

**Saku24**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Saku24		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		October 9, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1 Saku24</b>	<b>1</b>
1.1 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Etusivu	1
1.2 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Toimitukselliset	2
1.3 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Ajankohtaiset	2
1.4 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Testit	3
1.5 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Kokemukset	4
1.6 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Pelit	5
1.7 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Sekalaiset	6
1.8 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Kotisivuilta	7
1.9 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Vakiot	8
1.10 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Hinnastot	8
1.11 Pääkirjoitus	9
1.12 Toimitus	9
1.13 Suomen Amiga-käyttäjät ry.	10
1.14 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokous 1/98	15
1.15 Toimitus esittelyssä: Janne Pikkarainen	17
1.16 Uutiset	19
1.17 Saku tien päällä	25
1.18 CygnusEd Professional Release 4	27
1.19 Magic Illusions	29
1.20 IMES ICD-1200AT -CD-ROM-asema	30
1.21 Sony Multiscan 100SX - kohtuuhintaista laatua	31
1.22 Aminet Set 5 -poimintoja	32
1.23 Eagle A4000-torni ja Shuttle A4000	33
1.24 Näin tilasin ulkomailta	36
1.25 Kokemuksia PowerPC-kiihdyttimestä	38
1.26 Lisää levytilaa	42
1.27 MSX Amigassa	45
1.28 Erään korputtimen tarina	46
1.29 Kun Bigfoot kompastui	54

---

1.30 Amiga ja Nepa ne yhteen soppii . . . . .	55
1.31 CyberVision 64/3D käytössä . . . . .	56
1.32 Takuuseikkailu . . . . .	59
1.33 Amiga 1200 torniin . . . . .	61
1.34 Capital Punishment -vinkkiopas . . . . .	66
1.35 Amigan Doomit ja kloonit . . . . .	69
1.36 Gloom Deluxe . . . . .	74
1.37 Pinball Fantasies . . . . .	75
1.38 Beneath a Steel Sky . . . . .	75
1.39 Roketz . . . . .	76
1.40 OnEscapee . . . . .	80
1.41 Matkalla Brasiliassa . . . . .	82
1.42 MultiUserFileSystem . . . . .	86
1.43 Amiga-mainos PTV:llä . . . . .	91
1.44 Namupaloja Sakun kotisivuilta (marraskuu - helmikuu) . . . . .	94
1.45 Suomen Amiga-jälleenmyyjät . . . . .	125
1.46 Yhdistyksen kotisivujen kävijämäärät . . . . .	125
1.47 Suomen Amiga-tapahtumakalenteri . . . . .	126
1.48 Viimeinen sana -kolumnit . . . . .	126
1.49 Posti . . . . .	128
1.50 Sakutori . . . . .	132
1.51 Errata . . . . .	134
1.52 Sakunetin virallinen nodetilanne 25.2.1998 . . . . .	134
1.53 Tulossa . . . . .	135
1.54 Tsunami Trading . . . . .	136
1.55 Miten saan kuvat ja taustamusiikin toimimaan? . . . . .	143

---

# Chapter 1

## Saku24

### 1.1 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Etusivu

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

Hinnastot

<=====

« AmigaGuide-Saku »

1/98 #24 - 1. maaliskuuta, 1998

Kansikuva    Taustamusiikki

Pääkirjoitukset

Janne Siren  
Väliaikainen päätoimittaja

Muuta

Miten saan kuvat ja taustamusiikin toimimaan?

## 1.2 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Toimitukselliset

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuulta

Vakiot

Hinnastot

<=====

Toimitus

Yhdistystoiminta

Hallituksen kokous

Janne Pikkarainen

Janne Pikkarainen

## 1.3 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Ajankohtaiset

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

Hinnastot

<=====

Utiset  
Anu Seilonen

Saku tien päällä  
Janne Pikkarainen

## 1.4 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Testit

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

Hinnastot

<=====

CygnusEd 4.2  
Janne Siren

~

Magic Illusions  
Janne Siren

IMES ICD-1200AT  
Simo Tuominen

Sony Multiscan  
Simo Tuominen

Aminet Set 5  
Jani Paavilainen

~

Eagle A4000-torni  
Valtteri Murto

## 1.5 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Kokemukset

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

Hinnastot

<=====

Tilasin ulkomailta  
Janne Siren

PowerPC-kokemuksia  
Simo Koivukoski



~

Lisää levytilaa  
Valtteri Murto

MSX Amigassa  
Juha Lehtonen

Korputtimen tarina

Bigfoot kompastui  
Jarmo Piippo

Amiga ja Kuusnepa  
Markku Heikkinen

CyberVision 64/3D  
Vesa Konttinen

Takuuseikkailu  
Jani Uusitalo

Amiga 1200 torniin  
Mikko Heinonen

## 1.6 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Pelit

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

Hinnastot

---

CP-vinkkiopas  
Juha Alaniemi

~

Doomit ja kloosit  
Janne Pikkarainen

Gloom Deluxe  
Jani Paavilainen

Pinball Fantasies  
Henry Vistbacka

Beneath a Steel Sky  
Henry Vistbacka

Roketz  
Henry Vistbacka

OnEscapee  
Juha Alaniemi

## 1.7 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Sekalaiset

---

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

Hinnastot

---

<=====

Brasiliassa  
Janne Pikkarainen

~

MultiUserFileSystem  
Janne Pikkarainen

Amiga-mainos  
Simo Koivukoski

## 1.8 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Kotisivuilta

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

Hinnastot

<=====

Päivän namupalat

Amiga-jälleenmyyjät

Kävijämäärät  
Janne Siren

~

Tapahtumakalenteri

~

Viimeiset sanat

## 1.9 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Vakiot

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

Hinnastot

<=====

Posti

Sakutori

Errata

~

Sakunet

Tulossa

## 1.10 AmigaGuide-Saku #24 (1/98) - Hinnastot

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

Hinnastot

<=====

Tsunami Trading

## 1.11 Pääkirjoitus

Suomen Amiga-käyttäjät ry. lienee juuri nyt paremmissa voimissaan kuin koskaan. Viime vuoden lopulla Saku 97, Saku #23 ja Joulu-Saku antoivat yhdistyksellemme reilusti uutta potkua. Ja nyt olemme taas kerran saaneet kasattua tukevan Saku-lukupaketin, kotisivuistamme on muodostunut laadukas ja suosittu suomenkielinen Amiga-tietolähde, osallistumme Valkeakoskella Gentle Eye Ky:n kanssa Bitit & Webit -tapahtumaan, julkaisemme Sakun historian rompulla ja järjestämme Saku 98 -tapahtumaan Vantaalla.

Venytämme tietoisesti resurssejamme kireälle, mutta uskomme että tämän puristuksen jälkeen olemme aikaisen kesälomamme myös ansainneet. Seuraava Saku julkaistaankin vasta heinäkuun alussa juuri tästä syystä. Emme kuitenkaan aio tyystin jäädä lepäämään laakereillemme keväälläkään, vaan kehitämme edelleen kotisivujamme ja keksimme varmasti muutakin mukavaa. Yhdistysasioissa tärkeällä sijalla organisointikiireiden jälkeen on esimerkiksi jäsenetujen neuvottelemisen. Haluamme lisäksi rauhassa selvittää vaihtoehdot lehden päätoimittajanvakanssin suhteen.

Lämmin kiitos kaikille osallistuneille ja tavataan Sakun merkeissä!

Janne Siren

PS.~ Kansikuva kuvastaa Sakun toimittajaryhmän olotilaa. ;-)

## 1.12 Toimitus

<=====  
Toimitus

<=====

Väliaikainen päätoimittaja: Janne Siren

Päätoimittaja: Esa Heikkinen

Oikoluku: Anu Seilonen

Kansi: Heli Ruoho Musiikki: Tuomas Toikkanen

Tekstinmuotoiluohjelma: Riku Puustinen

Kaikki julkaistut artikkelit (ellei toisin mainita tai ole sovittu) ja Saku-lehdet ovat copyright © 1993-1998 Suomen Amiga-käyttäjät ry. Lehteä ei saa levittää voitollisesti. Sisällyttäminen maksullisiin ohjelmakirjastoihin vain yhdistyksen luvalla (rajoitus ei koske Aminet-romppuja). 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.

Lähtettämäsi 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: Amiga Zone, (015) 348 968 (avoinna 18-08, viikonloppuisin 24h)  
Matkapuhelin: 0400-677 055  
Internet: oh4kju@sci.fi

Amiga Zonelle voi jättää artikkeleja kirjoittautumalla sisään Saku-nimellä! Pääset näin valikkoon, josta voit kopioida Saku-lehtiä (kaikki lehdet saatavilla) ja lähettää omia artikkeleja lehteen!

## 1.13 Suomen Amiga-käyttäjät ry.

<=====>  
Suomen Amiga-käyttäjät ry.

<=====>

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n "tarkoituksena on edistää Amiga-tietouden tuntemusta ja ylläpitää ja kehittää tietokoneharrastusta jäsentensä keskuudessa". Yhdistys aloitti epävirallisen toimintansa jo vuonna 1993 Suomen Amiga-käyttäjien unionin nimellä ja varsinainen perustamiskirja allekirjoitet-

tiin vuotta myöhemmin. Viralliseen yhdistysrekisteriin Suomen Amiga-käyttäjät ry. hyväksyttiin alkuvuodesta 1996.

Yhdistys perustettiin alun perin julkaisemaan Saku-levykelehteä ja yli kaksikymmentä julkaistua numeroa myöhemmin lehti on edelleen toiminnan keskipisteessä. Suomen Amiga-käyttäjät ry. on myös järjestänyt neljä kokousta ja Saku 97 -tapahtuman. Lisäksi yhdistys ylläpitää suosittuja kotisivuja Internetissä sekä omaa Fidonet-tyylistä verkkoaan, Sakunetiä. Toiminta rakentuu vapaaehtoistyölle ja rahoitetaan jäsenmaksuilla.

#### Jäseneksi liittyminen

-----

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n jäsenenä tuet arvokasta toimintaa maamme Amiga-markkinoiden elävöittämisessä. Viime vuoden syyskuussa järjestetty Saku 97 -tapahtuma on esimerkki tavasta, jolla yhdistyksen varoja voidaan käyttää yhteiseksi hyväksi. Yhdistyksen jäsenenä voit myös eri maksusta tilata Saku-lehden kotiin levykkeellä jäsenvuoden ajaksi. Työn alla on lisäksi jäsenetuja, joilla jäsenet saavat Amiga-yrityksistä alennusta.

Tulevan Saku 98 -tapahtuman laajuus riippuu paljolti jäsenmaksujen määrästä, sillä pelkällä hyvällä tahdolla ei tilojen vuokria makseta. Emme myöskään haluaisi karkottaa ketään pyytämällä sisäänpääsymaksua, vaan mielestämme on Amigan kannalta parasta, että kaikilla on mahdollisuus tulla ilmaiseksi katsomaan, mihin lempikoneemme pystyy! Liittymällä jäseneksi olet konkreettisesti avuksi ja saat myös äänioikeuden yhdistyksen kokouksiin.

Yhdistyksen jäseneksi liittyminen on erittäin helppoa. Sinun tarvitsee vain astella lähimpään pankkiin tai maksuautomaattiin ja maksaa jäsenmaksu yhdistyksen pankkitilille. Jäsenmaksu on vuosikokouksen päätöksellä vuodelle 1998 viisikymmentä (50) markkaa ja jäsenyys on voimassa kyseisen vuoden loppuun. Jos lisäksi haluat vuoden 1998 aikana ilmestyvät Saku-lehdet postitse kotiin, maksa toinen viisikymppiä (50 mk) kotiinkantomaksua, eli yhteensä sata (100) markkaa.

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n pankkitilin numero on vanha tuttu:

Merita Vantaa-Koivukylä 150630-100355

Lisäksi pankkisiirtolomakkeeseen tulee viitenumeroksi merkitä:

1998 108

Näin tiedämme kyseessä olevan vuoden 1998 jäsenmaksun. Jotta jäsenyys astuisi voimaan, tarvitsemme myös jäsenen nimen ja yhteystiedot. Kirjoita siis pankkisiirtolomakkeen viestilaatikkoon nimesi, osoitteesi ja mahdollisesti puhelinnumerosi sekä sähköpostiosoitteesi.

Eräät maksuautomaatit eivät anna kirjoittaa viestiä, joten jos huomaat maksaneesi jäsenmaksun etkä syöttänyt yhteystietojasi, ota yhteyttä yhdistyksen sihteeriin Veli-Matti Vuorensyrjään. Hänet tavoittaa parhaiten puhelinnumerosta 040-525 4363. Voit lähettää osoitetietosi sihteerille myös kirjeitse alla mainittuun osoitteeseen.

Tervetuloa mukaan Suomen Amiga-käyttäjät ry:n toimintaan!

## Yhteystiedot

-----

Pankkitili: Merita Vantaa-Koivukylä 150630-100355

Viitenumero vuoden 1998 jäsenmaksulle: 1998 108

Suomen Amiga-käyttäjät ry. Internetissä:

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

Tomi Jaskari, puheenjohtaja - [tmjj@iki.fi](mailto:tmjj@iki.fi)

Veli-Matti Vuorensyrjä, sihteeri - [wedge@sci.fi](mailto:wedge@sci.fi)

Janne Siren, varapuheenjohtaja - [siren@mikrobitti.fi](mailto:siren@mikrobitti.fi)

Esa Heikkinen, Saku-lehden päätoimittaja - [oh4kju@sci.fi](mailto:oh4kju@sci.fi)

Saku-lehden kotipurkki ja Sakunet-verkon keskus:

Amiga Zone BBS, 65:10/1.0@sakunet, (015) 348 968, auki 18-08 (vkl. 24h)

Yhdistyksen sihteeri:

Veli-Matti Vuorensyrjä  
Rautkalliontie 7 F 72  
01360 Vantaa

Matkapuhelin: 040-525 4363

## Suomen Amiga-käyttäjät ry:n säännöt

-----

## 1 § NIMI JA KOTIPAIKKA

Yhdistyksen nimi on Suomen Amiga-käyttäjät ja kotipaikka on Vantaa.

## 2 § TARKOITUS JA TOIMINTA

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

Tarkoituksen toteuttamiseksi yhdistys julkaisee lehteä, jonka ilmestymistiheydestä päättää vuosikokous, sekä järjestää koulutusta, retkiä ja juhlia.

Toimintansa tukemiseksi yhdistys julkaisee mainoksia, kerää jäsenmaksuja, järjestää myyjäisiä ja arpajaisia ja ottaa vastaan lahjoituksia ja testamentteja.

## 3 § JÄSENET



Yhdistyksen jäseneksi voi liittyä kuka tahansa tietokoneharrastaja. Yhdistyksen jäsenet hyväksyy hallitus.

Jäsenellä on oikeus erota yhdistyksestä ilmoittamalla siitä kirjallisesti hallitukselle tai sen puheenjohtajalle taikka ilmoittamalla eroamisesta yhdistyksen kokouksessa.

Jäseniltä perittävän liittymis- ja vuotuisen jäsenmaksun suuruudesta päättää vuosikokous.

Jäsenten yhteystietoja voidaan käyttää suoramarkkinointitarkoituksiin henkilörekisterilain mukaisesti.

#### 4 § HALLITUS

Yhdistyksen asioita hoitaa hallitus, johon kuuluu vuosikokouksessa valitut puheenjohtaja ja 4 muuta varsinaista sekä 5 varajäsentä.

Hallituksen jäsenten toimikausi on vuosikokousten välinen aika.

Hallitus valitsee keskuudestaan varapuheenjohtajan sekä ottaa sihteerin, rahastonhoitajan ja muut tarvittavat toimihenkilöt.

Hallitus kokoontuu puheenjohtajan tai hänen estyneenä ollessaan varapuheenjohtajan kutsusta, kun he katsovat siihen olevan aihetta tai kun vähintään 2 hallituksen jäsentä sitä vaatii.

Hallitus on päätösvaltainen, kun vähintään kolme sen jäsentä, puheenjohtaja tai varapuheenjohtaja mukaanluettuna on läsnä. Asiat ratkaistaan yksinkertaisella ääntenemmistöllä. Äänten mennessä tasan ratkaisee puheenjohtajan mielipide, vaaleissa kuitenkin arpa.

#### 5 § YHDISTYKSEN NIMEN KIRJOITTAMINEN

Yhdistyksen nimen kirjoittavat puheenjohtaja, varapuheenjohtaja, sihteeri tai henkilö, jolla on siihen hallituksen erikseen antama henkilökohtainen oikeus; kukin yksin.

#### 6 § TILIT

Yhdistyksen tilikausi on 1.7 - 31.6.

Tilinpäätös tarvittavine asiakirjoineen ja hallituksen vuosikertomus on annettava tilintarkastajille viimeistään kolme viikkoa ennen vuosikokousta. Tilintarkastajien tulee antaa kirjallinen lausuntonsa hallitukselle viimeistään kaksi viikkoa ennen vuosikokousta.

#### 7 § YHDISTYKSEN KOKOUSTEN KOOLLEKUTSUMINEN

Yhdistyksen kokoukset kutsuu koolle hallitus. Kokouskutsu on toimitettava viimeistään seitsemän (7) päivää ennen kokousta

lähettämällä kutsu sähköpostina tai kirjeenä kullekin jäsenelle. Jäsen saa itse valita kumpaa tapaa hän haluaa käytettäväksi.

Jos mahdollista koollekutsu julkaistaan myös soveliaalla Fidonetin viestialueella kuten sf.amiga.saku sekä Internetissä - esimerkiksi uutisryhmässä sfnet.atk.amiga.

#### 8 § YHDISTYKSEN KOKOUKSET

Yhdistyksen vuosikokous pidetään vuosittain hallituksen määräämänä päivänä heinä-syyskuun aikana.

Ylimääräinen kokous pidetään, kun yhdistyksen kokous niin päättää tai kun hallitus katsoo siihen olevan aihetta tai kun vähintään yksi kymmenesosa (1/10) yhdistyksen äänioikeutetuista jäsenistä sitä hallitukselta erityisesti ilmoitettua asiaa varten kirjallisesti vaatii.

Yhdistyksen kokouksessa on jokaisella 12 vuotta täyttäneellä jäsenellä äänioikeus ja jokaisella äänioikeutetulla yksi (1) ääni.

Yhdistyksen päätökseksi tulee, ellei säännöissä ole toisin määrätty se mielipide, jota on kannattanut yli puolet annetuista äänistä. Äänten mennessä tasan ratkaistaan vaalit arvalla. Muutoin päätökseksi tulee kokouksen puheenjohtajan kannattama mielipide.

#### 9 § VUOSIKOKOUS

Yhdistyksen vuosikokouksessa käsitellään seuraavat asiat:

1. kokouksen avaus;
2. valitaan kokouksen puheenjohtaja, sihteeri, kaksi pöytäkirjantarkistajaa ja tarvittaessa kaksi ääntenlaskijaa; todetaan kokouksen laillisuus ja päätösvaltaisuus;
3. hyväksytään kokouksen työjärjestys;
4. esitetään tilinpäätös, vuosikertomus ja tilintarkastajien lausunto;
5. päätetään tilinpäätöksen vahvistamisesta ja vastuuvapauden myöntämisestä;
6. vahvistetaan toimintasuunnitelma, tulo- ja menoarvio sekä liittymis- ja jäsenmaksun suuruus;
7. valitaan hallituksen puheenjohtaja ja muut jäsenet;
8. valitaan tilintarkastaja ja hänelle yksi (1) varamies, tilintarkastajan toimikausi on 1.10 - 30.9;
9. käsitellään muut kokouskutsussa mainitut asiat.

Mikäli yhdistyksen jäsen haluaa saada jonkin asian yhdistyksen vuo-

sikokouksen käsiteltäväksi, on hänen siitä kirjallisesti ilmoitettava niin hyvissä ajoin, että asia voidaan sisällyttää kokouksuun.

#### 10 § SÄÄNTÖJEN MUUTTAMINEN JA YHDISTYKSEN PURKAMINEN

Päätös sääntöjen muuttamisesta ja yhdistyksen purkamisesta on tehtävä yhdistyksen kokouksessa vähintään kolmen neljäsosan (3/4) enemmistöllä äänestyksessä annetuista äänistä. Kokouksutsussa on mainittava sääntöjen muuttamisesta tai yhdistyksen purkamisesta.

Yhdistyksen purkautuessa käytetään yhdistyksen varat hyväntekeväisyyteen purkamisesta päättävän kokouksen määräämällä tavalla. Yhdistyksen tullessa lakkautetuksi menetellään samoin.

### 1.14 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokous 1/98

SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY.  
HALLITUS 1997-1998

KOKOUSMUISTIO

10.1.1998

HALLITUKSEN KOKOUS 1/98

AIKA 10. tammikuuta kello 18.30 - 20.30

PAIKKA Espoon keskus, taloyhtiön kerhotila

LÄSNÄ Janne Sirén, puheenjohtaja  
Simo Koivukoski  
Valtteri Murto  
Janne Pikkarainen  
Timo Kemppaala  
Tomi Jaskari, sihteeri

KOKOONNUMME SEURAAVAKSI (2/98 3/98)

Maaliskuussa ennen tai jälkeen Bitit ja Webit -tapahtuman sekä juuri ennen Saku 98 -tapahtumaa.

1  
Joulu-Saku 1997

Joulu-Saku oli yhdistyksen lahja jäsenilleen ja sai kiitollisen vastaanoton. Lahjan tekijöillä oli niin mukavaa ja sen todistivat myös tekijöistä otetut valokuvat.

2  
Bitit ja Webit sekä Saku-CD

Gentle Eye Ky on kutsunut Suomen Amiga-käyttäjät ry:n Valkeakosken nuorisotoimiston järjestämään Bitit ja Webit -tapahtumaan 8. maaliskuuta 1998

Hämeen ammattikorkeakoulussa.

Tapahtuma on pienimuotoinen, mutta samalla yhdistykselle hyvin edullinen tapa tulla esille. Tarkoituksena on polttaa Saku-CD, jota myydään sopivaan hintaan siten, että matkakulut saadaan katettua eikä rasiteta yhdistyksen taloutta. Saku-CD on samalla yhdistyksen toiminnan tulosten arkisto; koko Sakun historia koottuna yksiin kansiin, moduulikielipailua ja logokisan piirroksia myöten. Janne Sirén on luvannut hoitaa levyjen tekemisen.

Saku-CD:n hinnaksi on arvioitu noin 30 mk ja menekiksi Valkeakoskella varovasti kahdesta neljään kappaletta. Bitit ja Webit -tapahtuman kävijöille jaettavaksi tehtäneen myös 3,5" levyke 1,44 Mt:n formaatissa. Tällä saavutetaan lisää julkisuutta. Toivottavasti myös journalistit huomaavat meidät.

3

Kotisivujen kävijämäärät

Aikavälillä 27.11. - 9.1. on Sakun kotisivuilla (<http://batman.jy-tol.fi/~saku/>) kirjattu hakuja keskimäärin 50 kappaletta vuorokaudessa. Piikit, jolloin laskuri raksutti parhaimmillaan reilusti yli 100 kertaa päivässä, osuvat Saku #23:n ilmestymisajankohtaan ja painottuvat arkipäiviin. Vuoden 1998 ensimmäisinä päivinä on ollut koko ajanjakson keskimäärää hieman vilkkaampaa, ehkäpä Saku 97:n maininta MikroBitin tammikuun numerossa on vaikuttanut tähän.

4

Dear Mr. Tyschtschenko

Saku 98 -järjestelyjen polttopisteessä on tällä hetkellä Amiga Internationalin edustajan saaminen tapahtuman pääpuhujaksi rohkaisemaan Amiga-yhteisöä. Esillä oli faksin luonnos, jossa esitellään yhdistyksen historia ja Saku 98 ideoineen sekä kutsutaan Peter Tyschtschenko (tai joku toinen edustaja) Suomeen.

5

Saku 98:n kokoonpano, tarkoitus ja talous

Saku 98 -tapahtuma tulee olemaan iso urakka. Paikalle toivotaan noin 100-200 uteliasta ja heille on myös oltava jotain esiteltävää. Yritysedustajien lisäksi on suunnitteilla ainakin seuraavaa: linkkipelikisa, Sakun verkkosivujen ja Amiga-selainten esittely, sovellusten esittelyä (Lambda, Great Nations?). Koneita on tarkoitus saada mukaan noin kuusi: kaksi A1200-konetta (pelikielipailut), kaksi A4000-kokoonpanoa (esittelyt) sekä muutama A2000 mahdollisesti yli 20" televisioon liitettynä (yhdistyksen toiminta, vieraskirja, opastus ja agenda).

Tapahtuman tarkoituksena ei ole kerätä rahaa vaan tarjota mahdollisimman hyvät puitteet uuden tekniikan esittelyyn, hankintoihin ja vuorovaikutukseen amigistien keskuudessa. Yhdistyksen talous perustuu jäsenmaksuihin, joten jäsenmäärän kasvattaminen on tapahtuman toinen päätavoite. Eli tarjotaan mahdollisimman hyvää ja perusteellista tietoutta yhdistyksestä sekä liittymismahdollisuus paikan päällä.

Yhdistyksen tilillä on rahaa vaatimattomasti, mutta näyttäisi siltä, että

Saku 98 -järjestelyihin on sopivasti rahaa, vaikkakin pää on pidettävä hyvin kylmänä ja kulut minimissä.

6

Logoiset paidat

Paitaprojektin tarkoituksena on tuottaa Saku 98 -logolla varustettuja myyntiartikkeleita, palkintopaitoja sekä yhdistyksen omaan käyttöön tulevia järjestysmiespaitoja, joissa on yhdistystä kuvaava logo (esimerkiksi sammakkoatleetti Saku 10:n kannesta) ja teksti "Suomen Amiga-käyttäjät ry." Saku 98 -paitoja tarvitaan noin 15 ja yhdistyspaitoja 10 kappaletta.

7

Muut esille tulleet asiat

AmiTech '98 -messut pidetään Tukholmassa huhtikuun ensimmäisenä viikonloppuna.

www.amiga.org:n User Group Network nollattiin. Olemme lähettäneet tietomme uudestaan.

Yhdistyksen sihteerin Veli-Matti Vuorensyrjän digitaalinen kamera ei suostu välittämään sarjakaapelia myöden tietoutta Amigalle. Asiaan olisi saatava korjausta, jotta kameraa voitaisiin hyödyntää yhdistyksen toiminnassa.

Lisäosastoja ja korjauksia kotisivuille:

a) Veli-Matin matkapuhelimen numero liittymisohjeisiin ja maininta siitä, että omien yhteystietojen lähettäminen sihteerille, esimerkiksi postikortilla on erityisen toivottavaa.

b) Kimmo Mustonen on lupautunut peilaamaan Sakun verkkosivuja.

c) Tapahtumailmoitusten luettelo; missä ja milloin amigistit liikkuvat?

d) Guru-sivut. Maan parhaat Amiga-asiiantuntijat luettelona.

e) Saku 98:n hypettäminen alkaa, kunhan saadaan faksiin vastaus.

Kiitosmaininta Tomi Jaskarille, Janne Pikkaraiselle ja Janne Sirénille koustarjoiluista.

## 1.15 Toimitus esittelyssä: Janne Pikkarainen

```
<=====>
Toimitus esittelyssä: Janne Pikkarainen
Janne Pikkarainen, Kuva: Janne Siren
<=====>
```

Vaikka olenkin melko tuore naama sakulaisten joukossa, niin monet teistä varmasti tunnistavat nimeni. Mutta kuka oikeastaan olen ja mitä teen?

Kuva

Vedin ensimmäisen kerran henkeä täällä planeetalla 17.10.1978 Espoossa, Jorvin sairaalassa. Vuodet vierivät kävelyä ja muita perustaitoja opetellessa. Jossain vaiheessa päädyin jopa peruskouluun asti. Ensimmäisellä luokalla eräs naapurini sai itselleen Commodore 64:n, jolla pelailimme ahkerasti. Luonnollisesti pelailujen myötä aloin himoita omaa tietokonetta.

Vuonna 1986 toiveeni toteutuikin. Paketista löytyi upouusi Commodore 64 kasettiasemalla varustettuna. Silmät onnesta ellipsinä pelailin muutamaa mukana tullutta peliä ja lainasin myös kaverilta melkoisen nivaskan pelikasetteja. Koetin myös ohjelmoida C64:n huimaa basic-kieltä, mutta aikaansaannokseni rajoittuivat simppelisiin tekstipeleihin.

Seuraavana vuonna isäni tilasi minulle MikroBitin. Alussa lehti oli minulle täyttä hepreaa enkä siitä ollut niin kiinnostunut peliarvosteluita lukuunottamatta. Jonkin ajan kuluttua aloin saada myös C=-lehteä, jonka erään artikkelin myötä sain oudon päähänpinttymän: tahdoin koneeseeni levyaseman. Kärättämisen/anelun/uhkailun/maanittelun myötä sellaisen sainkin. Latausnopeus tuntui huimaavalta, puhumattakaan siitä että levykkeen hakemiston näki silmiensä edessä. Olin hetken ajan myytyä miestä, kunnes maaginen sana "Amiga" alkoi vilkkua siellä sun täällä. Sekä MikroBitti että C=-lehti suitsuttivat tätä konetta ja erityisesti sen pelejä. Valitettavasti sponsoriini lompakko ei vielä auennut Amigan suuntaan ja jouduin vain haaveilemaan siitä.

Vuodet vierivät. Päädyin yläasteelle vuonna 1991. Siellä monilla oli Amiga ja aloin taas kärättää sellaista itselleni. Nyt koneen hinta oli laskenut sen verran, että isäni suostui ostamaan minulle sellaisen. Alkukokoonpano ei nykyaikana päätä huimaa: Amiga 500, jossa puolen megatavun lisämuisti. Oli miten oli, kone tuntui C64:n rinnalla todella mahtavalta ja myin vanhan kuusnepulini jaloista pois.

Ruokahalu kasvaa syödessä. Amiga 500:n kokoonpano parani vuosien mittaan melkoisesti. Siinä oli Kickstart 2.04, megatavu Chip-muistia, neljä megatavua Fast-muistia, Supraturbo 28, GVP:n SCSI-ohjain, jossa 52 megatavun Quantum ja 109 megatavun NEC sekä Canon BJ-200 -mustesuihkutulostin. Monitorin virkaa toimitti Philipsin CM-8833-II. Näillä tein kouluhommia ja pelailin.

Kunnes taivaalta kuului jyrähdys ja pöydälleni oli ilmestynyt modeemin virkaa toimittava musta laatikko. Otin ensimmäiset askeleeni purkkimaailmaan vuonna 1994. Alkuvaiheessa pyörin paikallisissa Amiga-purkeissa ja otin ensimmäisen yhteyteni myös MBnetiin. Samalla heräsi kiinnostus myös oman purkin perustamiseen. Sellainen syntyikin (ja pyörii vielä nykyäänkin, jos vain linja sattuu olemaan vapaana: JPnet, (09) 855 2249, auki 24h) ja alkuhäellysten jälkeen sain itselleni jopa oman linjan modeemia varten.

AGA-koneet alkoivat pikkuhiljaa houkutella minua. Vuoden 1996 tammikuussa unelmista tuli totta. Ostin kertaheitolla kunnon koneen, joka palvelee minua vielä nykyäänkin enemmän kuin mallikelpoisesti. Amiga 1200 68060-prosessorilla, gigan kiintolevyllä, 18 megatavun muistilla sekä multisync-monitorilla oli huisin vikkela. A500 ei olisi ehtinyt sanoa bittiäkään kun A1200 oli jo tehnyt kaiken tahtomani.

Sittemmin purkki alkoi vaatia lisää levytilaa. Tilaongelmat katosivat 6,5 gigatavun Quantum Bigfootin hankkimisen myötä. Hankin myös CD-ROM-aseman ja uuden tulostimen (Canon BJC-4200).

Komea on kone, mutta mitä sillä teen? Kirjoittelen Sakuun, Internettaan, toimin MBnetissä Amiga-puolen tiedostoavustajana, renderoin (ja toimin Sirenin renderointirobottina; ks. Saku 97 erikoisnumero), käsittelen kuvia, teen kotisivujani ([www.mbnet.fi/~jaba](http://www.mbnet.fi/~jaba)), pidän purkkia ja kokeilen kaikkea uutta. Toisinaan jopa innostun pelaamaan, jos vain sopivaa seuraa sattuu olemaan lähellä.

Olen tätä nykyä Sakun hallituksen aktiivijäsen. Alun perin eksyin Sakuun namupalojen myötä. "Sinulta kun tuota tekstiä tuntuu tulevan hurjaa tahtia, niin saataisiinko me namupalat ilmestymään joka arkipäivä?", Siren sanoi eräänä iltana. (Alun perinhän namupalojen piti ilmestyä vain kerran viikossa, toim. huom.). Kyllähän me saimme. Kirjoitin 20-30 namupalaa alkupotkua antamaan ja toivoin samalla, että myös uusia kirjoittajia ilmaantuisi. Ilmestyiheinkin heitä. Nykyään pääasiassa Simo Koivukoski ja Jari Karjalainen hoitavat namupalojen kirjoittamisen, joten vetäydyin hommasta hieman taka-alalle ja toimin lähinnä varanamumiehenä, joka kirjoittaa jos muut eivät ehdi. Mutta laiskaksi en aio heittäytyä! Kirjoittelen joka Sakuun artikkeleita ja toimin Sakussa eräänlaisena ideamoottorina Sirenin kanssa. Ideamoottorina? Kyllä, homma toimii seuraavasti: suollan ilmoille mitä päättömämpiä ideoita ja alamme tutkia Sirenin kanssa, toimisiko mikään niistä. Jos joku ideoista osoittautuu järkeväksi, hiomme sitä ja toteutamme parhaamme mukaan. Esimerkki tästä toiminnastamme on esimerkiksi Saku 97 -tapahtuma ja sen erikoislevyke sekä vuoden 1997 joulunumero.

Mutta hei! Enhän minä pelkkä datanörtti ole, vaan elämäni kuuluu kyllä muutakin. Olin aktiivinen kilpatanssija vuodesta 1988 vuoteen 1996. Sittemmin tanssi jäi taka-alalle parini lopetettua. Nyt tosin näyttää siltä, että löysin sopivan parin, joten katsotaan josko vaikka tanssi jatkuisi. Soitin myös urkuja 12 vuoden ajan, mutta mikään mestari en silti ole. Oma vikani, mitäs harjoittelin niin laiskasti.

Käyn myös elokuvissa sikäli kun jotain katsomisen arvoista tulee eteen. Bailuhiiren vertakin minussa virtaa - sopivan porukan kanssa on mukava lähteä ravintolaan iltaa viettämään. Musiikkia kuuntelen laidasta laitaan, ainoastaan räppiä en siedä.

Jos sinulle jäi jotain kysyttävää, jätä postia osoitteeseen [janne.pikkarainen@mbnet.fi](mailto:janne.pikkarainen@mbnet.fi). Vastaan kaikkiin kysymyksiin mielelläni.

\* \* \*

Sakun entisiä ja nykyisiä avustajia on esitelty aikaisemmissa numeroissa seuraavasti:

- #15 (6/95): Anu Seilonen ja Veli-Matti Vuorensyrjä
- #13 (4/95): Heimo Laukkanen ja Janne Siren
- #12 (3/95): Esa Heikkinen

## 1.16 Uutiset

```
<=====>
Uutiset
Anu Seilonen
<=====>
```

Petro Tyschtschenko tulee vierailulle Suomeen  
-----

(Janne Siren)

Saksan Amiga Internationalin toimitusjohtaja Petro Tyschtschenko on Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kunniavieraana Saku 98 -tapahtumassa tiedekeskus Heurekaassa Vantaalla lauantaina 28. maaliskuuta. Hän pitää puheen ja on koko tapahtuman ajan paikalla keskustelemassa vierailijoiden kanssa. Tapahtumassa ovat mukana myös suomalaiset Amiga-yritykset Amigator, Broadline Oy, Gentle Eye Ky, Petsoff Limited Partnership ja Tsunami Trading. Saku 98 on avoinna yleisölle kello 11-17 ja sisäänpääsy on ilmainen. Lisätietoja osoitteesta <http://batman.jytol.fi/~saku/>.

Myst ja useita muita pelejä julkaistu  
-----

Vuodenvaihteessa julkaistiin useita CD-ROM-pelejä Amigalle. Näistä varmasti odotetuimpia on clickBOOMin julkaisema Myst, yksi PC:n parhaiten myyneistä seikkailupeleistä. Peli on englanninkielinen ja vaatii vähintään 68020-pohjaisen AGA-Amigan, 8 Mt muistia, tuplanopeuksisen romppuaseman ja 5 megaa vapaata kiintolevytilaa. Optimikokoonpanoksi suositellaan 12-nopeuksista romppuasemaa, 16 megaa muistia, 100 megaa vapaata kiintolevytilaa sekä 68060-pohjaista AGA-Amigaa tai 68040-pohjaista CyberGraphX-Amigaa, joten kerrankin Amiga-peli osaa ottaa koneesta kaiken irti. Kaiken hyvän lisäksi peli tietenkkin moniajaa.

Myst käyttää AHI-äänijärjestelmää, Aminetista on saatavana ajotiedostot CyberGraphX-pohjaisia Amigoita varten ja myös PPC-versio on luvassa. Täydellinen asennus kaikkine äänineen ja grafiikkoineen haukkaa Amiga-pelille ennenkuulumattomat 310 megaa kiintolevytilaa. 640x400-tilassa pyörivä peli käyttää AGA-koneessa 256 väriä ja CGX-koneessa 24-bittistä tilaa 16 miljoonalla värillä.

Ultimate Gloom -rompulla on alkuperäinen Gloom, Gloom Deluxe ja paljon lisäsälää pelin ystäville. Gloomhan on Doom/Quake/Duke-tyyppinen 3D-peli. Laitevaatimuksina mainitaan vain Amiga ja romppuasema, mutta peli tukee myös 68020/030/040/060-proessoreita.

Saksalaisen Titan Computerin julkaisema Shadow of the 3rd Moon on toimintapainotteinen lentosimulaattori, jonka 48 tehtävää, kuusi erilaista kampanjaa ja älykkäät viholliset lupaavat pitää mielenkiinnon yllä. Musiikki tulee suoraan CD:ltä, ja grafiikasta huolehtii 3dTIS-rutiineihin pohjautuva voxelengine. Peli vaatii vähintään 68EC030-Amigan KS3.0:lla ja romppuasemalla sekä AGA-piiristöllä tai grafiikkakortilla (CyberGraphX) varustettuna, megan Chip-muistia ja neljä megaa Fastia sekä 13 Mt kiintolevytilaa. Peli on myös optimoitu 68040- ja 68060-prosessoreille ja kieleksi voi valita englannin, saksan tai italian.

Vulcan Softwaren Uropa 2 on yhdistelmä isometristä ja vektoripohjaista 3D-peliä. Tämä toimintastrategia sijoittuu Uropan siirtokuntaan, jonka uudisraivaajat perustivat Jupiteria kiertävään pieneen kuuhun. Pelissä on 10 laajaa strategista tehtävää, 3D-toimintaosioita, taktisia ongelmia, digitaalista puhetta, lineaarinen juoni ja paljon muuta. Laitevaatimuksena kiintolevyllinen Amiga kahden megan muistilla (1 Mt Chip, 1 Mt Fast) ja



4-nopeuksisella romppuasemalla. Pelille kelpaa myös nopeat prosessorit, AGA-piiristö, enemmän muistia ja nopeampi romppuasema. Kielivalikoima on mainoksen perusteella mahtava: englantti, saksa, italia, ranska, norja, suomi(!), tanska, ruotsi, portugali ja tsekki.

Saman firman Final Odyssey on seikkailupeli, jossa kreikkalainen Theseus lähtee jykevästi aseistautuneena minotaurijahtiin pelastamaan kuutta vangittua tyttöstä Kreetan saarelta. Luvassa on mysteereitä, arvoituksia, ansoja, pahiksia, toimintaa ja strategiaa suuressa luolastossa komeiden grafiikoiden ja 3D-äänien kera. Kielivalikoimaan kuuluvat englantti, saksa, italia, espanja, norja, suomi(!) ja tanska. Koneeksi riittää 68000-Amiga kiintolevyllä, kahden megan muistilla ja tuplanopeusromppuasemalla, ja lisäpotkua peli saa AGA-piiristöstä, lisämuistista sekä nopeammasta romppuasemasta ja prosessorista.

Sadness Softwaren englanninkielinen onEscapee-toimintaseikkailu yhdistelee Flashbackia ja Another Worldia uusiin ideoihin ja lupaa hienoja grafiikoita, ääniä ja animaatiota. AGA-Amiga neljän megan muistilla, romppuasemalla ja kiintolevyllä riittää, mutta peli tukee myös nopeita prosessoreita ja suurempaa muistia.

Pinball Brain Damage väittää olevansa henkeäsalpaava flipperipeli. Saksantai englanninkielinen peli pyörähtää kahden megan AGA-Amigassa kiintolevyn ja romppuaseman voimin. 68020/030/040 ja lisämuisti kelpaavat.

Street Racer -rallipelissä neljä pelaajaa voi pelata yhtäaikaan samalla Amigalla neljään osaan jaetun ruudun ansiosta. Peli lupaa paljon piilokivaa. AGA-Amiga, neljä megaa muistia, romppuasema ja kiintolevy vaaditaan ja nopeampiakin koneita tuetaan.

Pelejä myy Suomessa ainakin Gentle Eye Ky ([www.ge.vip.fi](http://www.ge.vip.fi)), jonka hinnat em. peleille helmikuun viimeisellä viikolla olivat seuraavat (hintoihin lisätään postikulut):

Myst	320 mk
Ultimate Gloom	160 mk
Shadow of the 3rd Moon	260 mk
Uropa 2	260 mk
Final Odyssey	270 mk
onEscapee	270 mk
Pinball Brain Damage	220 mk
Street Racer	149 mk

Puhelimitse Gentle Eye Ky:n tavoittaa numerosta (03) 363 0048.

Amigan Apache-palvelinohjelmistosta versio 1.3b3

-----

Yli 40 % maailman Internet-palvelimista käyttää HTTP-palvelinohjelmistonaan Apachea. Amigan Apache on yhteensopiva alkuperäisen Unix-Apachen kanssa, ja se käyttää samoja skriptejä ja optioita. Amiga-versiossa on lisäksi mahdollisuus ajaa ARexx-skriptejä, joiden avulla Amigan ohjelmat voivat kommunikoida Apachen kanssa. Amigan Apachen ja lisätietoa siitä voi hakea osoitteesta <http://www.xs4all.nl/~albertv/apache/index.html>.

Intialainen videoalan yritys osti 2000 Amiga 1200:aa  
-----

New Delhissä pidetyn konferenssin yhteydessä allekirjoitettu sopimus on suurin Amiga Internationalin Aasian alueelle koskaan tekemä. Shaf Information & Technologies PVT. Ltd aikoo käyttää A1200:aa pohjana tekstityslaitteistossaan. Amiga hoitaa tekstityksen, mainonnan ja logon yhtäaikaan ja sitä käyttävät Intiassa erityisesti kaapeli-tv-operaattorit sekä televisiointi- ja videografiikkateollisuus. Lisätietoja yrityksestä sivulta <http://www.shafindia.com/>.

Quake tulee!  
-----

Yksi suosituimmista PC-peleistä, id softwären 3D-toimintapeli Quake, saa vihdoinkin Amiga-käännöksensä. ClickBOOM lupaa ominaisuuksien olevan identtisiä PC- ja Mac-versioiden kanssa, joten nyt myös amigistit pääsevät pelaamaan Quakea esimerkiksi Internetin kautta Amiga-, PC- ja Mac-pelaajia vastaan. Kaikkien saatavissa olevien Quake-pakien (kaupalliset ja ei-kaupalliset) pitäisi toimia myös Amiga-versiossa. Kun kyseessä on pelin Amiga-versio, se tietenkin sisältää täyden lokalisointituen, Amiga-tyyliset valikot, ARexxin, mahdollisuuden pelata ikkunassa tai julkisella ruudulla ja paljon muuta.

Minimikokoonpanoksi vaaditaan matematiikkaprosessorilla, 8 megan muistilla ja romppuasemalla varustettu 68020-pohjainen Amiga sekä 30 megaa tilaa kiintolevyltä. Internet-yhteyttä, 68060:aa ja 16 megan muistia suositellaan. Lisätietoja osoitteessa <http://www.clickboom.com>.

Picture Manager Pro v5 uunista ulos  
-----

PMPPro on apuohjelma bittikarttagrafiikoiden ja IFF-animaatioiden käsittelyyn, konvertointiin ja hallintaan. Ohjelma tunnistaa yli 25 tiedostomaattia: IFF, GIF, JPEG, TIFF, MAC-Pict, BMP, PCX, TARGA, PCD, IFF-DEEP, SGI, SunRaster, YUVN ja monia muita sekä pystyy tallentamaan 15 eri formaattia. Yhdelle ruudulle mahtuu enimmillään 80 värillistä tai mustavalkoista minikuvaa, joiden avulla kuvahakemiston sisältöä on helppo järjestellä. Ohjelmistossa on tuki AGA-, ECS-, Retina-, PicassoII-, EGS-, OPAL-, Merlin- ja CyberGraphX-järjestelmille. Kuvankäsittelyominaisuudet ovat monipuoliset. Ohjelma vaatii 3 megaa muistia, käyttöjärjestelmäversion 2.1 tai paremman sekä kiintolevyn. 24-bittisten kuvien käsittelyä varten muistia vaaditaan lisää. Lisätietoja esim. <http://www.blittersoft.com/pmppro.htm>

Haage & Partner julkaisee  
-----

Puolentoista vuoden työn jälkeen Haage & Partner on saanut valmiiksi PowerPC-ohjelmointiin tarvittavat työkalut. Työkaluihin kuuluvat assembler-ohjelma StormPowerASM, C-kääntäjä StormC 3.0 ja WarpUP-rajapinta PowerPC-ohjelmiston ja -laitteiston välille.

X-DVE 3.0 ja FontMachine 3.0 ovat videotyöskentelyyn käytettäviä apuohjelmia. X-DVE:llä voi tehdä erikoistehosteita ja FontMachinella värillisiä ja

vaikkapa animoituja kirjasimia ja tekstityksiä.

Lisätietoja osoitteesta <http://www.haage-partner.com>.

Uudistunut ImageFX 3.0  
-----

Nova Design on tehnyt suositusta ImageFX-grafiikkaohjelmastaan uuden version käyttäjien toiveita noudattaen. Ohjelmalla voi paitsi luoda kuvia, myös käsitellä niitä, luoda niihin erikoistehosteita ja konvertoida niitä formaatista toiseen. Uudessa versiossa on tehty muutoksia muun muassa käyttöliittymään, kuvanpiirtorutiineihin, esikatselutyökaluihin ja ikkunointiin, ja erikoistehosteita on lisätty. Ohjelmassa on entistä parempi Video Toaster/Flyer -tuki ja se kykenee käsittelemään runsaasti erilaisia kuvaformaatteja.

Parallax Software vapautti Descentin sorsat  
-----

Hittipelit Descent, Descent II ja Descent Maximum julkaissut Parallax Software vapautti tammikuun lopulla Descentin lähdekoodin public domainiksi. Päätöksen taustalla on halu antaa tuleville pelintekijöille mahdollisuus tutustua julkaisutasoiseen koodiin, koska toimivasta koodista oppii paljon, eikä koodin välttämättä tarvitse olla kaunista ollakseen toimivaa. Lähdekoodin voi noutaa osoitteesta <http://www.ladder.org/ddr/>. Descentistä on jo julkaistu yksi Amiga-porttaus, jonka löytää Aminetistä (/game/shoot/ADescent.lha).

Oxypatcher tehostaa 040- ja 060-prosessoreita  
-----

Saksalainen New Generation Software on julkaissut Phase 5:n Cyberpatcheria vastaavan ohjelman, Oxyron Patcherin. Oxypatcher ottaa hoitaakseen matemaattikkaprosessorille suunnatut kutsut, jotka AmigaOS käsittelee hieman heikosti. Oxypatcherin kerrotaan lisäävän suorituskykyä 20-kertaiseksi. Toisin kuin Cyberpatcher, Oxypatcher toimii Phase 5:n 040- ja 060-turbojen lisäksi kaikissa 040- ja 060-koneissa. Lisätietoja: <http://homepages.microdata.de/~michael/OXYPAT.HTM> <http://nrex.net/dimensions/>

Index Information Ltd., Blittersoft ja Phase 5 yhteistyöhön  
-----

Index, Blittersoft ja Phase 5 ovat sopineet PowerPC-yhteistyöstä uuden Amiga-yhteensopivan BoXeR-järjestelmän valmistamiseksi. BoXeR sisältää mm. PowerPC-laaajennuspaikan, johon voi liittää Phase 5:n PowerPC-turbojen kanssa täysin yhteensopivan PowerPC-kiihdyttimen. BoXeRissa on myös grafiikkakorttipaikka, joka on yhteensopiva CyberStormPPC:n ja MKIII:n vastaavien paikkojen kanssa. BoXeR-kokoonpanoja saa erilaisia alkaen 25 MHz:n 68040-koneista aina 66 MHz:n 68060-koneisiin ja yksi- tai useampi prosessoriin PowerPC-järjestelmiin asti. Muistiväylä on 64-bittinen PowerPC:n tehokkuuden takaamiseksi.

Tulevien Amigoiden prosessorit päätetty?

-----

Amiga Inc. on kallistunut tukemaan Amigan uudeksi välivaiheenprosessoriksi kaksiprosessorista järjestelmää, jossa on PowerPC-prosessorin lisäksi 680x0-prosessori yhteensopivuuden varmistamiseksi. Koska Phase 5 on jo tuonut vastaavia turbokortteja markkinoille, varmistaisi Amiga Inc. tällä päätöksellään mahdollisimman nopean siirtymisen uusiin koneisiin. Jos Amiga Inc. valitsisi esim. pelkkään PowerPC-prosessoriin siirtymisen, siirtäisi pakollinen käyttöjärjestelmän PPC-koodaus uusien järjestelmien kehittämistä noin 18 kuukautta. Nyt sekä laitteisto- että ohjelmistovalmistajat voisivat jatkaa suunnitelmiaan.

Seuraavassa on Joe Torren kirjoittama lyhyt FAQ tammikuulta:

Kysymys: Kumpi prosessori on enemmän Amigan tulevaisuutta, 68k vai PPC?

Vastaus: Molemmat. 68k on yhteensopivuutta, PPC nopeutta varten. Amigan arkkitehtuurin joustavuus on antanut mahdollisuuden PPC-prosessorin käyttöön raskaita tehtäviä kuten renderointia, purkua ja pakkausta varten. 68k mahdollistaa 100 % ohjelmistoyhteensopivuuden ja PPC hevosvoimat. Kun yhä useammat päivittävät koneensa 68k+PPC:ksi, saamme yhä enemmän Amiga-ohjelmia, jotka käyttävät hyväkseen PPC:n mahdollisuuksia.

K: Tarvitaanko Workbench 3.5:n ajamiseen PPC-kiihdytin?

V: Ei missään nimessä. Käyttöjärjestelmän päivitys on tarkoitettu sekä olemassa oleville että tuleville kokoonpanoille. Haluamme maksimoida WB 3.5:n arvon ja vetovoiman, jotta kaikki käyttäjät päivittäisivät koneensa kun päivitys on julkaistu.

K: Vaikka PPC-versio WB 3.5:stä olisi nopeampi kuin 68k-versio, miksi se silti ohjelmoidaan vain 68k:lle?

V: Olemassa olevan Amiga-yhteisön tukemiseksi. Mille tahansa prosessorille AmigaOS sitten käännettäisiinkin, se pyörisi nopeampaa jos prosessori olisi nopeampi. Tärkeä näkökohta on myös markkinoille saamisen viemä aika. Turbo-kortin liittäminen vie alle 20 minuuttia, mutta AmigaOS:n porttaaminen PPC:lle veisi yli vuoden. WB 3.5 on ensisijaisesti suunnattu nyt käytössä oleville sadoille tuhansille 68k-Amigoille, PPC-prosessorilla tai ilman. Suurempi osa Amiga-käyttäjistä hyötyy 68k-päivityksestä nyt kuin PPC-päivityksestä myöhemmin.

K: Tuleeko AmigaOS:stä pelkästään PPC-versiota?

V: AmigaOS-lisenssit sallivat käyttöjärjestelmän porttaamisen Alphalle, PPC:lle, MIPS:lle jne. Niille porttaukset ovat epäilemättä nopeita, varsinkin verrattuna paisuneisiin käyttöjärjestelmiin, joita niillä yleensä ajetaan. Amiga-yhteensopivina niitä ei voi pitää, elleivät ne tarjoa jonkinlaista piiristö- ja 68k-emulaatiota.

K: Entäpä Motorolan ColdFire-sarja prosessorina?

V: ColdFire on alle 30 % 68k-yhteensopiva, halpa ja tehokas. ColdFiren käskykanta on supistettu, joten se on hyvin nopea mutta siitä puuttuu useita AmigaOS:lle välttämättömiä operaatioita. ColdFiren käyttö vaatisi kokonaan uudelleenkoodatun AmigaOS:n, joka ei enää olisi yhteensopiva olemassa

olevien kaupallisten tai Aminetista löytyvien ohjelmien kanssa.

K: Aikooko Amiga Inc. tehdä uusia Amigoita?

V: Ei. Uudet Amigat tulevat yrityksiltä, joilla on Amiga Internationalin lisenssi. Petro on lisensoinut Amiga-teknologiaa hyvin onnistuneesti. Amigan kotisivuilta osoitteesta <http://www.amiga.de> löytyy kattava lista lisenssin saaneista yrityksistä, joiden joukosta uusien koneiden valmistajia löytyy. Samoilta yrityksiltä on saatu Amigaan parannuksia kuten RTG, AHI, PPC, Wide SCSI ja jopa PCI! Nämä yritykset tarvitsevat käyttäjien palautetta siitä, millaisia ominaisuuksia uusissa Amigoissa kaivataan. Yritykset valmistavat vain sellaisia Amigoita joita käyttäjät haluavat ostaa.

