

28 oldalon!

1998 július

# AMIGARuleZ!

## ISSUE # 5

II. évfolyam, 3. szám

Ára : 250 Ft

### Genetic Species



### Phoenix



### Cavemen Species



### TSOTTM



### Tartalom:

- Oxy patcher 3.12
- Toolmanager 3.0
- Turboprint 6.01
- World of AMIGA
- TSOTTM
- Genetic Species



és most lapozz...

...InDoor

## Bevezetés STARTUP-SEQ.



Sziasztok! Az első szám megjelenése után 10 hónappal, örömmel jelenthetem, hogy előléptünk (sajnos ?) a leggyakrabban megjelenő hazai újsággá (a diskmagokat is beleértve...!)

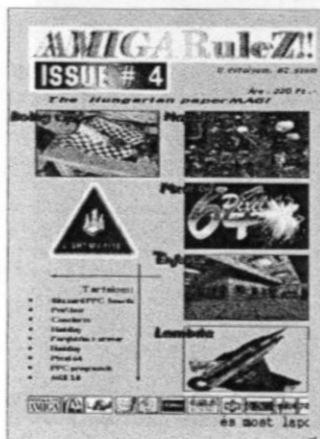
Mi azt szeretnénk, ha a 2 havi megjelenésünk nem a legsűrűbb lenne, de - sajna - most ez a helyzet.

És ezt elsősorban NEKED köszönhetjük tisztelt olvasó, vásárló!

Tehát: nagyon szépen köszönjük a bizalmat, amivel újra és újra kitértetek minket! Ez tartja mozgásban az újságot, a stábot.

Az árváltozás ismét bekövetkezett, mivel az eddigi 24 oldal már nagyon kevésnek bizonyult...

Megint lehet nyerni, részletek... valahol hátul...



Issue#4

Úgy gondoljuk, hogy egy magazinban fontosak az állandó rovatok. Mostantól szeretnénk több ilyen létrehozni. Az elsőt Berki Péter programozási rovata jelenti, aki vállalja azt a felelősséget, amit az jelent, hogy 2 havonta mindig új cikket kell írni! .THNX!

Szintén köszönöm a GADGET COMPUTER BT.-nek a hirdetését (a 4. számtól kezdve) aki először vett komolyan minket. Manapság nem sok olyan (AMIGÁS!) cég van, aki tud/akar

arra költeni, hogy szponzoráljon egy újságot.

A GADGET-nek köszönhető az is, hogy színes borítót sikerült a 4. számra varázsolni!

A 4. számból a 'nica #2-ön elfogyott 92 db a 100-ból, de már kellett utánnomni... Hogyha sikerülne felvinni a példányszámot legalább 300 darabra, akkor lehetne csak nyomdából -színes borítóval - kihozni a magot.

A címünket a 3. és a 4. számban sikerült nagyon jól elrejtjenünk, mivel többen is panaszolták, hogy nem találták meg.

Tehát:

### Posta:

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

### Telefon:

"ZeeNO"

ifj. Ormándlaky Bence  
06 72 444-479

### InterNET:

A&A  
amiga@dfg-szeged.hu

Még egy fontos dolog.

Az előző számok visszamenőleg is megrendelhetők!

AR!#1 : 16 oldal : FF : 100 Ft  
AR!#2 : 24 oldal : FF : 150 Ft  
AR!#3 : 24 oldal : FF, fűzve : 150 Ft  
AR!#4 : 24 oldal : színes borító, fűzve, 220Ft

Kellemes olvasást, kikapcsolódást kívánok az egész stáb nevében :

### ZeeNO & AMIGARuleZ!-team

u.i. Ne feledjétek, AntIQ (Pécs) augusztus 21-23... na és persze:

**AMIGARuleZ! issue #6**

## Tartalom:

### ... InDoor

Startup-Sequence	ZeeNO	02
News	Bebe, ZeeNO	03
World of AMIGA	Netty Babe, ZeeNO	11

### Game Sector

T.s.o.t.t.m.	ZeeNO	12
Genetic Species	A&A	14

### User Block

Oxy Patcher 3.12	Bebe	16
WBLogo	ZeeNO	17
Prefs II. rész	A&A, Magic	18
Blitz Basic	Prometheus	20
TurboPrint 6.01 Pro	Zulu	21
ToolManager 3.0	Oborzin	23

### Scene life

Partyreport: 'nica #2	ZeeNO	25
-----------------------	-------	----

### Outdoor...

Apróhirdetés	ZeeNO	26
Nyereményjáték	ZeeNO	26
End-Sequence	ZeeNO	26

...InDoor

## Hírek-röviden NEWS



### STRANGE HARVEST

Az előző számban már beszámoltunk a Ruben Monteiro féle **Immortal** nevet viselő zenei CD-ről, melyen AMIGÁS játékok zenéi találhatók.

Most egy újabb CD-ről is beszámolhatunk.

A Mutation Software kiadja a 97-es, 98-as évben komponált zenéit. A CD-n többféle stílust megtalálhatunk, ezek közül kiemelni a *dance*, *trance*, *techno* és *dark* stílust.

A CD ára 9.99£, + 2£ a postaköltség és csomagolás ára Európába.

► Bebe, ZeeNO



### CAVEMAN SPECIES

Jó hír a Dune2 típusú játékok kedvelőinek. A Caveman Species ebbe a kategóriába tartozik, s ha minden jól megy, még idén nyáron megjelenik.

A címből már sejteni lehet, hogy az emberiség hajnalán folynak az események (kb. i.e. 16934-ben). A cél természetesen az ellen kiirtása (hát igen... Ebben nem sokat változtunk elődeinkhez képest).

Sokféle törzs közül választhatunk, melyeknek megvannak az előnyeik, illetve hátrányaik is.

A játékban három hatalmas térkép

*Képek az intróból*



lesz, melyek összesen több, mint 90 pályát tartalmaznak.

A győzelemhez fegyverek széles arzenálja áll rendelkezésünkre kezdve a bunkóval felszerelt 'gyalogságtól' egészen a T-Rexen közlekedő 'gépesített egységekig'.

Természetesen ezekkel nem ren-



delkezőnk rögtön a játék A térkép elején, hanem törzsünknek az evolúció útjára lépve ki kell fejlesztenie azokat.

A pályák tele lesznek folyókkal, fákkal, tengerekkel, heggyekkel, és egyéb akadályokkal, amik elrejthetik tevékenységünket az ellenséges törzs elől.

Természetesen a speciális fegyverek is megtalálhatóak a Caveman Species-ben, mint például boszorkányok, akik a varázserejükkel segítenek minket,

vagy akár az Istenek hatalmát is segítségül kérhetjük. Sőt, az ellenséges csapatokat megvesztegethetjük, hogy álljanak át a mi oldalunkra. Ezeket persze a többi törzs is alkalmazhatja ellenünk.

A játék teljesen multi-task lesz, sok-sok előre renderelt animációt tartalmaz HAM8-ban (262144 szín), rengeteg finom mozgású karakter animációt, kiváló minőségű hangeffekteket, többjátékos üzemmódot, és CD-s muzsikát is rápréselnek a készítő az egy

darab CD lemezre.

És, hogy min fog elindulni ez a csoda?

A minimum konfiguráció: AGA/CyberGFX, 020-as proci, 4MB FastRam, 2MB ChipRam, 2x CD-ROM, és modem a többjátékos üzemmódhoz. De ha igazán jól akarunk játszani, akkor vegyünk egy 040-es procit, és egy 6x CD-ROM-ot.

► Bebe

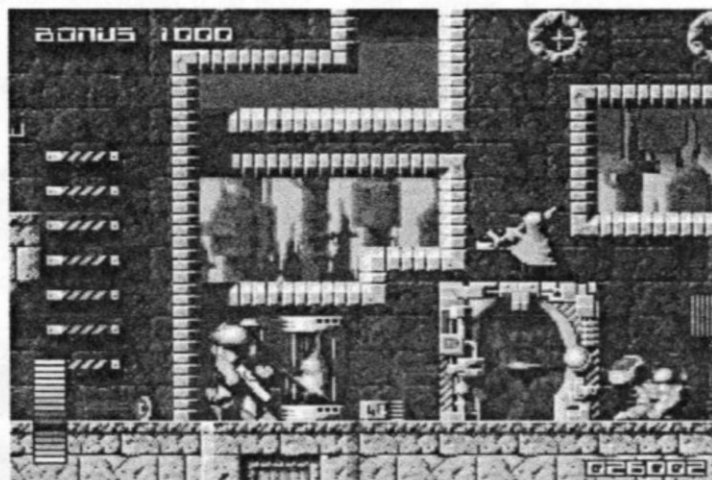


### DESOLATE

A közeljövőben megjelenő Desolate a Vulcan gondozásában lát napvilágot.

A játék a nagyszerű Bitmap Brothers GODS című klasszikus eposzára hasonlít.

Feladatunk egy állig felfegyverzett cyborggal a gonosz idegenek kiűzése egy barátságos bolygóról. A kész játék 12 hatalmas pályát tartalmaz majd, és 30 féle ellenséggel találkozhatunk, amiknek természetesen saját harci



stílusuk van. Velük szemben 4 féle, folyamatosan fejleszhető fegyverünk van.

A játék grafikája szép, habár nem AGÁS. Természetesen a speciális effektek sem maradhatnak ki: parallax hátterek, valamint az érdekes nevű 'anti-shock scroll'. A sok lövöldözésen kívül logikai elemek is el lesznek rejtve, így téve próbára a játékos elméjét is.

A digitalizált beszéd, sztereo zene, és a 3D-s bevezető animáció már szinte alapkövetelménynek számít.

A játék minden AMIGÁN elindul, amiben legalább 2MB ChipRam, winchester, és 2x CD-ROM van. A Desolate még idén nyáron megjelenik.

► Bebe

**DAY DREAM**

A Daydream is kalandjáték lesz, bár a fejlesztés még kezdeti stádiumban van és biztos, hogy idén nem lesz már kiadva. A játék 640\*256-os felbontásban fut, egy halom beszéd színesíti majd, sok intelligens szereplővel találkozhatunk, beszélgethetünk a több, mint 100 helyszínen.

A futtatáshoz szükséges egy AMIGA, 2Mb Chip és 16Mb FAST Rammal, AGA vagy GFX kártyával, 2xCD-ROM, HDD (tehát csak 030+ procival megy!).

► Bebe, ZeeNO

**BEYOND**

Egy új úr játék, amelyet egy csoport tehetséges fiatal fejleszt, akiknek még nincs nevük. Ez egy Sci-Fi játék (mint a Lambda), de mikor a fejlesztésbe fogtak, még nem hallottak a Lambdáról.

Főként InterNET-es játék lesz, de persze emellett egyedül is lehet majd szórakozni. Választhatasz egyet a 6 faj közül, de egy rejtett fajt is, megtalálhatsz amivel nem lehetsz és sokkal erősebb a többinél.

A programot egyjátékos üzemmódban használva a Frontier-hez hasonló játékményt kíséri, de annál azért jóval összetettebb és nehezebb lesz.

Az InterNET-es játékban többen tudnak egyszerre lépni a programba, így sokkal izgalmasabb, színesebb lesz. Egy rövid lista a Beyond-ban fellelhető érdekesebb dolgokról:

*pajzsfrekvenciák* - be tudod programozni a saját pajzsod frekvenciáját. Ha az ellenfél megfejtje ezt, akkor a lövései akadálytalanul jutnak el hozzád, mintha pajzsod nem is lenne.

*hyperűrbességbeli támadás* - A gyors menekülés és közlekedés egyik fontos eszköze a Hypertér, ahol hajóink gyorsan tudnak közlekedni. De a Star Wars-szal ellentétben itt követelhetjük ellenfelünket, sőt, támadhatunk rá!

*kulcsfigurák* - Ha pl.: az orvos meghal, akkor senki sem tudja meggyógyítani sebesült embereinket, ha a kapitány halálozik el, akkor leesik a morál, stb.

*space Phenomena* - Elrejti a kisebb hajókat az ellenség elől.

*találat érzékenység* - Ha a gépet a szárnyánál találod el, akkor nehezen

(vagy sehogysem) fog tudni manőverezni, míg egy motort ért találat megoldja ezt a gondot...

*hajók leárvnyákolása* - Néhány kisebb hajót le lehet árnyékolni, de akkor azok nem tudnak lőni.

*Különböző fegyverek* - Minden fajnak különböző fegyverei vannak, energia, plazma és nukleáris.

*Kommunikáció* - A többi hajóval lehet kommunikálni a NET-en, vagy IRC-n személyre szóló üzeneteket küldeni. (hétkor a mozi előtt...)

*Különböző legénység* - Az új hajó vásárlásakor véletlenszerűen kapsz legénységet, le tudod bontani, melyik embered hogy dolgozik, stb.

► Bebe, ZeeNO

**MEGEGYEZÉS**

A Haage&Partner aláhúzta, ők mindig is támogatták a PowerPC integrációját és továbbra is támogatni kívánják a fejlesztőket és a felhasználókat a PPC tekintetében.

Gyorsan kívánják növelni a Risc processzorra írt látványos és gyors programok számát.

Mivel már több ezer (!) PPC kártyát adtak el, és sok PPC-s rendszer is fut, (és ez a szám is gyorsan növekszik) ezért ez egy jó piac minden fejlesztőnek.



Ráadásul a forgalmazó cégek száma is növekedik, például a World of AMIGA show-n is többen jelentték az ilyen irányú terveiket.

A Haage&Partner és a phase5 közölte, a különböző hozzáállásuk a PowerPC kártyákhoz már a múlté, ezután az elkövetkező termékeket közösen fogják fejleszteni (a phase5 eddig sem a jó programozóiról volt híres). Közös fejlesztés alatt lesz a PPC library, és más OS bővítés (PPC alapú) is.

Ez a megállapodás nagyon tetszett az AMIGA Inc.-nek is, és az "AMIGA Bridge" (AMIGA híd) is használni fogja ezeket a közös fejlesztéseket.

► Bebe, ZeeNO

**EAT THE WHISTLE**

&

**ESCAPE TOWARDS THE UNKNOWN**

Az Epic Marketing két játék kiadásáról állapodott meg az játékfejlesztő olasz Hurricane Software céggel.

Az egyik az 'Escape Towards the Unknown' címet kapta. Egy Monkey Island típusú kalandjáték, 640x480-as felbontásban, 256 színben játszhatunk majd vele. 100%-ban rendszerbarát lesz, valamint az AHI-t is támogatni fogja.

A másik az 'Eat the Whistle' névre hallgat, és mint a nevéből is kiderül, egy foci program.



Célja a Sensible Soccer leszorítása a képzeletbeli trónról. Ez utóbbira egy kicsit még várhatunk, ugyanis a fejlesztés még elég kezdetleges állapotban van.

► Bebe

**EPIC**

1998 Epic Interactiv Encyclopedia  
Az Epic Marketing kiadta az 'interaktív enciklopédiájuk' 1998-as verzióját.

Nézzük, hogy mit is tartalmaz:

- teljesen új grafikus felület
- több, mint 20.000 bejegyzés
- 4500 kép
- többszáz filmbetét (anim, avi)
- rengeteg hangminta
- három kereső rutin
- help
- Gyerekeknek szóló ismertető
- adat export/import

A legújabb verzió ára: 19.99£

► Bebe



**COUNTER STRIKE**

Egy újabb Dune2 klónról van szerencsém beszámolni. A Counterstrike-ot a furcsa nevű BLUE BLACK Solutions csapat fejleszti.

A játékban 3 különböző szövetség között választhatunk: Orosz-Kínai "vörös" szövetség, Egyesült Államok, és



végül a különös UniPac. Minden szövetségnek több, mint 30 épülete, és 60 katonai egysége van, melyek természetesen különböznek egymástól. A tervek szerinti 50 küldetés gondoskodik a játék változatosságáról. A **TÖBB CD-n** megjelenő játékban minden küldetés után szép képekben gyönyörködhetünk, angol és német

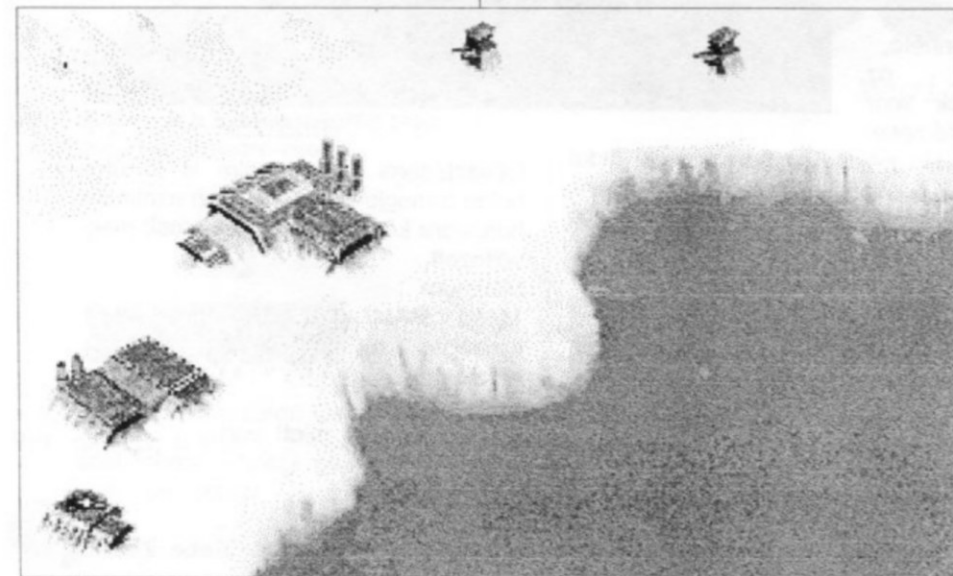
nyelvű digitalizált beszédet hallhatunk, valamint megcsodálhatunk egy szép hosszú bevezető, és egy megnyerési animációt.

A Counterstrike-ból készül kis- és nagyfelbontású verzió is.

A nagyfelbontáshoz minimum egy 040-es kell, de így szép igazán a játék. A kisfelbontású verzió kimondottan a 030-as tulajoknak készül.

A mai elvárásoknak megfelelően természetesen lesz AHI támogatás a hangkártya tulajdonosoknak, TCP/IP

támogatás a többjátékos üzemmóddhoz (InterNET-en keresztül), AGA valamint GFX kártya támogatás (CyberGFX és Picasso 96).  
Valamint elhelyeznek a készítők egy pályaszerkesztőt is, mellyel megalkothatjuk saját pályáinkat, egységeinket és épületeinket is.  
A futtatáshoz szükséges minimális konfiguráció:



egy AGÁ-val vagy GFX kártyával felszerelt AMIGA, 25Mhz-es 030 proci, 4MB Fast Ram, és 4x CD ROM.  
A kiadás dátuma még nincs eldöntve, de a közeljövőben számíthatunk egy demo verzióra.

► Bebe



**FOREST DUMB FOREVER**

Ebben a platform játékban egy rejtelmes erdőben kell bolyonganunk. A pályák teli vannak meglepivel, érdekességekkel, sokféle ellenséggel. Minden AMIGÁN működik.

► Bebe, ZeeNO

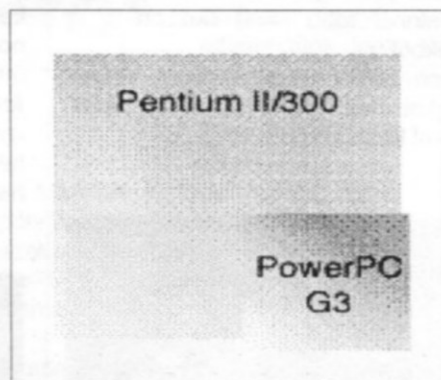


**GW2K-AMIGA**

Jeff Schindler (az AMIGA Inc. által megbízott OS fejlesztő) bejelentette, hogy a **4.0 AMIGA OS-t** be szeretnék mutatni a *Computer '98-on* (novemberben).

