

ISSUE #3

MAGAZIN

AMIGA

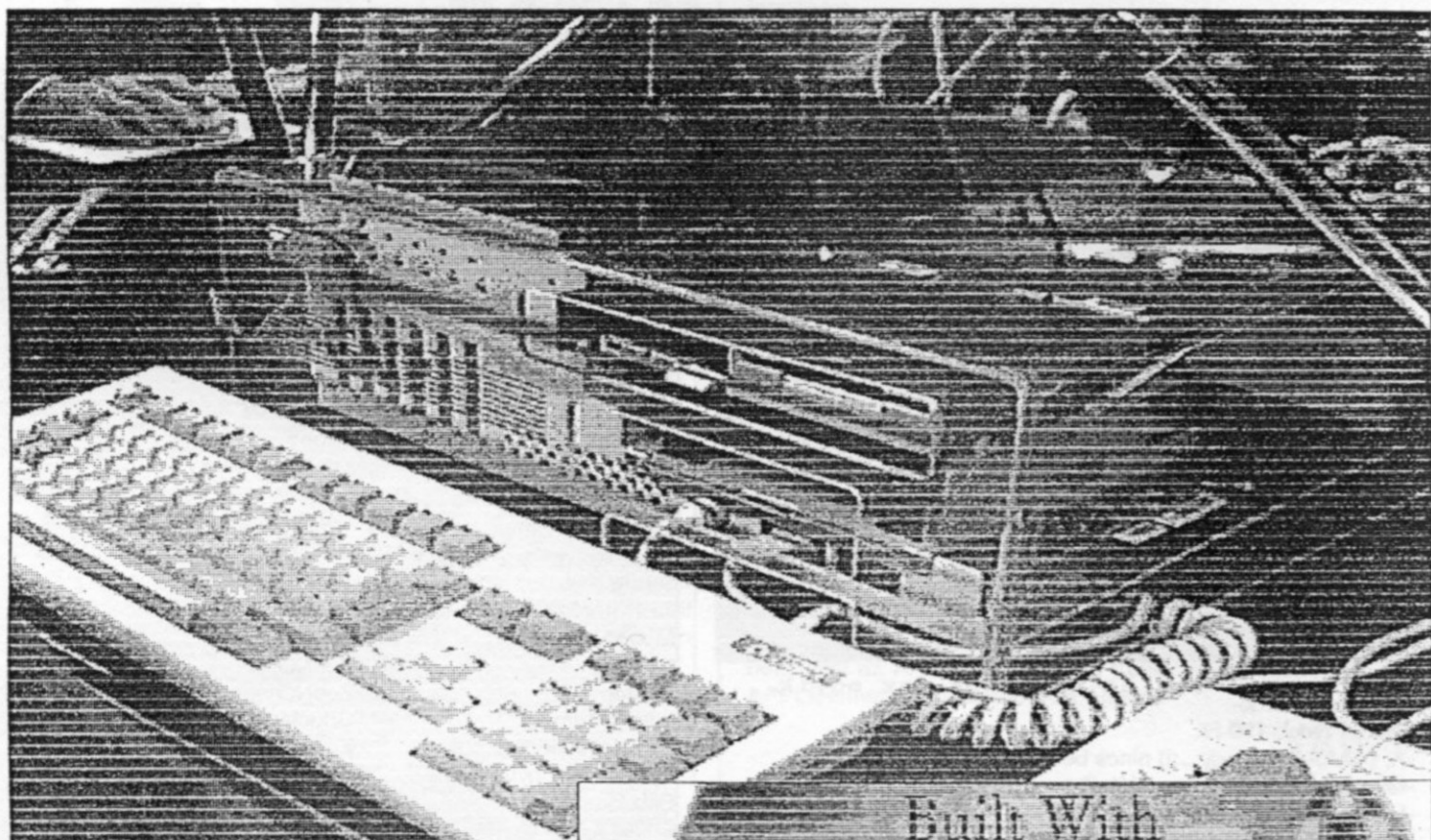
The Hungarian paper **MAG!**

II. évfolyam, #1. szám

ára: 150 Ft.

'98 FEBRUÁR

Interaktív, multimédiás alkalmazásokhoz, a rendszer erőforrásainak jobb kihasználása érdekében, az információs szupersztráda segítségével ... Ismerős?



Built With
AMIGA Software

FELHASZNÁLÓI:

MAGICTV 1.3; SCREENTAB 3.2; CED 3.5 II.RÉSZ; MPEGA 3.2;
INFINITÍV TORNÝOK; PPC TESZTEREDMÉNYEK; BLITZ BASIC I.RÉSZ

JÁTÉKOK:

FOUNDATION; GENETIC SPECIES; FLYIN HIGH; QUAKE

EGYÉB:

PARTYREPORT ABOUT 'NICA; REJTVÉNY; BARKÁCS; DREAM MAG #4

és most lapozz ...



LIGHT MY FIRE.



Üdv, néked kedves olvasó! Lám, lám... Mégis csak megértük a 3. számot!

Sajnos az AMIGAnica HUNgarica igen nagy csalódás volt számomra... Ez elsősorban az újság fogadalmására érvényes. Eredetileg 300db-ot szeretlünk volna kivinni, de végül csak 100 db készült el, fénymásolva, de ingyen. Ezért én kölcsönkértem sok-sok emberkétől, hogy tudjunk még 100 db -ot csináltatni.

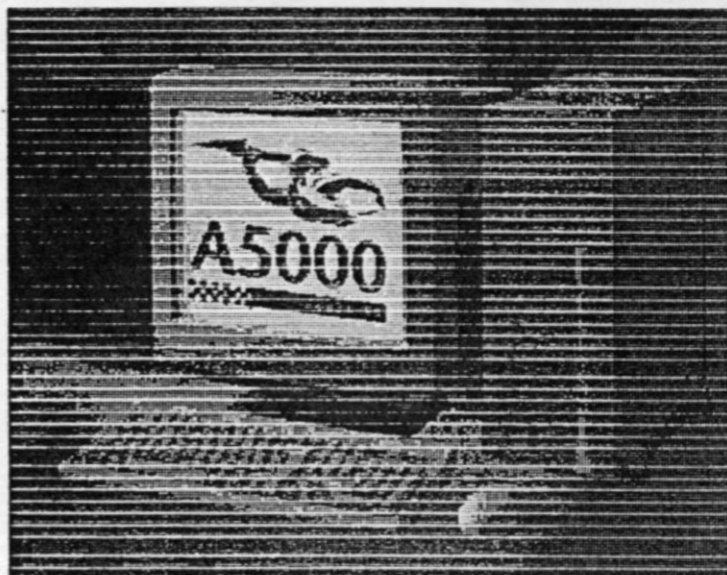
A nyomda szerencsére elvállalta a dolgot elég olcsón, ám el is cseszte... Némelyik lapot rosszul fűzte be, és emiatt pl. a Frontier leírás eleje hátrébb került, mint maga a 2.-3. oldal! Meg a NEWS rovat az uccsó oldal lett. Ki látott má' iJJet? Amikor mentünk fel a party-ra, azon sajnálkoztam, hogy miért csak 200db-t tudtam csináltatni? Úgy gondoltam, hogy ha lesz 300-350 VÉRBELI AMIGÁS a party-n, akkor kb. 300 is elfogyna.

Gondoltam, sokan visznek majd haza a haveroknak, a Clubjukba sfb. Ennek ellenére CSAK 70 db-ot sikerült eladni. Zorba volt olyan rendes, és löbbször is bement, "Megjelent az AMIGARuleZ! második száma...". SEMMI! Természetesen nagyon köszönöm MINDEN KEDVES VÁSÁRLÓNKnak, hogy lámogalott minkel, mert hát ugye nélkülük még ennyi sem ment volna el.

Voll olyan, hogy odamentem egy sráchoz:

-Ismered ezt az újságot?

-Ja.



Itt az új AMIGA (az egyik...)

-És, nem érdekel? 24 oldal, 150 Ft.

-Á, (ÁÁÁÁÁ, dehogyan...!) nincs benne engem érdeklő cikk.

-Mit szerettél volna benne látni?

-Hát, ööö...ShapeShifter-!l

-Ok, ez tényleg nincs benne. De más érdekeset nem tud neked nyújtani?

-Ne nézzél már olyan hülyének, hogy nem tudom beállítani a WorkBech-emell

-Ok, bocs..."

Öl perccel az eset után a csávó bele volt bújva a haverja AMIGARuleZ!-ébe! Szóval ott tartunk, hogy ÉPPEN vissza tudtam adni mindenkinek a kölcsönt, de pl. nekem még benne van 3500Ft-om! Itthon rohad a 130 darab újság! (Közben itt a Clubban-ban eladtam még vagy 30 db-! Köszí fiúk!)Elég szomorú vagyok. Sokáig gondolkodtam, hogyan tovább? Ha lesz is 3. szám, akkor az MAX. 50-60 példányban CSAK fénymásolva lehetséges. Nem tudom, hogy a lársadalmunk ennyire érdektelen, vagy a MAG ennyire szar. Akiket kérdeztem, azoknak többnyire tetszett. Talán nem voltak őszinték? Nem tudom... Ahogy elnézem, sikerült igen negatív bevezetőt szülnöm, de ez nagyon nyomta a szívemet. A kezében lévő szám fogja eldönteni az

élet-halál küzdelmet, fenn tudunk-e maradni, vagy eltűnünk mi IS a süllyesztőben. Jó, most sokan az mondják: Az only sokkal jobb. Ez való igaz. De egyszer ők is kezdők voltak, és mi 2 only között 2x is MEGJELENTÜNK, és talán ez sem elhanyagolható szempont (a cikkek frissességét illetően). Mondjuk az csak egy dolog, hogy mi esetleg befuccsolunk, de ha így megy tovább, szegény AMIGAonly is veszélybe kerülhet! NEKTEK kell eldöntenetek, kell-e Magyarországon PAPIR magazin, vagy sem! CSAK rajtatok múlik... Most már tényleg befejezem a siránkozást, hiszen nem ezért vetted meg ezt a számot (sem).

Amúgy minden fronton erősödik az AMIGA, sok-sok futó project most kezd beémi, most lesz a NAGY SZÜRET. Az elkövetkezendő 2 évben fog eldőlni kedvencünk sorsa, mert most sok cég fektet az AMIGÁba, és ennek 1-2 éven belül meg is kell térülnie... Bízunk benne, hogy a felvirágzás folytatódik, és eljön a 2. aranykor, és az AMIGA felhasználótáborra ismét irigylett lesz. Ebben a számban kicsit több lesz az info a kinli dolgokról, mivel egyik kedves barátunk kiint volt a Computer '97-en, és rengeteg HASZNOS dolgot, info-t hozott haza.

Az újság is némi átalakuláson ment át, végre van oldalszám, tartalomjegyzék, és a kinélete is változott, remélem észrevehetően. Nem is húzom tovább a bevezetőt, jó szórakozást, kellemes kikapcsolódást kívánok kedves olvasó!

ZeeNO & AMIGARuleZ! team

A következő szám megjelenése Áprilisra várható!
(Scenest#4.) A viszont látásra!

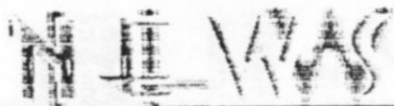
Tartalom: & Credits	
...InDoor	
Startup-Sequence	ZeeNO 2
News...	Bebe, ZeeNO 3
Computer '97 Info's	Chucky 5
Game sector	
Foundation	Bebe 10
Genetic Species	ZeeNO, Chucky 12
Fly in High	ZeeNO 14
Quake	Bebe 15
User block	
CED II. rész	A&A, Bebe 16
MpegAudio	ZeeNO 16
Magic TV	ZeeNO 17
Screen Tab	ZeeNO 17
Infiniflv tomyok	Chucky 17
PPC tesztek	ZeeNO 18
Termékárak nyugaton	ZeeNO 18
Blitz Basic I. rész	Peli 19
Scene life	
Dream Mag #4	Evil 20
AMIGAnica partyreport	A&A, DinyX 21
Outdoor...	
Rejtvény	Bebe, ZeeNO 23
Bugreport	ZeeNO 24
Barkács rovat	Tóth Péter 24
Énd-Sequence	ZeeNO 24

Most pedig következzen a sokak által hiányolt greetings [A-Z]:

Újságok: AMIGAonly, Cyber News, DoZe, Dream Factory, Front, Outsiders, PoWeR, WorldNews.

Csapatok: Crimson Jihad, Frame 18, Impulse-Kenguru, Los Angeles Lamors, Red Rats, Thorapy.

Emberek: Anchor, Chris, Dundee, Evil, Gizmo, Lord, LouiSe Magic, MB, Shamen, Unreal, Zorba.



NEWS ABOUT AMIGA

ONESCAPEE

Kiadták az INVICTUS TEAM Onescapee című játékát. Az AGA verzió már megvásárolható, a grafikus támogatás pedig upgrade-ként beszerezhető lesz. A gépigényről:

- 68020 CPU
- 4 Mb RAM
- AGA chipset
- Hdd
- CD-ROM
- Várható CyberGFX támogatás.

Bebe

A következő számban lesz egy részletes leírás a játékról **Chucky** tollából.

* * *

AMIGA FUTURE

Az AMIGA kezd egyenesbe jönni. Ezl mi sem mulajja jobban, mint az AMIGA Plus által február 4.-étől kapható, csak játékokkal foglalkozó 2 havi magazin. Az újsághoz mindig lesz CD melléklet a legújabb játékok DEMO verzióiból, és néhány teljes verzió is.

www.amigaplus.de

Bebe



* * *

A5000

A DCE, az A5000 gyártója az AMIGA felhasználók kritikáját meghallgatva (!) változtatott a gép felépítésén. Az A5000 a '030-as processzor helyett 68040-essel fog megjelenni. Az SCSI-II vezérlő is alapfelszerelés (!) lesz a gépben, és a **phase5** által gyártott PPC kártya, amit eredetileg az A6000 tartalmazott volna csak, mostantól az A5000-hez is opcionálisan választható.

Bebe

* * *

PIXEL 64

Ismét új grafikus kártya van feltűnően, amely az A1200-es grafikus képességeit fogja jelentős mértékben megnövelni. A "PIXEL 64" 135 Mhz-en lesz meghajtva. A kártya egy 64 bites procira épül, ami 24 bit-en 800*600-ot 85 Hz-el, illetve 16 biten az 1024*768-ot 75 Hz-el tudja majd. A kártyán egy új, eddig nem ismert slot lesz: az "AleoBus". Az AleoBus az A1200-es belső slotja lesz, mellyel SCSI controllert, turbókártyákat, és mindenféle kűtyüket lehet illeszteni a géphez.

Bebe

* * *

CONCERTO

A VILLAGE TRONIC egy, a Picasso-IV-hez illeszthető hangkártyát hozott ki, ami a CONCERTO névre hallgat (illetve szól -ZeeNO). A Concerto 8 és 16 bites hangmintákat tud kezelni, 3-44.1 KHz között. Ára 299 DM.

www.village-tronic.de

Bebe

* * *

MELODY

A Melody hangkártyának a prololipusál a Computer '97-en mutatják be. A belső óra portra szerelhető(!!!), de ehhez a gépet toronyba kell helyezni. Hardware-es M-PEG támogatás, CD minőségű hang, a löbbi hangkártyával szemben 20(!) bit mélységű hangol tud. Reméljük, hogy lesz AHI támogatás is...

Bebe

* * *

EASYHTML

EasyHTML néven jelenl meg az a program, melynek segítségével könnyedén készíthetünk InterNET HomePage-eket az AMIGA-nk segítségével. A program jól használható grafikus felülettel rendelkezik, így könnyedén elkészíthetjük a HTML formátumú file-t. A program ingyenes, és az AmiNET-en is megtalálható:

text/hyper/easyhtml.lha néven.

Bebe

* * *

VERSENY

Az AMIGAPlus által meghirdetett versenyen különböző kategóriákban lehetett szavazni a felhasználóknak az ÉV termékére.

Az összesített szavazatok értelmében 1997-ben a legjobb:

- turbókártya:	CyberStormPPC 200	phase5
-GFX kártya:	Picasso IV	Village Tronic
- CD-ROM:	Mitsumi FX 120	Mitsumi
- Hangkártya:	Delfina DSP lite	
- Monitor:	AMIGA 1764	AMIGA Inc,
- GFX progj:	Personal Paint	Cloanto
- Adatbázis kezelő:	Twist	
- CD-író progj:	Make CD	
- Anim progj:	WildFire	
- Program nyelv:	StormC	Haage&Partner
- Torony:	Infiniliv	Micronik

Bebe

* * *

APPLE

Νημερα=γας αζ ΑΠΠΛΕ!!!

Ja, bocsn... Nyereséges az APPLE! Ezl a remek hírl úgy érzem közölni kell mindenkivel. Hosszú évek óta ismét Steve Jobs van a cégnél, és megfeszített munkával kidolgozták a MacOS 8.0-át, ami nagyon megbízható, stabil rendszer, és a cégek is elkezdtek befektetni az APPLE termékeibe. Korlátozták a klónozást, és az APPLE ismét fellendülőben van. Hajrá!!!

ZeeNO

* * *

GATEWAY2000-AMIGA

A Népszabadság Computer Panoráma című 98/1 mellékletében van egy visszatekintés a '97-es évre. Ebben fel van sorolva minden hónapról 5-6 címszóban, hogy mi is történt. Áprilisban ez is ott volt (többek között): "A Gateway2000 számítógépgyártó cég megvásárolta a számítógép-legendának számító AMIGA-t." Tehát ez most nekünk jó vagy rossz? Szerintem az előbbi! Tudnak rólunk, még nem ment ki teljesen a számítógépes társadalomból az AMIGA neve. Ez jó jel.

ZeeNO

* * *

A PHASES ÚJ AMIGÁ-T KÉSZÍTI?

Az AMIGA International a phase5-el is tárgyalásokat folytat az AMIGA operációs rendszerének licenszbe adásával kapcsolatban. Ha a tárgyalások sikerrel zárulnak, akkor a phase5 is gyárthat AMIGÁ-ka. Az AI vezelői sikerülr meggyőzniük a PPC

életképességéről, és ezzel megszerezték az AI lámogalását is. A következő generációs AMIGA modellek lehál mindkét processzortípussal fel lesznek szerelve (680X0 és PPC). A 68000-es széria a kompatibilitást biztosítja, míg a RISC az új programoknak biztosít hatalmas teljesítményt. Bebe

* * *

ÚJ SCANDOUBLER!