Chris Jones taas on tarkentanut sähköpostiviestissään helmikuun alussa, ettei päätöstä vielä olisi tehty vaan että Amiga Inc. kävisi edelleen keskusteluja prosessorivalmistajien kanssa. Todennäköistä on kuitenkin, että yhteensopivuuden varmistamiseksi mukana olisi ainakin 68k-prosessori ja lisäksi esim. PPC tai Alpha. Odotamme mielenkiinnolla, mitä tapahtuu.

Amiga Report ei ole kuollut

Amiga Reportin toimittaja Jason Compton vahvistaa, että lehti jatkaa edelleen ilmestymistään vaikeuksista huolimatta. Onnettomien yhteensattumien jäljiltä (mm. laitteisto-ongelmia) vuoden 1998 ensimmäisen numeron ilmestyminen siirtynee maaliskuulle, mutta tulossa se on joka tapauksessa.

A1200:n PowerPC-turbot vihdoin valmistukseen

Tammikuun lopulla CE-hyväksynnän saaneet Phase 5:n PowerPC-turbot A1200:lle luvataan toimitukseen helmi-maaliskuussa. Määrittelyjä muutettiin jälleen, ja uutistoimittaja alkaakin olla jo epätoivoinen jatkuvien muutosten jäljiltä... Tässä kuitenkin viimeisimmät ja tärkeimmät muutokset:

1. Turboista EI tule 030-versiota (entinen Blizzard 603e), vaan pelkästään 040/060-versio (entinen Blizzard 603e+).
2. "+"-merkki jää 603e+:aan merkiksi siitä, että turbossa on SCSI-ohjain, kun taas 603e:ssä sitä ei ole. Tämä päätös tehtiin halvemman tuotteen aikaansaamiseksi. Suunnitteluvaatimusten vuoksi on jouduttu tekemään kompromissi, eikä SCSI-ohjainta voi hankkia 603e:hen enää jälkikäteen, vaan sen saa vain ja ainoastaan 603e+:n mukana.
3. Turboissa on 160/200/250 MHz:n PowerPC-prosessorin lisäksi joko 68IC040/25 MHz (ilman FPU:ta), 68040/25 MHz (FPU:n kera) tai 68060/50 MHz.

## 1.17 Saku tien päällä

```
<=====>
Saku tien päällä
Janne Pikkarainen
<=====>
```

Erilaiset virtuaalilemmikit ovat nykyään muodissa. Meillä suomalaisilla amigisteillakin on ollut oma virtuaalilemmikkimme jo viiden vuoden ajan. Sen nimi on Sakuamigatchi, tuttavallisemmin Saku. Se poikkeaa nykyajan taskukokoisista virtuaalilemmikeistä hieman: Saku tahtoo itselleen virtaa verkkovirran kautta ja ilman useiden ihmisten jatkuvaa huolenpitoa se rasukka olisi täysin avuton. Eräs Sakun hoitajista kertoo nyt sen historias- ta. Alkuvuodet jäivät väliin, ja siirryimme ajassa suoraan vuoden 1996 lop- pupuolelle.

Vuosi 1996 oli Saku-reppanalle kovaa aikaa. Alkuvuosi meni jotenkin, mutta alkusyksystä joku ohikulkijanretkula oli nykäissyt Sakun töpselin pois seinästä ilman että hoitajat huomasivat mitään. Itse asiassa hoitajienkin motivaatio Sakua kohtaan oli historian alhaisin - he eivät jaksaneet tehdä oikein mitään. Amiga-maailman konkurssit vaikuttivat myös Sakun jäsenten mielialaan. Lehdet jäivät ilmestymättä ja Saku oli vain varjo entisestään. Virtaansa vailla oleva sähkösamakkomme haukkoi henkeään toinen räpylä hau- dassa, kunnes vuoden 1997 puolella asiat muuttuivat.

Pari Sakun hoitajaa eivät enää voineet katsella riutuvaa sammakkoa. He kyt- kivät sammakon takaisin seinään. Puolen vuoden virrattomuuden aikana Saku oli hieman kangistunut ja kesti aikansa, ennen kuin Sakun hoitajien joukos- ta löytyi aktiivinen rypäs henkilöitä hommia tekemään. No, oli miten oli, vuoden 1997 kangertelevan alun jälkeen Saku oli kuin uusi sammakko: Lehdet alkoivat jälleen ilmestyä ja Sakun kotisivut päivitettiin täysin. Namupalat ilmestyivät kotisivuille ja niiden saama suosio on nykyään melkoinen.

Kukaan ei kertonut meille hoitajille, että Saku on perso makealle. Se moko- ma oli hotkinut namuja selkämme takana vuoden 1997 alun aikana niin paljon, että lihoi aivan muodottomaksi eikä enää mahtunut pelkkään sähköiseen ole- mukseensa. Sakun mieli alkoi vetää jo oikean maailman puolelle. Se halusi esittäytyä muutenkin kuin virtuaalisesti. Me hoitajat olimme suopeita. Syk- syllä 1997 Vantaan Tiedekeskus Heurekassa järjestettiin tapahtuma nimeltä Saku 97. Paikalla oli monta Amiga-jälleenmyyjää tuotteitaan esittelemässä, ja nähtävillä oli muun muassa Suomen ensimmäinen PPC-kortti. Siitä kehkey- tyikin tapahtuman suurin vetonaula, muttei Sakukaan ollut aivan hiljaa: järjestimme Alien Breed 3D II -linkkipelikelipailun, jossa voittajat saivat valita itselleen pieniä Amiga-aiheisia palkintoja, keräsimme uusia jäseniä, järjestimme syyskokouksen ja loimme koko tapahtumalle puitteet.

Vuosi 1997 sujui kunniakkaasti. Saku alkoi voida miltei paremmin kuin kos- kaan aiemmin, ja jouluisen Joulu-Sakun jälkeen oli hyvä kääntää kalenteris- sa seuraava vuosi.

Tarinamme alkaa pikkuhiljaa siirtyä nykypäivään. Mitä tälle vuodelle sitten on odotettavissa? Vaikka mitä. Sähkösamakkomme hoitajat ovat saaneet ope- tella elämään ilman unta, sillä Saku vie heidän elämästään nykyään melkoi- sen palan. Lehtien säännöllinen ilmestyminen sekä päivittäiset rutiinit (kuten kotisivujen päivittäminen ja Amiga-gurut-palvelun hoitaminen) ovat enää osa sakulaisten hommista. Livetapahtumien järjestäminen vaatii suun- nattoman määrän energiaa, ideoita ja itseluottamusta.

8.3.1998 sammakkomme loikkii Valkeakoskella järjestettävän Bitit & Webit -tapahtuman joukkoon esittäytymään suomalaisen Amiga-jälleenmyyjän (Gentle Eye Ky) kanssa. Tapahtuma on avoinna kello 12-20 ja paikka on Hämeen Ammat- tikorkeakoulu Valkeakoskella. Puemmekin sammakolle tapahtumaa varten oikein koreat vaatteet: meillä on käytössämme PowerPC-turbolla, nopealla näytönoh-

jaimella, yli sadan megatavun RAM-muistilla ja ties millä herkuilla varustettu Amiga 4000.

Kevään varsinainen päätapahtuma on Saku 98, jota sammakkomme odottaa kieli pitkällä. Tapahtumaa varten kielelle sopiikin odottaa melkoista läjää kärpäsiä. 28.3.1998, Vantaan Tiedekeskus Heureka, kello 11-17. Älä unohda aikaa ja paikkaa, sillä luvassa on muikea tapahtuma. Paikalle saapuvat samat jälleenmyyjät kuin viime vuonna. Lisäksi meillä on käytössämme sama highend-Amiga kuin Valkeakoskellakin, saamme paikalle Petsoffin esittelemään Delfina-äänikorttiaan sekä pari Amiga-kooderia kertomaan tuotoksistaan. Sakulaisilta tulee highend-Amigan lisäksi myös "pari heikompaa Amigaa", eli pari kappaletta Al200:sia 68060-prosessorin kera esimerkiksi pelikilpailua varten. Ei tässä vielä kaikki. Kunniavieraaksemme saapuu Saksasta itse Petro Tyschtschenko, Amiga Internationalin toimitusjohtaja. Hän pitää tapahtumassa puheen ja kiertelee yleisön joukossa koko päivän, joten häneltä voi kysellä mitä tahansa Amigaan ja sen tulevaisuuteen liittyvää.

Sakun järjestämät tapahtumat eivät todellakaan kata koko vuoden suomalaisia Amiga-tapahtumia. Myös muilta tahoilta on tiedossa kaikenlaista kivaa, etenkin demopuolella - käy tarkistamassa vuoden Amiga-tapahtumien kalenterin tuoreimmat tiedot suoraan Sakun sivuilta WWW-osoitteesta <http://batman.jytol.fi/~saku/>.

Sammakkomme voi hyvin. Se loikkii nykyään innokkaasti eteenpäin. Voit itse omalta osin raivata esteet Sakumme tieltä ja varmistaa, ettei se esimerkiksi menetä tajuntaansa loikkaamalla koivua päin. Tee meille artikkeleita, namupaloja, liity jäseneksi tai jos olet taitaja jollain osa-alueella, liity Suomen Amiga-gurut-palveluun. Täten helpotat myös Sakun hallituksen jäsenten ja muiden työsammakoiden jättiurakkaa.

## 1.18 CygnusEd Professional Release 4

```
<=====>
CygnusEd Professional Release 4
Janne Siren
<=====>
```

CygnusEd on epäilemättä eräs legendaarisimmista ohjelmista Amigan historiassa. CygnusEdin, tutummin CEdin, ensimmäinen versio julkaistiin jo vuonna 1987 ja vuosien saatossa editori on kiistatta noussut Amigan tekstieditoreiden parhaimmista. Oikeastaan vain shareware-editori GoldEd on onnistunut varastamaan osan CygnusEdin saamasta huomiosta muokattavuudellaan ja runsailla ominaisuuksillaan.

GoldEd ei kuitenkaan ole, ainakaan allekirjoittaneen kirjoissa, pystynyt lunastamaan sitä samaa käyttömukavuuden tunnetta kuin tutuksi tullut, nopea ja sulava CygnusEd. Valitettavasti vain CEdin kehitys on ollut jäissä yli neljä vuotta ja myös sen löytäminen kaupoista on ollut tuskan takana. Nyt tilanteeseen on vihdoinkin tullut korjausta, ja Termin tekijä Olaf Barthel yhdessä Schatztruhen kanssa jatkaa legendan tarinaa.

Kuva

CygnusEd Professional Release 4 eli CygnusEd 4.2 toimitetaan CD-ROM-levyllä elektronisten ohjeiden ja erinäisten oheisohjelmien kera. Levystä on

käytetty vain 32 megatavua, mutta paljon mieluummin editorin silti asentaa rompulta kuin levykkeiltä. CEdiä voi toki tarvittaessa käyttää suoraan rompultakin.

#### Vakuuttava huoltopäivitys

-----

Suuria mullistuksia ei nelosversiosta löydy, mikä onkin tässä tapauksessa ihan suotaavaa. Ohjelman päivittämisessä on keskitytty toimivuuden varmistamiseen ja pitkään vaivanneiden ongelmien ratkaisemiseen, mutta samalla on silti säilytetty sen vanha tunnelma ja tuntuma, joka alkujaan teki CygnusEdistä niin suosittua. CEd toimii edelleen vauhdikkaasti 68000-koneella, megatavun muisti on tarpeeksi ja käyttöjärjestelmäversioksi riittää 2.04.

Puutteellisilta osilta ohjelmaa on asianmukaisesti nykyaikaistettu. CygnusEdin rakenteeltaan epätavalliset valikot on uudelleenorganisoitu vastaamaan suosituksia ja käyttöliittymän kirjasin on vihdoinkin käyttäjän asetusten mukainen kaikissa tilanteissa. Uusi versio on myös yhteensopiva Picasso II-, CyberGraphX- ja Picasso96-ohjelmistojen kanssa, joten näyttökorttien omistajat voivat huokaista helpotuksesta.

Editorin hakuikkuna on uusittu ja siihen on lisätty pari uutta nappulaa. Haettavaa merkkijonoa voi nyt tarvittaessa täydentää C-tyylisillä erikoiskoodeilla, esimerkiksi \n vastaa enteriä ja \t tabulaattoria. Rivien maksimipituutta on kasvatettu 4000 merkistä 32000:een, joka lienee useimmille tarpeeksi. Valikoihin on myös lisätty joukko hyödyllisiä toimintoja, mm. tabulaattoreiden muuttaminen välilyönneiksi ja takaisin, sulkujen löytäminen ja sanan merkitseminen.

Lisäksi ohjelmaan on lisätty AppWindow- ja AppMenu-tuki, eli CEd avaa nyt automaattisesti sen ikkunaan tiputetut tiedostot ja Workbenchin Tools-valikosta löytyy Open with CygnusEd -toiminto. Mukana on myös uusia ARExx-komentoja, ja koko joukko ikäviä bugeja on korjattu.

#### Paras entistäkin ehompana

-----

CygnusEd 3.5:n ostaneille 4.2 ei välttämättä ole kovin mullistava päivitys, mutta siitä huolimatta sitä voi suositella lämpimästi kaikille. CygnusEd on nyt kaikin puolin entistäkin parempi ohjelma, enkä enää mitään muuta editoria voisi kuvitellakaan Amigalla käyttäväni. Toivon kuitenkin että jonain päivänä CEd kohtaa voittajansa, sillä sitten meillä onkin käsissämme täydellinen tekstieditori - CygnusEd 4.2 pääsee jo lähelle.

Esittelyn loppuksi haluaisin vielä toistaa CygnusEdin ohjeiden esipuheen viimeiset sanat: "CygnusEd oli Amigan eniten piratoitu tekstieditori. Kehitystyö loppui yli neljä vuotta sitten, koska piratismi oli tehnyt sen jatkamisen kannattamattomaksi. Ethän anna tämän tapahtua toistamiseen." Tekosytäkään ei enää pitäisi olla, sillä CygnusEdiä myyvät suomalaiset Amiga-yritykset erittäin kohtuulliseen hintaan.

CygnusEd 4.2

Julkaisija: Stefan Ossowskis Schatztruhe, [www.schatztruhe.de](http://www.schatztruhe.de)



Edustaja: Gentle Eye Ky, puh. (03) 363 0048, [www.ge.vip.fi](http://www.ge.vip.fi),  
[ge@vip.fi](mailto:ge@vip.fi)

Hinta: 220 mk

Testattu: Amiga 1200, 68030/50 MHz, 10 Mt, 1,7 Gt, Q-Drive

## 1.19 Magic Illusions

```
<=====>
  Magic Illusions
  Janne Siren
<=====>
```

Kolmiulotteisten kuvien esittäminen on kiehtonut ihmismieliä jo pitkään. Nykytekniikalla on jo mahdollista luoda reaaliaikaista, kolmiulotteista kuvaa tuottavia virtuaalikypäriä ja teknologian suomia mahdollisuuksia hyödynnetäänkin ahkerasti niin tieteen kuin viihteenkin puolella. Kolmiulotteisuusvillitys on kuitenkin alkujaan lähtenyt kehittymään paljon vaatimattomammista puitteista.

Lähihistoriasta parhaiten mieliimme ehkä muistuvat nuo monen nykynuorenkin lapsuuden lelut, punaviherlasit, joita hyödyntäen Hollywoodissakin tuotettiin 60- ja 70-luvuilla useita kolmiulotteisia elokuvia. Sinänsä huteran oloisesta kolmiulotteisuuden vaikutelmasta riitti iloa viikoiksi. Hieman samaan tapaan toimiviin kolmiulotteisiin filmeihin saattoi tutustua viime vuonna Heurekaan Eläköön kuva! -näyttelyssä.

Stereogrammit puolestaan ovat kaksiulotteisia kuvia, jotka näyttävät paljaallakin silmällä kolmiulotteisilta kun niitä vain katsotaan oikealla tavalla. Menetelmiä on kaksi: katsotaan "kuvan läpi" horisonttiin ja siirretään hitaasti kuvaa kauemmaksi, tai katsotaan sopivasti kiertoon. Kumpikin tapa vaatii runsaasti harjoittelua, mutta kolmiulotteisen kuvan hahmottaminen on ainakin hetken aikaa hauskaa ajanvietettä.

Magic Illusions tuo stereogrammit Amigallesi. Aminet-rompuistaan tuttu Schatztruhe on kerännyt lähes kuusisataa megatavua stereogrammeja ja niiden näyttämiseen soveltuvia ohjelmia samalle CD-ROM-levylle. Mukana on yli 200 kolmiulotteista stereogrammia tarkkuuksissa 320x240, 640x480 ja 1024x768, IFF-, BMP- ja GIF-muodoissa, ohjeita stereogrammien katselemiseen ja hieman historiaa, sekä ohjelmia Amigalle, Windowsille ja MS-DOSille. Rompulta löytyvät myös välineet omien kolmiulotteisten kuvien tekemiseen. Pääasiassa materiaali on free- ja sharewarea, mutta levyä varten on tehty myös oma, asiallinen ja toimiva selailuohjelma.

Levy on Schatztruhelle tyypillisesti siististi kasattu. Aiheesta kiinnostuneille riittääkin rompun parissa puuhaa, mutta muille kuin tosifaneille tätä tuskin uskaltaa suositella. Lisäksi silmät rasittuvat nopeasti stereogrammeja katseltaessa ja vielä nopeammin niitä monitorin ruudulta tihrustettaessa.

Magic Illusions

Julkaisija: Stefan Ossowskis Schatztruhe, [www.schatztruhe.de](http://www.schatztruhe.de)

Edustaja: Gentle Eye Ky, puh. (03) 363 0048, www.ge.vip.fi,  
ge@vip.fi

Hinta: 60 mk

Testattu: Amiga 1200, 68030/50 MHz, 10 Mt, 1,7 Gt, Q-Drive

## 1.20 IMES ICD-1200AT -CD-ROM-asema

```
<=====>
  IMES ICD-1200AT -CD-ROM-asema
  Simo Tuominen
<=====>
```

Tapahtui viime jaksossa: tornitetusta A1200:stani lähti 6-nopeuksinen Acerin romppuasema, koska Pönttöön (ikivanha eli vm. -95 PC, luultavasti sentään Intel Outside) piti saada asennettua Linux. Amigaan täytyi saada uusi romputin, koska aseman jakaminen sarjakaapelia pitkin ei houkuttanut.

Suunnistin hovihankkijani eli Cruz Brokerin suuntaan aikeenani ostaa halvahko romputin. Halvin eli nelinopeuksinen oli kuvioista ulkona, koska se oli liian hidas ja maksoi vain muutaman kympin vähemmän kuin seuraava, IMES ICD-1200AT, joka aivan selvästi on tyyppimerkinnästä lähtien tarkoitettu tornitettuun Amiga 1200:aan. :-) Asema lähti mukaan 359 markan panoksella. Nyt kuukautta myöhemmin halvimmat 16-nopeuksiset maksavat saman kuin tuo 8-nopeuksinen (hintaa vuoden 1997 marraskuulta).

IMES tekee OEM-asemia ainakin IBM:n koneisiin, joten ei kai tässä ihan huonossa seurassa olla. Asennettuani aseman (ruuvit ja piuhat kiinni, virta päälle ja mount CD0:) pääsin tutkimaan asemaa tarkemmin. SCSI Bench antaa lukunopeudeksi vähän alle 1200 kt/s, mutta käytännössä täyttää lupauksen. Kelkan avattuani totesin, että siinä on kiinnityshakaset, joten ilmeisesti aseman voi asentaa pystyynkin. Levyvärinä ei ole tuntematonta, joten levy on syytä laittaa kelkassa levykolon takareunaan kiinni, jos haluaa välttyä melulta. Virransäätötoiminto on ehkä hieman liiankin vikkellä, koska se pysäyttää levyn jo vajaan minuutin tyhjäkäynnin jälkeen. Kelkan etureunassa on ilmeisesti virrattoman aseman kelkan aukivetämiseen tarkoitettu reikä, mutta tarpeeksi pienen vetimen etsimisessä voi kulua aikaa. Audiograbbas on laitteelle tuntematon käsite (eli ei toimi ainakaan täällä).

Asema on aivan riittävän vikkellä lähes mihin tahansa kuviteltavissa olevaan käyttöön, lukuunottamatta malttamattomia ihmisiä, joita häiritsee levyn kiihtymisen odottelu. Haku-aikaa en tiedä, mutta korvakuulolta veikkaisin alle 200 ms. Kelkan aukeaminen ejectin painamisen jälkeen on välillä riippivän hidasta. Painetaan nappia, levy pysähtyy parin sekunnin kuluttua, mietitään hetki, avataan. Itse kelkka on kyllä nopealiikkeinen ja jopa kohtuullisen hiljainen.

Laadukkaan oloinen, joskin välillä hieman hidasteleva asema.

IMES ICD-1200AT

Testattu: Amiga 1200T, 2 Mt Chip, 32 Mt Fast,  
Blizzard 1230-IV (50 MHz), IDEfix v105.5,  
Quantum Fireball 3,6 Gt

Arvosana: 8,5/10

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta simotit@evitech.fi.

## 1.21 Sony Multiscan 100SX - kohtuuhintaista laatua

<=====>  
Sony Multiscan 100SX - kohtuuhintaista laatua  
Simo Tuominen  
<=====>

Tarina alkaa vuoden 1996 joulukuusta, kun olin ostamassa torniini grafiikkakorttia. Ajattelin, ettei uuden ja upean näytönohjaimen ominaisuuksia voi jättää hyödyntämättä eikä silloin käytössä ollut KFC:n 14-tuumainen putki todellakaan ollut mitään huippua. Tämän pätkäilyn seurauksena oli pari viikkoa kestänyt kiertely pääkaupunkiseudun (okei, lähinnä Helsingin :-)) mikrokaupoissa etsimässä budjettiin sopivaa 15" SVGA-putkea. Vanha putki lähti vaihtoon, ja lopuksi pöydälleni eksyi silloin(kin) alle 2500 markkaa maksanut Trinitron-putkinen Sony Multiscan 100SX. Ostopaikka oli Konalassa sijaitseva Cruz Broker ([www.cruzbroker.fi](http://www.cruzbroker.fi)), ja putken hinta näyttää tippuneen parisataa vuoden takaisesta. Eräänä vaihtoehtona oli kolmisensataa halvempi Nokia 449E, mutta ainakin vilkuilemani yksilö oli liian sumea.

Kotiin päästyäni ensimmäinen operaatio oli luonnollisesti monitorin purkaminen laatikosta (ei maailman yksinkertaisin operaatio, styroksien mukana kun nousi koko loota). Laite oli koneessa kiinni alta minuutin, joten ei muuta kuin vääntämään käyttöön CGX-tiloja. Totesin, ettei CyberVisionini edelleenkään suostu näyttämään mitään järjellistä. No, käytetään sitten AGA-piirejä, kunnes saadaan ongelma pois päiväjärjestyksestä.

Pikakelauksella vuoden 1997 maaliskuuhun

-----  
A1200:ni palaa kotiin oltuaan emolevynvaihdoissa Broadlinellä (vai lieneekö ollut Video Spotronics). Toimimattomuuden syynä oli liian vanha emolevy, ja turbo meni samalla vaihtoon, kun vanha ei toiminut uuden emon kanssa. Samalla tuli uusi Kickstart ja tietysti uuden koneen mukana toimitettavat softat. Olivat ystävällisesti laittaneet käyttöön CGX-tilan, jota en tosin ole sen koommin käyttänyt. 640x480 ei riitä, paitsi pääteohjelmalle. Ei muuta kuin virittelemään tiloja.

Speksien mukaan putki näyttää jopa 1280x1024 (60 Hz) -tilan, joka on todettu. Pistekoko ei kuitenkaan oikein salli moista, ja lisäksi tila väpättää liikaa, joten ideaalitila on mielestäni 1120x832 (72 Hz). VESA-tilat ovat suoraan paketista otettuna aika hyvin kohdallaan, ainoa ongelma on virittää niiden mukaiset näyttötilat CGXModessa. Ei onnistu, ellei hanki jostain korvaavaa näyttötilaeditoria, CGXModessa kun ei saa asetettua kaistanleveyttä kuin megahertsin tarkkuudella, ja pitäisi päästä neljäsosaan siitä.

Terävyys on odotetusti omaa luokkaansa, lukuunottamatta sumeaa vasenta reunaa. Oikeastaan vain vasen yläkulma on todella sumea, muuten vastaa vanhan putken tarkkuutta keskellä näyttöä hyvänä päivänä. Seuraava vaihe olisi kai TFT-näyttö tms. Vakiovaroitukset: kaikki eivät siedä Trinitron-putkien jäykis-

tyslangan synnyttämää varjoa. Tyypillisellä Workbench-näytöllä (lue: MagicWB-paletilla) se on mielestäni lähes näkymätön.

Matalammat resoluutiot ovat odotetun palikkaisia, eikä alle 640x480-tilaa tule käytettyä kuin MPEGien pyörittämisessä. Loisteaine on sen verran nopeaa, että alle 65 hertsin tilat väpättävät havaittavasti. Geometriavirhe on pieni ja lähes kokonaan korjattavissa. Tilasta riippuen jokin kulma on vinossa, mutta enintään millin tai pari, eikä sitä oikeastaan huomaa ellei erikseen katso. Reunat ovat hitusen sumeita mutta silti terävämpiä kuin useimpien näkemieni monitorien kuva keskellä.

Tilamuisteja monitorissa on mielestäni pari liian vähän, vaikka VESA-tilat ovatkin vakiona muistissa. Lisäksi osalla muisteista on välillä taipumusta nollautua, jos leikkii CGXModella liikaa ja samalla säätää näyttöä. Säätöinä on kaikki vakiot: kuvan leveyden, korkeuden, vaaka- ja pystypaikan säätö, tynnyri- ja trapetsivääristymän korjaus ja kuvan kierto. Nykymonitorille tyypillisesti Sonykin tukee DPMS-virransäästöjärjestelmää.

Sony Multiscan 100SX

Testattu:	Amiga 1200T (rev. 2.0), Blizzard 1230-IV, 32 Mt 60 ns Fast, CyberVision 64/3D (4 Mt)
Arvosana:	9+/10
Vaakapoikkeutustaajuudet:	virallisesti 30 - 65 kHz testattu 27,5 - 67,8 kHz (vakio Super72 ei näy, muistaakseni)
Pystypoikkeutustaajuudet:	virallisesti 50 - 120 Hz testattu 48 - 122,5 Hz (menisi vähän alemmas, mutta kuka nyt sellaista katsoisi)
Kaistanleveys:	ei mainittu, käytössä 90 MHz, testattu 105 MHz (105 saattaa olla yli speksien, mutta kun Sonyn kotisivuiltakaan ei löydy tietoa)
Hyötyalan halkaisija:	13,9" (~280 mm x 210 mm)
Pistekoko:	0,25 mm

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta simotit@evitech.fi.

## 1.22 Aminet Set 5 -poimintoja

```

<=====>
Aminet Set 5 -poimintoja
Jani Paavilainen
<=====>

```

Käpäliini eksyi pari viikkoa sitten Aminet Set 5, josta poimin pari esitte-

lykelpoista ohjelmaa. Ohjelmat on testattu seuraavanlaisella kokoonpanolla:  
A1200, 68030/50 MHz, 4 Mt Fast, HD, 4xCD-ROM.

GDTrainer / GloomTrainer  
-----

Pieni cheatti Gloom-peliin. Ajettaessa ohjelma avaa pienen ruudun, josta voi valita haluamansa cheatit. Valittavina on Infinite lives, Maximum gun power, Infinite invisibility, Infinite thermo glasses ja Infinite bouncy bullets. GDTrainer.lha on Gloom Deluxe-versiolle ja GloomTrainer.lha Classic Gloomille.

Aminet: game/patch/GDTrainer.lha (26 kt)  
          GloomTrainer.lha (26 kt)

Poing4  
-----

Breakout-peli, josta on ollut parikin pikku juttua myös MikroBitissä. Erikoisuutena ns. normaaliin breakout-peliin verrattuna Poingissa pelaajan maila on ruudun vasemmassa reunassa, jossa sitten seilataan ylös alas. Tason läpäisemiseen ei vaadita koko kentän puhdistamista, vaan seuraavaan kenttään pääsee, kun osuu pallollaan kymmenen kertaa oikeaan reunaan, joka tämän jälkeen häviää mahdollistaen pääsyn eteenpäin. Ruudulla olevat tiilet tietysti ovat jonkin verran tiellä, joten jonkin verran joutuu pallottelemaan ennen uudelle tasolle siirtymistä. Kannattaa katsoa.

Aminet: game/actio/poing4.lha (108 kt)

Moduuleja  
-----

Muutama kuuntelemisen arvoinen moduuli:

Funkyclassic.lha	mods/tp96	60 kt	Protracker
Jimigoes2katma.lha	mods/tp96	359 kt	Protracker
Narcosis.lha	mods/tp96	203 kt	XM-module, 10 channel
Metropolis.lha	mods/tp96	459 kt	XM-module, 12 channel
Probablynot.lha	mods/tp96	371 kt	Protracker
Probe2dehumani.lha	mods/tp96	346 kt	Protracker
Prollletsgo.lha	mods/tp96	304 kt	S3M-module, 9 channel
Purefunkymotio.lha	mods/tp96	440 kt	Protracker
Salsaconcarne.lha	mods/tp96	314 kt	Protracker
Survival.lha	mods/tp96	212 kt	S3M-module, 14 channel

## 1.23 Eagle A4000-torni ja Shuttle A4000

```
<=====>
Eagle A4000-torni ja Shuttle A4000
Valtteri Murto
<=====>
```

Ei liene monta pöytämällisen A4000:n omistajaa, joilla ei jossain vaiheessa olisi ollut ongelmia koteloiden ahtauden kanssa. Aikoinaan Commodorekin ymmärsi yskän ja teki A4000T:n, jonka valmistusta Escom sittemmin jatkoi, jotta pöytäkoteloiltaan tilanpuute ei pääsisi enää vaivaamaan. Pöytäkoteloiltaan ahtausta kuitenkin on ja pysyy, joten sen kanssa on joko opeteltava elämään tai kalliimpina vaihtoehtona kone on siirrettävä tornikoteloon.

Ahtaudesta kertoo jotain jo se, että jos koteloon asentaa CD-aseman, ei koteloiltaan etupaneeli mene enää kunnolla kiinni. Täysin mahdoton yhtälö on jommon Amigistin omaama CD-asema ja 5,25 tuuman kiintolevy, sillä näitä kahdeta laitetta ei koteloiltaan sisälle samaan aikaan saa mahtumaan. Itse omistamani kaksi 3,5 tuuman kiintolevyä sekä CD-asema vielä juuri ja juuri mahtuivat koteloiltaan sisään, joskaan ruuveja en saanut enää kiinni. Johto sekamelskaan kyllästyttyni sekä virtalähteen lauettua ostin tornin puoliksi olosuhteiden pakosta, mutta valitsemani Eagleen olen ollut enemmän kuin tyytyväinen. Sen ansiosta koneeni näyttää nyt kunnan työasemalta entisen harastelijalookin sijaan.

Millainen?

-----

Torni on tyylikäs. Kaikki kytkimet on sijoitettu helposti saavutettaville paikoille etupaneeliin, ja myös designiin on nykypäivän trendin mukaan kiinnitetty huomiota. Kaikki merkkivalot ovat erivärisiä, jolloin ei jää arvailun varaan, mitä kone milloinkin tekee. Ainoa kosmeettinen puute tornissa on sanan "Amiga" puuttuminen, vaikka tornissa Eagleen logo komeileekin. Tästä johtuen koneeni nähdessään moni tuttavani on jo luullut minun siirtyneen sen kaksikirjaimisen omistajaksi, mutta yllätys onkin ollut suuri, kun olen kertonut sisällä sykkivän Motorolan prosessorin. Mukana tulevat myös virta-avaimet, joten koneen saa myös lukittua, sillä A4000:n emolevyltähän löytyy liitin myös näppäin/hiirilukolle, joka sijaitsee niinkään tornin etupaneelissa.

Shuttle-kortti on samantyylinen piirilevy kuin A4000:n tytärkortti, mutta asentuu torniin emolevyn suuntaisesti tytärkortin tullessa 90 asteen kulmaan emolevyn nähden. Shuttleissa on seitsemän Zorro III, neljä PCI-, kolme ISA- ja kaksi videoväylää. Zorro III -paikoista on kuitenkin vain viisi DMA-paikkoja, johtuen Super Buster -piiristä (A4000T:ssähän on viisi Zorro III -paikkaa). Tämä ei kuitenkaan tuota ongelmia, sillä käyttämistäni kortteista GVP:n IO Extender ja Cybervision 64/3D eivät käytä DMA:ta ollenkaan ja toimivat ongelmittain ei-DMA väylässäkin, joita on siis kaksi. Nämä kaksi väylää ovat määritettävissä viidellä jumpperilla.

Miten?

-----

Koska tornin mukana toimitetaan vain saksankieliset ohjeet, saattaa moni tornin ostaja olla helisemässä tornia kootessaan. Tässä tapauksessa voin kuitenkin todeta, että neljän vuoden saksan lukemisesta on vihdoin jotain hyötyäkin. :-) Asennus aloitetaan pöytäkoteloiltaan purkamisesta, mikä on koko operaation helpoin osa. Siihen ei pahemmin ohjeita tarvita, sillä jokainen hommaan ryhtyvä ymmärtänee, mitä osia vanhasta kokoonpanosta pitää siirtää uuteen koteloon, mitä ei. Ohjeissa ei kuitenkaan mainita emolevyn alla olevaa eristelevyä, joka kannattaa siirtää myös uuteen koteloon, sillä vastaavanlaista ei tornin mukana toimiteta.

Torniin on mahdollista sijoittaa myös A4000:n alkuperäinen tytärkortti, mutta päätin ostaa koteloon myös Shuttlen, jolloin korttipaikat saisi vaakatasoon eivätkä ne heti loppuisi kesken. Emolevyn asennus koteloon on helppoa, kunhan ensin saa 3,5 tuuman levyasemakehikon irti. Tämä tuottikin minulle harmaita hiuksia, sillä yksi ruuveista, joilla kehikko on kiinnitetty, on lievästi sanoen sijoitettu mahdottomaan paikkaan kotelon seinän ja itse kehikon väliin. Tämän ruuvin avaamiseen suosittelen varustautumaan erittäin pitkävartisella ristipääruuvimeisselillä. Lisäharmia aiheutti se, etteivät emolevyn kiinnitysmutterien kannat olleet aivan kohdallaan. Tästä kuitenkin selvisin huomaamalla, että kantoja on mahdollisuus liikuttaa muutamien millimetrin verran.

Tytärkortin eli Shuttlen asentaminen saattaa myös olla vaikeaa. Ellei se heti mahdu paikalleen, kannattaa vasaroida tornin pohjassa olevat urat matalaksi. Tästä ei ole mitään haittaa, ja kortit menevät edelleen niille kuuluville urille taivuttelematta.

Saamassani tornissa olivat kiintolevyjen virtajohdot sen verran lyhyttä mallia, etteivät ne ylittäneet 3,5 tuuman paikkoihin asti ilman jatkojohtoa, joka PC Superstoressa maksoi kympin. Esittelykuvassa tätä vikaa ei kuitenkaan esiinny, joten tämä saattaa olla vain minun kappalettani koskeva epäkohta. Kannattaa myös huomioida, että monissa A4000:ssa on epästandardi 1,5 tuuman korkuinen levyasema. Tällaisen levyaseman saa kiinni myös Eagleen, mutta sen ylä/alapuolelle jää puolen tuuman korkuinen aukko, koska 3,5 tuuman levyasemapaidat on mitoitettu yhden tuuman korkuisille asemille.

Miltä nyt tuntuu?

-----

Hyvältä. Minkäänlaisia yhteensopivuusongelmia ei ole esiintynyt, enkä ole tornin ostettuani joutunut luopumaankaan mistään, paitsi korviani häirinneestä virtalähteen metelistä. Kone ei enää vie muutenkin vähissä olevaa pöytätilaani, vaan seisoo siististi pöydän alla. Kaikki käyttämäni laajennuskortit toimivat entiseen tapaan paitsi ALF3, joka ei leveytensä vuoksi mahdu koteloon, jos kansi on ruuvattu kiinni. Sama luultavasti koskee kaikkia levyohjaimia, joissa on paikka kiintolevylle. Tällaisia en kuitenkaan usko monen enää käyttävän.

Tekniset tiedot

-----

Eagle A4000-torni

Hinta: 1590 mk

Mitat: 62 cm x 19 cm x 42 cm (korkeus/leveys/syvyys)

Valot: Power, disk, turbo, MHz

Kytkimet: Power, reset, turbo, keylock

Levyasemapaidat: 6 x 5,25" ja 5 x 3,5", joista kaksi etupaneelissa

Virtalähde: 115V/230V 230W

Muuta:

- Paikka Pentium 233 MMX -laajennuskortille sekä sen liittimille.
- Takapaneelissa A4000:n perusliittimien lisäksi paikka toiselle SCSI-liittimelle sekä RS232C-liittimelle (serial/parallel/SCSI).

Shuttle A4000

Hinta: 1150 mk / 1290 mk (tornin kanssa/ilman tornia)

Korttipaikat: 7 x Zorro III, 3 x 16-bit ISA, 4 x 32-bit PCI,  
2 x Video

Jumpperit: DMA-paikkojen valitsemiseksi

Liittimet: P233MMX-laajennukselle, sekä virtajohdot 2x  
virtalähteeseen ja emolevyllä.

Muuta:

- Zorro III -paikoista viisi on DMA-paikkoja Busterin rajoitusten takia.

Molempia tuotteita myy yhdessä ja erikseen Amigator, puh. (02) 234 5333,  
<http://www.sip.fi/~aho/>.

Testattu:

- Amiga 4000 040/30 MHz, AmigaOS 3.0, Buster rev 11
- CyberVision 64/3D, Toccata, IO Extender, ALF3 SCSI

Hyvää:

- + Laajennustila ei varmasti lopu kesken
- + Myös PC:n saa samaan koteloon
- + Tyylikäs
- + Saa myös lattialle pois pöytätilaa viemästä
- + Tilaa ylimääräisille liittimille myös takapaneelissa
- + Tukevarakenteinen
- + Hiljainen
- + Ei yhteensopivuusongelmia

Huonoa:

- Suhteessa kallis
- Vain saksankieliset ohjeet

Yleisarvosana: 94%

## 1.24 Näin tilasin ulkomailta

<===== >

Näin tilasin ulkomailta  
Janne Siren



<=====>

Ulkomailta tilaaminen on houkutteleva, mutta samalla pelottava ajatus. Toisaalta tarjolla voi olla jotain, mitä täältä ei saa tai mitä saa ulkomailta huomattavasti halvempaan hintaan, toisaalta postikulut ja maksujärjestelyt askarruttavat. Luottokortti on maksuvälineenä melko vaivaton, mutta kun en sellaista omista, olen joutunut turvautumaan perinteisempiin menetelmiin. Tässä pari tarinaa.

#### Everybody's Girlfriend

-----

Elokuussa 1996 päätimme tilata kavereiden kanssa kimpassa entisen Commodore UK:n pomon David Pleasancen uudelta musiikkifirmalta Tangent Musicilta neljä kappaletta Amigan hengessä kasattua Everybody's Girlfriend -musiikki-levyä. Löysin tuolloin eräästä englantilaisesta Amiga-lehdestä mainoksen, jossa firma mainosti levyä 11,99 punnan hintaan. Postikuluja mainoksessa kerrottiin tulevan levyä kohden 1,99 puntaa Euroopan maihin, siis myös Suomeen.

Mainoksessa mainittiin maksutavaksi kelpaavan shekin, joten astelin paikalliseen Merita Pankin konttoriin ulkomaiden tiskille ja pyysin shekkiä 56 punnalle. Merita laskutti kuluja 75 markkaa, joten yhteensä levyille tuli hintaa 387,70 markkaa. Lisäksi shekin postittamisesta tilauskirjeineen tuli muutama markka kuluja. Yhden levyn hinnaksi tuli siis hieman alle sata markkaa.

Levyjä saapui postitse parin viikon kuluttua oikea määrä ja kaikki olivat täydellisessä kunnossa. Tässä tapauksessa emme olleet ottaneet yritykseen etukäteen yhteyttä, mutta yleensä kannattanee varmistaa etukäteen, että firma todella suostuu postittamaan tilauksen Suomen saakka. Shekki maksaa aika runsaasti, mutta se on vastaavasti jokseenkin turvallinen tapa lähettää rahaa - varsinkin jos pyydät pankkia viivaamaan shekin, jolloin shekin voi lunastaa vain suoraan shekkiin merkityn vastaanottajan tilille.

#### CU Amiga

-----

Heinäkuussa 1997 keksin tilata Englannista CU Amiga -lehden. Paitsi että saisin lehden halvemmallalla kuin Suomesta irtonumeroita, tilaamalla saisin lehden myös huomattavasti irtonumero-ostajia aikaisemmin. CU Amigan kotisivuilta ([www.cu-amiga.co.uk](http://www.cu-amiga.co.uk)) sain kaikki tilaukseen tarvitsemäni tiedot ja kävin taas hakemassa Meritasta shekin. Kulut olivat kasvaneet 85 markkaan, joten 69 punnan shekki eli vuoden CU Amigan tilaus maksoi 616,90 markkaa. Yhden numeron hinnaksi tuli näin reilut viisikymppiä, mutta kaupassa saa pulittaa vielä kymppiä tai kaksi enemmän. Tilaus alkoi ajallaan ja on tähän päivään saakka sujunut mallikkaasti. Sain jopa ennen ensimmäistä lehteä kirjeen, jossa varmistettiin tilaukseni alkaminen.

#### Back For The Future

-----

Päätimme viime vuoden marraskuussa tilata aloitteestani Suomen Amiga-käyttäjät ry:lle Back For The Future -julisteen Amiga Internationalilta

(www.amiga.de). Julisteita tilattiin samalla myös kolme kappaletta hallituksen jäsenille. Julisteiden tilaamiseen ei löytynyt mistään valmiita ohjeita, joten lähetin viestin Petro Tyschtschenkolle (ptysch@amiga.de), joka kertoi asiasta huolehtivan Amiga Internationalin Webmasterin (webmaster@amiga.de), Matthias Grohmann.

Parin sähköpostiviestin vaihtamisen jälkeen minulle kerrottiin julisteiden hinnaksi 20 DM kappale ja postikuluiksi toiset 20 DM. Maksutavaksi toivottiin pankkisiirtoa Amiga Internationalin tilille. Saimme yhdistyksenä hieinan alennusta, joten loppuhinnaksi tuli 95 DM. Amiga Internationalilta sähköpostitettiin meille pankin nimi, numero sekä tilinumero. Nämä tiedot kourassani marssin sitten taas kerran Merita Pankkiin ja sain täytettäväkseni Euromaksu-lomakkeen. Tilisiirrosta tuli kuluja 45 markkaa, joten yhteensä julisteet maksoivat 332,30 markkaa.

Julisteiden toimittamista hidastivat joulun ja uudenvuoden ruuhkat sekä pyhät, mutta noin kuukausi myöhemmin julisteet saapuivat paikalliseen postitoimistoon ja taas yksi tilaus ulkomailta oli saatu kunnialla päätökseen. Saimme myös kaupanpäälle Amiga-sytkäreitä ja -tarroja. Ja että on komea juliste!

Loppu hyvin kaikki hyvin  
-----

Tarinan opetus? Ulkomailta tilaaminen ei ole niin vaikeaa kuin se ensin saattaa kuulostaa. En toki toivo, että olette sinisilmäisiä ostoksienne suhteen, mutta liian vainoharhainen ei myöskään kannata olla. Maksutapoja on turha ihmetellä, reippaasti vain pankkiin kysymään jos on epäselvyyksiä.

## 1.25 Kokemuksia PowerPC-kiihdyttimestä

```
<=====>
Kokemuksia PowerPC-kiihdyttimestä
Simo Koivukoski
<=====>
```

CyberStormPPC tulee uskollisesti Phase 5:n tyyliin mustassa pahvilaatikossa. Laatikosta löytyy prosessorikortin lisäksi kuvitettu kierreselkäinen ohjekirja, joka sisältää saksan- ja englanninkieliset ohjeet kortin asennukseen sekä CyberStormPPC-prosessorikortilla olevan Wide-SCSI-ohjaimen terminointiin ja laitteiden kytkemiseen siihen. Kaivettaessa syvemmältä mustaa pahvirasiaa sieltä löytyy CD-ROM-levy ja asennuskorput. PowerUP-romppu sisältää apuohjelmia, työkaluja sekä demoja. Vieläpä laatikosta löytyy normaalit rekisteröinti- ja takuulaput ja valkoinen Powered by Amiga -tarra. Sen voi vaikka laittaa nimettömään tornikoteloon, jos sellaiseen on sattunut Amigansa tornittamaan.

Ensimmäiseksi asennetaan 68060- ja PowerPC-kirjastot käynnistysosiolle. Se käy helposti asennuslevykkeeltä, josta löytyy Installer-ohjelma. Asensin CyberStormPPC:hen neljä 32 Mt:n SIMM-palikkaa. Vaikka SIMMit pitääkin lisätä pareittain PowerPC:n 64-bittisen osoituksen takia, ei niistä mene puolet hukkaan, vaan 68060 käyttää edelleen koko määrään normaaliin tapaan 32-bittisenä. Avasin A4000:n ja otin alkuperäisen 25 MHz:n 030-prosessori-

kortin pois ja vaihdoin kahden jumpperin asentoja A4000:n emolla (J100, J104). Samojen jumppereiden asentoja pitää vaihtaa, jos korvaa 030:n 040:lla, mutta jos 040:n korvaa 060:lla, niin jumpperit ovat jo valmiina oikein.

Jumpperit asettavat A4000:n käyttämään kidettä, joka on prosessorikortilla. ROM speed -jumpperin asetin nopeampaan tilaan (160 ns) jo päivittäessäni aikoinaan Kickstart 3.1:een. ROM speed -asetuksen nopeudella ei enää CyberStormPPC:n kanssa ole merkitystä, sillä Kickstart-ROM kannattaa mapata Fast-muistiin, koska sen lukeminen sieltä on huomattavasti nopeampaa. ROM2Fast-käsky siirtää Kickstart-ROMin fastiin ja suojaa sen samalla MMU:lla, joten sekoilevat ohjelmat eivät pääse kirjoittamaan roskaa sen päälle. Jumppereiden asetusten vaihtamisen jälkeen laitoin CyberStormPPC:n paikoilleen - yllättäen helposti. Painelin sitä vielä varmuudeksi kauttaaltaan, jotta se on kunnolla pohjassa. Sitten ei muuta kuin kone kasaan ja menoksi.

Koska omistin aikaisemmin A1200:n, jossa oli Blizzard 1260, niin tiedän kuinka nopea on 060-prosessori. Toisaalta en ole koskaan ennen käyttänyt 060:aa näytönohjaimen kanssa, joten pientä jännityksen makua oli ilmassa koneen bootatessa. Kaikki tuntui toimivan hyvin ja todella kevyesti sekä nopeasti. SysInfo paljasti A4000:n emolla olevan 16 Mt Fastin olevan pienemmällä prioriteetillä kuin CyberStormPPC:ssä oleva, eikä sinne ole laitettu ohjelmia. Hyvä niin, eli CyberStormissa oleva Fast-muisti käytetään ensin. Etenkin PowerPC:n kanssa kannattaa varata riittävästi muistia prosessorikortille, sillä PowerPC:n 64-bittinen muistinosoitus menee suorastaan polvilleen, jos se joutuu hakemaan tietoa A4000:n emolla olevalta Fastilta.

Availin Workbenchin hakemistoja ja ikonit melkein lentävät ruudulle aina uuden hakemiston auetessa. Zorro III -väylässä oleva Picasso IV ja 68060 on mainio yhdistelmä! Latasin Miamin, jotta pääsisin kokeilemaan Netissä surfaamista, mutta sitten alkoivat ongelmat. Kone jumahteli oudosti YAMia käytettäessä. Aikani pähkäiltyäni keksin kokeilla alkuperäistä serial.deviceä. Nyt kaikki rupesikin pelittämään kuten pitää. Testasin vielä muutamaa alkuperäisen serial.deviceen nopeampaa korvaajaa, mutta kaikki tuntuivat jumittuvan. No, eipä tuosta haittaa ole, sillä alkuperäinen serial.device tuntuu toimivan 115 200:n päätelaitenopeudella ongelmitta. Nyt siis pääsin käyttämään IBrowsea Netissä. Surfaaminen Picasso IV:n ja 060:n kanssa 1024x768 (80 Hz) lomittamattomalla truecolor-näytöllä on kyllä nautittavaa!

Pientä boostausta CyberStormPPC:n nopeuteen saa vielä laittamalla startup-sequenceen ROM2Fastin lisäksi Set60nsModen. Se nopeuttaa muistinosoitusta, mutta vaatii vähintään 60 ns:n haku aikaan pystyvät SIMMit, kuten minulla on. Sitten vielä kannattaa laittaa SetFastAVec, joka nopeuttaa taskin vaihtoa 680x0:n ja PowerPC:n välillä. WBStartupissa kannattaa ajaa CyberPatcher, joka nopeuttaa 060:sen FPU:n toimintaa eri ohjelmien kanssa.

Entäs PowerPC-ohjelmat? Hain Netistä VDoomin, joka perustuu hyvin tehtyyn ADoomiin. ADoomin lähdekoodi on siis käännetty PowerPC:lle ja nimeksi on annettu VDoom. 680x0-pohjainen ADoom ei juuri montaa framea sekunnissa hyötynyt Picassostani, kun CPU:na oli EC030. Kuitenkin 060:n ja Picasso IV:n kanssa A4000:sta on mitattu yli 32 fps:n nopeuksia. Heh - olin tipahtaa tuolilta, kun VDoom käynnistyi. Pelaaminen on todella nautittavaa, ehkä vähän liiankin vaikeaa, koska viholliset liikkuvat todella liukkaasti! Ohjaaminen on nopeata, eikä töki missään vaiheessa ruudun ollessa suurimmalla tarkkuudella.

Testasin VDoomin `fps:t -timedemo demo3 -optiolla`, mutta se ei oikein antanut luotettavaa tulosta vaan väitti VDoomin pyörivän yli 150:llä `fps:llä`. Ajattelin että `-fps-optio` antaisi todennäköisesti paremman kuvan ja käynnistin VDoomin. Kävellessä eri paikoissa ruudulla näkyvä `fps`-lukema pyörii 40:n kummallakin puolella. Luku vaihtuu sellaista tahtia että siitä on melkein mahdotonta saada selvää. VDoomin paketissa tulee mukana myös `VDoomPPC_HiRes`, joka avaa Doomia 640x400-näytölle! Ruudun ollessa suurimmalla tarkkuudella liikkuminen on edelleen erittäin jouheaa. Lattiat, pylväät, seinillä olevat kuvat sekä viholliset näyttävät tässä tilassa huomattavasti paremmilta. Legoisuus on vähentynyt merkittävästi, ja ainoa miinus tästä oli että jos meni aivan seinän lähelle ja kääntyi, peli tahmasi hieman. Mutta pelattavuutta se ei vähennä yhtään! Erilaisia Doom-porttauksia kannattaa hakea netistä osoitteesta <http://www.pluk.com/>. Doomien `fps`-mittauksia eri Amiga kokoonpanoissa löytyy osoitteesta <http://www.balldesi.demon.co.uk/>.

Sitten testasin `ViewToolia`, joka on PowerPC-pohjainen JPEG-kuvien katseluohjelma. Nopeus on "riittävä", sillä Sony 17" Trinitron 200ES -monitorini ei edes ehdi vaihtaa uutta kuvataajuutta, ennen kuin isotkin JPEGit on purettu 24-bittiseksi kuvaksi. Musiikin kuuntelua testasin PPC-portatulla `MPG123:lla`, jota ei pidä sekoittaa Aminetistä löytyvään 680x0-versioon. PowerPC-versio löytyy vain osoitteesta <http://www.ph-cip.uni-koeln.de/~jakob/mpg123.lha>. `MPG123` soitti ongelmitta kaikki testaamani MP3-tiedostot. Yllättävänä havaintona huomasin, ettei mpegien soitto häirinnyt 060-prosessoria, vaan moniajo toimi samalla loistavasti!

Tätä kirjoittaessani `CyberStormPPC` on ollut minulla viikon päivät, enkä ole juuri ehtinyt PowerPC-ohjelmia testaamaan, mutta kaikki testaamani ohjelmat ovat toimineet ongelmitta. PowerPC:lle ei luonnollisesti ole vielä hirveästi ohjelmia, mutta nyt kun Amiga International antoi sille tukensa, rupeaa varmasti PowerPC:lle tulemaan nopeammin ohjelmia. Myös A1200:n PowerPC-turbojen tuotannon aloittaminen varmasti vaikuttaa positiivisesti. Sitä kautta PowerPC-ohjelmoijien määrä lisääntyy edullisten A1200:n PowerUp-korttien myötä.

