

1998 Május

AMIGA RuleZ!

ISSUE # 4

II. évfolyam. #2. szám

Ára : 220 Ft .-

The Hungarian paperMAG!

Boing cipő



Napalm



Pixel 64



Enforce



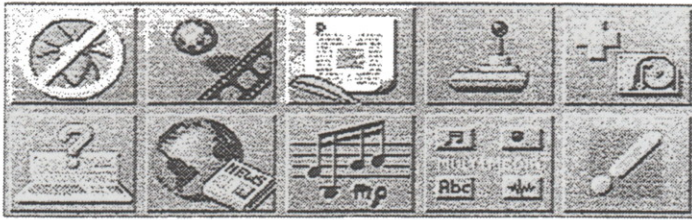
Tartalom:

- Blizzard PPC boards
- Pre\box
- Concierto
- Hedley
- Pixel 64
- PPC programok
- MUI 3.8
- Lambda
- Napalm

Lambda



és most lapozz...



STARTUP-SEQUENCE

Üdvözlök mindenkit! Itt van, eljött az **AMIGARuleZ! 4. száma!** Ez - úgy érzem - igen remek hír. Talán a legaktívabb hazai papírmagazin legújabb száma (kicsit sok volt a leg...). Node félre a tréfát (de azért ugye április marad ;)) valóban ez az idei 2. számunk, amely két hónap alatt készült el.

Ha minden igaz, akkor van színes borítónk, meg 70FT-al felugrott árunk. A színes oldalak másolása elég húzós, de azt írtátok, hogy vállaljátok a plusz költséget, amit a színes borító jelent.

Kezd beindulni az érdeklődés, egyre többen hívnak vagy írnak a lappal kapcsolatban. Ennek őszintén örülök. Bár azt hallottam, hogy néhányan inkább másolják az újságot. Ez igazán rossz nekünk, mivel ezzel nem növekszik az eladott példányszámunk...

Ismét próbálkoztam egy új design-al, ha nektek tetszik, akkor marad (nagyjából) ez a jövőben is. Szereiténk már egy kicsit megállapodni.

Azon töprengtem, hogy a képek minősége fordítottan arányos a kiadás dátumával. Vagyis minél régebbi a szám, annál jobb a képminőség, mert régebben jobb nyomtatót tudtunk szerezni. Sajnos ezen nem nagyon tudunk változtatni, de persze azért próbálkozunk...

Most már tényleg szeretnénk tartani a MAX. 2 havi megjelenést. Ehhez persze jó lenne, ha Ti is segítenétek, vegyetek példát azokról, akik már megtették. Nézd csak végig a CREDITS listát! Tehát várunk minden segítséget, cikkeket, infókat, party időpontokat (a lapkiadások miatt) stb...

Mire ezeket a sorokat olvasod, remélhetőleg már jónéhány A1200-esben fog PPC kártya zizegni. Aki teheti vegyen, hogy támogassa a PowerUP programot, elősegítve annak sikerét. Az elég zavaró momentum, hogy a **Haage&Partner** és a **phase5** máris hajbakaptak. Ez nem szerelem srákok! (kit érdekel? - a srákok).

A mostani szám felfedeztette **OBORZIN**, aki 3 cikket küldött (Clip-Art-okkal!), de sajnos helyhiány miatt nem tudtunk, csak egyet leközzölni! Az 5. számban benne lesznek! Köszí szépen.

A 6 számra szóló előfizetést **Vincent** nyerte! Gratulálunk! A mostani számban is van rejtvény, akit érdekel az ingyen újság, az fejtse meg a 3 feladványt, és küldje el (vagy mondja be a telefonba stb...)

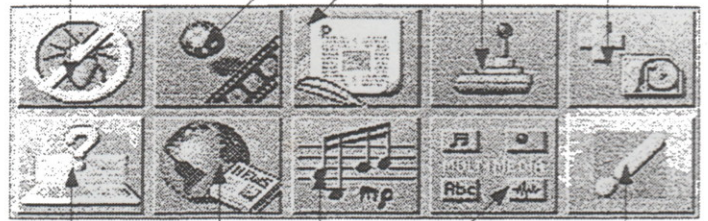
Hogy mit is találsz a mostani számban? Nem írom le, de a tartalomjegyzék mindent elárul!

Jó nyaralást, a következő szám megjelenése **júniusban** várható. (Az lesz a jubileumi **5. szám!** Rendezünk majd egy játékot azoknak, akik az összes eddigi szám birtokában vannak! Akinek hiányzik valamelyik szám, az még pótolhatja...)

Elvileg május végén lesz az **AMIGAnica HUNGARICA Conference #2!** Valószínűleg ott is csak a 4. számot lehet majd megvenni...

Sajnos a szerkesztőség 2 tagja elég elfoglalt (Diploma,

Debug.; Anim.;DTP;Játék;utils...



HardWare;News;Zene;Multimédia;Vegyés

Érettségi-felvételi...), ezért ... kűggyetek SÖRT! Báz!

Jó szórakozást kívánok : ZeeNO & AMIGARuleZ! - team!

Hoppá! De mi is ez a nagy ronda valami a hasáb tetején???? Ez afféle információs tábla, van rajta 2*5 ikon (by MagicWB®) és még egy kis labdácska is pattog rajtuk (legalábbis képzeljétek azt!). A cikk mindig arról a témáról fog szólni, amelyik ikonnál ott "bubog" a laszli.

Ennyi volna. Remélem értelmezhetőek az ábrák. Ha nem, akkor meg ... :-)

ZeeNO

Tartalom:

...InDoor

STARTUP SEQUENCE	ZEENO	02
NEWS...	BEBE, CHUKY, ZEENO	03

Game Sector

FORGOTTEN FOREVER	CHUCKY	08
MARTIAN TALES	A&A	08
FOUNDATION NEWS	BEBE	09
NO SECOND PRIZE	DINYX	09
GENETIC SPECIES NEWS	ZEENO	10
HBOMB	BEBE	10
OMESCAPEE	CHUCKY	11
CLAWS OF THE DEVIL	ZEENO	12

User Block

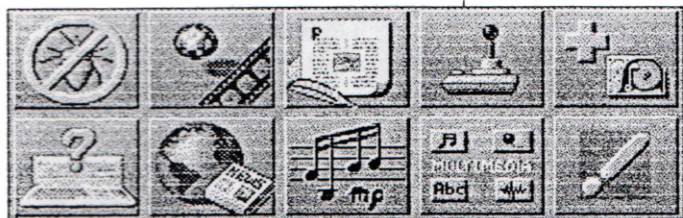
CONCIERTO	BEBE	12
HEDDLEY	OBORZIN	13
BLITZ BASIC II. RÉSZ	PETI	14
POWERPC KÁRTYÁK	BEBE	15
PRE\BOX	BEBE, ZEENO	15
POWERPC PROGRAMOK	BEBE	16
PIXEL64	ZEENO	17
A\BOX	A&A	18
MUI 3.8 II. RÉSZ	ZEENO	19
DRAGO	CHUCKY	21
TIPPEK & TRÜKKÖK	CHUCKY, ZEENO	21
HYDRA	BEBE	23
WEB FORCE	ZULU	23
END SEQUENCE	ZEENO	23

Greetings....

Evil, Chris, Emeric SH, Lala, Zulu, Zorba, LouiSe, Magic, Shamen, UnReal.

AMIGAonly, Dream Mag, WorldNews, PoWeR, Fant, Cyber News, Kangaroo, Frame18.

A hirdetésért a **GADGET COMPUTER BT**-nek!!!



REFLECTION 4.2

Az Oberland Computer a fotórealisztikus 3D-s animációs programjának - a Reflection-nek - kiadta a 4.2-es verzióját. Segítségével megtervezhetjük, kiszámoltathatjuk és meganimálhatjuk a tárgyainkat. **Van PPC-re optimalizált verzió is.** Egy új funkciót is elhelyeztek a készítő a programban. Ez egy landscape generátor. A software ára: 399DM (46.000 Ft), az update pedig 89 DM.

→ Bebe

MAGISHE TAGE IN TRIER

Idén már harmadszor rendezték meg Trierben a "varázs napok"-at **április 25-én és 26-án.** Itt az AMIGA felhasználók találkozhattak a "nagyokkal". Ott volt a phase5; Haage&Partner, és még többek között Petro apánk is.



A belépő teljesen ingyenes. Megtudhatuk a cégek terveit, elképzeléseit a jövőről, sőt, személyesen is beszélhetünk a fejlesztőkkel. Aki elment nem bánta meg.

→ Bebe

MIAMI 3.0

A népszerű TCP/IP protokoll programnak a Holger Kruse féle Miami-nak megjelent a 3.0-ás verziója. A Program 2 féle user interface-et ismer. A MUI-t, és a GLayout-ot. A program használni

tudja az új 56K-s modemeket, az ISDN-t, és a helyi hálózatot is. A DHCP support is be van építve. Információkat és a programot le lehet tölteni a

www.nordicglobe.com címről.

→ Bebe

AIR MAIL 2.0 PRO

A stuff egy igen sok szolgáltatást nyújtó, ám egyszerűen kezelhető e-mail program. A levelek feladását és megérkezését az SMTP és POP protokollok segítik. Az AREXX port segítségével a levelek elküldését automatizálhatjuk. A programban egy kis notesz is elhelyeztek, melyben a név, cím, telefonszám mellett egy fényképet is rakhatunk. A cucc minden AMIGÁn fut, mely legalább 2.0-ás Kickstartal és MUI-val rendelkezik.

→ Bebe

STFAX 3.0 PRO

A Haage&Partner programjával kényelmesen lehet AMIGÁnk segítségével faxolni. A "Voice control" funkció az AMIGA segítségével hívja fel a kívánt számot. A program rendelkezik FAX visszahívó, hangos posta, és mail-box (leveles láda) képességekkel is. A faxok szétküldését segítő egy minden részletre kiterjedő editort is beleintegráltak. **Ára: 99 DM.**

→ Bebe

AMINET SET 6

Az AmiNET Set 6 1998 márciusában megjelent. Ára: 59 DM. Megrendelni a <http://www.schatzruhe.de/order.html> címen lehet. Az AmiNET Set 6-on minden rajta van, ami az AmiNET Set 5 megjelenése után került fel az AmiNET-re (ki gondolta volna?), valamint a

Wordworth 5SE, a TurboCalc 3.5, a PPaint 6.4, és a Wildfire 3.38 teljes verziója. Az AmiNET Set 6 - a szokásoknak megfelelően - 4 db. CD lemezt tartalmaz, melyeken körülbelül 4 GigaByte-nyi software található 7500 lha file formájában. Az AmiNET 23 megjelenése óta több, mint 440 MB új software került fel a NET-re. Természetesen ezek is megtalálhatók a CD lemezekben. A négy CD tartalma:

Directory	Méret	File-ok	Tartalom
biz	88 MB	259	Üzleti software-ek
comm	113MB	678	Kommunikációs progik
demo	406 MB	379	Grafikai és zenei demók
dev	115 MB	351	Fejlesztőprogramok
disk	16 MB	81	Floppy és Winchester tool-ok
docs	181 MB	341	Szövegfájl-ek
game	441 MB	756	Játékok
gfx	158 MB	338	Grafikai software-ek
hard	7 MB	60	Hardware-rel kapcsolatosak
misc	93 MB	189	Egyéb
mods	1017 MB	1994	Zene modulok
mus	46 MB	159	Zene programok
pix	878 MB	975	Képek
text	34 MB	119	Text programok
util	118 MB	826	Sok kis hasznos progik

Extra meglepetésként az Oberland Computer bejelentette, hogy az AmiNET Set 6 vásárlói igen kedvezményes 50 DM-es áron vásárolhatják meg a Wild-Fire 5.0-át.

Bebe

FUSION 3.1

A Haage & Partner új update-et jelentett meg az Apple Macintosh emulátorához, a Fusion-höz. Az új 3.1-es verzióban kiküszöbölték a 3.0-ás hibáit, a működést *biztonságosabbá* tették, valamint néhány új funkciót is elhelyeztek a programban. Most már a 68060 tulajdonosok is biztonsággal használhatják a 8.1-es MacOS-t. Az update ára: 30 DM

→ Bebe

DIVERSIA

Az Ablaze Entertainment második projecije, a Diversia teljes újratervezésen megy keresztül, vadí új profilt kap, jelenleg viszont semmit sem lehet még tudni felőle, hamarosan ismét a színre lépnek vele. Maga a program

egy valós idejű stratégia játék, a "High-End" AMIGÁkra.

Technikai adatok:

- Nagy felbontású 256 színű grafika ;
- Fejlesztett ellenséges intelligencia;
- PowerPC 603e/604e támogatás;
- CD Soundtrack;
- Hálózati támogatás;
- Sok támadó egység;

Követelmények:

- CyberGraphics/AGA (RTGMaster);
- Motorola MC68030+/PowerPC;
- Minimum 8/16 MB Fast Memóra;
- AmigaOS 3.0/3.1 (V39+);
- CD-ROM 4x+Speed

A fejlesztés több, mint 80%-ig készen van!

→ ZeeNO



IMAGEFX 3.0

Az ImageFX 3.0-t az Amiga'98 shown mutatják be **St.Louisban**. A programban nyitva maradhatnak a menük a gyakrabban használt funkciók gyors elérésére. A nagyobb effektek preview képeit lehet zoomolni és körül lehet jámi. Ugyanazon a képen belül több ablakot lehet megnyitni. A képrétegek segítségével összetett képek készíthetők, amik aztán egyszerűen módosíthatók. Továbbfejlesztették a *Video Toaster/Flyer támogatást*, és a sok egyéb képfórmátum mellett kezeli már a Photoshop rétegelt képeit is. Az új **Clouds** modul segítségével igazi fraktál felhők generálhatók.



Batch műveletekkel ezek mozgása animálható egyik formából a másikba. A felhők rétegelhetők 3D effektek létrehozásához és ezeket kombinálva vad plazma design érhető el. A Scatter egy olyan effektus, mellyel a kép

összetörhető pixel méretű darabokra és szétrobbantható több különböző mintára. Ez az effekt művészi hatáshoz vagy drámai átmenetekhez használható. Egy másik újdonsága a programnak a **Splash**.

A Splash ray tracinget és bump mappingot használ a folyékony (eső, vizisí, kocsonyás mozgások, stb.) szimulációihoz. Az effekt kötegelhető esővíz pocsolnyák animálásához, és átalakulások készítéséhez.

Más számítógép platformokról ismert **Pagecurler** effekt is belekerült a programba. Ezzel olyan hatás érhető el, mintha a papír vagy kép széle számárfüles lenne.

Igazi gyémánt az új effektek közül az **FXForge**, amely egyszerű matematikai kifejezéseket használ. A kép minden pixelére létrehozható száz meg száz új effekt. Ugyanannak a technológiának a teljes készletét használja, mint az Adobe Photoshop Filter Factory plug-in-ja és teljes mértékben kompatibilis az effektek formulája is, melyekből az Interneten több ezer található. Gyakorlatilag felhasználók készíthetnek is speciális effekteket.

Egyedülálló az FXForge paraméter animáló képessége, és hozzáfér az ImageFX swap bufferéhez az átalakulási effektekhez is.

→ Chucky



SIAMESE V4

Ez egy hibrid Amiga/Windows platform. A jelenlegi v2.5-ös rendszer soros (az RTG-hez), és SCSI (a file átvitelhez) felületen kommunikál Ethernet és TCP/IP protokoll használatával. A v4.0-ás Siamese alapja egy komplett AGA Amiga egy PCI kártyán 68040/33 vagy 68060/66 processzorral. Ennek az új verziónak a szoftvere 80%-ban, a hardvere 60%-ban van kész. A cég csak akkor kezdi el gyártani ezt a PCI alapú Amigát, ha legalább 500 darabot megrendelnek tőlük. Ez egy bizonyos letét (25,50, ill. 75 angol font) befizetésével történik. A szerkezet ára **399 angol font** adóval együtt, amiben nincs benne a processzor ára. A rendszer céljai a következők:

- 1. Az Amiga felhasználóknak a leggyorsabb Amiga, ami az előző modellekkel teljesen kompatibilis.
- 2. Az Amiga Alpha project következő szintre helyezése, és az Alpha chip erejének kombinálása az Amigával.
- 3. Egy Amiga/Macintosh/Windows alapú operációs rendszer egyben,

egy hibrid gép formájában.

- 4. A PC hozzáférjen a Macintosh szoftverpiachoz, és egy hibrid Macintosh/PC létrehozása ennek a kártyának a használatával.
- 5. A PC és Mac tulajok új szoftver bázishoz jussanak a nagyszerű és olcsó Amiga szoftverek révén.

Akik azt kérdezik, hogy hogyan lesz gyorsabb, mint bármelyik másik Amiga, hát íme a válasz: az összes I/O, grafikai megjelenítés, hang és file műveleteket a PC/Alpha processzor végzi. A PCI busz sebessége kb. tízszerese a Zorro3 busz sebességénél. Ezért a 680x0 processzor csak egyszerű rendszerkéréseket küld és folytatja a műveletet. A processzor sebessége 50-100%-ot nő effektíve, ami megfelelne egy 133MHz-es 68060-asnak. Ezáltal az **Amiga OpenGL**-hez jut a PC-n és grafikus kártyáján keresztül a rendereléshez, és a 68060-asnak megint nincs dolga. Mi a helyzet a játékokkal? Mivel ez a kártya teljes AGA chipkészlettel rendelkezik, így a legtöbb játéknak működni kell mindenféle probléma nélkül az Amiga video kimenetén keresztül. Tehát ha egy hibrid analóg/digitális video rendszert akarsz csinálni a meglévő genlockoddal, akkor ezzel a kártyával megteheted.

→ Chucky



ASIMCDFS V3.9

A méltán népszerű programcsomag legújabb verziója, mely a következő tulajdonságokkal gazdagodott:

- 4-es IDE csatlakozó támogatás Amiga 1200-nél
- CDDA -> 8svx 8 bites monó konverzió a virtuális CD-audio hangterében
- updatelt Inhibit DOS csomag, ami megakadályozza bármilyen parancs küldését a CD-ROM meghajtóhoz az asimcdfs.device által
- az asim_atapi.device támogatja a teljes trackdisk parancskészletet, és a NewStyleCommands protokollt.