A MICRONIC cég kibővíti az AMIGA termékpalettáját a scandoubler belső és külső verziójával. A scandoubler segítségével a VGA monitorokat egyszerűen rá lehet kötni az AMIGÁ-ra. Külön software nem szükséges. Az installálás nagyon egyszerű: Plug'n'Play (csak be kell dugni). A külső verzió mellett minden AMIGA lúpushoz van belső verzió is. Bebe

* * *

MEMORY PROTECTION

Az AMIGA Bodyguard nevű program segítségével végre valahára AMIGÁ-nkon is megvalósíthatjuk a memória védelmet, hasonlóan, mint a UNIX rendszereken. E program a memóriában lévő taskokat nem engedi összegabajodni, így sokkal biztonságosabb lesz a rendszer. A programhoz kell MMU és 68030, '040, '060-as processzor, valamint minimum 3.0-ás kickstart. A software-t az AMICDFS (CD-s filesystem) készítője írta. Megrendelni Stefan Ossowski-tól lehet majd. Azért a jövő idő, mert a kiadás dátuma és a program ára még nincs eldöntve. Bebe

* * *

AWEB-II 3.1

Az AWEB 3.1-es verziója az első az AMIGÁ-s InterNET browserek sorában, ami JAVA script futtatására alkalmas. Ezen kívül található benne belső e-mail és NewsGroups modul, valamint az új 4.0-ás HTML standardot is ismeri. A billentyűzet kiosztás szabadon konfigurálható. Az upgrade 3.0-ról a 3.1-re egy egyszerű patch program segítségével történik, mely ingyenesen letölthető. Bebe

* * *

OPERA

Az Opera software kijelentette, hogy a már wíndóz alá kiadott InterNET browser-t - az Opera-t - kiadják AMIGÁ-ra is. A norvég cégnek az a célja, hogy kicsi, ám mégis gyors WEB böngészővel jelenjenek meg a piacon. A cucc ismeri fogja a HTML 3.2-es standard-ot. Bebe

* * *

DARKNESS

A DarkNESs névre hallgató emulátor segítségével a Nintendo Entertainment System-re (NES) írt játékokat futtathatjuk AMIGÁ-nkon. A maximális sebesség elérése céljából a program C-ben lett írva. A legújabb verzió a 0.22-es. Az AmiNET-en is megtalálható a misc/emu/darkness.lha néven. Bebe

* * *

DIRECTORY OPUS

Hírek Jon Potter és Greg Perry lerveiről, a DOpus-al kapcsolatban. Az Opus-t továbbra is fejlesztik, ez év folyamán még sok kis update fog megjelenni, és a 6-os Opus-t valószínűleg ez év végén lehet megvásárolni. A készítőik küldtek az AMIGA International-nek egy levelet, melyben felajánlják, hogy az ötleteiket és a technológiájukat szívesen licenzsbe adnák a következő (4.0-ás) WorkBench-hez. Az Opus-t előreláthatólag átírják pOS-re, és a phase5 féle PPC-s rendszerre. Bebe

* * *

WEB RING

Az előző számban már beszámoltunk arról, hogy milyen terveket szövöget a clickBOOM az InterNET-en. Nos, elkészült a Web Ring, és remekül használható. Igen nagy előnye, hogy kevésbé ismeretl homepage-ekre is könnyűszerrel el lehet jutni.



ZeeNO

* * *

TRAPPED2

Kiadták a Trapped című, 3D-s RPG játék második részét. Igen vegyes képet mutat, 10 emberek 15 féle véleménye van róla. A játék igen jó tulajdonsága, hogy ha sok RAMod van (32MB) akkor igen gyorsan fog futkározni. A játék elindul egy 4MB Fast Rammal felvértezett A1200-esen is, ám egy '030 és min. 8MB RAM kell az élvezetes járákhoz. A progj igen nagy előnye, hogy indítás után precalculál, vagyis a fényeket, textúrákat előre kiszámolja, így maga a játék gyorsabb lesz. A teljes előszámollatáshoz 24MB RAM szükséges. A játék legnagyobb hibája az, hogy a textúrák túl nagy felületre vannak kifeszítve, ezáltal nagyon pixeles. Indításkor még mindig csak 1 savegame lehetőséget kínál, ez pedig több, mint zavaró. A játék nagy újítása, hogy a játékmenet nem egy utas, hanem a pályák között lehet (kell) ugrálni, tetszőleges sorrendben. Előfordulhat olyan is, mikor pl. az egyik pályán csak egy másik pályáról származó lárgyal ludsz lováblépní. Én sajnos minden elérhető pályán végül elakadtam, és nem találok a továbbjutás lehetőségét. A következő számban olvasható lesz egy hosszabb leírás, bár igen összetett a játék. Az ember nagyon bele tudja élni magát a szerepébe, hiszen szinte teljes mozgásszabadságot kapunk, lehet ugrálni, kúszni, fel-le tekinteni stb. Egyszer pl. majdnem felugrollam a székbl, mert éppen egy emelkedőn mentem fölfelé, mikor észrevettem egy kapcsolót. Persze, hogy bekapcsoltam, és mikor egy rohadt nagy kö elkezdett gurulni felém, úgy rohantam, mintha az Én élelem forogna kockán.

ZeeNO

* * *

MYST

A clickBOOM kiadta az első átírt játékát, a MYST-et, ami máris vezeli Némelországban az eladási listákat. A játék bár viszonylag régi, mégis remek hangulatú, "máskálós", Darkseed típusú játék. Sajnos a teljes verziót még nem volt szerencsém látni, a demo verzió egy Blizzard 1230-ason remekül érezte magát. Erről is várható egy leírás.

ZeeNO



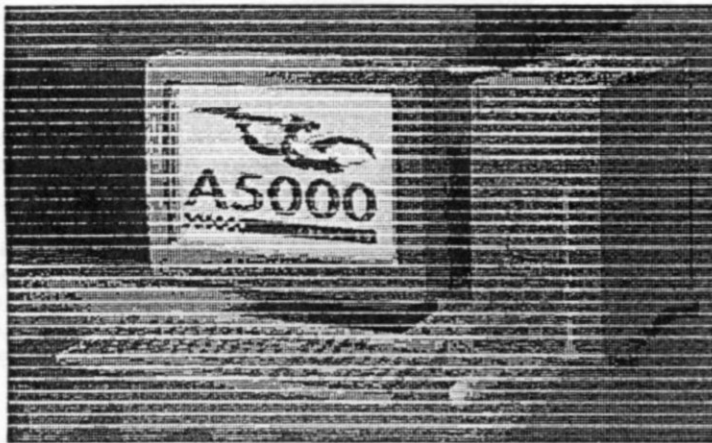
NEWS

Élménybeszámoló a kölni Computer'97 (sz)ámítástechnikai kiállításról és vásárról.

1997.november 14-én reggel 9 órakor nyílt meg Kölnben Európa egyik legnagyobb számítástechnikai kiállítása és vására, amellyel minden évben ezen a helyen tartanak. Én már reggel ott láboroztam, mivel semmilyen ekszónról nem akartam lemaradni. A megnyitóbeszédre már szép számmal érkeztek emberkék, sőt valószínűségecses lett. A szalagot elnyisszentették annak rendje és módja szerint, majd felemelkedett a szkanderkapu. Ekkor a lömeg örült sebességgel megrohmozta a bejáratot, amit egy lépcsősor, majd hostessleánykák követtek.

Az "akadályok" leküzdése után következett a **nyálcsorgás**, mert ami felbukkant, az több mint jó volt. A csamok két végében levő wintel és tsai standokon kívül csak egy-két pecce stand volt található, mert a löbbi az mind AMIGA. **Igeen!** Ill az AMIGA körül forgott a világ. Míg az ellentábor standjai körül néhány emberke lézengett, addig az Amigás standokhoz kész művészet volt odaférközni.

Most pedig essen szó a kiállítókról:



1.DCE Computer Service GmbH

Bemutatásra kerül az A5000 nevel viselő masina. A specifikáció a következők:

AGA chipset, 68030/50MHz MMU-val, Kickstart 3.1, 2MB chipRAM, 64MB-ig bővíthető fastRAM-mal, 880K FDD (1.76MB opc.), 1.7GB HDD, 10x vagy 24x CD-ROM, 4 Zorroll port, Scan-Doubler, 2 IDE port, mini torony ház, MPEG Level 1 támogatás. A bemutatógépen egy csúcs LW anim futott, amiben a jól ismert Amiga ball száguldott bolygóknak ütközve, majd egy képváltás után egy emberke elhajított egy villámnyilat, ami szétrobbantotta a laszlit. A fényeffektusok után megmutatta magát az A5000-est. Az A6000-el 98.lavaszára ígérk 68060/50MHz procival.

2.Index Information Ltd

Az Access egy mini "toronyházba" zárt 100% Amiga kompatibilis gép. Az alaplapot egy szabvány 5.25"-os egység helyébe sikerült beilleszteniük. Ezen kívül a házikóban rejlik még egy standard Amiga FDD, hangdigitizáló mikrofon bemenettel, való idejű óra, CD-DA audió bemenet csatlakozó és keverő, IDE interface, ISA bővíthető slot (alacsony árú modemekhez és Ethernet hálózatokhoz) és egy CD-ROM (a CD-ROM driver a FlashROM-ban van). A proci ua., mint az alap 1200-esben vagy választható 68EC030/28MHz-es, ami 2.3x nagyobb teljesítményt nyújt az előbbinél. 2MB chipRAM-mal és választhatóan 2 vagy 8MB fastRAM-mal vásárolható meg. A gyártó cég pavilonokba, közinformációk megjelenítésére és egyéb **multiimédia** prezentációkhoz ajánlja.

A Boxer az Access nagyobb testvére, ami tulajdonképpen egy Amiga alaplap egy kicsit feltuningolva. Főbb jellemzői: MC68040-68060/25-75MHz-cel, 2MB chipRAM, 4 SIMM foglalat a memóriabővítéshez (2GB fastRAM-ig), két IDE interface, 2MB FlashROM (32bit széles), FDD interface, CD-ROM audió bemenet csatlakozó és keverő, óra (NiCad használattal), szabvány DIN billentyűzet csatlakozó, 2x16bit aktív ISA slot, 4x Zorroll slot, Amiga video slot. A löbbi csatlakozó meggyozik az A1200 hátulján levőkkel. A kártya 100% Amiga kompatibilis, az AGA chipset-el és az AmigaOS-1 használja. A CD-ROM filesystem a ROM-ban van, ezért lehetséges a CD-ről való bootolás. Fejlesztés alatt áll proci csatlakozó a PowerPC upgrade támogatásához és egy MPEG/Genlock modul magas minőségű kimenettel és broadcast minőségű genlockozási lehetőséggel.

3.Amiga International



Ill szép lányok és prospektusok kivételével nem volt más csámcsogni való. A homepage-ükre egyébként felrakják a kisebb utility fejlesztéseiket (pl.SetPatch43.6b, SCSI-IDE43.23, FFS43.19; a cikk írásakor aktuális verziók).

phase 5
DIGITAL PRODUCTS

WHERE DO YOU WANT TO BE TOMORROW?

4.phase 5 Digital Products



Az egyik legaktívabb hardware fejlesztő csapatnál a PowerPC volt szem előtt. A legtöbb gép Amiga4000-es volt, melyek PowerPC604-es és 68060-as procival voltak felszerelve. Az egész csapat a gépek előtt ülve magyarázott a látogatók által feltejt kérdésekre.

Legjobban az tetszett, amikor a WB háttérben egy CyberVision kártya MPEG modullal felvértelve egy filmet játszott le, miközben emberünk a látogatóknak mutogatta a kártya egyéb előnyeit több ablakban. Elvileg minden órában tartottak szemináriumokat a PowerPC-vel kapcsolatban, de ahogy elnéztem, az emberek inkább a dolog gyakorlati része érdekelle, ami elég meggyozó volt.

5.synSONIQ Records

Ez egy olyan cég, amely céljaként tűzte ki magas színvonalú számítógépes és videójáték soundtrackek kiadását és árusítását CD-n. Eddig kb. 25 CD van forgalomban. Ide tartoznak Chris Hülsbeck, Tommy Tallarico, Björn Lynne és más ismert komponisták. A legújabb termékek:

- Chris Hülsbeck: Extreme Assault Soundtrack
- Chris Hülsbeck: Tunnel B1 Soundtrack
- Tommy Tallarico: MDK Soundtrack
- Björn Lynne: Worms 2 Soundtrack

Ezeknek az ára 31.95DM volt. A kiállításon egyébként ott volt Chris Hülsbeck személyesen is. Az ő régebbi produkciói is kaphatóak voltak 25DM-ért.

- Ezek:
- Shades
 - To be on top
 - Apidya Soundtrack
 - Turrican Soundtrack

6. Amiga Plus

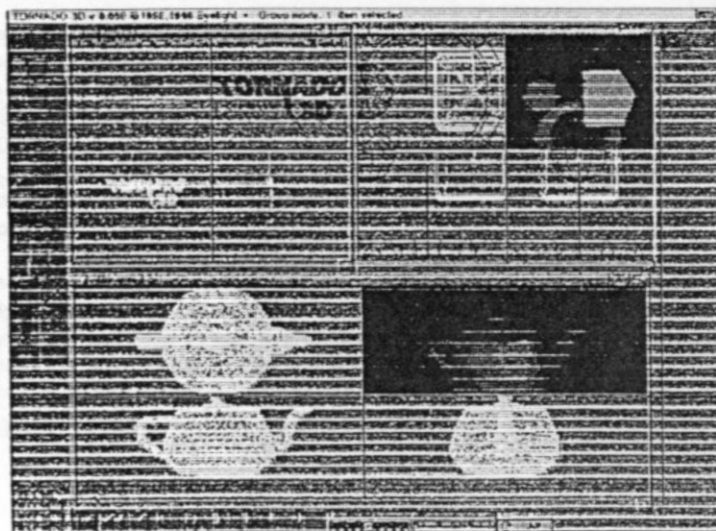
Az ismert Amigás papermag decemberi száma már kapható volt, ráadásul a 9.90DM helyett 6DM-ért. Benne Amiga5000 és Amiga6000 közelről; PageStream3.3, WarpUp, AmiAtlas Pro, Wildfire tesztek. A lemez mellékleten ezúttal az ArEffect1.5SE található, amihez az újságban találunk leírást és segítséget. Ezen kívül kapható volt szinté az összes eddig megjelent szám kedvezményesen.



7. Schatzruhe GmbH

Megjelent az Aminet22, amin a Wordworth 5SE is rajta van. A DirOpus5 Magellan, TurboCalc5 programok mellett a CygnusEd 4.1-es verziója is kapható volt. A tulajdonságai: javított felhasználói felület, drag&drop a WB-ről, AppWindow/App Menu-keresztül, bővített keresés, integrált angol online-help, a szöveginformációkat az ikonokban tárolja, bővített ARexx parancsok, speciális verziók 020/030/040/060 processzorokra. A teljes verzió 69, az update 39DM.

Ugyancsak itt volt kapható az AmigaForever, ami egy Amiga emulátor CD. Tartalmazza az AmigaOS verziókat 1.0-tól 3.0-ig, az UAE és egyéb emulátorokat MS-DOS, w95, NT, PowerMac és Linux masinákhoz. A CD-n van még az AmigaExplorer, ami a Cloanto által fejlesztett hálózati szoftver. A felhasználói felülete egy objektumorientált fejlesztése a win felületnek, amiben az Amiga mint hálózati számítógép jelenik meg. Az Amiga és a pc



egymással soros (nullmodem) vagy párhuzamos (Windows/LapLink/InterLink/Norton) porton is csatlakoztathatók egymáshoz.

Ezekén kívül régebbi Amiga játékok, demók és egyéb érdekességek (pl. egy ezidáig sehol meg nem jelent interjú Jay Miner-rel) találhatóak a korongon. 119DM-ért vesztegettek az anyagot, ami mivel végül is nem Amigásoknak készül, igazán lehetett volna drágább is.

8. Haage&Partner

Rengeleg program volt kapható. Egy kis izelítő ezekből:

- **ArEffect2.5** (virtuális tár az undo funkcióhoz és a belső műveletekhez; halálra! az undo/redo; löbb, mint 30 különböző szűrő számtalan opcióval; fokéletes képrekusztálás; ARexx interface; HAM8 mód) és a kiegészítő csomagok: SuperView (32 formátumot tud olvasni



PhotoCD-1 is (!), és 20 félel ími), Power Effects Set1 (lapgyűrődés, hullámozás, fodrozódás, prizma, alien...), Power Effects Set2 (lens-flare, halszem, villámlás, kristályosítás, pontozás...; ehhez 020/4MB/ ArEffect1.1 v. nagyobb kell)

- **Tornado 3D** (mérőföldkő a ray-trace és animációs programok közül; szerkesztő valós idejű preview-val; anyagszerkesztő; komplex tárgyak egyszerű formákként kezelése; volumetrikus fény...grafikus kártya és 040/060 optimalizált). *Minimális konfiguráció: 020/OS3.0/8MB. Készül PowerPC verzió is!*
- **DrawStudio2.0** (rajz- és illusztrációs program DTP-hez, technikai rajzhoz, Web-grafikához, videofelirtozáshoz és egyéb multimédia alkalmazásokhoz. Vektorgrafikával dolgozik, de bitmap grafikát is kezel. Min.konfig.: 020/3MB/ OS2.04)
- **PageStream3.3** (A SoftLogik DTP programja először



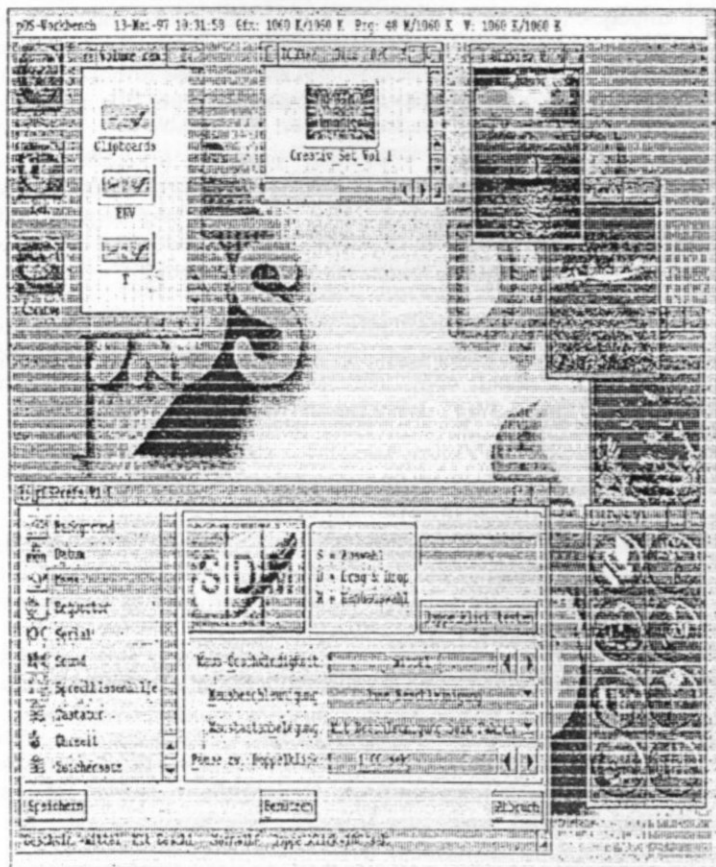
1989-ben jelent meg Amigára. A felhasználói felület új ikoncsoportokkal bővült, javítottak a színpaletta kezelésén és az Adobe Illustrator import/export-on). Egy csomó kiegészítő program kapható hozzá: *TextFX2* (szöveg effektusok), *TypeSmith2.5* (fonteditor), *Gary'sEffects* (grafikus effekték)...

- **StormC Professional3.0** - C/C++ compiler alapcsomag, amely a következőkből áll: StormLink, StormRUN (debugger, disassembler, hexeditor), StormProfile (a program funkcióinak futási idejét variálja), StormShell (ARexx kapcsolatok), GoldED4 (integrált szöveg-szerkesztő), StormLIBRARIAN könyvtárgenerátor), Storm WIZARD 1.0 (felületszerkesztő), Phoenix Assembler (egyszerű külső assembler modulokhoz). Modulárisan bővíthető p.OS, PowerPC, PowerASM modulokkal. StormPowerASM V3.0 (assembler), StormWIZARD2.2 (felhasználói felület generátor).
- **NetConnect2** - komplett internet csomag Java-scripttel (VoyagerNG3.0- browser, minden aktuális internet funkciókat ismer: táblázat, frame, GIFanim, HTML2, HTML3.2, ImageMap, grafika-dekódolás, FTP tá mogalás, SSL, CERP, JAVA-Script; MicrodIII-Email és hír olvasó; AmFTP; AmIRC; AmTelnet; AmFinger; AmTerm; NetInfo; NCToolbar; NCWizard). A szükséges konfiguráció: OS2.1/ECS/4MB/14400modem. Ár: 169DM.
- **Fusion** - az új MAC emulátor. Egy 060-as alapú Amigával egy Apple Quadra950 teljesítménye is állítható. Kezeli MacOS-I 7.1-8-ig, 256k-1MB Mac-ROM-ot, grafikus kártyákat (CyberGraphX, Picasso96), Amiga grafikát (OCS, ECS, AGA). Min. konfiguráció: OS2.0/8MB.

