

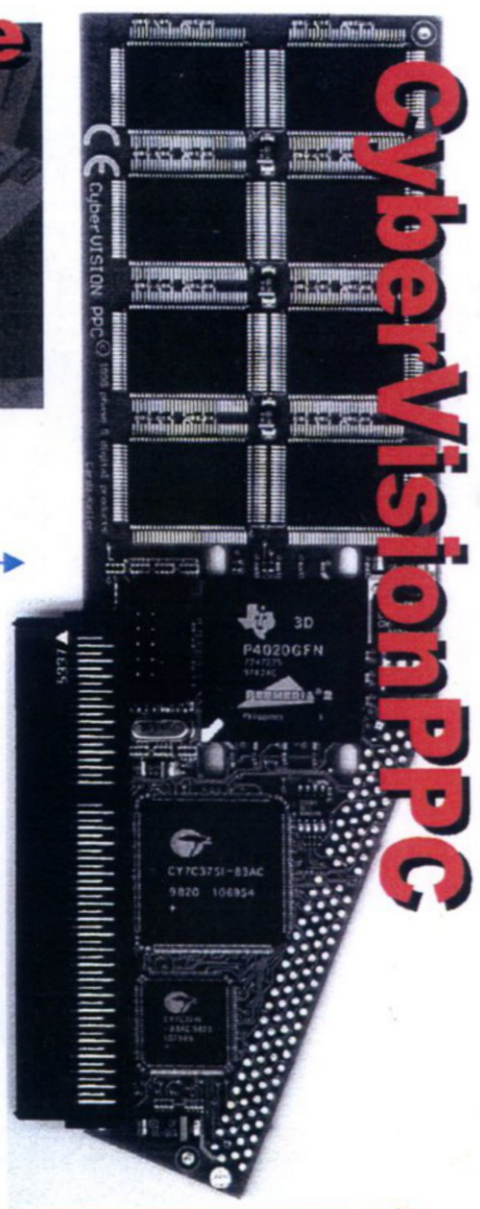
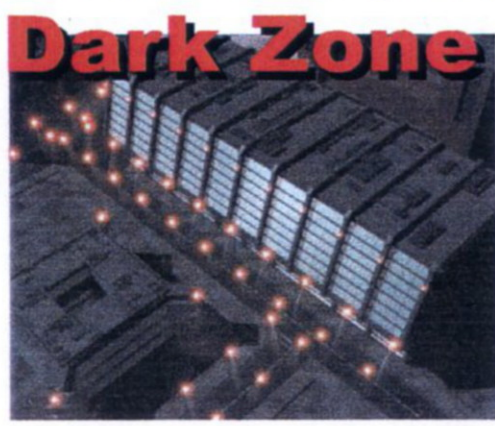
AMIGA

ISSUE # 6 RuleZ!

II. évfolyam, 4. Szám **Ára : 250 Ft**

32 oldalon!
1998 október

„Keep the momentum going”



Tartalom:

- Blizzard 603e*
- Dopus5 config*
- Blitz basic*
- Casette*
- CyberVPPC*
- Explorer2260*
- Genetic Species*
- Legends*
- Napalm demo*

603e/240MHz test
POWERUP
AMIGA™ GOES POWERPC™

Startup

Sequence

Sziasztok!

Ez a Startup rendhagyó lesz. Egyrészt mert elég sokat késtünk, és ezt meg kell valamivel magyarázni, másrészt az újság árával kapcsolatban merült fel néhány olvasói kérdés. Ezen kívül az előfizetés is más rendszerben fog menni. Akkor nézzük őket sorban!

A késés oka én, illetve az anyagiak voltak. Én azért, mert eladtam a '030-as kártyámat, és egy ideig nem volt semmilyen kártyám és ez azt jelentette, hogy csak máshol tudtam csinálni a magot (Bebe RuleZ! :)). Az anyagi részét az képezte, hogy sok ember elfelejtette visszaküldeni a mag árát.

Persze akik eddig mindig időben fizettek, azok továbbra is ebben a rendszerben kapják a lapot. Van ellenpélda is, mégpedig **Miklós Attila** személyében. Azon a napon, amikor megkapja, általában fel is adja a lóvét, de legkésőbb másnap.

Ezért ezt a számot **ingyen** fogja megkapni. Ő a 3 számtól kezdve rendszeres olvasója a lapnak és az összes szám a birtokában van.

Az új rendszerben úgy működik a dolog, hogy Te feladod az újság árát (250 Ft) és az adott szám postaköltségét (50 Ft), ami összesen 300 Ft. Ezt annyival kell megszorozni, ahány lapot szeretnél venni. Mi pedig a megjelenés napján postázzuk a címedre. Ha **3 számot** megrendelsz, akkor 900 Ft helyett **850 Ft**-ot kell csak fizetni. Tehát tulajdonképpen az egyik szám postai díját magunkra vállaljuk. Ez az egyik mód arra, hogy csökkentsük a költségeket, a másik pedig az, ha 6 db újságot rendelsz meg egyszerre. Ez lehet úgy is, hogy pl. 2x 1. szám, 2x 2. szám, 2x 6. szám, vagy 6x 6. szám. Így a **postaköltséget mi álljuk**.

És végül van az utánvételes megrendelés. Ekkor feladjuk a lapot, és te 300Ft + az utánvét ára ellenében veheted át. Ez drága, de biztos megoldás (nektek is meg nekünk is).

Ernek ellenére, van olyan, aki így kérte az újságokat.

Talán észrevettétek, hogy kicsit "nehezebb" lett az újság, a belső oldalak *jobb minőségű papírra* lettek nyomva, mint amilyen eddig a borító volt. A színes oldalak pedig szintén *jobb, fényesebb lapra* kerültek.

A 28 oldal kevésnek bizonyult, főleg az eltelt időnek köszönhetően. A mostani számban elég sok lett a news, de szerintem még sokan nem hallották őket. Az oldalszám valószínűleg 28 fölé fog menni a közeljövőben is, változatlan áron!

ZeeNO & ARI-team

Kellemes kikapcsolódást kívánok a szerkesztőség minden tagja nevében!

Tartalom:

...InDoor

Startup-Sequence	ZeeNO	02
News	A&A, Bebe, ZeeNO	03
Uj SCSI HDD-k*PPC homepage*Ballern*AVBox returns* Chart*Great Nations* Fusion*PeX *Personal Paint 8*Pulsator*AmiNET 25* Safe-cracker *Quake 060* Bloodline*Abuse*Z*Blade CD*Enforce*AMIGA Survivor* AMIGA Yellow pages* Counterstrike *Wingnuts*Crystal software* Resident Evil*Forgotten Forever* InfnitivII*NIMIQ*New Voxal Racer*Salvage*Eat the Whistle*Testament II*The Dark Zone * Jeff Schindler*Skimmers*Ultra Violent World*The Final Step* Lambda*Terraces*Formula Miggy Racer*Flyin' HighDD2*Samba		

Game Sector

Explorer 2260	Evil	13
Genetic Species	ZeeNO	14
Legends	Tiko	17

User Block

Siamese system	Lion	18
NTitler Pro 3.0	ZeeNO	19
Dopus5 config	GOD!	21
PowerPC teszt	Dago	24
CyberVisionPPC	Bebe, ZeeNO	26
AHI v4	Evil	27
Casette & TapeCover	Oborzin	28
Blitz Basic	Prometheus	29

OutDoor...

Preview: Napalm	ZeeNO	30
Preview: Enforce	Bebe	30
AMIGARuleZ! rulez!	Faby	31
End-Sequence	ZeeNO	31

News

Hírek-röviden

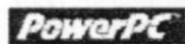
Új SCSI HDD-k

A Western Digital az SCSI merevlemezek új generációját hozta létre **Ultra 2 SCSI LVD** néven.

Az augusztustól kapható 4.55 GB-os és 9.1 GB-os vinyók átviteli sebessége eléri a 80 MB/s-ot. A cég ezeket a termékeket video vágó és feldolgozó rendszerek új standard-jének szánják. Az árakról egyelőre nincs információnk.

► **Bebe**

PowerPC homepage



Mivel a PowerPC processzorok váltak a következő generációs AMIGÁk

alapjává, a **Haage&Partner** új homepage-et hozott létre, mely csak e processzorokkal foglalkozik.

Itt minden érdekes információt megtalálhatunk a PPC-kről, felépítésüktől kezdve egészen a programozásukig.

A cím pedig:

www.haage-partner.com/ppcworld_d.htm

► **Bebe**

Ballern

Egy új, elkészült arcade-action játékról számolhatunk be, melyet a **Vorlon Software** forgalmaz. A Ballern minden AGÁ-s AMIGÁN megy. A függőlegesen scrollozó játékban, a szép grafika és jó minőségű hangok mellett egy komplett háttértörténet is élénk tárul. Nagy robbanások, szép űrhajók jellemzőek a programra. Az ára 45DM, és a <http://www.vorlonsoftware.com> címen lehet megrendelni.

► **Bebe, ZeeNO**



Albox RETURNS:

Wolf Dietrich, a **phase5** főnöke kijelentette, hogy szinte minden eddigi az AIBOX-szal kapcsolatos információ és adat módosításra kerül(t) a cég terveiben.

A nagyon alap dolgok ugyan maradnak (CAIPIRINHA system) ám ezenkívül már nem állnak meg a srácok a csekély 200 MHz-nél, hanem a 0.25, vagy akár később a 0.15 mikronos technikával **300-500 MHz-ig** fog terjedni az órajel.

Nem úgy, mint intelknél, ahol csökkennek a proci tápfelvételek és akkor nagyobb a teljesítmény :-)

Mr. Dietrich elmondása szerint az élet nem áll meg, és mivel a számítástechnika nagyon gyorsan fejlődik, ezért a phase5-nak sem szabad lemaradni a versenyben.

Bár a cég 97-es és 98-as tervei az AIBOX-szal kapcsolatban szünetelnek; útnak indult egy új fejlesztés, amiről már korábban volt szó: a prelbox.

Ez a project arra szolgál, hogy a közönség, a fogyasztók hogyan viszonyulnak majd az AIBOX-hoz, mit kell még a terveken változtatni a legtökéletesebb felhasználhatóság érdekében.

A **prelBOX**-ban előreláthatólag 4 PPC fog helyet foglalni és tartalmazni fogja egy részét az új technológiának, aminek az igazi úttörője majd "A DOBOZ" lesz.

Néhány újítás az AIBOX projectben:

- szélesebb adatbusz a processzoroknak, és lehet, hogy a fő memóriának is
- Nagyobb órajel az adatbuszokon a memória és a processzor között

Charts Szeptember 1998

Felhasználói:

1.	CD	Aminet 26
2.	CD	Amiga Format CD 31
3.	CD	Aminet Set 6
4.	CD	PFS 2
5.	CD	Amiga Format CD 32
6.	CD	Gateway 3
7.	CD	Aminet 25
8.	Disk	Miami V3.x
9.	CD	Wordworth 7
10.	CD	Geek Gadgets May 98
11.	CD	Studio Professional
12.	CD	Amiga Format CD 30
13.	Disk	I-Browse
14.	Disk	Turbo Print Prof. V6 (engl.)
15.	CD	Personal Paint V7.1
16.	CD	Scala MM 400
17.	CD	Aminet Set 5
18.	Audio	Back for the Future
19.	CD	Tele-Info Vol. 2
20.	CD	Elastic Dreams
21.	CD	Giga Graphics Set
22.	CD	Aminet 24
23.	Disk	Turbo Print prof. V6 (dt.)
24.	CD	Deluxe Paint 5
25.	CD	Workbench Designer 2

Játék:

1.	CD	Foundation
2.	CD	Genetic Species
3.	CD	Myst engl.
4.	CD	Samba World Cup
5.	CD	Trapped 1&2 Bundle
6.	Disk	Worms Directors Cut
7.	CD	Shadow of the 3rd Moon
8.	Disk	Forest Dumb Forever
9.	Disk	Gunbee F 99 AGA
10.	Disk	Flying High Data Disk 2
11.	CD	Nemac IV
12.	Disk	Samba World Cup
13.	CD	Golden Games
14.	CD	Amiga A7 Compilation
15.	CD	Myst dt.
16.	CD	Pinball Illusions
17.	Disk	Colonisation
18.	Disk	Dune 2
19.	CD	OnEscapee
20.	Disk	Formula One Grand Prix
21.	Disk	Simon the Sorcerer AGA
22.	CD	Civilisation
23.	Disk	Game Machine Bundle
24.	CD	Gamers Delight 2
25.	Disk	Chaos Engine 2 ECS

- Újfajta memóriák használata, mint a DDR-SDRAM, ESDRAM, SDRAM
- új generációs DSP és 3D támogatás (alapból természetesen)

A cég szerint a komplett AIBOX majd csak 2000 körül lesz kapható. Ezt a viszonylag nagy időintervallum csúszást (hiszen már úgy volt, hogy 98-ban lesz AIBOX legkésőbb) Wolf D. a 97-es év nagy szenzációjával: a PPC kártyák kiadásával magyarázta. Rengeteg megrendelés és változtatás vette el az időt az AIBOX fejlesztésétől. Ez érthető is, hiszen senki sem gondolhatta, hogy miután a cég 97-ben kijön a PPC technológiával AMIGÁRA, akkor a következő évben már ki is adja a saját termékére a konkurenciát, az AIBOX-szt.

→ A&A



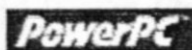
Great Nations

Egy új stratégiai játék van készülőben Civilization stílusban. A progit egy időben fejlesztik pc-re és AMIGÁRA is. Multiplayer game, amit linkelve vagy NETen játszhatunk másik ember(ek) ellen. Jellemzői a sokfajta tereptípus, egységek, alakulatok, épületek. A lehetséges terep nagysága, az épületek és egységek száma memória függő. Gyárthatunk saját területeket is egy random generátor segítségével. Szükséges AGA vagy GFX kártya, minimum 020, 6Mb Fast Rammal. A GFX kártyát a készítőik erősen ajánlják. Jelenleg egy demó verzió forog közkézben. A játékot Shareware-nek szeretnék kiadni.

→ A&A



Fusion és PCx



A PCx és a Fusion angolai forgalmazója, a Blittersoft csökkentette az árait, ezért a németországi kiadó (Haage&Partner) is ugyanezt tette.

Light My Amigás fire

A Fusion 3.1 129DM, a PCx 1.1 98DM, a 2 együtt 169 DM-be kerül. A Fusionból készül egy PowerPC-s verzió is (fejlesztés alatt áll), de a kiadás dátumát még nem lehet tudni.

→ Bebe, ZeeNO



Personal Paint



AMIGÁS rajzolóprogram - a Personal Paint - 8-as verziójának fejlesztését, valamint a 6.4-es verzió szabaddá tételét mindenki számára.

Az AmiNETen már el is érhető, és letölthető. Jogi problémák miatt ez az ingyenes verzió nem kezeli a GIF formátumú képeket, valamint nem jár hozzá a teljes dokumentáció (természetesen ezek a 'fizetős' verzióban mind benne vannak). Viszont 20 nyelven kommunikál velünk, és egy olcsó upgrade lehetőség van a 7.1-es verzióra.

A fejlesztés alatt álló 8-as verzió pedig - a tervek szerint - legkésőbb 1999 második feléve előtt megjelenik. A program átesik egy nagymértékű átíráson a true color képek kezelésében, a layerekben, és az animációk kezelésében.

Nagyon fontos, hogy a kód áthelyezhető legyen, mert még nem lehet tudni az AMIGA OS 4.0 milyen lesz. A Cloanto szívesen fogad mindenféle tanácsot a Personal Paint 8.0-val kapcsolatban a suggestions@cloanto.com címre.

→ Bebe



Pulsator

ProjectX helyére pályázó játék, mely a nagy öreget akarja letaszítani trónjáról, és a legjobb AMIGÁS lövöldözős játékká szeretne válni.

A Pulsator sok olyan újdonságot tartalmaz, amit még nem láttunk AMIGÁN a hasonló játékok között! Ilyen pl.: az 512 szín egyidejű használata a képernyőn, parallax-scroll, mindez 50 FPS-sel!

Ezenkívül lesz még lehetőség 2 játékosnak az együttes gyilkolásra.

A fegyverek egész arzenálját vonultatja fel, hatalmas szintek (6 db), renderelt grafika, 16 bites hang.

A progit valószínűleg CD-ROM-on és floppyn egyszerre fog megjelenni, előreláthatólag az év második felében.

→ Bebe, ZeeNO



Quake 060 Patch

A clickBOOM kiadott a Quake-hez egy patch programot, mely a 060-as processzorral felvértezett AMIGÁkon gyorsítja meg a játékot. A patch 2-3 fps-os sebességnövekedést eredményez.



A programot minden regisztrált Quake tulajdonos megkapja, természetesen teljesen ingyen.

→ Bebe



Safecracker



A clickBOOM és a PXL Computers hivatalosan is bejelentette, hogy a Safecracker kiadják AMIGÁRA. A Safecracker a Myst és Riven programok nyomdokaiba kíván lépni sőt,

jelentősen túlszárnyalva azokat. A játék a QuickTimeVR-t (Virtual Reality-t) használja, így lehetséges a 360°-os nézet zoom-mal, valamint minden tárgyat 360°-kal elforgathatunk, és mindez egy 3D-s renderelt környezetben.

Egyelőre csak MAC-re, és pc-re adják ki, az AMIGA verziót pedig 1999 első negyedében szerethetjük meg.

→ Bebe



Aminet 25

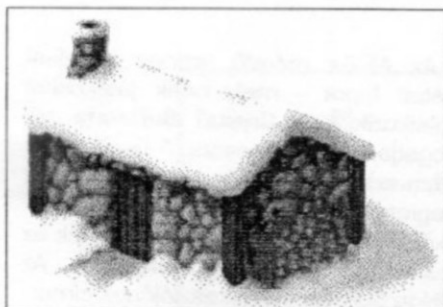
Az új CD Stefan Ossowski-tól szerethető be. Körülbelül 1GB-nyi (tömörítettlen) anyag kapott helyet rajta. 92MB demo, 23MB HDD-s tool, 213MB játék, 317MB zene, 247MB kép, 261MB utilities. Az ára 25DM.

→ Bebe, ZeeNO



Bloodline

A Bloodline egy RPG széria első része lesz, mely egy Dafel nevre hallgató karakter köré épül. Ellentétben az eddig megjelent RPG játékokkal, a Bloodline egy megírt történetre épül, így egy igen érdekes, változatos történet bontakozik ki a háttérben. Ezért a történetet teljes egészében kár lenne elárulni, de egy tömör ismertető azért befér:



A story - természetesen - Dafel konfliktusairól szól, a régi és az új vallással kapcsolatban, mely mostanában kezd terjedni. Dafel az új vallás lovagja (de hisz a régi vallásban is), és ráébred, hogy valami hatalmas gonosz erő kezd eluralkodni a világon de, hogy melyik vallás segítségével, azt még nem tudja. A játék a fejlesztők által kidolgozott **FSG soundsystem**-et használja, mely a CD zenét keveri effektekkel.

A hangcsatornák fele a környezeti hangeffekteket adja, és dinamikusan változik, ha Dafel mozog, vagy valamit

cselekszik. Például, ha Dafel az erdőben megy madárcsicsergést hallhatunk, a hegyekben pedig szélzúgást. A



hangcsatornák másik felén pedig a real time hangeffekteket élvezhetjük (láncsörgés, kiabálás, stb).

A hangeffektek kihasználják AMIGÁnk sztereó hangképességeit is. Ha valami tőlünk balra

történik, akkor a hozzá tartozó hang is a bal hangfalból szól. Ha pedig közel vagyunk Dafelhez hangosabban halljuk az effekteket, távolabb pedig halkabban. A játékban találhatunk majd hang-puzzle típusú feladványokat is! Figyelni kell a hang irányát, magasságát is, így nem árt egy jobb minőségű HIFI

cuccot beszerezni.

Jelenleg csak az alap Paula hang van beépítve, de készül már az **AHI** támogatás is. Ja, és kik fejlesztik ezt a játékot? A csapatot **Corruption Software**-nek hívják (jó kis név...), és már több, mint két éve léteznek. Kezdetben mind a 12 tag Blitzben

kódolt. Mára kicsit átrendeződtek az erőviszonyok. A 12 főből csak 3 maradt meg kódolni, és érkezett 5 új tag, akik a grafikával és a hanggal foglalkoznak. A jelenlegi felállás a következő:

- **Liz Tucker** (Anglia) - csapatvezető, kóder
- **Jason 'Caradog' Hay man** (Wales) - De sign/Project man ager
- **Richard Hodger** (Írország) - TCP/IP kóder
- **Ben Brosdahl** (USA) - Manga animációk
- **Ruben Monteiro** (Portugália) - CD zene (Ő írja a zenét a Forgotten Forever-be is)
- **Henrik Johansson**

(Svédország) - Játék grafika

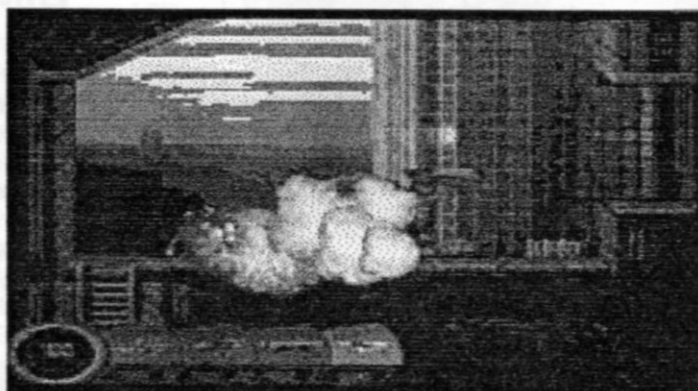
Nick Salt & Curtis Fell

(Wales) - Játék animációk

És végül a minimális technikai követelmények: **68030**-as proci (természetesen gyorsabb procin jobban fut), **AGA** verzióhoz **2MB Chip**, **6 MB Fast Ram** (320x256), **RTG** verzióhoz **4 MB Chip**, **6 MB Fast Ram** (640x400), **2x CD-ROM**, **40 MB hely** a winchester-en, hogy akadozás nélkül menjen a CD zene. A játékban lévő animációkat kézzel készüli. Minden grafika **256 színű** lesz, és a **Fast Ramban** kerül eltárolásra, így nem okoz gondot az **AGA 2MB Chip Ramja**.

Természetesen minden grafikát a CPU tesz ki a képernyőre, nem a jó öreg Blitter. Nemsokára elérhető lesz egy demoverzió a játékból.

► Bebe



Abuse



Abuse

Egy újabb pc-s játék konverziójával találkozhatunk AMIGÁn. Az Abuse a Descent-et konvertáló csapat keze munkáját dicséri.

Ezt a **jump&run** játékot több, mint két évvel ezelőtt a **Crack Dot Com** nevű csapat adta ki pc-re. A programról még nincs túl sok információ, de a srácok szerint leginkább a Psygnosis féle Obliterator-ra hasonlít.

A kész verzióban találhatunk pályaszerkesztőt, mesterséges intelligenciát (AI), és sok-sok robbanást. Az Abuse minden AMIGÁn fut, melyben van legalább egy **68020**-as proci. A GFX kártya tulajdonosok is örülhetnek, ugyanis a program támogatja ezeket a 'berendezéseket'.

► Bebe





Z

Néhány hete felröppent a hír, hogy mégis elkészül a Z AMIGAs verziója. A Z egy Dunell klón, de eddig csak pc-n jelent meg. A játék érdekessége, hogy kizárólag csak robotok szerepelnek benne. A hardware követelményről még nincsenek információk, de egy PPC verzióról is csíripelnek a verebek.



A legfrissebb hírek szerint a Z felbukkant a **clickBOOM** homepage-én, tehát valószínűleg a clickBOOM jelenteti meg. Ezt hivatalosan nem erősítették még meg, és valószínű, hogy a **Napalm** megjelenéséig nem is fogják. Addig is várjunk türelemmel.