→ Chucky



UPDATE-OK A WORMS-HÖZ

Az Amiga Worms (ECS), amelyik nem működött joypaddal CD meghajtós gépeken, már sokkal stabilabb. Ezenkívül van még néhány változás, és a védelem is el lett távolítva. Ez volt az utolsó verziója a Worms-nek, mielőtt

AGA-s lett. WormsDC upgrade minden Amigához. Javított Option Set töltés, minden más kisebb hiba javítva (mint pl. a dinamiai visszajátzás néha rossz), a billentyűzet használható nevek beírására a joypad használata mellett is, az egér+joypad egyidejűleg funkcionál a címképegyen, javított kötél, a pihenő ablak javított pozícionálása/méretezése, átvizsgáló opció az új installált pályák ellenőrzéséhez mialatt a játék pihen, scrollozás kurzorbillentyűkkel Graffiti módban, scrollozás kurzorbillentyűkkel a numerikus részen a játékban, normál tájak szerkeszthetők Graffiti módban generálás után (mint a Worms2), MCP és runtime kicsomagolókkal való kompatibilizálás, a tájgenerátorban a TAB-bal mozogni lehet a táj típusok között, több készlet eltérő csapatoknak, stb.. Ezután az upgrade után minden jövőbeni update HD/FastRAM-os gépekhez lesz csak, mivel így már túl szűk a 2MB és a floppy. Ezek az updatek tartalmazni fogják a CD-ROM támogatást is. Az upgradeket Andy Davidson készíti a Team17-ből, és az Amineten lehet majd megtalálni őket.

→ Chucky



WORDWORTH 7.0

Megjelent a Wordworth 7.0-ás verziója angol és német nyelven. A program jelentős változásokon ment keresztül:

- Új, szebb kinézetű pop-up menük
- Könnyebb és jobb konfigurálhatóság
- Automatikus helyesírás ellenőrzés
- stb...

A programhoz rengeteg betűtípus, több, mint 1000 clipart, és 50 féle kézírás-típus tartozik.

→ Bebe



ÚJ HARDWARE A VESALITÓL

A 2SwitchAPC névre keresztelt kútyú segítségével lehetséges egy AMIGÁT és egy pc-t összekötni, méghozzá úgy, hogy azok közös monitort, billentyűzetet, és egeret használnak. A Topolino pedig egy pc --> AMIGA egér átalakító. Kezeli a két illetve a három gombos egeret is.

→ Bebe



DOOM, DESCENT

A PPC-s programok óriási mennyiség-

ben jelennek meg, igaz, komolyabb felhasználói még kevés van, de teszt-programok, és egyéb apróságok igen nagy számban állnak már a rendelkezésünkre.

Például a Descent egyik verziója GFX kártyával és PPC-vel indul csak... Van ezen kívül PPC-s DOOM is, ami egy 150MHz-s PPC-n 35 kép/másodpercet produkál. Egyébként Pentium 180MHz-en a DOOM 39FPS-el fut. De a készítő csak fogta pc-s program forráslistáját, és minden optimalizálás nélkül lefordította PPC-re.

→ ZeeNO



ELASTIC DREAMS

Az Elastic Dreams - a valós idejű morfoló program - már a boltok polcain van.

A programban nagy figyelet fordítottak a sebességre. A stuff sok effektet tud, ezek közül csak néhányat felsorolnák: - két kép összeolvasztása; - képek alakjának megváltoztatása.

Egy "Manager Port"-ot is elhelyeztek a készítő, ahol minden lehetséges beállítást elvégezhetünk.

Az Elastic Dreams-et a Motion Studios készítette. Ára 149 DM.

→ Bebe



CLICKBOOM

Egy ködös, csendes éjszakán, mikor hősünk szeme előtt már-már összefolytak a karakterek, figyelme lankadt és még messze volt a váltás feloldozó perce. A lázadók maroknyi csapata élén felelősséggel tartozol társaidért...

Fontos, hogy mindig meglegyen a legfrissebb információk a szövetséges és ellenséges csapatok mozgásáról... Egyszerre csak felfigyelsz!

Megszűnik a clickBOOM, az egyik legfontosabb és legbiztosabbnak hitt bázisotok! Azonnal egered után kapsz, és sebesen írod be a titkos jelszót, hogy utánajárj a hírek ... www.clickboom.com ... vársz, egyszer csak feltűnik előtted egy fekete keret, benne pedig a HÍR!

A clickBOOM meg fog szűnni... De a harc folytatódik... Miva? Most akkor megszűnik vagy megerősödik? Sietve nyomsz a more information gombra, és a másodpercek lassúsága (na meg a NET-é...) órákat emészt fel életedből...

de már itt is van! NAPALM az új C&C klón játék, a click-BOOM gondozásában!

Aki már megvette az előző 3 játékot a cégtől, az most 50% kedvezményt kap erre a játékra. Ezen kívül pedig 1000 \$-t is lehet nyerni (több mint 200.000Ft!), tehát csak egy (rossz)reklámfogás volt a gyászkeret!

Ebből arra következtetek, hogy a Quake-ből el tudtak adni elegeket, ahhoz, hogy megérje továbbra is az AMIGÁba investálniuk! Köszönet mindazoknak, akik ez megtették (vagyis megvették a Capital Punishment-et, a MYST-et és a Quake-et).

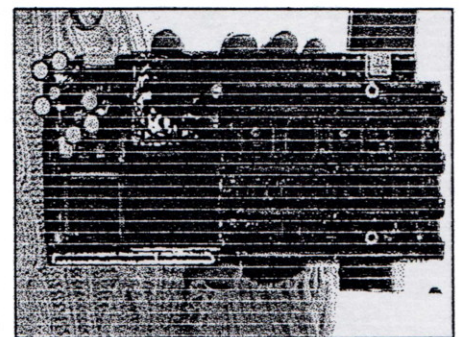
Azok között, akik előre megrendelik a programot, minden héten kisorsolnak egy játékot (tehát minél előbb megrendeled, annál nagyobb az esélyed)

→ Bebe, ZeeNO



ST. LOUIS

Idén is megrendezésre került ez az esemény, de konkrét eredményeket nem tudtak felmutatni.



Kitalálták a "Boing" cipőt, amire egy hangszóró van szerelve és ha lépünk vele,

akkor azt mondja, hogy : BOING...

Fellépet a Blues Brothers együttes, Petro is beöltözött a srácok szerelésébe. Ezek a képek egyébként megtalálhatóak a címlapon...

→ ZeeNO



NEW 3D GAME

Ismét új 3D-s gyilkosvilágban kalandozhatunk ebben a nemsokára megjelenő játékban.

A ScreenShoot-ok alapján egészen kellemes lesz, szép textúrák, változatos pályák, valós időben változó fényeffektusok.

Bár a szerző szerint ez még nagyon

gyenge, sokat fog még fejleszteni rajta. A kóder állítása szerint az engine sebessége **3x gyorsabb**, mint a **Quake**-é, bár nagyon hasonló effektekkel találkozhatunk.

Az ajánlott konfiguráció egy '040/40MHz, AGA AMIGA, 8 MB FAST RAM-mal és CD-ROM-mal.

Persze a főkéletes futáshoz nem árt egy '060+GFX kártya 16 MB RAM-mal...

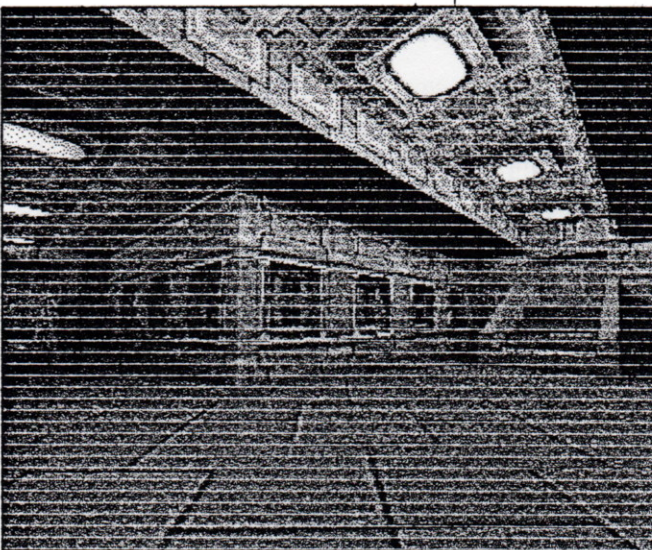
Neve még nincs, de lesz :)!

→ ZeeNO



LAMBDA

A Lambda egy 3D-s valós idejű űrhajós játék, harci szimulációval (hasonló mint pénzén az Xwing). A játék még korai



stádiumban van. Egyenlőre az alap engine van kész, bár ez elég impresszív.

Sebesség adatok:

- '060/50MHz-n, AGA Chipset-tel nagyfelbontásban 20-30 frame/sec-el kifelbontásban 40 fps-el megy.

Az engine nem csak gyors, hanem nagyon szép is! Texture mapped és Gouraud shading-olt is. Nagyon jó játék van kilátásban!!! Nagy vihart kavart az a szöveg, amit a Lambda home-page-én olvashatunk az elmúlt időben.

Ez egy-szerűen azt mondta, AMIGA Sux és, vegyél

pc-t (... te kis hülye).

Sok indokot sorolt fel, de igazából egyik sem volt jelentős. Az történt, hogy az alkotó egy "elborult" pillanatában cserélte le erre a régi WWW oldalát, mivel elege volt az AMIGA programozásából.

A software elég bizonytalan volt és a hardware korlátai is gátat szabtak elképzeléseinek.

De most a '060-as vagy a PPC processzorokban rejlő lehetőségek felcsillantották a lehetőséget tervei megvalósításához.

Azonban egyenlőre hagy egy kis szünetet a program fejlesztésében, mely remélhetőleg előnyére válik majd. Új ötleteket is megpróbál még belesűríteni a játékba, hogy egyedül és maradandó alakosson.

Tehát a Lambda valószínűleg el fog készülni, de az időpontja elég bizonytalan.

A programozó kiadott egy új demóverzió, melyben olyan újdonosságok találhatók, mint pl.: lézer, új robbaná-

sok és az ezeket kísérő fényjelenségek. A Lambda jövőjét tekintve a készülő úgy

nyilatkozott, hogy lehetséges PPC-s verzió is, de addig, míg neki

nincs PPC kártyája, és a kemel háború a **phase5** és a **Haage & Partner** között le nem zárul, addig biztos nem.

→ Bebe, Netty babe, ZeeNO



Labyrinth of Time

LABYRINTH OF TIME

Az **Alive Mediasoft** kiadja újra a Labyrinth of Time című játékot, mely eredetileg 1993-ban jelent meg CD³²-re.

A program leginkább a **Myst**-re hasonlít, s valószínűleg a cég a **Myst** által okozott nagy érdeklődést kívánja kihasználni az újbóli kiadással.

A játék alaptörténete:

A legendás **Minos** király egy labirintus építetett az idő és tér között. A labirintusnak minden történelmi időszakra van egy kijárata, és **Minos** így képes uralni a földet. Hősünk kiválasztása után az egyik időzónában találjuk magunkat.

A labirintus felfedezése és néhány feladat megoldása után megtörjük **Minos** az aktuális időzóna feletti hatalmát. Ha ezt megfesszük az összes időzónában, akkor megnyerjük a játékot.

A játék specifikációi:

- Több, mint 1800 csodálatos nagyfelbontású kép;
- 270 terület;
- 25 Mb jó minőségű zene és hangeffekt;
- A vezérlés egyszerűen point-and-click módszerrel történik;
- A játék játszható CD-ről és HDD-re installálható;
- Természetesen teljesen Multi-Task lesz;

Hardware követelmények:

CDTV (már ha van), CD³² vagy egy A500-as 1Mb Chip-RAM-mal;

A játék nem tűnik rossznak, de nem veheti fel a versenyt a **Myst**-el vagy a **7th Guest**-el. A játékot az **Alive Mediasoft**-tól lehet megrendelni, 14.99 £-ért.

→ Bebe, ZeeNO



MARTIAN TALES NEWS

A&A kollegám cikke (8. oldal) óta egy kicsit változott a program...

A Skillo Interactive teljesen át fogja dolgozni a legújabb játékprogramját, mivel nem akarnak egy újabb C&C klónt kiadni. A

Martian Tales

program inkább a Civilization és Colonization alapjaira fog épülni, de kiegészíti ezeket eredeti ötletekkel. A kereskedelem is sokkal fejlettebb lesz, mint a Civ-ben. Egyszerre 2 fajból 8 különböző törzs lesz, ezekből mi is választhatunk egyet (de csak ha jók leszünk :)).

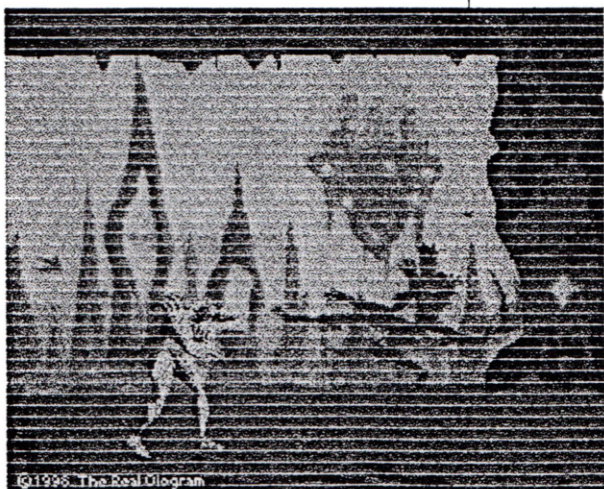


A programban 3 évszak lesz, esős, hideg és száraz. Az évszakok változását a grafika is jelezni fogja. Emellett az időjárás változásai az élővilágra is hatással lesznek, tehát az állatok

vándorlásainak is szemtanúi lehetünk. A városok fejlődése jól látható lesz azok térképen való növekedésével!

A harcot meg lehet vívni a géppel (lásd Civ), vagy max. 1 perces csatákban (mint pl. a Tiny Troops-ban).

→ Bebe, ZeeNO



OLOFIGHT

A Real Ologram bőszen dolgozik a legújabb veredős játékn.

A játékból elérhető egy 825Kbyte(nem 576!) -os demoverzió, melyben csak 2 karakter közül választhatunk (az egyik egy Alien, a másik egy robot) és csak ketten lehet játszani.

A teljes játékban 10 különböző harcos lesz, mindegyik több, mint 400 animációs fázissal, fejenként 10 speciális mozgással. Természetesen minden harcosnak más lesz az ereje és a sebessége.

A játékban a háttér és egyes tereptárgyak paralax scroll segítségével mozognak a szereplők előtt és mögött, a talaj pedig 3D-s mozgással teszi élethűbbé az akciót.

A karaktereknek lesz ármékuk és egy újdonság, a "realistic collision". Ennek segítségével tudja figyelni a program, hogy milyen messziről találjuk el az ellenfelünket, és ennek megfelelően változik az ütés/rugás erőssége. Tehát



erre érdemes odafigyelni, megkeresni az ideális távolságot!

A program egy alap A1200-esen (+1 MB FAST RAM!) 25 frame/sec.-el fut. Jelenleg még kiadót keresnek, ennek hiányában ők fogják kiadni a játékot, 39 USD-ért.

→ Bebe, ZeeNO



IMMORTAL

Ruben Monteiro kiváló AMIGÁS zenész, jelenleg is sok játékba ír zenét, pl.: Cavemen Species, Dafel:Bloodline, Explorer 2260, Forgotten Forever, H-Bomb.

Terveiben szerepel egy CD album kiadása melyen AMIGÁS játékok zenéi találhatók majd. A címe : Immortal.

A CD-n löbök között



megtalálható lesz a : Shadow of the Beast I, II ; Amberstar ; Walker ; Obliterator ; Battle Squadron zenéje is. Előreláthatólag a CD ez év őszén fog megjelenni és CD distributoroktól lehet majd megszerezni.

→ Bebe, ZeeNO



NAPALM: THE CRIMSON CRISIS

Egy új real-time stratégiai játék a click-BOOM-tól. A C&C és a Red Alert magas helyet foglal el a clickBOOM kívánságlistáján, ezért döntöttek úgy a cégnél, hogy valami hasonló programot írjak.

Azért írjak egy vadonatúj játékot, mert így beleírhatják a saját ötleteiket, míg egy már meglévő játék átírásánál ez nem tehetik meg. A történet a közeli jövőben játszódik, mikor az emberek igen intelligens robotokat gyártottak, melyek készítőik ellen fordultak.

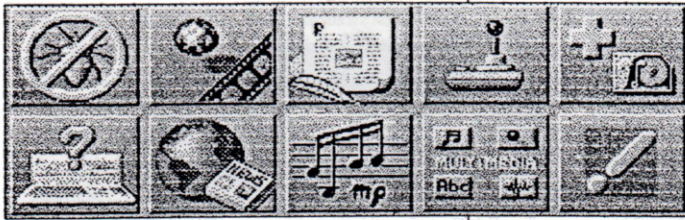
A te feladatod a megállításuk! A programban megtalálhatóak vízi, földi és légi járművek. Az energiánkat a környező területekről tölthetjük fel.

Hardware követelmények:

-320*200-as grafika (használható '030-on!) vagy ennél nagyobb felbontások. A nagyobb felbontásokhoz gyorsabb processzor és grafikkártya ajánlott. A hangeffektek nagyon élethűek lesznek, a proggi full multi-task és csak CD-ROM-on jön ki.

