

**Saku**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Saku		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 2, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1 Saku</b>	<b>1</b>
1.1 Saku #22 - Etusivu	1
1.2 Saku #22 - Artikkelit	1
1.3 Saku #22 - Vakiot	2
1.4 Saku #22 - Ajankohtaiset	2
1.5 Saku #22 - Muut	2
1.6 Saku #22 - Sakun toimitus	3
1.7 Sakun organisaatio	4
1.8 etelä	4
1.9 itä	5
1.10 pohjo	5
1.11 länsi	6
1.12 Tulossa	6
1.13 Päätoimittajan pääkirjoitus	7
1.14 Teknisiä ongelmia?	7
1.15 postipalsta	7
1.16 Sakutori	14
1.17 Selityksiä myöhästyneille	16
1.18 AmigaInfo - Sveriges största Amigatidning	23
1.19 Ongelmia Amigan (ja vähän muunkin) kanssa	25
1.20 Messuraportti: AmiTech '97	26
1.21 clickBOOMin kotisivu	26
1.22 CyberVision 64/3D	27
1.23 CyberVision 64/3D	30
1.24 Digi-View 4.0 ja A1200/060 -sittenkin yhdessä!	33
1.25 Viime numeron viat	35
1.26 Petri Nordlundin haastattelu	35
1.27 Hackers - Hakkerit	37
1.28 HP LaserJet 5L -lasertulostin	38
1.29 huume	40

---

1.30 Yleisimmät päihheet . . . . .	42
1.31 Internet-sanasto . . . . .	49
1.32 Infinitiv-tornituspaketti A1200:lle . . . . .	50
1.33 Pikavilkaisu: Amiga ja Java . . . . .	52
1.34 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kevätkokous, 1997 . . . . .	53
1.35 Kickstart 1.4 esiin vanhasta A3000:sta . . . . .	53
1.36 Magic Menu v2.15 . . . . .	54
1.37 Sähköinen lehti: MikroBitti tupla-CD-ROM . . . . .	54
1.38 World of Amiga 97 . . . . .	56
1.39 Minskies Furballs . . . . .	57
1.40 Monkey Island 2 . . . . .	57
1.41 Juster MS-420 G - kaiuttimet . . . . .	58
1.42 Namupaloja Sakun kotisivuilta . . . . .	59
1.43 Mars Pathfinder saavutti päämääränsä . . . . .	73
1.44 PC:hen pettynyt... . . . .	77
1.45 Protex 6.5 . . . . .	79
1.46 ATO kääntää myös suomeksi . . . . .	82
1.47 Squirrel ja Blizzard 1260 yhteistyöhön . . . . .	83
1.48 Tamagotchit, virtuaaliset sydämenvaltaajat . . . . .	83
1.49 Tv-kuva monitoriin . . . . .	84
1.50 Mitä tarvitsen? . . . . .	84
1.51 Hintataso ja ostopaikka . . . . .	85
1.52 Kytkenäkaavio . . . . .	85
1.53 Scart-liittimen kytkennät . . . . .	86
1.54 Yhteystiedot . . . . .	87
1.55 Osoitettu... . . . .	87
1.56 Uutiset . . . . .	87
1.57 Worms - The Director's Cut . . . . .	90
1.58 Worms - Director's Cut . . . . .	91

---

# Chapter 1

## Saku

### 1.1 Saku #22 - Etusivu

<=====>

Etusivu Ajankohtaiset Artikkelit Muut Vakiot

<=====>

AmigaGuide-Saku #22 - xx.x. 1997

Kansikuva - Taustamusiikki

Pääkirjoitukset

Esa Heikkinen Päätoimittaja

Muuta

Sakun **toimitus** ja **organisaatio**

Miten saan kuvat ja taustamusiikin toimimaan?

### 1.2 Saku #22 - Artikkelit

<=====>

Etusivu Ajankohtaiset Artikkelit Muut Vakiot

<=====>

AmigaInfo - Sveriges största Amigatidning Jani Saijos

Ongelmia Amigan (ja vähän muunkin) kanssa Joona Pöhö

Messuraportti: AmiTech '97 Mikko Koivonaho

CyberVision 64/3D Anu Seilonen

CyberVision 64/3D Veli-Matti Vuorensyrjä

Digi-View 4.0 ja A1200/060 -sittenkin yhdessä! Jarmo Piippo

HP LaserJet 5L -lasertulostin Anu Seilonen

Infinitiv-tornituspaketti A1200:lle Anu Seilonen

Pikavilkaisu: Amiga ja Java Janne Siren

Kickstart 1.4 esiin vanhasta A3000:sta Janne Siren

[Magic Menu v2.15](#) Jani Paavilainen

[Sähköinen lehti: MikroBitti tupla-CD-ROM](#) Jani Saijos

[Minskies Furballs](#) Lisa Collins

[Monkey Island 2](#) Joona Pöhö

[Juster MS-420 G - kaiuttimet](#) Juha Alaniemi

[Protex 6.5](#) Mikko Koivunalho

[Squirrel ja Blizzard 1260 yhteistyöhön](#) Janne Pikkarainen

[Tv-kuva monitoriin](#) Timo Orava

[Worms - The Director's Cut](#) Joona Pöhö

### 1.3 Saku #22 - Vakiot

<=====>

[Etusivu Ajankohtaiset Artikkelit Muut Vakiot](#)

<=====>

[postipalsta](#) Kirjeitä toimitukselle

[Sakutori](#) Halvalla lähtee

[Errata](#) Viime numeron viat

[Tulossa](#) Mitä ensi numerossa?

### 1.4 Saku #22 - Ajankohtaiset

<=====>

[Etusivu Ajankohtaiset Artikkelit Muut Vakiot](#)

<=====>

[Uutiset](#) Anu Seilonen

[World of Amiga 97](#) Jari Ristiranta

### 1.5 Saku #22 - Muut

<=====>

[Etusivu Ajankohtaiset Artikkelit Muut Vakiot](#)

<=====>

[Selityksiä myöhästyneille](#) Jani Paavilainen

[clickBOOMin kotisivu](#) Joona Pöhö

[Petri Nordlundin haastattelu](#) Mikko Koivunalho

[Hackers - Hakkerit](#) Tuomas Sandroos

[Tietoa huumeista ja muista päihteistä](#) TT, SL, MH

[Internet-sanasto](#) Anu Seilonen

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kevätkokous, 1997 JP, JS

Namupaloja Sakun kotisivuilta Janne Siren

Mars Pathfinder saavutti päämääränsä Esa Heikkinen

PC:hen pettynyt... Joni Lehto

ATO kääntää myös suomeksi Mika Lundell

Tamagotchit, virtuaaliset sydämenvaltaajat Janne Siren

## 1.6 Saku #22 - Sakun toimitus

<=====>

Sakun toimitus

<=====>

Päätoimittaja: Esa Heikkinen

Oikoluku: Anu Seilonen

Kansi: Mika Makkonen Musiikki: Marko Vuorentausta

AmigaGuide-version toimittaja: Jari Ristiranta

Internetissä ilmestyvän HTML-version toimittaja: Jouni Airaksinen

Amphibian kehitystyö: Tomi Jaskari

Kaikki julkaistut artikkelit (ellei toisin mainita) ja Saku-lehdet ovat copyright © 1993-1997 Suomen Amiga-käyttäjät ry. Lehteä ei saa levittää voitollisesti. Sisällyttäminen maksullisiin ohjelmakirjastoihin vain yhdistyksen luvalla. Luet ja käytät oheista materiaalia täysin omalla vastuullasi.

Minäkö avustajaksi?

Saku kaipaa apuasi, sillä lehteä on vaikea koota ilman artikkeleita. Jos sinulla on tuntemusta jostain asiasta, jonka luulisit kiinnostavan muita, kirjoita siitä. Voitte myös lähetellä toimitukseen Amigaa koskevia kysymyksiä, joihin asiantuntijamme pyrkivät sitten vastailemaan. Julkaistusta materiaalista ei makseta palkkiota.

Lähettämäsi teksti oikoluetaan ja sitä mahdollisesti myös muokataan. Jos mukaan on liitetty copyright kieltäen muokkauksen, artikkelia ei voida julkaista. Emme pysty kehittämään lehteä ilman mahdollisuutta vaikuttaa sen ulkoasuun. Tekstien tulee olla toimituksessa muotoilemattomina (ilman tavutusta) viimeistään viikkoa ennen julkaisua.

Jos et halua omaa nimeäsi julkaistavan toimitukseen lähettämäsi materiaalin ohella, muista mainita siitä erikseen.

Materiaalin saat varmimmin perille ottamalla yhteyttä päätoimittajaan:

Saku

c/o Esa Heikkinen

Vilhulantie 6 A 6

76850 Naarajärvi

BBS: 015 - 348 968 (klo 21-06, viikonloppuisin 24h)

NMT: 9400 - 677 055

Internet: oh4kju@sci.fi

## 1.7 Sakun organisaatio

<=====>

Suomen Amiga-käyttäjät ry.

<=====>

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n perustamiskirja allekirjoitettiin syyskuussa 1994 ja toimitettiin oikeusministeriöön. Rekisteröintiä odoteltaessa yhdistys aloittaa toimintansa mm. keräämällä jäsenmaksuja. Jäsenmaksun (60 markkaa vuodeksi 1996) voi maksaa yhdistyksen tilille (muista liittää mukaan nimesi ja yhteystietosi) ja se sisältää äänioikeuden yhdistyksen kokouksissa. Saku-lehden toimitus postitse kotiin jäsenvuoden ajan maksaa toiset 60 markkaa yhdistyksen vuoden 1995 vuosikokouksen päätöksellä.

Pankkitili: Merita Vantaa-Koivukylä 150630-100355

Suomen Amiga-käyttäjät Internetissä

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n toimintaan pääsee tutustumaan myös Internetin välityksellä. Suurimmalla osalla Sakun aktiivijäsenistä on Internet-osoite, jonne heille voi lähettää postia. Nämä osoitteet löytyvät henkilötietosivuilta Vyöhykejaosta. Yhdistyksellä on myös kotisivuja Internetissä: <http://www.helsinki.fi/~jaskari/ak.html> ja <http://www.helsinki.fi/~hklaukka/saku.html>.

Vyöhykejako

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n tukipalvelu on jaettu neljään vyöhykkeeseen. Kullakin vyöhykkeellä on oma koordinaattorinsa, useita vastuuhenkilöitä sekä yksi tai useampi tukipurkki palvelemaan alueen Amiga-käyttäjiä. Lähettäkää Saku-tilaukset (tilauksiin aina mukaan tiedot siitä mitä haluat, sopiva määrä levykkeitä ja palautuskuori riittävällä postimerkillä varustettuna) ja muu posti koordinaattoreille, ellei lehdessä toisin mainita. Ellet toisin erikseen pyydä, koordinaattoreille tai toimitukseen lähettämäsi kirje voidaan julkaista lehdessä.

« Etelä: Ahvenanmaan maakunta, Uudenmaan ja Kymen läänit »

« Itä: Keski-Suomen, Kuopion ja Mikkelin läänit »

« Pohjoinen: Lapin, Oulun ja Pohjois-Karjalan läänit »

« Länsi: Hämeen, Vaasan sekä Turun ja Porin läänit »

Koordinaattorit

Veli-Matti Vuorensyrjä, Esa Heikkinen, Janne Kiiskilä, Joose Vettenranta.

## 1.8 etelä

Tukipurkit

The Bermuda Triangle (2:221/11.0@fidonet)

Ville Valpasvuo

(019) 434 695, 24h

Giga-Box

(65:51/1@sakunet, 2:220/222@fidonet, 65:51/1@sakunet, 170:10/100@giganet)

Kimmo Mustonen

(09) 455 7486

Courier V.Everything, 24h

JPnet

Janne Pikkarainen

(09) 855 2249

V.32bis, 24h



Vastuuhenkilöt

Tomi Jaskari

Internet: tomi.jaskari@helsinki.fi

Yhdistyksen puheenjohtaja

Veli-Matti Vuorensyrjä

Rautkalliontie 7 F 72

01360 Vantaa

Puhelin: (09) 874 3554

Internet: wedge@sci.fi

Koordinaattori, yhdistyksen sihteeri

## 1.9 itä

Tukipurkit

AmigaZone BBS (65:10/1.0@sakunet)

Esa Heikkinen

(015) 348 968

Auki: 21-06, viikonloppuisin 24h

MegaByte BB/OS.dlg (2:225/20.0@fidonet, 65:11/1.0@sakunet)

Teppo Peurakumpu

(014) 612 950

Auki: 24h

Vastuuhenkilöt

Esa Heikkinen

Vilhulantie 6 A 6

76850 Naarajärvi

BBS: 015 - 348 968 (klo 21-06, viikonloppuisin 24h)

NMT: 9400 - 677 055

Internet: oh4kju@sci.fi

Koordinaattori, Saku-lehden päätoimittaja

## 1.10 pohjo

Tukipurkit

Hard Disk Cafe

(016) 346 555

V.34, V.FC, 24h

(016) 316 456

V.34, V.FC, 24h

---

Vastuuhenkilöt  
Janne Kiiskilä  
Yliopistokatu 42 B 316  
90570 Oulu  
Puhelin: (08) 556 1773  
Internet: jannek@stekt.oulu.fi, jannek@rieska.oulu.fi, jannek@phoenix.oulu.fi  
Koordinaattori

## 1.11 länsi

Tukipurkit  
Amiga Nightline BBS The New Age BBBS  
Mikko Sepponen Petri Bifelt & Sami Jaatinen  
(06) 434 2424 (02) 2365010  
V.32bis V.FC, 24h  
Auki: 22-07  
Stafia BBS  
(02) 52 884  
V.32bis, 24h  
Vastuuhenkilöt  
Joose Vettenranta  
Tuomitie 6  
19700 Sysmä  
Internet: joose@kontu.bbs.fi  
Fidonet: 2:221/103.0 Globalnet: 22:468/200.0  
Koordinaattori

## 1.12 Tulossa

<=====>

Tulossa

Mitä ensi numerossa?

<=====>

Seuraavan Sakun julkaisu ajoittuu Syys- Lokakuulle.

Kirjoittajien aktiivisuudesta riippuen julkaistaan seuraava lehti kun siihen on riittävästi aineksia. Tämän kaltainen järjestelmä näyttäisi toimivan mainiosti, kuten tämä numero osoittaa - ei tarvitse lukea tyhjää lehteä!

## 1.13 Päätoimittajan pääkirjoitus

<=====>

Päätoimittajan pääkirjoitus

Esa Heikkinen

<=====>

Viime päivät ovat olleet merkittävän harppauksen aikaa ihmiskunnalle. Heinäkuun 4. päivän iltana Suomen aikaa laskeutui Nasan Pathfinder-luotain Marsin pinnalle ja lähetti maahan sanoman tyyliin "olen laskeutunut, kaikki järjestelmät kunnossa, valmiina aloittamaan tutkimukset". Tunnelma maan päällä oli vähintäänkin juhlava, olihan lento menestys parin epäonnistuneen Mars-projektin jälkeen.

Uusi luotain lähettää tietenkin täysin uudenlaista tietoa sekä valokuvia Marsin pinnalta ja maaperästä. Ihmiskunnalle tämä on tietenkin huomattava kehitysaskel eteenpäin, vaikkakin jo aiempi Viking-luotain lähetti kuvia Marsin pinnalta 21 vuotta sitten. Tunnelma on kuitenkin ehkä samaa luokkaa kuin aikoinaan ihmisen astuessa kuuhun. Käsittääkseni tätä tapahtumaa seurattiin tuolloin ainakin Yhdysvalloissa maanlaajuisesti televisiosta. Nyt kun Pathfinder laskeutui Marsiin, seurasivat ihmiset eri puolilla maailmaa tapahtumien etenemistä mm. TV:stä tulleista suorista uutislähetyksistä sekä Internetistä. Ensimmäiset kuvat ilmestyivät Internetiin lähes välittömästi sen jälkeen kun ne olivat maahan saapuneet yli 500 miljoonan kilometrin matkansa.

Viime viikot ovat olleet myös Sakulle menestyksellisiä. Artikkeleita on nyt kerrankin tullut riittävästi kunnan lukupakettia varten. Toivottavasti jaksatte ylläpitää tätä tasoa jatkossakin, jotta lehtemme säilyisi mielenkiintoisena. Saku on laajentanut levikkiään huomattavasti, sillä levyke- ja AmigaGuide-versioiden lisäksi lehti on jo parin numeron verran ollut luettavissa Internetissä, kiitokset siitä Jouni Airaksiselle, jonka tekemä työ mahdollistaa Sakun varsin edustavan ulkomuodon Internetissä.

Lisäksi Sakut löytyvät numerosta 20 alkaen myös kuuluisasta ja laajasta Aminet-tiedostokirjastosta, joka pitää sisällään kymmeniätuhansia nimikkeitä Amigalle. AmigaGuide-version toimittaja Jari Ristiranta toimittaa uudet Sakut Aminetiin. Aminetin tiedostoja voi hankkia itselleen Internetin kautta ftp:llä. Aminetille on useita mirroreita, joista lähin lienee osittainen peili ftp.luth.se. Ruotsiin on avattu myös täydellinen ja nopea peili osoitteeseen <http://ftp.sunet.se/~aminet/> tai ftp:llä <ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet>. Lisäksi parin kuukauden välein ilmestyy romppuja, joissa on lähiaikoina ilmestyneet uudet tiedostot.

## 1.14 Teknisiä ongelmia?

Käytössä pitää olla SAKUVIEW ja SAKUPLAY -nimiset ohjelmat tai aliakset, jotka hyväksyvät näytettävän kuvan tai soitettavan modulin tiedoston nimen komentorivillään.

Ilmeisesti joillain eivät kuvat näy vaikka SAKUVIEW onkin oikein asetettu.

Vikaan saattaa auttaa seuraava toimenpide:

1. Siirry shellissä Sakun hakemistoon
2. Kirjoita seuraavat komennot  
echo MultiView Saku.guide >Saku  
rename Saku.guide.info Saku.info
3. Muuta (WB:ssä) Saku.infon default tooliksi IconX

Kiitos vinkistä Renne Nissiselle.

## 1.15 postipalsta

<=====>

postipalsta

Kirjeitä toimitukselle

<=====>

Sakussa #20 kirjoitin postipalstalla postimyynnistä ja erityisesti yrityksistä Com 2001 Oy, Hit Games Power Oy ja Web Direct Oy. Com 2001:n yleinen toimintatapa ja häipyminen markkinoilta oli todella härski teko. Em. kolmen yrityksen yhtäläisyyksien vuoksi epäilin kyseessä olevan sama "jatkumo".

Ja jäljethän johtivat syytöntehtäälle: kesän eräessä MTV3:n Verkossa-ohjelmassa oli haastateltavana "Web Direct Finland Oy:n markkinointijohtaja Juha Holtinkoski", Alex Niemistä siteeraten. Holtinkoski oli Com 2001:n toimitusjohtaja, mutta kahden muun yrityksen yhteydessä miehestä ei ole mitään mainintaa. "Markkinointijohtaja" taas on tittelinä yhtä tyhjän kanssa: yrityksestä voi käytännössä lähteä noin vain, jos tilanne jostain syystä alkaa näyttää pahalta.

Tieto vain vahvisti mielipidettäni siitä, että Web Direct - tai miksi nimensä muuttaneekaan taas hetken kuluttua - on sellainen yritys, jonka kanssa minä en aio olla missään tekemisissä, jos vain voin sitä välttää. Yrityksen taustalla on vähän liikaa "perinteitä". Tällaisten keplottelujen valossa yritysten luottotietojen saaminen Internetiin kaikkien ulottuville ei tunnu ollenkaan hassummalta ajatukselta.

Anu Seilonen

<=====>

Tämä on ensimmäinen kerta, kun kirjoitan näin oikein virallisesti Sakuun. Aloitin Sakun lukemisen vuonna 1994. Tutullemme, joka työskentelee eräessä Suomen suurimmassa kopiokoneyrityksessä, oli töissä annettu firman puolesta MikroBitin numero 2/94. Itse olin lukenut MBittejä "aktiivisesti" jo vuodesta 1987, ja vuosi 1994 oli ensimmäinen vuosi, kun en enää uusinut Bitin kestotilausta. Syynä oli hetkellinen tietokoneharrastuksen laantumisen sekä oman koneeni eli Amigan juttujen jatkuva väheneminen.

Onneksi sain kuitenkin tutultamme Bitin 2/94, jonka sivulta 57 luin Sakusta. Lähetin Tomi Jaskarille kirjekuoren ja levykkeen, kuten lehdessä neuvottiin. Paluupostissa sain Sakun numero 5. Ilo oli suuri monestakin syystä. Lehti oli mielestäni kertakaikkiaan mahtava: niin paljon asiaa pelkästään omasta koneestani ja vieläpä suomeksi. Mielestäni oli ja on mukavaa lukea ns. tavallisten ihmisten kokemuksia heidän ostamistaan/kokemistaan tietokoneisiin liittyvistä asioista. Heihin oli ehkäpä helpompi samastua kuin vaikkapa Jukka Mariniin MikroBitissä. Olin myös iloinen, että Saku oli todellisuutta eikä tarua - isäni näet uskoi, etten enää lähettämäni levykettä olisi nähnyt.

Aikaa kului ja päätin tilata uuden Sakun. Toimin kuten edellisellä kerralla ja jäin odottamaan muistaakseni Saku #7:ää. Sitä sitten odottelin ja lopulta epäilin, ettei Sakua varmaan enää ole olemassakaan. Oli vierähtänyt varmaankin vuosi, ennen kuin postilaatikosta tipahti Saku. Se ei ollut numero 7 tai 8, vaan numero 10. Ohessa tuli kirje, jossa Jaskari valitteli, että oli kiirettä pitänyt. Olin pienoisesta viivytyksestä huolimatta kuitenkin kiitollinen Jaskarille, että hän yleensä lähetti jonkinasteisen vastauksen. Olihan tämä ainakin todiste siitä, että Saku oli yhä hengissä. Parempi myöhään kuin ei milloinkaan! Jos hän ei olisi vastannut millään tavalla, en ehkä nykyäänkään lukisi Sakua.

Saku oli noina aikoina ehkäpä ainoita syitä, miksi pysyin uskollisena Amigalle. Luokkamme 11 pojasta peräti 6 oli Amigan käyttäjiä. Loput eivät sitten olleet kiinnostuneita tietokoneista lainkaan. Ajan kuluessa sain havaita, että olin jäämässä ainoaksi amigistiksi. Näinä aikoina sain sitten käsiini juuri tuon Bitin 2/94.

Olen tässä yrittänyt ilmaista kiitollisuuttani kaikille, jotka ovat olleet mukana Sakun toiminnassa tavalla tai toisella. Mielestäni Saku on ainutlaatuinen järjestö ja toivon vilpittömästi, että se jatkaa matkaansa kohti tulevaisuutta. Minulle henkilökohtaisesti Sakun merkitys on vuosien vieressä ja maapallon pienentyessä vähentynyt, mutta lukijoiden joukossa saattaa olla vielä nykyäänkin henkilöitä, joille se on ainoa tietolähde - kiitos Sakusta.

Seuraavaksi asioita, jotka ovat jääneet vaivaamaan ammoisista numeroista.

1) Mitä tapahtui logokilpailulle? Siitä oli mm. Saku #15:ssä. Ehdotuksia oli lähetetty, ja lähetinpä itekin niitä muutaman. Valittiinko yhdistykselle koskaan virallista logoa? Jos valittiin, niin mikä se sitten on ja miksi asiasta ei ko. Sakun jälkeen ole mainittu? Jos ei valittu, niin miksi ei? Pidettiinkö kilpailua Internetin kansainvälisillä Amiga-alueilla?

2) Edelliseen kysymykseen osittain liittyen: tehtiinkö ikinä Saku-T-paitoja, mainoksia tai muita oheistuotteita, joista myös oli Saku #15:ssä kirjoitusta? Mielestäni esimerkiksi Saku-T-paita oli hyvä idea. Fiksusti hinnoiteltuna (alle 100 mk) ja tyylikkäästi toteutettuna se kyllä kävisi kaupaksi. Itse sen ainakin ostaisin ja uskon että myös monet muutkin. Näin saataisiin rahavaroja yhdistykselle.

3) Saku #19:ssä oli yhdistyksen hallituksen kokouksesta. Miten kokous meni? Käsiteltävinä aiheina piti olla mm. Sakun ja Finamin yhdistyminen. No, yhdistyivätkö ne? Onko koko Finamia enää olemassa? Mielestäni Suomen kokoisessa maassa ei kannata pitää kahta käyttäjäjärjestöä samalle koneelle, vaan yhdistää voimavarat saman asian puolesta.

4) Entäpä sitten PD-kirjasto. Onko se vielä olemassa? Kuka siitä vastaa? Onko ylläpitäjällä pääsyä Aminetiin, josta saisi tuoreimmat versiot?

5) Onko jäsenmaksulla nykyään konkreettista hyötyä eli saako sillä alennusta enää Broadlineltä tai mistään muualta? Jäsenmaksu pitäisi mielestäni tehdä houkuttelevammaksi esim. tyyliin 60 mk Saku-T-paita + 60 mk jäsenmaksu = 120 mk tai jotain vastaavaa... Organisaatio-otsikon alla lukee uusimmassakin (2/97) Sakussa, että jäsenmaksu on 60 mk VUODEKSI 1996!!! Korjatkaa siihen 1997, niin sen voi joku maksaakin. :)

6) Kuinka Saku aikoo saada uusia jäseniä, kun se on käytännössä lähes täysin pimennossa oleva yhdistys? Eikö olisi paikallaan laittaa vaikkapa jonkinlainen ilmoitus MikroBitin Bittimarkkinoille? Janne Siren saattaisi Bitin toimittajana saada alennusta ilmoituksen hinnasta? Tai miksei tehdä sopimusta AIC-Systemsin kanssa, että jokaisen myytävän uuden Amigan mukana tulee Sakun esittelydisketti tai mainosläpyskä?

7) Lopuksi vielä pikakysymys: missä on Jukka Marin nykyään? Onko miehellä mitään tekemistä enää Amigan kanssa? Lukisiko hän Saku...

Kun kerran kirjoittamaan rupesin, niin todettakoon vielä, että mielestäni Veli-Matti Vuorensyrjän ehdotus artikkelien palkitsemisesta olisi harkinnan arvoinen. Jos kohtuullisilla palkkioilla saataisiin lisää juttuja lehteen, niin tulisi se ottaa käytäntöön. Se voisi olla tyyliä "äänestäkää lehden paras kirjoitus", tai "äänestäkää vuoden 1997 Sakun paras artikkeli".

Jani Saijos

<=====>

Kulutinpa tässä aikaani lueskelemalla kaikki Sakut ja mietiskelin samalla, mitä parantamisen varaa lehdessä olisi ja mihin ei tulisi koskea...

Mielestäni Sakussa voitaisiin jatkaa lehden toimittajien ja avustajien esittelyä. Parissa numerossa taisi olla Jannen sekä Esan esittely, mutta siihenhän se taisikin tyssätä(?). Minua kiinnostaisi kovasti, jos Sakussa tehtäisiin esittely henkilöistä, jotka touhuavat Sakun hyväksi. Jopa Klemolasta voisi tehdä esittelyn. (Tosin Sami saattaa vaatimattomana miehenä kieltäytyä kunniasta.) Miksi haluaisin Klemolan esittelyyn? Kaikki Sakunetin keskusteluja seuranneet ovat varmaan huomanneet, kuka siellä loistaa keskeisellä paikalla välistä hieman temperamenttisilla mielipiteillään...

(Sami! Kaikki ei ole turhaa, vaikka niin taannoin väititkin! ;-D)

Sakunetin nodelistasta oli mukava lisäys, mutta huomasin joissain aiemmissa Sakuissa Sakunetin messuja -palstan, joka lienee siirtynyt historiaan? Ellei näin ole, sitähän voisi käyttää vaikka täytepalskana jatkossakin, jos artikkeleita tulee vähän ja lehdessä vain on tilaa.

Joskus Sakussa mainostettiin yhdistyksen PD-kirjastoa. Onko se enää hengissä ja mitä se tarjoaa? Löytyykö mistään listaa sieltä saatavista tiedostoista? Paljonko kirjaston käyttö maksaa ja miten tulee menetellä, jos sattuisi haluamaan joitakin tiedostoja sieltä itselleen?

Paljonko yhdistyksellä on maksavia jäseniä ja saako jäsenyyden myötä mistään alennuksia ostettaessa Amigan pelejä ja oheislaitteita? Entä saako ohjelmia rekisteröityä yhdistyksen kautta? Saako yhdistyksen kautta hankittua pelejä, ohjelmia taikka oheislaitteita? Saako mitään alennuksia?

Toivoisin Sakuun aina tietoja siitä, mitä Amiga-rintamalla tapahtuu. Lisäksi Sakussa tulisi olla tietoja tärkeistä www-osoitteista amigisteille sekä tietoja ja testejä uusista ohjelmista/laitteista ja niiden saatavuudesta. Jokin firma voisi tehdä näitä testejä ja näin (piilo)mainostaa tuotteitaan. Ennen kaikkea kuitenkin toivoisin, että joku laatisi kattavan katsauksen kuukausittain Amigan kuulumisista jne.

Tiedän kyllä, että Sakun tila on toistaiseksi rajattu yhteen levykkeeseen, mutta eikö voitaisi tarpeen vaatiessa julkaista erikois-Sakua nykyisessä formaatissaan mutta kahden levykkeen versiona, jossa toisella levykkeellä olisi kuvat, äänet yms. ja toisessa artikkelit? Tämä ei aiheuttaisi ongelmia kahden korppuaseman omistajille, mutta tietysti tästä koituisi ongelmia (levykkeiden vaihtoja) yhden aseman omistajille. Siihenhän se ideani taitaakin kuivua...

Sitten Sakussa voisi julkistaa ajoittain tietoa siitä, miten A\BOX valmistuu ja millainen mylly siitä tulee. Paljonko siinä on "tehoja"? Onko se AmigaOS-yhteensopiva? Lisäksi tietty sen laajennettavuus yms. kiinnostaa. Samoin kaipaisin Piosin perusteellista esittelyä testeineen. Ja lopuksi jos joku (tai jälleen jokin firma) testaisi PPC-kortit ja toimittaisi esittelyt sekä tulokset Sakuun...

Lopuksi toiveena, että jos päätoimittaja taikka joku muu elektroniikan tuntija ennättää, niin täällähän voisi olla nikkari-palsta tee-se-itse-miehelle. Palstalla voisi olla virittelyjippoja sekä projekteja Amigalle. Ja jos vielä jollakin olisi aikaa niin ohjelmointikurssejakin aloittelijoille saisi olla.

Osaisikohan kukaan kirjoittaa xprSmodem.librarya? Nythän sellaista ei taida olla olemassakaan(?). Jos joku tuollaisen väsäisi, niin se helpottaisi Smodem-protokollan lisäämistä useimpiin terminaali- sekä BBS-ohjelmiin. Jos joku tuntee piston rinnassaan niin yrittämään vain! Tekijä tekisi monelle suuren palveluksen ja pidentäisi monen ohjelman käyttöikä. (Terminaaleillehan on olemassa se smodem13.lha-paketti, mutta tästä eivät purkkisoftat hyödy.)

Tekisikö joku artikkelin Dmodem-protokollasta? Sitä kannattaisi kaikkien käyttää sitä tukevissa purkeissa. Dmodem siirtää reilusti nopeammin ilman virheitä kahteen suuntaan yhtä aikaa ja on kaikin puolin Zmodemia parempi ja luotettavampi. Dmodemia tukevat mm. Amiga Zone, Starpoint sekä Amix BBS, näin muutaman purkin mainitakseni.

Pyysin aikoinaan Jannea (Siren) kirjoittamaan Mikrobittiin artikkelin Amigan pääteohjelmista sekä Amigan ohjelmista. Janne kiitti hyvästä ideasta ja lupaili palata asiaan. Nyt on jo reilu vuosi kulunut eikä mitään artikkelia ole kuulunut. Tässäkin olisi jollekin hyvä artikkelin aihe Sakua varten. Minä ainakin haluaisin tietää, mitä pääteohjelmia sekä protokollia on Amigalle tarjolla! Tekisin artikkelin itse, mutta kun ei ole aikaa. Päivisin pitää paimentaa lapsiani, jotka ovat nyt kesäkuussa 4 v 2 kk sekä 4 kk vanhoja. Illalla kun heidät saa nukkumaan, niin siinä onkin sitten itseltä jo puhti poissa ja kello yleensä lähempänä puoltayötä, joten joutunen jättämään testaukset muille. (Tuosta vertailusta kannattaisi tehdä mahdollisimman laaja sekä yksityiskohtainen.)

Lisäksi kun nyt sitten Amigallakin pääsee mukavasti webbailemaan, niin Internet-ohjelmien testit olisivat tervetulleita. Myös käytännön vinkit sekä scriptit mm. pakkereiden käytöstä varmaankin kiinnostaisivat monia amigisteja, joilta pakkereiden käyttö on jäänyt taka-alalle.

Joni Lehto

Sakunet 65:31/1

<=====>

1. Viime numerossa sanoitte, että Blizzard 603e Power Board tulee saataville 120 Mhz:n prosessorilla, nopeudeltaan 170 MIPS, joka on väärää tai vanhaa tietoa. Blizzard 603e tulee olemaan 175 Mhz ja nopeudeltaan n. 250 MIPS, 5 SPECint95 ja 3.6 SPECfp95. 603e:stä on nopeampikin malli, 603e+, joka on tarkoitettu 040- ja 060-koneille.

Hinnatkin olivat väärin: DEM 699,- / GBP 279,- / USD 399,-. Nykyiset hinnat ovat DM 795,- / GBP 299,- incl. VAT / USD 429 excl. VAT / KAN\$ 599,- excl. VAT.

Uusimmat tiedot saa phase 5:n kotisivulla osoitteessa: <http://www.phase5.de/>.

2. Jos joku haluaa vielä lukea Sakua, kirjoittakaa ihmeessä artikkeleita! Ei niiden mitään Pulitzer-tasoa tarvitse olla. Minun artikkelini kyllä ovat aika... öh.. huonoja, mutta silti. On sitä nyt mukavampi lukea huonoa tekstiä kun olla lukematta ollenkaan.

3. Miten niin Sami Klemolan työ ei ole saanut kiitosta hänen mielestään? Samiahan kiitetään melko usein lukuisista mahtavista artikkeleistaan. Kummallista käytöstä Samilta, jos minulta kysytään. Sääli, taas yksi hyvä kirjoittaja vähemmän.

Squeeze/Exocomps

Joona Pöhö

---

Toimitus vastaa koskien Blizzardin PPC-turboja:

Edellisen Sakun PowerPC-artikkelit eivät varsinaisesti olleet virheellisiä, vaan ne perustuivat phase5:n omaan lehdistötiedotteeseen helmikuulta 1997 sekä maaliskuussa 1997 [www.phase5.de](http://www.phase5.de):stä saatuihin tietoihin. Tilanne on sen jälkeen ehtinyt muuttua paljonkin, joten vanhentunutta tietoa valitettavasti oli ainakin tämänhetkisen tilanteen valossa. Uutisissa on hieman tarkempaa tietoa PPC-turboista kesäkuun lopun tilanteen mukaan.

Anu Seilonen

<=====>

Johan on uusimman Sakunkin ilmestymisestä tullut kuluneeksi jonkin aikaa, mutta kommentoinpa nyt kuitenkin, kun en jaksa uuden Sakun odottelemista ilmestyä.

Ensinnäkin ihmetyttää, kuten varmaankin monia muitakin, miksei X-Link jutussa ole mainittu kirjoittajan nimeä? Voinen astua esiin. Ihmettelen suuresti, miten nimeni on voinut jäädä toimitukselta huomaamatta. Ensinnäkin yritin lähettää artikkelin viestinä

Amiga Zonelle, mutta ASCII-upload ei kuitenkaan toiminut kunnolla. Jätin kuitenkin Esalle viestin, että kyseinen artikkeli on tiedostossa xlink.txt. Tietenkin olisin voinut kirjoittaa nimeni myös tekstiin, mutta kuitenkin... Voisi siis tarkkailla postiaan hieman tarkemmin. Korvaukseksi voisi vaikkapa laittaa nimen sinne Errata-osastoon, niin saisi ainakin yhden palstan lisää. :)

Sitten hieman vaikeampaan asiaan, lehden ohuuteen. Mielestäni ei ole mitään höytyä julkaista tilannekatsausta viikko ennen lehden ilmestymistä, vaan \*vähintään\* kuukautta aikaisemmin, oli artikkeleja sitten valmiina tai ei. Tästä hyvänä esimerkkinä viime numero. Kun tilannekatsaus oli julkaistu, tuli monta artikkelia toimitukseen, niin monta kuin ehdittiin kirjoittaa. Näköjään kirjoittajat heräävät vasta kun huomaavat, että juttuja tarvitaan. Jos ei ole katsausta, mistä näkyisi artikkeleiden määrä, on sitä hyvin vaikea arvioida.

Pointtina siis on, että jos kirjoitusinto olisi katsauksen käynnistämänä alkanut kolme viikkoa aikaisemmin kuin se nyt alkoi, voisimme nyt hyvinkin nauttia paljon paksummasta Sakusta. Toivoisin siis, että tästä lähtien vaikkei lehden valmistumisajasta olisi varmuutta, julkaistaisiin tilannekatsaus kuitenkin säännöllisesti ja hyvissä ajoin.

Toinenkin asia loistaa poissaolollaan. Mitenkäs olisi muistakin mikrolehdistä tuttu vakituinen kolumni, jossa vierailevat kirjoittelijat voisivat kertoa mielipiteitään Amigasta, Sakusta, ja miksei, kohtuudella, henkilöistäkin. Jälkimmäisestä vain on hieman huonoja kokemuksia. Joskus aiemmin olen Klemolan kirjoittamia kolumneja Sakussa nähnytkin, joten mikä ettei tuota palstaa herättäisi uudelleen henkiin? Kolumneja on kokemukseni mukaan huomattavan paljon helpompi kirjoittaa kuin artikkeleita, eli tuosta saataisiin ainakin yksi täyte lehteen.

Postipalstalta pisti silmään Heikki Niemelän artikkelista kohta "en huomannut Sami Klemolan e-mailia". Mitenkäs olisi, jos vastaisuudessa kirjoittajan nimen perään lisättäisiin email-osoite, niin voisi hänelle suoraan lähettää palautetta?

Mitäköhän muuten nykyään tekee henkilö nimeltä Heimo Laukkanen? Ei ole miehestä kuulunut pitkään aikaan mitään. Hauska olisi hänenkin tarinoitaankin vielä lukea, samoin kuin Jannenkin. Ja tällä kertaa vaikkapa ihan Amigaa koskevia kirjoitelmia.

Eipä tässä muuta valiteltavaa sitten oikein olekaan, joten toivotaan etten nyt turhaan ainakaan tätä kirjoittanut.

Valtteri Murto

<=====>

Ilokseni huomasin uuden Sakun pääseen vihdoin levitykseen, joskin varsin ohuena, mutta kuitenkin. Etenkin Valtteri Murron kirje herätti minussa muutamia ajatuksia ja vastineen poikasia.

Ensinnäkin allekirjoittaneen ja Sami Klemolan välinen keskustelu ties mistä ("I've forgotten what I started fighting for...", taisi joku osuvasti joskus laulaa) sai päättyä ihan ilman viimeistä sanaa minulta. Kuten sinäkin, Valtteri, havaitsit, keskustelulla ei todellakaan enää ollut mitään annettavaa Sakun lukijoille ja mielestäni olemme Samin kanssa henkilötasollakin päässeet yhteisymmärrykseen. Parin kuukauden välein kirjoitetut vastaukset eivät oikeastaan ruokkineet muuta kuin sekaannusta ja unohtuksia sillä seurauksella, että taisimme enemmän väitellä pilkuista kuin lauseista joita ne erottelivat.

Toisaalta kun katselen Sakun elinkaarta, voin ainakin itse olla itsestäni varsin ylpeä. Sanoivat muut mitä sanoivat, käytetty työmäärä ja tuhdit lopputulokset antavat minulle ihan riittämiin aihetta katsella tyytyväisin mielin Sakuja siellä numero kymppin tienoilla ja todeta: "Minä olen tehnyt osuuteni, nyt on 'nuorempien' vuoro jatkaa." Tämä ei toki tarkoita, että olisin luopumassa Sakun parissa puuhastelusta, mutta päätoimittajana aikansa kutakin.

Enkä yhtään häpeile työtäni MikroBitin parissa. Teen parhaani, että ainakin toistaiseksi viimeinen suomalainen Amigaa yleisesti käsittelevä paperilehti käyttää rajalliset Amiga-sivunsa ajanmukaisesti. Ja kuten kuka tahansa työelämäänsä tutustunut tietää, opiskelujen ohessa tehty työkokemus on todella tärkeää taloudellisen meriittinsä lisäksi myös tulevaisuudessa tarvittavana kokemuspohjana, joten tuskinpa valintani sikälikään ketään ihmetyttää.

Lisäksi uhraan paljon voimavarojani MikroBitin lukijapurkin, MBnetin, Amiga-osaston ylläpitoon. Enpä sanoisi, että MBnetillä on mitään hävettävää varsinaisten Amiga-purkkien rinnalla, kiitos paljolti myös MBnetin aktiivisten Amiga-käyttäjien. Tämä kieliikin siitä, miten monella tavalla kukin voi tehdä osuutensa Suomen pienen mutta pippurisen Amiga-yhteisön eteen. Oli se sitten jonkun purkin puolella, Sakun sivuilla, demopiireissä tai esimerkiksi koulussa - autetaan toisiamme.

Valtteri, olet aivan oikeassa siinä, että meidän amigistien (kirjoitetaan muuten pienellä alkukirjaimella :-)) tulee pitää yhtä. Tällaisen asenteen toivoisin näkyvän Sakun sivuilla enemmänkin. PC-vuodatuksia lukiessani tuli mieleeni muistuttaa yhdistyksemme toisen sääntöpykälän alusta:

"Yhdistyksen tarkoituksena on edistää Amiga-tietouden tuntemusta ja ylläpitää ja kehittää tietokoneharrastusta jäsentensä keskuudessa."

Tuntuu hieman ristiriitaiselta samalla kirjoitella Sakussa PC:stä tyyliin, joka olisi MikroBitin painamana saanut amigistien keskuudessa melkoisia haukkuja. PC on toki varteenotettava vaihtoehto kotimikroksi, mutta emmekös me kuitenkin ole tekemässä

tässä Amiga-lehteä? Tai no, jos Amigasta halutaan sanoa että "ei kannata, osta PC", niin kaipa sekin on jäsentemme tietokoneharrastuksen kehittämistä (johonkin suuntaan), mutta tuskin ihan sitä mitä tarkoitimme, kun yhdistyksen säännöt aikanaan perustamiskokouksessa hyväksyimme.

Ja tuskin ihan sitä mitä me ajattelimme jäsenmaksua maksaessamme.

Sakussa on paljon, mistä voimme kaikki olla ylpeitä. Se on meidän, Suomen Amiga-käyttäjien oman uurastuksen tulos. Emme ole saaneet sen tekemisestä rahaa, olemme vain halunneet auttaa toisiamme, näkyä ja kuulua. Mutta kuten Esakin joutui pääkirjoituksessaan valittelemaan, tämä tuntuu ihmisiltä liian helposti unohtuvan.

Tämä on meidän tuotoksemme. Meidän.

Ja kun se unohtuu, Saku on sitä mitä numero 21: paljon tyhjää sisällysluettelossa. Se on edelleen mukavaa luettavaa eikä sen kotiin saaminen puhelinmaksuja enempää maksa, mutta olenko minä ainoa, joka muistaa millainen Saku oli vielä silloin, kun ihmiset jaksoivat kirjoittaa artikkeleita? [Kyllä oikolukija ainakin muistaa... :) -Anu]

Aiheiden puute tuntuu olevan yleinen pulma, mutta ei niitä todellakaan ole niin vaikea keksiä. Aktiivisimpina Saku-aikoinani kirjoitin aina kun iski inspiraatio, ties mistä. Lopputuloksena oli mielestäni varsin onnistunut ja monipuolinen kokoelma juttuja. Jos ei millään tule omia ajatuksia, tässä pari toteuttamisen arvoista ideaa: uusien ilmaisohjelmien testejä (ohjelmia kyllä riittää kaikille testattavaksi), opastusartikkeli aiheesta jossa olet hyvä (demokoodaus, näppäimistön puhdistaminen tai vaikka AmigaShellin komentokehötteen koristelemine), näkemyksiä siitä millainen Amigasta pitäisi tulla tulevaisuudessa, vinkkejä peleihin, juuri ostamasi lisälaitteen/ohjelman/pelin arvostelu, yms.

Jos jokainen tekee oman pienen osansa, kenenkään ei tarvitse tehdä liikaa. Olen valitettavan tietoinen siitä, että resurssimme ovat hyvin rajallisia, mutta kun ne suunnataan ja jaetaan oikein, saamme edelleen aikaan paljon. Jos et koskaan ole Sakuun kirjoittanut, miksipä et aloitaisi nyt? Tärkeintä on olla oma-aloitteinen. Älä odota, että joku tulee ja pyytää sinulta artikkeleita, vaan kehitä aihe, kirjoita siitä ja lähetä lehteen!

Amiga-henkistä ja ennen kaikkea hyvää kesää toivotellen,

Janne Siren

PS. Ja jos nyt ehdit unohtaa antamani artikkeliaiheet siksi että "joku muu kuitenkin kirjoittaa samasta aiheesta", mietipä uudestaan ja ala naputtelemaan juttua. Samasta aiheesta voi ihan hyvin kirjoittaa moni - itse asiassa useampi kirjoitus vain kattaa aiheen tarkemmin ja monipuolisemmin.

