

AMIGA

ISSUE # 7

RuleZ!

II. évfolyam, 5. szám

Ára : 250 Ft

32 oldalon
1998 december

„Keep the momentum going“

PowerPC news

AMIGA OS 3.5

Elastic Dreams

Computer '98

Catedit 1.2

Sonic 1.0

Lambda

OnEscapee

Foundation

Lambda



Computer'98



Startup



ZeeNO elemezgeti egy kicsit az 1998-as évet.
Elvégre év vége van! ;)

Halihó!

Ismét itt vagyunk. 32 oldalon, teljesen megújult külsővel. Lassan itt az év vége, ideje számadást csinálni.

1. Az AMIGARuleZ!-ből kiadtunk idén 5 darabot. Az oldalszámot, a színeket sikerült növelni. Talán a tartalommal is ez történt.

2. Kiadták a Blizzard PowerPC 603e kártyákat az A1200-be. A 3000/4000-esbe szánt CyberVisionPPC nyár óta kapható. Az AMIGA International is kezdte megemberelni magát, 5 év után talán dolgoznak egy kicsit. Az AOS 3.5 egyesíteni fogja az eddigi megjelent kiegészítéseket, legalábbis a reményeink szerint.

Vagyis: igen jó évet zártunk, ez mind az újságra, mind az AMIGAonly-ra, mind CHIP magazinban lévő (thank for LouiSe) AMIGÁS oldalakra értendő. A hazai helyzet "sajtó" szempontjából jónak mondható, és még nem is beszéltünk a szinte egyedül maradt WorldNews-ról! A Font!, a PoWeR és a Dream Mag létezik még, csak késnek a srácok. Scene szempontjából az egyetlen demo csapat (F18) játékot fejleszt (3D-s texture mapped autós gamét!), de a többiek sajna elhanyagolják mostanában a scene-t.

Külföldön ezzel ellentétben zajlik az élet, nagyon sok procejt van fejlesztés alatt.

Sorry, de megint változott az előfizetés. Mivel egyrészt a postaköltségek kb. 15%-kal emelkedni fognak, plusz az újságot (a súlya miatt) már most is 70Ft-ért viszik. Másrészt a (színes) másolás 30%-kal (!!!) megugrott (már novemberben) és további emelés várható januárban, az újság ára 300Ft lesz, a postaköltség pedig 80Ft. És a 32 oldal is állandónak tűnik... Tudom, hogy ez elég sok, de ekkora példányszámnál nem tudjuk olcsóbban kihozni. Az előfizetőknek természetesen marad az ár.

Nagyon kellemes Karácsonyt, és boldog új évet kívánok a team nevében!

ZeeNOofAR!

ARI -visszamenőleg:

1. szám - 16 oldal - 100Ft
2. szám - 24 oldal - 150Ft
3. szám - 24 oldal - 150Ft
4. szám - 24 oldal - füzve - színes borító - 220Ft
5. szám - 28 oldal - füzve - színes borító - 250Ft
6. szám - 32 oldal - füzve - színes borító - 250Ft
7. szám - 32 oldal - füzve - színes borító - 250Ft

Figyelem!!!

Aki érez magában írói vénát, vagy egyszerűen van egy (több) kedvenc programod amit jól tudsz kezelni, akkor ne habozz, küld el hozzánk műve(i)det, bármelyik címünkre! Free AR! jár érte, na meg elismerés...

Tartalom:

...InDoor

Startup-Sequence	ZeeNO	02
News	Bebe	03

Claws of the devil, The death walk, Warblood 2, AMIGA classix, Virtual Karting 2, Ariadne II, Warp3D, OS 3.5, Genesis, Max Rally, GunBee, ISDN, CDTV-upgrade, Page Stream 3.4 & 4.0, Genetic 15 bit, Great Nations, Pegase, Crystal software, Expansion, Combat Remix, Vulcanology, Sixth Sense Investigation, AMIGA Writer, clickBOOM PPC, Tales of Talmar, NetWar, Adiboo, GoldEd 5.0, IOBlix, Tales of Heaven, The Holy Trinity, In the shadow of time, StarFighter, Imperator, Turbo Racer 3D, Exor, Gord, Wasted Dreams, Virtual Grand Prix, PPC progs, PlayHD, Trauma Zero, Heretic & Hexen.

Computer '98	Bebe, Lion	14
--------------	------------	----

Game Sector

OnEscapee	Tóth Péter	15
Wasted Dreams	ZeeNO	16
Lambda	Reynolds	17
Foundation	ZeeNO	18

User Block

Dopus5 config II.	GOD!	20
Magellan II	Bebe	22
PowerPC news	Dago	23
Vulcan'98	ZoNe	24
Sonic	AnChoR	25
AMIGÁk a NASA-nál	Bebe	27
Elastic Dreams	GOD!	28
CatEdit	Oborzin	29
CD-k	-Alex'91-	30

OutDoor.

End-Sequence	ZeeNO	31
GADGET BT.	-	32

Hírek-röviden



Bebe beszámol nekünk az elmúlt időszak legfontosabb híreiről, érdekességeiről.

Claws Of The Devil

AZ AMIGARuleZ! 4. számában már beszámoltunk a Claws Of The Devil című, Tomb Raider stílusú játékról. A fejlesztés egy része a végéhez ért. a PowerPC verziót kiadták a Computer'98-on. A Permedia2-es Chip néhány funkcióját is használja.

A Tomb Raider-hez hasonlóan itt is 3D-ben látjuk hátulról a főhőst, a kamera pedig teljesen szabadon úton követi. Az összes object polygonokból épül fel. Egy object maximum 800 polygonból állhat. Ezenkívül valós idejű fényeffektekkel is találkozhatunk, melyek olyan extrákat tartalmaznak, mint a csillanások, vagy a környezetünket bevilágító fényforrások. Itt is találkozhatunk vízzel - mely természetesen áttetsző -, és köddel is. Nagyon jó a proggiban, hogy bármikor bármit cselekedhetünk. Lehet sétálni, futni, ugrani, mászni, és úszni. 13 hatalmas szinten küzdhetjük magunkat át, miközben 24 fajta szörny vadászik ránk. Ellenük fegyverek széles arzenálja áll rendelkezésünkre. Egyenlőre csak PPC proci, és PPC-s grafkártya (a prógi használja a Permedia 3D chipet!) tudja futtatni, de készül a 68k-s verzió is (060 ajánlott!).

A Claws Of The Devil-t a Titan Computers forgalmazza.

Bebe



The Dead Walk

The Dead Walk néven készül egy Resident Evil klón az Alpha Software jóvoltából. Ez már a harmadik a sorban, hiszen a Titan Computer a Claws of the Devil-t készíti, egy másik kevésbé ismert fejlesztő pedig a Resident Evil-t kívánja átkonvertálni. A három közül talán a The Dead Walk készül el legelőször. Az Alpha Software idén ősz végére ígéri.

Aki többet kíván tudni a programról az email-ben felteheti a következő címen: stuart@spiralnebula.demon.co.uk

Bebe



Warblood II

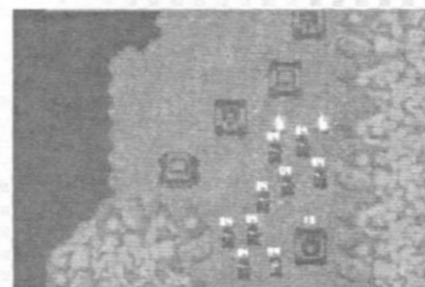
Az újonnan alakult Bearsoft is azon fejlesztők közé tartozik, akik egy - ma oly divatos - Dunell klónt kívánnak fejleszteni.

A projektet Warblood II-re keresztelték (az első részről - már ha van - semmi info sincs). A story egyenlőre nem ismert, de valószínűleg három klán közül választhatunk, és a célunk - természetesen - a másik kettő likvidálása. Eddig tíz fajta épületet alkottak meg a srácok:

Építkezési Központ, Napenergia Központ, Finomító, Raktár, Laboratórium, Kis Gyár, Nagy Gyár, Könnyű Védelmi Állomás, Védelmi Fal, Radar Állomás.

Most pedig jöjjenek azok az egységek, amikkel mindezt lerombolhatjuk: sokféle páncélozott tank és gyalogság (ezekből különösen a bazookával felszerelték a veszélyesek). Ezek mind gouraud árnyékoltak, textúrázottak. A minimális konfiguráció még nem biztos, de előreláthatólag 020-as proci, 3MB Fast Ram, és támogatja a GFX kártyákat is.

Bebe





AMIGA Classix

Az Epic Marketing szeptember végén megjelentette az Amiga Classix névre hallgató CD-jét, melyen több, mint 300 játék található. A korongon több, mint 100 megademo is helyett kapott.

A játékok közül néhány: Amegas, Testament, Better Dead than Alien, Charlie J. Cool, Full House Poker, DNA, PP

Hammer, Starblade, TechnoCop, Zero Gravity, Boondar, Blaster, Boston Bomb Club, Fruit Salad, Lex, Nemeses, Project Buzbar, North & South, Turn IT, Vietnam Alfred Chicken, Alien Breed 3D, Apidya, Apocalypse, Star Dust, Armalyte, Armourgeddon, ATR, Beast Busters, Super Star Dust, Street Fighter 2, Syndicate, Steel Sky, Benifactor, Body Blows, Breathless, Bubble & Squeek, Cannon Fodder 1&2, CoolSpot, Crash Test Dummies, Cyper Punks, Dark Seed, Deepcore, Detroit, Dragon Stone, Dream Web, Fears, First Samurai, Frontier Elite 2, Globdule, Gods, The Hustler, Ishar3, K240, The Kings Quest VI, Lemmings 2, The Lion King, Lotus III, Soccer Kid, Space Hulk, Minskies, Myth, New Zealand Story, Ruff'n'Tumble, Sensible Golf, Slam Tilt, Tactical Manager, Theme Park, Turrican 3.

A z érdeklődők a <http://www.epicmarketing.td.net/> címen juthatnak bővebb felvilágosításhoz.



Bebe



Ariadne II



Két hónapos munkával a Village Tronic teljesen áttervezte a ZorroII-es buszra csatlakozó Ariadne Ethernet kártyáját. Az Ariadne II nevet viselő kártya árát kb. 200DM-ra csökkentették.

A párhuzamos portot elhagyták, de minden

más funkció megtalálható rajta, ami a régi Ariadne I-en volt. A kártya jellemzői: 10 Mbit, TP/BNC, FlashROM (akár a hálózatról is bootolhatunk), software, mellyel a pc-kre való csatlakozás könnyen megoldható.

Kérdéseket az amigasupport@village.de címen lehet feltenni, megrendelni pedig a sales@village.de e-mail címen lehet.

Bebe

Warp3D



A Haage & Partner egy 3D library-t fejleszt Warp3D néven. A library segítségével a

3D-s hardware nyújtotta előnyöket tudjuk kihasználni. A software csomag formájában jelenik meg - hasonlóan, mint a Picasso96 - így lehetőség lesz a jövőben megjelenő 3D-s kártyák

használatára is. A Haage & Partner a

lehető leggyorsabban kívánja a software-be

integrálni az új hardware-eket. A Warp3D

CyberGFX és Picasso96 rendszereken is működik,

és lesz 68k-s és PPC-s verziója is. A Warp3D-be az OpenGL-t is bele kívánják építeni. A terveknek megfelelően a Computer'98-on megjelent, de egyelőre csak a CyberVision64/3D-t támogatja.

Bebe

Virtual Karting II

Ez a játék is a World Of AMIGA Show-n debütált Londonban ez év májusában. Az előd hagyományait követi, bár az élvezetes játékhoz már egy 030-as proci szükséges.

A grafika az előző részhez képest sokkal kiforrottabb, szebb, természetesen texturázott. Minden AGAs AMIGÁN fut, megvásárolható CD-n, és lemezen is 14.99£-ért. Hátrányként említeném meg, hogy az első részből ismert három pálya maradt, így egy kicsit egyhangúvá válik a játék.

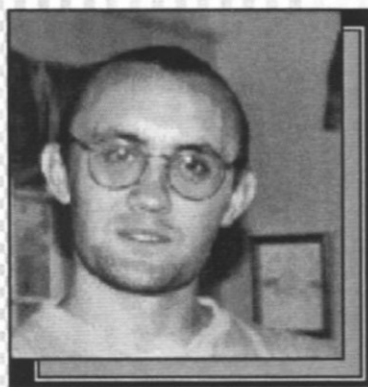
Bebe

AMIGA OS 3.5

Az Amiga Inc. bejelentette az Amiga OS 3.5 kiadását. A tervek szerint a jövő év első felében megjelenő OS támogatni fogja a PPC kártyákat. Az még nincs eldöntve, hogy a phase5 vagy a Haage&Partner féle software-t részesítik előnyben. A 3.5-ös OS-t sok Amigás fejlesztő cég, csapat közös erővel készíti el. A 3.1-es ROM alapjaira épül, de csak CD-n lesz beszerezhető. PPC verzió nem készül, de használni fogja az új procik nyújtotta lehetőséget. A tervek szerint a következő dolgokat integrálják a 3.5-ös OS-be: RTG támogatás (átirányítható grafika), RTA támogatás (átirányítható hang) CDFS támogatás, új interface, valamint kisebb hibák kijavítása, és néhány rutin jobbra, gyorsabbra cserélése. A 3.5-ös OS gyakorlatilag az összes közelmúltban kifejlesztett hardware-t, software-t támogatja, így lehetséges lesz olyan programok nagyobb mértékű elterjedése, melyek ezeket a termékeket használják. Egészen addig, míg ki nem jön az NG Amiga (New Generation Amiga). Mivel az új NG OS-be egy teljes 3.5-ös emulátort is beleintegrálnak, nem kell félnünk, hogy a mostani - és a 3.5 OS-re írt - programokat nem tudjuk használni az új Amigákon.

Részletes infokat a kölni Computer'98 kiállításon adott a cég, vagy a homepage-ükön (www.amiga.com).

Bebe



Genesis Towerhawk

Genesis

A **Randomize Inc.** piacra dobta a **Genesis Towerhawk** nevű Amigáját. A gép a következő kiépítésben vásárolható meg:

- * Amiga OS 3.1
- * Motorola 68060/50 MHz processzor
- * 32MB Ram, opcionálisan kérhető 128 MB
- * 5 Zorro II-es slot, melyet akár gyárilag Zorro III-ra upgradelnek
- * 4,3 GB IDE vinci
- * 32x IDE CD-ROM
- * HD-s floppy, mely pc és Mac kompatibilis
- * MultiVision flicker fixert tartalmaz, így bármilyen pc-s monitort használhatunk
- * win95 billentyűzet kompatibilis (egy ilyen kapunk hozzá)
- * AGA chipset
- * Video és Genlock képesség
- * 4 csatornás stereo hang, 8 bit DMA
- * Interface-ek:

- 1 soros RS-232 (modem)
- 1 párhuzamos (printer)
- 1 külső floppy
- 2 éger/joystick
- 1 23 tűs video kimenet RGB (AGA chipset)
- 1 15 tűs video kimenet (Multi Vision Flicker Fixer)
- 1 video komposít (TV, video)
- 1 RF modulátor
- 2 sztereó hang

* 250 Watt ATX táp

* Personal Paint 7.1 CD

* Az Amiga OS 3.1 teljes dokumentációja

A komplett csomag ára: 1899.95\$ (425000 Ft)

Opcionálisan kapható Fast SCSI vezérlő plusz 94.95\$-ért

És ha mindez nem elég, akkor egy Motorola PPC 603e 240 MHz-es procit, plusz Fast SCSI Interface-t vehetünk hozzá 669.95\$-ért.

Az érdeklődők a

Randomize Inc. R.R. #2 Tottenham, Ontario Canada LOG 1W0 címre írjanak.

Telefon: 1 888 RANDOMIZE (1 888 726-3664)

Bebe



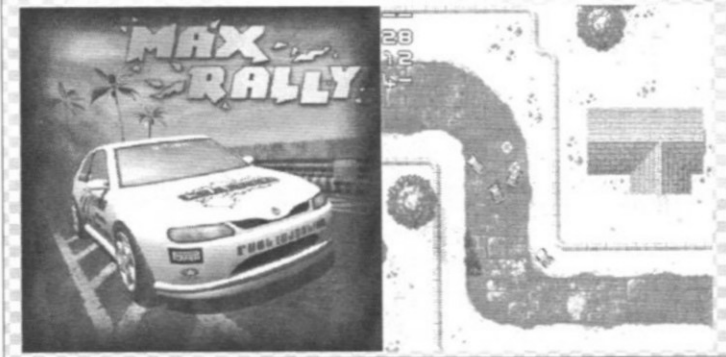
Max Rally

A Max Rally fejlesztése már nagyon a végéhez közeledik. A készítőik még idén kívánják kiadni.

A Max Rally leginkább a *Supercars*-ra, vagy a *Micro Machines*-ra hasonlít. 4 játékos mérhető össze ügyességét többféle módban. 256 színt használ, és 360°-os ugrásokat is végrehajthatunk a különböző pályákon.

A füsteffektek teszik hangulatosabbá a versenyt. A minden 2MB-os Amigán elinduló játék ára: **19.99£**.

Bebe



ISDN csomag

Az **Active Technologies** olyan ISDN csomagokat kínál melyek segítségével gyorsan és olcsón köthetjük Amigánkat a NET-re:

1. Külső ISDN terminál adapter 129.95£
2. Külső ISDN terminál adapter + NetConnect v2 programcsomag 159.95£
3. Külső ISDN terminál adapter + NetConnect v2 + Hypercom I soros kártya 189.95£
4. Külső ISDN terminál adapter + NetConnect v2 + IOBlix soros kártya 229.95£

A Külső ISDN terminál adapter a Dynalink féle 'MagicXpress'. Bővebb információt a <http://www.askey.com.tw/> címen lehet kapni.

És hogy mik az ISDN előnyei a hagyományos analóg vonalakkal szemben? A nagyobb sávszélesség (valódi 64k-s vagy 128k-s sebesség. Az 56k-s modemek gyakran 44k-s vagy lassabb sebességre kapcsolnak a kezdeti csatlakozás után.)

Az ISDN állandó, nem változik a sebessége. Az ISDN segítségével 64k-val, vagy 128k-val lehet feltölteni a cuccot (akár mindkét csatin egyszerre). Ezenkívül az ISDN segítségével 1 másodperc alatt a NET-en lehetünk, míg a hagyományos analóg vonalakon ehhez 20-30 másodperc kell. A cég címe: **Active Technologies, Oval House, 113 Victorai Road, Darlington, DL1 5JH, England. Tel: +44 (0)1325 460116 Fax: +44 (0)1325 460117**

E-Mail: sales@active-net.co.uk Akinek tehát van kedve (és pénze :-)), az fizessen elő ISDN vonalra, és vegye meg az adaptert is hozzá.

Bebe

GunBee F-99

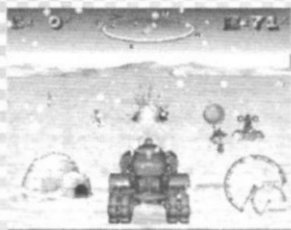
A SNES-en nagy népszerűségnek örvendő Twin-Bee-nek elkészült az Amigás verziója, mely a GunBee F-99 nevet kapta, és az APC&TCP forgalmazza. A lövöldözős játék célja, hogy egy állig felfegyverzett méhecskével megmentsük Lady Akiko-t. Ehhez 5 különböző világban kell átlövöldözni magunkat. Minimum konfiguráció: AGA, vinyó, 4MB Fast Ram.

Bebe



Crystal Software

A Crystal Software három - a közeljövőben megjelenő - játékról közölt némi információt:



Gilber Goldmate, Tank Goblins



Gilbert Goodmate

Ez az a játék, melyet már régés rég beígért a cég, de csak 1999 júliusára várható a megjelenés. A Gilbert Goodmate egy point & click játék (mint pl. a Monkey Island). A grafikára igazán nem lehet panaszunk, mert egy volt Disney grafikus készíti. Természetesen lesz CD zene és digitalizált beszéd is. Külön érdekesség, hogy az Amiga és pc verzió is ugyanabban a dobozban lesz megtalálható, ugyanazon a lemezen.

Tank Goblins

Ez egy 3D-s lövöldözős játék, melyet a Sega Rally-hoz hasonló perspektívából láthatunk. A történet egy száraz, sivatagos bolygón játszódik, ahol a legnagyobb kincs a víz. Mivel mindenki ezt akarja megszerezni, elkezdődik a bolygóméretű "ereszd el a hajamat!" fesztivál. Mindenki mindenki ellen. Digi szövegek, atmoszférikus zene - mely a játékosok egészségi állapotától változik! -, jó mesterséges intelligencia, és - a legfontosabb - hálózati lehetőség teszik érdekessé a játékot. Még idén decemberben megjelenik.

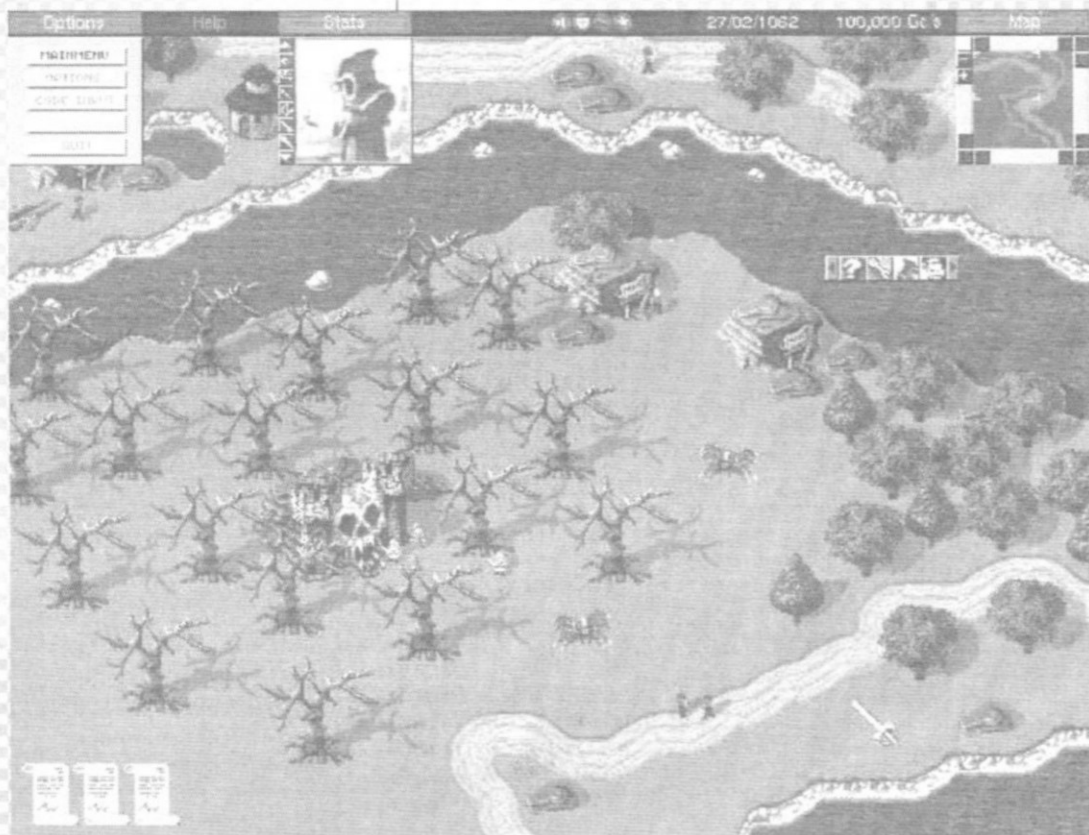
The Dark Millenia

Egy real-time stratégiai-kalandjáték is tervben van, ami nagyon ígéretesnek látszik.