→ Bebe, ZeeNO





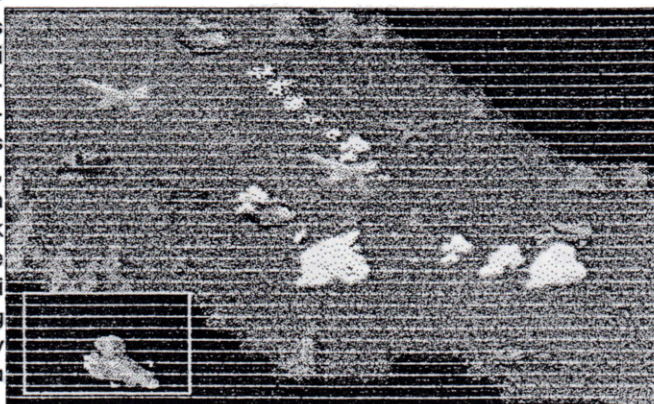
FORGOTTEN FOREVER

Rövid történet:

Ez a játék leginkább a Dunell-re vagy a Command&Conquer-re hasonlít. A Dunell Amigán a legjobb valós idejű



stratégiai háborús játék **Téli pálya** volt. Kis idővel később megjelent a Command&Conquer, de sajnos nem Amigán. A srácok csak a Dunell-öt ismerték, és gondolták, tovább kellene fejleszteni. Így kezdődött el a munka. Több színt és jobb grafikát akartak, több járművet és épületet, nagyobb játémezőt, null modem támogatást, földi, tengeri és légi egységeket. Régebben nem töltöttek elég időt a játék fejlesztésével, mert volt más munkájuk a helyi TV-nél. Ezalatt megjelent a Command&Conquer és megdöbbenve látták, hogy majdnem minden új ötletüket beletették abba a játékba. De eddig semmi ilyesmi nem jelent meg AMIGÁra, és úgy határoztak, befejezik a



billitás miatt;
-használja a legtöbb beállítást, mint pl. egér sebessége és gyorsulása, overscan méretek, billentyűzet és sok egyéb dolog;
-az AGA-n és CyberGraphX-on létező bármelyik képernyőmódban és méretben fut 256 színben (PAL, NTSC, DBLPAL, DBLNTSC, MULTISCAN...)
-nem bántja meg a multitasking-ot és HD-re installálható (tulajdonképpen nem lesz lemezes verzió, de lehetséges CD verzió);
-4096 x 4096 pixel maximális terep méret (a Dunell-ben csak 1024x1024 volt);
-különös, izgalmas küldetések;
-4 különböző tereptípus (havas, sivatagi, sziklás és erdős);

-50-60 küldetés, bővíthető küldetéslemezekkel;
-digitálisan mintavételezett beszéd a játék alatt;
-50 különféle jármű (földi, tengeri, légi), 25-30 különféle épület, minden objektum 3-8 fázisú animációval rendelkezik;
-választható nyelv katalógus file-okkal a local.library-hoz (angol, német, francia, magyar, stb...)
-két gép csatlakoztatható nullmodem-

játékot. *Most teljes időben ezen dolgoznak.*

A játék jellemzői:

-csak OS hívásokat használ, nincs hardver elérés a kompati-

mel a két játékos módhoz, és lehetséges multi player mód 4 játékosig modemmel és/vagy TCP/IP-n;

Szükséges konfiguráció:

minimális: AGA vagy CyberGraphX, 68020/14MHz, 2MB Chip, 2MB Fast, 5-10MB HD
ajánlott: 68030/50MHz, 4MB Fast; a nagyobb képernyő felbontásokhoz CyberGraphX kell, egyébként a játék túl lassú lesz.

A csapat tagjai:

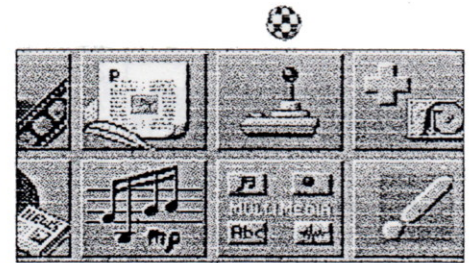
Zavacki Ferenc : kód

Kémeri Csaba (UnReal) : grafika

Szalai Szilveszter (Shamen):zene-hang

Ruben Monteiro : további zene

→ **Chucky**



MARTIAN TALES

Sztori:

A Mars nem olyan kihalt, mint amilyennek látszik. A marsi zuzmók a legelképesztőbb sziklákon nőnek, a vizet a párás levegőből veszik fel. Nem messze a zuzmóktól általában furcsa gombakalap alakú dolgokat láthatunk. Ezek a Smeglingek otthonai, akik kicsi zöld idegenek alacsony intelligenciával. Ők terjesztik a zuzmókat, majd betakarítják a sok gombafajtát a dőnékről. Ezeket a gombákat különböző ceremóniákon használják, ételként vagy az új házak alapjaként. Azonban használhatóak nyomasztóan nagy erő létrehozására is, ha provokálják őket. Az északi félgömbön kevés **Smegling** él. Itt hatalmas fekete obszián tomyok vannak. Ezek a technikailag fejlett **Szürkek** otthonai. Ez kezdetben békés fajta volt a felfedezőknél és tudósoknak, ám ma már csak a fájdalmak és borzalmak éltetik őket. A narkotikum felfedezése, ami a gombákban van - és aminek a **KRt'hysLP*z** nevű diktátor a hatalomrajutását köszönheti - okozza a szürkek szellemi visszazuhanását. A szürkek gyakran megtámadják a Smeglingeket. Néha csak úgy poénból, esetleg szolgálat akarnak szerezni, vagy,

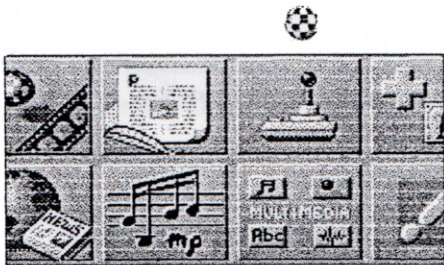
hogy még több gombát és narkót szerváljanak (milyen jófej srácok :-)). A véres harcok folytatódnak. A Smeglingek felszerelés hiányában szenvednek, a kábítószerfüggő Szürkék nincsenek csapatokba összefogva, nincsenek jól szervezett haderők...

A játék jelenlegi állásáról:

- Korlátozott intelligencia (mint a FEAR-ben);
- Gyors, de ronda display engine;
- Bányászhat sz három nyersanyagot a Marson (gombokat, zuzmókat és követ);
- 2 fajta csapat nagyon eltérő harcosokból és elemekből (GREYS vs.SMEGLINGS);
- Különböző pályafajták;
- Sok épület;
- Néhány *Warcraft II* utánérzet kép és anim.

Nagyon ígéretes DUNE II + C&C klón, poénosan megoldva. Én már várom (az meg kit érdekel??? :-))

→ **A&A**



FOUNDATION NEWS

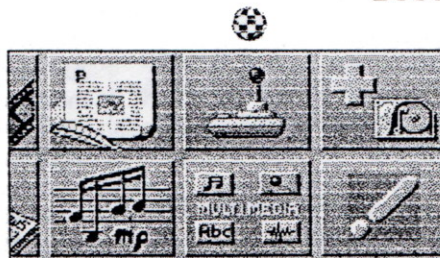
A Foundation fejlesztése a végső stádiumba - a pályák tervezéséhez - érkezett. A játék 40 küldetést fog tartalmazni. A megjelenés után egy küldetéslemez is kapható lesz a játékhoz, melyen a tervek szerint újabb 40 érdekesebbnél érdekesebb megoldandó feladat lesz. Ezek nem csak a jól ismert 'puszítjuk el az ellent!' típusú feladatok lesznek, hanem igen sok új, eddig sehol sem látott küldetések is. Ilyen például, mikor az ellenség 20 emberünket tartja fogva, s a mi feladatunk megkeresni, kiszabadítani, és épségben hazajuttatni őket. Másik érdekes feladat egy barátságos csapatot megmenteni egy veszélyes betegségtől, miközben egy harmadik ellenséges csapat ezt mega-

kadályozni igyekszik. Ellophatjuk még az ellenség aranyát, fejlesztéseit is, amiket ezután saját céljainkra használhatunk fel. Ezenkívül egy csomó új területtípus is készül, így az egyes pályák nem lesznek egyhangúak. Minden területre más stratégia szükséges. Például a havas pályán az embereink a hideg miatt több energiát veszítenek, ha házon kívül vannak, így a játék defenzív lesz, lassú csapatmozgásokkal. A ködös, borongós pályán a látótávolság csökken le jelentősen, és itt találkozhatunk először a hajókkal. A hajók segítségével a stratégiai lehetőségeink bővülnek ki. Az eddig védelmet nyújtó tengerpart hirtelen nyitott kapu lesz a hajón érkező ellenséges katonáknak. A forró, lávás

FOUNDATION

szinten nincsenek tavak, óceánok, így a vízellátással gondjaink lehetnek, ezért célszerű az ellenség vízkészletét lenyúlni! Mivel nincsenek tengerek a hajók sem tudnak közlekedni, viszont a meleg levegővel működtetett szállítóballonok megoldják gondjainkat. Sajnos kedvenc horgászunkkal sem találkozhatunk ezen a pályán. Ezenkívül még sok érdekességet nyújt majd a játék. Remélhetőleg, mikor ezeket a sorokat olvasod, már a boltok polcain van a FOUNDATION.

→ **Bebe**



NO SECOND PRIZE

Ez egy igen figyelemre méltó motoros játék, főleg azoknak, akik szerelik a száguldást, a sebességet, a veszélyt, ilyesmit. (Bár régi játékok, érdemes még egyszer elövenni, aki pedig nem ismeri annak meg fellélenül ajánlott! -ZeeNO) Bátran állíthatom, hogy ezt nekem találják ki, ugyanis én főleg az ilyen játékokat szeretem. Hát akkor pár szót magáról a játékról. Az egész vektorral van megoldva, ez lehetővé teszi, hogy bármilyen típusú gépen kiválóan fusson. Az intro-t egy elég gyenge zenei aláfestés kíséri,

magának az intronak sincs semmi különösebb története.

Aztán jön a játék eleje, ahol már hallhatóan sokat ugrik a zene minősége, és hangzása egyben. Itt vannak az opciók. Lehet gyakorolni bármelyik pályán, kiválaszthatjuk hogy egyedül, egy versenyző ellen, vagy az összes versenyző ellen akarunk száguldozni. Lehet kupára menni, itt csak megadott sorrendben nyomulhatunk, és csak teljes létszámmal. Azaz mindenki versenyben van.

A futamot bármelyik pálya végén kimenthetjük. Motorost is mi választhatunk magunknak. Mindegyiknek megvan a jó tulajdonsága. Az egyik gyors, de nem veszi jól a kanyarokat, a másiknál pont fordítva, stb... Sebesség, gyorsulás, kanyarodás, testi épség, motor épség. Ezek a felsorolási pontok. (Ha jól emlékszem.) Ha valakinek nagyon megtetszett, akkor most elveszem a kedvét a kis dzsojszlik-rongálónak, ugyanis a játékot egérrel kell játszani. Persze idővel meg lehet szokni, de először egy kicsit furcsa. De(!) sokkal előnyösebb, mivel eszméletlenül jól lehet manőverezni ezáltal. Az egér jobb gombjával gyorsítasz, a bal a fék. Minden verseny előtt be lehet állítani az egér érzékenységét. Mindenki meg fogja találni magának a legkényelmesebbet. (Az enyém a négyes.) Pár szót a játékmenetről: Az elején valószínűleg el fognak húzni a többiek, de nagyon könnyen az élre lehet kerülni. De még most sem unhatod meg, mert a pályán vannak még semleges motorosok, akik nincsenek versenyben, csak gyakorolnak, vagy mi. Na ez a kedvenc szórakozásom. Lehet velük kaszkadőrködni, milliméterekre elhúzni mellettük-közöttük. Például én egyszer egy buckáról oldalra átugraffam egy ilyen motorost. Ugye ZeeNO? (Bocs! ZeeYES!) :) (Így volt, így. Persze,... az ÉN gépemmel játszottunk! Dinykszi! -ZeeNO) Az tetszik az egészben a legjobb, hogy ez nem olyan, mint a többi játék, hogy öt méterrel arrébb kikerülöm és ütközök. Itt milliméterekkel arrébb is mehatsz, anélkül, hogy kresselnél. Vissza lehet játszani szép előzést, ütközést, ilyesmit a számok segítségével. Tehát ha játék közben lenyomod az egyes, akkor a te szemszögödből játsza vissza, stb... Van egy helikopter, ami mindig az első motorost követi. Ha te vagy az első, akkor bizony a heliből nézve élvezheled alkotásod, a négyes gomb segítségével. **RuleZ!** Szóval szerezd meg és gerjedj!

→ **DAF® DinyX**



GENETIC SPECIES

sebesség tesztek

Sok emberek tetszik a **Genetic Species**, de van aki fél attól, hogy nagyon lassan fog futni a gépén. Nos, mivel a programozó a 3D-s mozgatórutint egyszerű **assembly**-ben írta, ezért a maximális sebességet hozza ki AMIGÁnkból. Alant következzen egy sebességteszt 3 különböző konfigon.

Egyébként a kódot folyamatosan optimalizálják, tehát valószínűleg még gyorsabb lesz. Csak jelenne már meg végre!



sebesség teszt #1

AMIGA konfiguráció:

A számolásokat egy Cyberstorm 060, 50MHz végezte, a grafikát pedig egy PicassoIV kezelte és 10MB FastRam volt a gépben.

Játék konfigur:

Gyenge minőségű (Low detail) padló és plafon, hang nélkül (AHI):

Képméret: 320x240 - 32,83 kép/sec.

Képméret: 288x226 - 37,39 kép/sec.



Képméret:
256x200 - 37,51
kép/sec.
Képméret:
224x176 - 50,00
kép/sec.*
Képméret:
192x150 - 50,00
kép/sec.

Képméret: 160x126 - 50,00 kép/sec.

Képméret: 128x100 - 50,00 kép/sec.

*: 50 kép/sec. a maximum kép/sec. egy PAL képernyőn.

Sebesség teszt #2



AMIGA konfiguráció:

A számolásokat egy A4000+ Cyberstorm 060, 50MHz végzi, AGA és 10MB FastRam:

Játék konfigur:

Gyenge minőségű (Low detail) padló és plafon, hang

nélkül (AHI):

Képméret: 320x250 - 24,94 kép/sec.

Képméret: 288x226 - 32,39 kép/sec.

Képméret: 256x200 - 33,30 kép/sec.

Képméret: 224x176 - 50,00 kép/sec.

Képméret: 192x150 - 50,00 kép/sec.

Képméret: 160x126 - 50,00 kép/sec.

Képméret: 128x100 - 50,00 kép/sec.

Sebesség teszt #3

AMIGA konfiguráció:

A számolásokat egy A1200+ Blizzard-III 030 40mhz végzi, AGA és 10MB FastRam használatával.

Játék konfigur:

Gyenge minőségű (Low detail) padló és plafon, hang nélkül (AHI):

Képméret: 320x250 - 10,26 kép/sec.

Képméret: 288x226 - 12,27 kép/sec.

Képméret: 256x200 -

15,25 kép/sec.

Képméret: 224x176 -

19,26 kép/sec.

Képméret: 192x150 -

25,31 kép/sec.

Képméret: 160x126 -

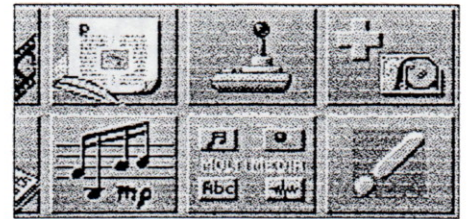
33,61 kép/sec.

Képméret: 128x100 -

47,81 kép/sec.

© 97/98 Marble Eyes
Development &
Vulcan Software

► ZeENO



H-BOMB

A Kanadai illetőségű **Aurora Works Inc.** elhatározta, hogy high-end AMIGÁkra fejlesztenek játékprogramokat.

OCS/ECS gépekre (A500) egyáltalán nem fejlesztenek, AGA verziók is csak akkor lesznek, ha a teljesítmény és design minimumot meg tudják ütni.

Az AGA chipset 7 éves, eljárt felette egy kicsit az idő. Ezért a hangsúlyt az RTG-re fektetik (RTG=ReTargetable Graphic, azaz átirányítható grafika. Ez annyit takar, hogy a gépünkbe vásárolt - igen nagy teljesítményű - grafikus kártyát használják majd a programok).

A fejlesztés alatt álló H-BOMB című program hardware igénye:

- CD-ROM drive,
- '030/25+,
- OS 3.0,
- 4MB FAST RAM,
- CyberGraphX vagy Picasso 96 kompatibilis RTG grafikus kártya.

Az AGA verziót törölték a Chip RAM mennyisége, és sebessége miatt. A játék **640x480-ban 8 biten (256 szín)** fog futni.

Az H-BOMB egy Dynablastler klón lesz, ahol egyszerre négy játékos tudja majd egymást felrobbantgatni. Az H-BOMB után a készítők valamilyen komolyabb program fejlesztésébe kívánják vágni fejlesztőjüket.

Az H-BOMB a cég bemutatkozó programja lesz AMIGÁN, amivel be akarják mutatni, hogy csak kiváló programokat fognak készíteni, mindig a legfejlettebb hardware kihasználásával (Úgy legyen!).

A programok nyitó animációkat, szép képeket tartalmaznak majd, és természetesen kiváló játszhatóságúak lesznek. A cég megalapításakor a három tag közül csak egynek voltak AMIGÁS ismereti.

A váltás oka a microsoft nem kívánt hatása a software fejlesztésre, és a

win95 'kiváló' fejlesztői környezete. Az AMIGA OS-nek ugyan kevés olyan funkciója van, ami a játékprogramozást segíti, de egy kicsi és megbízható rendszer.

Azokat a programokat, amikre a programfejlesztés alatt volt szükség, 7 hónap alatt elkészítették. Meggyőződésük, hogy az AMIGA modem kiegészítővel felszerelve újra nagy játéklatforma lehet.

Sok embernek van hangkártyája, grafikus kártyája és CD-ROM drive-ja, de csak kevés játék használja ki ezeket. Az Aurora Works Incorporation célja ennek a hiánynak a betöltése.

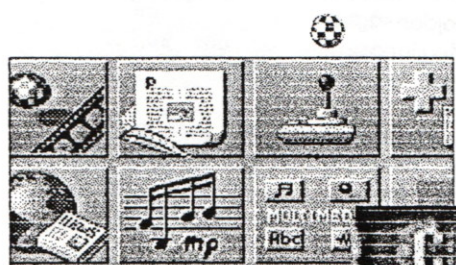
A teljesítményigény fontos a programozóknak, és a játékosoknak is. A Bomberman win95 alá készült verziójának ajánlott hardware igénye: pentium 133, 32MB RAM (hot windows technolgy :).