<=====>

Vastaus Murrolle ja Niemelälle

Vastaan saamaani negatiiviseen palautteeseen, minkä olisin mieluusti tehnyt samassa numerossa. Ensiksi oikaisen herra Murtoa siinä, että se yksi Sakuun tullut keuhkirje ylisti Ville-Pertti Keinosen C-kurssia eikä minun järjestelmäohjelmointikurssiani. Siitä ei ole lehdessä ollut koskaan mitään palautetta, mikä taitaa sittenkin olla hyvä asia, kun palaute näkyy olevan tuollaista kuin Heikki Niemelä katsoi asialliseksi julkaistavaksi toimittaa.

Keskusteluani Jannen kanssa ei ole seurattava. Sitä paitsi se on jo käyty loppuun Sakunetissä. Ja mehän olemme Jannen kanssa parhaat kaverit... Amigistien tulisi pitää yhtä, mutta se ei ole helppoa. Amigistit Suomessa ovat sekalainen joukko, jota yhdistys ei ole riittävästi onnistunut kokoamaan. Ikiajat jatkunut taisto PC-ihmisiä vastaan poikii varmasti helposti myös sisäisiä kiistoja.

Olen pahoillani, että Miami-artikkelini sisältö jäi häiritsemään. Se ei ollut sen tarkoitus, enkä tarkoittanut myöskään herättää Heikki Niemelän kuvaamia tuntemuksia tietämättömydestäni. Voitte hengähtää, koska jatkossa asioista perillä olevat ihmiset kirjoittavat artikkelit Sakuun. Artikkelini kuitenkin käsitteli lähinnä juuri Miamia, ja Amigan asiakasohjelmat olivat sivuosassa. Sitä paitsi artikkeli on jo vuoden vanha. Kirjoitusajankohtana AmIRC:iä ei vielä ollut Aminetissä.

Toivon, että vastaisuudessa Sakussa ei julkaista tuollaisia kirjoituksia, jotka apua-kommentteineen alittavat kaikki rimat ja ovat lähinnä parjausta. Yhteystietojani lehdessä ei ole ollut, koska en kuulu Sakun toimitukseen enkä ole vakituinen avustajakaan. Tukipurkkia olen pitänyt, mutta senkin tiedot poistettiin, koska ne eivät jostain syystä olleet koskaan ajan tasalla eikä Kymessä edes ollut tarvetta tukipurkille.

Itse asiassa suljin purkin juuri kokonaan, kun käyttäjät loppuivat. Kymessä modeemin omistavia ei ole eikä kaukopuheluja soiteta kuin Amiga Zoneen. Sen kanssa on mahdotonta kilpailla. Keskityn nyt WWW-palveluihini. Minulla on webissä jalkapallosivut, formulasivut ja vedonlyöntisivut. Aiemmin oli myös BBS:n tukisivu ja softatuotantosivu, mutta ne poistin, kun itse kohteekin lakkasivat olemasta.

Olen siis lopettanut myös ohjelmien kehittämisen Amigalle. Syynä on sama kuin purkin lopettamiseen: tarvetta ei ole. Sakussa #20 esittelemäni Elina, ominaisuuksiltaan maailman paras etälukuohjelma, on saanut yhteensä nolla käyttäjää. Lukema perustuu



rekisteröintikeskuksesta saatuihin tietoihin. Yhteenvetona: olen lopettanut kaikki Amigaan liittyvät toimintoni, koska suomalainen Amiga-yhteisö ei palveluitani tarvitse.

S. Klemola

joutomies

<=====>

Ongelmia Gentle Eyen kanssa

Jo ennen kuin olin nähnyt kukaan Worms DC:tä, päätin tilata sen Gentle Eyestä. Soitin sinne ja sieltä sanottiin, ettei heillä ole peliä eikä ole varmaa koska tulee. Jätin kuitenkin ennakkotilauksen. Kun Worms DC vihdoin monen viikon odotuksen jälkeen saapui, kaikki näytti lupaavalta: laitoin ykköslevykkeen sisään ja käynnistin asennusohjelman. Ykköslevyke asentui mukisematta. Laitoin kakkoslevykkeen sisään, tuttu kopioinnin "naks naks naks" -ääni kuului, mutta sitten ääni muuttui: "krrrrn, krrrn, nrrn", ja tuttu "Read/write error" -viesti ilmestyi ruutuun.

Noh, kakkoslevyke sisälsi vain sampleja ja ajattelin myöhemmin DiskSalvilla pelastaa ne. Kolmoslevyke sisään, taas alkoi "naks naks naks krrn krrn krrn", ja taas lukuvirhe. Tässä vaiheessa kiro sanat alkoivat lentelemään. Vielä oli toivoa, DiskSalv esiin ja pelastamaan. Aluksi kaikki näytti taas hyvältä, maksutus alkoi taas, mutta ei, DiskSalv päätti ruveta poistamaan kaikkea mahdollista levykkeeltä.

Nyt otti jo "vähän" aivoon. Soitin Gentle Eyelle, ja he olivat valmiita korvaamaan levykkeet, kunhan lähetän rikkinäiset heille ja maksan nimelliset 6 mk per levy siitä että he lähettävät minulle toimivat levyt. No jo on! Minä maksan 18 mk siitä että saan toimivan pelin, josta olin jo maksanut jo postikuluineen 279 mk. Jo on järkevä käytäntö, eihän 18 mk tietenkään mikään iso raha ole, mutta on se vähän hassua maksaa ylihintaa asiasta jonka pitäisi olla ihan ilmaista (siis se rikkinäisten levykkeiden vaihto).

Juuri minun tuuriani, kaksi kolmesta levykkeestä oli rikki. En kyllä tiedä, onko tämä yleinenkin ongelma Worms DC:n kanssa. Tuskin, tämä on vain minun tuuriani... =)

Tähän mennessä ehjät levykkeet eivät ole tulleet, ja ellei niitä kuulu, niin te kuulette siitä vielä, halusitte tai ette! =)

PS. Jos ihmettelette, miten sitten pystyin kirjottamaan arvostelun kyseisestä pelistä, niin se arvostelemani kappale oli erään kaverini...

Joona Pöhö

---

Gentle Eye lähetti täsmennystä:

Kuulin juuri JuHoney:ltä, että meistä (Gentle Eye) on tulossa (Sakussa) joku moitekirjelmä.

Kerron taustaa: Joona Pöhö, tilasi Worms - Director's Cut:n 16.4.

22.5 hän tilasi pikkuveljelleen, joka asuu eri osoitteessa pelit

NeMaC 4 ja perus-Worms (A500,..).

Ensin soitti äiti Pöhö ja neuvoin palauttamaan huonosti toimivat Worms:n disketit, puhuin samassa puhelussa myös (Aleksin kanssa) pelin viasta, myös hänelle neuvoin palautuksen, sekä hän otti myös osoitteemme ylös.

Myöhemmin soitti Joona muutama päivä sitten ja neuvoin uudelleen palauttamaan disketit.

Levyt eivät vielä tähän päivään ole meille asti tulleet.

Tällaista.

--

Terveisin (> Boogie/Gentle Eye

<=====>

Saku pyrkii asiantuntijoiden avulla selvittämään ongelmasi ja vastaamaan palautteeseesi Postipalstan kautta. Voit lähettää mielipiteitä ja kysymyksiäsi seuraavaan osoitteeseen postitse. Koordinaattorit voivat myös välittää saamaansa palautetta lehteen.

Saku

c/o Esa Heikkinen

Vilhulantie 6 A 6

76850 Naarajärvi

BBS: (015) 348 968 (klo 21-06, viikonloppuisin 24h)

NMT: 0400-677 055

Internet: oh4kju@sci.fi

## 1.16 Sakutori

<=====>

Sakutori

Halvalla lähtee

<=====>

Myytävänä

- Supra Wordsync -SCSI-ohjain A2000/A4000:lle
- SupraRAM 2000 -muistikortti A2000:lle (4 MB Fast, tilaa 4 MB:lle)
- Seagate ST3390N -SCSI-kiintolevy, 318 Mt
- Quantum ProDrive LPS -SCSI-kiintolevy, 50 Mt
- 386/25-keskusyksikkö, 4 Mt RAM, 500 Mt kovatilaa, Windows, MS-DOS ym.
- Amiga 600HD, 2 Mt RAM, 80 Mt kovatilaa, käyttöjulkaisu 2 ym.

Ostetaan

- 1571 tai 1581
- Commodore 128D
- Spectrum 48K
- Amiga 1000

Minulle saa tarjota kaikkea nurkkiin ja komeronperukoille kertynyttä romua, jolle ei enää ole käyttöä. Esimerkiksi kuusnelosen Action Replay ja Spectrumin Microdrive otetaan vastaan. Myynnissä olevista kamoista en anna hintapyyntöjä, joten tarjoa sen mukaan, paljonko haluat maksaa.

Yhteystiedot

Netmail: Sami Klemola (Sakunet#65:30/1)

E-mail: admiral@rack.improvers.fi

Osoite: Ummeljoentie 5, 46810 Anjalankoski

Puh: (05) 3635 254 (data)

<=====>

Myytävänä

- XTReme Racing + Data disks 120,- + pk.
- TimeKeepers 100,- + pk.

Ostetaan

- Simon the Sorcerer 1 & 2 (Max. 100,-/kpl tai vaihto ylläoleviin)

Jani Paavilainen, Verkkotie 5 a 15, 13210 HML

<=====>

Myytävänä

- Blizzard 1230-IV turbokortti + 8MB fast-muistia. Hinta 1400 mk.

- BOSS Dr. Rhythm DR-550-rumpukone. Sis. 16-bittinen PCM-äänilähde, 48

rumpusoitinta, 64 valmista rumpukomppia ja tietysti MIDI-liitäntä

(MIDI IN). Soundeja voi muokata, mm. äänensävy, sointiaika, taso ja

panorointi.

Hinta 1000 mk.

Puh. (02) 2447592 ja kysy Tuoppia!

<=====>

Huomio sinä Amigaasi kyllästynnyt ihminen!!!

Myyn / vaihdan tarpeettomaksi osoittautuneen Puceen!

Eli.. 486dx4 120Mhz PCI, 16mb ram, trio64v+ näytönohjain,sb16,

1x 1,44hd, 2x 270 E-IDE, Minitorni, Keytronic win95 näppis,

Microsoft hiiri, minitorni ja 12x hitachin romputin.....3500,-

KFC 15" Täysdigi SVGA näyttö.....1400,-

Taikka paketissa.....4500,-

\* Näytöllä on takuu voimassa ja lähes kaikki komponentit ovat

vain 3kk vanhoja; joten kone on käytännössä pakkatuore,

joten hinta / laatusuhdekin on tasapainossa.

\* Pc:ssä on asennettuna dos 6.22, 4dos, win95 sekä softaa &

pelejä sopimuksen mukaan....

\* Vaihdossa voidaan ottaa 1200+oheislaitteineen tai a4000.!!!

-----

\* Vaihtotarjoukset etusijalla !!!!!!!!!!!!!!!

\* Kokoonpanosta voidaan jättää jotakin pois taikka myydä myös erikseen.

Tiedustelut voice p.05-3451183.

<=====>

Amigator uusi Amiga-postimyntiliike on aloittanut toimintansa Turussa. Hinnaston saat WWW-sivuilta: [HTTP://www.sip.fi/~aho/](http://www.sip.fi/~aho/) tai tilaamalla sen numerosta: 02-234 5333.

Jukka Aho

Amigator

<=====>

Sakutori on tarkoitettu lukijoiden myynti-, osto-, vaihto-, anto- ja otto-ilmoituksille. Emme julkaise kopioihin liittyviä ilmoituksia, emmekä kaupallisia mainoksia, ja toivomme, ette ilmoita Sakutoriin asoita, jotka todennäköisesti eivät ole ajankohtaisia enää seuraavan Sakun päästessä jakeluun. Ilmoitusten tulee olla perillä kahta viikkoa aikaisemmin, ja mikäli ilmoituksia tulee

liikaa mahtuakseen yhteen lehteen, julkaisemme niitä saapumisjärjestyksessä seuraavissa numeroissa. Voit lähettää ilmoituksesi seuraavaan osoitteeseen. Emme julkaise kestoilmoituksia.

Saku

c/o Esa Heikkinen

Vilhulantie 6 A 6

76850 Naarajärvi

BBS: (015) 348 968 (klo 21-06, viikonloppuisin 24h)

NMT: 0400-677 055

Internet: oh4kju@sci.fi

## 1.17 Selityksiä myöhästyneille

<=====>

Selityksiä myöhästyneille

Jani Paavilainen

<=====>

1. Hissit olivat myöhässä.
2. Talo paloi.
3. Oli parempaa tekemistä kuin tulla tänne.
4. Stokalla oli 50% ale.
5. Edellinen torkka oli liian hyvä. Ei anneta vahingon uusiutua.
6. Ai mikä kesäaika?
7. Katsoin aamulla peiliin, enkä nähnyt mitään. Luulin, että olin jo mennyt kouluun.
8. Jäin katsomaan, kun junasta oli puhjennut rengas.
9. Nukutti.
10. Olin liian masentunut lähteäkseni kouluun.
11. Olin hyvällä tuulella enkä viitsinyt lähteä kouluun masentumaan.
12. Läksyt oli tekemättä.
13. Opet ovat rumia kuin maksalaatikko.
14. Olen liian ruma.
15. Muut ovat niin rumia.
16. En olisi kumminkaan ehtinyt bussiin.
17. Marsu karkasi.
18. Koira oli säätänyt herätyskelloa kaksi tuntia taaksepäin.
19. Herätyskellon takana lukee "Made In Hongkong".
20. Vitutti.
21. Sapetti.
22. Kyrsi jne.
23. Kolmelta meni vielä kovaa.

24. Luokanvalvojani mielestä edes tämän listan "laatiminen" ei ole KORREKTIA käytöstä.
  25. Luokissa ei ole tarpeeksi nakukuvia.
  26. Yhden miehen protesti.
  27. Bussi hajosi. (klassikko)
  28. Korvalappustereoista oli paristot lopussa. (MUST!)
  29. Isä/äiti/mielikuvitusolento/joku muu kielsi.
  30. Äiti ei ollut pakannut laukkuja.
  31. Lempiuneni oli juuri kesken.
  32. Nousin väärällä jalalla sängystä, joten en uskaltanut riskeerata omaa tai toisten henkeä.
  33. Oli perjantai.
  34. Oli 13. päivä.
  35. Oli perjantai 13.
  36. Taksikuskille ei kelvannut raha.
  37. Krapula.
  38. Hammaslääkärissä käynti. [ehdoton klassikko (toimii aina)]
  39. Piti ulkoiluttaa rotta.
  40. Kuolin. (kai)
  41. Oli hautajaiset.
  42. Päänsärky. (ei suositeltava)
  43. Minuun sattuu.
  44. Luin juuri Douglas Adamsin kirjaa...
  45. Puhelinluettelon luku oli kesken.
  46. Puhelin soi jatkuvasti.
  47. Pelkään homoja.
  48. 8.00 - 17.00
  49. En pidä homoista.
  50. Uskontoni kieltää puhumasta alemmilleni.
  51. Oli rukoilupäivä, ja olin juuri saamassa yhteyden Atmaniin.
  52. Eksyin kotiini.
  53. Teroitin kyniäni.
  54. Juutuin.
  55. Kauppaopiston tyttöjen kanssa oli ihan mukavaa.
  56. Tämä vuosisata alkoi 1901.
  57. En ole homo.
  58. Vedin leukoja.
  59. Laskin leukoja.
  60. Sakset olivat keittiön pöydällä.
  61. En saanut aamup\*skaani poikki.
  62. Koira pimahti.
-

63. Uroskoirani juuttui pakkasessa vesipostiin ja se piti lopettaa.
  64. Poliisit/tinanapit/gestat/skoudet/kytät/kyylät/sinivuokot/kissalanpojat/jeparit/kestat/G-miehet keräs mut talteen.
  65. Rehvastelin rahoilla ja sitten pimeni. PS. Heräsin köyhänä.
  66. Menin kahville.
  67. Sukset juutuivat bussin oviin.
  68. Piti katsoa Kauniit ja rohkeat videolta ettei juoni karkaisi.
  69. Erehdyin katsomaan Kauniit ja rohkeat...
  70. ...
  71. Zzzz...zzz...zzz...
  72. Paukahdin uskoon.
  73. Näin Pessan. (for INside)
  74. Pieretti.
  75. Putosin pöydältä.
  76. Putosin kärryiltä.
  77. LINTSASIN.
  78. Oli pakko lopettaa naapurin kissa kun kerran sattui hollille.
  79. Piti tankata polkupyörä.
  80. En heti löytänyt lukitsematonta phillaria.
  81. Silmät kiinni oli vaikea löytää koulua.
  82. Naapurissa asutaan.
  83. Naapurissa asuu alien.
  84. Hukkasin itseni.
  85. Minulla oli riitaa keskenäni.
  86. En voi sietää minua.
  87. Päätin olla hullu jotta pysyisin täysjärkisenä.
  88. Hulluttelin keskenäni koko aamupäivän.
  89. Poissaolokiintiöni ei ollut vielä täynnä.
  90. Nuohooja/vesimittarinlukija/sähkömittarinlukija/poliisi/joku kävi.
  91. Aurinko ei noussut.
  92. Joku oli erottanut sen halvatun kukon päästään.
  93. Venäjällä sattuu kummia.
  94. En saanut yöllä nukutuksi, kun meillä kummittelee.
  95. Kaikki vainoaa mua, ja lääkärit väittää että mä olen skitso.
  96. Mä en ymmärrä mua.
  97. Kukaan ei ymmärrä mua.
  98. Mä en ymmärrä ketään.
  99. Kukaan ei ymmärrä ketään.
  100. Kiukaan vastus piti uusia.
  101. Alkoholi oli loppunut ja alkoholistoret oli vielä silloin kiinni.
-

102. I Shit And Watch As Beers Go By.
  103. En herännyt.
  104. Taksivuorot olivat myöhässä.
  105. Kävelykeppiin piti vaihtaa laakerit.
  106. Toinen sandaali oli rikki.
  107. Toinen skandaali samalla viikolla.
  108. Yhden miehen suurlakko.
  109. Olin sosialisoimassa myymälän hyllytavaraa.
  110. Muahan ei tällaset junttikoulut kiinnosta.
  111. Laskin itseäni.
  112. "Tutustuin" itseeni.
  113. Sanoin kättäpäivää jokaiselle vastaantulijalle.
  114. Olen johtajaluonne.
  115. Oli kiinnostavampaa seurata kellonviisareiden ripeää toimintaa kellotaululla.
  116. Piti ruokkia äiti.
  117. Pesin tiskikoneen sisältä.
  118. Maailma on paha.
  119. Mulla pettää pokka.
  120. Pelkään ettei minusta pidetä.
  121. Heräsin oudosta paikasta.
  122. Vesisänky puhkesi.
  123. Olen niin hidas soutamaan.
  124. Vituttaa kun linnut on niin tyhmiä, mutta ne osaa silti lentää. Masennuin taas totaalisesti.
  125. Menin väärään bussiin.
  126. Ruotsin läksyt ei oikein luonnistuneet.
  127. Meillä olis ollut atk:ta ja minä pelkäsin, että se hiton kone alkais taas soittaa suutaan.
  128. Millään ei ole merkitystä. Kyllä minä kuitenkin joskus kuolen.
  129. Kaikki taitaa kuolla joskus. Masentaa niin...
  130. En saa opetusta oman äidin kielellä.
  131. Kaikki eksakti etoo.
  132. Ulkoasuni luokitellaan sopimattomaksi.
  133. Nilkkani/aivoni/korvani/nenäni/leukani/kampaukseni/jokuni nyrjähti.
  134. Eksyin dösään.
  135. Minulla ei ollut rahaa/hynää/fyffee/taaloja/fyrkkaa/kassia/kahisevaa/tuohta/riihikuivaa/valuuttaa/käyttöpääomaa/varoja/käteistä/ma linja-auto/bussi/dösä/nysse/onnikka/linjuri/linjavaunulipun ostoon.
  136. Piti keksiä syy poissaoloon.
  137. Pyörrytti ja oli paha olla.
  138. Särki päätä ja oksetti.
  139. Puskin pääni loisteputkeen ja piti vaihtaa uusi.
-

140. En ehtinyt ajoissa kouluun.
  141. Rasvasin stereoitani ja aika riensi kuin siivillä.
  142. Huolsin meirän kylän telefoonit.
  143. Olin tukkimetsällä.
  144. Siivosin eilen huoneeni, enkä tahtonut tänään löytää kirjojani.
  145. Oli kylmä ja poltin kirjani.
  146. Jumalani oli ärtynyt ja minun täytyi uhrata äidinkielen kirjani.
  147. Lapsetti.
  148. Korsetti.
  149. Kusetti.
  150. Veljeni Jukka-Pekka paloi.
  151. Mustangistani oli kauraryynit lopussa.
  152. Eihän täällä voi löytää perille, kun joka paikassa on niin samanlaista.
  153. Valkotakkiset sedät jahtas mua pitkin stadii.
  154. Multa loppu liima eikä mun päivä oikein ottanut kierroksia.
  155. Halvatus äiti oli mennyt sekoittaan mun kamani jauhoihin, eikä pelkällä tiikerikakun syönnillä oikein starttaa.
  156. Sekoitin käynnistysnesteeseen sokeriin.
  157. Sekoitin sormeni tehosekoittimessa.
  158. Olin pilvessä ja lentolupakirjani oli päässyt vanhentumaan.
  159. Sekosin koiraani.
  160. Sekosin (suki)sukissani.
  161. Sekosin.
  162. Mun piti tappaa kärpänen kun se vittuili mulle.
  163. Ajattelin kirjoitella tätä erinomaisen upean superia ja megavekkulinupeeeta listan tapaista kirjoitelmaa.
  164. Piti hiukka fundeerata/tuumailla/funtsia/miättää/suunnitella/koordinoida historian esseetä.
  165. Ei me oltais kumminkaan katottu/tsiigattu/tiisailtu/tuijotettu/tuijattu/pällistelty/mulkoiltu/vilkuiltu/katsottu videotallenteita.
  166. Mulla vilkutti pahasti.
  167. Mun mielestä ainakin oli pääsiäinen.
  168. Olin sappikiven poistoleikkauksessa.
  169. Enolta nyrjähti isovarvas.
  170. Mä soitin sähkökitaraa, kun tuli pahemmanlaatuinen virtapiikki.
  171. Oli kamalan kamalaa.
  172. Mulla oli ihan hirveetä.
  173. Olin tässä poikien kanssa metsällä, ja kaadoin siellä ekan puuni. Piti "vähän" juhlia...
  174. Mun kello jätättää rankasti.
  175. Mun biologinen kelloni jätättää tosi rankasti.
  176. Mä luulin että kaikki lintsais. Ja mähän en halua olla erilainen nuori.
  177. Mä halusin olla erilainen.
  178. Mä olin varannut manikyyrin just ruotsin tunnille.
-



179. Piti säätää keinutuoli.
  180. Piti kalibroida mun tonari.
  181. Piti ostaa Nicorettea. Kai opettaja sen ymmärtää...
  182. Piti vähän opiskella saniteettitilojen arkkitehtuuria.
  183. Kertasin painovoimateoriaa ja se oli niin nastaa etten malttanut herätä lopettamaan.
  184. Hiosti.
  185. Tälle päivälle osui tämän kuun sukanvaihto ja piti liuottaa sukat jalasta irti.
  186. Näin Zeppelinin ja täytyi käydä vaihtamassa sen Ledit.
  187. Keksin ikiliikkujan ja menin patentoimaan sitä, mutta se pahus otti ja lakkas ikiliikkumasta kesken osainventaarion.
  188. Hiihdin kouluun, mutta kyllähän te tiedätte nämä syyskuun alun kelit. Suksetkin ihan paskana ...tana.
  189. Näin noidan.
  190. Sannahdin Centerin veskiin. (inside)
  191. Näin Chaplinin ja kävin tietty pyytämässä siltä nimmarin. Tosin tuskin te muut siitä mitään kuulette, koska se haluaa pysyä poissa julkisuudesta.
  192. Joku kusetti mua.
  193. Vituttaa kun kaikki opettajat on kanoja tai sitten vanhoja luuskia.
  194. Otti niin hirmusti pannuun kun ei munakokkeli oikein toiminu.
  195. Kehitin ihan oman aikayksikön...
  196. Suurmiehet tulee silloin kun tahtoo.
  197. Kunniavieras tulee aina vähän myöhässä.
  198. Hey c' mon, etsä tosissas voi olla tollanen niuhottaja. Ihan kuin joku viis tunti merkkais jotain mun poissaoloissani.
  199. Kello oli jo paljon kun mä menin nukkuun.
  200. Mulla juuttu klemmari nenään eikä lähtenyt irti, vaikka mä kaikkeni annoin.
  201. Juutuun seinille.
  202. Vessan ovi juuttui.
  203. Liukastuin saippuaan.
  204. Miten niin myöhässä?
  205. Luin sarjakuvia.
  206. Olen kirottu.
  207. Sori, mutta MINUN piti käydä kopaamassa/monistamassa/duplikoimassa/kopioimassa/kopsimassa huomisen kokeen vastaukset.
  208. Olin kuorimassa appelsiinia.
  209. Olin hyppimässä trampoliinilla.
  210. Colors, all those colors, all those fucking colors floating around me.
  211. Juoksin kouluun pää kolmantena jalkana, ja pipo kului puhki.
  212. Söin rusinoita.
  213. Viilasin mummon linssit.
  214. Tervehdin rehtoria.
  215. Olin hevospoolojoukkeen kanssa harjoituksissa.
-

216. Haluan painua opettajien mieliin.
  217. Kuuntelin radiosta venäläisiä lyhytaaltolähetyksiä.
  218. Oli rankka joulu/juhannus/pääsiäinen/marianpäivä/Runebergintorttu.
  219. Piti käydä viemässä tuntemattomille poron kylmäsavupaisteja.
  220. Koirani alkoi vaahdota.
  221. Johan mä tulin.
  222. Mulla on nyt pyhä.
  223. Hiireni hännässä oli hilsettä.
  224. Piti valjastaa lehmä kärryjen eteen.
  225. Juutuin Playboyn keskiaukeamalle.
  226. Pappatuna ei tartannu. Peervkele.
  227. Where R V?
  228. Who R U?
  229. Eilen oli tiistai.
  230. Snellmankin myöhästeli alituisesti.
  231. Onanoin.
  232. Opettaja pakotti lukemaan tuntemattoman soltun.
  233. Olin/olen ilmeisessä humalatilassa.
  234. Sain sähköarin hiustenkuivaajasta, ja piti vetää letti uusiks.
  235. Multa meni taju. Mä nääs erehdyin kuunteleen Nyykkareita.
  236. Piti leipoo yhen molopään turpa uusiks, mutta meni jauhot suuhun.
  237. Hiuksia nostattavan kammottava uni oli minulla yöllä. Nukutuksi saanut minä en millään. Tabut apua tuoneet ei. Täytyi vain syödä homeiset leivät, ja ne terveyteni veivät. Nyt sairas olen minä. Oksennustani tahdo nähdä et sinä. Pahalta se haisee, kamalalta maistuu, mutta sileän pinnan jättää mönjä tuo, vaikkei se minua sinne luo.
  238. Oli niin hitsin vaikeaa valkata oikea raikastekemikaali tällaiseen juhllalliseen, ennennäkemättömään ja harvinaiseen tilaisuuteen kuin äidinkielentunti.
  239. Poliisi suoritti minulle pamputuksen. (Se on mukavaa kun korkeasti koulutettu ammattimies tekee sen.)
  240. Myöhästyin kun liukastuin kuoreen banaanin katalan, kurjan ulkomaalaisen, keltakuoreen karvaiseen, ah niin homeiseen. Äänen päästin hirveän, räähkäisyn korvia raastavan. Tuskan, rusahduksen, häntäluuni ainokaisen silloin tunsin murtuneen. Polille kun vietiin mua, silloin miettinyt en mä sua, saati hetkeä tätä, kun et sä mua rauhaan jätä. Sulle koetan mä vakuuttaa asiaani aitoa, ehkä riittä ei mulla taitoa. Taidat olla ikävä tapaus, auttaiskos suhun luodikon laukaus.
  241. Mietin, miksi nolla se ei saa olla. Multa levis polla.
  242. Oli joku halvatun KUIVAmustekyna, ja läksyjen raapimisessa tuhraantui useampi tunti arvokasta aamupäivää.
  243. Maa on niin kaunis, että kyllähän sitä nyt jokunen hetki pitää ihaillla.
  244. Jäin kummastelemaan kuu-ukkoa.
  245. Minua sanottiin pää-äälliköksi (huom. 4 ä:tä)
  246. Kuulin kellojen soiton neljältä.
  247. Runkku.
  248. 18 reikää päivässä ottaa kunnon päälle.
  249. Otin suuren askeleen tuntemattomaan.
  250. Liimaannuin nenästäni Alkon muovipussukkaan.
-

## 251. MIKÄÄN EKSAKTI EI OLE KORREKTIA.

Tästä listasta luulisi löytyvän alibi joka lähtöön.

Tämän listan erittäin kieroutuneella mielikuvituksella ja

This list was gathered with extremely twisted imagination and

sairaalla "huumorintajulla" kasasivat Make ja Niappa från Mance.

very sick sense of "humor" by Make and Niappa aus Tampere.

Inspiraatiosta kiitämme suuressa määrin itseämme, ja hieman myös

humalalistan laatijaa.

Wii eint gonna vrite tis in inkliis.

## 1.18 AmigaInfo - Sveriges största Amigatidning

<=====>

AmigaInfo - Sveriges största Amigatidning

Jani Saijos

<=====>

Helmikuussa lähes kaikki koulumme abiturientit lähtivät perinteiselle abiristeilylle Viking Linen Mariella-laivalla. Laiva oli täynnä 18-19-vuotiaita pääkaupunkilaisia, joista suurin osa oli vantaalaisia. Kuten arvata saattaa, matkanteko oli meluista ja ilman kosteusprosentti oli päätä huimaavan korkealla. Lisäksi merenkäynti oli melko kovaa, joten aamulla Ruotsissa totesin itseni huonovointiseksi.

Kalliin aamiaisen jälkeen raahauduimme ulos laivasta. Tukholma toivotti meidät tervetulleeksi pirteällä pakkasella ja jalat alta vievällä tuulella. Suunnistimme kohti keskustaa ja sen kauppoja. Olin kuullut varoituksia, että Ruotsissa on kalliita levyjä Suomeen verrattuna. Tämän varoituksen totesin paikkansa pitäväksi, sillä ne olivat todella kalliita. Harmi, koska valikoimat olivat kyllä hyvät. Lopulta eksyimme erääseen musiikki- ja lehtikauppaan. Luonnollisesti jalkamme lähtivät kohti tietokonelehtiä.

Lehtiä oli runsaasti PC:lle ja Macille. Jopa 3D-piirtelyyn ja grafiikkaan yleensäkin keskittyneitä lehtiä oli useita. Ihmetellen katsoimme, löytyykö Amigalle edes Amiga Formatia. Ei, ei löytynyt. Olimme jo luopua toivosta, kun kaverini löysi aivan lehtihyllyn nurkasta Mac-lehtien alta pinon AmigaInfoja. Kummastellen katsoimme, mikä lehti oikein oli kyseessä. Kannessakin luki mahtipontisesti "Sveriges största Amigatidning för oss DATOR-ägare!". Pikavilkaisussa lehti vaikutti mielenkiintoiselta. Hintakaan ei ollut päätähuimaava, ja ne ruotsin kielen YO-kokeetkin olivat lähestymässä. Jotain olisi myös mukava tuoda tullessa Ruotsista, joten ynnäsimme edellä mainitut seikat yhteen ja lähdimme kassalle. Laitoimme kolme numeroa AmigaInfoja tiskille ja työnsimme myyjälle tukun kruunuja.

Jatkaessamme matkaa tuli vastaan todellinen lehtikauppa. Kauppa oli tilava ja erikoistunut pelkästään lehtiin. Takaseinä oli tietokonelehtien täyttämä. Odotimme laimeasti, löytyisikö täältä Amigalle sen enempää kuin edellisestäkään puodista. Asenteidemme ansiosta oli hämmästyksemme suuri: suurikokoisia AMIGA-tekstejä oli hyllymetri hyllymetrin jälkeen - ainakin 6-10 metriä, verrattuna kotipaikkakuntamme Suomalaisen kirjakaupan 10 senttiin, sekin PC-lehtien alta pilkistäen. Lähdimme tutkimaan hyllyä. Oli CU Amigaa sekä levykkeellä että CD:llä, saksankielistä Amiga Magaziniä, Amiga Formatia sekä levykkeellä että CD:llä, jenkkiläistä Amazing Computingia sekä ruotsalaisia AmigaInfoja. Muistaakseni hyllyssä oli myös Amiga Shoppereita.

Varsinainen yllättäjä oli kuitenkin lehti nimeltä Amiga Computing. Kyseisen numeron mukana oli kokonainen, täysin toimiva XTreme Racing. Huhtikuun CU Amigassa (April 97) XTreme on rankattu kautta aikojen neljänneksi parhaaksi Amiga-peliksi, joka on vielä saatavissa (Englannissa). Huvittavaksi asian teki se, että kaverini oli yrittänyt ostaa XTremeä Suomessa, täysihintaisena n. 220 mk, mutta peliä ei saanut Tikkurilan Triosoftwaresta. Ruotsista sen saimme reilulla 60 markalla.

Kiertelimme vielä kauppoja, kunnes lopulta vetäydyimme laivaan. Nälkä oli kuitenkin kova, ja lähdimme hiljaisesta laivasta maistamaan, miltä maistuu ruotsalainen Big Mac. AmigaInfon mainoksia selanneena ja laivasta napatun kartan avulla suunnitelimme samalla käyntiä Amiga-kaupassa. Emme kuitenkaan koskaan kyseistä kauppa tai edes katua löytäneet, joten palasimme laivaan. Laivassa yksi uupunut kaverimme meni nukkumaan, ja me muut kulutimme aikaa lueskelemalla lehtiä.

AmigaInfo on 52-sivuinen ja värikäs pelkästään Amigaan keskittynyt lehti, joka ilmestyy 12 kertaa vuodessa. Yhden numeron hinta on 37 kruunua. Tutustumistarjouksena saa kolme numeroa 99 kruunulla. Lehteä voi tilata myös ulkomaille, jolloin hintaan lisätään ulkomaan postimaksut. Lehden toimitus on Amigalle uskollista väkeä, sillä lehti tehdään PageStream 3:lla ja muilla Amigan ohjelmilla. Julkaisija on X-Files Media ja lehti ilmestyy nyt toista vuottaan. Myös vanhoja numeroita voi tilata. Aivan ensimmäiset numerot ovat 29 kruunun arvoisia. Nykyinen korkeampi hinta johtunee huomattavasti värikkäämmästä ulkoasusta verrattuna alkuaikeiden numeroihin. Ostamani numero oli tammikuulta, ja lukion ruotsilla sekä sanakirjan hienoisella avustuksella kyllä ymmärsi, missä suunnilleen mentiin.

Lehti koostuu saman kaavan mukaan kuin monet muutkin lehdet. Alussa on sivun mittainen pääkirjoitus, jota seuraa pari sivua uutisia. Aiheita olivat mm. huhtikuun Amiga-messut Ruotsissa (toivottavasti joku kävi ja kirjoittaisi niistä Sakuun) sekä huhu tulevasta skandinaavisesta Amiga-kloonista. Seuraavalla aukeamalla on kirjepalsta, jossa toivottiin lehden kylkiäiseksi levykettä. Tammikuun numeron pääaiheena olivat Amiga-kloonit. Vuorotellen esiteltiin DraCo, Eagle, A\BOX ja PIOS ONE.

Tämän jälkeen tulee sekalaista Amiga-asiaa. Arvosteltiin mm. Amigan sähköpostiohjelmat, kerrottiin grafiikkaohjelmista sekä arvosteltiin Final Writer 5. Lisäksi oli The Party 96 -raportti, Jason Comptonin kirjoittama USA Raport sekä tietoa Happy New Year -viruksesta. Näitä seurasi kuusi kirja-arvostelua seuraanaan seitsemän rompun arvostelu. Seuraavat sivut on pyhitetty ohjelmoinnille, joukossa oli i lähes neljän sivun mittainen arvostelu Storm-C:stä (sai 4,5/5). Sitten oli vuorossa tee-se-itse-miehelle tarkoitettu Amiga 4000/1200 ATAPI-adapterin rakennusohje, jonka jälkeen testattiin CD-asemia, kuten Easy CD-ROM. Ohessa arvosteltiin AsimCDFS 3.7, joka myös sai erinomaiset pisteet.

Tämän jälkeen tulee lehden peliosuus. Se koostui sivun mittaisesta uutisosasta, jossa on melko paljon Amigalle tulevia pelejä. Seuraavilla sivuilla arvosteltiin mm. Kang-Fu ja Capital Punishment, joka sai luonnollisesti hyvät pisteet. Loput lehdestä on osto- ja myyntipalstaa, BBS-numeroita ja pikkui ilmoituksia. Takakannen sisäpuolella oli ruotsinkielisen PC-Guidenin mainos, joka kertoo lehden sisältävän paljon myytävänä olevia Amigoita sekä tarvikkeita.

Toisin kuin Suomessa, on AmigaInfossa melko paljon ruotsalaisten Amiga-firmojen mainoksia. Lehden sivumäärästä noin 12 sivua on mainoksia. Ilmeisesti Ruotsissa on huomattavasti suurempi Amiga-kanta. Lisäksi monen mainoksen lopussa etsittiin uusia jälleenmyyjiä. Mainoksista löytyy kaikenlaista mielenkiintoista Amigalle. Valitettavasti hinnat ovat kuitenkin korkeampia kuin vastaavien tuotteiden hinnat Suomessa, mutta joukossa on kuitenkin tavaroita, joiden saanti Suomesta voi olla hankalaa ellei mahdotonta.

Jos käyt Ruotsissa, niin voit tutustua AmigaInfoon lehtikaupassa. Lehden saannista Suomesta, esimerkiksi Akateemisesta kirjakaupasta, en tiedä. Jonkinlainen ruotsin taito on suotavaa, ellet osta lehteä vain laskeaksesi, mitä kannattaa ostaa ja minne mennä. Alla on AmigaInfon WWW-osoite sekä muutamien Amiga-kauppojen osoitteita, jos satut pistäytymään läntisessä naapurissamme. Muista ulkomaan suuntanumerot, jos aiot soittaa!

#### AmigaInfo

X-Files Media, Box 63, S-34036 Moheda

<http://www.xfiles.se>

Yrityksiä: Tricom Data Vision

Birkagatan 17, S-11336 Stockholm

puh. 08-736 0292

<http://www.tricom.se>

Tricom Data Vision

Svartbäcksgatan 41, S-75332 Uppsala

puh. 018-124 009

<http://www.tricom.se>

Data och Hifi I Scandinavien Ab

Hornsgatan 45, S-11849 Stockholm

puh. 08-668 7660

MR. Data

Stockholm, puh. 08-650 0680

HB Trading, Stockholm, puh. 08-5117 7493

Delta Software, Göteborg

puh. 031-805 200

<http://www.deltasoftware.se>

[order@deltasoftware.se](mailto:order@deltasoftware.se)

Vidamus Multimedia

Idrottsvägen 3, S-91531 Robertsfors

puh. 0934-55 333

[www.vidamus.se](http://www.vidamus.se)

## 1.19 Ongelmia Amigan (ja vähän muunkin) kanssa

<=====>

Ongelmia Amigan (ja vähän muunkin) kanssa

Joona Pöhö

<=====>

Eräänä päivänä alkoi Amiga 600:ni muistin vähyys harmittaa (vain 1 Mt), joten päätin soittaa Broadlinelle ja kysyä muistinlaajennuksia A600:lle. Broadline oli tietysti heti ahnaasti kauppaamassa uutta A1200:aa. Sanoin "kiitos ei" ja yritin vielä kysyä siitä muistista, mutta kun ei ole eikä tule, niin minkäs teet.

Grafiikka kun oli ja on vieläkin intohimoni, niin oli kai pakko ostaa A1200. Aloin katsella Keltaisesta Pörssistä halpaa kiintolevyllistä A1200:aa (vanha kiintolevy on vain 170 Mt), ja heti tärppäsi, ilmoituksen mukaan hyväkuntoinen ja siisti A1200 ja paljon softaa. Soitin heti ja mies puhelimesta sanoi koneen olevan hyväkuntoinen ja toimiva, joten tilasin sen, herkkäuskoinen kun olin. Parin päivän päästä kone tuli, ja jo ensinäkemältä alkoi tuntua, ettei osto ehkä ollutkaan kovin hyvä ajatus, laatikko kun oli iso, ruskea, ryytyinen ja muutenkin ruma. Kannoin lootan kotiin ja avasin sen.

Tuskanhuutoni kaikui talossa, Amiga kun oli hirveässä kunnossa. Funktionäppäimiä oli korvattu PC:n napeilla ja konetta oli ilmeisesti käytetty tuhkakuppina, siinä kun oli kivoja pikku koloja. Sitä kai oli hakattu ruuvimeisselillä (miten joku voi tehdä moista Amigalle?!), levykeaseman nappula löytyi laatikon pohjalta ja muutenkin kone oli aivan roskiksesta kaivetun näköinen - ja hajuinen! Itku silmässä päätin testata konetta: johdot kiinni ja menoksi. Kone käynnistyi Workbenchiin ongelmitta, mutta jo WB:n ulkonäöstä huomasin, miten mielenvikainen sen edellinen omistaja oli ollut: taustana oli jotain melko sairasta ja WB vilisi hassunhauskoja sampleja kuten ääni, joka sanoo "kakkakepponen"(?).

Päätin yrittää ladata jotain peliä kiintolevyltä, mutta eihän se onnistunut, kun kiintolevy vilisi lukuvirheitä. Nyt alkoi jo "vähän" ottaa aivoon. Soitin raivoissani miehelle, jolta ostin koneen. Mies ei aluksi tajunnut oikein mitään eikä hänestä saanut aluksi muuta irti kun "häh?", mutta pienen raivokohtauksen jälkeen hän suostui ottamaan romunsa takaisin. Pakkasin sen takaisin haisevaan laatikoonsa ja raahasin takaisin postiin.

Päivät kuluivat ja aloin jo epäillä, että romu jäisi taakakseni, mutta kerran kaupassa käydessäni päätin ihan piruuttani käydä automaattilla katsomassa, olisivatko rahat jo tulleet tililleni - olivathan ne! Olin onneni kukkuloilla ja juoksin heti katsomaan, olisiko Keltaisessa Pörssissä A1200 myynnissä. Heti löytyi yksi, joka oli melko lähelläkin (Mellunmäessä), joten päätin mennä katsomaan. Kesti pari tuntia löytää paikka, miehen antamaa osoitetta kun ei ollut olemassakaan, mutta oli etsiminen kannatti: A1200 + 850 Mt kiintolevy + paljon softaa vain n. 1300 mk.

Ihme kyllä, tämä kone oli siisti eikä ole vielä pettänyt, mutta mitä tästä opimme? ÄLÄ IKINÄ OSTA POSTIENNAKOLLA MITÄÄN, MINKÄ KUNNOSTA ET VOI OLLA VARMA! Tämä oli taas hieno havainnollistava kertomus minun maanmainiosta tuuristani. Tämänkin artikkelin jouduin kirjoittamaan kahteen kertaan, kun tallensin jotain roskaa sen päälle (hyvä minä!! =), joten tästä artikkelista puuttuu paljon sellaista, jonka ehdin jo unohtaa...

Mutta nyt on kivaa, löysin heti seuraavasta KP:stä Blizzardin 030-turbon 8 Mt:n muistilla vain 900 mk, ja tämäkin toimii moitteetta (ihme!).

T: Ikuinen Optimisti =)

## 1.20 Messuraportti: AmiTech '97

<=====>

Messuraportti: AmiTech '97 \* 25. - 27. huhtikuuta Tukholmassa

Mikko Koivunaho

<=====>

AmiTech '97 -messujen järjestäjä oli AUGS, Amiga User Group - Sverige. Itse olin paikalla vain lauantaina, mutta yhtenäkin päivänä riitti tekemistä. Pieni messuhalli Tukholman eläinpuiston lähellä suorastaan pursusi ihmisiä, jopa siinä määrin, että ajoittain ulkona oli pitkä jono.

Ottaen huomioon messujen pienen koon ja "vähäpätöisyyden" paikalla oli riittävästi näytteilleasettajia, tosin lähinnä ruotsalaisia. Yleisesti ottaen näytteilleasettajat voidaan jakaa kolmeen ryhmään: ne, jotka esittelivät itseään ja omia tuotteitaan, kuten ruotsalaiset Amiga-lehdet AmigaInfo ja SAM (Svenska Amiga Magazin) sekä AUGS ja muutama muu käyttäjäryhmä; ne, jotka esittelivät maahantuomiaan tai jälleenmyymiään tavaroita, siis lähinnä Amiga-teknologiaa (se mielenkiintoisin osuus!) ja ne, jotka myivät Amiga-tavaraa.

Nämäkin messut olivat merkittävässä määrin myyntimessut. Paikalla oli ainakin neljä jälleenmyyjää, joiden ainoana tarkoituksena oli "tyhjentää varastoja". Nykyisin messuilla korostuukin myyntipuoli entistä enemmän, mikä ei välttämättä ole pelkästään huono asia. Tarjolla oli paitsi uusinta uutta, myös laatikkollisia vanhaa tavaraa, joka teki sekin kauppansa. Kun esille kannettiin pahvilaatikko täynnä varaosia, lisäkortteja ja jopa A3000:n tytärkortteja, ja kaikki ilman mitään ohjekirjoja tai muuta, yleisö suorastaan tappeli niistä; semminkin, kun monissa oli hintana 20-100 kruunua!