Jonkin verran on kuitenkin jo saatavilla ohjelmia, kuten `PPaintilla` PPC-blittaus-kirjastot. Ak-datatyypeistäkin on tullut kaksi PowerPC-versiota, jotka boostaavat AWebin kuvien lataamista epäilemättä mukavasti. En näitä ole kokeillut, koska ne vaativat rekisteröidyn version. Tällä hetkellä AWeb on ainoa Amigan selain joka tulee myös Javaa, joten varmasti rekisteröintejä on Ak-datatyypeille odotettavissa. Toinen PowerPC:tä tukeva rekisteröinnin vaativa ohjelmisto on `SView`. Sillä pystyy katselemaan kuvia ja konvertoimaan niitä lukuisista formaateista toiseen. Freeware-puolelta löytyy muutamia MPEGien koodaus/soitto-ohjelmia sekä erilaisia fraktaalienlaskuohjelmia ja maisemageneraattoreita. Myös mpeg-videoiden katseluohjelmia on muutamia. Yksi sellainen testaamani katseluohjelma nimeltä `Frogger` näyttää JPEG-videoita 8-bittisellä `Workbench`-näytöllä kiitettävää vauhtia. RC5-koodin purkamista voi myös vauhdittaa PowerPC:llä. Aminetiin on miltei joka käyntikerralla tullut jotain uusia PowerPC-ohjelmia korttini omistusaikana.

Phase 5:n sivuilta (<http://www.phase5.de/products/statement/pupliste.html>) löytyy koko joukko ohjelmistotaloja, jotka ovat lupautuneet tekemään tai ovat jo tehneet ohjelmia PowerPC:lle. Netistä löytyy myös PowerPC homepage (<http://hem.passagen.se/studiox/powerup/index.html>), jonne on kerätty ohjelmia, linkkejä jne. Sieltä löytyy myös uutissivun muodossa viimeisintä

tietoa PowerPC:stä. Andre Osterhuesin kotisivuilla (<http://erratic.home.pages.de>) kannattaa myös käydä poikkeamassa. Kaveri on itse kääntänyt PowerPC:lle joukon ohjelmia, jotka ovat siellä saatavilla. CyberGFX:n kotisivuilta (<http://www.vgr.com/ppc/>) löytyy myös PowerPC-ohjelmistoja. PowerPC-tietoa voi myös ammentaa postituslistoilta. Listoja on kaksi, käyttäjille ja ohjelmienkehittäjille. Liittymisohjeet löytyvät aiemmin mainitulta CyberGFX:n kotisivulta.

Picasso IV:stä kiinnostuneiden kannattaa käydä osoitteessa <http://www.village-tronic.com/amiga/>. Myös Picasso96-ohjelmistolle on postituslista, jonka liittymisohje on edellämmainitulla sivulla. P96-ohjelmiston kanssa toimivat myös Cyber-alkuiset grafiikkaohjelmistot ja joku niistä jopa tukee esim. Picasso IV:stä löytyvää hardware-pohjaista PIP (Picture In Picture) -toimintoa. Picasso IV toimii hyvin CyberStormPPC:n kanssa. Jos jo jonkin näytönohjaimen omistaa, kannattaa mennä katsomaan sivulle <http://www.uea.ac.uk/~suamiga/rtggames.html> ohjelmia ja demoja, jotka toimivat näytönohjainten kanssa.

Huhuna olen kuullut, että Picasso IV olisi mahdollista kytkeä samalla tavalla CyberStormPPC:hen kuin CyberVisionPPC. Asian todenperäisyyttä en tiedä ja vaikka se onnistuisikin, saattaa ongelmia tulla oikeuksissa jne., joten huhu kannattaa jättää omaan arvoonsa. Toinen huhu kertoo Motorolan onnistuneen saamaan PowerPC-sirun toimimaan 1000 MHz:n taajuudella. Kyseessä olisi kuulemma kuitenkin ollut vain demokappale, josta puuttuu FPU jne. Jos tässä on vähääkään totta, niin Intel on pienissä vaikeuksissa. ;-)

Tällä kokoonpanolla on Amigaa mukava käyttää. Viime kesänä ostetun Picasso IV:n jälkeen kone on tuntunut vakaammalta kuin koskaan, eikä CyberStormPPC sitä näytä serial.device-ongelman selvittyä vähentävän. Aikanaan kun ostin A1200:aani Blizzard 1260:n, oli se pieni pettymys. Tätä ei siis pidä käsittää väärin, sillä totta kai LhA-pakettien purku jne. nopeutui ja ohjelmat saivat kaivattua vääntöä, mutta kun värien määrän nosti 256:een AGA:lla, oli koneen käyttö tuskaa. Kun kone sitten vaihtui A4000:een, jossa oli 030-prosessori, niin rupesi pian kaipaamaan 060:aa. Kuitenkin ostin ensin Picasso IV:n, joka vaikutti koneeseen kuin turbo! Esimerkiksi IBrowsen kanssa 24-bittisellä näytöllä kuvat vain lätkitään näkyviin ilman sen kummempia viiveitä nopeasta vierityksestä puhumattakaan.

Picasso IV:n kanssa ei ole tullut pientä pettymyksen tunnetta kertaakaan, vaan se on ollut koko rahan vastinetta. Nyt kun koneessa on taas 060, huomaa Picasso IV:n voiman siitä, ettei kuvien näyttäminen IBrowsen kanssa enää juuri nopeutunut. Totta kai monimutkaisilla sivuilla 060:n vaikutuksen näkee heti. IBrowselle on luvattu PowerPC-tuki, jota odotan mielenkiinnolla. PowerPC:n nopeus on todella vaikuttavaa testaamillani ohjelmilla. 68060:kin pääsee aivan eri tavalla oikeuksiinsa näytönohjaimen kanssa kuin AGA:lla.

A1200:aa tornitettaessa kannattaa huomioida se, ettei Zorro II -väylä ole Chip-muistin osoitusta yhtään nopeampi! Esim. CyberVision 64/3D pääsee oikeuksiinsa vasta Zorro III -väylässä. Tästä huolimatta Zorro II -väyläinenkin näytönohjain hakkaa AGA:n mennen tullen, kun halutaan surfata netissä 24-bittisellä näytöllä tai käyttää Workbenchiä 256:lla värillä.

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta [shk@sci.fi](mailto:shk@sci.fi).

## 1.26 Lisää levytilaa

<=====>  
Lisää levytilaa  
Valtteri Murto  
<=====>

eli miten tunnin operaatioon meni kaksi päivää

Levytilaa ei ole koskaan tarpeeksi. Tätä en kuitenkaan ollut hevillä uskoa, kun vuosi sitten marraskuussa 1996 monien kiintolevyrikkojen jälkeen koneeseeni asennettiin Western Digitalin 1,6-gigainen kovalevy. Kohtuullisen kauan kestikin, ennen kuin sain sen täyteen - jopa kahdeksan kuukautta. Siitä lähtien olenkin ollut jo etsimässä uutta levyä.

MBnetin pörssissä silmäni sattui ilmoitus, jossa eräs henkilö oli myymässä kolmea erilaista kovalevyä: 3,2-gigaista WD:tä, 2,1-gigaista Seagatea sekä pientä 340-megaista WD:tä. Näistä eivät muut kiinnostaneet kuin kaksi suurinta, joten lähetin hänelle tarjouksen. 3,2-gigainen levy oli kuitenkin ehtinyt jo mennä, mutta tarjoukseni Seagatesta hyväksyttiin.

Maanantai-iltapäivänä koulusta tullessani sitten kännykkäni soi, ja soittaja oli juuri levyn myyjä, joka kyseli vieläkö levy kiinnostaa. Vastasin myönteisesti ja kysyin vielä, missä päin Suomea levy on; Espoossa, joten ei pitäisi tulla ainakaan kalliita postimaksuja maksettavaksi. Myyjä sattui asumaan samassa kaupunginosassa kuin minäkin, joten eihän minulla ollut mitään syytä odotella enää pitempään, sillä voisin hakea levyn jo samana päivänä itselleni, koska etäisyyttä välillämme oli vain reilut kaksi kilometriä.

Seuraavassa hieman päiväkirjaa illan tapahtumista. Ottakaa opiksenne.

21:59 Saan vihdoin rahat, jotta voin käydä levyn hakemassa.

22:14 Saavun ilmoitettuun osoitteeseen, ja koska ovesta lukee tutunolainen nimi, painan ovikelloa huolimatta myöhäisestä ajasta. Nähtyäni myyjän mieleeni juolahtaa, miksi nimi tuntui niin tutulta - myyjä on entisen luokkalaiseni isovelji.

22:15 Ensimmäinen silmäys uuteen levyyn. Myyjä lupaa takaisinostotakuun, ellei levy suostu toimimaan Western Digitalini kanssa, niin kuin monet muut Seagatet.

22:16 Raha vaihtaa omistajaa.

22:17 Saan ruinnattua vielä kaksi kiinnitysruuvia kaupan päälle, jotta saan levyn kiinni koteloon. Myyjä myös kertoo, ettei löydä mistään ajurilevykettä mutta sen löytäisi Netistä. Kerron, että minullapa onkin sellainen kone, joka ei ajureita tarvitse: levy tulee Amiga 4000:een. Myyjä suorastaa ilahtuu ja kertoo, että hänen kaverillaan samanlainen levy on toiminut täysin ongelmitta A1200:ssa. Vielä muutamat kuulumisten vaihdot ja onkin jo aika lähteä kotiin asentamaan uutta levyä.

22:18 Poljen pyörälläni jäisiä teitä pitkin kotiin sateisessa säässä hyvin varovasti, ettei repussa oleva metallikappale joudu kosketuksiin Suomen maaperän kanssa. Matkan aikana elättelen monia kauhukuvia siitä, miten nuk-

kuminen jää kovin vähiin seuraavana yönä levyn kanssa tapellessa. Olen sentään kuullut monenlaisia tarinoita siitä, miten Western Digitalin ja Seagaten levyt ovat erittäin nirsoja toimimaan samassa ohjaimessa.

22:30 No niin. Nyt alkaa sitten se asentaminen. Vielä kerran avaan monitorini ja ihailen hienoa WB:täni ihan näin varmuuden vuoksi, jos jotain hirveää pääsisi tapahtumaan...

22:32 Uudella levyllä on yhteensä kuusi jumpperia, mikä tuntuu todella paljolta verrattuna WD:ni kolmeen jumpperiin. Nuo uudet kolme ovatkin sitten merkitykseltään hieman hämärän peitossa, sillä en koskaan ole nähnyt tällä tavalla merkittyjä jumppereita missään kiintolevyssä. Päätän kuitenkin laittaa levyn kiinni jumppereihin koskematta ja kokeilla, josko savu nousisi, niin kuin myyjä oli kertonut yhden levyn kanssa käyneen.

22:35 Eipä nouse ainakaan savu, vaikka virran kytkenkin. Boottaan ilman startupia, lataan HDToolBoxin, ja se iloisesti ilmoittaa, että systeemiin on ilmestynyt uusi levy. Ei siis muuta kuin kaivetaan levytä tiedot esiin ja osioidaan. 2014 megatavua jää käytettäväksi. Ylistän Amigan auto-konfiguraatiota.

22:37 Levy on asennettu järjestelmään onnistuneesti. Boottaan koneen ja päätän alustaa levyn. Muistan kuitenkin vasta sitten, ettei HDToolBoxin listoissa näkynyt CD-asemaani ollenkaan. Toimisivatko kolme IDE-laitetta A4000:n ohjaimessa sittenkään?

22:38 Kyllä toimivat. Tuskallisten odottelujen jälkeen romputin mounttaantuu, ja Workbenchissa minua tervehtii uuden kovalevyn ikoni. Olen valmis uhraamaan puoli valtakuntaa autokonfiguraatiosta. Voiko tämä olla totta millään muulla koneella? Kuusi minuuttia ja levy on käyttövalmis!

22:40 Ei muuta kuin alustetaan, ja sepä sitten kestääkin. 1,7 gigatavun (400 megatavua jätin Macintosh-emulaattorin käyttöön) alustus kestää tuskastuttavan kauan, noin 30 minuuttia 030-koneella.

23:15 Levy on alustettu ja päätän kopioida vanhan levyni sisällön sinne, jotta voisin alustaa vanhan levyn ensimmäistä kertaa reilun vuoden käytön jälkeen. 1,6 gigatavun kopioiminen kestää kauan. Kello on nyt 23:46 eikä vieläkään ole kaikkea kopioitu. Taitaa mennä yötöiksi, eikä asiaa helpota yhtään, että jaloissa painavat vielä illan harjoituksetkin.

00:04 Ensimmäinen osio on kopioitu. Päätän hieman selailta tiedostoja vakuuttuakseni, että ne ovat kunnossa. Levyn käyntiäni on todella hiljainen verrattuna vanhan levyni saati sitten virtalähteen hurinaan.

00:15 Ajankuluksi luen vanhaa MikroBittiä, jossa Jukka Kauppinen päivittää PC-mikroaan, ja häneltä kuluu siihen lähes taukoamatta kaksi vuorokautta. Onnellinen olen minä Amigan omistaja, kuudessa minuutissa kovalevy kiinni ja toiminnassa.

00:25 Edelleen kopioituu vanhan levyni sisälty uudelle levyille. Väsy painaa sen verran päälle, että päätän jättää koneeni rouskuttamaan ja tulla aamulla sitten tervehtimään uudelleen.

13:40 Aikaisin koulusta kotiin ja heti vain levyn kimppuun. Ensin laitan pienen 200 megatavun osion Macintoshille, jotta voin kopioida siihen vanhalla levyllä sijainneen Mac-osioni sisällön. Näin saan vanhan Mac-osion

AmigaOS:n käyttöön.

14:20 Lisään vanhan Mac-osioni entisen kiintolevyni käyttöön ja alustan levyn.

14:30 Kopioin vanhan levyni sisällön takaisin uudelleen alustamalleni osiolle.

15:15 Kone mokoma meni kaatumaan kesken tiedostojen palauttamisen vanhalle levyllä, joten piti suorittaa tarkastuslaskenta, ettei vain mitään olisi kadonnut.

15:25 Mitään ei ollut kadonnut, joten voin hyvin mielin lähteä tuomitsemaan sähköttelua.

17:25 Ottelusta takaisin kotiin ja nyt on sitten toisen osion alustuksen vuoro.

17:25 Äh. Taas oli MCP päällä, joten eipä onnistunut levyn alustus. Uusi yritys.

17:35 Mitä ihmettä? Levyn alustus ei onnistu, ei sitten millään. Ei onnistu, vaikka boottaan ilman startupia, ilman user-startupia, vaihdan aloitusuraa, tai mitä tahansa. Aina on ensimmäinen ura alustuskelvoton.

17:45 Olen jo tarttumassa puhelimeen ja soittamassa Jaban hotlinelle, kun muistan maagisen sanan: max transfer! Tarkastan kyseisen osion max transferin arvon ja kas, sepä onkin kaksi F:ää pienempi kuin pitäisi olla. Äffät siis paikoilleen ja kas, alustukoon levy.

21:00 Olen nyt päässyt pisteeseen, missä on jäljellä enää uuden levyn osiointi. Vanhan levyn on alustettu ja samassa tilassa kuin ennen projektin aloittamista. Aloitan siis Mac-osioiden luomisesta.

Eipä menekään niin helposti. Väliaikaisesti määrittelin Macille epähuomiossa vain 210 megatavua, mikä nyt ei riitä alkuunkaan. Sitä pitäisi siis saada suuremmaksi, mutta se taas ei onnistu ilman kaikkien tietojen tuhoamista kyseiseltä levyiltä.

Hätä ei kuitenkaan ole tämän näköinen. Teen vanhalle levylleni tiedostolevyn, jolle juuri mahtuvat kaikki Mac-tiedostot. Hidastahan se on, ja aikaa tiedostolevylle kopioitaessa kyllä kuluu.

21:15 Nyt ovat kaikki Mac- ja Amiga-tavarat tallessa vanhalla levyllä, joten uudelle voi nyt tehdä mitä haluaa. Osiointi sen nyt viimein lopullista vastaavaan tilaan sekä alustan sen.

22:16 Molemmat osiot, sekä Amiga- että Mac-puoli, on nyt alustettu ja järjestelmäni on täysin käyttövalmis. Enää vain kaikkien musiikkien siirto uudelle levyllä, mitä varten se ostettiin, niin urakka on kunnialla päätöksessä!

Kuva



## 1.27 MSX Amigassa

```
<=====>
MSX Amigassa
Juha Lehtonen
<=====>
```

MSX-mikrot olivat 80-luvulla varsin suosittuja Suomessa. Ne hävisivät 8-bittisten koneiden markkinajohtajan tittelin vain tiedätte-kyllä-mille Commodoren koneelle. MSX (MicroSoft(!) eXtended) ei ollut pelkkä yhden valmistajan kone vaan standardi, joka määräsi, mitä mikro oli pääasiassa syönyt, samaan malliin kuin PC-systeemit. Tunnettuja valmistajia olivat mm. Sony, Yamaha ja Spectravideo, joka oli ainakin Suomessa selvästi myydyin. Spectravideolta löytyi muistaakseni kaksi hiukan toisistaan eroavaa mallia: karvalakkimalli 728, joka maksoikin halvimmillaan 995 mk (olisivatpa mikrot nykyäänkin saman hintaisia), ja 738 X'Press, jossa oli sisäänrakennettu 3,5" levyasema ja hintaa kaksi tuhatta. Oma riippuvuussuhteeni tietokoneisiin alkoi juuri tuosta 728:sta.

Vuodet kultaavat muistot ja niin edespäin, huutoahan siitä tulisi, jos nykyään joutuisi ainoana mikronaan käyttämään 8-bittisiä koneita. Onneksi nykyisillä Amigoilla voi emulaattoreiden avulla palata takaisin 80-luvulle ilman toisen mikron virittämistä pöydälle. Jokainen C64-emulaatiota Amigalla kokeillut on tuskastunut niiden tolkuttomaan hitauteen, ellei omista 060-turboa, mutta MSX-emulaattorit toimivat jo 030-pohjaisella koneella varsin mainiosti.

Amigalle löytyy ainakin kaksi MSX-emulaattoria: AmiMSX, joka on sharewarea ja fMSX, joka on puolestaan freewarea. Suurimpana erona ohjelmilla on se, että fMSX moniajaa mutta AmiMSX ei, eli jo tuon perusteella on helppo valita kumpi on parempi; fMSX. fMSX on myös käännetty PC:lle, Macintoshille ja UNIXille. Uusin Amigaversio on 1.4, Aminetissä misc/emu/fmsx\_1.4.lha.

Mitäkö sillä sitten tekee? No pelaa pelejä tietenkin. MSX:lle julkaistiin monia C64:lta tuttuja pelejä kasetilla (Rambo III, Operation Wolf, Outrun ym.), mutta ne olivat lähes järjestään huonompia kuin C64:n versiot. Se mikä MSX:stä tekee edelleen mielenkiintoisen ovat Japanissa valmistetut moduulipelit. Moduulien koot vaihtelivat alkupäivien 16 kilosta puoleen megan asti. Tunnetuin ja paras pelivalmistaja oli Konami, joka pyörii nykyäänkin pelibisneksissä mukana. Seuraavassa muutama lyhyt esittely Konamin parhaista peleistä, näitten parissa viihtyy vieläkin:

Nemesis I, II, Salamander, III

Nemesis oli alun perin arcade-automaatti ja ensimmäinen tai ainakin yksi ensimmäisistä horisontaalisesti scrollaavista ampumapeleistä, jossa saattoi kerätä lisäaseita. MSX-versiot ovat tarkkoja kopioita alkuperäisistä automaateista ja varsin nannaa pelattavaa kaikille tuhohenkilöille. Musiikki ansaitsee vielä lisäplussan; tällaista saisi pelimusiikki nykyäänkin olla.

F1-Spirit

Ylhäältä kuvattu ja ylöspäin scrollaava formulapeli. Hieno ja helppo, ja ikää lisää mahdollisuus kaksinpeliin. Varsinkin ralliosuutta tuli veivattua kaveriporukalla oikein urakalla.

Maze Of Galious

Omasta mielestäni yksi parhaista peleistä, mitä on konsaan tehty. Yhdistettynä tasohyppelyä, toimintaa ja seikkailua komeilla grafiikoilla ja musiikeilla.

Kuva

Hyvä WWW-osoite MSX-tietouteen on <http://www.komkon.org/fms/MSX/>, josta löytyy mm. fMSX:n omat kotisivut ja yleistä MSX-tietoa. Jos jäi jotain kysyttävää, allekirjoittaneen tavoittaa osoitteesta juha.lehtonen@pp.inet.fi.

## 1.28 Erään korputtimen tarina

<=====>  
Erään korputtimen tarina

<=====>  
  
eli tietoa PC:n HD-levykeaseman käyttämisestä Amigassa DD-asemana

Seuraa tositarina Panasonicin JU-257A606P-levykeaseman muuttamisesta Amiga-yhteensopivaksi. Yleistä tietoa pitäisi olla sisällytettynä siinä määrin, ettei soveltaminen muidenkaan mallien ja merkkien kanssa liene mahdotonta. Huomaa, ettei ohjeita ole tarkoitettu kokemattomille. Ellet täysin ymmärrä, mitä itse asiassa pitäisikään tehdä, on viisainta perääntyä hyvässä järjestyksessä. (Neuvo, mikä pitää varmasti paikkansa elämässä yleisemminkin.) Juottokolvin tulisi tässä vaiheessa olla jo tuttu työkalu. Huomaa lisäksi, ettei jutun kirjoittaja ota vastuuta tietojen paikkansapitävyydestä, talven rospuuttokeleistä eikä itse asiassa mistään muustakaan - kukin siis töppäilköön omalla vastuullaan!

\* \* \*

Niin ikävää kuin se onkin, tietokoneet eivät ole ikuisia. Vaan vielä huomomin menee mekaanisia osia kuoriensa alle kätkeneillä laitteilla. Eräs tällainen, kaverini (itsehän olen huolellisuuden perikuva...) tiensä päähän tullut ulkoinen SupraDrive-levykeasema joutui taannoin hyllylleni pelastaessani sen ennenaikaiselta viimeiseltä matkaltaan paikalliselle kaatopaikalle.

Pitkään asema saikin hyllyssäni lojua. Olin ajatellut säästää sen varaosiksi, sillä laite näytti olevan hyvässä kunnossa lukuunottamatta tiettyä helposti arvattavaa seikkaa: se ei yksinkertaisesti toiminut. Koska omat laitteeni näyttivät sekä olevan hyvässä kunnossa että myös toimivan, ei varaosille tullut tarvetta ja ehdinkin jo miltei unohtaa koko aseman. Ennen lähes onnistunutta unohtamisyritystäni olin jo avannut levykeaseman kotelonkin, mutta mitään löyhiä ruuveja tai muita ilmeisiä vikalähteitä ei silmiini osunut. Korjausyritys päättyikin siihen, että pettyneenä kokosin kaiken ennalleen.

Sitten eräänä päivänä satuin puolihuolimattomasti kääntämään katseeni erään naapurustossa sijaitsevan PC-liikkeen seittisivulle. Silmiini pisti PC:n HD-korputtimien halpa hinta, vaivaiset 140 markkaa. Amigallahan jopa DD-

asemien vaihtoarvo on 300 markan paremmalla puolella, ja myyjälle parempi puoli on sitä tuskin asiakkaalle. Muistini mukaan Supran sisällä majaili Amiga-spesifisen liitännätalogiikan lisäksi aivan tavalliselta vaikuttanut korputin, joten aloin pohtia mahdollisuutta korvata rikkinäinen DD-asema uudella ja ehommalla. Ja näin se kävi:

Yleistä

-----

Amigan 3,5-tuumaiset levykeaset ovat käytännössä joko perinteisiä 880 kilotavua levykkeelle kirjoittavia DD-asemia tai uudempia 1760 kilotavun HD-malleja. Myös joitakin eksoottisia XD-asemia vajaan neljän megatavun tallennusmahdollisuudella lienee olemassa, mutta nämä eivät varmastikaan ole kovin yleisiä (saati sitten XD-levykkeet, joiden kappalehinta esimerkiksi Suomalaisessa kirjakaupassa pyöri viimeksi katsoessani yli viidessä kymppissä).

Toisin kuin PC-maailmassa, useimmat Amigoissa käytettävät levykkeet ovat yhä DD-mallisia. Asia johtunee pitkälti siitä, että A4000-koneita lukuunottamatta uudet Amigat on yleensä varustettu ainoastaan DD-tyypin levykeasemilla. Nämä DD-asetat lienevät kaikki uusimpia Amiga Technologiesin tai Amiga Internationalin valmistamia koneita lukuunottamatta yleisten standardien mukaisia, tunnusmerkinään muun muassa 34-pinninen ns. Shubart-liitin. Tällainen oli myös SupraDriven sisältä löytynyt asema ja tällaisilta näyttävät myös uudet PC:n HD-asetat. Ainakin eräissä matalissa slimline-asetissa käytetään muunkin näköisiä liitinnratkaisuja, joten poikkeuksetta ei tätäkään sääntöä voi mainita.

Siirtyminen DD-levykkeistä HD-levykkeisiin on PC-ympäristössä poikkeuksellisen yksinkertaista. Ainoastaan luku- ja kirjoitusnopeus tuplataan levykkeen pyörimisnopeuden ja liki kaiken muun säilyessä ennallaan. Tällöin levykkeen kullekin uralle mahtuvan tiedon määrä kaksinkertaistuu. Koska levykeasema periaatteessa suorittaa kirjoitettaessa vain muunnoksen sähköisestä pulssista magneettiseksi (ja vastaavasti luettaessa magneettisesta sähköiseksi), ei sen sinällään tarvitse välittää lainkaan käytettävästä tiedonsiirtonopeudesta.

Amigassa levykkeen pinnassa olevien MFM-koodattujen pulssien tulkkauksen tehdään kuitenkin oheispiireiltä löytyvällä blitterillä, jonka suorituskyky ei valitettavasti riitä toimimaan tällä suuremmalla nopeudella. Niinpä Commodore keksikin aikoinaan tilata Chinonilta erikoisvalmisteisia puolinopeusasemia, jotka HD-levykkeeseen havaitessaan puolittavat pyörimisnopeutensa. Näin tietoa saatetaan siirtää samalla nopeudella kuin aina ennenkin. Ratkaisu sallii HD-asettien käytön vanhoissakin koneissa, mutta on ehdottoman epästandardi. Tästä syystä tiesin varmasti, että vaikka kaupan olevat PC:n asetat ovat säännöstään HD-mallisia, vain DD-tila olisi käytettävissä. Rakennusohjeita näiden asetien kierrosnopeuden laskemiseen HD-levykkeiden kanssa on toki olemassa, mutta toteutukset kärsivät epäluotettavuudesta etenkin levykkeille kirjoitettaessa (epäluotettava laite on ainakin minulle käyttökelvoton laite).

Kun ensimmäiset Amigat tulivat uunista ulos, olivat niin niistä kuin myös ajan PC-koneista löytyvät levykeasetat aikansa suositusten ja säännösten mukaisia. PC ei kuitenkaan tuolloin tarvinnut kaikkia liittimeen määriteltäviä signaaleita, ja tilanteen myöhemmin muuttuessa IBM:n insinöörit päättivät tuntemattomasta syystä ottaa käyttöön omat standardinsa. Siispä

nykyiset PC:n asemat eivät enää käykään Amigaan sellaisenaan - syy, minkä vuoksi tämäkin juttu tuli kirjoitettua. Mainittakoon, että uusimmissa A1200:ssa käytetään nimenomaan PC:n asemia, joita ei ole aina edes tässä esitetyssä laajuudessa "amigaltaistettu", mikä selittää niissä ilmenneet yhteensopivuusongelmat eräiden pelien ja kopiointiohjelmien kanssa. Tämä pulma lienee nyttemmin korjattu.

PC-myyntin muodostaessa leijonanosan levykeasemien markkinoista ei liene vaikea ymmärtää, miksi valmistajat ovat viitanneet kintaalla olemassaoleville standardeille ja räätälöineet tuotteensa nimenomaan PC-koneissa käytettäväksi. Ylimääräiset ominaisuudet näkyisivät kuitenkin ikävästi hinnassa. Nykyaikaisissa levykeasemissa on toisaalta onneksemme muun muassa lähes kaikki logiikka mahdutettu hinnoittelusyistä yhdelle erityisesti juuri tähän tarkoitukseen suunnitellulle ns. ASIC-piirille. Näiden piirien yksikkökustannukset ovat verraten pienet, mutta suunnittelu vaatii aikaa ja rahaa. Onni on siinä, ettei ainakaan Panasonic ole vielä päättänyt optimoida tätä piiriä vain PC-koneita ajatellen, vaan heidän levykeasemansa on edelleen mahdollista muuttaa kutakuinkin Amiga-yhteensopivaksi.

Amiga vs. PC

-----

Tärkeimmät erot Amigan DD-asemien ja PC:n HD-asemien välillä ovat laskettavissa jopa Black&Decker-esittelijän sormin; niitä on kolme kappaletta:

#### 1) Select-signaali

Jotta mahdollisesti useammalle levykeasemille menevä yhteinen kaapeli ei lihoisi liikoja, ovat useimmat siinä kulkevat signaalit jaettuina, ts. samat tiedot menevät aina samanaikaisesti kaikille koneeseen kytketyille asemille. Toivottavaa kuitenkin olisi, että vaikkapa kirjoituskomentoa toteltaisiin vain yhdessä paikassa kerrallaan. Tämän mahdollistamiseksi tietokone ilmoittaa kulloinkin komentamansa aseman ns. valintasiignaalia käyttäen.

Levykeasemissa käytettävään Shubart-liittimeen on varattu neljä valintasiignaalia Select0:sta Select3:een. Vaikka luku on sama kuin Amigan levykeasemien enimmäismäärä, ei näillä asioilla ole yhteyttä. Amigassa lisälevykeasemien asemanumerot määrää niiden koteloissa oleva erillinen oheislogiikka, joka muun muassa huolehtii aseman ja sen mallin tunnistamisesta virtoja päälle kytkettäessä. Kaikki näkemäni Amigan asemat on säädetty toimimaan Select0:lla, johon oheislogiikka siis yhdistää oikean Amigalta tulevan valintasiignaalin. Amigan alkuperäisasemissa käytettävä valintasiignaali voidaan yleensä valita siltauksilla tai pienellä kytkimellä, mikä sinänsä on Amigan yhteydessä turha ominaisuus, oheislogiikka kun joka tapauksessa olettaa aseman toimivan Select0:lla.

PC:n asemat käyttävät kiinteästi valintasiignaalia Select1. Mahdollisuus muuttaa tämä joksikin muuksi on yleensä jätetty toteuttamattomien ideoiden joukkoon, eli heittämillä Amigaan asennettu PC:n asema ei tunnu toimivan ollenkaan, koska oikeaa valintasiignaalia ei ole saatavilla! PC-koneissa levykeasemien liittämiseen käytettävässä kaapelissa menevätkin Select0- ja Select1-signaaleille varatut johtimet ristiin asemien välillä, jotta mahdolliset kaksi asemaa voitaisiin erottaa toisistaan.

#### 2) DiskChange-signaali

Tälle signaalille huomattavasti parempi nimi olisi DiskPresent, sillä se ilmoittaa, onko asemassa levykettä vai ei. Alun perin PC ei tarvinnut signaalia ollenkaan ja myöhemmin sille varattiin pinni, joka jo aiemmin oli määritelty Ready-signaalille. Niinpä PC:n asemat eivät kykene tarjoamaan tietoa levykkeen läsnäolosta sellaisenaan Amigalle lainkaan. Asiaan mitenkään puuttumatta Amiga luulee levykkeen olevan aina läsnä PC:n asemassa.

### 3) Ready-signaali

Ready on levykkeen pyörimiseen tahdistettu signaali, jota PC:ssä ei käytetä ollenkaan (mikä olisikin hieman hankalaa, koska ko. liittimen pinni on jo ennestään epästandardin DiskChange-signaalin käytössä) ja jota Amigassakin vaativat ainoastaan eräät trackloader-pelit ja tietyt kopiointiohjelmat. Käyttäjärjestelmä ei siis signaalia kaipaa. Kuten edellä mainitusta voineekin jo päätellä, ei kaupasta haettu PC-asema signaalia Amigalle luovuta. Juuri Ready-signaalin puuttumista on syyttäminen uudehkoissa Amigoissa ilmenneistä yhteensopivuusongelmista.

Tarkennuksena huomattakoon, että kaikkien kolmen signaalin jännite on luonnostaan sama kuin koneen käyttöjännite eli +5 voltia (niin kutsuttu looginen ykköstilä). Signaalien aktivoituessa jännite pudotetaan 0 volttiin eli maajännitteeseen (looginen nollatila). Tällaisista nurinkurisesti käyttäytyvistä signaaleista käytetään nimitystä alhaalla aktiivinen ja oikeaoppisesti tämän merkiksi signaalin nimen päällä pitäisi olla viiva. Koska merkintä on hieman hankala toteuttaa perusmerkistöllä, myös vinoviivaa ennen signaalin nimeä nähdään käytettävän asiaa selventämään (esimerkkinä vaikkapa "/Ready"). Käytän tällaista merkintää vastedes tässäkin artikkelissa.

### Toimintaa

-----

Olemme nyt vaiheessa, jossa minä, jutun kirjoittaja, olen juuri vaihtanut 140 markkaani Panasonicin uudenkarheaan levykeasemaan mistään vielä mitään tietämättä. Seuranneessa kokeiluvaiheessa onnistuin mm. repäisemään aseman yläpinnalle liimatun lappusen pois tiukkaa SupraDrive-kotelon kantta paikoilleen liu'uttaessani. Muiden strategisten tietojen lisäksi läystäke kantoi (huomaa mennyt aikamuoto) mukanaan tiedon myös tyyppinumerosta, joten ingressissä mainittuihin epävarmuustekijöihin voi vielä lisätä nollakelien rinnalle levykeaseman tarkan mallin. Kyseisen PC-kauppiaan hinnastosta löytyy joka tapauksessa maininta "Panasonic JU-257A606P", joten uskokaamme sitä paremman puutteessa.

Olin kaukaa viisaana perehtynyt Aminetin hard/hack-hakemiston viritelmiin jo ennen ostopäätökseen päätyistäni ja tiesin ongelmia olevan odotettavissa. Niinpä en pettynytäkään pahasti, vaikka paikoilleen asentamani levykeasema tyytyikin ensikokeilemalla pysymään inahtamatta. Pikkuhiljaa hyvä tulee, varmasti tulisi, ajattelin... Sitä paitsi savutkin olivat vielä pysyneet laitteen sisällä, joten toivo pysyi korkealla.

Valitettavasti ainakaan löytämiäni ohjeita ei ollut kuitenkaan kokeiltu käytännössä, joten seurasi pitkä yritys-erehdys-uusyritys-vaihe. Alkuperäinen ajatukseni oli korjata valintasiignaali-ongelma ja korvata puuttuva /DiskChange-signaali kolmella itse lisätyllä logiikkapiirillä sekä levykeaseman sisälle sopivaan paikkaan liimatulla pienellä kytkimellä, jonka tehtävänä olisi huomata asemaan työnnetyt levykkeet. Tällainen viritys

jäisi hinnaltaan vielä alle 20 markan, joten pahasta lisämenoerästä ei ollut kyse. /Ready-signaalia en edes ajatellut toteuttaa, sillä ainoa näkemäni ehdotus signaalin luomiseksi perustui siihen, että "oikea" signaalointihetki haettiin summittaisesti käsin säätötrimmerillä. Sillä ei siis olisi ollut mitään tekemistä levykkeen pyörimisen kanssa.

Jotain tämän kokeiluvaiheen pituudesta kertoo se, että ennenkuin sain kytkennän täysin toimimaan Amigani toivomalla tavalla (joka siis osoittautui eriäväksi löytämissäni ohjeissa kerrotusta), ehdin jo päätyä erään Internetin keskusteluryhmässä näkemäni vinkin perusteella kokonaan toiseen, paljon yksinkertaisempaan ja itse asiassa parempaan ratkaisuun, missä ylimääräisiä piirejä tai kytkimiä ei vaadita.

Siltä varalta, ettei tämä parempi ratkaisu toimi kuin tiettyjen Panasonicin levykeasemien kanssa, esitän myös oikeaksi uskomani mutta kokeilematta jääneen monimutkaisemman, lisäkomponentteihin perustuvan tavan /DiskChange-signaalin luomiseksi. Panasonicin omistajat voivat suosiolla ohittaa seuraavan kappaleen.

#### DiskChange - vaikeampi versio

Huomautettakoon jo tässä vaiheessa, että tässä monimutkaisemmassa ratkaisussa viime kädessä ulostulona toimivan piirin TULEE OLLA AVOKOLLEKTORI-TYYPPINEN, tai muuten vaarana on oikosulku ja jopa sitä seuraava tulipalo. Käytännössä oikosulku tietokoneessa harvoin taloa - tai mitään muutakaan - polttaa (mm. verkkolaitteessa eli muuntajassa on yleensä tiettyjä suojauksia), mutta tulipalolla pelottelu tapaa estää noviiseja yrittämästä ylittää itseään sillä ensimmäisellä kerralla. Avokollektoriulostulon tarjoaa esimerkiksi 7438-piiri.

Oletettakoon, että levykeasema on aluksi tyhjä, siis levykkeetön. Koska asema toimii orjallisesti vain asianomaisen /Select-signaalin käskemänä, se ei luonnollisestikaan kykene automaattisesti ilmoittamaan, milloin mahdollinen levyke asemaan laitetaan. Tämän havaitsemiseksi Amiga säännöllisin väliajoin tarkistaa tilanteen kunkin levykeaseman kohdalla. Tarkistus alkaa sillä, että Amiga aktivoi ko. levykeaseman valintesignaalin (Amigan korputimiin liittyvän oheislogiikan jälkeen tämä siis näkyy itse asemalle aina valintesignaalina /Select0) ja antaa komennon siirtää luku/kirjoituspäätä signaalilla /Step. Tämä naksahduksena kuultava tapahtuma kellottaa samalla asemassa olevaa kiikkua (yhden bitin muistia), johon tallennetaan levykkeen silloinen status (oliko levykettä vai ei). Kiikun ulostulo johdetaan sitten kaikkien levykeasemien jakamaan yhteiseen /DiskChange-signaaliin. On sovittu, että muut paitsi valittu levykeasema yrittävät ylösvetää /DiskChange-signaalin käyttöjännitteeseen. Valitulla levykeasemalla on valta päättää, tekeekö se samalla tavalla vai pakottaako se signaalin maihin. Maatettu /DiskChange on merkki levykkeen läsnäolosta.

Kuten huomataan, asemat saattavat olla eri mieltä jännitteestä, johon /DiskChangen pitäisi asettua. Tällainen tilanne aiheuttaa normaalisti oikosulkuvaaran, mikä hyvin pian muuttuu oikosulukseksi, ellei vaaran aiheuttavia piirejä ole suunniteltu moinen mielessä. Avokollektoriyyppiset piirit kykenevät ainoastaan vetämään ulostulonsa maihin ylösvedon käyttöjännitteeseen tapahtuessa erillisen käyttöjännitteeseen kytketyn ylösvetovastuksen kautta. Tämän vuoksi samaan johtimeen kytketyissä levykeasemien ulostuloissa käytetään vain ja ainoastaan avokollektorisia piirejä. Suuriohminen ylösve-

toivastus lisäksi varmistaa sen, että ulostuloa maihin ajava piiri aina "voittaa", jos signaalin jännitetasosta on erimielisyyksiä.

Kun levyke sitten otetaan asemasta pois, vaikuttaa tämä muistina toimivan kiikun tilaan välittömästi. Ulostulossa tilanne toki näkyy vasta /Select-signaalin seuraavan kerran aktivoituessa, mutta levykkeen havaitsemisessa tarvittua /Step-signaalia ei nyt käytetä lainkaan. Tämän ansiosta ei ole mahdollista, että levykettä voitaisiin vaihtaa niin nopeasti, ettei tietokone sitä huomaisi.

Kuva 1

Ylläkuvattu toiminta-ajatus on iskostettu logiikkapiirein toimivaksi kuvaan 1. Kytkentää ei ole täysin kokeiltu käytännössä, joten pieneen hienosäätöön kannattaa mahdollisesti varautua. Muutenkin kuva on tarkoitettu ainoastaan osviitaksi; esimerkiksi levykeaseman sisälle sijoitettavan oman kytkimen rakenne on auki samoin kuin tarvittavien piirien tyyppinumerot (7438:aa lukuunottamatta). Ylösvetovastuksen suuruuttakaan ei ole ilmoitettu. Tämä on mielestäni oikeutettua, sillä mahdollisen rakentelijan on kuitenkin itse ratkaistava minne ja miten kytkennän sijoittaa (se on itse asiassa juuri ja juuri mahdutettavissa aseman sisällekkin), jolloin käytännön seikat sanelevat muun muassa sen, mistä käyttöjännite piireille kannattaa ottaa ja tarvitaanko suotokondensaattoria tasaisen jännitteen takeeksi. Toisin sanoen aihepiirin perustietämyksen tulisi joka tapauksessa olla jo ennestään hanskassa.

/DiskChange ja /Ready - kaikki kerralla kuntoon

-----

Keskusteluryhmästä nappaamani idea perustui siis siihen, etteivät /DiskChange- ja /Ready-signaalitkaan ole tyystin tuntemattomia Panasonicin asemalle. Koska kaikki mielenkiintoinen sattui sijaitsemaan levykeaseman pohjan piirilevyn ja valurautaisen rungon välissä, täytyi piirilevyä paikallaan pitävät ruuvit ensin avata. Oma asemani vaati lisäksi levykeaseman päältä löytyvän peltikuoren irrottamista, jotta luku/kirjoituspäille menevät ja ikävästi tiellä olevat johdeliuskat saattoi varovasti vetää irti liittimistään (olivat onneksi irrotettavaa mallia). Samoin onnekseni liuskat oli numeroitu, sillä ilman muistiinpanojen tekemistä oikeasta järjestyksestä olisin voinut päätyä juuri siihen väärään vaihtoehtoon niitä takaisin asettaessani. Koska pienten työkalujen valikoimani on kovin rajoittunut, kolvia ja tinanimunauhaa hyväksi käyttäen irrotin vielä askelmoottorille (pyöreä sylinteri aseman peräpäässä) menevän liuskan lisätyötilaa saadakseni. Liuska oli itse asiassa kiinni myös liimalla, mutta pientä väkivaltaa käyttäen se viimein irtosi. Nyt piirilevyn saattoi kääntää kunolla irti aseman rungosta - olihan se enää paikoillaan taipuisan lattakappelin välityksellä.

Ennen enempiä tuli levykeasema ensin saada vastaamaan Amigalta tuleviin komentoihin. Ongelmahan oli, että komennot käyttivät valintasignaalia /Select0 ja asema vastaisi ainoastaan signaaliin /Select1. Ratkaisu on yksinkertainen. Kyseiset signaalit sattuvat sijaitsemaan vierekkäisissä Shubart-liittimen pinneissä 10 ja 12. Nämä pinnit kytketään yhteen ja siinähan se. Viimeistään tässä vaiheessa tulisi olla selvillä, mikä Shubart-liittimen pinni vastaa mitäkin numeroa. Numerot on usein merkattu myös piirilevyn, mutta merkinnöistä saattaa silti olla hankala päätellä, onko parillinen rivi ylhäällä vai alhaalla. Omassa levykeasemassani parilliset pinnit

muodostavat ylemmän rivin, kun asemaa tarkastellaan sen ollessa "oikein päin" (luonnollisessa asennossaan). Lisäksi pinnit 1 ja 2 sijaitsevat lähinnä ulkolaitaa. Koska parittomat pinnit on yhdistetty maahan, pitäisi asian selvitä myös yleismittaria käyttäen. "Varma" maatasohan on tarjolla kahdessa virtaliittimen keskimmaisessa pinnissä, joten resistanssi näiden (virtaliittimen maa ja parittomat pinnit) välillä pitäisi lähennellä nol-laa.

~ Kuva 2

Tämän jälkeen päästäänkin /Ready- ja /DiskChange-signaalien kimppuun. Aloitetetaan valmiussignaalista, johon edellisen kappaleen monimutkaisempi tapa ei puuttunut mitenkään. Samalla selviää heti sekun, onko tämä yksinkertaisempi tapa mahdollinen itse kunkin aseman kanssa. Nyt nimittäin oman asemani piirilevyn pohjasta löytyivät toisiaan likellä olevat merkinnät "DC" (DiskChange) ja "RY" (Ready). Piirilevyn varsinaista komponenttipuolta samalta kohdalta katsoen selvisi, että kyseessä on kuvan kaksi mukainen ratkaisu, jossa pintaliitossiltauksella voidaan valita Shubart-liittimen pinniin 34 yhdistetty signaali (tämä kannattaa toki vielä varmistaa yleimittarilla mittaamalla siltauksen ja pinnin 34 välinen resistanssi).

PC-ympäristön vaatimuksesta siltaus on tehtaan jäljiltä asetettu niin, että ulostuloon on yhdistetty /DiskChange-signaali. Vaihtamalla siltauksen paikkaa saadaan pinniin 34 viimein yhdistymään signaali, joka sinne kuuluu: /Ready. Alkuperäinen pintaliitossiltauspalikka on kylläkin siksi pieni käsiteltäväksi, että itse pidin parhaimpana ratkaisuna koko palikan poistamista ja korvaavan siltauksen tekemistä pelkästään "vetämällä" kolvin kärjellä sulaa tinaa ulostuloon yhdistetyn ja RY:ksi nimetyn siltaustäplän väliin.

Enää pitäisi saada /DiskChange jotenkin kuntoon. Signaalihan on tarjolla juuri käsitellyn siltausrakelman vastapaljastuneessa täplässä (DC:ksi nimetty täplä). Signaali pitäisi viedä Shubart-liittimen pinniin 2, joka on toistaiseksi kytketty ties minne. Koska ainakin omassa asemassani pinni numero 2 sijaitsi mukavasti ylemmän liitinrivin reunassa, sen saattoi helposti katkaista sivuleikkureilla ja yhdistää jäljelle jääneen liittimen puoleisen pään hyppylangalla DC-täplään. Tämän jälkeen kaikki olikin tältä osin valmista, ja aseman kokoaminen saattoi alkaa.

Hienosäätöä  
-----

Kun viimeinenkin ruuvi oli paikoillaan, oli tullut aika kokeilla asemaa käytössä. Niin kauan kuin käytetään DD-levykeitä, kaiken pitäisi toimia normaalisti. Sen sijaan HD-levykeiden kanssa tuli esiin yllättävä ongelma. Vaikka aseman ei luulisi reagoivan tietokoneen kannalta mitenkään käytettävien levykkeiden malliin, oma Panasonic-asemani teki syystä tai toisesta tenän tietokoneen yrittäessä käsitellä HD-levykeitä DD-muodossa. Tämähän piti välittömästi korjata!

HD-asema pitää sisällään kolme tunnistinta levykkeiden varalle. Yksi tunnistaa itse levykkeen läsnäolon, toinen tarkistaa kirjoitussuojan ja kolmas havaitsee, käytetäänkö DD- vai HD-levykettä. Idea olisi uskotella asemalle DD-levykkeen läsnäolo, oli asemaan syötetyn levykkeen malli todellisuudessa sitten mikä hyvänsä. Vaikeus on siinä, että useimmat asemat on suunniteltu siten, että esimerkiksi DD/HD-tunnistimen lukitseminen DD-asentoon saa ase-



man luulemaan levykkeenkin olevan läsnä, vaikka varsinainen levykkeen havaitsemisesta vastaava tunnistin muuta väittäisi.

Mekaanisten tunnistimien tarkempi syynäys paljasti, että toinen kunkin tunnistimen kahdesta metallijalasta oli kytketty maahan (jälleen mittailua yleismittarilla jalkojen ja virtaliittimen välillä). Toinen jalka oli luonnollisesti kytketty jonnekin tunnistinta havainnoivan piirin sisäänmenoon. Tunnistimen ollessa rauhassa (ei levykettä, kirjoitussuoja päällä tai HD-levyke asemassa) pieni jousi komponentin sisällä nostaa tunnistimessa olevan nastan ylös ja samalla yhteys jalkojen välillä katkeaa. Kun sitten vaikkapa levykettä asemaan syötettäessä nasta painuu alas, jalat kytkeytyvät toisiinsa.

Ratkaisu löytyy jälleen hyppylangasta. Kytkemällä levykkeen läsnäolosta huolehtivan tunnistimen ei-maahan-kytketty jalka levykkeen mallista (DD/HD) päättävän tunnistimen jälleen ei-maahan-kytkettyyn jalkaan päästään tilanteeseen, missä DD-levykkeestä kertova signaali aktivoituu aina kun levyke asemaan työnnetään. Kannattaa olla tarkkana hyppylangan sijoittamisen kanssa, ettei se vahingossa pääse myöhemmin pullahtamaan levykkeen tielle. Itse käytin sinitarraa tämän varmistamiseksi.

Viimeisenä silauksena vaihdoin vielä aseman LEDin eriväriseksi. Oikeaoppinen levykeaseman merkkivalon värihän on tietysti keltainen, eikä mikään virtavaloina tuttu vihreä. Kaikkea ne PC-käyttäjät sietävätkin!

Loppu hyvin, kaikki hyvin?

-----

Yksityiskohtien loksahdettua lopulta kohdalleen oli koittanut aika suorittaa perin pohjoinen testaus. Tavalliset käyttöjärjestelmän alaiset toiminnot, levykkeiden alustamiset, kirjoittamiset, lukemiset ja kopioinnit onnistuivat ongelmitta niin DD- kuin HD-levykkeilläkin (DD-tilassa siis), aivan kuten arvata saattoi. Ainoa havaittava ero Amigan omiin asemiin oli tulokkaan silmiinpistävä tai pikemminkin korvinkuultava hiljaisuus. Siinä missä muut asemat pahimmillaan valittavat kuin kissa kidutuspenkissä esimerkiksi virheellisten levykkeiden kohdalla, tyytyi Panasonic rutisemaan mukavan vaimealla ja pehmeällä äänellä.

Hintakaan ei päättä huimaa. 140 markkaa ja vaivan palkka päälle ei ole paha raha uudesta asemasta. Ei tuolla hinnalla nyt niin tuhottoman monta puhdistuslevykettäkään ostaisi.

Mutta kun nyt hakemalla haetaan, niin löytyihän sitä sentään jotain valittamista. Vaikka /Ready-signaalin pitäisi muutosten jälkeen täysin toimia, on totuus toisenlainen. Yksi Amigan historian ensimmäisistä klassikkopeleistä, vuonna 1987 tehty Backlash, käyttää kaiketikin tätä signaalia latausrutiineissaan. Pelin lataus onnistuu loppujen lopuksi, mutta vertaamalla latausaikaa tavallisen Amiga-aseman vastaavaan tai vaikka vain kuuntelemalla aseman äännähdyksiä latauksen kuluessa voi vakuuttua, että useampi kuin yksi ura joudutaan lukemaan useampaan kertaan latausvirheiden vuoksi.

Backlash on myös siitä erikoinen alkuperäispeli, että sen kopiointi onnistuu XCopyn nibbler-toiminnolla. Tai onnistuu siis Amigan alkuperäisasemien kanssa. Kun kopioinninvarmennus on päällä, osoittautuu, että Panasonic kopioi suurin piirtein joka kolmannen uran väärin. Tästä voikin päätellä, että vaikka asemasta /Ready-signaali irtoaa, ei sitä ole kunnolla tahdis-

tettu muuhun toimintaan. Onneksi - tai epäonneksi - tämä ei aiheuta ongelmia kuin muutamien erikoisia latausrutiineja käyttävien ohjelmien kanssa. Minkään käyttäjärjestelmän alaisuudessa toimivan ohjelman kanssa vaikeuksia ei pitäisi tulla.

Yhteenvedona voisi todeta, että kakkosasemaksi näin saatu asema on edullisena enemmän kuin omiaan. Ainokaisen levykeaseman rikkoutuessa kannattanee kuitenkin ennemmin harkita uutta (tai käytettyä) aitoa Amiga-asemaa kuin tyytyä alle 100 %:en yhteensopivuuden tarjoavaan korvikkeeseen. Samalla voi sitten hankkia saman tien Amigaansa kunnollisen HD-aseman, jolloin tiedonvaihto naapurin PC-koneenkin kanssa käy kelvommin.

\* \* \*

Juttuun olisi luonnollisena osana kuulunut kuva Shubart-liittimestä ja sen 34 pinnistä, mutta valitettavasti löytämistäni kaavioista paljastui eroavaisuuksia joidenkin pinnien toiminnoissa. Syynä lienee PC-koneiden kirjava käytäntö, mutta yhtä kaikki en halunnut esittää kaaviota, joka ei välttämättä täysin vastaisi todellista tilannetta tai alkuperäistä pinnimäärittelyä.

## 1.29 Kun Bigfoot kompastui

```
<=====>
~Kun Bigfoot kompastui
  Jarmo Piippo
<=====>
```

Vanhan ja viisaan sanonnan mukaan kaikkia munia ei pidä laittaa samaan koriin. Nykyään olen tyytyväisempi kuin koskaan, että olen aina ottanut kyseisen sanonnan huomioon myös tietokoneiden käytössä pitämällä varmuuskopiot ajan tasalla.

Amigassa kiintolevyn lukupäiden siirtomekanismi pääsee erittäin vähällä rasituksella verrattuna virtuaalimuistia käyttäviin käyttäjärjestelmiin. Varsinkin verrattuna erääseen suosittuun järjestelmään, joka tunnetusti antaa lukupäille lähes jatkuvaa rumbaa.

Keveyestä käyttöasteesta huolimatta - tai sitten juuri sen takia - puoli-toista vuotta käytössä olleen Quantum Bigfoot 2110AT kiintolevyni lukupäät keksivät ryhtyä oma-aloitteisesti työllistämään itseään.

