSX : Marvin



Az egész demóra jellemző, hogy egy **030/50Mhz**-n már remekül érzi magát. Az én verzióm direkt erre volt optimalizálva, de említettek egy **040/060**-as verziót is. A demo alapvetően vektor + Texture mapping rutinokra épül. Mindjárt az elején egy textúrázott, "tükörön" álló **POLICE CAR** tűnik fel, és alaposan be is mutatja a kamera minden oldalról. Hamarosan több termet is megismerhetünk, persze belülről. De a fiúk nem ragadtak le ennyinél, hanem egy bumpmapping felirat képében közli: "*The world most dangerous group!*" Később még feltűnik egy phongolt, igen bonyolult object, természetesen ez is ruhába bújtatva... Persze a demóból nem maradhat ki a már jól ismert "Bumpmapped+Texturemapped kavics, sok-sok színnel". A demo hammosan ráébreszt minket arra, hogy itt lenne az ideje egy 3D-s platform játék megírásához, mivel az **ESSENCE** megcsinálta. Zöld talaj, pálmafák, vízestócsák, létrák, szigetek. Tiszta SuperFrog 3D (game RuleZ! :)). A grafikáról csak annyit, hogy a polygonok találkozásánál némi bug tapasztalható, de ezt állítólag nagyon nehéz kiküszöbölni. A demo remek, jó zene és grafika társul a gyors code mellé. Érdekes megnézni!



Sajnos az **Impulse** készülő demója nem lett itt kiadva. A party egyébként Augusztus 8-10 -volt szervezve. A demo egy **030/50Mhz**-s kártyán igen jó fut, és **4 MB FAST RAM** sem volt neki kevés. Mindjárt a kezdés nagyon igényes, a **NERVE AXIS** felirat minden egyes karakterét felrobbantja! Most pedig felsorolok néhány igen jó effektet: Háttul felhők szaladgálnak, és üveggömbök (vagy szappanbuborékok ?) szállodnak felfelé, persze van fénytörés stb. Majd egy forgó hurrikán belsejében lehelünk futó lálogalást. Villámlik, és áramlik! (Nem is tudtam, hogy a **TWISTER**-t **AMIGÁ**-n csinálták :-)) Később egy forgó, morpholó, bama, csillogó (khömm...) valami foglalja el a képernyőt. Nem sokkal ezután egy víz alatti hajóroncsot fedezhetünk fel egy kis úszó & világító tengeralfajjáró fénykévélyének segítségével. A tárgyakon ugrálnak a fények, és a zene is igen atmoszférikus! A legáltalabb effekt a legutolsó... Egy polygonos (sajna 2*2-es), **textúrázott landscape**, ahol **van víz**, amely nem csak egyszínű kékség, hanem **hullámzik**, tükröződik benne az égbolt és a hegyek képe! Láthatunk békésen szármalyaló madarat, majd bejön néhány tükörgömb, (ami át látszik, és törí a fényt!!!!) amely teljesen élethű, és elkezdenek száguldozni a terep felett. Eközben füstcsíkok húznak, amely természetesen átlátszik... Nagyon igényes. Találhatunk még jó effekteket a demóban, de ez legyen meglepetés :-)

Végül pedig egy nagy csalódás :-(... **A Panacea** a **TBL**-lől.

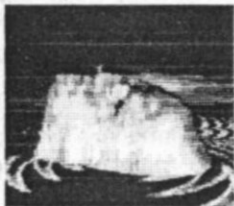
Code: gizmo, rubberduck, dig-it
MSX : tudor, rubberduck
GFX : lizard

Már néhány éve tudomásom szerint a legaktívabb csapatok közé tartoznak. Volt már, hogy egy-egy gyengébb anyagot adtak ki, de a panacea mindenen túl tesz, sajnos **NEGATÍV** irányban. Ha valaki látta a **Tint**, **Glow**, **Captured Dreams**, stb demójukat, akkor az azt mondja, hogy ez nem ugyan az a csapat! Ha valaki a credits listát böngészi, hiányolja **Equalizer Offa**, **Azazel**, **Rodney**, **Danny** nevét. Sajnos **EQ**, és **Offa** elhagyta a scenét (info by Lord), a többiek meg a **TBL**-t. A mostani demójuk mind zeneileg, mind design szempontjából a leggyengébb. Amikor először láttam, azt hittem, hogy ez egy 3-4 éves demo, az effektek alapján. Nem is nagyon érdemes a szót veszegetni erre, sajnos egy **IGAZÁN AKTÍV** team oszlik most szét... (Lapzárta **ELŐTT** érkezett a hír, készül egy **NAGYON brutális demo!** by **TBL!**) ...by **ZeeNO**

More pure Scene info...