Jos ruuhka ja raittiin ilman vähyyss messusalissa kävi hermoille, saattoi siirtyä alakerrassa olevaan seminaarisaliin kuuntelemaan esityksiä uusista ihmevempeleistä taikka katselemaan demoja. Parasta antia olikin se, että paikalla oli niin monien Amigalle tärkeiden firmojen johtajia esittelemässä omia tuotteitaan. Läsnä oli mm. Stephen Jones HiQ:sta Siamese Systemistä kertomassa, samoin Petro Tyschtschenko. Phase 5:n Wolf Dietrich kertoi ja vastaili innokkaiisiin kysymyksiin A\BOX:sta ja Phase 5:n PowerPC-turbokorteista, Stefan Burström IBrowsesta. IBrowsea esitellessä sattui tosin ikävä kömmähdyks: juuri kun IBrowse oli tempuillemassa JavaScriptillä, se otti ja kaatui - eikä meidän katselijoiden riemastuksella ollut rajoja, vaikka Stefan yritti selittää IBrowseen JavaScript-tuen olevan hädän tuskin beta-tasolla.

Iltapäivällä messut huipentuivat Petro Tyschtschenkon puhuessa Amigan nykyisestä tilasta ja kertoessa, miten se joutui siihen. Gateway 2000 -kauppa oli selvä, mutta Tyschtschenkon täytyi masentaa meidät sanomalla, ettei hän mitenkään voinut esitellä uuden Amiga Internationalin suunnitelmia, joille oli varattu lehdistökokous muutamaa päivää ennen Amiga Worldia. Siitäkin huolimatta "mies, joka pelasti Amigan" sai raikuvimmat aplodit; myös allekirjoittanut, niin skeptikko kuin onkin, taputti kätensä helliksi. Omalta kohdaltani messut huipentuivat kätellessäni Petro Tyschtschenkoa.

AmiTech '97 -messut olivat mielestäni loistava menestys: runsaasti yleisöä, merkittäviä vieraita ja paljon tuote-esittelyjä, ja hyvä ilmapiiri suorastaan huokui ihmisistä. Olen vilpittömästi iloinen AUGSin puolesta. Tällaisen piristysruiskeen jälkeen jaksan taas minäkin yrittää.

## 1.21 clickBOOMin kotisivu

<=====>

clickBOOMin kotisivu

Joona Pöhö

<=====>

Kiinnostaisiko Duke Nukem 3D tai Monkey Island 3 Amigalle? Jos vastaat kyllä, käy ihmeessä clickBOOMin kotisivulla, jossa voit äänestää monista PC- ja konsolipeleistä lempparisi, jotka ehkä myös käännetään Amigalle riippuen saadusta äänimäärästä. Tällä hetkellä listan kärjessä ovat Quake, Command & Conquer - Red Alert ja Monkey Island 3.

ClickBOOMilta on myös tulossa Myst, jonka pitäisi olla yhtä hyvä kuin PC- ja Mac-versiot. Ainoana erona on, että PC:n ja Macin versiossa on vain 256 väriä, kun taas Amigan versiossa on tuki grafiikkakortteille, mikä mahdollistaa 16,7 miljoonan värin käytön grafiikkakortillisissa Amigoissa. ClickBOOMilla ei ole oikeuksia muuttaa peliä mitenkään, joten pelistä tulee identtinen muiden versioiden kanssa. Mystin laitevaatimukset tulevat olemaan vähintään 68030 ja 8 Mt muistia, suosituksena 68040.

Jos PC- ja konsolipelit kiinnostavat, käy äänestämässä suosikkiksi.

Osittainen lista peleistä: Mortal Kombat 3, Duke Nukem 3D, Red Alert, Doom, Quake, Warcraft II, Monkey Island 3, Tekken, Wipeout jne...

Osoite: <http://home.ican.net/~clkboom/>

## 1.22 CyberVision 64/3D

<=====>

CyberVision 64/3D

Anu Seilonen

<=====>

CyberVision 64/3D on phase 5:n valmistama 64-bittinen grafiikkakortti Amigalle. Zorro II - tai Zorro III -korttina toimiva CV64/3D sopii sekä A2000-, A3000- ja A4000-koneisiin että tornitettuihin A1200-koneisiin.

Kortti perustuu S3:n ([www.s3.com](http://www.s3.com)) Virge DX -kiihdytinkiiriin. Tavoite korttia suunniteltaessa on ollut tehdä nimen omaan halpa grafiikkakortti, jotta suuremmalla osalla Amigan käyttäjistä olisi varaa siihen. Hintaa on saatu laskettua valmistuskustannuksia pudottamalla. CV64/3D:ssä ei ole ns. roxxler-piiriä, joka CV64:ssä hoiti "chunky to planar" -konversiot, vaan Virge hoitaa konversion itse - vähemmän piirejä, vähemmän hintaa, hieman hitaampi. Lisäksi scandoubler-moduuli ei kuulu vakiovarustukseen kuten CV64:ssä (scandoubler mahdollistaa mm. PAL-tilojen katselun SVGA-monitorin kautta tuplaamalla niiden juovataajuuden).

A1200:n omistajan vaihtoehdot ovat vähissä. "Alkuperäistä" CyberVision 64:ää ei valmisteta enää, ja sitä paitsi se on vain Zorro III -kortti, joten se ei Zorro II -tornitettuun A1200:aan sovi. Picasso IV on ehkä parempi (scandoubler vakiona) ja nopeampi, mutta yli 2500 markan hintaisena se oli minun makuuni liian kallis. Itse en ole multisync-monitorin hankittuani käyttänyt tavallisia PAL-tiloja ollenkaan, joten scandoublerkin olisi minulle turha varuste. Vaaka kallistui CV64/3D:hen, joka Broadlinellä maksoi 4 Mt:n versiona 1490 mk. Lisävarusteena CV64/3D:lle on saatavana scandoublerin lisäksi myös MPEG-moduuli.

Kortin paikalleenasennus väyläkorttiin oli helppoa. Kuten Veli-Matti artikkelissaan kirjoittaa, kortti menee todella tiukasti paikalleen, mutta minulla ei asennuksessa ollut mitään vaikeuksia. Käynnistin Amigan vielä kerran monitori Amigan videoliitäntään kytkettynä, asensin CyberGraphX-ohjelmiston, poistin CVision3D-monitoriajuria lukuunottamatta ajurit Devs:Monitors-hakemistosta ja valitsin käyttöön CV64/3D-näyttötilan. Vaihdoin monitorin johdon CV64/3D:n takana olevaan VGA-liittimeen, ja seuraavan käynnistyksen jälkeen käytössä oli vain CV64/3D-näyttötiloja.

S3 Virge DX tukee seuraavia näyttötiloja:

640 x 480 x 4-bit

640 x 480 x 8

640 x 480 x 16

640 x 480 x 24

640 x 480 x 32

800 x 600 x 4

800 x 600 x 8

800 x 600 x 16

800 x 600 x 24

1024 x 768 x 4

1024 x 768 x 8

1024 x 768 x 16

1024 x 768 x 24 (lomitettu)

1152 x 864 x 8

1280 x 1024 x 4

1280 x 1024 x 8

1280 x 1024 x 16 (lomitettu)

1600 x 1200 x 4

1600 x 1200 x 8 (lomitettu)

Näistä CV64/3D käyttää 8-bittisiä (max. 256 väriä), 16-bittisiä (max. 65536 väriä) ja 24-bittisiä (max. 16,7 miljoonaa väriä) tiloja. Lisäksi käytettävissä on 15-bittisiä näyttötiloja, joissa suurin käytettävissä oleva värimäärä on 32768. Näyttötilojen näkyminen riippuu käytetystä monitorista. Microvitec 1438:lla näkyvät lomittamattomana vielä kaikki 800 x 600 -tilat, mutta 1024 x 768 on jo lomitettu bittimäärästä riippumatta. Hyvällä 17" tai sitä suuremmalla monitorilla katsottuna tarkemmatkin näyttötilat pääsevät oikeuksiinsa.

Ensinäkemältä Workbenchini ei vaikuttanut kovinkaan erilaiselta 256-värisessä 800 x 600 x 8 -tilassa. Aikaisemmin käyttämäni 32-värinen 784 x 540 DBLPAL High Res No Flicker -tila ei kooltaan eronnut siitä kovinkaan paljon. Erot tulivat kyllä näkyviin heti WB:tä käyttäessä. Ikkunat siirtyvät ja taustakuvat piirtyvät paljon nopeammin. PAL-tilat ovat käyttökelpottomia 256-värisinä niiden hirvittävän tahmauksen vuoksi, mutta CV64/3D:n 256-värinen 800 x 600 -tila ei turhia tahmaile.

Mukana toimitettava ohjelmisto on CyberGraphX V3, joka on jatkuvassa kehitysvaiheessa. Päivityksiä (CGX V3 on ilmainen) ja muita CGX:ää tukevia ohjelmia (esim. 3D-ohjelmointia helpottava CyberGL-kirjasto) voi noutaa viralliselta CGGX:n kotisivulta osoitteesta <http://www.vgr.com/cybergfx/>. Kirjoitushetkellä uusin versio on 41.2 r66.

CGX:n erikoisominaisuuksia ovat mm. tuki useille näytöille (esim. kahdessa monitorissa voi kummassakin olla näytöllä oma CGX-ruutu tai koneessa voi olla monta grafiikkakorttia, ja jokaisella voi avata useita näyttöjä useille monitoreille) ja ruudun alasveto (esim. CV64:ää tukeva Picasso96-ohjelmisto ei tue tätä). CyberVision 64:n ja 64/3D:n lisäksi ohjelmiston viimeisimpiin versioihin on lisätty tuki myös Picasso II:lle, Picasso II+:lle, Infernolle, Spectrum 28/24:lle, Piccololle ja Piccolo SD64:lle. Tuki on suunnitteilla Picasso IV:lle, Dominolle, A2410:lle, Retinalle ja Altaisille.

Näyttötiloja voi muokata ja tehdä myös itse CGXMode-ohjelmalla. Oman monitorin rajoitukset kannattaa ottaa huomioon ohjelmaa käyttäessä, jottei ylitä monitorin maksimitaajuuksia. CV64/3D:n kanssa voi käyttää lähes mitä tahansa monitoria, kunhan tietää sen minimi- ja maksimiarvot (vaakataajuus, pystytaajuus ja kaistanleveys). Suurin osa käyttämästäni ohjelmista avautuu kiltisti CV64/3D:n ruudulle. Itsepäisesti Amigan omia näyttötiloja vaativia ohjelmia voi komentaa käyttämään CV64/3D-tiloja esim. NewMode- tai ModePro-ohjelmilla. Itse käytän ModeProta.

Mikään vauhtihirvu CV64/3D ei Zorro II -väylässä ja 030/50 MHz A1200:ssa tietenkään ole. Silti se pesee kaikki AGA-tilat kirkkaasti. Seuraavassa malliksi WSpeed-testituloksia (HRNF = High Res No No Flicker):

WSpeed © 1994 JAMI Soft Development

Description: A1200/030 A1200/060 A4000/060

Screenmode: PAL:HR DBLPAL: CV64/3D CV64/3D CV64/3D

High Res HRNF 640x480x8 640x480x8 640x480x8

256 col. 256 col. 256 col. 256 col. 256 col.

-----  
Put Pixels 157684 113246 462868 1920443 2701599

Draw Lines 1598 687 42169 106199 165893

Draw Hor/Ver 2060 1066 38765 107460 165893

Draw Circles 957 643 27202 30738 86612

Draw Ellipse 870 580 16634 26990 79210

Draw Boxes 174 28 10106 12362 13040

Scroll X 67 18 2184 2400 2463

Scroll Y 71 19 2198 2412 2459

Print Texts 3158 1711 11598 25710 59144



CON: Output 515 194 987 1087 1165

Open Windows 72 34 138 261 502

Size Windows 70 44 300 502 1198

Move Windows 35 10 122 66 \* 404

Swap Screens \* 500 475 24 22 71

Areafill 254 68 25840 41209 49696

-----  
A1200 on oma koneeni, 1200/060 on Veli-Matti Vuorensyrjän ja A4000/060:n testimoduulin sain CyberGraphX:n postituslistalta. Veli-Matin koneen huonompi tulos Move Windows -testissä johtuu siitä, ettei testihetkellä CGX-ohjelmiston SUPERLAYERS-optio ollut toiminnassa. Se nopeuttaa mm. ikkunoiden siirtoa huomattavasti.

Toinen silmiinpistävä seikka on ruudunvaihdon suorastaan käsittämätön hitaus AGA-tiloihin verrattuna. Tämä johtuu CGX-ohjelmiston toiminnasta eikä kortista: auki olevat ruudut kopioidaan kortin muistista FASTiin ja takaisin ruutuja vaihdettaessa. Esim. Picasso96-ohjelmisto pitää kortin muistissa kaikki sinne mahtuvat ruudut, joten ruudunvaihto on todella paljon nopeampaa. Tämä on CGX:ssä oikeastaan ainoa isompi puute, jonka haluaisin korjauttaa.

Nopeustestit eivät kerro kaikkea eivätkä anna kaikista toiminnoista oikeaa kuvaa, mutta jonkinlaista suuntaa tulokset antavat kortin keskimääräisestä nopeudesta eri kokoonpanoissa. Tärkein mittari on kuitenkin käyttäjä itse: jos nopeus eri toiminnoissa tuntuu riittävältä, se on riittävä. :-) Amigan omien näyttötilojen jälkeen CV64/3D-tilat ovat yhtä juhlaa. Nyt voi jopa katsella riemunkirjavia www-sivuja kaikessa loistossaan... Mitä isompia ja useampivärisiä Amigan omia näyttötiloja ohjelma on käyttänyt, sitä enemmän potkua se saa CV64/3D-tiloista. Amigan omia näyttötiloja ei todellakaan enää ole ikävä. Eikä tule.

CyberVision 64/3D -grafiikkakortti

Valmistaja: phase 5 digital products

In der Au 27

D-61440 Oberursel

Germany

WWW: <http://www.phase5.de>

Ostopaikka: Broadline Oy

Koisoitie 5, Vantaa

Puh. (09) 874 7900

Fax (09) 873 5425

email: [broline@dlc.fi](mailto:broline@dlc.fi)

Hinta: 1490 mk

Tietoa: S3 Virge DX -kiihdytinpiiri

135 MHz RAMDAC

4 Mt DRAM-näyttömuistia

VGA-ulostulo

scandoubler-optio

MPEG-optio

Vaatus: A2000/3000/4000/A1200T

68020 tai parempi prosessori

Zorro II tai Zorro III -paikka

4 Mt FAST, OS 3.0

15 kHz värimonitori

Suositus: A3000/4000

68040 tai parempi prosessori

Zorro III -paikka

8 Mt FAST, OS 3.1

17" 56 kHz värimonitori

Testikone: A1200T, OS 3.1

Zorro II -väyläkortti

Blizzard 68030/50 MHz, 68882/50 MHz, 48 Mt FAST

Microvitec 1438 multisync

## 1.23 CyberVision 64/3D

<=====>

CyberVision 64/3D

Veli-Matti Vuorensyrjä

<=====>

Avasin mustan kartonkilaatikon. Laatikossa oli kaksi DD-levyettä, saksan/englanninkielinen ohjevihkonen, rekisteröitymiskortti ja antistaattisessa pussissa CyberVision 64/3D -näyttökortti. Hetken korttia ihailtuani avasin tornitetun Amiga 1200:ni, poistin korttipaikan peitelevyn ja aloin asentaa korttia koneeni ZorroII-väylään. Zorro-liitin oli melko tiukka, mutta lopulta kortti tuntui olevan hyvin paikoillaan. Käynnistin koneen ja asensin CyberGraphX-ohjelmiston, joka olikin helppo asentaa Commodoren Installer-ohjelmalla. Mutta jotain tuntui olevan pielessä! 14" SVGA-monitoriini ei tullut kuvaa, prefs-hakemiston ScreenMode-ohjelma antoi valittavaksi vain PAL-tilat eikä CGXMode-ohjelmakaan suostunut toimimaan.

Koneen Early Startup Controlin diagnostic-toiminto ilmoitti oikein CyberVisionin ID-numeron ja näytti kortin olevan "Working" eli toimiva. Aloin epäillä CyberGraphX:n bugisuutta tai kortilla olevan yhteensopivuusongelmia 060-prosessorin (Blizzard 1260-turbo) kanssa. Pystyin kyllä käynnistämään koneen ilman turboa, mutta silloin jäi myös siihen liitetty 32 Mt:n FAST-muisti pois, eikä 2 Mt:n CHIP-muistilla pystynyt asiaa testaamaan. Asennettuani CyberGraphX-ohjelmiston uudetkin versiot useita kertoja alkoivat ideat olla vähissä. Ei ollut enää muuta mahdollisuutta kuin viedä Amiga ja kortti ostopaikkaansa, Broadlineen tutkittavaksi. Kaikeksi onneksi ongelma oli vähäpätöinen ja siitä pääsi helposti eroon: kortti ei ollut ollut kunnolla Zorro-liittimessä.

Koska tornitetussa Amigassani ei ole video slotia, en voi käyttää scandoubler-moduulia, joka mahdollistaisi PAL-tilojen näkymisen SVGA-monitorissa. Niinpä Amigaani on kytkettynä kaksi monitoria: videoulostuloon 14" Philips CM8833 -videomonitori ja CyberVisionin VGA-ulostuloon 14" Visa SVGA-monitori. Käynnistin Amigani ja monitorit, ja vihdoin pääsin kokeilemaan CyberVisionia käytännössä.

Käynnistin ScreenMode-ohjelman ja näin valikossa PAL-tilojen lisäksi joukon CV64/3D-tiloja. Ensiksi valitsin 256-värisen 8-bittisen 800x600-tilan, joka osoittautuikin parhaimmaksi VGA-monitorilleni. Tietenkin kokeilin myös muita tiloja, ja 256-värinen 8-bittinen 1024x768 oli lomituksesta huolimatta vielä varsin käyttökelpoinen, ja jos monitori on isompi, esim. 15" tai 17", niin silloin tätä grafiikkatilaa voi hyödyntää paremmin. Tässä tilassa lomitusta tuskin huomaa, mutta tarkemmissa tiloissa se alkaa jo häiritsevästi näkymään.

Aluksi 15/16-bittiset tilat tuntuivat selvästi hitaammilta, mutta tiedä sitten onko "hitauteen" tottunut, vai vaikuttaisiko asentamani MagicWB, että ikkunat tuntuvat latautuvan nopeammin/sulavammin? Joka tapauksessa 8-bittisen tilan 256 väriä ovat enemmän kuin riittävästi Workbenchiin. Yksi syy käyttää Workbenchiä suuremmilla bitti/värimäärillä voisi olla esim. joku Workbenchin ruutua käyttävä ohjelma, joka tarvitsee enemmän värejä käyttöönsä näyttääkseen ikkunassa vaikkapa gif- tai jpg-kuvan. Tällainen ohjelma on mukana tullut CyberWindow, mutta mukana tuli myös CyberView, joka avaa tarvitsemansa oman ruudun. Joka tapauksessa 15/16-bittinenkin ja 32768/65536-värinen tila on riittävän nopea Workbenchille.

Näyttökortin toiminta ohjelmien kanssa

CyberVision toimii oikein hyvin uudempien ohjelmien kanssa. Joko ohjelmassa on asetettavissa haluttu grafiikkatila tai ohjelma mukautuu käytössä olevaan tilaan. Jos ohjelma ei toimi näyttökortin kanssa, niin kuvan saa näkyviin Amigan videoliittimeen kytkettyyn videomonitoriin. Itselläni on vain muutamia ohjelmia, jotka eivät osaa käyttää kuin PAL-tiloja. Tällaisista ohjelmista useimmat kyllä pystynee pakottamaan käyttämään korkeampia resoluutioita esimerkiksi NewMode-ohjelman avulla.

Kaupallisista ohjelmistani toimivat suoraan CyberVisionin kanssa seuraavat:

CygnusEd Professional v3.5 Datastore v1.1 (Digita)

Directory Opus v4.12CU Directory Opus v5.5

Final Data Release 2 Final Writer Lite

IBrowse v1.12 Personal Paint v6.4

Photogenics 1.2A Special Edition (v1.266 - FPU Enabled)

TurboCalcMagic v3.50M Wordworth 4SE (Digita)

PD- tai shareware-ohjelmista suoraan toimivat seuraavat:

AmFTP v1.60 AmIRC v1.41

AmTelnet v1.3 Aweb 1.2a (demo)

CBE - Clip Board Enhancer 4.0a CXHandler v 3.3

DiskSalv 2 EzASCII v1.0

Guru v2.3c Iconian v1.90B

MagicMenu v2.15 Miami v2.1

Offline Orbit v0.82 SiliconMenus

STFax v2.17 Term 4.4

ToolsDaemon v2.1a Voyager-NG v2.88

VirusChecker v8.3 VirusZ II v1.34

WSpeed v1.4 (37.37) YAM v1.3.4

Ainakin suoraan toimimattomia ohjelmia olivat:

Brilliance v2.0 Digitan Organiser 2

excellence! v3.0 GPFax v2.346

PictSaver SysInfo v3.24

Yllättäen Organiseria ei pystynyt edes käynnistämään, jos kuva tuli CyberVisionin kautta, vaan ohjelma valitti vain CHIP-muistin riittämättömyyttä! Näiden lisäksi tietysti pelit eivät yleensä pidä näyttökorteista. Pelejä varten tarvitaankin PAL-tiloja näyttämään pystyvä monitori tai scandoubler.

14-tuumainen SVGA-monitorini pystyy CyberVisionin kanssa seuraaviin näyttötiloihin:

Resoluutio Värejä/Bittitaso Näyttötila

320x240 256/8bit Lomittamaton

640x480 256/8bit Lomittamaton

800x600 256/8bit Lomittamaton

1024x768 256/8bit Lomitettu

1120x832 256/8bit Lomitettu

1152x900 256/8bit Lomitettu

1280x1024 256/8bit Lomitettu

320x240 32768/15bit Lomittamaton

640x480 32768/15bit Lomittamaton  
800x600 32768/15bit Lomittamaton  
1024x768 32768/15bit Lomitettu  
1120x832 32768/15bit Lomitettu  
1152x900  
320x240 65536/16bit Lomittamaton  
640x480 65536/16bit Lomittamaton  
800x600 65536/16bit Lomittamaton  
1024x768 65536/16bit Lomitettu  
1120x832 65536/16bit Lomitettu  
1152x900 65536/16bit Lomitettu  
1280x1024 65536/16bit Lomitettu  
320x240 16.7 M/24bit Lomittamaton  
640x480 16.7 M/24bit Lomittamaton  
768x576 16.7 M/24bit Lomittamaton  
800x600 16.7 M/24bit Lomittamaton

CyberVision nosti aivan toiselle tasolle surfaamisen Internetin WWW-sivuilla. Kumpikin käyttämäni selain, IBrowse ja Voyager, näyttää nyt WWW-sivut aivan eri tavalla, kun niiden kanssa voin käyttää 15/16-bittistä tilaa ja kuvat näkyvät kunnolla, kun käytettävissä on 32768/65536 väriä!

Erilaisia grafiikkatiloja kokeillessa on mahdollista joutua tilaan, jossa ei mitään kuvaa näy eikä pysty myöskään valitsemaan PAL-tilaa. Minulle kävi näin, kun erehdyksessä talletin sellaisen tilan, johon SVGA-monitorini ei kyennyt tahdistumaan. Tietenkin voi aina asentaa Workbenchin uudestaan, mutta onneksi on helpompikin keino: käynnistin koneen ilman startup-sequencea, poistin envarc-hakemistosta screenmode.prefs-tiedoston ja käynnistin koneen uudelleen. Sitten pääsinkin valitsemaan uudestaan grafiikkatilaa.

Hyvä idea olisi ollut, jos mukana tulisi jonkinlainen käynnistyslevyke, jonka avulla koneen olisi voinut käynnistää ja asentaa CybergraphX-ohjelmiston ja vaikka tarvittaessa myös Workbenchinkin - ilman videomonitoria! Nyt videomonitoria tarvitsee ainakin CGX-ohjelmistojen asennukseen.

#### Suosittelavuus

CyberVision 64/3D -näyttökortti on mielestäni varsin suositeltava kaikkiin Zorro-paikallisiin Amigoihin. Epäilemättä kortin nopeus on Zorro III -väylään liitettynä tuntuvasti parempi, mutta hitaammassa Zorro II -väylässäkin se päihittää Amigan OCS/ECS/AGA-tilat kirkkaasti! Nykyisen hinnan huomioon ottaen kortti antaa hyvän vastikkeen siihen sijoitetulle rahalle.

#### Teknisiä tietoja

Kortilla oleva grafiikkaprosessori on S3:n Virge-DX. Kortilla on 4 Mt video-RAMia.

Minimikokoonpano: Amiga 2000, 3000, 4000 tai tornitettu Amiga 1200, 68020 tai parempi prosessori, vapaa Zorro II tai Zorro III -väylä, 4 Mt FAST-muistia, Kickstart 3.0, värimonitori jossa 15 kHz juovataajuus.

Suosittelava kokoonpano: Amiga 3000 tai 4000, prosessori 68040 tai parempi, vapaa Zorro III -väylä, 8 Mt FAST-muistia, Kickstart 3.1, 17" tai 21" värimonitori jossa 56 kHz:n juovataajuus.

Ostopaikka: Broadline Oy, Koisoitie 5, Vantaa

Puh. (09) 874 7900, fax: (09) 873 5425

email: broline@dlc.fi

Valmistaja: Phase 5 digital products, In der Au 27,

D-61440 Oberursel, Germany

Puh: +49 (0) 61716 28455, fax: +49 (0) 61716 28456.

WWW: <http://www.phase5.de>

Hinta: 1490 mk (sis. alv 22%)

## 1.24 Digi-View 4.0 ja A1200/060 -sittenkin yhdessä!

<=====>

Digi-View 4.0 ja A1200/060 -sittenkin yhdessä!

Jarmo Piippo <jpiippo@ratol.fi>

<=====>

NewTekin videodigitoija Digi-View oli ensimmäinen laite, joka todella vaikuttavalla tavalla hyödynsi Amigan HAM-näyttötilaa. Jonkin aikaa se ehtikin olla markkinoiden suosituin videodigitoija, kaikki tietokoneimerkit mukaanlukien. Ohjelmiston viimeiseksi versioksi jäi Digi-View Gold 4.0 vuonna 1991, jolloin hankin oman kappaleeni.

Kun sitten lopultakin helmikuussa 1995 päivitin A500T/A590-laitteistoni käyttöjärjestelmän versiosta 1.3 versioon 3.1, tuli vastaan rankka pettymys: Digi-View ei suostunut enää toimimaan. Käynnistyksen alussa tulevan näyttötilavalikon jälkeen ohjelma ilmoitti "Insufficient or fragmented memory", vaikka valitsi pienimmän mahdollisen resoluution.

Myöhemmin havaitsin, että ohjelman saa huiputettua käynnistymään valitsemalla HiresInterlace-tilan ja sitten valikosta haluamansa tilan. Kaikki näyttötilat eivät kuitenkaan tälläkään keinolla toimineet. Kerrottuani asiasta Internetin uutisryhmässä selvisi, että joillakin kokoonpanoilla Digi-View käynnistyi niksini avulla, mutta kaikilla 3.1-järjestelmillä oli silti edelleen ongelmia ohjelman kanssa. Suunnittelin Kickstart-vaihtajan rakentamista, mutta osoittautui, ettei KS1.3 tunnistanut 3.1:llä alustettuja kiintolevyjä. Kuvandigitoija ilman kiintolevyjä olisi ollut lohduton nyhkytarina, joten tyydyin vain käyttämään toimivia näyttötiloja.

Syksyllä 1996 kaikkien kauppojen hyllyt yhtäkkiä notkuivat halpoja 68060-turbokortteja ja käytettyjä A1200:sia, joten oli tullut aika päivittää tornin sisältö. Edellisen vuodatuksen perusteella voi kuvitella, millainen jymy-yllätys oli huomata Digi-Viewin toimivan moitteetta uudessa koneessani. Kaikki näyttötilat toimivat nyt oikein, eikä ylimääräistä kaatuilua ole ilmennyt. Laitteen toimintaperiaatteen takia itse digitointi ei ole juurikaan nopeampaa kuin ennen, mutta 24-bittisen IFF-kuvan tallennus kiintolevyille kestää nyt vain muutaman sekunnin entisen noin viiden minuutin vartomisen sijasta.

Ilmeisesti Digi-View siis toimii Kickstart 3.0-koneissa, mutta ei 3.1:ssä, CPU:n tyypistä riippumatta. Jos mielit halpaa käytettyä digitoijaa, vaadi saada kokeilla ensin yhteensopivuus laitteistoosi. Ennen versiota 4.0 Digi-View oli tarkoitettu Amiga 1000-koneisiin, joten Digi-View 3.0:n liittäminen uudempiin koneisiin vaatii adapterin erilaisen rinnakkaisportin takia. Digi-Viewin 4.0:aa vanhempia ohjelmaversioita ei kannata hankkia, koska ne eivät tue 24-bittistä IFF-tallennusta. Vanhemman laiteversion pitäisi kuitenkin toimia uudemmalla ohjelmaversiolla.

Tunnetun maailmankaikkeuden hiljalleen täytyessä reaaliaikaisilla digitoijilla lukija varmaankin ihmettelee, miksi painiskelen vanhan slow-scan-digitoijan kanssa. Syynä on laihan rahatilanteen lisäksi huomattavasti parempi kuvanlaatu. Värikuva koostuu tunnetusti kolmesta osaväristä (punainen, vihreä ja sininen = RGB), jotka reaaliaikaisessa digitoijassa erotellaan sähköisesti värillisen videokameran signaalista. PAL-videosignaali, ainakin kuluttajatasen laitteissa, huonontaa selvästi kuvan värierottelukykyä. Mahdollinen VHS-nauhan käyttö välissä pudottaa värisignaalin resoluution suosiolla vielä murto-osaan alkuperäisestä. Liikkuvassa kuvassa tämä ei juuri haittaa, mutta tietokoneen näytöllä tällaisesta signaalista reaaliaikaisella digitoijalla kaapattu kuva näyttää kiusallisen suttuiselta.

Digi-View on tarkoitettu käytettäväksi mustavalkoisen videokameran kanssa, jolloin digitoitaessa värisuodatinkiekon lävitse kaikki kolme osaväriä erikseen saadaan kuva, jonka värierottelu vastaa suunnilleen käytetyn kamerakennon tarkkuutta. Itse käytän S-VHS-kameraa, josta vain luminance- eli mustavalkosignaalin johdin on kytkettynä digitoijaan. Oikealla mustavalkokameralla saisi vielä tarkemman kuvan. Myös värikameraa voi käyttää, jos kytkee ennen digitoijaa väri-imurin, joka suodattaa pois värierotussignaalin composite-videosignaalista. Värierotussignaali on poistettava, tai se aiheuttaa kuvaan voimakkaan verkko-maisen häiriökuvion kaikkiin värikkäisiin kohtiin.

Kuvan kaappaus videonauhalla Digi-Viewillä vaatii videonauhurin, jossa on erittäin vakaa pysäytyskuva. Lisäksi tarvitaan erillinen splitteri, joka sähköisesti jakaa värisignaalin osaväreihin. Mustavalkoiseen nauhalta kaappaukseen puolestaan tarvitaan joko em. väri-imuripiiri tai video, jonka lähdön voi kytkeä mustavalkoiseksi. En suosittelen Digi-Viewiä nauhalta digitointiin. Paras ratkaisu olisi molemmat, reaaliaikainen digitoija nauhalta kaappaukseen ja Digi-View skannerin korvikkeeksi.

Ohjelmalla on ARExx-portti sekä kattava valikoima käskyjä. Esimerkiksi jaksottaiskuvaus pilvien liikkeestä on niiden avulla helppo toteuttaa. Arexx-komentojen ajaminen onnistuu myös mukana tulevalla apuohjelmalla ilman varsinaista ARExx-tulkkiä, mikäli käyttää yhä OS1.3:a.

Digi-Viewin tukemista tiedostoformaateista vain IFF24 on nykyisin käyttökelpoinen, paitsi jos haluaa tehdä vanhoihin Amigoihin sopivia kuvia. Mukana tulee Dyna-Show-ohjelma Dynamic HiRes ja Dynamic HAM -kuvien esittämiseen. Dynamic-kuvatyyppi

on Digi-Viewin oma 4096 värin formaatti HiRes- tai HAM-tiloihin. Dynamic-kuvat eivät näy oikein A1200:ssa, koska niissä ohjelmallisesti vaihdetaan väripalettia jokaiselle juovalle ja kyseisen ohjelmanpätkän ajastus sekoaa A1200:ssa. OCS-Amigoissa Dynamic-kuvat näyttävät hyviltä verrattuna normaaleihin näyttötiloihin, mutta vaativat kaiken CPU-tehon ainakin A500:ssa.

Digi-Viewillä voi tehdä joitakin erikoistehosteita, jotka reaaliaikaisilla digitoijilla ovat hankalia tai mahdottomia toteuttaa. Kuvan skannauskohta etenee pystysuorana viivana vasemmalta oikealle, joten jos kuvauskohde liikkuu digitoinnin aikana, esim. elehtivät kasvat, niin tuloksena on pahasti vääntyillyt kuva. Suositellaan tv:n uutisankkurien uudelleenmuotoiluun.

Kolmiulotteisten kuvien teko on mahdollista kuvaamalla haluttu kohde ilman värisuodatinkiekkoa kahdesta suunnasta (silmien välin etäisyydellä toisistaan) punaiseen ja siniseen muistipuskuriin ja katsomalla valmista kuvaa suodatinkiekkon punaisen ja sinisen osan läpi. Itse tein aikoinaan jopa animaation kuvaamalla näin useita kuvia, joiden välillä liikutin kuvan esineitä. Teki muuten aikamoisen vaikutuksen paikalle eksyneisiin PC-käyttäjiin, joilla vuosi 1991 kului aivan toisenlaisissa merkeissä (siis kilpaillessa, kenellä on eniten perusmuistia vapaana).

Tekniset tiedot:

Nimi: Digi-View Gold 4.0

Valmistaja: NewTek, Inc.

Hinta: ei ole enää tuotannossa (hintaa 995 mk vuonna 1991)

Liitännät: RCA video

Amiga rinnakkaisportti (A500/A2000)

A/D-muunnos: 7-bit successive approximation (4 samplausta per pikseli)

Resoluutio: pienin: 320 x 256 suurin: 768 x 580 (full overscan)

21 bittiä per pikseli (2,1 miljoonaa väriä)

Formaatit: 24-bittiset: IFF24 sekä IP (kompressoimaton RGB-data)

OCS IFF-ILBM: 2 - 4096 väriä

Dynamic: Dynamic-HAM sekä Dynamic-HiRes (4096 väriä)

Vaatimukset: Amiga, 512 kt ja 1 levykeasema

2 Mt HiRes-tilojen käyttöön

(suurimmat RGB-kuvatiedostot eivät mahdu DD-korpulle)

Muuta: ARexx-ohjaus, laadukas renderointi OCS-näyttötiloihin,

mukana RGB-värisuodatinkiekkko, ja Digi-Paint 1.0

Koko (noin): 6,5 x 5,5 x 2,0 cm

Testilaitteisto:

A1200 rev 1D.1, KS3.0, WB3.1 (DIY-torni + 200W virtalähde)

Apollo 1260/50 MHz, 16 Mt FAST

Quantum Bigfoot 2 Gt IDE

NEC SCSI CD-ROM (Squirrel SCSI vasta tulossa)

Digiview 4.0 + SVHS-laitteita + Avesampler stereo

A500 + A590 + 2 x Quantum SCSI

tietotekn.ins.

Jarmo Piippo

jpiippo@ratol.fi

## 1.25 Viime numeron viat

<=====>

Errata

Viime numeron viat

<=====>

Viime numerossa olleesta X-Link-artikkelista oli jäänyt kirjoittajan nimi matkalla pois. Kiitokset artikkelista kuuluvat Valteri Murrolle, joka kommentoi tapahtunutta tarkemmin postipalstalla.

Valitettava tapahtuma lienee saanut alkunsa siitä, ettei tekstissä itsessään ollut kirjoittajan nimeä, ja teksti oli toimitettu Amiga Zonelle viestinä. Jossain vaiheessa artikkelia muokatessani leikkasin tietenkin viestin headerin pois, ja siinä samalla sitten kirjoittajan nimikin katosi teille tietymättömille. Yritin ennen lehden julkaisua selvittää artikkelin kirjoittajaa, mutta huonolla tuloksella.

Tämän vuoksi on tärkeää, että artikkeleissa on itse tekstissä mainittu kirjoittajan nimi.

Esa Heikkinen

---

Errata-palstalla julkaistaan korjauksia aiempien numeroiden kömmähdyksiin. Voit lähettää toimitukseen palautetta seuraavaan osoitteeseen postitse.

Saku

c/o Esa Heikkinen

Vilhulantie 6 A 6

76850 Naarajärvi

## 1.26 Petri Nordlundin haastattelu

<=====>

Petri Nordlundin haastattelu

Haastattelijana Mikko Koivunaho <mikkoi@utu.fi>

<=====>

Tämä haastattelu aloittaa uuden artikkelisarjan Sakussa. Sarjassa esitellään suomalaisia Amiga-ohjelmoijia ja heidän merkittävimpiä ohjelmiaan.

Ensimmäisenä on vuorossa Petri Nordlund, Executive-ohjelmiston kehittäjä. Executive antaa uuden ulottuvuuden Amigan prosessihallintaan, mm. mahdollisuuden säätää prosessien prioriteetit, poistaa prosesseja tai vain tarkistaa, kuinka monta ohjelmaa on syömässä keskussuorittimen tehoa.

Nimi: Petri Nordlund

Ikä: 25

Ammatti: ohjelmisto- ja laitesuunnittelija

Ohjelmia: Executive, Impulse, Pyramid3D Windows NT/OpenGL -ajuri

Sähköposti: petrin@megabaud.fi

Kotisivu: <http://www.megabaud.fi/~petrin>

Petri Nordlund, kuinka kauan olet käyttänyt ja ohjelmoinut Amigaa? Mitä muuta olet tehnyt Executiven lisäksi?

"Ensimmäisen Amigan (A500), hankin muistaakseni vuonna 1987. Se vaihtui muutamaa vuotta myöhemmin A2000:een, joka on käytössä vieläkin, tosin turbolla, lisämuistilla ja isommalla kiintolevyllä varustettuna.

Ensimmäisiä ohjelmia kirjoittelin aikonaan pikkuserkun Vic-20:llä, kunnes sain C-64:n. Amigalla olen aikaisemmin ohjelmoinut muutamia 3D-grafikkaa sisältäviä demoja.

Viime aikoina olen kehitellyt Impulse-nimistä ohjelmaa, joka Executiven avulla ohjaa kohta myyntiin tulevaa "turboa" (Scorpio Superchager). Scorpio nostaa prosessorin kellotaajuuden maksimissaan nelinkertaiseksi (siis jopa 200 MHz:iin asti). Kellotaajuutta vaihdetaan prosessorin käyttöasteen mukaan."

Executive on saanut valtavan suuren suosion. Esim. CU Amiga ylisti sitä "kaikkien aikojen parhaaksi apuohjelmaksi". Mikä innoitti Sinut ohjelmoimaan Executiven?

"Kaikki lähti siitä, kun nelisen vuotta sitten pohdimme OS/2:n ja AmigaOS:n moniajon eroja. Huomasin, että Amigan moniajo on muihin käyttöjärjestelmiin (UNIX, OS/2, Windows NT) verrattuna varsin alkeellinen, vaikkakin tehokas, ja muistuttaa lähinnä reaaliaika-käyttöjärjestelmiä. Samaan aikaan Amigalle alettiin portata NetBSD UNIX -järjestelmää, jonka lähdekoodi on vapaasti saatavissa. Siitä selvisi, että vastaavan järjestelmän toteuttaminen Amigalla olisi täysin mahdollista, ja se jopa näytti kovin helpolta. Ongelmaksi muodostuivat myöhemmin ohjelmat, jotka eivät suostuneet toimimaan kunnolla, kun niiden prioriteettia muutettiin. Tästä syntyvien ongelmien ratkaiseminen vei jonkin verran aikaa."

Onko Executive saavuttanut kehittelynsä huipun vai vieläkö on paljon paranneltavaa? Jos on, niin mitä esimerkiksi? Millaista tulevaisuutta toivoisit Executivelle?

"Executive tekee nyt sen mitä sen alun perin pitikin tehdä, eli AmigaOS varustettuna Executivella moniajaa ohjelmia yhtä tehokkaasti kuin muutkin käyttöjärjestelmät. Erilaisia apuohjelmia on mukana melkoinen määrä. Uusimmassa versiossa, v2.10, ei tietäkseni enää ole mitään merkittäviä bugeja, joten sen suhteen ei enää ole juurikaan parannettavaa.

Ideoita Executiven kehittelyyn kyllä olisi, mutta mitään isoja ominaisuuksia en enää aio Executiveen lisätä, koska se ei olisi tarkoituksenmukaista. Syksymmällä on mahdollisesti luvassa uusi versio, jossa on yhtä sun toista pientä korjausta ja parannusta."

Pitäisikö Executive liittää kokonaisena osaksi Amigan käyttöjärjestelmää, vai tulisiko sen ominaisuudet ehkä erotella ja sisällyttää käyttöjärjestelmän eri osiin kiinteästi niin, ettei käyttäjäläheinen prosessihallinta erotu kokonaisuudesta omaksi erilliseksi (laajennus)osakseen?

"Moniajon hallinta kuuluu ehdottomasti kiinteäksi osaksi käyttöjärjestelmää, jolloin sen toteuttaminen olisi melko yksinkertaista."

Millaisena näet AmigaOS:n tulevaisuudennäkymät yleisesti?

"AmigaOS kaipaisi 'kasvojenkohotusta', jossa kerralla parannettaisiin käyttöjärjestelmän peruskomponentteja (moniajo, muistin suojaus, virtuaalimuisti), laiteajureita (yhteisiä rajapintoja erilaisille laitteille) sekä käyttöliittymää (Intuition, Workbench, apuohjelmat).

Kaikki vanhat ohjelmat eivät toimisi tässä uudessa järjestelmässä, mutta ilman rohkeita muutoksia parannukset jäävät näperteleiksi. Erityisesti haluaisin välttää Windows 95:n kaltaista käyttöjärjestelmää, joka on rakennettu puhtaasti MS-DOS:n päälle ja kaatuilee tasaiseen tahtiin suojaamattoman DOS:n alamuistin seotessa."

Entä Amigan tulevaisuuden tietokoneena tai järjestelmäfilosofiana?

"Commodorehan kaatui vakaassa uskossa siihen, että Amigan pitää ehdottomasti kilpailla PC:n kanssa. Applekin on jo hävinnyt saman kilpailun, vaikka ei sitä ehkä myönnä. Tämä ei johdu mitenkään PC:n tai Windowsin teknisestä ylivoimasta. Totuus vain on, että kaupasta saatavalla 10 000 markan PC:llä monet asiat sujuvat (useimmiten) joutuisemmin, ja pelejäkin voi pelailla. Omasta koneestani on tosin viimeisen puolen vuoden aikana seonnut kiintolevyn FAT jo kolme kertaa.

Amigalla on hyvät mahdollisuudet vallata itselleen sopiva markkinarako, mutta se edellyttää kehitystyötä. Työpaikoilla verkkotietokoneet (NC:t) korvaavat pian PC:t, ainakin itse uskon tähän. NC:t ovat moneen tehtävään tarkoituksenmukaisempia ja teknisesti ylivoimaisempia kuin PC:t. NC-koneiden vastustajat ovat yleensä täysin hakoteillä kritiikissään. (Microsoftkin on sitä mieltä, ettei verkkotietokoneilla tee yhtään mitään, mutta silti heillä on kolme eri NC-määritelmää.)

Nintendo 64 on osoittanut, että muutaman tuhannen markan pelikonsolit pyrittävät yhtä näyttäviä pelejä kuin yli 10 000 markan PC:t, ja monelle tämä riittää, joten PC:n tulevaisuus ei näytä mitenkään ruusuiselta. Yleiskäyttöisenä koneena PC on kylläkin varsin mainio, eikä tätä asemaa kukaan pystyne horjuttamaan. Amigan tulevaisuus riippuu siis sopivien markkinoiden löytämisestä."

Executiven kirjoittaminen vei Sinulta kolme vuotta. Tuossa ajassa muodostit varmasti oman käsityksesi Amigasta ohjelmointiympäristönä. Mikä siinä on hyvää ja mikä huonoa, ja mitä voisi muuttaa?

"Ohjelmointiympäristönä Amiga on samanlainen kuin UNIX tai Win32. API:t ovat selkeitä ja helppokäyttöisiä. Huonoa on lähinnä kunnollisen käyttöliittymän ohjelmoinnin vaikeus, pelkkä GadTools ei oikein riitä. MUI:n (Magic User Interface) (tai vastaavan oliopohjaisen järjestelmän) liittäminen käyttöjärjestelmän vakiopalveluihin olisi suotavaa."



Mitä puuhaillet nykyään? Onko Executive millään tavalla vaikuttanut vaikkapa työpaikan saamiseen?

"Olen viimeiset puoli vuotta ohjelmoinut Pyramid3D-nimiselle 3D-grafiikkapiirille Windows NT ja OpenGL-ajureita. Pyramid3D on suunniteltu kokonaan Suomessa, sen takana on PC-maailmassa tunnetun Future Crew -demoryhmän jäseniä. Piiriä kehittää Bitboys Oy (www.bitboys.fi), joka maksaa minunkin palkkani. Markkinoinnista vastaa amerikkalainen TriTech Micro-electronic, Inc. Pyramid3D-piiristä saa tarkempaa tietoa osoitteesta:

<http://www.tritech-sg.com/mm/pyra/index2.htm>

Uskoisin Executiven jonkin verran vaikuttaneen työpaikan saantiin."

Haluatko sanoa jotakin evästykseksi nykyisille ja tuleville erityisesti Amiga-ohjelmoijille, jotka etsivät innoitusta Executiven kaltaisista "jättiläishankkeista" toivoen itse pystyvänsä joskus tekemään jotakin yhtä vaikuttavaa?