9. ClassX Development

A következő programokat a ClassX Development nevű olasz cég fejleszteli:

- **X-DVE3.0** - bővített digitális videó effekt generátor, valamint animációs és feliratozó program. (64 képi ef



fekt: lehullás, összehúzás, pörgés, kígyó.; 3DEffektek: pörgetés, pespektíva, zoomolás, szél.; spec. effektusok: árnyék, 3D keret.; 320x200-1472x592 SuperHires felbontások 256 színnel a választható 16millióból; Anim5/7 objekték több palettával; szuper gyors XFA animációs formátum; max. 100 objekt 10000 képen; antialiasing; ARexx interface; virtuális tárolás; 060 optimalizált; közvetlen IFF/datatype import/export).

Min. OS2.04/4MB

- Az **XFA (eXtra Fast Animation)** speciálisan 32 bites processzorokra van tervezve és ún. partikuláris technikát használ, ami lehetővé teszi az *50fps sebességgel történő lejátszást a legtöbb esetben.*
- **FontMachine3.0** - ezzel a programmal a fontokon tudunk végrehajtani különböző effekteteket. Kezeli az Amiga ColorFontokat 256 színnig, a BitmapFontokat és az Agfa IntelliFontokat is. Fantasztikus effekteteket tud: 3D, árnyék, keret, textúrák (plazma, matematikai.), antialiasing. Automatikus színpaletta igazítás és redukálás, ARexx interface, WYSIWYG minden műveletnél, animált text Anim5 formátumban, animált textúra importálás AnimBrush formátumban. OS2.04/2MB
- **PowerTiller** - feliratozó rendszer (rugalmas karakter generálás, sima scroll, 42 különböző slide egy gombnyomásra)

10. ProDAD

Ill a legnagyobb figyelem a **MacroSystem Casablanca** nevel viselő termékére irányult. Ez egy komplett rendszer 4000DM ár alatt a szükséges merevlemezzel. Úgy néz ki, mint egy videórekorder. TV-re köthető, a kezelése pedig a hozzáadott trackballal történik. Nem-lineárisan vág, ugyanúgy, mint a számítógépes rendszerek. Minden kép- és hanganyag a rendszer (cserélhető) merevlemezén tárolódik különálló scene-eken. Ezután ezeket a scene-eket el lehet rendezni a storyboard-on. A rendezett scenek közé effekteteket lehet rakni. Három sztereó csatormája: van az eredeti hangnak, a háttérzenének és a kommentárnak. Az utánhangolás mellett a feliratozás is lehetséges. A rendszer 3,1MB/s adatátviteli sebességgel rendelkezik. Az opcionális P1394 (FireWire) porton keresztül csatlakoztatható hozzá videó vagy kamera. Az installáció lemezzel történő elvégzése után egy menü jelentkezik be a következő lehetőségekkel:

- beállítások* (minőség, képnorma);
- felvétel* (pl. videóról HD-re digitalizálás);
- munkálatok* (kép törtése, részekre osztás, visszafelé játszás, rendezés.);
- effektelés-képfeldolgozás* (negatív, világos/sötét); feliratozás; beszúrás; utánhangolás.

Elkészítés (a kép a felvételre rögzítődik, ami lehet digitális (DAT, MiniDV) vagy analóg (VHS, S-VHS, Hi8)). A Monument Tiller egy Casablancára készült feliratozó program.

Most pedig az Amigára készített programjait:

- **MonumentDesignerV3Pro** - feliratozó, képfeldolgozó és összeállító prg.: alphachannel (a genlock jele nem csak a 0-ás színen látszódhat), képemő-alpha mask (segítségével pl egy animáció egy ajtón át tűnik el), textúrák 24bit színmélységig villámgyors számolási sebességgel, új effekték (3D-forgatás, soft-fade, 3D-zoom), kombinációk (lőbb különböző effekt egyszerre a képmélyn, animáció importálási lehetőség). Min. 020/2MBchip/4MBfast; javasolt 030/ 2MBchip /8MB fast.
- **CreativImpulse2** - Ez egy CD telepakolva a ProDAD programjaihoz felhasználható anyagokkal (40 Monument Designer project, 80 SSA animáció, 50 alpha mask, 80 anyag, 65 grafika, 30 MovieShop-effekt; bónuszként pedig az Adorage PremiumFX2 100 indítható script-effekt adattal).

- **FlashbackBackgrounds** (video-cimsablonok feliratozóhoz VHS, S-VHS, Hi8, DV-re;hátterek). profi

- **Animage V1** - animációk és grafikák kombinálását végzi az objektum orientált tervezés jegyében. Használható animációk finomításához, átszínezéséhez, átméretezéséhez, effektezéséhez újraszámolás nélkül. Lehetőség van, hogy egy háttérképen más formátumú animáció fusson egyidejűleg. A szükséges konfiguráció pedig: 020/1MBchip/4MBfast/KS2.0.

A p.OS (power-OS) operációs rendszer futott a cég gépein (igaz ez még csak egy PreRelease volt). Kinézetre nagyon megnyerő és esztétikus. A bemutató gépeken többnyire fraktál demók futottak a WB ablakaiban. A minimális konfiguráció 020/4MB/KS2.x.

11.Irsee Soft

Őnálluk két programjuk legfrisebb változata volt látható. Ezek:

- **PictureManager Professional 5:** (grafikák katalogizálása, megnézése, nyomtatása, konvertálása 43 formátumban a vektorformátumokkal együtt; katalógus 3 különböző méretben, színesben vagy fekete fehéren; javított élesség és kontraszt; LHA/LZX-szel tömörített grafikák automatikus kezelése; jelszó, leírás, keresési és válogatási funkciók; ScanQuix támogatás max.9999 kép katalógusonként; 40 képfeldolgozási funkció, mint pl.nyomás, skálázás, tükrözés, színredukció; preview

mód; exportálási lehetőség más programokból; integrált WEB-Wizard; SuperViewer képnéző grafikus kártyákhoz is; optimalizált PowerPC kód) OS2.1/4MB.

- **TurboPrint Professional 6** (nyomtató driverek; nyomtatás direkt az Amiga programokból a grafikus chip egész színspektrumában; finom raszterezés és lököletes színvisztaadás mind a 16 millió színben a TrueMatch nevű magas szintű szinkorrektációs rendszeren keresztül; optimalizált PowerPC kód; integrált GrafikPublisher 6 -gyors DTP program írás/grafika kombinálási funkcióval, az automata Photo-Optimizer pedig analizálja a nyomtatandó grafikát és szinkorrektációt, megvilágítást, élességet választ hozzá; valós színbeállítás grafikus kártyáknál vagy 256 szín AGA Amigáknál; a TurboSpool segítségével pedig a nyomtatás a háttérben folyik, mialatt mi tovább tudunk dolgozni;löb, mint 80 meghajtó a nyomtatókhoz) OS2.0

12.RBM Computertechnik

A cég fő irányelve az, hogy olyan tomyokat tervezzenek az AMIGA számítógépekhez, amibe minden szükséges eszköz belefér a turbokártyán, PCMCIA-CD-ROM-on keresztül az AT- és SCSI-merevlemezekig. Ennek zászlóvivője a Towerhawk-II ex.

Az alaplap A1200 vagy A4000 lehet. A 230W-os táp mellett található 5db 5.25" hely, 1db kívülről csatlakoztatható 3.5" hely, 3db 3.5" hely. A ház mérete 600x400x200mm, súlya 15kg.

A Towerhawk 1200 ex széria kiépítéshez tartoznak a beszerelési anyagok (csavarok, keretek, floppykábel), billentyűzet (eredeti meghosszabbítása vagy interface A2/3/4000/PC/PC-Win billentyűzetekhez).

Kiegészítők: ONBoard1200ex (5db Zorroll csatlakozó hely pl.turbokártyákhoz,bővíthető Zorroll-ra), VidiON1200ex (A4000 kompatibilis video csatlakozó hely flicker fixerekhez/ scandoublererekhez), ONBoard1200exZ3 (Zorroll csatlakozó modul az ONBoard1200ex-hez), TurboON32 4000 (32 bites A4000 CPU-csatlakozó hely, ezzel lehetséges az A4000 turbokártyáinak 1200-ben való használata), TurboON32 Blizzard (32 bites CPU adapter Blizzard1230IV/1240/1260 teljes Zorroll előrőssel az előbbi kiegészítőn).

A Towerhawk 4000 ex széria kiépítéshez tartoznak a beszerelési anyagok (csavarok, keretek, 2 belső egér/joystick hosszabbítás), ONBoard4000 (7db Zorroll/III, 5db PC/ISA, 2db video csatlakozási hely; kompatibilis minden Zorroll/III kártyával és turbokártyával).

Két programjukat is beharangozták a kiállításon:

- **ScanQuix4** - scanner program (max.20000dpi felbontás,élességi- és skálázási funkciók,képfeldolgozás; a PholocopyPro nevű program segítségével színes scannelés; a Calibratix pedig a scannert állítja be a színes vagy fekete-fehér nyomtatóhoz).
- **FaxQuix** (komfortos telefonkönyv a fax használóknak; faxolás ScanQuix-ből vagy saját adatokból; a fax végére scannel vagy adalok rak; egyszerű konfigurálás moderről, scannerről, hálózatról; ScanToDisc támogatás)

13.Micronik

Ennél a cégnél rengeleg minden volt megtalálható, ami egyáltalán a hardware lerén szóba jöhet. A lipusok felsorolása nélkül csak a csoportokat foglalnám össze, mivel termékeiket szinte kivétel nélkül mindenki ismeri.

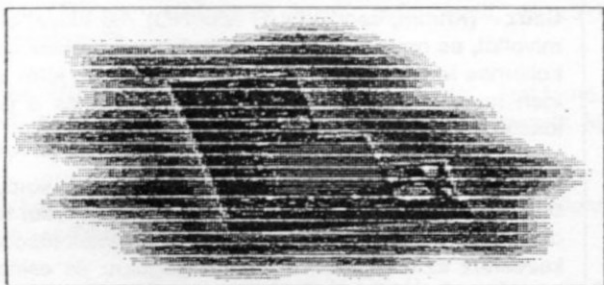
Infinitiiv Amiga rendszerek és tomyok rengeleg féle kiépítésben; classic A-500 tomyok, mint Amiga 2000 alternatívák; classic A-2000,classic A-3000,classic A-4000 tomyok; buszbővíítő kártyák; turbokártyák; Kickstart-ROM-ok; scandoubler flickerfixer/genlock/grafikus tábla minden mennyiségben. Ezen kívül komplett Amiga rendszerek és kiegészítők, beleértve az összes létező IC lipust, aminek az Amigához köze van vagy volt.

13. Oberland Computer



Németország talán legismertebb forgalmazó cége, mely egyaránt foglalkozik hardver és szoftver árusítással, illetve programfejlesztéssel. Több, mint 2000 lemeget forgalmaznak Amigára/ PSX-re/ pc-re. Erősen támogatják a *phase5* PowerUP programját. Az új kártyákra megjelenő első szoftverek közé tartozik az ArtEffect 2.0, Reflections 4.1 és a Maxon Cinema.

A legnagyobb újdonság a *FinalWriter97* szövegszerkesztő program volt, ami jelentős változtatásokon esett át. Segítségével a legegyszerűbb úton is profi dokumentumok állíthatók elő. Pl.újságokhoz több különböző szélességű és hosszúságú hasáb is kerülhet egy oldalra. Ezeknek a lehetőségeknek a kulcseleme a szövegdoboz funkció. Ez a szövegdoboz végül is egy befoglaló keret, ami tartalmazhatja a kívánt szöveget. Méretezhető, pozícionálható és a tulajdonságai változtathatók. A szövegek és grafikák automatikusan a segédvonalakhoz igazíthatók és a kurzorbillentyűvel pixel pontossággal pozícionálhatók.



A *MakeCD* egy CD készítő program, mely kb.90 CD író támogat. AMIGÁhoz ajánlott a Yamaha CDR 200(c), 400c, 400i, 400ix, 100, 102; Yamaha CDE 100, 102; Ricoh MP6200S. Egyszerűen készíthető adat vagy audio CD. Támogatja a CD-RW írókat (pl. Ricoh MP6200S), így írható/törölhető a CD. Ez különösen hasznos backupoláshoz vagy teszteléshez. Támogatja az AMIGA file attribútumokat a használatos ISO9660 és RockRidge adatformátumokon túl. Írható Multivolume, Multisession CD-Extra CD-R is, és készíthető bootolható CDTV lemez is. Képes a hanganyag lejátszására a minőség teszteléséhez írás nélkül. Választható fizikai image file vagy írható közvetlenül szétválasztva minden track-el. Ezért nincs szükség nagy HD-re az image file-okhoz.

15. Village Tronic

A *PicassoIV* nem csak egy grafikus kártya, hanem egy komplett bővítő rendszer A2/3(T)/4000(T) számítógépekhez. Az alaplapon megtalálható egy grafikus kártya összes funkciója, egy flickerfixer és egy 4 csatormós sztereó szelektor. Ezekon kívül sok csatlakozási hely van bővítésekhez, mint pl. video be-(TV) és kimeneti modul, hangmodul. A kártya 4MB 50ns elérési idejű EDO-RAM-ot tartalmaz. Az integrált flickerfixer -ami AA/ECS/OCS kompatibilis- a boot- és rendszerképemőlt 50-160Hz-es PAL/NTSC módokban mutatja. A kártya lelke a 64 bites Cirrus GD5446 grafikai processzor. A maximális felbontások 1920x1600 (8bit), 1600x1200 (15/16 bit), 1280x1024 (24bit).

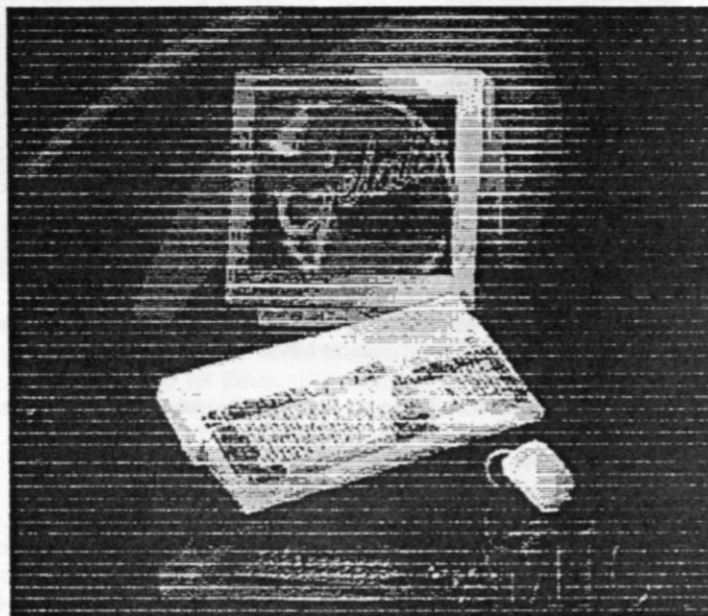
A *Picasso96* egy RTG-szoftver grafikus kártyához. Kompatibilis Kickstart 3.0-val és 3.1-gyel. Közvetlenül a

Workbenchen 24 bites színmélységgel jeleníthetők meg a képek és a hang is 28kHz-es frekvenciával szól.

AMIGA

International, Inc.

Az *Ariadne* egy ethernet kártya, mely Zorroll portra csatlakozik. Két párhuzamos portjára csatlakozhat nyomtató vagy más párhuzamos egység (pl. LIANA). Minden SANA-II alapú hálózati protokoll, mint Envoy, Miami, AS225, AmiTCP/IP használható. A kártyához adott Envoy Amiga hálózati protokoll lehetővé teszi több Amiga hálózatba kapcsolását, ezzel pedig file import/export és nyomtatóhasználat valósítható meg több felhasználó számára.



Ezekon kívül kiállított még az APC&TCP (Testament, Flyin' High, Pinball Brain Damage) az *Aurora Works* (HBomb című játékukat mutatták be, amely még fejlesztés alatt áll), *Cornelia Figge* (játékforgalmazó), *New Generation Software* (Trapped2). Az Eagle Computer óriás tonyai mellett árusított polom 99DM-ért eredeti (új) Amiga 4000 tonyot írással együtt. A CoolBits egy kölni cég, amelynél az összes *Vulcan* szoftver kapható volt. A vásáron árusítottak még Beneath A Steel Sky CD-keket 10DM-ért, használt A4000/030-at 1430DM-ért, az A4000/040-et pedig 1790 DM-ért. A Blizzard 1230-IV 220DM, a Blizzard 1260 pedig 795DM volt.

Chucky

(1998.január 8.)



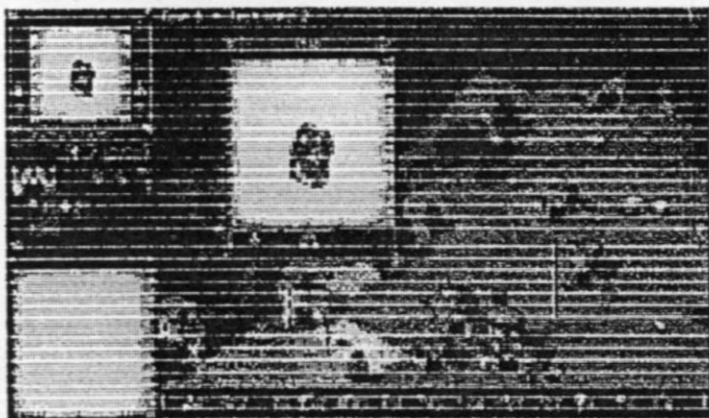
FOUNDATION
0.93 BETA
VERSION

Igen nagy ütemben készülget a '98-as év LEGNAGYOBB STRATÉGIAI PROGRAMJA! (és talán nem csak AMIGÁN! -ZeeNO). Nézzük először a HW igényeket...

A játékhoz szükséges: 2 Mega Ram, AGA chipset (egy alapgópen is elfut), de igazán jól egy 68030-on érzi magát a játék. Az RTG verzióhoz szükség van egy CyberGFX vagy egy P96 grafikus kártyára, és legalább 6MB ramra. A Hi-res felbontáshoz legalább 4MB Video ram kell. Ezenkívül az RTG verzióhoz egy 040/40 ajánlott. Az extra RAM jelentősen lecsökkenti játék közben a töltőgelést (2 Megán a játék elég sokat kavart). A játék a winchester bármely partíciójáról egyszerűen futtatható (nem kell semmilyen ASSIGN vagy PATCH).

Röviden, hogy mik lesznek a játékokban:

- Állítható a játék sebessége (normal/fast/fastest)
- Rengeteg feltérképezendő terület
- Egyszerre 4 játékos játszhat (1 ember és 3 gép, vagy 2 ember és 2 gép osztott képernyőn, vagy 2 összekötött gépen.)
- Lores, Medres, Hires grafika - rengeteg grafika (lesz téli pálya is!!!!)