A 4.0-ás OS teljesen új felhasználói felületet kap, és a "történelmi" (régi) software-eket egy integrált emulátor segítségével tudja futtatni.

A hardware fejlesztők már dolgoznak azokon a megoldásokon, amivel a software és hardware kompatibilitást biztosítják a régi AMIGA architektúrával. Az AMIGA Bridge egy alternatív PowerPC alapú komplett gép lesz, amibe egy új OS lesz, az év végén jelenik meg, ipari szabvány Interface-eket tartalmaz, ami egyszerűvé és gyorsá



A G3 mérete...

(és olcsóvá) teszi a fejlesztéseket. Ezen a gépen futni fognak a jelenlegi és jövőbeni OS-ek is.

A PPC folytonosságot biztosít mind a felhasználóknak és a fejlesztőknek az új Risc alapú processzorok területén.

Sok-sok aljátékot tartalmaz, pl.: verekedés, lövöldözés, sfb...

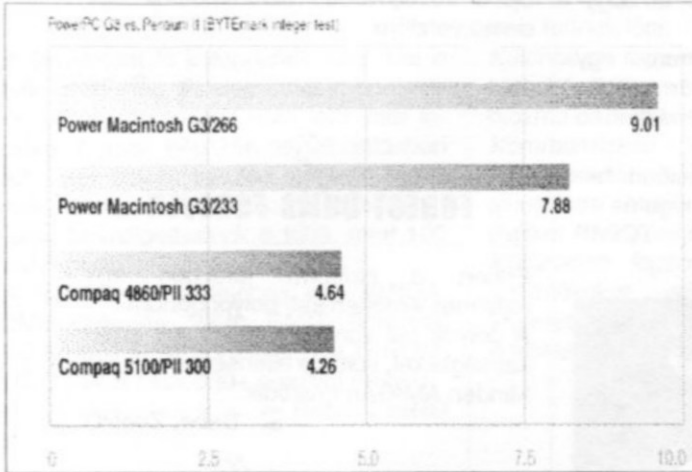
A játék nagyon szép és egyedi lesz. A (független) tesztek szerint remek a program és várják a teljes játékot!!!

**Hardware igény:**  
68020-as proci,  
FAST RAM,  
6xCD-ROM  
Az ajánlott konfiguráció:  
68030, 8MB FAST RAM.  
A grafikus kártyás verzió is fejlesztés alatt áll. A várható

meg, akkor nem tud löni.

Ezen kívül megtalálhatók a háttérben bolygók, és már lens flare effektekkel is találkozhatunk.

A mozgató rutin néhány része is átírásra került, aminek 120%-os sebességnövekedés lett az eredménye. Sajnos a Lambda most már csak koprocesszoros gépeken fut.



A G3-as proci sebessége...

A 680X0 szériát már csak megrendelésre készíti a Motorola, az idő már eljárt ezen processzorok felett ... a számítástechnikában. Olyan óriási teljesítmény érhető el a Motorola legújabb Altivec technológiája révén, ami a konkurencia gépeiből hiányzik. A G4 processzor réz alapú és >>> FULL <<< 128 bites lesz. A proci a következő év elején fog megjelenni.

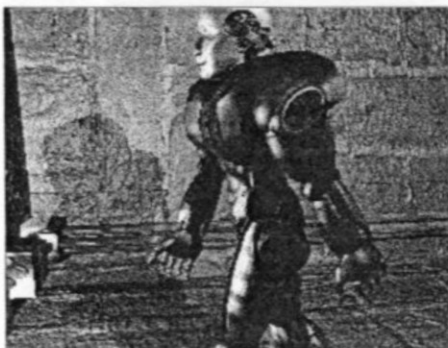
Az AMIGA Inc. ki szeretne adni egy új gépet, ami körülbelül 1000 USD-be fog kerülni és hivat képez a régi és az új generációs AMIGÁK között.

► Bebe, ZeeNO

**GOLEM**

A kalandjáték a multimédia és interaktivitás előnyeit fogja kihasználni, ahhoz, hogy minnél több lóvét huzzon ki a zsebünkből ;).

A Golem FMV (Full Motion Video) betétekkel lesz ellátva, ami Light-Wave-vel készül.



megjelenés idén júliusban, és ... 2 CD-n.

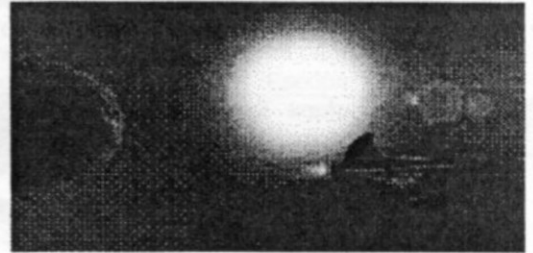
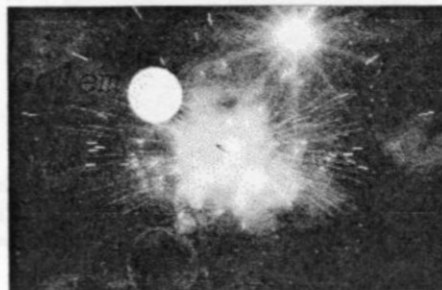
► Bebe, ZeeNO

**LAMBDA**

Friss hírek a Lambdával kapcsolatban! Miután a kóder egy rövid időre leállt a fejlesztéssel (egy demot kódolt), újra nekigyürkőzött a játék fejlesztésének.

Ennek köszönhető, hogy az úrhajók már találatérzéke nyek. Ha például a parancsnoki hivat találjuk el a hajó nem tud manőverezni, ha pedig a lézerrágyúit semmisítjük

Supernova :-)

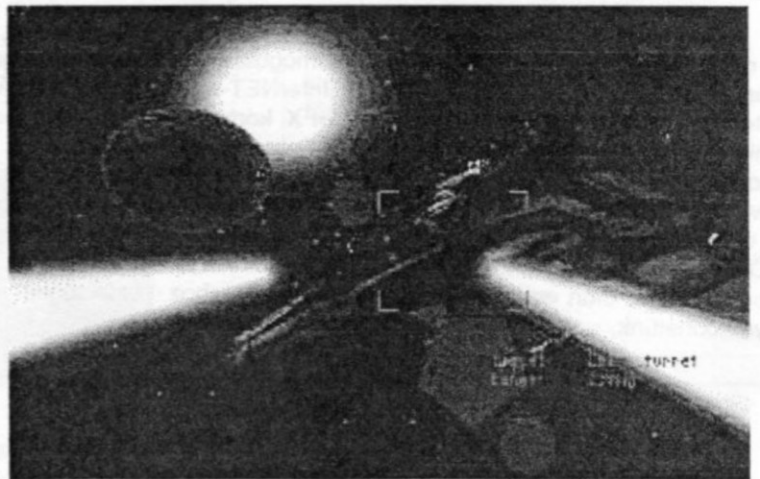


Make peace!

► Bebe

**NAPALM**

Az AMIGARuleZ! 4. számában már beszámoltunk a clickBOOM legújabb



Támadáááás!!!

fejlesztéséről... A Napalm is jó úton halad a megjelenés felé, de a minimális hardware követelmény egy kicsit megváltozott.

Minimum 16MB RAM szükséges a futtatáshoz.



Erre a sok animációs fázis miatt van szükség, de a cég ígérete szerint lesz egy kicsit lebutított verzió is, ami 8 MB-on is elindul.

► Bebe, ZeeNO

**AFS >>> PFS**

Az AmiFileSafe (AFS) filesystem készítője megelégedte a kiadója (Fourth Level Development) tehetetlenségét és semmivéését. Elhatározása szerint saját maga fogja forgalmazni a jól bevált filesystemet Great Effect Development név alatt.

A filerendszer neve ezentúl PFS (ProFileSystem) lesz (ami régen is volt). Az elkészült új verziót, melyből van külön 68020-as, 68030-as és 68040-es verzió is, 99 DM-ért lehet megvásárolni.

► Bebe

**AMIATLAS**

A közismert AMIGÁS térképprogramnak HomePage-e nyílt az InterNET-en. A címe : <http://spftware.h?????.de/iss>. Itt mindenféle infók találhatóak a progról, sőt meg is rendelhetjük azt.

Az AmiAtlas 4 pedig jó ütemben készül. A teljes verzióban már egyik térképről a másikra is utazhatunk...

► Bebe

**AMIGA JÁTÉKGÉP**

A Linzi székhelyű Impera cég szerencsejáték automatákat gyárt és ad el illetve bére.

A legújabb automatáikban A1200-es alaplapokat szerelnek. Természetesen az AI tud erről az akcióról és a közeljövőben tovább kívánják ápolni a jó kapcsolatot.

Petroék el is határozták, hogy egy külön részleget hoznak létre az AI-n belül, akik csak a szerencsejáték piacra fejlesztenek software-eket.

► Bebe

**CYBERVISION PPC**

A 2. számban bemutatott CyberVision-PPC grafikus kártya a phase5 állítása

**CyberGraphX**

szerint július 6.-ától kapható.

A kisöccse (BVisionPPC) pedig ez után körülbelül 2 héttel lesz beszerezhető. Aki esetleg nem tudná, röviden : 80.000.000 3D-s pixel/s, hardware támogatás az alábbi effekteknek: kőd, gouraud - shading, Z-buffer, Antialiasing, MPEG, 3D.

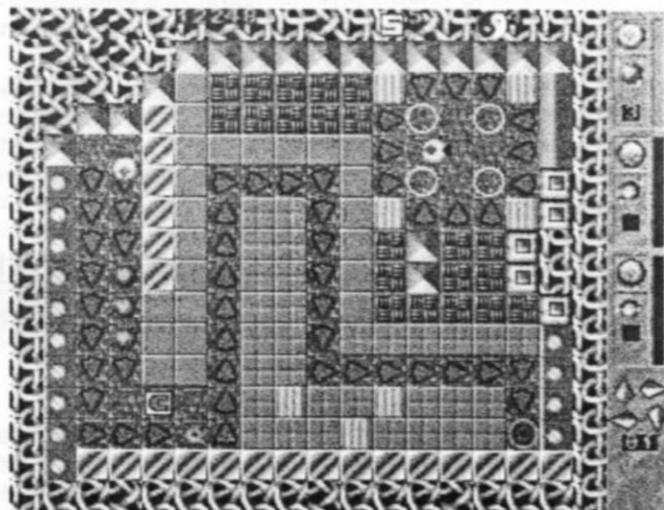
Az OpenGL is helyet kapott a Permedia2-es chipre épülő kártyán.

Mivel a PPC kártya 64 bites csatijára fog ülni, kb. 800MB/s-os sebességgel tud kommunikálni a szintén 64 bites procival.

A kártyán min. 4 MB RAM található és 1280\*1024-es felbontásban, 24 bites színmélységben 85Hz-es képernyőfrsítést tud biztosítani...

Az ára 499DM, regisztrált vásárlóknak pedig 449DM.

► Bebe, ZeeNO



Marbleous 2

**MARBLEOUS 2**

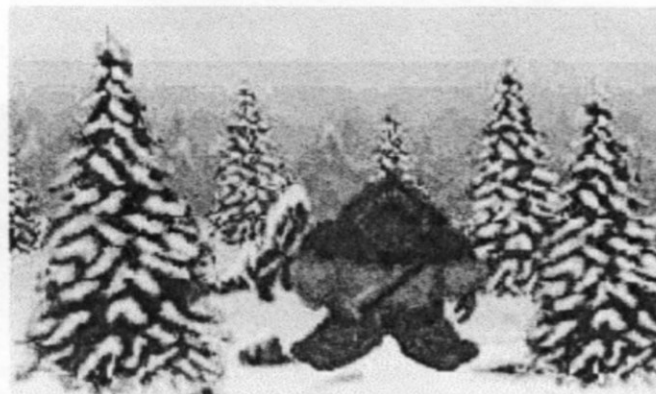
Az APC&TCP bejelentette a legújabb játékprogramjuk fejlesztésének megkezdését.

A program egy puzzle-típusú játék lesz. Ez az alkotás inkább a játszhatóságot helyezi előtérbe, és nem a grafikai megoldásokat.

Tulajdonképpen egy logikai platform játékkal van dolgunk, ugyanis az egyes részekben csak úgy tudjuk felvenni a kulcsfontosságú tárgyakat a kapcsolatot (pajzs, teleport, sín stb.), hogy kisebb puzzle-okat kell kiraknunk.

A fő célunk 3 golyó célbajuttatása.

De a negyedik (szürke) golyó az ellenségünk lesz, és a fő célja a GOLYÓID megsemmisítése (van ám tét!!!).



Magic Island

**MAGIC ISLAND**

A Magic Island egy RPG program, amely egy mágikus szigeten játszódik 762-ben, és egy fiúról szól, aki meg akarja találni a faterját.

Útközben szembe kell néznie sok kalanddal, megpróbáltatással.

A képek alapján egy A500-ason is el fut.

► Bebe, ZeeNO

A Marbleous 2-ben több, mint 100 pályát kell végigküzdenünk, de ha ezeket meguntuk, akkor a programhoz mellékelt level editor segítségével újabb szinteket tervezhetünk.

A mellékelt rajzoló program használatával pedig saját grafikus elemeket illeszthetünk a játékba.

A cucc minden AMIGÁN fut, támogatja a Picasso96 és a CybergraphX RTG software-eket.

► Bebe, ZeeNO

**MAXON**

A híres német Maxon cég (Maxon Cinema 4D, Maxon C, Maxon PLP stb programok forgalmazója) programjait ezentúl InterNET-en keresztül is meg lehet rendelni. Nemrégiben nyílt HomePage-ükön az AMIGA-piacot kívánják ismertebbé tenni.

► Bebe

**MEGABLAST**

Ismét egy nagyszerű Dynablaster/Bombberman klón került kilátásba az APC jóvoltából. Egyszerre akár 6 játékos is levegőbe röplélhet majd egymást. A pályákon mindenféle gyémántok, gyöngyök, és BOMBÁK lesznek elrejtve, melyeket érdemes összegyűjteni. Van egy remek hírünk, a játék... Megjelent!

► Bebe

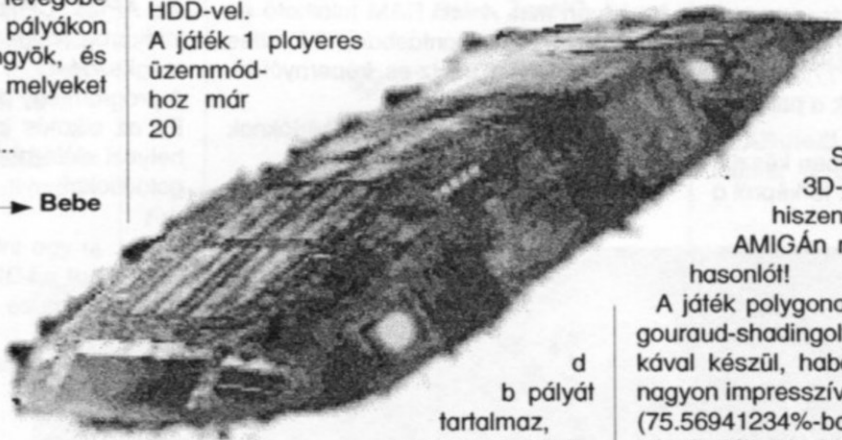
**MOONBASES**

A Verkosoft egy új forgalmazó cég, amely nagy lehetőségeket lát az élénkülő AMIGÁS játékpiacon. Az első forgalmazott játék a Homegrown Software fejlesztése. A Moonbase real-time stratégiai játék lesz, mint a C...&...C és a D... II meg a W.... II (ugye mindenki tudja?!). A program ray-tracelt grafikájú lesz, hangokkal és digitalizált beszéddel. Egy flexibilis interface-el bír, és az ellenség AI-vel (mesterséges intelligenciával) rendelkezik. Ez komoly kihívás minden játékosnak. Ennél már csak a 2 játékos üzemmód érdekesebb mely soros kábelén és modemen keresztül

keresztül játékot tesz lehetővé. Az egyjátékos üzemmód nagyon különleges pályákat rejt. A program fejlesztése nagy ütemben folyik, néhány hónap múlva a boltokban lesz, CD-n (és kazettán C:> ... ? pc-s smile... Az m\$dos ilyen mókás???) és

**MOONBASES**

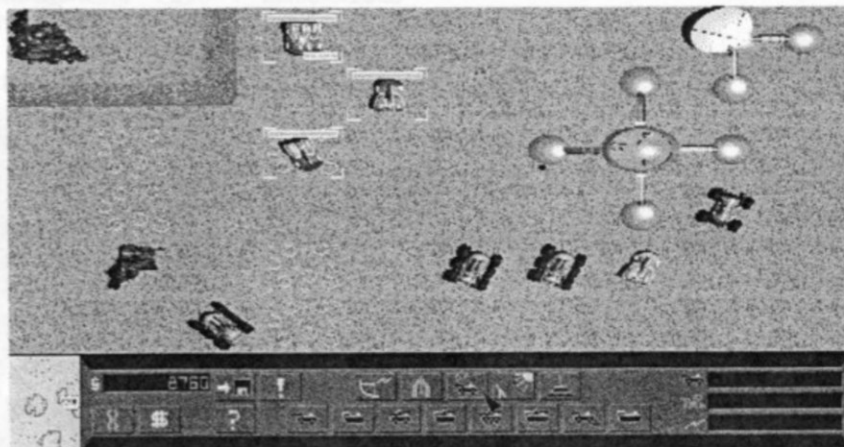
lemezen. A legfrissebb hírek szerint elkészült a bétaverzió, és most érdeklődőket keresnek a játék tesztelésére. Aki segítené az e-mail-eljen a következő címre: [homegrown@eclipse.co.uk](mailto:homegrown@eclipse.co.uk) A méglegfríSSSSebb hírek szerint a demoverzió már ki van adva. A HW igényie: AGA Amiga, min. 1MB RAMmal [FAST] és HDD-vel. A játék 1 playeres üzemmódhoz már 20



d b pályát tartalmaz, amelyek 2 küldetésre oszlanak.

2 emberke is játszhat egyszerre a demoverzióban, soros kábelén vagy modemen keresztül. Két féle felbontást támogat a progi és tele van digitalizált hangbetétekkel.

► Bebe, ZeeNO



MoonBase in action...

► Bebe, ZeeNO

**OPERA BROWSER**

A 3. számban már beszámoltunk egy készülő böngészőről. Az Opera Software úgy döntött, hogy a nagy érdeklődésre való tekintettel AMIGÁra is megjelentetik a browser-t. A progi várhatóan idén ősszel lát napvilágot.

► Bebe

**PHOENIX**

Ez a program is közeljövőben fog megjelenni, és a híres ELITE-ra hasonlít leginkább.

Egy real-time 3D-s úr action game lesz, kalandokkal és üzleti lépésekkel teleítüzdelve. Tehát a kereskedelem fontos része lesz.

Sokat beszélnek a 3D-s engine-ről, hiszen - a hírek szerint - AMIGÁN még senki sem látott hasonlót!

A játék polygonos, texture - mapped, gouraud-shadingolt (szóva' jó) technikával készül, habár a kaland része is nagyon impresszív. A grafikát nagyrészt (75.56941234%-ban :) Cinema 4D-vel készítették, kisebb részét egy művész (Emmanuel Henne) rajzolta (kézzel). Egyébként 256 színben pompázik a progi. Sok-sok különböző karakterrel találkozhatunk, akikkel összetűzésbe keveredhetünk, megbízásokat teljesíthetünk nekik.