► Bebe



Blade CD

Az **Alive Mediasoft** újra kiadja a Blade című játékát, ezúttal CD-n. A Blade először lemezen jelent meg 1997 végén. A játék elég vegyes fogadtatást kapott. Az **AMIGA FORMAT** 55% körültre értékelte, míg a **Cu-AMIGA** 86% adott neki. Az Alive Mediasoft javára szól, hogy azért néhány újonságot is beintegráltak a programba, nem csak egyszerűen felmásolták CD-re a floppy-s játékot.

A korongon található egy renderelt intro, a játék teljes forráskódja és grafikája, valamint az Alive Mediasoft közel-

jövőben megjelenő játékaiból demoverziók (például a *Samba World Cup* is). Azoknak akik nem ismernék a játékot következzen egy rövid ismertető:

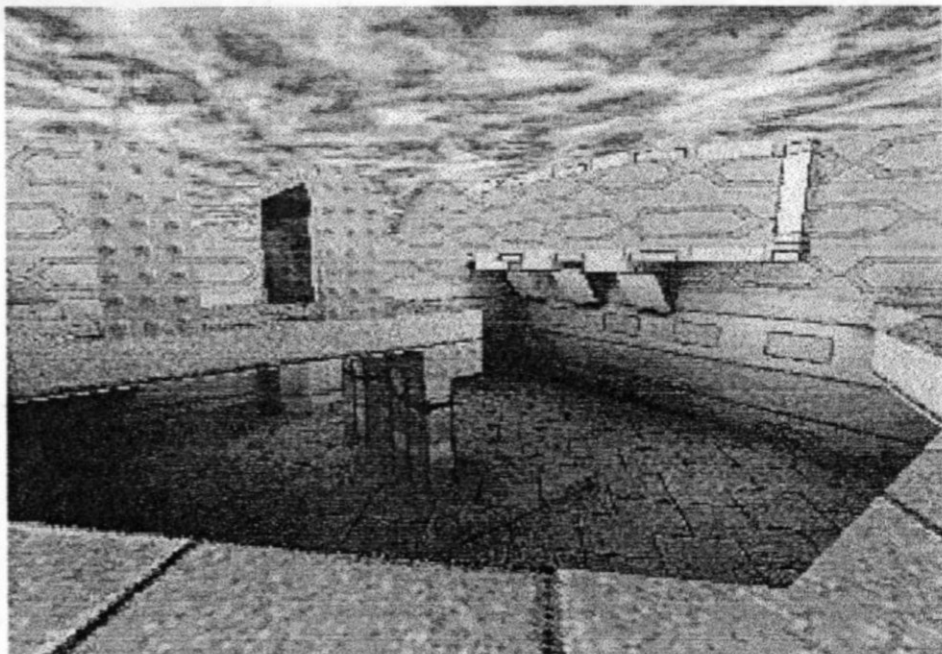
A Blade egy izometrikus RPG. Első ránézésre az UFO-ra hasonlít, csak itt idegenek helyett mindenféle szörnyekkel gyűlik meg a bajunk. A csapatunkban varázslók, törpék, elfek, és harcosok lehetnek. Feladatunk, hogy felfedezzünk dungeonokat, erdőket, miközben különböző tárgyakat kell összegyűjtenünk. Erre a feladatra több, mint 50 küldetés áll rendelkezésünkre. A legjobb dolog a CD-vel kapcsolatban az ára: **9.99£ (3600 FT)**. Ugyanezért az árért kapható a floppy-s változat is. Azok, akik már megvették a lemezes változatot a Blade-ből, most **5£**-ért megvehetik a CD-s verziót is.

► Bebe



Enforce

Az Enforce-ról nem sok újonságot tudok mondani, csak azt, hogy a szerzők mit akarnak még beleintegrálni a játékba: **TCP** támogatás, mely segítségével az **Interneten** keresztül **deathmatch**-eket vívhatunk, **3D sztereó hang**, mesterséges intelligencia, **Virge** támogatás, real-time robbanások.



Enforce

Remélhetőleg nemsokára kijön egy újabb demoverzió.

► Bebe

The Netherlands.

► Bebe



AMIGA Survivor

Új Amigás papírújság látott napvilágot július elején **Amiga Survivor** néven.



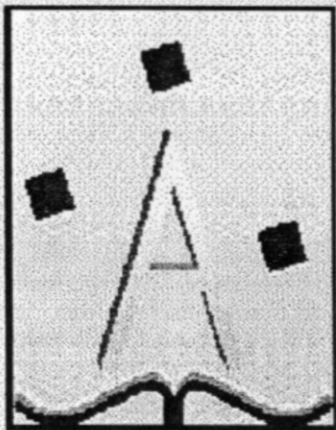
Az A5-ös méretű, színes borítóval ellátott lapot - mely csak játékokkal foglalkozik - a **Crystal Software** támogatja, és forgalmazza. A havilapot a **epicmarketing@dialin.net** címen lehet megrendelni. Ára **Angliában** postaköltséggel **2.95£**. Európai vevőknek ez kicsivel több (+1£ postaköltség). Az Amiga Survivor főszerkesztőjének címe:

Robert Iveson, Amiga Survivor, 41 Wellston Garth, Swinnow, Leeds, West Yorks, LS13 4EJ, ENGLAND. Tőle mindenféle információt megkaphattok a lappal kapcsolatban. Ha pedig valaki **Magyarországon** terjeszteni szeretné az újságot, akkor a Crystal Software címére írjon: Alex de Vries, Crystal Software International, Leemveld 158, 9407 GE Assen,



Amiga Yellow Pages

Amiga 'Arany Oldalak'. Kérem szépen, már ilyen is van! Hasonlóan a mindennapi életből ismert 'Arany Oldalakhoz' **Michael Carrillo** létrehozta annak AMIGÁS változatát, mely az **InterNET**en keresztül üzemel. Célja az AMIGÁS fejlesztő csapatok, forgalmazók, boltok ismertebbé tétele.



AMIGA YELLOW PAGES

life's too short to look elsewhere

Az AMIGA felhasználók így könnyebben megtalálják a keresett cég, csapat címét.

Már az Amerikai kontinensről is vannak címek a sárga lapokon, ahová bárki felkerülhet legyen az software vagy hardware fejlesztő, forgalmazó, vagy árusító, csak az AMIGÁval kapcsolatba álljon.

Az érdeklődők az alábbi címre írjanak: michaelcarrillo@ukonline.co.uk

→ Bebe



Counterstrike

A Counterstrike is jó kezekbe került. A **Sadness Software** szerződést kötött a **Blue Black Solutions**-szel a játék forgalmazásáról. A Sadness Software - akik olyan nagyszerű játékokat forgalmaznak, mint a **Foundation**, **OnEscapee**, vagy a közeljövőben megjelenő **Forgotten Forever**, és a **Dafel:Bloodline** - nagy lehetőségeket

lát a Counterstrike-ban, ami az előzetes képeket elnézve nem is meglepő.

A srácok a szerződésen fellelkesedve néhány ponton változtattak a játék tervezett tulajdonságain:

- A GFX kártya támogatás már eddig is terbe volt, de a jelenlegi állás szerint sok extrát helyeznek el a progiban, amik csak grafkártyán 'jönnek elő'.

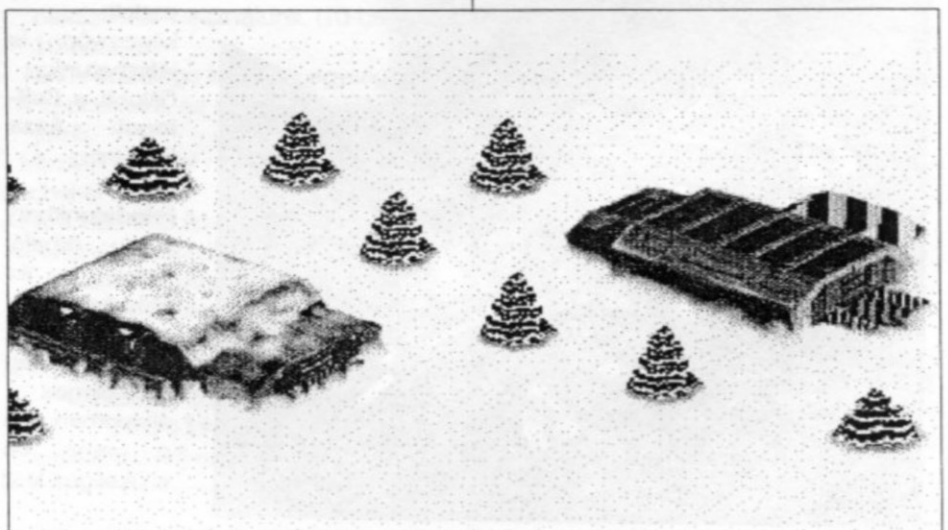
- Négy különböző terület típus is megtalálható lesz, ami nem csak azt jelenti, hogy a területek különböznek, hanem az épületek is (például a havas pályán az épületeket hó fedi). Ezáltal a játék még érdekesebb,

megunthatatlanabb lesz.

Remélhetőleg a demoverzió már nem várát sokat magára. Aki pedig többre is kíváncsi e remek játékkal kapcsolatban, annak figyelmébe ajánlhatom az **AMIGARuleZ! 4.** számát.

→ Bebe

új képek a Counter Strike-ból



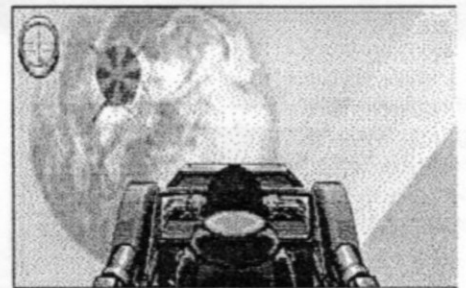
Wingnuts

A Wingnuts című akció játékban a létező legérdekesebb repülőket próbálhatjuk ki. A **Skunkworks** fejlesztői két évi fejlesztés után úgy döntöttek, hogy shareware-ként adják ki a játékot.

A cél a különböző tulajdonságokkal felruházott repülőket kilőni az égről.

Ha sokáig repülünk anélkül, hogy az ellenfél leszedett volna minket, a pilótáinkat extra tulajdonságokkal, a repülőket pedig extra fegyverekkel ruházhatjuk fel.

A játék szinte megunthatatlan: több, mint 40 féle fegyvert használhatunk a változatos pályákon.



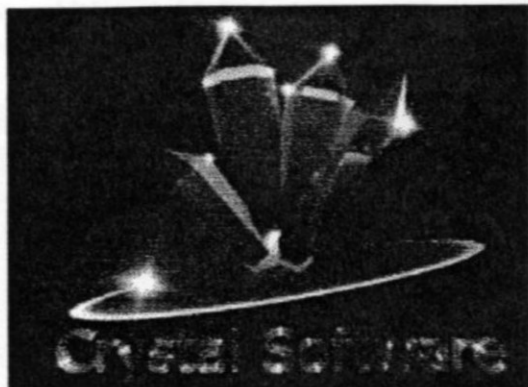
Legjobb az egészben, hogy nemcsak az AMIGA ellen játszhatunk, hanem a haverunk gépét is leszedhetjük. A Wingnutshoz kell egy AGÁS AMIGA, winchester és **FastRAM**. A teljes verziót 5£ ellenében a **skunkworks@anakin1.demon.co.uk** e-mail címen rendelhetjük meg. Mindenkinek jó repkedést kívánok!

→ Bebe



Crystal Software

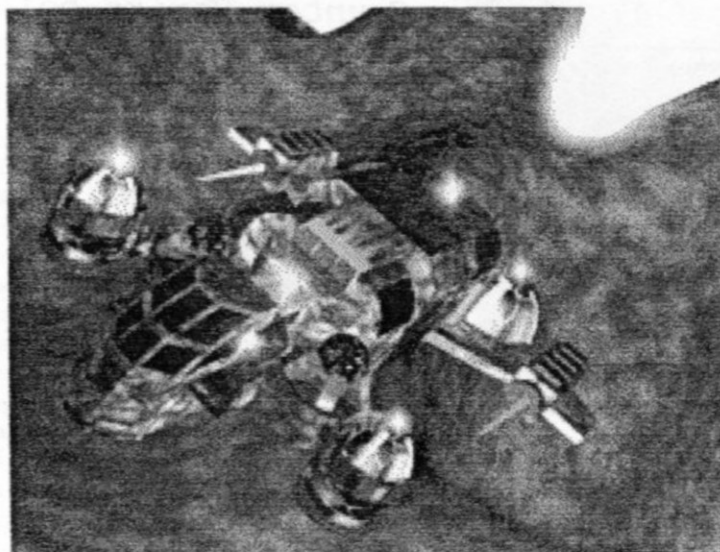
A **Crystal Software** nagyon megemelte magát: a rengeteg megjelenő játék mellett Ők támogatják az **Amiga Survivor** című újságot.



Ahogy **Andrew Reed** - a cég vezető igazgatója - elmondta, a **Crystal Software** a **CSI** csoport tagja. A **CSI** csoportba olyan cégek tömörültek, akiknek elsődleges céljuk a software-ipari



Arcangel



költségek csökkentése, és a fejlesztők támogatása.

A soron következő játékok a **Gilbert Goodmate**, mely egy kalandjáték lesz. Nem kisebb feladatra vállalkoztak a fiúk: a **Monkey Island** trilogiát kívánják lepipálni vele. Ennek megfelelően minimum **AGA chipset** kell, vagy **GFX** kártya. A csak **CD-n** megjelenő játékhöz természetesen több audiotrack is tartozik.

Külön jó hír, hogy Angliában a **Game and Electronics Butique** is forgalmazza, méghozzá egy olyan **CD-n**, ami egyszerre **AMIGÁS** és **pc-s**.

A következő program a **Tank Goblins** nevet viseli. A műfaját tekintve a készítők - a **Pandemonium** - a 3D-s világvégi fantasy shoot'em-up kategóriába sorolták be. Mivel a programot még **A500-ra** kezdték el fejleszteni, újra átirták szinte az egészet. Így már **AGÁ-s**, **CD-s** zenéje van, valamint digitalizált beszédet is tartalmaz.

Ezenkívül még sok-sok érdekes dolgot is találhatunk benne, de ezt a készítők titokban tartják.

Az **ArcAngel** pedig egy stratégiai űr szimulátor lesz, ha elkészül. A fejlesztők egyenlőre leálltak a fejlesztéssel, és a köz véleményére várnak. Ha szeretnétek, hogy elkészüljön küldjétek egy e-mail-t a

games@crystal-software.com címre. A képek alapján érdemes lenne befejezniük a fejlesztést. **Space Patrol** névre hallgat az a többjátékos üzemmóddal ellátott űrhajószimulátor, ahol

null-modemmel, hálózatban, vagy osztott képernyőn is játszhatunk. Célunk a **Csilagok Ásza** kitüntetés elérése.

Feladatunkban sok űrhajó, fegyver, és szövetséges segít nekünk. Egyenlőre még kezdetleges állapotban van a game, de szükséges lesz

hozzá **AGA chipset** vagy **GFX** kártya, **CD-ROM**. Így **CD-s** zenét hallgathatunk, jó minőségű hangeffektekkel fűszerezve, és **O60-on**, vagy **PPC-n** az egész textúrázott lesz.

PowerPC

A legutolsó a sorban a **Base**, amiről még a nevéen kívül nem tudunk semmit.

Hát ennyi lett volna a **Crystal Software** közeljövőben megjelenő játékaikról egy rövid ismertető.

Azt hiszem lesz mivel agyonütni a szabadidőnket.

► Bebe



Resident Evil

A **Myst**, **Doom**, **Quake** és **Descent** után úgy néz ki, hogy a **Resident Evil** is megérkezik **AMIGÁra**. Ráadásul egy teljesen új verzió: új kalandok, új story, új hangok. Az **AMIGÁS** verzióban kevesebb akció lesz, inkább a kaland/RPG elemek kerülnek túlsúlyba. Nem kell olyan sok zombival megküzdenünk (de azért lesz egypár :). Valamint nem fogunk olyan könnyen elhalálozni, viszont sokkal több helyen "megtehetjük" ezt.

A demo verzióban a "**Point & Click**" módszerrel irányíthatjuk főhősünk. Egyenlőre még nem találkozhatunk egyéb karakterekkel, és a beszéd sincs még benne a játékban, de ezek mind a terveik között szerepelnek.

Amik viszont vannak:

- Lores/Hires grafika
- 256 színű **AGA** grafika
- Egér irányítás.

Hogy milyen proci szükséges hozzá, még nem tudom, de amint valamilyen információhoz jutok, azonnal közölni fogom. Egyébként elérhető egy **3.5MB-os** demoverzió a <http://www.aic-fl.com/forager/files/amiga/amire.lzx> címen.

► Bebe

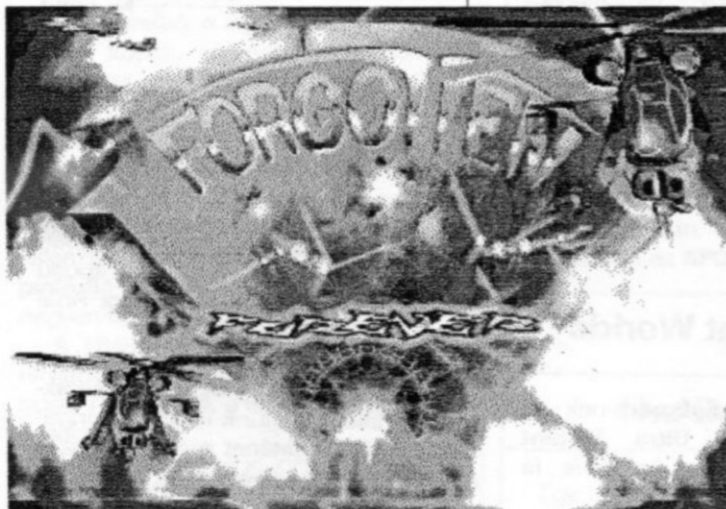




Forgotten Forever

A mindenki által ismert Forgotten Forever is készülget, bár a **Charm Design** idén tavaszra ígérte. A játékról nem is kívánok sokat beszélni (úgyis mindenki ismeri (aki meg nem, az vegye meg az előző **AMIGARuleZ!**-eket)), inkább csak a bekövetkezett változásról.

Forgotten logo



A kódot teljes egészében átirták C-re, így egy esetleges **PowerPC** verzió könnyen elkészíthető lesz, egyszerűen csak le kell fordítani egy PPC-s fordítóval, míg ha assembly-be maradt volna, hatalmas meló lett volna átkonvertálni.

A megjelenés dátuma még nem ismert.

→ **Bebe**



Infinitiv-II tornyok

A **Micronic** piacra dobta a méltán népszerű tornyának új változatát, mely az **Infinitiv-II** névre hallgat. A házat teljesen áttervezték, így még szebb lett.



Sok kritika érte a tornyot műanyag mivolta miatt, ezért ez már fémből készült, hogy sokkal strapabíróbb legyen. Ára: **199DM**

→ **Bebe**



NIMIQ

PCMCIA Ethernet kártya

Jó hír minden PCMCIA slot-tal rendelkező AMIGA tulajnak (**A600, A1200**). A **National Amiga** piacra dobta a NIMIQ névre keresztelt olcsó, PCMCIA slot-ba illeszkedő Ethernet kártyáját.

A tesztek szerint kiválóan működik az **INet, Envoy,** és **Miami** programokkal.

A standard **cnet.device**-t használja, ami SANA2 kompatibilis, de később kijön egy jobban specializált verzió belőle, mely még több SANA2 funkciót tud, és gyorsabb is.

Ezt csak a regisztrált felhasználók

kapják meg.

Nagyon jó dokumentációt mellékelnek hozzá, így nem okozhat senkinek sem gondot az installálás.

Előnyei:

- 10-base-T RJ45-ös, vagy 10-base-2 BCN/Coax csatlakozóval van ellátva.
- Csak 16KB buffer memóriára van szüksége a maximális adatátviteli sebességhez.
- Automatikusan érzékeli, hogy milyen csatlakozót használunk (10-base-T, 10-base-2).
- Nincs szüksége külső tápegységre.
- A kapcsolatot, és működést LED-ek jelzik.
- Minden procival működik (bekapcsolt cachel-el is).

Az ára: 89\$ USD (kb 18000 Ft).

Az érdeklődők az alábbi címre írhatnak:
National Amiga, A Division of ARCHTECH Incorporated, 111 Waterloo Street #101, London, Ontario, N6B2M4

Telefon: 519-858-8760,

Fax: 519-858-8762,

e-mail: sales@nationalamiga.com

→ **Bebe**



New Voxel Racer



A **New Voxel Racer** egy PPC-n is futó 3D-s autós játék, melyet a

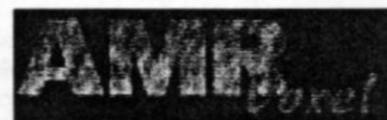
Black Five SoftDesign csapat fejleszt.

A kóder - **Alastair Robinson** - a **CU Amiga** által meghírdetett **PowerUP** versenyre írta (és meg is nyerte).

POWERUP

AMIGA™ GOES POWERPC™

A demo 68k-s procira íródott, de a kész verzió futni fog PPC-n is, melyben található alagutakat, hídakat, ugratókat, keresztelődéseket, különböző típusú utakat.



Tervben van a soros kábelen keresztül, és a modemes játék is.

→ **Bebe**



Salvage

A **Homegrown Software** a Moonbase után a Salvage című, leginkább az UFO-ra hasonlító játék fejlesztésébe fogott.

A fiúk egy novella alapján kívánják megalkotni a progit de hogy miként az egyelőre titok.



A fejlesztés még korai fázisában van, de már lehet tudni, hogy **AGA/GFX** kártyás grafika, **AHI** hang, többjátékos üzemmód soros spagócán, modomen, vagy **TCP/IP**-n keresztül lesz.

→ **Bebe**



Jeff Schindler nyilatkozata

A következő cikk Jeff Schindler - az **AMIGA OS 4** fejlesztésének fő koordinátora - **Investors's Business Daily** újság 1998. július 16-i számában leközölt interjújának rövid kivonata.

Jeff beszélt a 4.0-ás fejlesztői környezetről, mely "jobb lesz, mint egy pc", és csak az **5.0-ás AMIGÁK** számára fejlesztenek vele software-eket. Azt is elmondta, hogy a végtermék - amit a felhasználók látnak - nem pc lesz, bár tartalmaz majd processzort az inteltől. A **Gateway2000**-rel kapcsolatban elmondta, hogy csak az AMIGA szabadalmi jogait kívánták megvenni, de most sok lehetőséget látnak benne.

A régi programokkal való kompatibilitásra rákérdezve elmesélte, hogy az új AMIGÁkba egy **Amiga Classic Card** nevet viselő kártyát kell behelyezni - ami tartalmazni fogja a mostani



Jeff

chipset-et -, és így elérhető lesz a régi programokkal való kompatibilitás.

A gyártást természetesen licenzbe kívánják kiadni.

Már beszéltek jelenlegi AMIGA gyártókkal, és néhány pc-s céggel is. Az Amiga Inc. csak a software piacon fog mozogni. Arra a kérdésre, hogy a **Gateway2000** fog-e AMIGÁT gyártani egy "remélem igen" volt a válasz. Az 5.0-ás OS-sel azokat kívánják megcélozni, akik nem akarnak sokat költeni a gépükre, mégis sokmindenre akarják használni egyszerűen és gyorsan.



Az új AMIGA alából az **Internetre** köthető lesz. Az AMIGA már most is kibővíthető nagyon erős géppe, és a jövőben sem lesz másképp, így a komoly grafikai alkalmazások területén továbbra is megállja majd a helyét.

A **4.0-ás** fejlesztői gép ez év **novemberében** lesz megvásárolható, körülbelül **1200\$-os** (kb. 220.000Ft) áron.