Kun resetoin koneen, alkoivat levyn lukupäät rapista jatkuvasti niin että koko levy tärisi. Resetointi EI tapahtunut tallennuksen aikana. Kone käynnistyi ja toimi hitaasti, ja kaikkiin vähänkään isompiin tiedostoihin oli ilmestynyt pahoja lukuvirheitä. Itse tiedostot olivat levyllä ehjinä, mutta niiden luku ei ehtinyt onnistua, kun lukupäät vipattivat koko ajan edestakaisin.

Kyse ei selvästikään ollut käyttäjärjestelmän validointiohjelmasta, koska datasiirron merkkivalo-LED paloi ainoastaan oikeiden lukuoperaatioiden aikana. Muulloin se pysyi pimeänä jatkuvasta rutinasta huolimatta. Yritin myös alustaa yhtä osiota, mutta rutina jatkui silloinkin ja alustus jumittui hetken päästä täysin.

Rutina loppui ainoastaan siksi aikaa, kun piti reset-näppäimiä pohjassa (koska resetointi aktivoi myös levyasemien reset-linjan). Heti kun sen vapautti, rutina jatkui.

Kokeilin levyä myös IDE-kaapeli irrotettuna, pelkällä virtaliittimellä, jolloin levy käyttäytyi juuri samoin. Heti kun se oli kiihdyttänyt normaaliin käyntinopeuteen, lukupäiden rutina taas alkoi ja jatkui niin kauan kuin virta oli päällä.

Seuraavana päivänä kokeilin levyä uudestaan, jolloin se yllättäen toimi taas täysin normaalisti, aivan kuin mitään ei olisi tapahtunutkaan. Esittää viatonta, että olisi hankala saada vaihdettua se takuuseen uuteen. Tiedostot pystyi kopioimaan toiselle levyille (SCSI) ongelmitta. Levy ehti myös lämmetä normaalilämpöiseksi, mutta vika ei tullut takaisin. Tämä tarkoittaa, että levyn elektroniikan tila on nyt "flaky".

Luottamustani Quantumin levyihin tämä tapaus ei tosin järkytä, sillä vanhemmat 3,5-tuumaiseni ovat toimineet jo vuosikausia ilman mitään ongelmia. Kumpaankaan ei ole edes ilmaantunut ainuttakaan bad blockia lähes jatkuvasta käytöstä huolimatta. Ilmeisesti uudemmat Bigfoot-mallitkin ovat luotettavia, minun ostamani yksilö taisi kuulua niihin huono-onnisiin alkueriin.

Tätä kirjoitettaessa Bigfoot on edelleen maahantuojalla, eikä lopullista tuomiota ole vielä kuulunut. Hiukan pelottaa, ettei vikaa saada toistettua ja sama Isojalka löntystelee takaisin luokseni.

Mutta riittäisikö muka yksi vika kerrallaan? Ei tietenkään!

Lisäharmina virtalähteeni tuulettimen laakerointi alkaa olla loppuun kulu-  
nut. Tuuletin kehitti viime vuoden lopulla mukavan tavan yllättää pahaa-  
avistamaton tietokoneilijaparka satunnaisesti esiintyvällä hermoja repivällä  
jyrinäällä. Jokainen viallista kuulalaakeria kuunnellut tietää mistä on ky-  
symys. Miten seitsemän sentin levyinen puhallin voikin kehittää tuollaisen  
karjunnan? Tärinä tuntuu jopa lattiassa.

Väliaikaisesti laite tuntuu nyt toimivan kohtalaisen hiljaa, kun käänsin  
sen eri asentoon. Vaihto on kuitenkin edessä ennemmin tai vielä ennemmin.  
Vika tuli sopivasti hiukan vuoden mittaisen takuuajan päättymisen jälkeen.  
Kyseessä on tavallinen PC-virtalähde, joten voi tietysti olla, ettei sitä  
ole tuon pidempään oletettu tarvittavankaan.

### 1.30 Amiga ja Nepa ne yhteen soppii

```
<=====>
Amiga ja Nepa ne yhteen soppii
Markku Heikkinen
<=====>
```

Otaksun, että kuulun siihen suuren joukkoon, joka on aloittanut tietoko-  
neitten kanssa pelehtimisen Kuusnepasta eli Commodore 64:sta. 80-luvun lop-  
pupuolisko ja vielä muutama vuosi tätäkin vuosikymmentä meni tuon pikku  
voimanpesän kimpussa. Monta iloista iltaa meni tapellessa tempuillevien ka-  
settien ja levyjen kanssa. Näin jälkikäteen aika oli kullannut muistot ja  
kaikki ikävät puolet olivat unohtuneet. Tästä syystä olikin aika verestää  
vanhoja muistoja ja pistää kone niin sanotusti "tulille".

Aikani testailtuani vanhoja levykkeitä ja kasetteja nurjat puolet alkoivat taas mukavasti tulla mieleen. Jotkut levykkeet eivät toimineet ja kasettia-semakin oli koko ajan eri mieltä kanssani säädöistä. Huolestuttavinta oli, että levykkeet olivat alkaneet pehmetä ajan hampaissa ja moni vanha suosik-kidemoni kieltäytyi enää toimimasta. Totta kai tuollainen pisti harmittamaan, ja niinpä kiitos kouluni sujuvien nettiyhteyksien aloin etsiskellä vanhoja suosikkejani uudelleen. Niitä alkoikin löytyä kerrassaan mahdotto-masti - olin suorastaan ällikällä lyöty löytämäni tavarain määräst.

Kaiken muun lisäksi oli todella yllätys huomata, että jopa kohtalaisen tuo-retta softaa oli tarjolla - eihän tämä kone ole vielä läheskään kuollut! Sitten iskiinkin ongelma: miten siirtää nuo ohjelmat Nepalle? Helpoin mahdol-lisuus olisi tietenkin ollut se, että olisin pyörittänyt ohjelmia emulaat-torilla, mutta koska Amigani on jäänyt vaille uusimpia turbokortteja ainai-sen köyhyyteni ansiosta, hylkäsin ajatuksen. Onhan todettava, että aito on aina aito. Mutta miten siirtää nuo tiedostot? Takaisin vain linjoille, kyllä sieltä varmaan jotain löytyy, ja löytyipä hyvinkin parikin kokeilemi-sen arvoista ohjelmaa. Ensimmäinen kokeilemani ohjelma oli nimeltään JNET. Suomalaista alkuperää oleva ohjelma vaati alkutekijöiksi tekemään tarvitta-van kaapelin Amigan ja Nepan välille.

Kaapeli tuli Amigan rinnakkaisportin ja Nepan user portin välille. User portiin en löytänyt asiaan kuuluvaa liitintä, joten otin kolvin kauniiseen käteeseen ja kolvasin tarvittavat johtimet suoraan piirilevyille. Ohjelmankin käyttö alkoi sujua alkusekoiluiden jälkeen, ja olihan se kieltämättä leuhka tunne, kun Nepa luki Amigan kiintolevyä. Jostain syystä vain kaikki ohjel-mat eivät suostuneet siirtymään. Syy siihen ei ole vielä tähän päivään men-nessä minulle selvinnyt. Alku oli kuitenkin hyvä, ja kun tuo kaapeli tuli kerran tehtyä, niin se käy sitten kyllä muidenkin ohjelmien kanssa. Se toi-nen ja samalla suosikikseni noussut ohjelma kantaa nimeä PDATA.

Ohjelma on tarkoitettu pelkästään tiedostojen ja hakemistojen siirtoon, kun taas JNETilla pystyi myös ajamaan lataamansa ohjelma heti. PDATA osoittau-tui graafisuutensa ansiosta paljon mukavammaksi käyttää ja tiedonsiirtokin onnistui ongelmitta, joten päätin vakiinnuttaa tämän ohjelman suosikkien joukkoon. Tämä ohjelma on myös suomalaista laatutuotantoa. Aivan oma lukun-sa oli myös opetella käyttämään Nepan pakkaus- ja purkuohjelmia, mutta se on taasen ihan oma tarinansa...

En tiedä, miten on muiden vanhojen sotaratsujen laita, mutta ainakin minun lankkuni on taas välillä jopa kovassakin käytössä. Enää on ongelmana, mistä löytäisin lisää lerppuja....

PS. Kaikille kiinnostuneille: kyseiset ohjelmat (ja varmaan myös monet muut kelvolliset) ovat saatavilla ainakin Aminetista, Funetista ja luulisi nii-den löytyvän myös hyvin varustetuista purkeista. Esitellyt ohjelmapaketit ovat jnet.lha ja pdata352.lha.

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta marhete5@sun1.kajak.fi.

### 1.31 CyberVision 64/3D käytössä

<=====>  
CyberVision 64/3D käytössä

Vesa Konttinen

<=====>

CyberVision 64/3D sinänsä ei enää mikään uutuustuote ole, ja varmasti jokin nykyistä Amigaa tunteva on siitä kuullut. Yleensä tuotteista kirjoitetaan kohujuttuja välittömästi niiden ilmestyessä, eikä niistä sen jälkeen paljon kuulla. Ainakin minä olen kovasti tuota ihmetellyt; miksei kukaan kerro pitkän ajan kokemuksistaan, vaan yleensä jutut on juuri uutuuksien esittelijä? Kenties syynä on alan tuotteiden yleensä aika nopea vanhentuminen? Tästä tosin Amigan osalta ei voida puhua, vaan kyseessä lie-nee jokin muu ilmiö. Tässä siis minun näkemykseni siitä, millainen CyberVision 64/3D todella on käytössä.

CyberGraphX v3 -ohjelmisto on nyt edennyt jo versioon 41.3 r69f, ja suurimmat lastentaudit on ehditty korjata. Alun perinkin kun kortin koneeseen löin, tuntui koneeni pystyessä pysyminen vakaantuneen huomattavasti. Johtui-ko se sitten Chip-muistin käytön vähentymisestä, sitä en suoraan osaa sanoa. Koneessani pyörittämäni ohjelmat ovat systeemiystävällisiä, enkä sellaisia ohjelmia koneeseeni enää päästä, jotka eivät anna näyttötilaa valita tai eivät pyöri suoraan Workbench-ruudulla. Mitään näyttötilaa lennossa vaihtavia patchejakaan en enää halua käyttää. Tämäkin seikka vaikuttaa osaltaan koneen vakauteen. Toki joitain patcheja, joita ilman ei tule enää toimeen, on pakko ajella.

Itse CGX-ohjelmistoon on tullut oikeastaan vain kosmeettisia muutoksia ja sitä on laajennettu tukemaan myös muita näyttökortteja (mm. Picasso IV). Toistaiseksi en ole vielä päässyt Picasson P96-ohjelmistoa koneessani kokeilemaan, koska se takkuilee Zorro II -paikkaan liitetyn kortin kanssa. Tämäkin ongelma korjaantuu lähiaikoina P96:n päivitysten myötä. Se, kumpaa ohjelmistoa koneessaan käyttää on jokaisen oma asia. Luonnollisesti CGX:ssä on parempi tuki CV64/3D:lle ainakin toistaiseksi. Juttua P96:n paremmasta toimivuudesta on näkynyt paljonkin, mutta ainakaan vielä en sitä omaan koneeseeni voinut asentaa. Asia on voinut kyllä korjaantua jo tuossa tuoreimmassa P96:n versiossa, mutta en ole sitä vielä tohtinut kokeilla.

Näyttötilaksi on vakiintunut Workbench-käytössä Nokian 417-monitorilla 1024x768x8-bit tarkkuus 78 Hz:n (63 kHz) virkistyksellä. Muita käytännöllisiä tiloja ovat esim. 800x600x24-bit 84 Hz (52 kHz) ja 640x480 90 Hz (44 kHz), mutta nämä eivät ole mitään ohjaimen huippuarvoja, vaan taajuudet rajoittaa lähinnä monitori. Värien määrän suhteen ei niin hirmuista väliä ole mitä tilaa käyttää, mutta luonnollisesti 24-bittiset tilat ovat selkeästi 8-bittisiä tiloja hitaampia, mutteivät käyttökelvottomia. Isommista tarkkuuksista löytyy myös 1600x1200x8-bit 74 Hz (48 kHz) tai 1024x768x24-bit, jotka soveltuvat mainiosti isomprien kuvien tiirailuun.

Toisen monitorin kanssa testatessani (Sony Multiscan 200SX Trinitron 17") kortti oikeastaan vasta pääsi oikeuksiinsa. Pikaisessa testissä 800x600-tilan sai 101 Hz (63 kHz) virkistyksellä ja täytyy sanoa, että tuollaisessa kuvassa jo silmät todella viihtyvät. Sonyn Trinitron-malliston monitoreja voin huoletta suositella myös Amiga-käyttöön, tosin ainoastaan näyttökortin omistajille. Ilman korttia monitorin ominaisuudet menevät täysin hukkaan.

Tarkemmin CGX-ajureita tutkaillessa kiinnittää huomion erilaisiin systeemi-muuttujiin, joilla voi määritellä aika tarpeellisiakin asioita. Ensimmäisistä CGX-versioista puuttunut SUPERGELS-optio poistaa ainakin minulla esiintyneet ärsyttävät ikonien siirroissa jääneet epämääräiset viivat ruudulta. HIDE15BIT poistaa nimensä mukaan melko tarpeettomat 15-bittiset

näyttötilat valittavien listasta. KEEPAMIGAVIDEO on mielenkiintoinen ominaisuus, sillä sen käyttö jättää Amigan oman näyttö-DMA:n päälle, mikä taas mahdollistaa kahden näytön samanaikaisen käytön. En tosin ole nähnyt yhtään ohjelmaa, joka tuota ominaisuutta suoraan tukisi. Mikään ei tosin estä kahden erillisen ohjelman samanaikaista käyttöä, joten kenties pikku patchilla koneen saisi vaihtamaan ruutua hiiren lipuessa ruudun reunalta ulos? Molemmissa näytöissä tietenkin näkyisi ja päivittyisi eri tilanteet. Näin asian pitäisi toimia, jos en ihan väärin tuota ymmärtänyt? BOOTLOGO kertoo näytetäänkö cgxbootpic.libraryn boottauskuvajainen vai ei. Kuvia löytyy netistä valmiina tai niitä voi väsätä itsekin sopivalla ohjelmalla.

Muuttujia on paljon muitakin, ja niillä voi vaikuttaa jonkin verran näytön nopeuteen lähinnä muistin käytön suhteen. Tarkempi lista muuttujista löytyy netistä (osoite lopussa). CGX-paketissa tulee myös jokunen pikku apuohjelma, joilla saa muokattua vaikka oman monitorin suorituskyvyn mukaan sopivat näyttötilat. Näyttötiloja ei ole sidottu mihinkään tiettyihin raameihin, vaan lähinnä juuri monitori asettaa rajoitukset taajuuksille sekä näyttötilan tarkkuuksille. Television testikuvan tapaisen erivärisiä palkkeja ja rinkuloita sisältävän ruudun avulla asetukset saa kätevästi kohdalleen.

Nopeudeltaan kortti on riittävän riipeä. Toistaiseksi ei ainakaan näytön nopeus ole ollut ongelmana, vaan lähinnä vaatimaton prosessoriteho sanelee tahdin (030/50 MHz). Lisäksi Zorro II -väylä pudottaa kortin todellisen nopeuden noin puoleen siitä mitä se olisi Zorro III -väylässä. Valitettavasti A1200:n kanssa ZII-väyliä ei oikein helpolla (halvalla) pysty hyödyntämään. Scandoublerin puute ei käytössä ole tahtia haitannut, vaan koska kaikki käyttämäni ohjelmat toimivat kiltisti systeemin kautta, ei ongelmia näyttötilojen kanssa ole pahemmin esiintynyt. Toki 417TV-mallin viritinpuoli auttaa asiaa tarvittaessa, mutta käytännössä sitä tarvitsee harvoin. Mikäli olisin vaihtamassa monitoria, en 417-malliin enää kallistuisi, vaan Sonyn omat Trinitron mallit ovat hinnaltaan ja laadultaan niin edullisia, ettei oikein muita paljon viitsisi harkita. Varsinkin juuri vuodenvaihteessa myyntiin tulleet uudet mallit vaikuttavat mielenkiintoisilta. Ei ole tarkoitus kuulostaa Sonyn mainokselta, mutta olen vain ollut niin tyytyväinen omaani. Jokainen kuitenkin käyköön itse toteamassa tilanteen liikkeissä ja antakoon silmiensä kertoa totuuden.

Entä ongelmat? Oikeastaan suurin ongelma on ollut siivilöidä pois kaikki vanhat ohjelmantekeleet, joita vuosien mittaan on levyille kertynyt. Lisäksi tilalle on pitänyt löytää uusia systeemiystävällisiä ohjelmia, joita suurin osa nykyisistä tarjolla olevista ohjelmista onneksi on. ZII-väylän hitaampi toiminta näkyy selkeästi testeissä, mutta mikään ongelma tuo ei ole, sillä onhan toiminta kuitenkin huomattavasti nopeampaa kuin AGalla. Nopeutta on riittävästi vaikka ikkunoiden siirtelyyn sisältöineen päivineen, samalla kun muuta ruutua päivitetään siirron mukaan - toiminto, jota Amigaan olen pitempään kaipaillut, mutta aiemmin vain ei ole oikein päivitysnopeus riittänyt. Pelikäytössä näyttökortti on toistaiseksi aika hyödytön, mutta tilanne muuttuu parempaan päin silläkin puolella. Varsinkin PPC:n yleistyessä (toivon näin käyvän, ja miksei kävisi?) jonkinlainen näyttökortti on jo pakollinen varustus.

Chip-muistin käytön väheneminen nopeuttaa myös osaltaan konetta, joskaan aivan ilman Chipiä ei vielääkään tule toimeen. Jotkin käyttöjärjestelmän osat latautuvat ainoastaan Chipiin, eikä niitä aina voi edes patchata Fastin puolelle. Esimerkiksi Workbenchin ikkunoita aukoessa Chipiä kuluu jonkin verran jokaista ikkunaan ilmestynyttä ikonia kohden. Kokeilin tätä myös koptioimalla RAM-levylle ensin yhden ikonin ja laskemalla Chipin kulutuksen.

Ikoneja lisätessä ja ikkunan aukaistessa tuo kulutettu Chipin määrä kasvoi ikonien määrään mukaan tasaisesti (sama ikoni monesti). Kyseessä oli NewIcon-ikoni, joka kulutti aina noin 2 kt Chipiä ikkuna avattuna. Ikonin kuvadata on tallennettu ilmeisesti aina Chipiin, oli kyseessä sitten NewIcon tai perinteinen ikoni. Tuon kuvadatan siirto Fastiin tai mieluusti vielä suoraan näyttökortin muistiin nopeuttaisi ikonien käsittelyä huomattavasti, sillä joutuuhan ne kuitenkin siirtämään korttiin ladattaessa. Voihan tähänkin olla jo ratkaisu olemassa, mutta ei ole minulle tullut missään vastaan. Tai sitten en taas ole lukenut ihan kaikkia CGX:n mukana tulevia ohjeita, ja hyvä vinkki on mennyt sivu suun.

Näyttökortti on ehdottomasti kannattavin lisäys Amigaan sitten kiintolevyn ja turbokortin (jotka jo toivottavasti suuresta osasta koneita löytyvät). Näyttökortin lisäyksen jälkeen vanhaa pollea ei enää tunne samaksi. Kannattava hankinta, jos vähääkään on innostusta/halua harrastukseensa/työhönsä sijoittaa. Jo pelkästään tasaisempien näyttötilojen tuoma hyöty tuntuu silmien vähempänä väsymisenä. CyberVision 64/3D ei toki ole ainoa vaihtoehto, joten kannattaa tutustua myös muihin hankintaa tehdessä.

Asiaan liittyviä linkkejä:

CGX:n muuttujien selitykset - <http://www.vgr.com/cybergfx/envvar.html>  
 CGX:n päivitykset - <http://www.vgr.com/v3/>  
 Bootpic + valmiita kuvia - <http://www.vgr.com/bootpic/>

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta vek@sci.fi.

## 1.32 Takuuseikkailu

```
<=====>
Takuuseikkailu
Jani Uusitalo
<=====>
```

eli kuinka Amiga pääsi viiruistaan

Olin vihdoin saanut kasaan riittävästi rahaa kunnan monitorin hankintaan. Puolisentoista vuotta olin kirvitellyt vanhalla 1084-monitorilla A1200:ni kanssa. Lopultakin pääsisin nauttimaan niistä AGA:n kuuluisista välkkymättä tarkoista näyttötiloista!

Lehtien perusteella vaihtoehdot kaventuivat yhteen; 17" ylittäisi budjetin, ja 14" multiscan-monitoreita Amigalle näkyi olevan enää Amiga Technologiesin itsensä valmistamia. Tiesin, että tämä monitori oli Microvitecin malli uusilla tarroilla, joten mielessä käväisi mahdollisuus vanhoista Microviteceistä, joita nyt ei enää juuri mainostettu.

Ensin otin yhteyttä Broadlineen, josta olen koneeni ja turbokorttini hankkinut. Sain kuulla, ettei Microviteceja ole eikä AT:n M1438S:kään tällä hetkellä, mutta jälkimmäisiä olisi tulossa. Tiedustelin myös, onko ko. monitorista kaiuttimetonta mallia, koska tiesin kokemuksesta monitorin sisään ympättyjen kaiutinten olevan vähintäänkin B-luokkaa, ja toisaalta koska olen jo vuosia käyttänyt Amigaa kytkettynä varsinaiseen äänentoistolaitteistoon. Moista mallia ei kuitenkaan edes ollut, ja kuulemma myös aiemmin samanaikaisesti kaupatut Microvitecit ilman kaiuttimia olivat olleet ihan

saman hintaisia kuin nämä kaiuttimilla varustetut!

Seuraavaksi otin yhteyttä joensuulaiseen Karelia Computeriin. Siellä AT:n monitoreita oli kuin olikin muutamia varastossa, ja vieläpä hieman edullisempaan hintaan! Niinpä sellaisen sitten tilasinkin. Muutaman päivän päästä kannoin valtavan AT:n logoin varustetun laatikon huoneeseeni.

Uuden laitteen asennuksen yhteydessä olin päättänyt tehdä toisenkin hieman radikaalin tempun; varmistin kaiken kiintolevyltä ja alustin sen. Aloitin tavallaan alusta. Asensin käyttöjärjestelmän ja joitain olennaisimpia apuohjelmia, kuten arkistointiohjelmat (LhA, LZX) ja tekstieditorin. Sitten aloin säätää näyttötilaa uuden monitorin myötä; DblNTSC: Hi-Res No Flicker - hienoa! Pikseleitä kuin vilkkuvissa näyttötiloissa mutta ilman vilkuntaa! Lopulta päädyin tilaan Multiscan: Productivity.

Kului jonkin aikaa. Näyttöön ilmaantui valkoinen poikkisuuntainen pieni viiru. Ajattelin, että jokin ohjelma sekosi. Ihmettelin tosin, kun en ollut juuri muita ohjelmia käyttänyt kuin käyttiksen omia, eikä niillä tietääkseni ollut tapana seota näin. Viiru hävisi, kun liikautin hiirtä. Kohta se kuitenkin palasi. Samanlaisia ilmaantui muuallekin ympäri ruutua. Resetoin ajatellen, että nyt ainakin hävivävät. Vaan vielä mitä. WB:n avauduttua viirut olivat paikallaan ja lisääntyivät edelleen. Kylmä hiki kihosi otsaleni...

Erinäisten kokeilujen jälkeen ongelman analyysi oli seuraavanlainen: noin viiden minuutin kuluttua koneen käynnistämisestä ruutuun alkoi ilmaantua viiruja ja erinäisiä häiriökuvioita. Noin viisi minuuttia siitä ongelma oli pahimmillaan; ikoneista ei tahtonut saada joillain alueilla selvää. Vielä viisi minuuttia, ja viirut alkoivat vähetä. Edelleen viisi minuuttia, ja ne olivat kokonaan poissa. Sen jälkeen niitä ei enää tullut, ennen kuin koneelta piti jonkin aikaa pois päältä. Olin aika varma, että uudessa monitorisani oli jotain pahasti vialla.

Ennen yhteydenottoa monitorin minulle myyneeseen Kareliaan päätin kuitenkin soittaa kaverilleni, joka on paljon paremmin perillä Amigan raudasta kuin minä. Kerrottua ongelman hän tiesi heti, että ongelma ei olekaan monitorissa vaan Amigassa. Toisaalta olin helpottunut, koska mikäli ongelmaa ei olisi puhelimitse tunnistettu Kareliassa, olisin ehkä joutunut käyttämään täysin toimivaa monitoria takaisin liikkeessä postitse (on tuskastuttavaa, kun kotipaikkakunnalla ei kellään toisella ole Amigaa!). Toisaalta nyt ongelmana oli se, että Amigan takuu oli mennyt noin puoli vuotta sitten umpeen.

Ei auttanut, koetin Broadlinea. Sieltä kerrottiin, että sama ongelma on todettu jo muistakin Amigoista ja että se on nimenomaan uusien AT:n A1200:en ongelma. Kyse oli Alice-piirissä olevasta viasta; tiettyyn lämpötilaan kuumettuaan se alkoi tehdä ylilyönnejä ja taas tiettyyn lämpötilaan päästyään toimi normaalisti. Kysyin korjauksesta, ja sen sanottiin tekevän noin kolmesataa uudesta osasta ja kolmesataa työstä, yhteensä siis kuusisataa, ja korven asukille lisäksi postimaksut päälle. Synkkänä kysyin, tuhoanko koneeni lopullisesti, jos tyydyn pysyttelemään poissa koneen ääreltä ensimmäisen puoli tuntia. Luultavasti kuulemma en.

Apaattisena ja viiruja katsellen menivät seuraavat pari viikkoa rahanhankintakeinoja miettiessä. Olin toki tyytyväinen uusiin näyttötiloihin, mutta jotenkin ylimääräiset söheröt ruudulla himmensivät onnea. Kokeilin CPU-tuulettimen kohdistamista Aliceen, mikä toimikin - ensimmäisen puoli tuntia.



Sitten viirut palasivat, eivätkä enää edes lähteneet. Ilmeisesti Alice jäi juuri kahden kriittisen lämpörajan väliin. Poistin tuuletuksen.

Sitten möin polkupyöräni ja sain juuri korjaukseen tarvittavan rahamäärän kasaan. Olin kuitenkin alkanut ajatella, että kyse on viasta, joka ilmeisesti on ollut koneessa jo sen lähtiessä tehtaalta. Siten minulla pitäisi olla oikeus jonkinlaiseen hyvitykseen! Varmistin asian kuluttajaneuvojalta, ja hän oli samaa mieltä. Siispä Broadline langan päähän, ja neuvotteluihin.

Kerrottuaani näkemykseni Broadlinelta kerrottiin tarkemmin takuuongelman syitä: AT ei aluksi ollut sallinut tällaisten koneiden korjaamista, vaan niistä oli vaihdettava emolevyt kokonaan. Mahdollisen hyvityksen kerrottiin senkin riippuvan AT:sta; mikäli AT suostuisi tulemaan heitä vastaan kuluissa, olisivat hekin toki valmiita tulemaan minua vastaan. Kuulosti jo paljon lupaavammalta.

Sittenpä postitin koneeni ja yksityiskohtaisen selvityksen ongelmasta Broadlinelle ja jäin jännittämään, mitä tapahtuisi. Puolentoista viikon päästä tiedustelin konettani.

Uutiset olivat hyviä: ongelmasta päästäisiin pelkästään Alicea vaihtamalla (ei siis tarvitsi vaihtaa koko emoa). Mutta sitten vasta olinkin lentää pyrstölleni, kun sain kuulla, ettei koko homma tulisi ilmeisesti sittenkään maksamaan minulle yhtikäs mitään! Eikä siinä vielä kaikki: levyasemani oli AT:n alkusarjan A1200:en tapaan Amigalle muokattu PC:n HD-asema, joka ei suostunut lukemaan trackloadereita. Itse en ollut ongelmaan kiinnittänyt huomiota, koska en juuri pelaile. Mutta nyt minulle kerrottiin, että sekin ongelma oli hoidettu! Puhelun päätyttyä olin onnesta tyrmässä, ja olisin ollut valmis vaikka suutelemaan heppua, joka minulle oli terveiset kertanut. Onneksi hän oli lähes tuhannen kilometrin päässä...

Kertomuksen opetus on siinä, että kannattaa yrittää. Kannattaa pitää oikeuksistaan kiinni. Jos olisin vain tyytynyt maksamaan korjauksen mukisematta, olisin nyt paljon köyhempi ja tyytymättömämpi. Lisäksi Broadline teki palveluksen itselleen; nyt minulla on pikemmin varaa suunnitelmistani oleviin lisälaitehankintoihin. :-)

### 1.33 Amiga 1200 torniin

```
<=====>
Amiga 1200 torniin
Mikko Heinonen
<=====>
```

Saatuani vihdoinkin (enimmäkseen) päätökseen pitkään hautamani Amiga 1200:n tornikoteloon asentamisen, alkoi mielessäni kyteä ajatus tekstitiedoston väsämisestä. Syy voisi olla siinä, että aiheesta ei mielestäni ole olemassa montakaan tarpeeksi yksityiskohtaista kuvausta, eikä ainakaan suomeksi kirjoitettuna, tai sitten vain haluan purkaa projektin aiheuttamaa stressiä johonkin. Joka tapauksessa naputtelen tätä nyt A1200:lla, jossa on ulkoinen näppis ja muutenkin kaikki on toiminut suunnilleen niin kuin aluksi kuvittelin, joten ainakin minun hankkeeni onnistui.

Tiedostot

-----  
Käytin omassa urakassani avuksi paria aiheesta englanniksi kirjoitettua tekstiä. Ne ovat saatavissa Aminetista tai purkeista.

Pakollinen turha-minua-on-syyttää-lässytys  
-----

Tulen varmasti maininneeksi useita työvaiheita, joissa Amigan rikkominen tai hengenvaarallisen sähköiskun saaminen ei ole vaikeaa - itse asiassa hämmästelen yhä, etten onnistunut itse hajottamaan mitään. En tietenkään ota vastuuta yhtään mistään tämän tekstin aiheuttamista vahingoista laitteistolle tai mielenterveydelle - tosin jos joku tulee hulluksi tämän tekstin luettuaan, olisi toivottavaa että hän ottaisi yhteyttä. Mutta nyt asiaan.

Alkutilanne  
-----

Amigani alkoi olla jo miehen iässä: neljä ja puoli vuotta on pitkä aika päivittäisessä käytössä olleelle tietokoneelle. Matkan varrella kone oli myös saanut nämä pakolliset päivitykset, ensin muistikortin ja sittemmin Apollon 040-turbon. Alkuperäinen 2,5" kovalevy oli vaihtunut 1,2 Gt:n Seagateen ja myös virtalähde oli vaihdettu - pahaksi onneksi olin saanut koneeni mukana sellaisen "muuntajamallin" (pienikokoinen laatikko, jossa oli muovista prässätty "jäähdytysprofiili"), joten ensimmäinen laukesi jo takuuajana, eikä uudemman hakkuriperiaatteella toimineen Commodoren virtalähteenkään teho mitenkään mielettömän suuri ollut.

Niinpä olin aikanaan etsinyt käsiini vanhan Bondwell-PC:n virtalähteen ja ystävällisen sähkötekniikon, joka teki tarvittavat muutokset. Laite oli muuten mainio, tehokas ja ilmainen, mutta sen tuuletin piti melko kovaa ääntä. Samoin äänekäs oli kiintolevyä jäähdyttämään asennettu Pentium-tuuletin. 040-kortin tuuletin ns. katkaisi kamelin selän: koneessani oli kolme tuuletinta, joista kaksi suoraan näppäimistön alla, ja niinpä koneen runkoon johtuivat melkoiset värinät metelistä puhumattakaan - kämppikseni ristikin koneen "helikopteriksi".

Toinen, pitempään kiusannut seikka oli se, että omistin mikropöydän, jolle Amigaa ei saanut aseteltua oikein mitenkään, koska takareunan liittimet eivät mahtuneet taittumaan ylöspäin. Etenkin ongelmia tuotti Commodoren C1940-monitorin VGA-adapteripalanen. Päädyin pitämään konetta vinottain, jolloin työasento oli jokseenkin kelvoton, ja joudun opiskelujen vuoksi sentään kirjoittamaan melko paljon. Sanomattakin on siis selvää, että tilanne oli kestämaton, ja mielessäni kävikin usein koneen asentaminen tornikoteloon.

Tunnen hyvin kyvykkään elektroniikka-asentajan, ja keskustelinkin hänen kanssaan usein Amigan tornittamisesta. Pohdiskelumme päättyivät kuitenkin siihen, ettemme löytäneet sopivaa edullista koteloa, vaatiihan A1200:n emolevy pituussuunnassa 40 cm tilaa, ja mikään puolikasratkaisu ei tullut kysymykseen (perfektionismiini palaan myöhemmin). Lisäksi epäilyä herätti Amigan näppäimistön sähköinen toiminta, josta oli huonosti tietoa saatavilla. Vaikka emme lopulta tehneetkään mitään konkreettista asian hyväksi, se jäi pyörimään mielen syövereihin. Myöhemmin seurasin mielenkiinnolla eri-

laisten tornituspakettien tuloa markkinoille, ja se valoi uskoa siihen että tempu on mahdollinen. Pian tulivat kuvaan myös Aminetistä ongitut hardware-hackit, ja sain yhä selkeämmän kuvan siitä mitä pitäisi tehdä.

#### Kohtaaminen

-----

Juuri oikeaan saumaan eli vaiheeseen, jossa minulla oli mielenkiintoa ja hieman ylimääräistä rahaa, sattui onnekas tapaus. Olin lomalla töissä pankissa puuhailemassa vanhojen PC:n raatojen parissa, kun toimeksiantajani tuli maininneeksi käytöstä poistetut laitteet, joita oltiin kiikuttamassa romuttamolle ja todenneeksi, että ne voisivat olla saatavissani erittäin kohtuullisen hintaan ts. ilmaiseksi. Humanistisesta luonteestani huolimatta olen aina ollut kiinnostunut kaikesta mikä piipittää ja vilkkuu, joten päätin pistäytyä kellarissa kurkistamassa.

Ja siellä Hän lepäsi. Ikivanha Nokia MikroMikko 3 MDA-näytöllä, 1,2 Mt lerppuasemalla ja 40 Mt MFM-kiintolevyllä. Laite näytti valtavalta, jopa niin valtavalta että nopealla mittauksella "kriittiset mitat" täyttyivät. Kärräsin kookkaan tornikotelon romuineen kotiin ja yritin käynnistää sitä, ihan vain varmistuakseni siitä että virtalähde toimisi. Käynnistyi hän se, mutta olisi kaivannut boottilerppua ja sitä minulla ei ollut, joten sammutin koneen ja palasin suunnitteluvaiheeseen. Sitä sitten kestin loman loppuun asti eli pari viikkoa. Yliopiston lukukauden alkaessa siirsin Gol-jatin opiskelukämppäni.

#### Ostoskierros ja näppäimistöongelma

-----

Nyt olin siis päättänyt vakaasti, että kokeilen torniasennusta, mutta tois- taiseksi en ollut vielä sitonut rahojani mihinkään, joten projekti eteni "hitaasti kiiruhtaen". Silloin tällöin kaivelin Aminetistä lisää dokumentteja koskien lähinnä näppäimistöä, josta tietoni olivat yhä kovin vähäiset. Olin kuullut, että Windows 95 -kelpoinen näppäimistö olisi käyttökelpoinen Amigassa ja joitakin adapterejakin olisi rakennettu. Aminetin tarjoama ohje oli kuitenkin teknisesti liian hankala, sillä se perustui ohjelmoitavaan piiriin, jonka koodaukseen tarvittavaa laitetta minulla ei ollut käytettävissäni. Aloinkin lueskella brittilehtiä ja kauhistella valmiiden adapterien hintoja (lähes 400 mk + postikulut). PC-näppis pysyi kuitenkin ykkösvaihtoehtona, koska minulla oli yksi Mitsumin Windows 95 -näppäimistö käyttämättömänä.

Kului viikon päivät ja aloin tosissani turhautua siihen, ettei asiassa ta- pahtunut mitään edistystä ja jouduin edelleen kirjoittamaan tärisevällä, 45 asteen kulmassa makaavalla näppäimistöllä. Niinpä sitten lähetin sähköposti Gentle Eye Ky:lle ja kysyin, mikä heidän ratkaisunsa ongelmaan olisi. Aluk- si neuvottelin PC-adapterista, mutta kuultuani ettei siinä ole näppäimistöresettiä päädyin ostamaan A2000:n näppäimistön, jolta kuvittelin resetin toimivan. Hinta oli varsin kohtuullinen 360 mk.

Olin siis tehnyt merkittävän hankinnan, joka olisi turha ellen ryhtyisi toimeen, joten purin MikroMikon osiin ja sain raivatuksi sisälle tarpeeksi tilaa A1200:lle (alemmat kiintolevytelineet pitää irrottaa ja siirtää ne ylempien paikalle). Irrotin virtalähteen ja vein sen modifioitavaksi asian- tuntevaan tietokone/elektroniikkahuoltoon (Partfix Oy, Vammala, (03) 511

5380, 049-700172, pfx100@sci.fi), jossa työ hoitui ripeästi ja lopputuloksesta tuli kaunis. Samalla sain lopullisen varmuuden siitä, että virtalähde toimii luotettavasti. Työtunteja kului noin yksi, mikä tiesi parin-kolmesadan kustannuserää (veloitus on työkohtainen ja riippuu virtalähteen mallista).

Jos joku välttämättä haluaa itse kokeilla muuttamista, sen ei pitäisi olla kovin vaikeaa, koska Nokian powerissa on virtakytkin valmiina, ja kaikki epästandardit virtaliittimet voi vain poistaa. Virtalähde on kuitenkin niin keskeinen osa päätettäessä koneen elämästä tai kuolemasta, että jopa minä, joka olin päättänyt hoitaa tornituksen mahdollisimman paljon itse, päätin jättää virtalähteen ammattimiehen käsiin. Partfixistä ostin myös kiintolevyn ja levyaseman asennusraudat, IDE-kaapelin, ruuveja ja muita pikkuosia noin sadan markan edestä. Firman yhteystiedot eivät ole tässä pelkästään mainoksen takia: Partfix on niitä harvoja liikkeitä, joihin voi viedä myös Amigoita eikä huolto nyrpistä nenää. Eräs ongelma kuitenkin ilmeni - Commodoren viisipiikkistä virtaliitintä ei tuntunut löytyvän mistään, Bebekkin oli neuvoton. Lopulta päädyin uhraamaan vanhan A600-virtalähteen.

Seuraava pysähdyspaikka oli Bebek Electronic, josta ostin liittimiä. Olin päättänyt tehdä kaikille liittimille jatkojohdot, ja se hoitui siisteimmin lattakaapeleilla. Neljä 9-pinnistä ja neljä 25-pinnistä D-liitintä kaapeleineen sekä neljä RCA-liitintä johtoineen tekivät puolentoista sadan markan loven lompakkooni. En tarvinnut jatkoa CVBS-signaalille, koska koneeni videohybridi on vioittunut eikä ko. liitintä toimi, enkä lisälevyasemaa ajatellut asentaa ainakaan koneen ulkopuolelle, joten säästyin yhden 23-pinnisen parin ostolta (niitäkin Bebek kyllä myy, vaikkakaan ei latta-kaapeliversiaina). Yhden parin senttään ostin, koska kuvittelin tekeväni jatkon myös videosignaaliin - hylkäsin tämän myöhemmin.

Seisoin siis asunnossani kaiken tämän roinan keskellä valmiina aloittamaan työt. Päätin vielä tarkistaa, että olin ottanut kaiken huomioon. Luin käyttämäni aputiedostot, "NewKbdHack":in (pakettina A1200ExKb.lha) ja "Towerfit":in (towerfit.lha) näppäimistöosuudet. NewKbdHack paljastikin ikävän yllätyksen: näppäimistöreset ei toimi A2/3/4000-näppäimistöltä. Seurasi lievä järkytys, jonka aikana katselin Nokian koteloa löytääkseni sopivan paikan reset-nappulalle. Laite on kuitenkin tehty silloin, kun koneet todella olivat koneita, joten kotelo on paksua rautaa eivätkä rajalliset työkaluni olisi purreet siihen mitenkään. Toisekseen minua suuresti korpesi ajatus siitä, että rakas Ctrl-Amiga-Amiga olisi historiaa, ja joutuisin tyytymään johonkin nappulaviritelmään.

Onneksi kuitenkin tulin lukeneeksi NewKbdHackin uudelleen. Loppuun oli nimittäin joku elektroniikkaguru lisännyt uu-koodatun paketin nimeltä "kbre-set.lha", joka tekstin mukaan sisälsi ohjeet laitteeseen, joka mahdollistaisi näppäimistöresetin myös A2000-näppäimistöltä. Apinan raivolla purin paketin ja ihmettelin kytkentäkaaviota. En ollut rakentanut mitään kaavion perusteella vuosiin, mutta kaikki palautui vähitellen mieleeni kuviota katsellessani. En ollut mitenkään varma, että laite alkaisi toimia, mutta toisaalta ajatus resetnappulasta oli niin vastenmielinen, että päätin kokeilla.

Aamulla luennon jälkeen marssin Bebek Electroniciin mukanani osalista. Kysyin varovasti "mitähän näistä teillä on", olettaen tietysti, että komponentit olisivat kovinkin eksoottisia. Myyjän lakoninen "niin, kai meillä näitä kaikkia" kuitenkin herätti sisälläni uuden toivonkipinän. Ostin osat ja painelin kotiin tutkimaan 74LS05-invertterin rakennetta (joka ei olisi

milloinkaan selvinnyt ilman ihania ihmisiä TTKK:ssa, kiitokset Marq/Fitille ja Dr. Dick/Byterapersille).

Kokoonpano

-----

Nyt olisi siis lopultakin Aika. Purin Amigan osiin ja kävin emolevyn kimp-puun dokumenttien mukaisesti. Olin hankkinut DIN-liittimen näppäimistöä varten (kerrankin Commodorella oli standardin mukainen liitäntä!), ja siihen oli helppo yhdistää tarvittavat johdot. Hankala osa oli kuitenkin reset-adapterin rakennus verolevyille: siihen vierähti testauksineen kokonainen ilta. Puoli kolmen aikaan aamulla näppäimistö kuitenkin toimi, ja lähes voitonriemuisena kömmin nukkumaan.

Seuraava päivä kului varsinaisessa kokoonpanossa. Aloitin asemoimalla emolevyn järkevään paikkaan (PCMCIA-korttipaikka jäi hieman paitsioon, mutta toisaalta en sitä mihinkään tarvinnutkaan) ja leikkaamalla lattakaapelit oikean pituisiksi. Sitten tein johdoista oikeanlaisia: 25-pinninen johto syntyi poistamalla yksi johdin 26-pinnisestä, 9-pinniset 20-pinnisestä puo-littamalla.

Liittimien puristaminen paikalleen oli helppoa, joskin kytkentä kannattaa tarkistaa yleismittarilla, CIA:n vaihtaminen ei ole helppoa. Yksinkertaisilla naaras-uros-johdoilla jatkoin liittimet kotelon ulkoseinään, jossa olikin sopivan kokoisia aukkoja valmiina. Vain tulostimen~jouduin liittämään maskilevyyn, jossa oli D-liittimen mentävä reikä. RCA-liittimille löytyi sopiva paikka entisestä näppäimistöliittimen aukosta (Nokiassa se on hyvin leveä, koska malliin sai kahta eri näppäimistöä). Uusi näppäimistöliitin sijaitsee siinä, missä ennen oli koneen "virtalukko", eli etuseinässä. Videoliittimen osalta päädyin helppoon ratkaisuun (pääteltyäni ensin, että käsin juotettu 23-pinninen jatkojohto syö varmasti kuvaa): jätin VGA-adapterin paikoilleen ja jatkoin kaapelia VGA-jatkolla, jonka sain Triosoftista hintaan 49 mk. Ainoa ongelma on, että johto on turhan pitkä; 3-metrinen.

Tämän jälkeen kiinnitin Seagateen kiintolevyraudat ja sujautin sen maskilevyn taakse. Levyaseman erinomaisen epätavallisuuden vuoksi en löytänyt sille sopivaa etulevyä, joten käytin siinäkin 3,5" kiintolevyn rautoja ja jätin aseman toistaiseksi ilman maskia.

Seuraavaksi oli vuorossa emolevyn, reset-laitteen piirilevyn ja muiden pikkuosien kiinnitys. Hetken harkinnan jälkeen päätin kiinnittää ne Super Epoxy-liimalla, sillä ruuvireikien poraaminen olisi ollut jokseenkin mahdollista ja kiinnitys on varsin pysyvä. Emolevyn metallisen pohjasuojuksen jätin paikalleen.

Kuori kiinni, nopea kokeilu ja laitehan toimi (heti sen jälkeen, kun huomasin kiinnittää 040-kortista irronneen oskillaattorin)! Seuraavana päivänä huomasin kuitenkin omituisen ilmiön: kone ei resetoitunut ensimmäisellä käynnistyskerralla, vaan jätti vain näppäimistön jumiin painettaessa Ctrl-Amiga-Amiga. Kun katkaisin virran ja kytkin sen uudestaan, laite toimi pomminvarmasti. Ensin luulin vian johtuvan kylmäjuotoksesta, ja kiersin kolvin kanssa kaikki piirilevyille tekemäni kymmenet juotokset. Vika ei kuitenkaan poistunut. Hetken mielijohteesta aloin tutkia sitä, miten otin laitteelle jännitteen - levyaseman virtaliittimestä. Päätin kokeilla, mitä tapahtuisi jos näppäimistöä ja reset-piiriä syöttäisi suoraan koneen virtalähteestä.

Tämän tehtyäni laite alkoi toimia täysin, eikä ole sen koommin kieltäytynyt resetoimasta konetta. Järkevää selitystä ilmiölle en keksi, mutta jos ihmettelette asiaa niin tehkää näin.

Pieni kuriositeetti oli myös levyasemien led-valot. Amigan led-paneelissa on kolme valoa, mutta MikroMikossa vain kaksi. Ratkaisin ongelman käyttämällä kaksiväristä lediä - kun kovalevy toimii, valo on punainen, levyasema taas muuttaa valon vihreäksi, ja molemmat yhtä aikaa saavat ledin hehkumaan oranssina. Virtavaloksi valitsin Nokian vanhan, oranssin kiintolevyledin, koska arvelin sillä olevan edessään enemmän käyttötunteja kuin virtavalolla, joka oli palanut jo hyvin kauan. Johdotus Amigan emolevyltä oli helppo, kunhan muistaa, ettei Commodorelle maa ole musta vaan vihreä. Ledien jalkoihin kannattaa laittaa hieman kutistemuovia.

Tilanne nyt

-----

Minulla on siis tornitettu kone, irrallinen näppäimistö ja kaikki mitä halusin - melkein. Levyasema haluaisi kauniin maskin ja näyttö lyhyemmän kaapelin pienen kontrastihäviön eliminoimiseksi. Muilta osin kone on kuin toiselta planeetalta ergonomian suhteen - tärinä on tiessään ja työasennon voi valita vapaasti. Nokialainen kököttää ylväänä työpöydän vieressä sisällään armas Amigani. Myös kustannukset pysyivät kurissa, laskelmieni mukaan hinnaiksi tuli alle puolet varsinaisista tornituspaketeista. Paljon merkitsi se, että sain PC-rungon ilmaiseksi - toisaalta näitä MikroMikkoja on tälläkin hetkellä käyttämättöminä liikkeiden varastoissa kymmeniä, joten jokainen joka katselee ympärilleen voi löytää vastaavan aihion.

Minä

----

Otan mielelläni vastaan kommentteja tästä tekstistä tai omista tornituskokemuksistanne, samoin minulle voi kirjoittaa jos haluatte kysyä jotakin tai vaikkapa saada jonkin mainitsemistani tiedostoista. Kontaktiosoitteeni ovat seuraavat:

Sähköposti: mh56705@uta.fi

Purkki: Turbohyttynen BBS, (03) 513 4212, 28800 bps, 24 h

## 1.34 Capital Punishment -vinkkiopas

<=====>

Capital Punishment -vinkkiopas

Juha Alaniemi

<=====>

Capital Punishment on ehdottomasti Amigan tappelupelien kärkeä, vaikka ei enää aivan uusi peli olekaan. Se on kuitenkin älyttömän vaikea, ainakin minunlaiselleni tumpelolle. ClickBOOM onkin tullut apuun näiden virallisten vihjeiden kanssa, joista on toivottavasti apua myös vanhoille konkareille taistelussa pahan (ja kaverin) voimia vastaan...

## Huijaukset

-----

Pelissä on huijausmoodi, joka tuplaa taistelijasi voiman. Mene taistelijanvalintaruutuun ja paina hitaasti:

Corben Wedge: ylös, alas, ylös, ylös, ylös, alas

Wakatanka: alas, alas, alas, alas, alas, alas

Sarmon: ylös, alas, alas, ylös, ylös, ylös

Demona: alas, ylös, ylös, ylös, alas, alas

Voit myös käyttää Ninjaa, joka olisi muuten vain tietokoneen ohjaama.

Paina: ylös, alas, ylös, alas, alas, ylös

## Yleisiä ohjeita

-----

1. Päähän lyönnit aiheuttavat eniten vahinkoa, jalkaan lyönnit vähiten. Jalkaan osuneet iskut eivät vähennä kestävyyttä.
2. Suojaus estää energian menettämisen mutta ei kestävyuden menettämistä.
3. Lyönnit aiheuttavat 50 % enemmän vahinkoa, kun vastustajasi on ilmassa.
4. Lyönnit aiheuttavat 100 % enemmän vahinkoa, kun vastustajaltasi on taju kankaalla.
5. Uppercut (koukku) on kovin lyöntisi, käytä sitä tajuttomiin vastustajiin.
6. Älä ole pehmo, vaan potki vastustajaasi kun hän on maassa!
7. Kun vastustajasi nousee maasta, hän on hetken vahingoittumaton, varo.
8. Huijaa vastustajaasi valetajuttomuudella... paina nappia viidesti, kun olet ilmassa. Maahan tullessasi olet out, mutta voit jatkaa taistelua.
9. Kun vastustajasi on ilmassa, mikä tahansa isku heittää hänet maahan.
10. Älä hyppää selkä edellä kohti ansaa, tai yksi isku voi keihästä sinut.

## Likaiset temput

-----

1. Tehtaassa kakkospelaajan tulisi tehdä heti uppercut ja "aikainen hyppijä" roikkuu lihakoukussa.
2. Koska tahansa olet tajuton, vaihda automaattitulitukselle ja olet heti hereillä.
3. Aikarajoitteisissa taisteluissa eniten energiaa lopussa omaava voittaa. Torju vastustajan lyönnejä; se vie kestävyyttä muttei energiaa.
4. Corben, Sarmon ja Demona voivat taakse ja ylös painamalla lyödä vihollista takaapäin. Demonan ja Corbenin tulisi käyttää nopeita matalia potkuja, kun vihollinen on nurkassa, jolloin hän ei pääse pakoon eikä menetä tajuunsa, koska jalkaosumat eivät vie kestävyyttä.
5. Asenna Capital Punishmentin huijaustiedosto. Saat sen osoitteesta [www.clickboom.com](http://www.clickboom.com) tai Aminetista.

## Selviydy Epic-modesta

-----

The Sewers:

Demona: Käytä ruoskaa (nappi + ylös tai nappi + ylös + taakse) saadaksesi pitkäjalkaisen hirviön nurkkaan. Vaikeaa mutta vaivanarvoista.

Corben Wedge: Siirry taakse kun hirviö hyppää ja ennen kuin se on maassa, käytä keskikorkuista potkua tai hyppää eteen ja potkaise. Tämän hyppypotkun voi toistaa kahdesti tai kolmesti, jos olet onnekas. Koska tahansa alien on kanveesissa, potkaise sitä pari kertaa ja peräydy.

The Temple:

Tempppelin puolustaja on Demona (paitsi jos valitsit hänet, jolloin Wakatanka on täällä). Pidä hänet kaukana, kun hän hyppää ja kun hän on laskeutumaan, hyppää eteen ja potkaise (tai käytä ruoskaa jos valitsit Demonan).

The Nest:

Paras vetosi täällä on Demona. Jos et valinnut häntä alussa, katso että vapautit hänet Teachersissa, muuten sinun täytyy olla Capital Punishment -guru läpäistäksesi kentän. Käytä Demonan nopeaa ruoskaa (nappi + taakse + ylös). Hoida alien nurkkaan ja ruoski minkä ehdit. Vaikka tämä voi tuntua epärealistiselta, se toimii...

Salainen huone:

Sarmon odottaa sinua täällä. Hän on nopein taistelija, joten sinun tulee hallita lähitaistelu tai käyttää Demonan ruoskaa. Tässä kentässä on salainen huone. Pääset sinne iskemällä uppercutilla sopivan matkan päästä oikealle.

Midway:

Täällä sinua on vastassa Corben Wedge. Sinun tulisi käyttää Wakatankaa tai Sarmonia häntä vastaan. Corbenin mielihyökkäys on vierivä potku ja triplapotkucombo. Kun laitat hänet sähköön, siirry taakse, tullessaan alas hän on hetken voittamaton. Hän tekee myös vierivän combon heti perään, joten astu taakse ja odota toista tilaisuutta.

The Approach:

Ninja on pysäytettävissä korkealla potkulla sillä aikaa kun hän tekee suosikkiliikettään eli pyörimishyppyä. Älä tappele häntä vastaan ilmassa ja ole erityisesti varovainen ettet joudu nurkkaan, koska hän hutkii miekalla.

The Master:

Jos odotit tavallista tappelua, olet väärässä - Qwesullilla on voima muuttua elämäksi tai esineiksi!

Lepakko - käytä korkeita potkuja saadaksesi sen peräytymään.