- Iszonyú sok hangeffekt - Minden karakternek más portré (már 6-700 db van, mely folyamatosan bővül)
 - Igen részletes térkép
 - Lesz varázslat, és fejlődés is. A játékban a készleteket két részre lehet osztani: 1 - nyersanyagok 2 - élelem
- Most közelkezzenek a játékban előforduló nyersanyagok:

Arany (gold)- A Foundation világában ez az elismert valuta. Az aranyra a katonák, tudósok, és varázslók kiképzésekkor van szükségünk. A megromlódott épületek helyreállításához is aranyra van szükségünk, ezért jó ha mindig van raktáron belőle, hogy vész esetén elő tudjuk venni az 'aranytartálékok'.

Fa és kő (wood, stone)- Mindkettő nélkülözhetetlen az építkezésekhez. Kövel lehet bányászni, és a környező területekről szerezni (like Settlers), fát pedig az erdőkből. Természetesen az erdők újratelepítéséről is gondoskodni kell.

Szén - Segítségével az ércből aranyat és acélt gyárthatunk. Ezen kívül még a páncél készítéséhez is szükséges.

Acél (steel)- Ebből készül a páncél, valamint néhány épülethez is szükséges.

Érc - Belőle lesz acél és arany.

Víz - Nagyon fontos dolog. Az emberek felhívására (?), valamint nélkülözhetetlen a szeszfőzde :) működéséhez. A szeszfőzdében bort állítanak elő szakembereink, melynek játékonk halászását a nép kedélyállapot javulásán mérhetjük le. Ezenkívül néhány épületben szükséges a fermelómunkához.

Olaj - A laboratóriumi fejlesztőmunkához van rá szükség, valamint az embereink az olaj segítségével gyűjtik fel a konkurencia

épületeit. Az olaj nélkül nem tudunk kifejleszteni új technológiákat, valamint egy jó kis gyűjtogatásról is lemaradunk.

Páncél - Erődök építéséhez, valamint katonák kiképzéséhez és fejlesztéséhez van rá szükség.

Varázslat - Varázslat segítségével épülhetünk, fát hozhatunk létre stb. Varázslat nélkül a 'Foundation Világa' kikerül az irányításod alól.

Ölletek - Az ölletek egy lekeres formájában jelennek meg. A ludósok állítják elő. Mihelyt egy lekeres megérkezik a raktárba építhetünk új épületeket, vagy a régiakat upgradelhetjük.

Kereszt - A kereszt a lélek szimbóluma. Ha egy emberünk elhalálozik porhüvelye felett egy kereszt fog megjelenni.

És most az élelmek fajtái: *Kenyér, Hús, Búza, Bor, Zöldségek, Gyümölcsök, Hal.* Minden élelem funkciójában megegyezik, csak mindenki mást szeret enni!!! (Anyúúúú! Miért nincsen tejbeigriz? :) -ZeeNO) Az erődökben dolgozó katonák szeretik a kenyeret és a bort, a tudósok munka közben a zöldségeket és a halat részesítik előnyben. Most néhány szót a játékban előforduló emberekről:

Paraszt - A legfontosabb emberünk. A parasztlak végzik a birodalomban a munkák oroszlánrészét. Bányásznak, halásznak, élelmet termelnek, valamint a szállítást is segítségükkel oldhatjuk meg. Ha sokat dolgoznak embereink, akkor idővel a munkájukban magasabb szintre lépnek!!!

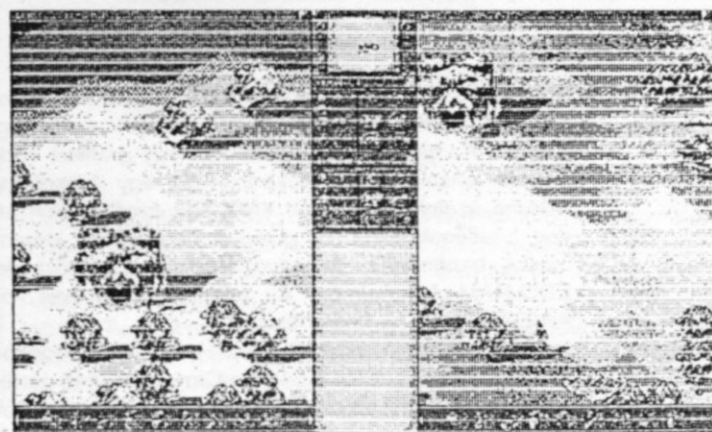
Szűz - (Khmm, csak VOLT! -ZeeNO) Aki idővel elveszti szüzies mivoltát, és anya lesz belőle. Nélkülük embereink az élel egy igen kellemes tevékenységétől esnek el, de ami a játék szempontjából igen fontos, embereink nem szaporodnak, és a populáció szép lassan elapad (egyik emberünk sem él örökké!).

Varázsló - Bármilyen meglepő de ők fognak varázsolni a játékban. Ha elég magas szintre jutnak a parasztlakot helyettesíthetik az építkezésben, valamint a terep átalakításában. Az építkezéshez szükség van a nyersanyagokra és csiribi-csiribá, már kész is van az épületek.

Tudós - Tudomány nélkül nem lehet új technológiákat kifejleszteni, és az ellenfél felülmúlja a tudásodat. Ezért nem árt ha van egy jó kis tudós csapat, akik mindentíle új találmánnyal az ellenfél fölé emelnek minket technikailag. A tudósok segítségével tudjuk az egészségügyi problémákat kezelni, melyek a túlnépesedés, vagy a háborúk miatt keletkeznek.

Katona - Minden épületben legalább egy katonának van hely. Ha egy épületbe katonát helyezel, akkor védeni fogja a külső lámadásokkal szemben. Ha egy katona elég időt szolgált, és bizonyított, akkor lovaggá 'léptetik elő'.

Lovag - A lovag igen erős harcos. Erős és bátor, de nem lesz túl boldog lőle, ha a katonák soraiba állítjuk. Igazán akkor boldog ha



a háborúban bizonyíthatja képességeit. Ha előli egy magas tapasztalati szintet, akkor Fekete Lovag lesz belőle.

Fekete Lovag - Ő a legerősebb az összes harci egység közül. Általában a csapatokból győztesen kerül elő, leggyakrabban végegyengülésben szoktak a Fekete Lovagok elhúyni. Az íjászok nyílaira teljesen immunis, és elég ritka, hogy egy paraszt elég bátor legyen hozzá, hogy a közelébe menjen.

Íjász - Az íjászok gyáva emberék. Szeretnek távol maradni a zűrtől, de ha megfelelő látóviszonyba jutnak gyorsan és biztosan kilövik célponljukat. Gyávaságukat mi sem mutatja jobban, hogy kedvenc tartózkodási helyük az *Íjász Torony*, ahol biztonságban vannak az ugyanolyan gyenge paraszt támadóktól. Legjobban a Fekete Lovagoktól félnek, akik teljesen immunisak a nyílakra.

Épületek:

Főhadiszállás - Akár csak a Settlersben, itt is igen fontos szerepet tölt be. Itt tárolhatjuk a nyersanyagainkat, és itt laknak az embereink is. A raktárkapacitása véges, ezért nem árt ha építünk legalább egy raktárházat, ahol a cuccokat tudjuk tárolni. Ellentétben a Settlerssel, ha a főhadiszállásunk megsemmisül számunkra vége van játéknak. 50 áru tárolására is alkalmas.

Mines (Bánya) - Itt tudunk követ, ércet, szenet, és olajat bányászni.

Farmhouse (TSZ:)) - Embereink búzát, gyümölcsöt, és zöldségeket termelnek itt.

Warehouse (Raktárház) - Nagyon fontos épület. Raktárház nélkül nem tudjuk hol tárolni a nyersanyagokat. Mindegyik 50 egység árut tud tárolni mindentől!

Armoury (Fegyvergyár) - Itt az acélból tudunk páncéllt készíteni, ami ugye a hábrúhoz kell. Ehhez kell szén és vas.

Pump House - Itt tudjuk a vízigényünket kielégíteni. Víz nélkül komoly egészségügyi gondjaink lesznek.

Wizard Hut (Varázsló Kunyhó) - Itt laknak a varázslóink. Ha elég sok időt töltenek itt háborítatlanul, akkor igen magas szintre képezhetik magukat.

Peasant Hut (Paraszt Kunyhó) - Békés kis hely, itt a nők békében élhetnek családi életet, és a főhadiszállásunk sem fog túlnépesedni. Alapanyag szükséglet: 6 nő, és 6 férfi...

Forester (Favágó) - Az ő dolga a fák kivágása. Ha a fát kivágta, akkor azt a közeli épületekbe juttatja.

Stone Mason (kőfejtő) - A környező területekről begyűjti a kőveket.

Refinery (finomító) - Igen fontos épület. Az ércekből finomítás útján aranyat és acéll nyerhetünk.

Fishery (halászs) - Némelyik pályán nagy vízterületek vannak, ahol halászni lehet. A halászkunyhót lehetőleg közel építsük a fengerhez, vagy a tavakhoz. A halász nagyon lusta ember, ezért rossz időben ki sem megy halászni, viszont ha kisüt a nap, néha veszi a fáradságot és halászsza egy kicsit.

Crematorium - E szent helyen tudjuk embereink utolsó maradványait (a keresztfelet) 'feldolgozni'. Minden egyes keresztből egy egység varázserő lesz (Magic Element).

Laboratory - A laboratóriumban tudunk új technológiákat kifejleszteni. Emelett itt laknak a tudósaink is.

Baker (Pék) - Itt búzából és vízből kenyér készül.

Brewery (Szeszfőzde) - A bor nem a legegészségesebb étel, viszont ahogy a régi bölcsök is mondták "In Vino Veritas" azaz

"Borban az Igazság" (Vagy inkább "In Szalonsör Veritas" :)), a bor megédesíti embereink életét, és ők nagyon boldogok lesznek tőle. Különösen a katonák szeretik.

Food Factory (Élelem gyár) - Nagymennyiségű étel előállítására alkalmas, viszont elég költséges módon, úgyhogy jó lesz időnként az aranyainkra pillantanunk. Készíthetünk itt húst, bort, és mindent, mi szem-szaj inger...

Barracks (laktanya) - Itt képezhetjük ki embereinket. Ahhoz, hogy egy parasztlól katona legyen szükségünk van 1 aranyra és 1 páncélra. Ezenkívül itt képezhetjük ki a tudósokat és a varázslókat is. Mindegyik 1 aranyba kerül.

Hospital (kórház) - A kórház hasonló a raktárházhoz (itt is lehet embereket és nyersanyagot tárolni), de azért van némi különbség köztük. Itt embereink - ha van elég étel - sokkal gyorsabban meggyógyulnak. Ha a kórházból embereket akarsz kihozni, akkor a legegészségesebb fog először kijönni. A játék folyamán, ha találsz egy beteg embert, akkor elküldheted a kórházba meggyógyulni. Ha a kórház tele van és még embereket küldesz be, akkor a legegészségesebb elhagyja a kórházat, hogy helyet adjon a betegeknek. A csapatában sérült katona magától elmegy gyógyulni, és ha egészséges, akkor visszatér a csalamözöre.

Egyenlőre ennyi épület van, de Paul Barkley ígérete szerint (Ő a játék írója), még sok épülettípus lesz majd a játékban. A játékból végre van elérhető demo verzió, mely az Internetről letölthető (elég sok mega) (A sok ugyan BebeLand legellerjedtebb egysége, de a butuskábbak kedvéért: Sok=9Mb :) -ZeeNO). A demo verzióban három küldetést játszhatunk végig. A fejlesztés 93%-ban van kész.

A kész játékot 1998 februárra ígéri. Ára 29.95 angol font. Európába a postaköltség 1 font. Ez magyar szemmel talán kicsit soknak tűnik (kb 9500 Ft postaköltséggel), de ha egy páran összefogunk, akkor már nem is olyan vesztes. Ha Paul elég sok Foundationt el tud adni, akkor megírja AMIGÁra a Foundation 2-t. A hírek szerint, már van egy-két ötlete. *Addig is tessék megvenni a Foundation 1-et!!!*

Bebe

A Foundation, ahogy én látom...

Megérkeztek az első demo verziók a játékból, és nagyon meg voltam elégedve vele. A játék egyetlen hibája, hogy a sebessége nem mondható túl jónak. Egy alapgépen szerintem nem is lehet játszani vele normálisan. Egy Blizzard 1230/50-en éppen játszható, de nem az igazi. Igaz, hogy amikor kijelölök pl. 50 (!) egységet egyszerre, akkor kell is izzadni a programnak. A gép egész jó stratégiával játszik, például időnként átküld egy faszikát, és felgyűjt egy épületet. Bosszantó... Persze ha én megyek gyűjtögetni hozzá (ugyanilyen gerilla harcmodorban) akkor az "jófej"-ség. Szóval, várjuk!!! ZeeNO



GAMES

GENETIC SPECIES VERSION 1.0 BETA

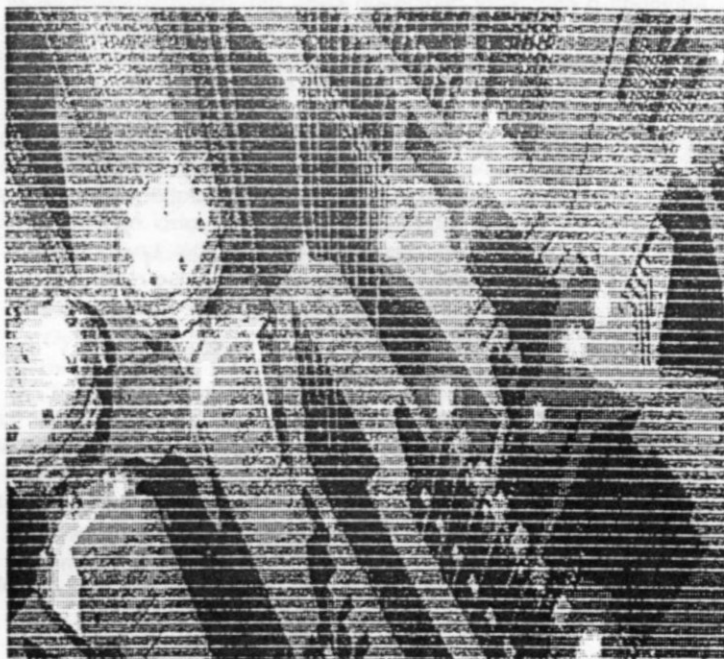
A köd lassan oszlott. A beszűrődő fény sugarai átszabták az éj árnyait. Csak egy gondolat jár agyad rejtekén, fel-fel törve. A cél az egyedüli és totális győzelem, különben csak egy kalandorral több a holtak láborában. NEM! Neked ÉLNED KELL! A szemed előtt felvillanó eseményekkel nem is vagy képes szavakba önteni, de a borzalom a tarkódra kúszik, a gyomrodba markol. Felállsz. Hirtelen elkapsz egy oszlopot, mielőtt ingatag tested megadja magát a talaj vonzásának, és jólesően elnyúlnál... csak egy kicsit pihenni.

Ám tudatod tisztul, és az életlőszőnyöd úrrá lesz pillanatnyi érzéseiden. Vak rémület rohan meg! Egyedül vagy, csak magadra számíthatsz. Ekkor az életed egyetlen biztosnak hill pontja - az oszlop, mi a tested tartja - megmozdul. Őszönösen kapsz fegyvered után, és lüzelsz, hosszan, hosszan... Hallod a lár üres kattanását, de agyad képtelen cselekedni, az imbolygó támaszod lesz az arc nélküli ellenség, minden dühöd rajta töltöd ki, miközben állati üvöltésedet viszhangozzák a kies folyosók. A surranó nesz térít magadhoz, megperdültsz, és az imént talált fűrógéppel végzel... Kivel illetve Mivel is? A hajót előrasztó lények az utóbbi évek otthonát most birtokba vették, és uralkodnak rajta! Rájössz, egyedül vagy, senkire sem számíthatsz. Csak a teljes győzelem lehet a cél, az életed értelme. Odamész egy terminálhoz, és az elmúlt napok eseményeit szeretnéd felidézni. A szentviten hang magadhoz térít, kitisztítja gondolkodásod. Megpróbálsz a gép segítségével kapcsolatokat teremteni a külvilággal, de az éter néma hangja szivedbe markol... Lecsúszol a fal tövébe, és átgondolod mindazt, amit a kiképzés során vertek beléd. Á,



igen "Veszélyes Helyzetek", milyen lávolinak és idegennek lúnt ez akkor ott, mikor huszad magaddal a szimulátorban voltatok. Élelővésszel, lútlélési ismeretek, észrevétlen mozgás, genitá harc... Próbálsz koncentrálni. Nagy levegőt veszel, és eltökéled magad a hajó teljes megsemmisítése mellett. Most könnyebb lenne egyszerűen egy kapszulában, hibemátva elszárguladni a semmibe, de SOHA nem tudnál többé tükörbe nézni... Mit mondasz az útdaidnak, mikor rémült arcal fogadnak egy esős délután: "Itt vannak az idegenek! Meneküljünk!" Azonban ekkor már nem lesz hova és kihez menekülni... NEM. Fel kell venni a harcot, ITT, és MOST! Ismét felállsz, érzed, ahogy tagjaidban szétárad az erő. Elindulsz, csendesen lépkedsz az emberi és EGYÉB lestrészek között, erősen fűlve. Szemed megakad egy pisztolyon, és természetesen magadhoz is veszed. A hideg fém érintése magabiztossá tesz. Most látod, hogy mennyi rengeteg fegyver és töltény hever minden felé! Legszívesebben mindegyik magadhoz vennéd, de Te tudod, hosszú még az út, és a nehéz fegyverek elvonnák erődöt, és lelassítanák mozgásodat. A digitális térképél homlokodra illeszled, így mindig tudni fogod, hogy merre jársz. Az egyre másra felbukkanó idegeneket ügyesen ártalmatlanítod, de a kis **ALIEN**-ek nagyon gyorsak, és hangtalanok, rengeteg találatot kapsz tőlük, de az elszórt elsősegély és energia csomagokból új erőre kapsz. A néhol lángoló tüzet meg

sem próbálsz elollani, mivel ha megtalálod a kijáratot, és a megsemmisítő kapcsolót, úgylis vége lesz ennek az egésznek... Az



imént felvett rakétavelő már komoly eszköznek számít ellenségeiddel szemben. Utad során találsz még egy plazma fegyvert is, amely erős hatása mellett még remek segítségül szolgál sötétbe burkolózó sarkok bevilágítására. Hála a hadseregben egyesített löszereknek, a felvett speciális energiát minden fegyver tudja használni, és újra tud tőle klónozni akár rakétákat is. Egyszer csak recsegő hangokra leszel figyelmes. Te jó Isten! Ez a rengeteg tojásszerű halom az idegenek bölcsője! Épp az orrod előtt kel egy kis szemét új életre. Hát, ezt elcseszte... A rakéta nyomán keletkezett lúz elemészli, a rövidke élélü idegen civilizáció ismeretlen egyedét. Gyűlöleted magasra tör, az összes zöld tojást felgyújtod, megsemmisíted, és élvezettel hallgatod a hörgéseket... Végre!