"Executivesta ei oikeastaan koskaan pitänyt tulla muuta kuin korkeintaan parin viikon projekti, mutta työn edetessä nälkä kasvoi ja huomasi, että ohjelmalla saattaisi olla jopa jotain hyötykäyttöäkin.

Isot projektit vaativat ennen kaikkea paljon tietoa ja suunnittelua. Hyvistä kirjoista löytyy vastaus moneen ongelmaan, joten niitä kannattaa hankkia mahdollisuuksien mukaan. Myös netistä löytyy valtavasti hyvää tietoa, kunhan sen osaa seuloa. Voisi kai sanoa, ettei ohjelmaa ole koskaan suunniteltu ennen ohjelmointia tarpeeksi hyvin.

Luin äskettäin suomalaisen kirjan nimeltä 'Ohjelmistotyö'. Siitä jäi mieleen seuraava Gerald Weinbergin lausahdus, joka kiteyttää aika hyvin ohjelmoinnin:

'There's no consistent substitute for a thorough understanding of your problem, though sometimes people get lucky.'

## 1.27 Hackers - Hakkerit

<=====>

Hackers - Hakkerit

Tuomas Sandroos

<=====>

Hackers on vuonna 1995 valmistunut cyberpunk-elokuva, jossa seikkailee hakkerijoukko kaikenlaista hupaisaa tehden. Elokuvan pääosissa esiintyvät Jonny Lee Miller, Angelina Jolie, Jesse Bradford, Matthew Lillard, Laurence Mason, Renoly Santiago sekä Fisher Stevens.

Juoni

Tarina alkaa vuonna 1988 Seattlessa, jossa 11-vuotiaan Dade Murphyn kotiin hyökkävät erikoisjoukot ja vangitsevat Daden. Dade Murphya alias Zero Coolia syytetään 1507:stä järjestelmää lamauttaneesta tietokoneviruksesta ja tuomitaan seitsemän vuoden ehdonlaiseen vankeuteen. Dade Murphyn perhe tuomitaan 45 000 dollarin sakkoihin ja Dadea kielletään käyttämästä tietokonetta tai äänitajuuspuhelinia ennen kuin hän on täyttänyt 18 vuotta.

Seuraava näytös alkaa seitsemän vuotta myöhemmin. Dade Murphy ja hänen äitinsä muuttavat New Yorkiin, jossa Daden uudesta koulusta löytyy muutama mielenkiintoinen kaveri. Itseenä eliteiksi kutsuvat hakkerit ottavat Daden joukkoonsa, kun hän tekee muutaman näyttävän tempun modeemillaan. Joukon mukana on kuitenkin yksi "oppipoika", Joey, joka hakkeroi pian jonnekin mihin ei pitäisi ja joutuu kiinni. Hänet pidätetään ja pikkuhiljaa tarinan edetessä hakkerikaverukset huomaavat joutuneensa lavastetuiksi paljon suuremman juonen peitteeksi. Heitä syytetään nyt da Vinci -viruksesta, jonka on määrä tuhota viisi Ellingsonin laivaston tankkeria, ellei yhden viikon kuluessa siirretä viittä miljoonaa dollaria määrätylle tilille. Kaverusten pitää nyt ottaa selville, kuka heidät lavasti ja miksi, ennen kuin heidät kaikki pidätetään.

Kehut ja haukut

Hackers on aivan varmasti paras hakkereista kertova elokuva, joka päihittää mennen tullen Sneakersinkin. Olin alun perin todella epäileväällä kannalla elokuvan suhteen, mutta kyllä se väkisin tempasi mukaan. Esimerkiksi elokuvassa soi jatkuvasti siisti musiikki, joka tuo ainutlaatuisia cyberpunk-tunnelmaa. Siitä löytyy myös paljon aseita, hauskoja hakkeritemppuja (varsinkin hakkereita vastaan taistelevan agentin kohdalla), seksiä, huumoria, toimintaa, bileitä ym. varmasti kiinnostavaa. Ellet ole aiemmin ollut kiinnostunut hakkereista, tämän jälkeen mielesi muuttuu.

Jos joitain huonoja puolia pitäisi etsiä, niin mieleeni tulee vain tuo typerä "hyvä tappaa pahan" -juonikuvio. Miksi elokuvissa täytyy vieläkin olla jokin pääpahis, joka pistää kaiken aivan päin seinää? Sneakersissä oli pääpahis ja niin on tässäkin. Ellei se vaivaa, niin tiedossa on 100% nautintoa. Älä jätä tätä väliin!

PS. Tämän elokuvan kehumisessa olisi täytynyt käyttää erittäin paljon voimasanoja, mutta eihän sitä kaikkea voi julkaista...

PPS. Väittävät tekstien lopussa, että kaikki viittaukset todellisiin henkilöihin ovat pelkkää sattumaa, mutta Emmanuel Goldstein on kylläkin liian lähellä.

## 1.28 HP LaserJet 5L -lasertulostin

<=====>

HP LaserJet 5L -lasertulostin

Anu Seilonen

<=====>

Oheislaitteiden halventuessa myös lasertulostimien hinnat ovat laskeneet roimasti viime vuosina. Kun kolmisen vuotta sitten 600 pistettä tuumalle tulostavat laserit maksoivat noin 8000 markkaa, sellaisen saa tällä hetkellä omakseen jo alle 2000 markalla. Yksi syy lasertulostinten halpenemiseen on ns. Windows-lasereiden maihinnousu. Niissä ei ole lainkaan perinteisille lasertulostimille ominaista omaa prosessoria eikä muistia (pienää välimuistia lukuunottamatta), vaan niitä ohjataan Windowsista käsin koneen omaa prosessoria ja muistia hyödyntäen.

Itse en halunnut "täysveristä" Windows-laseria. Olin ostamassa tulostinta sekä Amiga- että PC-käyttöön (Windows 95 ja DOS), joten varmimmaksi vakuudeksi päätin hankkia perinteisen lasertulostimen. Ostokriteereinä pidin toimivuutta kaikissa käyttöympäristöissä, halvahkoa hintaa, 600 pisteen tarkkuutta sekä hyvää laatua laiteajureiden toimivuus ja saatavuus huomioonottaen.

Vertailujen jälkeen valitsin HP LaserJet 5L:n, joka oli ostohetkellä alkuvuodesta markkinoiden halvin omalla prosessorilla ja muistilla varustettu 600 pistettä tuumalle tulostava lasertulostin. Toinen suosittu halpa laser, Canon LPB-460, putosi kelkasta 300 pisteen tarkkuuden takia ja myös siksi, että se on Windows-tulostin. Ironista, sillä kumpikin tulostin käyttää samaa Canonin koneistoa. Ostohetkellä 5L:n hinta oli Oulun Y-Daattassa noin 2500 mk, nyt sen voi saada vieläkin halvemmalla. HP:ltä on tullut myyntiin myös malli 6L, joka on lähes identtinen 5L:n kanssa pieniä peruseräparannuksia lukuunottamatta. 6L:nkin hinta on reilusti alle 3000 markkaa, joten se on toinen hyvä vaihtoehto peruslaserin ostajalle.

Laitteen sieluna hyrrää amigisteille tuttu 68030-prosessori 24 MHz:n nopeudella. Muistia on perusmallissa 1 Mt, mutta muistinlaajennustekniikan (MEt, Memory Enhancement technology) ansiosta sekin riittää peruskäytössä todella hyvin. Muisti on JEIDA-tyyppisellä 70 ns tai nopeammalla DRAM-muistikortilla laajennettavissa enintään yhdeksään megatavuun. HP:n omat muistikortit tosin ovat järkyttävän kalliita, mutta esim. omaan laitteeseeni ostamani neljän megan "kloonimuistin" sain n. 800 markalla. Samankokoinen HP:n merkkimuisti maksoi tuolloin lähes 2500 markkaa!

Tulostimen muoto on mielenkiintoinen. Laite vie pöytätilaa melko vähän, sillä sekä paperinsyöttölokero että tulostelokero ovat laitteen päällä pystyasennossa. Taempana olevaan syöttölokeroon ja etuosan tulostelokeroon mahtuu noin sata paperiarkkia tai kymmenen kirjekuorta. Tulostaa voi myös tarra-arkeille, piirtoheitinkalvoille tai kartongille. Paperin kulkurata on U:n muotoinen, joten arkki kääntyy laitteen sisuksissa 180 asteen mutkan melko jyrkästi. Edessä olevalla vivulla radan voi muuttaa loivan L:n muotoiseksi, jolloin tulosteet tulevat laitteen etureunassa olevasta aukosta, mikä on esim. tarroja tai kartongille tulostettaessa hyvä ratkaisu. Täysin suoraksi paperirataa ei saa, mutta 6L:ssä tämäkin puute on korjattu.

Vanhaan Canon BJ-300 -mustesuihkutulostimeeni ja sen monipuolisiin käyttökytkimiin tottuneena haparoin turhaan 5L:n käyttökytkimiä, sillä laitteessa ei ole edes virtakytkintä. Virta-automatiikka kytkee laitteen pois päältä 15 minuutin toimettomuuden jälkeen ja herättää sen jälleen, kun tulostus alkaa, kansi avataan tai laitteen ainokaista käyttökytkintä painetaan. Odotustilassa virrankulutus on n. 6 W, tulostaessa n. 100 W. Odotustilassa kirjoittimen asetukset, ladatut kirjasinlajit ja makrot säilyvät muistissa.

Yhden käyttökytkimen lisäksi etupaneelissa on kolme merkkivaloa: virhe-, data- ja valmiusvalo. Virhetilanteessa virheen syy ilmaistaan merkkivalojen eri tiloilla (palaa, ei pala, vilkkuu) ja yhdistelmillä, joiden tulkitseminen virheen alkuperän selville saamiseksi on parhaimmillaankin hyvin turhauttavaa. Amiga-käytössä tulostin ei tosin ole vielä kertaakaan virheilmoituksia vilkutellut.

Tulostimen mukana tuli väriainekasetti, virtajohto, rinnakkaiskaapeli, suomenkielinen ohjekirja ja asennuslevykkeet Windowsia ja DOSia varten. Väriainekasetin paikalleenasennuksen ja johtojen kytkemisen jälkeen laite on valmis käyttöön. Ensin täytyy kuitenkin asentaa tulostusohjelmistot. PC:n ohjelmistoasennuksesta ei tässä kannata laajemmalti kertoa, mutta mainittakoon, ettei Windows 95 tule 5L:n ohjelmiston kanssa kovinkaan hyvin toimeen. Ohjelmisto on pitänyt asentaa uudestaan lukuisia kertoja sen seottua täysin. Se siitä toimivuudesta kaikissa käyttöympäristöissä sitten... DOS-puolella laite on kyllä toiminut hyvin.

Amigan käyttöjärjestelmän iän vuoksi (OS 3.1 on yli kolme vuotta vanha) joillekin uusille laitteille on joskus vaikea löytää sopivaa ajuria. Workbenchin oma HP\_LaserJet-ajuri kuitenkin toimii virheettömästi 5L:n kanssa, vaikka tulostustarkkuus jääkin 300 pisteeseen. 5L:n sivu-, kirjasin- ja muita asetuksia muutetaan ohjelmallisesti. PC:n asennuslevykeillä tarvittavat ohjelmat ovat mukana, ja kirjoitin tottelee toki PCL 5 -ohjauskomentoja, mutta miten Amigalla kommunikoi laitteen kanssa helpoimmin?

Apu löytyy Aminetistä. 600 pisteen tulostustarkkuuteen ylttäviä LaserJet-ajureita löytyy useita, samoin asetusohjelmia. HP LaserJet 4 -sarjalle tarkoitetut ohjelmat toimivat suoraan 5L:n kanssa. Omassa laitteistossani tulostin on kytketty UPS:iin, joka kytkee virran koko laitteistoon (tulostin, näyttö, Amiga 1200T). Virran katkaisussa on se huono puoli, että tulostimen asetukset haihtuvat muistista, mutta joka käynnistyksen yhteydessä ajettava asetusohjelma huolehtii asetukset kuntoon WB:n latautuessa.

Tulostusjälki on mallikasta. 600 pisteen tarkkuus REt-tekniikalla (Resolution Enhancement technology) höystettynä saa hyvää ja tasaista jälkeä aikaiseksi lähes paperille kuin paperille. Toissää käyttämäni Canon LBP-460 esimerkiksi on paljon vaativampi käytetyn paperin suhteen, ja tulostusjälki huononee selvästi tiettyjä tulostusmateriaaleja käytettäessä. Tulostimessa on 26 sisäistä skaalattavaa TrueType-kirjasinlajeja. PostScript-tukea tulostimessa ei ole.

Tulostusnopeudeksi ohjekirja ilmoittaa neljä sivua minuutissa, mikä pitää aika hyvin paikkansa. Värikasetin kesto riippuu tulosteen sisältämästä värimäärästä, mutta tekstitulostuksessa keskimääräiseksi kestoksi luvataan n. 2500 sivua. Väriä voi säästää EconoMode-toiminnolla, joka käyttää tulostuksessa n. 50 % vähemmän väriainetta - eräänlainen vedoslaatu, siis. Värikasetti sisältää rummun ja maksaa noin 400 mk.

HP LaserJet 5L -lasertulostin

Valmistaja: Hewlett-Packard Company, USA

<http://www.hp.com>

Ulkomitat: 34 cm x 31 cm x 37 cm (l x s x k, käyttökunnossa)

Paino: 7,1 kg

Virtavaatimus: 100/127 VAC 50/60 Hz, 220/240 VAC 50 Hz

Virrankulutus: tulostustilassa 100 W, odotustilassa 6 W

Melutaso: tulostustilassa 50 dB, odotustilassa äänetön

Koneisto: Canon

Ohjauskieli: MS Windows Printing System / PCL 5

Tarkkuus: 600 x 600 pistettä tuumalle + REt-tekniikka

Nopeus: 4 sivua minuutissa (HP LJ 6L: 6 sivua minuutissa)

Kapasiteetti: 100 arkkiä tai 10 kirjekuorta

Paperin koko: 76 mm x 127 mm (pienin), 216 mm x 356 mm (suurin)

Proessori: Motorola MC68030 24 MHz

Muisti: 2 Mt ROM, 1 Mt RAM, MEt-muistinlaajennustekniikka

RAM laajennettavissa 9 Mt:uun (1 JEIDA DRAM 1/2/4/8 Mt)

Kirjasinlajeja: 26 (TrueType)

Liitännät: rinnakkaisväylä

Hinta: n. 2500 mk

värikasetti (sis. rummun) n. 400 mk

Takuu: yksi (1) vuosi ostopäivästä

Testikone: A1200T, OS 3.1, 68030/50 MHz, 68882/50 MHz, 48 Mt FAST

## 1.29 huume

<=====>

Tietoa huumeista ja muista päihteistä

Tytti Tolvanen, Sini Laine, Mia Hämäläinen (täydentänyt Anu Seilonen)

<=====>

Johdanto

Valitsimme aiheeksemme huumausaineet niiden lisääntyneen käytön vuoksi ja koska huumausainerikollisuus on kaksinkertaisesti tunnut muutamassa vuodessa.

Tämä tietopaketti on käytännön sovellus työstämme ja sen tarkoituksena on antaa lisätietoa opiskelijoille ja koululaisille yleisimmistä päihteistä, niiden vaikutuksista, tunnistuksesta ja haitoista.

Toivottavasti tietopakettimme saa teidät oivaltamaan sitä ongelmaa, joka päihteiden käyttöön liittyy.

Lämpimin terveisin Sakun lukijoille:

Tytti Tolvanen

Sini Laine

Mia Hämäläinen

Historia

Huumausaineet levisivät 1940 - 1950-luvuilla. Ensimmäinen huumeaalto osui Suomeen 1969 - 1974. Silloin hyvin menestyneet nuoret aloittivat klassisten huumeiden, lähinnä kannabiksen ja LSD:n käytön suurimmissa kaupungeissamme. Useimmiten oli kyse kokeilukäytöstä ja huumeiden käyttö jäi. Huumeaalto vaimeni ja ongelma näytti tasaantuneen lähes kahdeksi vuosikymmeneksi.

1970-luvulla ns. kovat huumeet kuten heroini ja morfiini olivat yleisesti käytössä Euroopassa, ja tällöin huumeongelma tunnistettiin myös Suomessa. Vuonna 1983 huumeiden väärinkäyttäjää oli arviolta n. 5000 ja kokeilijoita n. 50 000. Yli puolet huumausaineista oli hasista.

Nyt 1990-luvulla ollaan yksimielisiä siitä, että Suomi ratsastaa toisen huumeaallon harjalla. Maassamme on eri mittareiden mukaan pahin huumetilanne kautta aikojen. Huumeiden käyttö on toistaiseksi vähäisempää kuin muualla Euroopassa. Suomessa päihdeongelmien erityispiirteenä on huumeiden, lääkkeiden ja alkoholin sekakäyttö. Huumausaineet voidaan luokitella joko lääketieteellisesti tai juridisesti.

Huume, huumausaine, päihde?

Nuorison voimakkaasti lisääntyneen huumausaineiden käytön myötä otettiin Suomessa 1960-luvun lopulla käyttöön lyhyempi termi "huumeet", joka on kielenkäytössä vakiintunut yleensä tarkoittamaan ns. varsinaisia huumausaineita kuten kannabista, amfetamiinia, metamfetamiinia, MDMA:a, morfiinia, heroinia, kokaiinia, LSD:tä jne.

Huumausaineita ovat varsinaisten huumeiden lisäksi monet jännitystä lieventävät lääkkeet ja unilääkkeet, liuottimet, liimat ja lakat sekä eräät lääkkeet, joita saa reseptillä tai ilman reseptiä ja joilla etenkin ylisuurina annoksina on huumaava vaikutus.

Termeistä laajin on päihde. Päihdyttävien aineiden eli päihteiden joukkoon lasketaan edellä mainittujen huumausaineiden ja lääkeaineiden lisäksi alkoholi.

Lainopillisesti huumausaineilla tarkoitetaan aineita ja valmisteita, jotka on mainittu Suomea sitovassa kansainvälisessä huumausaineyleissopimuksessa ja psykotrooppisia aineita koskevassa yleissopimuksessa. Lääketieteellisesti määriteltynä huumausaineet ovat aineita, jotka aiheuttavat psyykkisen ja/tai fyysisen riippuvuuden.

Voidaan siis sanoa, että huumausaineet ovat riippuvuutta aiheuttavia aineita, joiden katsotaan olevan yksilölle ja yhteiskunnalle niin vaarallisia, että niiden leviäminen on estettävä tai sitä on rajoitettava erityisin lainsäädäntötoimin.

Huumausaineen valmistuksena pidetään tuotantoa lukuun ottamatta kaikkia menetelmiä, joilla huumausaineita voidaan aikaansaada. Valmistuksena pidetään lisäksi puhdistamista sekä huumausaineiden muuntamista toisiksi huumausaineiksi. Huumausaineen tuotannolla tarkoitetaan oopiumin, kokanlehtien, kannabiksen tai kannabishartsin erottamista kasveista, joista niitä saadaan.

Huumausainelaki

1.1.1994 voimaan astunut uusi huumausainelaki, 14.7.1995 voimaan astunut huumausaineasetus ja rikoslain täydennys huumausainerikoksista määrittelevät, mitkä aineet ovat huumausaineita, millaisessa tilanteessa aineen käyttäminen on rikos ja mitä rangaistuksia lain rikkomisesta aiheutuu.

Huumausaineen tuotanto, valmistus, maahantuonti, maastavienti, jakelu, kauppa, hallussapito ja käyttö muuhun kuin lääkinällisiin, tieteellisiin tai huumausainerikosten ehkäisemistä tai tutkintaa edistäviin tarkoituksiin on kielletty. Suomessa yleisimmät huumausainerikokset koskevat aineiden hallussapitoa tai käyttämistä.

Huumausainerikoksesta tuomitaan sakkoon tai vankeusrangaistukseen enintään kahdeksi vuodeksi, törkeästä huumausainerikoksesta vankeuteen vähintään yhdeksi ja enintään kymmeneksi vuodeksi, huumausainerikoksen valmistelusta sakkoon tai vankeuteen enintään kahdeksi vuodeksi ja huumausainerikoksen edistämisestä (jollei teko ole rangaistava osallisuutena huumausainerikokseen tai törkeään huumausainerikokseen) sakkoon tai vankeuteen enintään kahdeksi vuodeksi.

Miksi päihteitä käytetään?

Ei yhtään syytä

Päihteiden kokeilulla tai käytöllä ei ole selkeitä yksittäisiä syitä. Syitä on etsitty ihmisten persoonallisuuden piirteistä, ympäristötekijöistä ja päihteistä itsestään. Taustatekijöitä on aina useita ja ne ovat ihmisillä erilaisia. Kokeiluun ja käyttöön johtanut elämäntilanne on jokaisella yksilöllinen.

Kokeilu

Päihteitä kokeilevat ovat usein itsenäistymässä olevia nuoria. Kokeilulla nuori haluaa ehkä osoittaa kykynsä tehdä vanhempien tahdosta riippumattomia ratkaisuja. Päihteitä saatetaan pitää salaperäisinä ja kiehtovina ja niitä kokeillaan pelkästä uteliaisuudesta. Kokeiluun voi vaikuttaa myös toveripiiriin vaikutus tai nuoren halu kuulua jengiin. Kokeilija tulee aineesta riippuvaiseksi hyvinkin nopeasti, joistakin aineista jopa parin käyttökerran jälkeen.

Mitä päihteistä haetaan?

Päihteiden avulla yritetään ratkaista tai paeta erilaisia omaan elämään liittyviä ongelmia. Päihteistä haetaan apua yksinäisyyteen, turvattuuteen ja masennukseen. Niillä yritetään helpottaa ahdistuneisuutta ja tuskaisuutta tai laukaista jännitystiloja. Osalle käyttäjistä tärkeintä on uusien tajunnantilojen etsiminen, osa hakee jännitystä tai mielihyvän kokemuksia.

Käyttö

Suurin osa kokeilijoista lopettaa kerran tai kahden jälkeen. Kokeilu muttuu käytöksi, jos käyttäjä kokee päihteiden myönteiset vaikutuksen suuremmiksi kuin kielteiset. Päihteiden käyttö voi olla hallittua, mutta joissakin tapauksissa käyttö voi muuttua hallitsemattomaksi tai pakonomaiseksi.

Riippuvuus

Riippuvuus voi olla psyykkistä, fyysistä tai sosiaalista. Psyykinen riippuvuus tarkoittaa sitä, että henkilö tuntee ja uskoo käyttämänsä aineen olevan välttämätöntä hyvinvoinnilleen. Aineen käyttämättömyydestä seuraa esimerkiksi haluttomuutta, aloitekyvyttömyyttä, masennusta ja henkisen tason laskua.

Fyysisessä riippuvuudessa aineen käyttö muuttaa elimistön toimintoja siten, että käytön keskeytyminen aiheuttaa ruumiillisia vieroitusoireita kuten väsymystä, pahoinvointia, erilaisia kipuja, tuskaisuutta, oksentelua ja kouristuksia. Vaikka fyysinen riippuvuus saataisiinkin hoidettua lääkinällisin toimenpitein, psyykinen riippuvuus saa käyttäjän usein palaamaan aineiden pariin.

Sosiaalisesti päihteistä riippuvainen haluaa säilyttää asemansa yhteisössä ja jatkaa päihteiden käyttöä ympäristönsä vaikutuksesta.

Päihteiden käyttäjän tunnistaminen

Huumausaineiden päihdekäyttö on lisääntymässä. Yleisimpiä Suomessa käytettäviä laittomia huumausaineita ovat kannabis, amfetamiinivalmisteet, opiaatit ja hallusinogeenit. Suurin osa huumausaineiden käytöstä jää hoito-organisaatioissakin edelleen tunnistamatta. Vain pieni osa huumausaineiden käyttäjistä hakee apua ratkaistakseen päihdeongelmansa.

Huumausaineiden saannin loppuminen on tyypillinen tilanne, jolloin käyttäjä hakeutuu vastaanotolle vieroitusoireiden vuoksi. Muita syitä avun hakemiseen voivat olla työpaikan menettämisen uhka tai läheisten kehotus hakeutua hoitoon. Usein potilas on hoidon suhteen ambivalentti eli kykenemätön tekemään ratkaisua, ja hänen toiveensa avusta muuttuu nopeasti. Vastaanotolla lääkereseptiä vaativa potilas voi käyttäytyä vilpillisesti tai väkivaltaisesti.

Parhaiten tietoa päihteiden osuudesta oireisin saa kysymällä potilaalta suoraan myös huumausaineiden käytöstä. Epäily siitä, että potilas käyttää huumausaineita, muodostuu useista havainnoista. Potilaan ystäväpiiri tai elämänarvot voivat muuttua radikaalisti. Hän saattaa laiminlyödä sosiaalisia velvoitteitaan suhteessa läheisiinsä ja työhön tai opiskeluunsa. Potilasta tutkittaessa

voidaan todeta iholla injektioarpia. Potilas voi vaikuttaa päihtyneeltä, vaikkei hän tuoksu alkoholilta, eikä alkometrin mukaan uloshengitysilmassa ole alkoholia.

Päihteiden viimeaikainen käyttö voidaan vastaanotolla todeta nopeasti virtsan seulontamenetelmillä. Monien ristireaktioiden ja muiden virhemahdollisuuksien vuoksi positiivista tuloksista pitää tehdä virtsan päihde-erittelytutkimus varmistuksineen.

Unettomuus ja ahdistuneisuus ovat tavallisia huumausaineiden vieroitusoireita. Äkillisten sekavuustilojen yhtenä syynä voi olla huumausaineiden käyttö tai vieroitusoireet. Huumeiden ja päihteiden sekakäyttäjillä on usein muita samanaikaisia hoitoa vaativia somaattisia ja psyykkisiä sairauksia. Huumausainepotilaan sekavuus voi liittyä johonkin samanaikaiseen somaattiseen sairauteen kuten kallovamman, lääkemyrkytykseen, infektiin, sokeritasapainon häiriöön tai hypoksiaan. Psyykkisistä sairauksista erityisesti asosiaalinen persoonallisuushäiriö on yleinen huumeiden ja päihteiden sekakäyttäjillä.

### Yleisimmät päihteet

Jälkikirjoitus

Olisi kiva saada palautetta, sopivatko tällaiset artikkelit Sakuun.

HYVÄÄ KESÄÄ KAIKILLE!

## 1.30 Yleisimmät päihteet

Päihteet vaikuttavat ihmisen psyykkisiin ja fyysisiin toimintoihin ja tajunnan tasoon. Psykoaktiivisia aineita on käytetty sekä päihteinä että lääkkeinä. Myös lääkinnälliseen käyttötarkoitukseen soveltuvilla aineilla voidaan aikaansaada päihtymistila mm. yliannostelemalla niitä tai käyttämällä niitä yhdessä alkoholin ja huumeiden kanssa. Päihdyttävät aineet jaetaan kolmeen ryhmään: alkoholi, lääkkeet ja huumeet.

Kannabis

Kannabistuotteet kuten hasis ja marihuana ovat yleisimpiä Suomessa laittomasti käytetyistä huumausaineista. Kannabistuotteiden tehoaine on tetrahydrokannabinoli eli THC, jota saadaan hampukasvista erityyvästä pihkasta. Ensimmäiset viittaukset hampun käyttöön nautintoaineena löytyvät 4000 vuotta vanhasta Atharva-vedasta, jossa hamppu mainitaan yhtenä Intian pyhistä kasveista. Intiasta ja Kiinasta hamppu levisi hitaasti myös Eurooppaan ja Yhdysvaltoihin. 1900-luvun alkupuolella kiinnostus marihuanaa kohtaan nautintoaineena kasvoi alkoholikieltolakien vuoksi. Seurauksena myös kannabistuotteet kiellettiin.

Hasis on hampun kukinnoista ja lehdistä kerättyä, voimakkaasti tuoksuva pihkaa, joka on puristettu levyksi, puikoksi tai palloksi. Yleensä piipussa tai sätkässä tupakkaan sekoitettu hasis on kiinteää massaa tai muruja, joiden väri vaihtelee vaaleasta harmaharvasta ruskeaan tai miltei mustaan. Suomessa yleisimmin käytettävä kannabis on hasista. Hasisöljy on kannabiskasvista puristettu öljy, jonka THC-pitoisuus on korkea. Sitä käytetään liuotettuna suun kautta tai esim. kostuttamalla savuke hasisöljyllä.

Marihuana on kuivattua hampun lehteä ja kukintoa. Piipussa, itsekäairyissä sätkissä tai filterittömissä savukkeissa poltettava ruskehtava tai vihertävä marihuana muistuttaa oreganoa tai rouhittua ruohoa. Se on teholtaan selvästi hasista miedompaa. Marihuanaa ei juuri tuoda ulkomailta, vaan se kasvatetaan suureksi osaksi kotona.

Poltettaessa kannabiksen mielihyvää tuottava vaikutus alkaa muutamassa minuutissa ja kestää pari kolme tuntia. Kannabis vaikuttaa vielä noin 12 tuntia käytön jälkeen psykomotoriseen suorituskykyyn ja kognitiivisiin toimintoihin. THC:n puoliintumisaika on noin kahdeksan päivää. Kannabinolit poistuvat yksittäiskäytön jälkeen kehosta vasta jopa viikkojen kuluttua. Säännöllisen käytön ja suurkulutuksen yhteydessä kehoon varastoituu näin THC-kertymiä, jotka voivat aiheuttaa päihdetiloja vapautuessaan elimistöön.

Käyttäjien kannabistuotteille antama nimi on pilvi, joka kuvaa käyttäjien aineelta odottamaa vaikutusta. Muita katunimityksiä kannabistuotteille ovat mari (mara), hamppu, ruoho, tötsy, paukut, imut, öljy, dulla, möyhy ja hasa.

Vaikutus:

- hyvänolon tunne, euforia
- puheliaisuus, hilpeys/syrjäänvetäytyminen, uneliaisuus
- tunne syvällisestä itsensä ymmärtämisestä
- häiriöt ajan, paikan, etäisyyden ja nopeuden tajussa, muistihäiriöt
- koordinaatio- ja tilannearviokyvyn heikkeneminen

- vaikutukset yksilöllisiä

#### Tunnistus:

- verestävät silmänvalkuaiset
- poltetun hammuköyden haju vaatteissa ja sisätiloissa
- hasispiippu, vaa'at, veitset, aineen palaset

#### Haitat:

- aineen keräytyvät jatkuvassa käytössä aivoihin
- keskittymiskyvyn häiriöt, yrityshalun sammuminen
- asteeltaan vaihteleva henkinen riippuvuus

#### Amfetamiini

1930-luvulla amfetamiini otettiin käyttöön nuhalääkkeenä. Myöhemmin sen avulla on yritetty hoitaa mm. narkolepsiaa, keskittymishäiriöitä, lasten yliaktiivisuutta, liikalihavuutta ja masennusta. Toisessa maailmansodassa amfetamiinia käytettiin taisteluväsymyksen ehkäisijänä varsinkin Saksassa ja Japanissa. Amfetamiinia ja sen sukulaisaineita käytettiin Suomessa mm. masennus- ja laihdutuslääkkeinä vuoteen 1968 asti, jolloin aine määriteltiin huumausaineeksi eikä sitä sen jälkeen ole käytetty Suomessa lääkkeenä. Amfetamiini ja sen synteettiset päihdekäyttöön tarkoitetut johdannaiset ovat yleisesti käytettyjä huumausaineita.

Amfetamiinivalmisteet ovat kemiallisia valmisteita, fenyyljohdoksia, jotka esiintyvät vaaleina, epäpuhtauksien vuoksi erisävyisinä jauheina, tabletteina, kapseleina ja liuksina, joita käytetään ruiskeina lihakseen tai suoneen sekä suun kautta. Amfetamiini poistuu elimistöstä noin viikossa.

Aineelta odotettuja vaikutuksia kuvaavat siitä käytetyt katunimet piri, blomsteri, pirna, spiidi ja vauhti. Siitä etsitään vastapainoa uhkaavalle masennukselle ja mitättömyyden tunteelle.

#### Vaikutus:

- hyvän oloinen kiihotustila, muistuttaa seksuaalista elämystä
- hermostuneisuus, aistiharhat, aggressiivisuus, kärsimättömyys
- suu kuivuu, virtsarakon tyhjennys vaikeutuu
- unettomuus, ruokahaluttomuus
- nopeasti kehittyvä kasvava riippuvuus, sietokyvyn kasvu

#### Tunnistus:

- levottomuus, hermostuneisuus ja hikoilu
- kiihtynyt pulssi ja hengitys, laajentuneet silmäterät
- sanavalmius ja itsetietoisuus
- pistojäljet käsivarsissa, laihtuminen

#### Haitat:

- taudit likaisista ruiskuista (mm. keltatauti, sukupuolitaudit, hiv)
- mielenhäiriöt (pelko- ja paniikitilat)
- kuolema yliannostuksesta, aivoverenvuoto
- nopeasti kehittyvä henkinen ja ruumiillinen riippuvuus
- suurina annoksina vainoharhaisuutta tai amfetamiinipsykoosi

#### Ecstasy (ekstaasi)

Ekstaasia (metyleenidioksimetamfetamiini, MDMA) voidaan kutsua hallusinogeeniseksi amfetamiiniksi. Saksalainen Merck patentoi MDMA:n jo vuonna 1913 ilmeisesti laihdutuslääkkeeksi. Tuotetta ei kuitenkaan koskaan markkinoitu. 1953 Yhdysvaltojen armeija kokeili ainetta huhujen mukaan tarkoituksenaan löytää totuusserumi. Suuren yleisön tietoisuuteen ekstaasin toi

legendaarinen tohtori Alexander Shulgin. Myös muita amfetamiinin johdannaisia kuten metyleenidioksiamfetamiinia (MDA) ja bromidimetoksiamfetamiinia (DOB) on viime aikoina liikkunut Suomenkin markkinoilla.

Ekstaasi on valkoista jauhetta, josta voidaan puristaa erivärisiä ja -kokoisia kuvituksilla tai sydänkaiverruksilla koristeltuja pillereitä, valmistaa kapseleita ja annostella pulverina. (Samassa muodossa leviävät myös MDA ja DOB.) Ekstaasi on emäsmuodossaan myskinhajuista ja polttavan makuista öljyä. Ekstaasieristä on löydetty usein mm. LSD:tä, kofeiinia, amfetamiinia ja jopa myrkkyä, strykniniiniä.

Ekstaasia ei liikkeellä ole suhteellisesti paljon, mutta se vetoaa erityisesti nuoriin. Osittain se on liittynyt nuorisokulttuuriin ja se on vaikutukseltaan nuorten suosima, joten se on juurtunut kaikkein potentiaalisimpaan käyttäjäryhmään. Nuoret hakevat ekstaasista rohkeutta ja vauhtia juhlintaan. Tarinat ekstaasista seksihuumeena ovat kuitenkin pelkkiä legendoja. Tosiasiassa useimmat miehet eivät aineen vaikutuksen alaisena saa lainkaan erektiota, ja naiset kokevat orgasmin laimeampana kuin tavallisesti. Aine kiihdyttää pulssia ja lisää sosiaalisuutta, mutta ei seksuaalista halua.

Ekstaasin kerta-annos voi aiheuttaa verenpaine kriisin ja ns. serotoniinisyndrooman, jolle ominaisia oireita ovat pahoinvointi, kiihtyneisyys ja kouristukset. Sitä esiintyy silloin, kun ekstaasia käytetään yhdessä serotoniinijärjestelmään vaikuttavien masennuslääkkeiden kanssa. Ekstaasi häiritsee myös kehon lämmönsäätelyjärjestelmän toimintaa ja nostaa kehon lämpötilaa. Hikoilun myötä nestehukan vaara on suuri, ja fyysisen rasituksen (tanssi, juoksu) yhteydessä yksikin tabletti voi johtaa kuolemaan. Sympaattinen hermosto kiihottuu, keho käy ylikierröksillä ja pulssi kiihtyy. Pitkäaikaiskäytössä ekstaasi tuhoaa serotoniinia välittäjäaineenaan käyttäviä hermosoluja.

Ekstaasin katunimiä ovat adam, E, emppu, ellu, eemeli, ekstaasi ja x.

Vaikutus:

- voimakas euforia ja mielialan nousu
- empatian ja onnellisuuden tunteen kasvu
- vaikutusaika 3 - 6 tuntia
- korostunut henkinen ja emotionaalinen selkeytyminen
- yliluonnollisia tai uskonnollisia elämyksiä
- tehostuneet kuulo-, tunto- ja näköaistimukset
- isot annoserät vaikuttavat harha-aistimusten syntymiseen

Tunnistus:

- väkivaltainen ja järjetön käyttäytyminen isoja annoseriä käytettäessä
- yliaktiivisuus, hikoilu, voimakas tunnetilojen vaihtelu
- lihaskouristuksia mm. kasvoissa

Haitat:

- pahoinvointi, hikoilu, unettomuus
- päänsärky, verenpaineen ja pulssin kohoaminen
- pelkotilat, sumentuneita näkyjä
- ruokahaluttomuus, anoreksia
- pitkäaikaiskäytössä maksavaurioita ja hermosolujen tuhoutumista
- yliannostuksissa kouristuksia, hourailua, hengityshalvaus, kooma

LSD

Voimakkain tunnettu aistiharjoja aiheuttava aine on LSD eli lysergidi. 3000 vuotta sitten kreikkalaiset Eleusiksen mystikot joivat sakramentteinaan torajyväsienestä saatavaa ergotamiiniä sisältäviä juomia. Samasta aineesta tohtori Albert Hoffman syntetisoi LSD-25:n vuonna 1938. Keksintö kuitenkin unohtui, kunnes Hoffman viisi vuotta myöhemmin sai ainetta vahingossa elimistönsä ja koki ensimmäisen LSD-tripin. LSD:tä kokeiltiin psykoterapeuttiseen käyttöön 1950- ja 1960-luvuilla. Se oli erityisen suosittu hippikulttuurissa, koska sen koettiin antavan mystisiä kokemuksia, lisääntynyttä luovuuden tunnetta ja elämän tarkoituksen ymmärtämistä. Nykyään Yhdysvaltojen lainsäädäntö määrittelee todistettavasti vähintään seitsemän kertaa LSD:tä nauttineen henkilön oikeustoimikelvottomaksi (legally insane).



LSD valmistetaan kemiallisesti ja se on puhtaana väritön neste. Sitä käytetään kapseleina, tabletteina, jauheena, liivatelevyinä ja nesteinä. Uusin suuntaus ovat ulkomailta saatavat lysergihappoamia sisältävät siemenet. Neste on usein imeytetty ns. trippipalasiin eli pieniin paperinpaloihin, jotka ovat väritettyjä ja kuvitettuja. Aivoihin asti kaikista nautituista LSD-molekyyleistä pääsee vain tuhannesosia, jotka nekin poistuvat muutamassa minuutissa. Silti vaikutus on voimakas, alkaa 10 - 60 minuutissa ja kestää 8 - 12 tuntia.

Käyttäjän persoonallisuuden, ennako-odotusten, kavereiden ja paikan jossa matka tehdään on todettu vaikuttavan siihen, millaisia tuntemuksia LSD saa aikaan. Matka voi olla epämiellyttävä tai miellyttävä. LSD-matkaan tai trippiin liittyy usein hulluuden elämyksiä, skitsoilua ja sekoamista, ja matka voi myös "jäädä päälle". Jotkut ovat kertoneet käyttäneensä LSD:tä nimenomaan voittaakseen oman hulluudenpelkonsa.

Katunimityksiä ovat matka, trippi, happo, naksu ja lappu. LSD aiheuttaa vähän riippuvuutta ja sen toksisuus on pieni. Keski-ikäisten tappamiseen tarvittaisiin tuhansia annoksia. Aineen vaikutuksen alaisena voimakkaista aistiharhoista kärsivä käyttäjä voi kuitenkin itse vahingoittaa itseään. Aineen krooninen käyttö on harvinaista ja merkki vakavasta psyykkisestä häiriöstä.

Vaikutus:

- voimakkain tunnettu aistiharhoja aiheuttava aine
- epätodelliset mielikuvat, näkö- ja kuuloharhat
- minäkäsityksen häiriöt, tunne minän jakautumisesta
- muutokset ajan, paikan ja etäisyyden arviointikyvyssä
- itsetunnon kohoaminen, paniikki, hilpeys/masentuneisuus

Tunnistus:

- vaikutelma mielenhäiriöstä, sekavuus, vapina, pelkotilat
- syljenerityksen lisääntyminen, liikkeiden epävarmuus

Haitat:

- itsestään uusiutuvat mielenhäiriöt, pysyvä mielisairausriski
- kromosomivauriot
- krooninen pelokkuus, itsemurhat, henkinen riippuvuus

Opiaatit

Unikon narkoottinen vaikutus on tunnettu 6000 vuotta. Ensimmäisenä sitä käyttivät mesopotamialaiset 4000 eKr.. Homeroksen ja Hippokrateen kirjoituksista löytyy mainintoja unikon parantavasta vaikutuksesta. 1800-luvun alkuun saakka opiaatit olivat yleisiä lääkkeitä. Injektioneulan keksiminen vuosisadan puolivälissä tuotti suuren määrän oopiuminarkomaaneja, yleinen harhaluulo kun oli, että aine tekee riippuvaiseksi vain suun kautta nautittuna. 1800-luvun lopulla lääkinällinen käyttö väheni ja opiaatteihin liitettiin mielikuva "epäilyttävien kansanosien" nautintoaineesta. Ennen 1960-lukua niitä käyttivät lähinnä aikuiset. Ensimmäinen ja toinen maailmansota tuotti jonkin verran opiaattiriippuvaisia henkilöitä, ja käyttäjinä oli myös lääkäreitä ja muuta hoitohenkilökuntaa.

Opiaatit eli klassiset huumausaineet valmistetaan oopiumiunikon kukasta, josta saatu uute muutetaan kemiallisesti oopiumiksi, morfiiniksi, kodeiiniksi tai heroiiniksi (ns. luonnonopiaatit). Vahvin niistä on heroini, kolme neljä kertaa vahvempi kuin morfiini. Miedoin vaikutus on kodeiinilla, noin kuudesosa morfiinin tehosta. Synteettisesti valmistettuja opiaatteja ovat mm. meperidiini, buprenorfiini, dekstropropoksifeeni, petidiini ja metadoni, jota käytettiin aikaisemmin vieroituksessa mutta josta luovuttiin monen vieroituspotilaan tultua siitä riippuvaiseksi.

Nykyään lääketieteen tarpeisiin valmistetaan vain kodeiinia yskänlääkkeitä ja morfiinia voimakkaan kivun lievitystä varten niiden kipulievittävän, anageettisen ominaisuuden vuoksi. Lääkekäyttöön tarkoitettua morfiinia ja kodeiinia kulkeutuu katukauppaan apteekkimurtojen ja salakuljetusten seurauksena. Myös synteettisiä opiaatteja leviää eri tavoin laittomaan kauppaan. Dekstropropoksifeeni ja erityisesti sen pitkävaikutteinen aineenvaihduntatuote ovat hyvin myrkyllisiä. Dekstropropoksifeeni on nykyään erityisesti yhdessä alkoholin kanssa käytettynä tärkein lääkekuolemia aiheuttava aine.

Opiaatteihin, erityisesti heroiniin, riippuvuus syntyy nopeammin kuin mihinkään muuhun huumeeseen. Ne aiheuttavat voimakasta ja kasvavia annoksia vaativaa riippuvuutta ja ovat suonensisäisesti käytettäviä, kalliita ja usein epäpuhtaita. Viime aikoina Suomen markkinoilla esiintynyt heroini on ollut myös poltettavaa. Poltettavan heroinin yleistymisen on madaltanut käyttökynnystä ja siihen jää koukkuun siinä kuin suonensisäisesti käytettyynkin. Kukkakaupoista ostettavien kuivattujen unikoiden käyttäminen morfiinin lähteenä (mm. teenä) on yksi uusimmista suuntauksista.

Kokeilu voi alkaa uteliaisuudesta tai sattumalta. Hyvänolon tunne voi olla niin voimakas, että kokeilija ajautuu helposti väärinkäyttäjäksi. Vieroitusoireet alkavat muutaman tunnin kuluessa aineen vaikutuksen loputtua ja ilmenevät lähinnä psyykkisenä levottomuutena, mutta kehittyvät melko nopeasti selvästi fyysisiksi ja parin vuorokauden kuluessa pahimmillaan sietämättömiksi kiputiloiksi, kouristuksiksi, ripuliksi ja jopa tajuttomuuskohtauksiksi.

Opiaateista käytettyjä katunimityksiä ovat hepo, polle, horse, hidas, mopo, mofa, opa ja orkku.

Vaikutus:

- hyvän olon tunne, sekavuus, sammaltava puhe, väsymys
- jännittyneisyys ja ahdistuneisuus katoavat
- liikkeitä ja refleksit hidastuvat
- seksuaalinen haluttomuus, ruokahaluttomuus, sietokyvyn kasvu

Tunnistus:

- supistuneet silmäterät, pistojäljet käsivarsissa
- erittäin voimakkaat vieroitusoireet

Haitat:

- nopea ja erittäin voimakas henkinen ja ruumiillinen riippuvuus
- pakonomainen tarve käyttää ainetta jatkuvasti
- taudit neuloista (hepatiitti, jäykkäkouristus, hiv)
- yliannostuksesta hengityshalvaus, kuolema

Kokaiini

Ensimmäisinä kokaiinin huumaavaan vaikutukseen tutustuivat inkat, jotka pureskelivat kokapensaana lehtiä mm. uskonnollisten rituaalien aikana. Kasvi siirtyi vanhalle mantereelle espanjalaisten valloittajien laivoissa. Vuonna 1860 Albert Niemann eristi kokalehdistä kokaiinin, josta tuli suosittu paikallispuudute, jonka mahdollisuuksia mm. Sigmund Freud on tutkinut. Ainetta käytettiin myös piristeenä sekä oopiumi- ja lääkeriippuvuuden poistamiseen.