Puuma - keskikorkea potku

Pyörivä piikkipallo - peräydy tai hyppää yli

Käärme - peräydy tai käytä keskikorkeaa potkua

Cape? - keskikorkea potku

Kun hän katoaa maahan, ilmestyy hän yleensä taaksesi, joten mitä ikinä teetkin, ole varovainen.



Combot  
-----

Nämä ovat todellisia tappajaliikkeitä, varsinkin kun vastustajasi on nurkassa. Paina nappia kolmesti liikuttamatta joystickia, minkä jälkeen väännä tikkua jonnekin. Riippuen siitä mihin suuntaan käänsit sitä, saat erilaisen combon. Harjoittele, sillä tulet tarvitsemaan näitä jos haluat selviytyä...

## 1.35 Amigan Doomit ja kloinit

```
<=====>
Amigan Doomit ja kloinit
Janne Pikkarainen
<=====>
```

3D on Internetin lisäksi myös Amiga-maailmassa päivän kuumin puheenaihe. Niinpä Amigan Doom-käännösten innoittamana päätoimittaja Siren lukitsi Sakun avustajapoloisen yhden päivän ajaksi Sakun testilaboratorioon vatvomaan Amigan Doom-kloonit halki, poikki ja pinoon jotta nähtäisiin, onko niistä mihinkään. Avustaja Pikkarainen pukeutui tulenkestävään asbestipukuun, varusti itsensä sopivalla määrällä mustaa sokerilitkujuomaa ja ryhtyi pelaamaan. Seuraavassa lyhyehkö katsaus kaikkiin tunnettuihin 3D-peleihin.

Doom  
-----

Peli, jonka ei pitänyt olla Amigalla mahdollinen. Doomn nimeen vannottiin muutama vuosi sitten henkeen ja vereen. Monet ostivat PC:n sen takia. Vuodenvaihteen tienoilla iD Software julkaisi pelin lähdekoodit vapaaseen levitykseen. Aminetiin alkoi putkاهدella Amigan Doom-käännöksiä, joista ADoom on selkeästi kehittynein. Se sisältää verkkotuen, musiikin ja äänitehosteet, vapaasti valittavan näyttötilan välillä 320x200 - 1600x1200 ja erilaisia pikkuhienouksia. Uusimmat versiot ovat myös melko bugittomia, aina-kaan minä en ole niitä kovin helposti nurin saanut. ADoom tuntee olonsa kaikkein kotoisimmaksi, jos se saa allensa 68040- tai 68060-prosessorin.

68030-prosessorille optimoitu PsiDoom miellyttäneee hitaamman Amigan omistajaa. Se ei sisällä aivan kaikkia ADoomin ominaisuuksia, mutta vastapainoksi on koneelle kevyempi.

AmigaDoom on kaikista kömpelöin käännös. Se vaatii toimiakseen ixemul.libraryn, RTGMasterin ja on selkeästi hitain sekä bugisin. Pienenä plussana se kuitenkin tukee AHIA.

Yhteenvedo:

ADoom	PsiDoom	AmigaDoom
-----	-----	-----
+ Nopea	+ 68030-optimoitu	+ Toimii
+ Huolella viimeistelty	- Ei kaikkia ominaisuuksia	+ AHI-tuki
+ Paljon optioita		- Buginen
+ Moniajaa		- Optimoimaton

+ Tukee kaikkia tarkkuuksia - Hidas  
 - Vaatii tehoja

Päteviä Doom-käännöksiä on muitakin, kuten DoomAttack ja PowerPC-versiot ZhaDoom ja VDoom.

ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/ZhaDoom.lha (450 kt)  
 ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/shoot/ADoom-1.1.lha (382 kt)  
 ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/shoot/ADoom\_Instr.lha (1271 kt)  
 ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/shoot/ADoom\_src-1.1.lha (505 kt)  
 ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/shoot/amiDoom.lha (195 kt)  
 ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/shoot/amigaDoom-1.10.lha (620kt)  
 ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/shoot/DoomAttack.lha (903 kt)  
 ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/shoot/psiDoom-0.8.lha (214 kt)  
 ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/shoot/VDoomPPC.lha (538 kt)

#### Descent

-----

Descentin lähdekoodit julkaistiin yleiseen levitykseen vasta äskettäin ja sen koodi on melko vaikeaa tulkita, joten Amiga-käännös ei vielä tätä kirjoitettaessa ole kovin pitkällä. Sellainen kyllä on levityksessä, mutta se on vielä hidas, optimoimaton ja buginen. Joka tapauksessa se toimii ja on 68060-prosessorin kanssa lähes pelattavan nopea.

Yhteenvedo: + Grafiikka  
 + Äänet  
 + Tunnelma  
 - Toistaiseksi vielä hidas, buginen ja kömpelö

ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/shoot/ADescent-0.1.lha (353kt)  
 ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/shoot/Descent.lha (314 kt)  
 ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/pix/illu/DescentScrShot.lha (610 kt)

#### Quake

-----

Tähän asti Quakesta on ollut liikkeellä vain laittomia harrastelijoiden tekemiä käännöksiä. Ne ovat olleet enemmän tai vähemmän bugisia ja puutteellisia, mutta ovat kuitenkin toimineet. ClickBoomilta ilmestyy hetkenä minä hyvänsä täydellinen, virallinen, kaupallinen Amiga-käännös Quakesta. Tätä kirjoittaessani en ole sitä vielä nähnyt, joten toteutuksesta en sano mitään. Kotisivujen perusteella käännös saattaa olla hyvinkin onnistunut.

Mutta entäs ne Amigan omat 3D-pelit?

-----

#### Alien Breed 3D 1 ja 2

-----

Team 17 osaa luoda peleihinsä painostavan tunnelman. Vaikka erityisesti AB3D1 on teknisesti vielä hieman jäljessä, häiritsevimmän resoluution osalta, on sen sydämen rytmihäiriöitä aiheuttava paniikkifiilis ihan omaa luokkaansa.

Alien Breed 3D II: The Killing Ground onkin jo toista maata. Pelin 3D-engine on polygoniesineiden, tarkemman resoluution ja erilaisten tehostekikkailuiden myötä vielä nykyäänkin kaunis. Valitettavasti TKG:n 3D-moottorissa on jotain pahasti vialla nopeuden osalta. Peli on vielä 68060-prosessorinkin kanssa täydellä ruudulla pelattaessa nykivä kuin sähköaitaan loikannut orava. Ari Laukkasen tekemä TKGPatch onneksi parantaa tilannetta melkoisesti.

Mikäli TKG:n kentät alkavat tuntua jo läpihiotuilta, ei hätää. Jo pelin mukana toimitetaan vähintäänkin kryptinen kenttäeditori, ja Aminetiin on alkanut viime aikoina ilmestyä hieman käyttäjäystävällisempiä vastineita. Nyt kuka tahansa meistä voi veivata millaisia kenttiä tahansa, jos vain kärsivällisyyttä ja taitoa riittää.

Yhteenveto:       + Tunnelma  
                   + Äänet  
                   + Omien kenttien tekomahdollisuus (TKG)  
                   + Enginen ulkonäkö (TKG)  
                   + Moninpeli sarjakaapelin välityksellä  
                   - Enginen hitaus (TKG)  
                   - Ei moniaja

<ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/ab3d2-tkg1.lha> (284 kt)

<ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/ab3d2-tkg2.lha> (507 kt)

<ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/patch/TKGTurboPatch.lha> (47 kt)

## Breathless

-----

Aikoinaan kovassa hypetyksessä pyörinyt Breathless on ulkoisesti aluksi koreaa, mutta lopuksi leukoja kummasti revityttävä ilmestys. Pidempien pelisessioiden yhteydessä tarvitaan silmiin tulitikut ja viereen hirvittävä kassa kofeiinia, jos aiotaan pysyä hereillä. Näin siis omasta mielestäni, tunnen kyllä ihmisiä, jotka hakkaavat peliä vieläkin räkä innostuksesta lentäen.

Oli miten oli, Breathless on teknisesti ihan namu. Pelin 3D-engine näyttää vähintäänkin kivalta. Jopa ylös ja alas voi kuikuilla, joskin hieman rajoittuneesti. Breathless myös moniajaa - näin ainakin teoriassa. Toisinaan peli tai pikemminkin sen grafiikka sekosi, jos kesken pelin alkoi vaihtelevaan screenejä edestakaisin. Jos malttaa pysyä pelin puolella, kaikki näyttää ihan hyvältä... kunnes ennemmin tai myöhemmin tulee vastaan ensimmäinen hirviö. Kummallisen näköiset kasvottomat miniatyyriäijät ampuvat sinua kohti minkä ehtivät. Siinä he tekevätkin pahan virheen, sillä miekkoset ovat kaikesta päätellen myös melko aivottomia. Heidän liiskaamisensa ei tuota normaalireflekseillä varustetulle pelaajalle kovinkaan suuria vaikeuksia ja miehet kaatuvat tuotapikaa maahan sanoinkuvaamattoman kammottavan "EAÖÖRRRRGH"-huudon saattelemana. Pelin sinänsä kivaa 3D-engineä vaivaa myös monotonisuus, tekstuurit eivät tunnu vaihtuvan vaikka miten maanittelisit. Joka puolella näyttää ihan samalta.

Kaikesta haukkumisesta huolimatta Breathless on ihan kokeilemisen arvoinen peli. Jotkut pitävät siitä, mutta minä en. Parempiakin on tarjolla.

Yhteenveto:       + Näpsäkkä 3D-engine

- + Teoriassa moniajaa
- Käytännössä ei moniajaa
- Vihollisten ulkonäkö ja aivottomuus
- Aseiden (p)onnettomuus
- Tylsät maisemat ja tekstuurit
- Ohuet äänet

ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/BreathlessSD.lha (568 kt)  
 ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/FOV\_3Ddemo.lha (389 kt)  
 ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/patch/Breathless060.lha (69 kt)  
 ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/patch/Breathless1\_1.lha (69 kt)  
 ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/patch/Breathless1\_1F.lha (69 kt)  
 ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/patch/MegaBreathless.lha (20 kt)

## Genetic Species

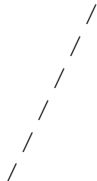
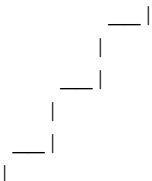
Julkaisuaan odottava Genetic Species on omalaatuinen kokemus. Nopeasti vilkaistaessa peli on tusinatavaraa. Mutta odota yötä, pimennä huone ja kuuntele pelin ääniä kuulokkeiden kautta. Pelin tunnelma nousee taatusti uusiin sfääreihin. Erityisesti äänitausta on jo demoversion perusteella aivan omaa luokkaansa.

Genetic Species on melko systeemiystävällinen. Peli tukee äänikortteja AHIn kautta, näyttötilan saa valita (joskaan demoversiossa en saanut sitä toimimaan) ja jos muistia on tarpeeksi, peli myös moniajaa. GS sisältää valitettavasti pari todella ikävää käämiä, joista en voi olla mainitsematta.

Pelin kotisivuilla hehkutetaan vihollisten tekoälyä. No, ehkä he osaavat väiyyä, paeta ja suunnitella kieroja jossain kulissien takana. Eteesi osuessaan he lähinnä seisovat paikallaan ja ampuvat satunnaisesti muutaman laukauksen. Nopeilla sormilla varustettu pelaaja ampuu vihollisten ilmat pihalle ennen kuin näillä ehtii ensimmäinen aivosolukaan heilahtaa.

Pelaajan hahmo käyttää ilmeisesti zoomilla varustettuja silmälaseja tai sitten hänellä on pahemman luokan putkinäkö. Näin ainakin pelin kuvakulmasta päätellen. Alussa en kiinnittänyt asiaan mitään huomiota, mutta muiden 3D-pelien jälkeen Genetic Speciesin pariin palatessani tajusin, että kuvakulma on jotenkin suppea. Etenkään lattialla lojuvia esineitä ei näe kunolla, kun ne tulevat kohdalle ja tunnelma on jotenkin ahdas.

Lisäksi peli koettaa sumuttaa pelaajaa silmään optiovalikollaan. Siellä on valittavana engineen "45 asteen seinät". Ehkä niinkin. Arkkitehdeillä ei vain ole ollut kaikki ruuvit paikalleen asennettuna. Tässä pieni kaavakuva:

	
Aito 45\textdegree{} seinä	Genetic Speciesin 45\textdegree{} seinä ←

Enginessä on joka tapauksessa paljon hyvääkin. Näyttävät aseet ja erikois-

tehosteet ansaitsevat kunniamaininnan. Pelin pelattavuuskaan ei ole kaikesta huolimatta täysin onneton ja GS on ehdottomasti kokeilemisen arvoinen.

Yhteenveto:       + Upean tunnelman luova äänitausta  
                   + Näyttävät aseet ja erikoistehosteet  
                   + Moniajaa, tukee äänikortteja  
                   - Enginen puutteet  
                   - Vihollisten käyttäytymismallin kummallisuus

<ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/aagspec3.lha> (7549 kt)

## Gloom

-----

Tässä on vieläkin sitä jotain! Gloom on tuottanut myös jatko-osia: Gloom Deluxe ja Gloom 3. Kaikki seuraavassa lueteltavat asiat pätevät kaikkiin Gloomeihin, pelin engine vain on kehittynyt myöhemmissä versioissa systeemiystävällisemmäksi grafiikkakorttitukineen.

Gloomin gorefaktori (se, miten paljon verta lentää) on taatusti omaa luokkaansa. Suolet ne ilmassa leikkiä lyö ja punaneste roiskuu kun toinen toistaan sekopäisemmät miekkoset luulevat saavansa sinut hengiltä. Vauhtia ei puutu eikä tylsistymään varsinaisesti pääse.

Gloom Deluxe ja Gloom 3 sisältävät valinnaisen näyttötilan sekä tarkan resoluution. Se ei niiden enginen puutteita kuitenkaan kykene peittämään. Gloomien engineistä puuttuvat muun muassa korkeuserot, polygoniesineet ja -hirviöt sekä erilaiset erikoistehosteet. Seinätkin ovat vain 90 asteen kulmissa. Uskokaa tai älkää, Gloomin tapauksessa enginen tekninen taso ei ole läheskään tärkein asia. Peli itsessään on hyvinkin viihdyttävä.

Mielenkiinto nousee vähintään tuplasti, kun pistät kaverisi kanssa kaksinpelisesion pystyyn. Jos käytössä on vain yksi Amiga, kaksinpeli onnistuu jaetulla ruudulla. Modeemipeli tai sarjakaapeli nostavat kuitenkin kaksinpelin viehättyksen kokonaan uudelle tasolle.

Yhteenveto:       + Vauhdikas ja verinen tunnelma  
                   + Moniajaa omalla ruudulla (Gloom Deluxe & Gloom 3)  
                   + Nopeus  
                   - Enginen vanhentuneisuus

<ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/Gloom3demo.lha> (1983 kt)

<ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/GloomDemo.lha> (427 kt)

[ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/Gloom\\_Deluxe.dms](ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/Gloom_Deluxe.dms) (575 kt)

## Trapped

-----

Trapped, etenkin sen tuloillaan oleva kolmososa, on monessa suhteessa suunnannäyttäjä. Sen engine sisältää mip- ja tiesmiten mapattuja tekstuureita, lens flareja, varjo- ja valotehosteita, ylös/alas-katselua, maittavia aseita ja polygonihirviöitä. Monet pitävät Trappedista jopa pelinä, mutta minusta se on jotenkin hidastempoinen ja tylsä. Trapped III saattaa tehdä tässäkin suhteessa poikkeuksen.

Yhteenveto: + Hieno engine  
 + Yksityiskohdat muokattavissa koneen tehojen mukaan  
 - Pelinä ei kovinkaan kiehtova

ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/Trapped2-Final.lha (1082 kt)  
 ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/TrappedAugust.lha (822 kt)

Pelien kaupallisia versioita voi tiedustella esimerkiksi Gentle Eye Ky:lta, puh. (03) 363 0048, <http://www.ge.vip.fi>.

## 1.36 Gloom Deluxe

```
<=====>
Gloom Deluxe
Jani Paavilainen
<=====>
```

Syy, miksi päätin hankkia Deluxe-version tästä pelistä, oli lähinnä se että kyllästyin lego-grafiikkoihin; Deluxe-demon 1x1-grafiikka sai perus-Gloomin näyttämään Pacmanilta. Gloom Deluxe on pakattu vanhaan Gloom-laatikkoon, johon on vain lätkäisty "Deluxe"-tarra kanteen. Paketti sisältää kaksi levykettä, rekisteröintikortin ja lyhyen ohjelappusen.

Deluxen voi asentaa kiintolevyille (mikä onnistuikin helposti), se tukee CyberGraphX-kortteja ja virtuaalilaseja (i-Glasses), on ystävällisempi systeemille ja vaatii minimissään 68020-prosessorin ja kaksi megaa muistia. Peli siis pyörii myös A500/600:lla. Modeemiominaisuuksia on kuulemma paranneltu, mutta perus-Gloomin "Chat mode" on poistettu. Setup-ohjelmasta voi muuttaa pelin alkuasetuksia. Halutessaan voi pelata myös Classic Gloomia, joka on siis yhtä kuin perus-Gloom, mutta Classic vaatii AGA-koneen. Pelissä voi myös käyttää omia tai toisten tekemiä C2P-rutiineja.

Mitä uutta?

Tärkein uudistus perus-Gloomiin verrattuna on tietenkin grafiikkaengine. Deluxe käyttää chunky to planar -tekniikkaa, kun taas perus-Gloom käytti chunky copperia. Ruudun kokoa voi muuttaa vapaasti pikselikoosta huolimatta. Ellei koneesta löydy paljon tehoa, voi silti pelata 1x1 täysruudulla, perus-Gloom kun pakotti ainakin oman koneeni käyttämään 4x4 kokoa jos halusi käyttää täysruutua. Pikselivaihtoehtoja ovat 1x1, 2x2, 4x4 sekä näiden yhdistelmät. Testikoneella peli pyöri 1x1 täysruudulla hieman jähmeästi, hieman pienemmällä ruudulla peli aivan pelattavasti. Laajentamattomalla A1200:lla peli pyörii pehmeästi 1x1 koolla vain pienimmällä ruudulla, mikä on vajaa neljännes ruutua. 2x1 auttaa vähän, mutta täysruudusta on turha haaveilla.

Peli sisältää myös pari pienempää uudistusta. Pelaajan aseteho ja elämät näkyvät nyt alareunassa tyylikkäässä paneelissa. Pelaajan ase näkyy nyt myös ruudulla, ja sen sivuttaisliike on kiva pikku lisä. Pelin tasot ovat kuitenkin samat kuin perus-Gloomissa paria uutta tekstuuria lukuunottamatta. Gloom Deluxea voisinkin suositella kaikille, joilla on tarpeeksi tehoja.

Gloom Deluxe

Testattu: Amiga 1200, 68030/50 MHz, 4 Mt FAST, kiintolevy

Saatavuus: uutena Gentle Eye Ky. 040-5482 044 / (03) 363 0048  
(150,- + pk.)  
käytettynä (03) 6120 155 / Jani (90,- sis. pk.)

### 1.37 Pinball Fantasies

```
<=====>
Pinball Fantasies AGA
Henry Vistbacka
<=====>
```

Pinball Fantasies on flipperipeli muutaman vuoden takaa. Pelissä on neljä kenttää: Party Land, Speed Devils, Billion Dollar Gameshow ja Stones 'n Bones. Muutaman pelin pelattuani muistin kovalevylläni olleen patchin, jonka kopioin joskus netistä. Kopioin sen pelin hakemistoon ja käynnistin pelin. Kopiosuojaus oli poissa, ei enää manuaalin selausta. Nyt sain myös valita pelattavan kentän hiirellä (normaalisti piti painaa 1, 2, 3 tai 4).

En kyllä ymmärrä, miksi pelistä on jätetty pois muissa versioissa oleva kunnan kentänvalintaruutu. Kokeilin muuten pelin pelaamista levykkeiltä. En suosittelen. Latausajat olivat karseita kiintolevyversioon verrattuna.

Pelistä ei ensinäkemältä uskoisi, että se on AGA-peli. 256 värin palettia on käytetty aivan liian vähän, vain kenttien reunat ovat hienosti väritettyjä. Pelin grafiikka on kaikesta huolimatta hyvää, vaikka värejä olisi saanut käyttää enemmän. Pelin äänet ovat hyviä, kun taas musiikki enemmänkin ärsyttää (Paitsi Stones 'n Bonesissa).

Pinball Fantasies toimitetaan neljällä disketillä (asentuu kiintolevylle). Peli ei moniaja.

Pinball Fantasies AGA

Testattu: Amiga 1200, AmigaOS 3.0, 68020, 2 Mt Chip

Julkaisija: 21st Century entertainment

Pelityyppi: Flipperi

Pelaajia: 1-8 (ei yhtäaikaa ;-)

Grafiikka: 80 %

Äänet: 80 %

Pelattavuus: 90 %

Yleisarvosana: 82 %

### 1.38 Beneath a Steel Sky

```
<=====>
Beneath a Steel Sky
Henry Vistbacka
<=====>
```

Sain Amiga 1200:ni mukana Beneath a Steel Sky -pelin. Pelin asennus oli yhtä tuskaa. Kesti noin puolitoista tuntia installoida peli - viisitoista levykettä.

Pelin mukana tullessa sarjakuvassa vanha tietäjäuikko näkee tulevassa näyn. Paha on kasvamassa kaupungissa, metallitaivaan (kuvaannollisesti) alla. Ukko näkee pahan leviävän Gapiin, aavikkoiseen paikkaan. Paha haluaa nuoren miehen, Robert Fosterin. Foster joutui Gapiin, koska hän oli helikopterissa, joka putosi. Tietäjäuikko otti hänet kasvatikseen. Hän kasvoi Gapissa aikuiseksi. Paha tulee hakemaan Fosterin helikopterilla. Gap räjäytetään. Helikopteri törmää ja putoaa kaupunkiin - kaupunkiin metallitaivaan alla. Fosterin täytyy yrittää selvittää, miksi hänet siepattiin.

Läpipeluuohjeiden ajoittaisella avustuksella kesti pelin läpäiseminen monta viikkoa, joten pelattavaa kyllä riittää. Pelin grafiikat ovat hienoja, vaikka kyseessä onkin ECS-peli. Varsinkin päähenkilö on erittäin hyvin animoitu. Myös äänipuoli on hyvin toteutettu, sitä kuuntelee mielikseen. Pelin kopiosuojaus on hyvin pieni eikä häiritse pelaamista. Ehdottomasti Amigan parhaita seikkailupelejä.

Beneath a Steel Sky (ECS/OCS)

Testattu: Amiga 1200, AmigaOS 3.0, 68020, 2 Mt Chip

Julkaisija: Virgin

Pelityyppi: Seikkailu

Pelaajia: 1

Grafiikka: 92 %

Äänet: 91 %

Pelattavuus: 90 %

Yleisarvosana: 91 %

## 1.39 Roketz

```
<=====>
Roketz
Henry Vistbacka
<=====>
```

Roketz on mahtava Thrust/Turboraketti-klooni. Ajelua tunneleissa. Painovoimakenttiä. Vastustajia. Nopeusratoja. Automaattitykkeitä. Mahtavaa aseistusta. Kuolemaa. Voitonhuumaa. Roketz on aivan tajuton.

Asennus



-----

Roketz tulee kahdella DD-levykkeellä. Asennus on helppoa. Ykköslevy sisään ja klikkaamaan asennusikonkia. Helppo Installer-ohjelmaa käyttävä asennusohjelma kysyy vain paikan ja säilytetäänkö mahdollisen rekisteröimättömän version hiscoret (Roketz on siis sharewarea). Asennusohjelma ruksuttaa levyjä hetken ja sen jälkeen peli on valmis pelattavaksi. Assignauksia ei tehdä, mikä on selvä plussa.

## Peli

-----

Peli alkaa piirretyllä introlla, jossa selitellään hieman taustaa Roketeista. Intron jälkeen peli alkaa. Upea raytrace-alkukuva toivottaa pelaajan tervetulleeksi. Kenttiä on kuusi: Wasteland, Refinery, Reactor Core, Haapsalu, Netspace ja Airduct. Kentän valinnan jälkeen tulee aseistusruutu. Ensimmäin ilmoitetaan pelaajan nimi, jonka peli tallentaa myöhempiä pelikertoja varten. Kaikki pelaajan pelaamat pelit ja muut tiedot linkataan tähän nimeseen. Erilaisia Roketeja on neljä kpl. Jokaisella Roketilla on erilainen varustus, esim. Bumper Field Generator (jonka tosin saa joka alukseen), erilaisia moottoreita, Cloaking Device, Zion Panic Shield, Accelerator, Triblazer, Flare, Homing Pod ja Quadradeath vain muutamia mainitakseni.

Jokaisella pelaajalla on x NRG-yksikköä, joista ensimmäiset viisi (punaisia) ovat elämiä, seuraavat viisi (oransseja) voidaan käyttää joko eläminä tai rahana ja loput (x keltaista) ovat pelkästään rahoja. Näin sinulla siis on joko paljon varusteita ja vähän elämiä tai paljon elämiä ja vähän varusteita. Voit ottaa esim. erittäin nopean aluksen huonolla aseistuksella, jos haluat ajaa nopeuskisaa tai melko nopean aluksen ja suhteellisen tehokkaan aseistuksen, jos haluat sekä taistella että ajaa rataa. Mitä nopeampi alus sinulla on, sitä enemmän se kuluttaa bensaa. Myös bensa maksaa. Jos epäilee kuolevansa helposti, kannattaa ottaa paljon energiaa. Tämäkään ei ole ilmaista. Ammukset tuppaaavat loppumaan kesken. Ainahan voit tankata tukikohdassa, mutta sillä välin kimppuusi saatetaan hyökätä...

Varusteiden valinnan jälkeen itse peli alkaa. Peliä voi pelata joko tietokonetta tai kaveria vastaan jaetulla ruudulla. Modeemi- tai nollakaapelipeleä ei ole. Pelin grafiikat ovat upeasti raytracetuja. Kentät, alukset, kaikki. No jaa, eivät ammukset, ne ovat vain valkoisia pisteitä. Pelin grafiikat ovat joka suhteessa mahtavia. Alukset kääntyvät 3D-mäisesti. Kaikki on tehty huolella. Peli on alussa hieman vaikea, alus tuppaa törmäämään seiniin koko ajan. Tämän takia on suositeltavaa ostaa edellä mainittu Bumper Field Generator. Se vähentää törmäyksistä menetettävää energiaa. On olemassa myös tiettyjä laitteita, jotka estävät törmäyksen kovassa vauhdissa.

Erityisen hauska laite on myös Cloaking Device. Kun molemmilla pelaajilla on se, peli on aivan hulvaton. Aluksen saattaa huomata, koska sen perässä tulevat "liekit" näkyvät näkymättömyydestä huolimatta. Jos alus on paikoiltaan, sitä ei voi erottaa. Paitsi jos kaverilla on lämpöhakuiset aseet. Jos alus törmää tai siihen ammutaan, se muuttuu hetken ajaksi näkyväksi. Muuten alus on koko ajan näkymättömissä. Tyhmää taas on se, että tietokonepelaaja näkee toisen pelaajan, vaikka tällä olisi näkymättömyys päällä. Pelialueelle ilmestyy aika ajoin pyöriviä kahdeksankulmioita, joiden sisällä on kirjain. Ne ovat bonuksia, joista saa mm. täydet ammukset, energiat tai bensat. Loput saatte itse etsiä, en halua pilata iloa. Kentissä on teleportte-

ja ja automaattitykkeitä. Myös (anti)painovoimakenttiä on, ja niiden voimasta alus jää paikoilleen, koska normaali painovoima vetää koko ajan maahan. Myös erityistankkauspaikkoja löytyy. Omassa tukikohdassa voi tankata, muttei vihollisen. Näillä erikoispaikoilla saavat molemmat tankattua.

Tietokonepelaaja on lievästi sanottuna tyhmä eikä pärjää kokeneelle Roke-teerille. Se vain ajaa rataa ympäri, ja vihollisen sattuessa kohdalle jää paikoilleen ampumaan. Osaa se sentään tankata tarvittaessa. Joka tapauksessa ihmispilotin kanssa on hauskeempaa. Hauska lisä on kuitenkin (tietokonepilottien tyhmyydestä huolimatta) mahdollisuus laittaa kaksi tietokonepilottia taistelemaan keskenään pelaajien varustettua ne halunsa mukaan. Taas yksi hyvä puoli pelissä: tietokonepilottit saa varusteltua mielensä mukaan. Pelin suurimpia puutteita on se, ettei peliä voi pelata kuin kaksi pelaajaa yhtä aikaa. Peli on tästä huolimatta erittäin hauska.

Esimerkki: Kaksi pilottia varustelee itsensä, ja peli alkaa. Alukset lähtevät tukikohdistaan. Pelissä voi laskeutua mille tahansa vaakasuoralle paikalle, joten pelaaja X laskeutuu ja jää väijymään. Pelaaja Y ajaa ohi eikä huomaa X:ää, koska tällä on Cloaking Device. X nousee paikaltaan ja lataa lämpöhakuohjuksen Y:n perään. Y:hyn osuu, muttei vielä kuolettavasti. Y kääntyy ympäri ja ampuu sarjan lämpöhakuisia luoteja X:n ampuman lämpöhakuohjuksen tulosuuntaan. X yrittää karkuun, mutta luodit tavoittavat hänet. Y näkee hänet nyt ja lataa ydinkärjen X:ää kohti. Ohi. X kääntyy ja ampuu kaksi lämpöhakuohjusta. Y harhauttaa ne. X lähtee karkuun ja Y menee perässä.

Hetken päästä X:n Cloaking Device menee taas päälle. Y kuitenkin paikantaa X:n, koska aluksen perästä tulee pisteitä (liekit). Y ampuu jälleen sarjan lämpöhakuluoteja. X tulee näkyviin ja yrittää karata. X:n vähät bensat kuitenkin kavaltavat hänet. Bensa loppuu ja X jää leijumaan avaruuteen. Viime tekonaan X kuitenkin ampuu sarjan lämpöhakuohjuksia Y:tä kohti. Y menettää kaikki energiensa. Y:n moottorit sammuvat ja painovoima vetää hänet maahan. Y:llä on kohta uusi alus. X leijuu bensiiniensä loputtua maahan ja räjähtää. Y lentää X:n tukikohtaan ja ampuu tämän heti. Y:n eteen ilmestyy kieppuva kahdeksankulmio, jonka sisällä on T-kirjain. Y ei ehdi jarruttaa vaan lentää kirjainta kohti. Turbo lennättää hänet suoraan seinään. Tämä on jonkinlainen kuvaus siitä millaista taistelu Roketzissa on.

Kun toinen pelaajista menettää kaikki elämistensä, hän on hävinnyt kyseisen ottelun. Ottelun jälkeen tulee status-ruutu. Siellä kerrotaan kaikki tärkeä ja vähemmän tärkeä tieto pelaajista ja edellisistä otteluista. Se näyttää suunnilleen tältä:

WINNER X	LOSER Y
GAMES PLAYED 00001	GAMES PLAYED 00001
Won 100%	Won 000%
Lost 000%	Lost 100%
TIME PLAYED	TIME PLAYED
Current Game 000:01:10	Current Game 000:01:10
Total 000:01:10	Total 000:01:10
Against CPU 000%	Against CPU 000%
Against Human 100%	Against Human 100%
Roketz Lost 000000	Roketz Lost 000008
DUE TO	DUE TO
Bullet Hits 000%	Bullet Hits 100%
Coll. Enemy 000%	Coll. Enemy 000%
Coll. Walls 000%	Coll. Walls 000%

SPEED RACE	SPEED RACE
Current Time 0000	Current Time 0000
Best Time 0000	Best Time 0000
Record Time 0431	Record Time 0431
SCORE	SCORE
Mood Before 100	Mood Before 100
Race+0 Win+2	Race-0 Win-2
Equalize+0 Lives+5	Equalize-0 Lives-5
Mood 107	Mood 093
Elite Status 000%	Elite Status 000%
Experience 000002	Experience 000001
Exp. Comment NUBIE	Exp. Comment NUBIE
Skill ZERO	Skill ZERO

Selvitys:

GAMES PLAYED, Won, Lost selittänee itsensä.

TIME PLAYED, Current Game, Total, Against CPU, Against Human, Roketz Lost  
Peliaika: kyseinen peli, kokonaisaika, ketä vastaan, kuinka monta rakettia tuhoutunut.

DUE TO, Bullet Hits, Coll. Enemy, Coll. Walls  
Tuhoutunut, miksi: luodit, törmäys viholliseen/seinään..

SPEED RACE, Current, Best ja Record Time  
Nopeuskisa: Viime pelissä, pelaajan paras, pelin paras.

SCORE, Mood Before, Race, Equalize, Win, Lives, Mood, Elite Status, Experience, Exp. Comment, Skill  
Pisteet: Mood = Yleispisteet, ei kovin tärkeä. Race, equalize, win, lives, Mood: Mistä pisteet tulivat, pisteet nyt. Elite Status = Tärkein kaikista. Erittäin vaikea saada, kovan työn takana. 100% Elite-pelaajat ovat ERITTÄIN harvinaisia. Experience: Kokemuspisteet. Exp. Comment: Kokemuskommentti. Senat = paras mahdollinen. Skill: Taitopisteet. Master = Korkein.

Lyhyesti sanoen: Peli on mahtava. Grafiikka on mahtavaa. Musiikki on mahtavaa. Pelattavuus on mahtava. Peli imee sisäänsä eikä päästä otettaan.

Roketz

Testattu: Amiga 1200, AmigaOS 3.0, 68020, 2 Mt Chip

Julkaisija: The Farm

Pelityyppi: Luolalentely

Pelaajia: 0-2

Grafiikka: 94 %

Äänet: 90 %

Pelattavuus: 96 %

Yleisarvosana: 95 %

Loppuhubaa

-----

Kun alunperin rekisteröin Roketzin (joka maksaa 20 DM, 15 USD, 10 GBP), odottelin sitä n. kolme ja puoli kuukautta. Sitten kyllästyin, sillä ajattelin etteivät rahat ole menneet perille. Tilasin Gentle Eyeltä A7-Collection-CD:n 160 markan hintaan. Siinä oli mukana rekisteröidyt versiot peleistä Roketz, MASH, Ant Wars II, Ooze ym. Neljän päivän päästä pelien saamisesta Roketz saapui postissa Virosta. (Pelin tekijät ovat siis virolaisia.) Roketz oli pääsyy siihen että tilasin CD:n. Otti päähän. Oli siinä sentään pari hyvää puolta: CD:llä oli muutama ihan hauska peli. Virosta tullut Roketz taas osoitti, että firma on vielä pystyssä, ja toiseksi Virosta tullessa versiossa oli minun oma nimeni, kun CD:llä oli Roketzin saksalaisen levittäjän nimi.

Tässä vielä vertailun vuoksi oma pistetaulukkonni:

```

PLAYER NAME ELiTe
GAMES PLAYED 00562
      Won 088%
      Lost 012%
TIME PLAYED
      Total 019:30:22
Against CPU 24%
Against Human 76%
Roketz Lost 002929
      DUE TO
Bullet Hits 022%
Coll. Enemy 007%
Coll. Walls 071%
SPEED RACE
      Best Time 0431
      Record Time 0431
SCORE
      Mood 138
Elite Status 022%
Experience 001355
Exp. Comment SENAT
      Skill MASTER

```

## 1.40 OnEscapee

```

<=====>
OnEscapee
Juha Alaniemi
<=====>

```

OnEscapee on Sadeness Softwaren ensimmäinen pelijulkaisu, julkaisulistalla seuraavana on demosta päätellen upean tuntuinen Foundation. Itse peli on Invictus Teamin käsialaa.

Monille on varmaan tuttu takavuosilta Flashback ja ehkä jopa Another World, minä ainakin pelasin aikanaan molemmat puhki. Niiden jälkeen ei vastaavia pelejä ole tietääkseni Amigalle tehtykään. Nyt kuitenkin Invictus Team on korjannut asian ja saamme nauttia OnEscapeesta.

Tuplaklikattuasi ikonina ensimmäisenä vastaan tulee vaikuttava viiden minuutin pituinen intro, joka on pelin juonen kannalta olennainen. Toisin kuin monesti, tämän katsoo mielellään useammin kuin kerran, käsin piirretyt grafiikat ja laulettu musiikki ovat hienoja. Juoni on se tavallinen, alienit kaappaavat monien muiden ohella sankarin ja vievät hänet alienien kotiplaneetalle. Matkan aikana tulee kuitenkin tappelu ja he rysähtävät alieneiden kaatopaikalle. Kaikkien oletetaan kuolleen ja heidät jätetään sinne. Pako alkaa...

Peli alkaa samaiselta kaatopaikalta, jonne alus putosi. Tämä on ensimmäinen pelin kuudesta tasosta. Vaikka kuusi ei kuulosta kovin paljolta, niissä riittää tekemistä, sillä peli ei ole helppo alkua lukuunottamatta. Monet tasoista ovat myös todella isoja, esimerkiksi toiseksi viimeiseen kenttään juutuun moneksi päiväksi, kun en löytänyt järveen pudonnutta asettani. Ohjekirjasta löytyy vinkkejä, mitä kussakin tasossa pitää tehdä, mutta ei niin paljon että sen pelaisi hetkessä läpi, ja pakkoko niitä on edes katsoa...

Tehtävät ovat kivoja, jotkut ovat suht helppoja, mutta toiset taas mietityttävät urakalla. Pelin sisällä on ns. alipelejä, joihin törmää silloin tällöin. Ne suoritetaan erillisellä ruudulla. Esimerkiksi kakkostasolla on tehtävä, jossa pitää yhdistää kolme kaapelia niin, että kaikki paneelin alapuolella olevat valot syttyvät, mutta kaapelit eivät kuitenkaan saa mennä oikosulkuun.

Grafiikat ovat alkuintron tapaan käsin piirrettyjä ja laadukkaita. Erikoi-sefektejä löytyy runsaasti, kuten vesisade, pelaajaa seuraava spottivalo jne. Pelin edetessä törmää vähän väliä animaation pätkiin, esim. tasolta toiselle mennessä tai pelaajan menehtyessä. Kuolinanimaatioita on paljon, jotkut niistä todella siistejä. Pelissä tulee vastaan paljon äkkikuolemapaikkoja, mutta onneksi sen voi tallentaa koska tahansa. Äänipuolelta löytyy paljon mukavaa taustamusiikkia, joka muuttuu pelitilanteen mukaan. Ääniefektit ovat myös hyviä.

Huonoja puoliakin toki löytyy. Yksi sellainen on hieman hitaat kontrollit: joystickia kääntäessä menee hieman turhan kauan, ennen kuin ruudulla tapahtuu mitään, tosin tähänkin tottuu. Itse pelaan peliä CD32-ohjaimella, joka soveltuu peliin paremmin kuin tavallinen tikku tai näppäimet. Liikkeiden hitaus tuli hyvin esille, kun jäin putoavien kivien alle toistakymmentä kertaa peräkkäin. Pelin nopeutta voi säätää, normaalin 18 fps:n tilalle voi vaihtaa 25 fps, mutta tämä on mahdollista vain nopeilla prosessoreilla, minun 030:ssäni ei tuntunut olevan tarpeeksi potkua tähän.

Pelin ohjekirja oli nykytrendin mukaan CD:llä. Positiivinen yllätys oli että se oli keksitty tehdä HTML:llä, lukemista varten oli laitettu versio AWebistä. Myös AmigaGuide-versio oli mukana. Ohjekirja tuntui kyllä vähän liian suppealta, mutta ajaa asiansa. Ohjeet on käännetty kaiken kaikkiaan 13 kielelle mukaanlukien suomi.

Pelin julkaisuversio on vain AGA:lle, mutta Aminetista tai Sadenessin kotisivuilta ([www.sadeness.demon.co.uk](http://www.sadeness.demon.co.uk)) löytyy päivitys, jolla pelin saa toimimaan näyttökorteilla. OnEscapee vaatii vähintään 4 megaa muistia, 2x CD-ROMin, kiintolevyn ja WB 3.0+.

OnEscapee on mielestäni yksi Amigan parhaista peleistä. Jos pidit Flashbackista, rakastat OnEscapeeta.

OnEscapee

Testattu: A1200T, 68030/50, 68882, 32 Mt, CV64/3D, 2x CD-ROM

Grafiikat: 94 %

Äänet: 88 %

Pelattavuus: 87 %

Vetovoima: 93 %

Yleisarvosana: 94 %

## 1.41 Matkalla Brasiliassa

<=====>  
Matkalla Brasiliassa  
Janne Pikkarainen  
<=====>

Joskus ihmiset kysyvät minulta, mikä on mielestäni paras tapa viettää joulua. Pidän suomalaisesta perinteisestä joulusta, mutta toisinaan tekee mieli toteuttaa se toinen vaihtoehto: paeta Suomen kylmyyttä ulkomaille. Niinpä pakkasin matkatavarani ja lensin Brasilian lämpöön.

Kuva

On yksi lentoyhtiö, jonka kyytiin en nouse mistään hinnasta. En edes saamani viiden tuhannen markan erikoistarjouksen voimin. Tämän lentoyhtiön nimi on Aeroflot. Matkustan mieluummin turvallisesti nykyaikaisten koneiden kyydissä. Tällä kertaa valitsin käyttööni Lufthansan, Varigin ja Finnairin. Finnair on tuttu ja kotimainen, mutta ei suinkaan paras vaihtoehto. Henkilökunta ei ole niin ystävällistä kuin useimmissa ulkomaisissa lentoyhtiöissä, eivätkä koneet ole sisustettu kaikkein tyylikkäämmin. Varigilla on ystävällinen henkilökunta ja hyvää ruokaa, mutta esimerkiksi matkustamon audio- ja televisiolaitteistot jättävät toivomisen varaa Lufthansaan verrattuna. Lufthansan ainoa huono puoli on sen saksalaisuuden mukanaan tuoma dubbaus. Saksankielisen Turbomanin katsominen on kaameaa kidutusta. Niinpä tyydyinkin kuuntelemaan musiikkia ja katselemaan maisemia.

Brasilian maisemat ovat kerrassaan upeita. Siinä piileekin samalla Brasilian huonoin puoli: vuoristoisissa maisemissa kännyköiden kuuluvuus ei ole paras mahdollinen. Kaupunkialueilla kuuluvuus on normaali, mutta rajat tulevat vastaan siinä vaiheessa, kun pitäisi soittaa autonkuljettaja hakemaan sinua vuoristossa sijaitsevalta kesämökiltä. Onneksi tekstiviestit kulkiivat.

Jos satut joskus piipahtamaan Brasiliassa, suosittelen, että kokeilet drinkkiä nimeltä Caipirinha. Drinkistä lisää myöhemmin, mutta mikään ei voita sitä tunnetta, kun istut paikallisessa rantabaarissa bikinityttöjen parissa ja hörpiskelet herkullista drinkkiä rennon taustamusiikin, aurin-gonpaisteen ja palmujen ympäröimänä.

Se juppailusta - pohjustin vain varsinaista artikkeliani. Seuraa lyhyehkö tietoisku Brasiliasta, sen väestöstä ja elintavoista.

## Ilmasto

-----

Brasiliassa on lämpöä enemmän kuin tarpeeksi. Talvisin lämpötila on 15-25 astetta varjossa, kesäisin lämpötila pyörii 30-45 asteessa. Tämän koin karvaasti Brasiliassa käydessäni. Bongasin parhaimmillaan 47 astetta varjossa ja onnistuin polttamaan nahkani vesirakoille asti. Kyllä, minulla oli aurinkorasvaa, jonka suojakerroin oli 30.

Sadetta ei usein näe. Trooppiset sadekuurot kuuluvat asiaan. Ne ovat lämpimiä, lyhyitä (2-20 min), mutta mielettömän rankkoja. Vettä tulee niin julmetusti, ettei sitä oikein usko ennen kuin itse näkee ja kokee. Äkillisen sadekuuron jälkeen ärsyttää kävellä vaatteet märkänä loppupäivän ajan - Brasiliassa mikään ei kuivu kovin nopeasti, sillä ilmanala on todella kostea. Kannattaakin aina olla vähintään yhdet vaihtovaatteet lähettyvillä.

## Väestö

-----

Paikalliset ihmiset ovat ystävällisiä, avoimia ja vieraanvaraisia. Siinä missä Suomessa uuden naapurin saapuessa katsellaan ovenraosta että kukas tuo on, niin Brasiliassa halataan ja taputellaan. Uudet tulokkaat otetaan ilolla vastaan ja on suorastaan loukkaus, jos päivällistarjouksiin ei suostuta. Kuvassa näette kuinka kirjoittaja (vas.) poseeraa paikallisen Amigan kanssa. (Amiga tarkoittaa Espanjassa ja Portugalissa ystävätärtä.)

~ Kuva

Brasilialaiset ovat myös pinnallisia. Halaus- ja taputtelukavereita kyllä saa ihan joka ovenraosta, mutta todellisia ystäviä heistä on useimmiten vaikea saada. Ihmeellistä kyllä, brasilialaiset vetäytyvät kuoreensa heti kun esille tulee syvällisempi aihe.

Minnekään ei ole kiire. Brasiliassa ei kannata edes yrittää järjestää tapaamista, jonne pitäisi saapua minuutin tarkkuudella. Kaikki tapahtuu noin kolmen tunnin marginaalin sisällä - jos tapahtuu. Mikäli sinun ja seuralaisesi oli tarkoitus lähteä jonnekin kahdeksalta aamulla, voit varautua siihen, että odottelet lähtöä vielä puoliltapäivin. Meno on ystävällistä ja letkeää, suorastaan laiskaa. No, tšekäläisen ilmaston vuoksi kiireinen rehkiminen onkin mahdotonta.

## Liikenne

-----

Rauhallisuus katoaa välittömästi, kun astutaan auton rattiin. Paikalliset päästelevät 40 km/h-alueella noin 120 km/h ja ohittavat kahdesta keltaisesta viivasta, vastaantulevasta autosta ja ylös vasemmalle kaartavasta mäestä huolimatta. Ei ihme, etteivät brasilialaisten autot kestä muutamaa vuotta kauempaa, sillä helle, mäkinen maasto ja täysin päätön koheltaminen hyydyttävät auton kuin auton.

Liikenteessä käytettävä elekieli on huomattavasti monipuolisempaa ja rikkaampaa kuin Suomessa. Tööttiä käytetään usein ja sen merkitys riippuu siitä, kuinka monta kertaa tai miten pitkään sitä painetaan. Myös käsillä hoidetaan paljon, ja sopivalla etäisyydellä ihmiset huutavat toisilleen oh-

jeita tai kiroavat edelläajavaa tohelo kuskia.

Autot ovat yleisesti ottaen huomattavasti parempikuntoisia kuin etukäteen oletin. Ne ovat samoja kuin länsimaissa muutamia poikkeuksia lukuunottamatta. Valitettavasti samaa ei voi sanoa teiden kunnosta. Kaupungeissa ja niiden läheisyydessä tiet ovat ok, mutta kaupunkien väliset tiet ovat paikoitellen lähes uskomattoman surkeita. Toisinaan tiessä saattaa olla 5-10 senttimetriä syviä reikiä. Tästä huolimatta paikalliset ajavat mielettöntä vauhtia, kukaan ei välitä liikennesäännöistä.

Huoltoasemia on kohtalaisen paljon ja niillä myytävä bensiini on edullista, noin kolme markkaa litralta. Huoltoasemilla on myös yksi yhteinen piirre, jota oikeastaan kaipaisi myös Suomessa: täyspalvelu. Yksi mies tankkaa autosi, toinen pyyhkii tuulilasia ja kolmas tarkistaa öljyt. Olo autoa tankkauttaessaan on kuin formulakuskilla.

Liikkeelle ei koskaan pidä lähteä ilman rahaa. Brasiliassa nyhdetään rahaa kaikkialta mistä sitä vain voi saada. Niinpä he keräävätkin maksuja muunmuassa tunnelien ja siltojen käytöstä.

#### Kaupat

-----

Näitähän riittää. Etenkin Rio de Janeirolla näkemäni Etelä-Amerikan suurin ostoskeskus hämmensi koollaan. Se koostui seitsemästä rakennuksesta, joista jokainen on osapuilleen Itäkeskuksen kokoinen. Rakennusten välillä liikutaan junien avulla. Arvatkaa vain, oliko postin löytäminen tuskan takana.

Hintataso on mukavan alhainen erityisesti juomien, myös alkoholipitoisten, kohdalla. Kaksi litraa kolajuomaa maksoi vajaat kaksi markkaa ja litra Casashaa, paikallista kossun vastinetta, noin 30 mk. Alkoholia saa myös tavallisista ruokakaupoista ja valitettavasti sitä näyttää saavan vähän kuka tahansa. Alle 10-vuotias tyttönen väkijuoman kanssa ei ole mukava näky.

Hedelmät Brasiliassa ovat ihanan tuoreita. Suomeen palattuani en voinut vähään aikaan kuvitellakaan järsiväni meidän korvikehedelmiämme. Brasiliassa hedelmät ovat myös monta kertaa halvempia kuin Suomessa ja myös meille tuntemattomia lajikkeita on monia. Kuka on kuullut siiliä muistuttavasta Jacasta tai vaikkapa banaanilajista, jota ei saa syödä ennen keittämistä?

#### Ruoka

-----

Tyypillinen brasiliialainen ateria koostuu riisistä, salaattista, grillatusta lihasta, patongista ja mehusta/limonadista. Suomalainen vatsa on Brasiliassa tiukilla. Ei niinkään ruuan laadun (joka on ihan hyvää eikä edes kovin eksoottista) vaan sen määrän takia. Täkäläiset mättävät ruokaa aivan mielettömästi. Ainakaan minä en jaksa syödä kunnan ateriaa parin-kolmen tunnin välein.

Eksoottista ruokaakin kyllä löytää niin halutessaan. Haitta, eriskummallisen näköisiä kaloja, sammakonreittä tai omituisia kasvisruokia kannetaan eteen, jos vain niin haluat.

Brasilia on tietokonenörtin unelmamaa. Pizza, hampurilaiset ja kolajuomat



ovat vähintään puolta halvempia kuin meillä. Erään tunnetun hampurilaisketjun eräs tunnettu ateria maksoi noin pari kymppiä ja kokonaiset pizzat 10-20 mk paikasta riippuen.

Paikallisten suosikkidrinkkiä, Caipirinhaa, tehdään monena versiona. Tässä Sakun tutkimusryhmän löytämät variantit:

Valmistaja	Voimajuoma	Sekoitin	Nautitaan
Arkadia @ Helsinki	Cointreau	Lusikka	Jäisenä
Bar Vitoria @ Brasilia	Casasha	Pilli / lusikka	Jäisenä
Phase 5 @ Computer '97	Pinga	Pilli	Jäisenä
Phase 5 A\Box	Aiheuttaa oikosulun	Tuuletin	Jäähdytettynä

#### Kuva

Ensimmäisen kolmen valmistamisessa pätee samat säännöt: Laita joukkoon kolme limettiviipaletta, pari teelusikallista sokeria sekä jäähilettä. Sekoita ainekset keskenään lusikalla tai pillillä ja anna jään sulaa jonkun aikaa. Nauti jäisenä. A\Box on Phase 5:n suunnittelupöydällä hiljakseen valmistuva "Amiga-kloonii", jonka erikoispiiristö on saanut ristimänimekseen Caipirinha.

#### Juhlat

Brasiliassa juhlietaan ja paljon. Paikallinen väestö on menohenkistä ja iloista, jonka huomaa esimerkiksi tšekäläisestä jouluaatosta. Meillä Suomessa joulukuukuu on vaisu juhla, jolloin vetäydytään mummon luo kinkkua syömään ja nurkkaan istumaan. Brasiliassa televisiosta tuli sambakarnevaaleja koko aattoillan ajan. Paikalliset perheet syövät ruokaa noin klo 22-24. Puoliltaoin vietetään perheen kärsivällisyydestä riippuen 1-5 minuutin mittainen hartaushetki, jaetaan lahjat ja jatketaan syömistä. Kunhan vatsa on räpeltetty ruokaa täyteen, on aika lähteä jouludiskoon. Kyllä, jouluaattona diskot ovat auki puolestayöstä aamuviiteen! Diskojen seinät melkein repeävät diskosten täyttyessä ihmismassoista.

Niin, ne diskot. Paikalliset diskoilijat eivät juo alkoholia humaltumistarkoituksessa, vaan tyytyvät pariin drinkkiin ja juovat loppuajan alkoholittomia juomia. Diskoissa tytöillä oli ihan omituinen tapa. He menivät diskon ylätasanteella sijaitsevan kaiteen luo nojailemaan ja kirjaimellisesti keikkittelivat takapuoltaan kunnes joku mies tuli heidän luokseen. He suorastaan odottivat miestä ja antoivat tämän tehdä mitä tahansa, tältä ainakin päällepäin vaikutti. Oppaani väitti että tapa on ihan tyypillinen eivätkä naiset olleet ilotyttöjä, mutta epäilen väitettä raskaasti.

Diskosten musiikkijako on ihan yleisesti seuraava: 40 % europoppia, 40 % latinorytmejä, 10 % hitaita ja 10 % jotain muuta. Paikallisten ihmisten musiikkimaku ei muutenkaan ole sellainen kuin yleensä luullaan. Brasilialaiset kuuntelevat kyllä muutakin kuin sambaa. Itse asiassa reggae ja europoppi on siellä nykyään lähes suositumpaa kuin samba.

#### Tietokoneet

Tietokoneiden suurkuluttajan ei kannata vaivautua Brasiliaan ainakaan halpojen hintojen toivossa. Joulukuussa 1997 kaikki tietokonetarvikkeet olivat noin 25-50 % kalliimpia kuin Suomessa. 16 megatavun SIMM-palikka 600 mk, 4,3 gigatavun kiintolevy 2500 mk, eivätkä ohjelmien hinnatkaan halpuudellaan houkutelleet. Puhumattakaan niiden laadusta - voihan olla, että ne meille tuntemattomat merkit ovat toimivia ja hyviä, mutta erityisesti pikukukaupoista Canonin tai HP:n kaltaisia tunnettuja merkkejä sai etsiä ihan tosissaan.