A játék fejezetekre oszlik, és a játékos cselekedetei alapján alakul a következő fejezet. A jól bevált jó és rossz háborúján alapszik a prog. Ezek közül kell valamelyiket győzelemre segíteni. A fantasy környezetben találkozhatunk goblinokkal, törpékkel, elfekkel és még sok mással is. Elég sokrétű a játékmenet. Városokat, hadsereget kell létrehozunk. Mindkét oldalnak megvannak a saját karakterei, melyek különböző előnyös és hátrányos tulajdonságokkal rendelkeznek. Harci tulajdonságok, varázslatok, mana pontok, szóval minden van, ami egy jó RPG-hez kell! 256 színű grafikája lesz kis és nagyfelbontásban, a hang AHi-n keresztül szól.

Ezenkívül Vidiscreen System nevű real-time árnyékolás, napkelte, napnyugta, füst, tűz, eső színesítik a játékot. Tervben van még a GFX kártya és PPC támogatás is. Remélhetőleg idén decemberben megjelenik.

Bebe



Pegase

Pegase névre hallgat a legújabb Amigás MPEG encoder (tömörítő), mely a 680X0-es procikra íródott. Bármely Amigán elfut, melyben 2.0-ás OS és koprocival van. A program még messze van a befejezéstől. Egyenlőre még nem tud layer III-at tömöríteni, és a psycho-acoustic model 1 sem lehetséges. Mindazonáltal a layer II algoritmus nagyon jó eredményeket mutat, így a Pegase hasznos progí lehet mindenki számára. A program a Musicin (ISO/MPEG) alapján íródott, de a sebességnövelés miatt az egészet átirták.

Egy sztereó AIFF, 44.1kHz-es, 128 kbit/s-os hangmintának az encodálásához szükséges idő a hangminta hosszának háromszorosa egy 68060/50-es procin. A 68040/40-esen a hangminta hosszának tizenkétszerese szükséges. A Pegase eddigi tulajdonságai:

- Olvasni tudja az IFF-AIFF, IFF-MAUD, RIFF-WAV 16 bites tömörítetlen file-okat, valamint a CD-s zenéket (CDDA) és a RAW mono file-okat. - Automatikus byte felismerés a CDDA file-oknál. - Egyszerre több file-t is képes tömöríteni (batch mode). - Szabadon konfigurálható - Az AmigaDOS standard argumentjeit használja. - Kevesebb, mint 2 KByte stacket igényel.
- Optimalizált, de HIFI minőségű rutinokat használ a layer I, II tömörítésekhez. - Join-Stereo opciót is tudja.

AMIGA PEGASE
MPEG ENCODER FOR 68K



Bebe

Tales Of Heaven

A Darkage Software egy 3D-s platform játékot fejleszt Amigára, a Tales of Heaven-t. Leginkább a PSX-es Pandamonium-ra hasonlít. A "Mennybeli Mesékből" már rendelkezésre áll egy demoverzió. Egyszerre 2000 poligon-t tud kezelni az engine - mely egyelőre csak AGA-s - de



060-on nagyon simán fut lassulás nélkül. Természetesen GFX kártya használat a végleges verzióba be lesz építve. A kiadás dátuma egyelőre ismeretlen.

Bebe

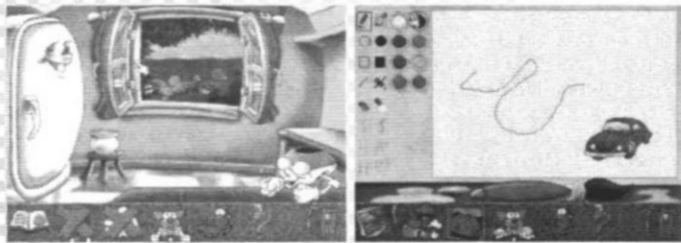


Alive Kids - Adiboo

Az Alive MediaSoft a gyermekprogramok terén is aktivizálta magát. Ennek gyümölcse az Adiboo.

Mostantól azok - a nem is túl öreg - Amigások, akiknek gyerekük van, a kicsikkel együtt Amigázhatnak. Az Adiboo két CD-n jön ki. Az első CD 4-7 éves gyerekeknek való. A korongon 10 féle játékkal találkozhatunk. Ezek közül néhány:

Puzzle - ki kell rakni egy puzzle-t, hogy meghallgathassunk egy zenét
Virágos Kert - Öntözni kell a virágos kertet, hogy nézhessük a virágok növekedését



Rajzprogram - Nagyon egyszerű rajzprogram (egyszer kell megnyomni a bal egérgombot a vonalhúzáshoz, majd az automatikus rajzolást újból gombnyomással lehet megszüntetni. Erre azért van szükség, mert a kicsik keze nem éri át az 'óriási' egeret, így gondot okoz a rajzolás), mely segítségével kiszínezhetjük, valamint kinyomtathatjuk a művet

Rajzfilmfigurák létrehozása - Az előre elkészített háttér- és figuraelemekből lehet teljesen új alakokat létrehozni

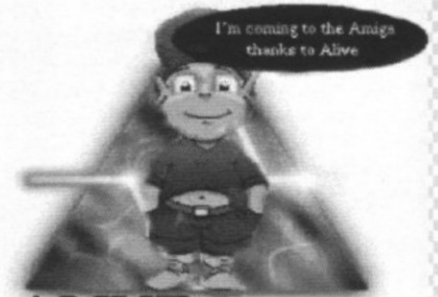
Porté játék - Egy bizonyos ideig nézhetünk egy arcot, majd ezután ki kell választani sok kakukktojás közül az orrát, szemét száját, stb.

Konyha - Süteményt süthetünk a már készen kapott hozzávalókból, a receptet kinyomtathatjuk és a sütit a valóságban is el lehet készíteni.

A második CD 6-7 éveseknek szól. Itt már alapkövetelmény az írás, olvasás és a számolás. A lemezen található játékok mind ezekre a képességekre épülnek. A programok használata egyszerű. A gép mindig elmondja, hogy éppen mi történik, valamint az ikonok is utalnak a hozzájuk tartozó program funkciójára. Ha mégis elakadnánk egy barátságos kukac segít eligazodni. Az Adiboo fejlesztését tanári felügyelet kísérte, így nem található olyan program a CD-ken, mely a gyermekek lelki egészségét veszélyeztetné.

A programcsomag egy ajándékdobozban jön ki, színes kézikönyvvel, valamint egy a gyermekek számára készített speciális füzetrel, melybe mindenfélét feljegyezhetnek. Az Amigás verzió a teljes konverziója a Macintoshos programnak.

A minimális hardware konfiguráció: 040 vagy PPC, 8MB, vinszeszter, CD-Rom. A játék 256 színű, 640x480-ban fut. A GFX kártya használata ajánlott, de nem szükséges. Az Adiboo upgradelhető a később kijövő ingyenes programokkal. A program áráról egyelőre nincs információ. A forgalmazó címe: **Alive MediaSoft, PO Box 940, Nottingham NG17 7FA** Tel: 01623 467579. E-mail cím: steven@aliveinnots.co.uk



ALIVE Mediasoft Ltd.

Bebe

The Holy Trinity

The Holy Trinity néven kezdett fejlesztésbe a **Digital Visionaries**. Az RPG/kaland játékokban kézzel rajzolt grafika, digitalizált beszéd, és rengeteg animáció lesz. Egyelőre csak ennyi infót sikerült összeszedni róla, de amit megtudunk még valamit, közölni fogjuk az újság hasábjain.

Bebe

GoldED 5

A nagyszerű szövegszerkesztőnek megjelent 5.0-ás verziója. A programhoz sokféle segédprógit mellékelnek, melyek segítségével többek között HTML oldalakat szerkeszthetünk, helyesírást ellenőriztethetünk. A GoldED-et úgy fejlesztették, hogy a StormC és SAS/C kompilereket könnyen lehessen használni. A progit CD-n lehet megvásárolni. Az 5.0-ás verzióval egyidőben **ingyen elérhetővé tették 4.7.3-as verziót**. Bővebb információt a <http://www.amyresource.it/> címen lehet kapni.

Bebe

IOBLix

A **SoftWare Hut** kiadta az IOBLix nevű nagysebességű soros kártyáját. Az IOBLix 4 soros és 2 EPP/ECP párhuzamos portot tartalmaz. Ezenkívül elhelyeztek rajta egy AHI kompatibilis hangkártyaportot és SANAAI kompatibilis Ethernet kártya slotot. Tervben van egy 1.44MB floppy modul fejlesztése is. A soros porton 64 Byte FIFO memória, az EPP/ECP párhuzamos porton 16 Byte FIFO memória van. A belső FIFO memórián kívül upgradelhető 8 KByte külső memóriával, amit minden modul elér. A párhuzamos portok bidirekcionálisak (kétirányúak), így minden printerrel kompatibilisek. A scannerek és a ZIP drive-ok is működnek. Az IOBLix Zorro II-re csatlakozik, így minden **Amiga 2000, 3000, 4000** gépben működik, és Amiga 1200-ben is Zorro bővítéssel. Egy Amiga 1200-ben Zorro bővítéssel 460 kBaud sebességet produkált. Az elméleti maximum: 1.5 MBaud. Az IOBLix ára: 149.95£. Megrendelhető az 1-800-932-6442 telefonszámon.

Bebe

AMIGA Writer

Augusztus folyamán új kiadványszerkesztő látott napvilágot AMIGÁN: az AMIGA Writer.

A készítőik szerint a legnagyobb előnye az egyszerű kezelhetőségében rejlik. Minden megtalálható a programban, ami egy mai korszerű kiadványszerkesztőbe szükséges: lábjegyzetek, fejlécek, szövegdobozok, stb.

Az IFF, JPEG, PNG formátumú képeken kívül a datatype-ok használatát is támogatja az Easy Writer, tehát gyakorlatilag minden formátumú képet használhatunk. A programhoz ajánlott egy 030-as proci. *Ára: 139 DM.*

Bebe

clickBOOM PPC

A clickBOOM homepage-én a regisztrált felhasználók (tehát akik vásároltak a cégtől valamilyen programot) egy egyszerű kérdésre válaszolhatnak: Van-e PPC kártyád, avagy nincs? A válaszhoz szükség van a regisztrációs számmra, ami BOOM# kezdetű. A clickBOOM azt szeretné felmérni, hogy vásárlói rétegének hány százaléka PPC kártyatulaj. Ha ez az érték eléri egy bizonyos szintet, akkor számíthatunk a PPC progik özönére (legelőször a MystPPC-re).

Az érdeklődők a www.clickboom.com címen jelezhetik, hogy igényt tartanak PPC-s progikra.

Bebe

Networ

Még egy - ki tudja hányadik - Dune2 klónról számolhatok be.

A fejlesztést nemrég kezdte el az Atomic Interactive (mely jelenleg egy főből áll). Ami kiemeli a többi klón közül az az, hogy egy szabadon méretezhető ablakban történik az akció. Ha akarjuk, akár overscan-ben is játszhatunk. Ezenkívül real-time árnyékokkal is találkozhatunk. Az engine jelenleg az elfogadható 16 fps-mal fut, de gyorsabb procin ez az érték természetesen nagyobb.

A teljesen multitask program intuition screen-en fut. Csak CD-n jelenik meg, AGA-t és GFX kártyákat támogat.

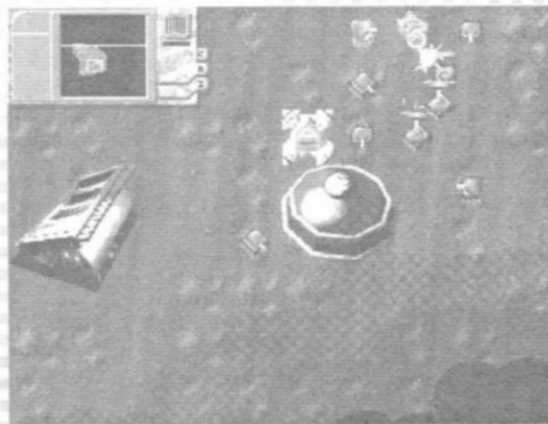
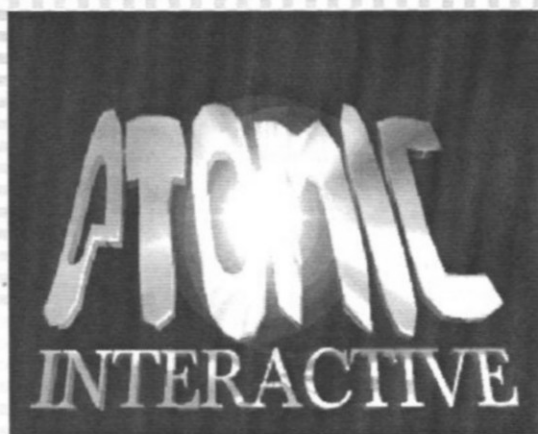
A minimális konfiguráció még nincs eldöntve, de a szerző szerint előreláthatólag kell egy 68030/50MHz-es proci, 8/16 MB Ram, CD-ROM, AGA vagy GFX kártya.

Mivel a csapat jelenleg 1 személyből áll, segítség kerestetik! Különösen a grafika területén, valamint az írói tehetséggel megáldott egyének is segíthetnek megírni a story-t.

Mindennemű segítséget szívesen fogad a szerző a következő címre:

atomic-interactive@nwn.de

Bebe



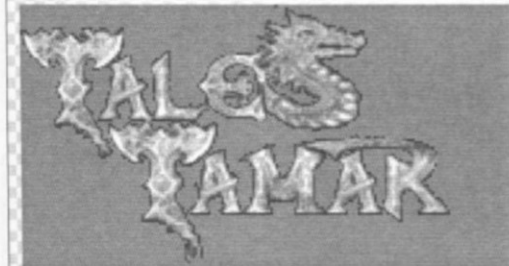
Tales Of Tamar

Tales of Tamar címmel az Eternity csapat egy teljesen új stílusú játék fejlesztésének állt neki. Az új a dologban, hogy e-mail-en keresztül kell játszani. Hogy mit is jelent ez?

A játék körökre van osztva. Minden játékos az adott körre jellemző információit (mit csinál az adott körben) elküldi az Eternity központi szervernek. Az feldolgozza az infókat, majd visszaküldi a játékosoknak. Ezzel a módszerrel elvileg akárhány személy játszhat egyszerre. Végülis ez a néhány

éve játszott, népszerű Túlélők Földjére hasonlít, de itt nem kell heteket várni egy körre.

A történet egy távoli világban játszódik, ahol orkok, elfek és természetesen emberek is laknak. A cél a Császári cím elérése. Hogy célunkat elérjük, építhetünk városokat, felfegyverezhetünk katonákat, kereskedhetünk, látogatást tehetünk más játékosoknál. A grafika teljes



egészében kézzel rajzolt - nagyon szép -, de "réjtrészelt" animációkkal is találkozhatunk. Ezenkívül rengeteg beépített 'aljáték', 'társalgószoba' (itt tudunk a NET-en keresztül más játékosokkal beszélgetni), levelezés, és egy nagyon komplex harcrendszer színesíti a programot. *Minimum kell egy 020-as proci, 4MB Rammal, de egy 040-es, és 32MB Ram ajánlott. A GFX kártyákat is támogatja a játék, de ennek hiányában jó az AGA is. Tervben van a PPC verzió is.* Ha minden jól megy - és mért ne menne? - a kölni Computer'98-on debütált a Tales of Tamar Amigán és pc-n is. Természetesen a két verzió teljesen kompatibilis egymással. A közeljövőben számíthatunk egy demoverzióra is. Az érdeklődők a <http://eternity.amiga-software.com> címen juthatnak bővebb információhoz, a véleményeket, ötleteket pedig a eternity@pride.de címre lehet küldeni.

Bebe



Expansion

A RAMTronics Expansion néven egy stratégiai játék fejlesztésébe fogott. A fejlesztők nem - a ma oly divatos - DuneII stílusára szeretnék elkészíteni, hanem a klasszikus Civilization, Sim City és Settlers mintájára.

Expansion

A játékmenet teljesen real-time lesz, nem lesz körökre osztva, így gyorsabb lesz (az igazat megvallva nekem sokkal jobban tetszenek a körökre osztott játékok, mint pl.: Historyline, Battle Isle-ok, vagy Spectrumról a Chaos). Az Expansion támogatja a GFX kártyákat, az AGA-t, és az ECS-t is. 256 színben pompázik (ECS-en 64), AHI-t támogat, teljesen multi-task, valamint ablakokban zajlanak az események (mint a Colonization-ban). Elérhető egy demoverzió, mely futtatásához minimum 3.0-ás OS, 2MB Chip Ram, némi Fast Ram, valamint 5 MB vinyó szükséges. Az Expansion igen ígéretes alkotásnak tűnik, remélem hamarosan játszhatunk vele.

Bebe



Combat Remix



A Low Level Development egy új 2D-s verekedős játékot fejleszt, mely a Combat Remix nevet kapta. Egyelőre nincs sok info, de az biztos, hogy 128 színű lesz, scrollozó hátterekkel és 6 harcost tartalmaz.

A játék egy alap A1200-ón elindul és floppy-ról is játszható (természetesen vinyóra installálható lesz). A fejlesztők az olasz Pianeta Amiga '98 show-n kívánják bemutatni a nagydíjnyertesnek. Egyébként a Low Level Development még sok játékot kíván Amigára fejleszteni.

Bebe

Vulcanology

Vulcanology néven jelent meg egy CD, melyen a Vulcan Software elmúlt 3 évben fejlesztett MiniSeries játéakai vannak.

A limitált mennyiségű CD-n 10 játék található: Valhalla 1-3, Timekeepers széria, Hillsea Lido, BurnOut AGA, Bograts AGA, JetPilot, Tiny Troops.

Bebe



Sixth Sense Investigations

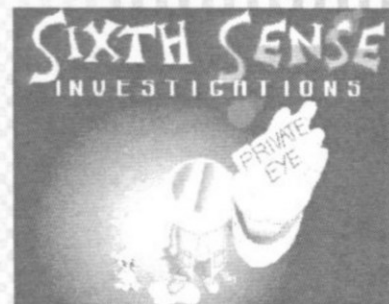


A Sixth Sense Investigations már régen megjelent, ám most mégis friss hírt kell közölnünk róla, ugyanis megjelent az angol nyelvű CD. A program leginkább az Indiana Jones-hoz hasonlít, tehát egy kalandjáték. A rajzfilm stílusban készült játék egy fiatal srácról - aki képes szellemekkel, és halott emberek lelkével társalogni -, és a nyomozó barátjáról szól, aki a

gazdag emberek bizarr problémáit oldja meg. Na, ők ketten fognak mindenféle örült és vicces helyzetet produkálni. A program a VEGA névre keresztelt kalandjáték szerkesztővel készült. A VEGA képes 50 frame/sec-es 256 színű játékot kreálni, ahol a szereplőkre is rá lehet zoomolni. A CD-n 20 zeneszám található, valamint hatalmas mennyiségű digitalizált szöveg (a karakterek mindent elmondanak, ami kiírásra kerül a képernyőn). A játék ára: 29.95£

EPIC Marketing

Bebe



In The Shadow Of Time

Még egy - *Monkey Island* nyomdokait követni próbáló - kalandjátékról beszélhetünk. A *Shadow Elks* csapat már több, mint 2 éve dolgozik a progin. A főhős Tadpole névre hallgat, és a második, most megjelent demoverzióban elindul, hogy haverjának - a házfelügyelőnek - elvigyen néhány cuccot a bevásárló központból. Kezdetben a központ előtt állunk, és már csak egy újságot kell szereznünk...



A demoverzió kiadásának célja, hogy felkeltsék valamelyik software forgalmazó, valamint a közvélemény érdeklődését. Az irányítást nagyon jól megoldották a fiúk: bal egérgombra mozog hősünk, míg a jobbra cselekeszik valamit (felvenni, megvizsgálni, stb.). A különböző karakterekkel való társalgás nagyon vicces, és folyékony. Nincs digitalizált beszéd, de a zene változása jó hangulatot teremt az egésznek. Ellentétben más hasonló kalandprogikkal, itt könnyen tudunk a kiválasztott figurához sétálni, és beszélni vele; nem szükséges sokáig futkosni körülötte, míg szóba áll velünk. Az egyes karakterek igazi egyéniségek, és ennek megfelelően reagálnak az egyes helyzetekre is. A hangeffektek, valamint az animációk is nagyon jóra sikerültek. A demo alapján jó esélyünk van a srácoknak egy szponzor támogatást megszerezni. Most pedig következzen az *In The Shadow Of Time* minimális konfigurációja: **68020, AGA, OS 3.0, 1.5 MB Ram.**

Amit pedig a progi nyújt: - Több, mint 350 szín egyszerre a képernyőn - 320 x 200 -as felbontás - 50 vagy 60 Hz-es képernyőmód - 10-25 fps állítható (az alap 12 fps) - Állítható szövegkiírási sebesség - Külön balkezeseknek készített egérpointer (Hallod ZeeNO?) (- Hallom... Ezért most a bal oldalra kerül a neved Bebe. Baloldal rulez! :) - ZeeNO) - Teljesen multitask - Realtime árnyékok - Sok saját készítésű rutin (például a vízszintes vonalhúzás 32x gyorsabb így) - Előre tölti a következő pályákat - Futtatható hangok nélkül is, így akár egy modulplayert is hallgathatunk játék közben (mint a *Colonization*-ben) - Ha játék közben valami hibát talál a rendszerben, automatikusan kiment a játékállást - Minden adat tömörítve van - Többzónás objectek, tehát egy tárgyattöbb helyen is megfoghatunk - Több karaktert is irányíthatunk - És állítólag jobb lesz, mint a *Monkey Island*, vagy a *Simon The Sorcerer*.



Bebe

Starfighter



Egy űr-akció játék, melyben csillagrombolók, csatahajók, cirkálók vannak, amiket szét lehet lőni illetve meg lehet védelmezni (ha veled vannak).

Jelenleg a folyamatos fejlesztésnek köszönhetően szép grafikával bír a játék, a játszhatósággal eddig sem

volt gond. A GeoSync Media fogja kiadni.

Bebe, ZeeNO

Imperator

Az Imperator nevet viselő akció-stratégiai játék a Római Birodalom idejébe röpit vissza minket.

Az egyik római vezér bőrébe bújva kell a szomszédos népeket uralmunk alá hajtani. De nem elég csak a harcra foglalkozni, politikai és menedzser képességekre is szükségünk lesz, ha ki akarjuk érdemelni az Imperator (Római Császár) címet. A harcokban sokfajta egység a segítségünkre lesz: gyalogság, íjászok, lovasság, konzuli légió, stb. A tereptípusokban sem lesz hiány: mező, síkság, sziklás terület, sivatag. Az elkészült programot a szerző shareware-ként kívánja értékesíteni, de elképzelhető az is, hogy valamelyik forgalmazó terjeszti majd.



A hardware igények: 020-as proci, vinyó és Fast Ram ajánlott. A szerző az alábbi címen érhető el: бноel@club-internet.fr

Bebe

Turbo Racer 3D

A furcsa nevű V.A.K. Entertainment Turbo Racer 3D néven adott ki egy texture mapped autós játékot, mely shareware.