A játékban 4 csillagrendszer, 15 különböző bolygó található. A 3D-s mozgatórutin képes akár egyszerre 20 objektumot is mozgatni. A tervezők elképzelései szerint lesz TCP/IP támogatás a multiplayer üzemmódokhoz is. A minimális konfiguráció AGA AMIGA, min. 68030/50MHz, 4Mb FAST RAM, HDD. A gyorsabb gépet és GFX gártyákat természetesen kihasználja.





**SAMBA**

Itt a foci világbajnokság és ennek jegyében gőzerővel készülnek a focis játékprogramok is. Az egyik igen ígéretes fejlesztés a Samba névre hallgat.



Az **Alive Mediasoft** rögtön 'rátette kezét' a játékra, így ők fogják forgalmazni a Sambát.

A játék az akció és menedzserjátékok mixtúrája lesz, melyet 1 vagy 2 játékos játszhat.

A menedzser része elég bonyolult, tele statisztikákkal, és nagy odafigyelést igényel.

Az akció rész pedig egy teljes áttörés lesz az eddigi fociprogramokhoz képest: a csapaton belül mindent mi irányíthatunk, és minden játékosnak egyedi képességei lesznek (például Ronaldo sokkal gólveszélyesebb, mint Tóth kettő József, a Kozármislenyi focicsapat csatára).

A játékban Europa legjobb hat bajnoksága előre be lesz építve:

- Premier Liga (angol),
- Olasz 'A' osztály,
- Bundesliga,
- Spanyol Bajnokság,
- Holland Bajnokság,
- Francia Bajnokság.

Sok kupa is helyet kapott, így néhány **magyar** csapattal is találkozhatunk.

Természetesen Világ Bajnokságot is játszhatunk. Az időjárás is sokféle lehet: 6 komponensből keveri ki a gép, így ritkán játszhatunk ugyanolyan időjárás mellett.

A legszebb jeleneteket pedig ki menthetjük lemezre, így örökítve meg

kommentálják (*Knézy Jenő Rulez* :)).

A kommentárokat angolul és németül is élvezhetjük (természetesen csak CD-n). A Samba CD-n és floppy-n is megjelenik AGA és ECS (??) formátumban.

Az ECS verzió minimális konfigurációja: ECS AMIGA, 1.5 MB Ram.

Az AGA verzió minimális konfigja: AGA AMIGA, 2.5 MB Ram.

A grafikus kártyákat is támogatja a progi, AHL támogatásról egyelőre nincs info, de nem kizárt.

Ha az Égiek is úgy akarják, már nyáron focizhatunk egy jót.

► Bebe



**THE BOOT ROOM**

Egy készülőfélben lévő új foci-menedzser játékról is beszámolhatunk.

A "The Boot Room"-ot egy nemrég alakult csapat - a 'Dynamic Youth Software' készíti.

A fejlesztés még elég korai stádiumban van, de a készítőik szerint a Championship Manager 2-nél is jobb lesz. Természetesen minden olyan dolog, ami már más foci-menedzser játékoknál megtalálható volt, az itt is fellelhető lesz, plusz még rengeteg eddig nem látott dolog.

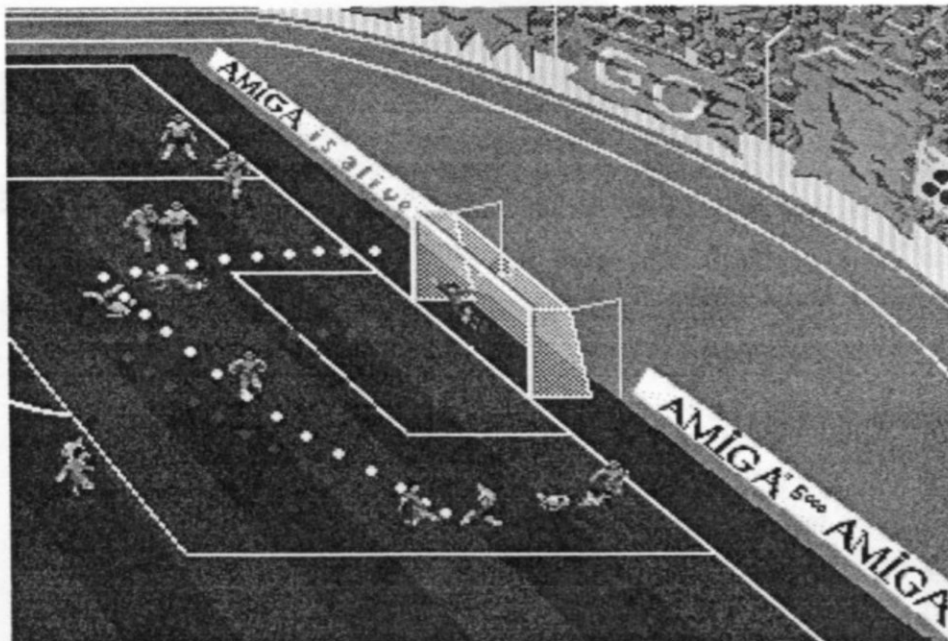
Ezek közül csak néhány érdekesebbet emelnék ki:

- a meccseket a riporterek folyamatosan kommentálják
- a mérkőzés után interjúk lesznek, természetesen digitalizált beszéddel
- renderelt intro
- komplex editor, amivel a játékosok nevével kezdve a stadion nevéig szinte mindent átírhatunk.
- rengeteg fénykép a játékosokról, stadionokról, meccsekről.

Ez utóbbihoz kapcsolódik a cég felhívása is, miszerint jó néven vesznek mindenféle fényképet amik a fent említett témához kapcsolódnak. A segítőkész emberkéik figyelmébe ajánlja a következőket:

- csak saját készítésű fotókat küldjétek (jogi problémák miatt)
- Ha saját kezűleg scan-oljátok be, akkor 256 színben tegyétek, és IFF formátumba.

A képeket a [photos@amigauni.u-net.com](mailto:photos@amigauni.u-net.com) címre



G00000000000000L

A fejlesztők a régóta toplistavezető *Sensible World of Soccer*-t kívánják maguk mögé utasítani.

unokáink számára. A kommentárok sem maradhatnak el, így a játékosok neveit, és a nagyobb helyzeteket is

küldjétek, vagy lemezen a következő címre:

Peter Price,  
12 Bamburgh Place,  
Darlington,  
Co. Durham,  
DL1 2AJ,  
England

- Azon 'keveseknek', kiknek nincs színes scannerjük, lehetőségük van elküldeni a Dynamic Youth Software címére, ahol a fényképet bitekké alakítják (scannelik). A fotót természetesen visszaküldik, de ne felejtsetek a válaszbortitkot! (bélyeggel!!!)
- A képekhez mellékeljétek egy pár sort, például ezt (vagy valami hasonlót): Engedélyezem a Dinamic Youth Software-nek, hogy az általam küldött fotókat felhasználják a The Boot Room című programjukban.
- Ha a képek 640x512-os felbontásban 256 színmélység mellett nem néznek ki jól, akkor bocsi, de nem kerülnek be a játékba.
- A képek témája bármi lehet, csak focival kapcsolatban álljon.

Természetesen akinek a fotója a játékba kerül, annak a neve benne lesz a készítő névsorában (és híres ember lesz! :))

A játék megjelenéséről, és áráról egyelőre nincs információ, de biztos, hogy csak CD-n kerül forgalmazásra.

► Bebe



## WASTED DREAMS

Jó hír minden akció/kalandjáték kedvelőnek!

A régóta várt Wasted Dreams július *Wasted Dreams*



végén jelenik meg (ha minden jól megy) CD-n a Vulcan gondozásában.

► Bebe



## MAGE.

Az **Eyelight** ígérete szerint a 3D-s computer grafika területén új időszámítás kezdődik a 'Mage.' segítségével, és ebből AMIGÁnk sem marad ki, hála a PowerPC processzoroknak.

### Mi is a 'Mage.'?

A 'Mage.' egy komplett, moduláris felépítésű 3D-s grafikus csomag, aminek segítségével könnyedén modellezhetünk, animálhatunk, és renderelhetünk bármit félelmetes sebességgel RISC alapú számítógépeken, és munkaállomásokon.

### Miért csak RISC pro-cikon?

Mert a RISC architektúrát tökéletesen lehet használni a 3D-s számítógépes grafika területén. A PowerPC és a Mips R5K architektúra tudja a MACC-t (Multiply and Accumulate - azaz szorzás és összeadás egy órajel alatt), és ezek a legfontosabb utasítások renderelésnél (80%-ban ezeket használja a CPU), ezáltal rendkívül felgyorsulnak ezek a funkciók.

### A 'Mage.' a Tornado3D másik neve?

NEEEM!!! A 'Mage.' egy teljesen különálló fejlesztés, bár a Tornado3D fejlesztéséből származó tapasztalatokat felhasználtuk. A 'Mage.' a professzionális piacot, és a platform függetlenséget célozza meg.

### EZ azt jelenti, hogy a Tornado3D fejlesztése leáll?

Nem. Már dolgoznak a Tornado3D 3.0-ás verzióján. A 'Mage.' PPC AMIGÁkon fut, és valószínűleg minden jövőben készült AMIGÁn. A Tornado3D és a 'Mage.' két más termék, különböző csapatok fejlesztik, és más piacokat céloztak meg. A 'Mage.' 100%-ban PowerPC-n fut, és elhelyeztek benne egy ipari standard felhasználói interface-t, melyet valószínűleg a Tornado 3D is megkap.

### Mennyibe fog kerülni a 'Mage.'?

A forgalmazást 1998 októberében kívánják elkezdni, 1299\$-os áron (kb. 300000 Ft), melyet egy nagy reklámhadjárat kísér.



### Lehetséges lesz a Tornado3D tulajdonosoknak 'Mage.'-re 'crossgradelni'?

Igen, még hozzá elég kedvező áron. Sőt, azoknak ingyen jár a 'Mage.', akik már a Tornado3D Demo verzió megjelenése előtt megvették a Tornado3D-t.

Bring workstation-class 3D graphics to your desktop

### Mely platformokon futtatható a 'Mage.'?

Az alábbi három platformon:

#### AMIGA

- PowerPC alapú AMIGA (A 'Mage.' 100%-ban PowerPCn fut)
- 3D gyorsítóval ellátott 15bit+ grafikus kártya
- AMIGA OS 3.0, vagy jobb
- 64MB Ram
- Winchester, CD-ROM

#### Apple Macintosh

- PowerPC alapú Macintosh
- 3D gyorsítóval ellátott 15bit+ grafikus kártya (RAVE)
- MacOS 8, vagy jobb
- 64MB Ram
- Winchester, CD-ROM

#### Silicon Graphics

- Mips R5000+SGL ws
- IRIX 6.2, vagy jobb
- Hardware texture mapping ajánlott
- 64MB Ram
- Winchester, CD-ROM

Végezetül még annyit, hogy azon kevesek akik a fenti konfigurációval rendelkeznek, és megveszik a programot, nekiállhatnak a saját Jurassic Parkjuk megalkotásához. ;-) Az pedig, hogy olyan programot fejlesztenek AMIGÁra, amit Siliconra is, kimondottan jó jel!!!!

► Bebe

# User block

## Beszámoló

### WORLD OF AMIGA



Az előző években a WoA show nem volt különösebben érdekes, azonban az idén ez másképpen volt. Most első alkalommal azonban kedvező híreket örvendeztették meg az AMIGA felhasználók és fejlesztők széles körét. "Nagy Bejelentésre" nem került sor, annak ellenére, hogy rengeteg dolog történt.

A show legnagyobb játékdíjainak 4 csúcsjáték formájában adták ki. Nevezetesen ezek a Foundation, Quake, Genetic Species és a Virtual Karting II. Az első 3 ezek közül nagyon népszerű és eladható volt, ellenben a VK II-vel.

A legnépszerűbb játékok a Weird Science standon voltak kiállítva, ahol nem csak árulták a 3 nagyszerű programot, de be is mutatták őket. Paul Burkey azon volt, hogy minél inkább népszerűsítse a Foundation nevű játékát, eladás közben dedikálta a másolatokat, emellett pedig demo verziókat kínált mindenkinek, aki látni akarta. A Quake-et szintén ezen a standon futtatták, nem tudtam kitalálni, hogy milyen gépen futtatták, de bizony lassú volt. A Weird Science a Quake-hez tartozó kiegészítők széles választékát is kínálta, beleértve a "Malice, time of reckoning"-ot, és számos mission disk-et.

A show-n a clickBOOM nem jelent meg. Habár a Quake a Weird Science és az AMIGA Format standon is megjelent, de voltak olyan kötelezettségeik is, amelyeknek nem tettek eleget. Ez azt jelenti, hogy a Napalm a show-n semmilyen formában nem jelent meg. Pedig ez a mulasztás nem vetett volna véget az AMIGA tulajdonosok támogatásának. Remélhetőleg azonban sor kerül a bemutatásra a közelgő kanadai show-n.

Egy másik bemutató, amely nagy érdeklődésre tartott számot, a CyberVisionPPC volt. Ez meglehetősen impresszívnek tűnt,

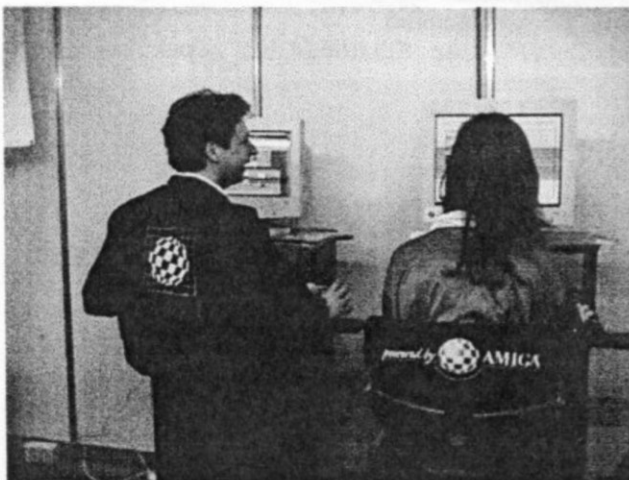


### AMIGA International

azonban nem volt kapható a helyszínen - de úgy informáltak, hogy remélhetőleg június végére a boltokban lesz (július 6). Az AMIGA Inc. a phase5 híreitől nem volt túl boldog, hiszen ez jelentheti a kártya kiadásának elodázását is.



Tömeg...



Jó a dzsekiđ, haver!



Logo

Az Epic Marketing szintén megjelent a show-n, két standdal. Az egyik az AMIGA játékok masszív körének volt szentelve, a másik pedig a legújabb kiadásait mutatta be, a Virtual Karting-ot és a Sixth Sense Investigations-t. Mindkettő csak mérsékelt visszhangra talált.

Azonban biztos vagyok benne, hogy sokkal látogatottabb lett volna a kiállításuk, ha a beígért Shadow of the third moon 2 PPC (amelyről azt hallottam, hogy csupán rémhír volt, és valójában nem is létezik...) és Claws of the Devil is megjelent volna. Viccet félretéve nekik tényleg volt egy Elastic Dreams (képeffektező program) nevű demójok, ami nagyon jónak tűnt.

► Netty Babe, ZeeNO

## Game Sector

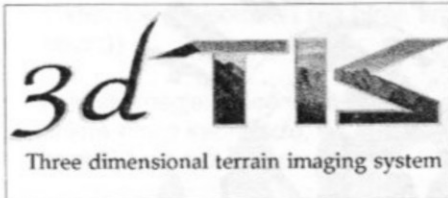
Játék leírás

THE SHADOW OF  
THE 3RD MOON

A repülőgép szimulátorok kedvelői nincsenek mostanában elkényeztetve, ám a Black Blade Design fejlesztésében és a Titan Computer

gondozásában megjelent játék kellemes kikapcsolódást ígér nekik. A "TSOTTM" tavaly a **Computer '97**-en jelent meg. A CD-ről szóló muzsika kellemes hangulatot teremt, tehát remekül kihasználja a technika által nyújtott lehetőséget.

A program elvileg repülőgép szimulátor, a gyakorlatban (a repülőgép sebessége és manőverezhetősége miatt) tulajdonképpen helikopterben érezzük majd magunkat.



A játék grafikája a maga nemében egyedülálló oldalát mutatja meg kedvenc AMIGÁnak, hiszen eddig még nem láthattunk játékban VoxelSpace engine-el készült tájat.

Ezzel a technikával megvalósítható az, hogy a talaj ne csak egy tájékozdási pont legyen, hanem akár az ellenséges főztől is meg tudjon védeni minket, ha a takarásában vagyunk.

A 3D-s talaj sokkal élethűbbé teszi a

játékot, és remek érzés az, amikor egy szűk csatornában, egy folyó felett repülünk, hogy becserkesszük az ellent...

A játék elején a főmenüben találjuk magunkat.

**NEW GAME** - Itt az Insert new name melletti rubrikába clickelve beírhatjuk a nevünket. Miután ezt megtettük, az OK-val tudunk tovább lépni. Ezután a főmenüből m á r választhatjuk a BEGIN ADVENTURING pontot.

Itt a MAIN-nal tudunk visszalépni a főmenübe (dehát ezt miért tennénk...)), a SAVE ponttal tudjuk kimenteni eddigi eredményünket (ez eddig nem lehet sok...).

A CAMPAIGN-ra bökve kiválaszthatjuk a számunkra megfelelő missziót.

A küldetések főnről lefelé nehezednek.

Az INFOS ponttal egy rövid tájékoztatót és egy renderelt képet kapunk az aktív misszióról.

A csihi-puhi az ACCEPT gombon nyomogatásával kezdődhet.

Jéééé... Visszakaptuk az előző képernyőt, kivéve, hogy most nem választhatjuk a CAMPAIGN-t, csak a MISSIONS-t.

Itt bal oldalon láthatjuk a pályát, rajta a célpontokat. A 2 lapozó ikonnal az elsődleges és a másodlagos célpontokat lehet megnézni, (mindig fehér lesz a térképen az aktuális) és elolvasni a küldésünket.

Eleinte az EQUIPMENT gomb nem aktív, mert ekkor az a lényeg, hogy begyakoroljuk az egyes fegyverek használatát. Tehát nincs más hátra, mint a GO!



kapcsolatban és a későbbiekben a küldetés teljesítésében. Itt tudhatjuk meg pl.: azt is, hogy új vadászgépek érkeztek a területre, meg hogy F10-zel tudjuk befejezni a munkánkat.

A billentyűkről:

"1" - egyhelyben történő emelkedés.

"Q" - egyhelyben történő süllyedés.

"A" - gáz.

"Z" - fék.

"S" - fegyverváltás.

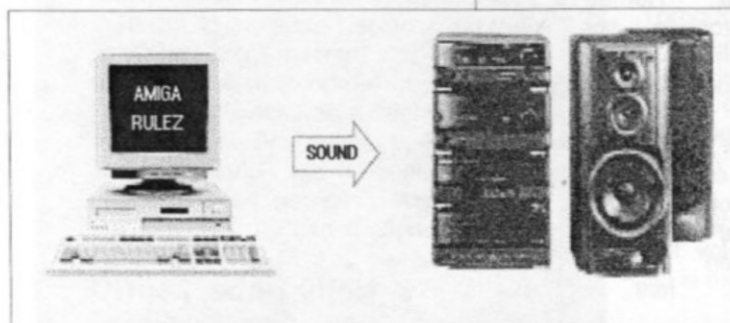


"X" - 2 állása van, az egyikben több lövedéket lő, a másikban kevesebbet egy tűzgombra.