► **Bebe**



Skimmers

A **Skimmers** egy jövőben játszódó autóverseny, amelyben mindenféle segédezközt bevethetünk azért, hogy győzelemre vigyük járművünket. Ezzel elérhetjük azt, hogy területeinket gyarapítsuk. Egy egész bolygót kell elfoglalnunk, tehát lesz kihívás!

A kevésbé ügyes versenyzők rakétákat, golyószórókat is bevethetnek a siker érdekében.

► **Bebe, ZeeNO**

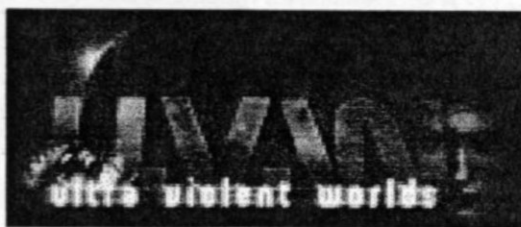


Ultra Violent Worlds

Az **ausztrál Volron Software**-nek az első fejlesztése az **Ultra Violent Worlds**, amit AMIGÁra, és pc-re is elkészítettek.



Az űrhajós lövöldözős játék alap-története a következő: 2305-ben a jómódban élő embereket megtámadják a Zamaxianok. Miután elpusztították a Marson állomásozó földi erőket az Anyabolygót kívánják elpusztítani.



Ekkor érkezünk Mi, hogy megváltssuk az egész világot a Zamaxianoktól. A függőlegesen haladó gamében **3 szintű parallax** scrollal, háttéra-

nimokkal, kiváló grafikával, csodálatos robbanásokkal találkozhatunk.

Az adrenalint a lendületes zene, és a kiváló atmoszférát kölcsönző hangeffektek pumpálják fel ereinkben.

Mint minden valamire való lövöldözős progiban, itt is lehetséges egyszerre ketten küzdeni. A csak CD-s játéknak AGÁ-ra, valamint legalább 4MB Fast Ram-ra van szüksége.

A fejlesztés már a legutolsó stádiumba érkezett, de egy demoverzió elérhető az Ultra Violent Worlds-ből. A progit a fejlesztőtől lehet megvenni, de a piacra kerülést egy forgalmazó megoldhatná.

► **Bebe**



The Final Step

A **TWK Productions** gondozásában hamarosan egy Monkey Island típusú akció-kaland játék lát napvilágot **Final Step** néven.

Csodálatos 3D-s renderelt hátterekkel valamint rajzolt, illetve digitalizált karakterekkel találkozhatunk majd bolyongásaink során. A történet még kidolgozás alatt áll, de a fő irányvonalak már megvannak. Ezek szerint a Föld az utolsó lakható planéta egy idegen faj számára a galaxisban, ezért eltökélt szándékuk, hogy megszerzik maguknak.

A mi feladatunk lesz, hogy megakadályozzuk ezt. Az idegenek olyanok, mint az emberek: vannak jók, rosszak, szépek, csúnyák, de - mint

annyiszor tapasztalhattuk már - nem szabad bízni a látszatban. Kalandjaink során sok vicces, mulatságos helyzetbe kerülhetünk, de az agresszivitást és a vért sem mellőzik a készítők.

Sok tárgyat találhatunk - köztük fegyvereket is -, de bizonyos szituációkban gyorsan kell gondolkodnunk és cselekednünk, különben a jó öreg Kaszás vendégei leszünk. Jelenleg Pro-trackeres zeneszerzésben jártas egyéneket keresnek, akik jófajta kísérteties, sötét muzsikát tudnak komponálni.

Ha valakit érdekel - és szeretné, ha neve a készítők között legyen - az írjon az **etech@mindless.com** címre.

► **Bebe**



Eat The Whistle

Az előző számban már beszámoltunk - elég szűken - a **Hurricane Software** által fejlesztett *Eat The Whistle* című focis programról.

Most már több információ áll rendelkezésünkre, és ezt meg is osztjuk a közszé: a játék a hagyományos nézőpontból ábrázolja az eseményeket (hasonlóan a *Sensible Soccer*-hez). Megtalálhatóak a legismertebb bajnokságok, kupák, és nemzetközi tornák. Sajnálatos módon nem "igazi" nevek szerepelnek a csapatokban, bár ezt átírhatjuk (sőt, még a fejlesztők is átírhatják :)).

Ezt egy beépített editorral végezhetjük el. Itt a taktikát és más jellemzőket is beállíthatunk. A játékosok grafikája igen kicsi, de ennek ellenére nagyon szépen ki vannak dolgozva.

A játékosoknak több, mint 550 animációs fázisa van. Ebből 100 a kapusé, 100 a bíróé, a többi a mezőnyjátékosoké.

A játék sebessége jónak mondható. Gyorsabb processzoron nem gyorsul fel az akció, hanem finomabb lesz a mozgás (több fázist tud kiszámolni a proci). Több, mint 30 féle pályán focizhatunk, köztük a régről ismert sáros, száraz, és havas típusún. Egyenlőre 1 vagy 2 játékos játszhat, de tervben van a 3 illetve 4 játékos üzemmód is. Az irányítás nagyon intelligens.

Az irányított játékos mozgásának megfelelően helyezkednek a társak. A szép akciókat, kapuralövéseket megismétli a gép, sőt floppy-ra is elmenthetjük. A CD verzióban a gép kommentálja is az eseményeket. A program kezeli a CD joypadot, valamint van egy arcade típusú játékmód is, ahol mindenféle segédezközt vehetünk fel (mint a *Speedball 2*-ben). Sok speciális mozdulat is helyet kapott, különösen a lövésfajták területén vehetjük ezt észre.

Az *Eat The Whistle* teljesen multi-task, és minden 1MB-os AMIGÁ-n fut. A **CybergrapX** és **Picasso96** software-eket mind támogatja, a GFX kártya tulajok öröme, és a hang is az AHI-n keresztül szól. Időközben megjelent egy demoverzió a játékból, melyben csak 2 játékos üzemmódban 3 percet játszhatunk. Így - első ránézésre - még egész jó kis program vállalhat az *Eat The Whistle*-ből.

► Bebe



Testament II

A múlt évben jelent meg a játék első része, amely az **Action-Doom** kategóriába tartozott. A II. részben állítólag sokkal szebb lesz a grafika, bár ez a screenshot-ok alapján nem látszik. A 20 pályán olyan új ellenségekkel találkozhatunk, mint pl.: átlátszó szellemek, és sokkal jobb a mesterséges intelligencia, mint az első részben.

A labirintus is bonyolultabb lesz, teleportok, kapcsolók, titkos ajtók színesítik a küldetéseket. A játék 1*1, 2*1 és 2*2-es felbontásokban, max. 320*256-ban játszható, a 3D-s engine is jelentős fejlesztéseken esett át. Szükséges: AGA, min. 1MB FAST RAM. Természetesen az **APC** forgalmazza.

► Bebe, ZeeNO



The Dark Zone

Egy új RPG/Akció játékról számolhatok be, melyet a **Vivid Imagination** fejleszt. A fejlesztés elég korai stádiumban van, de a csapatnak már sok ötlete van, amit be szeretnének építeni a programba. Ha ez sikerül nekik, akkor egy kiváló játékkal leszünk gazdagabbak.

A történet a közeli jövőben játszódik, ahol két ügynököt irányíthatunk, akik egy nagy vállalatnak dolgoznak. A vállalat egyik dolgozójának tizenéves lánya titokzatos körülmények között eltűnik, és - mint már annyiszor - minket bíznak meg a lány előkerítésével. Ezenkívül az elkövetőt is el kell kapnunk. Ahogy egyre mélyebbre merülünk a nyomozásban, úgy bogozódnak ki a szálak, és derül ki, hogy nem minden az aminek látszik. Nem mondtak el mindent a gyerekrablással kapcsolatban... A játék izometrikus grafikájú (mint a *Syndicate*).

A grafika teljes egészében renderelt, ezért biztosak lehetünk benne, hogy igen szép lesz. Csak 1 játékos irányíthatja a női és a férfi ügynököt. Egyszerre csak egy figurát irányíthatunk, miközben a másik automatikusan követi. Mindkét ügynöknek egyedi tulajdonságai vannak, ezért egyes speciális feladatokat csak a megfelelő személlyel

végezhetünk el (például a női és a férfi ügynökök kérdéseire másképp válaszolnak a karakterek). Sok területen kalandozhatunk.

Az egyik legfontosabb és legnagyobb a város, ahol a fontos információkat begyűjthetjük. Tárgyakat is felvehetünk, amiket a játék egy későbbi részén használhatunk. A készítő használhatatlan tárgyakat is elhelyeztek - amiket sehol sem tudunk használni -, így nehezítve meg a feladatunkat. Azonban sok cucc használhatatlannak látszik, de kulcsfontosságú lesz egy későbbi pályán! Ebből is látszik, hogy jó alaposan meg kell gondolni mit dobunk el, és mit tartunk meg. Az irányításra sem lehet panaszunk: szinte bármilyen kombinációt beállíthatunk, így egyszerre kontrollálhatjuk az eseményeket billentyűzettel, egérrel, és joystick-kal. A történet nem lineáris, tehát több útvonalon is a játék végére tehetjük a pontot. Három különböző képernyőmódban is nyomozhatunk: low-res (320*256), med-res (640*256), hi-res (640*512 interlace/DBLPal). A hi-res mód GFX kártya tulajoknak ajánlott. A tervek szerint két verzió lesz: AGA és GFX kártyás, valamint többféle processzorra optimalizáltan is lefordítják: 68030, 68040, 68060, PPC. A képernyő méretét a játék folyamán bármikor módosíthatjuk. Ez azoknak jó, akik hi-res módban kívánnak játszani, de lassú számítógépük van. A hang természetesen AHI-n keresztül szól.

A csak CD-n megjelenő program minimális konfigurációja: 030/50MHz, 4MB Fast Ram, 4x CD-ROM, AGA. Az ajánlott konfiguráció: 060/50MHz vagy PPC, 8MB Fast Ram, CD-ROM és GFX kártya. Mivel még korai stádiumban van a fejlesztés, a **Vivid Imagination** embereket toboroz. Ha az alábbi követelményeknek megfelelsz, és szívesen részt vennél a game fejlesztésében, írd **Andreas Hilkansson** címére ami a következő: **andy@bjuv.mail.telia.com**. Tehát a keresett személyek: 1. Tapasztalt 3D-s grafikus, aki jól ismeri a *Lightwave4+* programot, és szép 256 színű képeket tud készíteni. 2. Tapasztalt 2D-s grafikus, aki a 256 színű karaktergrafikákat készítené. 3.

Ögyes írót is keresnek, akik a történet egyes részeit dolgoznák ki. A történet gerince adott, ezt kéne ügyesen a játékba integrálni, valamint kiegészíteni. Az érdeklődők küldjenek előző munkáikból is.

► Bebe



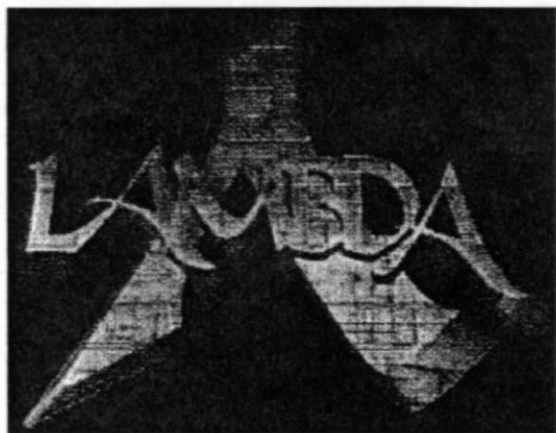
Lambda

A Lambda is szép lassan készülget. Az engine már a **20.81**-es verziószámánál tart.

Az előző verzióhoz képest már megtalálható a mesterséges intelligencia, új fegyverek, robbanások, AHI támogatás, sok új úrhajó.

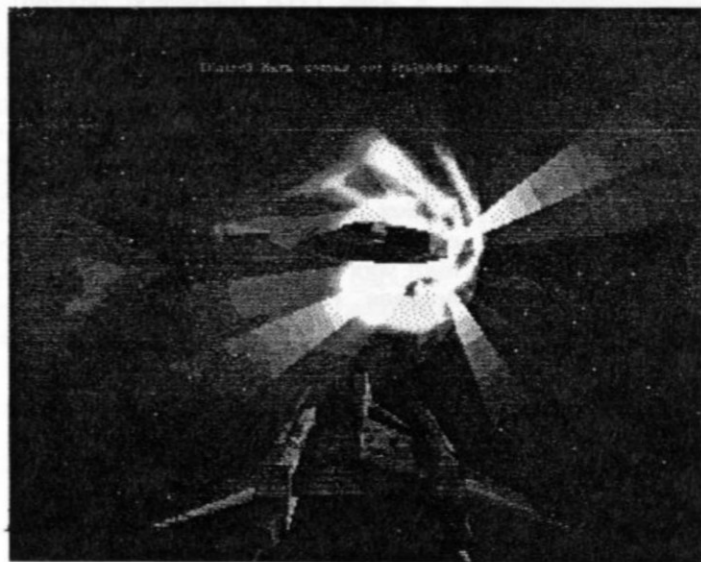
A szerző lefordította a kódot **PPC**-re is. Az első tesztek **70 fps**

PowerPC



Lambda logo

körüli sebességet jeleztek egy **200MHz-es Cyberstorm** kártyán!!!



Mindazonáltal még nem biztos, hogy lesz PPC verzió.

→ **Bebe**



Terraces & Formula Miggy Racing

Ismét egy újonnan alakult angol software fejlesztő csapatot mutathatok be. A **Free Jelly Software** jelenleg két játékprogramon dolgozik.

Az egyik a **Terraces** nevet kapta, mely egy foci-menedzser program.

A híres Championship Manager nyomdokait kívánja követni, de a játszhatóságra sokkal nagyobb figyelmet fordítanak. Magáról a játékról nincs túl sok info, de minden megtalálható lesz benne, mint a mai focis programokban: az egész angol bajnokság, hatalmas játékosállomány, sokféle taktikai lehetőség, intelligens ellenfelek. A *minimum konfiguráció*: AGA, 68020, 4 MB Ram, 2x CD-ROM, de ajánlott a 040-es proci, és 8 MB Ram.

A másik játékot pedig **Formula Miggy Racing**-re keresztelték. Mint a nevéből is kitűnik egy versenyautós programmal állunk szemben.

A mai kor követelményei szerint 3D-s környezetben folyik a verseny. Több, mint 120 sivatagi, erdei, ingoványos, és tengerparti pályán te-

hetjük próbára képességeinket. 12 karakter közül választhatunk, melyek egyedi járgányokkal rendelkeznek (autó, hajó, repülőgép).

Összekötött gépeken akár 12 játékos is versenyezhet egymással.

A *minimális konfiguráció*: 030-as proci, 8 MB Ram, CD-ROM. A jó játékhoz **ajánlott** a **040-es proci, 16 MB Ram,** és

GFX kártya. Mindkét programba beépítik az alkotók az általuk kifejlesztett - és forradalminak titulált - Accu-Speech® nevű hangrendszert.

Ez egy valós időben számoltatott beszédrendszer (tehát a szövegek nincsenek letárolva), ami nagyon élethű hangvisszaadásra képes. Ezzel lehetséges lesz az egész játékot kommentálni.

A megjelenési időpontok még nem ismertek.

→ **Bebe**



Flyin' High Data Disk 2

A **P.U.R.E.** Design által fejlesztett, és az APC&TCP által forgalmazott texture-mapped autóversenyhez megjelent a második data-disk.



A lemezen új pályákat, valamint új hangokat is találhatunk. A képekből ítélve ez lesz az első RPG-s autóverseny :).

→ **Bebe**



Samba

Az előző számunkban már beszámoltunk a Sambáról. Nemrég érkezett a hír, hogy megjelent egy demoverzió belőle.



Egyenlőre csak menedzselhetjük a csapatot, az akció rész még nincs kész.

→ **Bebe**

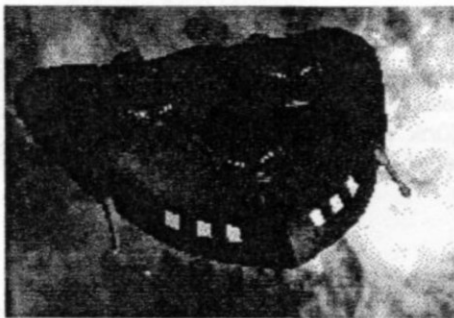
Explorer 2660

Új játék van készülöben a Vulcan Soft-tól! Egy teljesen új koncepcióval lepnek meg minket a programozók ezzel a játékkal. Az Explorer2660 ötvözi az eddig megjelent klasszikus űrhajós játékok elemeit, kezdve az Elite-tel, Frontier-rel, egészen a Privateer stílusú játékokig bezárólag. Mindezt még több stratégiai elemmel és akcióval fűszerezve.

Wow!

Ez igencsak ígéretesen hangzik, mert már régen nem jelent meg űrhajós stratégia-kaland-akció játék Amigára, és végre láthatunk(?) egy NORMÁLIS játékot a Vulcan kiadásában. A fő mozgatórugója a játéknak a kereskedelem és a harc lesz, akárcsak az utolsó ilyen monumentális game, a Frontier esetében, ami a mai napig az egyik legjobb ilyen stílusú stuff Amigára. Explorer2660-ban minden benne lesz, ami az Elite soroztában is megtalálható volt, ezért sok kellemes órával lephet meg minden Elite fant!

A készítők felhagytak a régen bevált lineáris játékmenettel, és egy teljesen új irányvonalal lepnek meg minket, Amigásokat. Ez az új game engine megszünteti az unalmas játékot. A határok folyamatosan változnak az adott terület harci vagy politikai helyzetétől függően, tehát ha éppen egy polgárháború súlytotta területet hagyunk el, és később visszatérünk ne lepődjünk meg a változásokon. Minden mozgásban van! Az egyetlen dolog amiben biztosak lehetünk, az hogy ne legyünk biztosak semmiben! (WOW !:)



StarNET:

'Százézer rendszer, egymillió világ, egy Hálózat'. A StarNET a jövő Internet-e. Ez egy, a galaxist keresztülfutó számítógéprendszer, amelyben minden információ fellelhető az Univerzumról. Itt vállalhatunk munkát - vagy ha az jobban tetszik - mi is felvehetünk embereket, kereskedhetünk, fekete munkákat elvállalhatunk, stb..

Hyperspace:

Itt nem a "nyomjunk a gombra, villanás, a helyszínen vagyunk" típusú hyperugrások szemtanúi, illetve fűtanúi lehetünk. Itt, kéremszépen, a hypertérbe kerülve alagutakba nyomtunk ezerral a gépünk által kiszámított pozíciókban, és ha valamit esetleg elszámol a gép (pentiim suxx - Bebe), akkor nekimehetünk egy bolygónak, fekete lyuknak, aszteroida övezetnek. Így azért némi izgalmat sikerült becsempészni a hyperspace unalmas perceibe (másodperceibe...). De a hyperspace ezenkívül lehet akár csaták helyszíne is! És mindezekon kívül még különböző nehézségekkel kell megküzdenünk.

Stations:

Az űrállomások és dokkoló helyek minden eddigi megjelent űrhajós játékon tútesznek majd. Az állomásokon belül meglátogathatjuk a shopokat, ahol vásárolhatunk, vagy felléphetünk a StarNET-re, de szervizelhetjük is lerobbant űrjárgányunkat is, és még minden elképzelhető dolog (Talán még egy-két bordélyházat is meglátogathatunk...). Mindezt 3D-s perspektívával megspékelve. Az állomások bővülnek, leromlanak a helyüktől és lakosságuktól függően, lehetnek katonai és magán állomások is, ahol különböző fogadtatósokra lehet majd számítani.



A hajónkkal nem csak egymagunk repkedhetünk, hanem akár korvojokhoz kapcsolódhatunk, más hajók védőkíséretére állhatunk. Kalózbándákba való lépés, vagy nagy háborúkban való részvétel is lehetséges!

A hangok minőségére az AHL fog ügyelni, és az XM és s3M modulok is fokozzák majd a hangulatot. A hangkártyákat is támogatja a program az AHL-n keresztül.

A grafika természetesen full 3D engine. Teljesen texturemapped-lightsourced és shaded grafika lensflare és köd effektakkal (magyarul szép lesz! :)). A 68K verzió kicsit visszafogottabb lesz, de a PPC verzió mindezt tartalmazza majd, és jónéhány olyan dolgot is, ami a 68K-n nem megoldható!

Végül, de nem utolsó sorban a hardware igény:

Egy PPC-s Amiga (A PPC verzió után 68K verzió is lesz!), egy 4x-es CD-ROM, HD :P, minimum 8MB szabad memória, és egy grafikus kártya sem árt, de nem szükséges. A játék 100%-os multitasking és rendszerbarát lesz!

Az első demóverziók megjelenése hamarosan várható a Vulcan Software-től. Ha már a fele igaz lesz annak, amit itt leírtam, akkor is egy nagyon szupi játékra számíthatunk!

Evil

Genetic Species

Immár 3 szám óta tart a Genetic Species láz az újságban, egyre-másra jelentek meg technikai információk. Viszont - tudomásom szerint - végigjátszás és tippek nem láttak napvilágot. Bár még teljesen én sem játszottam végig, de a kezdeti nehézségeken már túl vagyok...

Tehát:

Gondolom a beállításokat nem kell senkinek sem elmondanom, én a default billentyűzetkiosztást használom, amit mindenki átállíthat magának az igényei szerint.

Röviden, néhány fontos dolog.

A sárga forgó gúla muníciót rejt, mennyisége változhat 20 és 40 között. Többször is előfordulhat olyan szituáció, hogy van egy rács, ami mögött pl. töltény van, általában megéri azt a 8 lövedéket belelőni, mivel mögötte visszakapjuk! Sőt, általában még energia is található ott.

A forgó, vörös kereszt - bármilyen hihetetlen - az energiát jelenti.

A fehér csillag a SAVE. Úgy kell használni, hogy felvesszük, de csak akkor vegyük a kezünkbe (akkor aktiváljuk), hogyha ki szeretnénk menteni a játékot. Nagyon vigyázzunk vele, mivel én már jártam úgy, hogy egyszer a reaktorban futottam, és véletlenül fölvettem. Persze egyből ki is mentette az állásomat... Természetesen 10% energiám volt, és ugye a reaktorban lévő sugrás miatt ez nem bizonyult valami soknak... Már nem értem ki élve... Aztán kezdhettem előről az egészet!

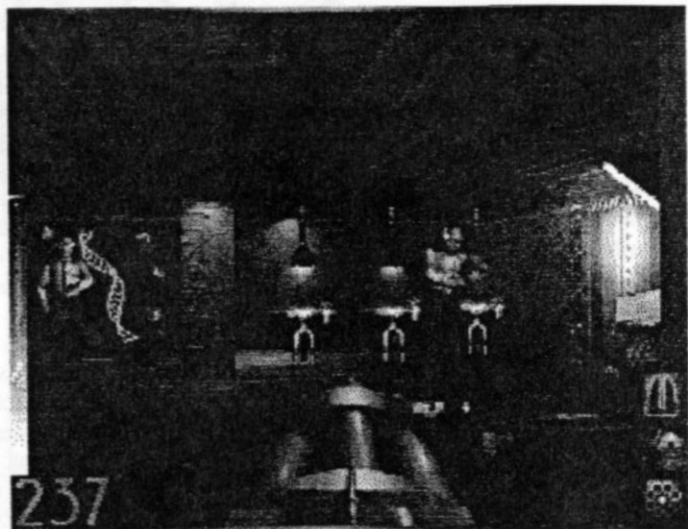
Egyébként időnként érdemes az S-ből átmásolni a **Genetic.SavedGame-t**, mivel csak egyetlen egy kimentésünk lehet. Ez nagyon sux!