Minden versenyben 10 versenyző indul, ezek közül mi vagyunk az egyik. Cél a checkpointok elérése - lehetőleg az ellenfelek előtt - és az útkadályok kikerülése. Kétféle versenytípus közül választhatunk: *Position mode* és *Time attack*. Az elsőben a többieket megelőzve, dobogós helyen kell végeznünk. A második módban bizonyos idő alatt kell elérnünk a következő checkpointot, ahol kapunk egy kis időt, és mehetünk a következőhöz. Különböző terepeken és időjárási viszonyok mellett kell helytállnunk, de a mellékelt editorral saját pályákat is készíthetünk.

Bebe

Exor

Az **Extreme Ordeal - Exor** - című nem real-time úr stratégiai játék a *Master of Orion* alapján készül. Természetesen ennek megfelelően sokkal nagyobbak és jobbak kell lennie az elődénél. A fejlesztő csapatnak - **Dark Productions** - ez lesz az első Amigás programjuk. A fejlesztést nemrég kezdték el, így még sokat kell várunk a kész progira.

Ami pedig már van: 100 csillag, melyeknek mind van néhány bolygójuk (maximum hat lehet), több, mint 100 kifejleszthető eszköz, kézzel rajzolt űrhajók, de mi is tervezhetünk magunknak. Kémkedhetünk, tárgyalhatunk más számítógép játékosokkal is. A tervek szerint minden Amigán futni fog, de a készítőik szerint csak a 2000. évben készül el. Majd meglátjuk...

Bebe



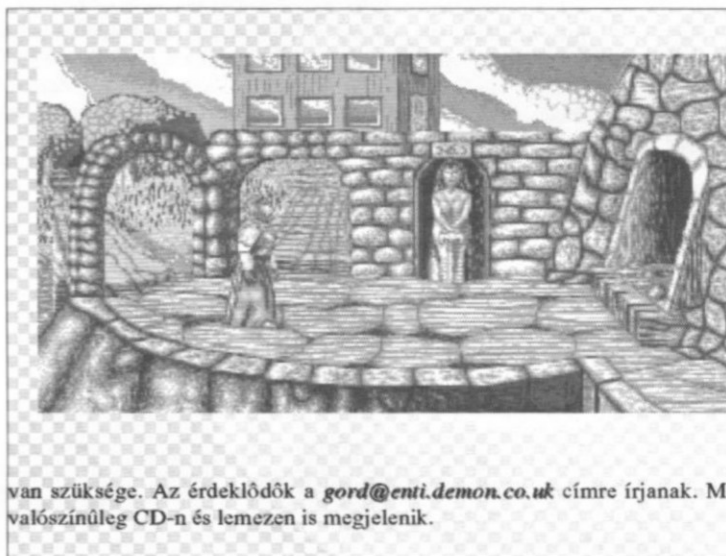
Wasted Dreams

Végre-valahára szeptember elején megjelent a **Wasted Dreams** demója, mely elérhető a **Digital Dreams** website-ján (és még sok más helyen). A Vulcan gondozásában megjelenő játék körül végre (úgy tűnik) megoldódtak a problémák (volt idő, hogy nem akarták kiadni), de végül is itt van! A programot egy- vagy kétjátékos üzemmódban is játszhatjuk.

A demo alapján igen ígéretes játékkal állunk szemben: a scroll nagyon finom, és a grafika is szép. A demo készülségi fokából ítélve a kész verzió már nem várhat sokat magára.

A kész verzióban található egy bevezető animációt, beszédet és *localizálható* is lesz.

Bebe



Gord

A **Gord** nevet kapta a legújabb kalandjáték, melyet az **Exotic Software** fejleszt. Stílusát tekintve leginkább a **Simon the Sorcerer**re hasonlít.

Jelenleg a program csak **ECS** grafikával rendelkezik (??), de tervezik az **AGA** és **GFX** kártyás verziót is. Állítólag a főhős sprite-ja akkora lesz, amekkorát még nem láttunk Amigán.

A csapatnak grafikusokra

van szüksége. Az érdeklődők a gord@enti.demon.co.uk címre írjanak. Megjelenési időpont még nincs, de valószínűleg CD-n és lemezen is megjelenik.

Bebe

Virtual Grand Prix

Még tavaly tavasszal napvilágot látott egy textúrázott autóverseny demója **AlienFI** néven. Azóta síri csönd honolt a projecttel kapcsolatban, mígnem idén nyáron feltört a hír: az **AlienFI**-et átkeresztelték **Virtual Grand Prix**-re, sokat fejlesztettek rajta, és végre-valahára idén ősszel az **Epic Marketing** gondozásában megjelenik.

A 1998-as bajnokság mind a 16 pályáját, 22 autóját beleépítették a szerzők a teljesen **texture-mapped**, **gouraud-shaded**, **3D-engine**-be, mely 1x1-ben 320x256-os, vagy 320x512-es felbontásban tudja mozgatni az autókat.



Az autónkon szinte az utolsó csavarig mindent beállíthatunk: kerekeket, lengéscsillapítókat, fékeket, terelőszárnyakat, sebességváltót.

6 különböző kameraállásból csodálhatjuk meg az általunk okozott baleseteket, (*Bebe lelkiállása nem 18 éven aluliaknak való* :) - **ZeeNO**) valamint a boxban is van egy kamera - **VirtualCOckpit(tm)** - mellyel az összes istálló boxbéli tevékenységét megnézhetjük.

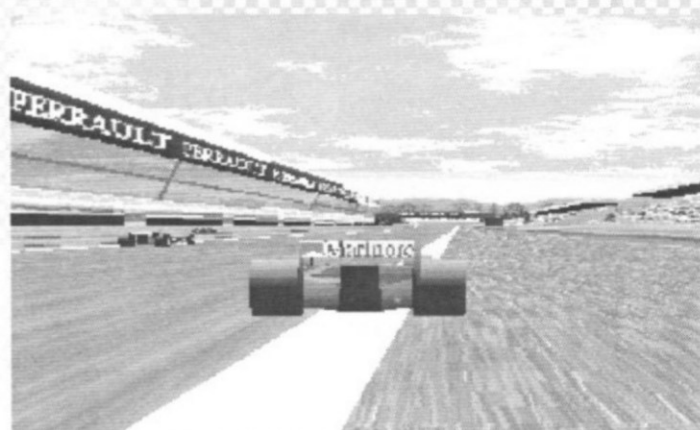
Az ellenfelek nagyon intelligensek, és jól vezetnek, ezért minden verseny komoly kihívást jelent. A visszajátzásokat lelassíthatjuk, vagy felgyorsíthatjuk kedvünk szerint. A sebessége jónak mondható: még egy **030/50MHz**-es kártyán is **15 fps**-mal fut.

A minimális konfiguráció: **AGA**, **4MB Ram**, **030-as proci**, **CD-ROM**. A játék a **GFX** kártyákat is támogatja.

Az ára: **25£**, de aki előre megrendeli **5£** kedvezményt kap.

A szerző tervezi a **PPC** verzió elkészítését is a jövőben.

Bebe



Program	PPC támogatás	Kategória	Forgalmazó	Megjegyzés
Grafikai progik				
Candy PPC	igen		Milan Pollé	Web grafikai program
Elastic Dreams	tervezett	kereskedelmi	Motion Studios	kép effektező
Art Studio	tervezett	kereskedelmi	Motion Studios	
Imagine	tervezett	kereskedelmi	Impulse	ray-tracer
IsisPPC	igen	ingyenes	phase5	MPEG anim player
Lightwave	talán	kereskedelmi	Newtek	ray-trace
LWShow	igen	ingyenes	phase5	LW Object néző
MERAPI	tervezett	kereskedelmi	Haage&Partner	Java VM
Personal Paint7	igen	kereskedelmi	Cloanto	rajzprogram
Picture Manager	igen	kereskedelmi	Irsee Soft	képkatalogizáló
POV-Ray	tervezett		POV-Ray Amiga	ray-trace
Qlist	igen		André Osterhies	image renderelő
Raystorm	igen	shareware	Haumann	3D ray-tracer
ReflectionsPPC	igen	kereskedelmi	Oberland	3D ray-tracer
RTG Masterlib.	igen	ingyenes	Sterfan Hauser	RTG library
SuperView	igen	shareware	Andreas Kleinert	képnézegető
Tornado 3D	igen	kereskedelmi	Eyelight	3D-s renderelő
Ultraconv	igen	kereskedelmi	RBM	
EverybodyDies	igen	ingyenes	Venus Arts	Demo
GhostInTheMach.	igen	ingyenes	Venus Arts	Demo
WarpViewPPC	igen	ingyenes	Stefan Haenser	képnéző
WildFirePPC	igen	kereskedelmi	Oberland	effekt generátor

Egyéb progik				
Art Effect	nemsokára	kereskedelmi	Haage&Partner	rajzoló és képfeldolgozó
AE PPC pack	igen	kereskedelmi	Haage&Partner	Art Effect PPC-s rutinok
EasyWriter	nemsokára	kereskedelmi	Haage&Partner	Kiadványszerkesztő
FusionPPC	tervben	kereskedelmi	Microcode Sol.	PowerMac emulátor
PC Task	talán	kereskedelmi	Quasar	pc emulátor
STFaxPro	tervben	kereskedelmi	Active	fax program
X-DVE	tervben	kereskedelmi	ClassX	video effektező

POWERUP

AMIGA™ GOES POWER PC™

Zenei progik:				
Samplitude	tervben	kereskedelmi	A.C.T. Computer	Hangkezelő program
AHI	tervben	kereskedelmi?	Devine Software	Hangrendszer
WarpAMP	igen	ingyenes	Stefan Hauser	MPEG lejátszó
MPEG123	igen	ingyenes	Holger Jakob	MPEG lejátszó
AmigaAMP	igen	ingyenes	Thomas Wenzel	MPEG lejátszó
PreludeAMP	igen	ingyenes	Tomislaw Uzelac	MPEG lejátszó
Encode WOS	igen	ingyenes	Stefan Hauser	MPEG I-II encoder
hzPPC	igen	ingyenes	Stefan Hauser	MPEG I-III en/decoder
MPEG in-out	igen	ingyenes	Andreas Kleinert	MPEG en/decoder
MusicIN PPC	igen	ingyenes	phase5	MPEG I-II encoder

Játékok:				
ADoomPPC	igen	ingyenes	Frank Wille	3D akció játék
CrystalPPC	igen	ingyenes	Stefa Hauser	új 3D-s engine
Explorer2260	tervben	kereskedelmi	Vulcan Software	úrhajós
Myst	tervben	kereskedelmi	clickBOOM	kaland
Quake	tervben	kereskedelmi	clickBOOM	akció
WolfPack	igen	ingyenes	Stefan Hauser	Paeman
ZhaDoom	igen	ingyenes	Stefan Hauser	3D akció

Bebe

Heretic & Hexen

A Raven Software - a nagysikerű *Black Crypt* című RPG kiadója - úgy döntött, hogy szabadon elérhetővé teszik a két pc-s játékuk - a *Heretic* és *Hexen* - forráskódját. Nagyon valószínű, hogy a *Doom*, *Abuse* és *Descent* trió kibővül még két taggal.

Bebe

TraumaZero

Nemrégiben megjelent a **Trauma Zero** című úrhajós-lövöldözős játékból egy demoverzió, amit az AmiNETen lehet elérni. A fejlesztés azóta sem állt meg! A ProjectX-et szeretné leszorítani a trónról. (Szegény ProjectX. Már ketten is pályáznak a helyére (a Pulsator, s most a Trauma Zero). Majd meglátjuk ki lesz az új király.)

A Trauma Zero **256** színben fog pompázni, és **50 Hz**-es scroll rutin integráltak bele, ami nem csak vízszintesen, hanem függőlegesen is képes mozgatni a képernyőt. Az ellenséges úrhajókat egy komplex rutin mozgatja, így akkor sem lassul le az akció, ha sok sprite van a képernyőn. Természetesen, itt is megtalálható lesz az egy illetve kétjátékos opció, valamint egyszerre ketten is mehetünk az N.M.E. ellen. Három féle hajó közül választhatunk, amiknek megvannak az előnyös és hátrányos tulajdonságai is. Egy negyedik 'rejtett' úrhajó is létezik, de ezt a játékosnak kell megkeresnie. Külön érdekesség, hogy úrhajónk színét mi állíthatjuk be. Ez különösen a kétjátékos üzemmódban előnyös.

Három játéktípus közül választhatunk: 'Story mode', 'Arcade mode', 'Battle mode'. Bonus pályákban sem lesz hiány: a 'Super Fast Warp Level' pályákon több, mint **2064** szín lesz, valamint több, mint **128 szintű parallax scroll!** A lövöldözős játékok legfontosabb része, a használható fegyverek típusa és mennyisége. Nos, ebben sem fogunk hiányt szenvedni: 54 különböző fegyver, melyek mind javíthatók, erősíthetők. A Trauma Zero csak CD-n fog megjelenni, így kiváló CD-s zenét is hallhatunk. A beszéd, a kiváló hangeffektek, és a bevezető animáció már alapkövetelmény. A minimális konfiguráció: **AGÁS AMIGA, 030/50 MHz, 4 MB FastRam, Winchester, CD-ROM.** A 040-es és 060-as processzor tulajdonosoknak jó hír, hogy lesz külön az Ő processzorokra készített verzió is. A kiadás dátuma még nem ismert, de a demoverzió állapotából ítélve ez már nem lehet messze.

Bebe

PlayHD

A zenészek legnagyobb örömére megjelent a vincseszteres samplelejátszó új verziója. A program képes egyszerre **20** sztereó hangmintát lejátszani. Természetesen ez az érték többmindentől függ:

- 1- A processzor erejétől. Mivel minden mixelést a proci végez, így magas frekvenciájú, többcsatornás hangokat csak gyorsabb gépeken lehet lejátszani.
- 2- A vinyóvezérlő és a vinyó sebességétől. SCSI ajánlott.
- 3- A kiválasztott AHI módtól
- 4- A sampler fajtájától. Erősen ajánlottak azok a samplerok, melyek saját belső bufferrel rendelkeznek. Lejátszáskor realtime-ban állíthatjuk csatornánként a hangerőt, panningot, valamint a mastervolume-ot, amit egy stereo indikátor is jelez. Ezeket automatizálhatjuk is, így akár egy saját zenét is összehozhatunk.

A PlayHD teljesen duplex, így - ha a hangkártvány is képes rá - egyszerre játszhatunk le és vehetünk fel hangmintákat. Ezenkívül egy komplett editor is helyett kapott, mely közvetlenül a vinyóra dolgozik, így a memória nem korlátozza a hangminta hosszát. A felhasználható effektek: **Delay, Noise Gate, Chorus, Comp/Limiter, Amplifier, Frequency Filters, FIR Filters.** A PlayHD teljes MIDI támogatással rendelkezik. **8 és 16 bites AIFF** hangfájlokat használhatunk, és az **AHI** segítségével **HIFI** minőségben kimenthetjük az művet AIFF formátumban. Ezeket a tulajdonságokon kívül még sok mindent beleintegrálta a készítő a programba.

Bebe

Computer '98



Bebe és Lion segítségével értesülhetünk minden fontosabb dolgról, ami a vásáron történt.

Idén is megrendezésre került a legnagyobb AMIGAs érdekeltségű számítógépes kiállítás, a **Computer'98**.

A legnagyobb nyüzsgés a német **Schatztruhe** körül volt, ahol hatalmas mennyiségben fogyott a **Magellan II**, **Superview**, **CyberGraphX**, **Linux 5.1**, **Miami 3.2 / Deluxe**, **PFS II**, és még sok kicsi, de hasznos program.

Paul Nolan bemutatta a **PhotogenicsNG** legújabb verzióját, **Martin Berndt** pedig a **Bodyguard**-dal és a **MultiCX**-szel hívta fel magára a figyelmet.

A kiállításon ott volt a **Vesalia**, az **Oberland**, és a **Haage** is. Az **Oberland Computer** sajnálatos módon hibás installer scripttel jelentette meg a **monzoom3D**-t (ezt az új nevet kapta a **Reflections 3D**), de felvették a rendeléseket, és megígérték, hogy a show után postázzák a programot szállítási díj nélkül.

Az **Amiga International** hatalmas standon fogadta az érdeklődőket. Petroék felállítottak egy

hatalmas videotermet is, ahol bemutatták a nagyjéreműnek, hogy mit is tud az Amiga.

Bemutatásra került többek között a **Scala MM400**, az **Octamed Soundstudio v2**, és a **Melody1200** hangkártya is.

Az **Ateo Concepts** bemutatta az Ateo portra csatlakozó **Pixel 64** nevű grafikus kártyájukat (erről már olvashattatok az **AMIGARuleZ!** hasábjain...).

Az **RMB** bemutatta a **Towerhawk ex** tornyot, valamint az **ONBoard1200** nevű **Zorro-II** bővítést az 1200-esekbe. E kütyü segítségével lehetséges a **NewTek Video Toaster/Flyer**-t Amiga 1200-be rakni.

Az **IOBlix1200 S/P**-t is meg lehetett vásárolni, mely az Amiga óraportjára csatlakozó gyors soros és páruzamos bővítő.

A **Kato Development** is megjelent a saját **Melody** hangkártyájukkal, és a **Twister1200** nevű 460800 bit/s sebességű soros kártyával, mely szintén az óra portra csatlakozik. Árultak még egy hangkártyát, mely a **Melody1200 Pro**

nevet kapta. Ebben egy **DSP** chip is helyet kapott, így az **MPEG Layer 3**-as zenéket (MP3) **0%-os processzor** terheltség mellett tudjuk lejátszani!

A show-n két új Amigás újság is debütált: az **Amiga Fever** és az **amigaOS**. Az **amigaOS** inkább a komolyabb felhasználói programokra koncentrál, míg az **Amiga Fever** egy könnyedebb, az Amigát érintő minden dologgal foglalkozik. Az **amigaOS** részben színes, részben fekete-fehér, az **Amiga Fever** pedig teljes egészében színes újság.

A **phase5** körül is tisztásodni látszanak a dolgok. **Wolf Dietrich** megerősítette, hogy a **phase5** nincs anyagi csődben.

A **Village Tronic** bemutatta az új **Ariadne II**-t, és tervezik, hogy a **Picasso IV**-hez, kiadnak egy **8MB-os VooDoo-II** kártyát. Ehhez az kell, hogy 500 előrendelést felvegyenek. Több infót a **Village Tronic** homepage-én kaphattok.

Bebe



phase5 hírek

A **phase5** digital products nem tette közzé a **BVisionPPC** grafikus kártyát a **Computer'98**-on. Az idei **Computer'98**-on, Kölnben a **phase5** nem képviseli magát saját standdal. Ez a döntés azért született, mert a vásár időpontjában nem tudnak új hardware-fejlesztést bemutatni. Így a termék és az ezekkel aktuális **phase5** hardwareket számos software cég mutatja be, ill. a hardware-vonalon nem tart informatív jellegű bemutatókat a felhasználók számára.

Természetesen sok partnerük és szaktereskedőjük az Amiga-piacon árusító standokkal jelen volt a vásáron és minden szállítható termékeket kínált a vásárlók számára, emellett 1-2 terméknél érdekes ajánlatokkal lehetett számolni. Ezen felül a **phase5** is érdeklődéssel várta az újabb információkat az **Amiga Inc.**-től, a nemrég bejelentett **AmigaOS 3.5** fejlesztésről, ami (sajnos) számukra sem volt elérhető a **Computer'98** előtt.

Mivel ezt a fejlesztést nem tudják befolyásolni, mivel nincsennek benne a dolgok software

oldalán, ezért csak az összes részlet megállapítása és nyilvánosságra hozatala után tudják eldönteni, hogy mely jövőbeli hardware fejlesztéseket fogják Amigára megvalósítani; ezeket a következő OS-generáció, a vásárlók és a fejlesztők igényeihez szeretnék igazítani (mármint a fejlesztéseket - Lion).

Megnyugtattak mindenkit, akik a miatt aggódnak, hogy viázavonulnának az Amiga piacról. Az aktuális termékeket folyamatosan gyártják és továbbra is kaphatóak lesznek. Minden termék szállítási ideje szokásosan 2 hét, egyes esetekben a 4 hetet is elérheti, mivel a termékpaletta alapján a **Built-To-Order** (rendelésre gyártás) módszert alkalmazzák, miszerint a termékeket a forgalmazók rendelésére készítik el. Külömböző fontosságú okok miatt néhány termék (köztük a **BVisionPPC**) sajnos elkésett, de el lesznek készítve és a közeljövőben kaphatóak lesznek. Az új fejlesztéseket befagyasztottuk addig, amíg az **Amiga Inc.** a végleges koncepciókat és egy Roadmap-ot meg nem határozza a következő OS-generáció számára.

A **BVisionPPC**-fejlesztés és sorozatgyártás az

utóbbi hónapokban különböző prioritású dolgok és a megosztott erőforrások miatt nem zárult le. A **BVisionPPC** az üzletvezetés aktuális döntése alapján nem volt szállítható Kölnbe. Ez a döntés tudatosan született, miután néhány árusítópartnerrel konzultáltak, mivel a kártya (**BVisionPPC**) szállítása azt a következményt vonhatja maga után, hogy sok vásárló - annak reményében, hogy a kiállításon hamarabb vagy esetleg olcsóbban hozzájut a kártyához - az előrendelését lemondja, és esetleg a vásáron csalódás éri, mert a kártya pl.: már esetleg elfogyott; így a forgalmazóknak egy nagy kiadást jelentene amikor a kártya megérkezik a boltokba, és a vevők már a vásáron szerezték be a kártyát (jó kis húzás... nemde? - Lion).

Ezért javasoljuk minden érdeklődőnek, aki a **BVisionPPC**-t már előre megrendelte, hogy az előrendeléseiket továbbra is tartásák fenn. A **BVisionPPC** szállításának ideje a jelenlegi tervek szerint november végén lesz, addig előreláthatóan az árát is vonzóbbá szeretnék tenni.

nyersfordítás : **Lion^AR!**
átfogalmazta : **ZeeNO**

AMIGARuleZ!

ISSUE#7

OnEscapee



Tóth Péter megosztja tapasztalatait a játékkal kapcsolatban és ötleteket is ad.

OnEscapee

Mielőtt még belekezdenék a progi leírásába el szeretném mondani, hogy **gratulálok a játék készítőinek** eme remek kalandjátékuk elkészítéséért. Sok sikert kívánok nekik és remélem, hogy még sok játékkal örvendeztetik meg az Amigásokat.



A játék elindítása után megkezdődik az **inro**, amelyben megtudhatjuk, hogy miért kell átszenvedni magunkat a 6 nehezebbnél-nehezebb pályákon. A játékban bármikor lehet menteni. Szükség is van rá, van egy-két véres szituáció.

Az elhalálozások nagyon brutálisak lettek.

A játék **multitask**-os, ezért akár a játék futása alatt is olvashatod a leírást.

Hát akkor csapjunk a droidok közé!

1.pálya

Az elhagyatott köfejtő

Egy szeméttelen találjuk magunkat, ahol midjárt fénysugarakat lövöldözni kezd ránk egy űrhajó. Meneküljünk balra és guruljunk át a farönk alatt. Az elektromos kerítésen csak a kedves ellenségünk segíthet a lövedékekkel. Vigyázzunk a repkedő szúnyogokkal.