Az AMIGA egy olyan alternatíva, mely nem pazarolja a RAM-ot, és nem köti le feleslegesen a processzort. Az Aurora Works Incorporation címe: Aurora Works Inc. 358-114 Queen Mary Road Kingston, Ontario K7M 7E8, Canada.

Elérhető még a <http://www.auroraworks.com> címen is.

A játék hamarosan elkészül, de addig is meg lehet előre rendelni 34\$+postaköltségért a fenti címen.

→ Bebe



ONESCAPEE

A csapatról /Invictus Team/

1993-ban alapította a csapatot Debrecen közelében Diviánszky Ákos és Kozák Tamás. 1990 óta van Amiga 500-asuk, amit leglőbbször játékokra (különösen akció-kaland), és tanulásra használtak.

1993-ig a legnagyobb alkotásuk a 'Winter Demo' volt barátaik csodálatára,

majd később egy játék a helyi TV átlomásnak. Aztán megjelent az Amiga 1200-as és a 4000-es.

Az Another World mély benyomást tett rájuk, de abban az időben még nem gondoltak saját játék készítésére.

Ezután megszületett a másik nagy játék: a Flashback, de még mindig az Amiga 500-as jellemzőin alapult. Ekkor az akció-kaland készítés tudásának és az ötletek birtokában kezdték el a projektet.

Azóta új tagok kapcsolódtak a csapatba, hogy jobbá tegyék a játékot. Az alkotást időről időre átnézték, a kód újra lett írva és a grafika át lett rajzolva. A játékot 3 lemezen tervezik kiadni, de a CD ajánlott, mert azon a zene modulok helyett digitalizált zene lesz, a fő karakterek grafikája nagyobb, néhány renderelt elemet tartalmaz és a ChipRAM 2MB-os korlátja mellőzve lesz.

A csapat tagjai:

Diviánszky Ákos:

-design, programozás

Kozák Tamás:

-design, grafika

Tóth Levente:

-zene és hang effektek

Kémeri Csaba:

-további grafika

Mester Tibor:

-renderelés

A játék jellemzői:

-teljes assembly kód a maximális teljesítmény eléréséhez;

-minimális konfiguráció : AGA / MC68020 / 2+2 v.1 + 3MB; RAM / CD v.HD / OS 3.0;

-kézzel rajzolt grafika és animáció;

-néhány renderelt elem (úrhajók és komplex figurák animációja);

-sok-sok grafikai effekt;

-digitalizált zene, és több különböző

ugyanazon a pályán;

-természetesen a zene nem áll meg az animok lejátszása közben;

- 9MB és 5 perc hosszú intro;

-irányítható joystick-kal, billentyűzetről és gamepad-dal is;

-bármikor menthető játékállás a HD-re;

-játék szüneteltetése az Amiga-M megnyomásakor;

-az Intuíció képemőket használja;

-nincs szöveg vagy beszéd (kivétel egy kevés az intro-ban);

-segítség a játékhöz 20 nyelven;

-a játékképemő mérete 320x200, animációknál 320x256;

-saját animációs és grafikai formátumot használ;

-az eddig elkészült pályák:

-Dumping Ground

-Quarry Cave

-Quarry Cave II

-Base Section

-Streets of the City

-Underwater Part, On-Surface

-Final stage:Space Dock Area

-az eddigi effektusok:

-eső

-tűkrözdő tócsák

-álló, villogó, rohanó, követő fényugarak.

-csillogó pajzsok.

-hullámzó fények, amik átszűrődnek az óceán tetején.

-vízalatti hullámzó kép, fodrozódó óceán.

-számos háttéranimáció.

-sok-sok ellenség különböző intelli gencia szintekkel.

-teljes képernyős animációk in trónál, játék közben, halálnál.

-logikai játékok (irányíthatók egérrel).

-labirintus szerű részek.

-a fő karakterről:

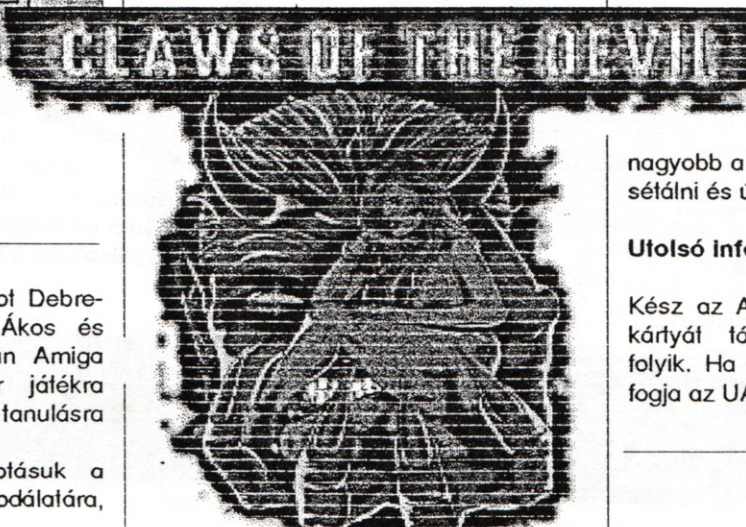
Több mint 1100 animációs fázis, több mint 70 mozgástípus. Közel kétszer

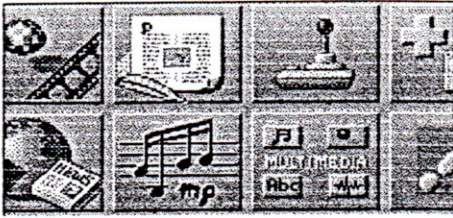
nagyobb a Flashback karakterénél. Tud sétálni és úszni is.

Utolsó információk:

Kész az AGA verzió. Most a grafikus kártyát támogató verzió fejlesztése folyik. Ha minden jól megy, támogatni fogja az UAE-P96-ot is.

→ Chucky





CLAWS OF THE DEVIL

A Claws Of The Devil az első Tomb Raider stílusú játék AMIGÁra, horroszlikus pályákkal.

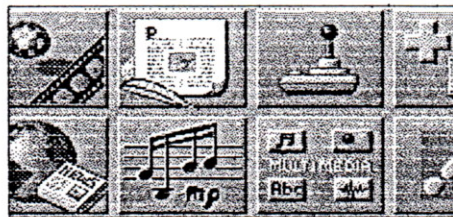
A részletek adják a játék hangulatát, a valós időben számolt változó fényforrások, a 3D-s, polygon-os ellenfelek (és mi magunk is...) adják a rendkívül valóságos pályákat.

A játék elindul már egy '040-en is, amely 8 Mb RAM-mal bír, AGA grafikával, vicseszterrel, és CD-ROM-mal (mivel természetesen CD-n fog megjelenni), de az igazán élvezetes és folyamatos játékhoz nem árt egy PowerPC-s kártya.

A játék 1998 második felében fog megjelenni (legkésőbb karácsonykor) a Titan Computer (The Shadow Of The Third Moon) gondozásában.

info: amigaflame.demon.co.uk

→ ZeeNO



CONCIERTO

Jó hír a Picasso IV grafikus kártya tulajdonosoknak!

A Picasso IV grafikus kártya megjelenésekor a Village Tronic azzal a szlogennel hirdette termékét, hogy a kártyán található egy módosított ISA és PCI busz, melyre mindenféle

kiegészítőket lehet csatlakoztatni.

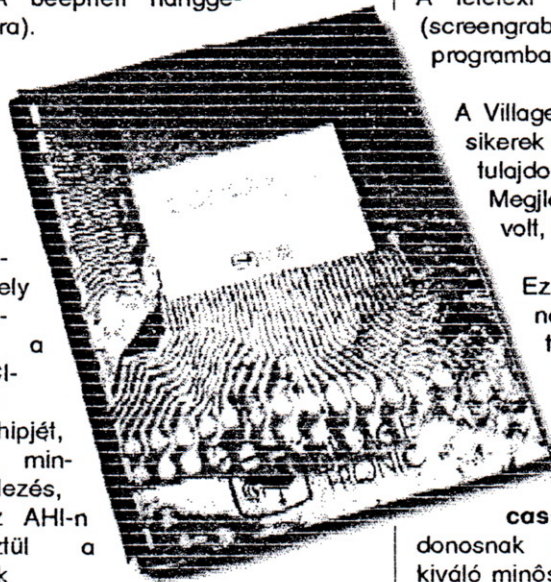
Nos a cég állta a szavát, és kijött az első kiegészítő a CONCIERTO (az előző számban rosszul írtuk (Concerto-nak!) - ZeeNO) hangkártya formájában. Ez a kicsi kártya (kb 12 x 4 cm) egyellen igen fontos chipet tartalmaz, a Yamaha OPL3-at, valamint néhány logikai áramkört.

Természetesen e kártya segítségével AMIGÁnk 16 biten fog megszólalni, hála az AHI-nak. Ezen kívül CD minőségű 16 bites mintavételezést, és mixelést tud a CONCIERTO, szinte bármilyen bemeneti egységre.

Természetesen egy teljes MIDI interface-t is elhelyeztek a tervezők a kártyán (MIDI ki/bemenet), így ráköthetjük kedvenc szintinket is.

Egyre több játék használja ki a hangkártyák adta lehetőségeit: Myst, Genetic Species, Foundation, stb; így a játékok 16 biten, CD minőségben muzsikálnak, a jó öreg Paula 8 bites hangjával szemben (ez az AMIGA beépített hanggenerátora).

Jelenleg még nincs olyan software mely kihasználná a CONCIERTO hangchipjét, de a mintavételezés, és az AHI-n keresztül a játékok kiválóan működnek.



Hogy a CONCIERTO-t teljes mértékben kihasználó software-ek szülessenek a Village Tronic a Picasso 96 API-t szabadon elérhetővé tette, így bárki írhat olyan programot ami kihasználja a kártya nyújtotta lehetőségeket.

A CONCIERTO-n kívül nemsokára még két kis - a Picasso IV-hez csatlakoztatható - kártya is

megjelenik.

Az egyik a PABLO video encoder, a másik a PALOMA TV tuner.

A PALOMA-hoz már van software is,



így a TV képét már a Workbench képernyőn is nézhetjük, hála a Picasso IV kép a képben funkciójának.

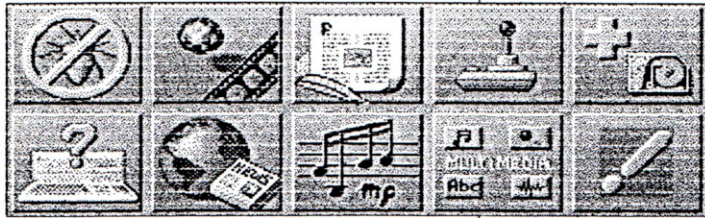
A teletext dekodoló, és a képlöpő (screengrab) funkciót most integrálják a programba.

A Village Tronic hangkártyája nagy sikerek elé nézhet kis mérete, és jó tulajdonságai miatt. Megjelenésekor az ára 99.95£ volt, ami kb. 35000Ft.

Ez az ár kezdetnek igen jó, és ne feledjük, hogy vadonat új termék, és ha sok fogy belőle ez drasztikusan eshet.

Összefoglalva: a CONCIERTO-t minden Picasso IV grafikus kártya tulajdonosnak érdemes beszereznie a kiváló minősége, és a kezdeti viszonylag alacsony ára miatt.

→ Bebe



HEDDLEY V1.1

Bizonyára minden Amiga tulajdonos találkozott már az Amiga Guide formátummal. Ez egy interaktív szövegformátum, amelyben lapozhatunk, képeket nézhetünk meg gombok (gombok) segítségével. A guide megszerkeszthető akár a Ced segítségével is, de elég fáradságos dolog. Ezt a munkát hivatott megkönnyíteni a Heddley program, amely Edd Dumhill munkája.

Betöltés után a főképernyőn találjuk magunkat.

-LOAD: Betölthetünk egy kész guide-ot további módosításra.

-SAVE: Kimentli a guide-ot.

-NEW: Új guide létrehozása. Minden guide un. node-okból (fejezetek) épül fel. A node-ra a nevével hivatkozhatunk. Az első node-nak "Main" a neve. Innen lehet további node-okra továbblapozni, és ide térünk vissza a Contents gomb lenyomása után. Új guide létrehozásakor a Main rögtön megjelenik a középső ablakban. (Itt fognak megjelenni a további node-ok is)

-INFO: Itt a guide általános beállítására van lehetőség.

-Index: Az Index gomb megnyomására amolyan "tartalomjegyzék" töltődik be. Itt állíthatjuk be, hogy mi történjen:

-None: Nem készül index node.

-Auto: A Heddley automatikusan létrehozza az index node-ot, amelybe minden button fel fog kerülni.

-Bármely más node kijelölése.

-Help: A Help button megnyomására mi történjen:

-Default: Alapbeállítás. A `Help:sys/amigaguide.guide` fájlt fogja betölteni.

- Bármely más node kijelölése.

-Author: A szerző neve. (A következő adatok a guide ablakban nem fognak megjelenni!)

-(C): Copyright jogok.

-Version: Verzió.

-Wrap: Szöveg rendezés, ha a guide ablakát átméretezzük.

-Font: Betűtípus kiválasztása.

ADD: Új node hozzáadása.

ATTRIB: A node attribútumait állíthatjuk

be:

-doc id: A node

neve.(Azonosítója)

-title: A fejlécben

megjelenő szöveg.

-TOC: Ide ugrik a

Contents button

megnyomásakor.

(Alapbeállítás a

foregnd: Szöveg.

backgnd: Háttér.

text styles: bold (kövér), underline

(aláhúzott), italic (dőlt)

-make into button: A kijelölt szöveg-

részből buttont csinál.

but. text: A buttonon megjelenő szöveg.

but. type:

A button

tipusa:

internal

document

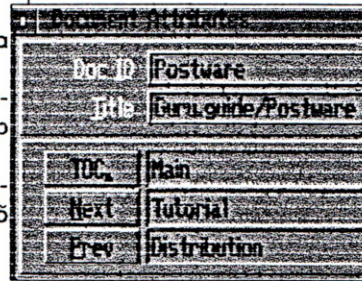
link: betölt

egy belső

node-ot.

external file

link: betölt



egy külső fájlt. (Pl. betölthetünk képet.)

arexx script ,arexx command: Arexx

program, vagy parancs betöltése.

amigados command: DOS parancs

végrehajtása.

quit button: Kilép a guide-ból.

-command: Parancs.

-document: A node, vagy fájl neve.

-new wnd: Új ablakot nyit.

-line#: Egy képernyőnél nagyobb node

esetén annak a sornak a száma, amely

a legfelső sorban jelenjen meg.

(Persze a kurzorjellel már a nem

látható sorok is megjeleníthetők)

-choose doc: Node vagy fájl választása.

-create doc: Létrehoz egy új node-ot.

-delete button: Törli a buttont.

-replicate button: Átmásolja a buttont.

-Preferences:

smooth scroll: Sima scrol-

lozás.

Kimaradt a **Project** roló menü:

PREFS: A Heddley saját

beállításai.

-pens: Színek beállítása.

-font: Betűtípus választása.

-editor cmd: Itt tudjuk a text

editor programot beállítani.

Használható az Ed, a

Memacs, GoldEd sfb.

-text width: Szövegmező szé-

lessége.

SAVE AS: A kész guide-ot

kimenthetjük más formátum-

ban is:

-html: Létrehoz egy

könyvtárat, és minden

node-ot külön kiment HTML

formában. A gyökér itt is a

Main)

-next: A Browse> button megnyo-

másakor erre a node-ra ugrik. (Alap

a következő node)

-prev: A Browse< button megnyomása-

kor erre a node-ra ugrik. (Alap az előző

node)

DELETE: Törli a node-ot.

UP: Feljebb mozgatja a node-ot.

DN: Lejjebb mozgatja a node-ot.

EDIT: Itt történik a node-ok szerkesz-

tése. Új ablak nyílik, amelyen a

node-ot láthatjuk. A szövegben

kijelöléseket végezhetünk az egér

segítségével.

A roló menük:

DOCUMENT:

-Edit attributes: Itt is módosíthatjuk a

node attribútumait.

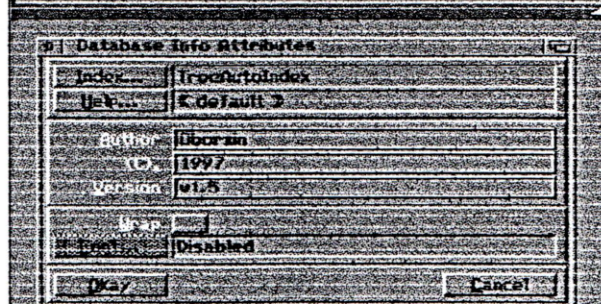
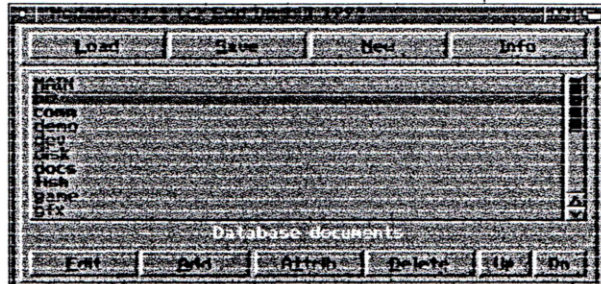
-clear text: Törli a teljes szöveget.

-load new text: Betölthetünk kész

szöveget.

-edit text: Behívja a text editor

programot, és itt írhatunk be



tetszőleges szövegeket. A szöveget

TELJES EGÉSZÉBEN megjeleníti, így

a guide vezérlőkarakterei is

láthatóvá válnak! (Általában @ jellel

kezdődnek!) Ezeket NE módosítsuk!

-exit: Visszatér a főképernyőre.

BUTTONS:

-apply text style: A kijelölt szöveg

megjelenítési stílusát lehet beállítani.

Main.html lesz.

-ansi: TXT szövegfájlt hoz létre amely-

ben benne vannak a vezérlőkódok.

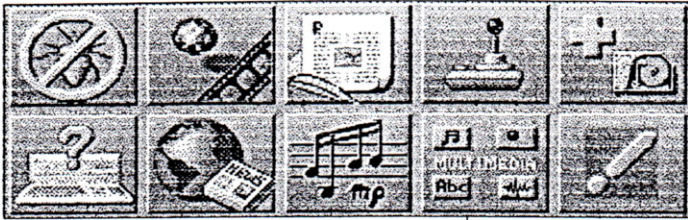
-ascii: Sima TXT szövegfájlt hoz létre.

