

Saku27

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Saku27		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 7, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Saku27	1
1.1 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Etusivu	1
1.2 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Toimitukselliset	2
1.3 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Ajankohtaiset	3
1.4 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Testit	4
1.5 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Kokemukset	4
1.6 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Pelit	5
1.7 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Sekalaiset	6
1.8 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Kotisivuilta	7
1.9 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Vakiot	7
1.10 Miten saan kuvat ja taustamusiikin toimimaan?	8
1.11 Pääkirjoitus - Anu Seilonen	8
1.12 Pääkirjoitus - Tomi Jaskari	9
1.13 Pääkirjoitus - Janne Siren	11
1.14 Toimitus	12
1.15 Aikaisempien Sakujen artikkelit	13
1.16 Suomen Amiga-käyttäjät ry.	39
1.17 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n pikkujoulut 1998	43
1.18 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokous 4/98	45
1.19 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n loppuvuoden tiedotteet	49
1.20 Vuonna 1998 toteutettiin unohtuneita unelmia	51
1.21 Uudistuksia levyke-Sakun lukijaohjelmaan	54
1.22 Amiga - se liikkuu sittenkin	55
1.23 Uutiset	62
1.24 Netin kautta Computer '98:aan	67
1.25 Motorola Inside - ollako vai eikö olla?	68
1.26 Picasso IV 3Dgfx	69
1.27 Poweria!	70
1.28 Varo troijalaista!	74
1.29 The Epic Interactive Encyclopedia 1998 edition	76

1.30 TurboPrint Professional 6 - Laatus tulostukseen	80
1.31 WordWorth 7	85
1.32 Vuosikymmen Amigaa	89
1.33 The Depths of DOOM Trilogy	118
1.34 SquarePoker	119
1.35 Worms: The Directors Cut - hauskuutta peliin!	121
1.36 Akvarellimaalauskurssi	121
1.37 Amiga NASAlla	122
1.38 CDDA PowerPC:llä	131
1.39 Ei artikkeleita	132
1.40 Elokuvatietokanta Amigalle CD:llä!	135
1.41 Näin puhdistat CD-levysi	137
1.42 Suomen Amiga-jälleenmyyjät	139
1.43 Posti	139
1.44 Sakutori	139
1.45 Errata	140
1.46 Sakunetin virallinen nodetilanne 31.12.1998	141
1.47 Tulossa	141
1.48 Haluttuja aiheita	142

Chapter 1

Saku27

1.1 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Etusivu

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

« AmigaGuide-Saku »

1/99 #27 - 1. tammikuuta, 1999

Kansikuva Taustamusiikki

Pääkirjoitukset

Anu Seilonen
Päätoimittaja

Tomi Jaskari
Puheenjohtaja

Janne Siren
Varapuheenjohtaja

Muuta

Miten saan kuvat ja taustamusiikin toimimaan?

1.2 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Toimitukselliset

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

Toimitus

Aikaisemmat Sakut

Yhdistystoiminta

Hallituksen kokous

Janne Siren

Tiedotteet

Janne Siren

Pikkujoulut

Janne Siren

Vuosi 1998

Janne Siren

Uudistuksia koodiin
Janne Siren

1.3 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Ajankohtaiset

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

Amiga - se liikkuu
Janne Siren

Utiset
Anu Seilonen

Computer '98
Simo Koivukoski

Motorola Inside 99?
Toni Walther

Picasso IV 3Dgfx
Simo Koivukoski

Poweria!
Simo Koivukoski

Varo troijalaista!
Simo Koivukoski

1.4 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Testit

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

Epic Encyclopedia
Jani Saijos

TurboPrint Pro 6
Tomi Hurenius

WordWorth 7
Risto Räikkä

1.5 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Kokemukset

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

Vuosikymmen Amigaa
Esa Heikkinen

1.6 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Pelit

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

DOOM Trilogy
Jarmo Piippo

SquarePoker
Terho Henriksson

WormsDC-vinkkejä
Juha Niemimäki

1.7 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Sekalaiset

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

Akvarellimaalausta
Mika Makkonen

Amiga NASAlla
Esa Haapaniemi

CDDA PowerPC:llä
Simo Koivukoski

Ei artikkelia
Petri Keckman

MovieDataBase-CD
Esa Heikkinen

Puhdista CD-levysi
Timo Kaikumaa

1.8 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Kotisivuilta

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

Amiga-jälleenmyyjät

1.9 AmigaGuide-Saku #27 (1/99) - Vakiot

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

Posti

Sakutori

Errata
Anu Seilonen

~

Sakunet
Sakunetin nodetilanne 31.12.1998

Tulossa

Haluttuja aiheita

1.10 Miten saan kuvat ja taustamusiikin toimimaan?

Käytössä tulee olla SAKUVIEW- ja SAKUPLAY-nimiset ohjelmat tai aliakset, jotka hyväksyvät näytettävän kuvan tai soitettavan moduulin tiedostonimen komentorivillään. Aliakset kannattaa määritellä User-Startup-tiedostossa.

1.11 Pääkirjoitus - Anu Seilonen

Uusi vuosi, uudet kujeet, uusi Saku. Lehteen tuli taas erinomaisia artikkeleita, joista erityisesti täytyy mainita juttu "Amiga NASA:lla". Sakuun on toivottu paljon juttuja Amigan ammattikäytöstä, ja tässä on yksi sellainen. Jutun lukuisat kuvat olivat yksi syy siihen, että tämänkin Sakun levykeversioista tuli kaksikorppuinen. Minusta nuo kuvat kuitenkin ovat sen arvoisia, joten nauttikaa artikkelista!

Artikkelitoiveita on silloin tällöin mainittu tilannekatsauksissa, mutta saamieni lukuisten toivomuspalstapyyntöjen takia liitän tästä lähtien Sakuun ja sen tilannekatsauksiin vakituisen "toivomuspalstan", "Haluttuja aiheita", johon kerään minulta kysytyjä ja haluttuja artikkeliaiheita. Toivon kuitenkin, ettei palstasta tulisi mikään itsetarkoitus, sillä eivät pelkät toiveet riitä lehden syntymiseen, vaan tarvitaan myös niitä artikkeleita!

Palstan onkin tarkoitus olla apuna sellaisille Sakun lukijoille, joita artikkelin kirjoittaminen kiinnostaisi, mutta aiheen keksiminen tuottaa tuskaa. Paitsi toivomuspalstalta, aiheita on helppo keksiä itsekin. Oletko ottanut käyttöön uuden ohjelman tai lisälaitteen? Kirjoita siitä juttu! Ei haittaa, vaikka aiheesta olisi jo kirjoitettu, sillä ihmisillä on yleensä erilainen näkökulma asioihin, niin myös Amiga-aiheisiin.

Uutistoimittajan paikka on edelleen avoinna. ("Työpaikkailmoitus" löytyy edellisen Sakun Toimitukselliset-osiosta!) Tähän Sakuun tuli kiitettävän suuri ajankohtaisosuus, mistä kiitos kuuluu etenkin Janne Sirenille ja Simo Koivukoskelle. Itsekin sain uutisia kerättyä mukavan paketin, mutta lisää kaivattaisiin jatkossa.

Erityisesti peliuutisten seuraamiseen tarvittaisiin joku tehtävään omistautunut, sillä jatkuvasti muuttuvien suunnitelmien ja julkaisupäivämäärien vuoksi kärryillä on vaikea pysyä. Osittain siitä syystä tähän Sakuun tuli vain yksi peliaiheinen uutinen clickBOOMin sivuista. Nyt kun Amigan pelitarjontakin on pikku hiljaa parantunut, olisi sitä hyvä seurata Sakunkin sivuilla. Apuanne tarvitaan!

Esa Heikkinen teki todellisen suururakan kirjoittamalla Amiga-kokemuksistaan kymmenen vuoden ajalta. Juttua lukiessani palasin itsekin mielessäni monen monituista kertaa omaan amigistihistoriaani, jota on takana niin ikään reilut kymmenkunta vuotta. Amiga on antanut elämäni paljon, niin iloja kuin surujakin, mutta mitään en vaihtaisi pois tai tekisi toisin. Uskon, että tulevaisuudessa odottaa vielä monta Amigan- ja Sakuntäyteistä vuotta.

Boing-pallo pyörimään ja teksturit savuamaan uuden vuoden kunniaksi, rakkaat lukijat!

Anu Seilonen

1.12 Pääkirjoitus - Tomi Jaskari

Muhevaa uutta vuotta Rakas lukija!

Saku-lehti ilmestyy mukavasti näin vuodenvaihteessa. Luin juuri sähköpostista päätoimittajamme tilannekatsauksen ja päätin kirjoittaa edes yhden artikkelin tähän numeroon. Samalla tein uuden vuoden lupauksen... Toivottavasti jouluna hankitut lisäsilavat ovat jo hävinneet, itse on pakko tunnustaa, että olo on vieläkin raskas. Mutta anteeksi nyt - seuraavan kappaleen ajaksi eksyn vielä kauemmaksi asiasta.

Euro on sitten valuuttana syntynyt; iso asia, joka ei pienen lehtemme toimintaa vaikuta sitä eikä tätä, mutta sitäkin mielenkiintoisempi asia on poliittisesti. Saako dollari voittajansa? Kuinka nopeasti ja mihin suuntaan euroalue laajenee? Rahan käyttö on murroksessa myös muilla tavoin: sirukortit, älykortit, verkkokauppa. Myös maailmantaloudessa tuulee - varsinkin Aasian suunnalla. Lama on syvä ja Japanin suurpankit tuntuvat luotottaneen holtittomasti, ja finanssimaailma on ihmeissään, kun suuret firmat kaatuvat. Suomessakin pankkiala on heikoilla, eikä johdonmukaista oikeudellista linjaa ex-pankinjohtajia kohtaa tunnu löytyvän. Mutta Nokia vetää ja se on hyvä. Eläköön yrittäjäjys ja työreformi! Enkö minä olekaan sosiaalidemokraatti?

On tässä kolmas kappale, missä puhun yhdistyksemme raha-asioista. Ja vähän muustakin yhteisestä. Yhdistyksen toiminta tuntuu vakiintuneen uomiinsa, ja itse olen hyvin tyytyväinen kaikkeen muuhuun paitsi omaan panokseeni. Mutta parempaan päin ollaan toivottavasti menossa. Seuraavassa hallituksen kokouksessa tarkoitukseni on tarkistaa hallituksen ohjaksia. Vaikka olemme pieni yhdistys, olisi silti syytä erottaa puheenjohtajan ja talouspäällikön virat toisistaan. Tilintarkastuskertomus laaditaan hallituksen pöytäkirjojen, tilikirjan, tositteiden ja muiden rahallisten yhteenve-tojen pohjalta jäsenistölle. Kertomuksen tarkoituksena on ohjata hallituksen toimia ja tiedottaa koko yhdistykselle, että asiat hoituvat oikein. Seuraavaan vuosikokoukseen mennessä hallitus siis tarkistakoon oman toimin-

tansa, ja tilintarkastaja toivottavasti sanoo OK. Yhdistyksellemme on kertynyt laitteistoja, joiden realisoinnista tai hyödyntämisestä pitäisi tehdä suunnitelmat. Huutokaupataan ne vaikka Saku 99:n päätteeksi, ellei muuta keksitä.

Saku 99 tulee kaikella todennäköisyydellä olemaan vuoden Amiga-tapahtuma vailla vertaa (Suomessa). Sen järjestelyjen kanssa on hallituksessa ja viime vuosikokouksessa jo taitettu peistä ja soitettu suuta. Kiitos siitä. Nyt tarvitsemme tilaisuudelle päivämäärän ja rahoituksen. Olen arvioinut, että realistinen budjetti on 7500 markan tienoilla ja se tarkoittaa sitä, että meillä pitää olla satakunta maksanutta jäsentä. Eli nyt on aika sijoittaa rahaa jäsenmaksuun. Voit ajatella sitä eräänlaisena pääsymaksuna tuleviin tapahtumiin. Ilman panostasi joudumme tinkimään tilaisuuksien määrässä ja/tai puitteissa. 100 kertaa 50 markkaa on Saku 99:n budjetista vasta 2/3, joten loput täytyy noukkia kirstun pohjalta, mutta talouspäällikkö hoitanees asian.-) Tapahtumaan olen aikeissa kiikuttaa sekä yhdistyksen että omat Amigani: 4 x A2000 + 1 x A1000 (purppurapedille aseteltuna). Sitten tarvitsemme vielä vaikkapa 9 x A4000, vai mitä? Jotain tämän suuntaista minä ainakin eräänä tähtikirkkaana jouluyönä haaveilin.

Ohjelmanumeroita ei Saku 99:stä pidä puuttuman! Toivottavasti saamme paikalle ainakin yhden kansainvälisen vieraan ja lukuisan joukon Amiga-taitajia sekä paljon aktiviteettiä. Luotan teihin! Itselläni on mielessä ainakin muutama idea. Paikalle tuotujen laitteistojen verkottaminen keskenään ja Internetiin sekä Sakun uuden formaatin esittely. Nythän näyttää siltä, ettei lehtemme enää mahdu yhdelle levykkeelle, joten nyt voisi keksiä jotakin uutta. Sitten vielä lehdelle uusi nimi, niin bravo bravissima.

Lehden uusi formaatti tarkoittaisi todennäköisesti tietokantaa, jota päivitetään sitä mukaa kuin uusia artikkeleita kirjoitetaan (ainakin päätoimittajan koneella), ja tietokannassa olisi sitten kirjoittajien tiedot, tekstit, kuvat, videot ja muu multimedia siististi paketissa. Tietokannasta voisi sitten omalla ohjelmalla ajaa ulos perinteisen Saku-diskettisarjan, HTML:ää, AmigaGuidea tai jopa XML:ää - Amphibia reinvented. Lehden nimen vaihtaminen onkin hankalampi juttu. Saku on varmasti tuttu lähes jokaiselle, joten miten luoda uusi parempi nimi? Sakutar on oma kehitteeni, ja muitakin vaihtoehtoja on. Amiga-käyttäjä on ehkä nimenä jo liian pitkä, eikä Amiga-juuseri ole sen parempi. Entä "Au" niin kuin kulta - lisää ideoita pyydän? Nimen vaihto ja formaatin uudistaminen kulkevat mielestäni käsi kädessä, ja nimen vaihtoa puoltaa se, että Saku on nimenä kovin yleinen.

<http://www.qnx.com> on mielenkiintoinen osoite. Sakun pikkujouluissahan oli esitteillä uuden reaaliaikaisen käyttöjärjestelmän prototyyppi, jossa yhdelle 1,4 megatavun PC-korpulle oli saatu mahtumaan mikrokernelin lisäksi selain ja puhelinverkkoyhteydet. Varsin eleganttia, sanoisin. Toisaalta olen sitä mieltä, että seuraavan vuosituhanen Amigan pitäisi olla myös unix-standardien kanssa yhteensopiva - siis noin niin kuin kättelyssä pake-tista nostettuna. Oletko samaa mieltä? Mutta nyt on tullut aika pistää vi-siointimyssy reppuun, jotta artikkelini ylipäättänsä viime tipassa ehtisi päätoimittajalle.

Tomi Jaskari 22:21 30.12.1998
Linnoituksentie 10 G 66, 00940 Helsinki

1.13 Pääkirjoitus - Janne Siren

Kuva

Vuoden vaihteessa on yleensä tapana tarkastella kuluneen vuoden tapahtumia ja tehdä niistä johtopäätöksiä. Kertaankin menneitä tarkemmin toisaalla lehdessä, mutta nyt pari sanaa henkilökohtaisemmalta tasolta.

Mikäli haluat lukea lyhennetyn version, siirry suoraan kohtaan B. Jos sen sijaan kahlaat mieluummin läpi koko homman, jatka lukemista kohdasta A.

A)

Itselleni viimeinen puoli vuotta on ollut melkoisten muutosten aikaa. Heinäkuussa alkanut varusmiespalvelus on sanellut elämälleni aivan uuden rytmin ja polla on saanut prosessoitavakseen monta uutta ja outoa asiaa. Siviilipuolella tämä on näkynyt ennen kaikkea vapaa-ajan vähäisyyden luomana kiireenä. Itse asiassa on ollut melkoisen turhauttavaa huomata useiden mielenkiintoisten projektinpoikasten tallautuvan kiireen kantapäihin ja todeta tehdynkin työn laadun kärsivän ajan vähyydestä.

Muutamista virheistä opittuani olenkin ollut pakotettu järkeistämään ja tarkentamaan prioriteettejani. Olen esimerkiksi suosiolla jättäytynyt muutamien yhdistystä ja sen palveluita koskevien nettikeskusteluiden ulkopuolelle. Syksyllä nimittäin sain aivan riittävästi negatiivista palautetta mielipiteistäni enemmänkin niiden sekavan ilmaisun kuin sisällön vuoksi. Tämä taas oli suoraa seurausta siitä kiireestä, jossa jouduin viestejäni kirjoittamaan. Huomasin tämän yhdeksi niistä tilanteista, jossa on parempi jättää tekemättä kuin tehdä huonosti.

Kotiudun tämän numeron julkaisupäivänä, joten armeijakiireillä en enää jatkossa voi ajanpuutettani perustella, mutta yhdistystoiminnan tahdin kiristyessä olen varma, etteivät ne kiireet mihinkään katoa. Johonkin raja on kuitenkin vedettävä, loputtomiin ei aikaa voi viedä muilta elämän saroilta. Itseni ja muutamien muidenkin hallitusten jäsenten osalta ennakkoin tämän rajoittavan merkittävästi mahdollisuuksia kirjoittaa Saku-lehteen. Niinpä jätänkin pallon teille, hyvät lukijat: löytyykö tarpeeksi mielenkiintoa jatkaa Saku-lehden menestystarinaa, kun nykyinen aktiiviryhmä puurtaa työläiden tapahtumien parissa? Se on ihan teistä kiinni.

Päätoimittaja tarjosi jo viime numerossa paikkaa uutistoimittajalle. Tämä jopi on edelleen avoinna, joten jos koet seuraavasi Amiga-maailman tapahtumia herkeämättä ja tunnet Internetin Amiga-uutispalvelut, tartu ihmeessä hommaan! Tarvetta on niin pienille uutispätkille kuin suuremmille, tämän numeron Amiga-katsauksen kaltaisille artikkeleille. Tämä oli vasta yksi esimerkki siitä, miten lehteä voi auttaa. Jos saamme kasaan riittävän suuren tiimin, jossa yksittäisen henkilön ei tarvitse keskittyä kuin pieneen osa-alueeseen, ei kenenkään työmäärä kasva liian suureksi.

B)

"Ei oo enää ympärillä aitaa, ei oo päällä peltipaitaa... Mä lähden himaan!"

Hyvää alkavaa vuotta! Toivottavasti näemme Sakun merkeissä.

Janne Siren

1.14 Toimitus

<=====>
Toimitus

<=====>

Päätoimittaja: Anu Seilonen

Oikoluku: Anu Seilonen

Kansi: Simo Koivukoski

Musiikki: Juneau/BluntTech

Tekstinmuotoiluohjelma: Riku Puustinen

Kaikki julkaistut artikkelit (ellei toisin mainita tai ole sovittu) ja Saku-lehdet ovat copyright © 1993-1999 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.

Läheittämasi teksti oikoluetaan ja sitä mahdollisesti myös muokataan. Jos mukaan on liitetty copyright kieltäen muokkauksen, artikkelia ei välttämättä voida julkaista. Emme pysty kehittämään lehteä ilman mahdollisuutta vaikuttaa sen ulkoasuun. Tekstien tulisi 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 Anu Seilonen
Sammaltie 51
90650 Oulu

Internet: thoriel@sci.fi
Sakunet: 65:10/6.0
BBS: Amiga Zone, (015) 348 968 (24h)

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!

1.15 Aikaisempien Sakujen artikkelit

<=====>
Aikaisempien Sakujen artikkelit

<=====>

Saku #26 (3/98) - 1. lokakuuta, 1998

Utistoitittajan paikka avoinna
Aikaisempien Sakujen artikkelit
Suomen Amiga-käyttäjät ry.
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n loppukesän tiedotteet
Uusi jäsenyytesi!
Saku 5 v. -kilpailu
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokous 3/98
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n vuosikokous 1998
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n vuosikokouksen pöytäkirja
Suomen Amiga-käyttäjät ry. Assembly '98:ssa

Ajankohtaiset

Utiset
Assembly '98 -tapahtuman kilpailujen tulokset
Assembly '98 (1)
Assembly '98 (2)
DataMax '98
Poweria!

Testit

MicroniK Infinitiv -torni A1200:lle
Data Switch -monitorinjakaja
Paloma IV -lisäkortti
MicroniK scandoubler
Sega Saturn pelikoneena
SecureShell

Kokemukset

Amiga 1200:ni tie tähän asti
Online-shoppailemaan ulkomaille
SID-maniaa!

Pelit

Haastattelussa Genetic Speciesin tekijätiimi
Genetic Species -vinkkejä
Guardian (AGA)
Sixth Sense Investigations
Lisävinkki UFO: Enemy unknowniin
Nollakaapelipelit

Sekalaiset

Jassoo!? Vai niin!

JavaScript-kokeilua, osa 2
Juomavinkki
Lottotilastoja
Ohjelmointiartikkelin kirjoittaminen

Kotisivuilta

Viimeinen sana -kolumnit
Suomen Amiga-jälleenmyyjät
Suomalaiset Amiga-gurut

Vakiot

Posti
Sakutori
Errata
Sakunetin virallinen nodetilanne 28.9.1998
Tulossa

Saku #25 (2/98) - 1. heinäkuuta, 1998

Ex-päätoimittajan terveiset
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokous 2/98
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kevään tiedotteet
Suomen Amiga-käyttäjät ry:lle valittiin logo
Amiga A1200 -ryhmätilaus
Suomen Amiga-käyttäjät ry. ja verotus
Osoitteesi puuttuu?
Tartu tilaisuuteen
Uusi päätoimittaja
Parannuksia levyke-Sakun lukijaohjelmaan
Suomen Amiga-käyttäjät ry. Motorola Inside '98:ssa
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n vuosikokous

Ajankohtaiset

Uutiset
Amigan uusi suunta
Bitit & Webit
AmiTech '98
Abduction '98 (1)
Abduction '98 (2)
Abduction '98 (3)
Motorola Inside '98 (1)
Motorola Inside '98 (2)

Saku 98

Saku 98 - Tapahtuman antia
Petro Tyschtschenkon Saku 98 -puhe
Saku 98 - Tapahtuman taustaa
Saku 98 - Kyselyn tulokset
Saku 98 - Pelikilpailujen tulokset
Saku 98 - Kävijän silmin
Saku 98 - Palautetta
Sakun tekijät: Bitit & Webit ja Saku 98

Saku 5 v.

Viisi vuotta Amigan asialla
Lehtileikkeitä menneiltä Sakuilta
Saku - Lukijasta tekijäksi
Saku 5 v. -kilpailu

Testit

Blizzard 603e+ Power Board (240 MHz & 68060/50 MHz)
Competition Pro Super CD32
Graal - Tee se itse: Monkey Island?
Panasonic PanaSync S70
Apollo Ethernet PC Card - Amiga verkkoon PCMCIA-verkkokortilla
Pro Grab 24RT Plus
Ulkoinen MicroniK Scandoubler
Theme of Amiga
Tornado 3D
Vidi-Amiga 12

Kokemukset

Oktagon 2008 SCSI-II
Picasso IV - Näytönohjainten kuningas
Mitä kuuluu, PowerPC?

Pelit

Pikakatsaus: Final Odyssey
Foundation
Genetic Species
Myst
Quake (1)
Quake (2)
Pikakatsaus: The Shadow of the Third Moon
The Shadow of the Third Moon
UFO: Enemy Unknown - jokamiehen vinkkiopas
UFO-vinkkejä
Pikakatsaus: Uropa2

Sekalaiset

Amiga - halpa kone juuri sinulle!
JavaScript-kokeilua - Osa 1
Järvenpään Web Cafe

Kotisivuilta

Namupaloja Sakun kotisivuilta (maaliskuu, toukokuu)
Suomen Amiga-jälleenmyyjät
Suomen Amiga-tapahtumakalenteri
Suomalaiset Amiga-gurut

Vakiot

Posti

Sakutori
Sakunet
Tulossa

Saku #24 (1/98) - 1. maaliskuuta, 1998

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokous
Toimitus esittelyssä: Janne Pikkarainen

Ajankohtaiset

Uutiset
Saku tien päällä

Testit

CygnusEd Professional Release 4
Magic Illusions
IMES ICD-1200AT -CD-ROM-asema
Sony Multiscan 100SX - kohtuuhintaista laatua
Aminet Set 5 -poimintoja
Eagle A4000-torni ja Shuttle A4000

Kokemukset

Näin tilasin ulkomailta
Kokemuksia PowerPC-kiihdyttimestä
Lisää levytilaa
MSX Amigassa
Erään korputtimen tarina
Kun Bigfoot kompastui
Amiga ja Nepa ne yhteen soppii
CyberVision 64/3D käytössä
Takuuseikkailu
Amiga 1200 torniin

Pelit

Capital Punishment -vinkkiopas
Amigan Doomit ja kloonit
Gloom Deluxe
Pinball Fantasies AGA
Beneath a Steel Sky
Roketz
OnEscapee

Sekalaiset

Matkalla Brasiliassa
MultiUserFileSystem
Amiga-mainos PTV:llä

Kotisivuilta

Namupaloja Sakun kotisivuilta (marraskuu - helmikuu)
Suomen Amiga-jälleenmyyjät

Yhdistyksen kotisivujen kävijämäärät
Suomen Amiga-tapahtumakalenteri
Viimeinen sana -kolumnit

Vakiot

Post
Sakutori
Errata
Sakunet
Tulossa

Hinnastot

Tsunami Trading

Joulu-Saku 1997 - 24. joulukuuta, 1997

Tonttujen terkut

Hyvää joulua!
Levykkeen sisältö
Yhteystiedot

Pukinkontti

Tee se itse: Amiga-lahjapaperia
Jouluisia hörhövinkkejä
Aminetin joulutarjontaa
Kinematit - elävää kuvaa paperille!

4/97 #23 - 26. marraskuuta, 1997

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kevätkokouksen pöytäkirja, 1997
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n vuosikokouksen pöytäkirja, 1997
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokous
Päätoimittaja lomalla
Liity Suomen Amiga-käyttäjät ry:n jäseneksi!

Ajankohtaiset

Uutiset
Motorola Inside '97
RC5 - Kaikki joukolla avaimia särkeeseen

Saku 97

Saku 97 - Amiga-tapahtuma Heurekassa
Saku 97 - Pelikilpailujen tulokset
Saku 97 -kyselyn tulokset
Palautetta Saku 97 -tapahtumasta
Saku 97 Special -erikoisnumero

Testit

Eduellinen Atéon Amiga 1200 -torni
Amiga ja Canon BJC-4200
CGXDPMS - virransäästöä CyberGraphXilla
Delfina Lite (Teijo Liiri)
Delfina Lite (Timo Kemppaala)
The Global Amiga Experience
Nokia Valuegraph 417TV - multisync-monitori ja TV yhdessä
Scion Genealogist v4.07

Pelit

Breathless
Esikatselussa: Foundation
NetHack - pelien peli
Nintendo 64 - pelikonsolien kuningas
Pelivinkkeli
The Strangers AGA

Sekalaiset

Hiiren syyshuolto
Lasken, mutten onneksi housuun
Lightwaven Modelerin perusteet
Saku-sarjakuva
Scifin kautta Internetiin
Tamagotchin hoito-opas

Kotisivuilta

Yhdistyksen kotisivujen kävijämäärät
Namupaloja Sakun kotisivuilta
Viimeiset sanat

Vakiot

Posti
Sakutori
Errata
Sakunet
Tulossa

Hinnastot

Suomen Amiga-jälleenmyyjät
Gentle Eye Ky

Saku 97 Special - 27. syyskuuta, 1997

Pääkirjoitus
Levykkeen sisältö
Yhteystiedot

Uutiset

Viimeisimmät uutiset Amiga-maailmasta
Demokesän tuloksia

Artikkelit

Amiga ja Alps 4x4 CD-ROM Changer
Quantum Bigfoot 6,5 Gt
Saku 97 -logon luomiskertomus
Motorola Inside '97
Namupaloja Internetissä
Yhden miehen näkökulmasta: Näin syntyi Saku 97

3/97 #22 - 13. heinäkuuta, 1997

Ajankohtaiset

Uutiset
Mars Pathfinder saavutti päämääränsä

Esittelyt

CyberVision 64/3D (1)
CyberVision 64/3D (2)
HP LaserJet 5L -lasertulostin
Infinitiv-tornituspaketti A1200:lle
Juster MS-420 G -kaiuttimet
Magic Menu v2.15
Protex 6.5

Internet

Pikavilkaisu: Amiga ja Java
ClickBoomin kotisivu
Internet-sanasto
Namupaloja Sakun kotisivuilta

Artikkelit

Petri Nordlund haastateltavana
ATO kääntää myös suomeksi
TV-kuva monitoriin
Tietoa huumeista ja muista päihteistä

Messut

AmiTech '97
World of Amiga 97

Kokemukset

AmigaInfo - Sveriges största Amigatidning
Ongelmia Amigan (ja vähän muunkin) kanssa
Digi-View 4.0 ja A1200/060 - sittenkin yhdessä!
Squirrel ja Blizzard 1260 yhteistyöhön
Kickstart 1.4 esiin vanhasta A3000:sta
Sähköinen lehti: MikroBitti tupla-CD-ROM
PC:hen pettynyt...

Pelit

Minskies Furballs
Monkey Island 2
Worms - The Director's Cut
Worms - The Director's Cut -vinkkejä

Viihde

Reilut 250 oivaa selitystä hankalaan tilanteeseen joutuneelle oppilaalle
Hackers - Hakkerit
Tamagotchit, virtuaaliset sydämenvaltaajat

Vakiot

Posti
Sakutori
Errata
Tulossa
Sakunetin nodelista

Hinnastot

Tsunami Trading

2/97 #21 - 6. huhtikuuta, 1997

Ajankohtaiset

Utiset
Blizzard 603e Power Board -kiihdytinkortti Amiga 1200:lle
Saku Internetissä

Artikkelit

Eiffel-ohjelmointikieli
Netti Finland Oy:n Internet-palvelut
Viihdettä taivaalta - Oma satelliitti-TV-järjestelmä
X-Link v.34+

Pelit

Timekeepers

Vakiot

Sakunet-nodelista
Posti
Sakutori
Tulossa

1/97 #20 - 15. tammikuuta, 1997

Yhdistys

Puheenjohtajan saatesanat Sakulle #20
Jäsenjurinaa!

Ajankohtaiset

Uutiset
Uudet suuntanumerot käyttöön
Päätoimittaja on muuttanut

Artikkelit

Amiga Q-Drive 1241 - Nelinopeuksinen CD-ROM Amiga 1200:aan
Elina
Final Writer 5
Miami
Isojalan jäljillä - Quantum Bigfoot 2550A 5,25" kiintolevy
TecnoPlus Control Pad -peliohjain
ProBench 3.0
Wizard-hiiri

Ohjelmointi

Järjestelmäohjelmoinnin alkeiskurssi - Osa 6: Loppuyhteenvedo

Pelit

Alien Breed 3D II - Low-end-näkökulma

Muut

Saku Trek
Näinkin voi käydä
Entisen avustajan mietteitä
X-Files File 1: The Unopened File

Vakiot

Posti
Sakutori
Errata
Tulossa

4/96 #19 - 1. heinäkuuta, 1996

Yhdistys

Olemme sitten Ry
Yhdistyksen hallituksen kokous

Uutiset

Uutiset
Viscorp: "Me arvostamme Amigaa"
Viscorpin lehdistötiedotteet

Artikkelit

Ajatuksia Amigasta ja sen tulevaisuudesta
Blizzard 1260 -turbokortti Amiga 1200:aan
Elina - Demo 2 saatavilla
Pitsiliinoja ja lumihiihtäleitä

Pelit

The Hunters of Golden Sirbul versio 2
Pelivinkkeli

Muut

Saku Trek

Ilmoitukset

Lincware Computers

Vakiot

Posti
Errata
Sakutori
Tulossa

3/96 #18 - 1. toukokuuta, 1996

Ajankohtaiset

Uutiset
Entisen päätoimittajan mietteitä
Amphibian aika saattaa olla jo seuraavalla Sakulla
Mitä kuuluu Sakunetille?
The Project 'Walker'

Kokemukset

Golden Image 2000 -optinen hiiri
Selviytymisopas optisen hiiren mattojen kanssa
Verkot tulevat jälleen

Testit

Artec ViewStaton A6000C -tasoskanneri
USRobotics Sportster 28800 -modeemi
Wizard-optomekaaninen hiiri

Elektroniikka

Tee se itse: A1200 PC:n minitorniin

Ohjelmointi

Järjestelmäohjelmoinnin alkeiskurssi - Osa 5: DOS

Matematiikka

Matemaattisen tarkkaa kaaosta

Pelit

Esikatselussa: Alien Breed 3D II: The Killing Grounds
Colonization
Nemac 4

Muut

Peililasit
Saku Trek

Vakiot

Posti
Errata
Sakutori
Tulossa

2/96 #17 - 1. maaliskuuta, 1996

Ajankohtaiset

Amigalla Internetiin
Escom Announce Workbench Four
Tietovalvontaa
Puheenjohtaja on muuttanut Helsinkiin
Toinenkin muuttoilmoitus: Janne Kiiskilä

Kokemukset

Amiga 1200 Magic Pack
Amiga Technologies M1438S -monitaajuusstereomonitori
Jäsenrekisteri
IDEFix & Atapi.device
Imagine 3.0
Merlinin uudet vaatteet
Kun amigisti PC:hen ryhtyi
Vanha kunnan Syquest

Testit

The AGA Experience CD-ROM
Ami-FileSafe
MicroniK A1200 Mini-Tower

Elektroniikka

Kolmiulotteista ääntä tupaan
Piirilevyjen valmistus lämpösiirtotekniikalla

Ohjelmointi

Järjestelmäohjelmoinnin alkeiskurssi - Osa 4: GUI
Elämää tietokoneessa?

Pelit

PD-pelejä AGA-koneille
Peliuutiset
Pelivinkkeli
Super Worm 2D
X-Blox

Muut

Amigistin yleisiä mukavuusvinkkejä
Kolumni
Saku Trek
Lupatarkastaja

Kilpailut

Sakun musiikkikilpailun tulokset
Voita A2000 käyttöösi!

Ilmoitukset

Broadline Oy
ATK-Palvelu Kohvakka Oy
Darknessweb
Lincware Computers

Vakiot

Posti
Errata
Sakutori
Tulossa

1/96 #16 - 1. tammikuuta, 1996

Ajankohtaiset

Uutiset
Messuraportti: Audio Visual -95
Sakusta Amphibiaan?

Kokemukset

Helppoa levytilaa: Seagate ST51080A

Testit

Aliens Confidential Multimedia
The Digital Universe
Final Calc v1.0
Alfa Data "Crystal" Trackball (TKB-MT-AC)

Elektroniikka

Amigan liittäminen televisioon RGB-johdolla

Pelit

Crystal Dragon

Alien Breed 3D (AGA)

Worms

Halpoja ja ilmaisia

Peliuutiset

Pelivinkkeli

Pelikatsaus

Kirjat

Bruce Schneier: Applied Cryptography

Kilpailut

500 markan musiikkikilpailu

Ilmoitukset

Lincware Computers Oy

Vakiot

Posti

Errata

Sakutori

Tulossa

6/95 #15 - 6. marraskuuta, 1995

Toimitus esittelyssä: Anu Seilonen ja Veli-Matti Vuorensyrjä

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n elektroninen kirjasto laajenee

Sakun WWW-palvelu on muuttanut!

Toimituksen tunteita

Ajankohtaiset

Amiga - Back for the future

Uutiset

Mediakuvat

Yhdistyksen vuosikokous

Mielipiteet

Futurologisia skenaarioita

Amigistin hyvä elämä

Kokemukset

Kokemuksia uudesta vanhasta Amigasta

Konetta käytettynä ostettaessa

Testit

Blizzard 1230-IV -turbokortti

Sony Playstation - uuden sukupolven pelikonsoli

Canon DM-2800 - elektroninen muistio totaalirääkissä

Canon DM-6000 - elektroninen muistikirja

Gold Fish 2 CD-ROM

Ohjelmointi

C-ohjelmointikurssi - Osa 4

Pelit

Gloom (AGA)

Peliuutiset

Pelivinkkeli

Pelikatsaus

Muut

Saku Trek

Peililasit

Kilpailut

Yhdistyksen logokilpailu

500 markan musiikkikilpailu

Ilmoitukset

Lincware Computers

Vakiot

Posti

Errata

Sakutori

Tulossa

4/95 #14 - 1. syyskuuta, 1995

Näin kirjoitat artikkelin Sakuun - Osa 2

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n elektroninen kirjasto

Kesän 1995 lukijakyselyn tulokset

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n vuosikokous

Ajankohtaiset

Amigat kauppoihin syyskuussa

Uutiset

Messuraportti: Assembly '95, RoPeCon ja Play 1995

Heinä- ja elokuun uusia Amiga-ohjelmistoja

Mediakuvat

Mielipiteet

Elämänohjeita köyhälle

Kokemukset

3,5 IDE-kiintolevy Amiga 1200:aan
Perusvirtanen trendikkäästi webbiin

Testit

OctaMED Professional v6.0
CEI A4066 Ethernet Plus -kortti
Directory Opus 5 Release 1.0
SwitchHitter - PC-näppäimistö Amigaan
Tandem CD1200 -laajennus Amiga 600/1200 -koneille
Ami-File-Safe
Hewlett Packard DeskJet 550C -mustesuihkukirjoitin
Aminet CD 5 ja Aminet CD 6
Real 3D V3

Ohjelmointi

Ongelmia ja niiden ratkaisuja aloitteleville AMOS-ohjelmoijille

Pelit

Pelivinkkeli
Halpoja ja ilmaisia
Pelikatsaus

Muut

Maukasta ja maittavaa, Ison-Wäiskin laittamaa
Ajokortti tietokoneella
Kotimaan kauk puhelujen hinnat
Star Trek: The Next Generation - Customizable Card Game
Saku Trek

Vakiot

Posti
Errata
Sakumarkkinat

4/95 #13 - 1. heinäkuuta, 1995

Lukijakysely
Toimitus esittelyssä: Heimo Laukkanen ja Janne Siren
Sakun elektronisen kirjaston avaus
Uutta suuntaa kirjoitukseen, raikasta tuulta toimitukseen?
Saku-tapahtuma Assemblyjen yhteydessä

Ajankohtaiset

Escom perusti Amiga Technologiesin
Uutiset

Mielipiteet

Miksi Saku?
Mediakuvat
Miksi Amiga?
Turbotoilailu
Ex-päätoimittajan mietteitä
Näin se aika kuluu

Ohjeet

Horisontti Deluxe Paintilla
Internetiä teksti-TV:stä - Tarua vai totta?
Halvalla ulkomailta
Matkalla Lontoossa
Lisätilaa pakkaamalla
Mikä on AmigaGuide?
Elokuvaa CD:ltä

Testit

Lukitse tietosi: Pretty Good Privacy
Micronik Big Tower A4000 -tornituspaketti

Ohjelmointi

Järjestelmäohjelmoinnin alkeiskurssi - Osa 3

Pelit

Pelivinkkeli
Halpoja ja ilmaisia
Haastattelussa Alien Breed 3D:n tekijä
Lisää hohtoa Gloomin kaksinpeliin
Super Skidmarks (Amiga CD32)
Theme Park (AGA)
Guardian (AGA)
Pelikatsaus

Kirjat ja lehdet

Lehtikatsaus: Ulkomaiset Amiga-lehdet
Tom Clancy: Debt of Honour

Muut

The Hunters of Golden Sirbul
Maukasta ja maittavaa, Ison-Wäiskin laittamaa

Vakiot

Posti
Errata

Sakupörssi
Tulossa

3/95 #12 - 1. toukokuuta, 1995

Puhis puhisee
Näin kirjoitat artikkelin Sakuun
Sakun oma PD- ja shareware-kirjasto
Lukijakysely
Toimitus esittelyssä: Esa Heikkinen
Amphibia auttaa Sakun lukemisessa

Ajankohtaiset

Commodore huutokaupattiin saksalaiselle Escomille
Uutiset
Yhdistyksen kevätkokous
Mac Power Expo
Sakun pitkä matka

Internet

Internet yhä uudestaan ja uudestaan
Satan - tietoverkkojen reiänetsijä
Multilink

Tietokoneet

Tietokoneenkäyttäjän rukous
Hyvästi jää, Amiga
Hiiriongelmia

Testit

Alfa Data Optical Mouse -optinen hiiri
Image Studio v2.0 -päivitys
FileMaster v3.0 beta v1.0
Internet Movie Database
Chinon HD-levyasema

Ohjelmointi

C-ohjelmointikurssi - Osa 3

Pelit

Rise of the Robots (Amiga CD32)
Metallic Nations
Esikatsauksessa Amigan Doom-kloonit
Halpoja ja ilmaisia
Pelivinkkeli
Esikatsaus

Kirjat ja lehdet

Tracy Kidder: Koneen henki

Lehtikatsaus: Amiga CD32 Gamer

Muut

Magic: The Gathering
Maukasta ja maittavaa, Ison-Wäiskin laittamaa

Kilpailut

Sakun logokilpailu

Vakiot

Posti
Errata
Sakupörssi
Tulossa

2/95 #11 - 1. maaliskuuta, 1995

Jäsenrekisteri
Vuosikokous

Ajankohtaiset

Uutiset
Mikä ihmeen Sakunet?

Internet

Mitä merkittävää taivaankannen alla?
Yksityisyys ja vapaa tiedonlevitys Internetissä
Ensikokemuksia World Wide Webistä

Tietokoneet

Tee se itse: Amiga 1200T
Tietokone nimeltään Amiga - eli Amigan historia
Tee se itse: RGB-portti Amiga CD32:een

Tietoliikenne

TechnoBBS - Osa 3: Menukieli

Testit

Telmex Mouse - heikko halpishiiri?
Warp Engine 68040/40 MHz -turbokortti
TRAl200-turbokortti
SerMouse v2.0 - PC:n hiiri Amigaan
Overdrive CD
Professional Filing System
DiskSpare II

Ohjelmointi

Hetki ohjelmoijalle?
Järjestelmäohjelmoinnin alkeiskurssi - Osa 2

Pelit

Halpoja ja ilmaisia
Pelivinkkeli

Muut

Maukasta ja maittavaa, Ison-Wäiskin laittamaa

Ilmoitukset

Amigazen tuotehinnasto - maalis-huhtikuu 1995

Vakiot

Posti
Errata
Sakupörssi

1/95 #10 - 1. tammikuuta, 1995

Ajankohtaiset

Uutiset
Amiga Report CEI Conference on Internet Relay Chat
World of Commodore '94
World of Amiga '94

Internet

Internet todelliselle aloittelijalle
Internet pähkinänkuoressa
Usenetin uutisryhmät
Internet Relay Chat - elektroninen rupattelupuhelin
FTP - tiedostoja vuosituhannen jokaiselle sekunnille
Internet-slangia ja lyhenteitä
Internetin tulevaisuus

Tietokoneet

Tekniikka avuksi esityksiin
Multivisiota Amigalla
Psion Series 3a - kannettava taikarasia
Mikä tekee Hypestä hypen?
Muutama vinkki helpottamaan LhA:n käyttöä
Kovalevy, jokaisen amigistin unelma

Tietoliikenne

TechnoBBS - Osa 2: Purkin kustomointi ja virittely

Testit

Microvitec 1438 -monitori
Pyramid Handy Scanner
Brilliance v2.0
DaggeX - veitsenterävä ikkunointijärjestelmä
AMosaic - ikkuna World Wide Webiin
DNet - köyhän miehen SLIP
Image Studio v1.2

Ohjelmointi

C-ohjelmointikurssi - Osa 2
Järjestelmäohjelmointikurssi - Osa 1: System Executive

Pelit

UFO - The Enemy Unknown (Amiga CD32)
Alien Breed II AGA - The horror continues
Civilization AGA
Cannon Fodder II
Super Stardust (Amiga CD32)
Captive II: Liberation
Halpoja ja ilmaisia
Death Mask
Jalkapalloa Amigalla

Muut

Huumoria: Star Trek - The Amiga Generation
Maukasta ja maistavaa, Ison-Wäiskin laittamaa

Kilpailut

Ratkaisu edellisen Sakun Kultarahat-tehtävään

Ilmoitukset

Fun Station
50 markalla Internetiin Kuopiosta
Amigazen tuotehinnasto - tammi-helmikuu 1995

5/94 #9 - 1. marraskuuta, 1994

Lukijakyselyn tulokset
Läntisen koordinaattorin terveisiä

Ajankohtaiset

Uutiset
Keskustelua Amigan tulevaisuudesta (uusinta)
Amiga Report CEI Conference
Assembly '94 kilpailujen tulokset

Tietokoneet

Erään kovalevyn tarina
Tietokone auttaa, vai auttaako?