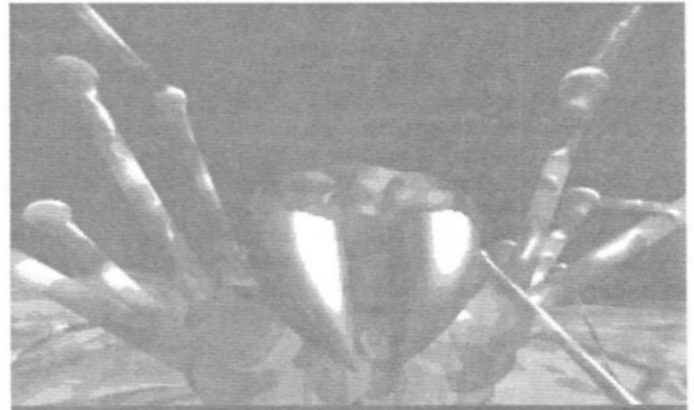
A szakadékba nem túl szerencsés becsámpázni, mert ezzel egy szép kis öngyilkosságot követünk el. A szakadék előtti képen oda kell állni egy roncs úrjárgány mögé. A bitorló ellenséges légi jármű belelő a roncsba, ami ennek következtében köddé válik.

Essünk be a lyukba. Szedjük fel azt a fényes tárgyat és induljunk el jobbra. A **zöld gyökerek** alatt át kell gurulni. A tárgyat tegyük bele abba a kör alakú valamibe.

Ezzel bekapcsoltuk a világítást a sötét folyosón.

Menjünk be. A kis aranyos **piros álatka** zsákmányra vadászik és ha nem vigyázunk felcsámsog minket. Menjünk közel hozzá, és amikor a sötét denevért elkaja guruljunk át alatta (**egészen közel kell menni hozzá, csak akkor reppennek fel a kicsi denevérek az előző játékos holttestéről... - ZeeNO**). Menjünk be a repedésen, ahol a vércseppek savas kémhatása miatt fokozott óvatossággal kell átlépkedni. A **pók** sem túl barátságos állat, főleg akkor nem amikor éppen zsákmányolós kedvében van.

Menjünk olyan közel, hogy kibújjon rejtekéből és menjünk egy pillanatra vissza a véresbe. Mikor visszaérünk addigra már a **pók** vissza izelődik odvába. A **lógó pasi** kezéből üssük ki a pisztolyt, vegyük fel és menjünk be a repedésbe.



Löjünk bele a sziklába (**bal oldalon - ZeeNO**) és tépjünk vissza a pókhoz. Mire visszatérünk a köomlás véget ér és mehetünk tovább.

Hopp egy kis **puzzle**, ügyis ere vágtyunk nemde? Úgy kell kirakni, hogy a szélső elemeket kell fényesen hagyni.

2.pálya Növényes barlang

A **polipszerú** állatot löjük le. A növény álcával rendelkező állatot pisztolyunkal tessék eljűk a kiskígyók alá és csak löjük le. Most már átmehetünk alattuk. A vízesésbe menjünk be, majd balra. A **tülméretezett rák** előtt csak futás+ugrással lehet átmenni. A kígyót kábítsuk el és menjünk be a 2. részbe. menjünk balra és a számítógéppel csukjuk be az aknát.

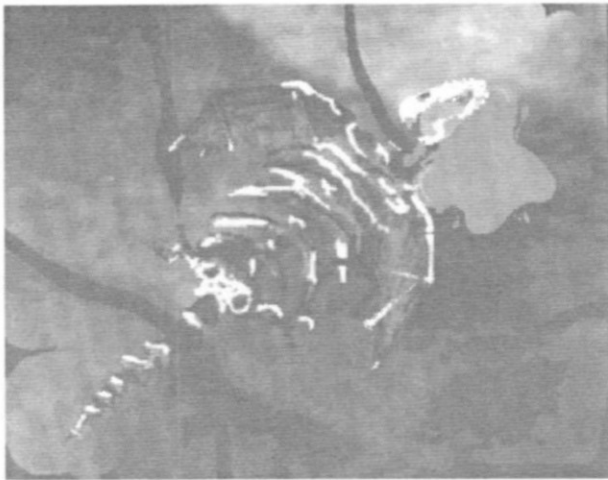
Ránk vár a lift üzembe helyezése. Hosszú és nehéz munka lesz. Össze kell kötni a megegyező színű drótokat. A fényes kockák vezetnek az áramot. Ha kész (**föül az összes (3) lámpa felgyulladt - ZeeNO**) nyomjuk meg a háromszöget és menjünk be a liftbe.

3.pálya A bázis

Törjünk át a **robotokon** és menjünk be a másik liftbe. Ugyan ez a másik irányba! Vigyázzunk a taposó aknákkal. Ha az ajtón bemész és

000 : ZEENO 01.01
002 : ZEENO 01.02
003 : ZEENO 01.03
004 : ZEENO 01.04

**BETÖLTÉS
KIMENTÉS
JÁTÉK
ZENE BE
HANGOK BE
SEBESSÉG:25FPS
HULLÁMZÁS BE**



elmész jobbra, akkor regenerálhatod testedet, ezzel újjá születesz és ismét harcba fel. Naszóval a liftől menjünk jobb irányba. Nem tesz jót az áramutás, úgyhogy inkább guruljunk át alatta. Menjünk be az ajtón és ismét jobbra. A teleportálóba belépve egy újabb regenerálót találhatunk. A lézer sugárzó előtt találhatunk egy fegyver bővítő egységet. Vegyük fel azt batyogjunk tovább.

A falon egy újabb játék vár ránk. A 3 elipszisbe III,-,III sorrendbe kell úgy beállítani, hogy mind a négy állítópöcök azonos számot mutasson. Ha kész mind a 3, akkor kivillan a 3 darab led. Nyomd meg a kiléptetőgombot és menj be az ajtón. Egy újabb rejtvény vár ránk, de ezt nem tudom leírni, mert speciális karaktereket használ. Mikor bemegyünk az ajtón egy trükkös elektroncsík mindig az orrunk elé akar kerülni. Ezt nem részletezem, mindenki oldja meg maga.

Balra haladva 3 (A már megszokott bűvös hármast.) aranyos kutyuska akarja megkóstálni a nemesebbek felünket, inkább meneküljünk. A kutyák beleszaladnak az elektroncsíkba és mély álomba merülnek. Oh, nézd..., hát nem aranyosak?

Menjünk vissza arra ahonnan menekültünk. Az első jelet leleshetjük a falról. A második jel az ajtónál van és a harmadik kicsit odébb, jobbra. Amikor eljutottunk a sárga robotig, az első lövedék alatt guruljunk át és menjünk legközelebb a droidhoz. A robot lelővi magát és mi ráérünk kitalálni, hogy a 3 jelet milyen sorrendbe kell beütni, hogy a teleport aktiválódjon.

Akkor jó, ha a teleport-jel zöld. Menjünk bele. Balra regenerátor van a falon. Menj jobbra egészen a teleportig. Száljunk be, és amikor megérkezünk sietve szedjük fel a zölden csillogó kártyát, és nyomás vissza a teleporttal. Az egyik ajtó melletti azonosítóba kell berakni. Az azonosítás után bemehetünk az ajtón.

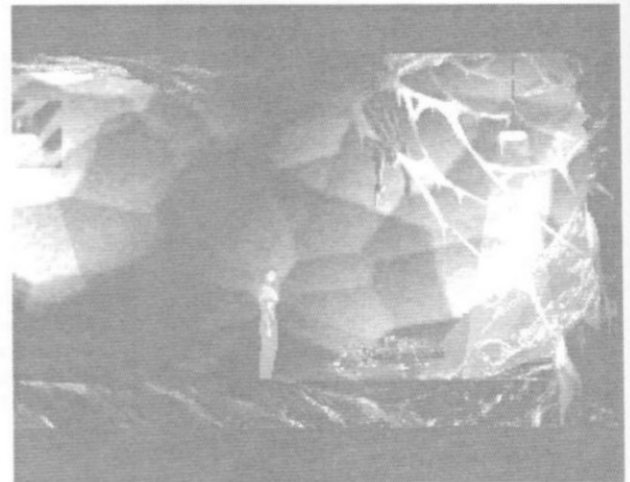
Jobbra haladva találunk egy tolokápcapcsolót amelyet ki kell kapcsolni. Vissza a teleporthoz, és irány jobbra. Az első ajtót használhatjuk abból a célból, ha regenerálni akarjuk magunkat, mert így rövidebb az út vissza fele.

De ennél jobb megoldás az ha tovább megyünk, mert a teleportba beszélve egy újabb gyógygépre lelhetünk. Menjünk jobbra és menjünk be a hullámozó falon. Hoppá, saját magunkat látjuk aki lövöldözik ránk.

Még szerencse, hogy csak klón, mert ugye én úgy gondolom, hogy saját magamat nem tudnám legyőzni mivel ez kész lehetetlenség. Mikor kinyírtuk nyomás tovább, mert a lelőtt klón a mi kis főellenségünk és elkezdi minket kergetni. Szaladjunk végig a folyosón és nyissuk ki és szálljunk be a liftbe.

Folyt. köv. Az AMIGARuleZ! 8-as számában. Kellemes ünnepeket minden olvasónak!

Tóth Péter
azaz
Brutal



Wasted Dreams demo

Megjelent a Wasted Dreams demo verziója. Ez ugyan nem újdonság, de azért írola néhány sort, mivel én igen kellemesen csalódtam benne. Eredetileg úgygondoltam, igénytelen játék lehet, mivel a közölt képek nem voltak sokat mondóak. Amikor először megszereztem, ki sem tömörítettem, mivel úgy gondoltam, nem fog tetszeni. Nem így lett!

A 1.5 Mb-s demo verzió igen felcsigázta az érdeklődésemet. A főhős és a többi szereplő is nagyon sok animációs fázissal bír, sok-sok apró motívum is ki van dolgozva, amik lehet, hogy nem fontosak a végigjátszás szempontjából, de iszonyatosan feldobják az adrenali szintet!

A megérkezéskor ott állunk az űrhajónk roncsai mellett. Ha egyjátékos üzemmódban vagyunk, akkor a társunk a földön marad, 2 player esetén viszont szép lassan feltápászkodik.

Rendkívül egyszerű és kényelmes a játék kezelése. Az alsó mezőben láthatóak a ránk vonatkozó adatok. A

felső csík az energiánkat jelenti, az alsó a muníciónk mennyiségét jelzi. Ezek alatt találhatóak a tárgyaink. Az ALT vagy AMIGA billentyűvel tudunk közöttük váltani. Használni csak akkor tudjuk, ha szükségünk van rá. Ilyen eset, amikor találunk egy sebesült enemy-t, aki éppen elájul mire odaérünk. A csíkok melletti kis ablakban megjelenik egy szem. De ha kiválasztjuk az egészségügy csomagot, akkor tevékenységet jelez, ekkor lenyomva a SHIFT-et tudjuk bekötözni a lábát. Amit ő meg is hálál...

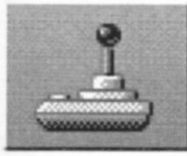
A finam kidolgozásra utal az is, hogy ellenségeink ha nem velünk vannak elfoglalva, dolgoznak. Fát vágznak, a földön matatnak, sziklát csákányoznak. Ja, és lehet úszni is!

Tehát egy remek játékkal van dolgunk, mindenkinek ajánlom!

ZeeNO



Lambda



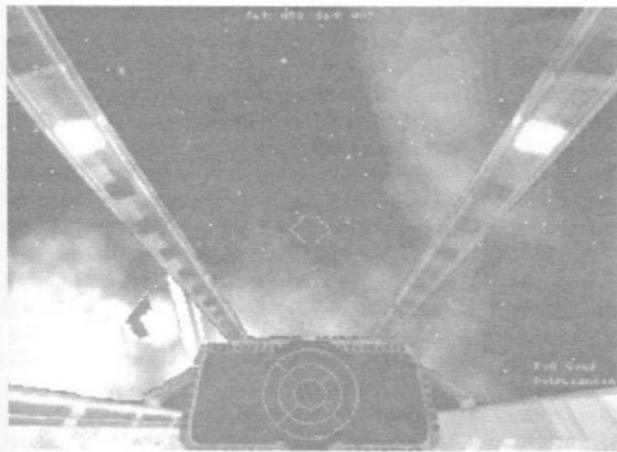
Reynolds ismerteti a Lambdát, és néhány más 3D-s "úr" játékot.

Lambda: a 3D-s szimulátor

Lehet vitatkozni, lehet helyeselni, de a tény tény marad, a *textúrák világában élünk*.

Más géptípusokon már nem tudnak elképzelni egy játékot texture-mapping nélkül, még a stratégiai programok között is van olyan, amelyben alkalmazzák.

Amígán 3 nagy terület esett át igen komoly fejlődésen az utóbbi időben, a 3D-s akciójátékok, az autóversenyek és az űrbeli lövöldözős/szimulátor jellegű programok. A most terítéken lévő program ez utóbbiak táborát gyarapítja.



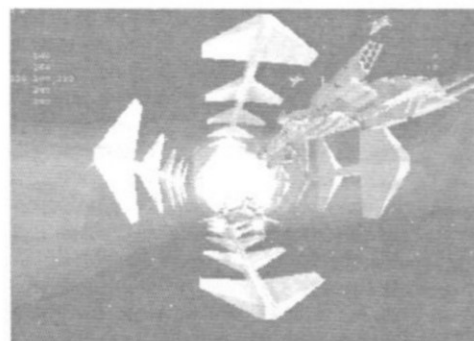
Talán nem lep meg senkit az, hogy ezt is a Scene egyik igen aktív csapata készíti (*Asszem' Kalsu/Artificial People - ZeeNO*), pontosabban a csapat codere. Ez az információ már sokak (ha nem mindenki) számára elárulja a program minőségét. Mielőtt a részletekben elmerülnék, pár szót a személyes tapasztalataimról. A két **demo verzió v0.0.10 és v0.8** sorszámval van ellátva, tehát egy igen korai és egy kicsit kifejtettebb teszt példányt van módomban kielemezni.

Még az elindítás előtt mód van némi beállítás-változtatásra, ez jelenleg a képernyőmód választásában merül ki. Természetesen az elindított **monitordriver**ek közül választhatunk, akár superhires-laced módban is nyomulhatunk. Az elindított program a játék lényegébe enged bepillantani, rögvest az éjsötét űr ölel át. Az első demóban pár pillanat után megjelenik három ellenséges gép, azonban a kezdetleges lehetőségek hiányában csak némi űrakrobatikában gyönyörködhetünk, nincs fegyverzet egyik oldalon sem, így csak a leendő

vizuális élményeinkre tudunk felkészülni. A második demo kicsit már színvonalasabb, ahogy az el is várható, ebben már kétféle fegyvert áll módunkban megcsodálni, ez a lézer és valami rakéta. A grafika kicsit tuningoltabb, megcsodálhatjuk leendő gépünket teljes pompájában, illetve nem messze tőlünk pár szintén dizájnmasina fedezhető fel. Itt az űrben már felfedezhető egy kékes ködszerű effekt, illetve még jobb a fényviszonyok ábrázolása. Pld. az űrhajók mindig fixen egy pontból vannak megvilágítva, szépen változik a fény minden forduláskor, sőt, ha az ellenséges gépek közelében kilövének rakétát,

megfigyelhető, hogy annak a fénye is megjelenik a gépek oldalán. Amit nem értettem, az az, hogy a második demóból miért hiányzott az a csillag, amely a rendszerben a fényt szolgáltatja. Ez az első korai demóban megvolt. Ott az árnyékolást, itt a fényforrást nem látni... *Szerencsére nem lehet buúítani a grafikát, nincs 1x2, 2x1, meg 2x2.* Az űrhajó irányítása igen jól van megoldva, könnyen kezelhető. A kurzornyilakkal tudunk fel/le/jobbra/balra forogni, az Enterrel tudunk löni, bár ennek az említett okok miatt nincs értelme, a Space és a Del segítségével a majdani robbanásokban gyönyörködhetünk az aktuális

célponton, a funkciógombokkal nézeteket válthatunk, követőnézetekben a Z és az X közelíti és távolítja a kamerát az adott objektumról. (Az első demóban) Ha minden jól megy, lesz itt pár kép a játékból. Sajnos újabb verzió nem jelent meg, de elég jól nyomon követhető a fejlődés, ugyanis rendszeres gyakorisággal ad screenshotokat a készítő. Ennek eredményeként az Interneten már fellelhető pár



kép a hypertérbe lépésről, a kapuról, pár új járműről és a műszerfalról. Most pedig pár konkrét adat. **AGA, Picasso96 és CybergraphX** támogatása van/lesz megoldva, a hang Paulával (esetleg AHI-val is) lesz hallható, az első demo a következő konfigurációkon volt tesztelve:

Amiga 1200/030 40 MHz,
Amiga 1200/030 50 MHz
Amiga 1200/060 50 MHz,
Amiga 4000/030 25 MHz
Amiga 4000/040 25 MHz,
Amiga 4000/040 40 MHz
Amiga 4000/060 50 MHz,
windowsUAE/020 P200,

valamint a következő grafikus rendszereken:

AGA,
Cybervision 64,
Cybervision 64/3D (Zorro II),
Picasso IV.

Ami a program hardverkövetelményét illeti, az meglepően kevés. Én egy 1200-esen próbáltam működésre bírni, amelyben egy 1220/IV-es Blizzard kártya van (**020/28 MHz, 4 mega Fastram**) ezen a gépen igen szép eredményt produkált, **12 fps**-sel húzott, ami már bőven a játszható érték fölött van.

Ez a negyedik az űr-akció játékok legújabb generációjának sorában, a **Phoenix**, a **Star Fighter** és az **Explorer 2260** után ez is egy újabb "gyöngyszem" a sorban.

Ami a többit illeti: a **Phoenix**-nek csak a kaland-elemei vannak letisztázodva, (ez egyébként nem tisztán űr-akció, inkább a Frontier-hez lehetne hasonlítani, mivel ebben szerepet kap a kereskedés is és állítólag a **Computer '98**-ra van időzítve az első játszható előzetes), az **Explorer 2260**-nak is a körítése van meg, a kész játék itt tartalmazni fog egy komplett lexikont is, amely tartalmazni fogja a játékhoz kapcsolódó minden jármű, életforma, stb. ismertetését, a **Star Fighter** a leginkább hasonlít a Lambda-hoz, ennek demoverziója letölthető az Aminetről és a készítő Weblapjáról, de jelenleg ennek a programnak a grafikai környezete finoman fogalmazva egy abszolút 0. Semmi textúra, kb 16 szint használ, undorító.

Szóval a kínálat ezen a területen is egyre bővül, végeredményben mindegyiket érdemes beszerezni, mivel kellően összetettek és igényes kidolgozásúak, talán az egy Star Fighter-t kivéve, bár talán ebből is meg kellene várni a teljes verziót, csakhat túl régóta készül, és ennek ellenére túl keveset mutat...

Reynolds

Foundation



Az 1998-as év egyik legjobb stratégiai játékát ZeeNO mutatja be.

Foundation v1.0

Megjelent idén tavasszal az a játék, amely a maga kategóriájában egyedülálló. Egyedülálló azért, mert sok jó játék egyes elemeit sikeresen tudta ötvözni, majd az egészet megfűszerezte egyéni előadásmóddal. **Paul Burkey** nevét nem fogjuk elfelejteni...

Ha fellapozzuk az **AMIGARuleZ!** 3. számát, abban megtalálhatjuk az épületek, anyagok, emberek listáját. Most kiegészítjük azt, plusz igyekszem tanácsokat adni a játékkal kapcsolatban.



Egyrészt, ami a **Settlers** fölé emeli az az, hogy itt sokkal inkább a mi kezünkben van a játék irányítása. Az alapvető különbséget érzékeltessük egy szituációval: Pl. Meg akarod támadni az ellenséget egyik hídfőjét. A **Settlers**-ben ez úgy történt, hogy ráklickeztél a "cél" épületre, majd kiválasztottad, hány emberke támadja meg. Nos, a **Foundation**-ben ez úgy néz ki, hogy kiválaszthatod, hogy **Winfield Borges**, **Whitman Farabee** és **Orel Meier** támadja meg az adott objektumot. Ennek azért van jelentősége, mivel a **Foundation**-ban az embereink nem örök életűek, vagyik bizonyos idő eltelte után elhaláloznak. Persze ez a katonáknál előbb következik általában be...

Viszont embereink egyéni "karriert" futhatnak be. Fejlődhetnek, erősödhetnek, legyengülhetnek (ilyenkor kell őket kórházba küldeni!). Ezáltal szinte személyes kapcsolatba kerülünk bizonyos személyekkel és ez fokozza a hangulatot. Lehet hőseket is csinálni... :)

További pozitívum az, hogy az épületeket nem

kell összekötni utakkal, ahol a nagyobb pályákon igencsak összetorlódott az áru a S.-ben.. Itt mindenki arra megy, amerre akar! A **Settlers** egyik fő problémája az volt, hogy sok épület vagy nagy terület esetén iszonyúan lelassult az élet. Ezért nem volt értelme a legyőzött területeken "ipart" kialakítani, mert mire felépült egy épület, addigra befejeztük a játékot. A **Foundation**-ben az építkezési területünk sincs úgy behatárolva, oda teszünk épületet, ahová akarunk. Az épületeket egyébként nem építik, hanem varázsolják. Kisétál egy mágus, csiribí-csiribá: és kész az őrtorony! Akár az ellenség területére is építhetünk, persze ilyenkor nem marad el a támadás sem... A F.-ben akár egyesével is elfoglalhatunk épületeket. Ilyenkor az a jó, ha mondjuk 15 embert ráküldünk egy épületre, ahol általában 1-3 katona posztol. Bemennek, és elfoglalják az épületet. És bent is maradnak! Ez akkor nagyon jó, ha pl. fontos épületet foglalunk el, és az ellenség folyamatosan intéz támadásokat. A bent lévő pl. 10 katona könnyűszerrel veri vissza a támadásokat. Természetesen, ha máshol van rájuk szükségünk, akkor ki tudjuk hozni őket.

Érdekes dolog az is, hogy vannak a pályán elszórva különböző bonuszok. Ez lehet egy hal, fegyver, kereszt, tehát bármi! Ezeket úgy tudjuk értékesíteni, ha egy parasztot küldünk ki, majd jobbgombbal ráirányítjuk a cuccra. Minden emberünk 2 dolgot tud egyszerre vinni!

Tehát, nézzük, mit is tegyünk az elején. Nyilván nem kötelező, biztos vannak jobb megoldások is, de nálam be szoktak jönni! A misszió célját mindig figyelmesen olvassuk el, hiszen sokszor nem az a cél, hogy ölj meg mindenkit, hanem pl: foglald el az ellenség laborjait, foglald el a térkép X százalékát, stb. Ha időközben elfelejtjük a küldetésünket, a jobb gombbal kilickejünk a térkép alatti információs blokkra, majd a monitor-lemez ikonra bökve a falra tűzött papíros ikont részeseitük egy nyomásban :). Itt, a játék menüben egyébként újratekeshetjük a pályát, kiléphetünk, elvégezhetjük a kimentést, a betöltést, megtudhatjuk, hogy melyik verzióval játszunk, mennyi a szabad memóriánk, CD-ről megy-e a prog, milyen grafikai és zenei egységet használunk (a játék **AHI** és **RTG** kompatibilis, és **MultiTask**-os).