Következzen egy nyertes **Frame 18** demo az **Atmosphere!** Sajnos nem tudtam megszerezni a credits listát, de néhány **Frame 18** member neve itt van:

Code: Dundee, Darklon
GFX : Flat
MSX : Pat

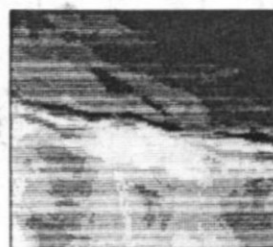


Ezt volt szerencsém látni projektoron, egész kellemes volt! Az **ANTIQ '97**-en ez a demo mentette meg az **AMIGÁS** becsületünket, mivel volt egy egész jó kis pc demo is :(. Sajnos csak egyszer láttam, ezért bocsí, ha valamire rosszul emlékszem! A demonstráció egy pörgő (zuhanó), polygonos utasszállítóval (be lehet látni az ablakokon!) kezdődik, miközben a háttérrel is scrollozza. A credits lista pedig **NAGYON (!)** látványos. Van benne még morpholó donut, amire közben még rá is zoomol, de **NEM lesz pixeles**. Sajna a löbbi effektre már nem igazán emlékszem, de azért remélem, hogy a legjobbakat megemléltetem. Mindenkinek nagyon ajánlom, ha van **8MB fast Ram** az **A1200**-esben! Remélem **VANI!**



A **Nerve Axis** ismét megmutatta, hogy ők is tudnak igazán maradandót alkotni. A **Pulse** című legújabb alkotásuk méltán nyerte el a **Finn Assembly '97** 1. helyezését.

Code: Schlott
GFX : Meson
MSX : Ganja, Jam&Spoon



Az **ESSENCE** kiadta a ROM legújabb számát. Talán nem túlzok, ha azt mondom, hogy az egyik legszebb -ha nem a **LEGSZEBB MAG-** a nemzetközi piacon. Érdekes megnézni.

Nerve-Axis: Megnyitották új homepage-üket, ami igen design-osra sikerült, de emelett

nem estek abba a hibába, hogy emelett elveszik a mondani-való. csak így tovább. Bár a legutóbbi demójuk után -talán- ez el is várható. A letölteni való succost is hamar megtaláljuk, mivel remekül fel lett építve az "otlappjuk". (<<< **DE** undorító magyar (?) szó. Szerintem a **pCaBc** team kreálta!)). **ZeeNO**

END SEQUENCE

Hát, kedves olvasónk és vásárlónk... Eme szám is elkészült, és reméljük, hogy legközelebb is jó étvágygal fogyasztod :). Reméljük, hogy tetszett mind az olvasnivaló, mind a kiszolgálás. Visszavárjuk! No, a lényeg a lényeg: Tényleg köszi, hogy ismét minket választottál, és a bizalmadat reméljük sikerült továbbra is életben tartanunk. Ha így van, akkor várunk legközelebb is, vagyis December 22.-én már keres-

heted az ARI#3. számát. Ez -minden valószínűség szerint már valóban nyomda minőségű lesz. Ez természetesen az eladott példányszámon múli elsősorban. A következőkben utazhattok majd a demók világában -talán nálam avatottabb kísérővel-, befejezzük a Frontier, MUI, Syndicate leírásokat. Persze nagyon megköszönénk továbbra is a CIK-KEITEKET, véleményeiteket, javaslataitokat. Ha játékleírást alkottok, akkor értékeljétek éket az info-box szempontjai alapján! Mégegyszer köszönjük, hogy minket (is) választottatok! Mi is megköszönjük az AMIGAonly teljes stábjának -kiemelve **Magic és LouiSe**- akik nélkül talán ez a mag sem létezne... LouiSe rengeteg lapasztalatot adott át az AntiQ-n, és Magic is telefonon és levélben. Azért is külön köszönet és hála neki, mivel jelenleg az egyetlen komoly mag, amelyet külföldön is ismernek, és elismernek. Próbálunk állandóan egyeztetni Magic-vel a két lap tartalmát illetően, hogy lehetőleg ne olvassátok kétszer ugyan annak a játéknak vagy programnak a leírását. Keresünk mindenféle viszonteladót, cikkírókat, contactokat, akik bármi nemű segítséggel hozzá tudnak járulni a következő számok tartalmához. Mit várunk?