TEST DATABASE: Letesztelhetjük a

guide-t.

QUIT: Kilép a programból.

➔ **Oborzin**



BLITZ BASIC II. RÉSZ

Kedves kóderpalánta!

Ebben a cikkben a Blitz Basic rejtelmeibe való bevezetést folytatjuk. Megismeretlek titeket néhány új parancssal ami nem pont arra lett kitalálva amire használni fogjuk, de ez cseppet se zavarjon senkit.

Előszőr is:

A ";" jel arra szolgál, hogy valamilyen kommentet fűzzünk a programba. Tehát az e mögött levő szöveget a fordító nem értelmezi. *Nocli*; bezárjuk azt a shellt amit a Blitz minden fordításkor megnyit. *closeed*; bezárjuk az editort amit a fordítás alatt nyitva hagy.

A parancsokat írhatjuk egybe is a ";" jellel elválasztva. pl.:

Nocli:closeEd.

Megkeressük azt a screent amin indulni fog a program.

Findscreen 0. Jelen esetben ez a WB. Rátöltünk erre egy képet a Loadscreen parancssal amiben meg kell adni, hogy melyik screenre akarjuk rátölteni a képet, a kép helyét és esetleg azt, hogy a betöltött képnek betöltse-e a palettáját. Azért csak esetleg mert a Blitzben a "[]" elválasztott parancs opciók megadása nem kötelező.

Ha nem adjuk meg neki a lehetőséget a betöltött kép palettájának a betöltésére, akkor az alapscreen /tehát amire betöltöttünk/ palettáját fogja használni. Ennek a képnek IFF formátumúnak kell lennie. A kép mérete mindegy, úgyis csak annyit tudunk belőle megnézni amennyit a WB megenged.

Loadscreen 0, "dh1:pictures/hell.iff",0 Jelen esetben egy 640*480-as képet töltöttünk be ami 256 színű volt.

Use palette 0; Ez egy összetett parancs. Lényege a következő:

Use=használni,
palette=paletta,
0=a paletta száma.

Tehát rákényszeríti a 0-ás screent a 0-ás paletta használatára ami jelen esetben a WB screen.

Ha azonban a rendszer screenmode

prefsjében ennél kevesebb szín lenne beállítva akkor a betöltött palettát lekonvertálja a WB screen színeinek a mennyiségére.

Tehát ha 8 szín volt beállítva, akkor a 256 színből csinál nyolcat.

Most pedig csinálunk egy feltételes ciklust. Ha valaki programozott már Pascalban akkor ez a két parancs ismerősnek fog tűnni.

Egy kis kitérő: Az első cikkemben ha jól emlékszem a *Mousewait* parancs is benne volt.

Ez a parancs megvárta amíg le nem nyomod a bal egérgombot. Ha ez megtörtént akkor továbblépett a program végrehajtásában.

Programozásaink során esetleg szükség lehet arra, hogy ez a bizonyos továbblépés ne az egérgomb lenyomásával hanem valamilyen más módon történjen.

Repeat; A ciklus kezdete

Delay_ 1; Ez egy rendszerutin. Vár egy másodpercet.

Until Rawstatus(\$45); A ciklus vége. A program meg fogja vizsgálni, hogy az until után álló feltétel teljesül-e.

Ha teljesül akkor továbblép a végrehajtásban.

A *Rawstatus* parancs megvizsgálja, hogy érkezett-e Raw-kód a billentyűzetről. Magyarán mondva, megnézi, hogy lenyomták-e közben azt a billentyűt amelynek a raw kódjára neki vámia kellett.

Jelen esetben a "\$45" nevű raw kód az "Esc" billentyűt jelöli.

A raw kódokat a Rawstatus Helpjében /jobb

Amiga+Help/ is meg lehet nézni.

End; Vége a programnak

De ezeket a kódokat tartalmazza az "Amiga programozása C és assembly nyelven" c. könyv is.

Jó lenne ha minden leendő kóderpalántának meg lenne a fent

említett könyv.

Minden más híreszteléssel ellentétben még kapható.

Visszatérve a ciklusra, azt úgyis felépíthetjük, hogy semmiféle töltelék nem rakunk bele.

Ezt ugyan nem ajánlom, mert nálam ha ez így működött akkor a rendszer kisebb bakikat produkált pl.:lassú volt, illetve akadt az egér mozgása és azt az érzetet keltette, hogy nagyon le van foglalva a gép.

Ez a példa el fogja változtatni a WB felületét, amin csak úgy tudsz változtatni, ha a screenmode preferencsben a használd parancsra böksz.

Legközelebb saját screent fogunk definiálni és bemutatom azt, hogy mi módon lehet erre a screenre rendszerutinokat használni.

Végezetül néhány jótanács.

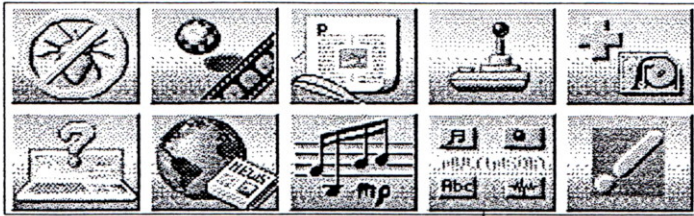
- A Blitz elég fagyogatós rendszer, tehát ne számíts gyors sikerre. Hogy az esetleges fagyások okát tudd jó ha megvan a Guru c. program. Nálam jónéhány kommoditivel sajnos össze szokott akadni.
- Ezek a következők: **Mcp, Newmenü.** Nálam tulajdonképpen csak egy sima **MultiCX** szokott benn lenni a memóriában fordításkor.

Ha segítségre lenne szükséged, akkor írd nyugodtan. Címem a következő:

Berké Péter
Jászapáti
Bem apó út 6.
5130

→ Peti





BLIZZARD POWER BOARDS

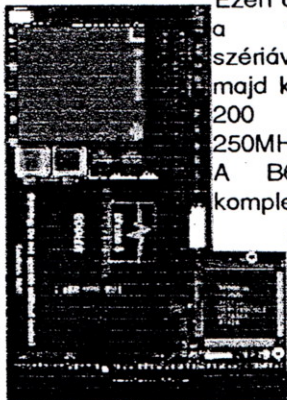
Jó hír minden A1200 tulajnak, akik a gépükbe PPC processzort szeretnének tenni. A Blizzard 603e turbókártya január végén a gyártószallagokra került, a boltokba pedig február végétől lehet megvásárolni. Ezt a turbókártyát a 1997 novemberben tartott Cologne(Köln)-i AMIGA show-n meg lehetett tekinteni. A boltokba való kerülés késésének oka sok kicsi tervezési probléma volt, de ezt már megoldották a phase5 mémökkel. A cég megváltoztatta egy kicsit a kártya paramétereit: A Blizzard 603e kártya 160, 200, 250 MHz-el jön majd ki. Nem lesz '030-as

680x0	160MHz	200MHz	250MHz
LC040/25	239.95£	299.95£	359.95£
040/25	249.95£	309.95£	369.95£
060/50	489.95£	539.95£	599.95£

verzió (ami eddig 603e néven futott), hanem csak '040 és '060 szerelhető be (ez volt a 603e+). A "+" jel megmarad, és azt jelzi, hogy a kártya fel van szerelve SCSI kontrollerrel. Az SCSI interfész nem upgradelhető, ez a gyártástechnológia miatt van így. A B603e és + kártyákban a PPC processzoron kívül lesz 68LC040 - 25 , 68040 - 25 , 68060 - 50 procik. Jelenleg a **160 és 200MHz-es** PowerPC-k a legolcsóbbak illetve a 68040-es procik.

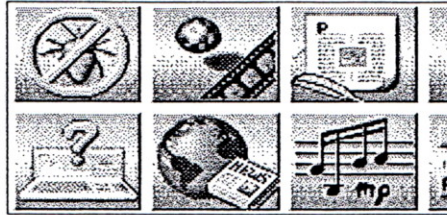
Tehát ezekkel a procikkal szerelt kártyák jelenleg a legkedvezőbb árral rendelkeznek.

Ezért a gyártósorl a 160MHz-es szériával kezdik, majd később lesz 200 ill. 250MHz-es. A B603e egy komplett csomaggal fog kijönni, melyben olyan érdekes programok lesznek, mint



lehetőséget fognak kapni, mely a **phase5** home page-en lesz olvasható.

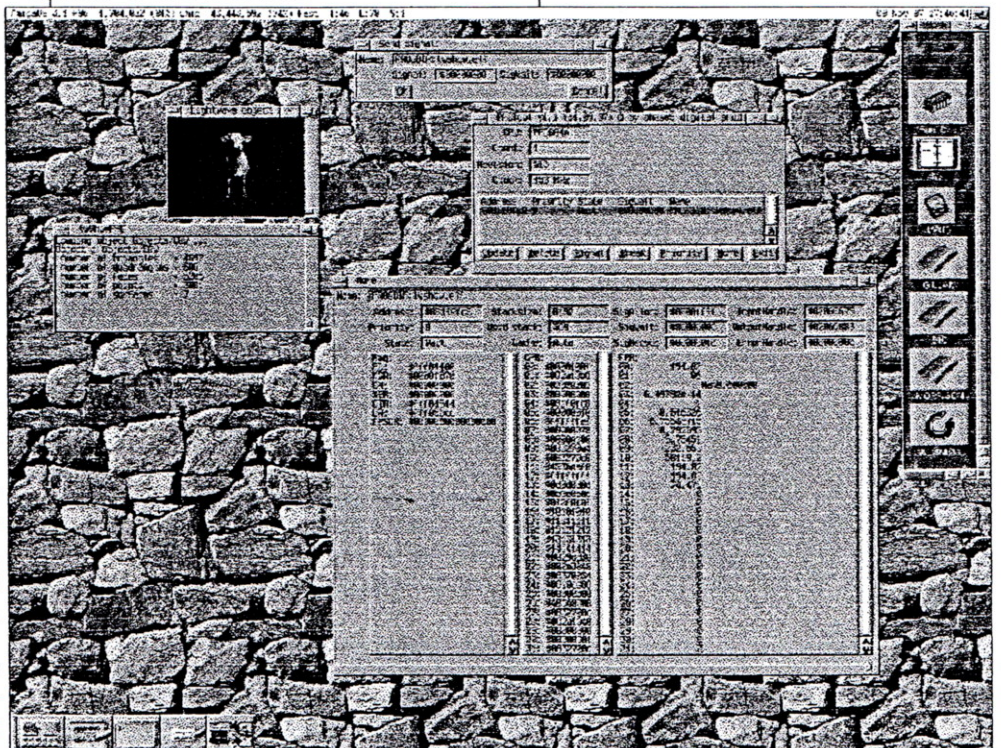
► **Bebe**



PRE\BOX

A phase5 digital product bejelenti a **Pre\Box** nevű fejlesztését, egy PowerPC - alapú számítógépes rendszert a 3.1-es AMIGA OS-el.

Árak, SCSI nélkül



Tedd meg következő lépést a PowerPC multiprocesszorok felé, a **Pre\Box** fogja az új dimenziókat megnyitni ezen a területen!

Most, hogy **phase5** megkapta az AMIGA INTERNATIONAL-tól a jogot, az AMIGA OS 3.1 használatára, egy komplett gépet kívánnak kihozni a piacra. A gép PowerPC alapú rendszer lesz, amely az AMIGA OS 3.1-et használja majd, valamint a PowerUP rendszer software-eit. A neve: **Pre\Box**.

A jelenleg futó - és hamarosan megjelenő - projektek mellett (*CyberVisionPPC, B\VisionPPC grafikus kártyák*) a phase5 belevágott egy új fejlesztésbe. Ez egy egyedülálló terv, PowerPC computer rendszer. Az AMIGA OS 3.1 (vagy egy újabb pl:4.0), és a CyberGraphX V3 biztosítja a kompatibilitást az AMIGÁ-val.

Wolf Dietrich, a phase5 igazgatója elmondta (lapunknak :)), hogy az **A\BOX** nem lesz elfelejtve, de az egy hosszútávú terv, és nem akadályozza a **Pre\Box**, és más "rövid" távú fejlesztéseket, csak a gép - eddig is jó - felépítésén kívánnak kicsit változtatni, javítani.

A géppel az AMIGA piacot kívánják kibővíteni. Ehhez minél előbb szükség van egy komplett gépre, amit lehet vásárolni egy az egyben a boltban (monitorral, billentyűzettel, házzal, stb.). Az új **Pre\Box** rendszer a közép, és felsőkategóriás pc-vel kíván versenyre kelni, de a teljesítménye messze meg

fogja haladni azokét.

Az **ÖSSZES** rendszer többprocesszoros lesz (minimum 4db. Power PC processzossal!), melyek hatalmas

teljesítményt fognak nyújtani, és az ár/teljesítmény arányuk is kedvező lesz. A multiprocesszoros rendszerek a jövő. Ha megnézzük egy mai egyprocesszoros pc-s rendszert, - ami ma jónak mondható - az jövőre értéktelenné válik.

Ebből a konzekvenciát levonva a phase5 úgy döntött, hogy nem épít egyprocesszoros számítógépet, mely a mai pc-k teljesítményét érné el, hanem kihasználva a PowerPC rendszerre való átállást, egyből többprocesszoros gépet készít. Azoknak a fejlesztőknek, kik már elkezdtek a fejlesztést PPC-re, könnyű lesz az átállás a multiprocesszoros rendszerre. Így lehetséges lesz két óriási lépést tenni akár egy éven belül: egyprocesszoros 68k-s rendszerről egy multiprocesszoros PPC-s rendszerre.

A PreBox rendszer ATX típusú alaplapra tervezik, mely gyors SDRAM alapú memóriát használ. A memória sebessége 100MHz lesz, és a processzor busz is ekkora sebességgel fog működni. A négy processzor különálló CPU kártyákon helyezkedik el. A processzorok PPC603e, PPC604e vagy PPC750 (G3) típusúak lesznek. Típustól függően inline, vagy backside cache-el.

A rendszerbe lesz integrálva egy 3D-s grafikus alrendszer is, mely 66MHz-es PCI 2.1-es buszon keresztül csatlakozik majd. Az adatátviteli sebessége 264MB/s, és 8MB grafikus memóriája lesz. Ez a grafikus rendszer egy alapkonfiguráció lesz, mely minden gépben megtalálható, így a software fejlesztők biztosan támaszkodhatnak rá.

De ez csak az alap! Ezen kívül az alaplapon lesz egy slot a VooDoo2 alapú grafikus kártyák fogadására is. Ezek a kártyákon majd lehet igen jó minőségű játékokat futtatni.

Standard lesz még az alaplapra integrált Ultra-Wide-SCSI-II vezérlő, és egy 100MBit/s sebességű ethemet kártya

is. Ezekkel a mai nagy sebességű UW-SCSI egységeket lehet használni, valamint egyszerűen hálózatra csatlakozni.

Az olcsó hardware kiegészítőkhez egy integrált PCI buszt is elhelyeznek 3 PCI csatlakozóhellyel. Ez a PCI busz 66 MHz-el működik, de tudja fogadni a 33 MHz-es PCI kártyákat is. Az integrált PCI buszra könnyen lehet új hardware-t fejleszteni, sőt a már meglévő PCI kártyákat is lehet használni, csak a megfelelő software-t kell megírni a PreBox rendszerre. Még nincs eldöntve, hogy lesz-e foglalát 68k-s processzor részére.



A jövőben ezt emulációval (remélem is! Bár kicsit bután néznék ki a fejemből, ha az AMIGÁmon egy AMIGA emulátor futna.... AMI-Task :) Hiába, az AMIGA az emulátorok platformja....)kívánják megoldani. Ezekon kívül a PreBox tartalmazni fog gyors soros, párhuzamos interface-t, egy USB buszt, valamint egy EIDE interface-t, melyre az olcsó CD-ROM-okat, és winchestereket csatlakoztathatjuk.

A PreBox várhatóan 1998 negyedik negyedévében jön ki. (Meglátjuk....) Az rendszer ára a mai PPC processzorok árai alapján van meghatározva. A következő PreBox konfigurációk vannak jelenleg tervben, de ez természetesen még változhat.

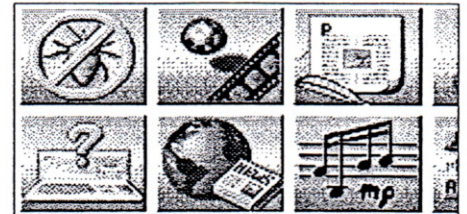
Az árakban ATX minitorony, egér, billentyűzet, valamint az AMIGA OS 3.1 van. A géphez adnak 32MB Ramot, 4GB winchestert, és 24x CD-ROM-ot 750 DM-ért. Természetesen e nélkül nem használható a gép, csak ezeket más boltokban is meg lehet venni.

MHz:	200MHz	250MHz	300MHz	300MHz
CPU:	604e	604e	604e	750(G3)*
Összes frek.:	800MHz	1000MHz	1200MHz	1200MHz
AR:	3995 DM	4995 DM	6995 DM	8995 DM

* mindegyikhez 1 Mb Backside cache

A PowerUP kártya tulajdonosok kedvezményt kapnak a PreBox megvásárlásához. A PPC-s rendszer egyre életképesebb, egyre több program lát napvilágot az új rendszerre, s ha a gép kijön, már bőséges software kínálat fogja vámi.

→ Bebe, ZeeNO



PPC PROGRAMOK

Ebben a most induló - és remélhetőleg rendszeresen megjelenő - rovatban ismerteljük a legújabb PPC-s programfejlesztéseket, demóverziókat, update-eket.

Szerencsére egyre több cég jelenti be a PPC-s kártyákra való software fejlesztést, és az AmiNETen is egyre-másra tűnnek fel PPC-s programok. Úgy tűnik a phase5 jó lóra tett, mikor a PPC processzorok mellett döntött (hál Isten az AMIGA International pedig támogatja az ezirányú fejlesztéseket, sőt Petro apánk kijelentette, hogy a következő generációs AMIGÁK erre a processzorra fognak épülni). Hát akkor lássuk!

WILDFIRE

Valószínűleg ez a legismertebb PPC-s fejlesztés. Egy képfeldolgozó, képmánipuláló program az Oberland Computer-től.