Vuosisadan vaihteessa alettiin kiinnittää huomiota kokaiinin aiheuttamiin ongelmiin ja kuolemantapauksiin. Coca-Colan sisältämä kokaiini korvattiin vuonna 1903 (17 vuoden jälkeen) kofeiinilla. Ensimmäisessä maailmansodassa kokaiini oli vielä laajalti käytössä piristeenä ja puudutusaineena. 80-luvulla Kolumbian oikeusministeri murhattiin hänen kehoitettuaan maan viranomaisia toimimaan kokaiinilaboratorioiden hävittämiseksi. Kokapensaat kasvatetaan yleensä Boliviassa tai Perussa, ja itse kokaiini valmistetaan mm. Kolumbiassa. Tällä hetkellä Yhdysvallat lienee kuluttajamaista suurin, ja siellä ongelmaa on yritetty ratkaista pitkään. Suomessa krooninen kokaiinin käyttö on lisääntynyt jyrkästi.

Kokaiini valmistetaan kokapensaana lehdistä. Kasvin ravintoarvo on varsin hyvä: sata grammaa kokalehtiä sisältää 1275 kJ energiaa, 18,9 grammaa proteiinia, 42,6 grammaa hiilihydraatteja sekä lisäksi monia hivenaineita ja vitamiineja. Kokaiini eli kokaiinihydrokloridi on valkoista jauhetta, jota käytetään käytetään useimmiten nestemäisessä muodossa suonensisäisesti, vaikka mielikuva valkoisen jauheen nuuskaamisesta onkin elokuvien ansiosta vahva. Ice ja crack ovat kokaiinijauheesta kemiallisesti emäksiseksi muutettuja kokaiinin freebase-muotoja, joiden kovia, kellertäviä tai vaaleanruskeita pieniä rakeita käytetään polttamalla. Kokaiinitahna eli kokabase on välivaiheen uutosto kokalehdistä.

Pieninä annoksina kokaiini tuottaa hyvänolontunteen, johon liittyy mm. väsymyksen ja nälän katoaminen sekä älyllisen ja fyysisen suorituskyvyn lisääntyminen. Vaikutukset muistuttavat amfetamiinin vaikutuksia mutta ovat lyhytkestoisempia. Pulssi kiihtyy, verenpaine nousee, ruokahalu katoaa. Suuret annokset aiheuttavat ylivireyttä, sekavuutta, hallusinaatioita ja kouristuksia. Säännöllisestä käytöstä voi seurauksena olla psyykinen ja joissain tapauksissa myös fyysinen riippuvuus, unettomuutta, ruokahaluttomuutta, persoonallisuushäiriöitä sekä lisääntynyttä taipumusta väkivaltaiseen ja epäsosiaaliseen käytökseen. Aine on myrkyllistä keskushermostolle. Yliannostus aiheuttaa tuskatiloja, kehon lämpötilan nousua, hallusinaatioita, kouristuksia ja voi johtaa kuolemaan.

Nuuskauksen ja pistoksen vaikutus kestää 20 minuutista kahteen tuntiin ja sitä seuraa rauhattomuus, ärtyisyys ja alakuloisuus. Muutaman vuorokauden käytön jälkeen elimistön uupumisen tai aineen loppumisen vuoksi käyttäjä "romahtaa" voimakkaisiin vieroitusoireisiin ja muuttuu sekä väsyneeksi että unettomaksi. Hän on myös masentunut, hermostunut, vainoharhainen, ruokahaluton, pahoinvoipa ja kylmettynyt, joskus itsemurhaa hautova tai psykoottinen. Poltetun kokaiinin vaikutus alkaa 15 - 30 sekunnissa. Se tuottaa voimakkaan, mutta vain 6 - 12 minuuttia kestävä ja nopeasti haihtuvan euforian. Heti hyvänolontunteen kadottua käyttäjä haluaa lisää.

Kokaiinin kutsumanimiä ovat C, koka, kokis, jää ja lumi.

#### Meskaliini

"Valkoinen mies menee kirkkoonsa ja puhuu Jeesuksesta; intiaani menee tiipihinsä ja puhuu Jeesukselle." - Quannah Parker (comanche-intiaani, joka puhui ritualisoidun kristillisen peyotenkäytön puolesta vuosisadan alussa)

Pohjois-Meksikossa kasvavasta peyotekaktuksesta saatava meskaliini on vanhin tunnettu hallusinogeeni. Sen seremoniaalisesta käytöstä on arkeologisia todisteita yli 3000 vuoden takaa. 60-luvulla peyotekaktusta myytiin Yhdysvalloissa sadan kappaleen postimyyntierissä. Vuonna 1970 aine kiellettiin lainsäädännöllä. Pitkän taistelun jälkeen intiaanit saivat oikeuden käyttää meskaliinia rituaalisiin tarkoituksiin. 1918 perustetun Amerikan alkuperäisasukkaiden kirkon jäsenillä on oikeus nauttia peyotea sakramenttina.

Kaktuksen maanpäällinen osa, kruunu, koostuu kiekon muotoisista "napeista", jotka leikataan irti ja kuivataan. Kuivattuja nappoja pureskellaan tai liuotetaan vedessä huumaavaan liuoksen aikaansaamiseksi. 5 grammassa kuivattua peyotea on noin 0,5 grammaa meskaliinia, jonka vaikutus kestää n. 12 tuntia. Meskaliinia voidaan tuottaa myös synteettisesti. Meskaliini aiheuttaa hallusinaatioita ja ajan ja etäisyyden arviointikyvyn heikkenemistä. Yliannostuksesta seuraa voimakkaampia "matkoja", psykooseja ja jopa kuolema.

#### Huumesienet

Huumeina käytettävien sienten sisältämä psilosybiini ja psilosiini ovat voimakkaita hallusinogeeniä. Näitä ns. huumesieniä kasvaa miltei koko maailmassa arktisia alueita lukuunottamatta. Etelä-Amerikan alkuperäiskulttuureissa sieniä on tuhansia vuosia käytetty sakramentteina ja oraakkeleina. Atsteekkien yhteiskunnassa sienet olivat hyväksytyt päihde, kun taas alkoholin käytöstä rankaistiin kuolemalla. Etelä-Amerikassa tutkimustyötä tehnyt kasvitieteilijä Gordon Wasson tutustui sieniin ennustaja Maria Sabinan kautta. Wasson toi tutkimustuloksensa julki 50-luvulla. Seuraavalla vuosikymmenellä sienistä tuli LSD:n imussa yksi suosituimmista hallusinogeenieistä.

Sieniä käytetään raakana, kypsennettynä tai kuivattuna suun kautta. 2 grammaa kuivattuja sieniä sisältää 4 - 8 grammaa psilosybiiniä tai psilosiiniä, ja vaikutus kestää n. kuusi tuntia. Huumesienten vaikutukset ovat samantapaiset kuin LSD:n, ja lisäksi esiintyy euforiaa ja kiihtymystä. Jotkut saavat vatsakipuja, voivat pahoin ja ripuloivat. Sienet voivat aiheuttaa lyhyitä psykooseja, "pahoja matkoja" ja "jätkimatkoja".

Toleranssi kehittyy nopeasti, ja saman vaikutuksen aikaansaamiseksi tarvitsee seuraavalla kerralla huomattavasti edellistä suuremman annoksen. Erityisiä vieroitusoireita tai fyysistä riippuvuutta ei ole, mutta käyttäjä voi haluta toistaa kokemuksen. Erityisiä vaikutuksia pitkäaikaiskäytössä ei ole havaittu, mutta täytyy muistaa ettei pitkäaikaiskäyttöä ole vielä tutkittu tarpeeksi.

Kutsumanimiä ovat mm. psilo, silokka ja tatti.

#### Lääkkeet

Lääkkeiden väärinkäyttöä on lääkkeiden liiakäyttö (niitä käytetään liian pitkään tai liian suurina annoksina tai vastoin ohjeita huumaavaan tarkoitukseen), lääketottumus (lääkkeitä nautitaan vaikka sairaus on jo parantunut) ja sekakäyttö.

Lääkeaineet voidaan jakaa käyttötarkoituksen mukaan psykoosilääkkeisiin, neuroosilääkkeisiin, unilääkkeisiin, depressiolääkkeisiin sekä särky- ja kipulääkkeisiin. Tavallisimpia väärinkäytettyjä lääkkeitä ovat nuorisoryhmissä uni- ja rauhoittavat lääkeaineet, jotka korostavat alkoholin ja muiden päihteiden vaikutusta ja lievittävät niiden vieroitusoireita. Suurimman ongelman muodostavat bentsodiatsepiiniryhmän lääkkeet, joita käytetään yleisesti mm. ahdistusta lievittävinä, rauhoittavina ja nukahtamislääkkeinä.

Tavallisin sekakäytön muoto on alkoholi ja rauhoittavat lääkkeet. Alkoholistien vieroitushoidossa on bentsodiatsepiinien (esim. Diapam) käyttö yleistynyt, mikä on saattanut luoda toistuvan tavan käyttää lääkettä vieroitustilanteessa. Krapulaa pelätessä pillerinin otto aikaistuu ja humalatilassa saattaa helposti yliannostella lääkkeitä. Lääkkeen käytön syynä voi myös olla tarve voimistaa humalaa. Lääkäreiden vastaanotoilla sekakäyttäjät ovat hankalia, vetoavia ja rauhoittavia lääkkeitä monin keinoin vaativia asiakkaita.

Sekakäytön vaaroja ovat mm. myrkytykset, arvaamaton käytös ja sekoilu, valeitsemurhat, joutuminen piireihin, altistuminen vahvempiin huumeisiin, alentunut kynnys suun kautta nautittavien huumeiden kuten amfetamiinin ja ekstaasin kokeiluun sekä lääkkeiden hoidollisen vaikutuksen heikkeneminen. Pitkäaikaisvaikutuksina ovat vaarana maksan, munuaisten ja keskushermoston vauriot. Nuorten keskuudessa yleistyneen sekakäytön seuraukset voivat olla kohtalokkaita, sillä pahimmassa tapauksessa elimistö voi unohtaa hengittää.

Vieroitusvaiheessa sekakäyttö on siten hankalaa, että eri aineiden vieroitusoireet ilmaantuvat eri aikoina, pitkittyvät ja sekoittuvat toisiinsa.

Vaikutus:

- voimistavat muiden päihteiden kuten alkoholin vaikutuksia
- lievittävät vieroitusoireita ja ahdistusta, rauhoittavat

#### Tunnistus:

- väsymys, uneliaisuus, sekavuus
- puheen kankeus, epävarmat liikkeet
- ahdistuneisuus, levottomuus, apaattisuus
- käytöshäiriöt, väkivaltaisuus ja arvaamattomuus
- pillerihumalainen on päihtynyt muttei tuoksu viinalle
- oksentelu, vapina, itsetuhoajatukset
- tyhjät tablettipurkit

#### Haitat:

- lamaantumisen (mm. hengitys) vaara yliannostuksessa (valeitsemurhat)
- maksan, munuaisten ja keskushermoston vauriot, myrkytykset

#### Doping

Doping on eräs lääkkeiden väärinkäytön muoto. Dopingiksi luetaan piristeet, huumaavat kipulääkkeet, anaboliset aineet (steroidit, kasvuhormonit), beeta-2-agonistit, nesteenpoistolääkkeet, erityisrajoitetut aineet (kannabis, alkoholi) ja näyttöiden manipulointiin liittyvät aineet ja menetelmät.

Dopingilla parannetaan suorituskykyä, nostetaan kipukynnystä ja manipuloidaan näyttöitä. Dopingin käytöstä on selvät ja kiistatomat terveyshaitat. Esim. hormonien ja steroidien käyttöä harrastetaan eri voimailulajeissa ja kehonrakennuksen yhteydessä ja niiden käyttäjät ihannoivat usein voimaa ja fyysistä kuntoa. Steroidien ja hormonien laiton kauppa on lisääntynyt voimakkaasti viime vuosina ja markkinat näyttävät noudattavan huumekaupan mallia. Niitä liikkuu yhä enemmän katukaupassa ja niiden aiheuttamia väärinkäyttöongelmia on alettu seurata yhtenä huumeongelman muotona.

Yli 30% käyttäjistä esiintyy aineista johtuvia aggressioita, vihamielisyyttä ja ärtyneisyyttä. Hormonien aiheittamat lihasrappeutumaiset tulevat esiin vasta kilpailu-uran päätyttyä. Hormonien käyttö aiheuttaa persoonallisuusmuutoksia vastakkaisien sukupuoliominaisuuksien esiintymisen vuoksi.

Steroidien pitkäaikaiskäytön vaikutuksia ovat mm. aggressiivisten impulssien kontrollointikyvyn heikkeneminen, väkivaltainen käyttäytyminen, depressio, unihäiriöt, mielialan vaihtelut ja jopa psykoosi. Vieroitusoireita pitkäaikaisen yliannostelun jälkeen ovat masentuneisuus, libidon heikkeneminen, halu saada lisää ainetta, väsymys, levottomuus, ruokahaluttomuus ja unettomuus.

#### Imppaaminen

Imppaamisella tarkoitetaan liuottimien, liimojen ja lakkojen hengittämistä päihtymistarkoituksessa. Impattavat aineet eivät ole lain tarkoittamia huumausaineita, vaikka ne vaikuttavat huumaavasti.

Haihtuvat petrokemian tuotteet kuten tolueeni aiheuttavat impattuina päihtymyksen, jolle on tyypillistä alentunut tajunnan taso, nystagmus, sammaltava puhe, huojuva kävely, psykomotoriikan hidastuminen, vapina, lihasheikkous, kaksoiskuvat, sekavuus ja euforia.

Pitempään jatkuva käyttö saattaa aiheuttaa pysyviä aivovaurioita tai vahingoittaa maksaa ja munuaisia. Impatessa on hankala säädellä annoksen kokoa. Pienikin annos voi saada aikaan sydämen toimintahäiriöitä ja johtaa jopa kuolemaan. Tukehtumiskuolemat ovat yleisiä. Imppaajan voi tunnistaa oireiden lisäksi tahraisista vaatteista ja esim. liimanhajusta.

#### Alkoholi

Yleisimmin käytetty päihde on etyylialkoholi eli etanoli, joka on kaikkien alkoholijuomien tärkein vaikuttava aine. Noin 70% Suomessa valmistetusta alkoholista kuluu alkoholijuomien valmistukseen ja noin 30% teolliseen käyttöön. Alkoholia käytetään enää nykyään harvoin lääkkeenä. Terveystieteissä sitä käytetään desifointiin ja puhdistusaineena. Jo esihistoriallisella ajalla on valmistettu alkoholijuomia. Nykyisin alkoholi on useimmissa maissa, varsinkin aikuisen väestön keskuudessa, yleisesti hyväksytty laillinen päihde. Sitä käytetään mm. mielihyvää tuottavien, rentouttavien, jännitystä poistavien ja estoja laukaisevien ominaisuuksien vuoksi. Suurella osalla alkoholia käyttäviä ihmisiä ei ole käytön vuoksi vakavia ongelmia.

#### Käytön välittömiä seurauksia

Alkoholi alkaa imeytyä jo suusta vereen. Ravinnon nauttiminen ennen tai jälkeen juomisen tai sen aikana hidastaa imeytymistä. Alkoholi jakautuu tasaisesti elimistön vesiosaan, vain pieni osa imeytyy rasvakudokseen. Käytetty määrä vaikuttaa yksilöllisesti; esim. paino, ikä, sukupuoli, sairaudet, mielentila, raskaus, ympäristö ja lääkitys aiheuttavat eroja vaikutuksiin.

Nousuhumala rentouttaa ja vilkastuttaa useimpia ihmisiä. Mieliala kohenee ja puheliaisuus sekä itsevarmuus lisääntyvät. Jo nousuhumalassa monimutkaisten tehtävien suorittaminen vaikeutuu, reaktiokyky ja koordinointi sekä useiden kohteiden samanaikainen seuraaminen tuottavat vaikeuksia. Liikkeet ja kävely tulevat horjuviksi, puhe sammaltelee ja kuulo huononee, minkä vuoksi puhe muuttuu äänekkäämmäksi. Myös henkisesti vaativat tehtävät tuottavat hankaluuksia. Humala kertoo hermoston toiminnan lamaantumisen, kivun tunne vähenee ja tajunta heikentyy. Yli kolmen promillen humalatilassa tajunta alkaa kadota ja ihminen sammuu.

Alkoholipitoisuuden noustessa yli neljän promillen seuraa alkoholimyrkytys. Tappava veren alkoholipitoisuus vaihtelee. Humalan tai krapulan seurauksena voi syntyä aivovaltimon tukos tai repeämä. Myös sydäninfarktirisiko kasvaa akuutissa juomavaiheessa sekä krapulassa. Akuutti haimatulehdus voi rajun juomisen jälkeen alkaa myös muillakin kuin alkoholisteilla. Alkoholi nopeuttaa nukahtamista, mutta uni on katkonaista. Tapaturmariski lisääntyy jo nousuhumalassa.

Jatkuvan käytön yleisimmät haittavaikutukset

Alkoholisteilla esiintyy aivoatrofiaa (aivokuduskatoa), joka voi aiheuttaa tylsistymistä eli dementiaa. Ääreishermostovauriot (polyneuropatia) aiheuttavat tuntohäiriöitä, kipuherkkyttä, kävelyvaikeuksia sekä liikuntakyvyttömyyttä. Runsas alkoholin käyttö voi aiheuttaa maksasairauksia (rasvamaksa, maksatulehdus ja maksakirroosi) ja kroonista haimatulehdusta, sydän- ja verenkiertoelimistön sekä hengityselinten sairauksia. Ravitsemuksen, ruoansulatuselimistön, hormonitoiminnan ja unen häiriöitä esiintyy myös pitkään jatkuneen runsaan alkoholinkäytön seurauksena. Persoonallisuuden muutokset, ahdistus, masennus ja paniikkihäiriöt ovat yleisiä psyykkisiä oireita. Tapaturmien, keskenmenojen ja sikiön alkoholivaurioiden riskit lisääntyvät alkoholin suurkuluttajilla.

Alkoholiin kehittyy psyykinen, fyysinen ja sosiaalinen riippuvuus sekä toleranssi eli sietokyky kasvaa sitä suuremmaksi, mitä useammin alkoholia nautitaan. Krapula seuraa 1 - 3 päivää kestäneen juomisen jälkeen. Pidempiaikaisen juomisen lopettamista seuraavia oireita nimitetään vieroitusoireiksi. Alkoholismi pidetään epäsuorana itsetuhona, hitaana itsemurhana.

## 1.31 Internet-sanasto

<=====>

Internet-sanasto

Anu Seilonen

<=====>

Tietotekniikan Liitto ry. on julkaissut Internet-sanaston, joka on eripainos liiton ATK-sanakirjasta. Sanastossa on useita aika mielenkiintoisia valintoja, ohessa muutama esimerkki:

alokas (engl. newbie)

koneisdokumentti (engl. electronic document)

palsta (engl. newsgroup)

palstan toimittaja (engl. moderator)

puhuroida (!) (engl. upload)

samoilla (engl. surf)

tiedin (engl. communicator)

toimitettu palsta (engl. moderated newsgroup)

Liitto taas ei suosittele käytettäväksi termejä digitaalinen, protokolla tai älykortti.

Mietityttää, onko järkevää yrittää väkisin vakiinnuttaa esim. palsta-sanaa, kun kymmenkunta vuotta ihmiset ovat puhuneet uutisryhmistä. Sana "palsta" todennäköisesti soittaa aivan väärää kelloa, ensimmäisenä mieleen tulee lähinnä sanomalehti. Entä kertooko "puhuroida" ihmisille yhtään mitään? Kaiken lisäksi sanaston johdonmukaisuus on heikoissa kantimissa, kun esim. news reader on kuitenkin suomennettu uutisohjelmaksi.

Internet-sanasto löytyy myös verkosta osoitteesta <http://www.ttlry.fi>. Käykääpä tutustumassa ja muistakaa, että sivun kautta voi tekijöille jättää myös palautetta sanastosta.

## 1.32 Infinitiv-tornituspaketti A1200:lle

<=====>

Infinitiv-tornituspaketti A1200:lle

Anu Seilonen

<=====>

Alun perin tarkoitukseni oli vain ostaa Zorro II -väyläkortti A1200:aani, joka majaili MicroniKin metallisessa Classic-tornikotelossa. Kävi ilmi, ettei Classic-torniin sopivia väyläkortteja enää saanut, vaan uudet väyläkortit oli suunniteltu Infinitiv-sarjan torneille. Kortti kyllä mahtuisi Classicin sisään, mutta sen kiinnittäminen voisi olla vaikeaa. Pakettina torni ja väyläkortti oli edullinen, joten tilasin sekä tornin että Zorro II -väyläkortin.

Väyläkortteja on kolme erilaista, mutta torni on kaikille sama. Vakiona tornissa on kaksi 5,25" laitepaikkaa, joille saa aukon etulevyyn sekä kaksi 3,5" laitepaikkaa, joille on etupaneelissa valmiit levykeaseman aukot, merkkivalot ja levykkeen poistonapulat. Lisäksi etupaneelissa on virtakytkin ja paikka reset-kytkimelle. Tornissa on sisäänrakennettu PS/2-tyyppisellä liittimellä varustettu näppäimistöadapteri, johon käy joko Amiga- tai PC-näppäimistö, myös Win95-näppäimistöt käyvät suoraan. Mukana tulee myös muutamia ruuveja ja levyaseman virta- ja lattaakaapeli.

Väyläkortteja on kolme eri mallia:

\* Z-1i: 5 Zorro II -paikkaa

2 PCI-paikkaa

2 ISA-paikkaa

läpivienti A1200-turbolle

video slot -optio

\* Z-2i: 5 Zorro II -paikkaa

2 PCI-paikkaa

2 ISA-paikkaa

2 SIMM-paikkaa (72 pin), yht. 10 Mt max.

läpivienti A1200-turbolle

video slot -optio

\* Z-3i: 5 Zorro II/III -paikkaa

2 PCI-paikkaa

1 ISA-paikka

1 SIMM-paikka (72 pin), 8 Mt max.

1 SCSI-2-ohjain

1 32-bit CPU slot (A3000/4000)

Super Buster -piiri

läpivienti A1200-turbolle

video slot -optio

Video slotiin voi asentaa esim. flickerfixer-kortin tai vaikka CyberVision 64/3D -grafiikkakortin scandoubler-moduulin. Video slotin käyttöönotto vaatii kuitenkin erityisen adapterin väyläkortista A1200:n emolevyille. Zorro III -väylät vaativat toimiakseen OS 3.1:n ja esim. A4000:n prosessorikortin/turbon (Commodore 3640, Cyberstorm MKII 060 jne.). A1200:n omilla turboilla väylät toimivat Zorro II -tilassa.

Väyläkorttiin asennettava muisti toimii FAST-muistina, mikä on kätevää varsinkin silloin, kun turboa ei ole tai se täytyy kytkeä päältä pois. Esim. Blizzardin A1200-turbot voi käynnistyksen yhteydessä kytkeä pois päältä, mutta tällöin myös turbon FAST-muisti jää käytöstä. PCMCIA-väylässä oleva laite vaikuttaa muistin määrään siten, että maksimi väyläkortilla käytössä oleva

muistin määrä on 6 Mt. Itselläni on väylässä CD-ROM-ohjain, jolloin 8 Mt:n SIMMistä 4 megaa näkyi normaalina FASTina ja 2 megaa "slow RAMina". Valitettavasti exec tunki itsensä juuri tuohon slow RAMiin, joten irrotin SIMMin suosiolla. Yhdellä 4 Mt:n SIMMillä olisin saanut 4 megaa "aitoa" FASTia ilman slow RAMia, mutta kokeilin väyläkortin muistipaikkoja vain testauksen vuoksi, sillä turbossani oleva 48 Mt kyllä riittää.

Erikoista tornissa sen rakennussarjaisuuden lisäksi on se, että torni on kokonaan beigen väristä muovia. Tornin sisäseinää muodostavat osat on tornin sisäpuolelta suojamaalattu sähköä johtavalla erikoismetallimaalilla radiotaajuushäiriöitä vastaan. Alun epäröivän asenteen ja kokoamisen alkuvaihetta hallinneen ihmettelyn jälkeen materiaaliratkaisu osoittautui yllättävän toimivaksi. Muovi on halpa materiaali, joten samalla on saatu hintaa alemmaksi. PC-maailmaan verrattuna häviävän pienien valmistusmäärien vuoksi Amigan tarvikkeiden hinnan alentaminen onnistuu vain valmistuskustannuksia pudottamalla.

Kyseessä on todella tee-se-itse-tornipaketti. Tornin pitää koota osista itse, ja hämmästyksen sormi voi hakeutua ihmetyksen suuhun useamminkin kuin kerran kokoamisvaiheessa. Lapsuuden Lego-leikit palasivat väistämättä mieleen pätkäilläessäni "snap and click" -osien ja järkevimmän kokoamisjärjestyksen kanssa. Mukana tulee onneksi erittäin hyvä suomenkielinen kokoamisohje, ja hetken kokeilun jälkeen osien kiinnittämisen ja irrottamisen niksit oppii nopeasti. Ruuveja tarvitaan vain laitteiston kiinnittämiseen torniin, itse torni kootaan kokonaan ilman ruuveja.

Emolevy ja mahdollinen väyläkortti kiinnitetään ruuveilla kelkkaan, jonka saa vedettyä kortteineen päivineen ulos tornin takaosasta, kunhan ensin irrottaa emolevyltä johdot ja turbokortin. Väyläkortti ja emolevy saavat virtansa väyläkortin kautta, joten A1200:n omaa virtaliitintä ei tarvita. Kortilla on virtaliitin, johon vedetään jännitteet virtalähteestä (-12V, +12V, -5V, 2 x +5V ja 3 maata).

Tornin modulaarisen rakenteen ansiosta lisälaajentaminen on helppoa. Esim. 3,5" lisäpaikkoja saa asennushyllyjen avulla, joita voi kiinnittää joko tornin takaosaan muuntajan alapuolelle tai etuosaan alimman levyaseman kehikon alapuolelle. Hyllyt napsautetaan kiinni edellisen hyllyn alaosaan. Näitä lisäpaikkoja saa torniin maksimissaan kuusi, joten näin saadut yhteensä kahdeksan 3,5" laitepaikkaa riittänevät kovaankin käyttöön.

Tornin heikoin lenkki on Amigan turbojen läpiviennin mitoitus. Lähes mikä tahansa A1200-turbo yhdessä väyläkortin kanssa nimittäin nousee pari senttiä tornin katon yläpuolelle. Tällöin torniin tarvitaan ns. top case, joka laajentaa tornia ylöspäin yhdellä 5,25" laajennuspaikalla. Näin turbo mahtuu tornin sisään ja 5,25" laitepaikkojen määrä nousee kolmeen. Tornista olisi voinut valmiiksi tehdä pari senttiä korkeamman, sen verran yleinen varuste turbokortti A1200:ssa on, ja tuskin kovin moni väyläkorttia liittää vakio-A1200:aan. Lisäksi Blizzard 1230 -turbokortti SCSI-ohjaimella ja kahdella SIMMillä varustettuna mahtuu juuri ja juuri virtalähteen ja tornin kyljen väliin.

Lisätarvikkeita torniin saa riittävästi. Kotelo A1200:n näppäimistöille ja PCMCIA-kulma-adapteri (adapterin avulla PCMCIA-laite tulee kotelon pohjalle vaakataasoon) käyvät tosin vanhasta Classic-mallistakin. Edellä mainittujen top casen ja 3,5" laajennushyllyjen lisäksi saatavilla on mm. virtalähde ja kattava valikoima kaapeleita ja liittimiä.

Kaiken kaikkiaan kyseessä on pienistä puutteistaan huolimatta kelvollinen tornituspaketti. Varsinkin pakettiratkaisut väyläkortin kanssa tekevät laajennuksesta varteenotettavan vaihtoehdon. MicroniK sai juuri kuun vaihteessa torneilleen virallisen lisenssin Amiga Internationalilta, ja myytävät mallit ovat A1300 (perustorni + A1200 emolevy), A1400 (torni + Z-2i + A1200 emolevy) ja A1500 (torni + Z-3i + A1200 emolevy).

Infinitiv-tornituspaketti Amiga 1200:lle

Valmistaja: MicroniK Computer Service

Brückenstraße 2

D-51379 Leverkusen

Germany

WWW: <http://www.micronik.de>

email: [service@micronik.de](mailto:service@micronik.de)

Ostopaikka: Broadline Oy

Koisotie 5, Vantaa

Puh. (09) 874 7900

Fax (09) 873 5425

email: [broline@dlc.fi](mailto:broline@dlc.fi)

Hintoja: Torni (sis. näppäimistöliitäntä) 1290 mk  
Torni + näppäimistökotelo 1660 mk  
Torni + näpp.kotelo + virtalähde 2130 mk  
Väyläkortti Z-1i 1750 mk  
Väyläkortti Z-2i 2120 mk  
Väyläkortti Z-3i 3340 mk  
Torni + Z-1i 2190 mk  
Torni + Z-2i 2590 mk  
Torni + Z-3i 4650 mk  
Adapteri video slotia varten 450 mk  
Virtalähde 200 W 490 mk  
PCMCIA-kulma-adapteri (90°) 280 mk  
Top case 5,25" lisämoduli 310 mk  
3,5" asennushylly 90 mk  
Testikone: A1200, OS 3.1  
Blizzard 68030/50 MHz, 68882/50 MHz, SCSI-2, 48 Mt FAST  
CyberVision 64/3D 4 Mt  
Microvitec 1438 multisync  
3,5" Quantum Fireball 1 Gt IDE  
3,5" Quantum Fireball 1 Gt SCSI  
Alfa Data PCMCIA-ohjain + Mitsumi FX001D 2x CD-ROM  
Chinon HD-levyasema  
Microsoft Natural keyboard

### 1.33 Pikavilkaisu: Amiga ja Java

<=====>  
Pikavilkaisu: Amiga ja Java

Janne Siren

<=====>  
Java on Sun Microsystemsin kehittämä oliopohjainen ohjelmointikieli. Se muistuttaa vahvasti C:tä ja C++:aa, mutta on perinyt piirteitä myös Pascalin kaltaisista vahvasti tyypitetyistä kielistä. Java on laitteistoriippumaton kieli, joten sillä tehtyjä ohjelmia voidaan ajaa periaatteessa millä tahansa tietokoneella. Tämä avaakin huikkeitä käyttönäkymiä Internetissä, jossa Java-sovelmat (ohjelmaiset, applets) ovat keränneet WWW-sivuilla interaktiivisuudellaan huomiota.

Java-ohjelmat käännetään lähdekoodista Java-välikielille (bytecode), joka on omanlaistaan konekieltä. Sunin Java-prosessorit ovat vasta työn alla, joten nykyisillä mikroilla Java-välikielisiä ohjelmia ajetaan yleensä tulkkamalla. Myös Amigalle löytyy Java-tulkki, itse asiassa kaksikin. Harrastelijapiireissä on portattu Kaffe, joka toistaiseksi ei vielä osaa Javan graafisia piirteitä.

Kaupallisella puolella taas Finale Development on kehittämässä MOca-Java-tulkkia, joka osaa grafiikan lisäksi FD:n WWW-selaimen kanssa käytettynä webissä suosittu sovellukset. VoyagerNG-selaimen tekijä Oliver Wagner ja Haage & Partner taas suunnittelevat Voyageriin Java-tukea työnimellä Merapi. Merapin on tarkoitus olla valmiina heinä-elokuussa tänä vuonna. Pian siis amigistitkin voivat pelaila Java-pelejä verkkosivuilla.

Kaffe löytyy Internetistä osoitteesta [ftp.ninemoons.com](ftp://ninemoons.com), MOcasta saat lisätietoja sivulta [www.finale-dev.com](http://www.finale-dev.com), Merapin tiedotussivu on osoitteessa [www.haage-partner.com/ja\\_e.htm](http://www.haage-partner.com/ja_e.htm) ja VoyagerNG:n ominaisuuksiin ja tilanteeseen voit tutustua osoitteessa [www.vapor.com](http://www.vapor.com). Infoa varsinaisesta ohjelmointikielystä kannattaa hakea Sunin suunnalta ([java.sun.com](http://java.sun.com)) tai lähimmästä kirjakaupasta, josta luultavasti löytyy hyllymetreittäin Java-opuksia.



## 1.34 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kevätkokous, 1997

<=====>

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kevätkokous, 1997

Janne Pikkarainen, Janne Siren

<=====>

leikkaus Amiga Internationalin faksista

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kevätkokous järjestettiin tiedekeskus Heurekassa, Vantaan Tikkurilassa 25. toukokuuta 1997. Kokoukseen osallistui 11 henkilöä ja siellä tuotiin esille useita tärkeitä asioita, kuten Sakun uskottavuus ja aktiivisuus. Aktiivisuutta kaivataan kaikkien taholta lisää. Itse kullakin meistä on varmasti tietoa tai laitteistoa, josta voisi kirjoittaa Sakuun.

Kevätkokouksessa oli nähtävillä Broadline Oy:n toimittama Amiga 1200:n Infinitiv-torni. Lisäksi saatavana oli erilaisia tuotehin-nastoja, tietoa PowerPC-korteista sekä itsensä Amiga Internationalin presidentin Petro Tyschtschenkon Sakulle lähettämä faksi, jossa hän kiitteli Sakuja ja sanoi, että olisi itsekin saattanut tulla kokoukseen käymään, jos olisi tiennyt siitä aiemmin. Tiedä sitten, miten tosissaan Petro oli lausunnossaan.

Sakun linjaus ja julkaisukynnys otettiin puheeksi. Amiga-lehteen kirjoitetaan vain ja ainoastaan Amiga-artikkeleita, emmekä hoputa ihmisiä esimerkiksi ostamaan PC:tä. Lehteen saa kuka tahansa kirjoittaa mitä tahansa, mutta kaikkea ei ole pakko julkaista.

Uskottavuus koki syksyllä 1996 kovan kolauksen. Sakut jäivät ilmestymättä ja koko organisaatio poti täydellistä hiljaiseloa. Nyt luottamusta pyritään saamaan takaisin muunmuassa uusituilla kotisivuilla (<http://batman.jyto1.fi/~saku/>) ja lehden julkaisupäivien noudattamisella. Saku ei ole kuollut, vaikka siltä välillä vaikuttikin. Amigan uuden omistajan myötä meillä kaikilla on uutta uskoa tulevaisuuteen. Näytetään uskomme ja tehdään jotain asioiden eteen. Saku on hyvä media kertoa kaikesta uudesta!

Tavoitteissa kannattaa olla realistinen. Sakun resurssit eivät riitä mahdottomiin. Tehdään sitä, mitä kunnolla osaamme ja mihin voimavaramme riittävät. Julkaistaan lehti ajallaan ja tehdään siitä mielenkiintoinen. Mikäli aikamme ei riitä uuden Sakun HTML-version tekemiseen, niin tyydymme kunnolla tehtyyn normaali-Sakuun.

Syksyn vuosikokouksen yhteyteen kaavailimme Saku '97 -tapahtumaa. Tapahtumaan suunniteltiin ainakin helppinurkkaa, jossa saa apua Amiga-ongelmiin, uusien Amiga-laitteistojen ja ohjelmien esittelyä parin-kolmen jälleenmyyjän voimin, renderointi/kuvankäsittelynäytöksiä sekä uuden Sakun julkaisua. Kaikki halukkaat saavat paikan päältä uuden Sakun mukaansa sekä voivat tutustua Sakun kotisivuihin tapahtumapaikalla. Lisäksi järjestäisimme päivän mittaan kilpailuja, joissa olisipalkintona kaikenlaista pientä Amiga-aiheista tavaraa. Saku '97 on kuitenkin toistaseksi vain idea-asteella.

Lopuksi arvoimme perinteiseen tapaan kokoukseen osallistuneiden kesken yllätyslähjän, upouuden Wizard-hiiren. Tällä kertaa arpa osui Marko Rainan kohdalle. Kiitos Broadline Oy:n Seppo Virtaselle lahjalahjoituksesta ja onnea voittajalle!

Toivotamme kaikki, myös vasta jäsenyyttään harkitsevat, tervetulleiksi seuraavaan kokoukseen! Lisätietoja lähempänä syksyä.

Kevätkokouksen pöytäkirja on luettavissa yhdistyksen kotisivuilla, jähka se on asianmukaisesti tarkastettu. Pöytäkirja tulee myös seuraavaan Sakuun.

## 1.35 Kickstart 1.4 esiin vanhasta A3000:sta

<=====>

Kickstart 1.4 esiin vanhasta A3000:sta

Janne Siren

<=====>

Ensimmäisissä Amiga 3000 -koneissa oli ROM-piirillä Kickstartin versio 1.4 (36.16). Tämä keskeneräiseksi jäänyt käyttöjärjestelmäversio piilotettiin käyttäjältä lataamalla kiintolevyllä automaattisesti muistiin Kickstart 1.3 tai 2.0. Virallisestihan 1.3:sta hypättiin suoraan versioon 2.0.

Kickstart 1.4:ää ei kuitenkaan piilotettu täydellisesti, vaan sen saa esiin kytkemällä koneeseen virran molemmat hiirennapit pohjassa ja sohaismalla käynnistysvalikosta hiirellä ruudun vasenta ylänurkkaa (kuin siellä olisi sulkupainike). 2.0:n komennot

eivät toimi, mutta kokeile esimerkiksi 1.3:n version-käskyä. Kiinnitä erityistä huomiota outoihin syvyys- ja kokopainikkeisiin ikkunoissa! Lisäksi kytkemällä kiintolevyt käytöstä pitäisi konetta käynnistettäessä ilmestyä hieman tavallisesta poikkeava aloituskuva.

Tämä kikka ei luonnollisesti toimi tuoreemmissa Amiga 3000 -malleissa, joissa on Kickstart 2.04 ROM-palikalla. Niille, joilla ei ole mahdollisuutta itse 1.4:ään tutustua, ohessa on kuvaruutukaappaus! Kaappauksen ottaminen osoittautuikin yllättävän vaikeaksi kaappausohjelmien kaatuessa yksi toisensa jälkeen; Fish-levyltä 38 löytynyt Matt Dillonin ohjelma onneksi suostui toimimaan. Workbenchin versioksi ilmoitetaan 40.42 (WB 3.1) siksi, että käynnistyslevyke oli alustettu erikseen Amiga 1200:lla.

## 1.36 Magic Menu v2.15

<=====>

Magic Menu v2.15

Jani Paavilainen

<=====>

En ole varmaankaan ainoa jonka mielestä WorkBenchin mustavalkoinen valikkopalkki on vähemmän tyylikkään näköinen. MagicWB:n käyttäjänä olen jo pitkään kaipaillut kohennusta myös valikkojen ulkonäköön. Apua tähän tarjoaa Magic Menu (tästä lähin tekstissä "MM").

MM on commodities-ohjelma. Asennus on erittäin helppoa. Ohjelmasta on kaksi versiota, 000 ja 020+, joista ensimmäinen toimii millä tahansa prosessorilla ja jälkimmäinen vaatii vähintään 020:n. Vaikka MM on shareware-ohjelma, ei sen toimintaa ole mitenkään rajoitettu.

Valikkojen ulkoista olemusta ja toimintaa voi säädellä mukana seuraavalla asetusohjelmalla. Valikon ilmestymistapoja on kolme. 1) Pull-down only, jolloin valikko ilmestyy vain normaaliin tapaan ruudun yläreunaan. 2) Pop-up only, jolloin valikko ilmestyy ainoastaan pop-up-valikkona. 3) Mouse pointer, jolloin valikko ilmestyy joko ruudun yläreunaan tai pop-up-valikkona riippuen hiiren osoittimen sijainnista.

Valikkojen käyttämistapoja on myös kolme. 1) Intuition compatible: oikea hiiren nappi pohjaan ja kun ollaan halutulla kohdalla vapautetaan hiiren nappi. 2) Sticky mouse: näpäytetään kerran oikeaa hiiren nappia, siirretään haluttuun kohtaan ja näpäytetään vasenta nappia. 3) Smart select: kerran oikeaa nappia ja sen jälkeen liikutaan valikkossa näpäyttelemällä vasenta nappia.

Valikolle voi valita kolme eri ulkonäköä. 1) Standard, jolloin valikko on normaalin WB-valikon näköinen eli mustavalkoinen eli ruma. 2) Old 3D ja 3) Multicolor 3D. Vaihtoehdot 2 ja 3 ovat melko samannäköisiä pieniä eroja lukuunottamatta. Kuvan esimerkki on Multicolor 3D. Multicolor-vaihtoehtoa käytettäessä voi valikon värejä säädellä mielin määrin, mutta näytön pitää tällöin olla vähintään 64-värinen.

MM tukee myös näppäimistön käyttöä eli käyttäjä pääsee valitsemallaan näppäinyhdistelmällä selailemaan valikkoja kursorinäppäimillä. MM:n voi hetkellisesti kytkeä pois käytöstä painamalla valikkoja käytettäessä Ctrl-näppäintä. Tämä on hyvä piirre käytettäessä ohjelmia, jotka eivät pidä MM:n läsnäolosta.

En anna ohjelmalle mitään arvosanaa, mutta voin suositella sitä kaikille, jotka ovat kyllästyneet mustavalkovalikoihin.

Magic Menu on saatavilla esim. minulta itseltäni ilman korvausta. Lähetä disketti + palautustarpeet os. J.P., Verkkotie 5 A 15, 13210 HML. WWW: <http://fsinfo.cs.uni-sb.de/~cattaneo/magicmenu/magicmenu.e.html>.

Ohjelman koko: pakattu (LZX) 129K, pakkaamaton 344K.

Testikone:

A1200, Blizzard-IV 030/50 MHz, 4 Mt FAST, HD

## 1.37 Sähköinen lehti: MikroBitti tupla-CD-ROM

<=====>

Sähköinen lehti: MikroBitti tupla-CD-ROM

Jani Saijos

<=====>

Veljeni, joka omistaa IBM-PC:n, osti jokin aika sitten halvalla uuden MikroBitti-CD:n. CD on suunnattu selvästi PC:n omistajille, eikä kannen kotelosta löydy sanaakaan Amigasta. Laitteistovaatimuksena on 386-mikro tai parempi. CD:llä on kuitenkin myös Amigan ohjelmia. Lainasin CD:n veljeltäni tarkoitukseni tutkia, mitä kaikkea Amigalle sieltä löytyy. Seuraava teksti on siis puhtaasti Amigan käyttäjän kannalta laadittu, koska en omaa välitöntä pääsyä PC-koneelle.

MikroBitti-CD koostuu kahdesta vihreästä CD-levystä. Levyt sisältävät MikroBitin vuosikerran 1996 digitaalisessa muodossa (PDF) Adobe Acrobat -ohjelmalla tallennettuna. Lehtien lukua varten mukana tulee Acrobat Reader 3.0, joten Amigalla ei lehtiä saa luettua. Käsittääkseni Amigalle on kuitenkin olemassa jonkinlainen lehtien lukuohjelma, mutta en tiedä ohjelman nimeä enkä saatavuutta. Levyiltä löytyy lehtien lisäksi "extra bonuksena" yli 1000 MBnet-ohjelmaa, kuten kannessa lukee.

Ensimmäiselle levyille on sijoitettu DOS- ja Windows 3.1 -ohjelmat. Toisella levyllä ovat puolestaan ohjelmat Windows 95:lle, OS/2:lle ja Linuxille ja viimeisenä pohjalla Amiga-ohjelmat. Ohjelmat koostuvat vuonna 1996 MikroBitin sivuilla käsitellyistä PD/Shareware-ohjelmista. Amigan käyttäjän kannalta helpointa olisi omistaa kyseisen vuoden Bitit, joista voisi selata, mikä tuntuu kiinnostavalta ja mikä ei. Itse lopetin Bitin tilauksen kuitenkin jo vuosia sitten Amiga-asian vähentyessä ja siirryin ulkomaisten lehtien sekä Sakun pariin. Bitin käyn toki joka kuukausi lukemassa kirjastossa ja on mielestäni hienoa, että suomalaisesta tietokonelehdestä löytyy jotain Amigallekin, vaikkakin valitettavan vähän.

CD:llä on Amiga-tiedostoja reilut 280, yli 110 megaa levytilaa. Kaikki nämä ovat pakattuja, suurin osa tietysti lha:lla, mutta on joukossa myös DMS:llä ja lzx:lläkin pakattuja. Itse purkuohjelmia en löytänyt (kylläkin useita graafisia käyttöliittymiä niille (AII, GuiArc, Unpack)), mutta lähes kaikki omistanevat ne, joten tämä ei toivon mukaan ketään pahemmin häiritse.

Suurimmat kokonaisuudet Amigalle muodostavat Amiga Report -lehti 110:llä tiedostollaan ja yli 8 megalla, Aliens Confidential Multimedia 9:llä tiedostolla ja noin 5 megalla sekä Fields Of Battle -peli (vaatii 4 Mt muistia) 10:llä tiedostolla ja runsaalla 6 megalla. Mammuttina pohjalla on Murder-peli 11 tiedostollaan ja pakattunakin yli 35 megalla. Levyiltä löytyi myös melko mukavasti kotimaista tuotantoa olevia ohjelmia, kuten esimerkiksi Hardcore Bomberboy ja PowerBattle. Muuten CD on tyypillinen kokoelma erilaisista ohjelmista. Mukana on pelejä, Internet-ohjelmia sekä lukuisia pikku hyöty- ja huviohjelmia. Monista levyillä olevista ohjelmista (esimerkiksi Boulderdash ja Aerial Racers) huomasin kuitenkin harmikseni omistavani jo uudemman version.