Köyhien Internauttienkaan elämä ei ole Brasiliassa hääviä. Internetin käyttäminen maksaa noin 250 markkaa kuukaudessa. Tähän vielä päälle minuuttimaksu sekä puhelinmaksut.

## 1.42 MultiUserFileSystem

```
<=====
MultiUserFileSystem
Janne Pikkarainen
=====>
```

Kotonasi nököttävä Amiga on koko perheen käytössä jatkuvasti. Sinua vaivaa jatkuvasti ajatus siitä, että joku löytää kiintolevyn piilohakemistosta ne kaikki rakkauskirjeesi ja räävittömät kuvat, jotka sinusta otettiin viime pippaloissa. Samaan aikaan pelkää, että rävelö siskosi tulee ja alustaa vahingossa kiintolevyn. Kaiken ei tarvitse olla näin tulenarkaa, asenna MultiUserFileSystem!

MultiUserFileSystem (tästä eteenpäin MUFSS) tuo koneeseesi Unix-maailmasta tutut käyttäjäkohtaiset tunnukset ja oikeustasot. Muihin vastaaviin Amiga-porttauksiin nähden MUFSS on pomminvarma, sillä se asennetaan kiinteästi osaksi Amigan tiedostojärjestelmää, eikä sen suojauksia pysty kiertämään esim. boottaamalla ilman startup-sequencea. Voit siis viimeinkin olla oman koneesi herra: siskosi ei enää pääse käyttämään delete- tai format-komentoa eikä kukaan pääse salaisiin hakemistoihisi. Myös muut perheenjäsenet saavat itselleen ikioman kotihakemiston (tai vaikka useita) ja eri ohjelmien käyttöoikeuksia voi muuttaa mielinmäärin.

Kuulostaa hienolta, mutta miten se asennetaan? Tai miten sitä käytetään? Jatka lukemista. Ensin alkuun pakollinen disclaimer.

Jos olet yhtään perillä Amigan perustoiminnasta, HDToolBoxin käytöstä, Shellistä ja mieluusti myös Unixin (sekä sen käyttäjäoikeussysteemien) perusteista, MUFSSin asentaminen on melko helppoa puuhaa eikä sen takia tarvitse tuhota levyllä olevia tietoja. Sen asentaminen vaatii kuitenkin HDToolBoxin ja FFS:n muuttelusta, joten ole tarkkana! Allekirjoittanut ei ota mitään vastuuta MUFSSin mahdollisesti tuottamista vahingoista. Itse asensin sen aikoinaan ilman ongelmia, mutta herra Murphyllä on joskus paha tapa tunkea sormensa peliin. Tee kaikki vaihe vaiheelta huolella, älä sähellä äläkä koeta keksiä omia oikoteitä asentamiselle, niin kaiken pitäisi sujua.

Asentaminen

-----

- 1) Pura paketti.
  - 2) Kopioi paketin Libs-hakemistosta löytyvä multiuser.library kiintolevysi Libs:-hakemistoon ja paketin C-hakemiston tiedostot kiintolevysi C:-hakemistoon.
  - 3) Kopioi paketin Locale-hakemiston sisältö Locale:-hakemistoon.
  - 4) Tarkista L:-hakemistosta löytyvän FastFileSystem-tiedoston versio komennolla Version L:FastFileSystem. (Huomautus: Minulla ei ole mitään tietoa siitä, kuinka MUFS reagoi uuden FFS64:n betaversioihin! Mukana toimitetaan patchit vain vanhemmille versioille. Kokeile omalla vastuulla.)
  - 5) Luo MUFS: Patch/spatch -oL:MultiUserFileSystem -pPatch/MultiUserFileSystem\_xxx.pch L:FastFileSystem (xxx = 2.04, 2.05, 2.1, 3.0 tai 3.1, riippuen käyttöjärjestelmästäsi. Mikäli saat eteesi ilmoituksen "Incorrect version of the original file", käytit väärää versiota)
  - 6) Valitse osiot, jotka tahdot suojata MUFSilla ja kopioi paketin Config-hakemiston sisältö esimerkiksi hakemistoon SYS:MultiUser/.
  - 7) Varmista, että äskeisessä Config-hakemistossa on passwd-tiedosto, jossa ns. root-oikeuksilla varustettu tunnus. Rivillä täytyy lukea esimerkiksi root||65535|65535|Saku Maintenance Staff|SYS:Homes/Root|cli
  - 8) Varmista, että äskeisessä hakemistossa on myös Multiuser.group-tiedosto. Siellä olisi syytä lukea esimerkiksi seuraavanlainen rivi: root|65535|65535|Saku Staff
  - 9) Lisää s:User-Startup -tiedostoon seuraava rivi: Logout GUI GLOBAL
  - 10) Valitse tietokoneellesi nimi. Eli esimerkiksi seuraava rivi kistaa koneesi Saku Sammakoksi: Echo "Saku Sammakko" >ENVARC:HostName
  - 11) Oletetaan, että haluat suojata osion SYS:. Komenna seuraavasti: Make-Keyfiles SYS:MultiUser SYS:
  - 12) Käynnistä HDToolBox ja valitse suojattava kiintolevy.
  - 13) Valitse "Partition Drive" ja aktivoi "Advanced Options". Paina tämän jälkeen "Add/Update".
  - 14) Eteesi pitäisi tulla lista tällä hetkellä käytössä olevista tiedostojärjestelmistä. Jos päivität MUFSia uuteen versioon, listassa näkyy jo ennestään 0x6d754653. Paina tällöin "Update File System". Muussa tapauksessa valitse "Add New File System".
  - 15) Mikäli valitsit "Add New File System", eteesi tulee uusi ikkuna. Naputtele "L:MultiUserFileSystem" ja Identifier-riville 0x6d754653. Jos HDToolBox kysyy versionumeroa, naputtele 39.
  - 16) Paina "OK" ja mene takaisin osiovalikkoon. Valitse osio, jonka haluat suojata. Paina tämän jälkeen "Change File System".
  - 17) Edessäsi on jälleen uusi ikkuna. Valitse "Custom File System" ja naputtele Identifier-riville 0x6d754653.
-

18) Paina OK. Jos tahdot suojata lisää osioita, toista kohta 17 kaikille suojattaville partitioille. Muussa tapauksessa jatka lukemista.

19) Palaa takaisin HDToolBoxin alkuvalikkoon ja paina "Save Changes To Drive". HDToolBox todennäköisesti herjaa, että levyltä katoavat kaikki tiedot - älä välitä ilmoituksesta, vaan paina OK. Mitään ei katoa ainakaan MUFSin dokumenttien ja omien kokemusten perusteella. HUOMAA, ETTÄ TEET TÄMÄN OMALLA VASTUULLASI.

20) Paina vielä Exit. Mikäli kaikki meni hyvin, HDToolBox tahtoo resetoida koneesi. Tottele ja koneesi resetoituu automaattisesti. Jos kaikki on edelleen kunnossa, kone myöskin käynnistyy automaattisesti uudelleen.

21) Käynnistämisen jälkeen näet edessäsi sisäänkirjoittautumisikkunan. Kirjoita nimeksi root ja bootin pitäisi jatkua.

22) Ensimmäinen asia, jota sinun tulisi tehdä, olisi asettaa oma salasanaasi. Kirjoita shellissä "Passwd GUI". Sinulta kysytään nyt vanhaa salasanaa. Sitä ei vielä ole, joten paina Enter. Kirjoita uusi salasanaasi ja varmista, että muistat sen vielä tunninkin päästä. MUFSin hakkerointi ei suju kovin helposti, joten ÄLÄ unohda salasanaasi!

23) Seuraavaksi suojaamme muutamia tärkeitä tiedostoja poropeukaloiden varalta. Esimerkissä suojaamme partition SYS: tärkeät tiedostot - muuta tarvittaessa esimerkkirivien osion nimi omiasi vastaavaksi.

```
SetOwner SYS:.MultiUser.keyfile root
MProtect SYS:.MultiUser.keyfile R
On suositeltavaa, että suojaat myös seuraavat tiedostot:
SetOwner SYS:MultiUser/passwd root
MProtect SYS:MultiUser/passwd RWD
SetOwner SYS:MultiUser/MultiUser.config root
MProtect SYS:MultiUser/MultiUser.config RWD
SetOwner SYS:MultiUser/MultiUser.group root
MProtect SYS:MultiUser/MultiUser.group RWD
SetOwner SYS:MultiUser/.profile root
MProtect SYS:MultiUser/.profile SRWED GROUP R OTHER R
SetOwner S:Startup-Sequence root
MProtect S:Startup-Sequence SRWED GROUP R OTHER R
SetOwner S:User-Startup root
MProtect S:User-Startup SRWED GROUP R OTHER R
SetOwner SYS:Tools/HDToolBox root
MProtect SYS:Tools/HDToolBox RWED
```

24) Muista ottaa varmuuskopiot kaikista .keyfile -tiedostoista! Eli tässä tapauksessa SYS:.MultiUser.keyfile visusti talteen!

Käyttäminen

-----

Äskeisen esimerkin jälkeen löydät SYS:MultiUser-hakemistosta kasan kryptiseltä tuntuvia tiedostoja. Käymme läpi niiden merkityksen.

passwd

-----

Tiedoston passwd merkitys on yksinkertainen: Se sisältää kaikki käyttäjätunnukset, niiden oikeustasot, salasanat ja tunnusluvut. Komennon pohja on seuraava:

```
<userid>' '|<passwd>' '|<uid>' '|<gid>' '|<name>' '|<home>' '|<port>
```

<userid> = Käyttäjän tunnus

<passwd> = Salasana. Jos teet uusia tunnuksia, jätä tämä kenttä tyhjäksi. MUFS luo siihen itse oman kryptatun versionsa, kunhan käyttäjä on soheltanut passwd-komennon kanssa.

<uid> = Käyttäjän tunnusnumero, luku väliltä 1-65535. Muistathan, että luku 65535 on varattu systeemin ylläpitäjälle ja että jokaisen käyttäjän tunnusnumeron tulisi olla eri!

<gid> = Käyttäjän ryhmä, luku väliltä 1-65535. 65535 on varattu ylläpitäjälle/ylläpitäjille. Samaan ryhmään voi kuulua miten monta käyttäjää tahansa. Samassa ryhmässä olevat käyttäjät saavat käyttöoikeuden samoihin tiedostoihin ja hakemistoihin.

<name> = Käyttäjän oikea nimi. Tällä hetkellä nimen pituus on rajoitettu 219 merkkiin, mutta se tuskin haittaa ketään. :-)

<home> = Käyttäjän kotihakemisto, vaikkapa SYS:Homes/Sakumies/

<port> = Commodoren AS225 TCP/IP-ohjelmiston käyttämä kenttä. Jätä tämä tyhjäksi, jos et omista ohjelmistoa.

Mikäli teet passwd-tiedostoon kirjoitusvirheitä, se ei ole kovinkaan tappavaa. MUFS huomauttaa sinua väärästä rivistä ruutuun ilmestyvällä huomautuksella, joka katoaa kymmenen sekunnin päästä ja jättää rivin huomiotta.

MultiUser.config

-----

Tiedosto sisältää MUFSin perusasetukset. Tässä niiden merkitykset:

LIMITDOSSETPROTECTION = dos.library/SetProtection() -kutsu ei enää voi vaihtaa GROUP- ja OTHER-tiedostolippuja.

PROFILE = Käyttäjien kotihakemistoon voi sijoittaa tiedoston nimeltä .profile. Tämän tiedoston sisältö näytetään käyttäjälle joka kerta, kun hän kirjautuu sisään koneelle.

LASTLOGINREQ = Näyttää edellisen kirjautumisen ajankohdan.

LOGSTARTUP = Tallentaa jokaisen uudelleenkäynnistämisen lokitiedostoon.

LOGLOGIN = Tallentaa jokaisen kirjautumisen lokitiedostoon.

LOGLOGINFAIL = Tallentaa jokaisen epäonnistuneen kirjautumisen lokitiedostoon.

LOGPASSWORD = Tallentaa jokaisen salasananvaihdoksen lokitiedostoon.

LOGPASSWDFAIL = Tallentaa jokaisen epäonnistuneen salasananvaihdoksen loki-tiedostoon.

LOGCHECKPASSWDFAIL = Tallentaa jokaisen epäonnistuneen salasananantarkistus-kutsun lokitiedostoon.

PASSWDUIDLEVEL = Käyttäjät, joiden käyttäjätunnus on suurempi tai yhtäsuuri kuin tässä annettu luku, voivat vaihtaa salasanaansa. Muussa tapauksessa vain ylläpitäjä tai muut korkea-arvoisemmat voivat tehdä muutoksen.

PASSWDGIDLEVEL = Käyttäjät, joiden käyttäjäryhmä on suurempi tai yhtäsuuri kuin tässä annettu luku, voivat vaihtaa salasanaansa. Muussa tapauksessa vain ylläpitäjä tai muut korkea-arvoisemmat voivat tehdä muutoksen.

MultiUser.group

-----

Tiedosto sisältää käyttäjäryhmäkohtaiset tiedot. Pohja on seuraava:

<GroupID>|<gid>|<MgrUid>|<GroupName>

<GroupID> = Ryhmän nimen lyhyt versio, nimen maksimipituus 31 merkkiä. Nimi voi olla vaikkapa Saku tai amigistit.

<gid> = Käyttäjäryhmän tunnusnumero, luku väliltä 1-65535. Muista että luku 65535 on varattu ylläpitäjille!

<MgrUid> = Ryhmänjohtajan tunnusnumero, luku väliltä 1-65535. Katso passwd-selityksen kohtaa <uid>.

<GroupName> = Ryhmän nimen pitkä versio, nimen maksimipituus 219 merkkiä.

C-hakemiston uudet komennot

-----

Freeze = Pysäyttää yksittäisen käynnissä olevan taskin. Et voi pysäyttää omaa tunnustasi etkä multiuser.serveriä. Katso myös komennot Unfreeze ja Kill.

Kill = Koettaa poistaa yksittäisen taskin koneesta. Et voi tappaa omaa tunnustasi etkä multiuser.serveriä. Muistathan, ettei AmigaOSissa ole muistin-suojausta, joten taskien poisteleminen on melko riskialtista ja koneen kaa-tumista aiheuttavaa puuhaa. Freeze on paljon turvallisempi vaihtoehto vil-liintyneen ohjelman hyydyttämiseen.

LimitDOSSetProtection = Määrittelee, saako käyttöjärjestelmän dos.library/SetProtection()-kutsu vaihtaa tiedostojen suojauslippuja.

Login = Kirjaa sisään uuden käyttäjän jättäen edellisen/edelliset sisälle.

Logout = Heivaa edellisen käyttäjän pihalle ja kirjaa tämän jälkeen uuden käyttäjän.

MakeKeyfiles = Mikäli päätät myöhemmin suojata lisää osioita, tämä komento

luo uudet .keyfile -tiedostot.

MAssign = Assign-komennon vastine. Erona alkuperäiseen on se, että MAssignin määritelmät tutkitaan joka kerta. Esimerkiksi komento Run >NIL: MAssign HOME: %h VOLUME tekee mahdolliseksi sen, että jokainen käyttäjä voi hiipiä omaan kotihakemistoonsa kirjoittamalla HOME:

MList = Dir-komennon vastine, joka tunnistaa myös MUFSSin tiedostoliput.

MProtect = Protect-komennon vastine, joka osaa vaihtaa myös MUFSSin asetuksia.

Passwd = Vaihtaa salasanaasi.

RunCommand = Ajelee ohjelmia siten, että myös MUFSSin UID-lippu huomioidaan.

SetDefProtect = Määrittelee tiedostojen vakiosuojaukset.

SetOwner = Asettaa yksittäisen tiedoston käyttäjäoikeudet.

Tasks = Listaa parhaillaan konetta käyttävän henkilön käytössä olevat taskit.

Unfreeze = Jatkaa Freeze-komennolla jäädytetyn ohjelman suoritusta.

UserInfo = Näyttää tietoja käyttäjästä x. Listaa käyttäjän nimen, aliaksen, käyttäjäryhmän & tunnusnumeron sekä mahdollisesti kotihakemistosta löytyvän .plan -tiedoston. (.plan sisältää mitä tahansa tekstiselostusta käyttäjästä.)

Who = Näyttää koneeseen parhaillaan kirjautuneet käyttäjät.

Tässä MUFSSin asentaminen ja perusteet. Jos kohtaat käytössä ongelmia tai et onnistu asentamisessa, ota yhteys allekirjoittaneeseen. Todellisissa hätätapauksissa soita (09) 805 5903 / Janne tai 040-568 2558!

Peruspaketit:

```
ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/misc/MultiUser18api.lha (14 kt)
ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/misc/MultiUser18bin.lha (127 kt)
ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/misc/MultiUser18ext.lha (204 kt)
ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/misc/MultiUser18src.lha (109 kt)
ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/misc/MultiUserFix.lha (12 kt)
ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/misc/MultiUserFix_S.lha (142 kt)
```

## 1.43 Amiga-mainos PTV:llä

```
<=====>
  Amiga-mainos PTV:llä
  Simo Koivukoski
<=====>
```

Amigaa ei juuri ole nähty Suomessa mainostettavan sitten Commodoren poistumisen. Aikanaan kuitenkin 13.11.1995 - 26.11.1995 nähtiin PTV:llä pieni mainoskampanja, johon kuului kaksi osaa.

Kuva Kuva

Jälkimmäinen osa oli viisi sekuntia kestävä kuva, jossa vasemmassa ylänurkassa oli alle neljännesruudun kokoinen Amigan logo ja taustalla kuului nuoren pojan ääni, joka sanoo: "Multimedia-Amiga ja mahtava ohjelmistopaketti alle kolmetonnii! Faijaa!". Tämän toisen osan tarkoitus oli lähinnä informoida tarkemmin siitä mistä Amigoita saa.

Mainoskampanjan ensimmäinen osa oli huikea nopeatempoinen animaatio, jota tahditti rytmikäs musiikki. Mainos alkaa tunnelista. Katselija huomaa seisovansa hurjaa vauhtia kiitävän valkoisen surffilaudan päällä, joka on varustettu Amiga-logolla. Tunnelista ulostullessa surffaus jatkuu tiedon valtatiellä, jonka keskiviiva muodostuu ykkösistä ja nolllista. Muualla on intellektuellisesti autiota, mutta Amiga-ilmiö on kokonainen kaupunki, jonne saavuttaessa ympärillä näkyy upeita rendattuja maisemia, vuorensinää, jossa lukee Hollywood-tyyliin Amigawood, palmuja, tasainen kuvaa heijasteleva meren pinta ja korkeita pilvenpiirtäjiä.

Surffilauta kurvailee tietä myötäillen ja ohittaa toisen hitaan sinisen laudan. Kuvaruudun vasemmassa yläkulmassa lukee moniajo ja sitten listan muodossa sanat "tekstinkäsittely", "kuvanmuokkaus", "musiikki" ja "WWW". Ruudun ohi lentelee sarjassa kuvia Amigan ruuduista, Final Writer, Brilliance, joku musiikkiohjelma, ja AMosaic. Suffaus päättyy ruudun muuttuessa valkoiseksi ja siihen tulee Amigan logo. Samalla taustalla kuuluva tukevan matala ääni sanoo: Amiga - sijoitus tulevaisuuteen. Tämä kaikki kestää vain 15 s, mikä kertonee tahdistista.

Tämä animaatio tehtiin kokonaisuudessaan Amigalla, ja nyt vähän kysellään siitä tarkemmin itse tekijältä, Erkki Tapolalta.

SK: Kuka tilasi mainoksen?

ET: AIC Systems oli tilaaja. Seppo Virtanen edesauttoi mainoksen luonnissa.

SK: Aloitit mainoksen tekemisen perus-A3000:lla, mutta homma pääsi vauhtiinsa saatuaasi käyttöösi A4000/060:n. Niitä ei tiettävästi vielä montaa ollut Suomessa vuonna 1995?

ET: Pitää paikkansa, ensin sain AIC:n A4000/060:n käyttööni ja myöhemmässä vaiheessa myös Broadlinen koneen. Tietääkseni muita 68060:lla varustettuja Amigoita ei tällöin Suomessa ollut.

SK: Millaisia ohjelmistoja ja lisälaitteita käytit tehdessäsi mainoksia?

ET: Lightwave 3D:n tuorein versio oli silloin 3.5, joka palveli tarkoitusta varsin loistavasti. Animaatioiden toistossa käytimme Personal Animation Recorderia. Mainoksessa olleet bitmapit yms. tekstit tein TV-Paintilla.

SK: Reilusta saatavilla olleesta laskutehosta huolimatta taisi versioita animaatiosta sekä työtunteja kertyä?

ET: Kyllä, noilta kahdelta Amiga-maailman Ferrarilta meni lopulliseen laskentaan kymmenisen tuntia. Pitkälle toistasataa työtuntia upposi liikeratojen muokkaamiseen sekä esineiden ja pintamateriaalien luomiseen.

SK: Kuka animaation äänet laati?



ET: Äänet laati Soundwise Oy:n Jari Innanen, joka on aiemmin muokannut veljensä kanssa mm. Kivenpyörittäjän kylän äänet. Hän käytti työssä viriteltyä A2000:aa jossa oli muistaakseni Studio 16 -äänikortti.

SK: Millainen on nykyinen Amiga-laitteistosi ja mitä sillä puuhaillet?

ET: Tuo aikaisemmin mainittu A3000 on nyt vaimoni käytössä ja siihen hankitaan ensi viikolla 2,1 Gt levy vanhan 105 Mt Quantumin lisäksi. Oma työkooneeni on A4000/060, jossa Merlin hoitaa grafiikat ja MultiFaceCard sarjaliikenteen. Gigainen IDE-levy minulla on siksi, ettei Linuxille ollut silloin ajuria A4000:n SCSI-liitännälle. Gigaisen SCSI-levyn laitoin ulkoiseen koteloon ja sitä käytän siirtäessäni töihin tiedostoja aina kun teen CD:itä. Pöydällä on lisäksi Artec'n Viewstation A6000C Plus -skanneri ja Epson Stylus Color 500 -printteri.

Kaduin sen verran pahasti A500:n myymistä, etten aio enää myydä vanhoja Amigoita. Sain ilmaiseksi yhden A500:n, jolla äitini nykyisin ylläpitää kirjatietokantaansa. Hän on ihastunut koneeseen ja haluaa ostaa sen.

Suurin osa käytöstä liittyy verkkoon; sähköpostin lukemista ja kirjoittamista, surfaamista ja verkkosivujen laadintaa. Muut työt onnistuvat hyvin Amigalla, mutta verkkosivuja olen joutunut tekemään Mac-softalla nimeltä Claris Home Page. Joku voisi mailailla minulle, mitä softia kannattaa käyttää Amigalla. Uutta softaa tulee niin paljon, etten pysy kärryillä.

Viime aikoina olen käyttänyt huomattavan paljon aikaa Doom'n pelaamiseen. Odotan tilaamaani Quaken saapuvan näinä viikkoina. Kuuntelen myös muuntamiani mp3-kappaleita ja modeja rentoutuakseni.

Ohjelmoin työkseni C++:lla, ja ajoittain teen sitä myös kotona. Java kiinnostaa, ja olenkin odotellut milloin sitä on mahdollista käyttää Amigalla täysipainoisesti.

SK: Mietteitä Amigan tulevaisuudesta ja Amiga Internationalin tekemästä PowerPC:n valinnasta Amigan seuraavaksi prosessoriksi?

ET: PowerPC on mielestäni varsin hyvä vaihtoehto. Se ei ehkä ole nopein mahdollinen prosessoriperhe, mutta on syytä muistaa, että vastaavan tehoinen Intel-prosessori käy kaksi kertaa niin kuumana ja hinnatkin taitavat nykyisin olla samoissa. Olen ymmärtänyt, että PowerPC:ssä on tehokkaampi käskykanta.

On totta, että AmigaOS:n siirtämisessä Intel-alustalle olisi etunsa, mutta silloin olisimme oikuttelevan ja heikkolaatuisen PC-raudan varassa. Maksan mieluummin laitteistosta, jossa on vikadiagnostiikka kuin käytän vapaa-aikaani PC-tukihenkilönä.

Odotan innolla PowerMac-emulaatiota, sillä himoitsen paria Interplayn pelejä, jotka eivät toimi 68k Macissä. Shapeshifter on kivoimpia käyttämiäni Macceja, koska paniikin iskiessä AmigaOS on lähellä.

Amiga on ollut joskus ilmiö, josta ihmiset ovat puhuneet ylpeinä. Nykyisin sinun ja itseni kaltaiset ihmiset ovat vähissä. Monet vaihtavat koneensa PC:ksi etsiessään uutta pontta harrastukseensa. Luovuus tuntuu kuitenkin loppuvan siihen, sillä useampi Amiga- kuin PC-käyttäjä näyttää tekevän koneellaan jotakin muutakin kuin ronkkivan sovelluksia ja laajennuskortteja

etsien syitä niiden toimimattomuudelle. Toki pelaaminen saa uutta ulottuvuutta, kunhan hankit uusimman 3D-kortin ja äänikortin ja saat ne toimimaan yhdessä.

Näyttää siltä, ettei Amiga palaa entiseen loistoonsa vaikka niin haluaisimmekin, mutta se tulee pysymään samanlaisena kuolemattomana ilmiönä. Sen käyttäjät joukkona ihmisiä, jotka eivät alistu. Niin pitkään kuin Amigalta puuttuvat sovellukset on mahdollista ajaa maailman parhailla emulaattoreilla, en edes tarvitse muita koneita.

Haluan vedota Amiga-käyttäjiin. Tehkää kuten minä ja ostakaa ne sovellukset, joita todella käytätte ja osoittakaa näin arvostuksenne Amigaa kohtaan. Kuluttajat, siis sinä ja minä ja me kaikki, äänestämme lompakoillamme. Minä olen ääneni antanut ja annan jatkossakin.

## 1.44 Namupaloja Sakun kotisivuilta (marraskuu - helmikuu)

<=====>  
Namupaloja Sakun kotisivuilta (marraskuu - helmikuu)

<=====>

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

Namupalat toimitti avustajien kirjoittamasta materiaalista Janne Siren.

-----  
VirusZ

3.11.97 - Jari Karjalainen

Vielä silloin tällöin näkee kysyttävän hyvää ohjelmaa virusten torjuntaan, käytössä kun sattuu olemaan edesmennyt Virus Checker tms. kuollut tuote. Onneksi Amigalle on vielä olemassa hyviä virustentappajia, VirusZ lienee paras. Ainakin sen käyttö on helppoa, ja se tuntee mukavan määrän viruksia. Ehkä monipuolisempiakin on, kuten esim. VirusWorkShop, mutta yleensä niissä on niin luotaantyöntävä käyttöliittymä ettei virusten tarkistus houkuttele. VirusZ ei koreile käyttöliittymällä sekään, mutta kaikki tarvittava on saatavilla tarvittaessa. Ensisijaisesti VirusZ onkin tarkoitettu pidettäväksi taustalla käynnissä tarkkailemassa muistia ja asemaan laitettuja levykeitä. Käyttäjän ei tarvitse vaivata päätään ennen kuin jotain epäilyttävää tapahtuu.

Tietenkin VirusZ:lla voidaan tutkia tiedostoja virusten yms. pöpöjen varalta. Versiosta 1.33 lähtien VirusZ on osannut purkaa myös paketteja. Jopa pakkausten sisällä olevat pakkaukset puretaan ja tutkitaan, joten paketteja ei tarvitse itse purkaa tarkistusta varten. VirusZ osaa purkaa myös tiedostot (sekä ohjelmat että datat), jotka on pakattu jollain tiedostopakkerilla (PowerPacker, StoneCracker jne.). Nämä toiminnot (Decrunch Executables ja Decrunch Data Files) kannattaa pitää aina päällä.

Jos tunnet, ettei VirusZ riitä, löydät Virus Help Team Denmarkin (<http://home4.inet.tele.dk/vht-dk/>) sivuilta lisää ohjelmia virusten torjuntaan. Sivulta löytyy myös uusin VirusWarning.Guide, jossa kerrotaan uusista ja vanhoista viruksista, troijalaisista yms. Hyvä lukea joskus. Tosin

erittäin hyvän suojan saa jo sillä, että hankkii ohjelmansa esim. Aminetista ja kaupalliset ohjelmat tietenkin kaupasta ostamalla.

VirusZ vaatii AmigaOS 2.0:n tai uudemman sekä commodities.library V37:n, reqtools.library V38:n, xfdmaster.library V37: tai uudemmat. VirusZ on sharewarea.

VirusZ 1.40:

[http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/virus/VirusZ\\_III140.lha](http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/virus/VirusZ_III140.lha) (199 kt)

-----  
MultiFR

4.11.97 - Jari Karjalainen

Joskus on tarvetta muuttaa tekstitiedostoista tietty teksti, esim. osoite HTML-dokumenteissa. Homma on työläs varsinkin jos tiedostoja on monta tai muutettava teksti esiintyy useaan kertaan. Tällöin ei tekstieditorilla muokkaaminen houkuttele. Onneksi Aminet on pullollaan apuohjelmia etsi/korvaa-työhön, ja MultiFR on yksi parhaista.

MultiFR osaa muuttaa muuttaa tekstin useasta tiedostosta yhdellä komennolla. Etsittävä ja/tai korvattava teksti voidaan antaa myös HEX-muodossa. Tämä on erityisen kätevää, jos käsitellään merkkejä, joita on muuten vaikea kirjoittaa (esim. rivinvaihto).

MultiFR on freewarea ja vaatii AmigaOS 2.0:n tai uudemman.

MultiFR 1.2:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/shell/MultiFR12.lha> (9 kt)

-----  
ABackup

5.11.97 - Jari Karjalainen

Joskus olisi hyvä ottaa kiintolevyn sisällöstä varmuuskopio, ainakin tärkeimmistä tiedoista. Varmuuskopioinnin olisi oltava helppoa, jotta homman jaksaisi tehdä riittävän usein.

ABackup on helppokäyttöinen ohjelma varmuuskopioiden ottoa varten. ABackupilla voidaan varmuuskopioida hakemistot ja tiedostot tai osio sellaiseen, myös muut kuin AmigaDOS-osiot (PC, Mac, UNIX). Varmuuskopio voidaan ottaa levykkeille (myös High Density), tiedostoksi kiintolevylle tai vaikkapa nauha-asemaan.

ABackup osaa ottaa varmuuskopion myös nimen, päiväyksen ja tärkeimpänä, myös tiedoston lipun mukaan. Jälkimmäinen mahdollistaa sen, että voidaan ottaa edellistä varmuuskopiota täydentävä varmuuskopio ottamalla mukaan vain ne tiedostot, joiden Archive-lippu on alhaalla. Tämä on kätevää kuin joka kerta ottaa uusi varmuuskopio koko levystä.

ABackup näyttää tarvittavien levykkeiden määrän ja arvoidun ajan, joka varmuuskopioinnissa kuluu. Vähänkään isommalla levyllä levykkeiden määrä masentaa. ;-)

Onneksi varmuuskopion kokoa voidaan pienentää pakkaamalla data. ABackupissa

on sisäinen pakkaaja, mutta se tukee myös XPK-kirjastoa, jonka kautta saadaan käyttöön tehokkaampia pakkausrutiineja. Myös ulkoisia pakkereita, vaikkapa LZX:ää, voidaan käyttää.

Varmuuskopio voidaan palauttaa mihin hakemistoon tahansa alkuperäisen hakemistopuun kanssa tai ilman (kun on varmuuskopioitu Files & Dirs -moodissa). Jos on varmuuskopioitu osio, tulee palauttaessa kohdeosio olla samanlainen. ABackup on sharewarea ja vaatii AmigaOS 2.0:n tai uudemman sekä vähintään megatavun muistia.

ABackup 5.14:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/disk/bakup/abackup514.lha> (371 kt)

---

MystiCube

6.11.97 - Simo Koivukoski

MystiCube on hauska Workbenchin koristaja, joka on tehty lähinnä esittämään guigfx.libraryn mahdollisuuksia. Kirjastosta löytyy 020-, FPU-, 040- ja 060-versiot. MystiCube tukee myös CGX- ja P96-RTG-ohjelmistoja. MystiCube pyörittää ikkunassaan kuutiota, johon voit pudottaa haluamiasi kuvia. Kuvat ladataan datatyypin avulla. Ikkunan kokoa voi muuttaa ja kuutio skaalautuu kuvineen uuteen kokoon. T-näppäintä painamalla saa frames/s-nopeuden näkyviin.

Ohjelma on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 3.x:n ja 68020:n.

MystiCube 1.0:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/gfx/show/MystiCube.lha> (202 kt)

---

ITimer

7.11.97 - Simo Koivukoski

ITimer näyttää ajan, jonka olet viettänyt Internetissä. Sen voit vaikkapa laittaa käynnistymään automaattisesti laittamalla Miamin Events-asetuksissa Online-kohtaan "Run >NIL: ITimer". Ensimmäinen kello näyttää tämänhetkisen ajan ja oikeanpuoleinen kaikkien yhteyksien kokonaisajan siitä kun viimeksi on painettu Reset-nappulaa. Kaikkien yhteyksien kokonaisajan saa myös nolattua tuhoamalla ENVARC:ITimer.prefs -tiedoston.

ITimer on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 3.x:n.

ITimer 1.02: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/time/i-timer.lha> (21 kt)

---

TTManager

10.11.97 - Simo Koivukoski

TTManagerilla pystyt muokkaamaan ikoneita tehokkaasti ja monipuolisesti. TTManager avaa Workbenchiin AppIconin, johon voi pudottaa muokattavia ikoneita. Ikoneita voi myös ladata normaalilla tiedostovalitsimella.

TTManagerin ominaisuuksiin kuuluu esim. työkalutyypeille tehtävät add-, edit-, toggle-, delete-, move-, duplicate- ja add to clip -toiminnot.

---

Työkalutyyppejä voit myös ladata (ja tallentaa) tekstitiedostoista ja toisista ikoneista lisäten, korvaten tai lisäten vain uudet. Ikonin tyyppiä voi vaihtaa (tool, project, drawer, disk, tai garbage). Protection-bittejä, kommenttiriviä ja pinon kokoa voi myös muokata. TTManager sisältää runsaasti muitakin ominaisuuksia.

TTManager on giftwarea ja vaatii vähintään AmigaOS 2.04:n.

TTManager 2.4b:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/wb/TTManager24b.lha> (49 kt)

-----  
HippoPlayer

11.11.97 - Simo Koivukoski

Kotimaista K-P Koljosen tekoa oleva HippoPlayer on yksi parhaimmista soitto-ohjelmista, mitä koskaan on tehty Amigalle. Se on erittäin helpokäyttöinen ja osaa soittaa lukuisia eri moduuliformaatteja. Jos et jostain syystä ole HippoPlayeria koskaan kokeillut, niin se kannattaa. Tähän soitto-ohjelmaan totuttuasi et enää muita soitto-ohjelmia kaipaile, eikä hintakaan (40 mk) ole esteenä HippoPlayerin rekisteröinnille.

HippoPlayer sai alkunsa 5. helmikuuta 1994, kun K-P ei löytänyt kunnollista soitto-ohjelmaa, joka toimisi AmigaOS 1.3:ssa. Niinpä HippoPlayer toimii kaikissa Amiga kokoonpanoissa alkaen AmigaOS 1.2:sta. Siinä on itse asiassa saman verran ellei enemmänkin ominaisuuksia kuin sellaisissa soitto-ohjelmissä, jotka vaativat vähintään AmigaOS 2:n toimiakseen. HippoPlayer on kirjoitettu täysin assemblerilla.

HippoPlayerin ominaisuuksiin kuuluu mm. ScreamTracker III, FastTracker 1 & 2, TakeTracker, MultiTracker 1-32ch, SID-emulaatio (toimii jopa AmigaOS 1.2:ssa), TFMX-modulet (normaalit ja 7-kanavaiset), joukko 4-8-kanavaisia sample & synth music -formaatteja, AppWindow- (voit lisätä modulen soitto-listaan pudotamalla sen ikonin HippoPlayeriin), ARexx- ja Public Screen -tuet sekä sisäinen moniajo. Lisäksi HippoPlayer lataa ja purkaa XPK-, FImp-, PowerPacker-, LHA-, LZX- sekä ZIP-tiedostoja.

Normaalisti kaikki moduulit ladataan Chip-muistiin, mutta HippoPlayer osaa Chip-muistia säästään soittaa Fastissa SID-, PS3M-, TFMX- (samplet jäävät Chip-muistiin), Oktalyzer (8-k.), OctaMED (8-64-k.), ProTracker (vaatii PT Fast RAM -asetuksen päällä olon), DIGI Booster ja THX-moduuleja. Fastin käyttö nopeuttaa myös miksausta ja muita prosesseja.

HippoPlayerin sisältämä AHI-tuki (Audio Hardware Interface) on epäilemättä mukava Delfinan, Toccatan jne. omistajille. AHIA voi myös käyttää ilman äänikorttia, jolloin saadaan AHIn avulla Paula-piiristä 14-bittinen toisto. Voit myös viritellä kalibroidun 14-bittisen toiston ilman AHIA HippoPlayerin mukana tulevalla 14Bit\_Calibration-ohjelmalla.

Moduulien soidessa voit avata näyttäviä scope-ikkunoita. Niitä tulee HippoPlayerin mukana koko joukko erilaisia. Scopeja ei suositella käytettäväksi AHI:n kanssa yhtäaikaan.

Ladatessa HippoPlayerilla ZIP-, LHA-, LZX-, ARJ- ja RAR-pakattuja modeja, se soittaa pakkauksesta vain yhden modulin. Jari Karjalaisen tekemä HipPack-scripti purkaa pakkauksen ja käynnistää HippoPlayerin soittamaan kaik-

ki paketista löydettyt moduulit. HipPack-scripti löytyy HippoPlayerin paketista, HippoPlayer/Support/-hakemistosta nimellä HiPPack12a.lha. HippoPlayerin AReXX-tuella voi tehdä melkein mitä vain, esimerkiksi soittaa moduulia bootin yhteydessä. HippoPlayerin mukana tulee myös joukko esimerkkiskriptejä.

HippoPlayer on sharewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 1.2:n.

HippoPlayer 2.41: <http://kalahari.ton.tut.fi/~k-p/hippoplayer.lha> (698 kt)  
HippoPlayer-kotisivut: <http://kalahari.ton.tut.fi/~k-p/>

-----  
OptyCDPlayer  
12.11.97 - Simo Koivukoski

OptyCDPlayer on audio-CD:n (CDDA) soitto-ohjelma. Se sisältää kaikki normaalit toiminnot, aivan kuten kodin CD-soitin, mutta sen lisäksi OptyCDPlayer näyttää levyn sekä kappaleiden nimet ja sillä voi samplata musiikkia kiintolevyillesi.

OptyCDPlayerilla voit ohjelmoida halutun soittojärjestyksen. Sen ohjelmointi on todella helppoa ja nopeaa: raahaat vain kappaleiden nimet haluamassasi järjestyksessä ikkunasta toiseen. Yhdelle CD:lle voi tehdä kahdeksan erilaista soittojärjестystä, minkä lisäksi voi vielä ohjelmoida mieleisen soittojärjестyksen, joka tulee aina kun levyä soitetään ensimmäisen kerran. Utta levyä laittaessasi saattaa olla, ettei OptyCDPlayerin tietokanta sisällä tietoja levystäsi, mutta ne on helppo lisätä kirjoittamalla levysi ja siinä olevien kappaleiden nimet Title-sivulle.

OptyCDPlayerilla voi myös samplata pätkiä tai vaikka koko kappaleen kiintolevyillesi. Tallennusformaatti sekä samplaustaajuus on valittavissa. CD:ltä voi vaikka napata hauskoja pätkiä käytettäväksi eri ohjelmiin. Pätkiä voi nappailla sekuntien tarkkuudella, joten lopullinen samplen muokkaaminen kannattaa tehdä siihen tarkoitetuilla ohjelmilla.

OptyCDPlayer käyttää samplauksessa dokumentoimattomia SCSI-komentoja. Guidessa on lista romppuasemista, jotka on raportoitu toimiviksi tai toimimattomiksi samplauksessa. Tosin oma Wearnes-asemani on merkitty toimimattomaksi (tarkempaa mallia listassa ei ollut), mutta se toimii kuitenkin, joten kannattaa silti kokeilla omaa asemaa, vaikka lista muuta väitäsikin. Syynä saattaa olla että listalla olevat on testattu cd.device-command-modessa. Itse en pidä sitä valittuna, ja devicenä on atapi.device.

Kytkemällä Amigasi romppuaseman ulkoiseen vahvistimeen, jossa on kunnolliset kaiuttimet, saat OptyCDPlayerin avulla mukavan käyttöympäristön CD-levyjen kuunteluun. Picasso IV:n kanssa kannattaa kytkeä romppuaseman audioulostulo Picasson CD-audio-sisääntuloon, jolloin saadaan valittua äänilähde ohjelmallisesti tai miksattua niitä keskenään siihen tarkoitettulla Concier-to-lisämodulilla.

OptyCDPlayer on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 2.04:n, 68020:n ja MUI 3.1:n.

OptyCDPlayer 2.1:  
<http://src.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/disk/cdrom/OptyCDPlay.lha> (1.1 Mt)

---

MiserPrint

13.11.97 - Simo Koivukoski

MiserPrint on apuohjelma tekstin tulostukseen. Sillä voit survoa jopa kahdeksan normaalia sivua tekstiä yhdelle paperille. Samalla säästät aikaa ja paperia.

MiserPrint käyttää Hewlett-Packardin Deskjet-sarjan sekä niihin yhteensopivien tulostimien pieniä Courier- ja Letter Gothic -kirjasimia. HP Laserjet 5L:n kanssa teksti on erittäin hyvälaatuista.

MiserPrint avaa Workbench-ruudulle AppWindow-ikkunan, jonne voit raahata ja pudottaa tulostettavan tekstin. Tekstitiedostoja voi toki myös ladata normaalilla ASL-tiedostovalitsimella. Paperin koon valittuasi MiserPrintissä voit säätää blokkien määrän, eli miten tulostettava teksti jaetaan paperille. Kirjasimeksi voit valita joko Courierin (6 point, 20 cpi) tai Letter Gothicin (6 point, 24 cpi). LPI-liukugadgetilla (lines per inch) voi säätää rivien määrää tuumalla 8 ja 16 väliltä. Voit myös asettaa tulostuksen aloitus- ja lopetussivun, jos et kaikkia sivuja halua tulostaa.

Joka sivulle saa halutessa header- ja footer-rivit. Niihin tulevat tekstit saadaa seuraavilla muuttujilla:

```
%f      tiedoston nimi (hakemistopolut eivät näy)
%d1     tämänhetkinen päivämäärä (15-Sep-93)
%d2     tämänhetkinen päivämäärä (15.09.93)
%d3     tämänhetkinen päivämäärä (09/15/93)
%t1     tämänhetkinen aika (17:25)
%t2     tämänhetkinen aika (05:25 PM)
%n      sivunumero
%tn     sivujen kokonaismäärä
\hfill  täyttää rivin välilyönneillä, kunnes rivi on täysipituinen
```

MiserPrint sisältää joukon muitakin käteviä toimintoja, kuten CLI-parametrit, Workbench-ikonin työkalutyypit, preview, edit, jne.

MiserPrint on giftwarea ja vaatii vähintään AmigaOS 2.x:n.

MiserPrint 1.17:

[http://ftp.sunet.se/pub/aminet/text/print/MiserPrint1\\_17.lha](http://ftp.sunet.se/pub/aminet/text/print/MiserPrint1_17.lha) (53 kt)

---

MagicSelector

14.11.97 - Simo Koivukoski

Haluaisitko joka bootin yhteydessä vaihtuvan taustakuvan Workbenchiisi? MagicSelector tekee sen. Selkeällä ja helppokäyttöisellä MagicSelectorilla saat myös uudet kuvat Workbenchin lisäksi ikkunoille ja näytölle sekä uuden Workbenchin virhemerkkiään.

MagicSelector Preferences avaa AppWindow-ikkunan, joten voit lisäillä kuvia listaan Add-gadgetin lisäksi tiputtamalla niitä sinne. Kuvia ja äänen saa vaihdettua joko arpomalla tai menemällä listaa eteenpäin järjestyksessä, valintasi mukaan. Jos bootin yhteydessä vaihtuvat kuvat ja ääni eivät

---

riitä, niin voit laittaa ne vaihtumaan tietyn ajan sisään. Kuville ja äänelle saa valittua oman vaihtumistahdin. Kun ajan asettaa nolliksi tarkoittaa se että ne vaihtuvat vain bootatessa.

Ohjelman paketti sisältää muutaman esimerkkitaustakuvan ja -äänen. Ohjelmien koot ovat WBStartupiin asennettava MagicSelector 8 kt ja Prefs-hakemistoon tuleva MagicSelector Preferences 46 kt.

MagicSelector on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 3.x:n ja MUI 2.2:n.

MagicSelector 1.8:

[http://ftp.wustl.edu/pub/aminet/gfx/misc/MagicSelV1\\_80.lha](http://ftp.wustl.edu/pub/aminet/gfx/misc/MagicSelV1_80.lha) (500 kt)

---

ToolAlias

17.11.97 - Jari Karjalainen

Project-tyyppisessä ikonissa on yleensä Default Tool -kohdassa kerrottu jokin ohjelma, jota käytetään ikonia vastaavaan tiedostoon. Joskus vain ei itseltä löydy tarvittavaa ohjelmaa, tai sitten ohjelma sijaitsee levylläsi eri paikassa kuin ikoniin on määritetty. Yleensä ongelma tulee vastaan erilaisten tekstinnäyttäjien ollessa kyseessä. Jollakin on More, jollakin PP-More, MuchMore jne. ja sijoitettuna mitä ihmeellisimpiin paikkoihin.

ToolAlias auttaa tähän. Käyttäjän määritelmien mukaisesti ToolAlias ajaa ikonissa olevan alkuperäisen komennon sijaan käyttäjän haluaman komennon. Eli esimerkiksi voidaan määritellä, että aina kun komentona on sys:utilities/more, komento korvataan komennolla MUIMore.

ToolAlias on jo hieman vanha ohjelma, eikä käyttöliittymä ole kaikkein miellyttävin käyttää, mutta onneksi asetustiedostoa voi käsitellä ihan tekstieditorillakin.

ToolAlias-toimintoja löytyy myös joistakin ohjelmista, esim. MultiCX:ssä sellainen on, mutta käsittääkseni siihen voi kertoa vain yhden korvaavan komennon. Itse ToolAlias-ohjelmaan voi määritellä korvattavia ohjelmia niin monta kuin haluaa.

ToolAlias on public domainia ja vaatii AmigaOS 2.0:n tai uudemman.

ToolAlias 1.02:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/boot/ToolAlias102.lha> (20 kt)

---

TransferAnim View

18.11.97 - Jari Karjalainen

TAV (TransferAnim View) on pieni ohjelma Amigan WWW-selaimien Transfer-animaatioiden katselemiseen. Idea on siis se, että voit katsoa animaation ilman että sitä tarvitsee ensin asentaa selaimeen.

TAV on freewarea ja vaatii AmigaOS 2.0:n tai uudemman.

TAV 1.1: <http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/gfx/show/TAV.lha> (37 kt)

---



---

CygnusEd Professional

19.11.97 - Simo Koivukoski

CygnusEd Professional on yksi parhaista, ellei paras makrotekstieditori Amigalle. Se on tehokas ja nopea sekä helppokäyttöinen. CygnusEdiä voit myös käyttää monen muun ohjelman yhteydessä (YAM, Offline Orbit jne.). CygnusEdiä voi ohjata monipuolisesti ARExxillä.

Kymmenvuotiaasta CygnusEdistä (1987-1997) on juuri julkaistu nelosversio, joka on samalla ensimmäinen päivitys yli neljään vuoteen. Jos olet käyttänyt jo 3.5-versiota, niin olet heti kuin kotonasi 4.2:n kanssa. Kaikki toiminnot löytyvät tutuilta paikoilta ja uusiakin on tullut. 4.2:ssa on myös korjattu 3.5:n bugeja.

CygnusEd Professionalin romppu sisältää perusversioiden lisäksi 020-versiot CygnusEdistä, Term 4.8:sta ja gtlayout-kirjastosta. Aivan, rompulta löytyy Term lähdekoodeineen ja joukko muitakin ohjelmia. CygnusEd toimii nopeasti jo 68000-koneessa 512 kt:n muistilla.

CygnusEd 4.2:n valikot ja valitsimet ovat saaneet uuden ulkonäön ja ne ovat font sensitiivisiä. Valikoista löytyy kahdeksan uutta toimintoa. Editorin ikkuna on muutettu AppWindow-tyyliseksi eli sinne voit pudottaa avattavia tekstejä. CygnusEd on saanut nyt kunnollisen tuen CyberGraphX- ja Picasso96-ohjelmistoille. Tekstinmuokkaus- ja tulostuskoodeista on optimoitu lisää nopeutta. CygnusEdin muistinhallintaa on parannettu muistin fragmentoitumisen estämiseksi. Project-ikoniin voi nyt tallentaa kursorin paikan ja muita tietoja.

CygnusEdin mukana seuraa Metamac, jolla voit tehdä macroja. Ed puolestaan on AmigaOS:n Edin korvaaja, joka tulee C:-hakemistoon. Se käynnistää CygnusEdin alkuperäisen Edin sijasta. RecoverCEDFiles on erittäin hyvä työkalu. Koneen kaatumisen jälkeen sillä voit yrittää pelastaa CygnusEdissä käsiteltävinä olleita tallentamattomia tekstitiedostoja koneen muistista. Se onnistuu yllättävän usein, mutta suosittelen mieluummin vaikka autosaven käyttöä. ;)

CygnusEd on kaupallinen ohjelmisto ja vaatii vähintään AmigaOS 2.04:n.

---

Ripple

20.11.97 - Simo Koivukoski

Ripple on Workbenchin koristaja. Se tekee hauskan aidon oloisen aaltoilevan vesiefektin Workbench-ruutusi alaosaan. Ripple peilaa itsensä yläpuolella olevan kuvan aaltoilevaksi vedeksi. Ripplen paketista löytyy koko joukko eri CPU-versioita (020, 020+FPU, 040 ja 060) ja niistä kaikista on GCC:llä sekä SAS/C:llä käännetyt versiot. GCC-versio osoittautui 68040 + PicassoIV-koneessani 1 framea/s nopeammaksi (61 fps) kuin SAS/C-versio. NOWAIT-argumentilla nopeus nousi 108 fps:ään. Workbench oli testatessa 800x600-resoluutiossa 256:lla värillä. Veden korkeutta on myös mahdollista säätää, sekä asettaa WaitBOVP() päälle.

Ripple on freeware ja vaatii vähintään AmigaOS 2.x:n sekä 68020:n.

---

Ripple 1.1: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/gfx/misc/Ripple1.1.lha> (58 kt)

-----  
Aminet Query

21.11.97 - Jari Karjalainen

Normaalisti Aminetista etsitään hakusanaa pakkauksien nimistä ja niiden .readme-tiedostojen short-rivistä. Usein näistä löytyykin se mitä oltiin etsimässä. Mutta jos hakusanalla ei löytynytäkään mitään, etsintää on mahdollista vielä tarkentaa.

Aminet Query mahdollistaa etsimisen koko .readme-tiedostosta pelkän short-rivin sijaan. Haku kannattaa kohdistaa sellaiseen hakemistoon, josta olettaa löytävänsä hakusanaa vastaavia tiedostoja. Näin haku nopeutuu huomattavasti. Viimeisenä vaihtoehtona voi etsiä kaikista Aminetin hakemistoista, mutta tällöin haku kestää melko kauan.

Aminet Query: <http://harvest.tu-clausthal.de/aminet/>

-----  
\$\mathrm{\mu}\$Note

24.11.97 - Jari Karjalainen

\$\mathrm{\mu}\$Note (MicroNote) on pieni tekstieditori. Aluksi sen idea tuntuu ←  
oudolta.

Et voi tallentaa tekstiäsi tiedostoksi haluamallasi nimellä, itse asiassa voit tallentaa vain yhden tekstin, ja editorissa on vain perustoiminnot (leikkaa, kopioi, liitä, tulosta). Mitä ihmettä \$\mathrm{\mu}\$Notella tekee?

Itse löysin \$\mathrm{\mu}\$Notelle käyttöä pienenä muistilappuna. Kun muistan ←  
jonkun

asian, saan jonkun idean tms., käynnistän \$\mathrm{\mu}\$Noten ja kirjaan asiani ←  
ylös ja

suljen \$\mathrm{\mu}\$Noten. Minun ei tarvitse miettiä, millä nimellä tallennan ←  
tekstin,

joten minun ei tarvitse myöskään muistaa nimeä, kun haluan lukea tekstini. Käynnistän vain \$\mathrm{\mu}\$Noten ja siinä tekstini ovat.

\$\mathrm{\mu}\$Note on Email-warea ja vaatii AmigaOS 2.0:n, MUI 3:n tai uudemmat ←  
sekä

textfield.gadgetin.

\$\mathrm{\mu}\$Note 1.0:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/text/misc/micronote.lha> (19 kt)

-----  
Tiger's Bane

25.11.97 - Juha Alaniemi

Tiger's Bane (ent. Flying Tigers) on sivulta kuvattu shoot-em-up/lentosimu, jossa lennetään helikoptereilla ja ammutaan viholliset kappaleiksi. Peli tarjoaa suhteellisen realistista lentämistä, asesyteemit ja paljon eri vihollisjoukkoja ja muuta kivaa.