"W" - Az ELLENSÉGES gépek befogása.

"ESC" - pause, meg bejön egy másik képernyő, ahol a grafika részletességét, a játék nehézségét és a speciális effektet (égbolt, rakéta-füst, Framerate-Counter [képkocka/sec.], panorama (milyen messzire lássunk el) stb-t lehet állítani. A nehézség is itt választható ki, a VERY EASY (nagyon könnyű (???) és a HARD (kemény) között). Az irányítást itt adhatjuk át a JOY-STICK-nak, illetve az egérnek. A joystick érzékenységét és sebességét az effekt hangereje (FX VOLUME) fölött

Az első pályán érdemes figyelni a bal alsó sarokban futó szövegeket, mivel ezek segítenek az egyes billentyűk használatával



AMIGA RuleZ!

ISSUE # 5

tudjuk a kívánatosra állítani.

"F10" - misszió vége. FIGYELEM! Ha nem vagyunk kész, és befejezzük, akkor előről kell kezdenünk!

"/" - a gépet nézhetjük meg kívülről. Sajnos a járművek nem vektorból készültek... A numerikus billentyűzettel tudjuk körbenézni a gépünket.

"INS" - a fenti esetben tudjuk a kamerát eltávolítani a géptől.

"DEL" v. "." - Az INS ellentéte.

"" - Visszajutunk a pilótafülkébe. A numerikus padon levő számokkal a pilótafülkéből is ki tudunk nézni minden felé...

Egérrel egészen jó játszani, a BAL egérgombbal tudunk löni, a jobb gombbal pedig be tudunk fogni BÄRMILYEN objektumot (tehát szövetséges épületet vagy repülőt is!!!).

Ezzel a tudással elvileg már mindenki végig tudja játszani a játékot. DE... Azért leírok néhány tanácsot, ötletet, hogy azért könnyebben menjen.

A jobb oldalon levő monitor mutatja a befogott objektumot.

Ha a számok ZÖLD színnel vannak, akkor baráti egységhez van szerencsénk (nem célszerű tehát megtámadni, mivel egyrészt segítenek nekünk, másrészt pedig emiatt elveszíthetjük a küldetésünket!).

DST: A távolsága tőlünk. A fölfelé nyíl azt jelenti, hogy nő a távolság, a lefelé nyíl pedig csökkenőre utal.

A bal oldali szám az egység pajzsának állapota, (ha sérült, akkor növekszik!), a mellette levő szám pedig az egység erőssége. Ez utóbbi nem növekedik.

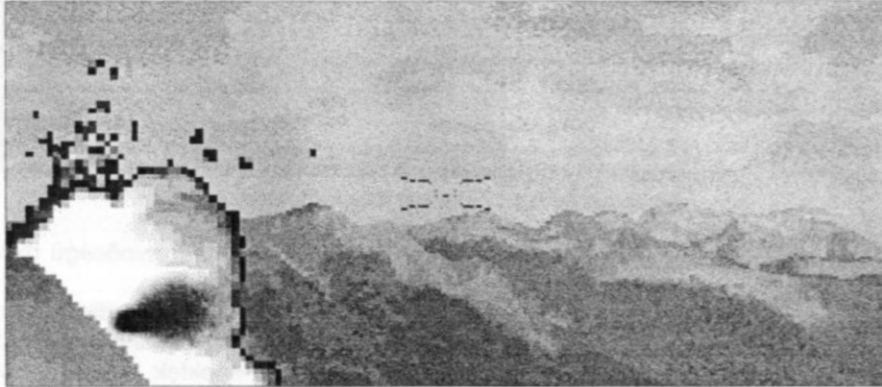
A középső monitor (radar) mutatja a közelünkben levő objektumokat.

ZÖLD - baráti egység.

PIROS - ellenséges egység.

FEHÉR - a kijelölt célpont.

SÁRGA - rakéta.



Ha vijjogó hangot hallunk, akkor ránk állt valamelyik ellenséges gép.

Ekkor célszerű minél előbb megfordulni, mivel hamar szét tudják szerdni a gépet...

Őszintén szólva nem vagyok igazán megelégedve a rakéták hatáskörével és erősségével.

A levegő-föld (AIR-GROUND) rakéták gyakran nem tudják követni a talaj egyenetlenségeit, és a céluk elérése előtt a földbe fúródnak.

A 3-4 db rakéta pedig kb.: 2 db egység likvidálására elég.

A lézer igen hatékony fegyver, amíg a LOCK-A erősebb, de lassabban éri el a célt, addig a LOCK-B gyorsan lö, gyengébb lövedéket.

Ha a támadott egység fehér füstölésbe kezd, akkor már igen komoly károkat szenvedett, ekkor általában egy-két jól irányított lövés el tudja intézni...

Az is elő szokott fordulni az ilyen állapotban lévő (repülő) egységekkel, hogy pl.: nem tudja a pilóta rendesen irányítani, és a földre fúródik...

A fekete füst már a véget jelenti, ekkor már nem tud tüzelni ránk (sem).

Ha több baráti géppel vállalva

megyünk csatába, akkor érdemes mindig velük menni, és ott gyilkolni a jónépet, ugyanis külön-külön sokkal hamarabb le tudnak szedni minket. Meg mivel többen vagyunk (általában 3-an) ezért ritkábban kapunk lövést >>> a pajzs jobban tud regenerálódni.

Sajnos a progi elég bugos, nálam legalábbis elég gyakran fagyott... Főleg akkor volt bosszantó, amikor egy igen kemény küldetés után szerettem volna lementeni az állást!

Végezetül valamiféle értékelést kéne szülnöm...

Egy dolog biztos, a kategóriájában a legszébb grafikával bíró szimulátorról van szó.

Mivel egyébiránt nem vagyok a stílus megszállott rajongója, AMIGÁM is csak 2.5 éve van, így nem igazán merem a régi progikhoz hasonlítani.

A körülményes előkészületek (lassú menüváltás, idegesítő kattogások stb.) és a nem lineárisan emelkedő nehézségű pályák nekem nem tetszettek.

Az irányítás pedig annyiban van elrontva, hogy a fordulás lassan megy és soxor az ember értékes másodperceket veszít így el (bár lehet, hogy így élethű). Amikor a pajzsunk 000%-on van, akkor ez KÜLÖNÖSEN zavaró.

Nade nem is én írnám ezt a cikket, hogyha nem lennék megint kukackodó, és nem keresnék benne hibákat.

A program hardware igényeit már leírtam az **AMIGARuleZ!** 2. számában is, a gyakorlatban szerintem egy '030/50MHz-es Blizzard kártyán már játszható.

A grafikától függően 25 és 7 FPS-el futott a game, ami némi butítással már élvezhetővé teszi a programot.

Azt azért nem értem, hogy a CD-re miért nem fért fel egy '040-esre és '060-asra optimalizált verzió.

Lehet, hogy rosszul tudom, de a 'nica#2-ön látottak alapján nem nehéz a kódba beintegrálni azt, hogy az FPU-t is használja, ami a 3D-s dolgokon sokat gyorsít.

A készítőik állítása szerint már készül a The shadow of the 3rd moon 2, amiből már PowerPC-s verzió is lesz.

► ... by ZeeNO



# Game Sector

## Játék ismertető GENETIC SPECIES



Végre elkészült és bemutatásra került a **World of AMIGA** show-n a Genetic Species.

A demóverziók igencsak felcsigázták a nagyérdeműt, így hát jogosan várják el a magas eladási statisztikát. Tulajdonképpen sok szempontból nagyon profi a progí, bár vannak benne olyan dolgok, amiket nem lett volna szabad benne hagyni a teljes programban. Ezekből kiderül gondolom az is, hogy nem voltam tőle teljesen elszállva...



*Genetic vödör a WoA-n*

Pedig én is nagyon vártam. Ámbár a tulajdonképpeni 3D (magasságok, mélységek) már a demo verzióban is éreztették a hiányukat...

### Általános Információk:

- a játékhoz a megjelenés után terveznek kiadni egy pályaszerkesztő készletet
- 1\*1 pixel, 256 szín, igazi 3d-s pályák, eddigi leggyorsabb texture mapping game
- alap: AGA/020 2Mb chip ram, 8Mb fast ram, HD, 2xCD(4x-es erősen ajánlott)
- igazodik a teljesítményhez (gyorsabb proci--> nagyobb ablakméret, több effekt, gyorsabb akciómenet)
- Picasso96 és CyberGFX támogatás
- Az első dolog amit látni fogsz, az egy 200 MB-tos 3D renderelt intró

ami meghozza a játék alaphangulatát, beállítja az atmoszférát

- 100%-ban assembly-ben írták, 3 év fejlesztői munkával
- nem csak megyék és halomralövők mindenkit style, hanem az ördöklős részeket logikai feladványok tarkítják.
- jellemzőek a nagy és rendkívül összetett pályák
- sokfajta renderelt ellenséggel találkozhatunk, melyek igencsak intelligensek lesznek és az egyik halálosabb, mint a másik. Mindegyiknek rengeteg mozgásfázisa van, melyek igencsak élethűek.

### Jellemzők:

- 16 fajta különböző ellenséges karakter
- bő fegyverarszénál
- jól követhető a képernyőn megjelenő térkép
- környezeti láncreakciók
- fejlett ellenséges intelligencia
- kidolgozott elhalálozási jelenetek

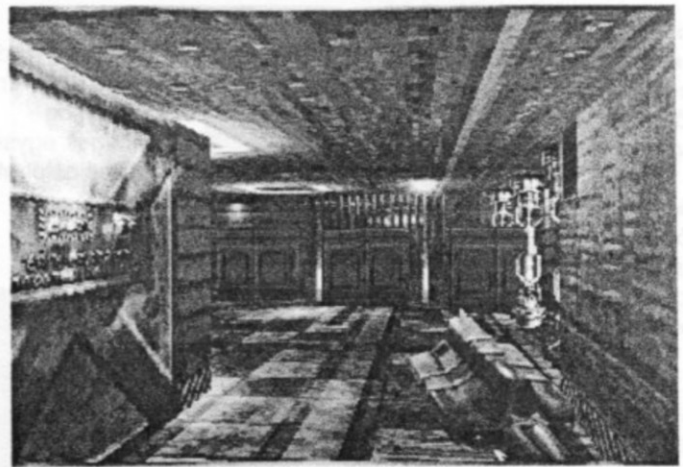
### Megjelenítés:

- 256 szín
- 1\*1-es képfelbontás (nem állítható)
- változtatható ablakméret
- Ntsc, pal vagy Multiscan képmegjelenítés

### Grafikai

#### jellemzők:

- élethű távolságábrázolás
- élethű fényeffektek és árnyékolás
- eső
- köd
- tűzeffektek
- robbanások
- töltények kilövésakor keletkező füst
- animált textúrák
- tükröződés



### Hang:

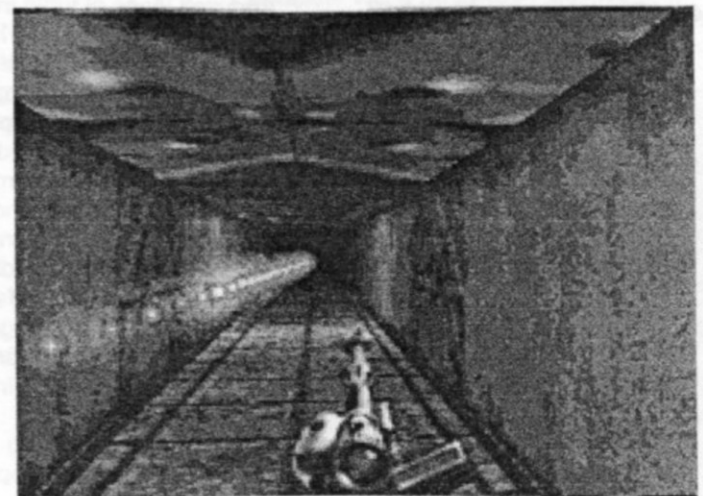
- Kitűnő minőségű digitális hangeffektek
- Karakterek digitált szövegei
- kiváló minőségű digitális hangok és effektek Stereo Surround-ban és király 30 pernyi zene van játék közben a CD-n
- Stereo Surround hangzás
- definiálható frekvenciák
- AHI támogatás (Paula 8, 14, 14c bit támogatás)
- Prelude & Toccata támogatás

### Engine:

- Teljesen multitasking
- Optimalizált verziók 030, 040 és 060 procikra
- AGA, CyberGFX és Picasso96 támogatás
- egyszeres, kétszeres, vagy háromszoros képernyő bufferelési lehetőség
- Draco támogatás

### Mozgás:

- séta/futás
- forgás
- hátranzés



- Tárgyak használata(operate), tüzelés, sortűz

### Kezelési lehetőségek:

- keyboard
- joystick
- joypad
- egér (3 gombos egér támogatás)
- elmenthető billentyűzet kiosztás

### Ellenséges intelligencia:

- támadás
- visszavonulás
- rejtőzködés
- csapatos támadás
- csalogatás
- kószálás

### Fegyver arzenál:

- Mini Gun
- 44-es pisztoly
- Flechette
- Tazer
- Lángszóró
- Fire Axe (tűzoltó balta)
- Hangtompítós pisztoly
- Laser Mine (távírányítós akna lehet) (like dukenukem)
- Stun Launcher (kábitó lövedéket lő)
- Lézer puska
- Plazma fegyver
- Ipari furó
- Rakéta vető
- Kézigránát
- Mesterlövész puska

### Ellenségek és karakterek:

#### SECURITY SOLDIER:

- könnyű golyóálló ruhával felszerelt örök. 44-es pisztollyal a bázis "lépcsőházaiban" lesnek ránk és nem azért, hogy beszéljessenek velünk!

#### SECURITY OFFICER:

- Keményebbek, gyorsabbak és gonoszabbak, mint a Sec. soldier-ek. Nekik már kissé jobb automata fegyvereik vannak. A fontosabb szobákba néha csak ennek a srácnak a segítségével mehetünk be!

#### CYBER SCOUT:

- Néhány centivel a föld színe felett lebegnek elképesztő sebességgel, ezért kihalt folyosókon igencsak veszedelmes ellenfél. Nem túl intelligensek, de kikerülni őket csak a meg-



gyilklásukkal érdekes.

#### FACE HUGGER:

- Ennek a genetikailag létrehozott valaminek nincs hivatalos neve. Egyfajta új háborús prototípus, amelyik elszökött valamilyen laboratóriumból és sajnos mesterséges beavatkozás nélkül is képes szaporodni. Marha gyors, és köszönhetően undorító szokásának, miszerint savat köpköd igencsak veszélyes.

#### ENGINEER:

- ezek a mocskos állatok vezetik itt a különböző genetikai kísérleteket. Ha túl közel mész hozzá, megpróbál feldarabolni a kis baltájával. Bocsdásd meg neki és öld meg!

#### COMMANDER:

- Ez a srác a legkeményebb és legveszélyesebb ember akivel találkozhatasz. Az idegekre (és téged sajnos nem ismer) halálos gránátokat dobál. Néhány elkerített részre csak az ő kártyájával mehetünk be!



#### ZOMBIE:

- Ezek a lények az áldozatait a könyörtelen genetikai kísérleteknek. Bár lassúak, de a rothadó tagjaikat maguk után húzó sráccokat azért nehéz megölni.



#### GEL MAN:

- Szinte semmit sem tudunk róla, csak azt, hogy rendkívül magas nyomású területek védelmére kísérletezték ki.

#### MANTIS:

- Róluk csak annyit tudunk, hogy valamiféle pszi-fegyvert használnak!

#### MECHANOID:

- Jól felszerelt lények, melyek 90%-a gép (TERMINÁTOR RULEZ).



#### SCIENTIST:

- Néhány labor csak



az ő belépőjükkal látogatható meg. Könnyű fegyvereket hordoznak és könnyen elküldhetjük őket az örök vadászmezőkre.

#### STORMTROOPER:

- Agresszív kommandós egységek, kiképezve a behatolók gyors lokalizására és eliminására. Kedvenc fegyverük a Laser Rifle, amivel örömmel megismeretnek Téged is.

#### CHAMELEON SOLDIER:

- A srác bőre olyan, hogy rejtőzködhessen és te ne lásd. Kedves számszámuk a mesterlövész puska.

#### WOLFHEAD:

- Az egyik legveszesebb arc a pályákon. A bal karja egyszerűen csak egy rakéta vető. Bizony ám! A rakéták nem tesznek jót az egészségnek!

#### SPACE PILOT:

- Amikor ezek a sráccok nem űrhajót vezetnek, akkor érthetetlenül rossz hangulatban vannak! A szkafoandere megvédi elég sok lövés ellen, míg ő vidáman küldözgeti felénk a kábitó gránátokat!



#### BATTLE CY-BORG:

- A sráccok lángszóróval járnak és nem bírják elviselni a betolakodókat!

#### Választható nyelvek:

- Horvát, Dán, Angol, Finn, Francia, Német, Olasz, Norvég, Európai portugál, Brazil portugál, Lengyel, Szerb, Szlovák, Spanyol, Svéd, Török.

Nyilván a sráccok az Európa térképéről hiányzik ez a rántott hús (??? A&A, nem vagy nagyon kajás? ;) - ZeeNO) alakú Magyarország, de ha már szerbül írtak szöveget igazán meglehetősen magyarul is!

Egyszóval jó kis játék, csak egy kicsit elkésett...

► A&A

## User Block

„Patch” program  
OXY PATCHER

Kedvenc AMIGÁnkhöz  
rengeteg patch program

készült már, és  
biztos vagyok

benne, hogy mindenki  
legalább egyet használ  
(Setpatch rulez! :)). A  
patchprogramok legújabb  
képviselője az OXY-  
Patcher, mely 040/060  
proci tulajdonoknál készült.  
Lássuk, hogy mire is jó! Az  
OXYPatcher a régi, nem  
optimalizált softwareket  
gyorsítja fel az új  
040/060-as processzo-  
rokon.

A program megvizsgálja  
azokat az elavult utasítá-  
sokat, amiket az új pro-  
cesszorok nem ismernek  
(emulálják azokat, ezért  
lassúak a régi programok  
rajtuk), és kicseréli azokat  
az új (jóval gyorsabb) ruti-  
nokra.

A 040/060-as procik  
beépített koprocesszora  
egy csomó, nem túl gyak-  
ran használt utasítást nem  
ismer, amiket a 68881/68882-es kopro-  
cik tudnak. A 68060-as néhány olyan  
utasítást sem ismer, amiket a 68020-as,  
például a 64 bites osztást és szorzást.  
Ezenkívül a 68000-es által ismert  
MOVEP utasítást sem. Ezeket a Mo-  
torola azért nem használja az új pro-  
cesszorokban, mert nagyon bonyolult,  
komplikált utasítások, és lassan hajtód-  
nak végre.

Viszont egy kis ügyességgel ezek az  
utasítások a többi egyszerű, ám gyors  
utasítással helyettesíthetők. Végül is a  
turbókártyákhoz kapott 68040.library,  
illetve 68060.library ezeket a hiányzó  
utasításokat keresi meg a programok-  
ban, és emulálja.

A librarys módszer elég körülményes,  
mert sok processzoridőt igényel.  
Először el kell indítani a handlert, majd  
megkeresni, hogy mely utasítást kell  
emulálni, végül kiválasztani a helyet-  
tesítő rutint.

Sajnálatosan a multitasking arra az

tottak le.

Előfordul olyan is, hogy az OXYPatcher  
néhány nem időkritikus utasítást le-  
cserél egy biztonságosabbra. Ettől  
természetesen nem lesz gyorsabb a  
program. A legnagyobb

sebességnövekedést a fraktál, land-  
scape generáló, valamint a 3D-s pro-  
gramok terén lehet elérni.