Tietokoneiden ja käyttöjärjestelmien tulevaisuus
Piratismi vaikutukset Amigaan

Tietoliikenne

TechnoBBS, virittelevän sysopin purkkisofta

Testit

DirWork v2.1
Grapevine v1.33
DirectoryOpus v4.0 -tiedostoapuohjelma
PageStream v3.0a -julkaisuohjelma
EGS Spectrum 28/24 -näyttökortti

Ohjelmointi

Resepti ympäristöystävälliselle demolle
HTML ja WWW - hypertekstin suuri mahdollisuus
C-ohjelmointikurssi - Osa 1

Pelit

Air Warrior
Detroit
Ennakkokatsauksessa Pinball Illusions

Kilpailut

Kultarahat

Sekalaiset

Maukasta ja maittavaa, Ison-Wäiskin laittamaa

Ilmoitukset

Obvious Implementations Corporation
Amigazen tuotehinnasto - marraskuu 1994
Use-Computer Ky

4/94 #8 - 1. syyskuuta, 1994

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n sääntöluonnos
Lukijakysely

Ajankohtaiset

Uutiset
Messuraportti: Assembly '94
Messuraportti: RoPeCon '94
Ensimmäinen SAKU-kokoontuminen Assemblyillä

Sovellukset

OctaMED v5.0 maallikon hyppysissä

Keinotodellisuus

Ohjelmointi

Joonas Jaskarin ensimmäinen C-ohjelma

Ohjelmoinnin henkilökohtaiset ennätykset: Tomi Jaskari

Pelit

Pikakatsauksessa Sierra BBS

Kruunujen Saari -postipeli

Halpapelejä Anttilasta

Sekalaiset

Huumoria: Programming languages are like women

Elektroniikkakurssi - Osa 4

Ilmoitukset

Use-Computer Ky

Amigazen tuotehinnasto - elokuu 1994

3/94 #7 - 18. heinäkuuta, 1994

Yleiset artikkelit

Uutiset

Elektroniikkakurssi - Osa 3

FrozenFish CD ja GoldFish CD

Sinustako TankYou:n jatkokehittelijä?

DOOM - tähänkö ei Amiga pysty?

Tribuutti Jay Minerin muistolle

Palaute

Posti

Haastattelut

Haastattelussa Dance Nation, suomipopin ykkönen!

Scene

Scene-uutiset

Peliarvostelut

Sensible Soccer v1.2

Skidmarks

Monopoly - The UK version

PD-pelejä kesäiltojen iloksi

The Settlers

Laitetestit

Toccata-äänikortti
Microcom DeskPorte ES 28.8 FAST -faksimodeemi
Well AT-2814 V.FAST -faksimodeemi
Telmex Mouse

Sekalaiset/huumori

Sakupörssi
Star Trek: The Next Generation and Microsoft
HAL and IBM compatibility
Margariinit alas!
Miksi elämä PC:n kanssa on vaikeaa?
Ote "Radio Rinnakkaisohjelmasta"
Sakun raskasmetalli-visa kaikkitietäville
Amerikkalaisia autoja tutkiskelemassa
Muistoja kotitietokoneiden alkua ajoilta

Ilmoitukset

Amigazen tuotehinnasto - heinäkuu 1994
TimoData
Amiga Users' Fantasy BBS

2/94 #6 - toukokuu, 1994

Yleiset artikkelit

Commodore R.I.P.
Stop Press - viimeisimmät uutiset Commodoresta
Uutiset
CD32-uutiset
CeBIT'94, Hannover
Kun kovalevy ei käynnisty
Amiga 3000 vaihtoehtona
Amiga 500 käyttäjän video
Elektroniikkakurssi - Osa 2
Fish-kokoelman kuulumisia
Hypermedia
Amiga ja Euroopan Unioni

Mielipide ja palaute

Postia
Minkälaista tietokoneen käytön tulisi olla

Haastattelut

Haastattelussa OctaMED:in tekijä, Teijo Kinnunen

Scene

Lisää julkaisuja ja tapaamisia kaivataan!
Purkkia haetaan

Ohjelmatestit

Viewtek v2.1
PS3M
Scala 500
Amiga Voice Mail v1.19

Peliarvostelut

Combat Air Patrol
Castles II - Siege & Conquest! (Amiga CD32)
Microcosm (Amiga CD32)
Yo Joe

Ohjelmointi

Amigan ohjelmoinnin alkeita
PD-kääntäjät

Laitetestit

GVP Spectrum ja EMPLANT pikatestissä

Sekalaiset

Sori, kaveri!
Siperia opettaa

Ilmoitukset

Amigazen tuotehinnasto - toukokuu 1994

1/94 #5 - maaliskuu, 1994

Yleiset artikkelit

PowerPC ja Motorola MC68060
Voiko Kickstart 1.3:n kanssa enää elää?
Uutisia Amiga-maailmasta
Atari Jaguar, 64-bittinen konsoli
Elektroniikkakurssi - Osa 1
Amigan käyttäjät ja kuuluisat käyttötarkoitukset
Amigan teknisiä ongelmia
Vaivaako virus?
Mielipide - kömmähdys Mikrobitissä?

Haastattelut

Haastattelussa Real 3D:n tekijä, Vesa Meskanen

Scene

Haastattelussa Ksylitol, The Ultimatest Kontextual Group

Ohjelma-arvostelut

CanDo v2.51
Vista aloittelijan silmin

PowerFonts v1.0
Minimorph v1.0
ProTracker v3.11
HamLab Plus testipenkissä
Esikatsauksessa Digital Illusions
KingCON v1.1
Final Writer

Peliarvostelut

The Settlers
Cannon Fodder
Hired Guns

Laitetestit

Piccolo, 24-bittinen näyttökortti
Great Valley Products A530 -turbo

Ilmoitukset

Use-Computer Ky
Amigazen tuotehinnasto - maaliskuu 1994

Huumori

Elämää takkatulen ääressä - Tuhertelijan tarina

4/93 #4 - joulukuu, 1993

Suomen Amiga-purkkilista
Amigan tulevaisuus, Lew Eggebrecht haastattelussa
Uutisia Amiga-maailmasta
Amigazen tuotehinnasto - joulukuu 1993
SCSI-levyä asentamassa
DayDream BBS
Aloittelevan modemistin ohjeisto
Tietotekniikan sanastoa
Videonauhurin puhdistus
Asenna itse 3.5" kiintolevy Amiga 1200:n
SupraTurbo 28
Messuilun perusteet
Mikä on pointti?
FreeNet - yhteydet maailmalle
Pekka-sedän näkötesti
AGA ScreenSaver v1.2
BootManager v1.1
GPFax v2.341 (Supra)
Ennakkotestissä StoneGrammar
Pikaesittelyssä NComm v3.0
Rauni-Leena Luukanen-Kilde: Kuka hän on?
ARexx

3/93 #3 - marraskuu, 1993

Utisia Amiga-maailmasta
World of Commodore, 1993
Hakkeri-lehti arvostelussa
Tekniikan Maailma tunaroi
Videokirjasto
Megazone - The Ultimate Laser Adventure
RC-autoilu, mitäs kummaa?
AHD, PC:n kovalevy Amigaan
IDE - SCSI historiikki
Amigan grafiikan tulevaisuudennäkymät
Kuinka luot (lähes) täydellisen julkaisun
Pro Amiga Oy
Amiga 4000T Fred Fishille
Amigalla aivoaaltoja stimuloimassa
Tietokoneiden huominen
Amigazen tuotehinnasto - marraskuu 1993
Amiga 4000/030 -arvostelu
Bars & Pipes Professional II
Pikaesittelyssä Brilliance
CanDo v2.51
D.A.S. Module Player
Frontier - Elite II
Pinball Fantasies (Amiga CD32)

2/93 #2 - syyskuu, 1993

Amigan kohtalonhetket
Videotoaster PAL?
Tietoviikko 34
E.M.Computergraphic
Postipelit tutuksi
Stanislaw Lem: Tähtipäiväkirjat
Esittelyssä Kuopion videopaja
Näin siirrät tietoa Amigan ja muiden tietokoneiden välillä
Pilven tekoa AMOS:lla
Amigazen tarjouksia
Great Valley Products A1230 JAWS
GVP DSS8+ -äänendigitoija
Sharp JX-100 -skanneri
Vortex Golden Gate 386SX
Art Expression v1.04
Tarkastelussa maisemageneraattorit
Video Backup System
Syntetisaattorit ja MIDI
Brief Overview of Proposed General MIDI Level 1 Spec
Swappailun aakkoset

Guide-artikkelit

Studio Printer Software
Alkuaineiden jaksollinen järjestelmä yleistajuisesti

1/93 #1 - kesäkuu, 1993

Morphaus - Amiga muuttaa muotoja

Ilman kovalevyäkin voi elää
Amigazen tuotehinnasto - toukokuu 1993
Amiga 1200 - ensikokemukseni
Jean Michael Jarre: Chronologie
Elokuvateatteri kotiin

Guide-artikkelit

Mikä on pointti?
PageSetter 3
Mitä ovat TagItemit?
Fish-levyt 841-870

1.16 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 allekirjoitettiin 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 sekä Saku 97 - ja Saku 98 -tapahtumat. 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. Maaliskuussa järjestetty Saku 98 -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.

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

Jotta jäsenyys astuisi voimaan, tarvitsemme myös jäsenen nimen ja yhteystiedot. Kirjoita siis pankkisiirtolomakkeen viestilaatikkoon nimesi, osoitteesi ja mahdollisesti puhelinnumerosi sekä sähköpostiosoitteesi. Älä käytä viitenumeroa.

Jos jäsentietojen antamisessa ilmenee epäselvyyksiä, ota yhteyttä yhdistyksen sihteeriin Veli-Matti Vuorensyrjään. Hänet tavoittaa parhaiten puhelinnumerosta 040-525 4363.

Tervetuloa mukaan Suomen Amiga-käyttäjät ry:n toimintaan!

Yhteystiedot

Pankkitili: Merita Vantaa-Koivukylä 150630-100355

Suomen Amiga-käyttäjät ry. Internetissä:

<http://batman.jytol.fi/~saku/>
<http://tzimmerla.tky.hut.fi/saku/>

Tomi Jaskari, puheenjohtaja - tmjj@iki.fi

Veli-Matti Vuorensyrjä, sihteeri - wedge@sci.fi

Janne Siren, varapuheenjohtaja - siren@mikrobitti.fi

Anu Seilonen, Saku-lehden päätoimittaja - thoriel@sci.fi

Saku-lehden kotipurkki ja Sakunet-verkon keskus:

Amiga Zone BBS, 65:10/1.0@sakunet, (015) 348 968, auki 24h

Puheenjohtaja:

Tomi Jaskari

Matkapuhelin: 050-330 3784

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 asiakirjoinen 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 vuosikokouksen käsiteltäväksi, on hänen siitä kirjallisesti ilmoitettava niin hyvissä ajoin, että asia voidaan sisällyttää kokoussuun.

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. Kokouskutsussa on mainittava sääntöjen muuttamisesta tai yhdistyksen purkamisesta.

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

1.17 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n pikkujoulut 1998

```
<=====>
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n pikkujoulut 1998
Janne Siren
<=====>
```

Kuva Herkkua on monenlaista yhdistyksen tarjoilupöydässä.

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokouksessa heitettiin ilmaan loppukesästä mielenkiintoinen idea: järjestetään pikkujoulut. Viime vuonnahan olimme ilahduttaneet jäseniämme pirteällä Joulusaku-erikoisnumerolla, mutta lehteen sopivat aiheet oli jo pitkälti käytetty loppuun ja tänä vuonna pitäisi keksiä aivan jotain muuta. Pikkujoulut tuntuivat hauskalta ajatukselta, ja niinpä ryhdyimme tuumasta toimeen.

Pikkujoulut järjestettiin lauantaina 5. joulukuuta tiedekeskus Heurekassa, samoissa tiloissa kuin vuosikokous muutamaa kuukautta aikaisemmin. Ajatus oli kerätä Amiga-käyttäjiä yhteen lähestyvän joulun ja Amiga-harrastuksen merkeissä, ja niinpä panostimme tavallista enemmän tilaisuuden ulkoisiin puitteisiin. Hämärää valaistusta täydensivät jouluiset valot, pieni valaistu joulukuusi ja pöytiä peittävät jouluiset pöytäliinat.

Leppoisaa jouluista tunnelmaa oli luomassa myös Teemu Tammelan johtama rytmiryhmä, joka luukutti iltapäivän aikana enemmän ja vähemmän jouluista musiikkia disko- ja strobo-valaistuksen ryydittämänä. Yhdistys oli lisäksi hankkinut vierailijoille jouluista purtavaa: joulutorttuja, pipareita, karkkia, kahvia ja limsaa. Kuten koko tilaisuus, tarjoilu oli ilmainen ja avoin kaikille.

Amiga-puolesta tapahtumassa vastasi runsas esitevalikoima, johon oli haalittu informaatiota Amiga-tuotteista ympäri maailmaa. Yritykset olivat todella auliita lähettämään informaatiopakettejaan, joten tarjolla oli melkoinen määrä erilaisia esitteitä. Olipa meillä tarjota myös Petro Tyschtschenkon joulutervehdys jäsenillemme. Yhdistyksen puolesta esittelimme myös Amigan uuden käyttöjärjestelmäpartnerin QNX:n yhden levykkeen esittelyohjelmaa PC-laitteistolla. HD-korpulle oli ahdettu käyttöjärjestelmän peruselementit, graafinen käyttöliittymä, TCP/IP-pino ja JavaScript-yhteensopiva Web-selain. QNX herätti odotetusti mielenkiintoa.

Suosittua huvia oli myös yhdistyksen järjestämä Quake-turnaus, jonka välieerien voittajia palkittiin Amiga-kynillä, Boing-pinsseillä ja Amiga-hiirimatoilla. Koko turnauksen voittajalle Kimmo Sipilälle annettiin kaiken kukkuraksi vielä virallinen Amiga Designer -hiiri, joten hän lähti kotiin mukanaan melkoinen nippu Amiga-krääsää. Quake-turnauksen tulokset löydät tämän artikkelin lopusta.

Kuva Keskittyneitä kisailijoita Quake-turnauksessa.

Amiga ja joulu yhdistettiin sujuvasti myös lahjanvaihdossamme, johon osallistui kaikkiaan kymmenen henkilöä. Idea oli tuoda mukanaan paketoitu Amiga-aiheinen lahja, esimerkiksi vanha peli, ja saada vaihdossa toinen lahja tilalle. Näin vaihtoivat mukavissa merkeissä omistajaa pelit ja romput. Jos lahjanvaihdosta ei irronnut sopivaa joululahjaa, paikalla oli Gentle Eye Ky mittavine varastoineen, joten jouluostoksiinkin oli mahdollisuus. Lisäksi olimme tehneet pienen lisäpainoksen jo klassikoksi muodostuneesta Saku-rompustamme. Pari kappaletta on vielä jäljellä, joten kiinnostuneiden kannattaa tiedustella asiasta yhdistyksen edustajilta!

Järjestimme tapahtumassa myös kyselyn, johon osallistui kaikkiaan 23 henkilöä. Tiedustelimme ideoita tulevaan Saku 99 -tapahtumaan ja kysyimme, olivatko vastaajat olleet tyytyväisiä Saku 98:ään ja yhdistyksen toimintaan. Kaikki vastasivat molempiin jälkimmäisiin kysymyksiin kyllä. Vaan ei niin hyvää ettei jotain huonoakin: negatiivista palautetta annettiin siinä sivussa Saku 98:n pieneksi käyneistä tiloista ja kotisivuista, jotka ovat vastaajan mukaan välillä aika "out of date". Perustelipa yksi kielteistä mielipidettä Saku 98:sta näin: "Kävijöitä vähemmän kuin lupaavassa Saku 99:ssä." No, toivotaan ainakin niin. :-)

Saku 98:ssa pidettiin etenkin Petro Tyschtschenkon vierailusta, ja näytteilleasettajien ja vieraidenkin määrää pidettiin riittävänä. Suomen Amiga-käyttäjät ry:n toiminnan parhaiksi puoliksi koettiin etenkin tapahtumat ja myös lehti, ryhmähenki sekä kotisivut mainittiin muutamassa vastauslomakkeessa. Todettiinpa suureksi plussaksi myös se, että Suomen Amiga-käyttäjät ry. on ainoa Amiga-asiaa ajava ryhmä Suomessa. Erityisesti allekirjoittaneen mieleen oli kuitenkin kommentti: "Vaikuttaa vallan rennolta toiminnalta." Niin pitääkin!

Saku 99:stä toivottiin samanlaista kuin Saku 98, mutta kilpailuita, esitte-

lyitä ja tilaa kaivattaisiin enemmän. Uusia Amiga-malleja ja käyttöjärjestelmää toivottiin tietysti esittelyyn. Petro Tyschtschenkon lisäksi paikalle haluttaisiin joku Amigan hardisguru, jollaista tosin voi olla hieman vaikea houkuttaa tänne, sikäli kun Amiga Inc:n lähinnä hardisguria olevat henkilöt asustavat rapakon takana. Auditorioon ehdotettiin pyörimään Amigasta kertovaa videota.

Kyselyyn vastanneita palkittiin Amiga-tarroilla ja osallistuneiden kesken arvottiin Broadline Oy:n lahjoittama Theme of Amiga: Back for the future -audio-CD. Onnettaren arpa osui tällä kertaa Ari Latvaniemeen Vantaalta. Onneksi olkoon!

Kiitos pikkujoulujärjestelyihin osallistuneille: Janne Siren, Janne Pikkarainen, Simo Koivukoski, Valtteri Murto, Timo Kemppaala, Tomi Jaskari, Gentle Eye Ky, Teemu Tammela ja musiikkiryhmä.

Lisää valokuvia pikkujouluista löydät Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kotisivuilta osoitteesta <http://batman.jytol.fi/~saku/> ja <http://tzimmo-la.tky.hut.fi/saku/>.

Quake-turnauksen tulokset

Quake-turnauksessa pelattiin neljä karsintakierrosta ja finaali. Kunkin kierroksen voittajalla on kaksi tähteä ja he pääsivät finaaliin. Yhden tähden keränneet ovat päässeet karsintakierroksella jatkoon, mutta hävinneet kyseisen kierroksen loppuottelun.

1.	2.	3.
Timo Sievänen *	Oliver Kruusi	Erkki Tapola
Ari Latvaniemi	Teemu Kärkkäinen **	Ville Sarell
Teemu Tammela	Petri Koistinen	Oskari Raunio **
Tuomi Sjöberg	Joonas Palaste *	Ville Korhonen *
Kimmo Sipilä **	Lassi Jatkola *	
Valtteri Murto *	Timo Kemppaala	
4.	Finaali	
Timo Kemppaala *	Kimmo Sipilä **	
Petri Koistinen	Teemu Kärkkäinen	
Oliver Kruusi *	Oskari Raunio	
Valtteri Murto **	Valtteri Murto *	
Janne Siren		
Janne Pikkarainen		

Turnauksen voitti Kimmo Sipilä. Kiitos osallistuneille ja onnittelut voittajille! Kiitos Amiga Internationalille palkintolahjoituksista. Erityinen kiitos Simo Koivukoskelle pelikierrosten tuomaroinnista.

1.18 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokous 4/98

<=====>
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokous 4/98

Janne Siren

<=====>

SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY.
HALLITUS 1998-1999

KOKOUSMUISTIO

19.12.1998

HALLITUKSEN KOKOUS 4/98

AIKA 29. marraskuuta kello 12.00 - 15.00

PAIKKA Espoon keskus, taloyhtiön kerhotila

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

1

Pikkujoulujärjestelyt

Järjestelyvastaava Janne Sirén kertasi aluksi pikkujouluvalmistelujen tilanteen hallitukselle. Tiedottaminen on edennyt hyvin elektronisesti sekä koti- että ulkomailla. Janne lähettää lisäksi alkavalla viikolla kutsukirjeen jäsenille.

Keskusteltiin ja päätettiin pikkujoulutilaisuuden tarjoiluista. Simo Koivukoski hankkii tukkuyhteyksiensä kautta servettejä, jouluisin tähdin koristeltuja kertakäyttömukeja, pipareita, joulutorttuja ja karkkeja, viimeksi mainitut hygieniasyistä käärepaperein varustettuna. Timo Kemppaala huolehtii limsatarjoilun tilaamisesta. Lisäksi kaikki hallituksen jäsenet valjastettiin tuomaan tilaisuuteen termospullossa kahvia.

Tarkennettiin pikkujoulujen lahjanvaihtoa. Lahja tulee tuoda valmiiksi pakattuna. Sen voi vaihtaa heti toiseen lahjaan tai kirjata nimensä listaan ja poimia lahjansa myöhemmin tapahtuman kuluessa. Valtteri Murto lupautui tuomaan vaihtoon jätettyjen lahjojen säilytykseen ja arvontaan jouluisen säkin. Näytille kokoukseen oli myös tuotu joulupukin varusteita, joten harjonnassa on lahjoista huolehtivan henkilön varustaminen asianmukaisilla veimillä.

Keskusteltiin linkkipelikilpailuista. Peliksi päätettiin yleisön toivomuksesta valita Quake, jota pyörittämään tuovat Simo Koivukoski ja Valtteri Murto tehokkaat koneensa. Simo lupautui myös vetämään kilpailut ja Janne Pikkarainen avustaa kokemuksen tuomalla varmuudella tarvittaessa. Palkintoina välierien voittajille annetaan Amiga Internationalin lahjoittamia kyniä, pinssejä ja hiirimattoja. Lisäksi järjestetään loppukilpailu, jossa erien voittajat kisaavat pääpalkinnosta. Pelikilpailun tauoilla on koneilla tarkoitus esitellä viimeisimpiä Amiga-demoja.

Tapahtuman koristeluun ja varusteluun halutaan myös panostaa aikaisempaa enemmän. Janne Sirén järjestää tilaisuuteen jouluisia kertakäyttöliinoja pöydille ja Amiga-julisteita seinille, Simo Koivukoski tuo pienen joulukuisen ja Valtteri Murto huolehtii jouluvaloista sekä tarvittaessa pientä paikallishoitoa puhaltavasta tuulettimesta. Myös Janne Pikkarainen yrittää

saada mukaansa jouluvalot.

Valtteri Murto lupautui polttamaan pikkujouluissa myytäväksi kymmenen kappaleen lisäerän Saku 98:ssa erittäin suosituksi osoittautuneesta Saku-rompusta. Janne Sirén toimittaa Valtterille levyn ISO-imagen. Rompun päivittämisestä keskusteltiin, mutta tultiin siihen tulokseen, että uudistukset säästetään suosiolla Saku 99:ssä myytävään kakkospainokseen. Romppujen hinnaksi päätettiin vanha 30 markkaa.

Valtteri yrittää myös paikantaa vanhan, kaksin pelattavan lumipallopelin, jota varten tapahtumaan tuotaisiin myös kone vapaaseen huvitteluun. Myös Internet-yhteyttä ehdotettiin, mutta se hylättiin hintansa vuoksi. Sen sijaan kyselyehdotukselle lämmitettiin ja niinpä tapahtumassa tullaan jakamaan tarroja "Mitä haluaisit Saku 99:ään?" -kyselyyn vastanneille sekä arpomaan osallistuneiden kesken Amiga Designer -hiiri. Valtteri Murto ja Simo Koivukoski laativat kyselyn sisällöstä ehdotelmat, joiden pohjalta Janne Sirén lupautui toteuttamaan kyselylomakkeen.

Esiteltiin myös Petro Tyschtschenkon lähettämä faksi, jossa toivotettiin hyvää joulua ja kerrottiin Amigan kehitysnäkymistä. Faksia monistettiin muutama kymmenen kappaletta pikkujouluissa jaettavaksi.

2

Kilpailut puntarissa

Keskusteltiin lehdessä ja tapahtumissa järjestettävistä kilpailuista. Todettiin, että saatujen palkintolahjoitusten määrän kasvaessa ei pidä soikaistua, vaan muistaa lahjoitusten rahallinen arvo ja jakaa palkintoja huolella, mutta ei myöskään liian kitsaasti. Peräänkuulutettiin sellaisia kilpailuja ja palkintoja, joilla voitaisiin hyvän mielen lisäksi mahdollisimman tehokkaasti edistää yhdistyksen ja Amigan asiaa.

Esimerkiksi ideaalikelpailusta kehiteltiin sellainen, jossa jo pelkkä osallistuminen toisi onnistumisen ja osallistumisen iloa (sanaristikko, ohjelmointikisa), kilpailuvastauksista olisi jotain välitöntä tai välillistä hyötyä yhdistykselle tai lehdelle (logo- tai iskulausekilpailu) ja jonka palkinto edistäisi parhaalla mahdollisella tavalla voittajan Amiga-harrastusta (ohjelmointikelpailun palkintona uusin C-kääntäjä).

Todettiin, että näiden elementtien yhdistäminen samaan kilpailuun on käytännössä hankalaa ja usein jopa mahdotonta, mutta tähän on silti syytä pyrkiä. Kilpailuista toivottiin yhteistuumin paremmin harkittuja ja idea-rikkaampia. Kilpailuita tulisi järjestää myös riittävän runsaasti, etteivät palkinnot vanhene varastossa piloille. Varsinkin tapahtumat on todettu erittäin otollisiksi kilpailupaikoiksi, koska osallistujien haaliminen on helpompaa ja palkintoja voidaan jakaa vähin kustannuksin useammille henkilöille.

Esitettiin mm. tietokilpailua Amigan historiasta sekä jo vuosikokouksessa päätettyä logokilpailun uusintaa. Logokilpailun osalta täytyy varmistua siitä, etteivät edellisen kilpailun virheet tule toistumaan. Niinpä kisan määräpäivä tulee asettaa riittävän kauas, säännöllistä tiedottamista on tehostettava ja palkinnonkin tulisi olla tarpeeksi houkutteleva. Hallitus ottaa lähitulevaisuudessa tehtäväkseen työstää kilpailun säännöt.

Logokilpailusta on tarkoitus tulla prosessi, jonka aikana saaduista ehdo-

telmista pyritään työstämään yhteistyössä tekijöiden ja jäsenkunnan kanssa valmiita logoja sen sijaan, että odoteltaisiin sellaisenaan painokelpoisia tunnuksia postilaatikkoon. Ehdottomaksi vaatimukseksi logolle asetettiin sen toimivuus kaikenlaisissa ympäristöissä: pienenä, suurena, mustavalkoisena, harmaasävyissä, väreissä jne.

Nykyistä sammakkologoa käytetään, kunnes saadaan uusi tilalle. Sammakkoa pidetään yleisesti oikein veikeänä ja hauskana, mutta jäsenten ja hallituksen keskuudessa on oltu hieman huolestuneita sen välittämästä lapsellisesta ilmeestä.

Simo Koivukoski esitti ajatuksen uudeksi logoksi: Amigan punavalkoisissa väreissä oleva maapallo, jossa Suomi olisi jotenkin nostettu esiin. Simo tarjoutui luonnostelevaan ajatustaan kuvaksi, jonka pohjalta logokilpailun osanottajat halutessaan voisivat rakennella ehdotelmiaan. Muitakin logoidoita voitaisiin logokilpailun edetessä esitellä Saku-lehdessä ja yhdistyksen kotisivuilla.

3

Oma domain yhdistykselle?

Keskusteltiin mahdollisuudesta ostaa yhdistykselle oma Internet-domain. www.thk.net (ei Telehallintokeskus) tarjoaa kotisivu- ja sähköpostireititystä omalla domain-osoitteella (mm. org-päätteiset) 50 markan kuukausihintaan; lisäksi 600 markan perustamismaksu. Yhdistyksen kotisivut voisivat näin olla siellä mistä kulloinkin edullisimmin saataisiin tilaa, mutta osoite pysyisi aina samana. Osoite voisi olla esimerkiksi www.saku.org, joka on vapaana. Se olisi samalla myös huomattavasti nykyistä ammattimaisempi ja helpompi muistaa. Hintaa pidettiin kohtuullisena, mutta kuitenkin sen verran korkeana, ettei päätöstä voida tehdä jäsenkuntaa kuulematta.

4

Saku 99 ja yhteydet ulkomaille

Yhteyksiä ulkomaille lämmiteltiin Janne Sirénin toimesta jälleen pikkujoulujen alla lähettämällä esitepyyntöjä kymmenille ulkomaisille Amiga-yrityksille. Yhteydenpitoa pidettiin suotavana myös jatkossa, sillä se on poikunut runsaasti suhteita, informaatiota ja lahjoituksia. Ehkäpä tämä pohjatyö rohkaisee myös uusia ulkomaisia vieraita osallistumaan Saku 99 -tapahtumaan.

Keskusteltiin Saku 99:stä, jota kaavaillaan alustavasti alkavan vuoden syyskuulle. Todettiin, että tapahtumaan laatuun on panostettava entistä enemmän ja keksittävä myös uusia rahoitusmenetelmiä, esimerkiksi pienimuotoista myyntitoimintaa. Ideoitiin Internet-yhteyttä IRC-keskustelun ja parin Web-kameran ryydittämänä. Janne Sirén ehdotti myös lisenssin hankkimista suomenkielisellä iskulauseella varustetulle Amiga-T-paidalle, jota voitaisiin teettää rajoitettu erä tapahtumassa myytäväksi.

5

Muut esille tulleet asiat

Toivottiin niin hallituksen kuin jäsentenkin koollekutsumiselle aikaisempaa tiedottamista. Todettiin kuitenkin ymmärryksellä kulunutta puolta vuotta

rassanneen hallituksen kahden avainjäsenen varusmiespalvelus, joka on entisestään vaikeuttanut kokouspäivämäärien lukkoon lyömistä. Hallitus on kokonaisuudessaan taas siviilissä/reservissä vuodenvaihteen jälkeen.

Janne Sirén kertoi suunnitelmistaan uudistaa yhdistyksen kotisivuja ja helpottaa niiden ylläpitoa automaatiolla alkavan vuoden kuluessa.

DOT:n Amiga-postituslista on reistaillut. Vaikka kysymys ei ole enää Suomen Amiga-käyttäjät ry:n palvelusta, on hallitus tilanteesta huolissaan.

Valtteri Murto poistui kokouksesta kello 14.05 ennen kohtaan 3 siirtymistä. Kiitos kokousjärjestelyistä Janne Pikkaraiselle ja Janne Sirénille.

1.19 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n loppuvuoden tiedotteet

<=====>
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n loppuvuoden tiedotteet
Janne Siren
<=====>

Tämä on yhteenveto yhdistyksen viime Sakun jälkeen julkaisemista tiedotteista.

31.10.1998

SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY. JÄRJESTÄÄ 5.12 AMIGA-AIHEISET PIKKUJOULUT

Suomen Amiga-käyttäjät ry. liittyy lähestyvän joulun juhlintaan omalla Amiga-henkisellä panoksellaan järjestämällä pikkujoulutilaisuuden lauantaina 5.12 kello 12-17. Tapahtumapaikka on sama kuin yhdistyksen aikaisemmilla tilaisuuksilla, eli tiedekeskus Heurekan ryhmätyötilat Vantaan Tikkurilassa. Tapahtuma on avoin kaikille ja sisäänpääsy ilmainen.

Pikkujoulujen ohjelma on vapaamuotoinen ja vielä osittain työn alla. Luvassa on kuitenkin joulutunnelmaa, alkoholittomia virvokkeita, pelikilpailuita, Amiga-jälleenmyyjiä, lahjan vaihtoa ja seurustelua samanhenkisten ihmisten kanssa. Tule tutustumaan Amiga-maailman viimeisimpiin kuulumisiin ja ennenkaikkea pitämään hauskaa!

Jos sinulla on hyviä ideoita pikkujouluihin, joista toivomme uutta vuotuista perinnettä, tai muuten vain haluaisit kantaa kortesi kekoon järjestelyissä, lähetä sähköpostia Suomen Amiga-käyttäjät ry:n varapuheenjohtajalle Janne Sirénille (siren@mikrobitti.fi).

Lisätietoja tilaisuudesta julkaistaan pian yhdistyksen kotisivuilla (<http://batman.jytol.fi/~saku> tai <http://tzimmerla.tky.hut.fi/saku>). Heurekan sijainti selviää tiedekeskuksen kotisivuilta (www.heureka.fi).

FOR IMMEDIATE RELEASE

Finnish Amiga Users Group Announces Christmas Meeting

Saku 99 Is Tentatively Scheduled For September 1999

ESPOO, FINLAND - November 28, 1998 - To celebrate the holiday season, Finnish Amiga Users Group will be hosting a christmas meeting for Amiga users on Saturday December 5th from 12:00 to 17:00 at the Science Centre Heureka in Vantaa, Finland. Admission will be free of charge.

Amiga retailers will be present with some of the latest Amiga products on sale, prizes are waiting for the lucky winners in gaming competitions, visitors can exchange christmas presents and QNX's single floppy operating system demonstration will be on display. There will also be free soft drinks, light snacks and a DJ playing christmas music. The keyword is fun!

This christmas meeting will be third in a row of Amiga events organized by the Finnish Amiga Users Group this year. The first was the Saku 98 in March, which was attended by six companies, including Petro Tyschtschenko of Amiga International, and some 500 visitors. Mr. Tyschtschenko presented the now famous "Back for the future" single for the first time at Saku 98. Saku 98 was followed by an annual user group meeting in September.

Despite and also because of the difficulties the Amiga community is facing today, Finnish Amiga Users Group remains committed to it's original mission statement; helping Amiga users and promoting the platform in Finland, both in short and long term. The next big event, Saku 99, is already tentatively scheduled for September 1999. More information on Saku 99 will be made available as the planning progresses.

For further information, visit Finnish Amiga Users Group's Web Site at <http://batman.jytol.fi/~saku/> or <http://tzimmerla.tky.hut.fi/saku/>. E-mail inquiries may be sent to Janne Siren (siren@mikrobitti.fi).

About Finnish Amiga Users Group

Finnish Amiga Users Group (Suomen Amiga-käyttäjät ry.) is a non-profit organization for promoting Amiga computing and helping Amiga users in Finland. Also known as Saku, after it's disk magazine, the group is trying to accomplish it's goals by organizing meetings and by publishing a disk magazine. Since 1993 the Finnish Amiga Users Group and it's predecessors have released almost thirty issues of the disk magazine and held seven public gatherings. Other accomplishments include the Web site and Sakunet, a national Fidonet style network of Amiga related bulletin board systems.

17.12.1998

TORNADO 3D 2.0 45% ALENNUKSELLA SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY:N JÄSENILLE

Tornado 3D -mallinnusohjelman valmistaja, italialainen Eyelight tarjoaa ohjelmansa uutta 2.0-versiota rajoitetun ajan 45% alennushintaan Suomen Amiga-käyttäjät ry:n jäsenille. 495 000 italian liiran eli reilun 1500 markan hintaan sisältyy postitus Suomeen postiennakolla, mikä käytännössä tarkoittaa sitä, että tilauksen voi maksaa turvallisesti kotoisessa postitoimistossa pakettia vastaan. Normaalihintana on 900 000 liiraa eli vajaa 2800 markkaa.

Tarjous koskee yhdistyksen vuoden 1998 tai 1999 jäsenmaksun maksaneiden jäsenten ennen 1. tammikuuta 1999 suoraan Eyclightilta sähköpostitse tai faksilla tekemiä tilauksia. Mikäli haluat tilata Tornado 3D:n alennettuun hintaan, ota ensin yhteyttä sähköpostitse yhdistyksen varapuheenjohtaja Janne Siréniin (osoite siren@mikrobitti.fi) ja saat jäsenyyden varmistuttua tarkemmat ohjeet tarjoustilauksen tekemiseen. Tilausohjeet tulee pyytää varapuheenjohtajalta 27. joulukuuta mennessä, joten kannattaa toimia ripeästi.

Lisätietoja Tornado 3D:stä (www.tornado3d.com) ja Suomen Amiga-käyttäjät ry:stä (<http://batman.jytol.fi/~saku> tai <http://tzimmerla.tky.hut.fi/saku>) löydät Internetistä.

1.20 Vuonna 1998 toteutettiin unohtuneita unelmia

```
<=====>
  Vuonna 1998 toteutettiin unohtuneita unelmia
  Janne Siren
<=====>
```

Vuosi 1997 oli Suomen Amiga-käyttäjät ry:lle uudelleenaktivoitumisen aikaa. Amiga-maailman rohkaisevien tapahtumien seurauksena lähdettiin tutkimaan kiinnostusta yhdistystoiminnan elävöittämiseen ja löydettiin sitä enemmän kuin koskaan. Kevätkokous, uudistetut kotisivut päivän namupaloineen, Saku 97, lehden palauttaminen ruotuun ja hauska erikoisnumero Joulu-Saku olivat konkreettisia merkkejä: Saku was back, back for the future.

Kuva

Kun yhteinen työn sävel oli jälleen löydetty, emme jääneet junnaamaan paikallemme. Vuodesta 1998 kehkeytyi yhdistyksen historian toimintarikkain, huolimatta siitä, että sen aikana kaksi hallituksen avainjäsentä ja yksi varajäsen suorittivat varusmiespalveluksensa. Kaikessa on ollut tekemisen meininki ja toimintaan on saatu pilke silmäkulmassa sopivan kevyt ote.

Näin uuden vuoden alkaessa on hyvä aika hetkeksi hengähtää ja katsoa taaksepäin.

Pikavisiitti Valkeakoskelle

```
-----
```

Gentle Eye Ky heitti alkuvuodesta hallitukselle ehdotuksen, josta emme malttaneet kieltäytyä: osallistuminen maaliskuun alussa Valkeakoskella järjestettävään Bitit & Webit -tapahtumaan. Tiesimme, että kyse on pienimuotoisesta tilaisuudesta, mutta ajatuskin pääsystä keskelle PC-käyttäjien tapahtumaa nykyaikaisen Amiga-raudan kera syyhytti. Jonkin verran mielenkiintoa onnistuimmekin herättämään, eikä "ai, tällainenko se Amiga on nykyisin" ollut mitenkään harvinainen kommentti. Onnistuimme samalla ilahduttamaan muutamia paikalle saapuneita Amiga-käyttäjiä läsnäolollamme.

Kuva

Bitit & Webit -tapahtumassa esittelimme myös ensimmäistä kertaa omakustanterompumme, jota poltettiin 50 kappaleen erä. Janne Sirenin koostama Sa-

ku-CD-ROM sisältää melkeinpä kaiken Suomen Amiga-käyttäjien unionin ja Suomen Amiga-käyttäjät ry:n vuosina 1993-1997 tuottaman materiaalin, mm. kaikki Saku-lehdet, yhdistyksen kotisivut ja kilpailujen satoa. Ensimmäiset romput menivät kaupaksi Valkeakoskella, ja lopuista päästiin eroon muutamaa viikkoa myöhemmin Heurekassa.

Saku 98 toteutti unelmia

Unelma kotoisista Amiga-messuista on elänyt suomalaisten Amiga-käyttäjien sydämissä pitkään. Saku 98 onnistui pääsemään lähemmäksi tämän unelman toteutumista kuin mikään vuosiin, ellei jopa tehnyt niistä unelmista totta. Vantaan tiedekeskus Heurekan tiloihin majoittamamme Amiga-tapahtuma keräsi saman katon alle arviolta noin viisisataa vierailijaa, viisi kotimaista Amiga-alan yritystä ja Saksan Amiga Internationalin Petro Tyschtschenkon.

Kuva

Maaliskuun lopulla järjestetty yhden päivän tapahtuma työllisti yhdistyksemme osalta ennennäkemättömän määrän ihmisiä ja ennennäkemättömällä työmäärällä. Ulkoisilta puitteiltaan loppujen lopuksi varsin vaatimaton ja harrastelijahenkinen tilaisuus paisui kulisseissa melkoiseksi sirkukseksi. Janne Siren koordinoi Janne Pikkaraisen avustuksella sellaista pumpppua, että pää oli monesti mennä pyörälle, ja kieltämättä panosten kasvaessa kasvoi myös huoli kaiken onnistumisesta ja pysymisestä kasassa. Mitä jos sinne ei tulekaan "ketään"?

Romppua piti kasata, T-paitoja hankkia ja logoja painella, Petro Tyschtschenkolle varata hotellia, järjestää oheisohjelmaa, hoitaa yhteyksiä kotimaisiin Amiga-yrityksiin, koostaa opastusmateriaalia tapahtumaan osallistuville firmoille, selvittää lupa-asioita Teoston, Gramexin ja poliisin kanssa, lähetellä kutsuja, tiedottaa tapahtumasta eri medioissa, koota vierailijakyselyä ja ilmaislevykettä, järjestellä kutsuintroa, sumplia käytännön asioita Heurekan kanssa, jälkítiedottaa tapahtumasta ulkomaisten Internet-palveluiden ja lehtien välityksellä ja siinä jossain välissä vielä järjestää varsinainen tapahtumakin. Huhuh.

Kuva

Loppujen lopuksi kuitenkin ainoastaan yhteys Internetiin tyssäsi teknisiin vaikeuksiin, kaikki muu sujui erinomaisesti. Petro Tyschtschenko esitteli tapahtumassa yleisölle ensimmäistä kertaa maailmassa silloin uuden Amigan tunnuskappaleen "Back for the future" ja piti innostavan puheen. Muutenkin Saku 98 osoittautui menestykseksi, ja lopulta sittenkin se kaikki nähty vaiva myös sen arvoiseksi.

Amiga esille ja Amiga kansalle

Mediayhteydet Saku 98:n tiimoilla toimivat varsin mallikkaasti. Petro Tyschtschenkon puhe suomalaisille levisi MP3-muodossa paitsi Internetin, myös englantilaisten Amiga-lehtien Amiga Formatin ja CU Amigan kansiompuilla maailmalle. Samaiset lehdet myös kirjoittivat tapahtumasta. Kotopuolella MTV3:n Tilt!-peliohjelman tekijät ottivat yhteyttä ja pyysivät varapuheenjohtaja Janne Sireniä pikaiseen haastatteluun. Pääsimme vihdoinkin

kertomaan Amigan tilanteesta suurelle yleisölle.

Petro Tyschtschenkon vierailu poiki konkreettista hyötyä myös jäsenillemme, sillä meille tarjottiin mahdollisuutta hyvin edulliseen Amiga A1200 -paketin ryhmätilaukseen. Koneita tilattiinkin Saksasta kaikkiaan kahdeksan kappaletta, ja paketin ostaneiden joukossa oli myös sellaisia, jotka eivät entuudestaan omistaneet lainkaan Amigaa. Käyttäjryhmien aktivoituminen on rohkaissut muitakin Amiga-alan yrityksiä tarjoamaan vastaavia etuuksia, kuten saimme huomata loppuvuodesta tarttuessamme tilaisuuteen tarjota Tornado 3D -mallinnusohjelman hintaan 45% alennusta jäsenillemme.

Kesällä yhdistys osallistui Motorola Inside '98 - ja Assembly '98 -tapahtumiin pienellä panoksella. Motorola Insidessa edustajamme jakoi Amiga-tarroja, yhdistyksen esitteitä ja Saku-lehtiä kiinnostuneille. Lisäksi toimitimme tilaisuuteen näytettäväksi Manu Pärssisen videokoosteen Saku 98:sta. Assembly '98:ssa avustimme Amiga-demokilpailua sponsoroinutta Amigatoria lahjoittamalla pari Amiga-julistetta myyntikojua koristamaan.

'sentooo! Taaaaaksee pstu!

Vaikka Ruotuväki mainostaakin varusmiespalvelusta vakuuttavin sanoin ihmisen mittaiseksi, sitä tuskin suunniteltiin Suomen Amiga-käyttäjät ry:n aktiivijäsenen aikataulujen mukaan. Tiimimme ei kuitenkaan suostunut jättämään hyvin alkanutta vuotta kesken vain siksi, että avainjoukon muonavahvuudesta kaksi siirtyi heinäkuussa valtion palvelukseen. Janne Siren, Janne Pikkarainen sekä jo tammikuusta alkaen maastopukua kantanut Tapani Tanskanen toimivat ahkerasti yhdistyksen hyväksi myös armeija-aikanaan.

Kuva

Hallituksen kokouksia järjestettiin vuoden aikana ennätyselliset neljä. Lisäksi syksy avattiin näyttävästi elokuun lopulla vuosikokouksella, jossa parinkymmenen hengen voimin ruodittiin yhdistyksen toimintaa ja tulevaisuuden suunnitelmia. Hallituksen ehdottama sammakkologo valittiin käyttöön toistaiseksi, mutta samalla esitettiin toive uudesta logokilpailusta. Kokouksen jälkeen järjestettiin esittelytilaisuus, jossa yhdistyksen ja parin jälleenmyyjän voimin esiteltiin ja myytiin viimeisimpiä Amiga-tuotteita noin 50 vierailijalle.