A legelső demo verzió a PPC kártyák megjelenése után pár nappal már megjelent. Ez a sokfunkciós program első ránézésre elég bonyolultnak tűnik, de ha az ember egyszer ráérez, akkor nem igen használ helyette másit.

Egypár WILDFIRE által ismert effekt: motionblur, antiquing, emboss, posterising plus 2D, 3D, valamint mozgás effektek: pixelise, scale, twirl, wave, stb.

A programot kiválóan lehet használni prezentációs és reklám célokra. Az AmiNETen fenn van egy 150 MB-os WILDFIRE-rel számoltatott animáció. Mindenkinek ajánlom megtekintésre!

(Aki nem akarja letölteni ezt a 150

MB-ot, az megtalálhatja az AmiNET SET 5-ön is).

Néhány szó a sebességről. Mivel könnyedén ki lehet kapcsolni a PPC processzort, le lehet mémi, hogy hányszor gyorsabb a 060-nál. A mérések szerint 300-500%-os sebességnövekedést eredményez a PPC processzor használata. A legújabb verzió a 4.43, és a következő verziókban többek között a renderelési sebességet kívánják jelentősen megnövelni.

TORNADO 3D

Ismét egy 3D-s raytrace program. E-nyelöre csak a gouraud shading effekt használja a PPC erejét, de a készítő a többi effektet is át kívánják ími PPC-re: - real-time árnyékolt preview, - metaballs, - részecske animáció, - inverz kinematika, stb.

Egyébként e két raytrace programon kívül (WILDFIRE, TORNADO 3D), az Impulse is elkészíti az Imagine, és a Maxxon a Maxxon Cinema 4D PPC-s verzióját.

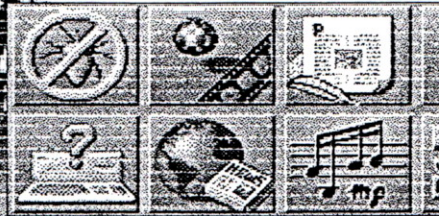
A verérek szerint lesz Lightwave PPC is. Választék van, tehát 'kövessük a fényt!'

FASTVIEW

A Markus Adamski féle JPEG képnézegető program is PPC-s útra lépett. A proggi eddig is gyors volt, de most a PPC-nek köszönhetően még gyorsabb lesz.

► Bebe

Tehát a tanácsunk, vegyél PowerPC alapú turbókártyát! (nekünk... ;-))



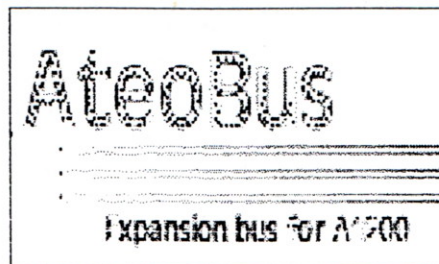
PIXEL64

Nemrégiben adták ki az egyik legújabb grafikuskártyát AMIGÁnkhoz. De az eddigiekkel szemben nem Zorro, hanem Ateo Bus-ra tehető.

Technikai adatok:

- Grafikus chipset :
 Cirrus Logic GD5434.
- Pixel frekvencia : 135 MHz.
- Processor : 64 Bit-es, Blitter hardware-ből.
- Grafikus memória : 2 Mb.
- Maximum teljesítmény 24 bit-en :
 800x600 60Hz-en, Alpha Channel-el.
- Maximum teljesítmény 24 bit-en :
 800x600 85Hz-en.
- Maximum teljesítmény 16 bit-en :
 1024x768 75Hz-en.
- Maximum teljesítmény 8 bit-en :
 1280x1024 75Hz-en.

- DPMS támogatás.
- A Picasso96 RTG software-el szállítva.



Részletes információk :

A pixel64 grafikus kártya az Ateobus csatlakozóba helyezhető. A pixel64 a Picasso96-ot használja, ezért teljesen kompatibilis az ezt használó softwarekkel, akárcsak az A2000, A3000, A4000-esekben levők. De a kártya



► ZeeNO

természetesen a CyberGrahX v2.0-val is működik.

Kérdések és válaszok:

Miért van az 1280x1024-es limit?

• A szerencsés AMIGÁsoknak van csak 21 colos monitorja! Az általában használt 14"-17"-os monitorokon az 1280x1024-es felbontás tökéletes (pixelmentes) képet ad, tehát feleslegesen drágítaná meg a Chip-et.

Az olyan programok (demók, játékok), amik PAL képernyőn futnak, használhatóak a Pixel64-el?

• Nem, scandoubler nélkül nem biztos. Scandoubler nélkül csak akkor, ha egy második monitort is kötsz a gépedre (ami csak a PAL-t tudja), vagy a monitorod meg tudja jeleníteni a PAL képernyómódokat (azaz MultiSync, például a 1438S)

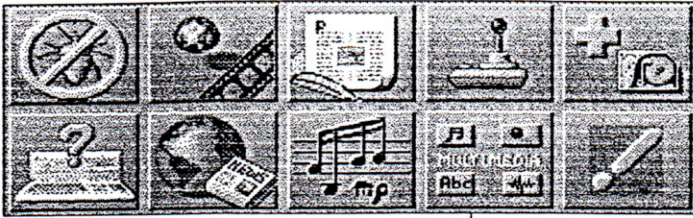
Miért csak 2 MB video RAM van a Pixel64-en?

• Mert nagyon jó az ár/teljesítmény viszonya. Ezenkívül általában az AMIGÁs képernyők nem foglalnak többet mint 2 MB, de ha mégis, akkor - miután megteleik a kártya memóriája - az adatok a FAST RAM-ba töltődnek. Ez pedig jóval olcsóbb, mint a grafikus memória (bár biztosan lassabban fér hozzá a grafikus processzor). Mivel az Ateo Bus átviteli sebessége (a valóságban) 9MB/s, ezért a 2 MB-os képernyők közötti átvitel maximum 0.5 másodpercet vesz igénybe.

Mi az a DPMS?

• Ez egy standard, ami a monitor és a grafikus kártya közötti kommunikációt teszi lehetővé. Például a "power save" rendszer, ami a beállított idő után kikapcsolja a monitort, de - úgy, mint bármelyik képernyővédő - egy egémozdulatra visszakapcsol.

A "SysSpeed" teszt szerint a Picasso II-nél gyorsabb, de - átlagban - nem éri el a CyberVision 64 teljesítményét. Aki érdekel részletesen a teszteredmény, az az InterNET-en az Ateo bus home page-én megtalálhatja...



A\BOX

Az A/BOX operációs rendszerének stratégiája

Az AMIGA jelenlegi helyzetében a legnagyobb kérdés az, hogy mi lesz a jövője az AMIGA OS-nek? Mivel mi a phase5-nél az A\box projectben egy új innovatív rendszert építünk ki, ezért mi is feltettük a kérdést, hogy mi lehetne a következő generációs operációs rendszer.

Először is probléma az, hogy a software gyártók nem mindig ismerik egy gép hardver kiépítését teljes mértékben, és ez a hátrányára válik majd a felhasználóknak, hiszen a hatékony használat akadályozzák így. (nagyjából ez a helyzet az A\box-nál is, hiszen ez egy teljesen új hardware komplexum, szükség van egy új rendszerre is)

Manapság egy operációs rendszernek feladata a gyors problémamegoldás, a biztonságos és gyors feladatvégzés, a rendszer tökéletes irányíthatósága, és még a felhasználók is érezzék kényelmesen kezelhetőnek a hatásos munka érdekében.

Mindenekelőtt az AMIGA fel-



használóknak vannak magas elvárásai, hiszen rugalmas multitasking rendszerük van.

Ha megnézzük egy op. rendszert, akkor az három szintre osztható:

első az a szint, mint az AMIGA Exec, mi

az alap operációs funkciókat végzi; a rendszer kiszolgáló szint, és a harmadik a magas szintű funkciók.

• Az első szint a manapság létező modem rendszerkezelő funkciókat látja el.

- A második szint olyan funkciókat tartalmaz, melyek különböző vezérlőkért felelősek, mint pl.: SCSI, hálózati dolgok, ISDN, perifériák lekezelése, file rendszer kezelése, audio és grafikus device-ok ellenőrzése és hasonló dolgok.
- A harmadik szinten a rendszer kinézetét, felületét értjük. Tapasztalat, hogy az átlagos felhasználók nem érdeklődnek az első két szint után, ha azok megbízhatóan működnek, hanem csak a kinézet érdekli őket.

Hosszas viták és

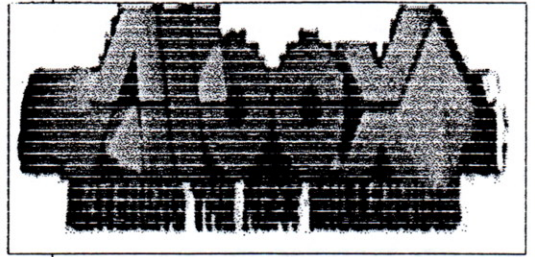
megbeszélések után úgy döntöttünk, hogy egy modem UNIX kernel alapú operációs rendszert használunk majd az A\box-hoz.

Azért választottunk így, mert az Amiga Exec alapjaiban igen hasonló a UNIX alapú rendszerekhez, ám azok néhány fontos tulajdonsága kimaradt belőle (memóriavédelem, virtuális memória).

Ám a korai időkben a hatalmas mérettel miatt hívták a rendszerek dinoszauruszának a UNIX-ot. Ha a két OS jó tulajdonságait egybetesszük, akkor az milyen előnyökkel jár az A\box-nak, és az AMIGának?

- gyors preemptive multitasking;
- teljes multiprocesszoros támogatás;
- multiuseres rendszer minden szükséges kiszolgálással;
- memória védelem, ami a legtöbbek által hiányolt dolog;
- virtuális memória támogatás;
- betölthető device-ok, az eredeti UNIX rendszer fejlesztéseként;
- megosztott library kezelés, ami jelentősen gyorsítja a rendszer működését;

A PowerPC CPU hatalmas sebességével, és ezen rendszer üttőképességével fantasztikus teljesítményt nyújthatunk! A Rendszer alapfunkciói kibővülnek még egy pár dolog-



gal, mint pl.:

- SCSI és Ethernet vezérlés;
- TCP/IP szolgáltatások és hálózati protokollok;
- ISDN vezérlők;
- Grafikai device-ok;
- Audio device-ok;

A rendszer magas szintű része sok kis alkalmazással egybekötve lesz megoldva.

Egy device orientált rendszer lesz, ami a REXX-hez, a commodities-hez vagy a datatype-okhoz hasonló lesz.

Az A\box már egy előre felinstallált gép lesz, hogy egyből bekapcsolás után hatékony és kényelmes legyen a kezelése, mint most egy agyon patch-cselt AMIGÁÉ.

Sok felhasználó kérdezte a ProDAD kampánya után, hogy miért nem a pOS lesz az A\box OS-e?

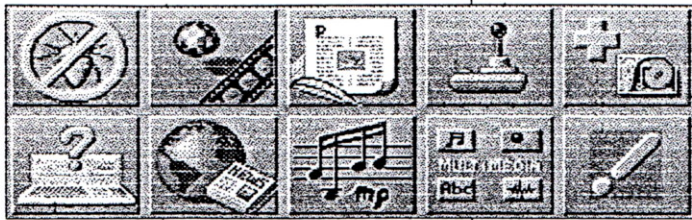
Nos, ezt a rendszert még egyáltalán nem látuk futni PPC gépen, ráadásul 68k üzemmódban is csak egy kiállításra láttuk, és egy szép GUI felületnek nem lehet ugye bedőlni. Mivel nem ismerjük eléggé, ezért irányítottuk fejlesztéseinket más irányba.

Abban a pillanatban, ahogy a pOS egy modem, teljesen függetlenül működő rendszer lesz a mai elvárások kielégítésével, ráadásul kihasználja az A\box hardveres előnyeit, akkor szóba jöhet, mint egy alternatív OS számunkra.

phase 5
DIGITAL PRODUCTS

phase5 digital products

► A&A



MUI 3.8 II. RÉSZ

Ismét itt vagyok, hogy folytassuk a második számban megkezdett MUI 3.8 leírást. Remélem, azóta néhány emberke nekiállt, és elkezdett egy igényes MUI-s felületet létrehozni... Van még egy dolog, amit a második számban nem említettem meg. Ha átállítunk valamit, akkor az nem biztos, hogy a TEST gombra bökve látszani is fog. Tehát marad a mezei módszer, SAVE, majd újra indítás.

Nem is húzom tovább az időt, vessük magunkat a **Groups** ablak rejtelmeibe.

>>>Spacing<<<

Az egyes group-ok közötti üres rész nagyságát állíthatjuk be.

Horizontal: Vizszintes irányban,
Vertical: Függőleges irányban.

Aki nem szereti a zsúfolt ablakokat, az nyugodtan tolja fel mind a kettőt 9-re.

>>>Background<<<

(A beállítás: Lásd AMIGARuleZ! #2 MUI 3.8)>>>Window ablak)

Framed: A group-ok háttére.

Page: A group-ok és az ablak kerete közötti rész.

Register: Pl. amikor valamihez háttérrel választunk, akkor ott a háttér színe.

A következő ablak a **Buttons**.

>>>Text Buttons<<<

Itt minden button kinézetét lehet állítani, kivéve az úgynevezett "Image Button"-okat. Vagyis például az ezen ablak alján található Save, Use, stb. gombokat.

Frame: A felső két sorban található különböző button kinézeteket, ezek

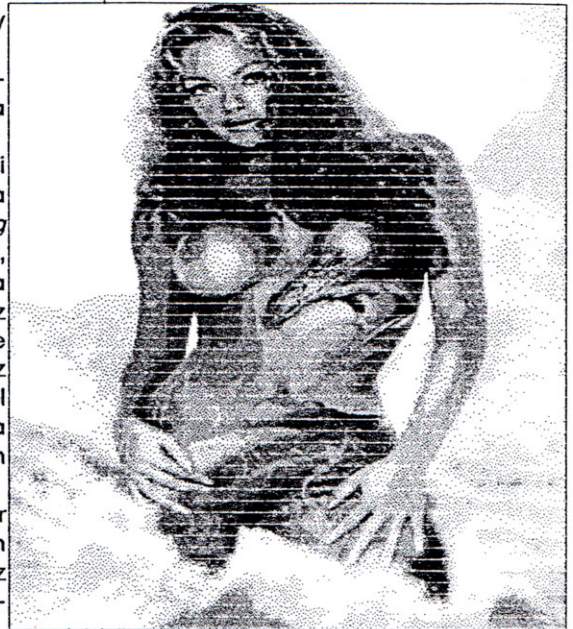
közül válasszuk ki a nekünk megfelelőt. A bal oldalon található egy akámi, amin láthatjuk a kiválasztott

button típust nagyobbban. De mi is az a szürke valami a közepén? Erre az *Inner Spacing* ad választ. Itt azt lehet állítani, hogy a button szövege és a kerete között mekkora legyen az üres rész. Lehet, hogy ez elsőre nem világos, de azt ajánlom az ilyen esetekre, hogy vidd fel először MAX-ra, majd MIN-re a változtatott dolgot, mert így talán már észrevehetőbb a változás.

BackGround: A button háttér képe: Érdekes mindeképpen világos háttérrel keresni, mivel ez nem rontja a gomb olvashatóságát.

BackGround in pressed state: A háttér színe benyomott állapotban. Vagyis akkor, amikor rátehenekedsz a bal gombra valamelyik szerencsétlen, ártatlan gomb fölött, és egy kaján mosoly között tüzelsz... Ide nem érdemes képet rakni

beállítani, amely 2 állású (pl: RADIO button), és ki/be kapcsol valamit. Tehát ide érdemes "pipát" rakni.



>>>Radio Buttons<<<

Ez is hasonló gomb, csak itt a be/ki kapcsolást a be/ki "nyomott" állapot jelzi.

Spacing: A szokásos, a keret + button kép közötti hely nagyságát határozza meg. Érdekes kicsire venni, mert ha több button van, akkor sok helyet vesznek el másától.

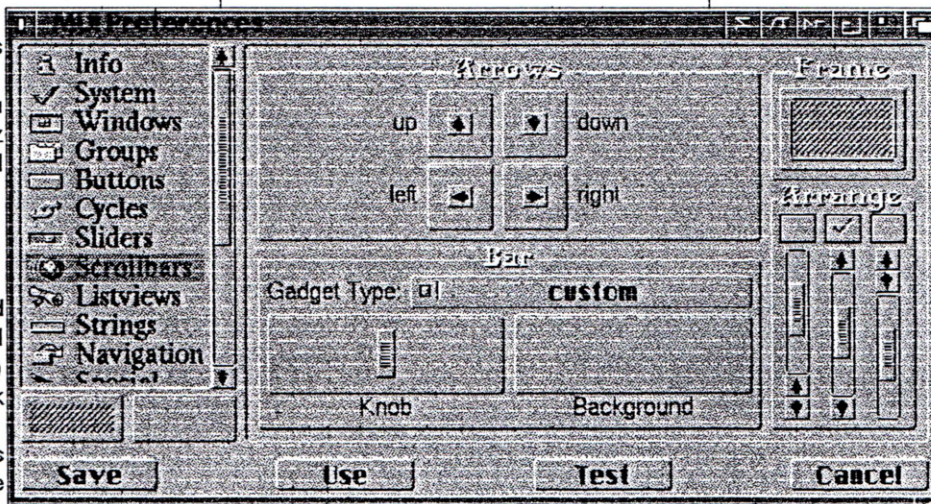
Jöjjön a **Cycles** ablak.

>>> Cycle Gadget Design<<<

Ez akkor nagyon jó dolog, ha egy gombhoz sok állás tartozik (pl a Time-nál a hónap beállítása) és

elvileg végig kéne nyomogatni őket sorban, de ez nem túl szórakoztató... A MUI-nál ezekből lesz az úgynevezett "Cycle menu". Itt, ha rányomsz a szövegre, akkor legördül az összes választható állás (pl. január, február, stb...), így egyszerűbb (és gyorsabb; pl. március után lehet mindjárt a szeptember-t választani) a kívánt dolog kiválasztása.