Akkor nézzük, mit is tegyünk. Először érdemes 2-3 **Peasant Hut**-ot építeni, itt "készülnek" ugyanis embereink. A F.-ben az emberhiány szokott a legnagyobb probléma lenni. Hiszen itt nincs olyan, mint a S.-ben, hogy kifogyunk

valamilyen létfontosságú anyagból és megáll a játék. Bármit eladhatunk, elcserélhetünk bármiért!!! A csere esetén a pályán lévő játékosokkal tudunk cserélni, vagyis nem 100%, hogy ők is benne vannak az üzletbe. Van, amikor ők keresnek meg minket egy-egy ajánlattal.

A térképet a bal felső sarokban találjuk. A mellette lévő ikonok fölülről lefelé.

Idő - 3 féle sebesség, lásd később.

Levél - üzenet a többi játékostól. Általában üzleti jellegű a dolgok, de felszólíthat megadásra is!

Földgömb - Ez akkor lesz aktív, ha ellenség mászkál a mi területünkön.

Házikó - Aktív állapotban teleszórja a térképet sárga fekete meg kék pöttyökkel :). Ezek a kis zászlócskák a lerakható épületek helyét jelzik, azaz megmutatják, hova és milyen épületet tudunk építeni. Logikus, hogy halászkunyhót nem a sivatagba kell építeni :O. A kék a "vizes" épületeket jelentik (vízpumpa, kikötő, halászkunyhó) a sárga a hagyományos épületeket (favágó, krematórium, barakk) a fekete pedig a heggel kapcsolatos dologokra ad otthont. Elsősorban a bányák, de finomítók is építhetők ezen a tereptípuson.

Izzó - ha a tudósaink találmányát valamelyik hordár a színünk elé hozza, akkor ezzel kegyeskedünk megnézni.

A **Foundation**-ban négyféle tájjal találkozhatunk, **téli, normál, tűzes** és **sötét**. Ami viszont szerintem hiba, hogy a "lava" pályán a vulkán mellé tett vízpumpa vígan nyomja a vizet :O.

Tudunk a funkció és számbillentyűkhöz különböző parancsokat adni. Az F billentyűkhöz egy-egy helyet rendelni, azaz pl. az ellenséges bázisnál megnyomjuk pl. az **F5**-öt. Ezután bármikor és bárhol lenyomjuk újból ezt a gombot, a bázisnál leszünk egy pillanat alatt. A számbillentyűkhöz pedig embereket (csapatokat) rendelhetünk. Az eljárás ugyanaz, kiválasztjuk katonáinkat, majd az egyik kíván számbillentyűt lenyomjuk. Ha újból szükségünk lenne a team-re, könnyedén összeszedhetjük!

Ha már megvan mindenünk, akkor érdemes **több laboratóriumot** is építeni, ugyanis midegyik mást fejleszt, így nem fordulhat elő olyan helyzet, hogy kétszer fejlesztjük ki ugyanazt.

Ja! Szintén nagyon jó dolog, ha például kiképzünk egy tudóst (**Barracks**), akkor az egyből a munkahelyére megy (természetesen csak akkor, ha már van). Ez is igen sokat gyorsít

a játékméleten. Azt egyébként mi is gyorsíthatjuk 3 lépésbe, ha a térkép melletti ikonok közül a legfelsőre klickelünk (**normal** - fekete; **gyors** - piros; **nagyon gyors** - fehér). Visszavenni a jobbklickel tudunk.

Tehát, miután letettük a népességnövekedés alapjait, tegyük ugyan ezt az iparral is. Ennek első lépése a bányák létrehozása (csak sziklás terepen!), vagy a későbbiekben a **Masons Hut** segítségével. Az épületekben be tudjuk állítani, hogy mit és mennyit termeljenek. Az épületek klickelve egy új info-box jelenik meg a térkép alatt.

Legfölül látható az épület neve. Alatta a képe, amire bal gombot nyomva megkereshetjük az objektumot (középre hozza a képernyőn). Ha van itt egy sötétszürke óra, amely lassan világosszürke lesz, az azt jelenti, hogy éppen készítenek/fejlesztnek (az AI is megirigyelheti őket :)).

A kép mellett lévő függőleges **zöld csík** az épület fizikai állapotát jelzi. Ha **piros**, akkor meg kell javítani, amennyiben szükségünk van még rá. Ezt a csavarkulcs+izzó ikonnal végezhetjük el. Itt két lehetőségünk van. Vagy pénzzel (burzoázia rulez :)), vagy alapanyaggal hozhatjuk rendbe az épületeinket. Sajnos nincs lehetőség arra, hogy csak egy meghatározott szintig javítsuk fel az épületet, mindig 100%-ig hozza helyre.

Az izzó+csavarkulcs ikon mellett jobbra egy villám ikon található, ezze tudjuk megemmisíteni az adott épületet. Vigyázzunk vele, mert annyi időnk van a megdöntésre, ameddig a varázsló odaér (5-10 sec!). Ha megdöntöttük magunkat, a megjelenő canceled kiírás alatt található ikonra bökjünk! A villámtól jobbra egy zöld lámpás ikon van. Ha ezt átkapcsoljuk, piros lesz a lámpa ;), és megszakít minden termelési folyamatot. Ameddig ilyen állapotban van, nem folytatódik a gyártás!

Ennek az ikonsornak a baloldali első ikonján egy ember és egy kérdőjel van. Itt megtudhatjuk, kik dolgoznak az adott épületnek, milyen állapotban vannak. A katonák esetében szokott lenni "szellemkép" is, minél több van, annál tapasztaltabb a harcos!

Az épület képe alatt lévő 3 ikon a kívánt élelmiszerek listája. Mert az aranyoskáink nem csak "esznek", hanem válogatnak is! *Például a féművesnek kenyér, víz és gyümölcs kell.* Hiába van tele a raktárad cocákkal, ha ő vegetáriánus :).

Na és most jön a lényeg! Látunk egy sorban embert és katonát, az alatta levőben pedig valamilyen tárgyat. Az egyszerűség kedvéért maradjuk a bányánál. Itt a felső sorban egy paraszt és egy katona figyel. A nevük mellett látható egy szám, ez azt jelzi, hogy pillanatnyilag hányan dolgoznak. Jobb esetben a neve mellett egy zöld oszlop látszik. Ha ráklickelünk, legfölül megjelenik a képe, és mellette egy szám. Itt tudjuk beállítani, hogy hányan dolgozzanak a bányában. A katona esetében nyilván a védekezésről van szó. A **bányában** pl. alap esetben 3 dolgozó és egy katona fér el.

Az alattuk lévő sorban látható 4 elem. Sorba: **szén, kő, vas, olaj.** Végül látható a sarokban egy kereszt. Ha emellett megjeleni egy szám, akkor valaki meghalt az épület dolgozója vagy védője közül. Nem kell aggódní, a keresztet "postafordultával" elviszik :) a krematórimba. Nos, ha nekünk nincs szükségünk már kőre, akkor klickeljük rá, majd fölül állítsuk nullára a termelést. Ezután kő már nem készül. Ha mondjuk 3 kőre van még igény, akkor állítsuk a számlálót 3-ra, mivel ez (sajnos) nem arányt, hanem konkrét számot jelent.

Miután megfelelő mennyiségű nyersanyagot állítottunk elő, gondoskodjunk embereink élelmiszer ellátásáról. Ezt eleinte a farm is megteszi, később pedig lesz halásznok, kajagyárunk, stb. A **kajagyárral** vigyázzunk, mivel igaz, hogy minden van, viszont minden kajához egy-egy aranyat le kell perkálnunk! Ez, amikor a katonák képzésére van szükség, nagyon zavaró pénzhányt tud okozni. Tehát, amint lehet, építsünk pékséget és sörfőzdét, és itt termeljük a megfelelő élelmiszert. Így aztán megkap mindent a nép (*Panem et Sör* :)). Miután a gazdasági háttér megfelelően terhelhető, elkezdhetjük a hadigépezet beindítását.

Legyen legalább 4 bányánk, 2 finomítónk, 1 v. 2 fegyvergyártónk, 1-2 kiképzőtáborunk. Ezután már csak a megfelelő épületet kell katonáinknak biztosítani (meg a kéruhás nőket :)). Őrtornyot csak a végén tegyünk, ha már kitapasztaltuk az ellenség támadási útvonalait. Egyébként elég bosszantó egy felesleges épület látványja :).

Ha nem vagyunk biztosak az ellenfél tartózkodási helyét illetően, jobb ha egy-két őrszemet küldünk ki. Be szokott jönni az a módszer, ha a part mentén elindítunk néhány nőt (rájuk úgy sincs *állandóan* szükség :)). Ha ellenség ront rájuk, akkor kiadunk egy "Walk to home" parancsot, és ők (jobb esetben) átmasíroznak az ellenség bázisán. De legalábbis megtudjuk milyen fejlettségű a másik játékos. Ha már nagyon viskét a tenyerünk, de még nincs megfelelő haderőnk egy szép támadáshoz, akkor lehet paritizán és kamikaze akciókat szervezni. Keresünk néhány *önként jelentkező* munkanélküli fazont, majd egy titkos megbízatást adunk nekik. Vonuljunk félre a táborunktól. Itt **o s s z u k** a kiválasztottakat két csoportra. Az egyiket küldjük felderítő körútra. Miután eldöntöttük, melyik az az épület, amely elég távol van a várától, fontosságát tekintve a kiemelt kategóriába tartozik és nincs a közelében nagyobb őrtorony (vagy csak kevesen vannak benne) vonjuk össze a csapatot. Lehetőleg tömött oszlopban

rohanjunk oda az épülethez, és gyűjtsük föl. Erre elkezd mozgolódní az ellenség, mi pedig fussunk el. Egy idő után megjön a varázslója, és eloltja a tüzet. Ezután lehet ismét próbálkozni, és néhány "forduló" után általában eléggé kimerül az ellenség tartaléka, így nem tudja eloltani és feljavítani az épületet. Persze ha van feles 40 kiképzett és felszerelt katonánk, akkor ez teljesen felesleges játszadozás.

Hogyha van már egy komolyabb hadseregünk (20-30 fő), akkor sem érdemes csak úgy behrohanni az ellenfél birtokára, mivel szétmorzsolódik a csapatunk, hiszen a parasztok is osztanak néhány kiadós pofont... Szedjük egy kupacba a sereget. Nézzük meg, hol van a célpont. Amíg nem látjuk, hogy hol a cél, addig inkább két önkéntes kamikazéval derítsük fel a terepet. Egyébként ilyenkor nem árt levenni a játék sebességéből, mivel felgyorsulnak az események... Nézzük meg, merre vonuljon a seregünk. Ha nem muszály, akkor ne császkáljunk feleslegesen, mivel hamar elfogy a győzhetetlen armadánk :O. Rontsunk rá a célra, és általában 15 ember mindent el tud foglalni. Ha a cél az ellenség teljes likvidálása, akkor elég a várát elfoglalnunk. Ilyenkor nem érdemes az őrtornyokkal bénázni.

Felderítésnél egyébként nem érdemes nagyon előre dologozni, mivel a megszerzett információk egy idő után elvesznek... *Lassan lekopik a térképről a felfedezett terület,* végül már csak a talajt látjuk (mint a Civilization-ben).

Végezetül valami összefoglalást, értékelést kéne szülnöm. Igazából elég vegyes érzéseim vannak. Én az 1.0-ás verziót teszteltem, és ebben bizony még sok bug bennmaradt. A **patch**-ek egy-két hetente jelennek meg, eddig tudomásom szerint több, mint húsz. Példul az én verziómban sokszor kifagyott, főleg akkor, amikor fát szerettem volna varázsolni. Sajna, mivel nem tudtam a fa termelését biztosítani, eléggé leült a termelés. Persze ezt csak addig kell megoldani, amíg építkezünk.

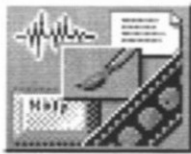
Tehát jó játék, nagyon jó, javaslok hozzá az update-eket. Így már sokkal használhatóbb! Mindenkinél jó szórakozást kívánok hozzá.

A hírek szerint februárban játszhatunk a Settlers II-vel is...

ZeeNO



Dopus5



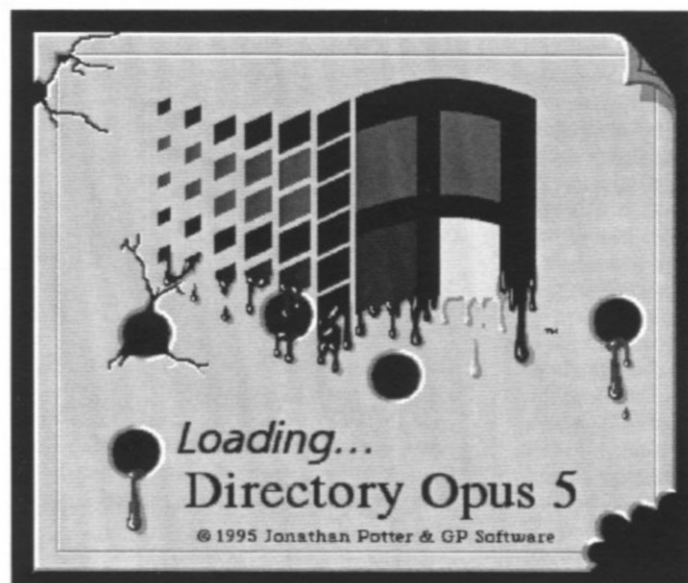
Folytatódik a mindenre kiterjedő Opus5 leírás
GOD!-nak köszönhetően.



Folytatás a 6. számból.

Commands:

- AddIcon: Ikont ad a filenak
- Alarm: Ad egy hibajelzés hangot
- All: Kiválaszt mindent az aktív listerben
- AnsiRead: Megjeleníti egy file tartalmát, figyelembe véve az ANSI vezérlőkaraktereket.
- Assign: Assignolja az aktuális direktoryt
- Beep: Ad egy csipogó hangot
- CacheList: Kiadja a pillanatnyilag tárolt direkt listáját
- CheckFit: Megnézi, hogy a kijelölt cuccosok ráférnek-e a Dest-nek kijelölt meghajtóra



- Cleanup: Törli a már nem létező dolgokat (meghajtó, dir, file)
- CLI: Opus CLI-t nyit meg, ami elfogadja az összes Opus & Opus ARexx parancsot
- CloseButtons: Bezárja azt a button bankot, ahonnan utoljára hajtottunk végre parancsot. Paraméterei: All (minden bankot bezár); név (csak a "név" elnevezésű bankot zárja be)
- Comment: Megjegyzés hozzáfűzése/editálása a kiválasztott cuccos(ok)nál
- Configure: Ezzel lehet beállítani az aktuális lister kijelzését
- Confirm: Egy requesterben megerősítést kér a soron következő akcióhoz.
- Copy: A kijelölt cuccos másolása
- CopyAs: A kijelölt cuccos másolása más néven
- CreateFileType: Új Filetípus létrehozása
- DateStamp: A kiválasztott cuccosok dátumának

- megváltoztatása. Ha direktet is kiválasztunk, akkor rákérdez a direkt tartalmának dátumváltoztatására is
- Delete: A kijelölt stufák törlése
- DeviceList: Kiadja a rendszerben jelen levő meghajtók és assignok listáját
- DiskCopy: Lemez másolása
- DiskInfo: Információ a kijelölt meghajtóról
- DoubleClick: Végrehajtja a filetype menüben erre a célra megadott parancso(ka)t
- DragNDrop: Végrehajtja a filetype menüben erre a célra megadott parancso(ka)t
- Duplicate: A kijelölt cuccosokat bemásolja ugyanabba a dirbe, csak más néven

- Encrypt: A megadott passworddel dekódolja a kijelölt fileokat
- FindFile: Megkeresi a kijelölt cuccosokban a megadott file-t
- FindFileType: Megpróbál találni egy filetype-t a kijelölt filehoz
- FinishSection: Megállítja az aktuális program futását (AMIGADOS, WB, Batch, ARexx) a következő parancs végrehajtása előtt
- Flash: Megvillantja a képernyőt
- Format: Lemez formatálása
- FreeCaches: Törli a tárolt directoryk listáját, valamint felszabadítja az összes nem használt memóriát
- FTPAddressBook: Megjeleníti az FTP addressbook requestert
- FTPCommand: Ezzel lehet változtatni az aktuális FTP Site-on
- FTPConnect: Ezzel a parancsal lehet rákapcsolódni olyan FTP Site-ra, ami nincsen benne a DOpus5:System/ftp.config fileban
- FTPCopy: Ezzel a parancsal lehet lenyúlni "privát" vagy "rejtett" fileokat az FTP site-ról
- FTPDelete: Ezzel a parancsal lehet törölni "privát" vagy "rejtett" fileokat az FTP site-ról
- FTPQuit: Ezzel lehet megszüntetni az aktuális FTP-kapcsolatot
- FTPRename: Ezzel a parancsal lehet átnevezni "rejtett" vagy "láthatatlan" FTP direktet & fileokat
- FTPSetVar: Ezzel a parancsal lehet átdolgozni a belső FTP változókat
- GetSizes: Megjeleníti a kiválasztott direktory

- hosszát
- HexRead: A kiválasztott file hexadecimális megjelenítése
- Hide: "Elrejt" az Opust, és annyi memóriát szabadít fel, amennyit csak lehet
- IconInfo: Megjelenít minden lehetséges információt a kijelölt ikonról
- Join: Fileok összekapcsolására szolgál
- LeaveOut: Kínthagyja a kijelölt ikont az Opus képernyőjén
- LoadButtons: Megnyit egy buttonbankot
- LoadEnvironment: Opus ENV file betöltése
- LoadOptions: Betölti a megadott nevű opciókat
- MakeDir: Directory létrehozása
- MakeLink: Ugyanazon meghajtón levő fileokat/direket lehet összelinkelni
- MakeLinkAs: Ugyanazon meghajtón levő fileokat/direket lehet összelinkelni más néven, mint ahogy eredetileg szerepeltek
- Move: Másolás az eredetileg kijelölt cuccosok törlésével
- MoveAs: Másolás más néven az eredetileg kijelölt cuccosok törlésével
- None: Ki nem választottá teszi a kiválasztott cuccosokat
- Parent: Egy directoryval feljebb lép
- Play: Lejátsza a 8SVX és a RAW hangfileokat, illetve datatypeon keresztül (OS3.0 or better) más hangfileokat is
- Print: Kinyomtatja a kiválasztott fileokat
- PrintDir: Kinyomtatja az aktuális lister tartalmát
- Protect: Meg lehet vele változtatni a kiválasztott cuccosok flagjait
- Quit: Kilép az Opusból
- Read: Egy file olvasása
- Rename: A kijelölt cuccosok átnevezése
- Reselect: Újra kiválasztja az utolsó parancs végrehajtása előtt kijelölt fileokat
- Reveal: Újra aktiválja az Opust, ha az el volt rejtve/ikonizálva volt
- Root: Egy meghajtó gyökér direktoryja
- Run: Futtat minden kijelölt file, amennyiben az futtatható
- ScanDir: Egy megadott tartalomjegyzék beolvasása
- Search: A kijelölt cuccosokban fog keresni egy megadott karaktersorozat
- Select: Kiválasztás. Paraméterei: Name; From; To; Bitson; Bitsoff; Compare; Matchname; Nomatchname; Ignorename; Matchdate; Nomatchdate; Ignoredate; Matchbits; Nomatchbits; Ignorebits; Matchcompare; Nomatchcompare; Ignorecompare; Both; Fileonly; Dirsonly; Exclude; Include (Hát eléggé bonyi így, de majd csak rájöttök, nem volt rá l oldal részletezni...)
- Set: Az aktív listerben lehet vele beállítani

dolgokat. Paramétereit: Dest; Display; Flags; Reverse; Noicons; Hidden; Hide; Labelcolour; Lock; Mode; Off; Output; Separate; Show; Sort; Source; Toolbar
 -SetAsBackground: Háttérkép beállítása.
 Paramétereit: Name; Desktop;

Lister; Requester (Req); Tile; Center; Precision (OS3.0 or better)

- Show: Képek/animok bemutatása (IFF formátum), 3.0 vagy jobb esetén akár DataTypeon keresztül is

- SmartRead: Automatikusan választ az ANSI/Hexa megjelenítés között egy olvasásra kijelölt szövegnél

- Split: Egy hosszabb filet vághatunk vele szét kisebb darabokra. Paramétereit: From; To; Chunk (ezzel lehet megadni a darabok méretét KB-ban); Stem (Ezzel lehet megadni a

részek neveit pl.: .001 .002 stb.)

-Toggle: Az eddig kijelölt cuccok kijelöletlenné válnak, míg a kijelöletlenek kijelölté

-User1: A FileType-nál beállított felhasználói parancs végrehajtása

-User2: A FileType-nál beállított felhasználói parancs végrehajtása

-User3: A FileType-nál beállított felhasználói parancs végrehajtása

-User4: A FileType-nál beállított felhasználói parancs végrehajtása

A Command típuson kívül természetesen rendelkezésre állnak még az AMIGA DOS, Workbench, Script, ARexx cuccok is. (A Script az egy általános ARexx scriptet, míg az ARexx az Opus ARexx parancsait takarja.) Itt válik lényegessé a fileok kijelölésének módozata,

amit a { } jelzés mögött találhattok meg. Ezeket nem részletezem, mindenki tapasztalja ki maga. A következő lépés a flags címszó alatt található akciók beállítása:

CD destination: Megváltoztatja a DEST lister pathét

CD source: Megváltoztatja a SRCE lister pathét

"Key"-el jelölt részt, ahol nincsen más dolgunk, mint megadni azt a billentyűkombinációt, aminek hatására a funkció végrehajtódjon.

Ha ezzel mind megvagyunk, akkor megadhatjuk az Icon Menu felirat alatt a default iconba installálódó parancsokat, így akár ikonról is futtathatóvá válik a FileType funkció. Az

editorrész ugyanolyan mint az Eventsnél. A Default Icon-nál lehet megadni, hogy mi legyen a filetípushoz rendelt ikon. Praktikus, de csak akkor, ha nem akarjuk az Opus parancsokat WB alatt is használni. A Remove menüpont töröl egy filetípust, míg a Store szintén törli a filetípust, de letárolja az azzal kapcsolatos cuccokat, így az nem véglegesen törlődik.

User Menus:

Az Edit Lister Menu menüpont alatt található meg az ismertetése.

Hotkeys: A szokásos Add, Insert, Duplicate, Delete, Edit menüpontokat

találjuk meg itt is, az edit hatását a function editornál leírtak szerint lehet elérni.

Scripts: Itt lehet meghatározni, hogy mely cselekményekre miként reagáljon a gép. Itt is a function editorba jutunk vissza.

Icon positioning: Itt lehet beállítani, hogy mely részre kerülhetnek ikonok. Amennyiben itt semmit sem állítunk be, akkor az egész képernyőt szabad prédának tekinti.