Kuva

Vuosi huipentui joulukuussa yhdistyksen pikkujouluihin. Kyseessä eivät olleet nimestä huolimatta mitkään hallituksen remubileet, vaan hyvinkin raitista hauskanpitoa Amigan, ilmaisten virvokkeiden, hyvän musiikin ja samanhenkisten ihmisten seurassa. Kaikille avoin tilaisuus järjestettiin tuttuun tapaan tiedekeskus Heurekassa Vantaalla ja tarjolla oli deathmatchia Quaken tyyliin, QNX:n esittelyohjelma, lahjanvaihtoa ja tilaisuus tehdä jouluostoksia Gentle Eye Ky:n Amiga-tuotteita notkuvasta pöydästä. Reilut 50 vierasta olivat yhtä mieltä: tämä otetaan uusiksi!

Kuva

Edessä haasteiden vuosi

Olemme osin tietämättämme asettaneet itsellemme melkoisen haasteen vuodelle 1999. Juuri päättyneestä vuodesta on nimittäin melkoisen vaikea parantaa. Sihtaammekin katseemme suosiolla vasta alkavan vuoden syksyyn ja siellä häämöttävään Saku 99 -tapahtumaan, johon on tarkoitus keskittyä kaikessa rauhassa ja tehdä siitä todellinen elämys. Hallituksella on ollut aikaa ja tilaisuuksia opetella tapahtumanjärjestämisen koukeroita, joten meillä on kaikki edellytykset tehdä ihmeitä - jälleen kerran.

Hallituksen keskittyessä ennen kaikkea työlääseen Saku 99:iin ja tui-kitärkeiden oheispalveluiden kuten kotisivujen ja Saku-rompun kehittämiseen, ei meidän kuitenkaan sovi unohtaa jo viisivuotiasta Saku-lehteämme. Anu Seilonen jatkaa hyvää työtään lehden ruorissa, mutta ei mitenkään voi suoriutua tehtävästään yksin, vaan tarvitsee jatkuvasti apua artikkeleiden muodossa. Vaikka lehden pulskimmat numerot löytyvätkin vuoden 1998 julkaisuista, on silti syytä olla huolissaan.

Jos mielimme kehittää tapahtumistamme ja muusta yhdistystoiminnastamme yhä näyttävämpää, tarvitsemme tähän toimintaan omistautuneita henkilöitä, sellaisia jotka ovat myös valmiita ottamaan todellista vastuuta. Väkisinkin tämä syö niitä voimavaroja, jotka aikaisemmin olivat käytettävissä lehden avustamiseen. Onhan selvää, ettei yksi ihminen voi venyä kirjoittamaan lehteen lukuisia mega-artikkeleita, samalla vääntää hiki hatussa tapahtumia ja yrittää siinä sivussa vielä elää omaa elämäänsäkin.

Mikä, mikä Amiga-lehti?

Sakun sivuilla on jo ollut havaittavissa lievää mikrobittiytymistä: yhä suurempi osa lehdestä on omistettu sen (tai tässä tapauksessa ennemminkin yhdistyksen) oheispalveluista kertomiseen. Sinänsä tämä on hyvä ja rohkais-tava asia, kertoohan se elinvoimaisesta yhdistyksestä, ja juuri tapahtumat ovat olleet viime aikoina suuren kiittelyn kohteena, mutta samalla julkaisustamme on tullut yhä enemmän pelkkä Suomen Amiga-käyttäjät ry:n äänitorvi ja yhä vähemmän Amiga-aiheinen tietokonelehti.

Tämä on suoraa seurausta voimavarojen siirtymisestä työlään yhdistystoiminnan pyörittämiseen. Vastuulliseen ja pitkäjänteiseen tapahtumajärjestelyyn on vaikeampi hankkia lisää työvoimaa, mutta lehden tekoon voi ryhtyä paljon pienemmällä panoksella. Peräänkuulutankin jälleen kaikkia lukijoitamme har-kitsemaan satunnaisen toimittajan uraa. Kuka tahansa voi tarttua teksturiin ja kirjoittaa Amiga-kokemuksistaan! Muuten on vaarana, että tunnelmallinen lehtemme tallautuu tapahtumatoiminnan jalkoihin.

Ja se olisi kovin valitettavaa.

1.21 Uudistuksia levyke-Sakun lukijaohjelmaan

```
<=====>
Uudistuksia levyke-Sakun lukijaohjelmaan
Janne Siren
<=====>
```

Olen tehnyt muutamia tärkeitä perusparannuksia disketti-Sakun lukijaohjel-

maan. Uutena ominaisuutena formaattiin on lisätty artikkelikohtainen peruspaletti, joka mahdollistaa Uutiset-palstan kaltaisten artikkelien paletin yhtenäistämisen ilman, että jokaiselle kuvattomalle sivulle ladataan erikseen pelkän paletin sisältävä kuva. Näin säästyy paitsi levytilaa, myös vaivaa lehteä kasattaessa, ja kiintolevyttömät lukijat huomaavat ehkä pienen eron nopeudessakin.

Lukijaohjelma sietää nyt paremmin näyttökortteja. Toimintopaneelia peittävä copper-lista voidaan korvata laajentamalla ruudun väripalettia 32-väriseksi, jolloin paneelin harmaasävyt näkyvät oikein näyttökorttiakin käytettäessä. Lehden ruudulla on nyt myös piilo-otsikko "Saku", joten sen ohjaaminen sopivaan näyttötilaan onnistuu asianmukaisilla apuohjelmilla. Vaikka 32-värinen ruutu toimii AGA-koneillakin, ei näyttökortittomien kannata luopua copper-listasta, sillä 16-värinen ruutu on nopeampi, ja ainakin nykyisellään 32-värinen paletti vaikuttaa hiiren osoittimeen ja tekee siitä lähes mustan.

Käyttäjäkohtaisten optioiden asettaminen on uudistettu täysin. Ohjelma on edelleen yhteensopiva vanhan S:Saku.CNF-tiedoston kanssa, mutta nykyisin uudenmalliset parametrit tulee syöttää tiedostoon S:Saku.config. Parametrit voi antaa myös komentorivillä; uusien lisäksi myös vanhat komentoriviparametrit toimivat edelleen. Näin optioista on saatu huomattavasti selkeämpiä ja laajennusvaraa on enemmän. Tarkemmat ohjeet löydät levyke-Sakun käyttöohjeista, jotka ovat lehden ensimmäisessä artikkelissa.

Lisäksi lukijaohjelman paletinmuokkausominaisuutta on järkeistetty: se näyttää nyt esillä olevan sivun/ruudun paletin, eikä muokkaus vaikuta kuin hetkellisesti kyseiseen palettiin. Näin se on käyttökelpoisempi työkalu etenkin päätoimittajalle. Samalla ohjelman virheensietokykyä on parannettu entisestään.

Tehdyt parannukset helpottavat päätoimittajan työskentelyä ja lisäävät hie-man lukijaohjelman käyttökelpoisuutta sekä käyttöikä. Huomautamme kuitenkin, ettei levyke-Sakun koodi rajoituksineen vastaa tulevaisuudelle asettamiamme tavoitteita eikä sen suurimittainen uudistaminen liene järkevää. Askel kokonaan HTML-formaattiin siirtymiselle on kuitenkin suuri ja työläs, joten jatkamme ainakin toistaiseksi nykyiseen malliin.

Edellisen kerran levyke-Sakun koodia uudistettiin kesäisen Sakun juhlanumeron yhteydessä (ks. Saku #25). Tekniikkapuolesta kiinnostuneet voivat hakea Sakun lehtiformaatin spesifikaatiot Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kotisivuilta osoitteesta <http://batman.jytol.fi/~saku/> tai <http://tzimmola.tky.hut.fi/saku/>.

1.22 Amiga - se liikkuu sittenkin

```
<=====>
Amiga - se liikkuu sittenkin
Janne Siren
<=====>
```

Amiga Inc. (ks. www.amiga.com) kertoi ensimmäisen kerran pitkän tähtäimen suunnitelmistaan toukokuussa Lontoon World of Amiga -messuilla (ks. Saku #25, "Amigan uusi suunta"). Suurta pamausta, jossa mm. siirrettiin nykyiset koneet Classic Amiga -mallistoon, hyllytettiin AmigaOS 3.5 ja kerrottiin

uuden sukupolven järjestelmien odottavan parin vuoden päässä, seurasi pitkä hiljaisuus. Amiga Inc. palasi työpöytiensä ääreen, ja koko kuuman kesän Amiga-maailmaa riepottelivat huhumyllyt ja kiivaat väittelyt.

Gatewayn tytäryhtiöön luottaneilla ei kuitenkaan tuntuisi olevan syytä huoleen, sillä hitaasti mutta varmasti asioita on alkanut tapahtua. Suuntaviivoja on korjailtu palautteen ja jatkuvan tutkimustyön tuloksena, välivaiheen ratkaisuihin on panostettu ja kommunikaatiota Amiga-käyttäjien kanssa parannettu. Samanaikaisesti Amigan suunnalta on myös vakuutettu, että työ seuraavan sukupolven laitteiden parissa jatkuu ja on aikataulussa.

Kenties ensimmäistä kertaa Amigan historiassa ollaan tilanteessa, jossa Amiga-käyttäjillä ja alan yrityksillä on ollut mahdollisuus palautteellaan merkittävästi vaikuttaa tulevaisuuteen. Amiga Inc. on tutkinut, kysellyt, kuunnellut, ja vaikka heidän jo toukokuussa esittämänsä perusnäkemys tulevaisuudesta ei ole muuttunut, on polkua sinne tasoiteltu sieltä täältä meidän tarpeidemme mukaisesti. Vai miten on? Aivan ongelmattomalta kun ei eteneminen vieläkkään tunnu.

Seuraavassa muutamia vastauksia kysymyksiin miksi, miten, milloin ja mitä.

Lähtökohtana tulevaisuus

Amigan tarkoitus ei ole lähteä kilpailemaan vain mikromarkkinoista, vaan toimia uranuurtajana digitaalisessa yhdentymisessä (engl. digital convergence). Tämä kehityssuunta on vielä samaan tapaan lapsenkengissään, kuten oli multimedia ensimmäisen Amigan ilmestyessä vuonna 1985. Digitaalisella yhdentymisellä tarkoitetaan sitä, että pohjimmiltaan sama laite voi toimia mitä erilaisimmissa tarkoituksissa sen sijaan, että se perinteisen mallin mukaan olisi suunniteltu juuri ja vain johonkin tiettyyn tehtävään.

Uusi Amiga voisi näin ollen toimia pohjana yhtä hyvin pelikonsolille, interaktiiviselle televisiolle, kotimikrolle, multimediakioskille, kannettavalle tietokoneelle tai palvelinjärjestelmälle. Eikä lista suinkaan pääty tähän. Näiden perinteisten, nykyiseen ajatteluun kahlittujen esimerkkien lisäksi seuraavan sukupolven Amiga-teknologiaratkaisuja voisi hyvin kuvitella löytävänsä esimerkiksi jääkaapista, mikroaaltouunista tai vaikkapa autosta.

Avainsana on skaalattavuus. Seuraavan sukupolven Amiga suunnitellaan puhtaalta pöydältä huomioiden alusta alkaen juuri nämä edellä esitetyt moninaiset tarpeet. Paitsi että systeemin tulee olla kompakti, jolloin se toimii pienimuotoisessakin ympäristössä, sen täytyy tarvittaessa mukautua palvelinluokan tehotarpeita vastaavaksi moderniksi, suojatuksi moniajo- ja moniprosessorikäyttöjärjestelmäksi.

Tietokoneteknologian huipulle

Paraskaan käyttöjärjestelmä ei kuitenkaan ole mitään ilman teknologiaa, joka mahdollistaa sen täysipainoisen hyödyntämisen. Tässä vaiheessa mukaan kuvaan tulee Amiga Inc:n salamyhkäinen, toistaiseksi tuntematon teknologia-partneri, jonka Amiga-käyttäjien Mystery Monster Chipiksi (MMC) nimeämä multimediaprosessori lupaa tarjota uudelle Amigan käyttöjärjestelmälle sen

ansaitseman laitteistopohjan.

Mystery Monster Chipistä kaavaillaan Amigalle sitä potkua, jota se tarvitsee paitsi kuroakseen PC-laitteiden teknologiaetumatkan umpeen, myös ohitukseen sen kirkkaasti. Mikään vähempi ei enää riitäkään, sillä jatkuva perässä roikkuminen ei takaa Amigalle sen enempää ruusuista kuin minkäänlaista muutakaan tulevaisuutta. Ja herkulliseltahan tuo MMC:n ja AmigaOS 5.0:n yhdistelmä teknofriikille kuulostaakin: HDTV (tarkkuus 1920x1080), PAL, NTSC, neljä samanaikaista MPEG-II-dekooderia, Dolby AC-3, symmetrinen skaalattava moniprosessorointi ja muistinsuojaus, kaikilla herkuilla varustetut 3D-ominaisuudet, jotka puskevat ruudulle 1,2 gigatavua tavaraa sekunnissa eli 400 miljoonaa 24-bittistä teksturoitua, bittikartoitettua pikseliä yms.

Ensimmäiset uuden sukupolven Amiga-laitteistot tulevat annettujen ennakkotietojen mukaan perustumaan tähän Mystery Monster Chipiin, mutta tulevaisuudessa hämmöttävät mahdollisesti myös muunlaiset teknologiaratkaisut. Tekniikka kehittyy nopeasti, ja Amiga Inc. onkin jo kertonut vuosituhannen vaihteessa ilmestyvän markkinoille muitakin harkitsemisen arvoisia mediaprosessoreita. Amiga Inc. keskittyy toteuttamaan käyttöjärjestelmää ja standardeja laitteistoratkaisuille ja jättää varsinaisen tietokoneiden rakentamisen yhteistyökumppaneilleen. Tämä samainen toimintamallihan on osoittautunut erittäin toimivaksi Microsoftille. Amiga Inc. alleviivaa kuitenkin, ettei sen tarkoitus ole ulottaa lonkeroitaaan joka paikkaan vaan keskittyä tekemään maailman parasta käyttöjärjestelmää. No, tavoitetta on siinäkin kerrakseen.

Yhteistyö on muutenkin nimetty tärkeäksi osatekijäksi Amigan tulevaisuuden rakentamisessa, sillä nykyisen kaltaisessa markkinatilanteessa harva pystyisi siihen yksin. Amiga Inc. onkin sanojensa mukaan kerännyt taakseen mittavan joukon yrityksiä, joiden kanssa yhteistyössä he rakentavat tätä tulevaisuutta. Microsoftin ja Intelin dominanssin kerrotaan herättävän hyvinkin paljon närää, mikä lisää mielenkiintoa uusia ratkaisuita kohtaan.

QNX - käyttöjärjestelmäyhteistyötä

Seuraavan sukupolven developer-järjestelmän tuli alun perin nähdä päivänvalo Kölnin Computer '98 -messuilla 13. - 15. marraskuuta. Toisin kuitenkin kävi, sillä Amiga Inc:n kertoman mukaan keväisillä World of Amiga -messuilla julkistetut aikataulut ovat venyneet erään yhteistyökumppanin vetäytyttyä projektista. Tämä yhteistyökumppani oli huhujen mukaan Be Inc. Amigalta vakuutettiin tämän kuitenkin viivästyttävän asioita vain muutamalla kuukaudella ja että uusi yhteistyökumppani on valovuosia aikaisempaa parempi.

Oli niin tai näin, vaikka kehittälykonetta ei vielä nähty, niin uuden yhteistyökumppanin nimi sentään julkistettiin Amiga-maailman suurimmassa tapahtumassa. Käyttöjärjestelmän kehittälystä tulee vastaamaan Amigan kanssa yhteistyössä QNX (ks. www.qnx.com), jonka vastuualueena ovat järjestelmän sydän, kerneli, ja käyttöliittymämoottorin peruselementit. QNX on 80-luvun alussa perustettu, nimenomaan käyttöjärjestelmäteknologiaan keskittynyt yritys, jossa työskentelee paljon nykyisiä ja entisiä amigisteja ja jonka molemmat perustajajäsenet hankkivat aikoinaan ensimmäisiksi kotikoneikseen Amigat. QNX:n teknologian luotettavuudesta kertoo jotain se, että NASA käyttää sitä avaruussukkuloidensa tietokonejärjestelmissä.

Muutamia avainsanoja QNX:n arkkitehtuurista: skaalattava ja modulaarinen rakenne, täysin suojattu pre-emptiivinen moniajoympäristö prosesseineen ja säikeineen, täysin 32-bittinen 64-bittisellä valmiudella, mikrokerneliin perustuva real-time-käyttöjärjestelmä, ROM-kelpoinen, sisältää tuen virtuaalimuistille, moniprosessoroinnille ja hajautetulle prosessoinnille. Verkkokeskeinen arkkitehtuuri sisältää myös täyden Java-tuen.

Taistelua aikaa vastaan

Amiga Inc:n suunnitelmat kuulostavat kieltämättä upeilta, mutta niitä piinaa yksi suuri ongelma: ne vaativat aikaa. MMC:n kerrotaan olevan valmis vasta alkavan vuoden alussa, ja ensimmäiset siihen perustuvat seuraavan sukupolven Amigat uusine käyttöjärjestelmineen ehtivät kauppoihin aikaisintaan vuoden 1999 viimeisellä neljänneksellä, ja jos vanhat merkit pitävät paikkansa, saamme odotella laitteita hyvän matkaa vuoden 2000 puolelle. Kun uusi järjestelmä on lisäksi käytännössä nyhjäisty tyhjästä, vaatii se myös aivan uusia sovelluksia, pelejä - sisältöä, joka viime kädessä tekee teknologiasta jonkin arvoisen.

Vaikka tulevaisuuden Amigan potentiaaliset markkinat ovatkin huomattavasti laajemmat kuin nykyiset, emmekä me Amigan nykyiset käyttäjät siten edusta taloudellisesti kovinkaan merkittävää asiakaskuntaa Amiga Inc:lle, sitoo heitä meihin kaksi asiaa: lojaalius ja kehittelijät. Lojaalius ja Amigamaailmassa vallitseva henki ovat kriisien paineessa muodostuneita asioita, joita ulkopuolisten on vaikea ymmärtää ja meidän vaikea selittää, mutta Amiga Inc:kin on huomannut, että Amiga-käyttäjät ovat kuin yhtä suurta perhettä, jossa piilee uskomattomia voimavaroja. Osin tästä syystä meidät varmasti halutaan mukaan tulevaisuuteen.

Toinen ja samalla ehkäpä konkreettisempi asia ovat kehittelijät: yritykset ja yksilöt, jotka luovat Amigalle uusia lisälaitteita, ohjelmia, tuotteita. Nämä kehittelijät tarvitaan luomaan uutta myös seuraavan sukupolven järjestelmälle. Valitettavasti aika on rahaa ja odottaminen syö miestä, joten Amiga Inc. on ryhtynyt toimiin ongelman ratkaisemiseksi. Ratkaisun avain saattaa olla Classic Amiga -markkinoiden elvyttäminen, sillä nämä yritykset tarvitsevat markkinoita joille myydä, ja tuotteita ostavat käyttäjät tarvitsevat uskoa siihen, että Amigassa kannattaa pysytellä nyt ja tulevaisuudessa. Etenkin tästä syystä meidät halutaan mukaan tulevaisuuteen.

Mutta on selvää, että meistä moni putoaa matkan varrella, ellei mitään käsinkosketeltavaa tapahdu ennen kuin vasta hamassa tulevaisuudessa ja sitenkin vain ehkä, kenties. Tämä olisi paitsi vahingollista nykyisille, mutta sen kautta mahdollisesti myös tuleville Amiga-markkinoille. Ja juuri siinä piilee vaara. Vaikka Classic Amiga sinänsä ei ole tulevaisuuden kannalta enää tärkeä, se saattaa olla välillisesti arvokkaampi kuin arvaammekaan. Eikä Classic Amigalle riitä, että meillä on sekalainen joukko alan yrityksiä valmistamassa sekalaisia laitteita koneelle, jolla ei edes ole tulevaisuutta. Tarvitaan jatkuvuutta, organisointia ja yhteisiä standardeja.

AmigaOS 3.5 sulkee ympyrän

Amiga Inc. on kuunnellut toukokuuisesta julkistuksesta saamaansa palautetta

ja ottanut takapakkia keväisissä lausunnoissaan. Juuri edellä selvitetystä syystä on käynyt ilmeiseksi, että Classic Amiga -mallistoon on edelleen syytä panostaa, ja klassikoilla arvellaankin olevan vielä hyvät 18-36 kuukautta aktiivista elinaikaa. Suuntana on edelleen nykyisen malliston korvaaminen täysin uusituilla järjestelmillä, mutta siirtymisestä pyritään tekemään mahdollisimman kivuton, vaikka Amigalta myönnetäänkin, että kipua syntyy kuitenkin. Vuosien horroksesta ei yksinkertaisesti voi herätä ja kirmata joukon kärkeen ottamalla iisisti.

Lokakuun alussa Yhdysvalloissa järjestetyillä Midwest Amiga Exposition '98 -messuilla Amiga Inc. kertoi AmigaOS 3.5:n ilmestyvän sittenkin. Päivitys toteutetaan Amiga Inc:n johdolla yhteistyönä yli kahdenkymmenen Amiga-alan yrityksen ja yksittäisen kehittäjän kanssa. Käyttöjärjestelmäpäivitys, joka alustavien tietojen mukaan käyttäisi nykyistä AmigaOS 3.1:n ROM-piiriä, julkaistaan vain CD-ROM-levyllä, ja sen parannukset pakollisten bugikorjausten ja uusitun käyttöliittymän ohella liittyvät nykyisen Amiga-huipputeknologian parempaan hyödyntämiseen.

AmigaOS 3.5 tuo mukanaan yhtenäiset RTG- (retargetable graphics) ja RTA-standardit (retargetable audio), joista jälkimmäinen on taaksepäin yhteensopiva nykyisen AHI-ratkaisun kanssa. RTA:n kerrotaan kuitenkin olevan silti huomattavasti AHIA kehittyneempi. Äänijärjestelmä saattaa perustua ARTA-Siin (ks. artas.amiga-software.com). Näin näyttökorteille ja äänikorteille tulee viimeinkin löytymään käyttöjärjestelmästä kunnan tuki. Samaten parannetaan tukea tulostimille ja CD-ROM-aseille. AmigaOS 3.5 tulee myös suoraan tukemaan PowerPC-tuplaprosessorikortteja. Mistään PowerPC-porttauksesta ei ole kysymys, sellaisen arvioitaisiin vievän 18 kuukautta arvokasta kehitystä, mutta PowerPC-kiihdyttimet saavat sentään jonkinasteista tukea suoraan käyttöjärjestelmätasolla.

Visuaalisena parannuksena uudistetaan myös ikonijärjestelmä sekä itse kuvakkeet. Ikonit tekee mahdollisesti Matt Chaput tyylikkään GlowIcons-sarjansa pohjalta (ks. reality.sgi.com/mchaput_aw/glowicons.html). Lisäksi ARexxia uudistetaan, AmigaDOS saa uusia ominaisuuksia ja käyttöjärjestelmään lisätään Internet-valmiudet.

Valitettavasti kuitenkin jo julkaistuun ominaisuuslistaan, etenkin RTG:n, RTA:n ja uuden ikonisetin osalta kannattaa suhtautua varauksella, sillä niistä on ollut tarjolla tietoa hyvin vaihtelevasti, eikä Amiga Inc. ole tehnyt puutteellisella tiedottamisellaan tilanteesta yhtään helpompaa. Suunnitelmat ovat matkan varrella muuttuneet monesti, joten jää nähtäväksi, mitä sieltä aikanaan ilmestyy.

Tämän välivaiheen käyttöjärjestelmäpäivityksen toivotaan summaavan viime vuosien aikana tapahtuneen kehityksen siistiin, ammattimaiseen pakettiin, joka helpottaa ohjelmien kehittämistä tarjomalla yhtenäisen rajapinnan viimeisimmän Amiga-teknologian täysipainoiseen hyödyntämiseen. Samalla se tavallaan myös sulkee ympyrän Classic Amigan osalta ja aloittaa lähtölaskennan seuraavan sukupolven koneille. Punaisena neliönä i:n päälle 3.5-päivityksen mukana tulee "Amiga - Past, present and future" (menneisyys, nykyisyys ja tulevaisuus) -kirja. Jotta ei unohtuisi.

Ehkäpä tärkein AmigaOS 3.5:n ominaisuus on kuitenkin sellainen, joka siitä itsestään tyystin puuttuu. Midwest Amiga Expossa nimittäin "varmistui", että AmigaOS 5.0 on taaksepäin yhteensopiva AmigaOS 3.5:n ja Classic Amigan ohjelmien kanssa sisäänrakennetun emulaation avulla. Classic Amigan ohjelmiin uskaltaa nyt sijoittaa turvallisemmalla mielellä, sillä ne tulevat to-

dennäköisesti toimimaan myös uudella koneella. Suunnitelmat tosin ovat eläneet siinä määrin omaa elämäänsä viime kuukausina, että tähänkin tietoon on pakko suhtautua varauksella.

Amiga Inc. avasi lokakuun puolivälissä AmigaOS 3.5:lle omistetut kotisivut osoitteessa www.amiga.com/3.5. Sivuilla oli alkujaan graafinen palkki, josta saattoi seurata kehitystyön etenemistä - avaushetkellä palkki oli kohdassa 9% ja joulukuun lopulla, juuri ennen kotisivujen ulkoasun uusimista ja palkin poistamista, oltiin jo lukemassa 11%. Päivityksen julkaisuajan kohdaksi on ilmoitettu vuoden 1999 alkupuolisko.

Tukea kehittelijöille

Kuten jo todettiin, kehittelijät näyttelivät tärkeää osaa uuden Amigan menestyksen tavoittelussa. Amiga Inc. on hiljalleen uudelleenrakentanut Commodoren päivien jälkeen retuperälle jäänyttä kehittelijätukea, niin Classic Amigalle kuin seuraavan sukupolvenkin laitteille. Classic Amigan osalta kysymys on tietenkin vain välivaiheen ratkaisusta, mutta se on selvä merkki siitä, että vanhaankin mallistoon halutaan vielä panostaa.

Amiga Inc:n kotisivuille (www.amiga.com) on hiljaksen ilmestynyt developer-materiaalia, mm. dokumentaatiota vuoden 2000 vaikutuksista Amigaan ja hetkeksi myös tuikeitärkeitä Amiga ROM Kernel Reference Manualit, jotka kylläkin katosivat sivuilta lokakuun lopulla ilmenneiden lakitekniisten epäselvyyksien vuoksi. Amigalta vakuutetaan kuitenkin uuden kehittelijämateriaalin olevan työn alla. Amiga International onkin julkaissut Amiga Developer CD 1.2:n (ks. www.amiga.de) ja Amiga Inc. työstää rompusta kakkosversiota. Amiga Inc. rakentaa myös kehittelijöille tietokantaa, johon he voivat rekisteröidä itsensä ja tuotteitaan. Tietokanta avattiin marraskuun puolivälissä ja se on avoin kaikille kaupallisille developereille.

Kuva

Marraskuiksi kaavailtu seuraavan sukupolven kehittely-ympäristön julkaisu viivästyí odotetusti yhteistyökumppanien vaihtumisen vuoksi. Tätä alunperin bridgeksi eli sillaksi kutsuttua järjestelmää odoteltaneen vielä pitkälti alkavan vuoden puolelle.

Entä Amiga International?

Meille suomalaisillekin tutun Petro Tyschtschenkon johtama Amiga International (ks. www.amiga.de) Saksassa jatkaa vanhaan tahtiin toimintaansa, vaikka onkin hieman jäänyt suurien suunnitelmien tytäryhtiönsä varjoon. Amiga Internationalin puuhastelu on ollut vähemmän dramaattista, mutta sitäkin tasaisempaa työtä Amigan tukemiseksi.

Petro ja muut Amigan edustajat ovat vierailleet pienissä ja hieman suuremmissa tapahtumissa Euroopassa ja muillakin mantereilla. Heidän osanottonsa Kölnin Computer '98 -tapahtumaan oli jo ilmestys sinänsä: valtaisa ständi videoseinineen, jossa Amigan lisäksi useat muut yritykset pääsivät esittelemään tuotteitaan, sekä Annexin musiikkiesitys. Annex on tehnyt muuten uuden Amiga-biisin, nimeltään "Keep the momentum going". Amiga International myös sponsoroí Computer '98:n mainostusta Amiga-lehdissä.

Kuva

Markkinointiosastosta kun on kyse, Amiga International on jatkuvasti pulautellut markkinoille erilaisia promotuotteita. Julisteiden ja teemalevyn seuraksi tarjolle on ilmestynyt mm. Amiga-hiirimatto, Boing-kyniä jne. Computer '98 -messuilla tuotiin myyntiin myös Amiga-kello. Tämä keräilyharvinaisuudeksi luokiteltava hopeinen, ilmeisen tasokkaalla analogisella koneistolla ja kaiverretulla Petron nimmarilla varustettu kello maksaa 270 dollaria ja niitä on kaupan vain 55 kappaletta.

Kuva

Amiga International on tuonut myös myyntiin nykyisen Amigan standardihiiren, jota Amigalla kutsutaan hohdokkaasti Amiga Designer Mouseksi. Ihan kelvollinen hiiri se onkin, eikä Amigan hiirimarkkinoilla ainakaan ruuhkaa entuudestaan ole.

Varjoja paratiisissa?

Kun halu uskoa Amigan suunnitelmiin on suuri, on myös helppo nähdä asioita positiivisesti. Tai jos ei ole kiire mihinkään. Mutta täysin sujuvasti eivät Amigan askeleet silti ole edenneet, se on kaikkien myönnettävä. Suunnitelmien jatkuva muuttuminen ei ole omiaan luomaan uskottavuutta, vaikka muutokset voivatkin olla ymmärrettäviä ja ehkä tulevaisuuden kannalta jopa kannattavia. Amigan tytäryhtiöiden yhteistyössä on ollut havaittavissa myös lievää hakuammuntaa, eikä tiedotustoiminta ole aina ollut kovin ammatti-
maista. Yritysten kotisivutkin tarvitsisivat selvästi tasokkaampaa ja yhtenäisempää ilmettä.

Lisäksi ihmetystä on herättänyt Amiga Inc:n tiimin harventaminen neljän jäsenen osalta. Hardware-guru Joe Torre lähti jo aikaisemmin ja AmigaOS 3.5 -projekia vetänyt Fleecy Moss sai kenkää marraskuussa. Boing-fanaatikko Torren eroamisen/erottamisen voi ymmärtää ohjelmistoihin keskittyvän Amigan vähäisellä hardware-asiantuntijan tarpeella, mutta Fleecy Moss on herättänyt paljon kysymyksiä, varsinkin kun ollut tiedossa, kuinka innostunut hän on työstään ollut. Myös Marilyn Flint ja Kelly Newby ovat vaihtaneet maisemaa, mutta tilalle on tullut uusia henkilöitä. Amiga Inc. ei ole kommentoinut henkilöstöpolitiikkaansa muuten kuin toteamalla, että määrällisiä työsuhteita tulee ja menee, eikä siinä ole mitään ihmeellistä. Yhtiö hakee vieläkin muotoaan, ja se valitettavasti (?) myös näkyy ja kuuluu. No, jenkkiläinen yrityskulttuuri on tunnetusti omaamme dramaattisempi.

Toisaalta on mukava nähdä, että vanhalle Amiga-tuoteperheelle tarjotaan mahdollisuutta siirtyä eläkkeelle siististi uuden tieltä, eikä se vain kuole kurjasti pois viime vuosien kaltaisessa kaoottisessa tilanteessa. Tunnelin päässä näkyy valoa, jos sitä siellä haluaa nähdä. Ei kuitenkaan sovi unohtaa, että matkalla on vielä monta muttaa ja mutkaa. Kaikki eivät suinkaan jaa allekirjoittaneen optimismia, eivätkä syyttä - liian usein olemme joutuneet pettymään.

Useiden kaupallisten Amiga-yritysten vaikeuksissa olemme saaneet viime kuukausien kuluessa todeta Amiga Inc:n johtajan Jeff Schindlerin taannaisen muistutuksen pitävän paikkansa: tilanne tulee huononemaan, ennen kuin se taas paranee. Toivottavasti myös lausahduksen jälkimmäinen osa vielä toteu-

tuu...

1.23 Uutiset

<=====

Uutiset
Anu Seilonen

<=====

Amigan uusi käyttöjärjestelmäpartneri on QNX

Seuraavan sukupolven AmigaOS 5.0 rakennetaan yhteistyössä käyttöjärjestelmäteknologiaan erikoistuneen QNX:n kanssa. Mm. NASAn avaruussukkuloiden tietokonejärjestelmistä vastaavan QNX:n vastuualueena on Amigalla käyttöjärjestelmän ydin eli kerneli. Amiga Inc. on myös aikaisempien puheidensa vastaisesti ilmoittanut julkaisevansa välivaiheen päivityksen, AmigaOS 3.5:n Classic Amigoille. Voit lukea lisää Amigan kehitysnäkymistä artikkelista

'Amiga - se liikkuu sittenkin.'
Lisätietoja Internetissä: www.amiga.com, www.qnx.com

Delfina 1200 - uusi DSP-äänikortti Amiga 1200:lle

Petsoff Limited Partnershipin Delfina 1200 perustuu Delfina Liteen, joka on Zorro II -Amigoiden suosituin DSP-äänikortti. Delfina 1200 liitetään A1200:n kelloporttiin, jolloin PCMCIA- ja laajennusväylät jäävät vapaaksi muille laitteille. Tämän nykyelektronikan piskuisen ihmeen hinnaksi on kaavailtu 299 dollaria (n. 1500 mk).

Delfina 1200 on ensisijaisesti DSP-äänikortti ja soveltuu parhaiten äänen tuottamiseen ja tallentamiseen mahdollisten reaaliaikaisten efektien kera. Efektejä voidaan lisätä joko Delfinan tai ulkoisen lähteen tuottamaan ääneen, ja kaikki ulkoisten äänilähteiden tai Delfina-yhteensopivien ohjelmien tuottamat äänet voidaan miksata Delfinan äänilähtöön. Delfina 1200 on myös vapaasti ohjelmoitavissa mukana tulevien kirjastojen ja kääntäjän avulla.

Kortissa on täysi AHI-tuki ja Toccata-emulaatio. Se pystyy ajamaan useita Delfina- ja AHI-ohjelmia yhtäaikaisesti, ja efektejä voidaan lisätä minkä tahansa ohjelman ulostuloon. Jos useat ohjelmat tuottavat ääntä, Delfina yhdistää niiden tuottamat äänet. Käyttöä rajoittavaa vain Delfinan DSP:n ja sisäisen muistin käyttöaste. Delfina-tuki löytyy mm. seuraavista ohjelmissa: Octamed SoundStudio, AudioLab16 for Delfina, SoundFX, Digi Booster Pro, Hippoplayer, APlayer, SinED, Play 16, ShapeShifter ja Fusion.

Kortin mukana tulee mm. AHI-ajuri, delfina.library, asetusohjelma DelfPrefs, efektiohjelma DelFX, statistiikkaohjelma DelfLoad, rekisteröimätön MUI 3.8, A56-assembler DSP56002:ta varten sekä runsaasti esimerkkiohjelmia lähdekoodeineen. Ilmaiset ohjelmapäivitykset ja tietoa kortista löytyy yrityksen kotisivulta osoitteessa <http://www.sci.fi/~petsoff/>.

Ominaisuuksia:

- * 37 MHz:n Motorola DSP56002 (digitaalinen signaaliprosessori)
- * 18,5 MIPS, 110 MOPS, 24-bittinen dataväylä (144 dB dynaaminen alue)
- * 96 kt (32 kWords) SRAM, zero-waitstate-muistia (12 ns)
- * stereo audio codec (Crystal CS4231A)
- * samplaustaajuudet aina 48 kHz:iin asti 16-bittisenä
- * kolme stereo-äänilähtöä, yksi stereo-sisääntulo
- * kaikki tuloliitännät voi miksata lähtöliitintään
- * full duplex tallennus ja toisto
- * yksi RCA-stereo-tuloliitintä, yksi RCA-stereo-lähtöliitintä
- * yksi 3,5 mm stereo-tuloliitintä, vaihtoehtoinen 20 dB mikrofonivahvistin
- * liitin CD-aseman äänikaapelille
- * täysin ohjelmoitavissa mukana tulevan ohjelmiston avulla
- * mukana tulee rekisteröity SoundFX 3.50 -ohjelma

Vaatimukset:

- * Amiga 1200, jossa vapaa kelloportti
- * AmigaOS 2.04 tai uudempi, noin 5 Mt kiintolevytilaa

DICE-C-kääntäjää herätellään henkiin

DICE on Matt Dillonin tekemä vapaasti levitettävä C-kääntäjä Amigalle. Alun perin shareware-ohjelmana levitetystä DICE:stä tuli Obvious Implementations Corporationin levittämä kaupallinen ohjelma. Amiga-markkinoiden pienentyessä Matt vapautti lähdekoodin vuonna 1997. Tässä vaiheessa astui kuvioihin mukaan Richard Drummond, joka huomasi Amiga-yhteisön olevan edelleen kiinnostunut DICE:stä.

Lokakuussa 1998 Drummond julkaisi Mattin lähdekoodiin perustuvan siistityn version DICEsta. Julkaisu poiki runsaasti innokkaiden Amiga-käyttäjien yhteydenottoja. Dillonin avustuksella Drummond perusti ryhmän jatkamaan DICE:n kehittelyä. DICE-kehitysryhmä haluaa jäsenikseen ohjelmoijia, jotka haluavat auttaa DICE:n kehittämisessä. DICE aiotaan pitää täysin ilmaisena kääntäjänä, jonka mukana tulee lähdekoodi. Uusia ominaisuuksia voisivat olla vaikkapa optimoinnit (PPC/C++) - ehdotuksia otetaan vastaan.

Projektista kiinnostuneet voivat ottaa yhteyttä Richard Drummondin (dice@drummond.u-net.com) tai Matthew Fletcheriin (Matthew.Fletcher@student.shu.ac.uk).

Lisätietoa Internetistä:

<http://www.drummond.u-net.com/>
<http://www.geocities.com/SiliconValley/Foothills/5278/page13.html>

DICE-postituslista:

<http://www.onelist.com/subscribe.cgi/dice>

Uusi REBOL-ohjelmointikieli helpottaa tiedonsiirtoa

REBOL Technologiesin (www.rebol.com) julkaisema REBOL-ohjelmointikieli (Re-

lative Expression-Based Object Language) on suunniteltu mullistamaan Internetin tiedonsiirto ja -tulkinta. Se edustaa uuden sukupolven tietokonekieltä, joka on selkeämpi, yksinkertaisempi ja elegantimpi kuin Java sekä helpommin muokattavaa ja ymmärrettävää kuin PERLin ja Tcl:n tapaiset skriptikielet.

REBOL on täysin laitteisto- ja käyttöjärjestelmäriippumaton, ilmainen ja heti imuroitavissa osoitteesta www.rebol.com. Tässä ensimmäisessä julkaisutussa versiossa on tuki AmigaOS:lle, BSD:lle, Linux x86:lle (Red hat, Debian ja Slackware), Macille, Solaris 2.6 SPARCille ja Windows 95/98/NT:lle. REBOL pyrkii kumoamaan uskomuksen, että ohjelmointikielien täytyy olla monimutkaisia ollakseen tuottavia.

REBOL on AmigaOS:n tekijän Carl Sassenrathin tuorein projekti, 20 vuoden tutkimuksen ja kehityksen tulos ihanteellisen tietokonekielen etsinnässä. Se murtaa monimutkaisen tietokoneenkäytön rajat käyttämällä hyväksi lauseyhteyksiin perustuvalle kielelle luontaisia ihmiskielen ilmausten mahdollisuuksia. REBOL lyhentää sovellusten pituutta tuhansista riveistä koodia satoihin riveihin. Ohjelman koko on 250 kt, joten sen imuroiminen omalle koneelle ei kestä kauan.

CDTV:n päivityspaketti valmistui

Omistatko CDTV:n? Nyt voit päivittää sen käyttöjärjestelmäksi 3.1:n. A.M.I.G.A.:n (Amiga of Minnesota Interest Groups Alliance) lisenssillä valmistama päivityspaketti koostuu kahdesta CDTV:n piiristä, jotka vaihdetaan vanhojen tilalle. KS3.1 on sama piiri, joka käy A500/2000:lle.

Tällä hetkellä päivitetty CDTV käynnistyy Workbench 3.1 -DD-korpulta ja toimii kuten tavallinen A500/2000 yhden megan muistilla sillä erolla, että käytössä on myös täysin toimiva CD-asema ja S-VHS-lähtöliitäntä.

Lisätietoja saa sähköpostitse osoitteesta thedoctor@wavetech.net laittamalla viestin otsikoksi "CDTV UPGRADE PROJECT". Päivitystä saa ainoastaan A.M.I.G.A.:lta ja sen hinta on 23 USD (n. 115 mk), KS3.1:n kanssa 30 USD (n. 150 mk). Postikuluja Eurooppaan kertyy 3 USD (15 mk). Rajoitetun lisenssin vuoksi piirit täytyy maksaa etukäteen.

Amiga Forever saatavana verkosta

Cloanton online-versio Amiga Forever -emulaatiopaketista on suunnattu niille käyttäjille, jotka haluavat imuroida Amigan ROMit nopeasti ja helposti itselleen ja ajaa emulaatiota ilman romppuversion ylimääräisiä ominaisuuksia. Online-versiossa on Amigan käyttöjärjestelmä- ja ROM-versiot 1.3 ja 3.0 valmiiksi konfiguroituna mukana tulevaa WinUAE-emulaattoria varten. Emulaatiolle kelpaavat verkosta ja rompuilla saatavana olevat levyke-imaget. Emulaatioympäristö on helppo päivittää, jos WinUAE:sta tai jostain muusta emulaattorista tulee uusia versioita.

Hintaa online-versiolla on uuden vuoden kunniaksi 19,99 dollaria. Ainakin lehden julkaisuhetkellä tilauksia otettiin vielä vastaan. Luottokorttia ve-loitetaan vasta kun ohjelma on siirtynyt ostajan koneelle. Lisää tietoa osoitteesta <http://www.cloanto.com/amiga/forever/online.html>.

Randomize Inc:ltä uusi Genesis Flyer -Amiga

Genesis Flyer on Video Toaster Flyer -yhteensopiva Amiga. Valittavana on joko pelkkä kone tai kone ohjelmistoinen ja asemineen. Kokoonpanot ovat seuraavat:

Genesis Flyer -kone:

- * Video Toaster / Flyer -yhteensopiva
- * A4000T-yhteensopiva video slot
- * 50 MHz 68060 CPU, 32 Mt RAM (laajennettavissa 64 megaan)
- * 6,4 Gt IDE-kiintolevy, 36x IDE-CD-ROM, HD-korppuasema
- * 5 Zorro II -paikkaa (päivitettävissä Zorro III:ksi)
- * 4-kanavainen stereoääni, 8-bittinen DMA, 2 äänilähtöä
- * AmigaOS 3.1, normaali AGA-piiristö, MultiVision flicker fixer
- * Windows 95 -näppäimistö, 2 hiiri/joystick-porttia
- * sarjaportti, rinnakkaisportti, lisälevyasemaliitäntä
- * videoliitäntä, komposiittiliitäntä, RF-modulaattori
- * hinta 2469,95 USD, n. 12 350 mk

Täydellinen kokoonpano ohjelmistoinen:

- * Genesis Flyer -kone
- * NewTekin Video Toaster, Flyer ja LightWave 3D -ohjelmistot
- * 2 x 9 Gt Seagate Barracuda -kiintolevyä videolle
- * 1 x 4 Gt Seagate Medalist Pro -kiintolevy audiolle
- * hinta 7999,95 USD, n. 40 000 mk

Lisätietoja yrityksen kotisivulta osoitteesta
<http://www.randomize.com/genflyer.html>.

clickBOOMin kotisivuilla toivomuslista

Osoitteesta <http://clickboom.com/wishlist.html> löytyvään toivomuslistaan lisätään pelejä, joita Amiga-käyttäjät haluaisivat käännettyksi Amigalle. Kun listassa on riittävästi pelejä, niistä järjestetään äänestys. Listalla on jo pelejä kuten FlGP2, Championship Manager 3, Half-Life, Tomb Raider, Sensible Soccer 2000 ja monia muita.

ZenMetal Software julkaisi AmiFTPd v1.3:n

AmiFTPd v1.3 on uusi, Amigalle tehty FTP-palvelinohjelmisto. Se on helppo asentaa ja siinä on muokattava käyttöliittymä, tuki useille accounteille, anonymous-tuki ja turvallinen DVFS-tiedostojärjestelmä (Dynamic Virtual File System). Ohjelman demoversio on Aminetissä: /comm/tcp/amiftpd13a.lha. Lisätietoa osoitteesta <http://www.cnetbbs.net/amiftpd/> tai [irc.cnetbbs.net](irc://irc.cnetbbs.net)-palvelimen IRC-kanavalta #cnetindependent.