Ebben a menüpontban magát a Cycle menü gombját tudjuk kiválasztani. Amúgy ha erre a gadget-re bökünk, akkor (mint a hagyományosnál) mindig



háttra, mivel amikor először rányomsz, csak akkor tölti be a képet!

Font: A buttonon található szöveg típusa.

>>>Image Buttons<<<

Az olyan buttonok kinézetét lehet itt variálni, amelyek CSAK képet tartalmaznak. Pl. a csúszka 2 végén található gördítő.

>>>Checkmarks<<<

Annak a buttonnak a képét lehet itt

a következő jön elő (március>>>április).

>>>PopUp Menu Control<<<

Ez a menü is Cycle menu-ként állítható.

below: Ebben az esetben a legördülés a gomb alatt történik minden esetben.

on active: Ekkor úgy jön elő ez a menü, hogy az éppen kiválasztott lesz az egér kurzor alatt.

Level: Hány választási lehetőségénél jön elő.

Speed: Mekkora sebességgel ugorjon elő. Ha 0, akkor azonnal, ha 50, akkor pedig szép lassan csomog elő.

>>>PopUp Menu Design<<<

Frame: A legördülő "Cycle menu" kinézete.

Background: A fenti mögé itt illeszthető kép, vagy szín.

Recessed Entries: Ha ez ki van pipálva, akkor a menüben az éppen kiválasztott úgy néz ki, mintha be lenne nyomva.

Nézzük, mit lehet állítani a SLIDER-nél.

>>>Container Design<<<

Itt a csúszkák kinézete változtatható. Background, Frame: A "sin" beállításai. Lásd fent.

>Knob Design <

A kocsis beállításai. Az ablak alsó részén található példák segítenek a kívánt kinézetet beállítani.

Background, Frame, Font - Ezt már ti is tudjátok!

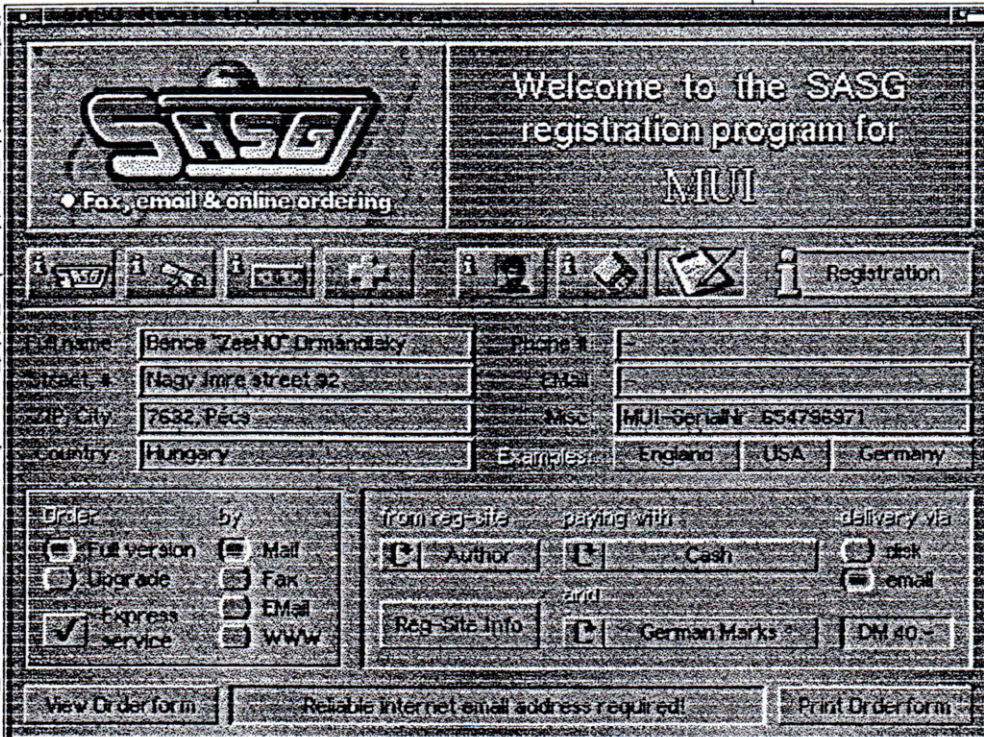
A Scrollbars ablak titkait tárjuk fel!

Itt a gördítő csúszkák átszerkesztésére van módunk.

Álljunk csak meg! Akkor most mi a különbség a slider és a scrollbar között.

nem állítható.

Knob: A csúszka rajzát tölthetjük be. Elv már ismerletve.



Background: A szipár közötti terület (ahol a talpfák vannak :)).

>>>Frame<<<

A sin beállításai.

>>> Arrange<<<

Itt láthatunk 3 példát arra, hogyan helyezkedhet el a csúszka a nyilakhoz képest. Tehát egy oldalon legyen a 2 nyíl, vagy a csúszka két oldalán. A szimpatikusnak pipáld ki!

Listviews ablak.

>>>Controll<<<

Az, hogy a slider arra hivatott, hogy egy értéket állítsunk be rajta (azt, ami a kocsira van írva), míg a scrollbar azt a szerepet tölti be, hogy egy lista tartalmát gördítsük tovább.

>>>Arrows<<<

A nyilakat tudjuk itt beállítani. Up - fel; Down - le; Left - balra; Right - jobbra. Ha valamelyik nem tetszik, akkor klikkelj rá és előugrik egy új ablak.

-Pattern- szín tölthető be. Ez általában nem nyerő...

-Vector- Ez a "gyári" ikonok sora. -Color- Mint a pattern, csak itt 8 MWB-s színből választhatunk. -External- Itt egy fa-struktúra szerűséget kapunk, ahonnan betölthetjük a kívánt ikont. Képzeld el, hogy a szövegek egy-egy könyvtárnak, míg a képek a file-oknak felelnek meg. Ezekre rányomva lehet betölteni őket.

>>>Bar<<<

A csúszkát lehet itt állítani.

Gadget type: - custom: külső, egyedi csúszka betöltése. - standard: A hagyományos... - Newlook: Ez is egy típus, de fix vagyis

Smooth : Ha a csúszkát rángatjuk, akkor pixelenként fogja scrollozni. Ajánlott 9-re tenni.

Design: Input desig: A listaablak beállítására szolgál. A szokásos Frame és Background a listázó ablakhoz. Az "Inner spacing"-ot érdemes minden oldalon felvinni legalább kétfőre.

>>>Cursor<<<

Active: Az éppen kiválasztott menüpont színe, vagy képe.

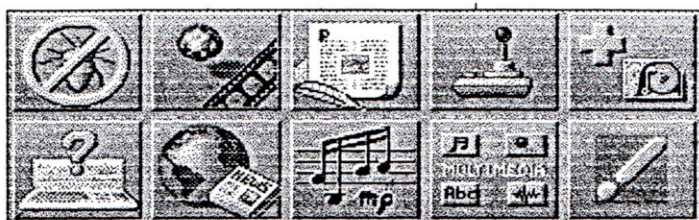
X X X

Sajnos nem tudtam az összes funkciót megfejteni - főleg így a vége felé - de azért azt, ami fontos a MUI beállításához azt hiszem sikerült leírom...

Ja! Az első rész a 2. számban van (ha esetleg valakinek nincs meg, akkor rendelje meg minél előbb!). Ha kérdésed van, vagy bármiben segíteni tudok (esetleg tudod az általam kihagyott menüpontok jelentését) akkor ÍRJ!

Na, jó nyaralást, meg egyéb kellemes dolgokat kívánok mindenkinek!

► ...by ZeeNO



DRACO HARDWARE

Mivel mostanában már esett szó a DRACO használhatóságáról, és úgy általában, mostanában többet lehet hallani a DRACO-ról, ezért úgy gondoltuk, hogy egy-két technikai adatot nem árt közölni, majd pedig egy kis DRACO-FAQ jön. *ZeeNO*

DraCo adatok:

1.Kép

- video be-/kimenetek:
VHS és S-VHS sorozatú
-opcionálisan:
Mini-DV (Firewire) csatló
-tömörítés:
Motion JPEG
-tömörítési érték:
500KB - 9MB/s, beállítható
-kép szabvány:
PAL vagy NTSC
-képfelbontás:
CCIR 601

2.Hang

- be-/kimenetek:
chinch sztereó
-hangminőség:
DAT-minőségig(16bit/48kHz) beállítható

3.Egyebek

- ház: kocka ház 4 db 5.25"-os és 6 db 3.5"-os hellyel a meghajtók számára;
- CPU: Motorola MC 68060/50MHz;
- memória: 128MB-ig bővíthető, EDO-RAMmal,PS/2 modulok
- operációs rendszer: AMIGA OS
- merevlemezek: Fast SCSI-II
- külső csatlakozók: SCSI, soros, párhuzamos, egér, billentyűzet
- egér: opto-mechanikus, három gombos
- billentyűzet: MF2 kompatibilis
- tápegység: 115/230V átkapcsolható, 250W

Kérdések és válaszok a DraCo-ról:

1.A DraCo egy Amiga?

Részben. Habár a DraCo az Amiga operációs rendszerét használja,

ennek ellenére nem Amiga. Például az úgynevezett custom chip-ek a DraCo-ban nincsenek.

2.Tudok Amiga programokat a DraCo-n használni?

Részben. Azok a programok, melyek az Amiga custom Chip-jeihez nem közvetlenül nyúlnak hozzá, nagy részük használható. Ide sorolható például sok felhasználói program.

3.A DraCo-val csak videó feldolgozást lehet csinálni?

Nem. A DraCo-hoz adják többek között a XiPaint 24bités rajzprogramot, az ADPro képfeldolgozót, a Samplitude-t a hangokkal való munkához és sok más.



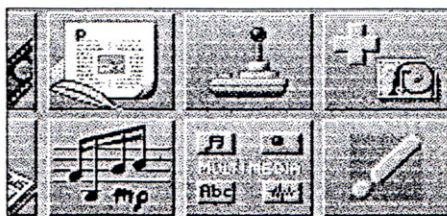
4.Miért olyan lassú az Ariadne hálózati kártya a DraCo-ban?

Az Ariadne-nak szüksége van egy buszlezáráásra. Ez azt jelenti, hogy egy további Zorro-II kártyának kell (az Eltanin CPU-kártyáról látható) a DraCo-ban az Ariadne mögött bedugva lennie.

5.Miért szakad meg a hálózati szerkezet az Ariadne-val együtt?

A választ lásd eggyel feljebb.

► Chucky



TIPPEK & TRÜKKÖK MINDENKINEK

Amiga 1200 HD problémák

Néhány IDE vinyónál (különösen a Quantum-ok) nagy átvitel végrehajtásánál hiba van. Ezeknél a MaxTransfer értéket vagy file-okat >130K-ra

kell állítani.

Töltsd be a HDToolBox-ot, menj a Partitioning screen-re, klikkelj az AdvancedOptions-re, klikkelj a ChangeFileSystem-re és változtasd meg a MaxTransfer értéket 0x1ffff-re. A Quantum vinyókon kívül ez a helyzet a Maxtor 2.5" IDE HD-kal is.

Képernyő központositás AGA-val

Egyidejűleg használni a grafikai módokat elég nagy szenvedés. Mivel a különböző módok más szinkron szintet használnak, ezért a kép a monitoron nem mindig marad középen, hacsak nem képernyő mód memóriával rendelkező monitorod van (pl.NEC 3D). Szükség van a legutolsó AGA monitor driverekre, hogy végrehajtsd ezt a kis csodát az AGA programozható grafikai chipjeivel.

Kapcsolj ki minden mód elősegítő hacket, ami installálva van (pl.DoubleX, ForceVGA v. PKludge). Nyisd ki az Overscan prefs tool-t, és válaszd a Graphics Size-t az NTSC módhoz. Non-interlace kép nyílik látható átfutó vonalakkal ('normál' Amiga mód). Állítsd be a monitorod pozícionáló gombjaival a képet úgy, hogy tökéletesen középen legyen, függőlegesen és vízszintesen is. Legjobb megvámi, amíg a monitor teljesen felmelegszik, ugyanis a középcentrosítás más a hideg és a meleg monitornál.

Most válassz másik képernyő módot, pl.a DBLNTSC-t. Klickeelj a Graphics-Size-ra.

Egy képernyő nyílik, és a kép valószínűleg nem lesz középen. Klickeelj és tartsd a középső sötét négyzöget a képen az egérrel. A négyzöget húzogatva az egész kép mozogni fog. Ha az overscan beállítások kisebbek, mint a maximum, a doboz által meghatározott overscan képernyő fog mozogni a legnagyobb területen, ameddig el nem éri a sarkot. Attól fogva már az egész képernyő mozogni fog! Így tudsz beállítani minden módot, hogy az pontosan középen legyen.

A mozgatáshoz a nyílakat is használhatod az overscan terület zavarása nélkül.

Végül mentsd el a beállításokat!

Az AmigaDOS apró meglepetései

1. Az AmigaDOS LIST parancsa az összes file-t kilistázza. Ez gyakran elég sok, számunkra lényegtelen információt is hordoz. Ha pl. csak az ikonok (.info) file-okat szeretnéd látni, akkor beírod, hogy: "LIST #?.info". De mi a helyzet akkor, ha minden file-t szeretnéd látni,

KIVÉVE a megjelölt típusú(aka)t nem? Ha egy file mintát a hullámjellel (~) vezetsz be, az azt jelenti, hogy mindent, KIVÉVE azt a mintát. Tegyük fel: minden file-t ki akarsz listázni megadott könyvtárban, KIVÉVE az .info file-okat. Íme a parancs:

LIST ~(#?.info)

Ez megmondja az AmigaDOS-nak, hogy minden file-t mutasson meg, kivéve az .info végződésűeket. Sokkal áttekinthetőbb lesz az egész.

Más parancsokkal is használható. Pl. törölni akarsz minden file-t a Text fiókban, kivéve a .txt végződésűeket. Egyszerű: **DELETE ~(#?.txt)**

2. Történt-e már veled, hogy begépetél egy hosszú parancsot a shell-be, csak hogy nem történt semmi, mert hibáztál a begépelésnél? Ha lenyomod a felfele nyilat, megjelenik az utoljára begépett sor, sőt tovább menve megjelennek az azelőtti parancsok. A felfele nyillal előre mozoghatsz a parancsok között.

De van más is. Tegyük fel, begépetél egy hosszú 'dir' parancsot néhány perccel ezelőtt (hosszú úttal megadva), de azóta már sok parancsot begépetél.

A felfele nyilakkal mozogva eszeveszetten keresed, sikertelenül. Ekkor a következő a teendő: tudod, hogy 'dir'-rel kezdted. Gépeld be a parancs sorba a dir-t, majd a shift-et lenyomva tartva nyomd le a felfele nyilat. A shell automatikusan megkeresi a 'dir' utolsó előfordulását és meg jeleníti. Ha nem azt kerested, csináld újra, és folytatni fogja a keresést.

3. Ha a vinyó partícióján vagy nagy tartalomjegyzékben keresünk egy file-t, akkor elég nehéz dolgunk van. Mondjuk az 'Újság' nevű file-t keresed. Tudod, hogy a vinyón van, de minden egyes

BÁRMELY billentyű lenyomása megállítja, és ha kitöröljük a beütött karaktert (BackSpace) akkor folytatódik a listázás -ZeeNO) Az egyszerűbb keresés végett írd be: **LIST DH0:(#/?#?Újság#?) [FILES]** A kapott lista megmutatja a keresett file helyzetét, feltéve ha a file, amit keresel a DH0: partíción van és csak egy könyvtár mélységben. Mélyebben úgy tudunk keresni, hogy a bal zárójel után írunk még pluszba '#?/' karaktereket.

A 'FILES' flag jelzi, hogy csak file-okat keressen. Ha tartalomjegyzéket keresel, akkor a 'FILES' flag helyébe 'DIRS'-t kell írni.

Ha ki is szeretnéd nyomtatni a keresett listát, akkor



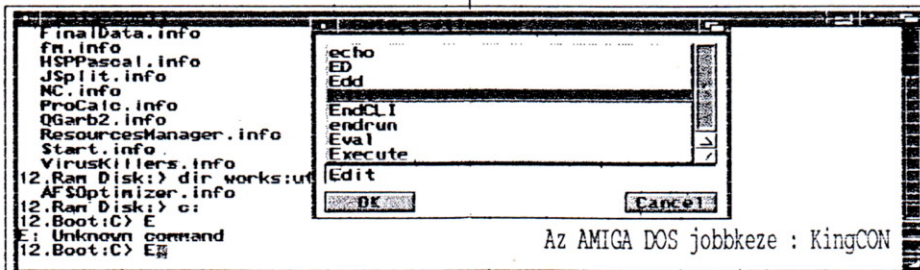
LIST parancs után be kell írni, hogy: '>prt:' vagy '>>prt:'.

De beírhatod direkt egy szövegfile-ba is. Ha nincs, akkor a gép majd készítf egyet. Próbáld ki:

LIST >>SYS:Example.list DH0: (#/?#?Újság#?) FILES A >>SYS:Example.list használatával a kapott tartalom egy létező szövegfile-hoz íródik. Egy '>'jelet használva felülírja a létező 'Example.list' file-t, illetve ha nem létezik, akkor készítf egyet.

WB 2.04-től felfele a keresésnek van másik módja is:

FIND DH0: #?Újság#? vagy **SEARCH DH0: #?Újság#? FILE ALL**
Ez leellenőrzi az összes alkönyvtárt is,



Az AMIGA DOS jobbkéze : KingCON

könyvtárt végignézni túl sokáig tart. Még a 'dir all' parancs sem megoldás, mert egy nagyon hosszú listát mutat, amit meg kell állítani többször, hogy egyáltalán ki tudj tekinteni. (A nagyon kezdők kedvéért a DIR listázását

ellentétben a 'list' példával.

Ha nem vagy biztos, hogy melyik meghajtón/partíción van a keresett file, akkor több egységet kell beszúrni a parancsba: **FIND DH2: DH1: DH0: #?Újság#?** Időszakosan készítfhetünk

listát minden file-ról minden meghajtón/partíción egy file-ba: **LIST DH2: DH1: DH0: SYS: LFORMAT "%F%S" ALL >DH0:FILES.ALL** (ahol %S:a file neve, %F:a teljes elérési útvonala).