I. szint. 1. pálya.

Kimegyünk a liftből és 2 szörnyet elteszünk láb alól. Hogyha a megérkezéssel szemben lévő folyosóba beme gyünk, akkor

„Menjünk be a leshelyükre, itt találunk 3 db tölténytárat és egy ZÖLD kulcsot. A zöld lézeren túlról egy ór kötöszködik, vegyük el tőle a kedvét. Lőjük szét a lift melletti 2 zöld energiatermelőt, majd a folyosó végére menjünk, és a lézerrács mögött lévő liftajtó melletti 2 zöld cuccot is semmisítsük meg.”

bal kéz felől lesz egy titkos ajtó, ami mögött egy alien és egy gépfegyver vár ránk. Ezzel már sokkal érdekesebb lesz játszani... Megkeressük a ZÖLD kulcsot, aztán végigmegyünk az előbb említett folyosón. Odabent van sok-sok ellenség, de vigyázzunk, mivel a hátunk mögül is jönni fognak! Bent találunk egy liftet. Persze a Zöld kulcsot vigyük magunkkal! Belépünk, és egy szinttel lejjebb megyünk.



Kellett neked génekkal játszani...

I.szint. 2. pálya.

Itt a lift kinyílása után balra fordulunk, ugyanis van egy gonosz bácsi, aki ránk vadászik :). Menjünk el jobbra, itt gyilkoljuk le az ellent. A zöld "lézerek", amik ártatlannak néznek ki, valójában azok is :). Viszont, ha likvidáljuk őket, akkor az igazi "lézer falakat" foszthatjuk meg energiától. Menjünk tovább, és használjuk a ZÖLD kulcsot a következő ajtó kinyitására. Itt szép kis fogadóbizottsággal találkozunk, de semmi gáz, azért kaptuk a fegyvert! Menjünk el a folyosó legvégére, ott találunk egy nagyobb termet, ahol van kb. 100 lőszer, meg 3 egészségügyi csomag, és egy ZÖLD kulcs. No meg persze némi ellenállás (egy pók, meg 3 ór.)

Visszafelé menet bemegetünk az oldalajtókon. Itt található egy SAVE hely, egy KÉK kulcs (vegyük magunkhoz a ZÖLD kulcs helyett!), két vörös kereszt, és némi gránát is. Ezekkel célszerű takarékoskodni. Jobb is, ha nem vesszük magunkkal, mert később még igen nagy szükségünk lehet rá. Tehát jegyezzük fel valahova, hogy van még "tartalékban" némi (9db) gránát. Menjünk továbbra is vissza, és találunk egy LIFTet (annál az ajtónál, amit az ELSŐ pályáról hozott ZÖLD kulcsal nyitottunk ki!)

I. szint. 3. pálya.

Kiszállás után balról ismét egy órral futunk össze, tegyük el láb alól, majd menjünk jobbra. Itt két energia és egy adag lőszer fogad minket. Ezután a folyosón jobb oldalon lévő ajtón nyissunk be (KÉK kulcs kell!). Itt szintén gyilkol, és az összes zöld energiatermelőt szedjük szét, és a LASER GRID kapcsolókat tegyük OFF állásba. Majd az itt található lifttel érdemes leugrani egy kicsit a következő szintre. Itt az a trükk, hogy szaladjunk a folyosón egyenesen, majd mögöttünk

Genetic Kódok

Az alábbi lista a **Genetic Species** összes cheat kódját tartalmazza, melyet a pályakódoknál kell beírni. Jó csalást!

FrameCount	- Bekapcsolja a Frame/Sec számlálót
DangerZone	- Maximumra tölti fegyverünket lőszerrel.
FoxMulder	- Maximálásra növeli a fegyver sebzését.
Caffeine	- Halhatatlanság
FullCircle	- Nem fognak rajtunk a lövések.
Goldbeer	- Kikapcsolja a mesterséges intelligenciát.
Sober	- Bekapcsolja a mesterséges intelligenciát.
SatanClaus	- Hangtalanok lesznek a fegyverek.
Scorpions	- Kikapcsolja a puzzle -t.
AlienRace	- Láthatatlanok leszünk az ellenfelek számára.
Chainsaw	- Megváltoztatja a Death-Sequence-et
JumpingJack	- Nyuszi effekt! :-)
HellRaiser	- Nincs fegyver újratöltési idő.
MindFields	- Minden ajtó kinyílik.
Sissies	- Bármit felvehetünk.
Fuck You	- Meglepetés!!!
RushHour	- Felgyorsulnak az ellenfelek.
Astronomical	- Sohasem vonulnak vissza az ellenfelek.
Elite	- Ellenséges golyózápor!
Muppet Show	- Nincs háttérfény, csak a lámpák adnak némi világosságot. Próbáld KI!!!!
Retribution	- Levelkód az első pályához.
Dysfunctional	- Levelkód a második pályához.
Antimatter	- Levelkód a harmadik pályához.
EyeOfTheStorm	- Levelkód a negyedik pályához.
Ambrosia	- Rakétavető
Cncd	- Plasma fegyver
Iris	- Flechette
Polka B.	- Orlovész puska
Parallax	- Mini Gun
SpaceBalls	- Lángszoró
3LE	- Tazer
Stellar	- Fúrógép
Puzzle	- Stun Grenade
Kefrens	- Pisztoly
Impact	- Hangtompított pisztoly
Silents	- Balta
Scoopex	- Automata pisztoly
Deathrow	- Hugger Acid
Loonies	- Lézer akna
Impulse	- Sáska lövés
Depth	- Lézer puska
Floppy	- Kézi Gránát
Gods	- Poopie
Artwork	- Data Disc
Rage	- Lila kulcs
C-Lous	- Piros kulcs
Subacid	- Zöld kulcs
Balance	- Kék kulcs
Efreet	- Bio Toxin
TBL	- Save Game
VirtualDreams	- Narancssárga kulcs

Bebe

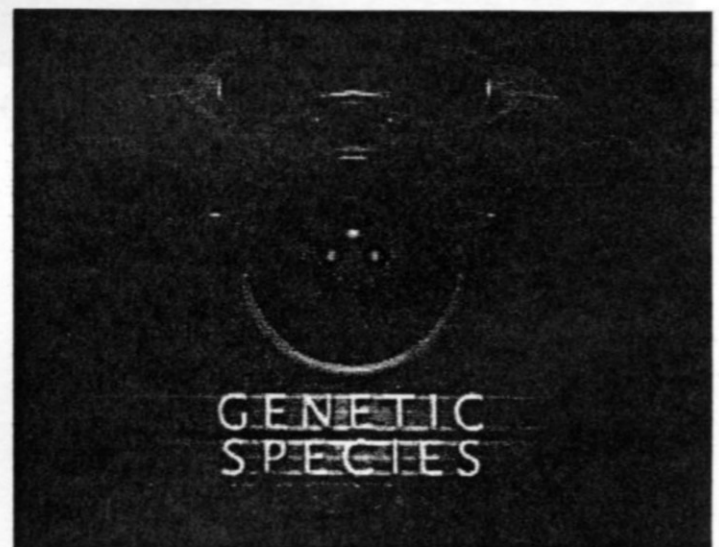
kinyíló ajtókon kiáramló őroket intézzük el. Menjünk be a leshelyükre, itt találunk 3 db tölténytárat és egy ZÖLD kulcsot. A zöld lézeren túlról egy ór kötöszkődik.



Fire!!! :)

vegyük el tőle a kedvét. Lőjük szét a lift melletti 2 zöld energiatermelőt, majd a folyosó végére menjünk, és a lézerrács mögött lévő liftajtó melletti 2 zöld cuccot is semmisítsük meg (illetve elég az egyiket is!) Láss csodát, a fele Zöld rács (ami halálos!) eltűnt! A túloldalon szükség lenne a ZÖLD kulcsra, de nekünk majd másra kell, tehát ne használjuk el, és találunk egy KÉK-et is. Meg 3 adag lőszer is, és 2 db e.ü. csomagot.

Visszamegyünk a 3. szintre, és a liftből balra tartva látunk 2 db ajtót. Az elsőt a ZÖLD kulcs- csal tudjuk kinyitni. Az egyik ugye nálunk van, az ajtó mögött pedig kapcsoljuk OFF állásba a lézer szabályozót. A 2. ZÖLD kulcsért menjünk le a 4. szintre, aztán nyissuk ki a 2. ajtót. Vigyázzunk, mivel e mögött elég erős ór tanyázik! Ezután itt is kapcsoljuk le a lézert, és menjünk oda, ahol 2 sor lézer rács volt, meg egy sárga (MILITARY) kulcs. Itt találhatóunk 2 titkosajtót (Az egyik tele van tölténnyel, a másik pedig e.ü. csomaggal!)

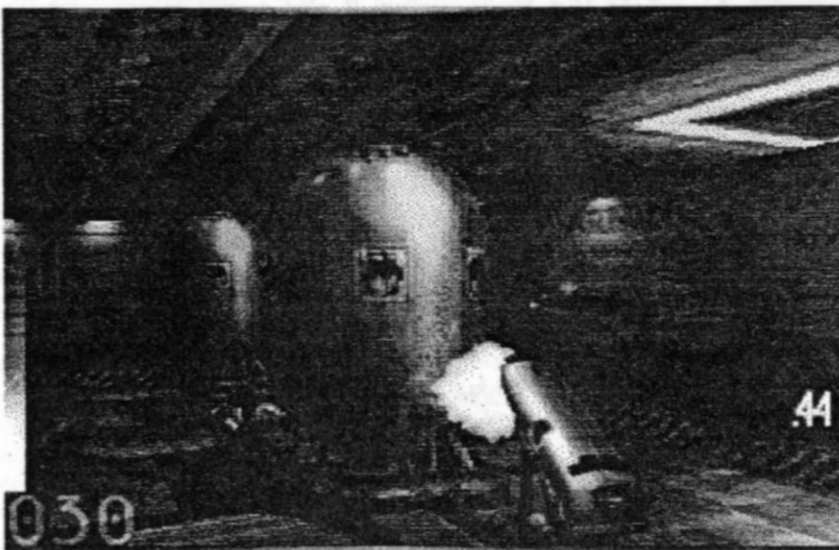


Menjünk vissza a 2. pályára, egészen a lifthez, itt aztán menjünk el tovább, azaz ha a liftből lépnénk ki, akkor balra. Vigyázzunk, mivel igen sok pók fog támadni. Ja igen! A folyó-

só végén lesz egy ajtó, amihez kéne valamilyen kulcs. Felesleges erre elhasználni egyet, mivel a mellette lévő rácsot kb. 15 lövéssel szét tudjuk kapni, és az eredmény ugyanaz lesz. Ha legyilkoltuk az összes ízeltábút, akkor a terem mélyén (amerre vannak a tartályok) találunk egy kapcsolót a falon. Toljuk fel, majd menjünk ismét a lifthez. De van más lehetőségünk is, amihez kevesebb lőszer és energia kell.

A baloldali szárnyon bemegyünk a lifttől számított 2. ajtón, ott pedig jobbra az elsőn (1 db e.ü. csomag), és gránátokat dobálunk be. Ennek hatására felrobban a tartály, és vele együtt a lézer energia gyártók is. Ezeket iktassuk ki, aztán menjünk el egy ZÖLD kulcsért (a 3. szintre vezető lift felé) majd menjünk be az előbb említett helyen. Vigyázzunk, hogy lehetőleg egyetlen lézerrács se legyen az ajtóban, mivel az is sok energiát leszív (kb. 85 %-ot!).

Ha bejutottunk abba a kis terembe, akkor a túloldalon lévő folyósóra libbenünk, és jobbra a 2. ajtón bemegyünk. Néhány rovar likvidálása után továbbmehetünk, de ez nem feltétlenül szükséges, csak akkor menjetek erre, ha van 'felesleges' energiátok (Egyébként a 4. szinten van még egy KÉK kulcs, amivel a lifttel szemben lévő ajtót kinyithatjuk, és így munióhoz juthatunk (18 gránát)).



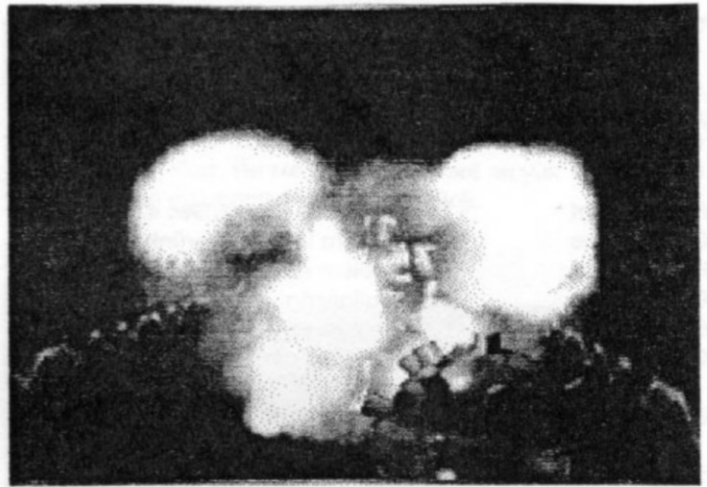
Nézzük, mi is van ebben a tartályban?

Naszóval! Most jön csak az izgalom! Vissza kell menni arra a folyósóra, ahol a 2. ajtónál balra mentünk. Itt aztán a BAL oldali ajtónál kell próbálkozni. Bemegyünk, és a program ki is írja, hogy a COMMANDER-től el kell szedni a piros kulcsot. Kemény dió az öreg, de néhány jól irányzott gránát megteszi a hatását... Hogyha megvan a piros kulcs, akkor a folyósó végén használjuk is! Itt cseréljük le kulcsunkat egy KÉK kulcsra, aztán irány a lift!

I. szint. 6. pálya.

A lift előtt van egy nagyobb tár, ahol jobb oldalon egy lebegő ór figyelni lépéseinket. A derékig érő sötét ajtók mögött gránátot, muniót, stb.-t találhatunk! Ezután nyissuk ki a KÉK kulccsal az ajtót. Az ajtó mögött egy folyósó nyílik, melyről jobbra és balra is 2-2 leágazás van.

Ezek végén termék, ahol is 4 ellenséges robot, 1 e.ü. csomag és egy adag töltény vár ránk. Bár elvileg nem lenne feltétlenül szükséges, a későbbiek miatt nem árt, hogyha nem lesznek



útban. Ezután folytassuk utunkat! Itt több körfolyósó halad körbe. Célunkat a legbelső körben találjuk meg. A legbelső részen található a reaktor, és az ajtaja előtt 2*4 sárga rúd figyel.

Robbantsuk őket fel, lehetőleg az egyik sarkon lévő hagyjuk utoljára, mert miután ezt is megsemmisítettük, akkor 25 másodpercünk marad arra, hogy a szint elején (amerről jöttünk mi is) található vészkijáraton elhagyjuk a terepet.

Nem kell pánikolni, mert még egy lépegető testében is el lehet érní! Azonban célszerű az útban lévő ajtókat kirobbantani, hogy ezzel ne kelljen az időt húzni! Ezzel el is jutottunk a II. szintre, melynek kódja : **DYSFUNCTIONAL**.

Az előző oldalon található táblázatból pedig mindenki nyugodtan csemegézzon! Van egy-két igen látványos köztük. Például kioltott lámpákkal egyébként is találkozhatunk... elég kellemes, amikor az ember csak két lépést lát előre.

Ja! Majd' el felejttem! A **DEL** billentyű hatására olyan dolgok történhetnek, amelyet én még nem láttam más játékban!

Ha valamilyen kérdésetek van, írj vagy hív nyugodtan!

Folytatjuk...

...by ZeeNO

Cím	Genetic Species
Kiadó	Vulcan Software
Fejlesztő	Marble eyes
Grafika	88 %
Hang	95 %
Játszhatóság	96 %
Megjegyzés:	Remek hangulat, igényes kivitelezés, csak egy kicsit későn...

Legends

Szereted az RPG játékokat? Akkor ez a leírás neked szól! Ha még nem játszottál vele, most előveheted és kikapcsolódhatsz, vagy ha már próbáltad, de nem ment, akkor most elolvashatod, mit hogyan kell Tiko barátunk jóvoltából!

1. Krisztus Után 1400. Amerika

Apánk sátra elől indulunk. Menjünk be, beszéljünk vele. Keressük meg az íjját. A pénzeket mindig szedjük össze! Kutasuk föl a gyógyítót lent a folyón túl délen (F1 térkép). Beszéljünk vele, és az őrző szellemmel. Ezután ide visszatérve mindig meggyógyulhatunk. Vegyük fel a **PIROS TELEPORT KRISTÁLYT**, majd használjuk is (SPACE inventory) innen egy kicsit keletre. Ezután messze keleten keressük meg a **SÁRGA TELEPORT KRISTÁLYT**, majd vissza a folyón túlra, föl egész a hegyekig.

A forgó szikla mellett északra van a Sötét Erdő. Menjünk be és szedjük össze mindent, a **DINAMITOT** (Fire Stick) se feljtsük itt. Vissza, a forgó sziklához. Mellette keletre használhatjuk a **SÁRGA TELEPORT KRISTÁLYT**. Úgy középtájon található a bolt, ahol egy vizitúra jegyet tudnánk csak vásárolni 300-ért, de még nem tudunk. Egyébként itt az ágy alatt van egy lejárát (fölülről menjünk az ágyhoz) csak hogy itt eléggé sötét van, így még nem tudunk lemenni. Ilyen lejárát van a bögő kölkök melletti sátorban is.

Szóval a bolt melletti sátorban van egy zászló, amit a fehér zászlóknál használhatunk, és ha meghalunk ott kezdhetjük a játékot, ahol ezt utoljára megtettük. A pálya keleti végén a folyó mellett van a Titkos Erdő, menjünk be. Az itt álló indián csak akkor enged be, ha fönt lelövünk három vadkant. Miután ezzel megvagyunk beszéljünk a pasival, mire ő félreáll, de még ne menjünk be. Nyomás vissza, a bejáratnál egy kicsit északra van egy elveszett kislány, vele menjünk vissza a Titkos Erdőbe. A szent víz őrzője megőrül hogy visszakapja a lányát, így bemehetünk a tóba. Most már tiszta a lelkünk (meg a lábunk), vissza lehet menni a dokihoz, de nincs értelme, egyből menjünk a templomhoz.

A bejáratnál megjelenik az őrző szellemünk és ad egy **KÉK TELEPORT KRISTÁLYT**. Menjünk be a templomba, szedjük össze mindent, keressük meg a **SÁRGA BILLIARDGÖLYÖT**, végül menjünk be a koponyás ajtón. Miután kinyituk az aranytekenőst fölvehetjük a páncélját. *Bonus pálya:* A földből előbújó gilisztákat kell időre letaposni. 30 giliszta egy Continue. A piros gömbökkel az életerőnk növelhetjük. Nyomás vissza, egész a keleti hegység lábáig. Itt használjuk a **KÉK TELEPORT KRISTÁLYT** és vegyük föl a **FÁKLYÁT**. Most nyomás

vissza egész a forgó szikláig, ahol egy tata ücsörög egy beomlott barlang bejárata mellett. Használjuk a **DINAMITOT**, majd a **FÁKLYÁT**. Majd a többi bejáratot is így kell szabaddá tennünk a ládákban található dinamitokkal. Itt csak egy kötőábla van, amin egy lyuk van.

Vegyük fel a **DINAMITOT** a ládából és menjünk vissza a keleti barlangbejáratához. Fedezzük fel a terepet. Innen eljuthatunk a sasfészekhez, de még inkább ne tegyük, mert elég nehéz az íjjal kifejteni a sasokat. Keressük meg a tekerőkart (**KURBLI**), és nyomás

vissza vele a másik barlangba, használjuk a hidnál. Jussunk el egész a hegy tetejére, itt keressük meg a **KONCERTJEGYET**. Nyomás a **DISCO** (jópofa hely...), délre, a folyón túl, **PIROS KRISTÁLY**, egy pasi áll előtte, adjuk neki oda a jegyet. Menjünk be. Jó kis buli (lehet beszélni a fazonokkal).

Vegyük fel a **FÖLDRENGÉS MEDÁLT**, ez lesz a második fegyverünk, nincs olyan erős mint az íj, de a képernyőn mindenre hat. Menjünk a forgó sziklához, egy kis földrengés (Hoppá!), most már át bírunk menni a szakadékon. A sátorban a pasinak adjuk oda a **BILLIARDGÖLYÖT**, mire elmondja, hogy mintha lenne valami az ágya alatt. Keressük meg a **TELEPORT MEDÁLT**, ezt használva a pentagrammákra kell állni, és a joy-jal ki tudjuk választani hogy hová teleportáljunk. A doki mellett van a legközelebbi ilyen. Teleportáljunk északra az erdőbe, vegyük fel a **CSÖRGŐT**, majd vissza. Ezt adjuk oda a bögőmasinának, a szülei egy **LÁMPÁVAL** köszönik meg hogy elhallgatattuk. A **LÁMPÁT** használjuk az itt lévő lejárathoz és fedezzük fel a barlangrendszerét.

Ha jól csináltuk, akkor megszerezhetjük harmadik fegyverünk: egy **BALTÁT** (kétszer annyit üt mint az íj). Eljutunk egy házba ahová egy tata bezárkózott. Vegyük föl az ágya alól a **METSZŐOLLÓT**. Mostmár a teljes arzenállal meglátogathatjuk a sasokat a keleti hegy tetején. A **FÖLDRENGÉS MEDÁLT** ajánlom a kinyírásukhoz. A **SASTOLL** is megvan. Kukkantsunk be a boltba. Most már meg tudjuk venni a **TUTAJÚT JEGYET**. Nézzünk be az ágy alá is (a **LÁMPÁT** ne felejtsük el). Lent a raktárban egy fura mukitól vehetünk mágiikus port 50 pénzért, amiről kiderül, hogy **MADÁRELEDEL**.

Egy tatus valami nagyvezérről hadovál. A **MADÁRELEDEL**lel szaladjunk el nyugati hegy tetejére és adjuk oda a varjúnak. A **METSZŐOLLÓVAL** vágjuk el a **ZENÉLŐ VIRÁGOT** és vegyük fel. Megint etessük meg a madarat és nyomás vissza. Menjünk a tutajoshoz (folyón túl, egészen keleten). A jeggyel elvisz a másik stégig. Itt az egyik házban megszerezhetünk egy **ÁSÓT**. Majd összefuthatunk az előbb már emlegetett nagyfőnökkel egy másik házban. **FÖLDRENGÉS MEDÁLT** erősen ajánlott.

Csak akkor sebezhető amikor földközben van. A töltésnél a fazonnak adjuk oda az **ÁSÓT**, mire nagyvidáman munkához lát. Menjünk a doki sátrához és teleportáljunk keletre a nagy medvéhez. Űssük ki, vegyük fel a maradványait (egy **MEDVETALPI**), vissza a dokihoz. Elnyerjük az istenek áldását és mehetünk a csodák mezejére, a dokitól keletre. Majdnem gond nélkül visszaszállítják a lelkünk, és irány a következő kor.

pályakód: **MBGJKIAD**

TIKO

Siamese

system

Mindenki aki egy AMIGA-t és egy PC-t használ mérgelődött már azon, hogy minden perifériát kétszer kell beszereznie ill. hogy a szükséges periféria épp a másik gépen lóg. De ennek már vége: Itt a Siamese.

Ahogy azt a neve is sejteti, a Siamese egy összekötőhíd az AMIGA és a PC között. A Siamese-zel az összes periféria, beleértve az egeret, a billentyűzetet és a képernyőt, mindkét rendszerről használható. Hogy e fejlesztés értékét jobban megismerjük, kezdjük a nagyszerű ötlettel ami az egész mögött áll.

Az ötlet.