Vaporwarelta uusia ohjelma ja päivityksiä

X-Arc on Windowsin WinZipin® ja Macin Stuff-it®:n tyyppinen pakkerityökalu. Sillä onnistuu paketin luominen ja purkaminen, sen sisällön tutkiminen, muokkaaminen ja kaikenlainen käsittely. Ohjelman modulaarisen rakenteen ansiosta siihen on helppo lisätä ominaisuuksia. Tällä hetkellä ohjelmassa on tuki LHA-, LZX- ja ZIP-arkistoille, ja kehitteillä on tuki monelle muulle formaatille (TGZ, UU-koodaus...). X-Arcin voi linkittää käyttöjärjestelmään, jolloin pakettien purkaminen onnistuu työpöydällä nopeasti drag&drop-menetelmällä.

Contact Manager on keskitetty osoitetietokanta, jonka on tarkoitus korvata eri ohjelmien osoitetietokannat, selainten kirjanmerkit ja ftp-ohjelmien tai vaikka IRC-ohjelman palvelin- ja kanavalistat. Tietokantaan voi tallentaa sähköpostiosoitteen, katuosoitteen, puhelinnumeron, faksinumeron, kotisivuosoitteen, ftp-palvelimen jne. Samaa tietokantaa käyttävät kaikki ohjelmat: Voyager voi käyttää kotisivuosoitteistoa, MicroDot-II sähköpostiosoitteistoa, STFax Pro faksinumeroita jne. Tietokantaa ylläpidetään yhden käyttöliittymän kautta, kun aikaisemmin muutokset piti tehdä jokaisen ohjelman asetuksiin erikseen.

Versioon 1.1 ehtinyt Scalos on lähes täydellinen Workbenchin korvaaja, jonka toiminnot vastaavat Workbenchin toimintoja. Siinä on täydellinen moniajo, jokaiselle ikkunalle oma taski, ikoni-datatyypijärjestelmä NewIconstueulla, tuki CyberGraphX:lle ja 24-bittisille datatyypeille, oma taustakuvio jokaiselle ikkunalle erikseen, automaattinen ikkunan sisällön päivitys, muokattavat popup-valikot, uudet paletin ja taustakuvioiden asetusohjelmat sekä paljon muuta.

Myös vanhoista tutuista Vapor-ohjelmista on tullut uusia versioita. AmIRC on versiossa 2.2, ja tämä päivitys on ilmainen myös version 1.x rekisteröineille! Beta-versioitakin on ilmestynyt: MicroDot-II 0.253, AmTelnet 1.16, AmTalk 1.7... Tällä hetkellä Vaporware uudistaa kotisivujaan, mutta sivulta onnistuu uudistuksenkin aikana nopea online-rekisteröinti ja ohjelmien imurointi: www.vapor.com.

Gateway heilautti ruoskaa?

CUCUGin (Champaign-Urbana Computer Users Group) ylläpitämän Amiga Web Directoryn julkaiseman uutisen mukaan aikanaan Amigan ROM-tiedostoja, kräkättyjä pelejä ja muita piraattiohjelmia levittänyt Lazarus-sivusto on ajettu Gatewayn vaatimuksesta alas. Sivulta löytyy vain ilmoitus, jonka mukaan sivut on suljettu IDSA:n (Interactive Digital Software Association) vaatimuksesta.

Lazaruksen edustaja Mark Wright kiisti välittömästi kaiken ja uhkasi CUCUGia oikeusjutulla, ellei uutista vedetä takaisin anteeksipyynnön kera. Wrightin mukaan Lazarus ei levitä ROM-tiedostoja, kaupallisesti saatavissa olevia ohjelmia eikä ole koskaan suvainnut Amiga-piratismia. DiskSalv 4:n ja Nib:n osalta Wright myöntää niiden olleen kaupallisesti saatavissa, mutta lisää näiden tapausten ratkenneen nopeasti. Lazaruksen tarjoamat ohjelmit ovat olleet sivulta saatavissa niiden ohjelmoijien, julkaisijoiden ja oikeudenomistajien luvalla.

1.24 Netin kautta Computer '98:aan

```
<=====>
Netin kautta Computer '98:aan
Simo Koivukoski
<=====>
```

Saksan Kölnissä pidettiin Computer '98-messut 13.-15.11.1998. Jos sinulla ei ollut mahdollisuutta matkustaa paikan päälle, niin paras tapa seurata messujen kulkua oli Internetin kautta. Amiga.orgin uutissivulta löytyi tärkeät osoitteet, joiden pohjalta oli helppo asettaa AmIRC, WebVision ja iBrowse seuraamaan messuja.

Avasin MUI:n PSI:llä uuden 24-bittisen näytön Computer '98 -taustakuvalla, käynnistin AmIRC:n tuolle uudelle näytölle ja avasin #computer98-kanavan. Pidän taustalla auki myös #Amiga-kanavaa, jossa käytiin vapaampaa keskustelua. Asetin WebVisionin jatkuvasti päivittämään messujen webbikameran lähettämää kuvaa. Avasin vielä iBrowsen samalle näytölle, jossa näkyi IRC:n aikataulut. Puhujina olivat mm. Cloanto (Michael Battilana), Haage & Partner, Amiga Inc. (Jeff Schindler), Aminet (Urban Mueller), ClickBOOM (Alexander Petrovic), Amiga International (Petro Tyschtschenko), VillageTronic (Klaus Burkert), Directory Opus (Jon Potter) ja Schatztruhe (Stefan Ossowski).

Messujen seuraaminen tällä tavalla oli mukavaa. iBrowsen ikkunasta oli mahdollista katsoa seuraava mieleenkiintoinen puhuja, jos ei halunnut koko ajan roikkua online-tilassa. Kun puhujien välillä oli vapaata aikaa, niin #computer98-kanava vapautui keskustelulle. Kanava oli tiukasti moderoitu ja häiriköille annettiin heti kenkää. Siitä huolimatta keskustelu yltyi välillä melko villiksi. (Katso kuvaa tarkasti! ;)

Keskusteluun oli mahdollista ottaa osaa, kunhan vain pyysi puheenvuoron. Vapaassa keskustelussa puhujien ollessa tauolla sitä ei tietenkään tarvinnut pyytää. Ottaessani osaa keskusteluun ja katsellessani WebVisionin lähettämää elävää kuvaa tuntui melkein kuin olisin ollut fyysisesti paikan päällä. IRC:ssä ihmisiä kiinnosti se, oliko kukaan keskustelijoista todella messuilla. Muutama läsnä ollut messuvieras poikkesikin keskustelemaan messujen tapahtumista.

Internetin osalta eivät messut sujuneet täydellisesti. Ongelmana oli webbikamera, joka suostui lähettämään kuvaa vasta viimeisenä messupäivänä. Eipä silti, näitähän sattuu. Saku 98:ssa IRC:n kanssa oli ongelmia, toivottavasti kaikki yhteydet pelaavat hyvin ensi syksynä. Jos ette paikan päälle pääse, niin tulkaa netin kautta seuraamaan Saku 99:ää!

Computer '98:n IRC-lokit ovat luettavissa netissä. Valokuvia tapahtumasta löytyy eri osoitteista. Myytävänä on myös kaksituntinen videonauhoitus.

Linkit:

Computer '98 -video: www.pimpub.com/CologneTape.html
 Computer '98 IRC-lokit: ugn.amiga.org/events/logs/
 Amiga.org uutiset: www.amiga.org/news.shtml
 Valokuvia: www.amiga.de/diary/exhib/computer98/pics1-e.html
www.realdreams.cz/amiga/local/computer98.html

Ohjelmat:

WebVision: ftp.sunet.se/aminetbin/find?WebVision
 IBrowse: www.omnipresence.com/ibrowse/
 AmIRC: ftp.sunet.se/pub/aminet/comm/irc/amirc.lha

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta shk@sci.fi.

1.25 Motorola Inside - ollako vai eikö olla?

```
<=====>
Motorola Inside - ollako vai eikö olla?
Toni Walther
<=====>
```

Kesäkuun lopulla 1998 järjestettiin täysin Amigalle omistettu demoparty Lahdessa toista kertaa. Odotimme tapahtumapaikalle noin 100-200 vierailijaa, vaan toisin kävi. Kävijöitä oli todellakin reilu sata, mutta vain noin 60 oli maksaneita, ja syynä siihen olivat VIP-liput ja kauniimpi sukupuoli. Tapahtuman tuotoksellinen puoli oli loistava, joten olin hyvin harmissani, ettei enempää kävijöitä ollut. Suuremmalla kävijämäärällä olisimme saaneet antaa loistavat palkinnot voittajille.

Monet vastoinkäymiset olivat rapistamassa MI98:n organisointitiimin fiiliksiä. Monet ylimääräiset laskut olivat jyrksineet kassamme. Saimme kuitenkin partypaikan vuokrasta alennusta. Lopulta tuo alennus pelasti nahkamme. Ilman sitä olisimme tehneet konkurssin, eikä palkintojakaan olisi voitu maksaa. Loppujen lopuksi suurin osa palkintorahoista oli saatu partypaikalta löydettyjen pullojen panteista. Niitä oli ihan kivasti, mutta kuitenkin emme päässeet kutsussa luvattuihin palkintosummiin. Kun olimme luvanneet demokompon voitosta noin tonnin, jäi palkinto hieman alle viidensadan markan. Varmasti kaikki lukijat uskovat, millainen häpeä on kerätä pulloja saadakseen palkintorahat kasaan.

Näin kävi siis viime kesänä. Siinä pulloja kerätessämme allekirjoittanut ja toinen pääjärjestäjä Mikko Virtanen (The Hooligan/DCS) päätimme olla järjestämättä Motorolaa enää ensi kesänä. Moni järjestäjistämme haluaisi varmasti vielä järjestää MI99:n, mutta he eivät olleet koskaan rahallisessa vastuussa tapahtumasta kuten me olimme.

On mukava muistella MI97:ää ja MI98:aa lämmöllä. Ne ovat eläviä legendoja, hienoja tapahtumia Amiga-scenen historian aikana. On mukava muistella hienoja tapahtumia, joiden aikana aurinko paistoi ja lämmintä oli joka päivä yli +25\textdegree{}C. Talvipakkasella oppii arvostamaan muistoja. Miten olisikaan ←

käynyt, jos viime kesänä olisi ollut 150 maksanutta vierailijaa? MI99 olisi varmaan jo valmisteluiden alla. Miksi järjestää tapahtumaa, kun ensi vuonna voisi olla enää vain 30 maksanutta kävijää ja tapahtuma lässähtäisi siihen.

Tahtoisin kiittää seuraavia henkilöitä: Tommi Lempinen, Vesa Kivisilta, Aki Happonen, Mikko Virtanen, Markku Virtanen, Teemu Toivola, Juha Korhonen, Jani Rajaniemi, Janne Pikkarainen, Janne Siren ja tietysti tahtoisin sanoa kiitokseni Teille kaikille, jotka olitte tapahtumissa mukana ja sillä teitte tapahtuman olemassa olon mahdolliseksi.

Otan palautetta vastaan,

MI mainorganizer - Toni Walther - Jahtikatu 3 D 35 - 15610 Lahti

1.26 Picasso IV 3Dgfx

```
<=====>
Picasso IV 3Dgfx
Simo Koivukoski
<=====>
```

Picasso IV on multimediakortti. Se laajenee käyttäjänsä tarpeiden mukaan. Perustana on Zorro II/III - pohjainen, 64-bittinen kortti, joka käyttää Cirrus Logic GD5446 -grafiikkapiiriä. Kortti sisältää neljä megaa 45 ns EDO RAMia. Näyttötilat riittävät 1600x1200/16-bit tai 1280x1024/24-bit (lomitamattomana). Ominaisuuksiin kuuluu ohjelmoitava flicker fixer, jonka asetukset voi tallentaa Flash-EPROMille. Kortilla on myös Audiosignalin vaihtaja, johon voi kytkeä CD-ROM aseman ja ulkoisen äänilähteen. Äänilähde valitaan ohjelmallisesti.

Laajennusmoduulien kirjo

Picasso IV:tä voi nyt jo laajentaa Paloma AV/TV-, Pablo-IV Video Encoder- ja Concierto IV Sound Modulella. Village Tronic järjesti kartoituksen, jossa selvitettiin 3Dfx-Voodoo-moduulin mahdollista menekkiä. Koska laitteistovaatimuksena on Zorro III -väylässä oleva Picasso IV, se ymmärettävästi rajoittaa tilaajien määrää. Ennakkotilaajia piti saada kokoon 500, jotta 3Dfx-Voodoo-moduulin valmistaminen kannattaisi aloittaa. Kartoituksen tuloksena saatiin 523 ennakkotilausta ja niiden lisäksi 687 ilmoitti olevansa kiinnostunut ostamaan sellaisen. Koska vaadittu 500 ennakkotilausta saatiin kokoon, 3Dfx-Voodoo-moduuli valmistetaan.

Miksi Voodoo?

Miksi Village Tronic käyttää vanhentunutta Voodoo-piiristöä, vaikka Voodoo II on jo saatavilla? Syitä on lukuisia. Voodooon etuja on että se tulee kahdella piirillä, kun Voodoo II tarvitsee yleensä kolme piiriä. Picasso IV:ssä on rajallisesti tilaa laajennuksille. Voodoo-piiristö pysyy myös viileämpänä kuin II, mikä on eduksi pöytämallisissa A3000- ja A4000-koneissa. Village Tronic valmistaa jo Macille Voodoo-pohjaista 3Dfx-korttia, jota voidaan käyttää pohjana. Voodoo on myös edullisempi kuin II.

Miksi Zorro III?

Miksi Picasso IV pitää olla Zorro III -väylässä, jotta 3Dfx-Voodoo-moduulia voi käyttää? Ongelmana on, että Voodoo tarvitsee 16 Mt:n address-spacen, jota Zorro II ei pysty antamaan. Lisäksi jotkut rekisterit vaativat 32 bittiä leveään väylän, johon Zorro II:n 16 bittiä ei riitä. Voodoo on erittäin

nopea 3D-piiri, joten Zorro III -väyläkin saattaa olla pullonkaula, kun CPU:n täytyy pystyä toimittamaan dataa riittävän nopeasti Voodooille. 3Dfx-Voodoo-moduuli tulee sisältämään 8 Mt omaa muistia, ja se pääsee käsiksi Picasso IV:n videomuistiin nopean paikallisväylän kautta.

Mitä softaa?

Ohjelmistona tullaan käyttämään Warp3D:tä. Warp3D vaatii 68040- tai 68060-prosessorin FPU:lla tai PowerPC:n, sekä pari megaa muistia. Warp3D tukee CyberGraphX V2/V3, CyberGraphX V4 (valmisteilla), Picasso96- ja RTG-Master (valmisteilla) -gfx-ohjelmistoja. Myös AGA-tukea harkitaan. Tällä hetkellä Warp3D:ssä on vasta ajuri S3 ViRGE -piiristölle (CyberVision 64/3D), mutta valmisteilla on Permedia2-ajuri (CyberVisionPPC ja Blizzard-VisionPPC). Picasso IV:n Voodoo-ajuri tulee, kun moduuli on saatavilla. Tällä hetkellä Warp3D:n mukana tulevien demojen lisäksi ainakin ADescent tukee sitä. Ilmeisesti myös ADoomiin tulee pian Warp3D-tuki. Digital Image on luvannut tukea 3D-piiristöjä, ja yksi heidän mielenkiintoinen projektinsa on Quake II PowerPC-versiona.

Linkkejä:

Warp3D: www.haage-partner.com/3dworld/index-e.htm
 Cirrus Logic: www.cirrus.com/products/overviews/gd5446.html
 Digital Image: www.digital-images.demon.co.uk/
 Village Tronic: www.villagetronic.com/amiga/
 ADescent 0.9 Warp3D: [ftp.sunet.se/pub/aminet/game/shoot/ADescent060-08.lha](ftp://sunet.se/pub/aminet/game/shoot/ADescent060-08.lha)
 3Dfx Interactive, Inc.: www.3Dfx.com/

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta shk@sci.fi.

1.27 Poweria!

```
<=====>
Poweria!
Simo Koivukoski
<=====>
```

BVisionPPC

Kuva

Vihdoinkin! Tätä on odotettu kuin kuuta nousevaa. Näyttökortti BlizzardPPC-turboille, BlizzardVisionPPC. Phase5 palkitsee odottamisen sillä, että kortti sisältääkin näyttömuistia kaksinkertaisen määrän aluksi luvattuun verrattuna, eli 8 Mt.

Ennakkotietojen mukaan BVPPC ei mahdu pöytämallin A1200:aan, vaan vaatii tornittamisen. Joka tapauksessa BlizzardPPC:n flashrom täytyy päivittää ennen BVPPC:n asentamista. Päivittämisessä täytyy ehdottomasti noudattaa mukana tulevia ohjeita. Pahimmassa tapauksessa päivityksen epäonnistuminen estää BlizzardPPC:n toiminnan ja kortti pitää lähettää myyjälle. Päivitys

löytyy Phase5:n kotisivuilta. Positiivisia puolia BVPPC-tuen lisäksi on mm. 31 kHz -videotuki ja käynnistysvalikko (myös SCSI:ttomiin malleihin).

BVPPC sisältää siis 8 megaa SGRAM-näyttömuistia. 3D-kiihdyttimenä on CyberVisionPPC:stä tuttu Permedia2. Permedia2 sisältää huomattavasti kehittyneemmät ominaisuudet kuin CyberVision 64/3D:n Virge. Warp3D:lle on työn alla ajuri BVPPC:n Permedia2:lle. Näyttötiloissa BVPPC antaa parhaimmillaan 1152x900/24 bit tai 1600x1200/16 bit.

Suosittelena BVPPC:tä ehdottomasti jokaiselle BlizzardPPC:n omistajalle, etenkin jos näyttökorttia ei ole ollenkaan. BVPPC kytketään suoraan BlizzardPPC:hen, joten Zorro II -laajennusväylän ostolta vältytään tornitettaessa konetta (jos ZII-väylää ei jostain muusta syystä tarvitse). BlizzardPPC:n suora väylä mahdollistaa myös nopeamman yhteyden näyttökorttiin kuin Zorro II -väylä.

Haage&Partner on saannut valmiiksi WarpUP-version 3.1. Sen pitäisi toimia BVPPC:n, CVPPC:n ja uuden BlizzardPPC:n kirjastojen kanssa. Kannattaa kokeilla.

Phase5: <http://www.phase5.de/>
 Warp3D: <http://www.haage-partner.com/3dworld/index-e.htm>
 WarpUP 3.1: <http://www.haage-partner.com/download.htm>
 Kuva BVPPC:stä: <http://www.mematex.se/amiga/images/bvisionppc.gif>
 CyberGFX-ohjelmisto: <http://www.best.com/~vgr/cybergfx/>
 Amiga-jälleenmyyjät: <http://batman.jytol.fi/~saku/myyjat.html>
 BPPC FlashBIOS upgrade: <http://www.phase5.de/amiga/bppcup.lha>

G3-turbo Escenalta

Escena on aikeissa valmistaa G3-turbon, joka tarjoaa kunnan vääntöä. Paras malli tulee sisältämään kaksi kappaletta 400 MHz:n PowerPC G3 -prosessoria, joilla on 1 Mt L2-välimuistia. G3-turbo sijoitetaan poikkeuksellisesti CPU-slotin sijasta Zorro III -väylään. Kortilla on omat muistipaikat, jonne saa maksimissa 512 Mt SDRAMia. Muisti on 66 MHz:n väylässä ja mahdollistaa 178 Mt/s nopeuden ilman cachea.

G3-turboon ei voi asentaa suoraan esim. CyberVisionPPC-näyttökorttia, mutta koska kortti sijoitetaan Zorro III -väylään, niin se pystyy ohittamaan Buster-piirin. Näin se mahdollistaa niin nopean DMA-osoituksen Zorro III -väylässä olevaan näyttökorttiin (sekä SCSI-ohjaimiin) kuin itse näyttökortti antaa. Picasso IV:n tapauksessa nopeus rajoittuu nopeuteen 10 Mt/s, joka on kortin oma raja. Tämä ei ole edes Zorro III -väylän maksiminopeus Busterin ohjaamanakaan. CyberVision 64 pystyy nopeuteen 14 Mt/s nopeuteen Busterin kanssa. CyberVisionPPC:n oma suora väylä CyberStorm-turboon tarjoaa nopeuden 19 Mt/s. Nähtäväksi jää, onko G3-turbo Zorro III -väylässä CVPPC:tä nopeampi esim. CyberVision 64:n kanssa.

Zorro III -väylän kautta ei ole mahdollista osoittaa Amigan I/O:ta yms. hardwarea. Ongelma kierretään todennäköisesti tekemällä 68k:lle pieni orjakoodi, joka toimittaa G3-kortille välttämättömät tiedot. Itse G3-turbo ei sisällä ollenkaan 68k-prosessoria. Sitä emuloidaan softapohjaisesti. G3-turbo tulee käyttämään Haage&Partnerin WarpUP-ohjelmistoa.

Ensimmäiset kortit pitäisi olla valmiina huhtikuussa 1999. Hinta-arvio il-

man muistia ja prosessoreita on 2250 mk.

Escena: <http://www.escena.de/>

PPC World: <http://www.haage-partner.com/ppc/index-e.htm>

Haage&Partner: <http://www.haage-partner.com/>

AHI PPC

AHI on laajalti käytetty emulaatio äänikorteille. Monien firmojen äänikortit käyttävät AHIA. Tästä huolimatta itse AHIn tekijä Martin Blom ei ole saanut palkiota työstään. Ainostaan Delfinan valmistaja on tukenut AHIn tekijää käyttäessään äänikorteissa AHI-ajuria.

Martin on kuitenkin kiinnostunut jatkamaan AHIn kehittämistä ja tekemään siitä PowerPC-version. Ongelmana on kuitenkin puuttuva PowerPC-turbo. Martin järjesti kotisivuillaan keräyksen, jolla hän rahoittaa PowerPC-turbon oston. Tästä syystä myös tulevat PowerPC-versiot AHista muuttuvat sharewareksi. Hyvän tuen ansiosta asiat ovat nyt kunnossa ja PPC AHI on työn alla.

AmigaOS 3.5 tulee sisältämään oman ajurin äänille, APIn. Tästä huolimatta se ei estä AHIn käyttämistä. Ajurit tulevat todennäköisesti toimimaan sulassa sovussa ja täydentämään toisiaan.

AHI: <http://www.lysator.liu.se/~lcs/ahi.html>

AmigaOS 3.5 ja API: <http://artas.amiga-software.com/>

AmigaOS 3.5

Uusi AmigaOS-päivitys tulee tukemaan Haage&Partnerin WarpUP-ohjelmistoa. Tästä syystä on hiljakseen ruvennut ilmestymään myös WarpUP-versioita PowerUP-ohjelmista. Näitä ovat mm. akJFIF-datatype ja MPEGA-kirjasto. Yksi mielenkiintoinen projekti on PowerUP-emulaatiokirjasto WarpOS:lle. Työ on vielä beta-vaiheessa, mutta pikainen kokeilu osoitti sen toimivan. Tämän avulla on mahdollista ajaa WarpOS:n alla PowerUP:lle kirjoitettuja ohjelmia.

AmigaOS3.5: <http://boing.amiga.com/3.5/>

MPEGA-WarpUP: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/libs/mpega-WarpUP.lha>

PPCLibEmu: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/libs/ppclibemu.lha>

akJFIF.datatype: http://home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/support.htm

Muuta kivaa

FusionPPC:tä odotellessa voi kokeilla vMaciä, joka on Mac plus -emulaattori PPC:lle. vMac tukee ainoastaan Macin korppuja, mutta AGA-tilat, hiiri ja näppis toimivat hyvin. vMac vaatii vähintään ECS-Amigan ja AHIn. Näyttökorttituki puuttuu vielä kokonaan.

AmiDog's on Mpeg1/2-videoplayeri. Tekijä kehuu sen olevan AGA-tiloissa kaksi kertaa nopeampi kuin IsisPPC. Mukana on myös HAM6/8-tilat, mutta ääni puuttuu.

Holger Jakob on tehnyt uuden version ADescentPPC:stä. Nyt mukana on tuki hiirelle. AmigaAMP on taasen päivitetty versioon 2.3. Uusia ominaisuuksia ovat pluginit. Mukaan tulee ensimmäisenä plugininä iso spectrum analyzer. Päivitykseen on myös lisätty tuki Prelude-Zorro II -äänikortin MPEG- purku-modulille.

Stefan Ossowski's Schatztruhe myy 68k-versiota Linuxista. Kyseessä on CD-ROMilla saatavana oleva RedHat 5.1:n Amiga-versio (vain binaarit). Computer '98 IRC:ssä Stefan Ossowski kertoi, että kysynnän vuoksi myös PPC-version julkaiseminen on mahdollista.

Pelipuolella mielenkiintoinen uutinen on Digital Imagen ilmoitus kääntää Quake II PowerPC:lle, näyttökorttien 3D-hardwarea tukien! Uusia PowerPC-demoja on myös ilmestynyt Aminetiin muutama.

AmigaAMP: <http://amigaamp.amiga-software.com/index.html>
 AmiDog's: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/gfx/show/AMP.lha>
 vMac PPC: http://ftp.sunet.se/pub/aminet/misc/emu/vMac_bin.lha
 Schatztruhe: <http://www.schatztruhe.de/indexe.html>
 Holger Jakob: <http://www.ph-cip.uni-koeln.de/~jakob/>
 Digital Image: www.digital-images.demon.co.uk/

Aminet

Lopuksi katsaus Aminetiin. Tässä on uudet PowerPC-softat, jotka ovat tulleet edellisen Sakun jälkeen. Toki myös edellisissä Sakuissa listatut softat ovat päivittyneet.

Tiedosto	Hakemisto	Koko	Kuvaus
ppc-V46_15.lha	biz/p5	87K	V46.15 ppc.library USER archive
ppc-user-46_15.lha	biz/p5	87K	V46.15 ppc.library USER archive
ppc-dev-45_17.lha	biz/p5	1.5M	V45.17Beta ppc.library DEVELOPER
IsisPPC-2_12.lha	biz/p5	337K	IsisPPC V2.12 MPEG Player
pview3d.lha	gfx/3d	287K	3D object viewer for PPC, V0.9
raylabwos.lha	gfx/3d	435K	PPC WarpOS port of Raylab Raytracer
bubelwbppc.lha	pix/wb	83K	PPC in Action!
ppcasmpk11.lha	dev/asm	61K	PowerPC Emulator&Disassembler V1.1 fo
wf7_dok.lha	biz/demo	53K	Wildfire7\PPC - German Doc./Deutsche
Wildfire7_Demo.lha	biz/demo	1.5M	Wildfire7\7 - MAIN FILE PPC/NO PPC - De
wf7_NonLinear.jpg	biz/demo	100K	Wildfire7\PPC - Non-Linear FX Snapsho
wf7_LinearFX.jpg	biz/demo	108K	Wildfire7\PPC - Linear FX Snapshot
wf7_PicManager.jpg	biz/demo	143K	Wildfire7\PPC - wf7_PicManager FX Sna
WildfirePPC.lha	biz/demo	2.1M	PPC (!) + Amiga Version 4.43 of
Wildfire7_PPC.lha	biz/demo	383K	Wildfire7\7 - PPC FILES - Demo
WF-Upd2.lha	biz/demo	384K	Wildfire - PPC/NO PPC - 2. Update
VA_OffShore.lha	demo/aga	2.8M	Drowned Off Shore by Venus Art (PPC)
mpegPPC.lha	gfx/conv	217K	PPC MPEG Codec (WarpOS)
SvII-PPCFix219.lha	gfx/misc	8K	Fix for SViewII PPC modules V21.9
AMP012b.lha	gfx/show	68K	MPEG1/2 player for PPC, very fast! v0
AMP.lha	gfx/show	72K	MPEG1/2 video player for PPC, very fa
vMac_src.lha	misc/emu	157K	VMac(src)-Amiga (PPC) port of mac plu
vMac_bin.lha	misc/emu	224K	VMac(bin)-Amiga (PPC) port of mac plu
DBPro220.lha	mus/edit	496K	Multitracker-TB303emu, PPC support

MusicIN-MGUI10.lha	mus/misc	30K	GFX interface for MusicIN & MusicIN P
MusicIN-MG10a.lha	mus/misc	30K	interface for MusicIN &
8hzPPC-WOS.lha	mus/misc	89K	Mp3 encoder from 8hz, PPC Version (Wa
8hzPPC.lha	mus/misc	115K	Mp3 encoder from 8hz, PPC Version (Wa
A4KPPC.mpg	pix/anim	879K	(ALN) Amiga 4000 PowerPC Logo Anim.
PasTeX_PPC.lha	text/tex	293K	PasTeX update for PPC (PowerUP)
stego.lha	util/arc	48K	Stego encryption (68k+PPC), including
bzip2PPC.lha	util/arc	222K	Bzip2 archiver for PPC (WarpOS)
SD-PPC.lha	util/cli	20K	StarDate-Clock 68000 (CLI) for free u
killblizzppc.lha	disk/misc	1K	Kills blizzppc.device (BlizzPPC-Board
akJFIF-WOS.lha	docs/anno	1K	AkJFIF WarpUp/WarpOS (PPC) informatio
ZangbandPPC.lha	game/role	1.2M	ZangbandPPC 2.2.1 - a solo RPG based
AngbandPPC.lha	game/role	910K	AngbandPPC 2.8.3 - a solo RPG, simila
sploinerppc.lha	misc/unix	135K	Split,Join&Recover PowerUP/WarpOS/020
ppclibemu.lha	util/libs	56K	Ppc.library emulation under WarpOS
InsideDeluxe.lha	demo/intro	297K	InsideDeluxe (68k & PPC) by DeGeNeRaT
QuakePPC.lha	game/patch	0K	Quake PPC-Patch was illegal

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta shk@sci.fi.

1.28 Varo troijalaista!

```
<=====>
Varo troijalaista!
Simo Koivukoski
<=====>
```

Hieman jälkeen Computer '98 -messujen, joilla Miamin tekijän Holger Krusen päälle käytiin IRC:ssä, julkaistiin netissä lista käyttäjätunnuksista ja salasanoista. Listassa väitetään, että salasanat on kerätty Miamin backdoorin avulla maailmanlaajuisesti Amiga-käyttäjiltä.

Siitä kuultuaan Holger Kruse varoitti uskomasta tuota väitettä Miamista ja kertoi, ettei Miami sisällä eikä tule sisältämäänkaan minkäänlaisia takavia. Asiaa ruvettiin tutkimaan, ja listan tekijäsi osoittautui piraattikopioita levittävä ryhmä, joka haluaa mustamaalata Miamin maineen.

Miten sitten lista syntyi? Käyttäjätunnuksien ja salasanojen keräämiseksi tehtiin Troijan hevonen. Troijalaiseksi käy mikä tahansa ohjelma, eikä sen tarvitse olla edes nettiin liittyvä. Tässä tapauksessa valittiin datatypes.library. Troijalaisen sisältämä datatypes.library onnistuttiin saamaan jopa Aminetiin vähäksi aikaa, kunnes oikea tekijä poistatti sen. Tämän vuoksi netissä julkaistu lista käyttäjätunnuksista ja salasanoista sisälsi sellaisia surffaajia, joka eivät Miamia käytä. Listalla oli kuulema myös PC-käyttäjiä.

Holger Kruse on käynyt piratismin vastaiseen taistoon mm. sisällyttämällä Miamiin listan avaimista, jotka ovat piraattikopioita. Tällaisen avaimen löytäessään Miami tuhoaa sen. Lista avaimista päivittyy aina uuden Miami-version mukana.

Trojialaisen tunnistaa koosta sekä versionumerosta. Kannattaa varmistaa, että versiosi on:

Alkuperäinen:

datatypes.library 40.6 (15592 bytes)

Aminetin versiot:

datatypes.library 45.3 (27404 bytes)

datatypes.library 45.4 (27780 bytes)

Jos versio tai koko poikkeaa yllämainituista, sinulla saattaa olla datatypes.library, jossa on Troijan hevonen. Ainakin näistä on se löytynyt:

datatypes.library 45.4 (32748 bytes)

datatypes.library 45.5 (32748 bytes)

Kun datatypes.libraryn sisältämä Troijan hevonen on lähettänyt käyttäjätunnuksen ja salasanan, se kirjoitti itselleen tiedon siitä `env:-hakemistoon` nimellä `mcc.prefs`, jonka koko on 0 kt.

Eipä mennyt tämän selviämisestä kauaakaan, kun jo toinen troijalainen ilmestyi Aminetiin. Toimintatapa on sama kuin datatypes.libraryssä, eli se lähettää käyttäjätunnuksesi ja salasanasasi. Tällä kertaa se tehtiin AGA-demoon nimeltä Birthday. Demo sisältää Troijan hevosen lisäksi link-viruksen.

Tässä tiedot siitä:

Archive name.....: birthday.lha

Archive size.....: 497.365 bytes

Trojan File.....: birthday

Trojan Size.....: 703.664 bytes

Virus Size.....: About 15.000 bytes

Mitä tehdä jos epäilet troijalaista?

Vaihda salasanasasi heti. Älä turhaan kuluta aikaasi etsimällä, keitä listalla on tai ei. Vaikkei nimeäsi listalla ole, niin se ei takaa, etteikö tietojasi olisi saatu listan kokoamisen jälkeen. Vaihda salasanasasi säännöllisesti, älä käytä helposti arvattavia salasanoja tai pelkkiä numeroita.

Ainakin Saunalahdella voi käyttää sisäänkirjoittautuessa ja postilaatikossa eri salasanaa, ja tätä kannattaa käyttää hyödyksi. Lomake, jolla voi muuttaa Saunalahdessa postilaatikon salasanan, löytyy osoitteesta: <http://koti.saunalahti.fi/cgi-bin/asetukset/postilaatikot>. Jos käytät jotain muuta Internet-palveluntarjoajaa, tarkista löytyykö sieltä vastaava toiminto.

Käytä "Miami: MiamiNetStat -a0" -komentoa katsoaksesi, näkyykö palveluja tai portteja, joita et ole tarkoittanut olevan ("LISTEN" -tilassa). Tällainen ylimääräinen yhteys saattaa merkitä joutilasta backdooria, etenkin jos huomaat sen kuuntelevan porttia 1666. Se varmasti tarkoittaa takaporttia, joka mahdollistaa täydellisen pääsyn koneellesi.

Katso SnoopDosilla, tutkiiko joku ohjelma asetustiedostoista salasanaasi (esim. Miami: Miami.default). Itse asetustiedostoa luonutta ohjelmaa lukunnottamatta ei muilla ohjelmilla ole syitä asetustiedostojen lukemiseen.

Kannattaa poistaa kaikki epämääräiset Internetiä käyttävät ohjelmat, joiden tekijöistä ei ole varmuutta. Ennen kuin tiedät, mikä ohjelma tietojasi lähettää, ole varovainen asentaessasi ja käyttäessäsi niitä.

Tutki tiedostosi jollakin xvs.libraryä tukevalla virustutkalla, esim. VirusZ:lla. Xvs.library:n tulee olla versio 33.14 tai uudempi.

Jos sinulla on vähänkin jotain tietoa tällaisista ohjelmista, kerro niistä Holger Kruselle. Käy myös lukemassa Miamin kotisivuilta asiasta lisää (Nordic Global Inc.).

Yhteystietoja ja osoitteita:

Holger Kruse: kruse@nordicglobal.com

Nordic Global Inc.: <http://www.nordicglobal.com/>
<http://www.nordicglobal.com/pwlistinfo.txt>
<http://www.nordicglobal.com/pwlistadv.txt>

xvs.library: <http://ftp.sunet.se/aminetbin/find?xvs>
 VirusZ: <http://ftp.sunet.se/aminetbin/find?virusz>

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta shk@sci.fi.

1.29 The Epic Interactive Encyclopedia 1998 edition

```
<=====>
The Epic Interactive Encyclopedia 1998 edition
Jani Saijos
<=====>
```

Oli kaunis kesäinen päivä heinäkuussa. Olin lähdössä mökille, kun päätin ostaa uusimman Amiga Formatin, olisipahan lukemista laiturilla. Lehdessä oli arvosteltu tuorein versio Epicin tietosanakirjasta Amigalle. Se sai arvosanaksi kiitettävät 90%, ja seuraavalla sivulla oli sitten mahdollisuus voittaa kyseinen teos itselleen. Piti vain vastata kolmeen kysymykseen, joista kaksi oli erittäin helppoja ja kolmaskin varmistui kirjastokäynnillä. Kirje vain posttiin ja toivomaan, että olisin yksi onnellinen kymmenestä.

Reilut neljä kuukautta myöhemmin oli minulle tullut mystinen ruskea kirjekuori. Kuoressa ei lukenut mitään muuta kuin osoitetietoni ja "by air mail". Kuori auki ja mitäs sieltä löytyikään: mainoslehdyykkä ja CD, jonka kannessa luki Epic Encyclopedia 1998. Kesti tovin ennen kuin tajusin. Kilpailun olin onnellisesti unohtanut jo lähes neljä kuukautta sitten, mutta sen ansiota tämän piti olla.

Siisti ensivaikutelma

Itse CD on ihan kivan näköinen ja tulee kokonaan läpinäkyvissä kansissa. Taustapaperi on sisäpuolelta Epicin Encyclopedia of the Paranormalin ja ulkopuolelta tietysti Encyclopedia '98:n. Varsinainen hopeakiekkokin on mukavan näköinen, toisella puolella on sama kuva kuin CD:n kannessa. Kansipaperi koostuu kolmesta sivusta, joista parissa on erilaisia ohjeita CD:n käyttöön.

Ensinnäkin suositellaan ongelmien välttämiseksi asentamaan AmiCDFS, joka tulee CD:n mukana. Itse kuitenkin käytän CD-asemani mukana tullutta CacheCDFS:ää, joka ei ole vielä pettänyt kertaakaan, kuten ei nytkään. Ohjeissa varoitetaan myös vanhojen Zappo/Archos-CD-asemien omistajia, joilla täytyy olla asennettuna CD-ROM-softan versio 11.9. Ystävällisesti kyseinen versio toimitetaan myös CD:n mukana.

Itse ensyklopedia tulee kahtena versiona. Toinen on suoraan CD:ltä ajettava ja toinen haluaa asentaa muutamia tiedostoja kiintolevylle. Asennus vie noin kaksi megaa. Suoraan CD:ltä ajettava versio toimii kahden megan perus-AGA-koneissa, mutta ei ole kovin nätti eikä pysty näyttämään AVI-pätkiä. Ensyklopedian parempi puolisko puolestaan vaatii kiintolevyn, neljä megaa muistia ja joko AGA-koneen tai grafiikkakortin. 68030-prosessori tai parempi on myös erittäin suositeltava. Ai niin, jos ei vielä ole selvinnyt, niin kyllähän se CD-asemakin tarvitaan.

Digitaalinen tietosanakirja

Ensimmäisen version (1996) jälkeen on tietosanakirjassa nyt yli 20000 ai-
hetta, yli 4000 kuvaa, yli 200 samplea sekä reilut 200 videopätkää. Myös
kaikenlaista ohjelman päivitystä on tehty. PPC-käyttäjiäkään ei ole täysin
unohdettu. PPC-versio sort-käskystä pitäisi olla tulossa, ellei ole vielä
tullut. Tämän pitäisi nopeuttaa ohjelman käyttöä huomattavasti.

Itseäni on ärsyttänyt ensyklopedian ensimmäisestä kokeilusta lähtien se,
että se haluaa näyttötilaksi PALin. Kyllähän se siis pyörii muissakin ti-
loissa, mutta yleensä jotakin kohtaa ei näy kunnolla. Tähän pitäisi olla
ymmärtääkseni tulossa korjaus. Ohjelma käyttää muuten lomitettua näyttöti-
laa, joka ainakin aluksi tuntuu häiritsevältä flicker fixerittömässä ko-
neessa.

Itse ensyklopedian ladatessa aukeaa ruutu, jossa on sama kuva kuin CD:n
kannessakin ynnä neljä palluraa. Taustalla soi... no, voihan sitä musiikik-
sikin sanoa. Palluroista voi valita encyclopedian, explorapedian, slide
shown tai krediitit, joissa muutamien efektien kera nimetään rompun te-
kijät.

Slide Show

Tämä on rompun ehkä käsittämättömin osa, jolle en keksi muuta selitystä
kuin sen, että CD on haluttu saada täyteen. Slide showssa tulee siis noin
250 kuvaa. Ei itse kuvissa mitään sen ihmeempää vikaa ole, mutta kun itse
ensyklopedia ei käytä niitä hyödyksi. Eli jos valitsen kohdan "car", saan
erinäköisiä auton kuvia, mutta en kuitenkaan niitä auton kuvia joita slide
show pitää sisällään. Mielestäni nämä kuvat olisi voinut liittää itse en-
syklopediaan, jolloin siitä olisi tullut kuvallisesti rikkaampi. Slide
shown kuvat ovat muutenkin varsin hyvätasoisia encyclopedian kuviin verrat-
tuna.

Explorapedia

Tämä osa on tarkoitettu lapsille. Se pitää sisällään kahdeksan kuvakokonaisuutta eli lastenhuoneen, dinosaurukset, kulkuneuvot, työhuoneen, musiikkihuoneen, tietokonehuoneen, studion ja avaruuden. Alkuvalikossa voi valita ohjelman toiminnan, joko play tai learn.

Play-tilassa voi mennä johonkin näistä skenaarioista. Viemällä hiiren osoitin jonkin esineen päälle ja painamalla nappia kuuluu yleensä jokin äännähdys ja esine tekee jotain. Esimerkiksi tietokonehuoneessa on ilmi-selvä Amiga kuten myös PC. Painamalla PC:n päällä saa kuulla naisen äänen, joka sanoo joko "diagnostic complete" tai "command unclear, please repeat". Lisäksi PC pyörittelee monitoriansa. Todellista multimediaa. ;-)

Learn-moodissa puolestaan yritetään opettaa tenaville jotakin. Edellisessä kohdassa esim. ladataan ääntelyiden jälkeen tietoa kuvaruudulle tietokoneista. Täältä voi puolestaan jatkaa eteenpäin asiaan liittyviä aiheita lukien. Seuraavaksi tenaville siis ruvetaankin selittelemään ADA-ohjelmointikieltä, jonka on kehittänyt ja jota käyttää Yhdysvaltain puolustusministeriö. Ihan kiva lisä ensyklopediaan, mutta luultavasti aika pian tutkittu.

Encyclopedia

Kuva

Itse varsinainen ensyklopedia koostuu CanDolla väsätyistä käyttöliittymästä. Vasemmassa ylänurkassa on kuva valitusta aiheesta, jos siitä on kuvaa ylipäättään tarjolla. Sen yläpuolella on nuolet, joilla voi selailta jos kuvia on useita. Maksimissaan kuvia voi olla kahdeksan. Painamalla hiirtä kuvan päällä saa näkyviin kokoruutukuvan. Esimerkiksi Saksan Aachenin kaupungista on kaksi kuvaa, mutta Elvis Presleystä ei ensimmäistäkään. Elvis tosin saa tasoitusta videopätkän muodossa, joka ei sekään tosin esitä häntä soittamassa vaan armeijan rivissä. Videopätkät ovat yleensä noin 1/4-ruudun kokoisia ja mukana voi olla myös ääni.

Kaikista olennaisin osa eli itse teksti on ruudun vasemmassa alanurkassa. Tekstin voi saada myös ääneen luettuna! Lukemisen hoitaa Amigan oma puhe-syntetisaattori ja jälki on sen mukaista. Ääntä voi itse hieman hienosäätää ja valita lukijaksi mies/nais/robottiäänänen vanhan Workbench 1.3:n tyyliin. Tekstin saa myös vierimään omaan ruutuunsa.

Oikeassa yläkulmassa on lista valittavista aiheista aakkosjärjestyksessä. Harmittavana piirteenä hiirellä tai nuolinäppäimillä ei pääse vapaasti rullaamaan listaa. Siis esim. nuolta alaspäin pitää takoa jatkuvasti, ei voi vain pitää pohjassa. Hiirellä voi sentään hyppiä ruudullisen eli 13 riviä eteenpäin, mutta silti. Kiinnostavan aiheen etsinnässä on sentään apuna työkaluja, ei siis tarvitse takoa 20000 kertaa nappulaa päästäkseen näkemään, onko Äänekoskea listassa. Amiga-ohjelmat harvemmin tukevat PgUp- ja PgDn-nappuloita, mutta ensyklopedia tekee tässä poikkeuksen.

Hakupalveluista on ensiksi tarjolla find, joka yleensä löytää "normaalimmat" haut. Nearest-haku etsii lähimpiä sanaan viittaavia aiheita. Nearest-haku sanalla dino tuotti tulokseksi Moskovan läheisyydessä olevan Borodino-kaupungin, jossa Napoleon taisteli vuonna 1812. (Kaikkea tässä oppiikin! :-) Haussa on myös selausnappula eli edellisessä tapauksessa tarjottiin toiseksi vaihtoehdoksi Dino de Laurentiista. Jos edelliset haut eivät tuottaneet toivottua tulosta, voi viimeisenä oljenkortena käyttää deep-hakua.