Pelkästään Amigaa käyttävälle en uskaltaisi tätä CD:tä suositella, eikä sitä ole siihen tarkoitettukaan. Jos saisi elektroniset MikroBitti-lehdet luettavaan muotoon, olisi asia jo aivan toinen. Sillä välin kannattaa mieluummin ostaa vaikkapa Aminet CD tai uusi Amiga Format CD:llä varustettuna. Myöskään henkilö, joka omistaa modeemin ei todennäköisesti löydä CD:ltä mitään uutta (no, ehkä Murder...). Omiaan CD on käyttäjälle, jonka pöydällä surisee Amiga sopusoinnussa PC:n rinnalla. Tällaisia pöytiä näkee yhä enemmän, joten ehkäpä Helsinki Media on tehnyt fiksun päätöksen sisällyttäessään toiselle rompulle myös Amiga-ohjelmia. Kun joku vielä väsäisi Acrobat-yhteensopivan lukijan Amigalle...

[Toim. huom.: Aminetistä on saatavana Ghostscript-ohjelmistopaketti, jonka avulla Amigalla voi lukea, konvertoida ja tulostaa PostScript-tiedostojen lisäksi myös Adoben PDF-muotoisia tiedostoja. Kirjoitushetkellä uusin versio on v5.01:

```
gs501_000.lha gfx/show 554K+Ghostscript5.01 68000 bin
gs501_020.lha gfx/show 541K+Ghostscript5.01 020 binary
gs501_020fpu.lha gfx/show 522K+Ghostscript5.01 020fpu bin
gs501_030.lha gfx/show 541K+Ghostscript5.01 030 bin
gs501_030fpu.lha gfx/show 522K+Ghostscript5.01 30fpu bin
gs501_040fpu.lha gfx/show 539K+Ghostscript5.01 040fpu bin
gs501_040sf.lha gfx/show 541K+Ghostscript5.01 040sf bin
gs501_data.lha gfx/show 770K+Ghostscript5.01 data archive, get a bin
gs501_fnts-std.lha gfx/show 1.4M+Ghostscript5.01 HQ fonts archive
```

Paketeista tarvitaan gs501\_data.lha ja omalle koneelle sopiva bin-tiedosto (esim. vakio-A1200:lle gs501\_020.lha). Kirjasin-paketti gs\_501\_fnts-std.lha kannattaa hakea, jos ei ennestään omista sopivia PostScript-kirjasimia.]

Sähköinen lehti MikroBitti

Hinta: 109 mk + toimituskulut 18 mk

Saatavuus: puh. (09) 120 671

Laitteistosuositus: Jotta voisit hyödyntää sähköistä lehteä suositellaan:

Windows, 33 MHz 486, 8 Mt RAM, kaksinopeuksinen

CD-ROM-asema 2 Mt:n välimuistilla varustettuna.

Jos olet kiinnostunut Amiga-tiedostoista:

Amiga, CD-ROM-asema ja useimmiten ainakin OS 2, paikka

jonne purat pakatut tiedostot: kiintolevy, RAM...

Testattu: Amiga AT1200, 850 Mt kiintolevy, Randy 4x CD-ROM

## 1.38 World of Amiga 97

<=====>

World of Amiga 97

Alkuperäinen kirjoittaja Adrian Pickering, © Adrian Pickering

<http://www.homeusers.prestel.co.uk/pickering>

Suomentanut Jari Ristiranta

<=====>

Novotel Lontoossa isännöi jälleen World of Amiga -tapahtumaa ja innokkaita Amiga-käyttäjiä, joita tapahtuma houkutteli. Adrian Pickering oli paikan päällä selvittämässä miksi.

World of Amiga on Ison-Britannian merkittävin Amiga-tapahtuma, joka houkuttelee Amiga-käyttäjiä ja näytteilleasettajia ympäri maailman. Joka vuosi on suurin väkijoukko löytynyt mielenkiintoisimman teknologian ympäriltä, ja tänä vuonna vuorossa olivat Phase5, joka esitteli numeronmurskausta PowerPC-korteillaan ja HiQ, jonka yleisömagneettina oli uusi versio Siamese Systemistä. Paikalla oli tietenkin myös yrityksiä myymässä tuotteitaan erittäin houkuttelevin tarjoushinnoin.

Direct Software, yritys joka on viime viikkojen aikana saavuttanut suurta huomiota Power Amiga -ilmoituksensa johdosta, oli myös paikalla, mutta valitettavasti tuote ei ollut. He puhuivat kuitenkin avoimesti koneestaan, jolle kaavailaan 1500 punnan hintaa. Power Amiga, nimestään huolimatta, pohjautuu 50 megahertsin 68060-prosessoriin ja mukaan tulee näyttökortti 3D-piiristöllä sekä 22 megatavua muistia. Direct Software aikoo avata uuden liikkeen Nottinghamiin, Englantiin myydäkseen sarjaansa alhaisesti hinnoiteltuja pelejä. He toivovat myöskin laajentavansa valikoimaansa hyötyohjelmilla kuten ohjelmointikielien kääntäjillä.

Gasteiner, Golden Image, Power Computing ja muut nauttivat rahan virrasta tuotteiden vaihtaessa omistajaa. Power Computing antoi ystävällisesti tilaa korokkeensa kulmasta edesmenneen Commodore UK:n David Pleasanceille, joka markkinoi "Everybody's Girlfriend" -levyä. Digita myi muun muassa Wordworth 6 -päivityksiä, CD-versiolla oli hintana 20 puntaa.

Aikoinaan Escomille työskennellyt Dr. Peter Kittel oli majoittunut Piosin korokkeelle, jossa hän esitteli PPC-pohjaista Transamia. Vaikka Transam on lähiaikoina ollut suuri huomion ja väittelyn aihe Internetissä, se jäi lähes huomaamatta. Tämä johtui varmaankin osittain siitä, ettei kone ollut päällä kertaakaan koko viikonloppuna. Transamin nykyinen versio sisältää 200 megahertsin PPC603e-prosessorin sekä paikan toiselle PPC-prosessorille, johon voidaan pian asentaa Motorolan uusia PPC750-prosessoreja, jotka eivät Pentiumeja kunnioita nopeuksissaan.

Amiga Internationalin, entisen Amiga Technologiesin koroketta isännöi itse Petro Tyschtschenko, joka pyöri väkijoukossa vastaten kysymyksiin niin avoimesti kuin uskalsi sekä jakeli anteliaasti AI-hiiriä ja -hiirimattoja. Finale Development keskusteli selaimestaan ja Java-kääntäjästä, joka julkaistaan erittäin pian. Nova Designin Kermit Woodall esitteli innokkaana ImageFX:ää. Edullinen ImageFX on nopea ja tehokas kuvankäsittelyohjelma, joka antaa jopa Adoben tuotteille hyvän vastuksen.

HiQ oli järjestänyt korokkeensa viereen muutaman rivin tuoleja ja vastaili innokkaan yleisön kysymyksiin. Useimmat kysymyksistä koskivat Siamese-sarjan uusinta versiota, joka yhdistää PC:n ja Amigan parhaimmat ominaisuudet nerokkaan ohjelmiston ja laitteiston avulla. Uusin versio tukee RTG:tä (laitteistosta riippumaton grafiikka), joten PC:tä käytetään Amigan näyttökorttina, minkä etuna on se, että voidaan käyttää PC:n näyttökortteja kalliimpien Amigan vastaavien sijasta. Virityksen teho yleisessä käytössä on paljon Amigan omaa piiristöä parempi ja suuria resoluutioita voidaan näyttää halvalla PC:n monitorilla. RTG on vain järjestelmän uusin ominaisuus. Alkuperäinen järjestelmä esiteltiin viime vuoden WOA:ssa ja sillä oli mahdollista jakaa laitteita kahden koneen välillä.

Phase5:n korokkeelle oli jatkuvasti vaikea päästä, koska sitä ympäröi ihmismassa, joka halusi nähdä vilauksen maailman nopeimista Amigoista. Saksalainen yritys on onnistunut tuomaan PowerPC-prosessorin 68060:n seuraksi ja tuloksena on RISC/CISC-Amiga, joka merkitsee suurta potentiaalia tulevaisuuden ohjelmille ja peleille tarjoten myöskin yhteensopivuuden aikaisempien Amiga-mallien kanssa. Phase5 myöskin julkisti tulevan näyttökortin, CyberVisionPPC:n, joka on suoraan yhteydessä kiihdytinkorttiin välttääkseen Zorro-väylän pullonkaulan.

Eräs ei-kaupallinen nähtävyys paikalla oli kotitekoinen kannettava Amiga, joka perustui A600:een. Mukana oli CD-ROM sekä mustavalkoinen LCD-näyttö. Kokonaisuus vaikutti huomattavan ammattimaiselta. Vaikka kyseinen kone on tällä hetkellä ainutlaatuinen, saattaa projektin kaupallistumiseen riittää tarpeeksi kiinnostusta.

## 1.39 Minskies Furballs

<=====>

Minskies Furballs

Lisa Collins

<=====>

Tetris-fanit - kaikki syntymäpäivänne ovat tulleet kerralla. Vaikket oleisikaan Tetris-fani vielä, sinusta tulee sellainen parin pelin jälkeen. Minskies Furballs on erinomainen Tetris-kloon.

Peli on fiksu, värikäs ja sitä on helppo pelata. Kaikki mitä sinun tulee tehdä on keinotella lähestyvät ja värikkäät blokit kohdalleen niin että muodostuu vähintään neljän samanvärisen blokin ryhmä (ei viistossa).

Tämä peli on todella riippuvuutta aiheuttava ja kiva pelata. Pelissä on pari huuahdusta, esim. "Here we go!" ja "You're in trouble now!", jotka nostavat pelin nautittavuutta.

Loppuarvostelu:

Grafiikka: 90

Äänet: 85

Kestävyys: 88

Pelattavuus: 90

Keskiarvo: 88

Juttu otettu Amiga Magazinessa (2/97).

Suomentanut ja tiivistänyt Klaus Bayer.

## 1.40 Monkey Island 2

<=====>

Monkey Island 2

Joona Pöhö

<=====>

Vaikka MI2 on ikivanha peli, se on silti yksi Amigan (ja PC:nkin) parhaita seikkailupelejä. Peli kertoo nuoresta merirosvo-wannabeesta nimeltä Guybrush Threepwood, joka etsii legendaarista Big Whoopin aarretta. Sen kerrotaan olevan enemmänkin kun pelkkä aarre, portti toiseen maailmaan, ja siinä sivussa pitää yrittää tappaa vanha perivihollinen LeChuck taas kerran.

Tämä peli on jopa oikeasti hauska, pelatessa ei voi olla nauramatta ääneen, pelissä on hauskoja henkilöitä, loogisia ongelmia yms. (Mutta poikkeuksiakin löytyy, kuten "käytä apinaa vesipumppuun" =).

MI2 on myös melko bugiton (mitä nyt ruutu tulee täyteen pikselimössöä uudemmilla koneilla ruudun tähtäessä esim. tykin laukauksessa) eikä ole kaatunut minulla kertaakaan, ja asentuu siististi. Musiikki on kyllä pelin hirveimpiä osioita, mutta pelihän on PC:ltä portattu, joten se selittää kaiken (laiskat ohjelmoijat!).

Jos pidät hauskoista seikkailupeleistä, sinun on PAKKO ostaa tämä peli! Tätä peliä ei kyllä varmaan löydy enää mistään uutena, joten se on pakko ostaa käytettynä.

Vaatimukset: mikä tahansa Amiga, 1 Mt CHIP (kai)

Testattu: A1200 + 850 Mt HD.

Julkaisija: LucasArts

Pelityyppi: seikkailu

Ikäraja: ei

Grafiikka: 82%

Musiikki: 65%

Pelattavuus: 99%

Vetovoima: 100%

Huumori: 150%

Yleisarvosana: 99%

Yhteenveto: Ehkä paras seikkailupeli, jonka olen eläessäni nähnyt. (Beneath A Steel Sky tulee hyvänä kakkosena.)

## 1.41 Juster MS-420 G - kaiuttimet

<=====>

Juster MS-420 G - kaiuttimet

Juha Alaniemi <janiemi@mbnet.fi>

<=====>

Monitorin kaiuttimista ei yleensä kovin muhkeita ääniä saa, ja jos ei halua tyytyä huonoon äänentoistoon, vaihtoehtona on kytkentä kotistereoihin tai multimedia-kaiuttimien hankinta. Itse kokeilin pistää piuhat stereoihini, mutta tuloksena oli rätisevä ja epäselvä ääni (olisikohan aika hankkia uudet laitteet). Koska en ollut tyytyväinen monitorini kaiuttimien äänentoistoon, päätin hankkia kunnan kaiuttimet.

Hetken harkinnan tuloksena päädyin Juster Green Speaker MS-420G -kaiuttimiin. Tehoa lähtee 160 W (2 x 80 W), joka riittänee useimmille. [Justerin ilmoittama tehoarvo on nk. PMPO-arvo, eli hetkellinen maksimiteho jonka vahvistin kykenee antamaan ulos muutaman millisekunnin ajan - toim.huom] Kaiuttimien koko on n. 15 cm x 27 cm, syvyys n. 16 cm. Ne ovat varsin tyylikkää, väriltään vaaleanharmaat, joka sopii hyvin yhteen tornini ja Microvitec M1438S -monitorini kanssa.

Toisen kaiuttimen etupaneelista löytyy säätönapulat äänenvoimakkuudelle, diskantille ja bassolle, paikka korvakuulokkeille (tulivat paketin mukana) ja virran merkkivalo. Virtanappulaa kaiuttimista ei löydy, sillä virta menee päälle automaattisesti ja sammuu 30 sekunnin kuluttua, jos kaiuttimia ei tarvita. Huono puoli on se, että virta naksahtaa päälle silloin tällöin ilman mitään syytä, mutta haittaa tästä ei juurikaan ole. Takaa löytyy kyllä säätöruuvi virta-automaatiikan herkkyydelle, mutta merkittävää apua siitä ei tuntunut olevan.

Itse äänentoisto on hyvä, bassot kuuluvat jämäkästi ja korkeat äänet selvästi ja hyvin. Ero monitorin kaiuttimiin on korvin kuultava, kuinkas muuten. Tavalliseen käyttöön eli pelaamiseen, musiikin kuunteluun yms. MS-420:t riittävät enemmän kuin hyvin.

Omani ostin Gentle Eyestä.

Tekniset tiedot:

- Input sensitivity: 150 mV (at 1 KHz)
- Frequency response: 50 Hz - 20 KHz
- S/N ratio: > 70 dB
- Crosstalk: > 60 dB

- Tone control: bass  $\pm 9$  dB/3 dB (100 Hz)  
treble  $\pm 9$  dB/3 dB (10 KHz)
- Speaker type: 4" air suspension woofer  
1" dome tweeter
- Auto power switch sensitivity adjustment range 30 mV - 50 mV

## 1.42 Namupaloja Sakun kotisivuilta

<=====>

Namupaloja Sakun kotisivuilta

Janne Siren

<=====>

Keväällä ehdittiin Suomen Amiga-käyttäjät ry:n uusituilla kotisivuilla nauttia päivän namupaloista, arkisin joka päivä ilmestyvistä pienistä Amiga-aiheisista ohjelmaesittelyistä, vinkeistä ja uutisista, jo parin kuukauden ajan. Nyt namupalat ovat kesälomalla, mutta palaavat ruutuun taas 1. elokuuta. Jos et pääse Internetiin tai et vain ole ehtinyt tutustua namupaloihin, voit nyt näin Sakusta selata kaikki kevään namut!

Namupalat kuvineen ja paljon muuta löydät Internetistä osoitteesta:

<http://batman.jytol.fi/~saku/>

Tervetuloa!

Namupalat toimitti sekä verkkoon että lehteen Jari Karjalaisen ja Janne Pikkaraisen kirjoittamasta materiaalista Janne Siren.

Boottaus miellyttävämmäksi

16.4.97 - Janne Pikkarainen

Koneeseen virta päälle ja 10 - 20 sekunnin odottelu harmaata ruutua tuijottaen. Tuntuuko tutulta? Kaiken ei tarvitse olla näin tylsää. Kerromme vaihe vaiheelta, kuinka Workbenchin latautumisen yhteyteen saa helposti liitettyä latauskuvan ja taustamusiikin.

Satunnaisen kuvan lataaminen

Käytämme esimerkissä SysPic-nimistä ohjelmaa. SysPic on pienikokoinen ja osaa ladata satunnaisia kuvia. Pura SysPic-paketti ja kopioi sen ajettava tiedosto vaikkapa C-hakemistoon. Tämän jälkeen tee hakemisto ja kopioi sinne kuvat, joista SysPic valitsee käynnistyksen yhteydessä satunnaisen kuvan. Nimeä kuvat esimerkiksi muotoon bootpic001.iff, bootpic002.iff ja liitä startup-sequenceesi seuraava rivi SetPatch-komennon jälkeen:

```
C:SysPic S:bootpics/bootpic*.iff RANDMIN=1 RANDMAX=3 SO BF
```

Muuta hakemistopolut ja tiedostonimet omiasi vastaaviksi. RANDMIN-arvo määrää ensimmäisen ladattavan kuvan numeron (vaikka bootpic001.iff), RANDMAX puolestaan viimeisen mahdollisen numeron (esimerkiksi bootpic003.iff). SO-parametri lataa Overscan-asetukset jo ennen IPrefsiä ja BF (BestFit) -parametri puolestaan ottaa kuvalle parhaiten sopivan

näyttötilan käyttöön.

Tämän jälkeen kopioi SysPicin mukana toimitettava ClosePic-ohjelma

WBStartup-hakemistoosi, ja olet selvittänyt ensimmäisen vaiheen.

Musiikin liittäminen

Taustamusiikin saa näpsäkästi vaikkapa HippoPlayeriä ja ARexxia apuna käyttäen. Tee ensin HippoPlayerillä modulelista, johon valitset haluamasi modulet ja tallenna se esimerkiksi nimellä bootprogram. Sitten teemme Hipon käynnistämistä ja sammuttamisesta huolehtivat ARexx-skriptit.

Satunnaisen modulen lataava ARexx-skripti: (esimerkinimi alku.hip)

```
/* Soita satunnainen module */
```

```
Address Command 'Wait 1 SECS'
```

```
Address 'HIPPOPLAYER'
```

```
LoadPrg "S:bootprogram"
```

```
RandPlay
```

Hipon sammuttava ARexx-skripti: (esimerkinimi loppu.hip)

```
/* Poistu Hiposta */
```

```
Address Command 'Wait 10 SECS'
```

```
Address 'HIPPOPLAYER'
```

```
Quit
```

Skriptien tekemisen jälkeen on aika muokata startup-sequencea. Sijoita

SetPatch-komennon jälkeen seuraavat rivit

```
Run >NIL: SYS:System/RexxMast
```

```
DH0:HippoPlayer/HiP HIDE
```

```
Run >NIL: DH0:RexxC/RX DF0:HippoPlayer/ARexx/alku.hip
```

sekä ennen startup-sequencen loppua majaanlemaa EndCLI-komentoa seuraava:

```
RX >NIL: DH0:HippoPlayer/ARexx/loppu.hip
```

(Korvaa hakemistopolut ja tiedostonimet omiasi vastaaviksi.)

Jos kaikki meni putkeen, seuraavan boottauksesi pitäisi sujua huomattavasti mukavammissa merkeissä.

\* SysPic 4.00:

```
ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/boot/SysPic400.lha
```

\* HippoPlayer 2.38:

```
ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/mus/play/hippoplayer.lha
```

SwazInfo

17.4.97 - Janne Pikkarainen

SwazInfo päivittää Workbenchin ikoneiden info-ikkunan uuteen uskoon.

Erittäin monipuolinen ja hyvin suunniteltu vastine Commodoren omalle versiolle. Ikoneita voi vaihtaa drag-and-drop-periaatteella, tooltypejen



muokkausta on parannettu huomattavasti ja ulkoasu on huoliteltu.

MultiUserFileSystemin käyttäjille tervetullut uutuus on käyttöoikeuksien muuttaminen hiirtä naksuttelemalla.

\* SwazInfo 1.8b:

<ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/wb/SwazInfo18b.lha>

---

Master Control Program (MCP)

18.4.97 - Janne Pikkarainen

Kaikkien aikojen monipuolisin monitoimi-commodity vain paranee vanhetessaan. Sisältää hillittömän määrän toimintoja aina GadTools-painikkeiden ulkonäön muuttamisesta virransäästöön ja kuvaruudunsäästäjään.

\* MCP 1.21: <ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/cdity/MCP121.lha>

\* MCP 1.30 beta: <http://user.cs.tu-berlin.de/~zerocom/mcp/>

---

GIF-Toolkit

21.4.97 - Jari Karjalainen

GIF-animaatiot piristävät kummasti kotisivua. Ellei piirto-ohjelmasi osaa tallentaa kuvallisia luomuksiasi GIF-animaatioksi, kannattaa tutustua ohjelmaan nimeltä GIF-Toolkit.

GIF-Toolkitin avulla on helppo koostaa GIF-animaatio. Ei vaikeita, epämuistettavia parametreja komennossa, vaan kaikki hoituu hiirellä napsauttelemalla. Lataat vain ennalta piirtämäsi kuvat GIF-Toolkitiin ja muodostat näistä GIF-animaation.

GIF-Toolkit käyttää datatyyppiä kuvien lataamiseen muiden paitsi GIF-kuvien kanssa, joten monenlaiset kuvat käyvät sellaisenaan. Voit ladata myös valmiita GIF-animaatioita sekä IFF-animaatioita (ANIM2, ANIM3, ANIM5, ANIM7 ja ANIM8). GIF-animaatioiden lisäksi GIF-Toolkitillä voidaan tallentaa myös yksittäisiä kuvia sekä GIF- (89a) että ILBM-muotoon.

GIF-Toolkit on sharewarea, eikä sillä voi tallentaa ennen kuin se on rekisteröity, mutta älä epäroi rekisteröidä, jos aiot tehdä paljonkin GIF-animaatioita. Ohjelma on sen arvoinen!

GIF-Toolkit vaatii MUI 3.6:n tai uudemman.

\* GIF-Toolkit 1.5.3:

<http://www.sbox.tu-graz.ac.at/home/schupfer/GIF-Toolkit/>

GIFToolkit1\_5\_3.lha (n. 130 kt)

\* GIF-Toolkit -kotisivu:

<http://www.sbox.tu-graz.ac.at/home/schupfer/GIF-Toolkit/>

---

---

## RDB-Salv

22.4.97 - Jari Karjalainen

Jos levyn RDB (RigidDiskBlock) jostain syystä vioittuu, ei levyyn pääse enää käsiksi, ja yleensä ainoa toivo on alustaa ja osioida levy uudelleen.

Ei mitenkään kiva juttu, varsinkaan kun viimeisin varmuuskopio levystä on kenties kuukausia tai vuosia vanha.

RDB-Salvin avulla voit ottaa varmuuskopion RDB:stä ja palauttaa sen myöhemmin takaisin levyille. Ohjelmalla voidaan myös etsiä osittain hävinnyttä tietoa hallintalohkosta. RDB-Salv osaa myös tutkia koko levyn ja laskea arvot kaikille AmigaDOS-osioille.

Kaikesta tästä huolimatta ohjelma on helppokäyttöinen. Mukana tulee myös suomenkieliset catalogit ja ohjeet.

Ohjelma vaatii OS 2.04:n tai uudemman. Vapaasti levitettävä rekisteröimätön versio RDB-Salvista toimii puutteellisesti.

\* RDB-Salv 1.1:

[http://www.wipd.ira.uka.de/~moellem/RDB-Salv/ftp/rdbsalv\\_suomi.lha](http://www.wipd.ira.uka.de/~moellem/RDB-Salv/ftp/rdbsalv_suomi.lha) (277 kt)

---

## ShutAll

23.4.97 - Jari Karjalainen

Onko sinulle koskaan käynyt niin ikävästi, että juuri kun resetoit Amigan tai sammutat siitä virran, kirjoittaa joku ohjelma levyille? Ja sehän taas saa aikaan kaikkea ei niin kivaa...

ShutAll-ohjelman avulla edellä kerrottu on historiaa. Kun ShutAll ajetaan, se lopettaa ja estää mahdolliset levyoperaatiot, minkä jälkeen voit turvallisin mielin sammuttaa tai resetoita Amigan.

\* ShutAll 1.01:

[ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/cdity/ShutAll\\_1.01.lha](ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/cdity/ShutAll_1.01.lha)  
(117 kt)

---

## MagicMenu

24.4.97 - Janne Pikkarainen

Amigan alavetovalikkojen ulkoasua ja toimivuutta parantava pieni ohjelma.

MagicMenun myötä valikot avautuvat mille tahansa kohtaa ruutua, ulkonäkö muuttuu kolmiulotteiseksi eikä ruutujen päivitys enää pysähdy valikkoja käytettäessä. Erittäin suositeltava ohjelma.

\* MagicMenu 2.15:

[ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/wb/MagicMenu2\\_15.lha](ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/wb/MagicMenu2_15.lha)

---

## TolleUhr

---

25.4.97 - Janne Pikkarainen

Pieni ja näppärä kello WB-ruudulle. Kokoa, sijaintia ja ulkonäköä voi vapaasti vaihtaa. Myös hälytyksen ja tasatuntimerkin TolleUhr osaa tarvittaessa.

\* TolleUhr 1.6:

<ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/time/TolleUhr16.lha>

---

CHIP-muisti nopeammaksi

28.4.97 - Janne Pikkarainen

Blizzard 1260 -kortin omistajat ovat varmasti huomanneet, miten

CHIP-muistin nopeus on kortin päälläollessa alhaisempi kuin ilman korttia.

Ratkaisuksi muodostuu Phase 5:en FTP-osoitteesta (<ftp.phase5.de>) saatava

060.libraryn päivitys ja sen mukana toimitettava SetCacheMode-ohjelma.

Kopioi SetCacheMode-ohjelma vaikkapa C-hakemistoosi ja lisää

startup-sequenceesi seuraava rivi:

```
Run >NIL: C:SetCacheMode Address=$000000 Size=$1FFFFFF NOCACHE VERBOSE
```

Seurauksena CHIPin kirjoitusnopeus nousee! Tässä BusSpeedTest-ohjelman

tulokset:

SetCacheModea ennen:

BusSpeedTest 0.19 (mlelstv)Buffer: 262144 Bytes, Alignment: 32768

=====

memtypeaddr opcycle calibbandwidth

chip\$000D0000 readw 1069.8 nsnormal 1.9 \* 10<sup>6</sup> byte/s

chip\$000D0000 readl 1069.9 nsnormal 3.7 \* 10<sup>6</sup> byte/s

chip\$000D0000 readm 1070.1 nsnormal 3.7 \* 10<sup>6</sup> byte/s

chip\$000D0000 writew 1069.7 nsnormal 1.9 \* 10<sup>6</sup> byte/s

chip\$000D0000 writel 1070.5 nsnormal 3.7 \* 10<sup>6</sup> byte/s

chip\$000D0000 writem 1069.7 nsnormal 3.7 \* 10<sup>6</sup> byte/s

SetCacheModen jälkeen:

BusSpeedTest 0.19 (mlelstv)Buffer: 262144 Bytes, Alignment: 32768

=====

memtypeaddr opcycle calibbandwidth

chip\$000D0000 readw 1069.8 nsnormal 1.9 \* 10<sup>6</sup> byte/s

chip\$000D0000 readl 1070.3 nsnormal 3.7 \* 10<sup>6</sup> byte/s

chip\$000D0000 readm 1069.6 nsnormal 3.7 \* 10<sup>6</sup> byte/s

chip\$000D0000 writew 984.3 nsnormal 2.0 \* 10<sup>6</sup> byte/s

chip\$000D0000 writel 985.6 nsnormal 4.1 \* 10<sup>6</sup> byte/s

chip\$000D0000 writem 984.1 nsnormal 4.1 \* 10<sup>6</sup> byte/s

(Testit suoritettu Workbenchin kautta. Näyttötilana DBLNTSC: High Res No

---

Flicker, 8 väriä. Ilman Workbenchiä tulokset ovat hieman parempia.)  
Nopeuden kasvu ei näytä testitulosten perusteella kovin hurjalta. Yleistä suorituskykyä SetCacheMode kuitenkin parantaa yllättävän paljon.  
Esimerkiksi Scalan monimutkaisimmat tehosteet lopettivat nykimisensä ja Artificial Peoplen Cliches-demon rotaatiozoomeri toimii nyt sulavasti.

---

#### FTPMount

29.4.97 - Jari Karjalainen

FTPMount on näppärä ohjelma, joka asentaa FTP:n osaksi Amigan tiedostojärjestelmää - voit käyttää FTP:tä kuin levyasemaa. Asennus ja käyttöönotto on helppoa. FTPMount tarvitsee AmiTCP:n tai Miamin (testattu Miamilla).

\* FTPMount 1.0:

<ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/comm/tcp/FTPMount-1.0.lha> (113 kt)

---

#### Trashman

5.5.97 - Jari Karjalainen

Paljon parjatussa Windows 95:ssä on ominaisuuksia, joita kuitenkin mielellään näkisi Amigassakin. Niinpä joitakin niistä matkitaan runsaasti, mutta hyödyllisimmästä päästä lienee Wintendon roskakoria mallaava Trashman.

Trashmanin ollessa käytössä poistetut tiedostot eivät poistu levyltä vaan siirtyvät Trashcan-hakemistoon. No, tässä ei ole sinänsä mitään uutta, mutta tämä toimii siis kaikilla osioilla ja yhdessä ja samassa Trashcan-ikkunassa. Ja mikä parasta, tämä toimii muuallakin kuin Workbenchissä.

Trashmanille voi myös kertoa kohteita, joista poistettuja tiedostoja ei siirretä roskikseen. Tästä on apua esim. jos jokin ohjelma pitää väliaikaisia tiedostoja levyllä, jolloin niitä ei turhaan siirretä roskikseen. Lisäksi Trashman muistaa, mistä tiedostot on poistettu, joten se osaa palauttaa ne alkuperäisille paikoilleen tarvittaessa.

Trashman vaatii OS 3.0:n tai uudemman (OS 3.1:tä suositellaan), reqtools.libraryn (ei tule mukana) ja progress.gadgetin (tulee mukana). Asennuksesta sen verran, että mukana tulevassa Installer-scriptissä on jokin virhe, joten joudut asentamaan Trashmanin käsin. Se ei onneksi ole kovin vaikeaa.

1. Kopioi itse Trashman-ohjelma SYS:WBStartup-hakemistoon.
  2. Kopioi progress.gadget (Trashman/gadgets/progress.gadget) SYS:Classes/Gadgets/-hakemistoon.
-

\* Trashman 1.2:

<ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/wb/Trashman.lha> (75 kt)

---

Argue

6.5.97 - Jari Karjalainen

Harmittavatko kryptiset komentoriviparametrit usein käyttämässäsi Shell-ohjelmassa? GUI auttaisi kummasti, mutta mitenkäs sen saisi, kun ohjelman tekijä ei sitä tee. No, tee se itse, Arguella.

Arguella voi tehdä MUI-GUI:n Shellistä ajettaville ohjelmille ja siten myös jopa omille skripteille. GUI:n tekeminen on Arguella todella helppoa. Riittää kun laittaa tekstitiedostoon komennon sisältämät argumentit ja kertoo tarvittavat tiedot GUI:n käynnistävässä ikonissa. Pienellä viilauksella lisäät vaikka bubble-helpit ym. kivaa. :-)

\* Argue 1.3:

<ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/sys/argue13.lha> (174 kt)

\* Argue 1.3a (korjauspaketti):

<ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/sys/argue13a.lha> (20 kt)

---

SoundBox

7.5.97 - Jari Karjalainen

SoundBox on näppärä ohjelma erilaisten äänitiedostojen formaattien muuttamiseen. Käännät vaikka lemppari-IFF-äänesi WAVEksi kotisivullesi.

Ohjelma tukee seuraavia formaatteja: RAW, IFF, VOC, WAVE, AIFF, AIFC, MAUD ja Maestro. Mikä tahansa näistä voidaan muuntaa johonkin toiseen formaateista.

SoundBox vaatii OS 2.04:n tai uudemman.

\* SoundBox 2.8b:

<ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/mus/misc/SoundBox.lha> (158 kt)

---

AbGetUrl

9.5.97 - Jari Karjalainen

Joskus olisi kiva lukea jotain WWW-sivua offlinena. Tietenkin voi tallentaa kyseisen sivun tiedostoksi, mutta silloin sivulla olisi tietenkin joku mielenkiintoinen linkki, joka ei ole sitten saatavilla. Yksi vaihtoehto on tietenkin linjalla käydä linkit läpi ja lueskella sitten cachen kautta, mutta tämä on usein liian työlästä.

AbGetUrlin avulla voi hakea sivun ja sivulla olevat linkit omalle kovalevyillesi. Syvyyden jolla linkit otetaan mukaan voi itse tietenkin säätää. Tämä onkin tärkeää, koska AbGetUrl hakee sivujen lisäksi muutkin

---

sivuilla olevat linkit eli mahdolliset kuvat, pakkaukset yms.

\* AbGetUrl 1.60:

<ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/comm/tcp/AbGetUrl160.lha> (18 kt)

---

## ScreenTab

12.5.97 - Jari Karjalainen

ScreenTab matkii mallikkaasti Windows 3.x:n Alt+Tabia, jolla voi näppärästi hypätä ohjelmasta toiseen. Ohjelma on pakkohankinta varsinkin sellaisille, jotka tekevät töitä PC:n parissa ja rentoutuvat sitten kotona Amigan parissa. Aina itselläni ovat PC:n kanssa vähentyneet turhat

Alt+M-yritykset. :-) Auki olevien näyttöjen lisäksi ScreenTabilla voi kelata auki olevia ikkunoita senhetkisessä julkisessa näytössä.

Toinen ScreenTabin matkama ominaisuus on Windows 95:n Start-painike ja tehtäväpalkki. Start-painikkeesta aukeaa valikko, josta voit käynnistää ohjelmia. SreenTabin mukana tulee muutama hyödyllinen plugin-ohjelma, esim. Commodities näyttää käynnissä olevat commodity-ohjelmat valikossa, josta voit avata niiden käyttöliittymän, sulkea ne tms.

Tehtäväpalkissa näkyvät käynnissä olevat ohjelmat (mutta valitettavasti vain ne joilla on julkinen näyttö auki) ja voit tehtäväpalkissa olevilla painikkeilla vaihtaa näytöstä toiseen.

Aikaisemmin ScreenTab oli ohjelma, jota en uskaltanut kuin kokeilla sen bugisuuden vuoksi, mutta nykyään ScreenTab on vakaa ohjelma. Se on käytössä koko ajan, eikä ongelmia ole esiintynyt.

ScreenTab vaatii OS 2.04:n tai uudemman. Asetusohjelma vaatii MUI 3.6:n tai uudemman, itse ScreenTab ei MUI:ta tarvitse.

\* ScreenTab 3.2:

[http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/cdity/ScreenTab\\_3\\_2.lha](http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/cdity/ScreenTab_3_2.lha)  
(303 kt)

---

## URLManager

13.5.97 - Jari Karjalainen

URLManager on näppärä MUI-GUI:lla varustettu ohjelma WWW-selaimien hotlistien hallintaan. Lähinnä käytetyin ominaisuus lienee listojen eri formaatista toiseen muuntelu. Voit esim. lisätä osoitteita ja ryhmiä, lajitella ja lisätä toisen listan perään.

Tuetut formaatit:

ALynx, Lynx

AMosaic, xMosaic

AWeb 1.0 - 1.3, AWeb II, AWeb AddToBookmarks.rexx

---

IBrowse 1.0 - 1.11

Mindwalker

Netscape 3.0, Gold

Voyager 1.0 - 2.0

URLManager vaatii MUI 3.6:n tai uudemman.

\* URLManager 1.2:

[http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/comm/www/URLManager1\\_2.lha](http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/comm/www/URLManager1_2.lha) (74 kt)

---

Homer

14.5.97 - Jari Karjalainen

Homer nimensä mukaisesti näyttää Homerin pään puhumassa mitä milloinkin.

Silmät seuraavat hiiren osoitinta. Välillä Homer on hyvällä tuulella, välillä taas huonommalla, ja kommentit ovat sen mukaisia. Homer on varmasti puhdasta hömpää, mutta väliäkö tällä, kun on hauskaa - ainakin hetken aikaa.

Homer vaatii OS 3.0:n tai uudemman, swazconfig.libraryn (tulee mukana), sound.datatypen ja picture.datatypen.

\* Homer 1.5:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/wb/Homer15.lha> (965 kt)

\* Homer 1.6 -päivitys:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/misc/Homer16u.lha> (15 kt)

---

Lupe

15.5.97 - Janne Pikkarainen

Lupe 1.8 on pieni ja helposti säädettävissä oleva suurennuslasi mille tahansa Intuition-ruudulle. Ohjelmasta on hyötyä silmälasiansa hukanneiden lisäksi myös 14"-monitorin kautta tarkkoja resoluutioita silmät sikkurassa tihrustelevalle henkilölle - Lupella voi tarkistaa nopeasti, mitä siinä ikonin alla oikeastaan lukeekaan. Tosigurut revittelevät Lupesta myös demoefektejä: sopivasti näpertämällä ja hiirtä asemoimalla saadaan samankaltainen "loputon tunneli" kuin parin kolmen peilin kanssa leikkiessä. :-)

\* Lupe 1.8: <http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/wb/lupe.lha>

---

Screen-In-A-Window

16.5.97 - Janne Pikkarainen

Todella kätevä ohjelma, jolla voi seurata ruudun tapahtumia toiselle ruudulle avattavasta ikkunasta käsin. Voit vaikkapa tarkkailla tiedostojen imuroinnin edistymistä samalla kun kirjoitat viestejä teksturilla.

---

Tarkkailtavan ruudun vaihtaminen käy helposti valikosta hiirellä niksauttamalla. Ruutuvakoilun lisäksi myöskin ruudun tapahtumiin osallistuminen sujuu SIWin kautta, sillä ohjelma osaa myös matkia tarkkailtavan ruudun gadgettien toimintaa ja välittää käskyt perille ilman varsinaista ruudun vaihtamista.

\* SIW 2.1: <http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/misc/SIW.lha>

---

## PGPtoGUI

19.5.97 - Jari Karjalainen

PGPtoGUI on nimensä mukaisesti graafinen käyttöliittymä

PGP-salausohjelmalle. PGPtoGUI auttaa PGP:tä käyttämään heitäkin, joille eivät PGP:n kenties vaikeasti muistettavat komennot muuten aukene. Tosin läheskään kaikkea ei voi PGPtoGUIlla tehdä, mutta yleisimmät toiminnot ovat mukana.

PGPtoGUI vaatii OS 2.0:n tai uudemman ja itse PGP:n.

\* PGPtoGUI 2.0e:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/crypt/PGPtoGUIV2.0e.lha>

(36 kt)

\* PGP 2.6.3i:

<http://ftp.funet.fi/pub/crypt/cryptography/pgp/amiga/PGPAmiga-2.6.3is.lha>

(416 kt)

---

## 2000Counter

20.5.97 - Janne Pikkarainen

Ajantaju heittää, etkä enää ole varma, kauanko vuosituhannen vaihteeseen on aikaa? Ei hätää, 2000Counter hoitaa laskemisen puolestasi ja näyttää sekunnin tarkkuudella, kauanko vielä joudut odottamaan, ennen kuin pääset ruiskuttamaan shampanjaa ympäri seiniä vuoden 2000 kunniaksi.

\* 2000Counter:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/time/2000counter.lha>

---

## HiDensity

21.5.97 - Janne Pikkarainen

Amiga Technologiesin valmistamissa A1200-koneissa on tunnetusti DD-levyasemaksi jumpperoitu HD-levyasema. Perus-Amiga ei tähän asti ole osannut hyödyntää HD-levykeitä, mutta HiDensity tekee mahdottomasta totta. Yksi pieni ajuri Devs-hakemistoon, ja AT-A1200:n sisäinen levyasema osaa formatoida levykkeet peräti 1,52 megatavun kokoisiksi! Ohjelman ensimmäinen versio on lievästi buginen eikä aina tunnista levykettä, mutta täyttää

---



yleensä tehtävänsä paremmin kuin hyvin.

\* HiDensity:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/hack/HiDensity.lha>

---

#### Activity

22.5.97 - Janne Pikkarainen

Levityksessä on useita ohjelmia, jotka mittaavat koneen suorituskykyä ja käyttöastetta. Activitykin mittaa suorituskykyä, muttei suinkaan koneen, vaan sen käyttäjän. Ohjelma kirjaa muistiin näppäimen- ja hiirenpainallukset. Kokeile ja kauhistu - saatat yllättyä, kuinka monta kertaa päivässä loppujen lopuksi näppäimistöä naputteletkaan...

\* Activity 2.2:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/cdity/Activity.lha>

---

#### EasyPrint

23.5.97 - Janne Pikkarainen

Easyprint on tulostamisen hallitseva shareware-ohjelma. Tulostettavan kuvan kokoa ja sijaintia paperilla voi säätää portaattomasti. Myös tulostusjälki on reilusti parempaa kuin Workbenchin omia ajureita käyttämällä. Tulosteen laatu on kiinni vain tulostimesta. Ohjelman rekisteröiminen maksaa 25 jenkkioravannahkaa. Rekisteröimättömästä versiosta puuttuvat mm. monet kuvien lataamiseen ja tallentamiseen liittyvät toiminnot sekä sisäinen virtuaalimuisti.

\* EasyPrint 2.28:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/gfx/misc/EasyPrint.lha>

\* EasyPrint 2.28 -korjaus (vain rek.):

[http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/gfx/misc/EasyPrint\\_Pch.lha](http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/gfx/misc/EasyPrint_Pch.lha)

---

#### HotStartup

26.5.97 - Janne Pikkarainen

Windows 95:n AutoPlay on tähän saakka puuttunut Amigasta. Ei puutu enää. HotStartup osaa vaikkapa näyttää levykkeen hakemistolistauksen tai laittaa audio-CD:n soimaan heti kun sen laittaa CD-asemaan.

\* HotStartup 1.5:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/disk/misc/HotStartup.lha>

---

#### Background

27.5.97 - Janne Pikkarainen

NickPrefsin ja WBPatternin korvike. Ohjelmalla voi tarvittaessa asettaa

---

jokaiselle ikkunalle erilaisen taustakuvan! Minimivaatimuksena OS2.04 ja iffparse.library.

\* Background 2.1:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/wb/Background.lha>

---

### Image Engineer

28.5.97 - Janne Pikkarainen

Sharewarea oleva kuvankäsittelyohjelma, joka sisältää monia isommissakin ohjelmissa nähtyjä toimintoja. Ohjelma on varsin nopea. Vaatimuksista voi sanoa saman kuin muidenkin kuvankäsittelijöiden kohdalla: mitä enemmän koneessa on muistia ja vääntöä, sen paremmin Image Engineer koneessa viihtyy.

\* Image Engineer 3.41:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/gfx/edit/ImEngV3.41p1.lha>,

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/gfx/edit/ImEngV3.41p2.lha>

---

### WindowWalker

30.5.97 - Janne Pikkarainen, Janne Siren

Hyödytöntä, harmitonta, korutonta, mutta tavallaan hauskaa. WindowWalker tuo Workbench-ruudullesi pikkuruisen miehen, joka kävelee ja pomppii ikkunalta toiselle. Halutessasi voit myös itse ohjata miekkosta kursorinäppäimillä.

\* WindowWalker 1.1:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/game/gag/windowwalker.lha>

---

### LotsaBlankers

2.6.97 - Janne Pikkarainen

GBlankerin käyttäjien pakkohankinta. Sisältää viisi uutta näytönsäästäjää, jotka ovat poikkeuksellisen koreaa silmänruokaa. Etenkin Workbench-ruutua ympäriinsä hyöriävä, pyöriävä ja vääntelevä suurennuslasi on nätti.

\* LotsaBlankers 1.04:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/blank/LotsaBlankers.lha>

---

### MultiTool II

3.6.97 - Janne Pikkarainen

Taivaan lahja erityisesti paljon pakettien kanssa touhuaville henkilöille. Directory Opuksen tyylinen, vapaasti muokattavissa oleva ohjelma, jolla pakettien sisältöä voi tutkia kuin ne olisivat normaaleja hakemistoja ja tiedostoja. Luonnollisesti myös normaalien tiedostojen käsittely sujuu

---

MultiToolilta näppärästi - kuvien katsominen tai samplejen soittaminen ei tuota sille tuskaa. Ilmainen.

\* MultiTool II 2.2:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/dir/mtool22.lha>

---

#### Phonebill

4.6.97 - Janne Pikkarainen

Modeemin kanssa touhutessa aikaa ja rahaa menee helposti huomaamatta.

Phonebill vähentää puhelinlaskun aiheuttamaa sydänkohtausvaaraa analysoimalla laskun jo etukäteen. Osaa tulkita kaikkien yleisimpien terminaaliohjelmien soittotilastoja ja kertoo, paljonko olet kuluttanut verkossa rahaa ja milloin.

\* Phonebill 3.5a:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/comm/misc/pbill35a.lha>

---

#### Agnes

5.6.97 - Janne Siren

Etsitkö Amiga-aiheista tietoa Internetistä? Eikö Alta Vistasta ollut apua tai oli vähän liikaakin? Agnes on erilainen hakupalvelu, se nimittäin on keskittynyt vain ja ainoastaan Amigaan.

Agnes osaa hakea tietoa mm. Amiga Web Directorysta, uutisryhmistä, Amiga Report -lehdistä ja Aminetista. Ja onhan Agnes monta kertaa söpömpi kuin kaiken maailman altavistat!

Agnes: [www.cucug.org/agnes.html](http://www.cucug.org/agnes.html)

---

#### Amigan kotisivut uudistuvat

6.6.97 - Janne Siren

Amiga Internationalin tähän mennessä näkyvin muutos Amiga Technologiesiin verrattuna ovat entistä pirteämmät kotisivut. Sivuilta löytyy myös aiempaa kattavimmat luettelot Amiga-yrityksistä, -tuotteista ja -palveluista.