Lentää voi yksin (valittavana kahdeksan eri taisteluhelikopteria) tai halutessaan saa mukaansa 1-2 tietokoneen ohjastamaa siipimiestä ja F-16- tai A-10-ilmatukikoneneen. Muhkeat räjähdykset tuovat peliin sodan tuntua, eivätkä grafiikatkaan ole hassumpia.

Tiger's Bane on sharewarea ja ehdottomasti kokeilemisen arvoinen - ja myös rekisteröimisen.

Tiger's Bane: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/shoot/TigersBane.lha>

---

CyberQT

26.11.97 - Simo Koivukoski

CyberQT on QuickTime-animaatioiden näyttöjä. Se sisältää tuen CyberGraphX-ohjelmistolle (toimii myös Picasso96-ohjelmistolla), mutta QuickTime-animaatioita voit katsella AGA-pohjaisella koneellakin. Todellisen toistonepeuden saavuttamiseksi suositeltavaa olisi kuitenkin olla vähintään 68040/25 MHz ja näyttökortti.

CyberQT:lla voi toistaa isoja QuickTime-animaatioita. Nopeutta saat hieman lisättyä dekodeamalla musiikin valmiiksi muistiin. Tosin silloin muistisi määrä rajoittaa toistettavan QuickTime-animaation kokoa. CyberQT tukee seuraavia formaatteja:

Video:	Audio:
Radius CinePak	PCM
JFIF JPEG	PCM0
Kodak Photo CD	TWOS
Microsoft Video 1	IMA ADPCM
Apple Animation	
Apple Uncompressed	
Apple Video	
Apple Graphics	
Component Video	
Intel Raw	

Sopivat QuickTime-animaatiot tunnistaa yleensä tiedostonnimen lopussa olevasta .mov- tai .qt-tarkentimista.

CyberQT:n voit ajaa Workbenchistä ja muutella asetuksia työkalutyypeistä. Shellistä käynnistäminen mahdollistaa CyberQT:n liittämisen esim. DirectoryOpuksen kaltaisiin ohjelmiin. CyberQT-paketin mukana tulee vielä Argue-GUI. Sen kanssa on helppo kokeilla erilaisten asetusten vaikutusta toistoon. CyberQT:n saa myös näyttämään tietoja QuickTime-animaation toistonepeuksista, jne.

CyberQT on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 3.x:n, AGA-piiristön sekä 68020:n.

CyberQT 1.3: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/gfx/show/CyberQT.lha> (117 kt)

---

SModem

27.11.97 - Simo Koivukoski

---

SModem on uuden sukupolven siirtoprotokolla. Siinä on enemmän ominaisuuksia kuin nykyisin laajalti käytössä olevassa Zmodemissa, tinkimättä kuitenkaan siirtonopeuksista. SModemilla pystyt yhdellä käynnistyksellä lähettämään yhden tai useampia tiedostoja ilman että tiedostojen välille tulee katkoja. Pystyt myös samanaikaisesti keskustelemaan vastaanottajan kanssa. Kaiken lisäksi pystyt vielä yhtä aikaa vastaanottamaan tiedostoja. Siirrot tapahtuvat samanaikaisesti kumpaankin suuntaan jopa 99,5 % tehokkuudella, eikä keskustelu tiputa nopeutta merkittävästi.

Yllä olevassa kuvassa on SModemin ikkunat avattu termin näytölle. Transfer-ikkunan vasemma reunassa on tiedot vastaanotettavasta tiedostosta. Tiedosto on juuri saatu haettua kokonaan. Oikeassa reunassa on vastaavat tiedot lähetettävälle tiedostolle. Term-ikkunassa näkyy keskustelun tekstejä. MBnetissä voit liittyä ryhmäkeskusteluun tiedostoja haettaessa. Tekstien välissä on SModemin ilmoitus, että tiedosto on saatu haettua kokonaan. Keskustelun saa halutessa valittua päättymään automaattisesti, kun kaikki tiedostot on haettu kokonaan. Alimpaan Chat-ikkunaan kirjoittelet omat vastauksesi keskustelussa.

Smodemia voit käyttää MBnetissä myös telnetin kautta. Se onnistuu telser.devicellä, joka on esitelty namupaloissa 10.6.

Tässä lyhykäiset ohjeet, kuinka saat SModemin asennettua termiin:

- Lataa Term ja avaa Shell. Kopioi purkamastasi paketista:

```
Smodem C:-hakemistoon ja
Smodem.REXX TERM:-hakemistoon (polku jonne Term on kopioitu).
```

- Avaa Termistä Phone/Phonebook... -valikko ja:

- Valitse esim. MBnetin numero ja näpäytä Edit... -painiketta.
- Aseta Settings-laatikosta hakanen Serial-kohtaan ja avaa "Serial".
- Valitse Options-sivu ja näpäytä "Shared access" päälle.
- Sulje Serial settings -ikkuna.

- Avaa Settings-laatikosta "Transfer".
- Valitse Binary-sivu.
- Pyöritä ylemmästä Type-painikkeesta "External program" esiin.
- Kirjoita Send-riville:

```
TERM:smodem.REXX
```

- Kirjoita Signature-kohtaan:

```
^XSMODEM^Y v1.0 *036300344A*
```

- Pyöritä myös alemasta Type-painikkeesta "External program" esiin.
- Kirjoita Receive-riville:

```
TERM:smodem.REXX
```

- Kirjoita Signature-kohtaan:

```
^XSMODEM^X v1.0 *036300344A*
```

- Sulje File transfer library preferences -ikkuna.
- Avaa Settings-laatikosta Screen.
- Valitse Screen-sivu.
- Näpäytä "Make screen public" päälle.
- Sulje ikkunat takaisin Phonebookiin asti ja muista tallentaa luettelo Save... -painiketta näpäyttämällä.

SModem on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 2.x:n sekä 68020-prosessorin.

Smodem v1.0 rev 4:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/comm/misc/smodem.lha> (33 kt)

---

AGA-Morph

28.11.97 - Janne Pikkarainen

Elokuvien erikoistehosteista tuttua morphaamista sanotaan yleensä kalliiksi puuhaksi. No, on se varmasti sitäkin, jos alla hyrrää markkinoiden uusin Silicon Graphics, mutta voi se olla myös ilmaista.

Stefan Guthen tekemä AGA-Morph on ilmainen ja kohtuullisen monipuolinen morphausohjelma. Nopeutensa puolesta se ei pärjää esimerkiksi kaupalliselle Cinemorphille, mutta vastapainoksi morphattujen kuvien laatu on erinomainen.

AGA-Morph:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/gfx/aga/AGA-Morph-V2.0.lha> (715 kt)

---

Advent

1.12.97 - Janne Pikkarainen

Joulu lähestyy auttamattomasti. Advent luo Amigasi ruudulle joulutunnelmaa näyttämällä jokaisena joulukuun päivänä käynnistyksen yhteydessä perinteisen jouluaiheisen joulukalenterin, jonka luukut aukeilevat yksi kerrallaan aaton lähestyessä. Tämä pieni ohjelma on helppo asentaa - se yksinkertaisesti sijoitetaan WBStartup-hakemistoon ja sitten vain nautitaan joka päivä uudesta kuvasta. Vain suklaa puuttuu...

Advent 1.0: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/wb/advent.lha>

---

GMPlay

2.12.97 - Juha Alaniemi

GMPlay on näppärä pieni (tai no, melkein seitsemän megan paketti) ohjelma MIDI-tiedostojen soittoon. Toisin kuin monet muut Amigan MIDI-ohjelmat, se ei tarvitse erillistä laitteistoa.

Musiikki lasketaan ja samanaikaisesti soitetään Paula-piirilä 14-bittisellä tarkkuudella. Ohjelman matkassa tulee melkoinen kasa MIDI-tiedostoja. GMPlay vaatii vähintään AmigaOS 2.0:n ja 68020-prosessorin. Fast-muistia ja

---

nopeampaa suoritinta suositellaan.

Samalla kannattaa hankkia myös GMPlayGUI, jolla ohjelmaa on helpompi hallita.

GMPlay 1.3: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/mus/midi/GMPlay13.lha>

GMPlayGUI 1.5: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/mus/midi/GMPlayGUI15.lha>

---

#### NIRemapFix

3.12.97 - Janne Pikkarainen

NewIconsin läpinäkyvissä, reunattomissa ikoneissa on toisinaan pieniä väribugeja. NIRemapFix korjaa tämän puutteen.

NIRemapFix 0.0:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/wb/NIRemapFix.lha> (23 kt)

---

#### StackAttack

4.12.97 - Janne Pikkarainen

StackAttack on pieni, taustalla peukaloitaan pyörittelevä ohjelma, joka valvoo ohjelmien stackia, pinoa. Mikäli jonkun ohjelman pino uhkaa ylittyä, StackAttack lisää sitä automaattisesti ja estää näin ohjelman kaatumisen.

StackAttack:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/boot/StackAttack.lha> (88 kt)

---

#### SyncWatch

5.12.97 - Janne Pikkarainen

Eikö koneesi kello tahdo pysyä ajassa eikä jatkuva kellon säätäminenkään houkuttele? Ota käyttöösi SyncWatch. Se tahdistaa koneesi kellon automaattisesti atomikellon mukaan.

SyncWatch 1.1:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/comm/misc/syncwatch.lha> (6 kt)

---

#### FileFindDatabaseSystem

8.12.97 - Janne Pikkarainen

Onko sinullakin liikaa tiedostoja kiintolevylläsi? Etkö enää muista, mistä tiedostot löytyvät, mutta et toisaalta jaksaisi käyttää erityisiä tiedostojen etsimiseen tarkoitettuja ohjelmia niiden hitauden vuoksi? Jos sinulla on monta osiota, joiden sisältö ei muutu pitkään aikaan, ota käyttöösi FileFindDatabaseSystem! Se luo kiintolevyn hakemistorakenteesta oman tietokantansa, jonka selaaminen on huomattavasti nopeampaa kuin kiintolevyn plärääminen. Näin oikeat tiedostot löytyvät parissa sekunnissa ilman tuskaa odottelua. Tietokannan päivittämisen saa automatisoitua esimerkiksi Everyday Organizeria käyttäen.

---

FileFindDatabaseSystem 1.1:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/rexx/ffds.lha> (44 kt)

---

MRQ

9.12.97 - Jari Karjalainen

MRQ on kuin ARQ:n MUI-versio. Systeemin jo vanhentuneen näköiset valitsimet (requesterit) korvataan paremman näköisillä MUI-valitsimilla. Valitsimia voi hallita täydellisesti myös näppäimistöltä ARQ:n tapaan. Lisäksi voit ARQ:sta poiketen itse valita valitsimissa käytettävät kuvat. Vaihtoehtoisesti voidaan lähettää ARexx-komento jollekin käynnissä olevalle ohjelmalle aina kun määritelty valitsin avataan. Eli voidaan vaikka soittaa erilaisia sampleja erityyppisien valitsimien yhteydessä jne.

MRQ on freewarea ja vaatii AmigaOS 3.0:n, MUI 3:n tai uudemmat.

MRQ 0.7b: <http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/cdity/MRQ.lha> (57 kt)

---

Twister

10.12.97 - Jari Karjalainen

Twister on 3D-palapelisimulaattori Amigalle. Tässä betassa ei toistaiseksi ole kuin rubikinkuutio, mutta Twisterin tekijällä on tarkoitus lisätä myöhemmin myös muita 3D-palapelejä. Onneksi jo pelkässä rubikinkuutiossa riittänee haastetta, pelkän käyttöliittymän opettelun käydessä pienestä pelistä myöskin. ;-)

Twister on freewarea ja vaatii 68020:n tai paremman, AmigaOS 2.0:n, MUI 3.3:n tai uudemmat. Tekijä lupaa myöhemmin myös 68000-versiota.

Twister 0.38b:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/game/think/Twister038b.lha> (30 kt)

---

Ameko

11.12.97 - Jari Karjalainen

Amekon ikkunassa kissa nimeltä Ameko jahtaa hiiren osoitinta. Hiiren ollessa liikkumatta hetken aikaa Ameko ottaa kissamaisesti nokoset (kissat, nuo nukkumisen mestarit). Hiiren taas liikkeessa Ameko jatkaa jahtaamistaan. Ameko on siis taatusti puhdasta hömppää, mutta kissojen ystävät ainakin pitänevät tästä.

Ameko vaatii AmigaOS 2.0:n tai uudemman.

Ameko 1.01:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/wb/Ameko.lha> (39 kt)

---

AMIGotchy

---

12.12.97 - Simo Koivukoski

Tamagotchi on virtuaalilemmikki, josta on tullut ensimmäinen Amiga-versio - AMIgotchy. Esikuvansa mukaisesti AMIgotchy vaatii huolenpitoa ja jakamatonta huomiota. Lue tarkemmin esim. MikroBitti 8/97, s. 81 "Sähkölemmikki muovimunassa", Saku #22 "Tamagotchit, virtuaaliset sydämenvaltaajat" tai Saku #23 "Tamagotchin hoito-opas". AMIgotchya hoidetaan seuraavan kuuden napin avulla:

Silloin kun AMIgotchy avaa ja sulkee nokkaansa tai hungry-ilmoitus vilkkuu näytöllä, on aika ruokkia AMIgotchya. Ilman ruokaa se rupeaa laihtumaan menettäen terveyttään, joka johtaa lopuksi kuolemaan.

Kun näet näytössä zzz-merkit, on AMIgotchysi väsynyt ja rupeaa nukkumaan. Sammuta valot, niin se on onnellinen ja herätessään sen hyvinvointi on parempi. Älä sammuta valoja, jos se on lentelemässä!

Jokainen pieni lapsi haluaa leikkiä, myös AMIgotchysi. Jos happy-näyttö näyttää pientä, sinun pitää leikkiä AMIgotchyn kanssa. Kun AMIgotchy ei ole nukkumassa tai lentelemässä, voit leikkiä sen kanssa. Sinun pitää arvata, kumpaan suuntaan se kääntyy. Painamalla palloa ja viemällä osoitin ruutuun näet nuolien avulla, mitä suuntaa olet arvaamassa, ja sitten vain klikkaat. Jos arvasit oikein ja AMIgotchy katsoo siihen suuntaan, se tulee hieman onnellisemmaksi ja hyppii ympäriinsä. Mitä onnellisempi AMIgotchysi on, sitä enemmän näet sen tekevän kaikkea.

Pääkallonkuvan ilmestyessä näytön oikeaan yläreunaan on AMIgotchysi sairastunut. Sinun pitää lääkitä sitä, kunnes pääkallonkuva häviää. Jos kuulet "Oh, it just gets worse and worse!" -varoituksen on AMIgotchysi vaarassa kuolla, ellei apusi tule nopeasti.

AMIgotchy on simulaatio elävästä linnusta - ja kuten oikeatkin linnut jättävät jälkeensä sotkua, tippuu sitä myös AMIgotchystä. Jos et ole viidennen jälkeen siivonut lattiaa, tulee AMIgotchyllesi hygieniaongelmia.

Joskus AMIgotchysi väittää olevansa nälkäinen, vaikkei olekaan. Se lihoo, jos syötät sitä kylläisenä (hungry-näyttö on alle 33 %). Kurita sitä tästä napista, ettei se turhaan kerjäisi ruokaa. Toki se tulee siitä hieman onnettomammaksi, mutta ruuan kerjääminen loppuu.

Asetuksien Sleep from -kohtaan voi laittaa kellonajan, jolloin AMIgotchysi menee nukkumaan. Se tarvitsee kunnan kahdentoista tunnin yöunet. Jos laitat nukkumaanmenoajaksi esim. 21, nukkuu AMIgotchy yhdeksään aamulla. Asetuksista voit myös antaa oman nimen AMIgotchyllesi. Lisäksi elämän nopeutta ja maksimi-ikää voi säätää.

Jos AMIgotchyn pyörittäminen tuntuu hidastavan konettasi, voi säätää sen prioriteettia, ja merkkiäänänen voimakkuus on sekin säädettävissä. Pystyt myös asettamaan salasanan, jottei kukaan asiaton pääse kiusaamaan AMIgotchyasi.

AMIgotchy on sharewarea ja vaatii AmigaOS 3.x:n.

AMIgotchy 1.0:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/misc/AMIgotchy10.lha> (497 kt)

-----



DiskSalv

15.12.97 - Simo Koivukoski

Eiih! Levykke työntää vain virheilmoituksia näyttöön ja monien tuntien työt ovat hukassa. Nyt tarvitaan kunnollista pelastajaa, DiskSalvia!

DiskSalvin tekijällä, PIOS Technologyn varajohtajalla Dave Hayniellä riittää Amiga-tuntemusta, sillä hän oli Commodoren hardware-insinöörinä C128-projektissa niihin aikoihin kun Commodore osti Amigan. Dave aloitti Amigan käytön 1985, heti kun hän sai ensimmäisen käsiinsä. Amigaa hän on ohjelmoinut vuodesta 1986 alkaen. Haynie oli Commodore-Amigan pääinsinöörinä A2000:n suunnittelussa ja monessa muussa projektissa (A2630, Nyx jne.), sekä A3000/4000:n suunnitelleen insinööriyöryhmän johtava jäsen.

DiskSalvissa on seitsämän päätoimintoa. Salvage on oletusvalintana. Salvage tekee kaiken mahdollisen palauttaakseen mitä levyltä löytyy. Undelete palauttaa deletellä poistettuja tiedostoja tai sen mitä niistä on jäljellä. Repair korjaa levyiltä löytyviä virheitä. Ennen tämän moodin valitsemista on syytä olla varmuuskopio kohteesta tai Salvage-moodilla palautettu kaikki mahdollinen ensin. Unformat palauttaa tiedot takaisin vain jos alustus on tehty quick format -tilassa. Check tutkii levykkeen läpi korjaamatta mahdollisesti löytyviä vikoja. Backup tekee helposti varmuuskopiot. Cleanup siivoaa levykkeen poistetuista tiedostoista jne. Tämä nopeuttaa DiskSalvin Salvage- ja Undelete-moodeja. Tarvittaessa Undeleteä kannattaa käyttää ennen Cleanupn käyttöä.

Kolmosversion jälkeen DiskSalv 4:ään on lisää tullut mm. tuki Ami-FileSafe-osioille (AFS). Vioittuneen osion tiedostojärjestelmän Best-Guess-tunnistamista on parannettu paljon. Gadgetien toimiminoista saa nyt online-avun DiskSalv-ikkunan alareunaan. Fix-in-place-algoritmeja on paranneltu - nyt ohjelma pystyy selvittämään ongelmia, jotka aiemmin olisivat jääneet korjaamatta.

DiskSalv kakkosesta, eli shareware-versiosta kolmosversioon uutta on mm. täydellinen tuki AmigaOS 2.1:lle. Device listing -rutiinia on päivitetty toimimaan myös NFS volume -tyylisten laitteiden kanssa. Pinon ja muistin kulutus on pienentynyt. Output-ikkunan tulostusta on korjattu. Fix-in-place-rutiinin block referenceä on parannettu. Best-Guess-analyysistä on korjattu bugeja. Input-ikkuna on saannut paremman tuen NON-DOS-deviceille.

DiskSalv 4 on kaupallinen ja vaatii vähintään AmigaOS 2.04:n. DiskSalv 2 on sharewarea ja vaatii AmigaOS 1.x:n tai uudemman.

DiskSalv 4 update 13.7s:

<ftp://ftp.iam.com/corporate/iam/disk salv/ds4pat1.lha> (20 kt)

DiskSalv 2:

[http://ftp.wustl.edu/pub/aminet/disk/salv/DiskSalv11\\_32.lha](http://ftp.wustl.edu/pub/aminet/disk/salv/DiskSalv11_32.lha) (120 kt)

-----  
ANetGUI

16.12.97 - Jari Karjalainen

Aminet on pullollaan tiedostoja. Niinpä jotain tiettyä tiedostoa etsiessä täytyy turvautua Aminetin hakupalveluun tai Aminet Queryyn. Nämä luonnolli-

sesti toimivat vain kun olet yhteydessä Internetiin, joten jos etsittävä on paljon, kuluu aikaa ja aika on rahaa. Etsi siis tiedostot jo ennen kuin menet Aminetiin!

ANetGUI on apuohjelma Aminetin tiedostojen selailuun ja etsimiseen offline-na. Tiedot tiedostoista sijaitsevat siis omalla koneellasi, joten voit selailulla Aminetin tiedostojen tarjontaa milloin haluat. Hakusanalla etsiminen on todella nopea.

ANetGUIlla voidaan selata ja etsiä myös Aminet CD:ltä.

ANetGUIlla on helppo merkitä tiedostoja myöhempää hakua varten. Kun sitten olet yhteydessä Internetiin, ANetGUI hakee FTP:n kautta valitsemasi tiedostot. Tiedostojen hakuun käytetään joko AmFTP:tä tai FTPMountia. Jälkimmäinen on mielekkäämpi käyttää ANetGUI:n kanssa.

ANetGUI:n käyttöönotto vaatii Aminetin INDEX-tiedoston, mutta tiedostoja voidaan etsiä myös Aminet CD:ltä. INDEX-tiedostossa on kaikki Aminetin tiedostot, joten se on kooltaan suuri, tällä hetkellä pakkaamattomana 3,5 Mt, mutta onneksi INDEXiä ei tarvitse hakea kuin yhden kerran. Tietokantaa päivitetään hakemalla RECENT-tiedosto esim. parin viikon välein.

ANetGUI käsittelee INDEX-tiedoston todella nopeasti. Esim. vastaavanlainen ohjelma nimeltä Ax hinkkaa INDEXin kanssa pahimmillaan kymmeniä minutteja ANetGUI:n selvityksessä minuutissa. Voit uskoa ettei päivittäminen RECENT-tiedostolla kauan vie. Juuri tähän ANetGUI:ssa ensiksi ihastuin.

ANetGUI on freeware ja vaatii AmigaOS 2.0:n, MUI 3.1:n tai uudemmat, Aminetin INDEX-tiedoston ja jatkossa päivittämistä varten RECENT-tiedoston. ANetGUI:n kanssa työskentely helpottuu entisestään jos käytössä on AmigaOS 3, sekä RexxMast ja MountFTP ovat käynnissä.

ANetGUI 4.25:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/comm/misc/ANetGUI.lha> (70 kt)

-----  
LZX

17.12.97 - Simo Koivukoski

Osittain suomalainen LZX on nopea ja tehokas tiedostojenpakkaaja. Jonathan Forbes kehitti yhteistyössä Tomi Poutasen kanssa tämän yhden tehokkaimmista pakkereista. Jos LhA:n käyttö jo onnistuu, olet kuin kotonasi LZX:n kanssa.

Mukana tulee selkeä guide, jossa selviää kaikkien komentojen ja optioiden merkitys. Nopeasti ja helposti LZX:n tehokkuutta pääset testaamaan LHA To LZX -ohjelmalla, joka muuttaa LHA-paketin LZX:si. LHA To LZX on esitelty 19.9.97. Ottaessani kokonaisuudesta osiosta varmuuskopiot toiselle kiintolevyllä, pakkasi LZX tehokkaammin kuin mikään muu testaamistani xpk-kirjas-toista parhailla optioilla.

LZX:n paketissa tulee mukana 000-, 020- ja 040-versiot LZX:stä sekä pienempi UnLZX, joka sisältää vain purkamiseen tarvittavan koodin. Kuin joululahjaksi tuli Aminetiin LZX:n julkinen avain. LZX:n kehitys on toistaiseksi lopetettu, mutta lohdutukseksi Jonathan Forbes lahjoitti LZX:n rekisteröintiavaimen kaikkien käyttöön.

LZX on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 1.2:n.

LZX 1.21r:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/arc/lzx121r.lha> (193 kt)

LZX-avain: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/arc/lzxkeyfile.lha> (0,6 kt)

-----  
AmiLogo

18.12.97 - Simo Koivukoski

AmiLogo on pieni ohjelma, joka lisää kuvan Workbenchin otsikon vasempaan yläreunaan. Se käyttää muistia kuvan kanssa noin 400 - 1500 tavua. AmiLogo ei patchaa mitään systeemin funktioita, joten se on lähes täysin systeemistävällinen. Voit myös laittaa Workbenchin otsikkoon jonkun oman kuvasi tekemällä siitä ikonin AmiLogolle. AmiLogo käynnistetään WBStartupista.

AmiLogo on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 1.3:n.

AmiLogo: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/wb/AmiLogo.lha> (90 kt)

-----  
StackSnoop

19.12.97 - Simo Koivukoski

StackSnoop on tehty ohjelmoijien ja muidenkin tiedonhaluisten avuksi. Amiga-ohjelmat varastoivat hetkellistä tietoa, kuten osoitteet ja datat, omiin pinoihinsa. Oletus koko pinolle on 4096 tavua, mutta se ei ole välttämättä riittävästi, sillä jotkut ohjelmat vaativat jopa yli 100 kilotavua pino-muistia.

StackSnoop tarkkailee valitsemasi taskin/prosessin pinonkäyttöä. Jos asetat pinojen määräksi riittävästi muistia, olet todennäköisesti turvassa ongelmilta, mutta toisaalta se on melkoista muistin tuhlausta. StackSnoopin avulla voit katsoa, onko tarvetta pienentää ohjelmiesi pinojen kokoja, jos taski/prosessi ei koskaan sitä varattua määrää tarvitse. Huomaa että ylimääräistä tilaa kuitenkin pitää jättää n. kaksi kilotavua, sillä DOS käyttää myös pinoa. Jos pinoa on liian vähän, pinon ylittäminen kaataa varmasti koneesi.

Jos käytät StackSnoopia vakituisesti, täytä rekisteröintilappu ja lähetä se. StackSnoopin rekisteröinti on ilmainen.

StackSnoop on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 2.04:n.

StackSnoop 1.2:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/dev/moni/StackSnoop.lha> (51 kt)

-----  
MoveIcon

22.12.97 - Simo Koivukoski

MoveIcon on pieni CLI-komento, jolla voi siirtää ikoneita. Komento tallentaa uuden annetun paikan myös itse ikoniin. Uusi paikka annetaan muodossa: hakemistopolku ikonin nimeen ilman .info-tarkenninta sekä x- ja y- koordi-

naatit. MoveIconia voi käyttää omissa skripteissä, jne.

MoveIcon on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 1.3:n.

MoveIcon: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/cli/MoveIcon.lha> (2 kt)

---

StarClock

23.12.97 - Simo Koivukoski

StarClock on kaikkien vannoutuneiden trekkereiden välttämättömyys. StarDaten lisäksi sen saa näyttämään tavallisen päiväyksen sekä ajan. Todellinen harrastaja kuitenkin asettaa StarClockin niin, että se näyttää vain star daten. ;-) Tähtipäivämäärän ajanlasku 0000.0.0 alkaa 1.1.1966 ja päiväys päivittyy 90 sekunnin välein.

StarClock on commodity. Asetukset tehdään muutamalla selkeällä työkalutyypillä: Priority, WindowWidth, StarDate (on/off), Date (on/off), Time (on/off).

StarClock on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 1.3:n.

StarClock 1.01:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/time/StarClock.lzh> (12 kt)

---

WinGuide

24.12.97 - Jari Karjalainen

Joskus saattaa ilmaantua tarvetta lukea AmigaGuide-dokumentteja PC:llä. Hommaan on tarjolla muutama apuohjelma, joista tässä esitellään WinGuide.

WinGuide on Windows 95:lle tarkoitettu AmigaGuide-dokumenttien lukuohjelma. Ohjelma vastaa aika pitkälle Amigan vastaavaa, tosin esim. tulostus puuttuu, eikä kummoisempia asetuksiakaan ole - vaan eipä niitä ole juuri Amigan vastaavassakaan. Sentään taustan yms. värejä ja kirjasinta voidaan muuttaa. Samoin painikkeiden paikkaa voidaan vaapaasti muuttaa, vaikkapa omaksi ikkunakseen.

Luonnollisestikaan kuvat eivät näy (eivätkä varsinkaan ILBM-kuvat näkyisi), mutta tämä ei juuri haittaa, koska AmigaGuidet harvoin sisältävät kuvia, ja tekstihän se on pääasia. Joten kyllä WinGuide aina PC:n Muistion voittaa AmigaGuide-dokumenttien lukemisessa. :-)

Valitettavasti ainakin yhden bugin WinGuidesta löysin: jos dokumentissa on käytetty komentoa, sen kohdalle tullessa WinGuide suorittaa laittoman toiminnon ja se lopetetaan. Onneksi ; toimii ongelmitta ja ajaa siis saman asian kuin bugaava . Tekijä on luvannut korjata ko. bugin seuraavaan versioon.

WinGuide vaatii Windows 95:n tai Windows NT:n.

WinGuide 2.0:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/misc/emu/winguide.lha> (168 kt)

---

---

HPY Rahastaa

19.1.98 - Jari Karjalainen

Kirjoittajan tai ohjelmantekijän mielipiteet HPY:n hinnoittelusta eivät välttämättä vastaa Suomen Amiga-käyttäjät ry:n tai sen jäsenten mielipiteitä.

HPY:n 1.11.97 muuttunut laskutus aiheutti monelle internautille kasvavaa lovea lompakkoon: ohi olivat taivaallisen edullinen yksi sykäys/puhelu (iltaisain ja viikonloppuisin). Tällä hetkellä tilanne on se, että iltaisain ja viikonloppuisin puhelu kannattaa katkaista 30 minuutin jälkeen, ja mahdollisesti soittaa uudelleen. Mutta tukka hulmuten surffaillessa vain moinen 30 minuuttia saattaa hurahda ihan huomaamatta. Onneksi taas kerran amigisti löytää sopivan ohjelman avukseen.

HPY Rahastaa on Miamin kanssa käytettävä ohjelma, joka odottaa taustalla annetun ajan, minkä jälkeen kysytään halutaanko katkaista linja ja soittaa palveluntarjoajalle uudestaan.

Jotta HPY Rahastaa käynnistyisi automaattisesti Miamin mennessä online-tilaan, kerro Miamin Events-sivulla Online-kohtaan hpy.miami. Samaisessa hpy.miami -tiedostossa voidaan myös määritellä aika, jonka HPY Rahastaa odottaa ennen kuin ehdottaa linjan katkaisua. Oletuksena on 30 minuuttia.

Jos haluat että HPY Rahastaa lopetetaan aina kun Miami siirtyy offline-tilaan, kirjoita sekä Active- että Passive Offline -kenttiin quit.hpy.

HPY Rahastaa voidaan lopettaa myös Workbenchistä käsin valitsemalla Lisätoiminnot (Tools) -valikosta Lopeta HPY Rahastaa. Ah, voisipa todellisesti elämässä valita jostain samanlaisen toiminnon...

HPY Rahastaa vaatii AmigaOS 2.0:n tai uudemman, rekisteröidyn Miamin ja ARExxin käynnissä.

HPY Rahastaa 1.2b: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/comm/tcp/hpy.lha> (18 kt)

---

ACDPlay

20.1.98 - Simo Koivukoski

ACDPlay on kevyt ja helppokäyttöinen commodity-CD-soitto-ohjelma. Se käyttää omia assemblerilla kirjoitettuja SCSI-rutiineitaan. Myös ACDPlayn kanssa voit otsikoida CD-levysi ja soittaa kappaleita satunnaisesti. Asetuksia voi muuttaa ACDPlay-ikonin työkalutyypeistä.

ACDPlay on emailwarea ja vaatii vähintään AmigaOS 2.04:n.

ACDPlay 1.5:

[http://ftp.sunet.se/pub/aminet/disk/cdrom/ACDPlay\\_15.lha](http://ftp.sunet.se/pub/aminet/disk/cdrom/ACDPlay_15.lha) (169 kt)

---

akMUIPrefs

21.1.98 - Simo Koivukoski

---

akMUIPrefs korvaa ak-datatyyppeiden mukana tulevat Wizard-pohjaiset preferences-ohjelmat. Jos tykkäät enemmän käyttää MUI:ta kuin Wizardia, on akMUIPrefs sinua varten. MUI-preferencesit löytyvät JFIF-, PNG-, SVG- ja LJPG-ak-datatyypeille.

akMUIPrefs on freeware ja vaatii vähintään AmigaOS 2.x:n ja MUI 3.x:n.

akMUIPrefs 1.0:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/dtype/akMUIPrefs.lha> (94 kt)

---

Columns

22.1.98 - Janne Pikkarainen

Tämä ohjelma osoittaa jälleen kerran sen, ettei ohjelman laatu välttämättä katso sen ikää. Columns on jo vuonna 1993 tehty pienikokoinen apuohjelma, jonka kyllä huomaa sen ulkonäöstä. Se ei kuitenkaan ole tärkeintä, vaan ohjelman toimivuus ratkaisee.

Jos sinulla on paljon tulostettavia dokumentteja, ota käyttöösi Columns. Säästät roppakaupalla paperia ja mustetta. Columns osaa tulostaa maksimissaan kahdeksan tekstisivua yhdelle ainoalle A4-paperille! Ohjelman tekemä tulostusjälki on erityisesti laadukkailla tulostimella hämmästyttävän pientä ja tarkkaa (20 merkkiä tuumaa kohden vaakasuunnassa, 180 riviä pystysuunnassa A4-paperilla), mutta silti täysin luettavissa olevaa.

Tulostusoptioita voi säädellä mielin määrin. Tekstin voi jakaa kappaleisiin tai yhteen pötköön, kirjasinten kokoa ja tyyliä voi vaihtaa, tulostuslaatua voi vaihtaa tai vaikkapa vaihtaa emulaatiota. Ohjelmaa voi käyttää komento-tulkista käsin, mukavuudenhaluisemmille ihmisille on tarjolla suhteellisen helppokäyttöinen graafinen käyttöliittymä.

Columns 2.6: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/text/print/Columns26.lha>

---

The IBrowse MIME Support Pages

23.1.98 - Janne Pikkarainen

"WWW-selaimeni on viritetty juuri niin hyvään kuntoon kuin se Amigalla ja sen nykyisillä ohjelmilla on mahdollista." Kyllä, niin minäkin luulin, kunnes erehdyin The Amiga Web Directoryn kautta käymään IBrowse MIME-tukeen erikoistuneilla sivuilla.

Sivuilta löytyvä lista sisältää 32 erilaista MIME-tyyppiä, joiden avulla selain tunnistaa sivuilta löytyvän tiedostoformaatin ja toimii sen mukaan. Kaikki käydään läpi perusteellisesti aina oikeiden ohjelmien ja parametrien luettelemista myöten. Voit jopa testata, onnistuitko asentamisessa, sillä lähes jokaisen tiedostotyyppin kohdalla on testilinkki, jota painamalla halutun tiedostotyyppin näyte saadaan ruudulle välittömästi.

Tarkista, onko sinulla seuraavasta listasta löytyvät tiedostotyyppit asennettuna selaimeesi:

application/octet-stream

---

application/rtf  
application/x-lha  
application/x-lzx  
application/zip

audio/basic  
audio/x-aiff  
audio/x-au  
audio/x-gsm  
audio/x-midi  
audio/x-mod  
audio/x-mpeg  
audio/x-mpegurl  
audio/x-voc  
audio/x-wav

image/gif  
image/ilbm  
image/jpeg  
image/pjpeg  
image/png  
image/tiff  
image/x-sun-raster  
image/xbm  
image/xpm  
image/x-xbitmap

text/html  
text/plain  
text/x-c-code  
text/x-speech

video/mpeg  
video/quicktime  
video/x-fli  
video/x-msvideo

Ellei ole, ryntää kipinkapin osoitteeseen <http://www.canit.se/~dadream/ibrowse/>.

-----  
WBsteroids  
1.26.98 - Simo Koivukoski

Muistan vielä hyvin, kun aikanaan 80-luvulla tuhlasin kaikki kolikkoni Asteroids-kolikkopeliin. Se teki silloin aikanaan lähtemättömän vaikutuksen pieneen mieheen, huolimatta nykymittapuun mukaan mitattuna vaatimattomasta grafiikastaan. :-)

WBsteroids on Asteroids-kloonin. Se moniajaa ja ikkuna on skaalattavissa haluttuun kokoon. Versiota 1.5 kiusaa vielä ongelma 060-prosessorin kanssa.

WBsteroids on sharewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 3.0:n.

WBsteroids 1.5:  
<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/wb/WBsteroids.lha> (165 kt)

---

Picasso96 Variable Setter  
27.1.98 - Simo Koivukoski

PVS (Picasso96 Variable Setter) on oiva apu Picasso96-ohjelmiston asetusten muuttamiseksi. Kaikki ENV:-hakemistossa, monitoriajurissa yms. olevat muuttujat voidaan nyt helposti muokata mieluisiksi yhdessä paikassa. PVS tukee Picasso96-ohjelmiston kaikkia ominaisuuksia.

PVS on giftwarea ja vaatii vähintään AmigaOS 3.x:n ja MUI 3.x:n.

PVS 1.3: <http://ftp.sunet.se/~aminet/aminet/util/arc/PVS.lha> (15 kt)

---

IB2Mozilla  
28.1.98 - Simo Koivukoski

Tämä pieni korjaus vaihtaa IBrowse 1.12 (AmigaOS 3.0) -tunnisteen muotoon Mozilla/4.x (IB AmiOS 3.0). Jotkut paikat netissä eivät osaa tarkistaa selaimestasi muutakuin että siitä löytyy Mozilla-identify. Tämän vuoksi esim. IBrowsea ei ole voinnut käyttää sellaisilla sivuilla, vaikka se muuten toimisi. Yleensä saattaa olla nopeampaa vaihtaa IBrowseen tunniste Mozillaksi, kuin odottaa että paikan ylläpitäjä lisäisi IBrowse-tunnisteen toimivien listaan.

Jotta voit asentaa Mozilla-korjauksen IBrowseen, sinulla pitää olla rekisteröity IBrowse 1.12a, jossa on European SSL Patch 14.2 asennettuna. Kelpaavan tiedoston koko on 384232 tavua. Periaatteessa muokkaamalla asennusscriptiä voit antaa IBrowseen tunnisteesi mitä tahansa, kunhan se on 19 merkkiä pitkä. Todennäköisesti Mozilla-tekstillä saat kuitenkin parhaimman yhteensopivuuden eri paikoissa.

IB2Mozilla on emailwarea ja vaatii rekisteröidyn IBrowse 1.12a:n European SSL Patchilla 14.2:lla, reqtools.libraryn, rexxsupport.libraryn ja rexxreqtools.libraryn.

IB2Mozilla: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/comm/www/IB2Mozilla.lha> (4 kt)

---

Digital Almanac  
29.1.98 - Janne Pikkarainen

Monet meistä ovat kiinnostuneita Hollywood-tähdistä ja heidän elämästään. Toisia taas kiehtovat avaruudesta löytyvät tähdet. Jälkimmäisille Digital Almanac on suoranainen toiveunien ja fantasioiden täyttymys.

Ohjelma pursuaa toimintoa ja pikkunippeliä niin että heikompaa pyörryttää. Tässä ominaisuuslistaa:

- täydellinen SAO-tähtiluettelo (258998 tähteä)
  - täydelliset Messier- ja NGC-luettelot (n. 8000 kaukoavaruuden kohdetta)
  - IC-luettelo (noin 5000 kohdetta)
  - 2000 muuta kaukoavaruuden kohdetta eri luetteloista
-



- n. 35000 pikkuplaneettaa ja asteroidia sekä komeetat Halley, Hyakutake ja Hale-Bopp
- tarkat laskelmat Kuusta ja planeetoista JPL:n integrointitaulukoiden (DE404) avulla (tarkkuus noin 0,1" useiden tuhansien vuoden jaksossa)
- tekstuurit viidelle planeetalle
- Jupiterin ja Saturnuksen kuut
- Linnunradan rakenne
- mahdollisuus näyttää taivas minkä tahansa aurinkokunnan kappaleen näkökulmasta
- animaatiomoodi (tallennusmahdollisuus IFF-ANIM-formaatissa)
- asetustiedostojen tallennus ja lataus
- optimoidut algoritmit nopeuden maksimoimiseksi, pääosin assembler-koodia
- paljon asetumahdollisuuksia
- online- ja valikko-ohjeet help-näppäimellä ja MUI:n ohjekuplana
- efemeriditaulukkojen tulostusmahdollisuus
- tuki CyberGraphX:n high- ja truecolor-tiloille
- kuvagallerian luomismahdollisuus
- käyttäjän muokattavissa oleva tietokanta

Perusteet on helppo oppia ja myös maallikko tajuaa ohjelmasta kaikenlaista pientä kivaa - jos ei muuta, niin ainakin voi tarkistaa, mitä tähtiä meidän pallonpuoliskollamme näkyy juuri nyt. Tai mitä siellä näkyy tuhannen vuoden päästä.

Digital Almanac (ohjelma):

[http://ftp.sunet.se/pub/aminet/misc/sci/DAlmanac\\_Exe.lha](http://ftp.sunet.se/pub/aminet/misc/sci/DAlmanac_Exe.lha) (365 kt)

Digital Almanac (data):

[http://ftp.sunet.se/pub/aminet/misc/sci/DAlmanac\\_Data.lha](http://ftp.sunet.se/pub/aminet/misc/sci/DAlmanac_Data.lha) (5583 kt)

-----  
MakeCD

30.1.98 - Janne Pikkarainen

Kirjoittavien CD-ROM-asemien hinnat laskevat jatkuvasti, eikä sellainen ole enää kotikäyttäjällekään kohtuuttoman kallis. Onneksi edes ohjelmistopuolesta ei tarvitse pulittaa hirvittävästi: MakeCD on 75 DM maksava todella laadukas poltto-ohjelma Amigalle.

Ohjelma tukee kaikkia yleisimpiä CD-RW-asemia eikä optioissa ole valittamista. Ohjelmalla voi tehdä audio-CD- tai datalevyjä muutamalla nappulan painalluksella. Valikoista voi valita niin polttonopeuden, bufferin koon kuin levyn formaatinkin. Mistään ei ole tingitty ja ohjelmaa on varsin mukava käyttää.

MakeCD 3.1: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/disk/cdrom/MakeCD31.lha> (786 kt)

-----  
SpeaX

2.2.98 - Janne Pikkarainen

Pieni apuohjelma, joka hyödyntää US Robotics Sportster -modeemien SpeakerPhone-toimintoa ja avaa Workbench-ruudullesi pienen ikkunan. Ohjelma saattaa toimia myös muillakin kuin USR:n modeemeilla, jos modeemissa vain on SpeakerPhone-tuki.

SpeaX 0.1: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/comm/misc/SpeaX.lha> (20 kt)

---

Amipeg

3.2.98 - Simo Koivukoski

Amipeg on MPEG-näyttäjä ja se on esitelty namupaloissa 3.10.97. Nyt siitä on tullut päivitys, joka on hakemisen arvoinen ainakin Picasso IV:n omistajille.

DITHER-optio on saannut uuden muuttujan, PIVPIP. Sillä voit käyttää Picasso IV:n hardware-pohjaista PIP-ominaisuutta (Picture In Picture), jota käyttää myös 8.10.97 esitelty AVI-näyttäjä, PIV-AVIId. Amipegin DITHER-option PIV-PIP-muuttujalla saatava hardware-pohjainen kuvaskaalaus on myös tehokasta.

Testasin kuvaskaalausta DebbieHarry.mpg-videolla (339 kt) Amipegin FULL-optiolla 640x480/24-bit-tilassa. DITHERin ollessa CyberGFX skaalaus tehdään CPU:lla käyttämällä ScalePixelFormat()-rutiinia. CPU:ni on 030/33 MHz. Frame-nopeudeksi sain 1,1 fps. Skaalattaessa Picasso IV:n hardwarella eli DITHERin ollessa PIVPIP sain jo 4,8 fps. Ero on siis kokoonpanossani yli nelinkertainen. CyberVision 64/3D:n käyttäjien kannattaa kokeilla käyttää DITHER-optiossa VLAYER-muuttujaa.

Amipeg on freewarea ja vaatii vähintään 68020:n ja AmigaOS 2.04:n.

Amipeg 1.1:

[http://ftp.sunet.se/pub/aminet/gfx/show/aMiPEG\\_1.1\\_bin.lha](http://ftp.sunet.se/pub/aminet/gfx/show/aMiPEG_1.1_bin.lha) (101 kt)

---

SimplePac

4.2.98 - Simo Koivukoski

SimplePac on yksinkertainen Pacman-klooni. Sen pelaaminen on mukavaa pientä ajanvietettä siirrettäessä tiedostoja, jne. Ikkunan koko on skaalattavissa, voit muuttaa omat haluamasi äänet (ladataan datatyypin avulla). Pelata voit näppiksellä tai joystickilla. Mukana tulee SimplePacin oma cpubl.lib.library, joka säästää Chip-muistia Amigoissa, joissa ei ole näytönohjainta.

SimplePac on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 3.0:n.

SimplePac 1.0:

<http://ftp.sunet.se/~aminet/aminet/game/wb/simplepac.lha> (45 kt)

---

ElCID

5.2.98 - Janne Pikkarainen

Jos sinulla on ISDN-kortti ja puhelinkeskus välittää sinulle tietoja tulevista soitoista, valjasta Amigasi hyötykäyttöön ja asenna ElCID.

ElCID on taustalla lurkkiva pieni ohjelma, joka kerää tietoja tulevista puhelusta (näyttää esimerkiksi numeron, josta soitto tulee - jos ohjelman tietokannasta löytyy myös henkilön nimi, se ilmestyy ruutuun) ja toimii

---

tarpeen vaatiessa käyttäjän haluamalla tavalla. Ohjelman jokainen osa toimii MUI-pohjaisen käyttöliittymän varassa, joten se on myös suhteellisen helppokäyttöinen, kunhan vain tajuaa mistä valikoissa puhutaan. :-)

ElCIDin ennakkoversio tukee ainoastaan VMC-ISDN-korteilla varustettuja Amigoita. Jatkossa ohjelmaan tulee toivottavasti tuki myös CallerID:llä varustetuille modeemeille.

ElCID: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/comm/misc/elCID20Pre.lha> (167 kt)

-----  
PGP

6.2.98 - Jari Karjalainen

Yleisesti käytössä olevan salausohjelman PGP:n versio 5.0i on vihdoin myös Amigalle saatavana. Amigan PGP 5:n versiossa ei ole GUI:ta, mutta pian lie-nee Aminet pullollaan PGP 5:lle tehtyjä GUI-ohjelmia. Toisaalta PGP 5.0i on aivan yhtä helppo käyttää Shellistä kuin aikaisemmat PGP:n 2.x-versiot.

UNIX-versiosta suoraan portattuna Amigan PGP 5.0i on varsin perso koneen teholle ja muistille, jopa 060:lla PGP 5 tuntuu joissakin toiminnoissa varsin hitaalta. Hommat hoituvat kuitenkin varsin mallikkaasti, vaikka kaikki toiminnot eivät vielä olekaan toiminnassa tässä betaversiossa.

PGP 5:n asentaminen vanhan PGP 2.x -version päälle on kohtalaisen helppoa ja vanhat avaimet käyvät PGP 5:lle. Mukana tuleva dokumentaatio on niukkaa mutta riittävää asennusta ja peruskäyttöä ajatellen.

PGP 5.0i on freeware ja vaatii vähintään 68020:n tai paremman FPU:lla varustettuna, 4 Mt vapaata RAM-muistia, ixemul.libraryn ja ixnet.library 47.0:n tai uudemmat (paketin mukana 020 FPU -versiot).

PGP 5.0i b8a3:

<http://www.amitar.com.au/~stef/downloads/pgp50i-amiga-bin.lha> (484 kt)

Amiga PGP 5 -kotisivu: <http://www.amitar.com.au/~stef/>

Kansainvälinen PGP-kotisivu: <http://www.pgpi.com>

-----  
Zeller

9.2.98 - Simo Koivukoski

Zeller on ikikalenteri, joka perustuu Zellerin kongruenssiin. Pohjimmiltaan se on ohjelma, joka tulostaa kalenterin valitulta kuukaudelta vuosien 1753 ja 2100 väliltä. Zellerillä pystyt myös tulostamaan valitun kuukauden.

Zeller 2.0 on shareware ja vaatii vähintään AmigaOS 2.x:n.

Zeller 2.0: <http://ftp.sunet.se/~aminet/aminet/util/time/Zeller.lha> (33 kt)

-----  
MUIPopPatch

10.2.98 - Jari Karjalainen

MUIPopPatch muuttaa MUI:n ankeat popup-valikot Magic Menu näköisiksi.

Patchi toimii ainoastaan MUI 3.8:n kanssa ja jäänee turhaksi MUI 4:n ilmes-  
tyttyä.

MUIPopPatch 1.0:

<http://fsinfo.cs.uni-sb.de/~cattaneo/soft/MUIPopPatch.lha> (8 kt)

---

Convert

11.2.98 - Jari Karjalainen

Kuinka monta kiloa on 10 naulaa? Tai montako hehtaaria on 15 eekkeriä? Voit  
laskea itsekin, mutta helpommalla pääset Convertilla.

Convert on näppärä ohjelma yleisimpien mittayksiköiden muunteluun. Sillä  
hoituvat sekä pituudet että pinta-alat, tilavuudet, paineet, painot, ener-  
giat ja nopeudet.

Convert vaatii AmigaOS 2.0:n (tai uudemman) sekä ClassActin.

Convert 1.0:

<http://ftp.sunet.se/~aminet/dirs/aminet/util/wb/Convert.lha> (13 kt)

---

MPG123

12.2.98 - Simo Koivukoski

MPG123 on MPEG-audio-soitto-ohjelma, joka on portattu PPC:lle suoraan  
mpg123-0.59k:sta käyttämällä uutta ixemul-libc-emulaatiota. Vääntöä siitä  
löytyy riittästi, sillä se soittaa ongelmitta kaikkia testaamiani MPEG-tie-  
dostoja. Soitettaessa ääniraitaa jää 68060 vapaaksi muuhun hommaan, joten  
moniajo toimii samalla loistavasti!

MPG123 on freewarea ja vaatii vähintään PowerPC-prosessorin, AHI V4:n, ixem-  
ul.library V47:n ja AmigaOS 3.x:n.

MPG123: <http://www.ph-cip.uni-koeln.de/~jakob/mpg123.lha> (88 kt)

---

Ham18View

13.2.98 - Simo Koivukoski

Näytönohjaimen hankintaa odotellessasi voit AGA-Amigalla katsella  
Ham18Viewin avulla vaikkapa JPEG-kuvia 18-bit-truecolor-tilaa vastaavassa  
tarkkuudessa. Mukana tuleva HAM18View.JPG-testikuva näyttää Ham18Viewillä  
katsottuna takuulla pehmeämmältä kuin HAM18View.JPG-testikuvasta konvertoi-  
tu 128-värinen GIF-kuva.

Ham18View käyttää datatyyppejä kuvien lataukseen, eli sillä voit katsella  
vaikka TIFF-kuvia, jos olet asentanut sille datatyypin. Ham18View tarvitsee  
GUI GFX- ja Render-kirjastot, jotka tekijän mukaan ovat tutustumisen arvoi-  
set kenelle tahansa ohjelmoijalle.

Ham18View lupaa poistaa HAM-tilan tuttua pientä roskaantumista. Suurin ku-  
vatarkkuus on 320x512 ja sitä isommat kuvat skaalataan pienempään kokoon.

---

Skaalaustapoja on valittavissa kaksi. Fit to screen skaalaa kuvan näytön reunasta reunaan meneväksi, jolloin kuvan suhteet saattavat kärsiä. Proportional skaalaa kuvan niin että oikeat kuvan suhteet säilyvät. Tässä tapauksessa saattaa jäädä osa näytön tilasta käyttämättä.

Ham18View on freeware ja vaatii vähintään AGA-Amigan, 1,5 Mt vapaata Chip-muistia, datatyyppit katsottaville kuville, GUI GFX- ja Render-kirjastot sekä AmigaOS 3.1:n.

Ham18View 1.1:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/gfx/show/Ham18View.lha> (38 kt)

---

PiP View

16.2.98 - Simo Koivukoski

PiP View on kuvannäyttäjä, joka tukee Picasso IV:n hardware-pohjaista PIP-ominaisuutta (Picture In Picture). Kuvien lataamiseen PiP View käyttää datatyyppejä. Jos katsottava kuva on suurempi kuin Workbenchin näyttö, kuva skaalataan siihen sopivaksi.

PiP View on freeware ja vaatii datatyyppit katsottaville kuville, Gui GFX- ja Render-kirjastot sekä AmigaOS 3.1:n.

PiP View 1.1: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/gfx/show/PiPView.lha> (19 kt)

---

ADoom

17.2.98 - Janne Pikkarainen

Peli, jonka nimeen vannottiin muutama vuosi takaperin ilmestyi joulun jälkeen Amigalle. Peli, jonka nimen jokainen mummokin tunnistaa. Peli, joka nosti ilmoille suuremman kohun kuin yksikään siihenastisista peleistä. Peli, jonka ei pitänyt olla Amigalla teknisesti mahdollinen.

ADoom on täydellinen käännös vanhasta kunnan Doomista. Kaikki on identtistä PC-versioon nähden aina grafiikoita, ääniä ja musiikkia myöten. Jopa verkkopelituki löytyy. Peliä on paranneltu PC-versioon nähden moniajon osalta: ADoom moniajaa omalla ruudullaan ihan kiltisti.

Nopeudessa ei ole valittamista etenkin 68040- ja 68060-proessoreiden kera. 68060 + AGA pyörittää peliä DBLNTSC:Low Res (320x200) -tilassa noin 18-23 framea sekunnissa täydellä ruudulla.

ADoom 0.9: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/shoot/ADoom-0.9.lha> (361 kt)

Paremmat instrumentit:

[http://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/shoot/ADoom\\_Instr.lha](http://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/shoot/ADoom_Instr.lha) (1,2 Mt)

---

ViewTool

18.2.98 - Simo Koivukoski

ViewTool on JPEG-kuvannäyttäjä, josta on käännetty versiot 68k:lle, 68k+FPU:lle sekä PowerPC:lle. Erityisesti PowerPC-versio on erittäin nopea.