Ohjeläpyskä tosin varoittelee, että aikaa voi vierähtää haussa semmoinen tunti. Luonnollisesti voi myös suoraan hypätä aakkosten mukaisesti vaikka d:hen tai alkuun/loppuun aihelistassa.

Ensyklopediassa on myös HotList-toiminto, jolla voi tehdä itseään kiinnostavista aiheista oman aihelistan. Valmiina tulee yli 20 listaa aiheista kuten koirat, hyönteiset, huonekalut jne. Muita toimintoja on mm. mahdollisuus näyttää vain multimedia-aiheet. Tässä siis aihelistasta poistetaan kaikki aiheet, joista ei löydy kuvia, ääntä tai videota. Hyvä lisä on myös export-toiminto, jolla voi tallentaa aiheen tekstin, kuvan tai äänen levylle tai tulostaa sen. Lisäksi alanurkasta löytyy vielä Amiga-näytönsäästäjä. Se on samantyylinen kuin Windowsin lentävät logot mutta Amiga-tekstillä. Omassa koneessani se vain ei oikein toiminut hyvin. Jos jotain ohjelman toimintoa ei muista, apua saa painamalla Help-nappulaa. Setup-toiminnolla puolestaan voi poistaa koko tietosanakirjan kiintolevyltä, jos se käy häiritsemään. Lisäksi sillä voi mm. lisätä uusia aiheita.

Vielä yksi mukana tuleva apuohjelma on The Creator. Sillä voi nimensä mukaisesti tehdä lisää aiheita tietosanakirjaan. Jos ei niitä itse viitsi tehdä, voi lisää aiheita etsiä Internetistä tai tilata Epiciltä. Mukana tuleva The Creator on vasta beta-vaiheessa, mutta sitä luvataan päivittää, jos käyttöä löytyy. Voit siis itse kirjoittaa ASCII:na aiheen tiedot, mukaan voit liittää esimerkiksi IFF/WAW-sampelen ja IFF-kuvan. AVI-animaatioita ei vielä tueta. Kun on tehnyt aiheensa, pitää ajaa Setupista uusien aiheiden asennus ja tämän jälkeen vielä päivittää aihelista. Muutaman aiheen kirjoittelu ja lisäys ei ehkä kannata, koska aihelistan päivitys voi viedä 15 minuuttia.

Onko tietoa?

Ikävä puoli ensyklopediassa on se, että jos se ei jotain aihetta löydä, tulee ruudulle aina aihelistan ensimmäinen aihe, Aachenin kaupunki. Tämä on ärsyttävää, varsinkin jos on aakkosten loppupuolella ja yhtäkkiä heitetään listan alkuun. Tyylikkäämpi ratkaisu olisi ollut vain ilmoittaa, ettei kyseistä aihetta löydy. Olisi myös mukavaa, jos painettu nappula näyttäisi jollakin tavalla, onko painallus mennyt perille. Välillä tuntuu, etteivät nappulat haluaisi oikein reagoida painalluksiin.

Itse tieto kuten kaikki ns. multimediaominaisuudet ovat melko vaihtelevaa tasoa. Tietoon kannattaa suhtautua melko varauksellisesti, koska kuka vain voi kirjoittaa aiheita ja lähettää niitä Epicille. Epäilen, tarkastaako Epic millään tavalla tiedon kuten vuosilukujen todenmukaisuutta. Vakavasti puhuen ensyklopedia vaikuttaa kovin harrastelijamaiselta. Esim. Finland-kohdasta löytyy kyllä mm. Suomen kansallislaulu, mutta USA- tai Russia-kohdissa kansallislauluja ei ole! Vastaavia kohtia on lukuisia. Amiga tunnetaan kolmella kuvalla ja ääninäytteellä, mutta IBM on täysi tuntemattomuus.

Yli 20000 aihetta tuntuu nopeasti mietittynä kattavalta kokonaisuudelta, mutta käytännössä paljastuu pian, ettei tämä tuote kovin vakavasti perinteisiä tietosanakirjoja uhkaa. Vertailuna katsoin, kuinka monta hakusanaa kirjahyllyssämme asusteleva WSOY:n Fakta-tietosanakirjasarja tuntee. Vastaus oli murskaava 300000 hakusanaa. Kieltämättä vertailu on hieman epärealistinen, ja onhan kyseessä aivan eri hintaluokan tuotteet. Epic Encyclopedia '98 näyttää maksavan Suomessa n. 200 mk.

Luultavasti vuonna 1999 tulee Epic Encyclopediasta jälleen uusi versio. Ohjekirja kertoo, että se tulee todennäköisesti kahdella rompulla. Vanhan version omistajille lupailaan jonkinlaisesta alennusta. Amiga Format antoi ensyklopedialle 90% ja sanoi, että jokaisella pitäisi olla tämä. CU Amiga puolestaan antoi 73%. Itse olisin enemmän CU:n puolella ja antaisin ehkä sellaiset 78%. Ainesta olisi hyväksi tietosanakirjaksi ja mukavia oivalluksia on mukana, mutta kuitenkin kokonaisuus ei oikein toimi.

The Epic Interactive Encyclopedia 1998 Edition CD-ROM

Testattu: AT A1200/030/50 MHz, 18 Mt RAM
850 Mt Quantum, Randy 4x CD, Scandoubler

Arvosana: 78%

Saatavuus: Amiga-kauppiat, hinta n. 200 mk

1.30 TurboPrint Professional 6 - Laatia tulostukseen

```
<=====>
TurboPrint Professional 6 - Laatia tulostukseen
Tomi Hurenius
<=====>
```

Jokainen amigisti on varmaan joskus joutunut tilanteeseen, jossa Workbenchin omat tulostinajurit ovat hyytyneet tehtävän edessä. Tekstiä tulostettaessa pärjää melko hyvin pienilläkin tarkkuuksilla, mutta korkealaatuista värigrafiikkaa paperille haluavan kuvankäsittelijän on hakeuduttava joko Aminetin ajurien apajalle tai turvauduttava kaupalliseen tuotteeseen. TurboPrint Professional on saksalaisen IrseeSoft-ohjelmistoyrityksen tuottama tulostinajuri-ohjelmistopaketti, joka on jo edennyt versioon 6 saakka.

TurboPrint paikkaa loistavasti Amigan käyttöjärjestelmän tulostamiskuprut ja mahdollistaa tulostinten ominaisuuksien täysipainoisen hyödyntämisen sekä täysvärivärien tulostamisen sen näköisinä kuin ne näkyvät monitorissakin. Graphics Publisherilla on mahdollista koota erilaisia kuvakollaaseja, tehdä niihin lukuisia muutoksia (esim. säätää kuvan kirkkautta ja korjata gamma-arvoa), lisätä tekstiä ja lopuksi tulostaa kuva parhaimmalla mahdollisella laadulla. TurboPrint toimii täysin taustalla ja ohittaa Amigan normaali tulostinajurit ja printer.deviceä, joten kaikki tulostettava materiaali ohjautuu TP:n käsittelyyn ennen tulostamista.

Materiaali

TurboPrint 6 toimitetaan yhdellä 3,5":n levykkeellä kahden manuaalin kanssa. 4.1-versioon tehty manuaali kattaa ohjelman perusteet ja taustan, ja version 6 lisämanuaali keskittyy ohjelmakehityksen varrella tehtyihin parannuksiin sekä uusiin ominaisuuksiin eli lähinnä Graphics Publisherin sekä TurboSpoolin toimintoihin. Ohjelman asentaminen sekä käyttö käydään seikkaeräisesti läpi. Ohessa on kuvaruutukaappauksia valikoista ja ikkunoista, mahdollisesti ilmenevien ongelmien selvittämistä, vihjeitä ja vinkkejä sekä yleistä taustatietoa mm. väritulostamisesta. Yhteensä manuaaleissa on noin

150 sivun verran tekstiä täyttää asiaa.

Ennen TurboPrintin käyttöönottoa on ohjelma rekisteröitävä alkuperäiselle levykkeelle; kopion rekisteröiminen ei ole mahdollista. IrseeSoft on ilmeisesti halunnut varmistaa ohjelmistojensa laillisen käytön, vaikka tämäkään ei tietenkään estä jo rekisteröidyn kopion levittämistä. Ohjelmista on myös levitetty esittelyversiota, joten aivan sikaa säkissä ei tarvitse ostaa. TurboPrintin ominaisuudet ja laatu mielestäni kattavat sataprosenttisesti siihen sijoitetut markat.

Monipuolinen ohjelma

Kaikki tulostamiseen liittyvät esiasetukset tehdään TurboPrefs-ohjelmalla. TPrefsissa on useita eri alavalikoita, joissa voi määritellä käytettävät tulostinajurit, portit, tulostuksen koot, rasteroinnit, tekstityypit, poster-tulostamisen asetukset sekä myös kuvankaappausominaisuudet. TurboPrint tukee markkinoilla olevia lisäporttikortteja, joten koneeseen on mahdollista asentaa useita rinnakkaisiortteja, joille voi ohjata tulostuksia TurboPrintistä.

TPrefsissä on myös mahdollista määritellä tekstitulostuksessa käytettävä kirjasin (mitä kukin tulostin sisäisesti sitten tukeekin), värin, rivivälin, laadun ja tietysti marginaalit. Grafiikkatulostuksen rasteroinnin voi valita neljästä eri vaihtoehdosta käyttötarpeen mukaan: dot, line (fine/medium/big/very big), diffuse (Floyd-Steinberg/F-S Big, Err-Diff, Super-Diff) tai ordered (9-pin/fine/halftone/hexagonal). Myös grafiikan laatuun voi vaikuttaa esiasetuksissa eli kirkkauden, kontrastin, gammakorjauksen ja värisäädöt voi säätää juuri ko. tulostimelle sopiviksi. TPrefsissä voi myös valita, peilataanko tuloste (kätevä esim. t-paitapainokuvia valmistettaessa) tai tulostetaanko kuva negatiivisena.

Myös joissain tapauksissa käyttökelpoinen ominaisuus on poster-tulostus, jolla on mahdollista ylittää tavallisen A4-tulostuksen rajat. Yhden A4-arkin sisällön voi levittää usealle arkille, jolloin on mahdollista tulostaa esim. pitkiä banderolleja, suuria seinäkokoisia julisteita jne. TurboPrint tukee myös mustesuihkutulostuksessa käytettäviä erilaisia materiaaleja. Esimerkiksi Epsonin ajurissa voi valita, tulostetaanko tavalliselle kopio-paperille, 360/720 DPI -paperille, kiiltäväpintaiselle materiaalille, valokuvatulostuspaperille vai piirtoheitinkalvoille tai muille läpinäkyville materiaaleille.

TurboPrint-ohjelmistolla voi myös ottaa kuvaruutukaappauksia lähes ruudusta kuin ruudusta. Esimerkiksi Fusionin käytössä olevalta ruudulta kuvankaappaus onnistuu täysin ongelmitta. Kuvaruutukaappauksen voi tehdä joko koko ruudun osalta tai vaihtoehtoisesti voi ruudusta valita hiirellä halutun osion. Kaappauksen voi ohjata tulostumaan joko suoraan tai toisella näppäinyhdistelmällä pelkästään tallentaa haluttuun hakemistoon ilman tulostamista. Kaikki käytettävät näppäinkomennot ja -yhdistelmät ovat käyttäjän määriteltävissä ja muunnettavissa.

Graphics Publisher

Aiemmissa TurboPrintin versioissa mukana ollut grafiikkatyökalu Print Mana-

ger on korvattu uudella Graphics Publisherilla (GP). GP tukee useita kuvaformaatteja (mm. IFF, JPEG, BMP, GIF, PCX, PhotoCD) eri värisyvyyksillä 1-bittisistä (2 väriä) 24-bittisiin (16,7 milj. väriä) kuviin. Eräs GP:n hyvistä ominaisuuksista on kuvien esittäminen erilaisissa laiteympäristöissä. Mikäli käytössä on näyttökortti, voi kuvia tarkastella täydessä 24-bittisessä täysväriloistossa, mutta jos värimäärä rajoittuu AGAn 256:een tai vieläkin alempaan (esim. 16 väriä), rasteroi TurboPrint näytettävät kuvat käytettävän bittisyvyyden mukaan. Näyttöresoluutiosta huolimatta kuvat tulostetaan aina parhaimmalla mahdollisella tarkkuudella. Graphics Publisherin projekteista tehdään tallennettaessa ainoastaan Cool-Link-versioita, eli kuvista ja muusta informaatiosta tallennetaan ainoastaan niiden sijainti, asetukset jne., joten levytilaa ei tuhlaata turhaan kahteen kertaan.

Leiska hallintaan

Layout-ikkunassa voi dokumenttiin sijoittaa kuvia käytössä olevan muistimäärän mukaisesti, ja jos muistiresursseja on käytössä minimaalisesti, voi preview-option kytkeä pois päältä, jolloin kuvista piirretään ainoastaan rajat. TurboPrintissä on myös oma virtuaalimuistisysteemi, jolla voi helpottaa muistipulasta kärsivän koneen kuormaa. Mikäli Graphics Publisher on käytössä Workbenchin päällä, voi hakemistoista vetää kuvia suoraan layout-ikkunaan käsiteltäväksi (drag & drop).

Jokaista kuvaa voi manipuloida ohjelman resurssien puitteissa itsenäisesti, ja jokaisella kuvalla/elementillä voi olla sille räätälöidyt asetukset. Kuvien kirkkautta ja kontrastia voi säätää, tehdä gamma-arvon korjauksia, muuttaa kuvan terävyyttä sekä säätää jokaista väriarvoa erikseen, jolloin kuvissa voi korostaa esimerkiksi punaisia sävyjä.

Kuvia voi myös skaalata rajattomasti sekä kääntää 0/90/180/270 astetta (ei siis vapaasti). GP:stä löytyy myös lähinnä valokuville tarkoitettu ominaisuus, jolla ohjelma hakee valokuville tulostuksen kannalta parhaimmat mahdolliset arvot eri värisävyistä. Hyödyllinen ominaisuus on myös mahdollisuus rajata kuvista haluttu osa, jolloin tulostettavaa kuvaa ei tarvitse leikellä ennen tulostamista kuvankäsittelyohjelmassa, vaan valitun osan voi hyödyntää suoraan Graphics Publisherissa.

Tekstin pyörittelyä

Graphics Publisherissa on myös mahdollisuus lisätä tekstiä tulostettavaan kuvaan. Tekstille voi määritellä käyttöön joko bitmap-fontin tai skaalattavan compugraphic-fontin. Tekstiä voi syöttää joko GP:n avaamassa ikkunassa tai vaihtoehtoisesti voidaan ladata ennaltamuotoiltu teksti. Varsinaiset tekstinkäsittelyominaisuudet eivät ole päätähuimaavia, mutta perusmuotoilutyökalut ovat mukana myös GP:ssa. Kirjasimen koon lisäksi voi määritellä sen värin sekä tekstin taustan värin. Taustaväri voi myös olla läpinäkyvä (toisin kuin kuvien tausta) tai itse tekstin voi määritellä läpinäkyväksi ja taustalle valitaan jokin väri.

Tekstin voi myös lihavoida sekä kursivoida, sitä voi pyörittää 0/90/180/270 astetta, rivivälin voi määritellä ja koko tekstin voi määritellä tekstilaitikon sisälle joko vasempaan/oikeaan reunaan tai keskitetyksi. Jos on pi-

dempi teksti kyseessä, voi myös tekstirivit tasata pituudeltaan yhteneväisiksi, jolloin kokonaisuus tulee muotoilultaan tasajakoiseksi. Myös itse laatikon reunan paksuuden voi määritellä halutun kokoiseksi.

TP tukee hyvin laajaa kirjoa markkinoilla olevista tulostimista ja lisääjуреita tuotetaan aina tarpeen mukaan. Vaikka tulostin ei olisikaan suoraan tuettavien listassa, voi sitä mahdollisesti käyttää jonkin toisen ajurin kautta. Tällä hetkellä suoraan tuetut tulostinmallit löytyvät IrseeSoftin kotisivulta. Joitakin tulostinmalleja voi käyttää myös aikaisempien mallien ajureilla.

Ei niin paljon hyvää ettei jotain puutteitakin. Graphics Publisherkaan ei ole täydellinen. Kuvien sijoittelua rajoittaa jonkin verran se, ettei kuville voi määritellä läpinäkyvää väriä. Päällekkäin sijoitetut kuvat (tai esimerkiksi graafinen logo sijoitettuna toisen kuvan päälle) todellakin ovat päällekkäin eivätkä kerroksina, jolloin päällimmäisenä olevan kuvan taustaväri ei päästä alempien elementtien komponentteja näkyviin, vaan on mattana niiden päällä. Tilannetta voisi verrata vaikka siihen, että sijoittaa piirtoheitinkalvoja päällekkäin tai A4-arkkeja päällekkäin. Edellisestä muodostuu "yhteensulautunut" kokonaisuus, kun taas A4-arkeissa alemmat arkit eivät ole ollenkaan näkyvillä. Nyt kuvaelementit pitää yhdistää jossain kuvankäsittelyohjelmistossa, mikäli haluaa käyttää päällekkäisiä elementtejä. Muuten Graphics Publisher on ainakin allekirjoittaneen käytössä toiminut odotusten mukaisesti sekä täyttänyt tehtävänsä vähintäänkin kiitettävästi.

TurboSpool-tulostuspuskuri

Tulostinspooleri toimii tulostettavan materiaalin puskurina ja välivarastona. TurboSpool ottaa vastaan ohjelmiston lähettämät tulostuskomennot ja kirjoittaa ne väliaikaisesti kiintolevyille, josta se syöttää dataa tulostimelle sitä mukaa kuin kirjoitin saa pusketta tavaraa ulos. Näin käyttäjä voi jatkaa koneella työskentelyä ja TurboSpool hoitaa tulostamisen taustajossa.

Spoolerista on hyötyä erityisesti silloin, kun tulostettavana on suuria määriä tekstiä tai laajoja kuvasarjoja. Varsinkin tehokkaammilla prosessoreilla varustetut koneet hyötyvät tilanteesta, jossa ne voivat prosessoida tulostettavan datan, siirtää sen varastoon odottamaan tulostusvuoroaan ja vapautuvat muuhun työhön. TurboSpoolissa tulostettavan datan tulostusjärjestystä on myös mahdollista muuttaa ja siirtää esimerkiksi myöhemmin tulostusjonoon sijoitetun datan tulostuksen kärkeen, poistaa tulostukseen tulevia tiedostoja ja myös pysäyttää tulostuksen väliaikaisesti.

TurboSpoolin käytöstä rankemmalla tasolla on myös henkilökohtaista kokemusta. Viime keväänä työstäessäni opinnäytetyötäni muokkasin ja tulostin kirjoittamani tekstin WordWorth 6:lla. Työ käsitti suurelta osin puhdasta tekstiä, jolloin jopa WW pystyi muokkaamaan siitä suhteellisen nopeasti tulostettavaa materiaalia. (Jokainen joka on liittännyt kuvia tekstin joukkoon WordWorthissä tietää varmasti, kuinka uskomattoman hidas se saattaa olla dokumenttia tulostettaessa.)

Itse työssä oli noin 500 sivua tulostettavaa tekstiä, ja mikäli TurboSpool ei olisi ollut käytössä, olisi WW jokaisen tulostettavan sivun jälkeen joutunut pitämään pienen tauon ennen kuin se pystyisi lähettämään seuraavaa

sivua laserille tulostettavaksi (jossa on vain 1 Mt muistia). Nyt WW muokkasi sivuja tulostettavaan muotoon rauhassa, TurboSpool laittoi ne tulosjonoon ja HP LaserJet puski niitä ulos niin nopeasti kuin pystyi. Paljon tehokkaampaa ja nopeampaa. Aikaa työn tulostamisessa vierähti näinkin aivan riittämiin... :)

Muuta mukavaa

TP:ssä on tuki myös PowerPC-prosessoreille. 060-käyttäjänä en kuitenkaan ole voinut tutustua tähän ominaisuuteen. Oletettavasti tulostettavan datan prosessointi nopeutuu, mutta nykyiselläkään laitteistolla GP:sta tulostaminen ei ole tuottanut suuria odotusaikoja. Useita erilaisia objekteja sisältävät projektit vievät tietenkin prosessointitehoa runsaasti, jolloin nopeammasta prosessorista hyötynee enemmän. Yksittäisten kuvien tulostusnopeus on vähintäänkin kiitettävää Graphics Publisherista, kun sitä vertaa tulostamiseen esim. WordWorthistä. IrseeSoft on luvannut tulostuksen nopeutumista WW:stä seuraavaan TurboPrint-versioon.

Laserkirjoittimella tekstitulostuksen tarkkuutta ei ehkä oikeastaan voi havaita muuten kuin tulostamalla todella pientä tekstiä tai suurempia väripintoja tai -liukuja. Esimerkiksi kolmen pisteen teksti tulostettuna 300DPI:llä erottuu selkeästi kun sitä vertaa tekstiin, joka on tulostettu tarkkuudella 600 pistettä tuumalle. Jos kirjasinkoko on luokkaa >12 ei pelkästä tekstistä ole kovin helppo määrittellä, millä tarkkuudella se on tulostettu (esim. käyttöjärjestelmän omilla HP:n ajureilla vai TP:llä).

Värillinen mustesuihkutulostus sen sijaan on aivan omaa luokkaa TurboPrintin ajureilla tulostettuna. Väriliu'ut ja -sävyt ovat puhtaita, ylimääräistä rasteroitumista ei esiinny ja tuloste näyttää lähes samalta kuin näyttöruudullakin. Erikoispaperia käytettäessä tulostelaatu paranee hyvästä loistavaan. Kaikki tulostimen optiot ovat käytettävissä niin kuin ne on alun perin tarkoitettukin käytettäväksi. TurboPrint 6 todellakin avasi uuden, väririkkaan ja korkealaatuisten tulosteiden maailman.

Markkinoilla on myös toinen laatutulostuksen vaihtoehto, Canon Studio (tjisp), mutta koska minulla ei ole henkilökohtaista kokemusta ohjelmiston ominaisuuksista eikä mahdollisuutta empiiriseen vertailuun ei ko. ohjelmiston vertaaminen TurboPrintiin ole mahdollista. Olisi kuitenkin mielenkiintoista kuulla Studion käyttäjien kokemuksia tulosteiden laadusta ja itse ohjelmiston ominaisuuksista.

Toimiva käyttäjätuki

Olemassaoleviin käyttäjiin suhtautuminen IrseeSoftilla on hoidettu esimerkillisesti. Olen itse pari kertaa kirjoittanut ohjelmistopakettissa mielestäni olevista pienistä puutteista ja parannusehdotuksista sekä tiedustellut ajurikohtaisia funktioita, ja jokaisessa tapauksessa käyttäjäpalautteeseen on suhtauduttu asiallisesti ja vastauksen kysymyksiin on saanut hyvin nopeasti. On mukava havaita, että melko paljon kutistuneilla Amigamarkkinoilla yhä riittää laitteiston tukemiseen ammattimaisesti suhtautuvia yrityksiä. Itse asiassa koko Amiga-käyttäjäkuntaa ympäröi tietynlainen synergia, yhteishenki, joka on puhaltanut ilmaa pelastusveneeseen vuosien varrella. Todellista tiimityötä.

Ohjelman tulevaisuus

TurboPrintistä on juuri julkaistu ohjelmaversio 7. Esim. Graphics Publisheriin on lisätty optioita ja tietysti uusia tulostinajureita on lisätty vanhojen rinnalle. Rekisteröityneille käyttäjille tarjotaan melko edullista päivitysmahdollisuutta:

Turboprint Pro 6 -> Turboprint Pro 7: DEM 49,-
Turboprint Pro 5 -> Turboprint Pro 7: DEM 59,-
Turboprint Pro 1/2/3/4 -> Turboprint Pro 7: DEM 69,-
Turboprint I/II -> Turboprint Pro 7: DEM 79.-

Hintaan lisätään postituskulut, jotka Euroopan alueelle ovat 18 DEM. Näin yhteishinnaksi tulee esim. versiosta 6 versioon 7 päivittäessä n. 200 mk. Päivitystä varten täytyy lähettää alkuperäisen levykkeen etiketti (jossa näkyy sarjanumero) esim. faksilla tai valokopiona IrseeSoftille.

Yrityksen WWW-sivuilla on jotain informaatiota parannuksista ja muutoksista. Kaikkia 7-version tekstejä ei ole vielä saatavilla englanninkielisinä, mutta saksankielentaitoisille löytyy materiaalia verkosta. Kaikkien surfailijoiden kannattaa suunnata kulku osoitteeseen <http://www.irseesoft.com/>, josta löytyy tietoa itse ohjelmasta sekä myös päivityspaketeista. Mikäli TurboPrint kiinnostaa, lisää informaatiota saa allekirjoittaneelta myös sähköpostitse. Lähetä kommenttisi/kysymykset osoitteeseen Tomi.Hurenius@sci.fi. Suomessa TurboPrintiä myy ainakin Gentle Eye Ky, jonka 23.12. päivätyssä hinnastossa versio 7 maksaa 390 mk.

TurboPrint Professional 6 -tulostusohjelmisto

Valmistaja: IrseeSoft
Meinrad-Spieß-Platz 2
D-87660 Irsee
Germany

Puh. +49 8341 74327
Fax +49 8341 12042

mail@irseesoft.com
<http://www.irseesoft.com>

Vaatimukset: AmigaOS 2.0 tai uudempi, kiintolevy suositeltava

Testattu: A1200T/060, 2 Mt Chip, 80 Mt Fast, CV64/3D
HP LaserJet 6L, Epson Stylus Photo 700

Edustaja: Broadline Oy, puh. (09) 874 7900, broline@dlc.fi
Gentle Eye Ky, puh. (03) 363 0048, ge@vip.fi

1.31 WordWorth 7

<=====>
WordWorth 7
Risto Räikkä
<=====>

Kun vuonna 1995 ostin A1200:n, sen mukana tuli Magic-softapaketti. Pian huomasin, että WordWorth 4 SE -tekstinkäsittelyohjelma muodostui minulle paketin suosituimmaksi ohjelmaksi. Kun myin muutama kuukausi sitten A1200:ni, luovutin tietenkin myös Magic-paketin sen mukana. Jäljelle jäi vain aikoinaan ostamani Dynamite-paketin mukana tullut WordWorth SE vuodelta 1993. Nykyään se tuntuu erittäin vaatimattomalta ja surkealta: siihen ei voi lisätä kirjasintyyplejä, ja kuvista se hyväksyy vain tietyyntyyppiset IFF:t. Lisäksi ohjelma oli hidas ja kaatuili luvattoman paljon, joten oli aika siirtyä nykyaikaisempaan softaan.

5.12. menin Sakun pikkujouluille mielessäni hyvän teksturin ostaminen. Gentle Eye olikin paikalla laajan softavalikoimansa kanssa, ja vähän aikaa pohdittuani, ostaisinko WW 6:n vaiko seiskan, valitsin uudemman. Syynä tähän oli se, että joudun käyttämään koululla Windows-PC:itä, ja se kai olisi yhteensopivampi niiden kanssa. Kun hyvässä muistissa olivat ohjelman huippuhyvät arvostelut, ei valinta loppujen lopuksi ollut vaikea.

Ohjelma tulee muovitetussa CD-kotelossa, jossa on CD:n lisäksi päivityslevyke versiosta 7 versioon 7.01 sekä kansi, jossa on aloitusohjeet, ja saksankielinen rekisteröintilappunen. Manuaalia paketissa ei tule, vaan sen tilalla on AmigaGuide-opas, jonka käytössä kenelläkään amigistilla ei pitäisi olla ongelmia. Printattu manuaali on kansitekstin perusteella saatavissa erikseen. CD:llä on englanninkielisen version lisäksi erikseen myös saksan- ja ranskankieliset versiot.

Asennus on helppoa: CD vain sisään ja klikataan tuttua Installer-skriptin ikonia. Sen jälkeen sitten asennetaan päivitys levykkeeltä. Parin minuutin kuluttua ohjelma onkin asennettu kiintolevyille, josta se vie hiukan alle neljä megaa tilaa. Mukana tulee myös 6,5 megaa clipart-leikekuvioita, joista valitettavasti suurin osa on bittikarttamuodossa - vain alle puoli megaa on skaalattavassa CGM-formaatissa. Lisäksi mukana on Amiga Formatin kansirompun esittely-CD, joka vie loput CD:ltä täytetystä tilasta: 60 megaa. Levyä olisi siis voinut täyttää enemmänkin, mutta näinkin se on oiva paketti.

Kuva

Ensimmäisen kerran WordWorthia käynnistettäessä se kysyy käyttäjän nimen, firman ja rekisteröintikortista löytyvän numeron. Sitten ohjelma onkin jo käyttökunnossa. Graafinen käyttöliittymä on hyvin samankaltainen version 4 SE kanssa. Uutena lisänä on ns. "Cool look", eli toiminneikoneiden ja yläpalkin ympäriltä on poistettu laatikot; näkymä on hieman enemmän silmää miellyttävämpi. Muuta uutta on muutama toiminto lisää yläpalkissa, kuten mahdollisuus yhdellä napsauksella muuttaa valitut merkit pieniksi tai suuriksi, sekä toiminto, jonka avulla voi siirtää valittua tekstiä nopeasti paikasta toiseen. Työkalupalkkiin voi valita eri työkaluja, ja sen paikan voi muuttaa halutuksi, aivan kuten edellisessä enemmän käyttämässäni versiossa.

Ohjelman teho piilee valikoissa ja pikanäppäimissä. Niiden alta löytyykin kymmeniä uusia toimintoja. Uutta on valinnainen salasanavalinta jokaiselle dokumentille erikseen. Tässä versiossa on myös kunnollinen "Mail merge"-toiminto, joka auttaa suurten postitusten tekemisessä. "Quick Shapes":n

eli "pikamuotojen" avulla voi helposti lisätä skaalattavia tähtiä, nuolia, puhekuplia ym. tekstin sekaan. Vesileima-toiminnolla voi laittaa tekstin alle kuvan, jonka päälle voi kirjoittaa aivan normaalisti.

Ohjelmassa on automaattinen virheenkorjaus (englanniksi) reaaliaikaisena, thesaurus sekä mahdollisuus sisällysluetteloiden ja listojen tekemiseen. Amigan puhesyntikan saa mölISEMÄÄN kirjoitetun tekstin kokonaisuudessaan tai vain valitun kohdan. Äänen taajuutta ja sävyä voi muuttaa: voi valita ihmisen tai robotin, miehen tai naisen äänen. Luovien taukojen ajaksi ohjelma tarjoaa playtime-pelin.

Install-fonts-ohjelman avulla uusien kirjasinlajien asentaminen on helppoa ja nopeaa. WW7 hyväksyy Compugraphic-, PostScript-, TrueType- ja bittikarttamuotoiset kirjaset. Kalliita Agfa-fonts-kirjasinpaketteja vakavampaan käyttöön on saatavissa Digitalta erikseen. Clipart-kuvia on runsaasti, kuitenkin vain vähän skaalattavia. Lisää skaalattavia kuvia voi tilata Digitalta kalliiseen hintaan. Jos haluaa lisätä kuvia, kannattaa ostaa jokin PC:lle tarkoitettu kokoelma, jossa tiedostot ovat CGM-muodossa. WordWorth osaa käyttää BMP-, CGM-, GEM-, GIF-, IMG-, PCX- ja TIFF-tyyppisiä kuvia.

Automaattitallennuksen saa halutuvin aikaväleihin. Ohjelmassa on monipuoliset ARexx-makrot, ja myös omia voi lisätä. Oppaassa on ohjeet kaikista WW7:n ARexx-komennoista. Mukana on mm. HTML- ja AmigaGuide-muotoisten dokumenttien WW-tekstiksi muuttamiseen tarvittavat skriptit. Tämä on kuitenkin hidasta, eikä muuntoprosessia voi keskeyttää. ARexx-skriptejä ovat myös "wizardit", joiden avulla voi tehdä faksipohjan, yksinkertaisen WWW-sivun (samanlaisten WWW-sivujen tekoa voi helpottaa huomattavasti tekemällä oman skriptin siihen tarkoitukseen), ja onpa mukana myös WW7:n ARexxillä tehty hirsipuu-peli.

Hiiren oikealla näppäimellä voi käyttää hyppyvalikoita (popup-menu), joiden avulla voi kätevästi toteuttaa eri toimintoja. Tekstin päällä voi helposti valita tekstin leikkauksen, kopioinnin tai liimauksen, lisätä objekteja kuten kuvia ja merkkejä, muuttaa kirjaisimia, kappaleen muotoilua ja zoomata sivua. Työkalupalkin päällä oikeaa nappia käytettäessä voi vaikka poistaa viivaimet tai muokata työkalupalkkia. Yläpalkin kohdalla taas voi muuttaa esim. tabulaattoreiden koot. Magic Menu -ohjelman ollessa käytössä saattaa hyppyvalikoiden käyttö vaikeutua, joten popup-toiminto kannattaa ottaa pois käytöstä WW:n käytön ajaksi.

Ohjelmassa on AmigaGuide-online-manuaali. Help-näppäintä painettaessa tulee esiin selkeä opas. Myös Help-valikosta saa saman oppaan auki eri kohdista: "How do I do...?" eli "kuinka saan tehtyä jotain", sisällysluettelo, hakemisto, pikanäppäimet, mitä uutta on versiossa 7.0 ja ongelmien selvittäminen. AmigaGuide -opas on käyttökelpoinen ja sähköisellä muodolla on säästetty paketin hintaa, mutta jotkut haluaisivat varmasti paperisen oppaan. Sellainen on saatavissa Digitalta lisämaksua vastaan. Tällainen menettely on mielestäni hyvä, koska näin säästää paitsi hinnassa, myös luontoa.

Dokumentin voi tallentaa RTF:nä (Rich Text Format, kaikkien nykyaikaisten tekstinkäsittelyohjelmien pitäisi lukea tätä formaattia) ja ja WordPerfect5.1-formaatissa. WW7 pystyy lukemaan ASCII-, MS Word-, MS Works-, RTF-, WordPerfect- ja WordStar-muotoisia dokumentteja ja muuntamaan ne WordWorthin omaan muotoon.

Tekstiefektit ovat aikaisempaa monipuolisemmat, ja niiden avulla voi lisätä

tekstiin varjoja, muuntaa teksti ympyrän tai puoliympyrän muotoon, kallistaa haluttuun kulmaan jne. Dokumenttien erilaiset tyyli-tyylit voi määrittää, ohjelmassa on TurboCalc-taulukoiden ja kaavioiden lisäämismahdollisuus sekä kymmeniä muita tarpeellisia uusia ominaisuuksia.

Ettei menisi vallan listaksi koko juttu, niin lopetan tähän. Eli kyllä ominaisuuksia löytyy vaikka millä mitalla, ja niiden pitäisi riittää mainiosti ainakin kotikäyttöön. Ainoa ominaisuus, johon olen tottunut käyttäessäni MS Wordia, ovat taulukot, mutta kyllä ilman sitäkin pärjää, koska saman voi hoitaa TurboCalcilla ja sitten liittää taulukot tekstiin. Myös tulostuksen esikatselun soisi olevan nykyään perusominaisuus tekstinkäsittelyohjelmassa.

Tulostuksen laatu WW7:ssä on erinomainen. Mukana on 30 ajuria, ja lisää saa mm. Aminetistä. Kokeilin dokumenttien tulostusta, ja jälki oli erinomainen HP DeskJet 550C:llä ja Canon BJ-210:llä. Canonille ei tosin ollut mukana 210:lle sopivaa ajuria, vaan yleisajuri, joten kuvia pystyi tulostamaan vain mustavalkoisena tai harmaasävyissä.

Ohjelma on riittävän nopea, mutta ARexx-skriptit ja tekstiefektit muodostuivat tahmaajaksi koneellani. Seuraavaan versioon toivonkin PPC-tukea, jonka mahdollistaminen ei pitäisi olla mahdotonta, koska osa ohjelmasta muodostuu erillisistä moduuleista.

Kaiken kaikkiaan ohjelma on erinomainen pienistä puutteistaan huolimatta. 420 markan hintakaan ei ole liikaa näin laadukkaasta ohjelmasta, ei ainakaan verrattuna PC:n vastaavien ohjelmien tuhansien markkojen hintaan. Voinkin suositella tätä ohjelmaa kaikille uutta teksturia havitteleville.

WordWorth 7 CD

Valmistaja: Digita International Ltd
Rolle Street
Exmouth
Devon EX8 1HE
England

Puh. +01 395 270 273
Fax +01 395 268 893

<http://www.digita.com/supportemail.html>
<http://www.digita.com>

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

Hinta: 420 mk (rekisteröintikortti Saksaan 3,20 mk)

Testattu: Amiga 4000, WB 3.0, 040/25 MHz, PPC604e/233 MHz,
64 Mt Fast, 4,1 Gt kiintolevy, 24x CD-ROM

Vaatimukset: WB 2.04, kiintolevy, 3 Mt muistia, CD-ROM-asema

Suosittelun: WB 3.0, kiintolevy, 8 Mt Fast, CD-ROM, 68030+

Käytettävyys: 10/10

+ helppo omaksua jokaisen, joka on ennen käyttänyt graafista tekstinkäsittelyohjelmaa, ja muutenkin helppo oppia

Ominaisuudet: 8/10

+ hyvä AmigaGuide -opas

- ei mahdollisuutta tallentaa MS Word- ja MS Works -formaateissa

- suomenkielisyys olisi suotavaa

- hitaus objekteja ja tekstiefektejä käsitellessä

(Olisi sittenkin pitänyt ostaa se 060 PPC:n sijaan...)

Hinta: 9/10

+ laatua edullisesti

Yleisarvosana: 87%

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta risto.raikka@dlc.fi.

1.32 Vuosikymmen Amigaa

```
<=====>
Vuosikymmen Amigaa
Esa Heikkinen
<=====>
```

Eli erään amigistin koko tarina alusta tähän päivään.

Löysinpä varastoa siivotessani todella historiallisen kirjasen. Valkoinen, reilun puolen sentin paksuinen värillisin kansin varustettu painettu kirjanen kertoo itsestään "Amiga tuotehinnasto 1.8.1989", Oy PCI-Data Ab. Tarkeempi vilkaisu sisälle tuo mieleen silloiset ajat - moni asia oli toisin. Itselläni oli tuolloin Amiga 500, jossa oli 1 Mt muistia (512 kt kello/RAM-kortti sisällä) ja lisälevyasema.

Johdantoteksti vie lukijan tuoteluettelon pariin...

"Tässä tuoteluettelossa on esitelty tärkeimmät Commodore AMIGAlle saatavat ohjelmat ja oheislaitteet, jotka ovat Oy PCI-Data Ab:n edustuksessa. Tuotevalikoima kasvaa jatkuvasti ja uudistamme tätä luetteloa vastaavasti.

AMIGAlle tehtyjä ohjelmia tuovat maahan monet muutkin maahantuojat, joten kannattaa kysyä AMIGA-tuotteita myyvistä jälleenmyyjäpisteistä lisätietoja. Kaikkia tässä luettelossa esiintyviä tuotteita on saatavana valtuutetuilta Commodore-jälleenmyyjiltä.

AMIGA-TERVEISIN Oy PCI-Data Ab"

Johdantosivun jälkeen alkaa itse asia. Heti alkuun käy selväksi, että myydyt mallit ovat olleet Amiga 500 ja Amiga 2000. Edes Amiga 3000:sta ei ole mitään tietoa...

"AMIGA 2000 KESKUSYKSIKKÖ, hinta 9995 mk.

AMIGA 2000:N VÄRIGRAFIIKKA HÄMMÄSTYTTÄÄ KUVANTEKEMISEN AMMATTILAISIA. Amiga 2000 on yksi markkinoiden moderneimmista mikrotietokoneista. Sen vahvin

valtti on huikea värigrafiikka. Amiga 2000 suorastaan houkuttelee käyttäjänsä laajentamaan mikrotietokoneen käyttöaluetta.

Amigan loistelias värigrafiikka ja sen helppokäyttöiset ohjelmat ja ikkunat avaavat aivan uusia mahdollisuuksia asioiden havainnollistamisessa. Erikoistaitojensa lisäksi Amiga osaa kaiken sen, mitä mikroilta tyypillisesti odotetaan. Ohjelmansovelluksia on runsaasti ja niiden määrää lisää Amiga 2000:n PC-yhteensopivuus.

Sivuntaitto ja esitysjärjestelmät ovat niitä alueita, joilla Amiga 2000:n ominaisuudet todella pääsevät oikeuksiinsa. Kun yhdistät Amiga 2000:een Professional Page -sivuntaitto-ohjelman, voit tuottaa jopa värilliset paino-originaalit omalla työpöydälläsi.

Tekniset tiedot:

- prosessori: Motorola 68000, 16/32 it
- kellotaajuus: 7,16 MHz
- apuprosessorit: animaatio, DMA, grafiikka ja ääni
- muisti: RAM: 1 megatavu vakiona, laajennettavissa 9 megatavuun asti
ROM: 256 kilotavua
- liitännät: näppäimistö, 2 kpl hiiri/joystick-liitäntöjä (tukee valokynän ja grafiikkatabletin käyttöä), sarjaliitäntä, rinnakkaisliitäntä, video, stereoulostulo, ulostulo lisälevyasemille
- hiiri vakiovarusteena
- sisäänrakennettu 3,5":n levyasema, tilat lisälevyasemille (1 kpl 3,5" ja 1 kpl 5,25")
- 4096 väriä
- 4 äänigeneraattoria, stereoulostulo, sisäänrakennettu puhesyntetisaattori
- AMIGADOS-käyttäjärjestelmä
- moniajomahdollisuus

AMIGA 500 KESKUSYKSIKKÖ, hinta 4995 mk.

KOKO PERHEEN TIETOKONE: VALMENNUS, VIIHDE, HYÖTY. Aa niinkuin Amiga. Muista A:lla alkavista on turha puhua samana päivänä. Loppuja aakkosia ei tarvitse edes mainita. Vain yksi on Amiga 500. Se on enemmän kuin tietokone. Paras-ta, mitä olet nähnyt ja kuullut - ja enemmän kuin pystyt kuvittelemaan.

Amiga 500:n grafiikka on aivan oma lukunsa, 4096 värin ja jopa 640x512 kuvapistetiheyden variaatioita on mahdotonta kuvitella. Ne täytyy nähdä. Ko-kea omin silmin. Ja kuulla omin korvin Amigan neljän äänigeneraattorin puhe ja musiikki, stereona tietenkin. Amiga 500 on joka kodin perustietokone: paras pelikaveri, väsymätön valmentaja ja monikäyttöinen hyötytietokone.

Tekniset tiedot:

- prosessori: Motorola 68000, 16/32 Bit
- kellotaajuus: 7.16 MHz
- kolme erikoispiiriä: animaatio, grafiikka ja ääni
- muisti: 512 kt RAM vakiona, laajennettavissa 1 megatavuun
- liitännät: hiiri/joystick-liitäntöjä, sarjaliitäntä, rinnakkaisliitäntä, video, stereoulostulo, liitäntä lisälevyasemille, RAM-laajennus, AMIGA-väylä
- hiiri vakiovarusteena

- sisäänrakennettu 3,5":n levyasema
- 4096 väriä
- 4 äänigeneraattoria, stereoulostulo, sisäänrakennettu puhesyntetisaattori
- AMIGADOS-käyttäjärjestelmä
- mitat: 57 cm x 33 cm x 6 cm

AMIGA 1084S MONITORI, hinta 2995 mk.

LAADUKAS MONITORI AMIGALLE, COMMODORE 64:LLE JA 128:LLE. 1084S on laadukas tietokonekäyttöön suunniteltu värimonitori, joka sopii suoraan esimerkiksi Amigaan, Commodore 64:een ja 128:aan. Kunnollisen värimonitorin avulla värit, kirjaimet ja kuviot toistuvat teräväreunaisina eivätkä värit sekoitu.

Laitteen liitännät kattavat kaikki nykyään tietokoneissa käytettävät signaalit ja monitorin mukana toimitetaan johtosarjat, joilla kytkentä onnistuu kaikkiin Commodoren laitteisiin. Tarvittaessa 1084S:ää voidaan käyttää myös videokameran tai tv-viritin kuvaruutuna. Monitorin voi sijoittaa haluamaansa asentoon laitteen alla olevan käännettävän jalustan avulla. Monitorissa on myös kuulokeliitäntä.

Ominaisuudet:

- 14" kuvaputki
- poikkeutuskulma 90 astetta
- säätimet: vaaka- ja pystysuuntainen kohdistus, kuvan korkeus ja leveys, valoisuus, kontrasti, värikylläisyys, terävyys ja äänen voimakkuus
- liitännät: CVBS/L, Chroma in, audio in ja TTL RGB
- videotaajuus 4,8 MHz
- pisteen koko 0.39 mm, erotuskyky 600 juovaa
- merkkimäärä > 2000 merkkiä (80x25)
- rasteritaajuus 50/60 Hz, juovataajuus 15625 Hz
- ääniteho 1W -särö 5%
- tehontarve 75W
- mitat 320 x 350 x 387 mm
- paino 11 kg.