Meglátálod az EXIT-et, és a megsemmisítő kart is! Bekapcsolod az időzített bombát, és rohansz az életedért a kijárat felé... Beugrasz a lifthe, és egyszer csak kint vagy a WB-ben. Mi??? Sajnos kalandjaid az utolsó 1 pályás DEMO verzióban játszódtak. Eme játék tényleg remek hangulattal, gyors engine-el bír, az AHL és RTG támogatásnak köszönhetően pedig rendkívül idomítható mindenki konfigurációhoz. A minimum hardware egy AGA AMIGA, és 8 MB FAST RAM. A nagyon korrekt, csak kb. 200-250 Kbyte-ot foglal a CHIP RAM-ból, így sok RAM esetén WB-ből is nyugodtan indítható. Ez a gém tényleg kihalásolja az AGA nyújtotta lehetőségeket, rengeteg színben pompázik. Mindenkinek melegen ajánlom! Csak azt teszem hozzá, hogy 030/50Mhz alatt nem igazán játszható, és minnél több RAM-al nézdd meg! 16Mb-n kb. kétszeresére gyorsul.

...by ZeeNO

Genetic Species

97% 86% 98% 10 MB

020 8MB FAST Vulkan

UJ CSILLAG SZULETETT

Kedves kollégám igencsak aktivizálta magát, sok-sok cikkel árasztott el minket. Mi ennek nagyon örülnék. Igaz, hogy az előző oldalon olvashattok egy állalam készületi cikket, de a most következő sokkal több technikai információt tartalmaz. Úgy gondolom, a két cikk nem üli egymást. Tehát, akkor nézzük. ...ZeeNO

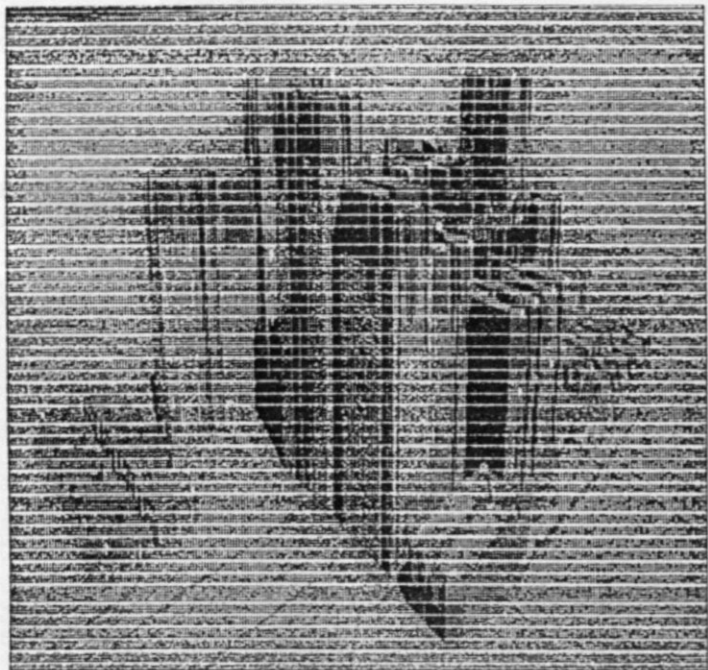
GAMES

**GENETIC SPECIES
VERSION 1.0
BETA**

Genetic Species / Marble Eyes

Jellemzők:

-1xCD (WB-ből indítható), 256 szín (1x1-es pixel felbontás,



texture mapping, változtható ablakméret, képernyő promótolás (NTSC/PAL/Mulliscan)

-mullitasking opció, 1x,2x,3x-os képernyő buffer opciók, Delfina és DraCo támogatás



-jó minőségű digitális hangok és effektek sztereó térhatással, felhasználó által beállítható keverési frekvencia 16 hangcsatornára.

-támogatja az AHI-1 (Paula 8/14 csatorna 14 biten) bármelyik Amigán, Wavetools, Prelude, Toccata támogatás (16 hangcsatorna)

-távolság árnyékolás, torzulásos térképezés, lövés fényforrás és világosság kezelése

- esős, gőzös, párás környezet, tűz effektek, hihetetlen robbanások, fegyverlövedék füsttel.
- félelmetes fegyverek sora (rakéta- és gránátvetők, sorozatlövők, gépfegyverek, plazma fegyverek, lézer otkák)
- képességek: séla,fulás,forrás,hátra nézés,működletés,lüzelés és más lestek átkutatása
- ellenségek és barátságos karakterek elképesztő választéka: huggerek,manlák, kiborgok, mechanooidok, harci robotok, lépegelők, vándorok, gellimenek, corpek, tudósok, pilóták,



mémőkök. Mindegyik rendkívüli mesterséges intelligenciával (lámadás, visszavonulás, rejtőzködés, (barangolás, csalogatás, csoportos és belső harcolás).

-pompás hordozható szonda, ami megengedi a lélekvándorlást a környezeten át vagy feltételezi egy másik lét azonosságát

-sok nagy pályá és hely igényes genetikai hadviseléssel és logikai feladványokkal

-on-line adalláncok/terminálok, hordozható on-screen alpa térkép kijelző mérel és fényerő beállításokkal

-elképesztő jelenetek halólozásnál

-30 perc kiváló minőségű CD zene

-200MB 3D rendorell bevezelő animáció

Követelmények:

AGA v.CyberGfx/Picasso96,020+,1/2xCD játékhoz,4xCD animációkhoz, 0.2MBchip,8MBfast

Háttér:

A 21.század kezdete óta löbbszemzetű és nemzetközi társaságok szereztek hatalmat. A század végén a világ biztonsága, a kereskedelem és a tudomány pár száz ember kezében volt. Ipari komplexumok és kutató állomások lettek létrehozva az űrben és a Holdon, ahol a kutatás soha nem lesz akadályozva környezeti vagy elikai dolgok által. A társaságok minden részvényesébe mesterséges irányító szerkezeteket ültettek a teljes lojalítás biztosítása érdekében.

A szabadverseny miatt konfliktusok lámadtak a társaságok között, ami gyakran helyi háborúkat gyújtott. Harcoltak bárhol a Naprendszerben, a Földel is beleértve. Az emberi versenyés többsége túszjejtésből áll.

A 22.század kezdetével egy illegális szövetség jött létre az államok között, akik titokban a testületi hatalom aláaknázására törekedtek. Ez a szövetség a tagok által CFA (Counter Force Alliance)-ként volt ismert.

Chucky

Remélem, mindenki megtalálta a neki leírás, most van választék... Mindent összevetve azt hiszem egyetértetek velem abban, hogy ez egy igen király game, mint annak idején a Breathless volt. Na csá!



FLY IN HIGH 1ST REAL 3D RACING GAME

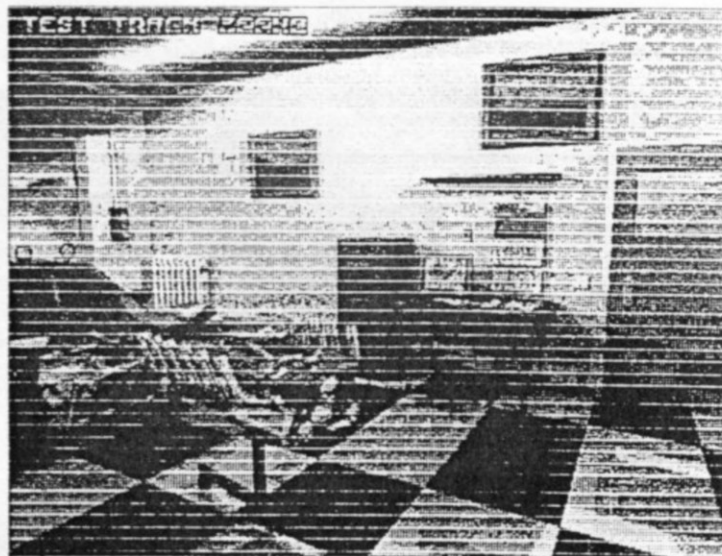
Hát, elég furcsán érzem magam. Az egyik szemem sír, a másik nevet... Megjelent az a játék, amelyet már mindenki nagyon régóta várt, és én sajnos csalódtam benne. Nagyon szép, és igényes, design-os, de NEM játszható. És miért??? Az irányítás miatt! Nem, nem akarom elhinni, hogy itt egy remek 3D-s autós sluff, és képtelen vagyok végigmenni egy versenyt. Az autó mindig szinte "odaragad" az egyik oldalra, ami persze tele van mindenféle terepakadályokkal. CD³² paddal javul a játszhatóság, de még így sem mondható jónak.

Amúgy a gém egy 020-as prockól, és min. 4MB FAST RAM-ol



igényel. A sebessége szerintem nem mondható rossznak, ám szakértők szerint lehetne akár 3-szor (!) gyorsabb, polygon-os játékokat írni. Hát, azért nálunk is vannak ám remek DEMO coderek, akik az ilyesfajta dolgokat meg tudják csinálni. Erre én: "Te akkor miért nem csinálisz ilyet?" De kérdéseimre azt válaszolták: "Nem éri meg vele foglalkozni, úgysem venné meg senki!" A játékban 4 főle tereplípus van, a városi, erdei, őserdei (jungle), és az elmaradhatatlan havas. A pályák előtt szép animációkat láthatunk. A választható felbontások a 320x256, a 160x128 és a 160x128 teljes képernyőn. Vagyis az utóbbi a szokásos 2x2-őnek felel meg. Én '030-on így szoktam használni, mert a 320x256 már nagyon lassan fut. Ez a játék grafikailag felveszi sok pc-s játékkal is a versenyt, nagyon élvezetes nézni a száguldást, kanyarok, bukkanók, lejtők, váltogatják egymást! Nagyon sok idő eltellett már a Xtreme Racing kiadása óta, és a közben eltellett időben nem jelent meg igényes 3D-s autós játék.

A Wheels on Fire amely landscape-es, ám mivel elég lassú volt, ráadásul nagyon pixeles, csúnya színeket használt, sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A Vulcan mellett ezen játék kiadója is igen beindult (APC&TCP), és rengeleg igényes sluff köszönheti nekik létét. A játékról löbbel nem igen tudnék mondani, mindenkinek látnia kell legalább egyszer! Én bízom abban, hogy ha már 1 játék ilyen remek grafikával bír, akkor a 2., 3. stb. hasonló játék már valóban JÓL játszható is lesz. Ha belegondolok, a nagy szlárak sem egyik napról a másikra születtek (persze lisztelel a kivételnek). Tehát senki se keseredjen el, hanem nézze meg a FlyIn'High-t! Érdemes.



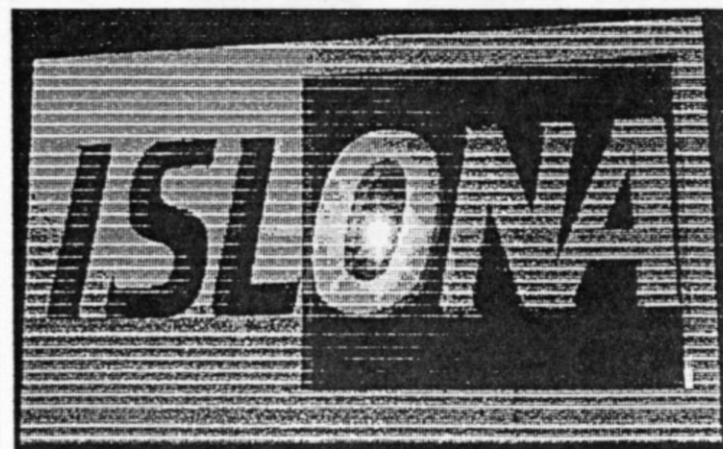
X X X

A végére maradt az értékelésem. A grafika, design, zene mind remek, még a játék sebességével is ki lennék békülve, ám - ami



szerintem a legfontosabb- a játszhatóság, az, hogy mennyire élvezetes a program az sajnos nem sikerült valami fényesre. Ennek ellenére szerintem mindenki próbálja ki, hálha csak nekem nem sikerült kihoznom a játékból mindent. A progi egyébként CD-n jelent meg, és mérföldkő SOK tekintetben az AMIGÁ-s játékipiacon. A konkurencia viszonylagos hiánya miatt jelenleg ez a sluff a LEGJOBB a kategóriájában. Hamarosan azonban elkészül a RACER is, és talán vetélytársra lehel a Fly in High-nak. Megláljuk...

...by ZeeNO





AMIGA QUAKE BY CLICKBOOM & PXL COMPUTERS

1998 január 5-én a PXL Computers és a clickBOOM bejelentette a Quake AMIGÁra való átkonvertálását.

A játék főbb jellemzői:

- A legfejlettebb és leggyorsabb 3D engine.
- Interneten keresztül való játék, akár Mac-es vagy pc-s játékosok ellen.
- Készíthetünk a játékhoz saját kezűleg úgynevezett "add-on"-okat. Ezek a kis programcsomagok tartalmazhatnak új pályákat, fegyvereket egészen a "total conversion"-okig, amik teljesen új játékok is lehetnek, csak a 3D engin-t fogják használni.



- Az AMIGA verzió az eddig pc-re és Mac-re megjelent összes "add-on"-t (kiegészítőt) használni tudja a freewarektől a hivatalos kiadásban megjelentekig.
- Ezenkívül akik szerelik a deathmatcheket, azok összeköthetik AMIGÁjukat Macintoshokkal vagy pc-kkel (modemmel, kábellel, vagy hálózaton keresztül) és mehel a gyilok.
- Semmi kompromisszum! Az AMIGÁS Quake mind az opciókat, mind a grafikát, hangot tekintve egyenértékű lesz a Mac-es és pc-s Quake-vel. Hogy a dolog igazi AMIGÁS legyen, az AMIGA Quake teljesen localizált lesz (tehát akár magyarul is tudunk Quake-elni), AMIGA típusú menük lesznek, AREXX opciók, és bármely public screenen illetve ablakban! is futhat a program.
- A közeljövőben sok bajnokság, verseny lesz megrendezve a clickBOOM és több AMIGÁS újság jóvoltából. A versenyekre bármelyik AMIGÁS játékos benevezhet, ha regisztrált Quake felhasználó. Regisztrált felhasználó az aki - természetesen - megveszi az AMIGA Quakét, kitölti a regisztrációs kártyát, és visszaküldi a clickBOOMnak.
- Az AMIGA Quake-en jelenleg az utolsó simításokat végzik. A sikeres lesztek befejezésekkor elküldik az *ld software*-hez (Ők a játék forgalmazói pc-n), hogy engedélyezzék a játék kiadását. Ha az *ld software* áldását adja a dologra, akkor a CD-vel sokszorosítják, csomagolják, és már meg is lehet vásárolni a játékot. Remélhetőleg, mikor ezeket a sorokat olvasod, már a bollok polcain van a játék.
- A játékhoz minimum egy 68020-as processzor kell FPU-val (!), 8Mb Ram, CD-ROM, 30MB hely a

winchesteren. Az ajánlott konfiguráció: 68060, 16 MB Ram, Internet hozzáférés.

- A játék ára: 90 DEM, 30£ vagy 47\$. Ez körülbelül 9999Ft, ami egy nagyon reális ár.
- A PXL computers és a clickBOOM egy közös CD-n dolgozik ami "Quake TNT pack" névre fog hallgatni. Ezen a lemezen 600Mb Quake-vel foglalkozó file lesz: teljes konverziók, filmek, demók, új szintek, stb. Ezt a CD-t minden Quake fanalikusnak meg kell szereznie! A regisztrált Quake "felhasználók" olcsóbban kapják meg. A CD a Quake bollokba kerülése után pár héttel fog megjelenni.
- És végül, hogy miért rendeld meg a Quake-t? A kalózkodás az AMIGÁS játékipiacot nagymértékben veszélyezteti. De a kalózkodást nem lehet véglegesen megszüntetni, ezt a clickBOOM is tudja. Ezért a clickBOOM más módszerrel próbálja vásárlásra ösztönözni az AMIGÁSokat.
- A Quake bajnokságokon csak a regisztrált vásárlók vehetnek részt.
- Az Internetes AMIGÁS Quake szerverekre is csak a regisztrált játékosok csatlakozhatnak fel.
- Minden megvásárolt Quake dobozában van egy papír rajta egy kérdéssel: "Nevezd meg egy játékot amit szeretnél látni AMIGÁN!" A clickBOOM a legtöbb szavazatot kapott játékot átírja AMIGÁra (ahogy ezt a MYST-tel, illetve a Quake-vel is tették).
- A "Quake TNT pack" nevű CD-ből 50% kedvezmény. Ingyenes, azonnali update-k a Quakeből.

Németországban a játékot agresszivitása miatt nem lehet újságokban reklámozni, illetve 18 év alatti személynek eladni.

Végül pedig csak annyit, hogy az AMIGÁS játékipiac kezd talpraállni, és aki megleheli az támogassa a Quake - illetve sok más új - játékprogram megvásárlásával. Ha sokan megvásárolják az új játékokat, akkor a játékgalmazó cégek látják, hogy szükség van AMIGÁS játékokra, és ími fognak.

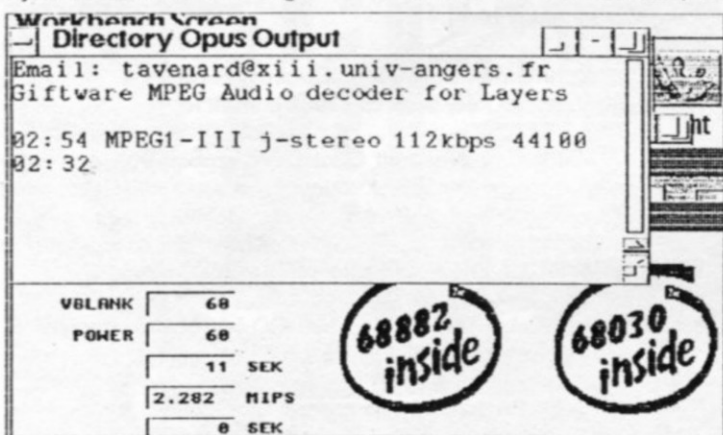
Egyébként úgy néz ki, hogy a clickBOOM állja a szavát, mert arról a monumentális listáról - melyre az Interneten keresztül lehet szavazni - elkezdtek átírni a játékokat AMIGÁra. Csak meg súgom, hogy a Settlers 2 igen előkelő helyen foglal helyet. Remélhetőleg nem sokára találkozunk vele is.

Bebe



MPEG AUDIO PLAYER (I,II,III) VERSION 3.2

IIIGGGGEEENNNIIIIII! Egy kedves emberke írt egy olyan MPEG Audio player-t, ami eszméletlenül sebességű! Egy Blizzard 1230/III-as kártyán, 4MB FAST RAM-mal, 23KHz-n, mono-ban, lehet lejátszani!!! Rádásul a processzor terheltség csak 70%-os! Pedig semmi trükk, renszertől, + Dopus5 alól, és MPEG III zenéről van szó! Mint köztudott, a III-as a legjobban tömörített típusú zene, és ezt is simán veszi. Hogy miről is van szó? Az MpegA-ról, (3.2) amelyet Stéphane Tavenard készített, rádásul a cucc GiffWare, vagyis a szerző valamilyen apróságért vár csak érte! Ezt ha más mondaná, talán el sem hinném! Értitek? Egy 14 Mips-es prockón MP3 zenét játszani 23.000 Hertz-en! Freneikus... Ez kb. egy 386/sx teljesítményével egyenlő... Ha valaki mutat nekem egy ilyen pc-t, ami ugyan ezt megcsinálja, akkor meg is veszem azt!!!! Még egy izmosabb 486 is igencsak izzad az Mpeg zenéssel (pláne az MP3-al) nem hogy egy gyengus 386... Ilyen kellemes már. régen csalódtam az AMIGÁ-ban, és



az AMIGÁ-s programozókban!! Speedtest és Mpeg zene... Ezúton is köszönöm minden AMIGÁS társam nevében azt a csodát, amelyet nap mint nap elkövettek értünk, és szeretett gépünkért! Köszönjük!!! A szerző elérhetősége: tavenard@xiii.univ-angers.fr A srác 2 év kemény munkával tette ezt! INGYEN! Egy szívélyes üdvözléért bizalmasan nem haragszik meg... Only AMIGA Makes it possible!