Na! Ha már egyszer megígértem, akkor lássuk az ENV Edit pontját:

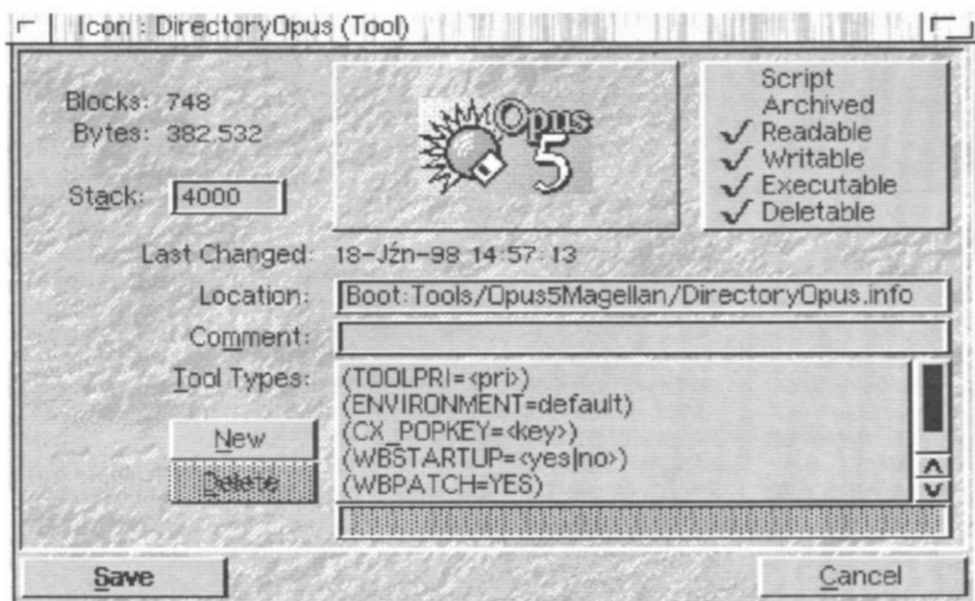
Backgrounds: Itt lehet a háttérket beállítani, persze csak akkor, ha az enable be van kapcsolva. Ha be van kapcsolva az Use..., akkora WB beállításait fogja alkalmazni, ha nincs, akkor szabadon definiálhatunk képernyő/ablak/requester vonatkozásában.

CLI Launching: Itt állíthatjuk be, hogy milyen legyen a CLI. Meg lehet adni a nevét, az egységét, a méretét, és a hozzá tartozó stack nagyságát.

Desktop: Itt lehet megtenni néhány az Opus-képernyővel kapcsolatos beállítást. Ki lehet jelölni a rendszerben jelenlevő meghajtók közül, hogy melyeket ne jelezze ki ha jók/rosszak. Meg lehet adni a képernyő beállításainak megtalálási helyét (folder). Ha a PopUp-ot bekapcsoljuk, akkor meg tudjuk határozni, hogy mi történjen a listerből a képernyőre kidobott cuccokkal.

Display Mode: A képernyővel kapcsolatos beállítások. Amennyiben a WB Clone van kiválasztva, nem igazán fognak összejönni az ikonok, ha csak nincsen benne a megfelelő MWB tool a DOpus-Startupban is...

Icon Colours: Az ikonok színeivel kapcsolatos beállítások. NewIcon engedélyezése, rosszallása, árnyékolt imageok, toll precizítása.



Do all files: Minden filenál végrehajtani
 No file quote: Akárhány fileal végrehajtható (eszi a RAM-ot!)

Output to reader: Az akció visszajelzéseit egy readerben láthatjuk

Output to window: Az akció visszajelzéseinek egy ablakot nyit, akció megszakítható

Reload each file: Minden filet újra betölt

Rescan dest: Újra beolvassa a DEST lister tartalmát

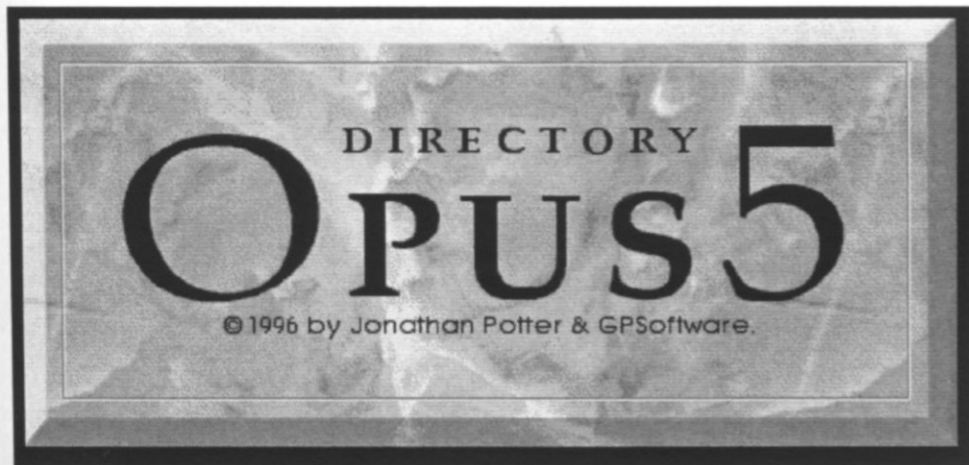
Rescan source: Újra beolvassa a SRCE lister tartalmát

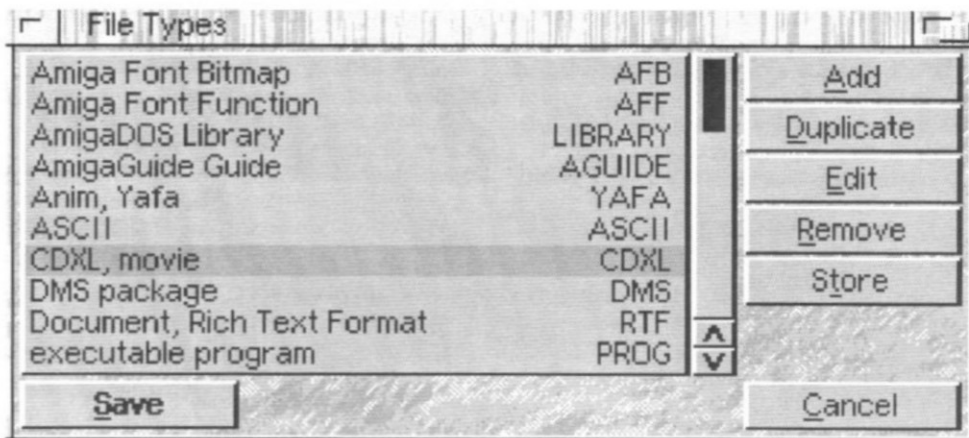
Run asynchronously: Megszakításból futtatás

Window close button: Ablak bezáró gomb kirakása

Window on Workbench: A WB képernyőjén nyit meg egy ablakot

Ez alatt az ablak alatt találhatunk meg egy





Icon Settings: Az ikonokkal kapcsolatos beállítások. Cacheelés, áttérképezés, keretezés, átlátszóság, bal oldali nyilak, WB ikonpozíciók, hosszú nevek elválasztása kapcsolható be/ki; valamint meghatározható az Opus képernyőn, valamint az ablakokban levő ikonok neveinek színe és fontja.

Lister Colours: A listerek színbeállításai. Azt hiszem ez egyszerű.

Lister Default: Itt lehet megadni a listerek alap

méretét és kijelzési formátumát. A méret egyszerű, a formátummal már foglalkoztam.

Lister Display: Lister megjelenítéssel kapcsolatos dolgok. A Gauge egy olyan állatka, amit ha bekapcsolunk, akkor grafikusán láthatjuk a lister bal oldalán, hogy mennyire van tele az éppen aktuális meghajtó. A field... bekapcsolásával mindig az lesz a listernek a neve, ami a path-e. Be lehet még állítani a lister fontját, és annak méretét; valamint azt, hogy

milyen további információkat jelenítsen meg meg a lister. (Ezek sorrendben: kiválasztott cuccok hossza byteban; teljes hossz byteban; kiválasztott direkt száma; az összes dir száma; a kiválasztott fileok száma; az összes file száma; rejtett fileok száma.)

Lister Options: Lister beállítások. Meghajtólista az új listerbe; jobb gomb duplaclikkével lister editálás; egyszerű frissítés; mindig használja a rögzített pozíciót; az ikonos megjelenítéskor jobb gombbal előcsalogatható menük megjelenjenek-e név szerinti megjelenítéskor.

Valamint még be lehet kapcsolni a nevekbe való belejavitgatás lehetőségét több módozatban.

Palette: Egyszerű színbeállító játékszer.

WB Emulation: Howdjan emulálgyuk a *vörkbencét* (munkaZeeNO? -Bebe). (mennyi vicces srác :) - ZeeNO v. Bence)

Képernyőre kiszórt ikonok átvétele; tools menü átvétele; kiszórt ikonok tools menübe rakása; rossz lemezek elrejtése.

Hát igen, ennyi lett volna a Magellan konfigurálásáról szóló törpénet, amennyiben kérdés/kérdésed van, hívj fel a 06309934430-as számon.

GOD!

GOD! lassan írhatja a Magellan II config-ot. He-he :)

Opus 5 Magellan II



A Directory Opus 5 Magellan megjelenése óta már több, mint egy év eltelt, de a készítőik ez idő alatt sem tétlenkedtek. Munkájuk gyümölcse ez év novemberében jelent meg **Opus 5 Magellan II** néven.

Themes - saját grafikai, hang, font beállítások

Fejlesztett environment editor

Háttérképek a gombok és a start menük mögött

Véletlenszerű hátterek

Teljesen szabadon definiálható képernyő fejléc

Filesystemek támogatása 107 karakterig

Jobb belső parancsok, melyeket le is cserélhetünk sajátokra

Fejlesztett többszintű startmenük

Jobb file típus felismerés

Sok új ARexx parancs

A novembertől megvásárolható program ára 119 DM, update 5.x-re 79 DM.

Bebe

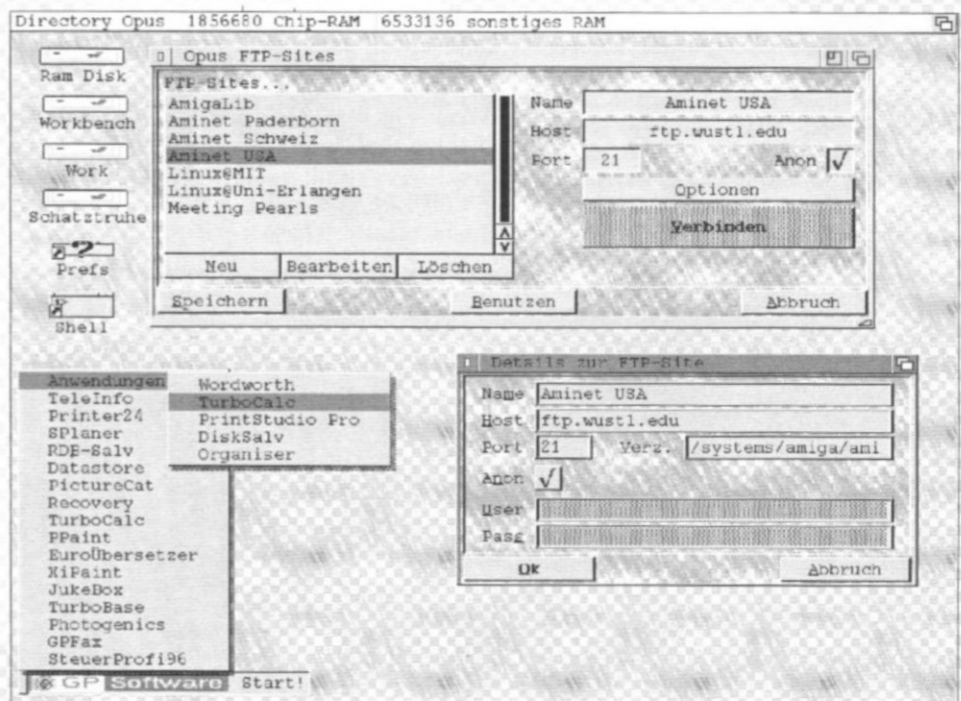
A legtöbb újítást a vásárlók kérésére építették be, hogy még jobb, sokrétűbb legyen. A Magellan II nem egy egyszerű update, hanem 12 hónap fejlesztés, tesztelés eredménye. Legjobban a Workbench Replacement Mode került fejlesztésre, de az OpusFTP modul is alaposan megváltozott. Most pedig jöjjenek az újdonságok:

Listereknél:

- Használhatunk proporcionális fontokat
- Átméretezhető mezők
- Sorbarendezés kijelző
- Fejlesztett Inline Editing funkció

Opus FTP:

- Teljesen új GUI
- Minden site-hoz külön configot kreálhatunk
- Fejlesztett Drag&Drop
- Rekurzív könyvtármásolás (tehát az alkönyvtárakat is átmásolja)
- Használhatók az alap Opus parancsok is
- Protection bitek figyelembe vétele
- Új FTP scriptek
- Automatikus reconnection hiba esetén
- Folyamatkijelző (progress display)
- Sokkal gyorsabb, mint volt
- Speciális popup menük



PowerPC



A PowerPC-vel kapcsolatos új információkat Dago osztja meg velünk.

Új hónap, új újság, új hírek.

Üdvözlök mindenkit a PPC rovatban.

Először is szeretném kijavítani az előző számban megjelent néhány hibát: A fejlesztői rendszerek sajnos nincsenek a CD-n csak néhány forráskód, WarpOS nem található meg a phase5 CD-n, a CGXAGA nem WarpOS fejlesztés, tehát a phase5 CD-n van, és a QuakePPC WarpOS verziója nem indul, a phase5 verziója igen. (WarpOS féle GFX kártyát követel :).

A hibákért elnézésekért kérem, de nem volt túl rózsás mostanában a háttértárolóim helyzete (CD & Winchester Halál :). Így kénytelen voltam emlékeztetből írni. (Nekem is sok minden új !)

Hírek:

A phase5 még mindig nem jelentette meg a BVisionPPC-t. Sajnos ez már nem az első eset, hogy későbbre tették a megjelenés időpontját. Úgy néz ki, hogy ebben az évben már nem jelenik meg. (Ami késik nem múlik, vagyis nagyon remélem) Sajnos a cég mostanában nem nagyon foglalkozik a felhasználókkal, a WEB oldalukat is régen újították fel :). (csak az angolt, a németet folyamatosan update-elik - Bebe)

A Haage&Partner viszont annál többet foglalkozik velünk. Nyitott egy új WEB oldalt a PPC tulajok számára. Itt olvashatunk újdonságokról, új programokról, és a későbbiekben lesz a játékok kedvelőinek is oldal. Érdemes néha ellátogatni az AMINET oldalaira is. Naponta bővül a programok listája. Itt többszáz PPC-s dolgot találhatunk.

A clickBOOM mégsem adja ki a Quake PPC-s változatát. Oknak azt említették meg, hogy más PPC-s programok írására fordítják energiájukat, meg elegendő lett a sok kalóz, "lopott" playerekből. Valaki (Anonymus) még az Aminet-re is felrakott egy ilyen verziót. Pár nappal ezután a clickBOOM bejelentette a project

végét. (az az érzésem, hogy nem tudták túl szárnyalni a FastQuake teljesítményét :).

A Vulcan SoftWare a Wasted Dreams és az Explorer 2260 kiadása után elhagyja az amigás táborot. Több programot nem terveznek a gépünkre (se 68k, se PPC). Állítólag a PC piacon akarnak tovább terjeszkedni. Az az igazság, a hír meglepett, mert a Vulcan volt a legaktívabb cég az Amiga haldoklása idején. Most mikor az Amigák behozták a PC-kezt hardware szinten (sőt túl is szárnyalták őket) nem tudom elképzelni azt, hogy kiszállnak. Majd meglátjuk mit hoz a jövő. Úgy néz ki sokan látnak jövőt a PPC kártyákban: a Kölni kiállításról röppent fel a hír, átírják AMIGARA a Settlers2-t (Január végére lesz kész. Quake2-ről is csiripelnek a madarak. (Ha nem hivatalosan akkor földalatt biztos átírja valaki :)). Bárcsak az Amigás fejlesztéseket is így nyomnák.

szerint. Csak a számlálóra kell klattynolni.

TMLG:

TheMpegaLibraryGui egy új MP3 lejátszó. Hasonló az AMP-hez, mivel használni tudja az AMP skin-jeit. Sokak szerint jobb mint az AMP, de én ezt nem tapasztaltam. A demó verzió sokkal rosszabb mint az AMP. Lehet, hogy a későbbi verziók már jobbak lesznek. Kiadtak egy bug fixet is hozzá. Ettől sem lett jobb. A zenéket betölti a bufferba, csak gyözd kívánni. Találtam olyan MP3-s file-t amit be sem töltött, hiba üzenetet sem írt ki. Csak vártam, hogy kezdjen már végre csinálni valamit. A Regisztráció ára 50 DM.

RayStorm:

Ez a program is elérte a dicső 2.2 verziót. Ha valaki nem tudná ez egy RayTracer program MUI támogatással a WB képernyőn.

POWER UP

AMIGA™ GOES POWER PC™

Megjelent a Fubar első demo verziója, amely Egy stratégia játék lesz és működni fog PPC-n is. A demo még csak a 68k-s processzort használja. Igéretes produkció. (hátrébb található egy részletesebb ismertető by Bebe - ZeeNO) (a party-s különszámban! - ZeeNO)

Állítólag lesz Amigákhoz is a PC-ken oly népszerű Voodoo chipset. Ha már a HardWare-nél tartunk felröppent a hír, hogy kedvenc masinánkhoz új G3-as alapú turbókártyát terveznek. Állítólag lesz dual verziója is. (dual pentium után dual PPC :).

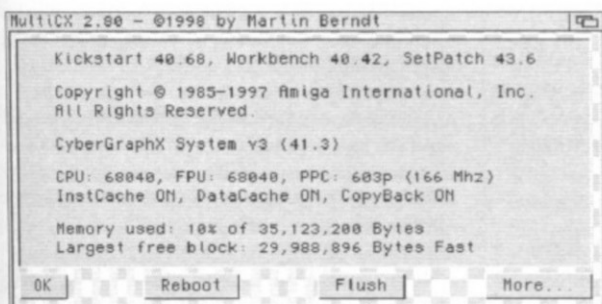
AmigaAMP:

Megjelent az új verzió (2.2). Az elődökhöz képest már kevesebbet akadozik a lemez műveleteknél. A sarokban látható Boing (Base Skin) pedig forog. Szép látvány. A zenék idejét megjeleníti az eltelt idő szerint, vagy a lejátszásból vissza lévő idő

Én most találkoztam először a programmal, ezért a korábbi verzióhoz nem tudom hasonlítani. Így kénytelen vagyok 68k hasonló programokhoz hasonlítani. AGA-n 256 szín mélységben dolgozik, és egy 600x400-s képet tükröződéssel, csillanással kb 1 perc 10 másodperc alatt számol ki. (Cool :). Ezt a programot is regisztrálni kell. Regisztrációs ár: 40 DM. Érdemes megnézni hiszen ez a program kezdi kihasználni a PPC processzort. (azért megnézném egy grafikus kártyán)

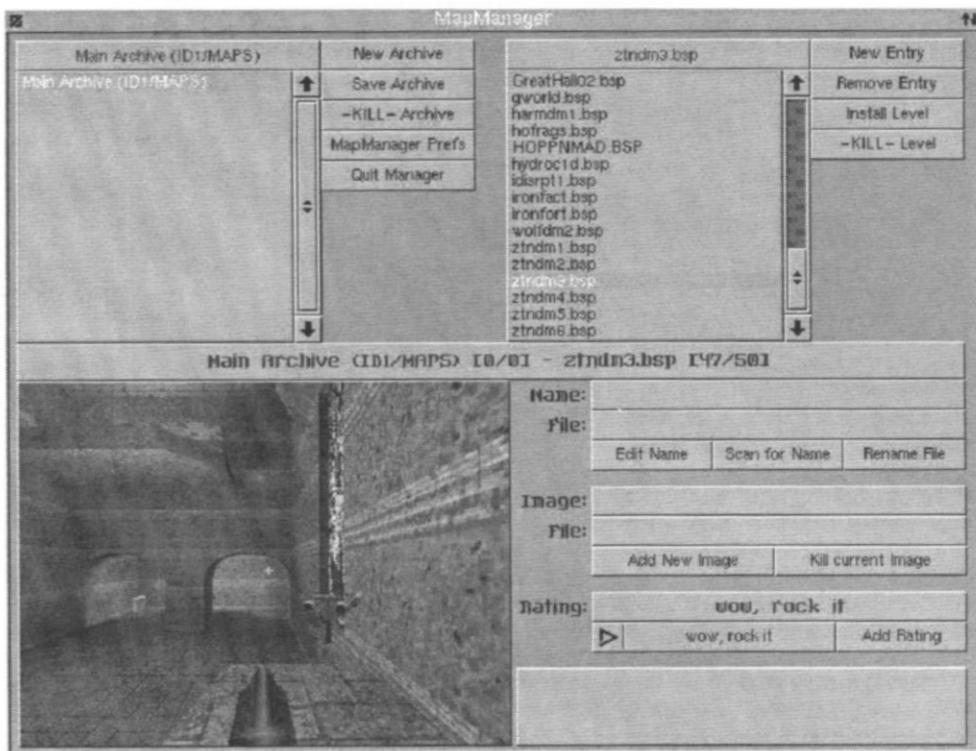
CyberMap:

Végre használhatjuk a jó öreg ShapeShifter emulátorunkat, gond nélkül. Nincs gond 3.0 vagy 3.1 ROM RAM-ba való elhelyezkedésével, nem kell a Fusion kiegészítést használni, nem kell újra bootoltatni a gépet, mint a BlizzKick-nél. Ez a program felrakja a ROM-ot, patch-eli a MACMEM-et. Csak el kell helyezni a StartUp-Sequence-be. A régebbi verziójú OxyPatcher-rel nem működik. Nem kell pánikba esni, van új OxyPatcher, ami előtt nem kell megnyitni az OxyPort-ot. Érdemes használni.



AMIGARuleZ!

ISSUE#7



FastQuake5:

Ez az a program amiért a **clickBOOM** abbahagyta a **QuakePPC** fejlesztését. Nem csodálom :). Tényleg nagyon gyors. AGA-n 320x200-on 12-13 fps. Workbench-ből indítva. Kintről 15-16 fps. Fejlesztőknek köszönhetően a progiban állítható a felbontás, **AHI**.

Érdeemes megnézni a nagyobb felbontásokat ! (Sajnos SuperHiresLace-ben a prog kicsit bugos lesz, nem lehet lekerni a consolt. Ha kilépsz menti a beállításokat ! Érdeemes kísérletezés előtt elmenteni az eredeti configot !)

Consolon használható utasítások: SCRMODE = ScreenMode választás (a read.me-vel ellentétben nem kell beírni a **Monitor ID** számot, csak nyomj Enter-t és megkapod a jól ismert ablakot a felhasználó által használt monitor driver típusokkal). AHIMODE = AHI állítási lehetőség. Nálam gyakori fagyásokat okozott a változtatás. Nem mélyedtem bele túlságosan. AHIFREQ = 0 vele sem sokat foglalkoztam az előbb említett okok miatt. SURROUND = Surround hangokat, víz, tűz hangjait lehet állítani. Két értéket lehet adni neki: 0 / 1. 0 az alapértelmezett, a hangokat így is halljuk csak nincs térhatás. Érdeemes kipróbálni a Surround hatást. Fejhallgató ajánlott a jobb élvezet kedvéért !

QuakePatch:

Ez egy kiegészítés a Quake-hez. Felgyorsítja a játékot. Nálam **6-8 fps-t gyorsított**. Ha kiadtátok a játék kezdetén a consolon (~) **TIMEREFRESH** parancsot megtudhatjátok a fps-t. Próbáljátok ki a Patch-csal és annak használata nélkül !

A program titka, ha Patch nélkül használjuk a játékot a tűz effektéknél még PPC-n látványosan akadozott, lelassult. Ezen segít ez a program. Ez a patch nemcsak PPC-n működik hanem minden 68k-s processzoron is.