IDEK MF-5015 15" MONITORI, hinta 6500 mk.

TARKKA, SÄVYKÄS, HERKKÄ MULTIFLAT 15" MONITAAJUUSMONITORI. Idek Multiflat MF-5015 on multiscan analogi/digitalimonitori, jonka suorakulmainen 15-tuumainen näyttö on hiuksiahalkovan tarkka. Multiflat sopii lähes kaikkiin laitteisiin, kuten esimerkiksi PC, XT, AT, 386, PS/2 ja Amiga.

Vaaka- ja pystypoikkeutussignaalien säätö on täysin automaattinen. Automaattinen tahdistuksen näkyvin hyöty on kuvan värinättömyys. 15 tuuman kuva on suuri ja selkeä ja dynaaminen tarkennus pitää kuvan terävänä kaikissa tilanteissa. Kuvaruudun pinta on himmeä, mikä estää kiusalliset heijastukset. Multiflat-monitori sopii mihin tahansa grafiikkakorttiin: VGA, PGA, EGA+, EGA, CGA, HDA, MDA.

Ominaisuudet:

- 15" litteä, suorakulmainen heijastamaton kuvaputki
- P-22 fosfori, suhteellisen lyhyt jälkiloisto

- pistekoko 0.31 mm, 800/600 juovaa
- automaattisesti tahdistava: 15.5 - 37 kHz vaaka ja 50-90 Hz pysty
- kaistaleveys 30 MHz
- liitännät: TTL D9-liittimellä ja analoginen D15-liittimellä
- analogiaohjauksella värejä rajoittamattomasti ja digitaalisesti 64.
- yksivärivalinnat: punainen, sininen, vihreä, keltainen, valkoinen, syaani ja magenta
- säätimet: kirkkaus, kontrasti, vaaka leveys/keskitys ja pysty korkeus/keskitys
- tehonkulutus 100W
- mitat 401,5 x 372 x 340 mm
- lisävarusteena kääntöjalusta (200 mk).

68020-TURBOKORTTI (A2000) JA 2MT 32-BIT RAM, hinta 19500 mk.

LISÄÄ SUORITUSTEHOA AMIGAAN. 32-BITTISELLÄ 68020-PROSESSORILLA NOIN 400% LISÄÄ NOPEUTTA. Tämä turbokortti nopeuttaa Amigan keskusyksikön toimintaa 400%. Prosessorina on 68020, joka on sisäiseltä rakenteeltaan täysin 32-bittinen.

Laskentatehoa vaativissa sovellutuksissa kannattaa kortille asentaa 68881-matematiikkaprosessori. Lisää suorituskkyä saadaan vielä käyttämällä 68882-matematiikkaprosessoria, jonka kellotaajuus voi olla jopa 20 MHz. Kortti asennetaan Amigan laajennusväylään eikä se näin ollen muuta koneen fyysisiä mittoja.

Tekniset tiedot:

- nopeuttaa Amigan toimintaa noin 400%
- Motorola 68020-prosessori, 14,3 MHz kellotaajuus
- kanta 68881-matematiikkaprosessorille (mahdollisuus käyttää myös 68882)
- 68851-muistinhallintapiiri
- 2 megatavua 32-bittistä RAM-muistia, laajennettavissa 4 megatavuun
- 64 kt ROM
- vie yhden Amigan korttipaikan (86-pin), ottaa käyttöjännitteen koneesta
- täysin yhteensopiva Amigan ohjelmien kanssa
- mahdollisuus käyttää vaihtoehtoisesti Amigan omaa prosessoria (68000)

2 MEGATAVUN LISÄMUISTIKORTTI, hinta 5995 mk.

HELPOTTAA LAAJOJEN OHJELMIEN TOIMINTAA JA PARANTAA KONEEN SUORITUSKYKYÄ. MAHDOLLISUUS ISON RAM-DISK KAPASITEETTIIN. Lisämuistikortti tekee Amigasta entistä kätevämmän ja tehokkaamman. Grafiikkaohjelmissa saat enemmän värejä käyttöön. Animaatioiden teko on joustavampaa. Taulukkolaskennassa saat isompia työsivuja kerralla muistiin. Koneesi moniajo-ominaisuudet paranevat oleellisesti.

RAM-diskin käyttö väliaikaisena tallennusmuotona on kätevää ja nopeata. Lisämuistikortin ansiosta voit pitää isojakin aineistoja RAM-diskillä koneesi muiden ominaisuuksien siitä kärsimättä. Ohjelman kehitystyössä verratton apuväline.

Tekniset tiedot:

- kapasiteetti 8 Megatavua, vakiona 2 Mt

- liitetään Amiga 2000 laajennuskorttipaikkaan, täyspitkä kortti
- aktivoituu automaattisesti konetta käynnistettäessä
- muistityyppi FAST MEMORY, DMA
- laajennettavuus 4 Mt (10665 mk) ja 8 Mt (19995 mk) asti"

Katteet kohdallaan

Hurjia hintoja nykymittakaavassa, vaikkakin vielä kovempia ne olivat tuolloin, rahan arvo oli kuitenkin hieman kovempi vuosikymmen takaperin. Hurjista katteista huolimatta Amiga kuitenkin myi hyvin, olihan se muita koneita teknisesti vuosia edellä. Ajan kanssa hinnatkin alkoivat hitaasti pudota konemyynnin kasvaessa. 90-luvun alussa Amiga eli kulta-aikaansa, se oli tullut jäädäkseen ja korvannut aiemman suursuosikin, Commodore 64:n. Eri konemalleja alkoi syntyä, uusia Amigaan sopivia lisälaitteita syntyi useilta eri valmistajilta, jatkuvaa kehitystä tapahtui ja alan lehdissä, MikroBitti etunenässä, esiteltiin jatkuvasti Amigalle julkaistut uutuudet. Tuolloin julkaistu Commodore-lehti (C=lehti), joka näki päivänvalon C64:n kulta-aikoina, oli sekin täynnä Amiga-juttuja, kun C64-aiheiset jutut kiihottuivat hitaasti pois.

Kotitietokoneena Amiga oli eräänlainen itsestäänselvyys. Esimerkiksi koulukokouksien käymät keskustelut tietokoneista liittyivät yleensä aina Amigaan ja sen peleihin, aivan kuten aiemmin C64:n tapauksessa. Jo C64:n aikoina alkanut pelipiratismi eleli nuorison povitaskuissa kulkevilla diskettipiirroksilla, jotka olivat kaverusten keskuudessa kuin pelikortteja pokerissa. Jos jollakulla oli tietokone kotonaan, oli lähes itsestään selvää, että se oli Amiga. Monella oli vielä C64 kakkoskoneena. Harvemmillä oli PC:tä. Jos myönsi käyttävänsä Atari ST:tä, sai osakseen halveksuntaa. Tämä Amigan arkikivihollinen numero 1, taisteli samassa kastissa, samoista käyttäjistä. Olipa Atarilla tuolloin erittäin fanaattisia käyttäjiä, jotka paheksuivat Amigaa ja Amigan käyttäjiä yli kaiken. Konesota oli kovempaa kuin Amigan ja PC:n käyttäjien välillä koskaan.

Mukaan vain!

Itse ostin ensimmäisen Amigani (A500) 7.5.1988, on ostokuittikin jäljellä. Se maksoi 4000 mk, joka oli tuolloin ylivoimaisesti halvin hinta, koska konetta myytiin yleisesti kaikkialla 4995 mk:lla. Myyjä oli WoCo (World Commerce Ltd), joka mainosti halpaa hintaansa näkyvästi. Hinta sisälsi myös A520-TV-modulaattorin. Kaupan rahoitin luopumalla monivuotisesta ystävästäni C64:stä kaikkine levyasemineen ja lisälaitteineen, joista sain myydessä 2000 markkaa. Loput nappasin ammattikouluopintoja ja ajokorttia varten ottamastani pankkilainasta. Rahaa ei tuolloinkaan ollut liikoja; Asuin isovanhempieni luona, eikä tuloja opintotuen lisäksi ollut laisinkaan. Ammattikoulussa kävin RTV-asentajalinjaa, ja olin hiljattain 18 vuotta täyttänyt.

C64 oli myyntihetkellä viimeisen päälle viritelty, siinä oli mm. oma kernel ja skandit prommattuina. Mukaan lähti myös itserakenneltua hardwarea. Levyaseman käyttö sujui CTRL-näppäinyhdistelmillä, ROM-rutiineja oli nopeutettu jne. Koneesta luopuessa hallitsin sen täysin, 6510-konekieli oli kuin toinen äidinkieli. Siten päätös oli todella vaikea ja mieli haikea konetta postiin laitettaessa. Koneeni osti muuten joku videovalvonta-alan yritys,

jonka nimeä en enää muista.

Sitten olivatkin edessä elämäni pisimmät päivät, kun odottelin Amigan saapumista. Kävin ostamassa Mustasta Pörssistä kolme kappaletta 3,5":n levykeitä valmiiksi, jotta pääsee tallentelemaan niihin omia kokeiluja. Disketit maksoivat 17 markkaa kappale ja pyörivät pöydällä yhtä yksinäisen näköisinä kuin Sony Trinitron -televisio, joka toimi tuolloin tietokonenäyttönä varsinaisen tarkoituksensa ohella. Tuskaa pääsin lievittämään mm. kaverin luo, jolla oli C64. Samaisen kaverin (Sami Jäntti) kanssa perustimme myöhemmin mm. Sakunetin. Nykyään en ole hänestä muuta kuullut kuin että PC:n käyttäjäksi lienee ryhtynyt.

Aikanaan koitti se aamu, kun postissa kilahti odotettu ennakkolappu. Pankista olin jo valmiiksi käynyt nostamassa rahat, ja myös C64:stä tulleet rahat olivat saapuneet. Ruokatunnilla jäi kouluruokailu totaalisesti väliin, kun säntäsin postiin (n. 100 metriä koulusta) hakemaan konetta. Ensimmäiset testit Amigasta otettiinkin amiskan teorianluokassa ruokatunnin loppuilla. Siinä saatiin ensimmäiset kokemukset mm. Amigan musiikista, kun Basicilla tehty demo pyörähti käyntiin. Koska en ollut Amigaa aiemmin käyttänyt, oli pikainen ensikokemus siinä mielessä tökerö, että käynnistelin suurin piirtein kaikki WB-korpulta löytyvät ohjelmat, ennen kuin tajusin että kone todellakin ajaa niitä kaikkia yhtäaikaan.

Seuraavalla välitunnilla kävin viemässä koneen kotiin (eli mummolaan). Tarpeen lienee tässä yhteydessä mainita, että mummola sijaitsi samalla kadulla kuin amiska, ja kouluun oli matkaa noin 500 m. Siten kesken päivänkin saattoi käväistä kotona tarvittaessa, ja ainakin viimeisen vuoden liikuntatunnit vietimme kaverin kanssa varsin tiiviisti pelaten tietokoneella urheilupelejä! Emme saaneet edes poissaoloja, sillä kun emme käyneet ensimmäiselläkään liikuntatunnilla, eivät vähän väliä vaihtuneet sijaisopettajat edes tienneet, että Heikkinen ja eräs toinen oppilas kuuluivat kyseiseen luokkaan... :-0

Koulun jälkeen sitten katsomaan tarkemmin, mitä koneen vaihto oikein todellisuudessa tarkoitti. Ihan aidon koneenhan tuolla hinnalla sai - ainoa ero kotimaan markkinoilla kalliilla myytyihin malleihin oli saksalainen näppis, jossa merkittävin ero on Y:n ja Z:n väärillä paikoilla oleminen. Näppäinhattujen vaihdolla tuon kuitenkin saattoi kiertää, joskin näppäinten kulmat hieman vaihtelevat eri riveissä, mikä aikaansai hieman oudon vaikutelman ko. näppäimissä muttei silti haitannut käyttöä millään muotoa.

En muista varmasti, mutta ilmeisesti mukana seuranneilla Workbench 1.2 ja Extras-levykkeillä oli näppäinkartta-editori tai sitten hankin sen muualta. Sillä sain luoduksi oman EH-nimisen näppäinkartan, joka oli muutoin kuin d (saksa), mutta Y:n ja Z:n paikat oli muutettu. Muistan vain, että oli edistyksellistä, kun tämän muutoksen saattoi tehdä ohjelmallisesti, eikä näppikseen tarvinnut kajota. (Tuohon aikaan ei ollut mitenkään harvinaista että näppiskarttaa muuteltiin kolvin ja mattoveitsen kanssa.)

Boulder Dash, rumpukone ja demo

Ensimmäinen ilta meni WB:n opiskelussa, AmigaBasicin tutustumisessa ja levyaseman kanssa kikkailussa. Ensimmäiset Amigalla tehdyt kokeilut olivat tallessa korpulla jo samana iltana kuten suunniteltu. Alku olikin sitten varsin ohjelmointipainotteista, ensimmäistäkään peliä ei vielä ollut eikä

rahaa sellaista hankkia. Jokunen viikko meni ja löysin kaverin, jolla oli myös Amiga 500 (olivat tosi harvinaisia vielä tuolloin), ja hänellä oli siihen kaksi peliäkin, joista toinen oli Boulder Dash, mielipelinä C64-ajoilta, mutta uusilla grafiikoilla ja upeilla äänillä! Lisäksi kaverilla oli aimo läjä demoja ja sellainen hieno rumpukoneohjelma, jollaisen tapaista olin tottunut rämpytteleämään jo C64:llä. Ääni vain oli kuin toisesta ulottuvuudesta.

Kesälomakin sitten alkoi ja arvaahan sen, missä merkeissä kesä kului. Kone lähti jopa lomamatkalle mukaan matkalaukkuun, kätevän kokoinen kun oli. Matkalla kävin tapaamassa erästä kirjeenvaihtokaverinani tutummaksi tullutta tyyppiä, vaikkakaan ei siitä sitten mitään kestävämpää syntynyt - luoja kiitos näin jälkeinpäin ajateltuna! Sielläkin kone oli demottavana maalaispirtin nurkasta löytyneen vanhan sirisevän television jatkona, jossa eivät aina värit näkyneet mutta joka lämmitettyään alkoi joten kuten toimia. Hieman kieltämättä piti rajoittaa koneen käyttöä, koska pelotti että se TV laskee ne viimeiset savut pihalle. Ainakin ääni oli niin paha että tosissaan pelotti, ja Amigan signaalilla se ääni vain koveni, ja resetissä aiheutuva videosignaalin lyhyt katkos aiheutti sellaisen pamahtavan äänen... Taisivat olla poikkeutuskelat hieman löysällä.

Vietettyäni ehkä viikon päivät kirjeenvaihtokaverini hellässä hoivassa oli seuraava etappi äidin luona kotona. Siellä oli hieman toimivampi televisioikin, joten käytännössä kaikki aika öitä myöten olikin sitten erittäin Amiga-painotteista. Velikin taisi olla jossain mökillä serkkunsa kanssa tai jotain. Jälkeen päin ihmetyttää, miten parin WB-levykkeen, AmigaBasicin, yhden pelin, rumpukoneen ja demon parissa voi saada niin paljon aikaa kulumaan... Ehkä kirjeenvaihtokaverin luona muissa merkeissä kulutettu koneaika piti ottaa takaisin!

Kehitystä

Hiljaksen Amiga-käyttäjien harva joukko alkoi kasvaa ja alkoi tulla uusia kavereita, joilta kone löytyi kotoa. Siinä sitten samalla kasvoi myös demojen määrä. Suuresti ihmetytti, miten paljon Amigalle oli demoja, mutta pelejä ei ollut niinkään. Demokulttuuri oli varmastikin C64:lla alkaneiden koodereiden aikaansaannosta: uuteen koneeseen siirryttyä oli kynnys suoraan hardwarea hakkaavaan koodiin ollut mitä ilmeisimmin varsin pieni, kun taas myöhemmin Kickstart 1.3:n ilmestyessä järkytys oli arvatenkin suuri, kun mikään vastoin sääntöjä koodattu ei enää toiminutkaan.

Toki myös pelejä oli muutamia, ja pelipiratismi kyllä eli. Paras tapaus oli paikallinen Hirvox. Mikäli oli ostanut Amigansa sieltä, sai käydä liikkeestä pyytämässä haluamiaan pelejä itselleen. Muistan hyvin sen täynnä pelikopioita olleen 80 disketin laatikon, josta liike sitten monisti pelejä asiakkailleen aina tarvittaessa. Kieltämättä tehokas keino nostaa koneen myyntiä, varsinkin kun hinta oli tonnin kalliimpi kuin mitä itse koneestani maksoin. Kuvasti myös sitä, kuinka vähän pelikauppiat itse piittasivat teijänoikeuksista.

Koska Amiga oli vielä todella harvinainen, ei ollut harvinaista, että sain joukon uusia kavereita, jotka tulivat etupäässä pelaamaan. Tilanne alkoi jopa luisua käsistä, sillä eräänä aamuna herätessäni sain huomata koneen olevan jo käytössä: kaveri oli tullut pelaamaan, vaikka itse olin vielä tiukasti unten mailla. Outoa ei ollut myöskään se, että koulusta tullessani

oli kone jo vallattu. Tässä vaiheessa pisti miettimään, millainen kaveruus loppujen lopuksi oli tässä tapauksessa kyseessä, joten asiaan piti välittömästi puuttua. Hommasin avainkiertokytkimen (virtalukon) ja rakensin Amigan virtalähteeseen systeemin, jonka ansiosta sitä ei saanut päälle ilman virta-avainta. Avain oli aina mukana, jolloin asiaton käyttö oli estetty mikäli en ollut paikalla, ja nukkuessani avain oli jossain piilossa. Rajoitus tepsii välittömästi ja sain taas koneen takaisin hallintaani.

Näihin aikoihin hankin myös ensimmäisen matriisitulostimen, joka oli 8-neulainen Oki Microline 80. Se oli yksisuuntainen, eli se printtasi rivin, veti tulostuspään takaisin, vaihtoi riviä ja printtasi seuraavan. Tekstin lisäksi se tulosti lohko grafiikkaa...

Vähitellen aloin hallita Amigaakin. Pääosin ohjelmoin Basicilla, pitkälti avuksi tulleen AC-Basic compilerin ansiosta, jolla saatoin kääntää tekeleeni ajettaviksi tiedostoiksi. Sellaisina ne myös toimivat huomattavasti nopeammin kuin Microsoftin hitaalla AmigaBasilla. Niinpä AmigaBasic-tulkki sai jäädä, ja ohjelmien kirjoittelu hoitui editorilla ja testaus kääntämällä ohjelma ajettavaksi. AC-Basic compiler mahdollisesti huomattavasti suurempien ohjelmien tekemisen, sillä olin jo löytänyt rajat Microsoftin tulkista: ei tarvinnut olla kovin kaksinen ohjelmapätkä, kun muisti loppui Microsoftin tyyliin.

Myös assemblerilla tein lyhyitä kokeiluja, mutta jostain syystä en koskaan kiinnostunut opiskelemaan Amigan assembleria perinpohjin. Ehkäpä syy oli siinä, että C64:llä olin tottunut kirjoittamaan suoraan konekoodia, mutta Amigalle olisi tarvittu kirjastofunktioita yms. juttuja, joilla ohjelmointi tehtäisiin käyttiksen ehdoilla. Mistään en kuitenkaan saanut näistä selvitystä, joskin eräs rikkaat vanhemmat omaava kaveri, jolla oli Amigassaan lisämuisti, lisälevyasema ja oikea Commodoren monitorikin, kertoi että ohjelmointiin löytyy Reference Manualeja. Kävin sittemmin kirjakaupassa niitä kyselemässä, mutta noin 300 markan hinta kariutti kerralla kaikki haaveet assembleriin siirtymisestä. Niinpä oli sitten tyytyminen Basiciin.

Myös Jäntin Sami alkoi tuolloin vakuuttua Amigan ylivoimaisuudesta, C64-guru hänkin. Yhdessä Samin kanssa alkoi sitten hänen vanhempiansa tiukka painostus lähestyvää joulua ajatellen... Lahjoja säilytettiin kuulemma vintillä, ja sinne suoritettujen tiedustelumissioiden tuloksena oli saatu tietää, että siellä oli yksi isompi kova paketti. Paketin koko vain arvelutti. Jäntti katseli luonani Amiga 500:n pakkauslaatikkoa, mutta arveli etteivät lahjapaketin mitat täsmää siihen, joten oli olemassa suuri pelko: jos se onkin Atari ST! Niinpä siinä talossa oli epäilemättä jännä joulun odotus luvassa. Jouluna asia kuitenkin sitten selvisi, ja olihan se toden totta Amiga, kuten piti ollakin. Näin kumpikin C64-fanaatikko oli siirtynyt uuteen aikaan!

Itsenäisyyttä

Kolmivuotinen ammattikoulun linja päättyi ja valmistuin kiitettävien arvostanoin ammattinimikkeelle "työtön". Ajatella, että tähän suureen joukkoon päästäkseen käydään pitkäälliset opinnot. Niin sitten alkoi rahaakin tulla, kun Kelan palkka alkoi juosta. Hankin heti vuokrakämpän, 44 neliön yksion. Kuona vuokra kun oli 500 mk/kk ja elämiseen meni 200-400 markkaa, niin jäi aivan sikamaiset summat, muutama satanen, törsyyrähaa joka kuukausi. Tein heti sijoituksen ja hankin koneeseeni 512 kt:n lisämuistin ja lisälevyase-

man. Ne maksoivat yhteensä 1600 markkaa ja osamaksulla ne sai kätevästi hankituksi ilman nälkäkuuria, joskin törssyrahat olivat kiinni useamman kuukauden ajan.

Sijoitus oli silti hyvä eikä kaduttanut, ja pystyin hyötymään niistä aamusta iltaan. Ohjelmoinnille nämä avasivat aivan uudet näkymät: lisälevyasemaa pystyi käyttämään tietojen tallennuksessa, kun itse pääohjelman oli toisella levykkeellä. Tämä loi valtaisan näkymät tuolloin Basicilla väsäilemille ni tietokantasovelluksille, mm. osoite- ja videokasettirekistereille. Siinä alkoi nähdä päivänvaloa vielä nykyäänkin käytössä olevan videorekisterin esi-isä. Keksin mm. kuinka tietojen aakkostus voitiin hoitaa levyllä tietojen ja lisättäessä, samalla kun muutenkin relaatiotietokantojen käyttö mahdollisesti koko massamuistin kokoisten tietokantojen luonnin, kun tietoja ei enää ladattu muistiin muuten kuin tietue kerrallaan.

Itsenäisyys toi runsaasti vapaa-aikaa, joten kaikenlaista tuli kehiteltyä. Käytännössä lähes kaiken ajan, lukuunottamatta tuolloisen tyttöystävän kanssa vietettyä aikaa, vietin joko Amigan parissa tai sitten kavereiden luona, yleensä jollain tapaa Amigaan liittyyen, koska kaverit olivat pääosin saman harrasteen parista.

Kirjoittimelle kehittelemän DeluxePrint-kirjoitinajurin, jolla kirjoittimesta sai kaikki "erikoistehosteet" käyttöön. Mikään ajuri ei niitä hallinnut, eikä vanha Oki emuloinut mitään standardia. Tein jopa ajurin, jolla kaksivärisiä (1 bitplanen) pakkaamattomia IFF-brusheja pystyi tulostamaan lohkokografiikalla ja lisäämään niitä haluttuihin paikkoihin tekstissä jopa siten, että teksti muotoutui kuvien mukaisesti tai haluttaessa tulostui kuvan kanssa päällekkäin. Lähtökohtana projektissa oli tutkimusten kautta saadut tiedot IFF-kuvan rakenteesta, koska ne kirjathan maksoivat aivan liikaa! Lohkokografiikkahan on sama kuin Teksti-TV:ssä, eli se muodostuu ASCII-merkeistä siten, että ASCII-merkin 8x8-matriisi on jaettu neljään samankokoiseen "pikseliin". Tarkkuus on siten 16 "pistettä" (neliötä) tuumalle ja condensed-tulostustilassa (160 merkkiä/rivi) jopa 16x32 pistettä tuumalle! Olin siis kehittänyt Oki Microline 80 -yhteensopivan julkaisuohjelmiston, joka osasi muuttaa IFF:t ASCII:lle ja tulostaa näin grafiikkaakin! Oi niitä aikoja...

Tulostin vaihtui kuitenkin piakkoin Toshibaan P1351:een, järeään 24-neulaiseen matriisiin, jossa oli myös A4-arkinsyöttölaite. Jatkolomakelaatikko katosi pöydän alta, ja sen korvasi arkinsyöttölaitteessa komeileva A4-pumaska. Tulostusnopeus varmaankin kymmenkertaistui, koska tämä tekniikan ihme tulosti kaksisuuntaisesti. Ja mikä parasta, tällä pystyi tulostamaan myös tarkkuusgrafiikkaa 24 pinnan tarjoamalla resoluutiolla - sekin kaksisuuntaisena! Toshibaan pystyi jopa lataamaan itseohjelmoituja kirjasimia, joten sen kautta syntyi omatekoinen kirjasineditori ja -lataaja Toshibaalle...

Jossain vaiheessa ostin kaverilta Action Replay-modulin, jonka avulla pääsi kätevästi käsiksi pelien sielunelämään. Monenlaista traineria siinä sitten tulikin kehiteltyä vähän peliin jos toiseenkin. Kun kaveri osti ko. modulin uudemman version, jossa monta asiaa saattoi tehdä automaattisesti, niin meikäpoika hoiteli sillä vanhemmalla versiolla samat koodia muokaten... Olisipa kiva tietää niiden tuntien määrät, jotka on tullut vietettyä Action Replayn sinisen ruudun merkeissä.

Uuden ajan alku

Vuonna 1990 muutin yhteen nykyisen puolison kanssa, ja asuntokin vaihtui kaksioon. Amiga-kokoonpano oli vielä tällöin edellisestä muuttumaton. Olin tuolloin töissä kaupungilla ulkolähettinä. Siellä ollessani tutustuin vanhaan MikroMikkoon, jossa oli 20 Mt:n kiintolevy. Töissä jääneellä ylimääräisellä ajalla kehitteletin MikroMikkoon Basicilla kaikenlaista sekalaista ja sekavaa, ihan vain ajan kuluksi. Kone kun oli sähkölaitoksen vanhoja poistoon menneitä koneita, niin sitä ei käytetty mihinkään muuhun.

Näihin aikoihin teimme muutamia radiomainoksia enon työpaikalle käyttäen mm. Amigaa äänen muokkaamisessa. Sain näistä mainoksista palkaksi 2400 bps modeemin. Näin aukesivat yhteydet ulkomaailmaan, ja Amigan käyttö koki todellisen uuden ajan alun - löysin mm. ohjelman, jolla saattoi soittaa musiikki-MODEja! Kova MODien kerääminen alkoikin heti, ja pian niistä muodostuikin kauppatavaraa kaveripiirin keskuudessa.

Puhelinlaskut kuitenkin kasvoivat hullua vauhtia, soittelu todella maksoi tuolloin aivan tolkkuttomasti. Käytännössä jos joka ilta seikkaili jossain boksissa 10 minuuttia, näkyi se jo puhelinlaskussa selvästi. Asialle oli selvästikin tehtävä jotain. Niinpä sitten sain idean oman boksen perustamisesta. Tutkiskelin erilaisia purkkisoftia ja kehitteletin korpuilta toimivaa järjestelmää. Jopa toimiva versio tästä oli koekäytössä hetken (ei julkisena). Levytilan puute ei kuitenkaan oikein syyttänyt harrastusta, joten boksen perustaminen unohtui vielä ja huomio kiinnittyi kuvanlaatuun.

Sony Trinitron vaihtoi omistajaa ja tilalle tuli Philipsin CM8833-II, joka on vielä tänäkin päivänä jäljellä videokäytössä mm. Genlockin perässä. Levytilan puute ratkesi, kun löysin C=lehestä jutun, jossa kerrottiin, kuinka Amigaan voisi rakentaa muutamalla TTL-piirillä ja MFM-ohjaimella itse kiintolevyn! Löysin projektiin liittyvät tiedostot jostain boksista (ko. paketti löytyy vielä tänä päivänäkin Amiga Zonelta, AHD12.LhA). Niinpä ei sitten ollut muuta ongelmaa kuin löytää se kiintolevy.

Silloin muistin, että ollessani sen puolivuotisen kaupungilla töissä, oli siinä MikroMikossa se 20 Mt:n kiintolevy. Kun kerran kyseessä oli poistokone, jota töissä ollessanikaan ei mihinkään käytetty, soitin välittömästi kysyäkseni, josko koneen voisi ostaa. Varmasti työsuhteen mukana tulleiden hyvien suhteiden kautta asia todellakin järjestyi, joten sain kuin sainkin sen ostetuksi itselleni parilla satasella! Näyttöä ja näppistä tosin en ole tähän päivään mennessäkään hakenut, koska konehan koki välittömän romutuksen, kiinnostava osa oli nimenomaan sen kiintolevy.

Sitten etsimään Keltaisesta Pörssistä sopivaa MFM-ohjainta. Kuin ihmeen kaupalla ensimmäinen paikka, johon soitin myi juuri sitä Western Digitalin ohjainta, joka sopi juuri tähän projektiin ja maksoi muistaakseni 250 markkaa. Näin minulla oli jo koossa lähes kaikki. Vielä eno sponsoroi projektia isolla virtalähteellä, josta sai "riittävästi" 5V:n jännitettä ja sen lisäksi 2 x 15V. Modifioin sitä hieman, jotta sain 2 x 12V.

Edelleen ongelma oli Action Replay, josta en halunnut luopua. Niinpä rakensin A500:n laajennusporttiin jakoliittimen, jonka avulla sain liitetyksi sekä Action Replayn että AHD-interfacen yhtäaikaan. Viimein oli se hetki edessä, kun kaikki oli valmiina, ja vapisevin käsin käänsin virtakatkaisimesta. Iso, täyskorkea 5,25":n kiintolevy alkoi rauhallisen alkukiihdytyksensä, ja noin 11 sekunnin kuluttua se saavutti täydet kierroksensa ja teki self-testin.

Osiointiyritykset alkoivat. En kuitenkaan saanut systeemiä toimimaan. Jopa kiintolevyn LED välähteli, mutta mitään muuta se ei tehnytkään. Hitto.. Virrat pois ja tukimaan, missä vika piilee. Kaikki näytti kuitenkin olevan oikein, joten ihmetyksen sekainen pettymys valtasi mielen. Aikani asiaa tutkittuani havaitsin, että toroidikela Amigan emolevyn virransyötössä kävi todella kuumana. Virrat kiintolevylle kulkiivat Amigan läpi, koska näin se olisi ollut siistimpää ja uhkaavasti kasvava johtoviidakko pysyisi edes yhtä johtoa pienempänä. Päätin sitten mitata, mitä jännitettä kiintolevy sai, ja se oli noin 4.6V, vaikka Amigaan meni sisään tasan 5V. Voisikohan olla, että kiintolevy olisi niin tarkka jännitteistään? Kokeilin syöttää virran suoraan virtalähteeltä kiintolevylle erillisellä johdolla, ja toden totta - systeemi heräsi eloon!

Pian olin osiointunut ja alustanut levyn. Käytössä oli nyt tähtitieteellinen määrä massamuistia: 20 megatavua! Innostusta ei lainkaan vähentänyt se, että AHD-systeemi piti käynnistää korpulta, mistään autobootauksesta ei voinut edes unelmoida. Kickstart 1.2 ei olisi sellaista edes tukenut. Korpukäynnistys oli silti varsin nopea, devicehan siinä vain mountattiin ja sen jälkeen siirryttiin ajamaan startup-sequencea kiintolevyltä. Kun lisälevyasema oli olemassa, saattoi käynnistyskorppua pitää asemassa aina, ja lisälevyasema toimi varsinaisena korppuasemana.

Massamuistin moninkertaistuminen suorastaan mullisti koneen käyttömahdollisuudet. Musiikki-MODEja mahtui nyt valtaisan määrät kiintolevylle, ja kapaleen vaihto kävi silmänräpäyksessä. Kaikki muukin toimi salamannopeasti, varsinkin omat tietokantasovellukset, jotka käyttivät kiintolevyä. Kiintolevylle saattoi jopa digitoida musiikkia suoraan pitkiäkin pätkiä ja soittaa sitten takaisin! Myös Jäntti totesi systeemin kätevyuden ja alkoi kehittää omaansa. Eikä aikaakaan, kun hänelläkin surrasi Amigan kaverina pöydällä 80 Mt:n MFM-kiintolevy!

Amiga Zone

Kiintolevy avasi luonnollisesti tien boksen perustamiseen. Softaksi olin alustavasti suunnitellut JBBS:ää, koska se oli ihan toimiva, kotimainen ja ennen kaikkea halpa. Paragon oli tuohon aikaan yleinen, lähes kaiken sisältävä, mutta se oli niin kallis, ettei minulla ikimaailmassa ollut varaa siihen. Niinpä sitten rekisteröin JBBS:n, jonka rekisteröinti maksoi 50 markkaa. 16.7.1991 purkki oli toimintavalmiina, tiedostoalueet luotuina ja niihin kerättyinä kaikenlaista kiinnostavaa levytilan rajoissa. Purkkiin tehtiin testisoittoja, ja kun systeemi todettiin toimivaksi, ilmoitin siitä ensimmäistä kertaa julkisesti 23.7.1991. Aukioloajat olivat klo 21-07. 25.7. soitti purkkiini ensimmäinen käyttäjä, mikkililäinen Ari-Pekka Ruotsalainen. Hän piti purkkiani mielenkiintoisena ja soitteli useinkin, vaikka hänellä itsellään oli koneena PC. Ensimmäisinä päivinä tulivat mukaan myös Tuomo ja Tommi Mämmelä, joista Tuomo on tänäkin päivänä Amiga Zonen aktiivisimpia käyttäjiä, varsinkin messuilupuolella kirkkaana ykkösenä.

boksen tultua alkoi 20 Mt:n levy käydä ahtaaksi. Niinpä etsiskelin lisää levytilaa ja varsin nopeasti löysinkin, eli ostin kaksi Seagaten 40 Mt:n MFM-kiintolevyä. Tarkoituksena oli asentaa ne molemmat kiinni, mutta tänäkään päivänä en tiedä, miksi systeemi ei toiminut. Molemmat levyt sai alustettua, mutta toisena oleva levy hukkasi kaikki tiedot, kun systeemin sammutti. Resetin yli se siis kesti, mutta ei sammutusta! Täysi mysteeri.

Niinpä toinen levy jäi hyllylle ja levytila tuplaantui 40 megaan, jota juhlistin boksissa 18.8.1991.

JBBS:n versio 3.96 mahdollisti viestiverkkojen perustamisen. Täysin omaa standardiaan noudattava JBBS-netti pyöri JBBS-softan kehittelijän Juhani Vehviläisen boksen toimiessa keskusnodena. Viestien määrä alkoi kasvaa. Yllättävää sinänsä, kun ajatellaan että softassa ei ollut kerrassaan minkäänlaista offline-tukea, vaan kaikki viestit piti kirjoittaa on-line ja vieläpä sen ajan taksoilla!

Alkuvuodesta 1992 sain eräältä purkkini käyttäjältä tarjouksen Amiga C2000:sta, jossa olisi SCSI-ohjain ja 40 Mt:n kiintolevy. Alkoi kova tohina Amigan myymiseksi, ja suorastaan ihmeen nopeasti se vaihtoi omistajaa. Vielä piti myydä kiintolevyinterface, jotta rahat C2000:n maksamiseen olisivat edes lähes koossa. Hintaa en enää muista, mutta maksuaikaa järjestyi sen verran, että sain kuin sainkin koneen omakseni kunnialla. 18.3.92 muutti Amiga Zone uuteen koneeseen ja samalla Kickstart vaihtui 1.3:ksi. Uutta oli autoboottaus kiintolevyltä; oli hienoa kun laittoi vain virrat päälle eikä tarvittu levykettä laisinkaan, ja kone boottasi systeemin täysin itsenäisesti!

Laajennusta

Suurin osa koneen käyttöajasta kului nyt boksen ympärillä, muihin purkkeihin soitellessa ja muutenkin tietoliikennepainotteisesti. C2000:n SCSI-väylä mahdollisti usean kiintolevyn liittämisen, joten noin vuoden kuluttua ostin kaksi SCSI-kiintolevyä, 105 Mt:n Quantumin ja 80 Mt:n Seagaten, joka oli 5,25":n kokoinen. Seagatea en kuitenkaan koskaan saanut toimimaan, Golem ei osannut osioida sitä laisinkaan. Niinpä levytilan lisäys pysähtyi 105 Mt:n Quantumiin - historia toistaa itseään. 15.2.1993 oli boksen levytila kasvanut yli kaksinkertaiseksi. Myös modeemi vaihtui ensiksi virheenkorjaavaan malliin (2400 bps), ja loppuvuodesta 1993 tuli huima nopeutus 9600 bps modeemiin myötä (14400 bps motukat olivat aivan liian kalliita).

C2000 laajeni muutenkin hiljalleen. Kickstart vaihtui 1.3:sta 2.04:ään ja muistikortti tuli, aluksi kahden megan muistilla, joka myöhemmin laajeni neljäksi ja lopulta täydeksi kahdeksaksi megaksi. Piirit olivat kortissa DIL-kantaisia, ja niitä oli 16 kappaletta/2 megaa. Täysi 8 Mt:n kortti 64:llä piirillä oli todella upea näky! Siihen loppui laajennusvarakin Amiga 2000:sta, sillä 68000:n maksimi muistiavaruus on kahdeksan megaa Fast-muistia. Lisäksi koneessa oli 1 Mt Chip-muistia. Raja tuli vastaan, kun hankin Bridgeboard A2088 -PC-emulaattorin. Se ei nimittäin suostunut toimimaan laisinkaan, jos koneessa oli 8 Mt muistia kiinni. Pudotettuani Fast-muistin kuuteen megaan sain PC-emulaattorin toimimaan.

Myös Jäntti laajensi konettaan; A500 alkoi levitä vaakasuunnassa uhmaten pöydän asettamia rajoja. Viissatku oli saanut kaverikseen SCSI/IDE-ohjaimen, jossa oli myös muistia. Olipa ohjaimessa kiinni myös suorastaan käsittämättömän suuri SCSI-kiintolevy: 540 megaa! Sellaista ei ollut varmaan kellään koko kaupungissa, ei ainakaan monella. AHD jäi Jäntillä ylimääräiseksi, joten ostin MFM-ohjaimen 20 Mt:n levyineen ja asensin sen Amigani PC-puolelle ISA-väylään. Tällä kokoonpanolla Amigan käynnistys olikin varsin lystikästä kuunneltavaa, kun virtojen kytkennän jälkeen lähtivät kiintolevyt käyntiin, Amiga boottasi, ja samaan aikaan alkoi kuulua toisen kiintolevyn ääntä, kun myös PC-puoli boottasi...

Varmuskopiot kiintolevyistä oli totuttu tekemään levykkeille. Niinpä levytilan kasvaessa kasvoi myös levykkeiden lukumäärä, ja yhä vieläkin on kaapissa varmuuskopio noista 40 ja 105 megan levyistä, ja niitä levykkeitä todella on iso pino! Tähän pulmaan toi apua VideoBackupSystem. Pelkällä ohjelmalla saattoi tehdä varmuuskopion videonauhalle, ja vaivalloinen levykepasiassi jäi kokonaan pois. Palauttamiseen riitti yksinkertainen laite, joka vain muutti videosignaalin RS-232-tasolle, jotta sitä voitiin lukea sarjaportilla. VBS:stä kehittyikin nopeasti suursuosikki, ja koska sitä ei tiettävästi myyty Suomessa missään, hankkivat varmaankin kaikki ohjelman jostain boksista ja rakennusohjeet interfacen tekoon. Koska kaikki eivät hallinneet elektroniikkaa, oli valmiiksi rakennetuille VBS-laitteille todella markkinoita...

Amiga 3000

Vuoden 1994 koittaessa alkoi Amiga 2000 käydä hitaaksi, varsinkin kun TechnoBBS teki tuloaan ja yritin sitä koneessani koemielessä ajella. Se pyöri todella hitaasti. Rakensin kokeilumielessä 68010-prosessoriin perustuneen 14 MHz:n turbon, josta aikoinaan oli paljonkin juttua purkeissa. Se ei kuitenkaan jostain syystä toiminut oikein, tai sitten toimi, mutta se ei nopeuttanut konetta silminnähdän lainkaan. Purkkisofta oli kuitenkin jo pakko saada nykyaikaiseksi, sillä JBBS alkoi todella jäädä vanhaksi etenkin QWK-tuen puutteessa. Lisäksi JBBS-purkkien välinen viestiverkko oli kokenut kuolemansa Vehviläisen lopetettua purkkinsa, ja Amiga Zone toimi loppuaikana JBBS-verkon keskusnodena, kunnes viimeinenkin node kuihtui pois. TechnoBBS näytti siis lupaavalta tulevaisuutta ajatellen.

Technon manuskoissa suositeltiin 68030-pohjaista Amigaa, joten siltä pohjalta aloin etsiskellä A2000:lle tarkoitettua 68030-korttia. Sellaista en kuitenkaan mistään löytänyt, mutta sen sijaan löysin käytetyn A3000:n, jonka saattaisin juuri ja juuri pystyä ostamaan, kunhan ensin myisin C2000:n kaikkine herkkuihin pois. Lisäksi minulla oli jonkin verran säästöjä, joita olin kerännyt VBS-palikoita tekemällä. Kun laitoin kaiken likoon, sain koneen vaihdetuksi ja viikon pitkällisen piinan jälkeen, jonka jouduin olemaan ilman konetta, sain sopivasti synttäripäivänäni 25.3.1994 Amiga 3000:n pöydälleni.

Kolmetonnisesta olin jo saanut esimakua kaverini luona, jolla tällainen kone oli, mutta nyt siitä pääsi ensi kertaa nauttimaan itse. Jätin C2000:sta itselleni 105 Mt:n kiintolevyn, koska A3000:ssa ei ollut lainkaan kiintolevyä ostettaessa. Muistia oli 4 Mt Fast ja 2 Mt Chip, ja Fast-muisti oli vieläpä sitä nopeampaa, Static Column Modea. Niinpä sitten vain kiintolevy kiinni koneeseen ja pienten alkuvaikeuksien jälkeen (Golemin epästandardin RDB:n takia) kone saatiin boottaamaan. Jäntin kanssa heti ensimmäisenä SysInfo käyntiin ihmettelemään uuden koneen nopeutta. Kaikki sujui hetkessä ja kiintolevy siirsi ennennäkemättömät lähes 700 kt sekunnissa.

Myös TechnoBBS tuntui siltä, että sen voisi nyt ottaa vakavasti harkintaan boksen kehityksen kannalta. Niinpä aloitin 1.4.1994 boksen rakentelun TechnoBBS:n alaisuuteen. Aluksi tutustuminen oli varsin pintapuolista ja rakentui kaikenlaisiin pieniin kokeiluihin, kunnes 1.5.1994 alkoi ohjelmointi tosimelessä tarkoituksena saada Amiga Zone TechnoBBS-pohjaiseksi kesäkuun alussa. Kuukausi kului varsin tiukan ohjelmoinnin merkeissä, eikä koneella tämän lisäksi juuri muuta tehty, ja purkki kehittyi uuteen aikaan samalla

kun vanha JBBS vielä palveli käyttäjiä.

1.6.1994 Amiga Zone koki suurimman muutoksen tähän mennessä, kun softa sitten vaihtui suunnitellusti, ja kun kaikki oli valmiiksi tehtyä ja moneen kertaan testattua, sujui vaihdos kerralla ilman kommelluksia, eikä vanhaa systeemiä tarvinnut enää hätätilanteessakaan nostaa takaisin ylös.

CD-ROM tuli jäädäkseen

Kun kone oli laitettu uuteen uskoon, mutta kiintolevynä oli edelleen vanha 105 Mt, mietiskelin että nyt jos koskaan olisi oikea aika siirtyä CD-ROM-aikaan. Purkkiin olisi pakko saada ainakin yksi CD-ROM linjalle. Asia ratkesi 16.6.1994, kun ostin tonnilla Commodore CDTV:n, joka oli käytännössä kuin toinen Amiga. Tämä oli halvin ratkaisu, sillä pelkkä SCSI-CD-ROM maksoi tuolloin vielä lähes 2000 markkaa. Liitin CDTV:n ja Amiga 3000:n verkkoon parnet-kaapelin avulla ja näin sain CD0:n, joka toimi aivan kuin "oikea" CD-ROM asema, joskin pienellä viiveellä. Tämän turvin Amiga Zone saatiin CD-ROM-aikaan, ja ensimmäisenä CD-ROM levynä linjalla oli Aminet CD1. Boksen tiedostotarjonta monipuolistui kertaheitolla.