Például a Fract\_Int 040-es verziója az  
elavult FSUGE utasítást, a Fractuality  
pedig a 68882-es utasításait használja.  
Néhány emulátor igen gyakran a  
MOVEP utasítást használja, amit ugye  
a Motorola nem implementált  
a 68060-ba.

Az OXYPatcher segítségével  
a PC Task 3 és a PlaySID  
programok sokkal gyorsab-  
ban, simábban futnak  
68060-as procin.

**CyberPatcher:** A phase5 is  
kiadott egy hasonló progra-  
mot a 68060-as turbókár-  
tyájához, de az OXYPatcher  
sokkal hatékonyabb. A Cyber-  
patcher csak néhány utasítást  
helyettesít, ezért nem olyan  
hatékony.

Ralph Schmidt - a Cyber-  
patcher készítője - folyama-  
atosan adja ki az új verziókat,  
de nem sok hatással van a  
programok futási  
sebességére, ezért nem ter-  
jedt el annyira. Az OXY-  
Patcher sokkal több utasítást  
tud helyettesíteni, és az es-  
etek többségében gyorsít a  
programokon. Viszont néhány  
ritka esetben visszanyúl a  
68060.libraryhez, és annak

rutinjait használja.

Az OXYPatcher nagyon barátságos  
GUI-val rendelkezik, valamint minden  
tevékenységéről tájékoztat minket  
(szemben a Cyberpatcherrel).

A Cyberpatcher néhány rutinja gyors-  
abb, mint az OXYPatcheré, de az OXY-  
Patcher sokkal több programnál  
használható eredményesen.

**Kritika:** Az OXYPatcher 3.12 nem kom-  
patibilis a Fusionnel.

Mindkettő programnak be kell írni egy  
extra parancsot a startup-sequence-be,  
hogy resetelje a gépet. Erre az alac-  
sony memóriacímek kezelése miatt van  
szükség. Ez inkább inkompatibilitás a  
két program között, mint az OXY-  
Patcher hibája. Az OXYPatcher 3.13-as  
verziója már javítja ezt a 'hibát'.

Ezt a két sort kell beírni a star-  
tup-sequence-be, még a SETPATCH elé:  
rsrcoled-e >NIL: openoxypport

**Lightwave 5.0 textures benchmark eredmények:**

Hardware:	Software:	Idő:
Commodore 040	68040.library 37.30	2075
Commodore 040	OXYPatcher 3.12	1671
GVP 2000/060	68060.library 1.2	626
GVP 2000/060	OXYPatcher 3.12	519
Cyberstorm 060 v2	68060.library 40.353	487
Cyberstorm 060 v2	Cyberpatcher 1.150	481
Cyberstorm 060 v2	OXYPatcher 3.12	402

**Cinema 4D renderelési idők:**

Hardware:	Software:	Idő:
Commodore 040	68040.library 37.30	3177
Commodore 040	OXYPatcher 3.12	2741
Cyberstorm 060 v2	68060.library 40.353	2125
Cyberstorm 060 v2	Cyberpatcher 1.150	2125!
Cyberstorm 060 v2	OXYPatcher 3.12	843 !!

*Az idők másodpercben értendők.*

időre, míg ezek a rutinok lefutnak,  
kikapcsolódik. Ezért van az néha, hogy  
az egérpointer szaggat (egy program  
másodpercenként sokszor meghívja  
ezeket a libraryket). Erre ad orvoslást  
az OXYPatcher. Az OXYPatcher csak  
egyszer keresi meg a kritikus részeket  
a programban, helyettesíti azokat gyors  
rutinokkal, majd visszaírja a fileba.  
Kedvező esetben az ilyen módon meg-  
patchelt program akár több, mint tízszer  
gyorsabb lehet az eredeténél.

A legtöbb esetben, ez 30-300%-os  
sebességnövekedést jelent. Természe-  
tesen azok a programok, melyek nem  
használják a régi, lassú utasításokat,  
nem fognak felgyorsulni a patchelés  
után. ÉS, hogy mely programokat ér-  
demes megpatchelni? Erre nem lehet  
általános választ adni, de általában  
azokat a softwareket, melyeket régi  
processzorra, és koprocesszorra fordí-





A Mac programok, és maga a rendszer is igen erősen használja a 68882-es lebegő pontos utasításait, 64 bites osztást, és szorzást.

Az OXYPatcher jelentősen meggyorsíthatja ezeket a programokat egy 68040-es vagy 68060-as AMIGÁN. **Hiányok:** Az OXYPatcher nem ismer két 68020 utasítást. Ezek: CAS2, CHK2.

Ezeket nem szükségszerű használni egy AMIGÁN se, és a programok nem is nagyon használják. Ezenkívül hiányzik a BCD (Binárisan Codolt Decimális szám) lebegőpontos konverziója is.

Ezek a hiányosságok nem túl szembeötlőek, de azért beleintegrálhatóak lettek volna a programba.

És még egy hiba: az OXYPatcher ritkán lefagyasztja a Cinema4D-t egy 'unexpected trap' hibajelzéssel.

Az új verzióban ennek az előfordulása kissé több, de még nincs teljesen megszüntetve.

Az OXYPatcher-t a német democsapat - az OXYRON - kódere Achim Koyen készítette. A program még nincs hivatalosan terjesztve, bár a HiSoft már érdek- lődik iránta.

A programot 39 DM ellenében e-mailben, vagy 54 DM-ért postán szerezhetjük be.

Cím: New Generation Software, Haarmeierskamp, 6 49586 Neuenkirchen, Germany.

A programot minden 040/060 tulajdonosnak ajánlhatom. Szinte minden régi processzorra írt programot felgyorsít, és cserébe csak néhány 100KB plusz memóriát igényel.

68040-en minden egyes render vagy filter műveleten csak pár százaléknyi időt spórol, de ezt sokszor elvégezve egymás után, már szép kis időmegtakarítást tesz ki.

68060-on mindez sokkal érezhetőbb.

Sok fordítóprogram nem tud 68060-ra optimalizált kódot fordítani, ezért ott igen célszerű ezt használni.

A használtával azonban vigyázni kell, mert az új processzorokra írt programokat lelassíthatja.

Végezetül annyit, hogy aki régi programokat használ, amik sok olyan utasítást használnak, amiket az új pro-cik emulálnak, annak érdemes b- eszereznie az OXYPatcher-t.

→ Bebe

# User Block

## Segédprogram WB LOGO



Gareth Murfin 1997-es programja egyedülálló a maga nemében.

Segítségével még szebbé tehetjük a WorkBench-ünket. Hogy mit is tud nyújtani nekünk ez a kis utility? Használatával animációkat futtathatunk a WorkBench screen-en.



Anim rulez!

**DE.** Nem ablakban, hanem az általunk az ikon tooltpe-jában beállított koordinátánál megjelenik egy kis animáció, és ott futkározik mindaddig, míg csak ki nem lépünk belőle.

A program használata nagyon egyszerű, a WBlogo programot be kell másolni a WBStartup-ba, és egy WBlogo.anim nevű, IFF formátumú animációt (persze ez AGA-nál nem legyen mondjuk 500-600KByte!).

A memóriafoglalása elég magas, - ráadásul a Chip-Ram-ból - egy 18KByte-os animáció esetén olyan 80-100KByte-ot foglal.

Használhatunk bármilyen hosszú animációt (a képkockát számát tekintve). Működik GFX kártyákkal is, akkor azok memóriájából vesz le.

Nekem annyi gondom volt vele, hogy az anim és a WorkBench palettáját nem sikerült egyeztetnie, ezért az animáció nem lett igazán szép.

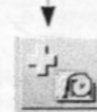
Tehát akinek grafikus kártyája van, és fittizni akar, az nyugodtan használhatja. Szerintem a Picasso IV 4 Mb memóriájából egy 200 Kbyte nem

vészes, viszont nagyon látványos! Persze az egész sokkal érdekesebb akkor, hogyha saját magunk által készített animációt helyezünk el a WB hátterében.

► ZeeNO

# User Block

## Beállítások O.S. Prefs



a 3.X és 1.3-as ROM-hoz.  
II. rész

### OverScan

Ha "szélesvásznú" a monitorunk (azaz nagyon nagy a 640x256-nál a fekete keret), akkor az OVERSCAN-nál állíthatjuk be, hogy mennyire legyen megnagyítva a látható WB felület.

Az OVERSCAN lehet (HiRes NoLace-ban megadva... gondolom a legtöbben úgy használják):

TEXT SIZE 640x256

(ennyinek legalább kell lenni)

GRAPHICS SIZE 724x283

(ez a max. ameddig ki lehet húzni)

Bal oldalon választhatjuk ki az aktuális képernyőmódot, majd az **EDIT TEXT/GRAPHICS SIZE** gombokkal húzgálhatjuk ki a képernyőnk széléig a screen-t. A WB screen-re a TEXT SIZE vonatkozik. Ha a TEXT SIZE-t változtatjuk (növeljük) nő a GRAPHICS SIZE is. (visszafelé nem igaz.)

Kicsit bugos TV estén ez arra is jó, hogy arrébtegyük a WB screen-t (ha pl. 640x256-ban is kilóg a teteje), hogy lássunk is valamit. Kár hogy nincsen INNERSCAN (ugyanaz befelé), akinek JUNOSZTY "monitor"-ja volt valamikor (vagy van...) az tudja mire gondolok. (ott minden kilóg mindenhol...)

### Input

Egyszer volt egy ember (nevezzük egyszerűség kedvéért az anyámnak), aki képtelen volt egymás után kétszer megnyomni a bal egérgombot.

Na az ilyen emberek miatt (is) van szükség az INPUT nevű preference-re.

### Mouse

- MOUSE SPEED Az egér milyen sebe-

sen futkározzon a képernyőn.

- **ACCELERATION** Ha ez be van jelölve, akkor ha gyorsan húzzuk az egeret, akkor gyorsabb. (akinek még gyorsabb kell, használjon MCX-et!)

- **DOUBLE CLICK DELAY** Na erről beszéltem az előbb... mármint, hogy itt kell beállítani azt, hogy milyen gyorsan kelljen megnyomni egymás után kétszer a bal egérgombot ahhoz, hogy pl. el tudjunk indítani egy progy-t.

- **SHOW DOUBLE CLICK** Meg tudjuk nézni, hogy mennyi is az az idő. (amíg fehér színű az a kis mező mellette.

- **TEST DOUBLE CLICK** Ez meg egy jó kis játék... Állítsuk a DOUBLE-CLICK DELAY-t 1-re és próbáljuk olyan gyorsan kétszer megnyomni a TEST gombot, hogy ne azt írja ki, hogy TOO SLOW! (hanem, hogy DOUBLE-CLICKED) Akinek sikerül, az jelentkezz... esetleg kap egy új egeret...-) Egyébként itt próbálgathatjuk, hogy a beállított DOUBLE CLICK DELAY megfelel e nekünk a gyakorlatban.

**Keyboard**

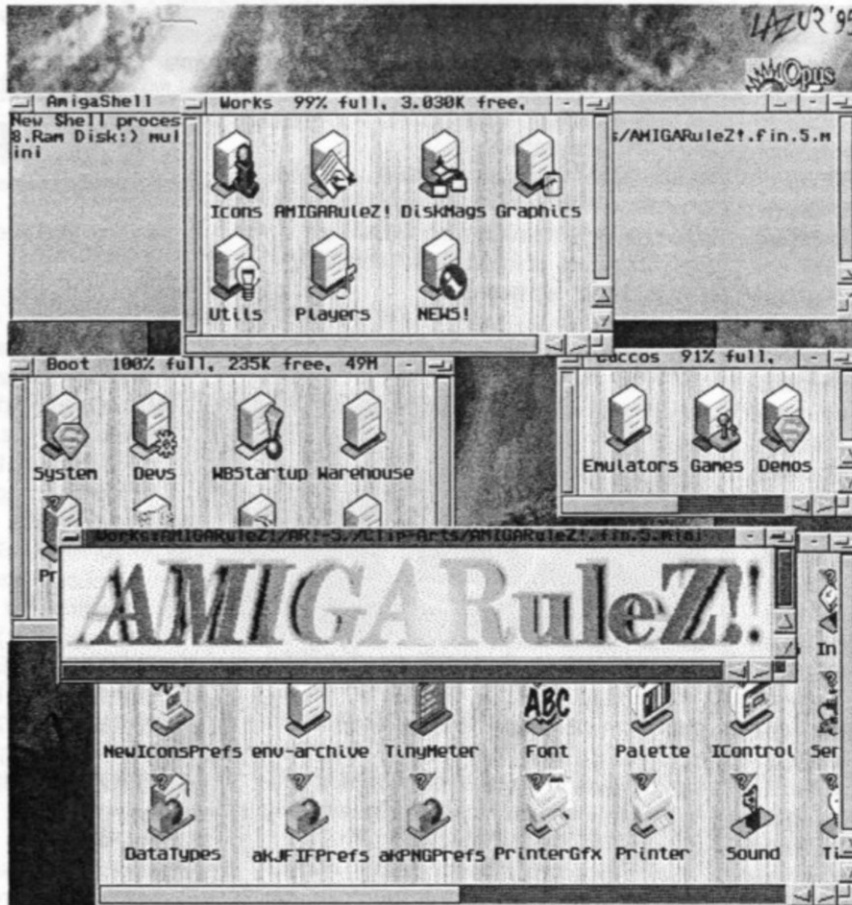
- **KEY REPEAT DELAY** Mennyi idő múlva kezdje el folyamatosan írni az éppen lenyomva tartott betűt. (az 1 használhatatlan... a 75 kb 3 sec-nek felel meg)

- **KEY REPEAT RATE** milyen sebesen ismétlegesse a lenyomott betűt. (lehet 100 is, ha valaki sokat ír.)

- **KEYBOARD TEST** Itt próbálgathatjuk állítgatásaink eredményét

- **KEYBOARD TYPE** Megegyezik a SETMAP vagy SETKEYBOARD paranccsal, azaz itt állíthatjuk be, hogy milyen is legyen billentyűzetünk kiosz-

tása. Mikor ezt részt írtam, (a MOUSE-nál lehúztam 1-re a DOUBLE CLICK DELAY-t, és véletlenül le USE-oltam. (Aaaaaargh!) A megoldás EXECUTE COMMAND (RAMIGA + E): SYS:PREFS/INPUT és visszaírni mindent!



**Serial**

Ha van modemünk és használjuk is (most nem arra gondoltam, hogy virágot tartunk rajta!), akkor nem árt legálább egyszer ezt is megnézni. (célszerű a legelső alkalom előtt!)

A **BAUD RATE**-t nyugodtan feltolhatjuk 31250-re, az **INPUT BUFFER SIZE** legyen

mondjuk 1024 (ha csak 512 az sem baj!), a további "alapbeállítások":

- **HANDSHAKING** XON/XOFF
- **PARITY** NONE
- **BITS/CHAR** 8
- **STOP BITS** 1

(ez az a bizonyos 8n1 default beállítás) Csak azért szükséges ezt egyszer megcsinálni, mert a legtöbb TERMINAL

program innen veszi a beállításokat.

**Printer**

Ha veszünk nyomtatót, akkor ahhoz, hogy nyomtasson is mindenképpen be kell állítanunk azt, hogy milyen is az a bizonyos...

Ha nem vagyunk biztosak magunkban, akkor vásárlás előtt nézzünk be a

DEVS:PRINTERS könyvtárba, hogy milyen printerek vannak ott és olyat vegyünk, ami ott van, vagy azzal kompatibilis.

A többi értéket azért fontos beállítani, mert bármely progy, amelyik nyomtatni akar, innen veszi a beállításokat.

- **PRINTER PORT** Lehet PARALLEL vagy SERIAL (ha nem tudod, hogy a tied milyen, akkor PARALLEL)

- **PRINT PITCH** PICA / ELITE / FINE (ezek a cpi - character per inch értékben különböznek. A printerek ezeket általában hardware-ből tudják) (Ja, 1 inch 2.54 cm kb.)

- **PRINT SPACING** Sortávolság - 6 vagy 8 sor inch-enként (lpi)

- **PRINT QUALITY** minőség, lehet DRAFT vagy LETTER (mind1, mi úgyis a GFX módot fogjuk használni... De ha mindek kétél szakad, akkor legyen DRAFT)

- **PAPER TYPE** milyen a lapadagolásunk (SINGLE - laponként vagy CONTINUOUS folyamatos - leporellóknál ez utóbbit érdemes!)

- **PAPER FORMAT** Ugye mindenki a DIN A4-re szavaz. Ha nem, akkor legyen a NARROW TRACKTOR (1.3-ban pl. csak az volt "normális".)

DE MÁS SEMMIKÉPPEN SE!  
(Louise egyszer US LETTER-be írta az **AMIGAonly** valamelyik régebbi számába a cikkeket... az egy majdnem négyzet alakú lap... volt anyázás rendesen!)

**PrinterGFX**

Ift tudjuk a printerünk grafikus módját állíthatni (ha van ilyen). Ez azért lehet fontos, mert pl. egy FinalWriter-ben a megírt doksit grafikus módban illik ki-nyomtatni, hogy rendesen látszódjanak a vastag meg a dölt betűk!

No meg ha színes printerünk van (mert jól kereső étteremrobotok vagyunk pl.), akkor ift tudjuk beállíthatni, hogy színes módban nyomtasson egyáltalán.

- **DITHERING ORDERED/FS/NONE** (a Floyd-Steinberg a legszebb!)

- **SCALING FRACTION/INTEGER** nagyítás... legyen FRACTION

- **IMAGE POSITIVE/NEGATIVE** ha "négereket" akarunk printelni, akkor legyen NEGATIVE :-)

- **ASPECT HORIZONTAL/VERTICAL** álljon vagy fekdjön a kép a papíron (esetleg PORTRAIT/LANDSCAPE)

- **SHADE**

**BW/GRAY SCALE**

1-2/COLOR Ha csat text-et printelünk elég a fekete-fehér (BW), ha nem színes a print-erünk és képeket nyomtatunk, akkor nem árt a GREY SCALE (esetleg a 2), ha színes a printerünk akkor nyilván a COLOR-ra kell állítani. Ilyenkor lesz csak aktív a

- **COLOR COREC-TION** "színjavítás" - ift szebbek lesznek a nyomtatott színek, igaz 4096-ról 3172-re esik számuk...

- **THRESHOLD**

"Fényerő" 1 a legvilágosabb 15 a leg-sötétebb.

- **DENSITY** Ha nagyon szépet akarunk, akkor legyen 7-es. BJ 200-nál ez a 300x300 dpi., míg az 1-es az csak 150x150 dpi (dot per inch)

- **SMOOTHING** ha nem color a nyom-tatnivaló, akkor legyen ON

- **CENTER PICTURE** helyezze a papír közepére a nyomtatnivalót (javasolt)

A LIMITS nyomjuk IGNORE-ra, mert egyszerűbb, ha ezt az adott program preference-jében állítjuk be...

Ha valami nem stimmol nyugodtan írhattok, mert nem igazán sok hibale-hetőség léphet fel...

**PrinterPS**

Ha PostScript a printerünk, akkor hasznos lehet e dolog. Ha nem az,

akkor teljesen felesleges!