- Cikkek;
- Clip-Art-ok; (akár saját készítésűeket is!)
- Magyar programok szerzőit;
- Firss híreket a nagyvilágból (hardware, software);
- Javaslatokat, ötleteket;
- Építő jellegű kritikákat (főleg Chris/PoWeR -lól! :))
- +Ami csak eszedbe jut!

Még néhány infó: Az újság azért lett 150 FT, mert a 24 oldal fénymásolása, az azért több mint a 16... Ha a 2. számból el tudjuk adni mind a 300db-t, akkor a köv. szám már valóban nyomdás lesz! A viszont látásra!

ZeeNO & AMIGARuleZ!-team

Get Out 2

Egy magyar fejlesztésű játék

Egyszer volt, hol nem volt egy királyság, ahol élt egy bátor lovag, SIR LANCE-A-LOT DA LONG, szívszerelmével, a gyönyörűsége BEATRIKKZ DA DEEP-pel, akivel már lázasan készültek is a mézeshetekre...

Néhány nappal a ceremónia előtt CHIRAK DA THUNDERDOOM mutáns hordái özönlöttek el a környéket, elpusztítva mindent amit értek, ellenséget és feliratokat egyaránt...

Mindkét oldalon szörnyűségesek voltak a veszteségek. Egy hirtelen öltetől vezérelve - ez így nem jó. Egy hirtelen nagyon gonosz, nagyon számítógépes, és nagyon rosszindulatú sugallattól vezérelve, amit a programozótól kapott, CHIRAK DA THUNDERDOOM a gyönyörűsége BEATRIKKZ DA DEEP-et

DA SINISTER-ébe vetette.

SIR LANCE-A-LOT DA LONG mit tehetett egyebet? Bajusza alatt bizonyos szavakat mormogva elszánta magát élete legveszélyesebb küldetésére...

Ennyi lenne tehát a GetOut2 előtörténete, amely Captain Powder/Delon jó(?)váltából került megalkotásra. A játékról

egyszerűen nem lehet elfogulatlanul beszélni. Amikor a játék első része megjelent, az akkori AGuru stábjá bezízzent, már csak meglátva a játékokat.

Nos, tartok tőle, azt hiszem ezzel a résszel kapcsolatban sem fogunk csaldódni. Mert megtudhatjuk mire képes számítógépünk, ha az elvetemült gonoszság, és a számítógépes, szintén meglehetősen rosszindulatú értelem hatalmába keríti. Miért kellett ezt tenni velünk? Egyvalami egészen biztosan garantálható. Mire végigjátszod, jobb szeretnéd, ha meg sem született volna.

A dolog pedig látszólag egyszerű. A dungeon egyik felén állunk mi, a másikon pedig a gyönyörűsége (és rendkívül formás) királylány, aki epedve vár megmentőjére. A dungeon ugyan hemzseg a szörnyektől, de egy jól irányzott tűzgömbbal könnyedén

végezhetünk velük. Az sem zavarhat meg bennünket, hogy két kijárata van a dungeonnak, ahová el kell vezetnünk a királylányt, hiszen bárki elsőre képes megtalálni a helyes irányt. Igaz ugyan, hogy némi nehezítésként bekapcsolható a királylány nőies IQ-ja, amitől nem olyan egyértelműen követ minket és néha vissza kell mennünk érte - de mindez nem rettenthet meg minket. Egyesek azt mondják a lores az rendkívül durva és nagypixeles felbontás. De ha egy - csak egyetlen egy pillantást vetünk a játéktérre, és az ötödik percben reménytelenül eltévelyedve a dungeonban felfelé pillantunk a joyt markoló kétségbeesett arcú önmagunkra már csak egyetlen egy gondolat köröz keselyű módjára a fejünkben...

Miért kellett ezt tenni velünk?

Emeric SH for AMIGARuleZ!

!! HOT NEWS !!

A DCE nevű, eddig ismeretlen cég - legalább is számomra - a Computer '97-en, melyet 1997 nov. 14 és 16 között tartanak Kölnben, bemutatja az **AMIGA 5000** névre hallgató gépüket. A gépben új alaplap lesz, melyen egy MC68030-as proci fog elhelyezkedni. Ez az alaplap egy MIDI toronyba lesz belepakolva. Ezenkívül kapunk hozzá egy 24x CD ROM-ot, egy 1.7GBytos vinyót. A gépben EIDE vezérlő lesz, és scandoubler az alaplapon. A cég ígér egy **AMIGA 6000** névre hallgató masinát is, de ezt csak jövőre. Ebben egy MC68060-as proci lesz, a többi ugyanaz, mint az A5000-esben. Sajnos az áráról semmi info nincs. Bővebb információ a www.dcecom.de címen érhető el.

Info by Bebe