Syksyllä 1994 pääsin töihin paikalliseen ATK-liikkeeseen, aluksi työllistämistuen turvin puoleksi vuodeksi. Rahatilanne helpottui melkoisesti, vaikkei työllistetyn palkka mikään päätähuimaava ollutkaan. Merkittävimmän edun toi tietenkin mahdollisuus ostaa tietokonehardwarea nettihinnoin suoraan maahantuojilta. Niinpä päätin hankkia Amigalle joululahjaksi :) uudet kiintolevyt, Quantumin 730 Mt:n ja 540 Mt:n kiekot Lightning-sarjasta. Harmikseni ne eivät kuitenkaan saapuneet jouluksi, vaan pääsin asentamaan ne vasta joulun jälkeen 27.12.1994. Levytila nousi yli kymmentekertaiseksi, ja siirtonopeus yli 3 Mt/s sai paikalliset PC-käyttäjätkin kalpeiksi. Muistelen levyjen maksanen nettonakin noin 2500 markkaa yhteensä.

Sakunet syntyi

Joululomalla Jäntti sai minut ylipuhutuksi perustamaan viestiverkon, hänkin kun viritteli purkkia (System Point BBS) TechnoBBS:llä. Amigaa oli sielläkin tehostettu SupraTurbo 28:lla, ja kokoonpano alkoi jo muistuttaa junaa, kun laajennuksia oli toinen toisensa perässä. JBBS-verkon kuoltua olivat jotkut käyttäjät todella jääneet kaipaamaan verkkoa, joten kun Jänttikin vielä kertoi tehneensä jo lähes kaiken valmiiksi ja ettei minun tarvitsisi kuin asentaa pari config-tiedostoa, päätin sitten suostua. Tuohon aikaan olin laiska asentamaan mitään uutta uhmaten toimivan systeemin varmuutta, mutta Jäntti kehitteli ja rakenteli kaikenlaista ja sai minut viimeistään sitten suostumaan, kun lähetti valmiit asetustiedostot ja sanoi, että kokeile nyt edes... Tässä vaiheessa kumpikaan meistä ei varmasti tiennyt, että verkosta tulisi myöhemmin Sakunet. Aluksi verkossa ei ollutkaan muita purkkeja omiemme lisäksi.

Idea uuteen viestiverkkoon kehittyi pitkälti Fidonetissä saamieni negatiivisten kokemusten pohjalta. Amiga Zonehan oli tuolloin Fidonetissä nodena jonkin aikaa, mutta oikein mistään ei saanut rauhassa keskustella, tiukkoja mielipiteitä ei saanut esittää ja verkko oli muutenkin varsin byrokraattinen sekamelska, jossa valtaa piti moderaattoreiden ohella pari henkisesti

12-vuotiaan tasolla olevaa aikuista miestä. Tosin heti perään täytyy todeta, etten halua tässä halveksua 12-vuotiaita yleensä, kyllä tässä ikäluokassa löytyy fiksumpaakin sorttia kuin Fidonetissä valtaa pitävät. Verkko oli muutenkin suunnattu vain sysopeille.

Vielä tässä vaiheessa en kuitenkaan keksinyt Sakunetiä, vaan lopullinen idea tuli Tomi Jaskarilta, joka valitti ettei yhdistyksellämme ole yhtenäistä tiedotuskanavaa. That's it! Siinä se on - tarvitsimme Sakunetin. Soitin välittömästi Jäntille ja kerroin ideastani, ja että juuri syntyneestä verkostamme tehtäisiin Sakunet. Tämän jälkeen vain todella suuri mainostus asiasta kaikkialle missä oli Amiga-käyttäjiä, ja kuin ihmeen kaupalla aloimme saada uusia nodeja toinen toisensa jälkeen. Alussa saimme tosin myös negatiivista palautetta kateellisilta jo olemassaolevien verkkojen operaattoreilta: miksi pitää perustaa kokonaan uusi verkko tätä varten? Mutta Sakunet oli jo kasvamassa...

Sakunetin perusideologia on, ettei keskustelua varsinaisesti moderoida ja byrokratia pidetään minimissään. Purkkien sysopit ovat viime kädessä vastuussa siitä, mitä heidän purkkiensa kautta verkkoon lähetetään, joten jos alkaa mennä överiksi, saa sysop poistaa ao. käyttäjältä kirjoitusoikeudet sen ihmeemmin kyselemättä. Mikäli käyttäjä jatkaisi häiriköintiään toisesta boksista, voitaisiin yhteistuumin tehdä päätös porttikiellosta koko verkkoon, mikäli käyttäjää on jo varoitettu asiasta. Käytännössä siis kuka tahansa saa mahdollisuuden parantaa tapansa, eikä välitöntä kirjoituskieltoa ole, oikeudet voi sysopin toimesta menettää vain yhteen purkkiin. Tämän kummempaa policya ei ole tähän päiväänkään mennessä tarvittu.

Käytännössä koskaan ei ole kenellekään tarvinnut koko verkkoon porttikieltoa antaa, mutta pientä sählinkiä oli silti alkuaikoina. Kun verkko oli ollut jo jonkin aikaa toiminnassa, alkoi aikamoinen konesota erään Jäntin boksen kautta messuilevan fanaattisen PC-käyttäjän ja Amiga-käyttäjien välillä. Lopulta messuilu meni överiksi ja keskustelu oli pakko lopettaa. Kyseistä käyttäjääkin huomautettiin asiasta, mutta kun se ei tehonnut, myös Jänttiä kehoitettiin puuttumaan asiaan. Tältä osin asian pitikin olla sitten selvä.

Jostain syystä häiriköintiviestejä ilmaantui varoituksista ja kielloista huolimatta entistä isompi kasa verkkoomme. En ymmärrä, miksi näin kävi ja mikä sen takana oli, mutta tämä johti meikäläisen todella pahan paikan eteen, lyhyen ja yksiselitteisen policyamme johdosta kun olin vastuussa purkkini kautta kulkevasta viestiliikenteestä. Viestit tulivat kuitenkin Jäntin systeemistä, jonka oli tarkoitus toimia verkkomme keskusnodena Amiga Zonen ohella. Toisaalta en olisi halunnut puuttua asiaan, mutta toisaalta sovittu käytäntö velvoitti minua puuttumaan asiaan, koska jos olisin jättänyt asian huomiotta, olisivat verkossamme olevat boksit joutuneet eriarvoiseen asemaan ja siten olisimme jo luoneet Fidonet II:n.

Asiaa mietittyäni totesin, että Sakunet oli uusi verkko, jolla ei ollut varaa menettää mainettaan heti alkuunsa, joten en voinut enää tehdä muutakaan kuin katkaista viestiyhteydet Jäntin boksen ja Amiga Zonen välillä tilapäisesti. Päätös oli raskas, koska kyseessä oli kuitenkin paras kaveri. Päätökseni oli kuitenkin väärä, sillä ilmeisesti tästä syystä monivuotinen yhteistyömme loppui siihen paikkaan. Tarkoitus ei ollut tämä, mutta tapahtunut mikä tapahtunut, enkä sille sen koommin mitään mahtanut. Opin vain sen, että joskus tavoitteisiin pääsy voi maksaa kaveruuden. Se, mitä toisenlainen ratkaisu olisi saanut aikaan ja olisiko Sakunetiä silloin enää olemassakaan, jää ikuiseksi arvoitukseksi. Ainakin osa purkeista olisi

eronnut, jos sama meno olisi jatkunut pitkäänkin.

Sittemmin Sakunetissä ei ole käyty konesotia eikä muitakaan sotia, vaan viestiliikenne on aina sujunut todella rauhallisesti. Parempi näin, koska rauhasta maksettiin turhan kova hinta. Aivan pieniin asioihin ei edes puututa kuten Fidonetissä, joten jo pelkästään tällä tavoin vältetään turha kränä puolin ja toisin. Lisäksi tiettyä asiaa koskien voi aloitteen Sakunetissä tehdä myös käyttäjän, eikä aina sysop.

Hiljakseen Sakunet saavutti suuren suosion, ja viestimäärät olivat parhaimmillaan yli 100 viestiä vuorokaudessa. Näihin aikoihin oli itsellänikin vaikeuksia pysyä mukana viestiliikenteessä. Sittemmin on meno hiljentynyt, suuri viestiliikenne oli luonnollisesti muutaman aktiivisen henkilön ansiota, ja näistä merkittävimpanä voidaan mainita Sami Klemola. Klemolan lopetettua purkkinsa koneen hajoamisen vuoksi hiljeni Sakunet aika lailla. Nytemmin Samia on kovasti houkuteltu takaisin mukaan, ja muutenkin Sakunetissä näyttäisi olevan noususuhdanne menossa viestimäärien suhteen, sillä joukkomme on saanut uutta verta, joista osa aktiivisiakin.

Tällä hetkellä on Sakunetissä viestejä kirjoitettu kaikenkaikkiaan seuraavasti, tilanne 8.12.1998:

Alue	Kpl	Aihe
AZ.Amiga	13286	Amiga-keskustelu
AZ.Amiga/Uutiset	117	Amigaa koskevat uutiset
AZ.BBS	1821	Boxiaiheinen keskustelu
AZ.Boxilistat	63	Boxilistoja
AZ.Elektroniikka	1721	Elektroniikka-aiheinen keskustelu
AZ.Hifi	696	HiFi-aiheinen keskustelu
AZ.Huuhaa	21751	Aihe vapaa, täysin vapaata keskustelua
AZ.Info	242	Sakunetiä koskevat tiedotukset
AZ.Internet	1012	Internet-aiheinen keskustelu
AZ.Ilmoitukset	262	Vapaa ilmoitusalue (ei myynti eikä boxi)
AZ.Boximainokset	1035	Boximainos-ilmoitusalue
AZ.Markkinat	1307	Myynti-ilmoitusalue
AZ.Musiikki	577	Musiikkiaiheinen keskustelu
AZ.Muut	4804	Muut aiheet, vakavammat kuin Huuhaa
AZ.Net	1198	Sakunetiä/verkko(j)a koskeva keskustelu
AZ.Ohjelmointi	464	Ohjelmointiaiheinen keskustelu
AZ.PuuCee	3253	PC-aiheinen keskustelu
AZ.Pelit	1193	Peliaiheinen keskustelu
AZ.Rajatiede	241	Mystiikka, yliluonnolliset ilmiöt
AZ.Roolipelit	205	Roolipelikeskustelu ja roolipelit
AZ.SAKU	823	Sakua koskeva yleinen keskustelu
AZ.SAKU/Info	245	Yhdistyksen tiedotuskanava
AZ.SAKU/Ohjelmointi	63	Sakun kehittäminen/ohjelmointiasiaa
AZ.SAKU/Toimitus	239	Sakun toimitukselliset asiat
AZ.SAKU/Yhdistys	106	Yhdistykseen liittyvät asiat
AZ.SciFi/Trek	463	Science-fiction, Star Trek yms.
AZ.Software	986	Ohjelmistoihin keskittyvä keskustelu ym.
AZ.Teeseitse	403	Virittelevän koti-insinöörin nurkkaus
AZ.Tietokoneet	798	Muut tietokoneet, oheislaitteet yms.
AZ.Tietoliikenne	1355	Tietoliikenne- ja tiedonsiirtojuttua
AZ.TV/Elokuvat	3287	TV ja elokuvat
AZ.Urheilu	539	Urheiluun liittyvä keskustelu
AZ.UU-Code	19	UU-koodattujen tiedostojen välityspaikka

AZ.Vitsit	576	Vitsejä
AZ.SysOp	3686	Sysopien oma keskustelukanava
AZ.Echo	592	Sysopien oma keskustelukanava
-----	-----	-----
Yhteensä kpl	69428	Message Stats v1.00 by Janne Siren

HUOM: Koska Sakunetin viestialuetunnus "AZ" ei ole pakollinen (viittaa vain verkon alkuperään, Amiga Zoneen), näkyvät Sakunet-alueet joissakin purkeissa "SN"-tunnuksella.

Kiireistä työelämää

Ollessani töissä hankin monenlaista hardwarea, sain töistä mm. vanhan 16" rikkinäisen GoldStar SVGA-putken, josta kunnostin näytön Amiga 3000:lle. Tämä sama näyttö on yhä käytössä tätäkin kirjoitettaessa. Näyttö on loisteaineeltaan hidaskäyttöinen ja soveltuu mainiosti 50 Hz:n refreshille, ja kun lomitettu PAL-tila ajetaan A3000:ssa flicker fixerin läpi, saadaan varsin nättiä jälkeä aikaan. PAL-tilaa käytin siksi, että kone on myös videokäytössä hankittuani siihen Electronic Design -merkkisen Y/C Genlockin. Scalan kanssa saa näillä varusteilla videolle yhtä sun toista aina tarvittaessa.

Loppuvuodesta 1995 hankin 28800 bps modeemin. Tämä modeemi on sittemmin päivitetty 33600 bps:ksi, ja se toimii yhä ja vastaa Amiga Zonen käyttäjille. Toissa kesänä siihen iski salama, ei suoranaisesti, vaan siten että modeemi ei ollut linjassa kiinni mutta puhelin oli, ja salama soitti puhelinlinjaan. Koska modeemi- ja puhelinlinjat menevät nurkassa vierekkäin, "loikkasi" salamavirta myös modeemilinjaan, ja modeemista kuului päks. Onnekseni sieltä särkyi vain sarjaliikennelähetin- ja vastaanotinpiirit, jotka särkyivät myös Amigan päästä, 9.5.1997 käytettynä hankkimastani MultiFaceCard III:sta. Nämä eivät ole kalliita piirejä, joten tällä kertaa selvitettiin säikähdyksellä.

Töissäollessani vaihtui pöytämallin kolmetonninen aitoon Commodoren valmistamaan A3000T:hen, joita ei Suomessa tiettävästi monta olekaan. Tornimalli maksoi käytettynä 7000 mk 8 Mt Fastilla varustettuna ilman kiintolevyjä. Pöytämallin A3000:n myynnistä sain mukavan alkupääoman. Tällä kertaa ei tarvinnut olla pitkään ilman konetta, sillä kun vanhaa konettani kannettiin ulos, oli käytävällä tullut vastaan kaverini kantaen A3000T:n laatikkoa. :) Sen verran olen kuullut myymästäni pöytämallin koneesta, että se elää ja voi hyvin yhä, ja on jopa varusteltu kalliimminkin kuin tämä tornimallini nykyään.

Töistä kannoin myös pari rikkinäistä NEC MultiSpin 3Xi -CD-ROM-asemaa, caddy-ladattavia, jotka toimivat pystyasennossa. Kunnostettuani nämä sain Amiga Zonelle tämänhetkiset kolme CD-ROM-asemaa linjalle. CDTV poistui jo aiemmin käytöstä ja sen korvasi Panasonicin 4X CD-ROM, joka sekin on vieläkin käytössä CD0-asemana. Levytila koki monia muutoksia. Välillä sitä oli parikin gigaa, sitten taas vain yksi giga, sitten taas pari gigaa, kunnes se vakiintui 3,2:een gigaan. Pudotus gigaan tuolla välissä johtui siitä, että luopuessani pöytämallista piti siihen antaa levytilaakin mukaan, jotta siitä sai edes jonkin verran alkupääomaa kalliista tornia varten. Sen jälkeen oli taloudellisesti tiukkaa, ja aika pitkään sain pärjätä yhdellä gigalla.

MPY rynnisti Pieksämäelle vuoden 1997 alussa. Niinpä heillä oli kova avajaistarjous: liittymän sai ilmaiseksi, kun liittyi ennen helmikuun loppua. Jos omasi kaksi linjaa tai enemmän, sai paikallispuhelut hintaan 1 p/min (tämä huvi tosin loppui kesällä, kun hinta nousi 5,8 penniin minuutilta). Niinpä kysyin paikalliselta asentajalta, saisiko niitä linjoja ihan kaksinkin kappalein ilmaiseksi, ja saihan niitä. Näin Amiga Zone sai oman linjansa ja perustan 24h aukiololle. Aluksi purkki oli auki tavalliseen tapansa öisin, mutta 1.6.1997 alkaen on ollut 24h avoinna.

Jossain välissä ostin jostain poistomyynnistä muuntajattoman Aceex 28800 bps -modeemin, joka on muuntajan rakentamisen jälkeen toiminut kakkosmodeemina. Purkkiin on erikoistilanteita varten olemassa privaatti kakkosnode, tai sitten voin Aceexilla soittaa itse purkkiini reissun päältä. Viime aikoina Aceex on ollut enemmänkin PC:ssä kiinni, kun sellainenkin tuli rakenneltua töissä ollessa.

Kaikenlaisen virittelyn ja kiireen keskellä pääsi Amiga Zonen upload-alue pullistelemaan pahemman kerran, ja se sotku on osittain yhä selvittämättä. Taannoin etsiskelin ahkerasti jotakuta, joka ottaisi megaurakan harteilleen. Palkaksi saisi muutaman CD-R levyn haluamallaan sisällöllä tai sopivan summan rahaa. Mikko Toivola otti projektin työkseen, ja tällä erää yksi kolmesta, nimenomaan Amigaan liittyvä upload-alue, onkin jo siivottu ajan tasalle. Systeemi toimii siten, että poltin tiedostoalueet CD:lle, jonka jälkeen oli tehtävä skripti, joka siirtää tiedostot oikeille alueille, muuttaa tarvittaessa kommentointeja ja poistaa vanhoja, duplikaatteja, huonoja yms. uppauksia. Saattaa olla, että hommaan tarvittaisiin vielä toinenkin henkilö...

Muutakin kuin boksinpitoa

Tornimallin tultua on siihen alkanut kertyä muutakin kuin pelkästään purkkiin liittyviä juttuja. Jokin aika sitten halusin verkottaa Amigan ja PC:n. Alussa oli tietenkin käytössä parallel-porttiin perustuva systeemi, joka oli kuitenkin surkean hidas ja jumitti niin Amigan kuin PC:nkin lähes täydellisesti siirron aikana. Niinpä verkon piti olla oikea Ethernet, jonka kautta isojenkin tiedostojen siirto sujuisi vaivatta. Suunnittelin nimittäin mm. kirjoittavan CD-aseman hankkimista, joten verkko tulisi tässä mielessä tarpeeseen. Ja verkko tuli.

Ratkaisu oli jälleen tapani mukaan "sitä halvinta mitä löytyy", koska palkasta ei suuria summia ole tietokoneeseen sijoitettavaksi herunut. Amigan verkkokortit maksavat tunnetusti mahdollittomia summia. PC:hen ratkaisu oli tietysti helppo: NE2000-verkkokortti, hinta nettona 130 markkaa. Entäpä sitten Amiga? Siihenkin NE2000 verkkokortti, hinta sama.

Moni lukija saattaa ihmetellä tässä vaiheessa, miten PC:n ISA-kortin voi Amigaan laittaa. Taasko jotain TTL-piirejä pelissä? Kyllä - ostin nimittäin tarkoitusta varten Marinin Jukalta 300 markalla rakennussarjan, josta syntyi GoldenGate II -siltakortti. Tämän kortin idea on sellainen, että se todellakin sovittaa PC:n ISA-kortit Amigan Zorro-väylällä näkyviksi. Kortteja, joille löytyy ajurit, voi käyttää. Amiga-ajurit saa ainakin NE1000-, NE2000- ja 3com-verkkokorteille sekä Multi-IO-korteille (IDE, sarjaportit, printteriportti).

Itselleni riitti tietenkin, että systeemi tukisi NE2000:ta. AmiTCP:n asen-

nuspaketin mukana tulee todellakin gg_ne2000.device, joka on itse asiassa PC:n NE2000-verkkokortin ajuri Amigalle. Pienellä kikkailulla lähti pingi menemään läpi Amigan ja PC:n välillä. Itse asiassa Windows 95 teetti enemmän töitä kuin Amiga, vaikka toisin olisi voinut luulla tämän luokan virityksissä. GoldenGate asettaa tietysti omat viiveensä systeemille, mutta toisaalta tavara liikkuu ftp-siirrossa PC:n ja Amigan välillä 350-370 kt/sek, joka riittää minulle, kokonaisia CD:n kokoisia imagetiedostojakin jaksaa tällä nopeudella siirtää. Näin ollen ostin AmiTCP:stä hiljattain virallisen version.

Nopeus tuntui lisäksi riippuvan enemmänkin PC:stä kuin Amigasta, sillä yli 300 kt:n en päässyt vielä aiemmalla kokoonpanollani. Kun sitten päivitin koneen nykyiseen (250 MHz:n Pentium MMX, Asus P55T2P4 -emo, 6,5 Gt kiintolevy, 32 Mt muistia), nousi verkon nopeus huomattavasti aiempaan 100 MHz:n Pentiumiin verrattuna. Prosessori on PC:ssä kyllä itse asiassa 200 MHz MMX, mutta kuka nyt aitoa Inteliä kehtaa kylkeen painetulla kellolla ajaa hitaalla 66 MHz:n väyläkellolla, kun se kehrää paljon tyytyväisempänä Asusin 83 MHz:n väyläkellolla ja peittoaa siinä saman tien mm. 266 MHz:n koneen tehokkuudessa mennen tullen. Jopa tämä kellotus näkyy aika lailla selvästi lähiverkon nopeudessa. Jostain pitäisi muuten saada 233 MHz:n MMX-prossu, sen voisi kokeilla kellottaa 290 MHz:lle vastaavalla tavalla... :)

Matriisikirjoitinkin vaihtui laseriin, joka moninkertaisti ainakin paperin kulutuksen. Kun FinalWriterilla pääsi tekemään kaikenlaisia dokumentteja, joissa oli myös PostScript-kuvia mukana, sain ensimmäiset kokemukset siitä, kuinka Amiga 3000:sta voi loppua tehot kesken - tekstinkäsittelyssä! Varsinkin viime aikoina, kun laadin hienot pohjat videokasettien etikettitarrojen tulostukseen, sain todeta kuinka tehoton kone A3000 on. Tarrapohja kun on varsin mutkikas (12 tarraa per A4-arkki), kestää ensimmäisessä tarraessa esim. kasetin numeron kirjoittaminen (3 merkkiä) yli 10 sekuntia! Yhdenkin merkin muutos kestää useita sekunteja, puhumattakaan tarra-arkin tulostuksesta, joka vie useita minuutteja. Lopputulos on kuitenkin upea, ja tarrat pitäisi saada aikaan noin puoleentoistasataan kasettiin, jotka ovat kiireisinä aikoina jääneet pahasti rästiin.

Philips - Let's make things worse

Marraskuussa 1997 tuli sitten kirjoittavan CD:n aika. Itse asiassa en itse tiennyt sitä, ennen kuin elektroniikkafirmaa pyörittävä tuttu kysäisi ollessani liikkeessä muilla asioilla, kiinnostaisiko kirjoittava CD-asema 1500 markalla. Kyselin hieman, että onko SCSI jne., ja olihan se, joten kaupat-
han siitä syntyi. Asema oli Philipsin CDD2000 (aka HP SureStore 4020), jota en vielä tässä vaiheessa tiennyt surullisen kuuluisaksi laitteeksi. Kotona sitten testailemaan, ja sain kuin sainkin ensimmäiset omat CD-levyni aikaiseksi Amigalla.

Pian ongelmat kuitenkin alkoivat: poltto katkesi usein kesken noin 550 Mt:n kohdalla "write append error" -virheilmoitukseen. Ensin epäilin, ettei Amigassa riitä potku, mutta kun vika ilmeni useista testeistä huolimatta ja myös simulaatiotilassa (mikä oli hyvä, ettei tarvinnut tuhota tolkkottomasti levyjä), keksin että vian täytyy olla asemassa - varsinkin kun asema oli virheilmoituksen jälkeen täysin jumissa, se ei antanut edes levyä pihalle. Netistä kävin toteamassa asian, AltaVistalla löytyi hakusanalla "Philips;CDD2000" ensimmäisenä sivu, jonka otsikkona oli "Problems with CDD2000" ja perässä pitkä lista sähköpostiosoitteita (se oli jonkinlainen

webbisivulla toimiva postituslista), henkilöitä joilla oli sama ongelma. Varmistukseksi annoin aseman työkaverilleni lainaan ja saatteeksi sanat "pidähän hauskaa ja polttele sillä niin paljon kuin ikinä jaksat". Kaveri otti haasteen vastaan, mutta soitti pian, että asema menee jumiin kesken polton. Vika oli varmistettu.

Tästä alkoikin sitten pidempi prosessi kuin osasin arvatakaan. Asema lähti tietenkin takuuvaihtoon. Toivoin saavani sen jouluksi takaisin, jotta voisin joululomalla rauhassa harjoitella. Joululahjaksi poltettavat CD:t sukulaisille jäivät jouluta 1997 lopullisesti haaveeksi. Aseman tukkumyyjä Micro Warehouse lupasi, että asema vaihdetaan automaattisesti uudempaan CDD2600-malliin (aka HP SureStore 6020), koska CDD2000:n tämänkaltaisen vika on yleisesti tiedossa ja vaihto on yleinen käytäntö. Takuuvaihtoa hoiti tosin Philips itse Ruotsista käsin. Niinpä odottelin tyytyväisenä uutta asemaa ja ajattelin, että sattuuhan sitä.

Eräänä lauantaiaamuna uuden vuoden tienoilla soi ovikello aikaisin aamulla klo 7 maissa. Postin pikalähetti toi paketin, jossa luki päällä "warranty replacement CDD2000". Ajattelin jatkavani vielä unia kaikessa rauhassa ja tutkisin tilannetta sitten myöhemmin, mutta paketin päällä ukeva "CDD2000" alkoi epäilyttää. Ei kai vain... Paketti auki ja toden totta: lähettivät minulle Ruotsista tosiaankin vastaavan aseman, mutta sillä erolla, että tämä yksilö oli jo päältä päin selvästi käytetyemmän näköinen kuin mitä vaihtoon lähetin. Asema oli myös valmistuspäivältään alkuperäistä huomattavasti vanhempi, vaihtoon lähettämäni kun oli käytännössä uusi.

Jäivät unet siltä aamulta siihen. Pistin aseman kiinni Amigaan, loin noin 650 Mt:n imagen ja aloin "kirjoittaa" sitä simulaationa. Kirjoitus pysähtyi taas, mutta tällä kertaa 350 Mt:n kohdalla, aikaisemmin kuin vaihtoon lähettämässäni asemassa - sama vika, mutta pahempana. Lisäksi tämä asema heittäli "buffer underrun" -ilmoituksia, vaikka sen puskuri oli mittarin mukaan täpösen täynnä. Asema ei todellakaan toiminut senkään vertaa kuin ensimmäinen. Pettymys oli todella suuri, ja aloin jo menettää uskoani koko CD-R-systeemiin. Maanantain tultua alkoi jumalaton puhelinrumba, jossa käytiin läpi Philipsin maahantuojaja Ergona Data, laitteen myynyt kaverini (joka tuomitsi asian kerralla tolkuttomaksi pelleilyksi) ja tukkuliike Micro Warehouse.

Philipsin järkkymätön kanta oli, että koska kyseessä ei ole jo saapuessaan kuollut uusi laite (vaikka alun perin vaihtoon lähettämäni laite nimenomaan sellainen oli), ei sitä vaihdeta uuteen, vaan vastaavaan käytettyyn. Toimiva en siis tulisi koskaan saamaan. Olin tässä vaiheessa jo hyvin selvillä tilanteesta, ja esimerkiksi kaveri kertoi lohduttavan tarinan eräästä HP:n SureStore 4020:sta, joka oli vaihdettu jo viisi kertaa ja oli ilmeisesti menossa vaihtoon jälleen. Laitteen myynyt tuttuni ehdotti moneenkin otteeseen kaupan purkua, mutta siihen en suostunut, koska halusin CD-R-aseman ostaa. Asiaa palloteltiin taholta toiselle muutamia viikkoja ja luvattiin yhtä sun toista. Viimein tuttuni soitti ja kysyi: "Kelpaako Yamahan asema tilalle?" Tässä vaiheessa en osannut sanoa muuta kuin että "mikä tahansa käy, pääasia että se toimii".

Koitti maaliskuu, eikä mitään ollut tapahtunut. Jälleen soittelin kaikki paikat läpi, ja Micro Warehouselle soittaessani alkoi asia selvitä. Yamahan asema olisi luvassa, kunhan palautan Philipsin heille, ja asema olisi jopa ulkoinen! Sopi todella hyvin, sillä olisin joka tapauksessa tehnyt asemasta ulkoisen hankkimalla siihen kotelon. Asiaan alkoi viimein järjestyä. Heti samana päivänä lähti Philips postiin, ja muutaman päivän odoteltuani oli

paketti odottamassa kuten sovittu. Paketin postista hakiessani koin lähes shokkimaisen positiivisen yllätyksen, kun näin postineidon kantavan laatikkoa, jonka kyljessä seiso i "Yamaha CDR400tx". Mikrolehtiä lukeneena muistin, että kyseessä on Yamahan uusin, 4x kirjoittava malli, SCSI ja vieläpä ulkoisena! Tämähän on kuin lottovoitto!

En tiedä, miten tämä kaikki järjestyi, mutta uskoisin, että taho joka tuli viime kädessä vastaan asiassa, oli tukkumyyjä Micro Warehouse. Tuskin sa noin voin kuvailla sitä kiitollisuuden tunnetta, joka vallitsi kun asia oli viimein kunnossa ja monen kuukauden jahkailusta maksettiin vielä kunnan korvaus, olihan kyseessä ainakin listahinnaltaan huomattavasti arvokkaampi asema kuin mitä alun perin ostinkaan.

Yamahalla poltto sujuikin alusta asti melko lailla ongelmitta ja NOPEASTI: täysi levy noin 21 minuutissa. Ainoat ongelmat ovat liittyneet lähinnä audioplevyjen lukemiseen. Aseman firmware on kuitenkin flash-ROMilla, jota voi päivittää netistä saatavilla päivityksillä. Päivitykset ovat korjanneet ongelmia yksi toisensa jälkeen, joten laite sen kuin paranee koko ajan. Koska kyseessä todellakin on uusi tuote, on aivan ymmärrettävää, että sillä on omat "lastentautinsa" alussa, ennen kuin kaikki osat saadaan toimimaan monimutkaisessa kokonaisuudessa.

Delfina DSP Lite

Käydessäni Saku 98:ssa kavereideni kanssa tarttui Petsoffin osastolta mukaan Delfina DSP Lite -äänikortti. Ostin kortin lähinnä äänityskäyttöön tarkoituksena luoda mahdollisimman hyvin soivia CD-äänilevyjä itse. Olin aiemmin digitoinut muutaman levyllisen musiikkia PC:llä AWE32:lla ja siirtänyt sen sitten verkon yli Amigalle. Jostain syystä PC teki outoja hyppyjä musiikkiin yli 10 minuutin kappaleen ollessa kyseessä, ja muutenkin AWE:n epälineaariset muuntimet aiheuttivat korvinkuultavasti huonoa digitointia. Delfina korjasi nämä ongelmat kertaheitolla, tosin vain hetkeksi - kultakorva kun sanoi, että jotain on levyissä pielessä, kun niitä kuunteli olohuoneen puolella paremmalla laitteistolla. Aloin tutkia asiaa ja viimein keksin syyn: kun Delfinalla digitoi 44,1 kHz:n taajuudella, eivät noin 6 kHz ylempät äänet toistuneet oikein vaan menivät säröille. Sen sijaan 48 kHz toimi täysin moitteetta.

Mietiskelin asiaa mielessäni hetken aikaa ja totesin, ettei Delfinan codecin kide ole jaollinen 44,1 kHz:lle laisinkaan ja että täytyy tehdä jonkinlainen näytteenottotaajuuden konversio, jotta 44,1 kHz:n digitointi olisi ylipäänsä mahdollista. Kirjoittelin asiasta Suikille sähköpostia, ja Suikki kertoi lisää teknistä taustaa. Olin oikeassa konversioasiassa, DSP:llä todellakin tehdään se muutos. Ehdotin ratkaisuksi, että vaihtaisin codecin kiteen sellaiseksi, joka olisi jaollinen 44,1 kHz:lle, koska minulle 44.1:n toimiminen olisi CD:n teon kannalta ehdoton edellytys, ei 48kHz niinkään. Suikki antoi sopivan kidetaajuuden (16,9344 MHz) ja kertoi myös, että codecilla on kaksi kidepaikkaa olemassa, joten tällainen tilanne olisi mahdollista tulevaisuudessa välttää kokonaan.

Täytyi enää löytää sopiva kide. Kävin hakemassa työmaalta PC:n äänikortin (täysin toimiva Media Expert 320I -Wavetable-kortti) ja teurastin siitä kiteen parempaan tarkoitukseen. Suikin lähettämä modifioitu delfina.library paikalleen, ja ääni muuttui kertaheitolla kunnolliseksi! Tämän jälkeen olen "masteroinut" CD-muotoon mm. pari vanhaa Kraftwerkin vinyyliä, ja tulos on

moitteeton. Masteroinnissa käytin apuna studiokäyttöön tarkoitettua kompressori/expanderi/gate-laitetta, jonka taannoin ostin eräältä muusikolta. Käytin sitä nimenomaan expanderina, rutinoiden poistoon. Suikki lupaili tulevaisuudessa Delfinalle jonkinlaista helppoa DSP-ohjelmointiympäristöä, joka ei edellyttäisi niinkään Amigan kirjastofunktioiden ymmärtämistä. Näin pääsisin opiskelemaan DSP:n ohjelmointia, joka on kiehtonut jo pidemmän aikaa. Tarkoituksena olisi tehdä mm. tuo vinyylirutinoiden poisto DSP:llä ja kehittää siihen viimeisen päälle sopiva oma koodi.

SCSI:stä loppui laajennusvara

Hiljattain hankin polttoa varten Fujitsun 1 Gt:n kiintolevyn, kun sellaisia myytiin Sakun postituslistalla 400 markalla. Levy osoittautui todella nopeaksi. Ilmeisesti ison cachensa ansiosta se peittosi mm. Quantumin 3,2 Gt:n levyäni mennen tullen lukunopeuksien hipoessa 5 Mt/sek. Niinpä ihastuin Fujitsuun siinä määrin, että päätin ostaa toisenkin, ja tämä meni boottisekä päälevyksi, jossa "omat" ohjelmani ovat. 3,2 Gt:n levy jäi boksin käyttöön lukuunottamatta siellä olevaa Work-osiota, joka on kyllin suuri jopa CD-levyn rakenteluun. Kahden Fujitsun asentamisen myötä tuli SCSI-väylä sitten lopulta täyteen:

ProbeSCSI V0.08 ©1994 Ron Klinkien. All rights reserved.

ID	Vendor	Product ID	Rev	Device	Mode	Size
0	FUJITSU	M1606S-512	6406	DISK	SCSI-2	1041 Mt
1	QUANTUM	FIREBALL_TM3200S	300X	DISK	SCSI-2	3067 Mt
2	FUJITSU	M1606S-512	6406	DISK	SCSI-2	1041 Mt
3	YAMAHA	CDR400t	1.0q	CD-ROM	SCSI-2	EMPTY
4	NEC	CD-ROM DRIVE:500	2.5	CD-ROM	SCSI-2	620 Mt
5	NEC	CD-ROM DRIVE:500	2.5	CD-ROM	SCSI-2	634 Mt
6	MATSHITA	CD-ROM CR-504	ST23	CD-ROM	SCSI-2	639 Mt
7			40.12	[scsi.device]		

Kun ostaa aina halvinta, jäävät kiintolevyt pieniksi ja CD:t tavallisiksi yhden CD:n malleiksi, ja näin sitten SCSI-väylä täyttyy. Kalliilla hinnalla CD-ROM-asetat voisi korvata yhden ID:n vievällä seitsemän levyn vaihtajalla (Nacamichi MtR7), jossa eri unitit löytyvät LUN:ien (Logical Unit Number) takaa, joita voi jokaisella ID:llä olla seitsemän. Tosin kolme erillistä CD-asetmaa ovat purkkikäytössä siinä määrin tehokkaammat, että eri levyiltä tapahtuvat imuroinnit eivät aiheuta levynvaihtoviiveitä.

Picasso IV

Kirjoittaessani tämän artikkelin alkuosaa en olisi koskaan uskonut, että ennen tekstin julkaisua koneessani hoitaisi grafiikkapuolta Picasso IV. Olin kyllä valintani tehnyt jo aikaisemmin, mitä näytönohjaimeen tulee, kun näin Picasso IV:n toiminnassa naapurilla, mutta kortin aion ostaa vasta kun saisin koneelle jotain tulevaisuutta 68060:n muodossa.

68030 + 68882 yhdistelmä 25 MHz:lla oli aikoinaan nopeinta mitä saattoi odottaa, mutta Amigallakin ohjelmat ovat kasvaneet ja koneen nopeus alkaa

ehtyä. Tekstinkäpistelyn ohella mm. Internet-käyttö alkaa olla tuskallista, ei vielä siksi, että mm. webbiä täytyi selata 8-värisellä Worktench-näytöllä vaan siksi, ettei muisti tahdo riittää mihinkään ja prosessoritehoa on todellakin liian vähän, minkä voi huomata paljon kuvia sisältävien webbisivujen parissa. Muistiongelmaan ei ole olemassa halpaa ratkaisua, sillä Static Column -tyyppiset DRAM-piirit, joita tässäkin kolmetonnisessa on edeltäjänsä tapaan mutta 8 Mt, ovat niin harvinaisia, ettei niitä saa mistään, ja jos saakin, ovat hinnat tähtitieteellisiä. Näin ollen jonkinlaisen turbokortin hankkiminen olisi ainoa järkevä ratkaisu muistiongelmien kannalta.

Koska muisti on tiukilla, en ollut erityisen kiinnostunut näytönohjaimesta. Nähtyäni käytetyn Picasso IV:n myynnissä todella edullisesti päätin sittenkin tarttua tilaisuuteen. Picasso oli valintani siksi, että se olisi ainoa näytönohjain, jolla saisin systeemin toimimaan järkevästi. Kuten aiemmin jo mainitsin Amigassa olevasta näytöstä, tähdennän vielä, että tämä vanha SVGA-näyttö nielee vain 31 kHz:n juovataajuutta ja 50-70 Hz:n kuvataajuutta. Näin ollen flicker fixerin käyttö on ehdoton edellytys, ellen haluaisi luopua joukosta Amigan käyttötarkoituksia. Toinen edellytys olisi näyttötilojen mahdollisimman vapaa säätäminen, jotta saisin luotua edes yhden näyttötilan, joka olisi yhteensopiva GoldStarin kanssa. Nykyaikaiset SVGA-näyttötilat ovat liian korkealla kuvataajuudella vanhalle näytölle.

Muistan, että ennen vanhaan oli myynnissä sellainen Cybervision-kortti, jossa oli Amigan videosignaalin läpivihti. Tällaista mietinkin aiemmin, koska olisin voinut johtaa Amigan flicker fixerin signaalin kortin läpi ja mahdollisesti aikaansaada toimivan systeemin. Mutta Picasson oma flicker fixer oli enemmän: siinä oli mahdollista muuttaa myös kuvataajuutta ylemmäs, esim. PAL-tiloja korkeammille hertseille! Tämä olisi mukava ominaisuus, kun joskus päivitän näytön paremmaksi, sillä nykyaikaisissa SVGA-näytöissä on kaikissa sama vika: niiden käyttö 50 Hz:n kuvataajuudella on tuskaa, sillä kuva suorastaan lepattaa silmissä liian nopean loisteaineen vuoksi, eikä niiden käyttö ole nautinnollista A3000:n omalla flickerfixerillä. Vanhassa GoldStarissani ei tätä ongelmaa ole, ja siksi se on tähän asti kelvannut.

Koska Picasso IV sisältää flicker fixerin ja laajat taajuusvaihtoehdot, kaikki säädettävissä, oli se ehdoton valinta, mikäli mieli saada systeemin toimintaan kohtuullisella virittämisellä. 4 Mt:n muisti ja laajennettavuus mm. tulevalla 3Dfx Voodoo -kortilla sekä jo olemassaolevilla lisäherkuilla tekevät Picassosta ylivoimaisen muihin kortteihin verrattuna.

Näin ollen lähetin välittömästi myynti-ilmoituksen nähtyäni (ilmoitus oli jätetty Sakun postituslistalle) viestin kortin myyjälle, että haluaisin ostaa kortin. Vastausta ei kuitenkaan kuulunut moneen päivään, joten päätin tiedustella asiaa. Tällä kertaa vastaus tuli heti ja se oli masentava: kortti oli myyty, vaikka tilasin sen samana päivänä. Joku ehti kuitenkin aikaisemmin. Manailtuani tilannetta aikani sain yllättäen postia kortin ostaneelta amigistilta. Hän kertoi viestissään, ettei tarvitsekaan korttia. Hän oli ostanut sen siksi, että siinä oli Concierto-äänikorttilaajennus ja toiseksi siksi, että hän omisti jo ennestään useita Amigoita, joista hänen eniten käyttämässään oli viallinen Picasso IV. Vika kuitenkin paljastui softapuolen viaksi, joten kortti jäi yllättäen ylimääräiseksi. Conciertoa taas minä en edes tarvitsisi, koska minulla oli jo Delfina ennestään. Joka tapauksessa tällainen käänne oli kuin joululahja, kun kortti järjestyi sittenkin.

Saatuani kortin seuraavalla viikolla alkoi asennus. Koska kortti oli ollut aiemmsin A2000:ssa, oli siitä irrotettu videoväylään tuleva liittinosa, jonka kautta Picasso IV saa Amigan videosignaalin digitaalisena flicker fixeriä varten. Päätin lyhentää turhan pitkät lattakaapelit parin sentin mittaisiksi, jolloin asennuksesta saisi siistimmän. Lisäksi asensin hieman eristettä lohkaistun väyläosan väliin, koska ne eivät kuitenkaan asettuisi aivan kohdikkain ja oikosulun vaara olisi ilmeinen.

Eräänlainen toistuma, jonka olen havainnut Zorro-korttien asennusta koskevissa Sakun artikkeleissa, on "kortin paikalleen saaminen tuotti tuskaa, mutta sitten oli helppoa". Minäpä en halua jatkaa perinnettä vaan sanon, että kortin paikalleensaaminen oli helppoa, ehkä siksi että tässä tornissa on ollut huippuvarustelu joskus edellisellä omistajalla, ja väylät olivat jo valmiiksi korkattu eivätkä siten enää neitseellisen kireitä. :-I

Siihen se helppous sitten loppuikin. Ensimmäinen ongelma oli, että kun liitin GoldStarin Picasson perään, näkyi Amigan flicker fixattu PAL-tila kolmena vaakasuunnassa! Tämä johtui siitä, että edellinen omistaja oli ohjelmoinut flicker fixerin antamaan PAL-tilat ulos 74 Hz:llä - taajuudella, joka ylitti GoldStarin käsityskyvyn kerralla. Mikään jumpperi ei auttanut asiaa, ja ikävintä oli, ettei edes Picasson omasta early startup menusta saanut taajuutta muistiin, vaikka sen saikin vaihdettua 50 Hz:lle! Asennus tyssäsi heti tähän. Kokeilin asennella kummaltakin kortin mukana tulleet korpulta eri softaversioita, mutta missään ei ollut mitään asetuksia flicker fixerille. Tai itse asiassa oli, PicassomodeTNG:ssä, mutta niitä ei saanut talteen millään! Sain jopa tekstikuvia näkymään, säädettyä asetuksia yms. mutta kaikki oli turhaa, koska työ katosi heti kun asetusohjelman sulki, eikä flicker fixer suostunut yhteistyöhön.

Myöhään illalla hain netistä hieman vanhemman softaversion kuin mitä korpulla oli, purin kaikki aiemmat asennukset pois ja asensin uudelleen. Tämän jälkeen koin megayllätyksen PicassomodeTNG-ohjelman parissa, kun se tallentaessani asetuksia heitti näyttöön valitsimen jossa kerrottiin, että flicker fixerin asetukset tallennetaan nyt flashille, älä resetoit konetta. Jess!! Nyt se onnistuu... Tallennuksen mentyä sain viimeinkin Amigan omat näyttötilat näkyviin Picasson kautta ja pääsin keskittymään itse asiaan.

Seuraava aamupäivä kuluikin PicassomodeTNG:n parissa, GoldStar avattuna pöydällä. Kaikki kuvan säädöt lukuunottamatta valoisuutta ja kirkkautta ovat GoldStarissa sisällä. Trimmereitä on neljälle eri kuvataajuus/synkronointialueelle, joten säätämällä sopivat kuvataajuudet ja synkronoinnin polariteetin sain sopivat leveys/korkeus/paikkasäädöt haluamilleni tiloille. Näin sainkin luoduksi 728x566-kokoisen tilan, jota päivitetään taajuudella 53 Hz. Tämä toimii GoldStarilla mainiosti.

Heti saatuani uuden tilan käyttöön koin pettymyksen, sillä Workbenchiin ei saakaan kuin 256 väriä! Mikäli säätää enemmän, resetoituu se heti takaisin 256:een väriin. Ilmeisesti muisti ei riitä tai jotain - yhä ratkaisematon arvoitus. Upean maisemataustakuvan voi siis unohtaa toistaiseksi. Jo 256:lla värilläkin Picasso imaisi koneesta noin megan verran Fastia, mikä kyllä todella tuntuu koneen käytössä!