A program egyszerűen elindítva kírja kapcsolóit. Én a következőt használtam (A fenti konfiguráción):
MPEGA -m -T -l=3 -w -F=23000

...by ZeeNO

UTILS CED 3.5 II. RÉSZ ENVIRONMENTS...

Az előző számban 2 Rulez csávó elkezdett egy CED leírást, hát én most folytatom.

(ehh...ehh... Hát, sajna a 2. számba már nem fért be kedves kollegám cikke! De MOST legalább itt van!-ZeeNO)

Enviroments/2

File Settings:

TAB size: a tab billentyűre mennyit ugorjon a kurzor.

Customize tabs: a "tabok" távolságát lehet változtatni.

Set right border: egy vonalat lehet beállítani, ami azt jelöli, hogy honnan lőni a szöveget a prógi automatikusan, ha be van kapcsolva a WORD WRAP.

Set scroll Jump: A szöveg scrollozásának sebességét lehet beállítani.

Layout - Kikapcsolva az egérrel bárhova vihetjük a kurzort, különben pedig csak legfeljebb a sor végéig.

World Wrap - Ha egy szó nem fér ki egy sorban, akkor azt elválasztás nélkül a következőbe teszi.

Insert Mode - Beszúrás. Ha kikapcsoljuk, akkor az eredeti szöveggel állíthatjuk.

Tab=spaces - A Tab billentyű 'space'-ket csinál.

Editable File - Ha kikapcsoljuk, akkor nem tudunk a fileba írni.

Enviroment/3

View settings

Status line: mit mutasson meg a fejlécben. (hány változást csináltunk, hány oldall és hány sort szerkesztettünk...stb)

White spaces: ha itt valamit bekapcsolunk, akkor az látható lesz a képemőn is, pl.: ha space-t nyomsz, akkor egy kis kör lesz minden lenyomott space helyén.

Scroll bar: a scroll csík melyik oldalon legyen, vagy ne legyen.

Set scroll borders: a scroller szélét lehet változtatni.

Ezek voltak a fontosabb opciók azt hiszem.

A&A, Bebe

Hamarosan meg fog jelenni a CED új verziója CD-n! Bár már forog egy 4.2-es verzió közkézen, ez NEM az igazi! (Legalább is az Én verziómban nem volt semmi új, csak a sreen tülle-ja.) Mindenkit kérek arra, hogy ha van valami ötlete amit még bele lehetne integrálni a CygnuED-be, akkor azt jelezze a készítőknak.

ZeeNO



MAGIC TELEVISION THE FLICKER-FLACKER! VERSION 1.3

A TV-s felhasználókat nagyon zavarta az, hogy nagyfelbontásban (640*512), vagy bármilyen interlace-s képernyőmódban a kontrasztos helyek majd kiugrottak a helyükből. És bár sokan szerették volna így használni valamely programjukat (pl:WB) ezt hosszú távon nem lehetett elviselni.

Am most itt a MagicTV, és egy igazán korrekt módon tudja orvosolni ezt a problémát. A technikája abban áll, hogy elindítása után egy kicsit "elmossa" a képet, és ezzel az oly zavaró villogást, remegést ki tudja küszöbölni. Persze azért egy kicsit így is látszik a villogás, de ez már nem zavaró. Állítólag monitron elég rusnyán néz ki, Én még saját szememmel nem láttam. De az biztos, hogy amire ki lett találva (TV), arra tökéletesen megfelel. Az 1.0 még csak annyit tudott, hogy a 640*512-es 8 színű WB-t sikerült kezelnie. Most már eleve van egy külön prefs file is hozzá, amivel remekül be lehet lőni a 16 (!) színű screen-eket, hogy minél kevésbé remegjenek. A prógi tudja azt, hogyha egy program (nyilván task-oló) bármilyen interlaces-es képernyőmódban 16 színű, vagy kevesebbel használ, akkor ill is segít, hogy ne fájjon ki a szemünk. (Pl: PPaint, Final Writer, File Master, Dopus5 stb.). A programról teljesen meg is lehet felekezni, olyan simán és gördülékenyen épül a rendszerbe, ezzel is kiegészítve azt. Ha bármikor meggondoljuk magunkat, csak egy click, és már (megyek is) ki is lép.

A hack csak akkor lesz látható, ha előtte pl. aktív volt egy NEM laces-s screen, és átváltunk egy MTV kezelőre. Egy rövid ideig (1-2 sec.) még remeg, csak később találja meg a helyét. Szerintem egy 640*512-es, 16 színű Workbench jónak mondható, leírok egy javasolt beállítást (legalább is "nekem teccik"):

- **ScreenMode:** 640*512, 16 szín

- **Magic Selector:** (A MWB AGÁ-s képei (Intel Outside, MWB, SASG...)) (nincs ekkor az a ronda kék háttér mögöttele!)

- **Magic Copper:** Mindegyik fenti képhez rendelék egy szép átme-

netel (alul sötétkék, felül világos kék).

- **Magic Menu:** Ném multicolor, mert nincs annyi felesleges szín, és elég furán néz ki (de színes).
 - **UrouHack:** Xen stílusú gombokkal
- = Ezek után, marad még 1.82-1.68 Chip RAM-om (a hálór képtől függ) és 8 mega FAST-ból 7.2 free.

Közben fut még az MCP, Click to front, linymeter. Szerintem megéri, mivel egy szép, kényelmes, jól használható rendszer az alkotónak is öröm. Aki TV-n használja az AMIGÁ-ját, az feltétlenül szerezze meg. A proggi az AMINET -en is meglátható (Utils/WB). A készítő segítséget kér, a rendszer rutinokat jól ismerő emberektől. Jelenleg dolgozik a 32 és 64 színű verziókon is, meg persze egyéb trükkökön is.

Elérhető: www.angelfire.com.nc/magictv

Egyszer mindenképpen érdemes kipróbálni.

...by ZeeNO



A MICRONIK, akik az infinitív toronyokról lettek híresek, most azt vették lervbe, hogy ezekre a toronyokra, és a jelenlegi A1200-esre építve hoznak ki komplett gépeket. Ez szerintem remek ötlet, már sokkal előbb is meg kellett volna csinálni. Nézzük, mit is kínálnak.

Infinitív A1300 Basic Tower

- Infinitív torony Amiga1200, 020-as CPU-val
- 1.76MB Amiga/1.44MB DOS 3.5" lemezegység
- 200W-os tápegység
- Amiga billentyűzet és egér
- AmigaOS 3.1/Workbench 3.1 kézikönyvekkel
- CPU csatlakozó
- Infinitív torony top kivitelben
- kisker.ár: \$770.50 US/\$1047.85 CDN



Infinitív A1300 040 Tower

- Infinitív torony 1300
- Blizzard1240 (040/40MHz, 1 SIMM foglalát, 32MB-ig bővíthető)
- kisker.ár: \$1093.95 US/\$1487.80 CDN

Infinitív A1300 060 Tower

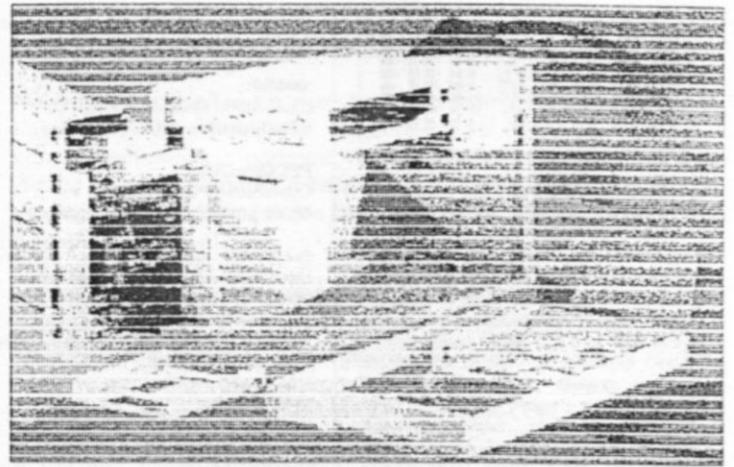
- Infinitív torony 1300
- Blizzard1260 (060/50MHz, 1 SIMM foglalát, 32MB-ig bővíthető)
- kisker.ár: \$1395.95 US/\$1897.80 CDN

Infinitív A1300 PPC175/030 Tower

- Infinitív torony 1300
- Blizzard603e PPC175 030-al (PPC603e/175MHz és 030/50MHz, 2 SIMM foglalát, 64MB-ig bővíthető, FastSCSI-II)
- kisker.ár: \$1358.95 US/\$1847.80 CDN

Infinitív A1300 PPC200/040 Tower

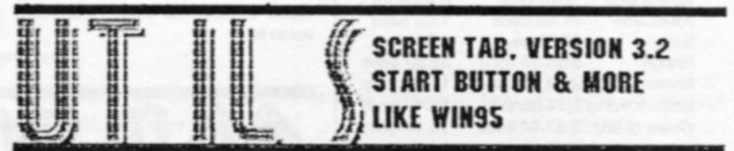
- Infinitív torony 1300
- Blizzard603e+ PPC200 040-el (PPC603e/200MHz és 040/40MHz, 2 SIMM foglalát, 64MB-ig bővíthető, FastSCSI-II)
- kisker.ár: \$1588.95 US/\$2160.80 CDN



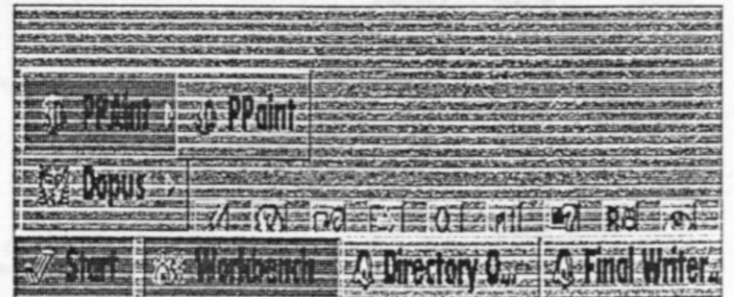
Infinitív A1300 PPC200/060 Tower

- Infinitív torony 1300
- Blizzard603e+ PPC200 060-al (PPC603e/200MHz és 060/50MHz, 2 SIMM foglalát, 64MB-ig bővíthető, FastSCSI-II)
- kisker.ár: \$1796.95 US/\$2443.80 CDN

Chucky, ZeeNO



Hát ez az, amit nem kéne erőltetni. Ugye a win95 egyik nagy újítása volt a "start" gomb, amiről könnyű a programokat indítani. Ez persze logikább addig igaz, amíg kb. 5 program van telepítve, utána már igen nehézkesé válik. Mindegy, biztos sok emberek tetszik, és ezért áthozták AMIGÁ-ra is. A 3.2 verzió már elég korrektnek tűnik, mivel nekem nem akad össze semmivel, és még talán szépek is mondható. Őszintén megmondva nekem nem tetszett, és ebből kifolyólag nem is ástam nagyon bele magam. Az installálása egyszerű, és egy reset után már a memóriában találjuk. A Prefs könyvtárunkban található meg a beállítási lehetőséget kínáló - MUI-s - ScreenTabPrefs file-l. A start button akkor jelenik meg a képernyőn, ha az egeret a screen legjára visszük, és ott várunk x időt. Ezt az X időt egyébként az OPTIONS/TASK-BAR részen lehet állítani a POPUP-Time csúszkával. Ez 0.1 másodperctől 2 másodpercig terjedő idő lehet.



Be lehet állítani, hogy milyen legyen a hierarchia a programok elérése között, úgy, mintha egy HDD tartalmát néznénk. Tehát csinálhatunk "könyvtár" menüpontokat, amelyekre klikkelve nem program indul, hanem egy újabb ablak. Ha az ablakok elérték a jobboldali képernyőhatárhoz, akkor kb. a képernyő közepéről folytatódik az egész. Azonkívül ami nagyon zavaró volt, hogyha pl. Dopus5-ben az egeret a screen aljára vittem, akkor is elúgrott a ScreenTab. Itt ráböktem a Dopus ablakra, és ismét ott voltam...

...by ZeeNO



**POWERPC ÉS 060
OSSZEHASONLÍTÓ TESZTADATOK**

Az AMIGAnica HUNgarica Conference party-n megírtént az, amit már nagyon sokan vártak. A GADGET computer bemutatja a PPC turbókártyákat, ameyel most már végre a saját szememmel is láttam működni. Az AMIGA A3000T ben helyet foglaló CyberStorm PPC 604e/180MHz s kártya egy 060 as kártya támogatását kapta. Sajnos egyelőre még a PPC processzor erejét igazán látványos program nem tudja demonstrálni, csupán egy fraktál számoló, és egy LW objekt nézegető ad némi információt a kártya sebességéről. Az itt mért adatok helyett a phase5 által közölt mérési eredményeket közöljük, mivel ezt pontosabban tudjuk, és sok-sok teszt atlagot is kiszámolhatjuk. Hat akkor jöjjen a lista:

CYBERSTORM PPC & 68060 Benchmarkok:

Sebességi eredmények a fraktál képszo-
mó programmal, amely a "Benoit"-
névre hallgat.

PowerPC és 68060 Sebesség Teszt
a "Benoit"-tal:

File	060/50	PPC604e/200
All the way	3.88 secs	0.43 secs
Awesome	11.90 secs	1.02 secs
Blob	10.62 secs	0.92 secs
Bridge	5:55.30 mins	32.62 secs
Burning	2:54.20 mins	12.82 secs
Church Wind	3:14.08 mins	15.40 secs
Circle of fire	3:27.84 mins	16.12 secs
Doublespiral	3:07.98 mins	14.66 secs
Dragon	8.02 secs	0.79 secs
Dragonheart	40.14 secs	3.54 secs
Eight sparkle	5:08.20 mins	22.86 secs
Eye	40.10 secs	3.55 secs
Fallen tree	15.82 secs	1.92 secs
Fire	34.58secs	2.62 secs
Fireball	3.88 secs	0.46 secs
Firestarter	54.06 secs	4.63 secs
Hungry arms	35.82 secs	3.29 secs
India	1:36.46 mins	7.82 secs
Julia	7.96 secs	1.30 secs
Julia rotated	4:17.56 mins	13.90 secs
Julia sun	45.40 secs	3.57 secs
Julia wheel	29.33 secs	2.89 secs
Lava island	1:06.80 mins	5.66 secs
Mandelbrot	1:02.60 mins	4.52 secs...
Moire sun	11:25.24 mins	32.36 secs
n-Points	8.36 secs	0.75 secs
n-Polygon	12.82 secs	1.13 secs
Nine tailed	20.00 secs	1.89 secs
Paisley	22.64 secs	1.78 secs
Rainbow	2:54.86 mins	8.37 secs
Ring	3:09.02 mins	10.87 secs
Salamander	4.82 secs	0.52 secs
SeaHorse	2:46.80 mins	11.00 secs
SeaHorse2	1:44.94 mins	6.97 secs
Seven arms	24.32 secs	1.92 secs
Shuriken	6.46 secs	1.67 secs
Smiley	9.47 secs	0.82 secs
Snake	24.00 secs	1.84 secs
Snowflake	4.28 secs	0.50 secs
Spiders web	25.79 secs	2.07 secs
Spikes	4.93 secs	0.52 secs
Spiral galaxy	27.78 secs	2.17 secs
Slor	3:02.80 mins	12.07 secs
Sun1	11:25.50 mins	32.36 secs
Sun2	15:40.32 mins	39.65 secs
Three light	12.44 secs	1.10 secs
Twelve arms	36.74 secs	2.83 secs
Waves	5:50.54 mins	15.87 secs

Méret	Mode	Cyb060	CybPPC060	PPC603e	604a/200
160x120x16	w/o refmap	338.72	314.23	119.38	34.97
160x120x16	with refmap	261.82	240.11	145.45	45.49
320x240x16	w/o refmap	365.56	339.77	131.76	42.37
320x240x16	with refmap	305.57	281.67	162.71	55.30
640x480x16	w/o refmap	438.30	408.00	170.32	66.17
640x480x16	with refmap	427.26	397.68	121.42	85.14

Wierd cycler 1:08.40 mins 5.75 secs...
A CPU kártyák:

'060/50:
CyberStorm PowerPC 604e +
68060 50MHz - 68060 használv

PPC604e/200:
CyberStorm PowerPC 604e +
68060 50MHz - 604e használv

Sebesség eredmények a LightWave
object nézővel, az "LWShow"-val.
PowerPC és 68060 Speed Test az
"LWShowTest"-el, ablakban.
A lap bal alján keressétek! Máshová nem
fért volna el!!! Kellene a hely!!!

CPU kártyák:
Cyb060:
CyberStorm MkII 68060 50MHz
CybPPC060:
CyberStormPPC604e +68060/50
- 68060 használv
PPC603e:
BlizzardPPC 603e 150MHz
PPC604e:
CyberStormPPC 604e + 68060 50MHz -
604e használv

Hát, ennyi lett volna, remélem mindenki-
nek tudtam új információkkal szolgálni.
Sajnos egyelőre még nincs egyéb hírem
már működő PPC-s programról, amely
kiványosabb formában biztosítaná az
erődemonstrációt.

A hírekkel ellentétben a Personal Point
7.1 a PPC-I csak a BLITTER funkcióinak
leváltására használja, így ez nem
mondható igazán PPC-s programnak.

Bocsi srácok, de nagyobbban nem fért
volna ki!

...by ZeeNO



**JÁTÉKÁRAK
NYUGATON**

Az OBERDMAND computer ártistája.
Azért ezt a céget választottam, mert az
árak átlagosnak mondhatóak.
Ez NEM fizetett hirdetés...