AdescentPPC:

Újra írok róla. Sikerült rávennem, hogy működjön. 320x200-ban lehet játszani vele. Mit írhatnk róla ??? Ez egy igazi PC-s játék. Ha tíz kezded lenne, az is kevés volna, hogy kényelmesen játszhasd. PC-n lehet joy-jal is nyomulni, de ezt az Amigás verzió nem támogatja. (PC-n hangkártyán keresztül van megoldva, de a tuskók nem gondoltak az Amigásokra, a Paula nincs a felsorolási listában :). Minden negatívum ellenére mindenkinek a figyelmébe ajánlom. Még akkor is, ha gyakran fagy. *A játék futtatásához feltétlenül be kell szerezni az Ixemul.library PPC-s verzióját !!*

Demok:

Everything Dies:

Az első demo volt, ami megjelent a PPC-s kártyára a VenusArt-nak köszönhetően. Ők a legaktívabb Demó írók PPC processzorra. Ez a mű egy jól sikerült 68k-s demo átirata. Grafikus kártya nélkül sajnos csak 320x200-ban gyors

Ghost In Machine:

Az előző demoval egyidőben jelent meg, szintén **VenusArt** produkció. Ez is egy 68k-s demo átirata PPC-re. Rá is igaz, hogy 320x200-ban a legélvezhetőbb.

TFWID:

The Field Where I Die. Ez egy igazán laza demo, nem mástól mint a **VenusArt**-tól. Az első olyan demo ami kihasználja a kártyát. **RealTime** renderelt objectek hadát vonultatja fel, nagyon látványos, de csak 320x200-ban (AGA-n). Érdeemes megnézni nagyobb felbontásban is, mégha a hang egy kicsit össze is akad.

Absolon!:

Szintén egy **VenusArt** produkció. Ebben a demóban is RealTime object számítással találkozhatunk. Úgy néz ki ez a divat

mostanában. A fent említettek igazak erre a demóra is.

MegaDemoIV:

A MegaDemoIV-hez is megjelent egy PPC-s port. Sajnos nem volt hozzá szerencsém, mert nekem nincs meg a 68k-s verzió. Akinek megvan kérem juttassa el hozzám, köszönöm.

Ha lesz valami újdonság, a következő számban is jelentkezem. (Biztos lesz, hisz jön a Karácsony :). Ha már itt tartunk Mindenkinek Kellemes Ünnepeket, PPC-ben gazdag Új Évet kívánok a magam és a W.A.T.T tagok nevében.

Ne felejtétek el már csak alig egy év és összeomlanak a pöcök. Eljön még az AMIGÁSOK napja. Bosszunk véres lesz

**D A G O -
AMIGA & W. A. T. T Rulez !**

Vulcan '98

Paul Carrington, a Vulcan Software főmuftija a következőket nyilatkozta az **AmigaFormat**-nak: Az 1998-as ütemterv a következőképpen alakul:

- Genetic Species** CD-ROM (3D felületű játék; kora március)
- Desolate** CD-ROM (platform lövöldözős játék; a **GODS** című Bitmap Brothers játék elismeréseként)
- Wasted Dreams** CD-ROM (kaland; több, mint 400MB digitalizált beszéddel és színész karakterek ezreivel néhány ultra-realisztikus sprite mozgáshoz)
- Genetic Species World Creator** CD-ROM (a játékhoz bárki egyszerűen és könnyen készíthet 3D világokat)
- Hard Target** CD-ROM (Virtua Cop klón)
- Explorer 2260** CD-ROM (PPC-re; év vége)
- Maim & Mangle** CD-ROM (PPC-re; év vége)

Érvénytelenítések:

- Breed2000** CD-ROM
- Valhalla 4** CD-ROM
- HellPigs** CD-ROM
- 3D GamesCreator** CD-ROM

Ebből is látszik, hogy a Vulcan csökkenti a programok fejlesztését Amigára, mert nem adnak el eleget belőlük. Ez két dologból tevődik össze.

Az első, hogy magukat a játékokat nehezebb megvásárolni, mert nem úgy van, hogy bemegyünk egy boltba és azonnal megvesszük. A másik pedig a kalózkodás, mert az minden piacot megöl, különösen ha ez a piac olyan kicsi, mint a miénk.

Úgy összességében a **Vulcan**-nal való helyzet pozitívnak mondható. A PC-s és PSX-es fejlesztésekkel erősebb teszik magukat az **Amiga piac** számára, és új ötleteket hoznak onnan.

ZoNe

Sonic 1.0



**Sokan Anchort "csak" zenészként ismerik.
Pedig a Sonic-ot neki köszönhetjük!**

**SONIC 1.0 Magyar nyelvű dokumentáció.
(1998. II. 09.)**

Tartalom:

1. Bevezető
2. Adat típusok
3. Szintaktika
4. Parancsok
5. Assembly a SONIC-ban
6. Az integrált környezet használata
7. Egyéb dolgok

1. Bevezető

A SONIC egy programnyelv az AMIGA típusú számítógépekre. Hatékonyan ötvözi az assembly, és a magas szintű nyelvek tulajdonságait. Főleg azok tudják eredményesen használni, akik jártassak az assembly nyelvben. Jelenleg csak a Motorola processzort támogatja, de a későbbi verziókban használható lesz a PowerPC processzor is.

Az integrált környezet kihasználja az operációs rendszer lehetőségeit.

Használhatjuk a fogd és vidd technikát a Workbench képernyőn. Vagy vezérelhetjük a programot az AREXX portján keresztül. (A port neve: SONIC_REXX)

A főbb funkciók cserélhető modulokként vannak létrehozva, így megvalósítva azok egyszerű frissítését. Az SCOMP nevű programmal CLI-ből is fordíthatunk, vagy beépíthetjük egyéb fájl menedzser programokba. Lehetőség van a függvényeinket egy cache fájlba fűzni, ami nagyban megnöveli a fordítás sebességét. Ezt vagy az integrált környezetből, vagy az SCACHE nevű programmal végezhetjük el. Két féle cache fájl létezik. Az első, az előbb említett függvény cache. A másik típus pedig az include fájlok előfordított változatait jelenti.

2. Adat típusok

Alapvetően négy féle deklarálható adat típus létezik. Konstans típus, mely mint a neve is mutatja állandó értéket jelöl, bár fordítás közben változtatható. Változó típus, ami egy 32 bites előjeles számot jelent. Adatmező típus, melyet használhatunk bármilyen adat tárolására. Ebből két típus van. Public, és Chip. Az utóbbi a Chip memóriában helyezkedik el, így ide grafikákat, és hangmintákat rakhatunk, ha AGA-t

használunk képmegjelenítésre, vagy Paulát a hangképzésre. A Blitter is csak a Chip memóriát éri el. És végül a függvény típus, melyet forráslistából is definiálhatunk. Ez utóbbi típus kivételével valamennyi típust tartalmazhat az include cache.

Függvények:

Saját függvények írásakor a következőkre kell

A függvényekre a nevükkel hivatkozhatunk, a nevük után kötelezően $\frac{1}{2}[\frac{1}{2}]$ jelekkel, melyekbe a paraméterek kerülnek vesszővel elválasztva.

Példa:

```
INIT flash.F
flash[$f00]
```

3. Szintaktika

Műveleti jelek:

! Aritmetikai tagadás
&Aritmetikai és
~ Aritmetikai vagy
* szorzás
/ osztás
+ összeadás
- kivonás

A negatív előjel az ASCII 175-ös karakter, nem pedig a kivonás jel, mivel az műveletet jelent. Ez nagyjából így néz ki: var=var- 1

Címkedefiniálás:

Két féle címkét használhatunk. Az egyik a sima, mindenhol használható címke. Definiálása: /címkenév

A másik a relatív címke típus. Ezt kizárólag makrókban használhatjuk, ahol az esetleges ismételt fordítás miatt egy sima címke többször kerülne definiálásra, és ez hibához vezetne. Definiálása:@címkenév

Szimbólumok:

A szimbólumok nevei csak betűkből, és számokból állhatnak, de az első karakter nem lehet szám. Egy írásjel engedélyezett, ez pedig a $\frac{1}{2}\frac{1}{2}$ jel. Ékezetes betűk használhatóak.

A szimbólumok hossza legfeljebb 30 karakter lehet. Változónál hivatkozhatunk a változó címére is, ezt a neve előtt egy $\frac{1}{2}^{\frac{1}{2}}$ jellel tehetjük meg.

Példa:

```
address=^var
```

Számok:

Három számrendszer értelmezett:

Decimális számok:

#1976 (a $\frac{1}{2}\frac{1}{2}$ jel nem kötelező)



ügyelnünk: Minden függvény végértéke a D0-ás regiszter kilépéskori értékének felel meg. A függvényeket sima AMIGA-DOS objektumként kell létrehozunk. Legfeljebb 3 HUNK-ot tartalmazhatnak. Egy CODE HUNK-ot, egy BSS HUNK-ot, és egy BSS_CHIP HUNK-ot. Mindegyik típusból legfeljebb egy lehet, és ha van CHIP HUNK, akkor kell lennie BSS HUNK-nak is. A CODE HUNK tartalmazhat RELOC_32 táblát. A paraméterek átvétele egyszerű; a veremben kerülnek átadásra duplaszavanként, és a forráslistában szereplővel ellenkező sorrendben lehet kivenni őket. Vigyázzunk a verem használatával, mert mivel ebben tárolódnak az alrutinok visszatérési címei, helytelen használat esetén könnyen eltévedhet a programszámlálónk, és ez rendszer összeomláshoz vezethet.

Hexadecimális számok:

\$dead

Bináris számok:

%1010

Valamint létezik a karakteres számtípus:

\$text

Itt a $\frac{1}{2}\frac{1}{2}$ jel jelzi, hogy karakterekkel kívánjuk megadni a számot. Az ezt követő jel, a határoló karakter, két azonos ilyen karakterközé kell helyezni a szöveget, amely legfeljebb négy karakterből állhat. (Egy karakter egy nyolcbites számnak felel meg, ami a négy helyi értékkel összesen 32 bit, így jön ki egy hosszúság.)

Makrók:

Lehetőség van makrók definiálására. Az erre szolgáló parancs, a **MACRO**. A makró lezárása az **ENDM** parancsral történik. A hivatkozás egyszerűen a makró nevével történik. A paramétereket $\frac{1}{2}\{\}\frac{1}{2}$ jelek közé kell tenni vesszővel elválasztva. A paraméterekre hivatkozni a paraméter számával lehet, két $\frac{1}{2}\frac{1}{2}$ jel közé téve. Legfeljebb 9 paraméter adható át, egyenként 64 karakter maximális hosszal. Makrón belül nem definiálható újabb makró, de egy makróból hívható újabb makró. Fordítás közben él egy belső konstans, ami mindig a legutóbbi makrónak átadott paraméterek számát tartalmazza. A neve: arguments. Használata a makróban történő feltételes fordításnál javasolt.

Példa:

```
MACRO mymacro
```

```
flash[\]
```

```
ENDM
```

```
mymacro {$f00}
```

4. Parancsok

Az összes parancsot nagybetűvel kell írni.

STOP - A fordító számára ez a parancs jelzi, hogy véget ért a forráslistánk. Minden egyes forráslistának, beleértve az include fájlokat is, egy ilyen parancsra kell végződni.

EXIT - Kilépés a programból. A fordítás nem áll le, de amikor a programunk ide ér, a futása véget ér.

HALT - Kilépés a programszint figyelembevétel nélkül. Csak a főprogram főágában szabad használni, mert a vermet nem ellenőrzi. Megfelel egy assembly RTS parancsnak.

ICON - A forráslista elejére kell tenni. Ezzel könnyedén elérhetjük, hogy ikonról is futtathassuk programunkat.

FDIR - A függvények elérési útvonalát állítja be.

Példa:

```
FDIR  $\frac{1}{2}$ SONIC:functions $\frac{1}{2}$ 
```

IDIR - Az include fájlok elérési útvonalát állítja be.

BDIR - A bináris include-ok elérési útvonalát állítja be.

PARAMETERS - A CLI-ből átadott

paraméterstring hosszát, és címét tehetjük bele változóba. (Ha csak a paraméter string címét kívánjuk használni, a hosszt nem kötelező átvenni.)

Példa:

```
PARAMETERS psaddress,pslength
```

INCLUDE - Include fájl befördítése. Lehetőség van feltételes befördítésre, egy változó meglététől függően.

Példa:

```
INCLUDE dosname,LVO3.0/dos_lib.i
```

Ez csak akkor hajtódik végre, ha a dosname változó még nem létezik. A következő példában mindenképpen befördítésre kerül: **INCLUDE LVO3.0/dos_lib.i**

INCBIN - Bináris include betöltése egy adatmezőbe, vagy kódrészletként. Az utóbbit az adatmező neve helyett egy $\frac{1}{2}\frac{1}{2}$, vagy egy $\frac{1}{2}*\frac{1}{2}$ jellel tudjuk elérni.

Példa:

```
INCBIN datafield,texture.bin
```

- Adatmezőbe

Vagy:

```
INCBIN $,codepiece.bin
```

- Kódrészletként

INIT - Adattípus deklarálása. Értékadásnál használhatunk direkt kifejezéseket is, vagy egy fájl hosszát.

Példa:

```
INIT filelength.C=c:dir
```

- konstans

```
INIT var.V - változó
```

```
INIT texture001.D=8192 - publikus adatmező
```

```
INIT digisample.G=64*9 - chip adatmező
```

```
INIT echo.F - függvény
```

Vesszővel elválasztva több deklarálást is megadhatunk egy sorban.

TEXT - Szöveg deklarálása. Ez a szimbólum valójában egy publikus adatmező, szöveggel feltöltve. Három speciális vezérlő karakter létezik.

$\frac{1}{2}\frac{1}{2}$ - sortörés (10)

$\frac{1}{2}*\frac{1}{2}$ - fel egy sort (11)

$\frac{1}{2}*\frac{1}{2}$ - tabulátor (9)

Például: **TEXT msg,Enjoy the power of AMIGA with the SONIC !**

CONT - Egy előzőleg a **TEXT** parancsral elkezdett szöveg folytatása. Itt is használhatóak a vezérlő karakterek.

Példa:

```
CONT msg,Hello - hallo !
```

STRUCTURE - Struktúra deklarálása. A C-ből, és assembly-ből jól ismert módon történik. A következő elemek használhatóak: **STRUCT**, **BITDEF**, **FPTR**, **LONG**, **APTR**, **CPTR**, **BPTR**, **BSTR**, **ULONG**, **FLOAT**, **BOOL**, **WORD**, **RPTR**, **UWORD**, **SHORT**, **USHORT**, **BYTE**, **UBYTE**, **DOUBLE**, **ALIGNWORD**,

ALIGNLONG, **LABEL**.

FILL - Adatmező címének beállítása feltöltéshez.

Példa:

```
FILL scanbuffer
```

DC.B/DC.W/DC.L - Adatmező feltöltése. A **FILL** parancs által beállított címtől. Bájtos adatoknál nem használható cím, de csak itt használható karakterlánc. Word-ös adatnál nem használható cím. Hosszúsáv-as adatnál csak karakterlánc nem használható. A változó értékénél a felső darabok tárolódnak le. Ha például a változó értéke \$12345678, akkor ha ezt bájt-ként letároljuk, a \$12 fog eltárolódni! Karakterláncnál itt is használhatóak a **TEXT** parancsnál említett vezérlő karakterek.

Példa:

```
DC.B 1,$ad,nickelodeon,var
```

```
DC.W %1,$dead,var
```

```
DC.L $deadface,var,^var
```

WHEN/ELSE/WEND - Feltételes elágazás. A használható relációk: A relációknál zárójelek nem használhatóak, ezért a feltételek balról jobbra értékelődnek ki.

Lehetséges relációk:

=	- egyenlő
<>	- nem egyenlő
<	- kisebb
>	- nagyobb
<=	- kisebb vagy egyenlő
>=	- nagyobb vagy egyenlő

Logikai operátorok:

AND	- logikai és
OR	- logikai vagy

Példa:

```
TEXT msg1,pressed\
```

```
TEXT msg2,not pressed\
```

```
WHEN mousecheck[] = 1 OR mousecheck[] = 2
```

```
echo[msg1]
```

```
ELSE
```

```
echo[msg2]
```

```
WEND
```

CYCLE/NEXT - Meghatározott számú, ismétlődő programrészlet végrehajtás. (Ciklus) A lépésközt a **STEP** parancsral tudjuk megadni. Ha nem adunk meg lépésközt, az alapértelmezés 1.

Példa:

```
CYCLE i=1 TO 6 STEP 2
```

```
echo[message]
```

```
NEXT
```

WHILE/LOOP - Elöl tesztelő ciklus. A ciklusmag csak akkor fog végrehajtódni, ha a feltétel igaz. Tehát a feltétel a végrehajtásra vonatkozik.

Példa:

```
WHILE mousecheck[] <> 1 LOOP
```

REPEAT/UNTIL - Hátral tesztelő ciklus. A ciklusmag mindaddig, de legalább egyszer végre fog hajtódni, amíg a feltétel hamis. Tehát a feltétel a kilépésre vonatkozik.

Példa:
`REPEAT UNTIL mousecheck[]=1`

PROCEDURE/ENDPROC - Procedúra definiálása. Az így definiált programrészletre a **CALL** paranccsal lehet hivatkozni.

Példa:
`PROCEDURE myproc
 echo[msg]
ENDPROC
CALL myproc`

GOSUB/RETURN - Címkére, mint alrutinra való ugrás, és onnan visszatérés.

Példa:
`/mylabel
echo[msg]
RETURN
GOSUB mylabel`

JUMP - Címkére való ugrás.

Példa:
`/mylabel
JUMP mylabel`

TABLEJUMP - Ugrótáblából vett címre való ugrás. (Primitív CASE szerkezet)

Példa:
`INIT mytable.D=4*4
FILL mytable
DC.L r1,r2,r3,r4
TABLEJUMP number,mytable`

A példában ha a number változó értéke 1, akkor az r2-es címre ugunk.

FUNCTION/FEND/GETP/GIVE - Függvény létrehozása. A **GETP** paranccsal paraméter

vehetünk át a veremből egy változóba. A **GIVE** paranccsal a visszatérési értéknek szánt adatot tehetjük a **D0** regiszterbe.

Példa:
`FUNCTION flash
GETP temp
loke[$df]180,temp]
GIVE temp
FEND`

RBEGIN/REND - Ismételt fordítás. Az így meghatározott kódrész a megadott szám szerint többször befordításra kerül.

Példa:
`RBEGIN 16
flash[$f00]
REND`

INCQ/DECQ/SETC - Gyors hozzáadás/kivonás, valamint konstans értékének fordítás közbeni állítása. Gyors hozzáadásnál/kivonásnál a szám amit hozzáadni/kivonni akarunk 1 és 8 közé kell esni.

Példa:
`INCQ var,2
SETC points,points+1`

MACRO/ENDM - Makró definiálás.

IFcc/NOTIF/ENDIF - Feltételes fordítás. A feltétel nullával kerül összehasonlításra. A cc helyére egy feltétel kód kerül, amely a következő értékeket veheti fel:

- EQ - fordítás, ha a kifejezés egyenlő nullával
- NE - fordítás, ha a kifejezés nem egyenlő nullával
- LT - fordítás, ha a kifejezés kisebb nullánál
- GT - fordítás, ha a kifejezés nagyobb nullánál
- LE - fordítás, ha a kifejezés kisebb vagy egyenlő mint nulla

GE - fordítás, ha a kifejezés nagyobb vagy egyenlő mint nulla

Valamint van két olyan feltétel, ahol egy szimbólumot kell megadni, és ennek a megléte, vagy nemléte dönt a fordításról.

- DC - fordítás, ha létezik a szimbólum
- ND - fordítás, ha nem létezik a szimbólum

Példa:
`MACRO mymacro
IFGE arguments-1; van legalább 2 paraméter ?
flash[V2]
JUMP V\1
NOTIF
FAIL
ENDIF
ENDM
mymacro {mylabel},{f00}`

TASM/TOFF - Gyors assembly betét. A két parancs között kizárólag assembly utasítások lehetnek, melyek sokkal gyorsabban kerülnek lefordításra, mint a máshol elhelyezkedő assembly utasítások.

MAKE/CACHE Include cache készítés, és betöltés.

Példa:
`MAKE sonic:caches/dos_lib.i
; cache készítés
CACHE sonic:caches/dos_lib.i!
; cache betöltés`

Betöltéskor a név utáni **!?!?** jellel határozhatjuk meg, hogy a változók feltöltésre kerüljenek e. Jel nélkül nem töltődnek fel.

(A 8. számban folytatjuk! - ZeeNO)

AnChOR

Amigák a NASA-nál

A NASA Amigákat használ a Cape Canaveral-ban az AE hangárban már 1987-től.

Az Amigákból kiépített hálózatot két, ember nélküli kilövési programban használják, melyek az Atlas-Centaur és a Delta. Az **Amigák feldolgozzák a járművekből (néha űrhajókból) jövő adatokat**, melyeket aztán megjelenítenek a monitorokon, vagy kinyomtatják. Az AE hangárt a NASA, és a berendezések, műholdak tulajdonosai közösen használják minden főbb kilövőállás ellenőrzésére.

Azért fontos, hogy a tulajdonosok is használni tudják, mert általában a műholdak tulajdonosai legtöbbször nem rendelkeznek olyan méretű épülettel, berendezéssel mellyel le lehet tesztelni a készüléket. Ekkor segítenek az Amigák. A műholdakról jövő adatokat továbbítják a NASA-nak és a műholdtulajdonosoknak, akik nem tudtak elutazni a kilövés helyszínére. A műholdtulajdonosoknál is kiépítenek egy kisebb Amigás rendszert, így ők is **real time**-ban láthatják a számukra érdekes adatokat a kilövés tesztek alatt. Az AE hangárban több, mint 700 adatsatorna, néhány száz video monitor, és néhány nagysebességű nyomtató található. A mérnökök ebben az elektronikus dzsungelben tetszés szerint csatlakozhatnak fel valamelyik adatsatornára, a mérési eredményeket

tetszés szerinti monitorokon figyelemmel kövthetik, és ki is nyomtathatják.

Az első rendszer **Amiga 1000**-ekből állt, melyekbe Hurricane 14.32 MHz-es 020-as turbókártyák kerültek. Ezenkívül elhelyeztek bennük egy saját fejlesztésű Zorro I-es kártyát az adatforgalom lebonyolítására (input/output).

A második generációs rendszer **Amiga 2500**-asokból állt. Ezekben a gépekben CSA Rocket Launchers típusú 030/50-es turbókártyák voltak, természetesen mind 68882-es koprocival. Az input/output kártyákat áttervezték, hogy a Zorro II-es slotba passzoljanak.

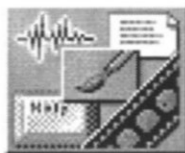
Jelenleg **Amiga 4000**-es gépek vannak Micronic toronyban, Warp Engine 040/40 MHz-es turbóval és továbbfejlesztett input/output kártyával. Ezenkívül van még két darab 060-as turbós gép, és egy 060/PPC-s kártyás is. Egyenlőre még túl sokat nem dolgozik a PPC, hisz a programozók még csak tesztelik a programokat rajta.

A **multitask OS** lehetővé teszi, hogy egyszerre sok dolgot végezzenek el a **CARDS** programban, mely egy **windows alapú pc-n, vagy Mac-en rémálom vagy lehetetlen lenne**. A mérési eredményeket meg lehet változtatni és visszatáplálni a rendszerbe, miközben az fut!
Az Amigákkal semilyen probléma nem volt az eltelt 11 év alatt.
Hal Greenlee

Fordította: Bebe



Elastic Dreams



GOD! eligazít minket az Elastic Dreams világában...