4. Akartál már gyors listát készíteni a lemezéről, kiküldve a nyomtatóra?

Ennek van egy egyszerű módja. Mondjuk a DF0: egységben van egy lemez, akkor gépeld be: **LIST >>PRT: DF0: ALL**, és már megy is. Csinálhatsz listát lemezről, vinyóról, tartalomjegyzékről. Ilyenkor a DF0: helyére kell beírod a megfelelő elérési útvonalat.

Az 'ALL' a sor végén arról biztosít, hogy az alkönyvtárak tartalma is a nyomtatóra kerüljön. Ha az alkönyvtárakat nem akarod kinyomtatni, csak hagy el.

5. Hardlinkek készítése

Akiknek már tele van a hópödjük az AmigaGuide formátumú szövegek ikonjainál a DefaultTool váltogatásával MultiView -és AmigaGuide között, azoknak itt van egy kis könnyebbítés.

OS 2.x-es rendszerednek kell lenni (az OS 1.3-mal rendelkezőknek marad az átírogatás), és minden amit tenned kell egy 'HardLink' kreálása. Ez azt teszi, hogy minden alkalommal, amikor a MultiView meghívásra kerül, az AmigaGuide indul el.

A MAKELINK parancs csinál egy file-t, ami egy másik file-ra mutat, amikor egy bizonyos alkalmazás vagy parancs meghívásra kerül. Ez a fenti példánál maradva a következőképpen néz ki:

MAKELINK

SYS:UTILITIES/MULTIVIEW

SYS:UTILITIES/AMIGAGUIDE

Ez feltételezi, hogy az AmigaGuide az Utilities könyvtárban van.

A MAKELINK utasítás használatánál mind a két file-nak egy egységen kell lennie. Ezt egyszer kell csak megcsinálni. A MultiView és AmigaGuide igény szerint helyettesíthető más alkalmazással vagy parancssal (pl. MuchMore-More).

Az ikonok ABC sorrendbe rendezése

Nyisd meg azt az ablakot, amelyikben betűrendbe szeretnéd rendezni az ikonokat. Jelöld ki az ikonokat (jobbAmiga-A), és válaszd az Icons legördülő menü UnSnapshot pontját. Most válaszd a Window menü Update pontját. Az adattároló zümmögése után megjelennek az ikonok, mégpedig ABC sorrendben.

A Windows menü Snapshot/WindowOnly alpontját választva az ablak beállítódik.

Ha átméretezed az ablakot, csak az ablakot rögzítve az ikonok felveszik annak a formáját.

→ **Chucky**

Nekem is van néhány "trükk" a larsolyomban.

DOS ablak bezárása billentyűvel

Elég gyakori jelenség az, hogyha Startup-sequence nélkül indítod a gépet, akkor is kell a WorkBench. Ha beírod azt, hogy LoadWB, akkor a DOS ablak mögött nyílik meg a WB. Ekkor ugye aktivizálni kell a DOS-ablakot, és begépelni: EndCli.

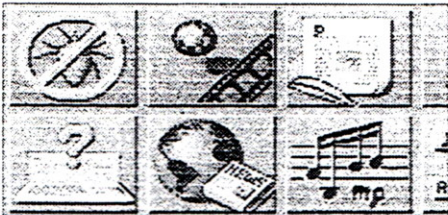
Akik szeretnék ezt egyszerűbben elintézni, azok a CTRL+\ billentyű kombináció segítségével is megtehetik ezt.

Requesterek "ellövése" billentyűvel

Például a fenti szitu, de a loadwb indítása a jól ismert ENV: igénylését vesszük észre. Ekkor sem kell feltétlenül az egér után kapálózni, hanem a CANCEL billentyűt a BAL AMIGA+ b gombal nyomhatjuk le, míg a RETRY-t a BAL AMIGA+ v-vel fogadhatjuk el.

Ennyi lett volna, remélhetőleg sok hasznos infó tudatokat kizsákolozgatni ebből a cikkből (is).

→ ...by ZeeNO



HYDRA

A Hydra Ethernet kártya az AMIGA 1200-es PCMCIA portjára csatlakoztatható (valószínűleg jó AMIGA 600-ba is). A kártya segítségével AMIGÁinkat hálózatba köthetjük. A Hydra Ethernet kártya a BNC típusú (ez az olcsóbb), és az RJ-45 alapú 10 Base-T típusú csatlakozókkal tudja fogadni. A kártyát gyerekjáték 'installálni'. Csak be kell dugni az 1200-es PCMCIA portjába (ez a gép bal oldalán található :). A dokumentáció szerint a kártyát csak egyféleképp lehet bedugni, de ez nem igaz. Ha valaki fordítva dugja be, akkor sincs

nagy baj. Hibát nem okoz, csak nem működik. Ezután a kártyát kell beállítani a hálózathoz. Ezt el lehet végezni például a Miami-vel, az AmiTCP teljes verziójával, vagy a TermiteTCP-vel is. Ezek közül a Miami a legjobb, mert van egy direct erre a célra beépített segédprogramja. Ha a hálózat RARP-ot használ, akkor valószínű, hogy a Miami minden beállítást elvégez maga, különben tudni kell a saját IP címünket, legalább egy DNS server címét (Domain Name Server), és a Netmask értékét (ez általában 255.255.0.0). Aki már használt Internet software-t, annak az egész biztosan könnyebben fog menni. Sajnos a kártyához elég szegényes dokumentáció tartozik. Bár a hardware szakiknak biztos tetszeni fog, mert a kártya komplett kapcsolási rajzát tartalmazza. Egy lemezt is kapunk a kártyához, mely egy ikon nélküli device-t tartalmaz. Ha valakinek gondja lenne a kártya használatával, írjon levelet a Hydra Systems címére. A cég emberei nagyon segítőkészek. Hydra Systems (01203) 471111.

Az ára pedig: 129.95£. Az AMIGA FORMAT 92%-ot adott a kártyának. Azoknak, akik Internetezni szoktak egy 14.4k-s, vagy 28.8k-s modemmel, a Hydra sebessége lenyűgöző lesz. Általában egy 14.4k-s modemen 1kByte/sec sebességgel jönnek le a programok. Egy 1MB-os file-hoz kb. 12 perc kell. Ugyanehhez a file-hoz 28.8k-s modemen 6 perc szükséges. A Hydra sebessége 500 kbit/sec (!). Ez a sebesség egy 1MB-os file-t 16 sec alatt átvizs két gép között.

Ezzel a hálózati kártyával AMIGÁn is lehetséges komplex játékok (pl. AMIGA Quake) hálózatban játszása.

→ **Bebe**



WEBFORCE

TV nézés az INTERNETEN!

1997 nyarának második felében látott napvilágot a SILICON GRAPHICS gondozásában a **WebFORCE MediaBase 2.0** névre hallgató software, amely a SILICON GRAPHICS nagyteljesítményű skálázható **Origin Video** serv-

erein fut.

Alkalmazható pl. Internet- televíziózásra, számítógépes oktatásra, video és audio katalógus készítésére, valamint archiválásra is.

28.800 bit/secundumiól egészen 8Mbit/secundumig skálázható, ami gyakorlatilag TV minőségű, vagy még annál is jobb képet eredményez. Az adatok forrása lehet bármilyen videójel hordozó kábel: TV, videó, kamera, stb.

A SILICON GRAPHIC WebFORCE serverén futó program a műsorszórás közben képes tarolni a beérkező adatokat, így a felhasználó akár be is tud avatkozni a műsor menetébe. Ez a tulajdonság felveti az interaktív televíziózás lehetőségét. Ez azért is jó, mert így nem vagyunk kiszolgáltatva a TV társaságoknak, hanem szabadon válogathatjuk össze magunknak a műsort.

A MediaBase több mint száz felhasználót tud egyszerre kielégíteni, és ismeri a szabványok nagy részét (MPEG-1, MPEG-2, stb).

A felhasználó egy WEB alapú böngészőn keresztül élvezheti a 'dróton' érkező adást. A böngészőhöz természetesen szükség van egy bedolgozó modulra, amely alkalmassá teszi a programot a szerverről érkező adatok fogadására.

Ilyen kiegészítő megjelent már Win95, MAC OS, stb. rendszereken. Érdemes még megemlíteni, hogy a modul tudja kezelni a hardware MPEG tömörítők nagy részét is.

Végezetül még annyi, hogy nagy szerepe lesz a távoktatásban is, így a leendő felhasználók között szerepelnek az oktatási intézmények, Internet szolgáltatók, olyan cégek ahol valós idejű hang és kép továbbítására van szükség, és végül de nem utolsósorban a tévézni kívánó magán felhasználók. info:Internet kalauz

→ **Zulu**

END-SEQUENCE

Ennyi volt mára, 2 hónap múlva találkozhatok ismét velünk.

Helyhiány miatt ismét kimaradt jónéhány cikk, de megígérjük, hogy minden eddig elkezdett cikkünket befejezzük a következő számban.

Élveztétek a nyarat, a hideg sört, a lánykakat, aztán majd gyertek AntiQ '98-ra (amely tavaly a "legjobb vidéki party" címet kapta). A rejtvény sajnos nem fért már be, (de kész van) de az 5. számmal ismét lehet majd nyem! Címünk: *ifj. Ormándiaky Bence, Pécs. Nagy Imre u. 92. 7632. Tel.: (72) 444-479 /ZeeNO/*



AMIGA ÁRLISTA



Alapgépek:

AMIGA 500 használt	9000.-
AMIGA 1200 használt	35000.-
AMIGA 2000 használt	25000.-
AMIGA 3000 használt	120000.-
AMIGA 4000/040 használt	200000.-

AMIGA monitorok:

C= 1901 Video monitor, használt	8500.-
NEC3D 14" multisync, használt	35000.-
M1538S 15" multisync	101890.-
M1764 17" multisync	202890.-
Sony 17" multisync 1600x1280 VGA	152500.-

AMIGA turbókártyák:

Blizzard 1240 T/ERC 040/40/MMU/ FPU	65000.-
Blizzard 1260 68060/ 50MHz/ MMU/ FPU	115000.-
Blizzard SCSI II kontroler	24000.-
Cyberstorm MK-III 68060/50/UWSCSI	176000.-
Mot. MC68882 FPU(PGA tok. 50MHz)	22000.-
Mot. MC68030 Proc.(PGA tok. 50MHz)	30000.-
Mot. MC68040 Proc. (PGA tok. 40MHz)	38000.-

A1200-be és A2000-be való

Power UP kártyák:

Az ea-os kártyákon Fast SCSI-II-es csatló is található!

Blizzard 2604 180MHz 040/25	210000.-
Blizzard 2604 180MHz 060/50	260000.-
Blizzard 2604 180MHz fog. 060/040	190000.-
Blizzard 2604 200MHz 040/25	250000.-
Blizzard 2604 200MHz 060/50	310000.-
Blizzard 2640 200MHz fog. 060/040	230000.-
Blizzard 603e 180MHz 040/25	91000.-
Blizzard 603e 180MHz 060/50	170000.-
Blizzard 630e 180MHz LC040/25	80000.-
Blizzard 630e 200MHz 040/25	110000.-
Blizzard 630e 200MHz 060/50	190000.-
Blizzard 630e 200MHz LC040/25	100000.-
Blizzard 630e 250MHz 040/25	130000.-
Blizzard 630e 250MHz 060/50	220000.-
Blizzard 630e 250MHz LC040/25	120000.-
Blizzard 630e+ 160MHz 040/25	112000.-
Blizzard 630e+ 160MHz 060/50	190000.-
Blizzard 630e+ 160MHz LC040/25	100000.-
Blizzard 630e+ 200MHz 040/25	132000.-
Blizzard 630e+ 200MHz 060/50	220000.-
Blizzard 630e+ 200MHz LC040/25	120000.-
Blizzard 630e+ 250MHz 040/25	154000.-
Blizzard 630e+ 250MHz 060/50	241000.-
Blizzard 630e+ 250MHz LC040/25	151000.-

A3000(T) és A4000(T) való

Power Up kártyák:

Minden kártyán Ultra - Wide SCSI csatló is található!

CyberStorm PPC 180MHz 040/25	182000.-
CyberStorm PPC 180MHz 040/40	206340.-
CyberStorm PPC 180MHz 060/50	250000.-
CyberStorm PPC 180MHz fog. 060/040	168000.-
CyberStorm PPC 200MHz 040/25	213000.-
CyberStorm PPC 200MHz 060/50	282000.-

CyberStorm PPC 200MHz fog. 060/040	198000.-
CyberStorm PPC 233MHz 040/25	229000.-
CyberStorm PPC 233MHz 060/50	298800.-
CyberStorm PPC 233MHz fog. 060/040	215000.-

A1200 Torony bővítések az Ateo koncepció:

Az Ateo Busz nem Zorro Busz kompatibilis, viszont olcsóbb annál és minden Zorro buszos bővítés megtalálható a koncepcióban. A bővítések teljesen Amiga kompatibilisek. A Busz sebessége >9Mb/s. Természetesen minden Amiga1200 turbókártya használható a koncepció termékeivel!

A1200 torony	52000.-
200W Táp.+PC bill. ill.+PC bill.+doc	
Ateo Bus (4slot)	64000.-
Pixel64 graf. kártya (Cirrus L. CO5434)	31000.-
Multi I/O kártya (2x15kb/s soros port, 2x párhuzamos port)	10000.-
Ethemet kártya 10Mb/s BNC/RJ45/AUI csatl., 32kb cache, LAN-II komp.	19000.-
SCSI kártya (256b vagy 32kb cache)	19000.-
IDE kártya (2xIDE port)	19000.-
16 bites Hang kártya 47000.-FM synt.,2 16 bites csatl., 32 hang. MIDI In/Out	

Grafikus kártyák:

Cyber Vision PPC 4Mb/8Mb SGRAM Z-II/Z-III	70000.- / 80000.-
Csak a CyberStormPPC kártyával megy! / telj. 80mill. 3D pixel vagy 1Mill. Polygon/s / felb.: 1600x1200 24bit, 72Hz	
MPEO modul (CyberVision-hoz)	30000.-
Scandoupler modul	30000.-
(CyberVision64/3D-hez csak A4000(T)-be)	
Picasso II+ 2Mb RAM Z-II/Z-III	47000.-
Picasso 5. VHS videokimenet a PICASSO-hoz	40000.-
Picasso IV 4Mb RAM Z-II/Z-III	
Multimédia kártya	97000.-
Console IV Hangkártya a PIV-hez	60000.-
Pablo IV Video kimeneti kártya	35000.-
Paloma N Tuner, video be kártya	65000.-
A2410 video kártya max. 1024x1024 256 szín. használt	15000.-

Egyéb kártyák, kiegészítők:

Defina hangkártya Z-II/Z-III Motorola DSP, Crystal CS4231A semip. fr.5510Hz-48kHz/ Teljesen Duplex/ MIDI komp. soros port	92000.-
Buddha IDE kártya Z-II	15000.-
Ariadne Ethernet kártya Z-II/Z-III	50000.-
Connexion 10Mbit Ethernet kártya	48000.-
Graffito 24 (B-VHS) video digitalizáló	58000.-
Vertex i386-os emulátor kártya, Z-III, használt	25000.-
A2088 XT emulátor kártya Z-II, használt	5000.-
PCMCIA adapter a Graffito 24-hez	36000.-
Neptun Genlock Z-II/Z-III	140000.-
Sirius II genlock Z-II/Z-III	210000.-
Rock Gen+ genlock, külső, használt	28000.-
Multi I/O kártya Z-II/Z-III	35000.-

A500 memória bővítő 512Kb+óra, használt	2500.-
A600 memória bővítő 1Mb+óra	3500.-
Video digitalizáló	
+ RGB splíter, használt	12500.-
4 IDE adapter A1200/A4000	2500.-
Hang digitalizáló	6000.-
RGB splíter , használt	15000.-
SCSI külső (25 D-SUB) -> SCSI belső (50p sz.kábel)	2500.-
SCSI külső (25 D-SUB)	
-> SCSI (centronics 50p)	3800.-
SCSI belső 3 csatlakozás (50p)	2800.-
UW-SCSI belső (3xHPDB68M)	3500.-
IW-SCSI belső (5xHPDB68M)	4300.-
SCSI passzív terminátor (HPDB50M)	1800.-
UW-SCSI aktív terminátor (HPDB68M)	10500.-
IW-SCSI passzív terminátor (HPDB68M)	2700.-
Amiga Server kit.	
14.4-es modem install stb.	8000.-
Modem, külső 33600	15500.-
Modem, külső 28000	19200.-

Folyóiratok, könyvek:

Az Amiga programozása C és Assembly nyelven	1450.-
Amiga Format (Angol)	
10/97+CD 11/97+CD	3500.-
Amiga Magazin (Német)	
9/97+Lemez 11/97 12/97	2100.-
AMIGAonly (Magyar)	250.- / 300.- 8
Amiga Plus (Német) 9/97+Lemez	1800.-
Amiga Special (Német)	
2,3/98+Lemez 4,5/98+Lemez	1800.-

Memória: Napi áron!

HardDisk: Napi áron!

2.1GB Quantum FastSCSI 5év gar.	50000.-
2.3GB Quantum Ultra-Wide SCSI	
8/12/7200/5év gar.	80000.-
4.3GB Quantum Ultra-Wide SCSI	
8/12/7200/5év gar.	105000.-

CD-ROM, CD-írók, Nyomtatók, Joystick, Cserélhető lemezek, Scannerek érdeklődjön!

Fontos tudnivalók:

Ha árlistánkbán nem találta az ön által keresett terméket, kérjük a fenti lehetőségekkel élve keresen meg bennünket.

Cégünknel Csomagküldő szolgálat működik, így a kiválasztott terméket postán elküldjük. A terméket megrendelheti telefonon, faxon, e-mailben.

Az áraink az ÁFÁ-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak. A használt termékek árai bruttó árak. Esetenként iránnyarak.

Visszonteladónknak további kedvezmények. Az áraink tájékoztató jellegűek a beszerzés függvényében változhatnak.

Hivatalos támogatónk:

GADGET COMPUTER Bt.
 6600 Szentés,
 Ady Endre u. 16
 Tel.: (63) 313-367
 Fax: (63) 444-012
 e-mail: gadget@mail.datanet.hu
 Homepage : www.szentés.hu/partnerek/gadget