A főgondolat ennél a projectnél az volt, hogy a két gép közé egy olyan hidat építsenek, ami mentes a drága hálózati kártyáktól és érthetetlen softwarektől. Emellett még lehetővé kell tenni a két rendszer teljesítményének egyesítését, és az adatátvitel gyors és hatékony lebonyolítását.

A felépítés.

Tulajdonképpen egész egyszerűen működik, de a fejlesztésnél mégis szükség volt egy kevés know-how-ra és sok tapasztalatra mind AMIGA-s, mind PC-s oldalról. A Siamese fő alkotórésze egy PC-s ISA-kártya. Ez egy portként működik az AMIGA és a PC között. Hogy az adatátvitel és az irányítás lehetségessé váljon, a HiQ fejlesztői a SERIAL portot választották. Az, hogy a PARALLEL port ebben az esetben mennyire lenne használható még nincs eldöntve. Az AMIGA és a PC SERIAL portjait rá kell csatlakoztatni a Siamese-kártyára.

A két gép Video-Signal-jai is a kártyán kerülnek feldolgozásra, de csak egy jóminőségű monitorkapcsoló formájában. Ezenkívül fennáll egy SCSI-háló felépítésének a lehetősége. Ehhez az AMIGA és a PC host-adapterjeit, és a közte lévő meghajtókat össze kell kapcsolni. Így mindkét gép el tudja érni ugyanazt a perifériát. Software-es úton a Siamese lehetővé teszi PC-s meghajtók AMIGA-n való **mountolását**. Ehhez viszont mindig szükséges egy olyan meghajtó, amely mindkét gép számára elérhető.

Működés.

Hogy az egész a gyakorlatban miként néz ki, egy kis példa alapján mutatjuk be: Van egy A1200-se és egy PC-je. Egyes programokat a AMIGA-n másikat pedig PC-n szeret használni. Ezenkívül szeretné az SCSI-CD-ROM-ját mindkét gépen működtetni. Mivel az íróasztala nagyon kicsi, és a billentyűzetét, egerét és trackball-ját mindkét gépen használni szeretné, csak ezeket a beviteli eszközöket szeretné maga körül látni. Tehát a Siamese mellett döntött. A hard- és software instalálása után egy billentyűzetről és egérről - mindegy hogy AMIGA-s vagy PC-s az egér ill. a billentyűzet - tudja

irányítani a két gépet. És még a billentyűk is a helyükre kerülnek. A képernyőkivitel csak egy monitoron történik és még a billentyűzetkiosztás is kiválasztható. A CD-ROM meghajtót is egyszerűen és kényelmesen használható mindkét gépről. Ugyanez vonatkozik más SCSI készülékekre is. **CrossDos**-on keresztül csak beköt egy »Shared«-device-ot. Ezután már szabadon másolhatja az adatokat a két gép között, mint régen az egyes platformokon. Ezek a dolgok korábban csak költséges hálózatokon voltak lehetségesek.

Installáció.

Az installáció három pontból áll: a kártya behelyezése, a kábelek csatlakoztatása, a programok mindkét gépen való installálása. A dolog kicsit költségesebb, ha SCSI hálót is akarunk használni.

Felhasználási területek.

Az előnyök kézenfekvők, és mégis vannak további felhasználási területek, amire a Siamese rendeltetett. Ide számít biztosan az animációk és a raytrace világa. Egyre több programozó cég kínálja ezen programok PC-s változatát ill. ún. RENDER-ENGINEket a PC-hez. Ezzel lehetővé válik AMIGA-n készített animációk és képek PC-n való kiszámítása. Ez egyszer tehermentesíti az AMIGA-t, másodsor egy Pentium gyorsabb bizonyos területeken, mint egy 680x0. Érdekessé válik a Siamese használata az »All in One« PC-kártyáknál. Legtöbb esetben az AMIGA hálózatban nincs elég hely dupla számú meghajtók számára. A Siamese-zel a meghajtók, egészen a floppykig, mindkét gépen használhatók. Egy nagyszerű példa egy ilyen rendszerre a »Pentium P54 CPU Card« az Advantec-től, ami a két IDE-vezérlő mellett még egy SCSI host-adaptert is kínál. Ezzel az SCSI-háló alapköve is le van helyezve.

Összegzés.

Egy termék sem keltett a bétafázisban ilyen stabil benyomást. Egy termékkel való munka sem volt ilyen jó a közelmúltban. Mindenki, akinek két platformon kell dolgoznia vagy egyszerűen csak adatokat szeretne másolni egyik rendszerről a másikra, lelkesedni fog a Siamese-ért. Reméljük, hogy a HiQ fejlesztői ezt a magas színvonalat megtartják és a Siamese-t, ígéretük szerint elkészítették.



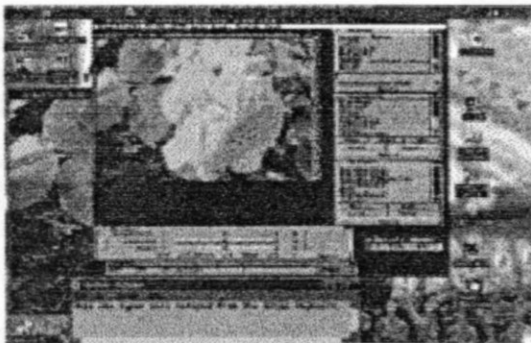
Mit hoz a jövő?

Mivel a program még elég fiatal és a fejlesztők nagy lelkesedéssel dolgoznak rajta, ezért az elkövetkezendő hónapokban további fejlesztéseken fog keresztülmenni. Egy interview-ban Steve Jones, a HiQ cégtulajdonosa közölte a betervezett fejlesztéseket.

•

A Siamese egy további változata nem csak a SERIAL-porton, hanem a PARALLEL-en is képes lesz adat átvitelre. Így az adatátvitel jelentősen felgyorsul és új felhasználási területek nyílnak.

- Egy további funkció, ami különösen az A1200 merevlemez nélküli felhasználóinak fog jól jönni. Ez a **Shared device**-ről való bootolás. Ehhez csak az AMIGA oldalon kell a Siamese software-nek aktívnak lennie, hogy a megfelelő adatokat a SERIAL vagy PARALLEL porton keresztül beszerezze.
- Eddig nem lehetséges egy hálózat adatainak hozzáférése sem. Ez a funkció megnövelné az A1200 teljesítményét, speciell azért, mert ehhez a geptípushoz a hálózati kártyák ritkák és drágák.



- A HiQ és az Eagle szoros együttműködésben állnak egy-két animációs és raytrace programgyártóval, hogy ún. PC-moudulokat adjanak ki a programjaikhoz. Így a Siamese lenne az ultimatív kapcsolat a két gép között.

Megjelent a **SiameseRTG** ami WindowsNT támogatást nyújt a PC-s oldalon és a SiameseRTG implementációja. A SiameseRTG-vel lehetséges a Workbench Windows-screen-en való megjelenítése.

Lion

(forrás a szakasztűsőségben)

NTitle Pro 3.0

Nemrégiben akadt a kezembe ez a remek program, amely segítségével egyszerűen készíthetünk feliratokat a képernyőre, akár egy genlock háttérre, vagy futó copper listára!

Igaz, hogy a program több mint egy éves, de eddig még nem találkoztam vele, és sehol sem olvastam róla leírást. Mivel nagyon megtetszett, ezért gondoltam majd én ismertetem.

Nagyon sok példaprogram (példascript) van hozzá, amelyek elég meggyőzőek. Lehetőség van egy kis ablakban előzetes megtekintésre. Persze ilyenkor a spec. effektek (copper lista, háttérkép, fade-elés stb.) nem látszanak, csak maga a szöveg(mozgatás). Egy példán mutatom be az egyes funkciókat.

Kezdjük egy egyszerűvel.

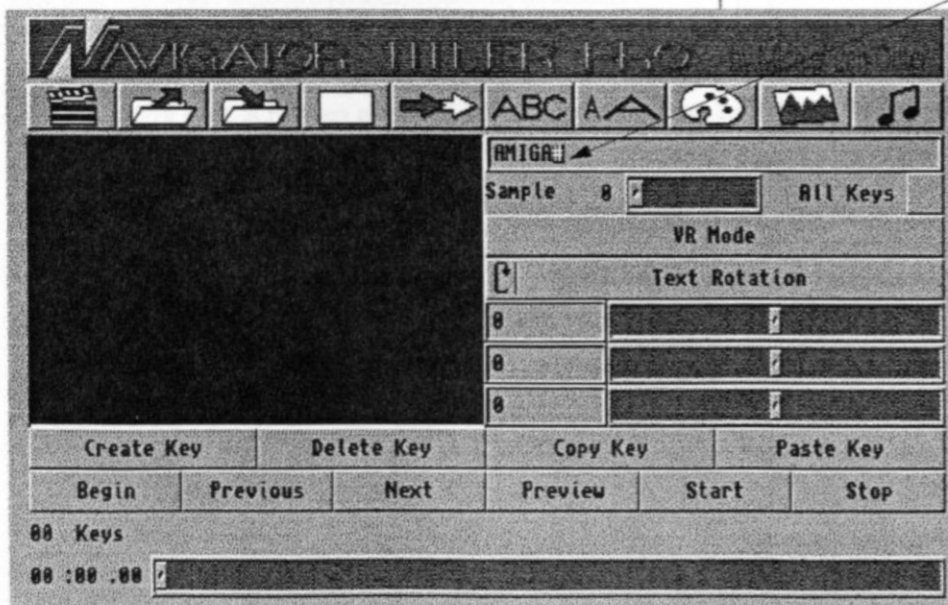
Az szeretnénk, hogy egy **AMIGA** kírás balról jöjjön be, és mire középre ér, dőljön hátra az X tengelye mentén, majd jobbra távozzon. Először is nyilván be kell írni a szöveget. Ezt a felső ikonsor alatt, a jobb oldalon a # jelnél tehetjük meg. Egyébként a # jel az elválasztást szolgálja, tehát ha valamit 2 sorban akarunk kírítani, akkor egy # jelet kell közé tenni. Tehát akkor ide írjuk be, hogy AMIGA.

Tételezzük fel, hogy a szöveg túl nagy lett (mint a következő képen). Kicsinyítsük le.

A **VR Mode** alatti Cycle-menu-nél válasszuk ki az **Eye-position**-t, és a legalsó csúszkát vigyük el balra. Ezzel tulajdonképpen a kamerát tudjuk mozgatni.

Figyeljük meg, hogy gyakorlatilag 3 féle mozgás kell a végrehajtásához (1. balról behozni, 2. középen forgatni, 3. jobbra kivinni). Ezért ehhez 3 kulcs (key) szükséges.

Az alsó (hosszú) csúszkát vigyük teljesen balra (vagy nyomjuk meg a begin gombot)



1. Lépés:

Nyomjuk meg a **Create Key** gombot. Ezután a cycle menu-t állítsuk **Text position**-ra. Itt a legfelső (X) csúszkát mozgassuk balra, amíg a szöveg el nem tűnik a kis ablakban. Ezután ismét nyomjuk meg ismét **Create Key**-t.

2. Lépés:

Ezután vigyük az időmérő csúszkát középre (1:30), majd klicceljünk a **Create Key**-re. A **Text position**-nál hozzuk középre a feliratot. A **Text rotation**-t válasszuk ki, majd a középsőt húzzuk jobbra, 45-ig, majd **Create Key**.

3. Lépés:

Végül vigyük a jobb szélső helyre a pozíciót, és a **Create Key** után a **Text Position**-nál toljuk ki jobbra. És kész is!



A szöveg oldala Alpha csatorna!

Ha nem állítottuk meg el, akkor az egész anim 3 másodperc. (Ezt úgy tudjuk megnézni, hogy az alsó csúszkát a jobb szélső helyzetébe visszük).

Ha ezen módosítani szeretnénk, akkor az a **Project menu Set length**- pontjánál tehetjük meg (A szám másodpercet jelent).

Ha ki akarjuk menteni **Anim5**-ös formátumban, (**save Anim5**) akkor bejön egy ablak („**Set Jiffy Value**” fejléccel), ahol beállíthatjuk, hogy mennyire legyen folyamatos az animáció (minnél kisebbre tesszük, annál folyamatosabb - ugyanakkor hosszabb lesz az anim!).

Ezenkívül még sok speciális effektet is rányomhatunk az anim-ra.

Ezeket a Show menüpontnál kapcsolhatjuk ki/be és a Setting menüben tudjuk őket beállítani.

- **OverScan** - Az egész képernyőn zajlik az anim, nincs keret (célszerű használni, ha pl. kábelTV-nek csinálunk

animot, hiszen nagyon eltérhet u.a. a kép 2 tévén! OverScan-ben nincs keret).

- **Hi-Res** - Vízszintesen 640 képpont lesz (az alap 320).
- **MiniScreen** - 1/4-es képernyőn fut az anim (vagy az általunk beállított méretben!).
- **Interlace** - Függőlegesen duplázza (512) a képpontokat.
- **CopperShades** - Copperlista futását engedélyezi. Lásd később!
- **Fading** - Az elején és a végén fokozatosan sötétedik és világosodik.

- **Dimmed** - A kép sötétebb lesz.
- **Explosion** - Felrobbantja a szövegeket.
- **Implosion** - Összerakja a darabokat betűkké (az előbbi ellentéte).
- **WireFrame** - A fontok csak drótvázás ábrázolásmódban jelennek meg.
- **Loop** - Mindig előlről kezd az animot.

Hozzárendelhetünk még tetszőleges IFF-hangfile-okat is az egyes key-ekhez, ezt a samplék betöltésével kezdjük (ki gondolta volna?) majd kiválasztjuk a csúszkával, hogy melyiket szeretnénk hallani az adott key alatt. Ennyi az egész.

A képen látható háttér egy fraktál-szerű kép, és ha erre alkalmazzuk a **Colour-cycling** effektet, az nagyon meggyőző tud lenni.

A programról nagyon jó véleményem van, rendkívül könnyű vele egyszerű kis animokat, feliratokat összedobni, az egyedüli hiányzó funkció az, hogy egyszerre több object - vagy szöveg - köszálhasson a képernyőn, egymástól függetlenül.

ZeeNO

Cím	N. Titler Pro 3.0
Kiadó	Shareware
Fejlesztő	Michiel den Outer
Grafika	95 %
Hang	80 %
Használhatóság	93 %
Megjegyzés:	Nagyszerűen használható egyszerű feliratokhoz!

Dopus5 Magellan

DOpus 5.5 Magellan Config (II/1)

Mindenek előtt szeretném leszögezni, hogy nem fogom ismertetni az összes létező variációt amin lehet állítani, abban viszont biztosak lehetnek, hogy a többire könnyedén rájöttök.

Listers menü:

Edít: Itt lehet beállítani, hogy hogyan legyen megjelenítve a file, és milyen járulékos infókat mutasson meg hozzá. Alapban a nevet, a méretet, a file dátumát, a flagjait, és az esetleges megjegyzéseket olvashatjátok itt. Lehetőség van arra, hogy a következő dolgokkal bővítsük ezt a listát:

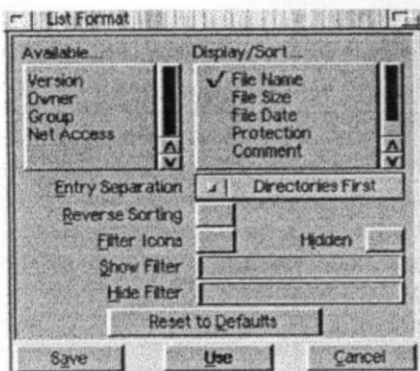
File type, verziószám, tulajdonos neve, csapat neve, és netes elérés (honnan lett letöltve). Szerintem még hozzá kell tenni a típus és a verziószám kijelzést mindenkinek; a maradék 3 csak a háló-használóknak válik javára.

A *Display/Sort* oldalon a kis pipa mindig azt jelzi, hogy mi szerint rendezze az ablakba a file-okat. Az **Entry...** segítségével a lista felépítését lehet beállítani direkt, elől/fileok, elől/keverve módozatokban.

A **Reverse Sorting**nek csak akkor látom értelmét, hogyha az ablak tartalma dátum szerint van rendezve, egyébként tök felesleges menüpont; mivel ugyanazt a hatást ériük el vele, mintha egy ablakban rábökknénk a kijelzett tartozékokat (name, size, stb) jelző gombra, aminek az lesz az effektje, hogy első lépésben a szerint rendez, második lépésben visszajáról rendez.

A **Filter Icons** bekapcsolása izlés dolga, szerintem nem érdemes kiszűrni őket. A Hidden aktiválása csak akkor ajánlott, ha nem vagyunk kíváncsiak a rejtett fileokra.

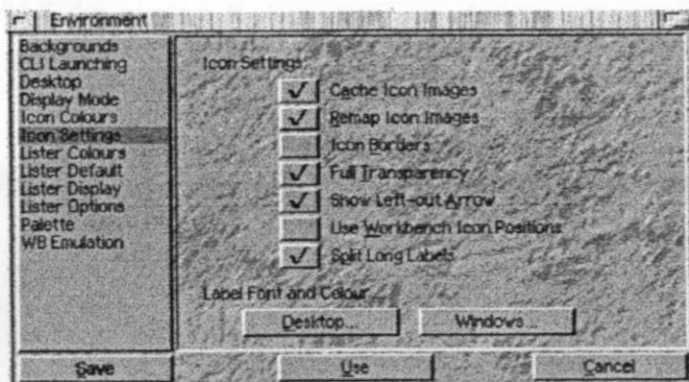
Ez utóbbi szerintem nem éppen bölcs dolog, mivel egy rakás olyan filera ráteszik némelyek a rejtett jelzést, amiről jó tudnia az embernek. Ezen kívül még be lehet állítani a kijelzett/kijelzeten szűrést, valamint vissza lehet térni az alapbeállításokhoz.



Edít Lister Toolbar:

Itt állíthatjuk be, hogy milyen ikonok jelenjenek meg az ablakokban a különböző műveleteket jelölendő. Azt hiszem itt könnyű kiigazodni, ezért nem is rész-letezem agyon a dolgokat:

Felül a toolbarban láthatóak az ikonok, amiket az éppen aktuális button bankban használhatunk. A pull-down menük a toolbarból és a bank editormál is egyeznek, azt hiszem senkinek sem kell őket magyarázni. Szerintem a toolbarral többet nem is kell foglalkozni, úgyhogy lásuk egy új bank létrehozását! Az első lépés az az, hogy be kell állítanunk, hogy szöveges (**text**) like 4.xx) vagy ikonos (**graphics**) ver-ziót akarunk létrehozni. A kettő között tulajdonképpen csak ott van különbség, hogy az ikonos megoldást választva még valami gfx-et is kell keresnünk. Először mindig behozza az editálandó új bankot, ahol első lépésben meg kell adnunk annak nevét (szövegesnél még a fontját, és a font nagyságát); majd be kell állítani az oszlopok (**columns**) és a sorok (**rows**) számát. Az add-al egyenként növelhetjük a számokat, az insert-tel beszűrhatunk, a delete-tel törölhetünk, az xform-mal a buttonok száma ugyanannyi marad, csak azok sorok/oszlopok közötti felosztásán lehet variálni.



A button részben akkor tudunk ügyködni, ha már kiválasztottunk egy gombot.

Az edit hatására egy új képernyőre jutunk, ahol először ki kell választani, hogy mely gomb (alapban jobb (*right*), bal (*left*), középső (*middle*)) megnyomására történjen az akció. Utána minden esetben adni kell egy nevet a gombnak, esetleg ikont is választani hozzá, majd meg kell **'edit function'**-özni a dolgot. [A *Function Editor-t LSD* lent!] A következő gombbal lehet a kijelölt gombot copyzni a clipboard menübe. Cut paranccsal ki lehet dobni egy gombot, de megmarad a clipboard menüben; míg az Erase törli az adott buttonhoz rendelt adatokat. A Paint Mode-al lehet színezni a buttonokat, és ez jobb a 4.xx-nél, mivel itt végig látjuk azokat a színeket, amiket beállítottunk/beállíthatunk, és más szín választásakor is egyből tudunk színezni (Az ikonos megoldások esetében csak a háttérszínt tudjuk változtatni!). A show clipboard azokat az ikonokat jeleníti meg, amit már cut/copy paranccsal szentesítettünk.

Az **appearance** részben a bankok megjelenését állíthatjuk be. A full border leveszi a keretet a cuccsról, és utána kiválaszthatjuk a "fejléc" elhelyezkedését: automatic/vízszintes/függőleges. A borderless button eltünteteti a gombok közötti elválasztásokat; szöveges banknál nem igazán menő dolog, keveredés lehet belőle. A SimpleRefresh értelmét nem igazán találtam meg, ha valaki rájön, akkor

mondja meg. A **No Dog ears** nem egy totálisan fülvágott pitbullt jelent, hanem azt, hogy a többfunkciós (jobb + ball gombra is definiált) buttonok esetén egy számárfüllel jelzi a háttérben meghúzódó parancsokat; persze csak akkor, ha nincs bekapcsolva a borderless buttons.

Edit Lister Menü:

Ezen a helyen lehet beállítani, hogy milyen utasításokat rejtessen az ablakok lefele mutató nyíllal jelzett buttonja. A pull-down menük a megszokottak, itt sem lehet velük hiba. A Menu oldalon mindig csak egy név állhat, nem lehet egyszerre kettőt betölteni. Az add-al új pontot hozhatunk létre, a copyval másolhatjuk az éppen késsel kijelölt pontot a lista végére, a del-el törölhetünk egy listaelemet, az edittel a **function editor**ba jutunk, míg az up/down-al fel-le mozgathatjuk az aktuális listaelemet.

Az item menüben az az extra, hogyha egy menüpontot kiválasztva a sub-item oszlopban egy add-ot használunk, akkor annak a parancsnak csak gyűjtőfunkciója lesz, és egy almenüt jeleníthetünk meg vele.

Title: Vízszintesen (horizontal)/függőlegesen (vertical) tölti ki a teljes képernyőt a megnyitott Opus Listerekkel úgy, hogy a fejléc szabad maradjon. Elismerem, ez így egy kicsit hülyén hangzik, de érdemes kipróbálni min. 2 megnyitott ablakkal.

Cascade: Olyasmi, mint az előző, csak itt egymás mögé rendezi az ablakokat úgy, hogy jól tudjunk közöttük válogatni, és ezzel együtt a lehető legtöbb látszon az ablakokból.

azzal tisztában kell lennünk, hogy az ablakméreteket újra kell definiálni, mivel azokat nem veszi át; az icon action pedig megjeleníti a parancs-ikonokat a fejlécben, és alatta a WB ikonokat a listerben.

Icons menü:

Itt tulajdonképpen nem sok újdonságot találunk az *information/disk information*-on kívül. Ezek a parancsok mindent ismertetnek egy ikonról/meghajtóról, amit csak tudnak. (Az information parancs minden ikonon működik, míg ugyanaz disk-el csak a meghajtókon (lehet assignolt is...))

Buttons menü:

New: Itt a button bank editorba juthatunk a gr./text választásával, a Start menü pedig a menüeditorba visz.

Load Start menu: Itt különböző menüket tölthetünk be, amik egy Start felirattal lesznek jelezve. Itt mászik elő az első Magellan hiba: ha nem tudjuk biztosan, hogy melyik menünek hol a helye, akkor bizony keresgélhetünk, mire megtaláljuk az éppen kívánt parancsokat, mivel ránézésre nem sok különbséget lehet felfedezni közöttük. Használatát ellenjavallom, inkább integráljuk be a megfelelő menürészeket a lister menübe.

Settings menü:

Time: A képernyő tetején kijelze-e az időt, vagy nem. Default
pubscreen: Az 5.5-ös képernyőjének beállításai lesznek az alapbeállítások ki/be.