- 45.00 DM AirBus II
- 45.00 DM Arcade Action Compilation
- 45.00 DM Assassins 3
- 55.00 DM B17 Flying Fortress
- 35.00 DM Big Red Adventure
- 49.00 DM Black Viper CD
- 45.00 DM Blobz AGA
- 40.00 DM Bograts
- 45.00 DM Breathless AGA
- 60.00 DM Capital Punishment
- 55.00 DM Card Games
- 35.00 DM CD-Erben der Erde
- 39.00 DM Championship Challenge
- 45.00 DM Chaos Engine II AGA
- 55.00 DM Civilization
- 50.00 DM Civilization CD
- 95.00 DM Colonization
- 39.00 DM Dog Fight
- 35.00 DM Enemy
- 49.00 DM Euroleague Manager
- 45.00 DM Evolution - Human 3 CD
- 35.00 DM E. Dink - Human 3 CD Inkl.
- 35.00 DM Exile
- 35.00 DM Extreme Racing
- 25.00 DM XTRacing Data Disks
- 19.00 DM F-15 Strike Eagle II
- 40.00 DM F-19 Stealth Fighter
- 35.00 DM F117a Nighthawk
- 35.00 DM Fears CD

- 45.00 DM Fields of Glory
 - 45.00 DM Fifa International Soccer
 - 45.00 DM Fightin' Spirit CD
 - 58.00 DM Flight of the Amazon Queen
 - 49.00 DM Flying High
 - 65.00 DM Flying High CD
 - 65.00 DM Football Masters
 - 43.00 DM Formula 1 Grand Prix MP.
 - 39.00 DM Formula 1 Masters
 - 43.00 DM Gloom CD
 - 30.00 DM Gloom Deluxe
 - 35.00 DM Gulp CD
 - 29.00 DM Hillsba DMido
 - 40.00 DM HUGO
 - 69.00 DM Impossible Mission 2025
 - 35.00 DM Jet Pilot
 - 55.00 DM Kargon
 - 33.00 DM DMegends AGA CD
 - 38.00 DM DMegends AGA Disk
 - 38.00 DM M.A.G. CD
 - 25.00 DM MAG! AGA
 - 29.00 DM Manyk Mayhem Comp.
 - 45.00 DM Mega Typhoon
 - 43.00 DM Minakies
 - 39.00 DM Myst AGA CD
 - 99.00 DM Nemoc 4 auf CD
 - 49.00 DM PGA Golf +
 - 35.00 DM Pinball Bundle
 - 60.00 DM Pinball Illusion AGA CD
 - 29.00 DM Railroad Tycoon
 - 39.00 DM Ruffian
 - 50.00 DM Samba Partie Pro. AGA
 - 50.00 DM Samba Partie Pro. ECS
 - 50.00 DM Sens. World of Soc Update
 - 35.00 DM Silent Service 2
 - 40.00 DM Slomill AGA
 - 45.00 DM Special Forces
 - 30.00 DM Special Worlds CD
 - 19.00 DM Sporting Spectacular Com.
 - 45.00 DM Starford
 - 35.00 DM S. Skidmarka Data Disks
 - 17.00 DM Super Skidmarks Disk
 - 29.00 DM Super Tennis Champs
 - 29.00 DM S. Tennis C. Data Disk
 - 25.00 DM Testament AGA
 - 39.00 DM Theme Park AGA
 - 40.00 DM Tile Move
 - 26.00 DM Timekeepers
 - 40.00 DM Timekeepers Exp. Disk
 - 25.00 DM Tin Toy Adventure AGA
 - 50.00 DM Tiny Troops
 - 65.00 DM Tommy Gun
 - 47.00 DM Trapped CD
 - 45.00 DM Trapped II CD
 - 55.00 DM Triple Fun (Chaos Engine,
Settlers, Terminator 2)
 - 45.00 DM UFO
 - 40.00 DM Valhalla 3
 - 55.00 DM Virtual Karling AGA
 - 50.00 DM Watchtower AGA
 - 69.00 DM Wendella 2175
 - 45.00 DM Wing Commander
 - 30.00 DM World Golf
 - 49.00 DM Zeewolf 2
- Az árak márkában (DM) értendőék.



- P-UP UPGrade 180MHz 060 v.
040 foglalat, A4T/3T 1325.0
- P-UP UPGrade 200MHz 060 v.
040 foglalat, A4T/3T 1495.0
- P-UP PPC 604e/150MHz
(040/40-es CPU-val) A4T/3T 1365.0
- P-UP PPC 604e/150MHz
(060/50-es CPU-val) A4T/3T 1630.0
- P-UP PPC 604e/180MHz
(040/25-es CPU-val) A4T/3T 1535.0
- P-UP PPC 604e/180MHz
(040/40-es CPU-val) A4T/3T 1595.0
- P-UP PPC 604e/180MHz
(060/50-es CPU-val) A4T/3T 1985.0
- P-UP PPC 604e/200MHz

- (040/25-es CPU-val) A4T/3T 1780.0
- P-UP PPC 604e/200MHz
(040/40-es CPU-val) A4T/3T 1835.0
- P-UP PPC 604e/200MHz
(060/50-es CPU-val) A4T/3T 2200.0
- P-UP 150MHz 060 v. 040
foglalattal A4T/3T 1166.0
- P-UP180MHz 060 v.040
foglalattal A4T/3T 1398.0
- P-UP200MHz 060 v. 040
foglalattal A4T/3T 1620.0
- P-Up PPC 604e/150MHz 040-25MHz-es
CPU-val 4T/3T 1265.0
- SCSI-II Mod. Blizzard-okhoz
1230/1240T/ERC/1260 175.00
- SCSI-II Modul a DKB-hoz
Cobra (Ferret) 170.00
- SCSI-II Modul a MKII-hez 168.00

Miért is közöltem le ezeket a
listákat? Mert sok-sok
petyka kering a kinti
árakról, és nem szeretném,
ha esetleg valaki ezeken
felbuzdulva kimenne, és
igen nagyot csalódná. Ezek
az árak körülbelüli értékek,
nyilván boltonként más és
más lehet. De talán vannak
olyan emberek, akik
nincsenek NET közelben,
hiszen ezeket az in-
formációkat csak a NET,
vagy külhoni magazinok
segítségével lehet meg-
szerezni. A mostani
számunkban több hasonló
oldalt is találsz, mivel
rengeleg NEWS jövl, és ez a
leírások kárára foglalja a
helyet, de ennek most van itt
az ideje, hiszen a NEWS
könnyen romlik...

Remélem, hogy sok
AMIGÁst sikerült informá-
nom a kinti árakról.
Egyébként egy-egy jobb
programért soxor nem is
olyan vészes az a pár ezer
forint. Főleg, ha néhányan
összefognak, és közösen
vesznek meg egy programot.

A fejlődés nem áll meg, háló
a phase5-nek, akik a sok
csúszás ellenére a
LEGTÖBBET teszik jelenleg
is az AMIGÁért, és értünk.
Azok, akik a PPC kártyák
lélajosultságát
megkérdőjelezik, csak
annyit mondhatok, hogy az
AMIGA OS 4.0 már PPC-re is
megjelenik.



...by ZeeNO

BLITZ

BLITZ BASIC CODE ROVAT 1. RÉSZ

Új rovatot indítunk, amely az alapoktól indul, és remélhetőleg mindenkinek tud segíteni, aki még nem tudott eddig megismerkedni eddig a programozás világával. Egyébként is nagyon örülök, hogy ill ez a cikk, mivel egy nagyon rendes srác, Berki Péter felhívott, és megkérdezte, hogy lesz-e CODE a 3. számban (meg rendelt a 1.- és 2. számból). Mondtam neki, hogy egyelőre nincs, de keresünk cikkírókat. És Ő felajánlotta ez irányú tudását a köznek. Köszí szépen, és ez legyen mindenkinek követendő példa. Ha bármilyen észrevételek van a cikkel kapcsolatosan, akkor azt jelezzétek, meg persze azt is, hogy miről olvasnátok szívesen. Hát akkor nézzük!

ZeeNO



AMIGA fans...

Mindenekelőtt Szia!

Ezt a cikket akkor kezdtem írni, amikor ZeeNO megemléltette, hogy esetleg érdekelne az újságot egy kezdő programozási rovat. A cikkben a **Blitz Basic** nevű nyelvről szeretnék egy kis képet adni. Ennek a nyelvnek nagy előnye, hogy aránylag rendszerbarát progikat lehet írni, viszonylag egyszerű módon.

Aki foglalkozott valaha Amossal, esetleg volt 64-e annak néhány parancs már ismerős lesz. Sebességben ugyan nem veszi fel a versenyt a C-vel, de a nem annyira sebességigényes progik megírásához kitűnő. Ilyen a mi első programunk is. A progja egy kis képnyomtatógató stuff lesz:

```
WBstartup;      A pontosvesszővel megjegyzésekkel
                 fűzhetünk minden után. A parancs megkeresi
                 a WB screen-t és azon indul.

Displaybeep_0;  ez egy rendszerrutin:részletes leírás van róla
                 az "Az Amiga Programozása C És Assembly
                 Nyelven" c. könyvben.

Mousewait;      Ez a Blitz egy belső speciális parancsa.
                 Lényege, hogy vár amíg meg nem nyomod a
                 bal egér gombot.

End;            Ezt ugye nem kell részletesen
                 elmagyaráznom.
```

Ezt követően a compiler menüben a "compile & run" parancsra kattintasz és már fut is a program. Abban az esetben ha a progit el akarod menteni bináris kódban a compiler menüben a "create Executable" parancsra kattintasz, és kiválasztod a helyet ahova menteni akarod a progit, majd Ok-t nyomsz.

Néhány általános tudnivaló a Blitz Basic-ről:

Nagyon nagy segítség a nyelvhez a beépített Help rendszer. Ez hasonlít az Amos help-jéhez. Úgy érthetjük el, hogy ráállunk a cursorral bármelyik parancs bármelyik betűjére és *jobb Amiga+Help*-t nyomunk. A help-ben szabadon lehet lapozgatni és megtalálhatjuk a Blitz összes belső parancsának a leírását, kivéve a rendszerrutinokét.

A Blitz a parancsokat egy Deflibs nevű állományból olvassa be. Vannak speciális a Blitzhez készült gyűjtemények amelyekkel növelhetjük a tudását a proginak. Ha téged zavar a fordítás közben az editor és a megnyitott DOS ablak, akkor ezeket a "CloseEd" illetve a "Nocli" parancssal zárhatjuk be.

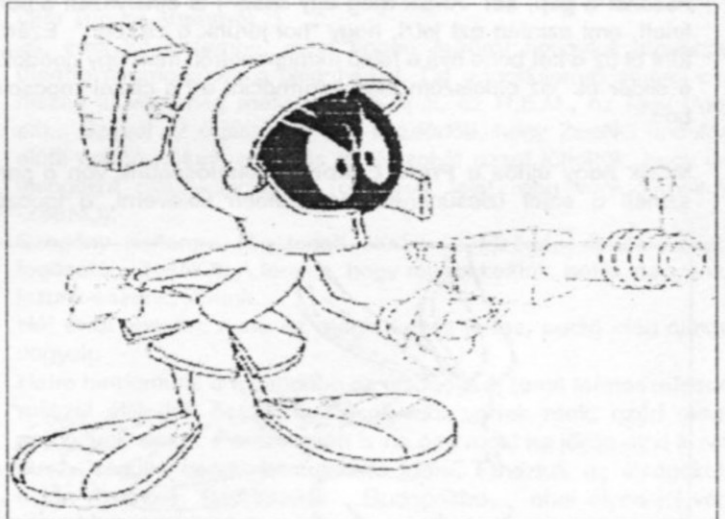
A Blitznek mindegy, hogy egy parancsot nagy vagy kis betűvel írtál be, ugyanis mihelyt a következő sorba lépsz ezt átkonvertálja az ő általa ismert formára pl.: ha beírod a következőt: "closeed" és átmész egy másik sorba akkor ő ezt kijavítja "CloseEd"-re.

A nyelvről még annyit, hogy két futási ill. fordítási módja van. Az egyik az **AMIGA**, a másik a **Blitz**. A parancsok is e két részre oszthatók. Ha egyik módból a másikba szeretnénk váltani, akkor be kell írni az **AMIGA**, másik esetben a **BLITZ** parancsot. A fordító alapértelmezése az **AMIGA** módot veszi alapnak. A Blitz módú parancsokat nem lehet Amiga módban használni és viszont sem.

Erre az a megoldás, hogy egy adott parancs elé beírod a módját amit megtalálsz a Helpben is. A fordító ezt veszi fordítási módnak onnantól kezdve, és így fordít amíg egy másik módot nem talál.

Tehát ha te egy **AMIGA** módú programban **Blitzes** parancsot használsz akkor ledd így:

```
Blitz
Parancs
AMIGA
```



Mára elég is lesz ennyi. Amíg nem találkozunk, próbáljatok minél több példaprogit szerezni. Ha küldtök egy lemezt és egy felbélyegzett válaszborítékot akár én is küldhetek. A címem megvan ZeeNONál.

Peti

A címet pedig alatt meg is találhatjátok, nem kell szegény ZeeNO-t nyúzni érte!

Berki Péter
Jászapáti
Bem Apó u. 6
5130

SCENE LIFE

**INFORMATIONS
ABOUT
DREAM MAG #4**

Üdv olvasók!

Az **AMIGARuleZ!** oldalain most ZeeNO kérésének teszek elegendő, és az új DREAM MAG-ról írogatok néhány karakternyit, hogy felnyissam szemeiteket és megvilágosodjon az elmétek, mert ilyet még úgysem láttatok!

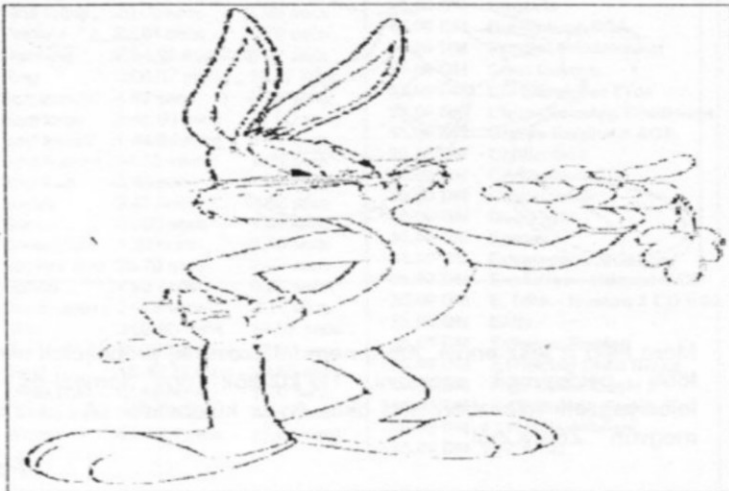
De láthatjátok, ha a cikk végén feltüntetett címekre elküldtök egy kedveshangú levelet (+vb (VBK :-)) -ZeeNO) +stb...) amiben felkérték minket, hogy másoljuk át az újságot és hidjétek el, biztos siker fogja koronázni lénykedéseket!

Hát ennyi rizsa után lalán nézzük meg mi történt kedvenc újságok körül mostanában, vagyis milyen változásokon ment át. Mint azt ZeeNO az **ARI2**-ben bejelentette lesz új panel a 4-es számban, közben még meg sem jelent...

(Nagyon tájékozott ám ZeeNO barátunk...(amikor a cikkel írtam, akkor valóban nem láttam még a DM#4. számát -ZeeNO)) De szerencséjére öregapámnak szólított...ja bocs...igazat mondott, mert a 4-es számban lényegesen van egy új panel ami szerény véleményünk szerint jobb mint a régi, de más szerint is...

Az 5-ös jubileumi számban pedig még jobb lett, hála Angel-nek! Tehát ez az egyik legfőbb újdonság, de van még pár úgyhogy ne lapozz ;) ! Ha már úgyis a lapozásról van szó, elmondom, hogy ilyet magyar lemezújságban még NEM láthatott ember fia !?! Angel vért izzadva dolgozott, hogy mostantól ne csak fade legyen, hanem amikor lapozol scroll-ozva (de szép szó!) "lapozzon"! Ez azt jelenti, hogy a kép jobbra-balra mozgással "lapoz" (Ézt a gyengébbek kedvéért írtam le ;)) A lapozás még egy A500-ason is jónak mondható (főleg zene nélkül), de 1200-esen már maga az álmom. Ha már úgyis a cikkeknél vagyunk, akkor elárulok egy titkot: a cikkek hátterében is van pattem! Természetesen a clipartokról sem feledkezünk meg! Igaz, így kicsit csökkent a clipart színeinek száma, de nem vészes. Választható karakterkészletek a szövegben: kiemelés, dőlés belülről stb. Ja, és mostmár kiírja a cikk hosszát a gép, sőt Angel még egy slider-t is elhelyezett a panel felett, ami szintén azt jelzi, hogy "hol járunk a cikkben". Ezért is tűnt el az a két béna nyíl a felső menüpanelről, mert úgy gondoltuk a slider és az oldalszám elég információt ad a cikkel kapcsolatban.

Másik nagy újítás a **Prefs Editor**. Itt lehetőségünk van a panel színeit a saját ízlésünknek megfelelően kikeverni, a lapozási



sémákkal (scroll, fade) állíthatjuk be, zenét választhatunk és megtekinthetjük a címkéket, valamint van még egy bonus is! Az 5. számtól kezdve pedig elmenthető a beállított prefs! Yeah! (Ez

valóban hiányzott!! -ZeeNO)

"Hiánycikk a multilasking..."- Angel ezt is megcsinálta és mostmár nem vágja haza a rendszert a mag, mert ha visszalépsz az Amiga+A kombinációval a WB-re, akkor addig sleeping van a mag számára !!! (Ez nem teljesen rendszerbarát megoldás volt.)



(Lehet, hogy én voltam hitlelten, mégis csináltam egy speedtest-et az újság alatt. Kb. 3% volt a CPU terheltség. Legalábbis '030-on. - ZeeNO)

Viszont az 5. számtól az F10 lenyomásával bezár a bazár, és a mag csak egy WB ablak formájában marad szem előtt, ami majdnem 100%-os multilasking-ot eredményez! Az újságba való visszatéréshez pedig csak az Enter kell lenyomni, vagy az ablakot kell bezárni! Véleményem szerint aki olvas, annak nem kell multilasking...

Ha zenét hallgatsz és úgy indítod el a mag-ot, akkor nem fogja elindítani az újság a zenét, a kód ugyanis figyelni az audio csatornát is!

Az újság még mindig FUT félmegás 500-ason! Nagy megköötésekkel.

(Tessék Angel nevére imába foglalni!) De az extrákkal való futtatáshoz egy alap 1200-es már megleszi... :(Bár az új szám már optimalizált kódot tartalmaz, ezért a tökéletes futtatáshoz egy 1MB-os 500-as is megfelelő lehet!

Remélem tetszeni fog mindenkinek az újsi, és mostmár nem csak PoWeR utánzatként fogjátok említeni a Dream Magot, mert asszem sikerült egy nagyon jó design-ot kialakítani, amit a közeljövőben csak tuningolni fogunk.

Ezentúl remélem nem csak zenékkal, képekkel, hanem egyre több cikkel is fogtok mindket bombázni!!!

Hát hírlelenjében ennyi juloll eszembe az újságról. Az 5-ös szám már a kiadás küszöbén áll, lehet küldeni a lemezeket (+vb ;) !!!

A **Dream Factory** nevében további jó olvasást kívánok a Dream Mag-hoz és persze az **AMIGARuleZ!**-hez is! Bye!

Címeink:

Tövisházi József (Evil)
5700. Gyula, Ecsedi u.36.

Korinek Sándor (Angel)
2900. Komárom, Szt. István u.4 II/2

kicsit fontosabb, úgyhogy most lépj le..." Persze ebből egy szó sem igaz, de hát IMAGINATION RuleZ! (szegény DinyX, tényleg keveset aludt... -ZeeNO)

Jó-jó. Kicsit beképzeltnek hangzik. Pedig egyáltalán nem vagyok az. (Igen, ez igaz. Régen DinyX beképzelt volt. Most lökéletes :) -ZeeNO) Ezt főleg az tudja igazolni, aki már legalább fél éve ismer. Tudják ők is, hogy milyen vagyok. Visszatérve a témához. Bemegyünk, A&A már ott volt. Szép üdvözlés helyett na mit kapok? Jó nagy lóf*szl a seggemben! Fél órát szenvedtem, mire ki tudtam húzni. Azután egy héttig nem tudtam hangosat fingani! :) Szóval A&A leb*szott, hogy mi a francnak nem szóltam neki, hogy Pécsen volt megtartva a Kispál és a Borz Tízéves jubileumi koncertje.

Szerencsére jó alibim volt, mivel a koncert napján Siófokon tartózkodtam és üríteltem a poharakat megállás nélkül a bályámmal, aki ott dolgozott akkor még a Kóborló kocsintóban.