Amiga International: [www.amiga.de](http://www.amiga.de)

---

#### Modem-Display

9.6.97 - Jari Karjalainen

Tämä pieni ohjelma lisää modeemin merkkivalot Workbenchiin.

\* Modem-Display 1.1:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/comm/misc/modemd11.lha> (43 kt)

---

telser.device

---

10.6.97 - Jari Karjalainen

Eikö tahdo löytyä hyvää telnet-ohjelmaa? Kauhistuttaako Napsaterm? Häiritseekö ulkoisten protokollien kuten esim. Smodemin puute? Ratkaisu voisi olla telser.device.

Telser.device-modeemisimulaattorin avulla voit käyttää lempiterminaaliasi telnet-yhteyksiin, koska terminaaliohjelma luulee toimivansa modeemin kanssa. Modeemin peruskomennot ovat tuettuina.

Telser.device on suhtellisen helppo asentaa, itse tein asennuksen AmiTCP:n mukaan, eli minulla on tarvittavat AmiTCP:n assignit, jonne asensin tarvittavat tiedostot. Käytän kuitenkin Miamia ja hyvin toimii. Testattu sekä AmiTCP:n että Miamin kanssa.

Telser.device vaatii OS 2.04:n tai uudemman, AmiTCP 3.0b2:n tai uudemman, AS225r2:n tai vastaavan (kuten Miamin).

\* telser.device 1.40:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/comm/tcp/telser140.lha> (251 kt)

---

AlgoMusic

11.6.97 - Jari Karjalainen

Jos ainaiset samat teknomodisi kuulostavat jo ikivanhoilta ja olet kyllästynyt etsimään uusia, kokeile AlgoMusicia. AlgoMusic luo ja soittaa joka kerta uuden ja ennestään kuulemattoman teknobiisin, joiden taso on laidasta laitaan outoja nimiä myöten, mutta etpähan ole kuullut näitä ennen. ;-) Puutteena voisi mainita sen, ettei AlgoMusicin tuotoksia voi tallentaa. Toisaalta jos tallennus onnistuisi, ei AlgoMusicin idea enää toteutuiskaan.

AlgoMusic vaatii OS 2.0:n tai uudemman, 512 kt CHIP- ja FAST-muistia, 1,7 Mt kiintolevytilaa. Prefs-ohjelma vaatii MUI 3:n.

\* AlgoMusic 2.1:

[http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/mus/misc/AlgoMusic2\\_1.lha](http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/mus/misc/AlgoMusic2_1.lha) (1.2 Mt)

\* AlgoMusic 2.1 -korjaus:

[http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/mus/misc/AlgoMusic2\\_1fi.lha](http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/mus/misc/AlgoMusic2_1fi.lha)  
(20 kt)

---

Tiedostoja locationin kautta

12.6.97 - Jari Karjalainen

Kuvitellaan, että kaverisi kertoo täydellisen osoitteen jollekin tiedostolle vaikkapa Aminetissa. Ei sinun tarvitse turhaan mennä ensiksi Aminetiin ja hakea pakettia siellä olevista linkeistä: sen kuin kirjoitat osoitteen WWW-selaimesi locationiin, painat shift pohjassa enter ja

---

tiedosto matkaa kotiisi.

---

LFS

13.6.97 - Jari Karjalainen

LFS on ARExx-ohjelma, joka tarkistaa pingillä Aminetit ja lopuksi yhdistää selaimesi nopeimpaan osoitteeseen.

\* LFS 1.0: <http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/comm/tcp/LFS.lha> (39 kt)

## 1.43 Mars Pathfinder saavutti päämääränsä

<=====>

Mars Pathfinder saavutti päämääränsä

Esa Heikkinen

<=====>

Heräilet pimeydestä rajun ja töyssyisen laskeutumisen jälkeen. Tulet hitaasti tajuihisi. Muistat ettet ole enää Maan pinnalla. Nimesi on IMP, olet matkustanut avaruudessa 7 kuukautta. Matka ei ollut mukava. Otsaasi painoi yksi aurinkopaneeleista. Mikrorover oli ahdettu vasenta korvaasi vasten. Lautasantenni läiskäisty oikeaa korvaasi vasten. Ja suoraan selän takana - laskuvarjot. Tiedemiehet Yhdysvalloissa ja Saksassa, jotka rakensivat sinut, lupasivat että saat laskeutua yhteen eksoottisimmista paikoista aurinkokunnassamme. Kanjoniin, jossa on miljoonia vuosia sitten virrannut 100-kertainen vesimäärä Amazoniin verrattuna. Paikkaan, jonka kivet kertoisivat Marsin historiasta. Kun heräät 7 kuukauden unestasi ja nostat päätäsi, näet tämän.

- Peter Smith, University of Arizona

kuva jonka alkuperäinen koko on 2300\*1100

Selattessani viime viikolla satelliittikanavia törmäsin BBC World -uutiskanavalla mielenkiintoiseen Nasan suoraan lähetykseen koskien Marsiin lähetettyä luotainta. Siinä sitten muistin, että Marsiinhan todellakin lähetettiin jälleen yksi luotain joskus vuodenvaihteen tienoilla ja lupailtiin sen olevan perillä syksyllä. Mieleen muistuivat heti pari aiempaa epäonnistumista polttoainetankin räjähtämiseen ja antenniongelmiseen. Mahtaisiko tällä kertaa onnistua? Eipä siis muuta kuin videot nauhoittamaan - nyt materiaalia onkin jo kertynyt useita tunteja.

Onnistunut laskeutuminen

Vuorokausi oli juuri vaihtunut, ja oli 5.7.1997 Suomen aikaa. Hiljaisuus vallitsi Pasadenassa Kaliforniassa, Jet Propulsion Laboratoriesin mission control roomissa, jossa luotaimen kanssa kommunikointi hoidetaan. Sitten tiedemiehet alkoivat äkkiä hurrata, hyppiä onnesta ja halailta toisiaan - aivan kuin jääkiekkoa televisiosta katsova suomalaisjoukko aikoinaan Suomen voittaessa kultaa! Marsiin lähetetty Pathfinder-luotain lähetti Maahan ensimmäisen viestinsä, kertoi olevansa täysin toimintakunnossa ja että laskeutuminen oli onnistunut täydellisesti. Luotain oli pudonnut tasaiseen maastoon ja oli ainoastaan kaksi astetta kallellaan, mikä ei aiheuttaisi tehtävään mitään esteitä. Aurinkopaneelien edessä ei ollut mitään, paneelit alkoivat tuottaa sähköä auringon noustessa Marsissa ja luotaimen akut latautuivat parhaillaan. Luotain suuntasi samalla suurempaa lautasantenniaan Maata kohti. Tämän isomman antennin kautta on mahdollista siirtää kuvia ja tietoa Maahan nopeasti.

Onnea matkassa...

Monta asiaa olisi voinut mennä vikaan, kuten aiempien luotaimien kanssa oli käynyt. Pathfinderin matka Marsiin kesti noin 200 päivää. Matkalla luotain oli käpertyneenä kantoraketinsä sisällä pyramidin muotoiseen pakettiin, jota verhosivat kauttaaltaan suuret ilmatyynyt (airbags). Kun Marsin ilmakehä saavutettiin, hidastettiin ensin vauhtia laskuvarjoihin ja sen jälkeen tyynyt täytettiin kaasulla samaan tapaan kuin autojen airbag täyttyy kolareissa. Tämän jälkeen paketti kirjaimellisesti pudotettiin Marsin pinnalle, ja ilmatyynyjen tehtävänä oli tehdä laskusta mahdollisimman pehmeä. Laskeutumispaikka oli tarkoin valittu laskeutumisen alkuvaiheessa otettujen "ilmakuvien" perusteella sellaiseksi, ettei luotain putoaisi esim. kraateriin tai muuhun syvennykseen, josta ei olisi tutkijoille mitään iloa.

Koska luotaimeen kuului ensimmäistä kertaa myös kauko-ohjattava pieni mikrorover-kulkuneuvo, jolla planeetan pintaa voitaisiin tutkia ja ottaa maaperänäytteitä, tulisi myös maaston olla mahdollisimman tasaista. Tällä kertaa oli onnea matkassa, sillä luotain putosi mitä parhaimpaan paikkaan, jossa pyramidin muotoinen paketti pääsi avautumaan. Pyramidin muoto oli valittu siksi, että

---

se kääntyy aina avautuessaan oikein päin pohja alaspäin, putosipa se sitten mihin asentoon tahansa Marsin pinnalle. Aurinkopaneelit on sijoitettu pyramidin kolmen sivun sisäpintaan, jolloin luotain saa niistä käyttövoimansa paketin auettua kukkasen lailla. Yhdelle sivulle on kiinnitetty mikrorover.

#### Viivettä linjoilla

Jokainen muistaa varmasti, että valo etenee avaruudessa noin 300 000 kilometriä sekunnissa. Samaa vauhtia etenevät radiosignaalit Marsiin ja sieltä takaisin. Kun matkaa Marsiin on satoja miljoonia kilometrejä (Maan ja Marsin välinen matkahan vaihtelee jatkuvasti kummankin kiertäessä omaa kiertorataansa hieman eri vaiheissa), kestää signaalien kulku edestakaisin puoli tuntia! Eli kun luotaimelle lähetetään esimerkiksi komento ottaa valokuva, kestää komennon perillemeno noin 15 minuuttia ja kuvan saapuminen takaisin toiset 15 minuuttia. Tutkimus ei ole siis mitään aivan reaaliaikaista puuhaa. Joku tutkijoista totesikin, että ilman aikaviivettä tutkimukset voitaisiin tehdä jopa muutamassa tunnissa, kun niihin nyt menee kuukausia.

Aikaviive ei ole ainoa hidastava tekijä. Maan ja Marsin vuorokausien pituuksissa on hieman eroa, Marsin vuorokausi on puolisen tuntia Maan vuorokautta pidempi. Tiedonvälitys luotaimesta Maahan on mahdollista ainoastaan silloin, kun Marsista on oikea puoli kohti Maata. Siksi luotaimessa on riittävällä muistikapasiteetilla varustettu tietokone tietojen ja kuvien varastoimista varten. Näin kuvat voidaan purkaa silloin kun siihen on parhaat mahdollisuudet. Luotain lähettää hyvissä olosuhteissa tietoa Maahan noin kuuden kilobitin sekuntivauhtia. Valokuvat kompressoidaan ennen lähettämistä. Luotaimen tietokone on noin 22 MIPS:n tehoinen R6000, jossa on 128 megatavua massamuistitilaa. Koneen ohjelmistoa voidaan päivittää Maasta käsin.

#### Avointa tiedonvälitystä

Aiemmista tutkimustehtävistä poiketen luvattiin jo etukäteen julkaista Pathfinderin lähettämät tiedot suoraan yleisölle sitä mukaa kuin niitä saapuu Maahan. Aikaisemmin tiedemiehet ovat pidätelleet kuvia ja tietoja itsellään ja julkaisseet niitä vasta myöhemmin sopivaksi katsomallaan hetkellä. Niinpä useilta TV-kanavilta, varsinkin uutiskanavilta, oli mahdollista seurata suoraa lähetystä mission control roomista. Pelkästään Yhdysvalloissa lähetystä seurattiin sadoissa, ehkä tuhansissa paikoissa ympäri maata videotykillä tai isoilla televisioilla esitettynä erilaisissa tilaisuuksissa. Esimerkiksi Planet Hollywoodista tuli pari suoraa haastattelua, joista toinen jäi lyhydessään mieleen, kun National Space Societyn Carolyn Josephs sekaantui sanoihinsa ollessaan vähemmän selvin päin... CNN:n toimittaja totesi vain että "aikamoiset juhlat teillä". Että osataan sitä Yhdysvalloissakin juhlia menestystä...

Television lisäksi tietoa levitti reaaliajassa myös Internet. Yleisön kiinnostus Mars-planeettaa kohtaan näyttää olevan valtaisa, pelkästään yhden päivän aikana rekisteröitiin noin 100 miljoonaa käyntiä Web-sivuilla, joilla julkaistiin Pathfinderin Marsista lähettämiä tietoja ja kuvia!! Lisäksi Nasan Web-sivulla on mirroreita useassa eri maassa, joten ei edes tarvitse käyttää hitainta mahdollista palvelua.

#### Ensimmäiset kuvat

Joitakin tunteja yhteyden saamisen jälkeen aamutunteina Suomen aikaa saatiin ensimmäiset mustavalkokuvat perille. Ensimmäisissä kuvissa näkyi etupäässä luotainta itseään, jotta tiedemiehet saisivat selville, onnistuuko mikroroverin käyttöönotto vaivoitta. Tunnelma mission controlissa oli jälleen juhlava, kun ensimmäinen mustavalkokuva ilmestyi näkyviin. Kuvausta ohjaavan Silicon Graphicsin työaseman työpöytä oli heijastettu videotykillä salin seinään, josta ihmiset seurasivat tapahtunutta. Samaa kuvaa näytettiin myös televisiossa: näkyi työpöytä ja toistakymmentä avattua ikkunaa, joista yksi selvästi monitoroi liikennettä, muutama ikkuna sisälsi kaikenlaisia säätöjä, yhdessä tai kahdessa näkyi itse kuva jne. Varmasti jännä tunne olla käyttämässä kyseistä konetta, kun koko maailma näkee jokaisen hiiren liikkeen!

Luotaimen kamera on ns. stereokamera eli se ottaa kolmiulotteisia kuvia. Kameran kaksi kuvausikkunaa ovat noin tuplasti ihmisen silmien välimatkan päässä toisistaan ja niissä on suojat estämässä pölyn pääsyä kameran sisään. Kummankin ikkunan kuva saadaan mustavalkoisella CCD-elementillä, vastaavantyyppinen elementti kuin normaalissa videokamerassakin. Värikuvausta varten luotaimen kamerassa on 12-asentoiset värisuotimet kumpaakin ikkunaa varten. Normaaliin värikuvaan tarvitaan siis kolme mustavalko-otosta (punainen, vihreä ja sininen), jotka yhdistämällä saadaan värikuva. Menetelmä on varmasti tuttu monelle Amigan käyttäjälle, joka on joskus aikoinaan käyttänyt mustavalkodigitoijaa ja em. värisuodinta värikuvien digitoimiseen.

#### kuva

Kummankin CCD-elementin resoluutio on 256x256 pikseliä. Kovin suurta alaa ei siis yhdellä kuvauksella voida kuvata, vaan isommat, esimerkiksi maisemakuvat, rakennetaan ottamalla useita kymmeniä pikkukuvia liikuttaen kameraa aina oikea matka kunkin kuvaparin välillä. Kameran liikkeitä ohjataan askelmoottoreilla. Tällä tavoin "mosaiikkityylillä" rakennetuista kuvista tulee varsin tarkkoja. Ainoa nähtävä virhe on lähellä olevien kohteiden leikkaantuminen perspektiivivirheen takia, joka syntyy kun pienistä kuvista rakennetaan isoa. Tähänkin on kuitenkin tekeillä tietokoneohjelma, joka korjaa virheen.

Ensimmäisten kuvien perusteella arvioitiin laskusiltojen laukaisumahdollisuuksia. Laskusiltoja pitkin mikrorover ajaa aurinkopaneelin päältä Marsin pinnalle. Silicon Graphicsin työasemalla laadittiin simulaatio, joka sijoitettiin kuvattujen maisemien päälle,

ja tehtävää ohjannut henkilö arvioi tilannetta monitorilta 3D-lasit päässä. Ruudulla näkyi kolmiulotteisena tilanne ennen laskusiltojen laukaisua ja sen jälkeen, jotta ohjaaja pystyi päättämään, onko edessä kiviä yms. esteitä.

Ensimmäiset värikuvat saatiin perille muutama tunti ensimmäisten mustavalkokuvien jälkeen. Ennen värikuvien ottamista oli luotaimen kamera kalibroitava luotaimessa olevaa kalibroitunkiekkoo kuvaamalla, jotta värit tulisivat oikein. Kuvien saavuttua oli tunnelma jälleen katossa ja kuvat välittyivät ympäri maailmaa suorana. Kuvista kävi heti ilmi, että luotain oli laskeutunut todella hyvälle paikalle, sillä ympäristössä näkyi useita selvästi eri lajeja olevia kiviä, sekä mm. yksi varsin tasasivuinen ja säännöllinen kivi, joka voisi olla hiekkakiveä. Tässä oli monta mielenkiintoista tutkimuskohdetta mikroroverilla tutkittavaksi. Kauempana noin parin kilometrin päässä näkyi kaksi vuorta, joille joku keksi nopeasti nimen Twin Peaks. Luotain oli siis pudonnut mitä parhaimpaan ympäristöön, joka sisälsi monipuolista tutkittavaa, toisin kuin varsin tasaisen "tylsiin" kivikkomaisemiin päätyneet aiemmat Viking-luotaimet.

### Ongelmia

Värikuvat vahvistivat nyt sen, mitä ensimmäiset mustavalkokuvat povasivat. Yksi ilmatyynyistä ei ollut luotaimen avautumisvaiheessa vetäytynyt luotaimen aurinkopaneelin alle, vaan oli selvästi mikroroverin laskusiltojen edessä. Laskusillat ovat rullalle kelattuina kummallakin puolella mikroroverin vieressä, ja ne ovat auki rullattuina noin metrin mittaiset. Koska sillat ovat rullalle käärittyä metallijousta, ei niitä voisi enää laukaisun jälkeen rullata takaisin (vrt. metallinen rullamitta). Tämän vuoksi olisi laukaisun onnistuttava ensimmäisellä kerralla. Siten mikroroverin käyttöönotto estyi, kunnes tiedemiehet päättivät ajaa kyseistä aurinkopaneelia hieman kiinni ja sen jälkeen vetää ilmatyynyjä sisäänpäin ja laskea aurinkopaneeli takaisin. Tässä vaiheessa kuitenkin aika loppui Marsin ja Maan kääntäessä toisilleen selkänsä, joten maailma sai jäädä jännittyneenä odottamaan, mitä seuraava vuorokausi toisi tullessaan.

Seuraava vuorokausi alkoi lupaavasti. Luotaimen tietokone oli resetoitunut itsensä täysin selittämättömällä tavalla, ja lisäksi yhteys mikroroveriin oli menetetty. Ilmatyyny oli kuitenkin saatu menestyksekkäästi vedettyä aurinkopaneelin alle.

### Maaperänäytteet

Viimein ongelmien syy selvisi ja mikrorover saatiin liikenteeseen. Laite on ensimmäinen automaattinen kulkuneuvo toisen planeetan pinnalla ihmiskunnan historiassa. Mikroroverin toimintoja ohjaa pieni 80C85-pohjainen tietokone 512 kilotavun massamuistilla varustettuna. Roverin ja luotaimen välinen yhteys on hoidettu UHF-radiomodeemeilla. Koska komennot Maasta Marsiin viipyvät pitkään matkalla, ei roveria voida ohjata joystickista väänellen. Siksi roverissa on oma navigointijärjestelmä, joka mittaa lasereilla edessä olevia kiviä ja esteitä ja arvioi tilanteen mukaan, onko este ylitettävissä vai onko se kierrettävä. Roverin telirakenne on sellainen, että sillä voi ajella pienien kivien ja esteiden yli vaivoitta.

Roverissa on myös kaksi kameraa sekä APXS (Alpha-Proton X-Ray Spectrometer), jonka avulla voidaan ottaa näytteitä Marsin kivistä ja maaperästä. Ensimmäisten päivien aikana roverilla ei riskien vuoksi ajeta kymmentä metriä kauemmaksi luotaimesta, mutta kun tärkeimmät näytteet on saatu otettua, suunnittelevat tiedemiehet pidempiäkin matkoja. Koska rover kulkee nopeimmillaankin vain noin 40 senttiä minuutissa, ei mistään kilometrien matkoista voida kuitenkaan tämän lennon yhteydessä puhua.

### Tulevaisuus

Lennon täydellinen onnistuminen antaa toivon mukaan uuden käänteen avaruustutkimukselle ja vauhdittaa tulevaisuudessa tehtävien projektien rahoitusta.

Ehkä yksi suurimmista ihmiskuntaa vaivaavista kysymyksistä on se, onko Marsissa joskus ollut elämää ja onko sitä tällä hetkellä. Jokin aika sitten Marsista peräisin olevasta meteoriitista löydettiin mikroskooppisen pieniä fossiileja. Tämä todistaa, että Marsissa on ainakin joskus ollut bakteeritason elämää. Maa ja Mars ovat kehittyneet hyvin samankaltaisissa olosuhteissa, ja siksi Marsin tutkimiseen uhrataan tulevaisuudessa paljon rahaa, koska samalla saadaan tietoa myös Maan syntyvaiheista. Lisäksi tulisi selvittää, mikä elämän syntymisessä meni Marsissa vikaan. Pathfinder ei vielä tuo vastausta tähän ikuisuus-kysymykseen eikä siihen, onko Marsissa elämää vai ei.

Tällä hetkellä käynnissä on toinenkin Mars-lento, joka saavuttaa päämääränsä muutaman kuukauden kuluessa. Tällä lennolla ei laskeuduta pinnalle, vaan luotain jää Marsin kiertoradalle suorittamaan pari vuotta kestävä kartoitustehtävää. Lisäksi suunnitteilla on lukuisia muita lentoja, mm. Pathfinderin kaltainen projekti isommassa mittakaavassa, jolloin pintaa päästäisiin tutkimaan kilometrien, kenties satojen kilometrien alueelta. On myös suunniteltu kiviinäytteiden tuomista takaisin Maahan, jolloin niitä päästäisiin tutkimaan kunnolla laboratorioissa ja tätä kautta löytyisi vastaus kysymykseen elämästä.

### Ihminen Marsiin 2010?

Kaikilla näillä tutkimuslennoilla pohjustetaan vuoden 2010 tienoilla suunniteltua miehitettyä lentoa Marsiin. Tällainen lento on varsin iso projekti, sillä matka tulisi kestämään 7-8 kuukautta ja miehistö pitää saada sinä aikana pysymään hengissä täysin omavaraisesti. Esimerkiksi ruoka joudutaan lennolla tuottamaan itse, koska mukaan ei ole mahdollista ottaa riittävän suurta

ruokavarastoa koko tehtävän ajaksi, joka edestakaisine lentoineen ja tutkimuksineen Marsissa voi kestää useita vuosiakin. Laboratoriossa on jo kokeiltu useita eri tapoja, joilla ympäristöstään täysin suljettu ekosysteemi saadaan pysymään tasapainossa. Tällaisten asioiden tutkiminen vie kuitenkin useita vuosia, sillä tutkimuksissa on mm. havaittu, että ekosysteemi voi jonkin aikaa toimia täysin moitteetta mutta romahtaa äkillisesti esimerkiksi jonkin viruksen tuhoamana. On tärkeää, että tällaiset seikat otetaan huomioon ennen miehitettyjä lentoja, ettei miehistöltä loppuisi yllättäen esimerkiksi ruoka kesken.

Tekniset yksityiskohdat, kuten esimerkiksi hapen valmistaminen ja puhtaan veden tekeminen jätevesistä, ovatkin jo suhteellisen hyvin hallinnassa. Sen sijaan pitää vielä ratkaista, miten miehistön terveyttä ylläpidetään pitkillä matkoilla. Fyysinen puoli vaatii jatkuvaa liikuntaa, sillä painovoimattomassa tilassa lihakset veltostuvat ja kehon toiminnat alkavat muutoinkin heikentyä. Kenties matkalle järjestetäänkin keinotekoinen painovoima saattamalla alus esimerkiksi pyörivään liikkeeseen, kuten Atrhur C. Clarke kirjoitti kirjoissaan "2001" ja "2010 avaruusodysseia". Psykkinen puoli on toinen hankaluus, sillä sama miehistö suljetussa tilassa keskenään useita kuukausia tietää helposti verisiä riitoja.

Miehistön lisäksi ongelmana pitkillä lennoilla on itse alus. Kun mukana on ihmisiä, pitäisi kaiken toimia 100% varmuudella eikä mitään saisi mennä rikki. Jos jokin paikka pettää esimerkiksi elossapitojärjestelmässä, ei apua ehdittäisi antaa ennen miehistön menehtymistä. Kaikkia varaosiakaan ei voida ottaa mukaan. Siksi matkoille suunnitellaan järjestelmää, jolla miehistö voi valmistaa tarvittavat varaosat itse. Tarvittavat rakennetiedot voidaan välittää tietokoneella Maastakin, tarvitaan vain tiettyjä raaka-aineita, joista tietokoneohjatut työstölaitteet voivat valmistaa tarvittavat varaosat hetkessä.

Myös polttoaine on yksi suurimmista ongelmista. Yksisuuntaisessa matkassa ongelma ei ole kovin suuri, koska ajoainetta tarvitaan vain alkukiihdytykseen, sen jälkeenhän avaruusalus "lipuu" itseksensä painovoimattomassa tilassa vaikka loputtomiin asti, mutta jos halutaan tehdä miehitetty lento Marsiin, pitäisi sieltä päästä myös pois! Riittävän matkanopeuden saavuttamiseen tarvitaan varsin paljon polttoainetta, eikä sitä voida ottaa mukaan tuplamäärää paluumatkaa varten. Eräs suunnitelma onkin valmistaa paluumatkan polttoaine Marsissa. Tehtävää varten sinne lähetettäisiin etukäteen tarvittava laitteisto, joka tuottaisi polttoaineen Marsin luonnonvaroja hyödyntäen. Polttoaineen valmistus sataisi tosin kestää parikin vuotta, mutta kun se olisi valmiina, voitaisiin miehitetty lento aloittaa.

#### Maankaltaistaminen

Kaikkien näiden tutkimusten ja lentojen päämääränä on ihmisen tarve saada lisää elintilaa. Tulevaisuudessa suunnitellaan todellakin Marsin asuttamista, joka alkaisi maankaltaistamisella. Prosessissa luodaan Marsissa kasvihuoneilmiö, jonka ansiosta lämpötila saadaan nousemaan ihmiselle sopiviin lukemiin kuten Maassa. Tällä hetkellä Marsista puuttuu kasvihuoneilmiö lähes kokonaan, ja sen vuoksi siellä on öisin noin sata astetta pakkasta. Päivisin lämpötila on samaa luokkaa kuin Maassa talvisin, lähellä nollaa astetta. Päinvastainen esimerkki on Venus, jossa kasvihuoneilmiö on liian voimakas. Siellä vallitsee yötä päivää yli 400 asteen lämpötila! Aurinkoa lähinnä olevalla Merkuriuksella ei taas ole kasvihuoneilmiötä lainkaan, ja siellä lämpötila vaihtelee päivän yli 400 asteesta yön pariin sataan pakkasasteeseen.

Kun lämpötila on saatu kuntoon, täytyy luoda happea sisältävä ilmakehä. Tässä näyttelee merkittävää osaa kasvien istuttaminen Marsin pinnalle. Maankaltaistamisprojekti tulee viemään satoja vuosia. Ensimmäiset siirtolaiset asuisivat kupoleiden alla kuin tieteiskirjoissa ikään. Kun maankaltaistamisprojekti saadaan päätökseen, saavat kenties lapsenlapsenlapsenlapsenlapsen.....lapsemme joskus kaukana tulevaisuudessa opiskella sitä, miten ihminen satoja vuosia sitten matkasi Maasta Marsiin...

Muistan jähmettyneeni paikoilleni nähdessäni ensimmäisen värikuvan Marsin horisontista... Jotenkin vain tiesin, että tämä on se maailma johon vielä palaisimme takaisin.

- Carl Sagan

Mars Pathfinderin lähettämiä kuvia Marsin pinnalta löytyy mm. Internetosoitteesta:

[mars.sgi.com](http://mars.sgi.com)

Sivulle löytyy myös lukuisia mirroreita joista itse kukin voi valita nopeimman. Mikäli et omaa nettiyhteyksiä, voit myös kääntyä Amiga Zonen puoleen:

Amiga Zone BBS

(015) 348968

Avoinna 21-08, viikonloppuisin 24 h.

Kuvat löytyvät hakemistosta Grafiikka/Space/Pathfinder



## 1.44 PC:hen pettynyt...

<=====>

PC:hen pettynyt...

Joni Lehto

<=====>

Kirjoitan tätä juttua jo toistamiseen onnistuttuani äsken tuhoamaan tekstitiedostoni lha-pakkerilla. Uskomatonta! Tällaista minulle ei olekaan sattunut moneen vuoteen. No, tekeväälle sattuu ja näin ollen pitää aloittaa alusta jälleen kerran. Minun piti kirjoittaa Sakuun juttu siitä, miten palasin takaisin amigistiksi PC-kokeilun jälkeen.

Tammikuussa 1997 ostin PC:n, Sami Klemolan vanhan 486DX4 120 MHz emon ja prosessorin sekä kaksi 270 Mt EIDE-kiekkoa, ja aloin kasata siitä ns. multimediakokonaisuutta. Ostin lisäksi SB16-äänikortin, Target 160 W kaiuttimet (joissa muuten on sisäänrakennettu vahvistin) Trio64v+-näytönohjaimen 2 Mt:n muistilla, KFC:n 15" täysdigitaalitäytön, minitornin, 1,44" korppuaseman, Gravis Gamepad Pro -ohjaimen (Amigaankin tämäntyylinen ohjain kelpaisi) BTC 10x-romppuaseman. Tosin BTC levisi jo viikossa, joten laitoin sen vaihtoon ja sain Toshiba 12x-aseman, joka on toiminnut moitteettomasti ja varmasti. Lisäksi ostin Microsoftin hiiren sekä Keytronicin Win95-näppäimistön.

Ajattelin pääseväni pelaamaan Mortal Kombat III:a ja Quakea saman tien, kunhan kasaan koneen, laitan kuoret kiinni ja käynnistän koneen. Ei se niin vain käynnytkään, vaan ensimmäiseksi virrat koneeseen laitettuani pääsin asentamaan koneeseen käyttäjärjestelmää. Levyillähän oli jo Win95, mutta DOS uupui kokonaan. Alustin kiintolevyt, asensin DOS 6.22:n sekä tämän jälkeen Win95:n.

Tämäkin haukkasi tuhottomasti liikaa aikaa pelaamista janoavan PC:n omistajan mielestä. Asennus kyllä onnistui, mutta edessä olikin käynnistystiedostojen teko, joka on harmillisen kiusallista hommaa - etenkin, kun nyt olen rassannut niitä jo neljä kuukautta ja vasta äskettäin sain aikaiseksi parhaat valikot peli- ja hyötykäyttöön.

Kuten kaikki tietävät, PC on tarkka muistin laajuudesta ja tyypistä. Vanhemmat pelit vaativat käynnistyäkseen jopa 610 kt perusmuistia, kun uudemmat käynnistyvät jopa 550 kt perusmuistilla. Amigassahan ei tarvitse yleensä huolehtia siitä, mitä muistia on vapaana, vaan yleensä riittää kun muistia vain löytyy. (Jotkut Amigan sovellukset (yleensä pelit) tosin vaativat, että CHIP-muistia pitää olla vapaana noin 2 Mt, joka onkin Amigan CHIP-muistin maksimikoko.)

Kun olin saanut asennettua käyttäjärjestelmät ja muokattua käynnistystiedostot, puhkuin jo intoa päästä pelaamaan pelejä. Meni hetki, kun asensin pelin kiintolevyille ja ajoin setup.exen, asettelín äänikortin asetukset kohdalleen ja tallensin tiedot.

Ajoin exe-tiedoston, jolla peli käynnistyi. Jotakin oli jälleen pielessä, sillä taustamusiikit eivät kuuluneet. Aikani ihmeteltyäni päädyin taas käynnistystiedostoihin ja havaitsin niissä jälleen puutteita: olin tietysti unohtanut määrittää sinne muutaman tiedon äänikortista ja sen ajettavista ohjelmista. (Mistäs vanha amigisti tietäisi tällaisia...)

Kun nyt korjausten jälkeen käynnistin koneen ja pelin uudestaan, sain oikein hämmästellä, kun pelin aikana taustalla kuului mehukasta moottorin ääriä sekä renkaiden ulvomista mutkaan ajaessa. Vastaavaa en A500:lla pelatessa ollut kuullutkaan (vaikka nykyään osassa Amigan romppupelejä onkin jo yhtä laadukkaat ellei paremmat efektit), mutta Amigassa sentään pelien äänet ja efektit tulevat luonnostaan kun pelin käynnistää, eikä tarvitse tietää mistään asetuksien muuttamisesta mitään... Siitä jälleen Amigalle iso plussa.

Pelailin muutaman kuukauden Quake, Hexen ja Duke Nukem -sarjaan kuuluvia pelejä ja sitten alkoi tökkiä. Hiljalleen mieleeni palailivat Amigan hyvin vierivät tasohyppelyt, jollaisia PC:lle ei ole juuri nimeksikään. (Tasohyppelyitä tosin löytynee muutama, mutta niiden vieritys ja pelattavuus jääköön omaan arvoonsa.) Eniten hyppelyistä kaipailin Amigan Super Frog -peliä, joka kuuluukin Amigan parhaimpiin tasohyppelyihin! Kuulemma tämäkin olisi käännetty PC:lle, mutta en löytänyt edes sen demoversiota Internetistä hakemalla, joten ajattelin testata sieltä löytämäni UAE:ta (Unix Amiga Emulator).

Asensin UAE:n kiintolevylleni ja ajattelin pelata muutamaa peliä, jotka seurasivat paketin mukana. Mutta emulaattori ei käynnistynyt, vaan valitti Kickstart-tiedoston puuttumista. Kopioin veljeni koneesta Kickstartin PC-levykkeelle tiedostoksi ja siirsin sen UAE:n käyttöön. Tämän asennuksen jälkeen emulaattori jopa käynnistyi, ja ruudulle ilmestyi KS 3.1:n alkukuva. Sammutin emulaation ja kopioin jo määritellylle Amiga-osiolle käännetyn Amigan käyttäjärjestelmän sekä ohjelmia. Lisäksi määrittelin PC:n kiintolevyt, korppuasemat sekä CD-aseman UAE:n käyttöön. Tämän jälkeen pääsin vihdoinkin kokeilemaan "Amigaani".

UAE:n käynnistyessä ruudulle tuli A2000-koneestani tuttu WB-ruutu samoine Toolmanager-valikoineen. Ohjelmatkin tuntuivat käynnistyvän pienen viiveen jälkeen mukavasti, ja hyötyohjelmia pystyi jopa käyttämään normaalisti kuten oikeassa Amigasakin. Kun kävin testaamaan kauan kaipaamaani Deluxe Galaga 2.6:tta niin käsitykseni emulaattorin toiminnasta romuttui.

Peli tahmasi ja nyki todella pahasti, äänet pätkivät eikä emulaattori tukenut kaikkia toimintoja. Kaikki Galagaa pelanneet tietävät, että pelissä on tarkoitus ampua örkkejä ja kerätä putoilevia tavaroita, mutta siinä tulikin ongelmia. Kun tavara putosi, ei alus ottanutkaan sitä, vaan se jatkoi matkaansa. Tutustuttuani tarkemmin emulaattorin ohjeisiin huomasi, että siellä pahoiteltiin puutetta, ettei emulaattori vielääkään tue tiettyjä koodeja, joten kaikki pelit eivät tulisi toimimaan oikein.

Galagaa ei siis voi pelata, mutta kyllä tässä sentään Giana Sisters toimii - lohduttavaa... (Huomautuksena kuitenkin kerrottakoon, että jos UAE:lla mieli pelata edes oikean A500:n vauhdilla, koneen olisi syytä olla vähintään 200 Mhz Pentium tai mieluummin tehokkaampi. P200+ Kaverini 166 MHz:n Pentium MMX -koneella testatessa osa peleistä tahmasi pelattaessa edelleen äänien kanssa!)

Parissa viikossa kypsytin täysin myös UAE:hen ja päätin hankkia oikean Amigan. UAE:n vajavainen emulaatio ja ennen kaikkea epävarma ja vajavainen sarjaportin toiminta romuttivat toiveeni Amigan terminaaliohjelmien käytöstä sekä TechnoBBS:n ajosta emulaattorilla ja panivat pisteen PC-kokeilulleni.

Kuten karvaasti sain huomata, PC ei kyennyt tarjoamaan minulle mitään mihin Amiga ei pystyisi. Ainoastaan PC:n Abrocat on ohjelma, jonka ominaisuuksia ghostscript-tiedostojen näytössä jään kaipaamaan. Muutoin tämä PC joutaa lähtemään talosta. Eniten minua kauhistuttivat PC:n terminaaliohjelmat! Ensimmäistäkään kunnollista ei löytynyt, vaan kaikki tuppasivat sekoamaan soitettaessa TechnoBBS-purkkiin - ainakin viimeistään siinä vaiheessa kun sysop otti chatiin... Ainoa siedettävä ohjelma oli Terminus, joka sekoi.

Lisämiinusta PC saa pd/sw-ohjelmien tarjonnan takia. Kun Amigalle on tuhansia ilmaisia ja toimivia ohjelmia, niin PC:llä tällaisista oli huutava puute! Nekin harvat olivat määräaikaista, joista oli työstetty toimintoja pois ja jotka lopettivat toimintansa määritetyn kokeiluajan loputtua. Yleensä PC-puolella kaikesta vähänkin laadukkaammasta ohjelmasta joutuu maksamaan, eikä mitään toiminnoltaan esimerkiksi CygnusEdiä vastaavaa ohjelmaa todellakaan saa ilmaiseksi sw/pd-ohjelmalla. Jopa kaupallisista ohjelmista puuttuu toimintoja, joita CED sisältää, joten täytyy jättää iso plussa Amigan ohjelmille.

[Toimituksen huomautus: Amigan CygnusEd ei ole pd:tä tai sharewarea, vaan se on kaupallinen ohjelma! Vastaavia ja vastaavantasoisia ohjelmia on kuitenkin saatavana sekä ilmaisina että shareware-ohjelmina.]

Monessa toiminnossaan ja ohjelmien laadussa PC osoittautuikin Amigaan verrattuna perässäkävijäksi. Tämä oli täydellinen yllätys minulle, koska mielikuvani oli ollut täysin päinvastainen. Vaikka monella Amigan ohjelmalla onkin karumpi ulkonäkö kuin PC:n vastaavalla, niin kyllä toimivuus ja käytännöllisyys ovat Amigan ohjelmissa aivan omaa luokkaansa.

Koska käytännössä huomasi Amigan toimivammaksi kokonaisuudeksi kuin PC:n, minun oli helppo tehdä päätös, jota en ole katunut yhtään. PC pölyyntyä nyt nurkassa ja uutukainen A1200 hyrräilee tässä edessäni. Moni PC:n käyttäjä ajattelee nyt tätä lukiessaan, että kylläpä on kirjoittajalla kust\* päässä, kun vaihtaa PC:n Amigaan. Kyseessä on yleensä sellaisten ihmisten mielipide, jotka eivät tunne kaikkia Amigan ominaisuuksia ja joilla on kokemusta Amigasta lähinnä A500 + 512 kt -kokoonpanolla eikä mitään tietoa siitä, millainen tietokone Amigasta kehkeytyy laajennuksilla (turbo, kiintolevy, muistit, modemi yms.) sekä sopivilla ohjelmilla. Itse kaipasin ennen kaikkea vasen Amiga + m -toimintoa, jolla sai siirtyä moniajossa ruudulta toiselle keskeyttämättä moniajtoa.

Koska Amigan tulevaisuus näyttää jatkossa hieman valoisammalta, olenkin harkinnut aluksi 68060-kiihdytinkorttia, ja kun tulee enemmän PPC-turboa tukevia ohjelmia, hankin Amigaani PPC-kortin. Aion jatkossa ottaa kaiken hyödyn Amigastani irti, ja todennäköisesti myös linjoille palaileva purkkini pitää tuollaisesta 060-kortista. Kiitos kaikille purkin käyttäjille, jotka taukoamatta soittelivat voicella kotinumerooni ja hoputtivat palaamaan linjoille. Toivottavasti myös soittelette purkkiin, kun havaitsette down-flagin kadonneen nodelistasta.

PPC tulee varmasti jatkossa tarjoamaan reilusti ohjelmia Amigalle, kun suurin osa uusista PC:n ohjelmistoista portataan PPC-versioksi tai käännetään Javalle, joka on käännetty myös Amigalle, joten tuskinpa tulee enää tarvetta vaihtaa konetta - korkeintaan uudempaan Amigaan. Muistakaapa, että Amiga kykenee AGA-piiristöllä taikka näyttökortilla ja edellä mainittuja tukevilla ohjelmilla yhtä hyvään jollei parempaakin grafiikkaan kuin PC. Tosin jos tällaista hyötyä aikoo Amigasta repiä, täytyy luopua videomonitorista ja ostaa kunnan multisync-näyttö ja mieluummin vielä kunnollinen näyttökortti riittävällä muistilla.

Lopuksi....

Jokainen tekee konevalintansa itse, mutta kannattaa miettiä niitä kriteereitä, joilla konetta valitsee. Vaikka kohtalaisen tehokkaan Pentium-paketin saa melko halvalla, lieneekö se sittenkään ominaisuuksiltaan Amigan käyttäjän mieleen - epäilenpä! Molemissa koneissa on sekä hyvät että huonot puolensa, joten paras vaihtoehto olisikin monelle PC, johon olisi integroituna Amiga - tai ennemminkin toisin päin. Olisihan se suuri menetys, jos Amigan jo alkujaankin kohtalaisen hyvä musiikintoisto vaihtuisi PC:n pietson piipitykseen.

Toistaiseksi tällaisia "ristisiitoksia" ei minun tietääkseni ole markkinoille laskettu, mutta luulenpa, että PPC-kortti tuo Amigaan niitä paljon kaivattuja ominaisuuksia, joita siitä on puuttunut. Ellei muuta positiivista sanottavaa PPC-kortista keksi niin ainakin sen, että sitä voi käyttää moniajossa yhtä aikaa Amigan oman käyttöjärjestelmän kanssa kummankaan siitä häiriintymättä.

Asiasta voisi jatkaa loputtomiin, mutta annan puheenvuoron jo toisille, enkä pitkästytä teitä enempää sekavilla tunnoillani. Mutta koska Sakuun ei tunnu olevan muitakaan innokkaita kirjoittajia, niin jonkunhan tässä on jotakin juristava ja toivottava, että edes joku alkaisi kirjoittaa asiallisia artikkeleita tähän lehteemme.

Saku

Saku ilmestyy nykyään harvemmin kuin ennen. Miksi? Ketään ei tunnu kiinnostavan kirjoittaa artikkeleita Sakuun. Osaltaan tähän vaikutti tilanne jolloin odotimme Amphibian ilmestymistä, ja odotuksen pitkittyessä moni luuli Sakun julkaisun loppuneen. Näin ei suinkaan ole, vaan tämä meidän kaikkien amigistien ehdottomasti paras lehti elää ja ilmestyy jatkossakin, jos vain rohkaisette mielenne ja kirjoittelette aktiivisesti artikkeleita Sakuun.

Eikö olisikin sääli, jos tämä ainutlaatuinen Saku kuolisi turhaan sellaisten amigistien laiskuuteen, jotka eivät välitä taikka viitsi tehdä mitään Sakun hyväksi? Mieltikääpä sitä jokainen omalta ostaltanne ja toimikaa! Rohkaiskaapa mielenne ja kirjoittakaa rohkeasti artikkeli Sakuun aiheesta, jonka arvelette kiinnostavan Sakun lukijoita. Ilman artikkeleita ei lehteä ilmesty, joten jokaisen joka haluaa jatkossakin lukea Sakua tulisi tehdä oma osuutensa Sakun hyväksi! Aktiivisuutta, hyvät lukijat!

Jos sinusta tuntuu, että voisit kirjoittaa artikkelin tai useamman niin voit ottaa yhteyttä päätoimittajaamme Esa Heikkiseen vaikka soittamalla Amiga Zoneen - tai Esan kännykkään, josta hänet tavoittaa varmimmin. ;-D

Sakunet

Sakunet on kaikille Suomen amigisteille tarkoitettu viestiverkko, johon jokainen on tervetullut. Sakunetissä keskustellaan yleisesti Amigaa koskevista aiheista ja siellä vastataan kaikenlaisiin kysymyksiin, jotka koskettavat Amigaa. Sakunetissä apuaan tarjoavat toiset käyttäjät sekä elektroniikan ammattilaiset, joita kannattaakin kiusata omilla rakennusprojekteillaan. ;-D

Soita rohkeasti lähimpään purkkiin, josta Sakunet löytyy. Tulkaa kaikki joukolla mukaan tähän Suomen amigisteja yhdistävään verkkoon! Mukana on myös muutama PC-alue, joten PC:n käyttäjätkin voivat osallistua keskusteluun. Muistakaa, että kun käytätte qwk- tai wwf-etälukijoitanne, niin merkistö jolla messut lasketaan verkkoon tulee olla ISO Latin!

Hyvää kesää kaikille lukijoille... Sinullekin, Sami!

## 1.45 Protex 6.5

<=====>

Protex 6.5

Mikko Koivunaho

<=====>

Tekstinkäsittelyn toinen puoli - nopeaa ja tehokasta vaan ei näyttävää

Tekstinkäsittelyohjelmat voidaan karkeasti jakaa kahteen ryhmään. Ensimmäiseen kuuluvat yleisesti ottaen uudemmat ja miltei poikkeuksetta raskaskäyttöiset ohjelmat, jotka tavoittelevat täydellistä WYSIWYGiä ("What you see is what you get", tulostus paperille sellaisena kuin näkyy ruudulla). Toiseen ryhmään luetaan "vanhanaikaiselta" näyttävät ohjelmat, jotka ajavat tavallisessa konsolinäytössä eivätkä näytä värejä, erilaisia kirjasimia yms.

WYSIWYG-ohjelmissa on usein monipuolisia käyttäjän asennettavissa olevia työkaluvalikoita; tekstiin voidaan liittää kuvia, usein sekä tavallisia bittikartta-piirroksia että structured clipart -kuvia, ja ohjelman käyttö ja tuotokset tuovat usein mieleen riisutun sivuntaitto-ohjelman. Niinpä tämänkaltaisista ohjelmista käytetäänkin toisinaan nimeä "tekstinjulkaisuohjelma".