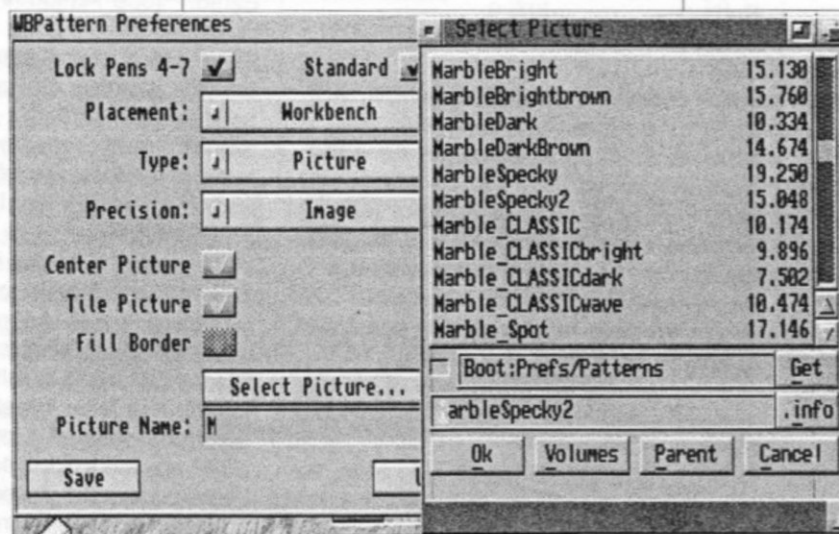
Nem is kívánok most kitérni erre, mert akinek PS printere van, az valószínűleg használni is tudja, akinek meg nem, annak pedig minek... (egyébként egy nagy halom beállítás van ift... egy részük olyan, mint a GFX printer pref-nél!)

Na hát ennyit tudtam összeütni hamar-jában az OS 3.x preferences könyvtáráról. Még annyit, hogy más programok is szívesen pakolják ide a saját pref. file-jukat. (pl. ToolManager)

Ez nem baj ha bizonyos ésszerű határérték alatt marad a mértéke.

No Bye mindenkinek...!

► **Magic**



**A&A-t** megkértem, hogy egészítse ki Magic remek leírását az 1.3-as rendszer ismertetésével. Ez következ-zen most...

A WB lemezen található egy prefs könyvtár, ahol van egy preferences nevű file. Ha erre kétszer gyorsan rákattintunk, akkor kapunk egy ablakot (NAHÁT!!) és ift a Workbench nevezetű grafikus felhasználói felületünk környezeti paramétereit definiálhatjuk. (mintha bili mondta volna :-)

**Az ablak:**

Alul található egy palettát és egy RGB skálát. Ift értelem szerűen a WB színeit adhatjuk meg. Sajnos az 1.3-as system csak 4 színt kezel, ennyivel kell gazdálkodni. A "reset colors" gombra

klckelve a színek default beállításra változnak.

A "text" kiírás mellett két szám látható. Ez a betűk nagyságát határozza meg. Akinek van monitorja, annak érdemes a kisebb betűtípusra állítani ezt.

Az ablak bal felső részében beállíthat-juk az időt. Ennek akkor van értelme, ha van a memóriabővítőnkben vagy a turbókártyánkban óra. A "Reset all" minden létező funkciót defaultra állít.

A "Last saved" opció az utolsó elment-ett állásunkat hozza vissza.

A "Workbench interlace" mód nagyfel-bontásba rakja a workbench-et, de ez csak multisync monitor tulajoknak lesz jó, mert az RGB monitor és TV tulaj-donosoknak ki fog esni a szeme az állandó "ricegéstől". Az egér mellett található jelekkel a dupla klikk sebességét, valamint a pointer gyorsaságát lehet állítani.

A "change printer" opció megegyezik nagyjából a 3.0-ás rendszer printer preferences-el.

Beállíthatjuk a papír típusát, a grafikákat, mennyit nyomtasson, párhuzamos vagy soros porton van-e a nyom-tat.. stb. A "change serial" option a soros porton át küldött cuccok paramétereinek változ-tására szolgál.

Ezt pontosan nem tu-dom, mert még sosem használtam.

Az "Edit pointernél" az egér kurzort tudjuk átrajzolni. A save és a use opciókat remélem mindenki ismeri, ift lehet elmenteni, vagy csak "használni" a változtatott dolgokat.

Azt hiszem ennyi az, amennyit össze tudtam szedni. Erre azért volt szükség, mert sok 500 tulajt kéne felrázni a GAME section-ból.

Lehet fogni egy rajzprogramot és alkotni.

Vagy a ProTrackert és lehet dúmi a zenéket. De a legjobb lenne, ha fognád a CED-et és írnál cikkeket.

Vagy nekünk, vagy bármelyik másik AMIGÁS újságnak, lemezújságnak. Így te is részese lehetsz az AMIGÁS scene-nek. Ez baromi jó érzés! RAJTA, **Alkossatok!**

► **A&A**

## User Lock

Programozás  
BLITZ BASIC

III. rész



Remélem a két havi szünetben ami a legutóbbi szám eltelte óta volt nem unatkoz-

tatok. Legutóbb azt ígértem, hogy egy saját képernyőt fogunk definiálni amivel különböző dolgokat fogunk művelni. Akkor fogjunk is hozzá.

A screen szót begépelve az editorba és jobb AMIGA+Helpet nyomva máris a Helpben vagyunk.

Itt látjuk, hogy egy screent kétféleképpen lehet megnyitni. Ez a két lehetőség egy I-jellel van elválasztva. Mi mindkét lehetőséget megnézzük.

A két lehetőséget a Help úgy jelöli mint egy ún. gyors illetve egy lassú képmegadási formát. Félreértés ne essék: ez nem azt jelenti, hogy míg az egyik lassabban, addig a másik gyorsabban hozza létre a kívánt screent.

Ez arra vonatkozik, hogy míg az egyik kevés adattal is beéri, addig a másiknak sokkal több adatra van szüksége a képképzéshez. Véleményem szerint a második sokkal komfortosabb és használhatóbb.

Tehát:

Screen 0,16,"AMIGARuleZ! #5"; Az első 0 a screen számát jelöli. A második számot helpből vettem. Tulajdonképpen ez a szám jelentené együtt a view-mode-ot, a képméretet és a palettamélységet. A helpből lehet ezt a számot kimazsolázni.

A ""-jellel határolt szöveg a screen címsorát takarja.

Ha ezt a parancsot használni akarjuk akkor az alatt elterülő példába kell beszúrunk, és az ott már meglévő screen parancsot kiiktatunk.

Persze a két parancsot akár egyszerre is használhatjuk, de akkor a screenek számozását úgy kell megadnunk, hogy ne egyezzen. Tehát míg az előbbi screen lehet az egyes, addig az alatt elterülő screen maradhat a nullás.

Wbstartup; ezt már ismerjük az előző részről.

Screen

0,0,0,640,256,8,\$8000,"AMIGARuleZ!", 0,1

Az 1. "0" a screen számát jelenti. A 2. és 3. "0" a screen helyzetét jelöli.

A 4. és 5. "0" a szélességet és a magasságot jelenti.

A 6. "szám" a bitplane számot jelzi. A bitplane fogalma nagyon jól el van magyarázva "Az Amiga programozása C és Assembly nyelven" c. könyvben.

A 7. szám egy hexadecimális szám ami a screen üzemmódját adja meg.

A Helpben részletesen le van írva, hogy milyen screenhez milyen üzemmódot rendeljünk hozzá.

A 8. paraméter a címsort adja meg. Az ide írandó szöveget mindig "" közé

tegyük.

A 9. paraméter az aktuális dpen szint adja meg.

A 10. paraméter pedig a használni kívánt "back pen" szint adja meg.

A 9. és 10. paraméterről részletes leírás van a fentebb említett kiadványban is.

Most pedig alkalmazhatnánk az előző részből már ismert loadscreen parancsot:

Loadscreen 0,"dh1:pictures/hell.iff",0;

Az utolsó nulla, a kép palettájának a száma. Én azt az esetet vettem, amikor betöltöttük a palettát is. Az érvényesítést a már jól ismert módon végezzük el.

Use Palette 0

Ha így cselekedtünk akkor a képünk az eredeti színében fog pompázni.

Ezután:

Mousewait

End

Ezután "jobb Amiga+#" és már fut is a program.

Figyelem: A képből csak annyit látunk amilyen felbontására beállítottuk a screent.

Sajnos, még nem tudtam megoldani, hogy a már létrehozott screenen scrollozzon is vízszintes illetve függőleges irányban.

Illetve meg lehet ezt is oldani de csak Blitzez módban, ami ugye nem rendszerbarát és amiről egy másik alkalommal fogunk beszélni.

Bizonyára neked is feltűnik, hogy milyen lassan tölti be a képet illetve végzi el a palettamódosítást a fordító.

Ezen egy kis trükkkel segíthetünk:

Hidescreen 0; A nullás screent az összes megnyitott screen mögé küldi.

Ezt a parancsot a Loadscreen elé lehet befűzni.

Showscreen 0; A nullás screent az összes képernyő elé küldi.

Ezt pedig a Mousewait elé lehet befűzni.

Ha ezután megint futtatod a progit, akkor már nem fogod látni sem a kép betöltését, sem a palettakorrigációt.

Most pedig egy kis kitérőt fogunk tenni az AMIGA+hangtechnika terére.

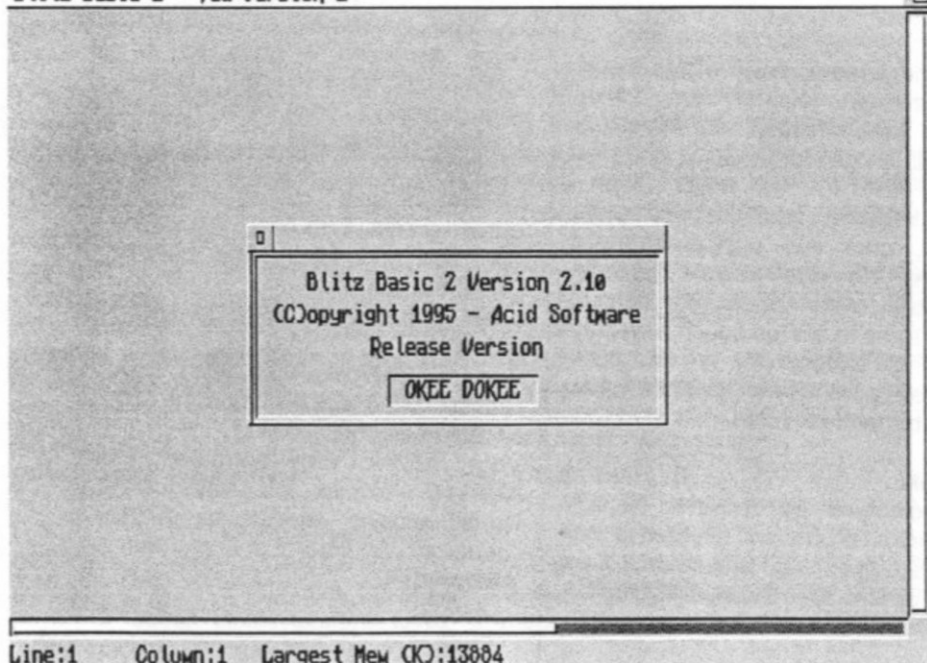
Bizonyára mindenki beszélte már a gépentyűt, és eszébe jutott az, hogy milyen jó lenne ha, esetleg egy saját magunk által készített stuffocská is megszólalna.

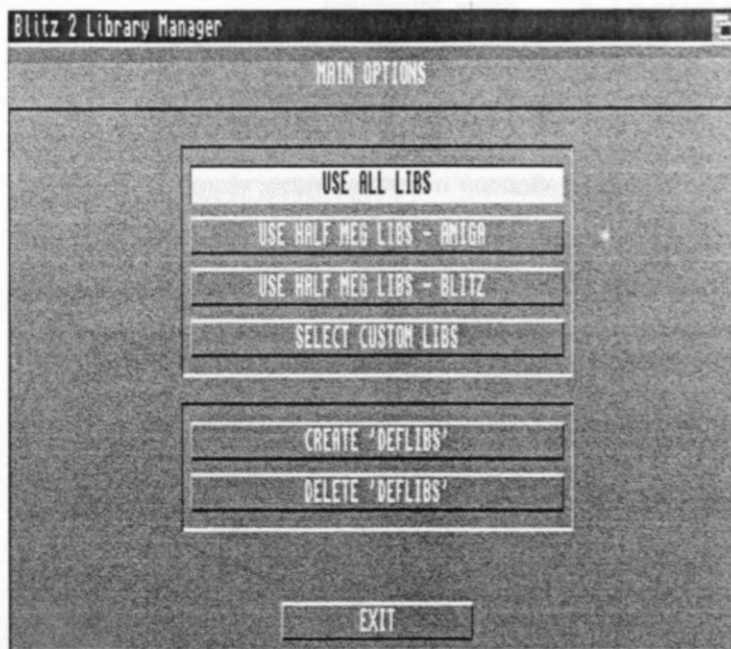
Tehát:

Speak "AMIGARuleZ! #5"; Ez a parancs az utána írt szó kimondására szolgál.

A kimondandó szöveget "" jelek közé kell tenni. A szöveg akár betű is lehet. A szöveget azon a frekvencián mondja ki amelyen a rendszer is szokott beszélni.

Blitz Basic 2 - Ted Version 2





Esetleg arra is gondolhatunk, hogy ezt az üzemmódot átállíthatjuk, vagyis a szöveget el is torzíthatjuk:

Setvoice 150,110,1,1,64,22000;

Az első érték a kimondási sebességet jelöli.

A második a hangmagasságot szabályozza. Amikor az expressionnál levő számot változtattam akkor nem igazán éreztem változást a hangok között. A sexnél levő szám változtatása esetén csak egy nagyon kicsi hangszínbeli különbséget tudtam felfedezni.

A volumeval a hangerőt tudtam változtatni.

A freq a frekvenciát jelöli. Itt a monitortól függően be tudunk állítani különböző értékeket. Egy rgb monitoron 22-28 khz közötti értékeket használok.

Most egy kissé más felé kanyarodunk a nyelv és az esetleges hibák megértésének érdekében.

Tudnunk kell, hogy a Blitz a saját belső parancsait úgynevezett libekben tárolja. Az editor indításakor ezek a belső parancsokat tartalmazó libek nem külön-külön töltődnek be, hanem együtt.

Egy Blitzhez mellékelte kis program, az ún. libmanager segítségével ezek a libek össze vannak fűzve egy deflibs nevű állományba. Ezt tölti be az editor minden egyes indításkor.

Ezt akár mi is bővíthetjük újabb libekkel. Ilyen libeket általában az Amineten illetve BBS-eken lehet találni.

Ha megvannak ezek az állományok akkor nyugodtan össze lehet fűzni őket a fenti program segítségével. Abban az

esetben ha olyan blitzes forrással találkozna amit nem akar fordítani a fordító akkor valószínűleg az a helyzet áll fenn, hogy nincsenek a megfelelő libek beleadni a deflibsbe. Legközelebb saját ablakot fogunk létrehozni amire már mindenképpen fogunk alkalmazni rendszerrutinokat.

Na csáá!

## ► Prometheus

# User Block

## Program leírás

### TURBO PRINT 6



Hol is kezdjem? Talán az elején. Nos.....

Azt hiszem aki grafikával foglalkozik valamilyen formában annak előbb utóbb

megfordul a fejében, milyen jó is lenne, ha a képet amit készített ki tudná nyomtatni, és felrakhatná pl. falra.

Ezen feladatnál mi sem egyszerűbb, ki kell nyomtatni. Nézzük ehhez mi is kell: *-nyomtató, papír, számítógép, kép és végül, de nem utolsó sorban egy nyomtató vezérlő program (printer driver).*

Mondjuk erre a feladatra megfelel az Amiga Workbench driver-ja is, de nem mindig azt kapjuk vissza a kinyomtatott képen, mint amit szeretnénk látni (csíkos, elmosódott, sötét, stb...lesz a kép vagy a szöveg).

Ezeknek a hibáknak a kiküszöbölését kiválóan megoldja és orvosolja a német IrseeSoft gondozásában megjelent progja a TurboPrint Pro, aminek most a 6.01-es verziójáról készítettem egy "rövid", átfogó leírást (ha jól tudom létezik már 7.xx-es verzió is).

A régebbi verziók nagy "hibája" az hogy csak németül volt hajlandó velünk kommunikálni, de ezt a 6.xx elfeledteti, ugyanis ez már?????!!!!!!?! (-neem! Nem magyar!) angol.

Ja! Majd-el felejttem, hogy a TP-hez tartozik még két kiegészítő progja a GraphicsPublisher és a TurboSpool. Most már tényleg elkezdtem!

A programot elindítva egy ablakkal találjuk szembe magunkat aminek a felső részén hét beállítási lehetőség kapott helyet. Nézzük sorba (az aktuális mindig kiemelve).

#### -Printer:

Betöltéskor kapásból ez indul, töltődik be először. Itt van lehetőségünk beállítani a különböző nyomtató drivereket és azt, hogy a program melyik portot használja (ez lehet egy device is).

#### -Config:

Ez egy kicsit összetettebb menü, mint az elődje; na, de lássuk a medvét.

Három menüből áll. Minden menűn belül kapcsolók vannak (ez vonatkozik a későbbiekre is. A menük nevét nagybetűvel írom).

A különböző kapcsolók jelentése:

**PRINTER :** -Printer Settings:az adott nyomtató képességei állíthatók be (ez printeről függ)

#### PAPER :

-Lapformátumok beállítása -7 típus  
-Lapadagolás beállítása -automata ill. egyenként  
-Landscape ki-be

#### MODE :

-PrintMode -nyomtatás módja fekete/fehér, szürke árnyalat vagy színes  
-Density -felbontás beállítása(4 féle )  
-Papír minősége(tiszta papír, átlátszó.. .stb)

#### SETTINGS :

-Copies -példányszám megadása  
-Formfeed after Printout -nyomtatandó anyag gfx ki-be,txt ki-be  
-GfxSize : A grafikák méretének beállítását teszi lehetővé.

#### UNITS:

-méret megadása mm-ben ill.inch-ben

#### MARGINS:

-bal és a felső margo megadása

-Centre Horizontally -visszintesen kö-

zére, ilyenkor a kép a papíron állítva fog elhelyezkedni úgy, hogy a papír szélessége lesz a kép hossza. (kicsit nyakatekert, de ki kell próbálni!)

- Size -függőleges és vízintes méretmegadás
- Integer Scaling Only -a méret csak egyrész szám
- H/W Correction -méret korrigálás
- Graphics:a nyomtatás minőségének, formájának, színeinek a módja, tökéletes raszter megosztás és szín visszaadás akár 16 millió színben is. Ebben a szekcióban találjuk még azt az igen magas szintű színekorrigeációs rendszert is, amely a TrueMatch névre hallgat.

- DITHERING:**
- Type -szórás típusa (4 féle)
  - Size -szórás mérete (szintén 4 féle). Ezek változtatásánál egy kis preview ablakban láthatjuk az eredményt. Szerintem a legjobb párosítás a Diffuse-Floyd S.
  - 16 mio.Colours -16 millió szín ki-be kapcsolása
  - Pure Black -"tisztá" fekete ki-be

- COLOUR / BRIGHTNESS:**
- TrueMatch színekorrigeáció ki-be kapcsolása, beállítása a Settings menüvel ahol beállítható a Color nyomtatók típusa a színek keverésének aránya illetve korrekciója a szürkescála minősége ami lehet átlagos (Average) és kiemelt - fényesített (Brightness).
  - Printout -a nyomtatott eredmény milyensége (3 állású kapcsoló)
  - super, normál, kikapcsolva.
  - Negative -inverz ki-be
  - Mirror -tükrözés ki-be
  - Text:szöveg file-ok nyomtatásának a beállítása.

- PRINT MARGINS:**
- bal, jobb, felső margo távolsága és az oldal hossza.