---

ViewTool on commodity-ohjelma, joten sen saa esiin halutulla näppäinyhdistelmällä. Jos näytettävä kuva ei mahdu ikkunaan, sitä voi katsoa valinnan mukaan skaalattuna tai vierittää ikkunassa.

Ohjelma tukee myös ARexxiä, joka kokeilun perustella toimii myös PowerPC-version kanssa. Seuraavissa versioissa on luvassa laajempaa ARexx-tukea sekä datatyyppien käyttöä kuvien lataamiseen.

ViewTool on freeware ja vaatii vähintään AmigaOS 3.x:n ja MC68020:n sekä tukee myös PowerPC 603e:tä tai nopeampaa.

ViewTool 0.94:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/gfx/show/ViewTool.lha> (196 kt)

---

P96Speed

19.2.98 - Simo Koivukoski

P96Speed on näppärä testiohjelma eri näytönohjaimille ja RTG-ohjelmistoille. CyberGraphX- ja Picasso96-RTG-ohjelmistoista löytyvät ajurit mm. Cybervision 64/3D ja Picasso IV -näytönohjaimille, joten P96Speedillä voit testata kuinka paljon on esim. CV64/3D-kortillasi nopeuseroa, kun sitä ajetaan CyberGraphX- tai Picasso96-RTG-ohjelmistolla.

Testitulokset voi tallentaa ja tuloksia voi verrata aiemmin tallennettuihin. Vertaaminen on helppoa, sillä erot näkyvät myös prosentteina. Valkoinen väri sekä prosenttiluvun edessä oleva plussa kertoo, kuinka paljon sinun kokoonpanosi on nopeampi kuin verrattava. P96Speedillä voi testata myös PAL-tiloja. P96Speedin mukana tulee muutama testitulos verrattavaksi. Mukana tulevilla testituloksissa on jonkinlainen standardi ajaa testi 640x480-tilassa 256 värillä.

P96Speed on freeware ja vaatii vähintään AmigaOS 2.x:n.

P96Speed 0.17B:

[http://ftp.villagetronic.com/pub/amiga/support/P96Speed/P96Speed\\_v0.17b.lha](http://ftp.villagetronic.com/pub/amiga/support/P96Speed/P96Speed_v0.17b.lha) (125 kt)

---

QT

20.2.98 - Simo Koivukoski

QT on QuickTime-animaatioiden näyttäjä. Paketin mukana tulee CPU-optimoidut versiot, joista 040-versio osoittautui ainakin omassa kokoonpanossani .mov-viedoita katseltaessa hieman nopeammaksi kuin aiemmin namupaloissa esitelty CyberQT.

QuickTime-animaatioita voi katsella Workbenchistä tai Shellistä käsin. Workbenchistä käynnistettäessä optiot annetaan QT:n ikonin työkalutyyppeihin ja Shellistä käsin taasen komentoriville. QT näyttää animaation valinnaisesti omalla ruudulla tai ikkunassa 24-bittisellä julkisella ruudulla.

Tuetut QuickTime-animaatioformaattit:

RLE

---

Cinepak  
Road Pizza  
JPEG  
SMC

Tuetut audio-koodaukset:

MACE  
IMA4

QT on freewarea ja vaatii vähintään AGA:n, 68020:n sekä AmigaOS 3.x:n.  
QT 1.4: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/gfx/show/qt14.lha> (272 kt)

---

ADoom  
23.2.98 - Janne Pikkarainen

ADoomista julkaistiin namupala jo aiemmin, mutta versio 1.1 toi mukanaan sellaisen ominaisuuden, jota ei voi sivuuttaa ilman mainintaa.

Nyt ADoomin voi käynnistää pyörimään missä tahansa resoluutiossa välillä 320x200 - 1600x1200! Tämä parantaa pelin ulkonäköä huomattavasti ja nopea Amiga näyttökortin kera pyörittäne peliä sujuvasti vielä 640x480-tilassakin.

ADoom: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/shoot/ADoom-1.1.lha> (382 kt)

---

JpegWOS  
24.2.98 - Simo Koivukoski

JPEG Softwaren on alunperin tehnyt Independent JPEG Group. JPEG Softwaren vapaasti saatavilla olevista lähdekoodeista on portattu StormC PPC:llä PowerPC-Amiga versio, eli JpegWOS.

JpegWOSin paketissa tulee viisi pientä JPEG-apuohjelmaa. CjpegPPC kovertoi GIF-, Targa-, PPM- tai BMP-formaatissa olevan kuvan JPEGiksi. Jpegt-ranPPC:llä pystyt optimoimaan JPEG-kuvaa pienemmäksi (Huffman table) tai muuttamaan JPEG-kuvan GIF-kuvista tuttuun lomitettuun muotoon. Testasin lomitettua JPEG-kuvaa IBrowsella, mutta se ei osannut ladata sitä kuin kerralla näkyviin. Visage taasen näytti sen oikein, eli latasi sen lomittain. RjpegcomPPC:llä voi lukea JPEG-tiedostoon lisättyjä kommentteja. WrjpegcomPPC:llä pystyt lisäämään JPEG-tiedostoon kommentteja. Sitten löytyy vielä DjpegPPC, joka kovertoi JPEG-kuvan GIF-, Targa-, PPM- tai BMP-formaattiin.

PowerPC 604e 200 MHz:n voiman todella huomaa esim. kovertoitessa DjpegPPC:llä JPEG-kuvaa GIF-muotoon. Esim. yli 700 kt:n JPEG-testikuvan kovertointi 256-väriiseksi GIF-kuvaksi F-S ditheroinnilla kesti vain n. 3 sekuntia. Jo pelkän alkuperäisen kuvan avaaminen CyberViewillä 24-bittiselle näytölle kestää vähintään saman, vaikka käytössä on 060-prosessori. DjpegPPC:llä kovertoidut GIF-kuvat ovat hyvälaatuisia. Myös värimääräoptio toimii (-colors N) ja sillä voit määrätä kuvan värimääräksi vaikka 242.

Outfile-esimerkkinä on jostain syystä Shellin >outfile -optio, joka osoit-

---

tautui kuitenkin huomattavasti hitaammaksi kuin DjpegPPC:n oma -outfile name -optio. JpegWOSia voi myös käyttää Phase5:n PowerUPin kanssa, kun ajaa ensin WarpOS:n Use\_PPC\_P5\_LIB ohjelman.

JpegWOS on freeware ja vaatii vähintään PowerPC:n, WarpOS:n ja AmigaOS 3.x:n.

JpegWOS: <http://ftp.wustl.edu/pub/aminet/gfx/conv/jpegwos.lha> (191 kt)

---

#### MUIIconType

25.2.98 - Simo Koivukoski

MUIIconType on pikkuinen apuohjelma, jolla voit muuttaa ikonin tyyppiä. Sen käyttö on erittäin helppoa. Raahaat vain haluamasi ikonin MUIIconTypen ikkunaan, valitset uuden ikonin tyyppin ja painat Convert-nappia. MUIIconType näyttää alkuperäisen ikonin tyyppin pudottaessasi sen sinne.

Valittavissa on seuraavat tyytit:

Disk  
Kick (Kickstart-levylle)  
Drawer  
Garbage  
Tool  
Project

MUIIconType on freeware ja vaatii vähintään MUI 1.x:n ja AmigaOS 2.x:n.

MuiIconType 1.0:

<http://ftp.sunet.se/~aminet/aminet/util/wb/MuiIconType.lha> (9 kt)

---

#### PPCuucoders

26.2.98 - Simo Koivukoski

PPCuucoders sisältää UU-koodien pakkaus- ja purkuohjelmat. Testasin pakkaamista n. 700 kt:n JPEG-kuvalla, mutta nopeudessa voisi olla toivomisen varaan. Pakkaaminen kesti noin 12 s. Kiintolevylläni sattui olemaan 68k-pohjainen UUArc, joka pakkasi saman kuvan UU-koodiksi 060-prosessorilla n. 8 sekunnissa. Syynä PPC-version hitauteen saattaa olla, että outfile tehdään Shellin (>outfile) kautta.

Testi.uu-koodin purkaminen sujuikin jo huomattavasti ripeämmin uudecodella. Noin 1 Mt:n kokoinen Testi.uu purettiin takaisin forest.jpg:ksi sekunnissa. UUArc jauhoi sitä n. 8 s. Vertaaminen eri ohjelmilla ei kerro todellista eroa 604e:n ja 060:n välillä, mutta antaa jonkinlaisen kuvan. PowerPC-pohjainen uudecode olisi saattanut olla purkamisessakin hitaampi, jos outfile olisi pitänyt ohjata taas Shellin kautta.

PPCuucoders on freeware ja vaatii vähintään PowerPC:n ja AmigaOS 3.x:n.

PPCuucoders 1.0:

<http://ftp.wustl.edu/pub/aminet/comm/mail/PPCuucoders.lha> (47 kt)

---



-----  
 Frame 18: Chaos  
 27.2.98 - Janne Pikkarainen

Flag '98 -partyjen 40 kilotavun introkilpailun voittanut intro on melko naimua katsottavaa. Sisältää efektejä laidasta laitaan ihan mukiinmenevän designin kera.

Frame 18: Chaos:  
<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/demo/40k/fl8-flag.lha> (64 kt)

## 1.45 Suomen Amiga-jälleenmyyjät

<=====>  
 Suomen Amiga-jälleenmyyjät

<=====>

Yritys	Puhelin	Lisätietoja
AIC Systems	(09) 8775 1100	vmp@dlc.fi, <a href="http://www.aic.cute.fi/">http://www.aic.cute.fi/</a>
Amigator	(02) 234 5333	aho@sip.fi, <a href="http://www.sip.fi/~aho/">http://www.sip.fi/~aho/</a>
Broadline Oy	(09) 8747 900	broline@dlc.fi, <a href="http://iwn.fi/broad.html">http://iwn.fi/broad.html</a>
Broadware Oy	(09) 7001 8580	<a href="http://iwn.fi/broad.html">http://iwn.fi/broad.html</a>
Gentle Eye Ky	(03) 363 0048	ge@vip.fi, <a href="http://www.ge.vip.fi/">http://www.ge.vip.fi/</a>
Harcom Oy	(09) 409 373	CD-ROM-levyjä, <a href="http://personal.eunet.fi/pp/harcom/">http://personal.eunet.fi/pp/harcom/</a>
Hät Data Huolto Oy	(09) 769 314, 050-552 1569	Huolto
Karelia Computer Ky	(013) 897 088	-
Tsunami Trading	(02) 438 9870	tsunami@dlc.fi, <a href="http://www.dlc.fi/~tsunami/">http://www.dlc.fi/~tsunami/</a>
Video Spotronics Ky	(09) 8735 435	Amiga-huolto, <a href="http://iwn.fi/broad.html">http://iwn.fi/broad.html</a>

## 1.46 Yhdistyksen kotisivujen kävijämäärät

<=====>  
 Yhdistyksen kotisivujen kävijämäärät  
 Janne Siren

<=====>

Tarkastelimme Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kotisivujen suosiota etusivulla olevan laskurikuvan perusteella kahdessa jaksossa (27.11. - 13.1. ja 5.2. - 23.2.) ja havaitsimme selvää nousua kävijämäärissä. Sivut ovat kasvattaneet kiitettävästi suosiotaan lisääntyneen positiivisen julkisuuden vuoksi. Oheiset kaavakuvat esittävät summittaisia laskelmia päivittäisistä kävijöistä, aivan tarkkoja tilastoja käytössämme ei ollut. Viikonloput ovat selvästi hiljaisinta aikaa, mahdollisesti siksi että päivän namupaloja päivitetään vain arkena.

Kuva Kuva

Kotisivumme ovat osoitteessa <http://batman.jytol.fi/~saku/>.

## 1.47 Suomen Amiga-tapahtumakalenteri

<=====>  
Suomen Amiga-tapahtumakalenteri

<=====>

Aika	Paikka	Tapahtuma	Lisätietoja
8.3.98 klo 12-20	Hämeen ammattikorkeakoulu, Valkeakoski	Bitit & Webit	Tietokonetapahtuma. Gentle Eye Ky ja Suomen Amiga-käyttäjät ry. esittelevät Amigaa.
28.3.98 klo 11-17	Heureka, Vantaa	Saku 98	Amiga-tapahtuma. Vieraana on mm. Amiga Internationalin toimitusjohtaja Petro Tyschtschenko.
3. - 5.4.98	Wasahallarna, Tukholma	AmiTech '98	Amiga-messut Ruotsissa.
3. - 5.4.98	Kannuksen lukio, Kannus	The Proxy '98	Tietokonepartyt, jonne myös Amigat toivotetaan tervetulleiksi.
10. - 12.4.98	Palatsi, Turku	Alternative Party	Demotapahtuma, jossa kilpaillaan vanhoilla tietokoneilla (mm. Amiga 500).
5. - 7.6.98	Urheilutalo, Oulu	Abduction Party 98	Demotapahtuma, jossa myös Amiga on vahvasti mukana.
26. - 28.6.98	Kasisali, Lahti	Motorola Inside '98	Amigaan keskittynyt demotapahtuma.
7. - 9.8.98	Messukeskus, Helsinki	Assembly '98	Demotapahtuma, jossa myös Amiga on mukana.

## 1.48 Viimeinen sana -kolumnit

<=====>  
Viimeinen sana -kolumnit

<=====>

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

Hullunmyllyssä

18.2.98

Viime kuukaudet ovat olleet melkoista hullunmyllyä Sakun kulissien takana. Joulun alla kasattiin kuumeisesti joululevykettä: ideoitiin, valokuvattiin, kirjoitettiin, sävellettiin, organisoitiin osoitetietokantaa, pakattiin, postitettiin. Eräänä päivänä ennen aattoja jäsenten postiluukusta kolahtanut tervehdyslevyke ei syntynyt hetkessä.

Joulunalusaika oli kuitenkin vasta verryttelyä, todellinen pyöritys lähti liikkeelle vuodenvaihteessa. Ensimmäkin lupauduimme mukaan Valkeakoskelle Bitit & Webit -tapahtumaan, minkä innoittamana aloimme kasata Sakun historiaa Valkeakoskella julkaistavalle rompulle. Ryhdyimme kaivelemaan pölyttöneitä arkistojamme etsien arvokkaita muistoja kuluneelta viideltä vuodelta. Samaan aikaan piti aloittaa koostamaan Sakun seuraavaa numeroa, huolehtia yhdistyksen Amiga-julisteen tilaamisesta Saksasta ja pitää kotisivujen päivittäiset namupalat aikataulussa.

Niin, ja sitten on se Saku 98. Tammikuussa hallituksen kokouksessa päätimme kutsua Petro Tyschtschenkon kunniavieraaksemme ja soppa oli valmis: yhteydet Amiga Internationalin suuntaan, tilanvaraukset ja tapahtumapäivän vaihtaminen, suomalaisten Amiga-firmojen kutsuminen, erilaisten lupien hankkiminen ja selvittäminen (Teosto, Gramex, poliisi), ohjelmanumeroiden kehittämisen, Saku 98 -levykeen työstäminen, järjestysmiesten haaliminen, hotellivaraukset ja vierailujärjestelyt, mainostaminen ja mediayhteydet.

Kiirettä on pitänyt ja suurimmat ponnistelut ovat vielä edessä. Onneksi tulokset hämmöttävät jo: Saku #24 julkaistaan 1. maaliskuuta, 8. maaliskuuta esitellään Saku-romppu Bitit & Webit -tapahtumassa ja kuukausi huipentuu 28. päivä Saku 98:n merkeissä Vantaan Heurekassa.

Pian on siis aika nauttia työn hedelmistä.

Terveisin,

Janne Siren

\* \* \*

Surullista katseltavaa

29.12.97

Kirjoitin edellisen Sakun pääkirjoituksessa varsin positiiviseen sävyyn Amiga-käyttäjien yhteishengestä. Ilmeisesti osuin jokseenkin oikeaan, ainakin myönteisestä palautteesta päätellen.

Varoittelin kuitenkin ohimennen myös yhteisöämme repivistä ristiriidoista. Yksi tällainen ristiriita lisää on noussut pinnalle ClickBOOMin käännettyä parin vuoden takaisen megahitin MYST Amigalle. Kun uutinen MYSTin porttaamisesta aikoinaan tavoitti amigistimassat, se toivotettiin suurella mielenkiinnolla ja innostuksella vastaan. Kun peli sitten vihdoinkin julkaistiin, osa mielenkiinnosta tuntui karisevan pelin ollessa kalliimpi kuin muiden koneiden budjettihinnoilla myytävä MYST.

Eräskin amigisti ehdotti uutisryhmissä, että kaikkien kannattaa ostaa Macintoshin MYST ja pelata sitä ShapeShifterillä, sillä näin säästää selvää rahaa. Näinkö me palkitsemme ClickBOOMin, joka on vihdoinkin tuomassa meille sitä mitä haluamme: suosittuja highend-mainstream-julkaisuja? Totta kai Macintoshin MYST on halvempi, julkaistiinhan peli Macintoshille jo aikaa sitten. Amigalle MYST on kuitenkin uusi peli, joka lisäksi joutuu kohtaamaan pienet markkinat ja lisenssimaksut pelin alkuperäisille tekijöille.

Seuraavana ClickBOOMin julkaisulistalla on Quake. Alkuvuodesta pääsemme toivottavasti nauttimaan Amigallakin kaikista niistä Quaken lisäherkuista, joita verkot ovat täynnä. Tosin ehtipä joku jo valittamaan, että PC:lle Quaken enginen saa ilmaiseksi verkosta, miksi meidän amigistien pitää siitä maksaa uuden pelin hinta. Ensinnäkään Quake ei ole ilmainen peli PC:lläkään, toisekseen Quaken Amiga-versiolla on samat paineet kuin MYSTillä: lisenssimaksut, pieni pelitalo ja pienet markkinat.

Lyhyellä tähtämellä saatamme siis joutua maksamaan enemmän peleistämme Amigalle kuin PC:lle. Pitkällä tähtämellä tuemme kuitenkin kehitystä, joka toivottavasti pitää Amigan seuranamme vielä vuosia. Kumpaan sinä haluat sijoittaa rahasi?

Itse vastasin kysymykseen tilaamalla Amigan MYSTin jo pari viikkoa sitten.

Terveisin,

Janne Siren

## 1.49 Posti

<=====>  
Posti

<=====>

Hei!

Saku #23:sta palautetta:

Tunnelmallinen pääkirjoitus kertoi osuvia vertauksia käyttäen, mitä Amiga meille merkitsee: innostuneen harrastajajoukon yhteinen valinta, vaihtoehto harmaalle massatuotteelle.

Artikkelien aihepiiri oli jälleen miellyttävän kirjava ja sarjakuva todella tervetullut (vakioksi, please!). Muiden amigistien kokemukset ovat aina mukavinta luettavaa. Kyllä Nintendo 64:stäkin saa kirjoittaa, sekin tulee varmaan yllättävän pian emulaattorina, jolloin on hauska muistella "miten mahtava se joskus oli" (huh, ei flameja kiitos).

Amiga-jälleenmyyjien esittely on hyödyllinen lisä. Joku ehkä saattaisi vielä kaivata liikkeiden osoitetietoja snailmail-yhteydenottoja varten. Lyhyet esittelyt myyjien toiminnasta ja historiasta varmaan koettaisiin kiinnostavina. Voisivat vaikka kauppiaat itse kirjoittaa jos ehtivät?

Tuleeko Saku jatkossa laajenemaan diskettikokoa isommaksi, ja olisivatko diskettiversion tilaajat halukkaita maksamaan vaikka tupladisketeistä? CD-ROM HTML-versio olisi... jääköön sanomatta. Liian kallista edes haaveilla.

Saku 98 -tapahtumaan olisi massiivinen vetonaula jos olisi oheistapahtuma täällä Oulussa, videoneuvotteluyhteydessä sinne Heurekaan. Siihen mennessä joku kuitenkin ehtii kehittää Amigalle modeemilla kunnolla toimivan kuvansiirron. Kevätkokous virtuaalimaailmassa! Linkkipelikilpailu Oulu vs. Vantaa olisi mielenkiintoinen. Rahan puutteesta tosin taitaa tämäkin kaatua.

"Saku-lehti, mukana kansidisketti alusta alkaen."

Jarmo Piippo, 14.12.1997

Vastaus:

Sakun laajentaminen kahdelle levykkeelle on ollut suunnitelmissa jo pitkään, mutta teknisten seikkojen lisäksi ongelmana on myös materiaalin riittämättömyys. Vaikka reilut yksi levykettä tuntuu helposti tulevan täyteen, materiaalia ei yksinkertaisesti ole kahden levykkeen eteen - ei ainakaan ilman merkittävää lisätöpanosta. HTML-formaattiin vaihtaminen sinänsä on liikkunut ajatuksissa.

Mielestäni tällä hetkellä on viisainta keskittyä kasaamaan luotettavalla aikataululla nykyisenkaltaista mukavaa lukupakettia. Sekään kun ei ole mikään itsestänselvyyttä. Rompulle laajentaminen ei olisi järkevää, koska emme tee varsinaista mediasidonnaista lehteä ja purkeissa pitäisi sitten levittää joko riisuttua tai turhan massiivista pakettia. Puhumattakaan niistä työmääräongelmista. Saku-romppu tulee kuitenkin, nimittäin kokoamme kaikki Sakut ja oheishilpheet vuosien varrelta CD-ROMille. Levyn saatavuudesta tulee lisätietoja myöhemmin.

Saku 98:n oheistapahtuman järjestäminen Oulussa ei valitettavasti onnistu, mutta pyrimme parhaamme mukaan vahvistamaan toimintaamme eri puolilla maata. Matkustamme esimerkiksi Valkeakoskelle Bitit & Webit -tapahtumaan maaliskuun alussa.

Kiitos palautteestasi, ehdotuksesi on kirjattu muistiin ja toivottavasti onnistumme myös toteuttamaan osan niistä!

Janne Siren

-----  
Paljon kiitoksia mieltä lämmittävästä Joulusaku -disketistä. Toivotan myös hyvää Joulua sekä onnellista uutta vuotta sinulle sekä myös Saku-yhdistykselle ja muille Amigan käyttäjille ja tukijoille.

Bengt Wikberg

-----

---

Arvoisa Saku-lehden toimitus

Pyydän apuanne eräässä pelipulmaan liittyvässä tilanteessa... Olen pelailut tässä viimeiset seitsemän kuukautta erästä Crystal Dragon -nimistä peliä, tuo mainio Eye of Beholder -kloonin. Magnetic Fields/Black Legend on valmistanut tämän vaikeaksi osoittautuneen pelin joskus 90-luvun alussa, MikroBitti arvosteli muistaakseni 90 pistettä tai ylikin. Pulmani on seuraava:

(Paikka on luultavasti "Sari the Sorcerer".) Olen edennyt alakertaan päin, kerroksiin jossa on "Seek the stones requires four gems", löytänyt THUD's hammerin, silver keyn, painanut kaikkia nappeja, löytänyt kaikki neljä gemiä ja asettanut ne pilariin joka kerrokseen (amber gem ekaan) mutta olen JUMISSA yhä! Sitkeydellä olen tänne asti päässyt, mutta nyt tie on liian vaikea selvitettäväksi. Kysynkin teiltä, voitteko auttaa, löytyykö ketään joka voisi neuvoa eteenpäin. Purkeista en apua ole saanut, Pelit-lehti ei Amigaa halua tuntea, eikä MikroBitistäkään apua saa. Jos voisitte jotenkin selvittää minulle pelin valmistajan osoitteen, niin voisin kysellä vihjekirjasta tai ratkaisua sieltä...

Internetistä en Alta Vistalla etsiessäni ole saanut selkoa asiasta. Tämä saattaa tuntua naurettavalta pyynnöltä, mutta peli on pirun hyvä verrattuna nykyisiin, päänsivaa löytyy ihan tarpeeksi. Ja onhan tämä joskus ollut myynnissä Suomessakin, joten pitäisi joku amigisti olla, joka olisi läpäissyt sen.

Olen valmis maksamaan läpipeluuohjeista, kartoista, ratkaisusta yleensäkin. Luotan siihen, että Saku saa kaivettua esille ainakin hieman tietoa ko. pelistä.

T. Veli-Matti Lehto

Vastaus:

Crystal Dragon todellakin arvosteltiin MikroBitin numerossa 4/95 sivulla 93 ja Jukka Kauppinen antoi sille 90 pistettä (grafiikka 80, äänet 82, pelattavuus 92, vetovoima 88). Artikkelin löytyy myös MikroBitin ensimmäiseltä vuosikertarompulta (MBCD1, 1994-1995). Crystal Dragon on muuten arvosteltu Sakussakin. Numerossa 16 Teemu Kärkkäinen tuomitsi pelille 89 pistettä.

Kattavan tiedon löytäminen Crystal Dragonista osoittautui melko vaikeaksi, esimerkiksi läpipeluuohjetta ei Aminetista löytynyt, ja vain pieniä sekalaisia tiedonjyväsiä jäi haaviimme. Esimerkiksi HotBot-haku paljasti seuraavan pienen, 6.11.96 päivätyn vihjeen, jonka linkki ei valitettavasti enää toiminut: Kun aloitat peliä, älä valitse lainkaan hahmoa ja paina done. Peli alkaa sitten tavallisesti, mutta astuessasi luolaan molemmat hahmosi saavat hyvän varustuksen ja siirtyvät suoraan tasolle kaksi. Vinkkikimara osoitteessa <http://www.sync.com.au/wizards-lair/AMIGA/crystldr.htm> olisi kenties jatkunut, mutta HotBot ei ollut taltioinut enempää ja linkki on rikki.

27.1.98 comp.sys.amiga.games-uutisryhmässä päivätyssä viestissä kaivataan siinäkin apua (kirjoittajan osoitteeksi ilmoitetaan Mental\_Dragon@hotmail.com). Viestissä annetaan vinkki erääseen pelin alkupuolen kinkkiseen ongelmaan: Eyes of Airath -kyltillä merkitty taso kuuluu sinisille beholde-reille. Tasossa on levy, jolle voi astua neljä kertaa ja jokainen astumis-

kerta kääntää uloskäyntiä 90 astetta. Samaisen tason hankalin paikka on löytää neljä irtonaista riimuilla merkittyä tiiliskiveä. Kun kiviä painelee oikeassa järjestyksessä, aukeaa uusi uloskäynti tai ehkä useampiakin. Samainen kirjoittaja kyseli neuvoa Sentinel-Fury-kompan ratkaisemiseen ja vaikeroi hänkin pelin vaikeutta.

Näillä neuvoilla valitettavasti ei kuitenkaan taida olla varsinaista arvoa sinun peliponnisteluillesi, sillä kirjeestäsi päätellen olet jo edennyt reilusti pidemmälle. Ehkäpä voisit yrittää tiedustella edellä mainitulta Mental Dragonilta vinkkejä sähköpostitse. Myöskään julkaisijan yhteystietoja emme onnistuneet paikantamaan.

Muille kiinnostuneille tiedoksi, Crystal Dragonin pelattava demo on Amine-tissa (<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/role/CrystalDragon.lha>, 764 kt).

Janne Siren

---

Ensinnäkin, minne ihmeeseen katosivat Saku #22:n postipalstan vastaukset? Omassa lehdessäni niitä ei ainakaan ollut. Asian voisi korjata.

Toisekseen, lehteen voisi taas tulla jonkinnäköinen lukijakysely. Sellaista kun ei ole näkynyt sitten lehden #12 (jos oikein muistan...) Ei sen nyt kuitenkaan kovin vaikeaa luulisi olevan, vai mitä...

Lehteen voisi laittaa useamman arvostelun PPC-turboista (jos joku nyt niitä on ostamassa ja viitsii kirjoittaa). Eri koneiden versiot ja muutenkin.

Mitenkäs Amphibia-projekti edistyy? Vaikuttaa muuten tosi coolilta, mutta että pitäisi saada 256 kt muistilla toimiville koneille vai?~Unohtakaa koko juttu. Amigan pitää siirtyä eteenpäin (ja siirtyykin), mutta tuskinpa Sakuun tulee paljoa artikkeleita tuon tasoisille koneille. Onko niitä edes? Kyllä kaikilla varmaan on jo vähintään 1 Mt muistia (toivottavasti). Jos Amphibia tulee valmiiksi, Sakun kuvien pitäisi olla ainakin 256-värisiä, josta värit vähennettäisiin ei-AGA- tai grafiikkakortillisia koneita varten.

Olisi mahtavaa, jos joku voisi kirjoittaa lehteen artikkelin universumin parhaasta TV-sarjasta Babylon 5:stä. Siis joku, joka on nähnyt sarjaa pidemmälle kuin mitä kakkonen on esittänyt. Kuitenkin spoilaamattoman artikkelin. (Spoilata = pilata, eli joku idiootti kertoo sinulle, mitä sarjassa tulee tapahtumaan vuoden päästä jne. Babylon5:ssä on nimittäin oikea juoni, jota seurataan jaksosta jaksoon.) Eipä tässä muuta.

Henry Vistbacka

Vastaus:

Kaikkiin toimituksen saamiin kirjeisiin ei välttämättä ehditä vastata. Joskus vastaus voidaan julkaista myös myöhemmässä numerossa tai toisen kirjeen muodossa. Niin harmillista kuin tämä joskus onkin, resurssit valitettavasti ovat rajallisia ja päätoimittaja on tuolloin katsonut parhaaksi julkaista mieluummin kirjeitä ilman vastauksia kuin jättää ne laatikon pohjalle lojuun - näin niihin voivat lukijat vastata.

---

Lukijakysely julkistettiin edellisen kerran tosiaankin numerossa #12 (tulokset Sakuissa #14). Uusi lukijakysely on periaatteessa täysin mahdollinen projekti, joskin ne molemmat sellaiset tehneenä muistan sen jokseenkin suuritöiseksi operaatioksi. Eipä silti, ei täällä työtä ole koskaan vieroksuttu, joten pistetään korvan taakse. Järjestimme muuten pienimuotoisen kävijätutkimuksen Saku 97 -tapahtumassa (tulokset Sakuissa #23) ja teemme vastaavanlaisen myös pian järjestettävässä Saku 98:ssa.

Amphibia-projekti on jäädytetty. Se ei ole enää ajankohtainen, kuten toteisit. Jos joku sellaisen haluaa toteuttaa, annamme toki tukemme, mutta muuten emme enää tuhlaa aikaamme sen pohtimiseen.

Janne Siren

Saku pyrkii asiantuntijoiden avulla selvittämään ongelmasi ja vastaamaan palautteeseesi Posti-palstan kautta. Voit lähettellä mielipiteitä ja kysymyksiäsi seuraavaan osoitteeseen postitse.

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

## 1.50 Sakutori

Myydään:

Alkuperäiset pelit

Banshee CD32	50,-
Breathless	50,-
Chaos Engine CD32	20,-
Flying High CD + data disks	100,-
Gloom Deluxe	50,-
Mean Arenas CD32	20,-
Simon the Sorcerer AGA	50,-
TimeKeepers + Data disks	50,-
Trapped CD	80,-
Trapped II CD	100,-
XTreme Racing	50,-

Hyöty-CD:t

300 Photo Texturen	20,-	
Amiga FD Inside	10,-	
Amiga Format CD12	25,-	sis. mm. PPaint 6.4, Cinema 4D, Party96 stuff...
Amiga Format CD15	25,-	
Amiga Format CD16	25,-	



Muuta roinaa

Competition PRO Super CD32 Pad 100,- (ovh. 160,-)  
- Ohjain on kerran kokeiltu, alkuperäisessä pakkauksessa.

Alfa Data -hiiri postikulujen hinnalla.  
- Vanhanpuoleinen, 3-nappinen rotta. Periaatteessa kunnossa,  
vaikkakaan ei enää kovin luotettava, sopii esim. varahiireksi...

Mark HKW-3265 mikrostereot 600,- (ovh. 1499,-)  
- Ohjelmoitava CD, yksi kasettipesä, erilliset kaiuttimet (2 x 20 W),  
n. 2 vuotta vanha, hyväkuntoinen, myydään uusien tieltä

Musiikki-CD:t

Bon Jovi	: Bon Jovi	30,-
Jarre	: Rendez-vous	30,-
Jarre	: Revolutions	30,-
Toto	: Toto IV	30,-

75 Greatest Synthesizer Hits (4xCD)	20,-
Magic of Pan Pipe, The	10,-
Mr Music Hits 6/96	30,-
Mr Music Hits 7/96	30,- Kotelo hieman hajalla

Musiikkikasetit

Aerosmith	: Big Ones	10,-
Bon Jovi	: Cross Road	10,-
Hollywood Hits		10,-
Kertaalleen nauhoitettuja hyväkuntoisia TDK:n kasetteja (17 kpl)		30,-

Tavaroita voi kysellä numerosta: 03-6120 155 / Jani

Puhelinrajoitteiset voivat lähettää kirjallisia kyselyjä osoitteeseen:

Jani Paavilainen  
Verkkotie 5 A 15  
13210 HML

Voin myydä edellä mainittuja myös osamaksulla.

-----  
Ostan:

Cannon Fodder  
Indiana Jones and the Fate of Atlantis  
Maksan 50 mk/kpl

Myyn:

Eye of the Beholder II  
Zool  
Pinball Fantasies AGA  
50 mk/kpl

---

Worms  
Theme Park AGA  
100 mk/kpl

Puh. (09) 724 0936 / Henry. Mieluiten pääkaupunkiseudulta.

-----  
Sakutori on tarkoitettu lukijoiden myynti-, osto-, vaihto-, anto- ja otto-ilmoituksille. Emme julkaise kopioihin liittyviä ilmoituksia, emmekä kaupallisia mainoksia, ja toivomme, ettet 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

## 1.51 Errata

<=====>  
Errata

<=====>

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

BBS: Amiga Zone, (015) 348 968 (avoinna 18-08, viikonloppuisin 24h)  
Matkapuhelin: 0400-677 055  
Internet: oh4kju@sci.fi

## 1.52 Sakunetin virallinen nodetilanne 25.2.1998

F1 (Flags): N = Uusi tuleva BBS, P = Privaatti, M = Mail-gate (ei BBS)  
D = BBS on tilapäisesti poissa linjoilta (down)

F1 numero: Seuraavien ehtojen painoarvoista yhteenlaskettu summa, koskee ainoastaan Amiga Zonea pollaavia nodeja:

- 1 = Uudet Saku-lehdet lähetetään ko. nodelle  
 2 = MovieDataBasen viikottaiset diffit lähetetään ko. nodelle  
 4 = Satelliittien taajuustaulukko lähetetään ko. nodelle, aina kun siitä saadaan uusi versio.

Node	Fl	Boss	BBS Name	SysOp	Number	City
65:10/1	----		Amiga Zone BBS	Esa Heikkinen	015-348968	Naarajärvi
65:10/2		10/1	Connected Zone BBS	Klaus Bayer	015-348506	Pieksämäki
65:10/3	PD	10/1	Amix BBS	Joni Lehto	> PRIVATE <	Vehkalahti
65:10/6	M1	10/1	Avalon	Anu Seilonen	> PRIVATE <	Oulu
65:12/1		12/1	Röllli's Lair BBS	Samppa Rönkä	05-2188135	Kotka
65:12/2	PD	12/1	The Rainforest	Sampo Ahokas	> PRIVATE <	Niukkala
65:13/1		10/1	Rat's Nest	Terho Tanskanen	013-824465	Joensuu
65:13/2		13/1	Manovar	Marko Alastalo	013-745300	Joensuu
65:13/3		13/1	Snowland	Ville Ylitalo	09-2724705	Vantaa
65:13/4		13/1	Karjala	Veikko Tissari	09-8136290	Espoo
65:30/1DM1		10/1	Starpoint	Sami Klemola	05-3635254	Anjalanksk
65:40/1	1	10/1	Telemaa	Jussi Ikonen	03-3670160	Tampere
65:40/5		40/1	Radioactive BBS	Jani Tuominen	03-6336650	Lammi
65:41/1		40/1	Gurulandia	Atte Lehtinen	03-7844365	Lahti
65:42/1		40/1	Schoolgate	Tommi Pitkänen	03-3495319	Ylöjärvi
65:50/1	7	10/1	The Black Force	Hannu Johansson	02-6469525	Pori
65:51/1		50/1	Giga-Box	Kimmo Mustonen	09-4557486	Espoo
65:51/2		51/1	Mental Hospital	Henri Porvali	09-7284650	Helsinki
65:51/3		51/1	Graveyard	Jani Tertsonen	09-2922185	Järvenpää

Mukana 16 boxia ja 2 privaattisysteemiä, tilapäisesti down 2 systeemiä.

```
*****
* HUOM: Flageilla (N, M tai P) varustettuihin systeemiin ei saa soitella *
* ilman erillistä sopimusta ko. paikan sysopin kanssa!! Tätä listaa *
* ei saa käyttää purkkilistana, vaan se on tarkoitettu esim. osoite- *
* listaksi NetMailia lähettäville käyttäjille ja yleiseksi infoksi *
* verkon rakenteesta. *
*****
```

## 1.53 Tulossa

<=====>  
 Tulossa

<=====>

Bitit & Webit - 8. maaliskuuta, 1998

Kello 12-20. Hämeen ammattikorkeakoulu, Valkeakoski.

Järjestää:

Valkeakosken nuorisotoimisto

Vieraina:

mm. Gentle Eye Ky  
Suomen Amiga-käyttäjät ry.

\* \* \*

Saku 98 - 28. maaliskuuta, 1998

Kello 11-17. Tiedekeskus Heureka, Vantaa.

Järjestää:

Suomen Amiga-käyttäjät ry.

Vieraina:

Petro Tyschtschenko  
Amigator  
Broadline Oy  
Gentle Eye Ky  
Petsoff Limited Partnership  
Tsunami Trading

Sisäänkäynti ilmainen.

Jäsenille lähetetään tarkempia tietoja postitse.

\* \* \*

Saku #25 (2/98) - 1. heinäkuuta, 1998

\* \* \*

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

## 1.54 Tsunami Trading

=====

Tsunami Trading --- Finnish Amiga pricelist --- 27.02.1998

=====

n e w s   b u l l e t i n

>> Tässä viimein jonkinlainen Amiga-hinnasto, edellisestä on vierähtänyt kohta puoli vuotta. Olemme jatkuvasti myyneet Amiga-tuotteita, kysynnän heikkous ja muiden töiden määrä ei ole vaan inspiroinut hinnaston ylläpitoon. Myymme rinnalla

myös mm. PC-komponentteja, joita olemme alusta asti myyneet, joten tilanne ei ole muuttunut miksikään.

- >> Myös postituslista on jäänyt, lähinnä siksi että se on ollut vaikeasti saatavissa kovalevyn rikkoutumisen takia (niin, ne backupit, backupit..). Postituslista on kuitenkin olemassa edelleen, joten uudestaan siihen ei tarvitse liittyä. Postituslista otetaan taas käyttöön lähitulevaisuudessa ...
- >> Web-sivujen rakentelu on viimein aloitettu julkisesti kovan painostuksen alla, sivut löytyvät osoitteesta <http://www.dlc.fi/tsunami> Amiga-sivut ovat työn alla.
- >> Wizard-hiiriä taas hyllyssä, väri beige ja hinta 139mk. (postikulut vain 20mk, laadukas hiirimatto mukaan)
- >> Blizzard PPC kortteja ei ole vielä kukaan putkahtanut tehtaalta ulos, ensimmäisiä tosin odotetaan lähiviikkoina. Tietomme PPC korttien näytönohjainmoduleista ovat yhtä hyvät/huonot kuin mitä P5:n web-sitessa ([www.phase5.de](http://www.phase5.de)) lukee.
- >> Nyt saat kaikkien yli 300mk:n tilausten mukana DLC Surf Pack Internet-liittymän veloituksetta! Hinta erikseen 145mk. Liittymän avauksessa ei ole aikarajaa, toisin kuin lehtien mukana tulleilla ilmaisliittymillä. Muista pyytää liittymä tilauksen yhteydessä jos sen haluat!

Joidenkin tuotteiden saatavuus huono - kysy ennen tilaamista! Myönnämme hyvät "kimpinatilausalennukset", kysy vaikka P5:n tuotteista.

Hinnat voimassa toistaiseksi sitoumuksetta, kaikki hinnat eivät tässä hinnastossa ole ajan tasalla.

Muistit/kovalevyt jne. komponentit pohjahintaan meiltä, pyydä tarjous!

---

Tsunami Trading - your Amiga supplier

puh. 02-438 9870

---

u u t u u s (toimitusaika n. 3 viikkoa)

Catweasel 4000 .....	750,-
ISDN Blaster 2 - Z2 128kB ISDN .....	1550,-
Hypercom 1 A1200, 1xSER.....	590,-
Hypercom 2 A1200, 2xSER, 1xPAR .....	850,-
Hypercom 4 A4000, 4xSER .....	890,-
KeyC A1200 PC-näppäimistöadapteri .....	490,-
GVP SIMM 4MB .....	666,-
GVP SIMM 16MB .....	1320,-

---

Tsunami Trading - your Amiga supplier

puh. 02-438 9870

---

t u r b o t

---

## ### A1200 68k

-----

Blizzard 1230-IV, 030/50MHz, MMU, place for 50MHz PGA FPU ..... 990,-  
 Blizzard 1260, 060/50MHz, MMU, FPU ..... 2980,-  
 Blizzard SCSI-kit, Fast-SCSI-2, 1xSIMM ..... 690,-

## ### A1200 PPC (ei vielä saatavilla!)

-----

BLIZZARD 603e+ / 160 MHz with CPU 68040-25 MHz (recycled) 2990,-  
 BLIZZARD 603e+ / 160 MHz with CPU 68060-50 MHz 4550,-  
 BLIZZARD 603e+ / 200 MHz with CPU 68040-25 MHz (recycled) 3840,-  
 BLIZZARD 603e+ / 200 MHz with CPU 68060-50 MHz 5380,-  
 BLIZZARD 603e+ / 250 MHz with CPU 68040-25 MHz (recycled) 4460,-  
 BLIZZARD 603e+ / 250 MHz with CPU 68060-50 MHz 5980,-

## ### A3000/A4000 68k

-----

CyberStorm Mk-2 040/40MHz, MMU, FPU, 4xSIMM ..... 2290,-  
 CyberStorm Mk-3 060/50MHz, MMU, FPU, 4xSIMM, UW-SCSI..... 4490,-

## ### CyberStorm PPC

-----

CyberStorm-PPC, 604e/180MHz, w/o 040/060, Ultra-Wide-SCSI ..... 4900,-  
 CyberStorm-PPC, 604e/200MHz, w/o 040/060, Ultra-Wide-SCSI ..... 5800,-  
 040/25MHz CyberStorm-PPC:n mukana ..... + 350,-  
 060/50MHz CyberStorm-PPC:n mukana ..... + 1900,-

## ### CyberVision A2000/A3000/A4000/A1200T

-----

CyberVision64/3D, 4MB Video RAM ..... 1590,-  
 CV64/3D Scandoubler, vaatii A4000 videoslotin! ..... 590,-

APOLLO-tuotteet tulossa, mm. 060/66MHz => kysy!

-----  
 Tsunami Trading - your Amiga supplier

puh. 02-438 9870  
 -----

t o r n i t

Tulossa uusia torniratkaisuja (Power Computing? tms.)

Joitakin Infinitiv tarvikkeita vielä hyllyssä.

-----  
 Tsunami Trading - your Amiga supplier

puh. 02-438 9870  
 -----

v i l l a g e t r o n i c - [ www.villagetronic.com ]

Ariadne Ethernet (Z2/3) .....	1350,- ?
Picasso IV, 4MB, vaatii KS3.1:n (Z2/3) .....	2790,- ?
A500: OS3.1 Full upgrade .....	590,-
A500: OS3.1 ROM-piiri .....	390,-
A600: OS3.1 Full upgrade .....	590,-
A600: OS3.1 ROM-piiri .....	390,-
A2000: OS3.1 Full upgrade .....	590,-
A2000: OS3.1 ROM-piiri .....	390,-
A1200: OS3.1 Full upgrade .....	690,-
A1200: OS3.1 ROM-piirit .....	490,-
A3000: OS3.1 Full upgrade .....	690,-
A3000: OS3.1 ROM-piirit .....	490,-
A4000: OS3.1 Full upgrade .....	690,-
A4000: OS3.1 ROM-piirit .....	490,-
OS3.1 Upgrade manuaalit .....	240,-
OS3.1 Upgrade WB3.1 levykkeet .....	120,-

-----  
 Tsunami Trading - your Amiga supplier

puh. 02-438 9870  
 -----

s o f t a

Productivity (CD)

1078 WEIRD TEXTURES	140,-
17 BIT & LSD COLLECTION 1	45,-
17 BIT LEVEL 6 Uutta	130,-
300 PHOTO TEXTURES	30,-
3000 JPEG TEXTURES	140,-
3D OBJECTS	120,-
AGA EXPERIENCE 3	145,-
AGA TOOLKIT -97	120,-
AMIGA DEVELOPER V1.1	110,-
AMIGA FD INSIDE !	20,-
AMIGA FOREVER PREVIEW VERS. Uutta	210,-
AMIGA FORMAT CD 11/13/15/16	45,-
AMIGA FORMAT CD 17	45,-
AMIGA FORMAT CD 18	45,-
AMIGA FORMAT CD 19	45,-
AMIGA FORMAT CD 21	45,-
AMIGA FORMAT CD 22	45,-
AMIGA FORMAT CD 23	45,-
AMIGA TOOLS 6/7	120,-
AMIMATIC	40,-
AMINET 8/10/12/13/15	45,-
AMINET 6/7/11	80,-

---

AMINET 16/17/18/19/20/21/22/23	90,-
AMINET SET 1 CD*4	160,-
AMINET SET 2 CD*4	160,-
AMINET SET 3 CD*4	180,-
AMINET SET 4 CD*4	240,-
AMINET SET 5 CD*4	240,-
ANIMATIONS CD*2	180,-
ANIME BABES SPECIAL EDITION Utta	180,-
AUDIO PLUS	40,-
AUGE & CACTUS Demo & Utils Coll.	60,-
BEAUTY OF CHAOS	120,-
BLITZ BASIC ULTIMATE Utta	195,-
CINEMA 4D CLASSIC	260,-
CLIPART CORNUCOPEIA	90,-
CLIPART WARHOUSE 15000*PCX	60,-
CU AMIGA CD 19	65,-
CYGNUS EDITOR PRO RELEASE 4 Utta	220,-
DELUXE PAINT V Utta	195,-
DEM ROM Digital Elevation Maps	180,-
DEMOS ARE FOREVER	30,-
DISTANT SUNS 5.1 Utta	220,-
E.S. PRODUCTIONS	120,-
EPIC Collection 3	160,-
EPIC INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA	240,-
EPIC INTERACTIVE Paranormal	180,-
EURO CD 1/2	60,-
FONTAMANIA Utta	120,-
FROZEN FISH 1994	60,-
FROZEN FISH 1995	140,-
GEEK GADGETS 1	110,-
GEEK GADGETS 2	110,-
GIGA GRAPHIC CD'S 1-4	190,-
GLOBAL AMIGA EXPERIENCE	60,-
GOLDEN DEMOS	120,-
GRAPHICS PLUS	30,-
HIDDEN TRUTH	220,-
HOLLYWOOD FUN BUNDLE CD*3	250,-
IN-TO-THE-NET WWW start CD*2	90,-
INSIGHT DINOSAURS	190,-
KARA COLLECTION	150,-
LEARNING CURVE	170,-
LIGHT ROM GOLD	190,-
LIGHT ROM 5 CD*3 Utta	320,-
MAGIC ILLUSIONS	60,-
MAGIC PUBLISHER	190,-
MAGIC WORKBENCH ENCHANCER V2	120,-
MAGNA-MEDIA AMIGA CD 3	60,-
MEETING PEARLS III	60,-
MEETING PEARLS IV	80,-
MODS ANTHOLOGY CD*4	220,-
NETNEWS OFFLINE VOL.1	30,-
NETNEWS OFFLINE VOL.2	60,-
NETWORK CD vol.2	140,-
NEXUS PRO Vol.1	120,-
OCTAMED SOUND STUDIO	90,-
P.OS PRERELEASE	150,-
PERSONAL PAINT 7.1	220,-

---



PERSONAL SUITE	120,-
PRINT STUDIO PRO	190,-
R.H.S EROTIC COLLECTION	90,-
R.H.S DTP COLLECTION	90,-
SCALA PLUG-IN Utta	240,-
SCI-FI SENSATIONS 2.2 CD*2	190,-
SOUNDS TERRIFIC II CD*2	180,-
SPECIAL EFFECTS Vol.1	320,-
STARE e OPTX	60,-
SUPER AUTOS 94/95	40,-
SYSTEM BOOSTER	90,-
TEXTURE PORTFOLIO	320,-
TOOLS UNLIMITED 1	80,-
TRUE 3D Utta	150,-
TURBO CALC V4.0	330,-
TURBO CALC V5.0 Utta	590,-
ULTIMEDIA 3 + 4	140,-
UTILITIES EXPERIENCE vol.1	120,-
WORKBENCH ADD-ON	120,-
WEB EXPLOSION CD*2 Utta	420,-
WEIRD SCIENCE 3D OBJECTS	90,-
WOMEN OF THE WEB Exposed	240,-
WORLD ATLAS	240,-
WORDSWORTH 6	250,-
WORDSWORTH 6 OFFICE	440,-
X-RAY CD 1	90,-
ZooM 2	120,-

Productivity (disk)

AsimCDFS 3.x	420,-
BLITZ BASIC v2.1	250,-
BURN IT - TAO	650,-
CDx 2.01 SCSI CD-ROM FS + CD	80,-
DEVPAC 3 Assembler Utta	590,-
DESIGN WORKS Utta	240,-
DISTANT SUNS V4.2	90,-
DIR OPUS 5 - MAGELLAN	480,-
FINAL CALC _ Spreadsheet	740,-
FINAL WRITER LITE	240,-
FUSION - MACINTOSH EMU Utta	520,-
GAME KILLER	240,-
GPFax FAX software	380,-
IBROWSE WWW browser	240,-
IDEFIX -97	270,-
K-SPREAD 2 + K-DATA	390,-
MAKE CD Utta	390,-
MIAMI V2.x	280,-
MULTIMEDIA EXPERIENCE	690,-
NET+WEB 2 IBrowse,Termite TCP	580,-
NETWORK PC Kaapeli & softat Utta	220,-
PC TASK 4.x	490,-
PCx	490,-
PHOTOGENICS 1.2	490,-
SECAL Ohjelmointipaketti	240,-
SOUND PROBE Utta	240,-

STORM C++ Vol.3	1880,-
STUDIO II Tulostusohjelmisto	450,-
TERMITE TCP TCP/IP	350,-
TURBO PRINT Pro 5	420,-
ZIP/JAZ TOOLS	160,-

... Lisäksi paljon pelejä, kysy!

Pian poistosoftaa tosi halvalla: <http://www.dlc.fi/tsunami/amiga/> ...

-----  
 Tsunami Trading - your Amiga supplier

puh. 02-438 9870  
 -----

o t h e r a m i g a a c c e s s o r i e s

### Levykeasemat  
 -----

Ulkoinen DD-korppuasema kaikkiin Amigoihin .....	390,-
Ulkoinen HD-korppuasema kaikkiin Amigoihin .....	680,-
Sisäinen DD-korppuasema, A500 .....	360,-
Sisäinen HD-korppuasema, A500 .....	590,-
Sisäinen DD-korppuasema, A2000 .....	360,-
Sisäinen HD-korppuasema, A2000 .....	590,-
Sisäinen DD-korppuasema, A4000 .....	360,-
Sisäinen HD-korppuasema, A4000 .....	590,-
Sisäinen DD-korppuasema, A1200 (alkup. kotelo) .....	360,-
Sisäinen HD-korppuasema, A1200 (alkup. kotelo) .....	590,-

### IDE-kaapelit A1200  
 -----

2.5" -> 2.5" .....	49,-
2.5" -> 3.5" .....	89,-
2.5" -> 3.5" + 3.5" .....	140,-
2.5" -> 2.5" + 3.5" .....	150,-
3.5" -> 3.5" + 3.5" .....	20,-
Virtakaapeli: 2x 3.5" Y-kaapeli .....	40,-

### Sekalaista  
 -----

Megalosound 16bit .....	350,-
Aura .....	690,-
Delfina DSP Lite .....	2150,-
Whippet, PCMCIA sarjaporttilaajennus .....	490,-
Topolino, PC hiiri Amigaan .....	189,-

-----  
Tsunami Trading - your Amiga supplier

puh. 02-438 9870  
-----

c o n t a c t

Yhteyshenkilö: Juhani Polkko

Postiosoite: PL 203, 21111 Naantali

Käyntiosoite: Maijamäentie 9, Naantali (SOITA ENSIN!!)

Pankkiyhteys: Merita 118135-45656

Puhelin: (02) 438 9870 [ma-to 9-20, pe 9-17]

Telefax: (02) 438 9871

e-mail: tsunami@dlc.fi

WWW: <http://www.dlc.fi/tsunami/>

ALV Rek. LY-tunnus 1087366-5

Internet-yhteyden meille tarjoaa DLC

-----  
(C) 1997 Tsunami Trading. Kaikki oikeudet pidätetään.  
=====

## 1.55 Miten saan kuvat ja taustamusiikin toimimaan?

Käytössä tulee olla SAKUVIEW- ja SAKUPLAY-nimiset ohjelmat tai aliaukset, jotka hyväksyvät näytettävän kuvan tai soitettavan moduulin tiedostonimen 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. Aseta Workbenchista Saku.infon default tool seuraavaksi: IconX

Kiitos vinkistä Renne Nissiselle.