Nämä ohjelmat ovat miltei poikkeuksetta kovin raskaita. Ne vievät paljon prosessoriaikaa graafisine yksityiskohtineen ja pikkunäpäpäriine vempaimineen. Ne ovat hitaita; erityisesti liikkuminen dokumentissa yhdestä paikasta toiseen, siis vieritys, on toisinaan häpeämättömän hidasta. Niinpä tämäntyyppiset tekstinkäsittelyohjelmat sopivatkin parhaiten niille, jotka ovat enemmän kiinnostuneita ulkomuodosta.

Mutta kirjoittajia on kahta lajia...

"Tosikirjoittajat"

Se toinen laji koostuu niistä, joiden ensisijainen tavoite on saada ruudulle tai paperille tekstiä. He eivät kaipaa kovinkaan hienoa käyttöliittymää, tehokas ja nopea riittää; heille on yksi ja sama miltä teksti ruudulla näyttää, kunhan tulostin kirjoittaa luettavia sivuja, mieluiten nopeasti.

He ovat sitä joukkoa, joka tarvitsee raakaa ja yksinkertaista tekstinkäsittelytehoa ja jolle tärkeintä on syöttää koneeseen sisälle suuri määrä tekstiä ja nopeasti. Melkoinen joukko aikaisempia tekstinkäsittelyohjelmistojen valmistajia on täysin unohtanut tämän käyttötarkoituksen. Näin on esim. monien Windowsiin siirtyneiden ohjelmistojen suhteen.

#### Protexin ohjelmafilosofia

Ohjelmana Protex on kymmenen vuotta vanha. Se aloitti tarunsa Amstrad CPC:hen kiinnittävänä modulina. Paljon on noiden päivien jälkeen muuttunut, mutta enemmän kuitenkin sisäisesti kuin ulkoisesti.

Tietysti näin pitkä historia tuo oman rasituksensa ohjelman jatkekehitykselle. Protexin kohdalla tämä on kuitenkin suuressa määrin kyseenalaista. Ohjelmassa on valikoiden säilytetty vanhoja, hyväksi koettuja piirteitä ja toimintoja. Niinpä Protex sisältääkin lukuisia omaperäisyyksiä, joita ei löydy muista vastaavista ohjelmista.

Protex on suunnattu nimenomaan ihmisille, jotka kirjoittavat paljon ja haluavat kirjoittaa ilman ulkoisia häiriötekijöitä. Jotkut laskevat häiriötekijäksi jopa sen, että heidän täytyy vähän väliä nostaa kätensä näppäimistöltä käyttääkseen hiirtä. Protexin valmistaja, englantilainen Arnor kehuskeleekin, että Protexin kaikki toiminnot ovat näppäimiltä saavutettavissa. Itse asiassa tämä ei ole täysin totta, sillä muutamaan hassuun toimintoon tarvitaan kyllä hiirtä mutta nämäkin ovat vain harvoin käytettäviä, kuten sisäänrakennettu Help-toiminto.

Yhtä tärkeää on ohjelman nopeus; dokumentissa liikkuminen käy yhdessä hujauksessa, koska ei tarvitse jatkuvasti muotoilla tekstiä uudestaan. Myös muistia suurempien dokumenttien muokkaus on mahdollista.

Protexissä on oma Shellin kaltainen, yksinkertainen komentotulkki, joka on aina käsillä Escape-näppäimen painalluksella. Siihen on sisäänrakennettu paitsi Protexin omia myös käyttöjärjestelmän käskyjä. Myös ulkoisten ohjelmien käynnistys onnistuu luontevasti sen kautta.

Protexissä voidaan keskelle tekstiä lisätä komentoja, joista useimmat vaikuttavat tulostukseen. Rivin alkaessa ">"-merkillä Protex tulkitsee sen komentoriviksi. Näillä ns. "Stored commands" -käskyillä voidaan muuttaa vaikka sivuasetuksia, sivunumerointia tai tulostusta. Niillä myös hallitaan Protexin monipuolisia Mail Merge -toimintoja (joilla voidaan tehdä esim. "henkilökohtaisia" tusinalavitteisiä kirjeitä). Näihin lukeutuvat muuttujien käyttö, ulkopuolisten tiedostojen lukeminen tai niihin kirjoittaminen. Näitä on todellakin niin runsaasti, että voi puhua pienehköstä ohjelmointikiielestä.

Protexissä voi käyttää useiden eri kielten sanastoja. Kieltä on helppo vaihtaa keskellä dokumenttia vain lisäämällä ">SL {kielen numero tai sanakirjojen nimet}" -komento. Kirjoitettaessa siirryttäessä riviltä toiselle Protex osaa automaattisesti lukea oikeasta sanakirjasta. Yhtä hieno on komento ">PA", joka aiheuttaa välittömän seuraavalle sivulle siirtymisen. Tämä on käyttökelpoista mm. paljon väliotsikoita sisältävässä tekstissä.

Protexin filosofiaan kuuluu, että kaikki näkyy ruudulla. Alaviitteitä ei kätketä näkymättömiin valikkojen taakse, vaan ne kirjoitetaan ">FN"-käskyllä ennen varsinaista viitteen merkkiä. Jos kirjasinlajia tai -tyyliä vaihdetaan kesken tekstiä, rivillä näkyy erikoismerkki; samoin marginaalin kohdalla, sarkaimineen.

#### Vain tulostus merkitsee

Arnorin filosofian mukaan tärkeintä on se mitä tulostetaan paperille. Kuvaruudulla ilmoitetaan mitä ja miten tulostuu, ei näytetä millaisena tulostuu. Aikaisemmin tämä olisi ollut ongelmallisempaa, vaan ei enää, koska tässä Protexin versiossa on myös hyvä esikatselu.

Tekstiä ei tulosteta grafiikkana vain ainoastaan merkkeinä. Näin ollen se on riippuvainen käytetyn tulostimen ominaisuuksista. Toisaalta tulostus on myös paljon, paljon nopeampaa, koska kirjoitin käyttää omia kirjasimiaan.

Kuten useat modernit ohjelmat, myös Protex käyttää omia kirjoitinajureitaan, joita on satoja. Tiedot tulostimen kirjasintyypeistä ja -tyyleistä siirtyvät suoraan valikkoon, mistä niitä on helppo käyttää tekstissä. Protexin avulla pääsee käsiksi niihin tulostimen ominaisuuksiin, joista tavalliset ohjelmat harvemmin välittävät: tulostimen omiin kirjasintyypeihin, -tyyleihin ja -kokoihin. Protex osaa käyttää myös "proportional-kirjasimia" eli ei-määrämittaisia. Ohjelma itse laskee niiden koon ja katsoo kuinka monta sopii kullekin riville.

Ulkopuolista grafiikkaakin voidaan liittää dokumentteihin, mutta kuten aiemmin mainittiin, se ei näy ruudulla tekstin seassa muuten kuin käskyrivinä.

#### Lähestyykö täydellisyyttä?

Protexin pakettiin kuuluu lisäksi kaksi ulkoista ohjelmaa: Convert, jolla voi muuttaa muiden tekstinkäsittelyohjelmien tiedostoja Protexille ja päinvastoin (esim. Rich Text Format) ja Fsort, joka sopii yksinkertaisten, Protexillä laadittujen tietokantojen järjestämiseen halutusti. Siitä on hyötyä erityisesti Mail Mergen käytössä.

Protexissä on erinomainen makro-tuki. Miltei kaikki Protexin toiminnot on makrotettu eli niille voidaan antaa uudet näppäinkoodit. Makrojen käyttö onnistuu yhtä hyvin ohjelman sisältä kuin ulkoa ARexx-kielellä (Amigalla). Lisäksi ohjelma käyttää ns. "lyhennemakroja" (Glossary Macros); käyttäjä kirjoittaa makron lyhenteen ruudulle muun tekstin sijaan ja painaa Glossary-näppäinyhdistelmää, jolloin makro käynnistyy. Tätä osittain vastaava toiminto on myös Auto-Correction, joka havaitessaan tutun sanan tai lyhenteen laajentaa tämän automaattisesti käyttäjän haluamaan muotoon.

Yksi pieni, mutta valtavan hyödyllinen toiminto on "Choose character" -ikkuna, jossa näkyvät kaikki ASCII-merkit. Siitä on helppo hakea ne merkit, joihin ei näppäimistöltä pääse käsiksi; tämä saisi olla vakiona kaikissa tekstinkäsittelyohjelmissa, vaan eipä ole!

Protexissä on niin paljon pieniä käyttömukavuutta suuresti lisääviä ominaisuuksia, että pelkästään niiden luettelemiseen, saati sitten kuvailemiseen, vaadittaisiin enemmän kuin muutama sivu. Niinpä jätänkin suuremmat luettelot ja tyydyn vain sanomaan, että Protex on enemmän käyttäjän konfiguroitavissa kuin keskitason käyttöjärjestelmä: aina siitä kuinka monta kertaa sekunnissa kursori välkky siihen halutaanko aakkostettaessa käyttää skandinaavista vai kansainvälistä järjestelmää (tulevatko å, ä ja ö viimeisiksi aakkosissa vai a:n ja o:n jälkeen).

Melkein, vaan ei sittenkään

Eihän mikään ohjelma täysin viaton tai puutteeton ole. Myös Protex on saanut näitä osakseen. Varsinaisista ohjelmointibugeista tosin ei näin hiotun ja pitkäikäisen tuotteen kohdalla voi juurikaan puhua, ja ohjelmaa voin hyvällä syyllä kehua vakaaksi: kertaakaan se ei ole kaatunut, vaikka olen käyttänyt sitä satoja tunteja.

Mutta kyllä Protexistä puutteita löytää tikullakin kaivelematta: monet varmasti valittelevat UnDo-toiminnon puutetta; jonkinlainen poistettujen tekstinosien (muun kuin viimeisimmän) varasto olisi ollut paikallaan. Vaikka thesauruksen hallinta sellaisenaankin on hyvä, sitä voisi vielä hioa; lisäksi, jostakin merkkillisen ajattelemattomuuden takia vaihdettaessa sanakirjaa thesaurus ei vaihdu vaan se täytyy vaihtaa lataamalla uusi konfiguraatio. Tämä on sinänsä pikku juttu, varsinkin kun sen voi korjata makrolla. Kummallinen käpy kuitenkin...

Protexiin rakennettu Help-toiminto on tällaisenaan aika kehno. Käskyt ja komennot kyllä löytyvät, mutta kaikki on kovasti rautalanka-mallia ja soveltuu vain äärimmäiseen hätään. Muuten kannattaa siirtyä manuaalien puoleen, jotka ovat sangen moitteettomia. Help-toimintojen yletön parantaminenhan on sitä paitsi suurimmaksi eduksi laittomille kopioijille. Itse melkein toivon, että Arnor poistaa sen kokonaan.

Vielä yksi melkoisen tärkeä näkökohta: Arnor tekee Protexiä neljälle eri koneelle. Näin ollen heidän täytyy päättää, missä määrin käyttää konekohtaisia ominaisuuksia ja kuitenkin pitää kaikki eri versiot mahdollisimman yhtenevinä ja samankaltaisina. Tämä on johtanut kompromisseihin yhdessä jos toisessakin suhteessa.

Lopuksi

Ulkoisesti Protex näinä Windowsin, Macintoshin ja Amigan aikoina todellakin näyttää antiikkiselta. Sen valikot tuntuvat kummasti järjestetyiltä ja ensikäyttäjää saattaa pitää sitä pahana unena yrittäessään etsiä haluamaansa toimintoa.

Protex on todellakin vaikeaselkoinen eikä siihen suinkaan pääse kiinni muutamassa minuutissa. Sen oppiminen vie tunteja, ja sen suurin mahti saattaisi ollakin sen verrattoman monipuolisessa konfiguroitavuudessa.

Valmistaja Arnor Ltd.

611 Lincoln Road,

Peterborough, PE1 3HA,

Englanti

puh. 0733 68909

fax. 0733 67299

Saatavissa PC, 640 kt RAM; Amiga, OS2.0, 1 Mt RAM;

Atari ST; Acorn Archimedes

Testattu Amiga

---

kuva1

Komento ">PA 2,5cm" suorittaa sivunvaihdon, jos sivun alareunaan on jäljellä 2,5 cm tai vähemmän. Seuraavalla rivillä näkyy sivunvaihdon merkki. Valkoisella pohjalla olevat merkit ovat tulostinkoodeja, jotka Protex erottelee tekstistä niin etteivät ne

vaikuta esim. rivin pituuteen; tässä "Enlarged". ">IG ..." lisää sivulle kuvan. Kuvat otettu Amiga-versiosta. (Huom. Kuvat on tehty vain esimerkeiksi Protexin ominaisuuksista, niillä ei ole mitään tekemistä itse artikkelin sivuntaiton kanssa.)

kuva2

Ylhäällä näkyy marginaali-komentorivi, jossa olevat huutomerkit ovat sarkaimia. Ruudun alaosassa on Protexin oma komento-tulkki.

kuva3

Type Checking: sanan oikeinkirjoitus tarkistetaan heti sen kirjoittamisen jälkeen. Box Mode: ei merkitse tekstiä (kopiointia tai poistoa varten) tavanmukaisesti vaan neliössä; taas ominaisuus, jonka toivoisi näkevänsä useammin. Auto Indent eli automaattinen sisennys (esim. ohjelmakoodissa) toimii vain kun ohjelma on riisutussa editori-tilassa.

## 1.46 ATO kääntää myös suomeksi

<=====>

ATO kääntää myös suomeksi

Mika Lundell

<=====>

ATO on lyhenne sanoista Amiga Translators' Organization. ATO on vapaaehtoisvoimin toimiva järjestö, joka tarjoaa käännös-palvelua Amiga-ohjelmien kehittäjille.

Amigan käyttöjärjestelmässä on versiosta 2.1 saakka ollut mahdollisuus käyttää ohjelmia muillakin kuin englannin kielellä. Ominaisuus perustuu sanastoihin (catalog). Ohjelmalla voi olla eri kielisiä sanastoja, joissa olevat merkkijonot korvaavat ohjelman sisäinrakennetut (yleensä englanninkieliset) tekstit. Tämän ominaisuuden avulla ohjelmista saadaan käyttäjystävällisempiä ja helpokäyttöisempiä varsinkin tietokoneita ja englantia hyvin taitamattomille ihmisille.

Vastassa on kuitenkin myös ongelmia. Kuka viitsisi kääntää sanastot ja minkä laatuisia ne ovat? ATO muodostettiin ratkaisuksi tähän ongelmaan. ATO on todella kansainvälinen järjestö, jolla on jäseniä useissa maissa. Ohjelmien tekijät voivat yksinkertaisesti pyytää ATO:n apua saadakseen ohjelmansa käännettyksi mahdollisimman monelle kielelle. Viesti välitetään ATO:n postitus-listoilla kaikille jäsenille, joista halukkaat ilmoittautuvat mukaan projektiin. Tavallisesti projektissa on mukana kaksi henkilöä kutakin kieltä kohden. Toinen henkilöistä yleensä kääntää sanaston ja mahdollisesti dokumentaation ja toinen suorittaa oikoluvun. Tällä pyritään takaamaan käännöksen laatu ja virheettömyys. Ensikäännöksen jälkeen kääntäjät myös vastaavat oman käännöksensä päivityksestä ohjelman uusia versioita varten.

Tietenkin myös Suomella on oma osasto järjestössä. Jäseniä osastolla on kirjoitushetkellä 12, mutta lisää kaivataan. Jäseneltä ei vaadita mahdottomia. Jäsenen tulee osata lukea ja kirjoittaa äidinkieltään kohtuullisen sujuvasti ilman kirjoitusvirheitä. Jäsenen tulee myös kunnioittaa ja seurata koko järjestön ja oman osastonsa asettamia sääntöjä ja ohjeita. Koska järjestö on kansainvälinen, vaaditaan jäseneltä mahdollisimman vakaa sähköpostiosoite. Sähköinen viestintä on ainoa keino pysyä yhteydessä. Myös mahdollisuus käyttää Webiä ja FTP-tiedostonsiirtoa on hyvä olla olemassa. Näitä palveluja joudutaan usein käyttämään käännettävän materiaalin hakemisessa.

Koska projektit perustuvat pääosin vapaaehtoisuuteen, tulisi jäsenen itse olla aktiivinen ainakin silloin tällöin. Pelkästä jäsenenä olemisesta ei ole hyötyä kenellekään, vaan tehty työ ratkaisee. Tehdystä työstä saa tietenkin hyvän mielen, kun tietää auttavana Amiga-kamujaan. Rahapalkkaa ei makseta, mutta käännökseen osallistumisesta saa yleensä palkkioksi kyseisen ohjelman täydellisen version.

Suomen osasto on ollut mukana toiminnassa lähes järjestön perustamisesta saakka, ja olemme onnistuneet kääntämään kiitettävän monta ohjelmistoa. Suurin osa ohjelmista on PD- ja SW-tyyppisiä. Esimerkkeinä voisin mainita seuraavat: MUI, MagicMenu, ToolManager, useat Vaporwaren Internet-ohjelmat, Miami jne. Olemme kääntäneet myös pari nykyään kaupalliseen levitykseen siirtynyttä ohjelmistoa, esimerkiksi AWeb-II ja Vulcanin (toivottavasti) pian julkaistava peli Uropa2.

Lisätietoa ja lista Suomen osaston kääntämistä ohjelmista löytyy osaston omilta kotisivuilta alla olevasta osoitteesta. Sivuilla olevien linkkien avulla voi helposti hakea käännetty ohjelmat tutkittaviksi omalle koneelleen.

<http://www.uwasa.fi/~c71829/ato.html>

(tai <http://ato.vapor.com/ato-fi/>)

Vieläkin enemmän tietoa koko järjestöstä ja muun muassa liittymisohjeet löytyvät järjestön kansainvälisiltä pääsivuilta:

<http://ato.vapor.com/ato/>

Suomen osaston sivuilla on myös ohjesanasto, jonka tarkoituksena on helpottaa kääntäjien työtä (ja ohjelmien ymmärrettävyyttä) yhtenäistämällä käytettyjä termejä. Käykää katsomassa ja kertokaa mielipiteenne. Parannusehdotuksia ja myös muuta palautetta otetaan mielellään vastaan.

## 1.47 Squirrel ja Blizzard 1260 yhteistyöhön

<=====>

Squirrel ja Blizzard 1260 yhteistyöhön

Janne Pikkarainen

<=====>

A1200, Blizzardin 68060-kortti ja Squirrelin PCMCIA-väylään liitettävä SCSI-ohjain saattavat tuntua epävakautensa takia varsin hermoja katkovaalta kokemukselta. Onneksi kaatuilu saadaan kuriin parilla pienellä niksillä.

Kopioi SquirrelSCSI.devicen 68060-päivitys HiSoftin kotisivujen takaa ([www.hisoft.co.uk](http://www.hisoft.co.uk)) ja hae Phase5:sen FTP-osoitteesta ([ftp.phase5.de](ftp://ftp.phase5.de)) beta/060-hakemistosta 68060.libraryn uusin versio. Näiden asentamisen jälkeen käynnistä SquirrelHDDToolBox.

kuva

Valitse "Partition Drive" ja klikkaa namiskaa nimeltä "Advanced Options".

kuva

Paina Change-nappulaa. Eteesi pitäisi ilmestyä uusi valikko.

kuva

Aseta Maskin arvoksi "0x1fff" ja kuittaa valinta painamalla "OK". HDDToolBoxin päävalikossa napauta "Save Changes to Drive" ja poistu ohjelmasta. Squirrelin pitäisi nyt toimia kaatuilematta.

## 1.48 Tamagotchit, virtuaaliset sydämenvaltaajat

<=====>

Tamagotchit, virtuaaliset sydämenvaltaajat

Janne Siren

<=====>

kuva

Japanilaisen Ban Dain ([www.bandai.co.jp](http://www.bandai.co.jp), yhdysvaltalainen tytäryhtiö [www.bandai.com](http://www.bandai.com)) Tamagotchit löysivät kesäkuussa tiensä vihdoin myös Suomeen. Teknisesti Tamagotchi on pieni, litteä noin 5,4 x 4,5 x 1,8 cm kokoinen keltainen tai lila paristokäyttöinen muovimuna, jossa on kolme nappulaa ja pikkuruinen näyttö. Toisaalta Tamagotchi on virtuaalilemmikki, joka vierailee kyberavaruudessa sijaitsevalta planeetaltaan omistajansa pienessä muovilelussa. Laitteen sisällä asustaa siis "ihana oikea" lemmikki, jota voi helliä ja rakastaa - tai laiminlyödä ja kiduttaa.

Kun Tamagotchiin kytkee ensimmäisen kerran virran, ilmestyy ruudulle pieni muna. Tamagotchi ei ole vielä syntynyt. Omistajan tehtäväksi jää asettaa laitteen kellonaika oikeaksi ja painaa nappulaa hautoakseen lemmikin munasta. Tamagotchi käyttää kellon-aikaa ilmeisesti sisäisen rytmensä säätelyyn, mutta lelu toimii myös kätevästi taskukellona. Noin viisi minuuttia myöhemmin munasta kuoriutuu söpö musta pallukka, ikioma virtuaalilemmikkisi, joka hyppii ruudun laidalta toiselle kaivaten huomiotasi. Lelu piipittää aina kun Tamagotchi tarvitsee omistajansa apua.

Tamagotchi on kuin mikä tahansa lemmikki: se tarvitsee ruokaa, leikkiseuraa, se ulostelee minne sattuu, huonosti koulutettuna se tuittuilee ja hoitamaton sairaus johtaa kuolemaan. Tamagotchi ei tosin varsinaisesti koskaan kuole, se vain palaa kotiplaneetalleen jos sitä kohdellaan huonosti. Poistuneen Tamagotchin tilalle ei sentään tarvitse ostaa uutta lelua, vaan uuden munan hautominen

onnistuu napin painalluksella. Omistajalla on käytössään seitsemän toimintoa, joilla lemmikin huomionkipeyttä voidaan hoitaa: ruokinta, valaistus, leikkiminen, lääkitys, jätösten pyyhkiminen, onnellisuuden tarkkailu ja kurinpalautus.

Ruokaa voi jakaa joko päivällisen tai välipalan muodossa, ja valot tulee kytkeä pois päältä Tamagotchin mentyä nukkumaan. Leikittäessä yritetään arvata, kumpaan suuntaan Tamagotchi kääntää päätään. Lemmikki on tyytyväinen, jos omistaja arvaa oikein ja pahoittaa mielensä, jos arvaus menee metsään. Lääkitystä tarvitaan Tamagotchin sairastuessa, jätökset tulee poistaa tarvittaessa ja kurinpalautusta käytetään lemmikin kaivatessa huomiota vaikkei sillä ole nälkä eikä leikkikään huvita. Tamagotchin kehitystä ja mielentilaa voi seurata kurinalaisuus-, nälkäisyys- ja onnellisuusmittareista. Lisäksi Tamagotchin painon ja iän saa näkyviin.

Ajan myötä virtuaalilemmikki kasvaa kuten tavallinenkin lemmikki. Riippuen siitä kuinka hyvin kasvatus on onnistunut, Tamagotchista tulee joko "soma ja onnellinen pikkueläin" tai "epämiellyttävä olento", kuten ohjelappunen kuvailee. Lelu sisältää useita erilaisia ulkomuotoja lemmikille, joten heti ensimmäisellä yrittämällä ei voi nähdä kaikkea. Yhden Tamagotchin elinikä vaihtelee parista päivästä jopa kuukauteen, on ihan omistajan taidoista ja huolenpidosta kiinni, kuinka kauan Tamagotchi elää. Tässä onkin haaste, josta kilpailla kaveripiirissä, kenellä on kärsivällisyyttä elättää Tamagotchia pisimpään...

Tamagotchi maksoi Anttilassa 145 markkaa. Maahantuoja on Agerex Oy, puh. (09) 5607 2690, ja Helsingin seudulla virtuaalilemmikkejä myyvät ainakin Stockmann, Anttila, PopToy, Lelulaatikko, Sokos, Citymarket sekä Ihme ja kumma. Paristot sisältyvät hintaan ja käyttöohjeet ovat suomenkieliset.

Epäilemättä Tamagotchit poikivat kopioita myös tietokoneen ruudulla ja onhan noita lemmikkiohjelmia nähty ennenkin, mutta mikään mikeroon sidottu peli ei voi korvata Tamagotchien pientä kokoa ja kannettavuutta. On aivan eri asia huomata oman pienen virtuaalilemmikin kaipaavan huomiota istuessasi auton ratissa liikennevaloissa, kuin katsella jotain spriteä tietokoneen ruudulla - sitten vaan pysähtymään seuraavalle bussipysäkille ja leikkimään lemmikin kanssa. Tai kenties sittenkin olisi ollut parempi jos Tamagotchi toimisi vain Amigan näytöllä...

Sanovat, ettei muovia voi rakastaa. Ehkä niin, mutta suunnattoman hauska seuralainen Tamagotchi on.

## 1.49 Tv-kuva monitoriin

Tv-kuva monitoriin 1.07 (Guide)

(c) 1997 Timo Orava

Ilmestymispäivä 27. huhtikuuta 1997

Sisältö

[Mitä tarvitsen?](#)

[Hintataso ja ostopaikka](#)

[Kytentäkaavio](#)

[Scart-liittimen kytkennät](#)

[Osoitettu...](#)

[Yhteystiedot](#)

## 1.50 Mitä tarvitsen?

[Päävalikkoon...](#)

Kun haluat tv-kuvan monitoriin, tarvitset oleellisesti monitorin ja myös scart-liitännällä varustetut videot. Videot voivat olla myös kaukana monitorista, kunhan vetää vain pitemmän johdon monitorista videoiden scart-liittimeen. Monitorissa pitää olla CVBS- ja audioliittimet ja videoissa scart-liitin. Monitorin täytyy pystyä näyttämään videotaajuuksia.



Suurin osa Amigan perusmonitoreista pystyy siihen. Tarvitset myös juottimen, jotta saat juotettua johdot kiinni liittimiin.

Johtoa varten tarvitset:

- Scart-liittimen
- 6-napaista johtoa (puhelinkaapeli)
- Scart-liitännällä varustetut videot
- Videotaajuuksia näyttävän monitorin
- Monitorin taakse sijoitettavat audio- (right ja left)

ja CVBS-liittimet

Itse olen vetänyt kymmenen metrin pituisen johdon olohuoneen videoihin.

Tietenkin on hyvä, jos videoita voi pitää lähellä monitoria, jolloin voi käyttää myös videoiden kaukosäädintä.

Johtoa saatetaan myydä myös aivan valmiina, mutta se tulee varmasti kalliimmaksi **Hintataso ja ostopaikka**. Kuvan saa näkyviin myös RGB-kuvalla, mutta silloin videoista pitää lähteä RGB-signaali. Useimmista videoista ei lähdä RGB-signaalia, joten en kirjoittanut sen kytkemiseen ohjeita. Voit tarkistaa, lähteekö videoistasi RGB-signaalia tutkimalla sen ohjekirjaa tai kytkentäkaaviota.

## 1.51 Hintataso ja ostopaikka

### Päävalikkoon...

Johdon hinta on 20 - 50 mk. Tietenkin hinta riippuu siitä, kuinka pitkästi tarvitset johtoa.

Liittimien hinnat:

- Scart-liitin 5 - 15 mk
- Audio- ja CVBS-liittimet 4 - 10 mk

Voit saada liittimet myös halvemmalla, ja jos satut löytämään jostakin sopivia johdonpätkiä, niin pärjät niillä.

## 1.52 Kytkentäkaavio

### Päävalikkoon...

Ensin scart-liittimen kytkennät:

Äänet voi kytkeä joko nastoihin 1 ja 3, jos haluaa äänet stereona (enemmän häiriöitä) tai pelkästään 1 tai 3 ja jakaa sitten yhden nastan kahdelle kanavalle, jolloin ääni tulee monona. Maadoitukset otetaan nastasta 4.

Sitten tv-kuva kytketään nastaan 19 ja sille maadoitus nastasta 17.

Liittimen runkoon (21) kannattaa kytkeä suojamaadoitus.

Sitten audio- ja CVBS-liittimien kytkennät:

Jos ääni kytkettiin scart-liittimeen stereona, niin audion vasempaan kanavaan pitää kytkeä scart-liittimen nasta 3 ja maadoitus nastasta 4 sekä oikeaan kanavaan nasta 1 ja maadoitus 21:stä eli rungosta.

Jos ääni taas kytkettiin scart-liittimeen monona, niin audion vasempaan kanavaan pitää kytkeä scart-liittimen nasta 1 tai 3 ja oikeaan samasta nastasta kuin vasempaan jakamalla tulo kahdelle liittimelle. Maadoitus otetaan vasemmalle kanavalle nastasta 4 ja oikealle 21:stä eli rungosta.

CVBS-liittimelle kytkennät otetaan Scart-liittimen nastasta 19 ja sille maadoitus nastasta 17.

Tästä kuva selkeyttämään ohjeita: Kytchentäkuva

## 1.53 Scart-liittimen kytkennät

### Päävalikkoon...

Tässä tulevat vielä scart-liittimen täydelliset kytkennät:

1. Äänilähtö B - mono, stereon oikea kanava, erillinen kanava B 0,5 V RMS
2. Äänitulo B - mono, stereon oikea kanava, erillinen kanava B 0,5 V RMS
3. Äänilähtö A - mono stereon vasen kanava, erillinen kanava A 0,5 V RMS
4. Maa (ääni)
5. Maa (sininen)
6. Äänitulo A, mono, stereon oikea kanava, erillinen kanava A 0,5 V RMS
7. RGB-tulo tai lähtö sininen (B)
8. Kytchentäsignaali video (status)(0...+2V = 0)(+9,5V...12V = 1)
9. Maa (vihreä)
10. (Data 2 varattu kelloa varten)
11. RGB-tulo tai lähtö vihreä (G)
12. (Data 1 varattu kauko-ohjausta varten)
13. Maa (punainen)
14. (Data signaalimaa)
15. RGB-tulo tai lähtö punainen (R)
16. Kytchentäsignaali RGB (blanking) 0...+0,4V = 0 / 75 ohm  
+1...+3V = 1 /
17. Maa (video)
18. Maa (blanking)
19. Videolähtö 1 Vhh/75 ohm
20. Videotulo 1 Vhh/75 ohm
21. Suojaus

## 1.54 Yhteystiedot

### Päävalikkoon...

Timo Orava

Lamuntie 2

69100 Kannus

Puh: (06) 871 222

E-Mail: timo.a.orava@mbnet.fi

Internet: Ei vielä

## 1.55 Osoitettu...

### Päävalikkoon...

Tämä ohje on osoitettu Sakun toimitukselle. Luin Saku-lehdessä, että tarvitsette artikkeleja lehteen, joten päätin lähettää tämän. Kirjoitin tämän artikkelin valmiiksi jo joulukuun alussa, mutta en saanut lähetettyä sitä, kun luulin artikkelini olevan liian yksinkertaisesta aiheesta. Kun nyt luin Saku #21:tä, niin tulin toisiin ajatuksiin ja sain artikkelini lähetettyä. Voin kirjoittaa myös muita artikkeleja, jos Saku niitä kaipaa.

### Yhteystiedot:

## 1.56 Uutiset

<=====>

Uutiset

Anu Seilonen

<=====>

Amiga Technologies on myyty

Gateway 2000:n maaliskuun lopulla tekemä tarjous Amiga Technologiesista on viimeinkin vahvistettu konkurssituomioistuinmessä, ja Amiga Technologiesista tuli virallisesti Amiga International, Inc.. Kauppa virallistettiin 16. toukokuuta pidetyssä tiedotustilaisuudessa ennen World of Amiga -tapahtuman alkua Lontoossa.

"Olemme saaneet Amiga-yhteisöltä paljon positiivista palautetta kaupasta", sanoi Jim Taylor Gatewayn markkinointiosastolta. "Aiomme tukea näiden erittäin uskollisten Amiga-käyttäjien tarpeita lisensoimalla uusia tuotteita ja tukemalla niiden kehitystyötä."

Taylorin seurassa tiedotustilaisuudessa oli Amiga Internationalin toimitusjohtaja Petro Tyschtschenko. "Strategiamme on hyvin selkeä ja keskitymme Amiga-markkinoiden elvyttämiseen", kertoi Tyschtschenko. "Tuemme yhteisöä, joka piti Amigan elossa koko kaksivuotisen konkurssivyyhdän ajan. Gateway 2000:n myötä Amigan tulevaisuus näyttää todella valoisalta: Gateway on vakavarainen ja vakiintunut yritys tietokoneteollisuudessa, ja se on saanut lukuisia palkintoja tuotteistaan ja palvelustaan. Gateway on oikea yhteistyökumppani antamaan Amigalle uutta elämää ja energiaa."

Tyschtschenko määritteli seuraavat alueet, joita Amiga International aikoo tutkia elvyttääkseen Amiga-markkinoita:

- \* olemassa olevan Amiga-yhteisön tukeminen
- \* olemassa olevan Amiga-teknologian kehittäminen lisensoinnin kautta

\* auttaminen avoimiin standardeihin perustuvien uusien tuotteiden kehittämisessä kotimikro-, video- ja grafiikkamarkkinoille

Tyschtschenko korosti, että projektin onnistumisen perusta on yhteistyö ja kehityksen yhteisen suunnan määrittäminen. Amiga-markkinat eivät kestä jakautumista, vaan suunnan on oltava yhteinen. Amiga International aikoo noudattaa hyvin avointa ja laajaa lisensointipolitiikkaa, joka sisältää käyttöjärjestelmän, Amigan erikoispiirit ja tavaramerkit. Uusien tuotteiden kehittämisessä Tyschtschenko piti tärkeänä avointa teknologiaa: käytetään standardikomponentteja, jotta tuotteista saadaan halvempia valmistaa, nopeampia kehittää ja helpompia päivittää.

Amiga International toimii Gateway 2000:n erillisenä yksikkönä ja sillä on toimipaikka Braunschweigissa Saksassa sekä uudet toimitilat Langenissa lähellä Frankfurtin lentokenttää. World Wide Webistä Amiga Internationalin löytää osoitteella: <http://www.amiga.d>

Ensimmäiset Amiga-lisenssit myönnetty

Amiga International ei kauan viivytellyt lisenssien myöntämisessä. Kesäkuun lopulla myönnettiin ensimmäinen lisenssi saksalaiselle MicroniKille, joka tunnetaan mm. eri Amiga-malleille suunnitelluista tornikoteloista ja niihin sopivista laajennuksista.

Lisenssin turvin MicroniK saa myydä Amiga 1200:lle suunniteltua Infinitiv-torniaan A1200:n emolevyllä varustettuna. "Snap and click" -periaatteella toimiva torni on helppo laajentaa, ja siihen saatavan Zorro-väyläkortin avulla laajennettavuus entisestään kasvaa.

MicroniK on julkistanut seuraavat tornitetut A1200-mallit:

\* Infinitiv A1500

Amiga 1200:n emolevy, Infinitiv-tornikotelo ja Z-3i-väyläkortti:

- 5 Zorro II/III -paikkaa
- 2 PCI-paikkaa
- 1 ISA-paikka
- 1 SCSI-2-ohjain
- 1 32-bit CPU-paikka (A3000/4000)
- läpivienti A1200:n turboille
- video slot -optio

\* Infinitiv A1400

Amiga 1200:n emolevy, Infinitiv-tornikotelo ja Z-2i-väyläkortti:

- 5 Zorro II -paikkaa
- 2 PCI-paikkaa
- 2 ISA-paikkaa
- läpivienti A1200:n turboille
- video slot -optio

\* Infinitiv A1300

Amiga 1200:n emolevy Infinitiv-tornikotelossa

Tornikoteloita, väyläkortteja ja muita laajennuksia saa ostettua myös erikseen. Ks. Infinitiv-tornin arvostelu toisaalla tässä lehdessä.

Lisätietoja: <http://www.micronik.de>

Toinen lisenssi on myönnetty Index Information Ltd:lle. 1991 perustettu englantilaisyritys on kehittänyt mm. Amiga-teknologiaan pohjautuvia multimedilaitteisto- ja ohjelmistosovelluksia yrityksille. Aikaansaannoksiin kuuluvat mm. ensimmäisen 24-bittisen grafiikkakortin (Harlequin) ohjelmisto, BBC Skotlannin Catchword Game Show -televisio-ohjelma, Lontoon liikennemuseon junasimulaattoreiden laitteisto ja ohjelmisto sekä HMS Belfastin interaktiiviset näytöt. Lisenssi oikeuttaa käyttämään Amigan käyttöjärjestelmää, erikoispiirejä ja "Powered by Amiga" -logoa.

Index Informationin toimitusjohtaja Mick Tinker sanoo: "Me uskomme, että Amiga on ylivertainen tietyissä sovelluksissa, erityisesti multimediasa ja sovelluksissa, jotka vaativat televisiosignaalin ulostuloa. Koneella on poikkeuksellisen pienet resurssi-vaatimukset yhdistettynä hyvään suorituskykyyn, mikä mahdollistaa laitteistojen valmistuksen kilpailijoita halvemmalla ja suorituskykyisemmiksi. Teknologian voi mahdollistaa hyvin pieneen tilaan alennetuin kustannuksin."

Yrityksen kehittänyt Access-tietokone pohjautuu Amigan piiristöön ja käyttöjärjestelmään. Se on suunniteltu käytettäväksi mm. koulutuksessa ja etäopetuksessa, infopisteinä museoissa ja julkisissa rakennuksissa, kioskikoneena ja halpana Internet-koneena.

Accessin ominaisuuksia:

- 100% Amiga-yhteensopiva
- emolevy mahtuu normaaliin 5,25" laitepaikkaan (!)
- prosessori 14 MHz Motorola 68EC020
- 2 Mt CHIP, 2 tai 8 Mt FAST
- 40-pin IDE-kiintolevyliitäntä (3,5")
- vakiona IDE CD-ROM, jonka ajurit ROMilla
- Amigan levyasema
- 8-bit ISA-väylä (mm. halvoille modeemeille ja Ethernet-laajennuksille)
- stereosampleri mikrofoniiliitännällä
- CD-DA audioliitin ja mikseri
- RGB-, rinnakkais-, sarja-, hiiri- ja näppäimistöliitännät

Kuvia prototyypistä ja muuta lisätietoa löytää Index Internationalin kotisivulta: <http://www.cix.co.uk/~index/ftp.amiga.de> jälleen avoinna

Gateway 2000 -kaupan varmistuttua Amiga Internationalin ftp-palvelin osoitteessa ftp.amiga.de on jälleen avoinna.

Palvelimelta voi mm. noutaa käyttöjärjestelmän pikkupäivityksiä. Osoitteesta <ftp://ftp.amiga.de/pub/Public/PublicBETA/> löytyy kirjoitushetkellä seuraavat päivitykset:

- FastFileSystem v43.14
- SetPatch v43.6
- SCSI\_IDE v43.18 (päivitykset mm. A600:n, A1200:n ja A4000:n sisäiseen scsi.deviceen sekä A3000:n scsi.deviceen)

phase 5:n PPC-tuotteet

Edellisen Sakun uutispalstalla oli maininta phase 5:n PPC-turboista. Valitettavasti tieto on vanhentunutta, joten seuraavassa tuoreempaa informaatiota korteista kesäkuun lopun tilanteen mukaan (arviohinnat ovat eri kokoonpanoista, CPU:lla tai ilman jne.):

Blizzard PowerPC 603e -turbokortti A1200:lle

- PowerPC603e / 175 MHz (n. 250 MIPS, 3.1 SpecFP95)
- paikka 50 MHz:n 68030-prosessorille
- Fast SCSI-II -ohjain
- 1 SIMM-paikka, max. 64 Mt
- arviohinnat Suomessa noin 2900 - 4300 mk

Blizzard PowerPC 603e+ -turbokortti A1200:lle

- PowerPC603e / 200 MHz (n. 280 MIPS, 3.5 SpecFP95)
- paikka 25-50 Mhz:n 68040/68060-prosessorille
- Fast-SCSI-II-ohjain
- 1 SIMM-paikka, max. 64 Mt
- arviohinnat Suomessa noin 3700 - 6400 mk

Blizzard 2604 - PPC 604e -turbokortti A1500/2000:lle

- PowerPC604e / 150/180/200 MHz (200 MHz n. 350 MIPS, 7.1 SpecFP95)
- paikka 25-50 MHz:n 68040/68060-prosessorille
- Wide-Ultra-SCSI-ohjain
- oma laajennuspaikka (esim. CyberVisionPPC:lle)
- 4 SIMM-paikkaa, max. 128 Mt

Cyberstorm PowerPC 604e -turbokortti A3000/A4000:lle

- PowerPC604e / 150/180/200 MHz (200 MHz n. 350 MIPS, 7.1 SpecFP95)
- paikka 25-50 MHz:n 68040/68060-prosessorille
- Wide-Ultra-SCSI-ohjain
- oma laajennuspaikka (esim. CyberVisionPPC:lle)
- 4 SIMM-paikkaa, max. 128 Mt
- arviohinnat Suomessa noin 5300 - 9600 mk

CyberVisionPPC-grafiikkakortti Cyberstorm PPC:lle / Blizzard 2604:lle

- PERMEDIA-kiihdytinpiiri (3D)
- 64-bit SGRAM (siirtonopeus max. 660 Mt/s)
- vakiona 4 Mt näyttömuistia

## 1.57 Worms - The Director's Cut

<=====>

Worms - The Director's Cut

Joona Pöhö

<=====>

Worms - voiko se enää paremmaksi tulla? Kyllä voi, DC:ssä on paljon uusia grafiikkasettejä (ranta, alpit yms.), aseita (hullut lehmät, erilaisia lammaspommeja, supersalainen ase eli sementtiaasi(?), ming-vaasi, hullu kukkahattumummo yms.), sisäänrakennettu grafiikkaeditori, mahdollisuus muuttaa aseiden voimakkuuksia, AGA-grafikat yli 300:lla värillä, superpehmeä vieritys, yhdeksän parallaksikerrosta, 24-bittiset välähdykset ja himmennykset ja mahdollisuus tehdä omia grafiikkasettejä. Onneksi cd.device bugi on korjattu, ja Worms toimii nyt myös 060:llä.

Pelissä ei vielä ole musiikkia, ja äänitehosteetkin ovat ne samat vanhat. Uutta ovat myös mahdollisuus käyttää rajoittamatonta määrää custom leveleitä ja luolaruudut, joissa air striket eivät tietenkään ole mahdollisia. Värejä ei enää ole rajoitettu kahdeksaan. Nyt mukana on sentään kunnon asennusohjelma, edellinen oli kuulemma tehty viidessä minuutissa.

Onko DC silti ostamisen arvoinen? Peli on pohjimmiltaan sama kuin alkuperäinen Worms pienillä parannuksilla. Jos omistat alkuperäisen Wormsin, älä tuhlaa rahojasi tähän. Ellet vielä omista Wormsia, suosittelisin ostamaan nyt, sillä Worms on pakollinen ostos jokaiselle Amigan omistajalle.

Tekijä: Team 17

Vaatimukset: AGA Amiga, 2 Mt. Ei moniaja, mutta pelistä pääsee milloin vain Workbenchiin, asentuu kiltisti kiintolevyille.

Testattu: Amiga 1200, KS 3.0, 030/50 MHz, 10 Mt, 850 Mt HD.

Hinta postikuluineen: 279 mk Gentle Eystä, puh: 040-548 2044.

Äänet..... 89% - Ihan kivoja, mutta musiikkikin olisi hyvä olla...

Grafiikka.... 93% - Upeaa AGA-grafiikkaa.

Pelattavuus.. 95% - Ei tästä paljon parane.

Vaikeusaste.. xx - Monta eri vaihtoehtoa.

Vetovoima.... 96% - Pelaamista on vaikea lopettaa.

Yleisarvosana 97%

Alkuperäisen Wormsin omistajalle: 82%

[vinkkejä peliin](#)

## 1.58 Worms - Director's Cut

Kaikki koodit pitää kirjoittaa päävalikossa. Koodin voi poistaa käytöstä kirjoittamalla sen uudestaan.

---

Viestit:

AMIGA, ANDY, BEN HUTCHINGS, CHEAT, CHIPRAM, FISK, KILBURN, LA CIENDA

HONDURAS, TONY, VERSION.

---

Kranaattianimaation vaihto:

BETONG ASNA

Aktivoi Donkey Moodin, vaihtaa kranaatin sementtiaasiin.

BOING

Vaihtaa kranaatin boing palloksi.

GRAVITY

Painovoima päälle.

MAGNET

Kursori vetää kranaattia puoleensa.

---

Kosmeettiset muutokset:

KARTONG APA

Monkey Mode päälle, aseiden nimet ruotsiksi ja vaihtaa

Sheep-on-a-ropen Kenny-on-a-ropeksi.

MUSIC

Musiikki päälle/pois.

TOTAL WORMAGE

Korvaa Worms logon Total Wormage logolla ja joidenkin aseiden nimiä.

WEIRDED

Vaihtaa väripalettia.

---

Aset:

JAMIE AND HIS MAGIC TORCH

Erikoisaset käyttöön.

## CHORLTON AND THE WHEELIES

Salaiset aseet käyttöön.

---

Muut:

## ARTILLERY

Madot jähmettyy paikalleen.

## LITTLE FLUFFY SHEEP

Super Sheepille loputon lentoaika, kaikki laatikot vapauttaa lampaan ammuttaessa.

## MAGICAL MYSTERY TOUR

Matojen nimet ei näy.

## NUTTER

Kaikki aseet aiheuttaa ison räjähdysten.

## OMNIPOTENT BLUE WORM

Kuolemattomuus + veden päällä kävely.

## PESTILENCE

Kuollessaan madot katoaa tulenleimahdukseen.

## RED BULL

Madot hyppää korkeammalle ja lyövät lujempaa.

## SUPA SHOPPA

Korvaa miinat aselaatikoilla.