- DEFAULT FONT:**
- a nyomtató saját betűkészletével való nyomtatáskor be lehet állítani a sorkö-zöket, betűtávolságot.
  - Draft / Letter -vázlat / levél
  - Szerintem ezt az opciót nem érdemes megváltoztatni mert ez úgy tökéletes, ahogy van.

- FONT SELECTION:**
- a nyomtató betű típusai közül lehet válogatni, változtathatjuk a méretét és a színét.

-Poster: ez egy igen érdekes része a programnak, ugyanis lehetőségünk van arra hogy, kedvenc képünkről akár egy 220x160cm-es posztert készítsünk (ami ez esetben 64 részből áll). Itt nem kell mást tennünk csak a kapcsolót kell aktiválni majd beállítani hogy, hány darabból szeretnénk a posztert.

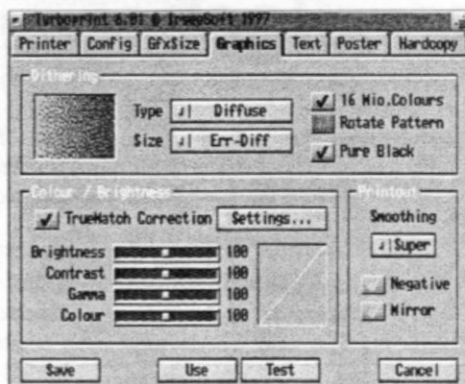
**Hardcopy:**

- WB Preferences - a WB nyomtatóra vonatkozó parancsainak használata illetve kiiktatása
- Modules -a menü és a TurboPrint itt tehető rezidensé ill. itt aktiválhatjuk a **PowerPC** kódot is.
- HardCopy -hardcopy aktiválása

És most következnek a TP első kiegészítő progija

**Graphics Publisher...**

Ez egy gyors és könnyen kezelhető DTP program. Indítás után egy szerkesztőablakban találjuk magunkat, itt a következő



dolgokat művelhetjük.: (az ikonok funkciói felülről lefelé).

- 1. törli az adott projectet, de előtte megerősítést kér, hogy el akarjuk-e menteni a munkánkat.
- 2. betölt egy előzőleg elmentett projectet
- 3. elmenti a projectet
- 4. nyomtatás, itt lehetőség van a nyomtatónk felbontásának, a nyomtatás módjának (fekete / fehér, szürke árnyalat, színes), poszternyomatásnál a lapok számának beállítására, nyomtathatunk ill. átléphetünk a TP Prefs-ébe.
- 5. egy előzőleg betöltött képet cserél ki egy másikra
- 6. a kicserélt képet lehet itt elmenteni úgy, hogy közben eszközölhetünk rajta változtatásokat (méret, for-

- gató, formátum).
- 7. két kép közül ha az egyik takarásban van és ezt kijelöljük, majd click az ikonra és máris előtérbe kerül.
- 8. ez pont az előző ellentéte (no comment).
- 9. papír méret beállítása, margó megadás mind a 4 irányból, poszternyomatásnál megadhatjuk, hogy hány darabból álljon a poszter és mennyi legyen a takarás két lap között.
- 10.a kiválasztott kép pozíciója állítható be (lehet állítani a kép méretét, helyzetét, lehet forgatni)
- 11.settings menü itt főleg a kép tulajdonságait változtathatjuk meg ill. korrigálhatjuk a hiányosságait (fényesség, színek, kontraszt, elmosódás, színösszetevők), és minden változást figyelemmel kísérhetünk a Preview kapcsoló aktiválásával. A felső menüből választható a Picture menü alatt a Photo Optimize, ami automatikusan analizálja majd állítja be a nyomtatandó grafika színekorrigeációját, élességét, fényességét, stb....
- 12.szövegek, feliratok készítése az adott projecten (betűtípus választás, betű méretének, színének megadása) így könnyűszerrel készíthet bárki bármikor hirdetményeket, plakátokat, stb....

A másik kiegészítő program a TURBOSPOOL, amiről csak annyi írok, hogy a segítségével a nyomtatás a rendszer háttérben folyik miközben dolgozhatunk tovább. Egyébként a TP-hez tartozik vagy úgy 70-80 nyomtató driver: az Epson-tól a HP-ig minden megtalálható itt. A TP minimális rendszerigénye OS2.0, és melleleg a progiba be van építve a PowerPC kód is.

Azt hiszem, a TurboPrint6.01 nem teljesen átfogó leírásának a végéhez értem. Ami lehet, hogy még maga után kívánivalót, de itt sok minden függ az adott nyomtatótól is!

Én személy szerint egy HP-hoz használok és , nagyon meg vagyok vele elégedve. Remélem sikerült minden nyomtatni vágyó AMIGÁsnak kedvet csinálnom egy kis printeléshez. Ha valakinek van valami hozzáfűzni valója eme leíráshoz azt nagyon szívesen fogadom.

➔ **ZULU**  
Contact: Tel. :72/370-109  
**A-M-I-G-A R-U-L-E-Z F-O-R-E-V-E-R**

## User lock

Segédprogram  
TOOLMANAGER 3

A ToolManager segítségével egyszerűbben indíthatjuk a programjainkat. Indíthatunk programot a Workbench Tool menüjéből, billentyű kombinációval (hotkey), ikonokkal, és speciális úgynevezett dock ablakból. Hab a tortán, hogy a programokhoz hangokat is rendelhetünk! A népszerű program új verziója letölthető az AmiNET-ről.

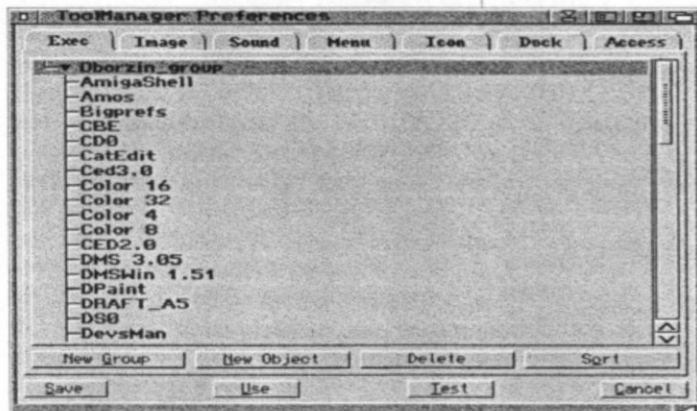
*util/wb/ToolManagerBin.lha*

Használatához minimum **OS3.X** és **MUI 3.7** is szükséges!

Az installálás automatikusan végezhető a mellékelt Installer segítségével. Ennek során a WStartup-ba kerül a program, a Prefs-be pedig a Preferences program, amivel a beállításokat végezhetjük.

A 2.1-es verzió beállításait közvetlenül nem tudjuk használni, de a programcsomag tartalmaz egy konvertert, ami automatikusan átalakítja a beállításokat, és a régi fájlt átnevezi. (.old-ra. Ámbár nekem sajnos nem tudta átkonvertálni. Az ikonok eltűntek (csak 1 maradt!), de menüben lévők megvoltak, és a Hot-Key-ek is működtek! - ZeeNO)

A ToolManager kétféle object típusal dolgozik: az Exec, Image és a Sound úgynevezett alap object, ezek tartalmazzák az információkat egy programról, egy hangról és egy képről.



A Menu, Icon és a Dock összetett objectek. Ezekből indíthatjuk az alap objecteket, rendelhetünk össze programot, és hangot.

A Preferences indításakor a főképernyőn találjuk magunkat. Itt tudunk objecteket létrehozni, módosítani. Újdonság, hogy az objecteket úgynevezett group-okba (csoportok) rendezhetjük.

Először is a New Group gombbal hozzunk létre egy új csoportot! Ezután a New Objecttel adhatunk új objecteket a listához. A listákat rendezhetjük (sort), és az egyes objecteket törölhetjük (delete). A Save kimentti a beállításokat az ENV: és az ENVARC: könyvtárba, és kilép a programból. A beállítások rögtön működnek, és újraindítás után is ezek élnek. Az Use kimentti a beállításokat az ENV: könyvtárba, és kilép a programból. A beállítások rögtön működnek, de újraindításakor a régi beállítás fog élni! A Test kimentti a beállításokat az ENV: könyvtárba, és nem lép ki a programból. A beállítások rögtön működnek, de újraindításakor a régi beállítás fog élni! A Cancel kilép a programból, és a régi beállítások fognak maradni!

A MUI-nak köszönhetően minden menünél használhatjuk az un. **Drag&Drop** technikát, azaz az objecteket az egér bal gombjával "megfoghatjuk" és bedobhatjuk egy másik helyre! Néhány helyen csak ezt a módszert alkalmazhatjuk (PI: Edit Icon)!!! Ehhez használhatjuk a ToolManager Clipboardot (rolómenü) átmeneti tárnak.

**EXEC OBJECT:**

Ezek a futtatható objectek. Exec előállítására a legegyszerűbb módszer, hogy ha megfogunk egy program ikont, és beledobjuk az Exec Group ablakba.

Automatikusan megjelenik egy új ablak, ami már ki is van töltve!!! Persze az adatokat "kézzel" is beírhatjuk.

**NAME:** Az object neve.

**EXEC TYPE:** Az object típusa:

- *Shell:* Shellből történő indítást szímulál.

- *Workbench:* Workbenchből történő indítást utánoz.

- *ARexx:* ARexx fájl indítása.

- *Dock:* ToolManager Dock ablak megnyitása vagy bezárása (Lásd lejjebb!).

- *Hotkey:* Billentyű kombinációval előhívható (pl. Commodities) programot indít.

- *Network:* Jelenleg nem használható!

**COMMAND:** A program neve. Ez lehet fájlnev, egy Dock object vagy egy Hotkey neve is. Shell vagy ARexx script esetén a [ ] jelekkel argumentumokat adhatunk át a programnak. (PL: Dir [ ] ALL)

- **HOTKEY:** Billentyűkombináció, amivel a parancsot elindíthatjuk. Vigyázzunk, mert a program nem ellenőrzi, hogy a kombinációt más futó program is használja-e! (PI. commodity programok)

- **STACK:** A program által használt verem mérete.

**PRIORITY:** A program prioritása.

**ARGUMENTS:** Ha bekapcsoljuk, akkor indíthatjuk a programot argumentummal is. (PI. Ha egy rajz ikont rádobunk a DPaint ikonjára, a DPaint betölti a rajzot).

**TO FRONT:** Ha bekapcsoljuk akkor a beállított Public Screen-en indul el a program.

**CURRENT DIRECTORY:** A program helye. (Elérési útvonala.)

**OUTPUT FILE:** Shell programok kimenetét irányíthatjuk át ebbe a fájlba.

**PATH:** Könyvtárak listája (vesszővel elválasztva). Shell programoknál használható, ha a program más programokat keres.

**PUBLIC SCREEN:** Másik képernyő neve, amire a programot átírányítjuk.

**IMAGE OBJECT:**

Kép objectek. Felhasználhatjuk őket a Dock-okhoz. Ilyen képeket magunk is rajzolhatunk, de letölthetünk az AmiNET-ről is. Arra azért ügyeljünk, hogy a méretük egyforma legyen!

A ToolManager képes lekezelni más képformátumokat is a Datatype-okon keresztül, de a 2.1-es verzióhoz használt animációk NEM használhatóak az új verzióban!

**NAME:** Az object neve.

**FILE:** A kép fájl neve az elérési útvonalával.

**SOUND OBJECT:**

Hangokat is rendelhetünk a programokhoz. Ezek a hangok a programok indításakor fognak megszólalni. A Sound objectek használatához el kell indítani a REXXMost programot, és egy olyan Sample lejátszót, aminek van AREXX portja. Jól használható például az UPD nevű program.

**NAME:** A sound object neve.

**COMMAND:** AREXX parancs, amivel a lejátszót irányítjuk.

**AREXX PORT:** A lejátszó AREXX portja.

A Sound object előállításával egy kicsit bővebben foglalkozom:

1. Szövegszerkesztővel írjunk egy listát a hangmintákról. PI:

**START Samples :**

Sziréna.sound -R

**INDUL Samples :** Start.sound -R

Az első szó az azonosító (nagybetűkkel!), utána a sample neve, majd egy UPD parancs amire tapasztalataim szerint szükség van, mert néhány program induláskor elrontja a hangot. A listát UPD.IDS néven mentjük ki az S: könyvtárba.

2. Indítsuk el az UPD-t. PL az User-startup-hoz írjuk hozzá:

Run >NIL: C:Upd

3. Most jöhet az object előállítása.

**NAME:** A sound object neve.

**COMMAND:** AREXX parancs, amivel a lejátszót irányítjuk.

**AREXX PORT:** A lejátszó AREXX portja.

**Példa:**

**NAME:** Hang1

**COMMAND:**id INDUL <- id=Hangminta a listából.

**AREXX PORT:** PLAY <- Az UPD AREXX portja.

Persze használhatunk más lejátszót is, de a ToolManager írója is ezt ajánlja.

**MENU OBJECT:**

Itt a Workbench Tool menüjéhez fűzhetünk hozzá saját pontokat.

**NAME:** A menüpont neve. Megadhatunk üres sort, vagy más karaktereket is, így elválasztó sort hozhatunk létre (Ha az alábbi sorokat üresen hagyjuk!).

**EXEC OBJECT:** Ide a végrehajtandó

Exec objectet dobjuk.

**SOUND OBJECT:** Ide dobjuk a Sound objectet, ha hangot is akarunk.

**ICON OBJECT:**

Ugyanazt csinálja, mint a Workbench LEAVE OUT pontja. Elöl hagyhatunk ikonokat a Workbench képernyőn.

**NAME:** Az object neve.

**EXEC OBJECT:** Ide dobhatjuk az Exec objectet. Ha az ikont dobjuk bele, automatikusan felíródik az Exec és az Image objectek közé is minden adata!

**IMAGE OBJECT:** Az Image object neve. Lehet ikon is!

**SOUND OBJECT:** Ide dobjuk a Sound

**ENTRIES:** Ide dobhatjuk az Exec, Image és Sound objecteket.

**DELETE:** Törölhetünk egy menüpontot.

**ACTIVATED:** A ToolManager indulásakor kiteszi a Dock menüt is. (De indíthatjuk például a Workbench Tool menüjéből is!)

**BACKDROP:** A Dock ablak megnyitás után leghátulra kerül.

**BORDER:** Ablak keret bekapcsolása.

**MENU:** Aktív Dock menü esetén létrehoz egy rolómenüt, amivel bezárhatjuk a Dock menüt, Betölthetjük a ToolManager Preferences-t, vagy kikapcsolhatjuk a ToolManager-t.

**FRONTMOST:** Bekapcsolása esetén a Public Screenre nyitja meg a Dock menüt.

**POPUP:** Becsukja a Dock menüt egy menüpont aktiválása után.

**CENTERED:** A Dock menü úgy igazítja, hogy az egér a közepén legyen. (Nyitáskor)

**STICKY:** Ha használjuk, megjegyzi a Dock menü pozícióját amikor bezárjuk, és újrainvitáskor oda teszi vissza.

**IMAGES:** Az Image objecteket használja nyomógombnak.

**TEXT:** Az Exec object nevéét írja ki nyomógombnak.

Az Acces (Network) használata ebben a verzióban nem lehetséges!

A végére hagytam a **Global Options** menüpontot, amellyel a ToolManager saját beállításait módosíthatjuk.

**CURRENT DIRECTORY:** Beállítja az aktuális könyvtárat a ToolManager részére. Az összes állomány ezt használja, kivéve ha a teljes útvonalat kiírjuk. Alapbeállítás a SYS: könyvtár.

**PREFERENCES Editor:** A ToolManager Preferences program helye. Alapbeállítás a SYS:Prefs/ToolManager.

**ENABLE NETWORK:** Ebben a verzióban nem működik!

**ENABLE REMAP:** Engedélyezi a színek újraszámítását. (Dock menü)

**REMAP PRECISION:** A színek újraszámolásának módja.

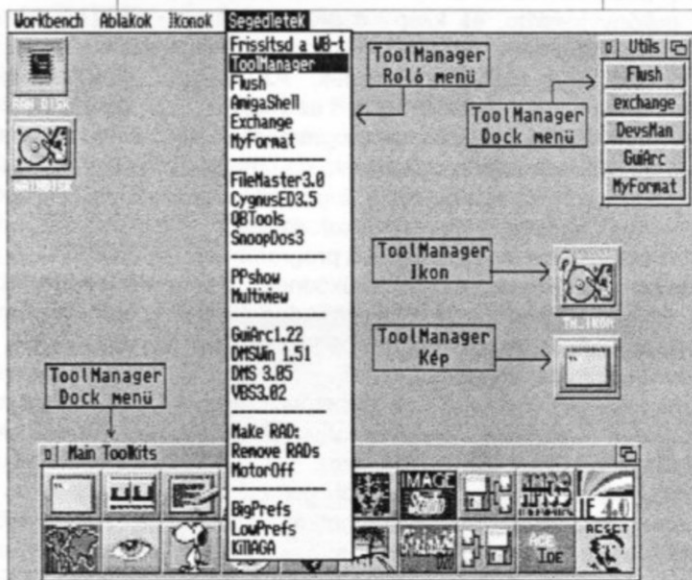
Az AmiNET-en sok kiegészítőt találhatunk a ToolManagerhez (Dock ikonokat, AREXX scripteket, MUI kiegészítőket). De akinek nincs InterNET elérése megkereshet engem is! (tel:82/411-637) A programot **Stefan Becker** írta.

E-mail: stefan@yello.ping.de

http://www.ping.de/sites/yello/

/mtoolmanager.html

► **Oborzin**



objectet, ha hangot is akarunk.

**POSITION:** Beállíthatjuk az ikon pozícióját.

**SHOW NAME:** Ha kikapcsoljuk, nem írja ki a program nevét az ikon alá.

**DOCK OBJECT:**

A ToolManager egyik legjobb mutatója. "Nyomógombokat" tehetünk ki a Workbench képernyőre, amelyek akár képek is lehetnek!

**NAME:** Az object neve. Ez a név jelenik meg a fejlécen is.

**HOTKEY:** Billentyű kombináció, amivel a Dock menüt nyitjuk, zárjuk.

**PUBLIC SCREEN:** A képernyő, amelyre a Dock menü megnyílik.

**FONT:** Ha a Text be van kapcsolva, beállíthatjuk a betűtípust.

**COLUMNS:** A Dock menü sorainak száma.

**POSITION:** A Dock menü pozíciója.



Partyreport  
ABOUT 'NICA2



Május 30-án másodszer gyűltek össze az ország aktív (!) AMIGÁsai.

A partyplace a megszokott volt, a Fáklya művelődési ház nagyterme. Az invitation-ban leírtakkal szemben a tulajdonképpeni hely nem lett nagyobb, csak a "portát" vitték kijebb. Igaz, hogy technikailag nem is lehet(ne) megvalósítani. A kezdés kicsit csúszott, pedig már sokan vártunk ott. Mindegy,



AMIGARuleZ!-team (egy része)

ez volt a legkevesebb. Szegény srácnak, aki írta a belépő személyek adatait, már nagyon elege lehetett. A regisztrációt különben egy C64-en készített program segítségével oldották meg. Pozitív élményt jelentett a belépés, mivel több és jobban elhelyezett asztal várta a gépcsodákat. Mivel ilyenek is voltak. Persze ismét Bozo gépe vitte a pálmát, de jócskán lehetett látni 66MHz-es '060-as kártyát, PPC kártyákat, többen a partyn vásároltak a 2 legnagyobb hazai importőrtől. Ezerkettesben minimum '040-est lehetett látni, de (ha nem tévedek) egy A600-as is megjelent a délután folyamán. Egyébként az újság fogadtatása jónak mondható, hiszen 90 darabot eladtunk

a party-n, és a pécsi gárda még nem is vett. Köszönöm mindenkinek a vásárlást. Ha már újságoknál tartunk, akkor meg kell említenem az AMIGAonly (ingyenes) különszámát és az Ao 8-at is. Igaz, hogy a 'nica előtt kb. 3-4 héttel meg lehetett már vásárolni, de sokan csak a party-n tették ezt meg. A Font 6. száma itt került terjesztésre, az első WoA (World of AMIGA) beszámolóval, új panellel, stb.