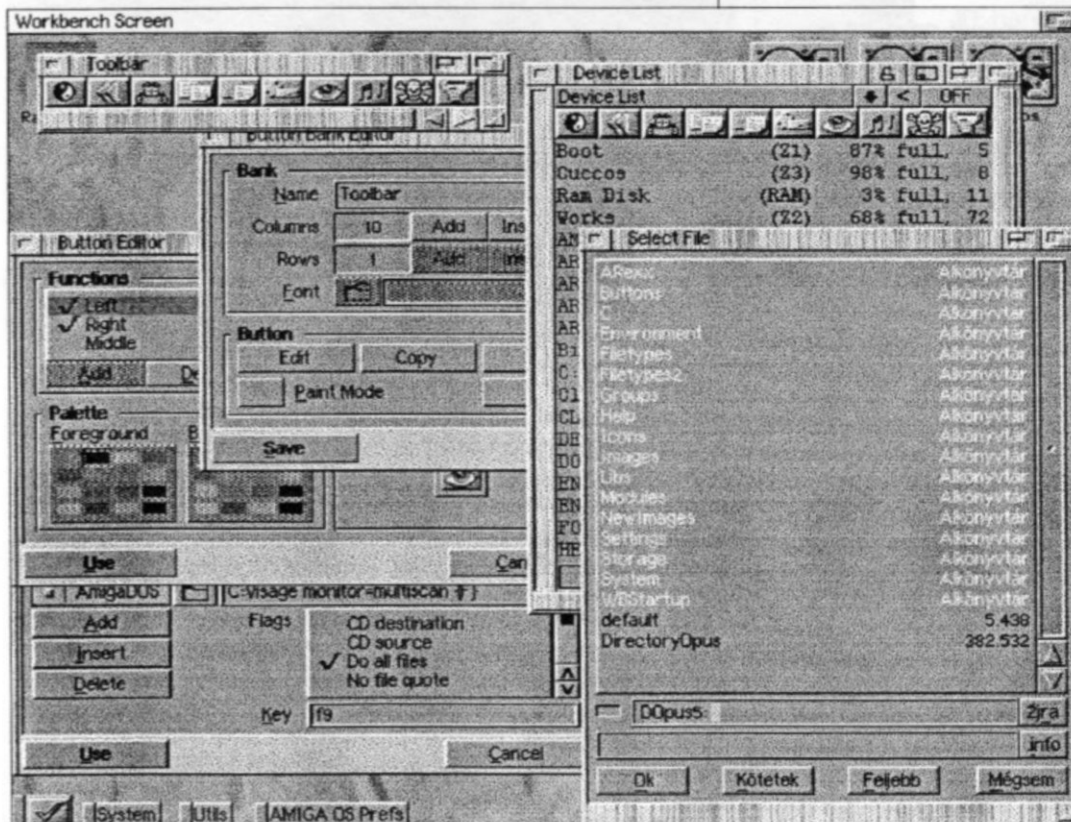
(Aktívált állapotban itt nyílnak meg az egyébként a Workbench screenen megjelenő programok pl: AmigaGuide-ok -Bebel)

Recursive filter: A beállított filetipusok meg nem jelenítése ki/be.

Environment: Ez a menüpont fedi a lényegesebb beállításokat. Az Edit-el lehet beállítani (LSD később), a Load és a Save-ek gondolkodom nem szorulnak magyarázatra. A Save Layout-nak bekapcsolt állapotban az a hatása, hogyha megváltoztatunk valamit a Magellan kinézetén (és itt főleg a Lister setupra gondolok) akkor azt automatikusan lementi.

Options:

-Caching: Ezzel lehet felgyorsítani a Magellan Listerkezelését, mivel a memóriában tartja a beállított számú (a Maximum number... utáni szám az) dir tartalmát.



View As: Itt azt állíthatjuk be, hogy milyen legyen a lister beltartalma.

A name használatával a szokványos szöveges file-megjelenítést kapjuk, felül a megszokott parancsokat jelző ikonokkal; az icon a WB-féle ikonokat adja ki, minden esetre

A Disable-el lehet kikapcsolni a funkciót; míg a Re-read bekapcsolt állapota azt eredményezi, hogy minden alkalommal újraolvassa a cache-elte dirt automatikusan, amint annak a tartalmában változás történik.

- **Copy:** A másolási paraméterek beállítása. Az Update... funkciót mindenképpen tartjuk bekapcsolva, mivel így minden másolás után újraolvassa a cél-lister (dest) szabad területének nagyságát. A Set... menüpontnak nem látom semmi értelmét, ugyanis csak annyit csinál, hogy az eredeti file/dir flagjai közé bekapcsolja az "A"-t (Archive) is. A következő három menüpontot szerintem bekapcsolva kell tartani, mivel az első az eredeti file/dir dátumát; a második a flagjait; a harmadik pedig a hozzá fűzött megjegyzéseket másolja.

- **Delete:** A törlés mikéntjének beállítására szolgál. A **Commercing**-et tartjuk bekapcsolva, mivel az mindig rákérdez a törlésre annak végrehajtása előtt, bármiről is legyen szó. A második csak a fileok, a harmadik csak a direktörök törlése előtt teszi fel ezt a kérdést.

- **Hide Method:** Itt lehet beállítani, hogy miként "bújjon el" az Opus (mit csináljon az Opus menü Hide pontját kiválasztva). A Clock hatására kiírja a dátumot és az időt a megszokott kis hide-buttonban, amit jobb gomb hatására újra kinyit. A Hotkey onlynál nyomtalanul eltűnik, csak akkor aktiválódik újra, ha megnyomjuk az itt beállított gombkombinációt (ezt a pop-key-nél kell megtenni). Amennyiben a háttérben fut a WB, akkor lehetőségünk van egy ikonnak (AppIcon) vagy egy menüpontnak (AppMenü) is álcázni a Magellant.

- **Icons:** Az ikonokra vonatkozó beállítások. Itt az első ponttal lehet beállítani, hogy minden akciót végrehajtson-e az ikonokon is, vagy sem; míg a második az ikonok automatikus kiválasztását segítheti elő; a harmadik pedig nem alkalmazza a More-t.

- **Locale:** Itt először a dátum kijelzésének formátumát állíthatjuk be, ami izlés dolga, majd a nevek pótlása következik, ezek után a 12/24 órás kijelzést lehet beállítani, végül a méreteknél az ezres elválasztó vesszőket tehetjük ki.

- **Miscellaneous:** Vegyes beállítások. A Mouse buttons...-t bekapcsolva lehetőségünk nyílik arra, hogy a bank megnyitása nélkül a középső & jobb gombbal azzal a bankkal (ez lehet meghajtó is) kapcsolatos műveletekből válogassunk. A Quick quit csak annyi hatással van a dolgokra, hogy az Opus anélkül lép ki, hogy jóváhagyást kérne. Az **Extended...** hatása abban nyilvánul meg, hogy egy aktív "name" típusú listerben ha nekiállunk pötyögni a billentyűzeten, akkor kikeresi a beírt karaktersorozatnak megfelelő, vagy ahhoz legközelebb álló file-t; de nem jelöli ki azt.

A **Sniffer** a Magellan egyik legjobb cuccosa, bár néha idegesítővé válhat. Ez nem csinál mást, mint az ismeretlen file-típusokhoz keresni próbál egy .filetype-ot, amivel az a típus használható lesz. A Sniffer használatát lásd később.

- **Priority:** Itt lehet beállítani a különböző taskprioritásokat. Alapban minden 0, szerintem jó is így.

- **Replace:** A felülírásokkal kapcsolatos beállítások. A Verbose... bekapcsolt állapotában egy menüben közli a méret és dátumbeli eltéréseket, hogy ez alapján könnyebben döntsük el, hogy az eredetit, avagy az újat tartjuk-e meg. Az Automatically... hatására az előző requesterben még benne lesz a verziószám is.

- **File Types:** Itt először az Opus által ismert menüket kapjuk

meg, ami alapban kurva szegényes. Az Add-al új file-típust hozhatunk létre, a **Duplicate** megkettőzi a kiválasztott file-típust, és egyből áttesz minket az Edit menübe (később!). Az Edit-tel lehet az alapvető beállításokat elvégezni. Ezt a menüpontot egy új létrehozásán keresztül mutatom be.

Egyből az **Edit Class** menüpontban találjuk magunkat, ahol először meg kell adnunk a típus nevét, **ID**-jét (ezek mellékesek, akármilyen lehet itt), és prioritását (ajánlom 0-án hagyni!). Ezek után el kell végezni az Add-gombbal a típus pontosabb azonosítását. Íme a lehetőségek:

- **Match:** egy bizonyos byte alapján azonosítani

- **Match (NoCase):** Kis/nagybetűt meg nem különböztető azonosítás

- **Match Name:** Név/kiterjesztés alapján történő azonosítás (pl: *.JPG)

- **Match FORM:** Megpróbálja IFF cuccoként azonosítani (kép/hang/anim)

- **Match Bits:** A flagok alapján történő azonosítás

- **Match Comment:** A megjegyzések segítségével azonosít

- **Match Date:** A dátum alapján azonosít

- **Match Size:** Méret alapján azonosít

- **Match DT Group:** Egy Datatypes csoport alapján próbál azonosítani

- **Match DT ID:** Egy Datatypes csoport ID-je alapján próbál azonosítani

- **Sound Module:** Hangnak/zenének akarja azonosítani, inno-music.library kell hozzá

- **Directory:** Tartalomjegyzék alapján történő azonosítás

- **Disk:** Meghajtók alapján próbál azonosítani

- **Search For:** Egy bytesorozat alapján próbál azonosítani

- **Find Chunk:** Egy IFF részlet alapján próbál azonosítani

- **Move:** Egy relatív pozícióra viszi át az egész file-t

- **Move To:** Egy abszolút pozícióra viszi át az egész file-t

- **And:** Logikai ÉS művelet. Az And előtti és utáni feltételeknek is teljesülniük kell.

- **Or:** Logikai VAGY művelet. Ha nem teljesül az Or előtt álló művelet, akkor próbálja meg az utána levőt

Az itt felsorolt műveletek többszörösen/keverve is alkalmazhatóak!

(**PL: Match Sffd8ffe0**

Move 2

Match JFIF

OR

Match Name *.JPG

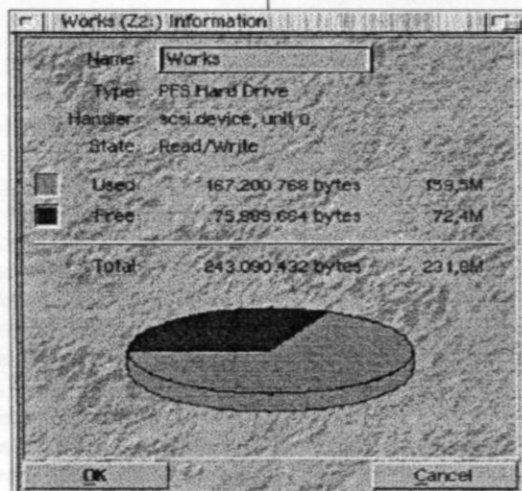
OR

Match Name *.JPEG)

A buttonok közül egyedül a View File érdemel itt említést, mivel ezzel belenézhetünk a fileba. Ha megvagyunk ezzel a résszel, akkor az events menüpontnál kiválaszthatjuk a megfelelő akciót (dupla-click, egyik listerből átdobni a másikba, szabadon beállítható); majd a lista alatt található Edittel beállítjuk a tulajdonképpen végrehajtandó cselekményt. (Egyébként ez a Function Editor!)

GOD!

(Sajna most több nem fért be, de a 7. számban befejezzük!
-ZeeNO)



PowerPC

teszt

Előjáróban elnézést kell kérnem minden olvasótól, mert miattam késett ennyit a PPC-s cikk. Sajna nem volt időm, sok volt a dolgom, sokat dolgoztam, bla-bla-bla ... stb. (Utálok írni)

Kezdetek: Hallottam róla, hogy lesz valami új, fantasztikus dolog, ami az AMIGÁ-t újra előtérbe hozza, felzárkóztatja a pc mögé (meg is előzte).

Most, hogy megvettem vegyes érzéseim vannak. Kezdhethném a negatívummal: szerintem 40/25 kevés a mai világban, főleg, hogy valaki megszokott egy gyorsabb kártyát, például egy 40/40 T/ERC-st. Nem értem, miért nem lehet a PPC mellé egy 40/40-est rakni. Lehet, hogy a 40/25-ös processzor olcsóbb, de aki hozzászokott egy gyorsabb kártyához, az nagy visszalépést fog tapasztalni.

Sajnos még kevés a PPC-re átírt progí, így kénytelen vagy a 40/25 procival küzdeni. Szerintem 60/50 + PPC túl drága hazai viszonylatban, még gyengébb PPC-s proci esetén is. Tehát marad a 40/25 + PPC. Nem sok a választási lehetőség. Gondolom a későbbiekben, ha többen fejlesztenek PPC-re, átírnak néhány dolgot az új processzorra, más lesz a helyzet, akkor tényleg elég lesz a 40/25-ös.

Ennyi negatívum után nézzük a PowerPC processzort pozitívan. Hát igen, erre már régóta várt az AMIGÁ-s tábor: egy igen szép és formatervezett, fantasztikusan gyors kártya. (Ami megkérdőjelezi az Unlntel szakembereinek képességeit).

A kártya igazi képességeit igazán tesztelni még nem lehet, minden progí demo verzió, és az AGÁ-val is problémák vannak. Sajnos eljárt az AGA felett az idő.

Gondolom Gfx kártyával egészen mást mutat még a programok demo verziója is.

A kártyához jár egy Install lemez, és egy CD is. A CD-n található néhány felhasználói és demo program. Progik közül ami nagyon tetszett, az egy fraktál progí volt (**Benoit**). Különböző stílusú és poligonú fraktálokat lehet kiszámoltatni, akár a PPC, akára 40-es procival. Nagyon szembeötlő a két processzor közti különbség. Volt olyan fraktál amivel a PPC is "megszervedett", de a 40-est már nem volt türelmem kivárni...

Látványos még az progí amellyel egy terület felett tehetünk sétaterepülést (**VoxelSpace**). Itt is lehet választani processzort, felbontást.

A CD-n található még video **MPEG lejátszó**, ami képes hanggal filmet lejátszani AGÁ-n is! Van audio MPEG tömörítő és lejátszó, habár a player-rel nem igazán boldogultam. A Nica#2-n nem találtam olyan embert aki tudta volna kezelni. Nem kell elkeseredni, van helyette másik lejátszó, az **AMP**. A Netról pedig le lehet tölteni az új verzióját. Ez a progí hasonlít a DeliTracker-re, nem kell a CLI-ben különböző opciókkal szenvedni, ablakokkal dolgozik.

A programozókra is gondoltak a fejlesztők. A CD-n helyett kapott néhány programozási nyelv is: **ASM, C**, és a hozzájuk tartozó néhány demo program forráskódja. Ez nem volt egy rossz húzás phase5-től, így nincs senki kirekesztve a programírás lehetőségéből, és nem kell pénzt kiadnia fejlesztő rendszerekért.

A **PPaint** demo verzióját is ki lehet próbálni. Mindenki döntse el, hogy milyen. A 40/40-sen is volt ilyen "jó", mint a PPC demo verzió.

Főleg azon akadtam ki, hogy a kivágás után a mozgatás szinte lehetetlen (mármint a kivágott objektummal). A kártya megjelenése idején a Haage&Partner és phase5 harcot vívott egymással ppc.library-k terén, ami most már a múlté ???!

A CD-n mindkét OS megtalálható, mindenki válogathat kedve szerint. A **WarpOS** indításakor kilövi a másik ppc.library-t. Ewel még nem is lenne gond, de ha a másik OS alá írt programot akarsz indítani, akkor resetelni kell, mert nem tér vissza a másik library. Pld: VoxelSpace után nem tudod elindítani a DoomPPC-t.

A WarpOS alatt található egy **CGXAGA** nevezetű driver-t, ami egy CGX emuláció, és az AGA tulajdonosokon segít. Ezzel olyan programokat is el tudunk indítani ami nem támogatja az AGÁ-t. Ez is a PowerPC-nek köszönhető.

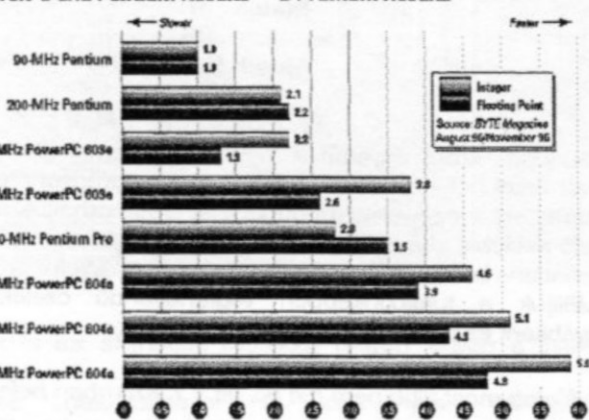
Az utóbbi időben találkoztam néhány programmal (pld: Genetic Species) ami ugyan nem használja a ppc.library-t mégis kilövi. Ez is kellemetlen, mert hiába rendszer barát egy program, ha mellette nem használható a PPC-s programok egy része.

Talán a "békével" és az új library-kkal ez megszűnik, így használhatóbb lesz a rendszer, és újra csillogni fog az AMIGA csillaga.

Van **ADommPPC** és **VDoomPPC** player, ami az egyébként sem lassú Doom-ot még gyorsabbá teszi, de az az érzésem itt is az AGA fogja vissza gépet, mert a gyorsulás nem annyira látványos mint a **Quake**-nél.

A Quake full képernyőn is játszható, még AGÁ-s gépen is! (Igaz, nem lehet semmit sem állítani: se felbontást, se képernyő módot, se hangot). Két demo verzió létezik PPC-re, de a pOS alá írt nem hajlandó elindulni, mindig a PPC-s library-t követeli rajtam. Lehet, hogy a le kéne tölteni az Internetről az új library-kat?

PowerPC and Pentium Results — BYTEmark Results



PowerPCs vs. Pentiums

AMIGA RuleZ!

ISSUE # 6

FlashUpdate:

Ez egy igen jó kis prg, ami kicseréli a ppc-s és 040 v. 060-s librarykat a kártyán. (SysInfo-ban megtekinthető).

Előny: gyorsul a gép (Quake, Doom stb.).

Hátrány: A WarpOS néha furcsán viselkedik, néhány demo prg nem indul, vagy nem úgy ahogy kellene. A Napalm, amire sokat vártunk sem indul az Update után (előtte igen). A WarpOS nem tudja kilőni a ppc.library-t, és sajátját használni, mivel a ppc.library már a kártyán van. (Újra installáltam a WarpOS-t... siker: a 40/25 3-szor gyorsabb volt mint a PPC. Rulez!!!! Következmény újra Install.)

AmiAMP2.1:

Végre működik a lejátszó bugok nélkül. Lejátszás közben lehet Skin-t cserélni, úgy, hogy nem akad a zene. Felhasználhatóak a PC-s haverok jól kinező Skin-jei is. Lehet ablakokat nyitni, DirOpust használni, miközben akadás nélkül szól a dögös **TankCsapda** music. Akár több AMP-t is megnyithatsz egy időben az AHL-nak köszönhetően. AHL Rulez! Meghazudtolnám magam, ha nem találtam volna ebben a programban is hibát. Nehézséges kijelölni több zenét. Vagy kijelölöd az ikonokat és ráteszed a lejátszó felületére, vagy lekéred a betöltés ablakot, és SHIFT-tel kijelölgeted a hallgatni kívánt számokat. Kicsit kényelmetlen ugye??? Ezen még kéne változtatni.

A **Net**-ről **sok** mindent le lehet tölteni **PPC**-hez. Van új fraktál számító prg 68k/PPC. Speed tester 68k/PPC. Vannak programok, amiket sajna még nem volt időm tesztelgetni. Ami késik nem múlik.

Lassan 1 év telt el a kártya megjelenése óta, és sajnos kis hazánkba nehezen, vagy egyáltalán nem jutnak el a programok, még Net-ről se. Lehet, hogy kéves az ismerős itthon és külföldön. Pedig mostanában járok partyra is...

Ilt ragadnám meg az alkalmat, hogy köszönetet mondjak azoknak, akik a

partykon segítettek, **KÖSZÖNÖM.**

Igéret van **BVisionPPC**-re is. Biztos lesz, már meg kellett volna jelennie. Úgy gondolom, aki megvette a PPC kártyát az még szorít annyit a kasszájából, hogy meg tudja vásárolni a grafkártyát is, mert a PPC csak így csilloghat igazi fényében. Más téma. Az év negatívuma volt az **Amiganica#2**, és nem szervezés szempontjából...

Van egy party, ami **PC-FREE** és egyetlen alacsony színvonalú, 2 színű, ító lassú, csúnya, otromba **AMIGÁ-s demo sem volt**. Kihangsúlyozom **AMIGÁ-s party-n!!**

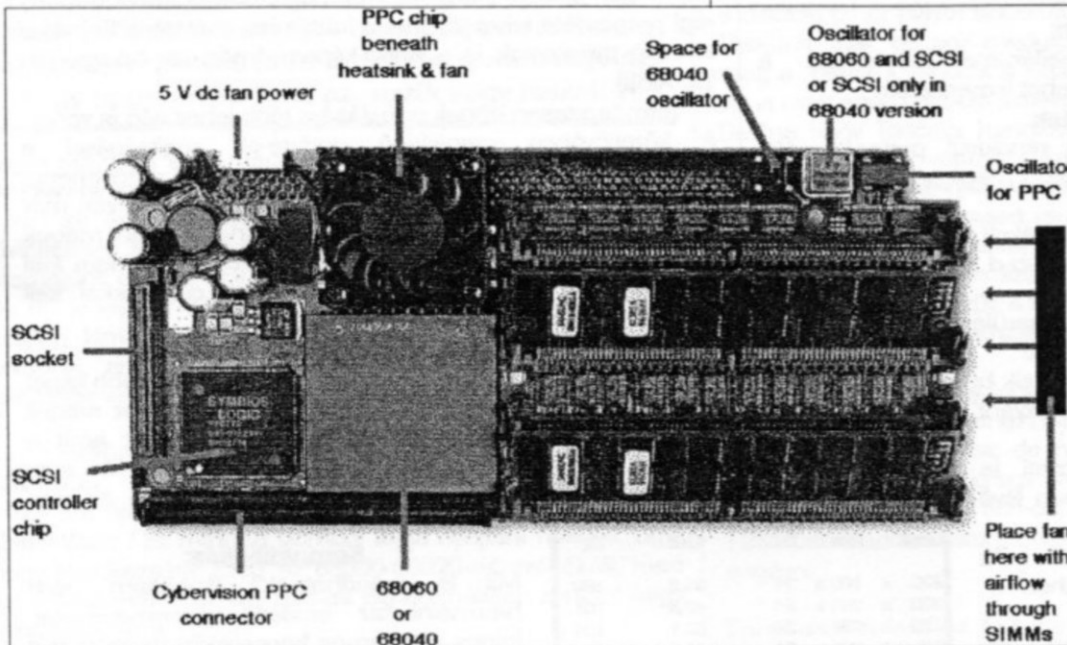
Ugyanez volt a helyzet az **AntQ**-n is. (Szégyeljétek magatokat csúnya programozók :)).

Igaz, volt 2 lamer demo. A Lamer Compo győztese lett az egyik. (A másikat a nemrégiben alakult **W.A.T.T.** készítette, (Wild Amiga Terrorist Team :)), csak Dago mester szerénysége megakadályozta ennek ismertetésében! - ZeeNO)

Crimson Jihad RuleZ! A Crimson Jihad tagjainak is köszönöm a segítséget. (Lehetnétek hangosabbak is :)).

Ha lesz még valami, majd jelentkezem az újság hasábjain.