Az emeletről kellett lehurcolni asztlalokat, így egyéni helyre lettünk szerel. Azt mondanom sem kell, hogy az asztlalokat az emberek feje fölött kellett cipelni, mivel a terem nem volt túl nagy, mi meg voltunk párezren.

Azán valamit kellett csinálni, hogy vegyétek az újságot, ezért A&A már felkészült és otthonról hozott egy lepedőt. ZeeNO hozott zsírkrótákat, én meg hoztam a rajztudásomat. Jó líz-lizenőt perc alall alkottam egy zászlót, persze a skacok is segítettek. Tanácsokat adtak, hogy hogy nézzen ki az egész. Azán kifeszítettük egy fémlapra. Jött is egyből egy srác kamerával, és lefilmezte a csapatunkat a zászló társaságában. Kösz! Haver vagy!

Sokáig fent voltam, úgyhogy Bebével kimentünk aludni Chucky kocsijába. Addig a löbbieket elmentek Sörérl (A bolban össze-vissz csak 21 üveg SZALON sör volt, persze meg is vettük mindeit. Amikor a pénztámnál venni szerettünk VOLNA zacskót, akkor közölték, hogy elfogyott. Így egy papírdobozban vittük a CUCCOT, és csak enyhén volt üvegcsörömpölés... -ZeeNO). Egyetlen helyet találtak, ahol lehetett kapni (pécsi) Szalonsört. Ami egyben a kedvenc Söröm (SÖRÜNK -ZeeNO) is. (Lehet, hogy azért, mert pécsi?) (ÁÁÁÁ, de hogy :) -ZeeNO) Itt a kólát már Sör kólával? (Diesel -ZeeNO) Na akkor az úgy finom, hogy egy korsóba három deci Sör, két deci kóla. De ezt ízlés szerint lehet keverni. (Nekem nem volt szimpatikus a DIESEL... -ZeeNO)

Tehát.

Aludtunk egy órát. Közben megitták az egyik Sörömet. Az est egyik legjobb poénját Virág Tamás nyomta el úgy, hogy nem is tudott róla. Hajnali kettő-három körül lehetett, mikor alanyunk mit ad Isten, elámosodott. Mivel pont szemben ült, miénk volt a legjobb hely, így isteni élveztük az előadást. Először csak én fedeztem fel, aztán szóltam ZeeNO-nak is aki szintúgy örült, hogy végre megint röhöghetünk egy jót. Szóval hősünk feje olyan volt, mint akil pófánk*rtak egy ósával. A fogai kilátszottak, a haja össze-vissza állt, az álla láthatóan félre volt csúsztatva. A karjai össze voltak kulcsolva. Valahogy úgy nézett ki, mint egy bukott király. Annyira ébren akart maradni, hogy a feje előrebillent, de ő ebben a pillanatban visszarántotta eredeti helyzetébe. De már annyira elpilledt, hogy a feje néha már majdnem frontálisan ütközött a paddal. Ezt kb. lízszer jáliszolta el egyhuzamban, miközben természetesen egyfolytába csukva volt a szeme. Mi ilyenkor már szinte padlót fogtunk a röhögéstől. Aztán nevelve odakiabáltam neki, hogy "Na mivan Virág! Csak nem álmos vagy?!" Már ezt is alig bírtam kimondani. Közben ő persze megállás nélkül csak bólogatott. Már mindenki ránk figyelt, csak ő nem. A végén már önkénlenül olyan hangosan röhöglünk rajta, hogy a hangok hatására kinyitotta a szemét. Ugyanolyan fejfel körbenézett, letette a kezét az asztalra, rá a fejét, és úgy aludt tovább. Mi ekkor már (én legalábbis (én is! -ZeeNO)) a könnyeinkel törölgettük az arcunkról. (Ez nem vicc!) (Bocsi Tamás, de nem lehetett kihagyni! Meg köszi a vásárlást! -ZeeNO) Ilyen jót is már rég röhögtem, báz'! Aztán a löbbieket is kimentek a kocsikba aludni, mi + tartottuk a frontot. Reggel hatóra körül már szállingóztak az emberek, a srácok is felébredtek. Kimentem kiszellőztetni az autólakat, mert eszméletlen szag volt. Közben Aurórárt hallgattam, de olyan hangosan, hogy jöttek a srácok és mondták, hogy kiszóllak

a házból, hogy halkítsam le. Nade ki hallotta? ilyen jó zene mellett... Egy óras szellőztetés után összepakoltunk, és elindultunk haza. Végül egy pár jó poén:

Még Bp-n voltunk. Zoli (Chucky) vezet, Bebe a navigátor. Beállunk egy kocsi mögé, én láttam, hogy ki van téve a "P" tábla. Gondoltam nem szólok, hátha hűgyozni akar, vagy valami. (Egy kis utcába kanyarodtunk, és az út szélén álltak az autók, de nem tudtuk először, hogy parkolnak, vagy ez a sor -ZeeNO) Elég régóta ott állunk, erre Chucky megszólal:

C- Ez meg mi a faszl csinál itt ennyi ideig?!

Mi- PARKOL!!!

C- A barom állat!!! :=)

(Elkezdünk nézelődni, és kérdezi Chucky az előlünk lévő autól figyelve: -ZeeNO)

C- Bebe! Nézd meg, van-e valaki abban a kocsiban!

B- Van, de üll! :=)

Megállunk a pirosnál. Chucky-Bebe:



C- Na, Bebe! Most merre?!

Készülő Kenguru demo

B- Egyenesen!

C- De most egyenesen, vagy

egy kicsit jobbra? Mert egyenesen belemegyünk a házba! :=)

Hát ennyi. Ha valaki kihagyta, bánhatja, mert jó buli volt!

üdv:

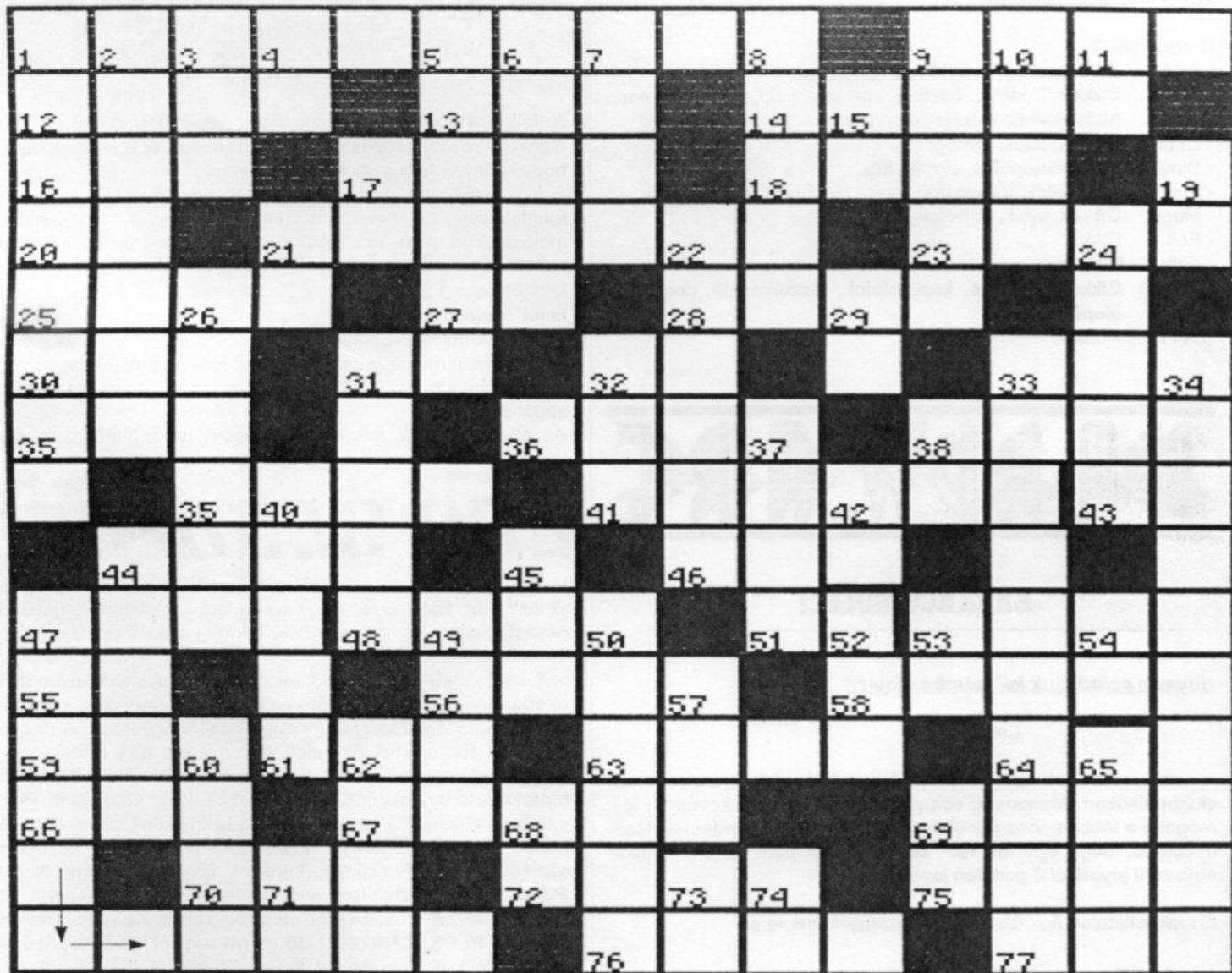
DAF® DinyX



Mostantól a magazinban mindig találsz majd egy rejtvényt, amit megfejtve és visszaküldve értékes ajándékokat nyerhetsz! Remélhetőleg valamelyik szponzorunk fel tud majd ajánlani valamit, de egyelőre ami biztos, hogy lesz, az egy **6 számra szóló előfizetés!** Ez az első helyezésért jár, a második 4, a 3. pedig 3 számot kap meg ingyen, a postaköltséget is mi vállaljuk.
Jó vadászatot!

Bebe, ZeeNO

Vízszines: 1. Stratégiai Játék 9. Ezen a szigeten fekszik Honolulu 12. Angolul terület 13. ...-apacs 14. Zaj 16. Hungá... 17. ADÉL, keverve! 18. Rágcsáló 20. ..., -be (helyrag) 21. A görög, akinek elolvadt a szánya :) 23. szőlő kacs "falu rulez!" 25. Szöveges kalandjáték (like Moria) 27. E napon 28. Női név 30. Deoxiribonukleinsav 31. Személyes névmás többes szám második személyű esete 32. Angol köszönés 33. Fociban az eredmény (7-1:)) 35. OKE, keverve 36. Markoló 38. High Fidelitly 39. Női név (nem az előző) 41. alább 43. Mutató névmás 44. Ragasztó angolul 46. Birtokában van az információnak 47. Gyerelem 48. Vörös és ravasz 51. Brúsz ..



53. Visszafelé reped a jég 55. e helyen elejel! 56. a beszéd lárgya 58. Csínytevő, gonosz 59. Vízpart növény 61. Hálózat 63. Angol hadsereg 64. Tartó 66. Román terepjáró 67. Dunántúli megye 69. ó Ismét női név, de a változatosság kedvéért becézve 70. vörös 72. Nem sós 75. Női név (van ám galery!!!) 76. Szakzsargon 77. Ruhanemű

Függőleges: 1. Angol gyarmat volt 2. A fonala segítségével talált ki Theseusz a labirintusból 3. Népszerű ital 4. Duplán vénember! 5. Sajtfajta 6. Vállalkozása 7. Rakéták kilövésére szolgáló szerkezet 8. Elkergeli 9. Hatalmas buli 10. 'Úgy legyen' 11. Magyar 'lf' 15. 100 m 17. Derékszögű háromszög alakú fadarab 19. Növény 21. Tessék! 22. Vízrel körülvett szárazföld 24. Ebből készülnek a drága bútorok 26. Suli régiesen 29. Szárazfölddel körülvett víz 31. Angol ligris 32. Mely helyen? 33. Szoros a Földközi tengeren 34. Kiváló **AMIGÁS zenész** 37. Rosszul lesz 38. Kiváló sörfajta rövidítése 40. Fény latinul 42. A legegyszerűbb szövegszerkesztő AMIGÁra 44. Hangszer 45. Rendszerben 47. **Ezzel a programmal készült az újság** 49. Férfinév 50. Angol női név 52. E módszerrel 53. Indulatszó 54. Számárbeszéd! 57. Menyesszony 60. Női név becézve 62. Elfogyasztotta 65. Római császár volt fodítva 68. Pénz 69. Téli sport 71. Személyes névmás egyes szám harmadik személyű alakja lárgyesetben 73. Belű kiejtve 74. Silicon Graphics

A megfejtések a **VASTAGON** szedellek (3 db)!

A címmel (ZeeNO) megtaláljátok az utolsó oldal alján! Hozzám küldjétek a megfejtéseket, a sorsolás a Pécsi AMIGA Club-ban fog zajlani, közjegyző nélkül!

Bugreport rovat:

Sajnos ez egy állandó rovat lesz (legalábbis úgy néz ki!). Az előző szám rossz információit itt fogjuk helyesbíteni.

1, A DEMO site-ban, az Atmosphere című DEMO credits listájában a GFX-hez Flex nevét rosszul írtam. Bocsi.

2, A PoWeR címe pedig 1193, Budapest, Szigligeti 9, I. emelet 1.

köszö a "bejelentéseket!".

Credits: [A-Z]

- A&A Cikk, infók, alapító tag.
- Bebe Cikk, infók, ötletek, sok-sok help, előnyomtatás, heJesírás ellenőrzés, alapító tag.
- Chucky Cikk, infók, támogatás.
- DinyX Cikk, támogatás, alapító tag.
- Evil Cikk, infók, támogatás.
- Magic Cikk, infók, támogatás.
- Peli Cikk.
- Tóth P. Cikk.
- ZeeNO Cikk, lördelés, kapcsolatok, főszerkesztő, designer, alapító tag.
- Zulu Printer.



BARKÁCS RULEZ!

Hogyan csináljunk két gombos joy-t?

1.rész

A cikk azoknak szól, akik valami úton-módon járatosak az elektronikában. Manapság sok program (még ez a kevés is) támogatja a többgombos joy-ok használatát (Aladdin). Most az lesz a dolgod, hogy egy kis idő- és minimális pénz ráfordításával egyszerű joyodból 2 gombos joy-t csinálj.

Ennek feltételei: A szükséges szerszámok megléte!

Név szerint:

- kés vagy szike
- csavarhúzó
- forrasztó ón
- forrasztó páka
- kedy

Akkor talán hozzá is láthatunk.

Szereld szét a joy-t. Lehetőleg ne úgy lépd le a tetejét mint valami ősember, mert könnyen elszakadnak a szálak és akkor kapkodhatsz a fejed, hogy mi hova kell visszaforrasztani. Miután szétszedted állapítsd meg, hogy van-e a vezetékek között piros dról is. Ha van akkor már nyert ügyed van, kivéve ha gyorslülős a joyod és szükséged van rá.

Akiknek nincs piros vezetékük, azok se keseredjenek el, mert van más megoldás is erre a problémára. Nektek kell venniük egy elektronikai üzletben tetszőleges hosszúságú 7 vagy a gyorslülősök esetében 8 eres vezetékét.

Valamint mindhárom verzióknak egy 9 lábú ANYA!!! csatló műanyag házzal együtt. A csatló forrasztható oldalán megvannak számlálva (napjaid) a lábak.

Figyelem! Akik vezetékét vesznek, azoknál előfordulhat, hogy

más színűek a drótok mint az eredeti vezetékekben. Ezesetben 10:04sajátos módon készíts az én táblázatom alapján egy színrendszert. pl:a fehér nálad a lila lesz stb...

Táblázat: szám	szín	tulajdonság
1	fehér	fel
2	kék	le
3	zöld	ball
4	barna	jobb
5	nincs bekötve	fire 2
6	sárga	tűz (fire 0)
7	piros eredeti helye	GND
8	fekete	+5v
9	piros új helye	fire 1

A felforrasztás úgy történik, hogy a vezetékek végét le kell blankolni azaz csupaszítani, majd ónnal vékonyan befuttatni, hogy könnyen forrasztható legyen.

A forrasztás elvégzése után a vett vezetékeseknek a joyra is megfelelően fel kell forrasztgatni a szálak. Ha mindezzel megvagyunk akkor már csak a pirosnak megfelelő vezetékkel kell felforrasztani az álltalad kiválasztott gombra úgy, hogy a feketét rajta hagyod a másikat leszeded és annak a helyére kerül a piros. Ezzel a munka befejeződik, de mielőtt még összecsavarozod próbáld meg egy 2 gombos használó programmal. Ha nem működik, biztos valamit rosszul kötöttél be.

Ha már minden működik szereld össze és a csatlakozóra is a védőházat.

Az elkészítéséhez sok sikert kívánok, használatához jó szórakozást.

Tóth Péter /Pécs/

END SEQUENCE

Ha jól belegondolok, már harmadszor írom a záró sorokat. Mire is jó ez? Hát talán arra, hogy az újságban látottakat, hallottakat összefoglaljam, elemezzem, és, hogy mindenki szívébe reményt és optimizmust ültessék. Most volt először úgy, hogy több cikk volt kész, mint amit fel tudunk használni. Az oldalszámot nem akartam növelni (mert az áremelkedéssel is járt volna), inkább a következő szám PONTOS megjelenésére figyelünk. A negyedik számhoz (ha marad 24 oldal) akkor a fele cikk már meg van. Természetesen nem akarunk letáborozni a 24 oldal mellett, és ha hirdetőink is úgy akarják, akkor lehet 32, vagy 48 oldal is. Persze ez nem azt jelenti, hogy már nem is kell nekünk cikkeket írnunk, hanem azt, hogy néhány ember már cselekedett, és szövegszerkesztől ragadva cikket írt nekünk. Erre a legjobb példa **Berk Péter**, akit még az életben nem láttam, és volt olyan rendes, hogy segített nekünk. Itt szeretnék még külön köszöNETet :-)) mondani, amiért a **PÉCSI AMIGA CLUB** annyit segített. Remek közösség, egyre több kreatív emberrel. Itt van **Chucky** is, aki sok-sok cikket írt nekünk, pedig eddig nem foglalkozott ilyesmivel. Tehát, mit is várhattok a negyedik számban? Ami biztosan lesz (mert már megvan): Strangers, Drako, Tippek&Trükkök az AOS-hez, OnEscapee, No Second Prize, Prefs1.3&3.X II. rész, MUI 3.8 II.rész, Frontier II. rész, Startup-Problémák orvoslása, és amit még szeretnék összehozni addig: Részletes emulátor leírás (PCX, PC-TASK, Speculator, Fusion, ShapeShifter, Frodo, stb...), Final Writer '97 leírás, szövegszerkesztési tanácsok, Trapped2, programozás, Algo Music, a Lazur képek titkai, és minden, ami érdekelhet benneteket.

Az újság régebbi számai is megvásárolhatóak, címeinken.

Címcink:

Telefon:

06 72 444-479
Ifj. Ormándlaky Bence
"ZeeNO"

Posta:

Ifj. Ormándlaky Bence
7632, Pécs
Nagy Imre u. 92

InterNET:

AMIGA@dfg-szeged.hu
Czikora András "A&A"

IDE várjuk (meg SCSI :) - Bebe) javaslataitokat, ötleteiteket, véleményeiteket, cikkeiteket, írjtok bármikor, úgy is szeretnénk egy levelezési rovatot, meg gyakorolni az olvasást :).

ZeeNO & AMIGARuleZ!-team