Ha másért nem is, másolni mindenkinek megérte feljönni. Rengeteg új! programot lehetett felmásolni, játékot, demót, felhasználói programokat, stb. A '98-as év talán legjobb játékait: a Genetic Species-t, a Foundation-t, a Quake-t. Persze volt, aki MYST CD-t íratott...

Volt Slam Tilt compo is, a fődíj egy EREDETI SLAM' volt. A party sztárja a TRSi-Mellow Chips által a Gatheringen bemutatott Rise című demo volt. Ezt lehetett látni a projectoron is, elég gyakran. Egyébként a party majd' teljes ideje alatt a projectoron demo-k futottak.

Sajnos történt egy igen negatív esemény is, úgy hajnal felé... Egy 'TOMASZ' nevű egyén megpróbált eltulajdonítani egy '040-es kártyát. Állítólag az utcáról hozták vissza. Felvették a színpadra, hogy mindenki jól lássa. A srácnak ezentúl nem kell AMIGÁS partykra járnia... Ezen kívül - tudomásom szerint - nem történt lopás.

Pedig voltak szana-szét winchesterek, turbókártyák, CD-ROM-ok, Floppy-k... Szerencsére senki sem ilyen szándékkal járkált a sorok között.

Egyébként szerintem - és most lehet anyázní - a magyar scene szégyene, hogy egy onlyAMIGA partyn egyetlen egy 1KByte-os alkotás sem volt. A grafikusok sem erőltették agyon magukat, a zenében legalább volt

egy-két maradandó alkotás. C=64-en volt még Wild demo is. Egy animáció futott rajta, és a C64-nek egy pc nyomta párhuzamos porton az animot. 20Mb volt!

A pc-s alaplapsztétverő verseny megint jó volt, én is szerettem volna nevezni, de elfogyott a 6 db alaplap. Egy fejszével lehetett kiadni a dühünket, amit meg is tett minden versenyző a rendelkezésre álló 1 percben. A közönség 2 győztest hirdetett, így a fődíj - egy működő 386-os szétverése - is kettesüké volt. Persze a végére már tele lett a színpad... Szegény LouiSe azért aggodott, nehogy valaki a projector vezetékeit meg találja csapni. Mondanom se kell, hogy utána a színpad egy szántóföldre emlékeztetett...



Party Alien... (Zulu)

Összességében nem volt egy rossz party, csak ne lett volna olyan hangos zene végig. Máshol elmegy ekkora hangerő, mivel egy nagyobb partyplace-en aki akar, az messzebb mehet. Itt viszont még a legtávolabbi sarokban is nehezen lehetett beszélgetni. Aki kisebb hangfalat hozott (esetleg benne volt a monitorjában), az semmit sem hallott. Már délutánra berekedtem, reggel meg már hangom sem volt. Aki beszélgetni akart, annak ki kellett mennie. Ezt meg is tettük, az Ördögbarlang nevű késdobálóban AMIGÁSok beszélgetését lehetett hallani... Aki nem volt ott, az bánhatja...

► ...by ZeeNO

Zulu a place-en...

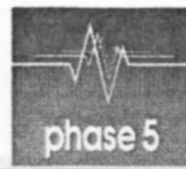






**Telekom Radics Kft**  
**9400 Sopron, Erzsébet u. 15.**

**AMIGA hardver - szoftver**



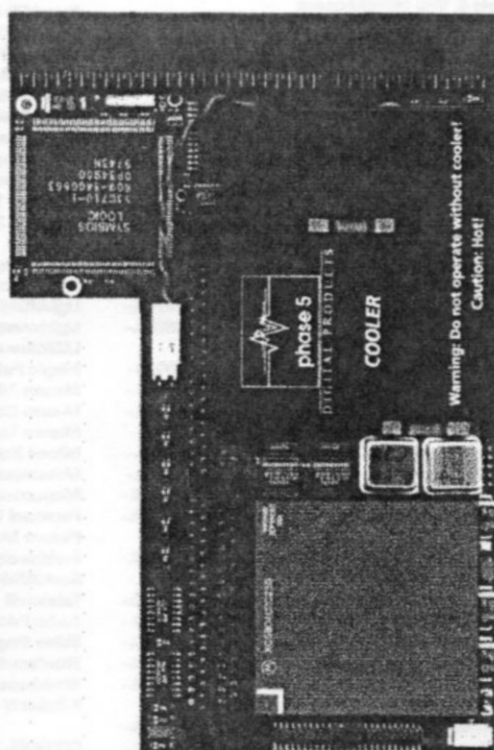
DIGITAL PRODUCTS

**Telefon: (20) 446-727; (99) 321-221;** *termékek forgalmazása*

**e-mail: pcpince@syneco.hu;**

**HTTP: www.syneco.hu/market/pc\_pince**

Megnevezés	Nettó	Bruttó
<b>Használt termékek:</b>		
Amiga 500 1MB, egér		10000
Amiga 1200 2MB		40000
M-TEC 30/28 turbokártya		26000
GVP SCSI vezérlő (Zorro-II)		15000
A1200		
Ematrix 30/50 (MMU)+SCSI	44000	56000
Blizzard 1260	116000	145000
Blizzard SCSI KIT	24000	30000
A3-4000		
Cyberstorm MKIII60/50, UW SCSI	178000	222500
<b>GFX CARD</b>		
CyberVision 64/3D, 4MB	49000	61250
Scandoubler	24000	30000
<b>PPC KÁRTYÁK</b>		
Cyberstorm PPC 180 MHz 40/25	162000	202500
Cyberstorm PPC 180 MHz 60/50	229000	286250
Cyberstorm PPC 200 MHz 40/25	199000	248750
Cyberstorm PPC 200 MHz 60/50	258000	322500
Cyberstorm PPC 233 MHz 40/25	214000	267500
Cyberstorm PPC 233 MHz 60/50	274000	342500
A1200		
Blizzard 603e 160MHz 40/25 LC	82000	102500
Blizzard 603e 160MHz 40/25	92000	115000
Blizzard 603e 160MHz 60/50	169000	211250
Blizzard 603e 200MHz 40/25 LC	106000	132500
Blizzard 603e 200MHz 40/25	116000	145000
Blizzard 603e 200MHz 60/50	193000	241250
Blizzard 603e 240MHz 40/25 LC	129000	161250
Blizzard 603e 240MHz 40/25	139000	173750
Blizzard 603e 240MHz 60/50	216000	270000
Blizzard 603e+ 160MHz 40/25 LC	106000	132500
Blizzard 603e+ 160MHz 40/25	116000	145000
Blizzard 603e+ 160MHz 60/50	193000	241250
Blizzard 603e+ 200MHz 40/25 LC	126000	157500
Blizzard 603e+ 200MHz 40/25	134000	167500
Blizzard 603e+ 200MHz 60/50	208000	260000
Blizzard 603e+ 240MHz 40/25 LC	149000	186250
Blizzard 603e+ 240MHz 40/25	156000	195000
Blizzard 603e+ 240MHz 60/50	208000	260000
A2000		
Blizzard 2604 180MHz 40/25	199000	248750
Blizzard 2604 150MHz 60/50	268000	332500
Blizzard 2604 200MHz 40/25	234000	292500
Blizzard 2604 200MHz 60/50	299000	373750
Handytrack trackball	5000	6250
Handytrack sunnyline	5000	6250
<b>SZOFTVER - felhasználói</b>		
Adorage 2.5 AGA	4800	6000
Amiga CD Vol. 3.	1160	1450
Amiga Developer CD 1.1	3192	3990
Amiga Forever 2.0+Ppaint7.1	11192	13990
Amiga Magazin 96 9-10	1232	1540
Aminet 13,14,15,16,17,18,19	2256	2820
Aminet 20, 21, 22	2336	2920
Aminet 23, 24	2600	3250
Aminet 6,7,8	2416	3020
Aminet set 1	5760	7200
Aminet set 2	5760	7200
Aminet set 3,4	6544	8180
Aminet set 5, 6	7992	9990
Amos PD	1592	1990
Blue Box 2 CD	10240	12800
Ced 4.2	6240	7800
Clarissa 2.0	4800	6000
Cloanto's Kara collection	8568	10710
Colour Library	2592	3240
Epic Interactive Encyklopedia	7160	8950
Free objects Vol. 3.	2280	2850
Gif's galore	3560	4450
Giga graphics 4 CD	5864	7330



SZOFTVER - felhasználói (folyt.)	Nettó	Bruttó
Gold Fish 2 CD	2392	2990
Grolier Encyklopedia	10128	12660
Imagemate Gold	1600	2000
Imagemate Silver	1600	2000
Imagine PD 3D	3600	4500
Lightrom 4. 2 CD	8992	11240
Lightrom gold	7992	9990
Magic publisher	7360	9200
Media Clips 10 CD	7120	8900
Nordpool	4360	5450
Dpaint IV	4000	5000
p.OS PreRelease	5296	6620
Perfect Pictures	3024	3780
Personal Paint 7	7992	9990
Personal Suite	5760	7200
RHS Color Collection	3424	4280
RHS DTP collection	1864	2330
Scala plug-in	8000	10000
Specy sensations 2 (Spec. emu)	1592	1990
Turbocalc 2.1	1760	2200
Turbocalc 5.0.	17600	22000
Utilities professional	1592	1990
XI-Paint 4	6696	8370

Játék árak:	Bruttó	Nettó
Aces of the great war	1592	1990
Allen breed spec.ed. - Qwak	3200	4000
Ambermoon	7920	9900
Banshee cd	3096	3870
Big Red Adventure cd	4800	6000
Blue Max	1592	1990
Carrier command	1592	1990
Chaos engine cd	3200	4000
Chuck Yeager's advanced flight trainer 2.0	1592	1990
Civilization OCS+AGA cd	5200	6500
Corporation	1592	1990
Damocles	1592	1990
Das Boot	1592	1990
Diggers/Oscar cd	1200	1500
Dungeon Master 2.	4800	6000
F/A 18 Interceptor	1192	1490
F19 stealth fighter	2392	2990
F29 retaliator	1592	1990
Falcon	1992	2490
Fighter bomber	1592	1990
Flight of the intruder	1992	2490
Frontier	4400	5500
Frontier cd	4400	5500
Gladiator	1592	1990
Grand Monster Siam	1592	1990
Great courts tennis	1592	1990
Gunship	1592	1990
Hawaiian Odyssey Scenery disk	1592	1990
Helmdall 2 cd	2392	2990
Killing cloud	1592	1990
Larry	1992	2490
Last Ninja 3 cd	1600	2000
Legacy of Sorasil cd	2400	3000
Lemmings cd	3200	4000
Lotus turbo challenge 2	1192	1490
M1 tank platoon	2392	2990
Microcosm cd	3200	4000
MYST cd	10000	12500
Nick Faldo's golf	1200	1500
Oh yes... more worms	2720	3400
Oldtimer cd	4800	6000
Pinball fantasies cd	3200	4000
Pirates Gold cd	2800	3500
Ports of call	1192	1490
Powermonger	2792	3490
Railroad Tycoon	2392	2990
Rise of the robots	2392	2990
Rise of the robots cd	2800	3500
Shadow of the 3rd moon cd	6320	7900
Sherman M4	1592	1990
Silent service	1192	1490
Skeleton crew cd	2400	3000
Siamfitt AGA	5192	6490
Star flight	1592	1990
Starglider 2	1592	1990
Subwar 2050 AGA	2792	3490
Super puffy cd	1600	2000
Surf Ninjas cd	1600	2000
Team Yankee	2392	2990
Their finest hour	1992	2490
Their finest hour Mission Disk	1192	1490
Thunderstrike	1592	1990
Trapped IL cd	5440	6800
Trolls cd	1032	1290
Tusker	1592	1990
Ultimate body blows cd	2000	2500
USS John Young	1992	2490
Video creator cd	3600	4500
Wing commander	2320	2900
Wings	1992	2490
Zombi	1592	1990
Zool	1520	1900
<b>Hamarosan kapható: Foundation, Final Odyssey, Genetic Species</b>		

**POWERUP**  
**AMIGA™ GOES POWERPC™**



# AMIGA ÁRLISTA



## Alapgépek:

AMIGA 1200 használt	35000.-
AMIGA 4000 használt	210000.-

## AMIGA monitorok:

Sony 17" multisyne 1800x1280 VGA	152500.-
----------------------------------	----------

## AMIGA turbókártyák:

Blizzard 1240 T '040/40/MMU/ FPU	65000.-
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.-

## PowerPC kártyák:

Az e+ os kártyákon Fast SCSI-II-es csatló is található Ezek a kártyák 19-21 ezer forinttal drágábbak, mint az Fast SCSI-II nélküliek

Blizzard 603e 180MHz 040/25	91000.-
Blizzard 603e 180MHz 060/50	178000.-
Blizzard 630e 180MHz LC040/25 helyett, bevezető ár	86000.-
	82000.-
Blizzard 630e 200MHz 040/25	112000.-
Blizzard 630e 200MHz 060/50	198000.-
Blizzard 630e 240MHz 040/25	134500.-
Blizzard 630e 240MHz 060/50	222000.-

## A3000(T) és A4000(T)

Minden kártyán Ultra - Wide SCSI csatló is található 68K proci nélkül 14-15 ezer forinttal olcsóbb, mint 040/25-essel!

CyberStorm PPC 180MHz 040/25	182000.-
CyberStorm PPC 180MHz 040/40	206346.-
CyberStorm PPC 180MHz 060/50	250000.-
CyberStorm PPC 200MHz 040/25	213000.-
CyberStorm PPC 200MHz 060/50	282000.-
CyberStorm PPC 233MHz 040/25	228000.-
CyberStorm PPC 233MHz 060/50	298800.-

**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)	84000.-
Pixel64 graf. kártya (Cirrus L CG5434)	31000.-
Mult I/O kártya 2x115kb/s soros port, 2x párhuzamos port	19000.-
Ethernet kártya 10Mb/s BNC/RJ45/AUI csat.32kb cache, SANA-II komp.	19000.-
SCSI-II kártya (256b vagy 32kb cache)	19000.-
IDE kártya (2xIDE port)	19000.-
16bit-es Hangkártya	47000.-
FM-synt. 2 16bit-es csat.32hang, MIDI In/Out	

## Grafikus kártyák:

CyberVisionPPC 8Mb SGRAM	57000.-
Csak a CyberStormPPCkártyával megy! /telj: 80MIL.3D pixel vagy 1MIL.Polygon/s felb: 1600x120024bit, 72Hz	
BVisionPPC 4Mb SGRAM	50000.-
Csak a BlizzardPPC-vel megy! /telj: lásd C.V.PPCI	
MPEG modul (CyberVision-hoz)	39000.-
Scandoubler modul	39000.-
(CyberVision64/3D-hez csak A4000(T)-be)	
Picasso II+ 2Mb RAM Z-II/Z-III	47000.-
Piccolo 5. VHS videókimenet a PICASSO-hoz	40000.-
Picasso IV 4Mb RAM Z-II/Z-III	
Multimédia kártya	97000.-
Concierto IV Hangkártya a PIV-hez.	55000.-
Pablo IV Video kimenet kártya	35000.-
Paloma IV Tuner, video be kártya	55000.-

## Egyéb kártyák, kiegészítők:

Delfina hangkártya Z-II/Z-III Motorola DSP, Crystal CS4231A/ samp. 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 (S-VHS) videó digitálizáló	56000.-
Vertex i386-os emulátor kártya, Z-III, használt	20000.-
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.-
Mult I/O kártya Z-II/Z-III	35000.-
A500 memória bővítő 512Kb+óra, használt	2500.-
A800 memória bővítő 1Mb+óra	3500.-
Video digitálizáló	
+ RGB splitter, használt	12500.-
4 IDE adapter A1200/A4000	2500.-
PC bill.illesztő	5000.-
Midi interface	8000.-
Wizard egér, 3gombos, 560dpi ideális grafikus kártyához.	7200.-
AmigaTech. egér, 2gombos, formaterv.	3800.-
Belsőfloppy.380Kb	5000.-
Külsőfloppy.380Kb	8000.-
Külsőfloppy.1.7Mb	17000.-
Hangdigitálizáló	8000.-
Modem, külső 33600	10800.-
Modem, külső 56000	16500.-

## SCSI perifériák:

NEC4xCDDROM	16800.-
NEC6xCDDROMkülső	28000.-

## Folyóiratok, könyvek:

Az Amiga programozása C és Assembler 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.-	7.	300.-	8
Amiga Plus (Német) 9/97+Lemez			1600.-	
Amiga Special (Német) 2.3/98+Lemez 4.5/98+Lemez			1600.-	

## Szoftverek:

Adorage v2.5	55559.-
Aminat	4681.-
Aminat Set	11000.-
ArtEffect2.0	55559.-
BurnInCR-ROMÍró	38866.-
Cartoon ClipArt	9136.-
ClariSSA Pro.	79983.-
Diaveto Backup	18271.-
DiskSalvIII	14729.-
Draw Studio	35237.-
EricSchwarz CD	9136.-
Final CopyII	14729.-
Final Writer	33373.-
FunClips 1 (300ClipArts)	7271.-
FunClips 2 (300ClipArts)	7271.-
Gateway	3542.-
GeekGadgetII	5407.-
KaraCollectionIII	14729.-
LightROMVol.4	18593.-
Lightwave4.0	353863.-
LSDictionary 3	4288.-
Magic Publisher	14729.-
Maxon Atlas	14729.-
Maxon Cinema 4D Prof.	89305.-
Maxon Tools	18271.-
Miami (Internetprg)	20322.-
Monument DesignerProV3	11678.-
Monument Tílder	37102.-
Personal Paint 7.1 CD	18458.-
Picture Manager	18271.-
ProVideoII	12884.-
ScalaMM400 (ang/német ver.CD)	34500.-
TelInfoII	11000.-
Turbo Print Prof.	27780.-
Video Stage Pro.	3729.-
Wordworth Office	29844.-
Workbench Designer	7271.-
X-Paint IV	17712.-

CD-ROM, CD-írók, Nyomtatók, Joystick, Cserélhető médiumok, Scannerek: érdeklődjön!

## Fontos tudnivalók:

Cégünknel Csomagküldő szolgálat működik, így a kiválasztott terméket postán elküldjük. A terméket megrendelheti telefonon, faxon, e-mailben.  
Az árak ÁFA nélküliek, és az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A rendeléseket a raktárkészlet erejéig még aznap teljesítjük! Viszonteladónknak további kedvezményei!  
A fenti alkatrészeket megrendelheti e-mail-en, telefonon, faxon. Ha a fentiekől eltérő hardware elemekre van szüksége, akkor kérjen tájékoztatást.  
Cégünknel használt alkatrészek is beszerezhetőek! A bizonyos árak 3 nap garanciával! Az árak irányárak!

## Hivatalos támogatónk:

**GADGET COMPUTER Bt.**  
6600 Szentés,  
Ady Endre u. 1  
Tel: (63) 313-367  
Fax: (63) 444-012  
e-mail: gadget@mail.datanet.hu  
Homepage : www.szentés.hu/partnerek/gadget