Elastic Dreams

Na. Ezt a cikket azért kapjátok, hogy ne ríjtok, meg hogy a Nínónak (vagy ZeeNNOO) legyen pénz a hullanegyvenes(delatorkáját)kártera.

Amikor az első híreszteléseket hallottam erről a stufáról, akkor azt hittem, hogy megint nem lesz semmi a dologból, mivel a hírek min. 040-ről szóltak, majd később lementek az igények 030-ra. Erre fel beszereztem egy 030-as kártyát, aminek teljes 1 napig voltam boldogtalan tulajdonosa, mivel nagyon gyönyörűen elgurult mindentől, amit én normális felhasználásnak nevezek. Na jó, idő közben megjött ennek a baszásnak a demója, és ott porosodott az egyik CD-men 2-3 hónapot. (Mi a fasznak néztem volna meg, amikor nem tudtam, hogy nincsenek lehetetlen elvárásai?)

Aztán egy **hüdeszuperfrankózelastic!** kezdetű beszélgetés után rászántam magamat, és installáltam nagy nehézségek árán (egy 20 megás partícióra feltenni úgy, hogy original 11.5 megás installverzió is ott van mások mellett). Már közben elkezdhettem örülni, mivel az install script megtekintésekor a következő dolgokat találtam:

- Min. KS 3.0;
- Min. 2 MB Chip & 8 MB FAST;
- Installálható 68000-es verzió;
- Nem kötelező az FPU;
- Minden protkótípusra optimalizált verzió a (EC)020 kivételével, még 603/604-re is;
- AGA/GC (Graphic Card) támogatás;
- Grafity támogatás;
- meg egy rakás baromság...

Szóval ez emberi nyelvre lefordítva annyit tesz, hogy egy **megbuhert A500-on** is hajlandó elfutni, ha valaki hajlandó volt a megfelelő dolgokkal ellátni (KS 3.0, +1.5 MB Chip, Zorro II, GC, 8 MB Fast, Winyókontroller). {Aki ezt nem akarja elhinni, annak össze tudok rakni egy ilyen gépet, csak a számlát bírja utána kifizetni!} Bár még nem láttam ilyen alacsony HW követelményű valósidejű morphing programot, azt hiszem nem sokról maradtam le; de a kritikát hagyjuk a végére:).

A felszíne (ha végre hajlandó megjelenni) eléggé **userbarátnak** mondható, hiszen kurvára áttekinthető minden, és szerintem még egy hülyegyerek is könnyen fel tudja fogni, hogy mit mivel lehet csinálni; bár van hozzá egy egészen tűrhető **guide** formátumú leírás is. Az efektezést egy háromlépcsős munkafolyamatban végezhetjük el.

A **Composer** rész 2 grafika egymásba olvasztását végzi el. Eléggé értelmes eljárások állnak itt kézre, úgyhogy nem hinném, hogy valaki is ríni fog tőlük. A két kiindulókép a főablaktól jobbra & balra helyezkedik el, amiből a szerkesztéshez különböző képrészleteket tudunk kijelölni, és áttenni a főablakba. (A stufa egyik reklámszövege a következő: "És mégis igazán kedves mosolyt tud varázsolni anyósa arcára!") Ez úgy zajlik, hogy különböző referenciapontokkal jelöljük ki az átvivendő részletet, amit az ecsettel vihetünk fel a főképre. Persze ha egy kicsit elbasszuk a dolgokat, akkor sincsen nagy probléma, mivel amíg át nem visszük az elastic részbe a főképet, egyfolytában tudunk rajta javítani.

A tulajdonképpeni látványosságot természetesen az **Elastic** részben tudjuk megalkotni: nyújtás, csúsztatás, keverés, tükrözés áll a rendelkezésünkre 5 féle ecsetnagysággal. (Ez utóbbi befolyásolja, hogy az akció a grafika mekkora részére legyen kihatással.) Elvileg itt még lehet válogatni az effects menüpont alatt a különböző baromságok közül, de ez csak FPU-val megy, de ez csak egyelőre basztak meghozni, hiába rendeltem meg 2 hónapja. Szóval az itt látható **14 effekt** kihatásának nagyságát az **Amount** beállítása határozza meg. Természetesen itt lehet a legjobban izzasztani a CPU-t, ugyanis a valósidejű

morpholás az nem egy nyugdijastalálkozó annak sem. Itt lehet animokat gyártani, ha van elég RAM a gépben. Az utolsó rész a tulajdonképpeni Prefs menü, a **Manager**.

Itt lehet beállítani a előző két rész háttérképét, a kép minőségét (a high menüponthoz melegen ajánlok 32 MB RAM-ot 040-40 társaságában) és a képjavító eljárásokat; a mentési formátumot (*Elastic Dream, ILBM, AVI animok, ill. képenként*); és itt is lehet nyomtatni. Ez egy eléggé érdekes rész, mivel a **TurboPrint** használatára is lehetőség van, ami köztudottan jobb minőségben nyomtat a beépített nyomtatóvezérlővel, mint a gyártó által kreált win'95-ös meghajtóprg.

E helyen említeném meg azt is, hogy a prg. belül 24 bites színmélységet használ, tehát nem igazán kell tartani a színvesztéstől. A képek betöltésére/kimentésére 50 formátum áll rendelkezésre, de ezenkívül természetesen használhatóak a datatype-ok is. Egyedülálló érdekesség az is, hogy hajlandó bármilyen(!) **ScanQuix**-kompatibilis scannerről is lenyúlni a képet.

Hát igen, ez a prg egyszerűen szuper lenne, de sajnos az előnyei a hátrányai is egyben. A valós idejű morpholás egy **Blizzard 1230 IV 50 MHz**-es modellen olyan lassú, hogy azt épp ésszel felfogni sem lehet! Volt szerencsém B1240-40-en is látni, és még mindig kibaszott esigta volt a legnagyobb ecsettel, sőt egy bonyolultabb csúsztatásnál a kijelölt művelet egy részét "elfelejtette" megcsinálni! (Igaz, hogy jó alaposan megráncgattam az egeret a célterületen, de ennek ellenére nem hiszem el, hogy ilyen szar lenne hozzá a 040!) Sajnos azt kell mondanom, hogy csak és kizárólag **603e** az, amin komolyan és gyorsan lehet használni a programot, mivel az a **200 mips** már csak tud valamit. Ellenkező oldalról viszont azt is el kell ismernem, hogy nagy pozitívum az, ha minden (!!!) AMIGA alkalmosá tehető a futtatására.

Még egy negatívum van az ED-el kapcsolatban: az ára! Napi árfolyamon számolva potom **20000 Ft**, amiből természetesen semmilyen kedvezményt (pl. diák) nem adnak.

Ennek ellenére mindenkinek ajánlom, aki komolyan akar foglalkozni a grafikával, amennyiben legalább egy RAMkártyás 1200-ese van.

GOD!

Ha kérdés/kérdésed van, akkor nyugodtan hívj fel a **06309934430**-as számon.



AMIGARuleZ!

ISSUE#7

Catedit 1.2b



A katalógus editálás rejtjelmeibe **Oborzin** segítségével tudunk bepillantani.

Catedit

Az OS2.1 rendszertől kezdve a programok különböző nyelveken is "megszólhatnak". A programok fordításai a **LOCALE:Catalogs/nyelv** könyvtárban találhatóak meg .catalog kiterjesztéssel. A gyári Workbench lemezen nem szerepel a magyar catalog, de a CatEdit program segítségével (na meg egy kis nyelvtudással) magunk is készíthetünk fordításokat.

Indítás után három ablakkal találjuk szembe magunkat. A legfelső ablakban olvashatjuk a fordításokat. Persze amíg nem írjuk át valamelyiket, addig az eredeti stringet láthatjuk. A középső ablakban írhatjuk át a stringeket. A legalsó ablakban láthatjuk az eredményt, ahogy majd egy programban megjelenik. A SHOW kapcsolóval válthatunk vissza az eredeti stringre.

Először nézzük át a rolómenüket:

PROJECT menü:

NEW: új munka kezdése. Ha volt előtte betöltött munkánk megerősítést kér.

OPEN: Catalog file betöltése.

MERGE: Catalog file összefűzése.

SAVE: Catalog file kimentése az eredeti helyére.

SAVE AS: Catalog file kimentése új helyre.

INFO: Információk a betöltött Catalog-ról.

Name: A catalog neve.

Version: Verzió száma.

Date: Dátum.

Language: Nyelv.

Strings: Stringek száma.

More: Egyéb megjegyzés.

ABOUT: Információk a CatEdit-ről.

QUIT: Kilépés a programból.

EDIT menü:

PASTE ORIGINAL: Visszaállítja az eredeti catalogot.

CHANGE LANGUAGE: Nyelv beállítása.

FIND/REPLACE menü:

FIND: Keresés a fordításban.

Find: A keresendő szöveg.

Replace: Erre a szövegre kell kicserélni.

Ignore case: Kis és nagy betűk egyformának számítanak.

Ignore accents: Nem veszi figyelembe az ékezeteket.

Search backwards: Keresés visszafelé.

REPLACE NEXT: Következő előfordulást cseréli ki.

EXTRAS menü:

READ:

Catalog description: Catalog visszafejtés beolvasása. (.cd kiterjesztés)

Catalog translation: Catalog fordítás beolvasása. (.ct kiterjesztés)

WRITE:

Catalog description: Catalog visszafejtés kimentése. (.cd kiterjesztés)

Catalog translation: Catalog fordítás kimentése. (.ct kiterjesztés)

SNOOP CATALOG:

Ezzel a menüponttal "szimatolhatunk" az olyan programokban, amelyekhez nincs catalog file. Először indítsuk el a menüponttal a figyelést, majd indítsuk el a vizsgálandó programot. Ha a CatEdit talál beépített catalogot, megjelenik egy requester, amivel megnyithatjuk a catalog keresési műveletet.

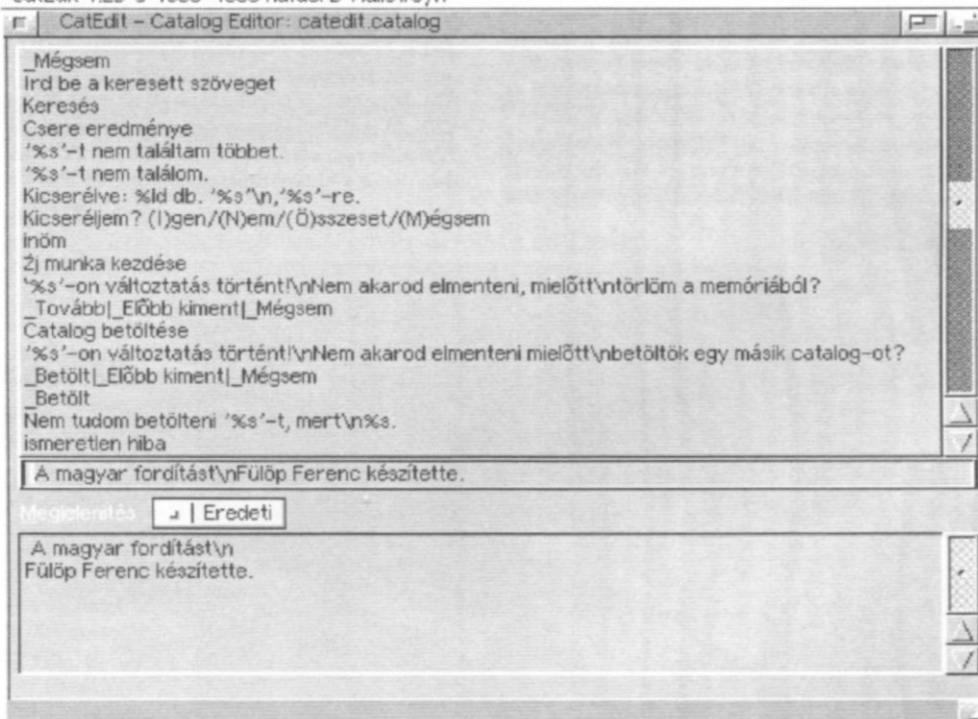
A SNOOP csak azokat a szövegeket fogja megtalálni, amelyeket a program betölt!! Érdemes kicsit "kínózni" a vizsgált programot, hogy minél több szöveg előkerüljön! Pl. Hiba generálás. Így is előfordulhat, hogy pár szöveg rejtve marad! Miután

kiléptünk a programból, a CatEdit lezárja a keresést, majd megjelennek a megtalált szövegek amiket már a hagyományos módon fordíthatunk le.

A program háromféle file formátummal tud dolgozni:

Program.catalog - a rendszer által használt fordítás. A magyar nyelvű file helye a **LOCALE:Catalogs/magyar** könyvtárban van. Az itt lévő sys könyvtárban a Workbench catalogjai vannak.

CatEdit 1.2b © 1993-1995 Rafael D'Halleweyn



Replace mode: Csere mód bekapcsolása.

FIND NEXT: Következő előfordulás keresése.

REPLACE: Szöveg csere. Úgy működik, mint a FIND. Sikeres keresés esetén választhatunk:

Yes - Csere.

No - Nem cserél, ugrik a következő előfordulásra.

Global - Kérdezés nélkül kicseréli az összes előfordulást.

Abort - Megszakítja a cserét.

A CatEdit saját formátumai:

Program.cd - A catalogból készült szöveg visszafejtés. Ez az eredeti stringeket tartalmazza. Minden string tartalmaz egy azonosítót, amivel azonosítja a fordítást a hozzátartozó .ct file-ban. Ha catalogot fordítunk vissza, feltétlenül mentünk ki, mert enélkül nem tudjuk betölteni a saját fordításunkat!

Program.ct - A Program.cd általunk írt fordítása más nyelvre. A CatEdit-tel ezt a file-t módosítjuk. Ebből következik, hogy egy .cd-hez több .ct-t írhatunk! (Különböző nyelven.) Mindkét file ASCII szövegfájl.

A fordítást kétféle módon végezhethetjük:

1. OPEN-nel betöltünk egy már létező catalogot.
2. A CHANGE LANGUAGE pontnál beírjuk az új nyelvet. (magyar) Vigyázzunk, mert itt nem egyforma a kis-, és nagybetű!
3. A felső ablakban kiválasztjuk a fordítandó stringet. (Egérrel, vagy a nyilakkal)
4. A középső ablakba írhatjuk a fordítást.

ENTER után már látszik is az eredmény az alsó ablakban! Itt találkozhatunk különböző vezérlő karakterekkel is:

```

\A ASCII 7 (audible bell)
\B ASCII 8 (backspace)
\C ASCII 155 (CSI)
\E ASCII 27 (ESC)
\F ASCII 12 (formfeed)
\N ASCII 10 (newline)
\R ASCII 13 (carriage return)
\t ASCII 9 (tab)
\v ASCII 11 (vertical tab)
\O ASCII 0
\XX XX hexadecimális szám

```

Ezekkel formázhatjuk a megjelenő szöveget. Találkozhatunk még % parancsokkal is. Ezek számokat, és stringeket helyettesítenek a szövegben:

```

l - hossz
b - BSTR
d - előjeles decimális szám
D - előjeles decimális szám lokális

```

formátumban

u - előjel nélküli decimális szám
U - előjel nélküli decimális szám lokális

formátumban

x - hexadecimális szám nagybetűkkel
X - hexadecimális szám kisbetűkkel
s - string
c - karakter

5. Ha megszakítjuk, a munkát a WRITE menüvel menthetjük ki. Első mentéskor mentünk ki a catalog descriptiont is, később elég a catalog translation.

6. Ha elkészült a nagy mű, a SAVE AS menüponttal mentünk ki az új helyére. (Catalogs/magyar)

Ideális esetben a programokhoz mellékelik a .cd file-t, ami általában angol. Ilyenkor a READ CATALOG DESCRIPTION ponttal betöltjük, és az 1. ponttól folytatjuk.

A program letölthető az AmiNET-ről. (dev/misc/CatEdit1_2b.lha)

Oborzin

Meeting Pearls Vol. III.

Az Amiga QDrive 1241 CD meghajtóhoz mellékeltek egy CD-ROM. A lemez műanyag tokban van, ami eredetileg celofánba van csomagolva. A borítón renderelt kép látható (ez egyébként a CD-n is megtalálható digitális formában). Sajnos nem a legfrissebb, 1995-ben adták ki német honban. Egy Angela Schmidt nevezetű hölgy állította össze ('70-es születésű, fiatal és csinos, a képe rajta van a lemezen). Mit mondjak, jó munkát végzett.

A lemezen 650 MB! adat, és ez mind Amigára! 10 MB archiváló program, 3 MB CD-ROM Util, 21 MB kommunikációs program, 5 MB Debugging prog, 29 MB programozói eszköz, 13 MB HD, lemez segéd prog, 8 MB

oktató program, 9 MB shareware játék, 35 MB grafikus alkalmazás, 39 MB mozi adatbázis, 7 MB midi eszköz, 27 MB MOD, 12 MB zene prog, 21 MB kép, 13 MB hálózati program, 60 MB dokumentáció, 96 MB PasTex 1.4, 15 MB Util, 30 MB HTML (WWW) oldal.

A számítógép felhasználásának szinte minden területét érinti. Igaz a programok PD, shareware alkotások, de sok nagyon jó pl. audio CD lejátszó, WEB böngésző, filekezelő, tömörítők, MOD lejátszó, datatype-ok! stb. És minden szépen szétválogatva, angol és német nyelven dokumentálva, Amiga Guide segít, a képek, animok nézhető állapotban, install. Majd minden a CD-ről indítható egyszerűen az ikonjára kattintással.

Véleményem szerint profi munka, sok PC-s lemez is megirigyelhetné. Nincs probléma a kitömörítéssel, minden elő van készítve a használatra, szuperül dokumentálva. Egyedül a kiadás időpontja problémás, bár a programok ettől függetlenül jól használhatók.

Amiga Plus CD No. 1/96

Az Amiga QDrive 1241 CD meghajtóhoz mellékeltek másik CD-ROM. A lemez csak egy celofános zacskóba van csomagolva. A rajta levő anyagok kb. '95 végén kerültek a lemezre német nyelvtérületen. A lemez mintegy 600 MB Amigás anyagot tartalmaz. Főleg PD és Shareware programok találhatóak rajta, amik többsége a CD meghajtóhoz mellékeltek másik CD-n is rajta vannak. Elég sok shareware játék van a lemezen (ezek közül egy-kettő nem is olyan rossz!). Találhatók még képek (RayTracing és digi), animációk, valamint Demok is a lemezen. Egy külön könyvtárban az összes Amiga Plus Cover lemez is fent van, valamint néhány lemezűjság és CD-ROM indexek is.

A lemez kivitele nem a legprofibb, de a progok többségéhez van leírás, és majdnem minden itt is indul a CD-ről.

- Alex '91



By Alex '91 ©1997

F15&F18 by Alex '91

AMIGARuleZ!

ISSUE#7

End-Seq



**Itt a paper vége, egy kis cheat-tel fűszerezve...
Kellemes ünnepek minden kedves olvasónak!**



SYNDICATE ATLANTIC SHIELD

Eme kis leírás azért született meg, mert úgy vettem észre, sokaknak komoly gondot okozott az utolsó pálya. Az utolsó lökést egy állásmentés adta meg. A közelmúltban került a kezembe egy disk, amin idegen mentések voltak, érdeklődve néztem bele, hogy mások mennyire boldogultak a játékkal. Az egyik mentés neve IMPOSSIBLE MISSION volt. Betöltöttem. Hát az utolsó küldetésnél akadt el az illető, az Atlantic Shieldnél. Szerintem roppant egyszerű mission. Ha követed a tanácsaimat, magad is rá jössz.

Tehát indítsunk 4 ügynököt mindegyiket V 3-mas cuccokkal. Eddigre már meg kell, hogy legyen mindenből a v 3.

A következő kép szereljük fel őket.

3 darab energy shield.

3 darab gaus gun.

2 darab flamer.

A küldetés elején azonnal váltsunk át mind a 4 ügynökünkre és aktivizáljuk az energy shieldet. Ekkorra már tűz alatt leszünk. általában mini gunnal lönek ránk.

Az egyik emberünkkel induljunk meg az ellenséges ügynökök felé, majd mikor közvetlen közelükbe értünk kicsit várjunk, hogy körénk gyűljenek. Ha már mind ott van, akkor váltsunk át a flamerre és adj neki. Aztán vissza az energy shieldre, és várjuk a következő hullámot. Ezt párszor elismételve hatalmas pusztítást tudunk rendezni az ellen között. A többi ügynökünket addig ne maceráljuk amíg ez él. Ha egy boly gaus gun közelbe ér azzal is oda pörköltünk de csak csínján mert még kelleni fog. Aztán induljunk meg előre és sorban lövük ki az őrtornyokat gaus gunnal. Ha közben ügynökökkel vagy rendőrökkel találkozánánk azokat a flamerrel tegyük hidegre ill melegre.

Ezután már csak az marad, hogy módszeresen menjünk végig a szinten, és az épületekből is szedjük le a rendőröket és ügynököket. A végcél a bal felső sarok táján lévő T alakú épület ami körül még kell, hogy szaladgáljon néhány ügynök. Ezeket egy biztonságos sarok mögül tudjuk likvidálni, a birkák egyenesen a lángszórónk tűzébe fognak szaladgálni.

Mission completed. Space and game. Jószerencsét a küldetéshez, mert azért nem olyan egyszerű, mint ahogy így leírva látszik de, ha jól csinálod ember veszteség nélkül lehet teljesíteni.

Faby

End-Sequence

Elérkeztünk az idei utolsó számhoz. Lassan kezd körvonalazódni az újság kinézete és tartalma. Terveink szerint a PowerPC-ről szóló cikk állandó helyet fog kapni a lapban, ezenkívül a Final Writer '97 leírás is el fog készülni (már elkezdtem...). Köszönetet szeretnék mondani mindenkinek, aki cikkekkkel, vásárlással, vagy bármilyen módon hozzásegített minket ahhoz, hogy megérjük a 7. számot. Minden jót kívánok mindenkinek, és ...

AMIGA RuleZ!

ZeeNO

Greetingz:

Members: [A - Z]

AnChoR, Bozó, Chris, Dago, Emeric SH, Evil, Gizmo, LouiSe, IORD, Magic, Saca, Shamen, Rachy, Ray, Unreal, Zorba

Teams: [A - Z]

AMIGAonly, CDI, Crimson Jihad, Frame 18, Therapy, W.A.T.T

AMIGARuleZ! ISSUE#7

[A - Z]

Alapító tagok: A&A, DinyX, ZeeNO.

Főszerkesztő: ZeeNO.

Segédszerkesztő: Bebe.

Tördelés: ZeeNO

Cikkírók: -Alex'91- , AnChoR, Bebe, Dago, Faby, GOD!, Lion, Oborzin, Reynolds, Tóth Péter, ZeeNO, ZoNe.

Helyesírás: Bebe.

Nyomtatás: Bebe, Zoli

Design: ZeeNO.

A szerkesztőség címe:

ifj. Ormándlaky Bence

7632, Pécs, Nagy Imre u. 92

Tel.: 06 72 44-44-79 /ZeeNO/

zeeno_@freemail.c3.hu,

berenyiz@mail.dedasz.hu /Bebe/

Ez a szám nem jött volna létre, ha nincs a
GADGET COMPUTER BT.

Köszönjük a támogatást!