**- DAGO PPC King -
(véres szajú Amigás)
W.A.T.T Rulez !**



CyberStormPPC by phase5

SetMemMode:

A RAM elérést gyorsítja 70ns-ről 60ns-re. Csak SIMM RAM esetén, de akkor sem mindig. Nem minden RAM bírja el és gyakori fagyásokhoz vezet. Érdemes vásárláskor megnézni, hogy hány ns-os a RAM.

Rom2Fast

Neve is mutatja a ROM-ot felrakja a FASTRAM-ba. Ezzel is gyorsul a gép. Akinek volt 40-es v. 60-as kártyája annak nem ismeretlen. (ott jumper, itt program.)

AdescentPPC:

Van ilyen is, de nekem nem akar működni, pedig 2 különböző helyről, 2 különböző példányt is beszereztem. Az egyikkel semmit nem lehet kezdeni, a másikkal sem a RunElf, sem a RunPPC nem tudott mit csinálni. 40/25-ön kicsit lassú, darabos a játék. (élvezhetetlen). Talán néhány hét és lesz belőle működő példány is valamelyik site-on. (Ha jól tudom a Doom-hoz hasonlóan ingyen hozzáférhető mindenkinek. Quake Suxx!).



CyberVisionPPC

"Amint meglátod a kártya szín pompás, éles és tiszta képet megbizonyosodsz, hogy jobb, mint a CyberVision64/3D!"

Tartalom:

A CyberVisionPPC-hez gyárilag mellékelnek két lemezt. A használati utasítás és a video kimenet ismertetését.

A Hardware:

Mint a **phase5** kártyák, ez is rendkívül professzionális gyártóstechnológiával készült. Nagyon meglepő, hogy milyen kevés alkatrész van a kártyán.

A kimenet egy olyan 10 polusú ármékolt szalagkábel, melynek a másik végén egy 15 polusú Sub-d típusú dugó és egy 3 polusú miniDIN csatlakozó található.

Az esetleges rossz csatlakoztatás elkerülése miatt egyszerre csak az egyik csatlakozó használható.

Ha az egyiket használod, akkor a másik busz el lesz távolítva (látható lesz egy üres csatlakozó a kártyán). A kártya eredetileg 2 kimenetet tartalmaz:

- Egy 90 fokban elforgatott csati (a CPU-hoz képest) - a slim házban lévő AMIGA 4000-hez tervezve.
- Egy a CPU síkjában lévő csati : Az AMIGA 3000T és A4000T típusokhoz.

Egyszerre csak az egyik működik!

A CyberVisionPPC-nek időszerűen egy A4000T-ben van a helye. Kell egy kicsit alakítani az eredeti négyezresen, a CPU fölött elhelyezett fém lemezből le kell vágni mintegy 2 centimétert. Ez természetesen le van írva a használati utasításban, két kép társaságában.

Az Eagle toronyba egyszerűbb a beszerelés. A kártya megfelelően illeszkedik a CPU kártyára, egyedül a RAMok lógnak a legalsó 3.5"-os hely fölé, de ha szerencséd van, nincs is ott semmi (vincseszter, vagy valami hasonló :)). Elég hátborzongatóan néz ki, de a távolság több mint 3-4 milliméter és egy elválasztó papírlapot lehet tenni közéjük (úgy, mint a CyberStormMKI Ram moduloknál), de csak a biztonság kedvéért. Az átalakított kártyát július végén kezdték el szállítani, és augusztus elejétől lehet kapni.

A software:

A egyik lemez tartalmazta a **Flashupdates** új verzióját amelyet a phase5 készített. Szükség van erre, mert néhány beállítást ez végez el CVPPC-nek. Nézz körül a phase5 ftp site-ján, hátha van már ott újabb verzió. A második lemezen az alig upgrade-elt CGFX3 van. Az egyedüli fontos dolog a disken az új CVisionPPC monitor driver.

Ami kevésbé tetszett:

Az valószínűleg tudod, hogy a CVPPC-nek nincs integrált PASSTHROUGH opciója.

Ezért manuálisan, jumperek segítségével kell átkapcsolni a kártyát, ha az eredeti screenmode-okat szeretnénk nézni az opcionális Scandoubler-en keresztül. Ez elég rossz, mert a legtöbb AMIGAs igényeli a natív screenmode-okat időről időre.

Például: Boot without startup-sequence; Ha hibás a Startup-Sequence-ed; Vannak rizikós progik, amelyek ha el vannak indítva (gondolhatunk itt a PPCupdate-ra, az MK3Update-re, stb), esetleg nem megy valami. Ekkor is a PAL/NTSC képernyő jön be; Bizonyos demok, játékok, melyeket nem lehet átirányítani GFX kártyára. (lebből sajna igen sok van); régi/rosszul megírt prog-ramok. Néhány régi progit nem lehet rávenni a kártya használatára. Sajnos a tesztelő programok is a natív képernyőmódokat használják. (pl: AIBB)

Természetesen ennek orvoslására több lehetőség is van.

A közeljövőben megjelenő update-ek segítségével a screeneket át lehet irányítani a CVPPC-re, mint pl.:a Bootmenu, stb. Ha már volt grafikuskártyád, akkor valószínűleg van már némi tapasztalatod azoknak a programoknak a terén, melyek új screenmode-okat használják, de ezeket most nem kell használnod, mert most ezt a kapcsoló dobozokkal kell beállítani.

Minőség:

A CyberVisionPPC sokkal színesebb, élesebb és tisztább képet ad, mint a CV64/3D! Több ember jelezte, hogy az eredeti felbontásról közölt adatok nagyobbak voltak, mint amit a kártya tud. Ez igaz, de másrészt az alap felbontás még mindig elfogadható, és nem volt probléma a használat során.

Kompatibilitás:

Mit is mondhatnék? Próbáltam nem használni az eredeti screenmode-okat, (nincs elektromos kapcsolóm) de nem volt semmi problémám az új kártyával. Még nem teszteltem nagyon alaposan a kártyát, de az olyan alap programok mint pl. a PPaint 7.1, Tomado3D 1.5b, ArtEffect 2.6, DirOpus 4/Magellan, Photoalbum, Fusion 3.1, Thor, IBrowse, AmiIRC, IsisPPC, MasterISO, MultiView, CygnusEd4.15 tökéletesen működtek. Ne feledjétek, az első driver ami készült a kártyához, (SysSpeed) és nagyon kevés dolgot tud a kártyából kihozni!

A jövő:

A phase5 ígértetett tett arra, hogy szorgalmasan fejlesztik a CVPPC-t támogató programokat, és természetesen a CyberGraphX rendszert. A CVPPC 3D-s képességeit is jobban kihasználta teszik majd. Lehetséges, hogy újratervezik a PASSTHROUGHt opcióit.

Személyes benyomás:

Nézzük meg a technikai oldalát a dolognak: A leggyakrabban használt video multiplexereket (integrált áramkörök) egyszerűen nem fejlesztették ki hatalmas sáv szélességre. Például egy jónak mondható elektronikus kapcsolót 50MHz-es sáv szélességre készítenek. A CVPPC-nek 230MHz-es RamDAC-ja (digitális-analóg konverter-e) van. Csak számolgassatok egy kicsit.

Ez csak egy gyorsan készített teszt, bővebb és pontosabb információkat a következő lapszámokban találhattok!

Bebe, ZeeNO

CyberVisionPPC monitor teszt.

ResX	ResY	Bit	Khz	Hz
320 x 160	x 24		35.6	108
320 x 200	x 24		43.3	101
320 x 256	x 24		55.1	104
640 x 200	x 24		41.9	100
640 x 256	x 24		54.1	101
640 x 320	x 24		66.5	100
640 x 400	x 24		86.1	100
640 x 480	x 24		51.8	102
640 x 512	x 24		54.3	100
768 x 576	x 24		61.1	101
800 x 800	x 24		62.6	100
1024 x 768	x 24		54.2	85
1120 x 840	x 24		57.0	85
1152 x 864	x 24		55.4	82
1280 x 960	x 15/16		80.7	79
1600 x 1200	x 8		67.8	55
1600 x 1200	x 15/16		67.8	55
1664 x 1248	x 8		85.2	50
1664 x 1248	x 15/16		85.2	50

*-eddig ugyan olyan gyors volt 24 bit-en, mint 16 vagy 8 biten! (65536 szín!) ZeeNO

AHI v4

AHI 4.16

Mostanában már divattá vált ez a rövid mozaik szó. Mondogatják, hogy ez a program, meg az a játék - sőt még demo is - támogatja az AHI-t, de rengeteg emberke nem tudja, hogy mire is jó az, vagy éppen mi a fene az, eszik vagy isszák ?!

Vajon mit takar ez a mágikus rövidítés? Sokak szerint **Audio Hardware Interface**, de ez nem igaz, mert ez a Retargetable Audio for AmigaOS. Bár ennek nem sok köze van az AHI rövidítéshez inkább az előbbinek, de mégis ez az. Szóval maradjunk meg az AHI audio system megnevezésnél.

De mi is eez ???? Hát most írtam, hogy audio system. Aki esetleg kimaradt az angolóráról: egy új hangrendszerrel van dolgunk, ami a jó öreg **audio.device**-ot próbálja örök feledésbe vonni... Ezt a munkát is átadjuk a CPU-nak !

Jó ez nekünk ? Jó, mert ezentúl szokjunk hozzá, hogy nem 8Bit-en fog pötyögni, bocs, zenélni az Amigánk hanem **FULL 14Bit-en!** (Vagy 16 biten. Ez csak a hangkártyánktól függ. - Bebel) Wow ! És mindezt izomból fogja nyújtani nekünk, úgy-hogy feledkezzünk meg az 68000-68020-as szériáról, mert az AHI-val már csak egy 030-as fog normálisan zenélni (vagy a hangkártyánk - Bebel)

A program tulajdonképpen egy audio.device klón ami - többek között - a Paula chip-et is használja (Mert ő felelős a hangkeltésért, meg pár egyéb funkciót is ellát, és 1986 óta semmit sem upgrade-eltek rajta ! (Commodore Suxx ! Vagy inkább fejlesztők ???)). Az AHI rendszer **hardware független**, rugalmasan bővíthető, és még jövője is van. Ez tény, mert az új játékok (Pl.: *Genetic Species*), vagy pl. a *DigiBooster* zeneszerkesztő, egy teljesen más zenei világot nyitnak meg Amigán, ami eddig csak pécén volt elérhető. De mostantól ennek is vége !

A legnagyobb vicc az egészben: **ShareWare** ! Rulez !!!

Hardware követelmények ?

Hát az van rendesen... Én 020-060-as (PPC version még nincs) procikon próbáltam ki a rendszert, de csak a **030**-as győzött meg igazán, hogy képes **14Bit-en NORMÁLISAN** nyomulni (Paulán - Bebel). A 020-as esetében már egy 4 csatornás pro-tracker zene lejátszása is gondot okozott, mert ha egyszerre szólt minden csatorna, akkor aztán dőcögött, pattogott, meg minden baja volt. Ez volt 14Bit-en is, de a baj az, hogy még 8Bit-en sem ment jól a lejátszás. (Közben rájöttem, hogy a **Volume Boost**-ot kell levenni, hogy alapból halkán szóljon, mert úgy megy a lejátszás rendesen.) Következtetés: 030 rulez, a 020-ason meg maradjunk meg az audio.device-nál, vagy nyomjunk bele némi ram-ot. A programnak van 68000 verziója is, de a 020-as után már meg sem merem nézni... !

A hardware követelménnyel most már mindenki tisztában

van. 030 alatt nem érdemes vele foglalkozni.

Én a **4.16**-os verziót installáltam fel. Vagyis csak installáltam volna fel, mert hibás volt az install script (Vagy rossz az installer verzió ?). Kénytelen voltam manuálisan felpakolni, ami hatalmas munka volt... :J Az L: könyvtárba értelemszerűen az AHI-Handler kerül, a preferences a prefs-be, a device-ok, meg a devs könyvtárba... :)

Ha ezzel megvolnánk akkor gyorsan teszteljük le! Legjobb tesztalany a HippoPlayer lehet.

Töltsük be izibe a vizilólejátszót :), és az AHI menüben (Nincs? Akkor update-eld a programot!) válasszuk ki az enable AHI és a disable other player opciókat... Na mi van ? Mire várunk ??? Töltsünk csak be egy modult! Szarul megy? Akkor nézzünk meg a prefst. Kívágódik a képernyőre egy csomó hangkártya típus meg egyéb bla-bla szöveg. Ha esetleg valakinek van egy Delfina vagy Toccata hangkártyája vagy a felsoroltak közül valamelyik, akkor válassza azt, akinek meg nincs annak is van... :) A Paula hangkártyát válasszuk ki, és mondjuk a **HiFi 14Bit stereo++-calibrated** verziót (030+). Adjunk neki jó nagy freqit meg stereo értéket stb., és most indítsuk újra a musax-ot ! Tisztábban szól ? Hát persze ! Játsszuk meg ezt egy XM-el is, és élvezzük a különbséget (030+ kell !).

Akinek akad MPEG zenéje nézze csak meg milyen AHI-n keresztül a lejátszás !

Kalózkodjunk még egy kicsit! **DigiboosterPRO 2.17**-et töltsük be! Valami jó kis XM zenét hívjunk be, és máris egy pécé előtt képzelhetjük magunkat, de ne legyenek ilyen szörnyű illúzióink, mert még mindig egy Amiga előtt ülünk és lazán editáljuk a 16 csatornás 16Bit-es XM musaxot! És mindezt egy 1986-ban kiadott custom chip meg a "lassú" hardware segítségével!

Ennyi elég is lesz az AHI erejének bemutatására. Szerintem elég meggyőző volt ez a pár sor, de aki még mindig szkeptikus AHI ügyben, hát csak nézze meg !

Aki hívó lett azzal meg nézzük a támogatott hangkártyákat

Aura (sampler only), **Clarity** (sampler only), **Concierto** (Picasso IV sound module), **Delfina DSP** and **Delfina Lite**, **DraCo Motion**, **Maestro Pro**, **Melody MPEG**, **Paula** (8/14/14c bit), **Prelude**, **Toccata**, **Wavetools**, **8SVX** (mono) and **AIFF/AIFC** (mono & stereo) sample render

Ennyi hangkártya típus támogatása van jelenleg driver formájában, amiket a Devs:AH/ könyvtárban találhatunk meg. Új driver írása a készítő szerint nem nehéz feladat, pár óras munka.

A device-okat egy **AddAudioModes** programmal lehet befűzni a rendszerbe, és onnan kitörölni. Nem szükséges a használata, mert az AHIdevice minden elérhető driver-t felhasznál. A Prefs programmal minden driver saját tulajdonságát beállíthatjuk így a lejátszási frekvenciát, csatornákat, hangerőt, kimenet, bemenet, **ECHO**, **Sumond**, **CPU** használatának korlátozása stb. **BGUI** vagy pedig **MUI interface**-en keresztül, kinek melyik szimpatikusabb. Stb., stb... Röviden ennyit, az **AHIguide 40KB** méretű, ezért nem fordulhat elő olyan kérdés amire onnan ne kapnánk választ !

A lényeg: megszületett az új generációs hang rendszer Amigára ! WOW !

Aminet, WWW:

<ftp://ftp.germany.aminet.org/pub/aminet/docs/misc/ahiman.lha>
<http://www.lysator.liu.se/~lcs/ahi.html>

Evil

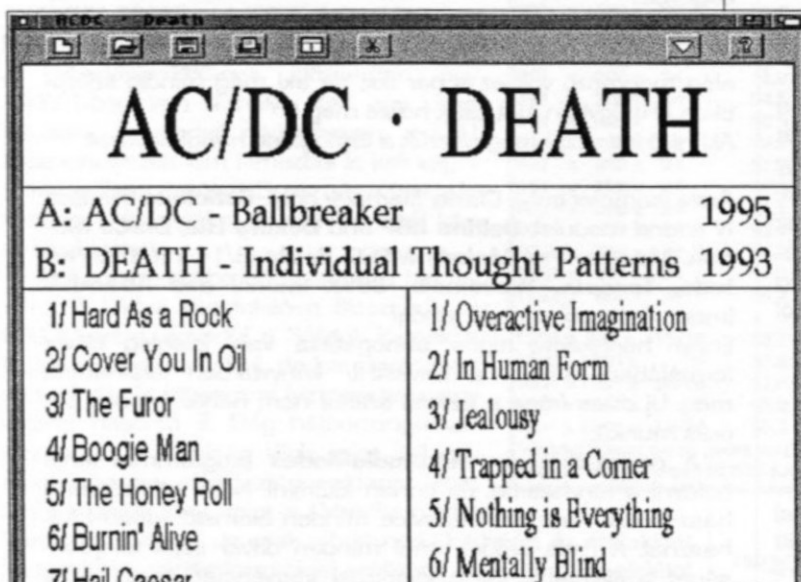
Cassette & Tapecover

Cassette vs. Tapecover

A nyomtató szerintem az egyik leghasznosabb kiegészítő a számítógéphez. Én például minden programot gyűjtök amivel nyomtatni lehet. A mostani cikkemben két kazettaborító nyomtató proggi kerül bonckés alá.

Cassette v1.2

A program **Jaroslav Pokorny** cseh versenyző műve. Elindítása után a főképernyőn találjuk magunkat. A felső sorban a főbb műveletek ikonjait láthatjuk (New, Load, Save, Print, Preview, Cut, Sleep, Help). Persze ezek a legördülő menükben is elérhetőek! Alatta található a tulajdonképpeni kazettaborító. Írhatunk a borító fölére és gerincére is. Először az egérrel kattintsunk a megfelelő mezőbe, majd a megjelenő requestert töltjük ki!



Cassette

A program felismeri, és használja az **Agfa Outline** fontokat! Az Outline fontok magasságát automatikusan a rendelkezésre álló helyhez igazítja, viszont a szélességet nekünk kell beállítani! Szöveg exportálásra nem képes, viszont a saját fileformátuma egyszerűen felhasználható más programokhoz. Importálni a Clipboard-ról lehet ilyenkor a text file első sora a gerincfelirat, a második sor a megjegyzés lesz! A preview képernyő nem a legsikerültebb, nekem nem azt mutatta, mint ami a nyomtatóra kerül! A nyomtatott kép az outline fontoknak köszönhetően szép: a borítót keret veszi körül, így még az olyan fakezűek, mint én is

ki tudják majd vágni!

A középső elválasztó vonalat ki is lehet kapcsolni, de vastagítani is tudjuk. A programhoz (angol) Help.guide tartozik, amelyből csak a legérdekesebb dolgokat hagyta ki a szerző! A beállításokat az ikon toolltype-okban tárolja el. Hátrányként kell megemlítenem, hogy csak max. 15 sor lehet egy oldalon.



TapeCover

Tapecover v2.20

A német **Carsten Wich** munkája. Ha Hires képernyőn próbáljuk elindítani, rögtön meglepetés ér minket egy szép requester formájában! A program ugyanis csak **HiresLace** képernyőre fér el! (Megoldás: A Workbenchet állítsuk Hires Lace módba, indítsuk el a Tapecovert, majd a Prefs-ben állítsuk be az 'Own screen'-t, és a beállításokat rögtön mentsük el! Így legközelebb saját képernyőt nyit!) Ennyi megpróbáltatás után nézzük mit tud a program: Itt egy oldalra max. 14 sor fér fel, írhatunk a gerincére, és a fölére is. Nem találunk preview lehetőséget, ugyanis a program a nyomtató saját karaktereit használja! (Igaz NLQ módban!) Ebből adódóan ne számítsunk valami nagy borítóra: A vízszintes elválasztóvonalak sima '-' karakterből épülnek fel, és nincs keret sem! (lásd fentebb!)

Összegzés képpen:

Én inkább a **Cassette** programot ajánlanám használatra. A **Tapecover**rel készült borító olyan mintha írógépen csinálták volna! Mindkét program letölthető az **AmiNET**ről, vagy megkaphatod tőlem is. Mind-egyikhez írtam magyar catalogot, ami egyenlőre csak nálam elérhető! Létezik még persze számtalan borító készítő program, de ezeket nem tudtam még mind kipróbálni! (Pl. Az **AudioEd** igen ígéretes munka: MUI, Outline fontok, stb. viszont a demo verzió csak egyszer fut le, és csak egyféle borítót hajlandó nyomtatni! De aki regisztráltatni tudja, szerintem ezzel jár a legjobban!)

Oborzin

Blitz

Basic

Sziasztok!

Ma augusztus 30.-a van. Este 10 óra. ZeeNO azt mondta nekem, hogy lapzártaig írjam meg a cikkemet. Tehát most kezdjük a fejtárgítást.

Findscreen 0:

Egy jól ismert parancs amit remélem nem kell magyaráznom.

Screen 0.0.0.640.512.8.\$8004.""0.1:

Megnyitunk egy Hires-Lace képernyőt. Most pedig egy olyan dolgot fogunk csinálni amit eddig még nem próbáltunk. Egy ablakot fogunk megnyitni. A Blitzben az ablaknyitás szintaktikája különbözik a C-ben, esetleg assemblyben megszokottól. Szerintem ez sokkal egyszerűbb mint az előbb említett nyelvekben.

Window 0.50.50.400.400.\$0.""0.1:

Az első 0 az ablak számát jelöli amire a későbbiekben még hivatkozhatunk. A 2. és a 3. ötvenes az ablak x illetve y tengelyen elfoglalt helyét jelöli. Az első 400-as az ablak szélességét jelöli a második a magasságát. A "\$0" az ablak üzemmódját jelöli. Ezekről az üzemmódokról részletes leírás található a Helpben. /Right Amiga+Help/ Ezeket az üzemmódokat a továbbiakban csak **Flag** paraméterként fogom említeni. Nem csak egy Flag paramétert lehet beírni ide hanem akár többet is. De ebben az esetben egy "T" jellel kell elválasztani őket. A "" jelek közé az ablak címsorát tehetjük. A két macskaköröm közé bármilyen szöveg bekerülhet bármilyen hosszúságban. Az már persze egy másik kérdés, hogy ha túl hosszú szöveget írunk akkor nem fog látszódni. A Dpen az ablak címsorának a színét jelöli. A **Bpen** érték az ablak borderének a színét jelöli. A Helpben feltételes jelek között van a **Gadgetlist** illetve a Bitmap paraméter. A Gadgetlistel egy gadgetlista számot tudunk hozzáfűzni az ablakhoz. A Bitmap paraméter segítségével egy már kész bitmapot tudunk behelyezni az ablakba. Azaz Superbitmap ablakká tehetjük. Amíg gadgetek kirakásával nem foglalkozunk addig a Gadgetlist paraméterre nincs szükségünk. Abban az esetben viszont ha egy bitmapot akarunk behelyezni az ablakba akkor mindenképpen a Gadgetlist paramétert is jelölni kell és utána kell tenni a bitmap számát.

Ha jól emlékszem megígértem már, hogy egyszer rendszerrutinokat is fogunk alkalmazni Blitz módra. Ezek a rendszerrutinok először csak grafikai rutinok lesznek. A komolyabb,

rendszert is befolyásoló rutinok ismertetésére majd később térek ki. A rendszer grafikai rutinjainak /már amiket én bemutatok/ egy **rastport** címre van szükségük. A rastportnak mint fogalomnak a leírása benne van az **"Amiga programozása C és Assembly nyelven"** c. könyvben. Felmerül a kérdés, hogy mi ezt a rastport címet hogyan kapjuk meg. Azt tudni kell, hogy a rastport címe csak ablaknak lehet. Tehát

rp.l=Rastport(0):

A dokumentáció szerint ez a parancs visszaadja annak az ablaknak a rastportszámát ami a zárójelben van. Az rp.l a rastport címet jelenti. Ebben az rp tulajdonképpen lehet bármi más is, de az l azaz long a cím hosszúságát jelenti. Ezt csak long méretben kaphatjuk vissza ugyanis ha word azaz "w" vagy byte azaz "b" hosszúságban akarjuk visszakapni a címet akkor a debugger "overflow error"-t ír ki fordításkor. Most pedig két rendszerrutinnal ismerkedünk meg. Tehát

SetBPen rp.7:

Mivel a későbbiekben szöveget fogunk kiírni a rastportra erre a parancsra azért van szükség, hogy a szöveg háttérének a színét meghatározzuk. Az rp hivatkozást jelent a rastportra, a 7-es pedig a szöveg háttérének a színét jelöli.

SetAPen rp.9:

Ez a parancs majdnem ugyanazt jelenti mint az előző azzal a kivétellel, hogy most nem a háttér színét határozhatjuk meg hanem a betűk színét. A következőkben egy ciklust fogunk csinálni amiben rendszerrutinok fognak ismétlődni.

Repeat:

Egy jól ismert parancs amivel már az előző részekben foglalkoztam. A következő parancs egy rendszerrutin lesz aminek a megértéséhez az Amiga rendszerének mélyebb ismerete szükséges. Tudvalevő, hogy az Amiga OS-ben kettő darab pointer van. Az egyik az egérpointer a másik az a pointer amit csak a rendszer használ. A rendszer csak oda tud kirakni bármit a rastporton belül, ahol ez a pointer van.

Move rp.100.100:

Az rp azt mondja meg a parancsnak, hogy melyik rastporttal kell, hogy foglalkozzon. Az első százaz azt jelenti, hogy az x-tengelyen hol legyen a pointer a második pedig azt, hogy az y-tengelyen hol legyen a pointer.

Text rp."AMIGA".5:

Ez a parancs arra szolgál, hogy valamilyen szöveget vigyünk a rastportra. Az rp megint csak egy hivatkozás a rastportra. A ""-jelek között levő szöveget fogjuk kiírni a rastportra. Az 5-ös azt jelenti, hogy ennek a szövegnek hány karakterhelyet foglaljon el az adott rastporton a parancs. Ez a szám azért 5-ös mert az AMIGA szó 5 betűből áll. Ha itt egy 6-os lenne, akkor 6 karakterhelyet foglalna el a szövegnek.

Delay 1: Várunk egy másodpercet

Until Rawstatus(\$45): Várunk az "Esc" billentyű lenyomásáig.

End: Befejezzük a programot.

Azzal zárom a cikkemet mára, hogy ha lehet mindenki vegye meg "Az Amiga programozása C és Assembly nyelven" c. könyvet, ugyanis nagyon sok fontos adat található benne a rendszerrel, amire nagy szükségünk lesz még.
Na csá!

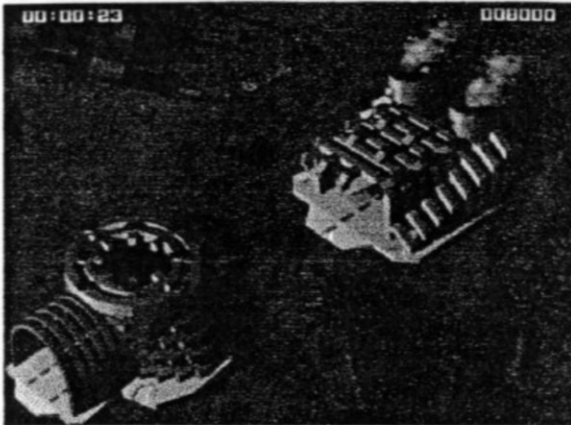
Prometheus

Preview

Napalm

Megjelent az első Dunell klón demo verziója AMIGÁra. A HW követelmény sem mondható nagyon magasnak ráadásul a játék grafikája, hangja, hangulata tényleg remek!

1998 augusztusában megjelent a Napalm című játék első **játszható DEMO** verziója. Talán nem túlzok, ha azt mondom, hogy az idei év legjobb játékaik között lesz a helye. Persze a **click-BOOM**-tól már - szerencsére - megszokhattuk a minőségi produkciókat. Azt azért nem árt tudni, hogy - valószínűleg - szlovák "testvéreink" munkáját dicsérhetjük! Ugyanis 1997 őszén az Ablaze homepage-én egy **Diversia** nevű fejlesztés látott napvilágot. Volt ott egy-két screenshot is a készülő játékról. Aztán egyszer csak eltűntek a képek, azzal a szöveggel, hogy újratervezik a progit. Néhány hét után a clickBOOM-nál pedig feltűnt egy vadi új DII klón... A demo verzió nem tartalmazza az összes épületet és egységet, de jó képet ad a progiról. Sajnos csak 10 percünk van a játék tesztelésére, azonban a demo pálya olyan nehézre sikerült, hogy képtelenség nyerni. Nagyon sokféle egységet láthatunk, a full verzióban még ennél is több lesz! Egy **030**-as gépen már **nagyon szaladt LoRes** felbontásban, azonban a 640*480-as képernyőmód már egy 060-as gépnek is sok. Illetve szerintem az AGA nem bírja.



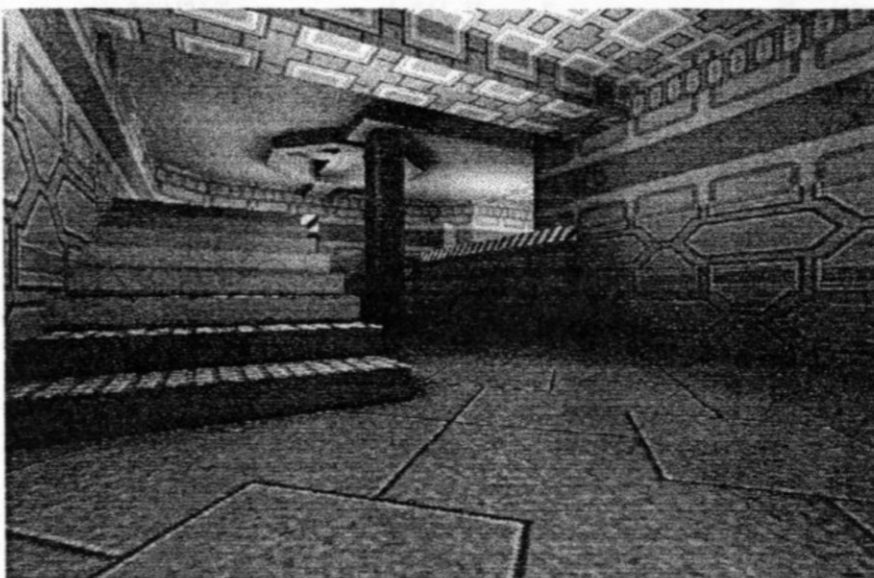
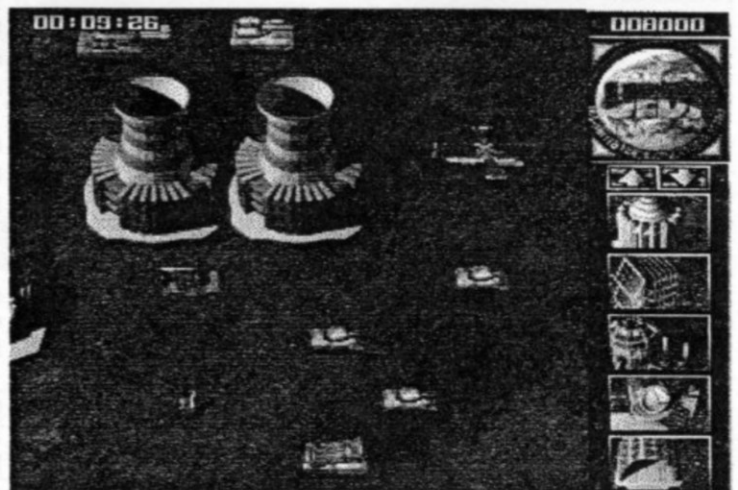
A járművek, az emberek, a repülőgépek, az épületek mind-mind sok animációs fázissal bírnak. Az emberek mozgása remekül ki van dolgozva, és persze el lehet őket űttni :) (Dune2 rulez!).

Szintén újítás, hogy ha rámegyünk egy egységre, kiírja a nevét. Természetesen több egység kijelölésére van lehetőségünk, melyet a Shift-tel, vagy pedig a bal gombbal (mint a WB ikonoknál) végezhetünk el. Ennek előnyeit gondolom nem kell ecsetelnem...

Egyébként a progit várhatóan **november 1-én** jelenik meg, de legkésőbb a **Computer98**-on meg lehet majd vásárolni. **Érdeemes!** Főleg azért, mivel ez 100%-ig AMIGÁS progit, és nem egy régi pc-s game konverziója!

A clickBOOM a *Capital Punishment* - *Myst* - *Quake* - *Napalm* szériával beírta magát az AMIGA játéktörténetébe.

ZeeNO



Enforce

Az **Enforce** fejlesztése szépen halad, néhány új screenshot is a nyilvánosság elé került. A GFX-kártya támogatás is beépítésre került.

A progit így már 640x480-ban 15 biten, bi-linear filtert használva is fut. CyberGFX kártyán, **320x240**-ben a sebesség eléri az **50 fps**-t, és **640x480**-ban **060**-on is még jól játszható.

A készítő nemrég vett magának egy PPC kártyát és már tervbe is vette a PPC verzió elkészítését. Állítólag a **Permedia2** chipes grafkártyákat is támogatni kívánja.

Most az ellenfelek **3D-s** mozgásán ügyködik. Ígérete szerint meg fogja duplázni a poligonok számát, és a játék sebessége nem változik!

Bebe

End

Sequence

Ismét változáson ment végig a lap. Növekedett az oldalszám, jobb lett a papírmínőség, de szerencsére az ár maradt.

Ha minden jól megy, hamarosan átköltözünk Macintosh-ra. Sajnos ez kényszerű lépés, mivel jó progí a FW, de azért nem DTP-re lett kitalálva. Ha végre rá tudom magam szólni, akkor várható egy igen részletes FW leírás... Egyébként terveink szerint ez minőségi változásokat is fog hozni...

Szeretnénk állandó rovatokat indítani. Sajna elég nehéz felmérni, hogy kit mi érdekel. Arra kérek benneteket, hogy valamilyen formában írjátok meg a véleményeteket a dologgal kapcsolatban. Ha másképp nem is, a csekk *közlemények* rovatában is van erre lehetőség...

Mostanában nézegettem a PageStream-et. Egész korrekt programnak tűnik. Még az is meglehet, hogy ezen készítjük a következő számokat. Csak akkor meg hogyan fogunk nyomdázni? Ez egy örök kérdés...

A régebbi számok továbbra is megvásárolhatóak.

Az 1. szám 100Ft, 16 oldalon, a második-harmadik 150Ft, 24 oldalon, a negyedik 220Ft, 24 oldalon, az 5. pedig 250Ft 28 oldalon.

Itt adok közre egy olvasói levelet, nem "fizetett hirdetés".

NYÍLT LEVÉL !

Ha te most egy fénymásolt **AMIGARuleZ!**-t olvasol neked szól e cikk ! Mindenkinek, aki ilyen elvetemült dologra vetemedett üzenem, hogy épp merényletet követ el saját maga és mások ellen.

Gondolkozd el egy kicsit... Azon kívül, hogy kímélted saját pénztárcádat egy igen csekély összeg kiadásától, esetleg egy lap létét is kockára teszed ?????

Ha sokan így szerzik be a lapot esetleg az nem lesz gazdaságos, sőt kifejezetten deficites lesz. Akkor pedig megszűnik és mi, akik becsületesen megvesszük a lapot megint elesünk egy jó olvasmánytól mint már oly sok esetben.

A másik veszélye a dolognak az, hogy a sok fénymásolás miatt kevés lesz a rendelés, amiből a lap készítői azt a feltételezést vonhatják le, hogy nincs érdeklődés a lap iránt, akkor meg minek csinálni?

Puff, és már megen megszűnik. Na akkor mit fogsz fénymásolni faszikám ???

Tehát vedd meg a lapot, még azokat a számokat is, amelyek esetleg már megvannak fénymásolt formában. Nem azért,

hogy a szerkesztők gazdagabbak legyenek, hanem, hogy legközelebb is legyen mit olvasnod. Nem hiszem, hogy 2-3 havonta nem tudsz 2-300 forint körüli összeget a *hobbidra* áldozni...

Tévedés ne essék nem tartozom a stábhöz, csak tetszik a lap és még nagyon sokáig szeretném olvasni...

Köszönöm ha végig olvastál és megértettél.

A következő címen lehet reklamálni, anyázní, ki mennyire kultúrált

Faby (Fábián Zoltán)

Kakasd 7122

Dózsa György u. 334.

TEL: 74-431-076

AMIGARuleZ!

ISSUE # 6

	[A-Z]
Alapító tagok :	A&A, DinyX, ZeeNO.
Főszerkesztő :	ZeeNO.
Segédszerkesztő :	Bebe.
Tördelés :	ZeeNO.
Cikkírók:	A&A, Bebe, Dago, Evil, Faby, GOD!, Lion, Oborzin, Prometheus, ZeeNO.
Helyesírás:	Bebe.
Nyomtatás :	Bebe, Zulu.
Design :	ZeeNO.

A szerkesztőség címe :

ifj. Omándlaky Bence
7632, Pécs

Nagy Imre u. 92

Tel: 06 72 444-479 /ZeeNO/

zeeno_@freemail.c3.hu

Ez a szám nem jött volna létre, ha nincs a

GADGET COMPUTER BT.

Köszönjük a támogatást!



AMIGA - árlista

Alaplapok:

AMIGA 1200 (használt) - kérjen ajánlatot	35000.-
AMIGA 4000 (használt) - kérjen ajánlatot	210000.-

AMIGA monitorok:

Sony 17" multisync, VGA 1600x1280	152500.-
-----------------------------------	----------

AMIGA turbókártyák:

Blizzard SCSI II kontroler	24000.-
Cyb. MK-III foglaló a '060/50 UW-SCSI	83000.-
Cyb. MK-III 68060/50MHz/ UW-SCSI	172000.-
MC'882 Koproc. PGA/50MHz	9500.-
MC'030 Proc. PGA/50MHz	28000.-
MC'040 Proc. PGA/40MHz	38000.-

A1200-be való Power UP kártyák:

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

Blizzard 603e 160MHz 040/25	113000.-
Blizzard 603e 160MHz LC040/25	119000.-
Blizzard 603e 200MHz 040/25	147000.-
Blizzard 603e 240MHz 040/25	177000.-
Blizzard 603e + 160MHz 040/25	147000.-
Blizzard 603e + 200MHz 040/25	174000.-
Blizzard 603e + 200MHz 060/50	287000.-
Blizzard 603e + 240MHz 040/25	203000.-
Blizzard 603e + 240MHz 060/50	316000.-

A3000(T) és A4000(T) való Power Up kártyák:

Minden kártyán Ultra - Wide SCSI csatló is található!

CyberStorm PPC 180MHz 040/25	178000.-
CyberStorm PPC 180MHz 060/50	252000.-
CyberStorm PPC 200MHz 040/25	261000.-
CyberStorm PPC 200MHz 060/50	352000.-
CyberStorm PPC 233MHz 040/25	282000.-
CyberStorm PPC 233MHz 060/50	372000.-

A1200 Torony bővítések az Ateó koncepció:

Az Ateó 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 (200W Táp.+PC bill. ill.+PC bill.+doe)	59000.
Ateó Bus 4slot	72000.-
Pixel64 video kártya (Cirrus Logic CG5434)	35000.-
Multi I/O kártya	21500.-
2x115kb/s soros port, 2xpárhuzamos port	
Ethernet kártya	21500.-
10Mb/s BNC/RJ45/AUI csat., 32kb cache	
SCSI-II kártya, 256b vagy 32kb cache	21500.-
IDE kártya, 2xIDE port	21500.-
Íróbités Hang kártya	53000.-
FM synt., 2 16 bites csat., 32 hang. MIDI In/Out	

Grafikus kártyák:

CyberVision PPC 8Mb SGRAM	66000.-
Csak a CyberStormPPC kártyával megy! / telj.: 80mil. 3D pixel vagy 1Mil. Polygon/s / feib.: 1600x1200 24bit, 72Hz	
BVision PPC 4Mb SGRAM	55000.-
Csak a BVisionPPC kártyával megy! / telj.: 80mil. 3D pixel vagy 1Mil. Polygon/s / feib.: 1600x1200 24bit, 72Hz	
Picasso II + 2Mb RAM Z-II/Z-III	53000.-
Piccolo 5. VHS videokimenet a PC.-hoz	45200.-
Picasso IV 4Mb RAM Z-II/Z-III Multimédia kártya	106000.-
Concierto IV Hangkártya a PIV-hez.	62000.-

Pablo IV Videokimenet kártya a PIV-hez. (S-VHS, Comp.)	40000.-
Paloma IV Tuner és video bemenet kártya a PIV-hez.	62000.-

Egyéb kártyák, kiegészítők:

Delfina hangkártya	104000.-
DSP, Crystal CS4231A sampl. fr. 48kHz	
Buddha IDE kártya Z-II	17000.-
Arjade Ethernet kártya Z-II/Z-III +2 párhuzamos port!	56500.-
ConneXion 10Mbit Ethernet kártya	54200.-
Graffito 24 (S-VHS) video digitalizáló	54000.-
PCMCIA adapter a Graffito 24-hez	36000.-
Multi I/O kártya Z-II/Z-III	39500.-
A 500 memória bővítő 512Kb+öm	5000.-
4 IDE adapter A1200/A4000	2500.-
PC bill. illesztő	5000.-
Midi interface	6000.-
Wizard egér, 3 gombos, 560dpi ideális graf.kártyához	7200.-
Primax egér, 2 gombos	3800.-
Belső floppy, 880Kb (Sony)	5000.-
Külső floppy, 880Kb (használt)	6000.-
Külső floppy, 1.7Mb	17000.-
Hang digitalizáló	6000.-
SCSI külső	2500.-
(25 D-SUB) -> SCSI belső (50p szallag kábel)	
SCSI külső (25 D-SUB) -> SCSI (centronics 50p)	3800.-
SCSI belső 3 csatlakozós (50p)	2800.-
UW-SCSI belső (3xHPDB68M)	3500.-
UW-SCSI belső (5xHPDB68M)	4300.-
SCSI passzív terminátor (HPDB50M)	1800.-
UW-SCSI aktív terminátor (HPDB68M)	10500.-
UW-SCSI passzív terminátor (HPDB68M)	2700.-
Modem, külső 33600	10800.-
Modem, külső 56000	16500.-

Folyóiratok, könyvek:

Az Amiga programozási C és Assembly nyelven 1450.-

Amiga programozási könyv lemez melléklettel.

Amiga Format (Angol) 10/97+CD 11/97+CD	3500.-
Amiga Magazin (Német) 9/97+Lemez 11/97 12/97	2100.-
AMIGARulZ! (Magyar)	
1/100 2/150 3/150 4/220 5,6/ 250.- / 300.-	
AMIGAonly (Magyar) 1 2 7 8 9 10	250.- / 300.-
Amiga Special (Német) 2,3/98+Lemez	1900.-

Szoftverek:

Adorage V2.5	55559.-
Aminet	4661.-
Aminet Set	11000.-
Animage	46424.-
Art Effekt 2.0	55559.-
Burn It CR-ROM író	38966.-
Cartoon Clip Art	9136.-
ClariSSA Pro.	79983.-
Diavolo Backup	18271.-
DiskSalv III	14729.-
DO IT	7271.-
DO IT Vol.2	14729.-
Draw Studio	35237.-
Eric Schwartz CD	9136.-
Euro CD (PD gyűjt.)	5407.-
Final Copy II	14729.-
Final Writer	33373.-
Fun Clips 1 (300 Clip Arts)	7271.-
Fun Clips 2 (300 Clip Arts)	7271.-
Gateway	3542.-
Geek Gadget II	5407.-
Hollywood Studio	9136.-
Kang Fu	11000.-
Kam Collection III	14729.-
Light ROM Vol.4	16593.-
Lightwave 4.0	353863.-
LS Dictionary 3	4288.-
Magic Publisher	14729.-
Maxon Atlas	14729.-
Maxon Cinema 4D Prof.	89305.-
Maxon Tools	18271.-
Meeting Pearl	2797.-
Miami (Internet prg)	20322.-

Monument Designer Pro V3	111678.-
Monument Titler	37102.-
MutiTerm Kit (Tel. BTX-hez)	27780.-
Network CD	9136.-
Personal Paint 7.1 CD	18458.-
Picture Manager	18271.-
Pro Video II	12864.-
Scala MM 400 (ang/német ver. CD)	34500.-
Sigfried Alpha (szöveg szerk.)	14729.-
Sigfried AntiVirus	14729.-
Sigfried Copy	14729.-
Space And Astronomy	11000.-
Streckenplaner	11000.-
Tele Info II	11000.-
Turbo Print Prof.	27780.-
Video Stage Pro.	3729.-
Weird Science Animations (2CD)	11000.-
Weird Science Clip Art	7271.-
Weird Science Fonts	7271.-
Weird Science Sounds (2CD)	11000.-
Wordworth Office	29644.-
Workbench Designer	7271.-
X-Print IV	17712.-

Az árak ÁFA nélküliek, és az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A rendeléseket a raktárkészlet erejéig még aznap teljesítjük! Viszonteladóknak további kedvezmények! A fenti alkatrészeket megrendelheti e-mail-en, telefonon és faxon. Ha a fentiekől eltérő hardware elemekre van szüksége, akkor kérjen tájékoztatást.

Bizományi - árlista

AMIGA:

A3000	100000.-
2/3RAM, 030/25, 882/25, 200Mb SCSI HDD, Vortex 386SX kártya	
A1200 HDD kábelek	35000.-
A500	9000.-
A3640 CPU kártya	35000.-
(68040/25MHz) V3.1 A3000/A4000-be	
A2088 PC XT emulátor kártya kit (+360FDD)	9000.-
Action Replay A2000-es be MK-III leírás stb.	4000.-
Action Replay A500-es be MK-III	4500.-
IDE HDD kontrollor A500-ba	5000.-
2Mb RAM bőv. A500-ba belső!	8000.-
B1230 IV Blizzard '030/50MHz turbó kártya, RAM bőv.	30000.-
PC táp Amigához (régit táp kábele szükséges)	4800.-
Genlock (Electronic Design)	30000.-
RockGen+ Genlock	35000.-
HC Deluxe Videostudio - Genlock	52000.-
Auto Fade, Picture adjust, S-VHS/ CVBS in/out, RGB in/out stb. SONY Betacam SP (Video magnó)	300000.-
UVW1700G RGB tip. R.-Y.B.-Y.Y/R.G.B/S-VHS be/ki.	
NTSC RGB splitter digitalizálóból	15000.-
JVC RGB splitter bármilyen Video jelfől RGB	25000.-
Commodore 1901 video, RGB, Monitor (Mono Hang)	12000.-
NEC MultiSync 3D Monitor : PAL, VGA, S-VGA	28000.-
SONY 20" Monitor	120000.-
Csak 1024x768 vagy 1152x873 felbontást ismeri!	
Kábelekkel együtt. Lérv garancia!	
SONY 17" Monitor (Multysync SVGA)	55000.-
A500 TV Modulátor	3500.-
Bill. Magyar/Angol	1200.-
PC-táp	3500.-
OKI PAGE 4W LED lézer nyomtató	55500.-
600DPI felbontás; 4 lap/perc nyomtatási sebesség.	
kis alapterület (kisebb mint egy A4-es lap);	
Cannon BJ20 Tintasugaras nyomtató	18000.-
DELL PCMCIA Ethernet kártya (kábel nélkül)	15000.-

A bizományos árak 3 nap garanciával! Az árak invariárok! A fenti alkatrészeket megrendelheti e-mail-en, telefonon, faxon. Ha a fentiekől eltérő hardware elemekre van szüksége, akkor kérjen tájékoztatást.

GADGET Computer Bt.

H-6600 Szentés, Ady E. u. 1
 tel:(63) 313-367 fax:(63) 444-012
 e-mail: gadget@mail.datanet.hu
 http://www.szentes.hu/partnerek/gadget