Tyydyttyäni kohtalooni latasin eräältä Aminet-rompulta kasan 16-värisiä taustoja SYS-osiolle Patterns-hakemistoon ja aloin säädellä Workbenchiä uuteen uskoon. Jälleen kohtasin ongelmia. Tausta-pattern rikkoutui, kun sen päälle avasi ikkunoita, ja koko näytöstä tuli raidallinen hyvin lyhyessä ajassa. Toinen ongelma oli MagicWB-ikoneiden, joilla koko koneeni 8-värinen

ympäristökin oli rakennettu, värjäntyminen violeteiksi. Nämä ongelmat ratkesivat korvaamalla IPrefs FastIPrefsillä, jonka mukana tuli myös uusi WBPattern-asetusohjelma. Kiitokset avusta kuuluvat Sakun postituslistan lukijoille, jotka auliisti kirjoittivat neuvoja loputtomaan kysymyksien vaanaan, jonka uhriksi postituslista vuokseni joutui.

Seuraavan päivän iltana alkoi Workbench olla uudessa uskossa, ja kyllä vain MUI-ohjelmiin tuli lisää väriä. Nopeudeltaan Workbench on kuin olisi turbon asentanut; kaikki ikkunatoiminnot tapahtuvat salamannopeasti. Kuitenkin siellä täällä grafiikka saattaa seota, lähinnä MUI-ohjelmat hukkaavat patterneja ja korvaavat ne harmaalla. En tiedä johtuuko muistin vähyydestä vai mistä, mutta jotain yhteyttä sillä muistiin on, koska flush-komennon ajo aiheuttaa lähes poikkeuksetta MUI-patternien katoamista. Viime ajat Amigan kanssa ovatkin kuluneet kaikenlaiseen säätelyyn, testailuun ja tuskailuun muistin vähyyden kanssa. PC:ssä ei ole virtoja ollutkaan päällä nyt varmaan viikkoon!

Kokeilin myös asentaa kuvien katseluun SViewNG-ohjelman, mutta se oli jossain määrin pettymys. Etsin ohjelmaa, joka toimisi kuten FastView tai ViewTek, eli esim. shellissä voisi komennon perään antaa kuvan nimen, voisi määritellä tämän oletusohjelmaksi ikoniin yms. SViewNG toimii kuitenkin eri tavalla ja todella kankeasti. Siinä pitää hiirellä valita listasta kuva, painaa "Load" ja latauksen päätyttyä (kestää) valita näyttötila. Ellei näyttötilaa valitse, menee kone jumiin (se alkaa kyllä piirtää jotain kuvaa muutamalla värillä eli ilmeisesti yrittää jossain ihmeen AGA-tilassa tehdä jotain tms.), eikä tätä saa pysäytetyksi mitenkään. Lisäksi ohjelma vie niin tuhattomasti muistia, ettei sitä voi edes unelmoida ajettavaksi boksien kanssa, kun vapaata Fast-muistia on noin 2 Mt. Kaikesta huolimatta sain tällä ohjelmalla näkyviin eräitä Hajime-JPEG-kuvia Amigalla ensi kertaa todella korkealuokkaisena (24-bittisillä grafiikkatiloilla). Voi että, kun ViewTekin tai FastViewin kaltaisista ohjelmista olisikin olemassa grafiikkakakorttiversiot!

Vielä pitäisi keksiä, miten Amigan videoulostulon saa lomitettuun PAL-tilaan silloin kun Picasson tilat ovat käytössä, nyt sieltä nimittäin tulee lomittamatonta NTSC:tä! Olen kirjoitellut ongelmasta mm. Picasso96-ohjelmiston tekijälle, mutta tätä kirjoitettaessa mitään vastausta ei ole kuulunut. Koska käytän Genlockia blackburst-lähteenä videolaitteilleni, olisi tärkeää, että Amigan videoulostulo olisi käytännössä aina lomitetussa PAL-tilassa.

Muistiongelmaa Picasso IV todella pahensi. Käytännössä tehtäessä lähes mitä tahansa raskaampaa, esim. webin selausta (jee, nyt on värit!), on purkki ajettava alas, koska muuten muisti ei riitä alkuunkaan. Sekin auttaisi, jos keksisi miten RAM-levyn saisi Chip-muistiin, sitä kun on vapaana lähes koko ajan täydet kaksi megaa.

Oi jos vielä turbon sais...

Picasso IV toi muistipulan mukana turbon hankinnan entistä tärkeämmäksi. Yritin kyllä kysellä kolmetonniseen sopivia Static Column Mode DRAMEja nettissä ja muualla, mutta ensimmäistäkään vastausta ei ole tullut, joten täytyy nyt uskoa, ettei niitä saa mistään. Olisin ostanut vaikka neljä megaa nyt väliaikaiseksi avuksi siihen asti, jos joskus se päivä koittaa, että saan turbokortin hankituksi.

Mitä Amiga 3000:n tehottomuuspuoleen tulee, niin tässä hiljattain huvitti todella, kun kaverin ostaessa käytettyä kolmetonnista GE:n myyjä langan toisessa päässä mainosti, että kolmetonnisella voi soittaa MP3-musiikkia, vieläpä hyvälaatuisena! Kun kuulin asiasta, suhtauduin siihen epäilevästi, koska tiedän kokemuksesta, että PC-puolellakin tarvitaan vähintään 100 MHz:n Pentium, jotta MP3:t soivat. Mutta kuulemma ihan vakio A3000 hoitaa nyt saman. Noh, pitihän sitä sen verran ennakkoluulottomuutta olla, joten otinpa ja kokeilin.

Asensin AmigaAMPin, jonka oli sitten tarkoitus soittaa MP3:a AHI:n kautta Delfinalla. Joo - hyvin soi. Latasin ekan kappaleen, painoin PLAY ja siinä se sitten olikin - kone oli täysin jumissa. Se ei seonnut, vaan MP3:n "soitto" vei kaiken CPU-tehon. Mitään ei tietenkään kuulunut, mutta sekunnit etenivät näytöllä noin kerran minuutissa. Että tosiaan, A3000 riittää mainiosti MP3-kappaleiden soittoon! Onneksi on PC tätä tarkoitusta varten. Suikki on tosin lupailnut Delfinan DSP:tä hyödyntävää MP3-playeria, jota odotan innolla. Vakio-A3000:ssa ei riitä tehot edes AHIin, vaan käytännössä mikä tahansa AHI:n käyttöyritys saa saman aikaan kuin yllä kuvasin, joten mistään MP3-soitosta ei kannata edes unelmoida tämän tehottomuustason vehkeillä.

Päätös koneen päivittämisestä 68060-aikaan on kytenyt kuitenkin jo vuosia. Hakuun lähtikin taannoin CyberStorm MKII tai MKIII, jollaisen ounastelin käytettynä löytyvän kohtuuhinnalla. MKII-kortteja alkoi tarjolla ollakin, jopa kohtuuhintaisena, mutta sitten sain tietää ettei sellaista kannata ostaa, koska se on lähes puolta hitaampi kuin MKIII, sillä kolmosessa on 64-bittiset muistiväylät. (Vaikka prosessori onkin vain 32-bittinen, on siinä jotain cache- yms. hässäkkää välissä, joka aikaansaa todellakin tällaisen tilanteen). Edellistä pahempaa syynä vielä sekin, ettei MKII:ssa ole SCSI-väylää muuten kuin lisäkortilla, jota ei valmisteta enää.

Päädyin siis MKIII-korttiin, jossa olisi valmiina UltraWide-SCSI-ohjain, josta ei laajennusvara loppuisi heti kesken - olkoonkin, että yksi väylä on jo nyt täynnä. Kohtuuhintaisen MKIII:n löytäminen osoittautuikin sitten mahdottomaksi. Itse asiassa yksi oli jo hilkulla, hintakin olisi ollut kohdallaan (3500 markkaa), mutta se ei ollut varsinaisesti MKIII. Se oli CSPPC/68060-kortti, josta oli PPC-puoli käräytetty ylikellottamalla, mutta koska 68060 toimii, se oli käytännössä sama kuin CyberStorm MKIII. Suureksi pettymyksekseni kortin omistaja päätti kuitenkin olla myymättä sitä, aikomuksenaan korjata kortti takaisin ennalleen vaihtamalla siihen uusi emolevy ja prosessorit vanhasta kortista tjsp.

Sitten tarjolle tuli toinenkin vaihtoehto, mutta tällä kertaa hinta oli mahdoton, 4000 markkaa. Mitä olen ilmoittelua seurannut, on kyseinen kortti yhä myymättä. Minkäs voi, jos ei tajua hintaa pudottaa, ainakin yksi varma ostaja olisi olemassa. Tällä erää kortin voi unohtaa lopullisesti. Koskaan ennen ei minkään ostaminen ole ollut näin ylitsepääsemättömän vaikeaa, joten alan pikku hiljaa uskoa kohtaloon. Ihme on tapahduttava, että turbo järjestyisi.

Monet meistä ovat varmasti miettineet, onko tulevaisuutemme ennalta määrätty vai voimmeko itse siihen vaikuttaa. Aikaisemmin olen aina ajatellut, että kaikki riippuu siitä mitä itse tekee, mutta viime aikojen tapahtumat ovat panneet miettimään. Oikeastaan haluaisin kirjoittaa tähän erään kohtalokkaan tositarinan, jonka kaverini hiljattain kertoi. Hänen sukulaisansa oli kuollut todella traagisella tavalla, ja kun tapausta miettii,

tuntuu että jotkut asiat ihmisen elämässä ovat ennalta määrättyjä.

Vai voiko sellaista muutenkaan selittää, että mies on harrastuksensa parissa eli metsästämisessä, lähtee juoksemaan riistan perässä, liukastuu ja kaatuu, jolloin ase lentää muutaman metrin päähän ja pudotessaan maahan laukeaa siten että mies menehtyy välittömästi saamaansa osumaan! Itsemurhasta ei ollut kyse, osumakohta selkään jo pelkästään todistaa sen ruumiinavauslausuntojen ohessa. Tuollainen tapahtuma on niin epätodennäköinen, että täytyy olla todella huonoa tuuria taikka ennalta määrätty kohtalo. Kaikki saattaa päättyä minä hetkenä hyvänsä!

Huonoa tuuria

Tässä vaiheessa lienee tarve hieman kertoa, mitä itselleni on viime aikoina tapahtunut. Itse asiassa elämässäni tapahtui eräänlainen käänne perjantaina 17.7.1998 klo 21 aikoihin illalla, kun olimme perheeni kanssa palailemassa radioamatöörileiriltä Jämsästä kotiin. Ennen Jyväskylää alkoi bensiini olla lopussa autostani, ja ajattelin käydä Jyväskylän JET-asemalla tankkaamassa tankin täyteen, kun siellä oli kuulemma halpaakin. Asemalle asti ei kuitenkaan koskaan päästy, sillä alueelle päästyäni ajoin aivan tavalliseen tasa-arvoiseen TYHJÄÄN risteykseen rauhallista 20-30 km/h vauhtia kuten tavallista, kun kuului kumien ulvonta jarrutuksessa joka loppui helvetilliseen pamahdukseen.

Ehdin vain tajuta, että automme kääntyi perä menosuuntaan päin, jatkoi hetken matkaansa ja törmäsi perä edellä katuvalopylvääseen. Matkan teko loppui kerrassaan siihen. Selvittyäni säikähdyksestä tajusin, mitä oli tapahtunut, kylkeemme ajettiin oikealta - tasa-arvoisessa risteyksessä. Luojan lykky oli se, että itselleni ja perheelleni ei käynyt mitään pahempaa, vaan kaikki selvisimme kuin ihmeen kaupalla pahimmillaan mustelmilla. Tuuria oli todella matkassa, sillä jos olisimme ajaneet tapahtumahetkellä metrinkin verran edempänä (ts. törmäys olisi osunut taaksemmaksiksi), olisi käynyt todella pahasti, auto olisi mennyt kaksin kerroin tms. Nyt törmäys osui keskelle ja auton turvakori otti törmäyksen hyvin vastaan, joten mitään pahempaa ei sattunut.

Vasta autosta noustuani tajusin tapaturman vakavuuden ja sen, ettei tällä autolla enää ajeta. Auton menetys olikin sitten luojan kiitos ainoa menetyks, joskin varsin ratkaiseva taloudellisessa mielessä, koska työpaikkani oli käytännössä autosta kiinni - auto oli VÄLTTÄMÄTÖN työni hoitamisen kannalta. Eniten menetys koetti siksi, että olin viimeinkin löytänyt kunnollisen auton siitä hintaluokasta johon minulla oli varaa, ja sain loistoyksilön käyttööni ostettuani sen enoltani osamaksulla. Olin saanut auton koonaan maksettua muutamaa kuukautta aikaisemmin. Ostin auton moneksi vuodeksi eteenpäin, ja se olisi myös palvellut vuosikaudet, mikäli tätä ei olisi tapahtunut.

Auto oli koriltaan, tekniikaltaan ja moottoriltaan moitteeton, vaikka korin vuosimalli olikin -83. Moottori taas oli uudehko, 87-89 vuosimallin Audista vaihdettu ruiskukone, joka ei pahemmin bensiiniä kuluttanut, antoi ärhäkät kyydit eikä saastuttanut enempää kuin kaupan olevat uudet autotkaan (katalyysaattorikone). Jopa katsastusmies ihmetteli pakokaasumittauksessa arvoja ja muisti kehua hankintaani auton kummallakin katsastuskerralla (läpi meni heti ensimmäisellä, toisin kuin mikään aiemmista kotteroitani). Mitä muuta voisi enää halvalta autolta toivoa.

Ymmärsin heti kolaritilanteessa, ettei vastaavaa tule löytymään koskaan tilalle. Pitkälti tästä syystä minulla ei ole vielääkään uutta autoa tilalla, koska menetin kerralla kiinnostuksen autoilua kohtaan. Tällainen tapahtuma on kerrassaan liian väärin, eikä tilanne ole rahavaroillani mitenkään korjattavissa. Auto olisi kuitenkin näillä leveysasteilla välttämätön, sillä lähes kaikki palvelut ovat kilometrien päässä.

Miten siis käy?

Palataksemme takaisin artikkelin alkuperäiseen aiheeseen, Amiga-harrasteseen, voi nyt jokainen lukija tehdä omat johtopäätöksensä, miksi CyberStorm MKIII -turbon hankkimisen voi tällä erää unohtaa kokonaan. Uusi maksaa joka puolella 4700 markkaa, käytetytkin näemmä sitten 4000 markkaa. Ulkomailta saisi halvemmalla, mutta eihän tällaisilla C-luokan kansalaisilla Visaa ole eikä varmasti edes annettaisikaan, postiennakko ei toimi ja muusta ei ole kokemusta eikä varsinkaan uskallusta sijoittaa suurta summaa johonkin shekkiin tms., millä voisi kuulemma myös ostaa. Katteet ovat kuitenkin yhä edelleen kohdallaan Amiga-tavaroissa, kuten artikkelin alussakin totesin, sillä ero ulkomaisen ja kotimaisen hinnan välillä ko. turbossa on noin 1000 markkaa! Amiga ei ole selvästikään tarkoitettu köyhille.

Toisaalta näillä hinnoilla Amiga ei taatusti tule koskaan yleistymään nykyisestä, koska ostajan pitää olla todella kiinnostunut koneesta satsataksseen siihen suuria summia rahaa. Se, mikä toimi 80-luvulla ei toimi nyt, koska kone itse on jo vanhanaikainen. Olen epätoivoisesti yrittänyt koota rahoja myymällä mm. IMDb-CD-ROMeja eli netistä tuttu (www.imdb.com) erittäin kattava elokuvatietokanta Amigalla ajettavassa muodossa. Tietokannasta tekee hienon se että sitä voi päivittää viikoittain. Levyt eivät kuitenkaan voi mahdottomia maksaa (myyntihintana on ollut 80 markkaa, joka sisältää postikulut), joten levyistä saadulla tuotolla minun pitäisi myydä niitä reilusti toistasataa, ennen kuin turborahat olisivat koossa. Muutaman saturaisen olen jo saanut, joten suuret kiitokset ostaneille. Tähän mennessä epätoivoisesti kerätyt rahat tulikin nyt jo sijoitettua Picassoon, joten matkaa tavoitteeseen on jälleen se maksimi...

Voi tosin olla, ettei turbon hankinnassa ehkä ole enää mitään mieltäkään jatkoa ajatellen. Itse hyötyisin lähinnä lisämuistista, kun muutoin turbo palvelisi boksissani vieraillevia Amiga-käyttäjiä. Nythän on kuitenkin niin, että kun Internet on tullut ja vie kaikki käyttäjät purkeilta (paitsi MBnetiltä, eihän miljoona karpästä voi olla väärässä), niin tuskin kukaan ehtii enää hyötyä Amiga Zonen 68060-tehostetusta versiosta, koska nytkin soittajamäärät putoavat putoamistaan. Ajattelin vain, että edes messupuoli ja ennen kaikkea QWK/WWF-pakettien käsittely sujuisi salamannopeasti, jotta Sakunet saataisiin pysymään Amiga Zonen osalta pystyssä.

Ei ole helppoa saada käyttöä verkolle, jonka viestien haku edellyttää käyttäjälle yleensä kalliin kaukopuhelun soittamista, koska Sakunet-purkeja ei ole läheskään joka teleliikennealueella. Sitten vielä toisessa päässä on hidas 25 MHz:n 68030-kone pakkaamassa QWK-pakettia kaikessa rauhassa. Onhan tietysti tausta-ajomahdollisuus, jotta voi muutakin tehdä boksissa pakkausta odotellessa, mutta tiedä sitten, onko siitä mitään iloa, kun puhelinlasku on joka tapauksessa soittajalle suurempi kuin jos toisessa päässä asiat hoituisivat livakammin. Toki nopeampi prosessori tekisi mahdolliseksi myös usenet-uutisryhmien ottamisen boksiin, jolloin saattaisi tulla uusia

käyttäjiä ja sitä kautta myös Sakunetille uusia lukijoita.

Tämä on pistänyt miettimään koko purkkiharrastuksen jatkuvuutta. Onko sitä järkeä enää edes jatkaa? Toisaalta boksen loppuminen tietäisi käytännössä loppua myös Amiga-harrastukselleni, sillä se on hyvin keskeinen asia, Amigan käyttö on yli 80%:sti purkkiin liittyvää. Jos loppu tulee, tulee se olemaan merkittävä käännekohta elämässäni, erään aikakauden loppu, joka jättäisi suuren aukon tulevaisuudessa. PC ei tule koneena korvaamaan Amigaa tässä mittakaavassa, PC on enemmänkin työkalu ja pelikone kuin varsinainen tietokone isolla T:llä. Korvaavaa konetta ei ole vielä keksitty. PC:ssä ei sinänsä ole muuta vikaa kuin se, että kaikki mikä on PC:llä, vaatii Microsoftin käyttöjärjestelmän, jonka ei ole edes tarkoitus toimia oikein. Kun Amiga astui kuvioihin tuona aurinkoisena kevätpäivänä 1988, se muutti monta asiaa, eikä sen jälkeen en ole muuta konetta kaivannutkaan ykköskoneeksi.

Loppusanat

Kulunut vuosikymmen olisi ollut kovin erilainen ilman Amigaa, sillä olisi jopa uskomattomia seurauksia. Vain muutamia mainitakseni Sakunetiä ei olisi, Amiga Zonea ei olisi, ja uskomattomimpana seurannaisvaikutuksena olisi mahdollista, etten olisi nykyisen puolison kanssa (emme todennäköisesti olisi koskaan tavannutkaan) ja siitä johtuen erästä kaksivuotiasta Niko-poikaa ei olisi olemassa. Kenties minulla olisi ainoastaan PC. Tästä johtuen olisin todennäköisesti myös alkoholisoitunut, sillä kukapa kestäisi Microsoftia vuosikymmentä selvin päin? Ainakin tupakkaa menisi pari askia päivässä. Tätä nykyä en ryypiskele enkä polta.

Amiga on tuonut terapiaa huonoina päivinä ja auttanut oppimaan monta asiaa. Tätä ei voi hakea käyttäjänsä vastaan kränäävästä koneesta, jossa on Microsoftin käyttöjärjestelmä, jolla aivan uudet ongelmat ovat mahdollisia ja joka kieltäytyy yhteistyöstä juuri silloin kun sitä olisi todella tarvittu. Microsoftia voi sietää juuri sen verran kuin sitä ATK-alan työssä jouduin sietämään päivittäisen elantoni hankkimisessa, kunnes sekin työpaikka pois kavallettiin. Boksen pito ja yhteydenpito eri viestiverkoissa on pitänyt minut ajan tasalla ja antanut tekemistä silloinkin, kun koneella ei muuta jaksa tehdä.

Vai olisivatko asiat paremmin, olisiko minulla hyväpalkkainen työ, omakotitalo, uusi kallis auto pihassa jne.? Varsin mitättömän tuntuinen asia - se, mitä tietokonetta haluaa käyttää, voi ajan kanssa merkitä isoja asioita, koska vaikutuksilla on tapana kertaantua ajan kanssa. Asian senhetkinen merkitys korotettuna ajan potenssiin on yhtä kuin asian merkitys tulevaisuudessa. Samaa voi itse kukin mietiskellä omalla kohdallaan vaikkapa Back to the Future -trilogian innoittamana.

Voimmeko todella vaikuttaa tulevaan, vai onko kaikki sittenkin ennalta määrättyä?

Esa Heikkinen
oh4kju@sci.fi

Amiga Zone BBS, (015) 348967, avoinna 24h (vielä toistaiseksi ainakin).

1.33 The Depths of DOOM Trilogy

```
<=====>
The Depths of DOOM Trilogy
Jarmo Piippo
<=====>
```

Kolme pientä CD:tä, kolme suurta ulottuvuutta.

Kun Id Software viime talvena osoitti reilua henkeä julkaisemalla Doom'n lähdekoodin käännettäväksi kaikille koneille, päätin vastata heille samalla mitalla ostamalla Doom'n wad-tiedoston täyden version. Doom'n hankinta osoittautui yllättävän helpoksi, kun Suomalaisen Kirjakaupan paikallisen myymälän peliosastolta löytyi isokokoinen pelipakkaus, jonka kanssa koemeli kohokuvioinen Cyberdemon-hirviö sekä nimi The Depths of DOOM Trilogy. Pitkästä aikaa oli mahdollista kävellä kirjakaupasta ulos Amigaan sopiva peli kainalossa!

Nimensä mukaisesti DOOM Trilogy sisältää kolme CD-ROMia, joista yhdessä on Ultimate Doom, toisessa Doom 2 ja kolmannessa Master Levels for Doom 2 sekä noin 400 megatavua muita lisäratoja. Ultimate Doom on alkuperäinen Doom laajennettuna neljännellä episodilla Thy Flesh Consumed. Doom 2:ssa on paljon uusia "näättejä" hirviöitä, mutta sen tasot muuttuvat loppua kohti hiukan ärsyttäväiksi ja sisältävät työlästä tasapainoilua kapeilla kielekkeillä ja pikajuoksutehtäviä tyyliin "paina nappia ja juokse ovelle ennen kuin se sulkeutuu". Tosin pelin loppurata oli sen verran yllättävä, että se korvasi kyllä kaiken vaivan. Kolmosrompun lisäradoista suurin osa on Doom 2:lle, mutta Doom 1:llekin löytyy kuitenkin kohtalaisen monta. Levyt sisältävät yhteensä noin 505 megatavua dataa, joten koko "trilogia" olisi mahtunut vaikeuksitta yhdellekin CD:lle.

Paketin käyttö Amigassa on helppoa: kopioidaan vain halutun Doom-version wad-tiedosto samaan hakemistoon Amigan Doom-käännöksen kanssa. Ultimate Doom'n "doom.wad"-tiedoston nimeksi kannattaa vaihtaa doomu.wad, jotta pelin neljäskin episodi tulee käyttöön. Vasta täyden wad-tiedoston asennuksen jälkeen myös tuhansien Internetissä ja kokoelmarompuilla (esim. Time of Reckoning) tarjolla olevien lisäratojen käyttö Doomissa on mahdollista. Pelaamiseen käytän ADoomia, enkä ole muita käännöksiä juuri kokeillut. Yhtä kokeilin kerran, mutta se kaatuili jatkuvasti, ennen kuin pääsin edes peliin asti, joten päätin säästää itseäni turhalta vaivalta pitäytymällä toistaiseksi ADoomissa. Kaikki Amigan Doom-käännökset ovat saatavissa Amignetistä (ks. Saku #24).

DOOM Trilogy on tarkoitettu käytettäväksi PC:ssä, joten osaa lisäradoista ei saa purettua ilman PC:tä. Esimerkiksi Master Levels -radat on pakattu yhteen tiedostoon HD-levykkeellä jakelua varten, ja paketin purku onnistuu vain paketin omalla install.exe-ohjelmalla. Onneksi kyseinen ohjelma on DOS-pohjainen, joten Master Levels -paketin saa avattua varsin nopeasti myös PC-emulaattorissa (esim. PC-Task 4.4), jos sellainen sattuu olemaan käytettävissä. Master Levels -radat vievät purettuna lähes 4 Mt, joten ne on mukavampi siirtää Amigaan DirOpuksella suoraan PC-emulaattorin MS-DOS-osiolta kuin oikeasta PC:stä korpuilla.

Kerrataan lopuksi vielä muutamia Doom'n huijauskoodeja, vaikka näitä onkin saanut lukea viimeisen vuoden aikana joka lehdestä kyllästymiseen asti. Muista kuitenkin, ettei huijauskoodeja pidä mennä käyttämään, ennen kuin on

pelannut pelin kokonaan läpi asti rehellisesti! :)

IDDQD kuolemattomuus
 IDKFA kaikki aseet, amukset ja avaimet
 IDDT täysi kartta (sama kahdesti: hirviöt kartalle)
 IDCLEVxy hyppy tasolle xy. Doom1: x=episodi (1-4), y=taso (1-8)
 Doom2: xy = taso (01-30)
 IDBEHOLDL kaikki valot päälle hetkeksi
 IDCLIP seinien läpi kävely

The Depths of DOOM Trilogy

Testattu: Amiga 1200, 68060/50 MHz, 32 Mt, ADoom 1.2

Julkaisija: Id Software, Inc.

Hinta: 149 markkaa, Suomalainen Kirjakauppa

Pelityyppi: 3D-räiskintä (josta kaikki alkoi..)

Pelaajia: 1-4 (verkkopelinä)

Grafiikka: 87%

Äänet: 85%

Musiikki: 68%

Pelattavuus: 95%

Laajuus: 99%

Yleisarvosana: 90%

Onnellista uutta vuotta kaikille Sakun lukijoille ja tekijöille!

1.34 SquarePoker

```
<=====>
SquarePoker
Terho Henriksson
<=====>
```

Teksti, ohjelmointi, grafiikka: Terho Henriksson

Kortit: Mika Suutari

Idean SquarePokeriin sain aikoinaan kauppiksen vapaatunneilla, jolloin pelasin kaverin kanssa PC:llä usein samannimistä korttipeliä. Päätin tehdä siitä kehitellyn version Amigalle. SquarePoker soveltuu siis testatusti hyvin ajan tappamiseen.

Peli käynnistyy normaalisti ikonina klikkaamalla WB:stä. Peli löytyy tämän Sakun Ohjelmat-hakemistosta. Peli on ohjelmoitu alun perin A500:lla ja Amosilla, joten kannattaa tarkistaa, että "system default text" on Workbenchin asetuksissa "Topaz 8". Peli on testattu seuraavissa kokoonpanoissa: A500, CD32, A1200, A2000/030/PIV & UAE.

SquarePokeria voi pelata yksin pasianssina tai vaihtoehtoisesti kaksinpe-

linä. Pelin tarkoituksena on yrittää muodostaa mahdollisimman arvokkaita pokeriyhdistelmiä pelialueelle joka muodostuu viiden vaaka- ja pystyrivin ruudukosta. Jokainen kortti, joka asetetaan pelipöydälle vaikuttaa siten kahteen eri yhdistelmään. Korttien ei tarvitse olla yhdistelmissä järjestyksessä.

2 pari
5 kaksi paria
10 kolmoset
15 suora
20 väri
25 täyskäsi (kolmoset ja pari)
50 neloset
75 värisuora
100 kuningasvärisuora (10, J, Q, K, A)

SquarePoker laskee saman pelaajan kaikista pelatuista peleistä yhdessä saadut pisteet yhteen, joten on mahdollista pelata kaksinpelinä "paras viidestä pelistä" -systeemillä. Molemmat pelaajat asettavat korttinsa omalle ruudukolleen vuorotellen. Vaikka toinen pelaaja onkin tietoinen toisen asettaman kortin paikasta, sillä ei ole pelin kannalta merkitystä - jokainen pelaaja näkee korttiasetelmassaan eri mahdollisuudet voittoa.

Jos sattuu niin ikävästi, että SquarePoker on lopetettava, se käy ESC-näppäimen painalluksen kautta.

Mitä warea

Square Poker on Sakuwarea eli sitä saa levittää ainoastaan Saku-lehden mukana.

Lahjoitukset

Mahdolliset tonnin setelit voi lähettää suoraan tekijätiimille. Seteleitä ei palauteta. Mahdolliset alle tonnin setelit ja kolikot kannattaa ennen lähettämistä vaihtaa tonnin seteleiksi pankissa.

Ohjelmoinnista ja puurtamisesta

SquarePoker on ohjelmoitu Amos Classicilla joskus vuonna 1990-93 (?) ja käännetty konekieliseksi ajettavaksi koodiksi Amos Compilerilla Squash-pakkausoptiolla. Kaikki grafiikat ym. tarvittava on samassa SquarePoker-kasassa. Ikonit on näpätty jostain PD-CD:ltä. Grafiikat on puurettu DPaintIII:lla pikseli pikseliltä.

"Franc Lionnut, missä olet? Päivitä Amosta!"
- muuan Amos-friikki

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta terhox@sci.fi, ja hänen kotisivunsa löytyy osoitteesta www.sci.fi/~terhox/.

1.35 Worms: The Directors Cut - hauskuutta peliin!

```
<=====>
Worms: The Directors Cut - hauskuutta peliin!
Juha Niemimäki
<=====>
```

WormsDC sisältää melkoisen läjän koodeja, joilla saa peliin vipinää. Ei kannata kuitenkaan liioitella erikoisaseiden yms. kanssa, koska se vie maun pelaamisesta. Kirjoittele koodeja alla olevasta listasta pelin alkuruudussa. Peli kommentoi aina, kun kirjoitat jonkin oikean tekstin.

(En laittanut selityksiä mukaan - testatkaa itse. :-)

```
amiga
andy
artillery
ben hutchings
betong asna
boing
cheat
chipram
chorlton and the wheelies
fisk
jamie and his magical torch
kartong apa
kilburn
la cienda honduras
little fluffy sheep
magical mystery tour
magnet
music
nutter
omnipotent blue worm
pestilence
red bull
supa shoppa
tbl
tony
version
weirded
```

1.36 Akvarellimaalauskurssi

```
<=====>
Akvarellimaalauskurssi
Mika Makkonen
<=====>
```

"Tule ja oivalla, missä piilee akvarellin viehättävyys. Akvarellin herkyys, läpikuultavuus, spontaanisuus... Sekä aloittelijat että kokeneemmat akvarellistit voivat edetä omien taitojensa mukaan Lilia Fedorovan innostavassa opastuksessa..."

Tuollaisen ilmoituksen näin pari kuukautta sitten lehdessä. Kun piirtäminen ja maalaaminen oli juuri alkanut kiinnostaa, niin ajattelin kokeilla, oppisiko siellä (muka) jotain. Kurssitkin olivat hyvin iltaisin klo 17.30 - 20.00 eivätkä vaikuta työttömyysrahaan, kun itse olen juuri työharjoittelussa. Kurssi oli joka keskiviikko, kahdeksan kertaa. Hinta 420 mk, ja lisäksi välineet piti ostaa itse. Ne eivät kalliiksi tulleet, kun kohtuulliset värit ja paperit ja pari pensseliä saa hyvin satasella. Sieltä kyllä sai lainata värejä, jos omat unohtuivat tai ei ollut vielä ostanut.

Tuli keskiviikko, ja menin Jyväskylässä Jyvälän kurssikeskukseen, joka olikin jonkinlainen vanha kartanon tyylinen rakennus. Löysin oikean huoneen ja odottelin siellä. Muita alkoi myös tulla, ja onneksi oli muitakin aloittelijoita kuin minä. Ei tasoeroista tosin ollut mitään haittaa, kun jokainen sai myös edetä omaan tahtiin.

Ensimmäisillä kerroilla käytiin läpi aivan perusasioita: värien sekoittaminen ja erilaisia tekniikoita veteen, paperiin ja väreihin liittyen. Sen jälkeen oli perspektiiviharjoituksia. Aina kurssille mennessä vein omia kotona tekemiäni töherryksiä, joista "opettaja" sitten helposti neuvoi, mitä parantaa jne. Huomasin heti, miten paljon hienompia kuvista tulee, kun tietää edes vähänkin noita perusasioita.

Esimerkiksi olin aikaisemmin värittänyt nurmikon ihan suoraan vihreällä, taivaan sinisellä ja puut ruskealla. Kun teinkin värit sekoittamalla, eli esim. hienoa vihreää saa sekoittamalla keltaista ja sinistä, niin kuvat näyttävät paljon aidommalta. Aivan uutta oli se, että sininen onkin yllättävän tärkeä väri. Sillä saa kohteet kaukana näyttämään siltä kuin ne olisivat oikeasti kaukana, ja sillä tehdään varjot ja tummat alueet.

Esineitä en ollut koskaan yrittänyt edes maalata, mutta kun piirsin omenaa, siitä oikeasti tuli omenan näköinen nyt kun oli opetettu, miten sen saa helposti tehtyä. Piirtämistä tuli harjoiteltua samalla, siellä opetettiin piirtämään silmä, nenä, huulet. Noissakin löytyi aivan uusia asioita, joita pitää huomata. Kirjastosta kävin hakemassa kirjoja, joissa opetetaan muotokuvan piirtämistä, ja ihme ja kumma, piirtämään oppii, kun vain aloittaa jostain.

Nyt kurssi on ohi, ja jos arvioisi minun piirustuksiani ennen kurssia ja nyt sen jälkeen, niin sanoisin että ne ovat vähintään 100x parempia. Kannattaa mennä kurssille ja huomata se itse. Vieläkin ihmettelen välillä: "Oho, minäkö tuon tein? Sehän jopa näyttää joltakin." Ehdottomasti menen uudestaan kurssille, kun se alkaa keväällä. Tässä välillä onkin sitten aikaa harjoitella.

Jos yhtään maalaaminen kiinnostaa, niin suosittelen menemään jollekin kursseille, siellä oppii paljon - ei sitä usko ennenkuin käy siellä. Jyvälän tietoja näet osoitteesta: www.co.jyu.fi/~jyvala

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta mika.makkonen@mbnet.fi.

1.37 Amiga NASAlla

<=====>
Amiga NASAlla

Esa Haapaniemi

<=====>

Eläkkeelle jäänyt NASAn insinööri Hal Greenlee selvittää hieman Amigan käyttöä Yhdysvaltojen avaruushjelmassa.

Alun perin julkaistu Amiga Computing -lehdessä 1996, copyright Hal Greenleellä. Osoitteen <http://www.iam.com> tiedostosta luvalla kääntänyt Esa Haapaniemi (ehaapani@kumpu.helsinki.fi), muokannut Anu Seilonen.

Työ: Sitä samaa kuin 36 vuotta sitten: monimutkaisempaa ja paljon byrokraattisempaa... mutta Amigat ovat tehneet kaiken mitä niiltä on vaadittu ja ovat samalla tehneet työstä paljon hausempaa.

Päiväys: 17. helmikuuta 1996 klo 20.39 Greenwichin aikaa.

Cape Canaveralin osastolla 17 Delta 232:n lähtölaskenta on ehtinyt viimeisille minuuteille. Raketissa on mukana NEAR-alus (Near Earth Rendezvous), jonka on tarkoitus tutkia Eros-asteroidia lähietäisyydeltä. Suoja- ja valvontarakennuksen insinöörit tekevät viime hetken tarkistuksia, kunnes heidät kutsutaan pois. Hetkellä T-0 suuri nestemäistä polttoainetta käyttävä moottori ja kuusi yhdeksästä kantoraketista syttyvät, tuottavat lähes kolmen miljoonan Newtonin työntövoiman ja nostavat liki 40 metriä korkean aluksen ylös huumaavan valo- ja ääniesityksen kera.

Kuva Delta-laukaisu: NEAR-alus aloittaa matkansa, jonka kohokohta on asteroidin kohtaaminen. Yhden päivän viiveellä Delta II nousee klo 3.43 itärannikon aikaa, 17.2.1996 laukaisukompleksin 17 alustalta B Cape Canaveralissa NEAR-alus mukanaan. NEARin laukaisu aloittaa NASAn Discovery-ohjelman, jossa pienen mittakaavan planeettatutkimuksia tehdään nopeissa, pienikustannuksisissa kehitysjaksoissa keskittyen tieteellisiin tavoittein. NEAR kohtaa 433 Eros -asteroidin vuonna 1999 ja aloittaa ensimmäisen pitkäaikaisen lähitutkimuksen selvittämällä asteroidien pinnanrakenteita ja fyysisiä ominaisuuksia.

Noin kahdeksan kilometrin päässä AE-hangaarissa ryhmä insinöörejä työskentelee täydessä kaukomittauslaboratoriossa tarkkailemassa yli tuhatta mitaustulosta juuri lähteneestä raketista. Ryhmään kuuluu henkilöitä NASalta, McDonnell Douglasilta (laukaisuraketin valmistaja), John Hopkinsin yliopistosta (satelliitin rakentaja) ja jokaiselta alihankkijalta, joka on toimitanut osia Delta-rakettiin. AE-hangaarista ei ole suoraa kontrollia itse Deltan laukaisuun, mutta nämä ihmiset - heitä on enemmän kuin varsinaiseen valvontarakennukseen mahtuisi - ovat ehdottoman välttämättömiä operaation sujumiselle.

Kuva Hangaari AE, EVTS:n (Expendable Vehicles Telemetry Station) ja tehtävänjohtokeskuksen sijaintipaikka Cape Canaveralin Ilmailukeskuksessa, Floridassa.

86 8-kanavaista piirturia, yli 50 monitoria/etäpäätettä ja 3 nopeaa tulostinta esittävät tietoa koko ajan rakennuksen sisällä. Samaa tietoa lähetetään koko ajan Avaruus- ja ilmailuhallitukselle Kaliforniaan 56 kt:n linjoja myöten, ja lisäksi vielä paikallisesti osastolle 17 sekä E&O-rakennukseen, missä toinen insinööriryhmä voi seurata jokaista tapahtumaa. Myös AE-hangaarin lennonjohtokeskuksessa istuu useita johtohenkilöitä. Sieltä he

ovat yhteydessä laukaisualustalle ja kaikkiin tarpeellisiin toimipisteisiin ympäri maailman. Lennon aikana useat näytöt esittävät kaikille jokaisen tärkeän tapahtuman ja tapahtuma-ajan. Kaiken tämän tiedon käsittelyn hoitaa ryhmä tehokkaita tietokoneita AE-hangaarin takaosassa - ryhmä Amigoita.

Hetkinen! Amigoita?! Eikö IBM:n tai Honeywellin työasemia? Kyseessä on yli puolen miljardin markan alus, eikä siihen hintaan sisälly vielä kantorakettia tai laukaisun muita kustannuksia. Katselevatko nämä insinöörit todella 12000 markan tietokoneen tuottamaa dataa? Kylläpä hyvinkin.

Vuodesta 1987 alkaen Amigalla on ollut varsin huonosti tunnettu rooli yli sadassa Yhdysvaltojen kahden tärkeimmän miehittämättömän laukaisuraketin, Deltan ja Atlas-Centaurin, laukaisussa. Nämä ohjelmat eivät ole saaneet yhtä paljon julkisuutta kuin miehitettyt lennot. Silti yli 36 vuoden aikana ne ovat nostaneet avaruuteen yli 300 tieteellistä, viestintä-, sää- ja navigaatioasatelliittia ja luotainta, ja vielä erittäin varmasti. Tarvitaan hieman historiaa selittämään, miksi juuri Amigat ovat liittyneet mukaan.

Delta-raketti, joka laukaistiin ensimmäisen kerran vuonna 1960, koostuu Thor-kantoraketista ja Vanguard-laukaisurakettiin pohjautuvista toisesta ja kolmannelta vaiheesta. Deltan rakensi pääasiallisesti Douglas Aircraft -yhtiö, ja suunnitelmaa johti NASAn Goddardin avaruuslentokeskus. NASA asetti työhön Cape Canaveralissa ryhmän, joka muodostui pääasiassa entisistä Vanguard-projektin työntekijöistä. Ryhmää kutsuttiin kenttäprojektihaaraksi (Field Project Branch), ja sen asemapaikkana oli sama hangaari S, jota käytettiin Mercury-sarjan valmisteluihin. Tämä ryhmä rakensi ja operoi pientä kaukomittausasemaa, jota NASAn insinöörit käyttivät Delta-raketin testeihin ja laukaisuihin.

Mittausten pääasiallinen tehtävä on kertoa, mitkä asiat tuhansien kilometrien päässä lentävässä huippukalliissa aluksessa toimivat oikein tai väärin. Ilman tarkkaa analyysiä virheellisistä lennon tapahtumista insinöörit eivät voisi korjata ongelmia seuraaville lennoille. Sellaiset projektinjohtajat, jotka ovat päättäneet säästää rahaa supistamalla kaukomittausten kattavuutta, ovat usein jälkepäin katuneet päätöstään.

Pääsääntönä on yrittää ylläpitää radioyhteydet kaikkien kriittisten tapahtumien aikana, joihin kuuluvat kaikki sytytykset, vaiheiden irrotukset ja suuntien muutokset. Tämän vuoksi Yhdysvaltain ilmavoimat ja NASA ovat pitkään ylläpitäneet kaukovalvonta- ja tutka-asemaverkkoa sekä laivoja ja lentokoneita, jotka tarpeen mukaan täydentävät havaintoja tyypillisen lentoradan varrella Cape Canaveralista kaakkoon. Silti monet mahdolliset lentoon liittyvät ongelmat voidaan selvittää jo sen viimeisen kuukauden aikana, jolloin raketti on valmiina lähtöalustallaan ja useita testejä ja simulaatioita suoritetaan. NASA päätti pitää omat insinöörit sekä lähtöpaikalla seuraamassa operaatioita että itsenäisellä testitietoja tarkoin tutkivalla kaukomittausasemalla. Tällä saatiin lisää varmuutta mittauksiin, ja tulokset ovat olleet kustannusten arvoisia.

Vuonna 1961 ryhmä siirtyi naapuriinsa, hangaariin AE, missä sillä oli paljon enemmän tilaa, jota kipeästi tarvittiin suuremmalle kaukomittausasemalle ja antennitorneille. Varhaisimmissa Delta-raketeissa oli käytössä 130 mittauskanavaa, joiden tiedot esitettiin pääasiassa nauhapiirtureilla. Niiden ääressä insinöörit sitten seisovat jännittyneinä testien aikana. Tietokoneet eivät silloin olleet vielä välttämättömiä, mutta sitten tietomäärä lisääntyi. NASAn johto päätti siirtää uusien Atlas-Centauri-laukaisuraketin ylläpidon ja kenttäorganisaation pois Mars-hallin avaruuslentokeskuk-

sesta, joka oli täystyöllistetty miehitettyjen Saturn-kantorakettilentojen vuoksi.

Lewisin tutkimuskeskus otti komennon, ja Goddardin laukaisujohdolle (kuten ryhmää silloin kutsuttiin) säilytettiin vastuu laukaisuista. Tässä aluksessa oli normaali ensimmäinen Atlas-vaihe, mutta sen toisessa Centaur-vaiheessa oli jotain uutta: ensimmäinen nestemäistä vetyä ja nestemäistä happea käyttävä moottori, joka lisäsi suorituskykyä huomasti. Tämän Centaur-osan kehittelystä oli paljon apua Saturn- ja sukkulaohjelmille. Centaurin monimutkainen rakenne vaati noin 500 mittauskanavaa laitetiedoille.

1960-luvun lopulla päätettiin AE-hangaariin hankkia Raytheon 703 -minutiekone mittaustuloksia käsittelemään. 64 kt:n keskusmuistilla varustettua levyasematonta konetta ohjelmoitiin konekielellä ja tieto syötettiin paperinauhoilla tai reikäkorteilla. Tiedon monimutkaisuus ja sen määrä Centaur-rakettien seurannassa kuitenkin kasvoi. PCM-linkkien (Pulse Code Modulation), satojen erillisten kanavien sekä Deltan vaatimien päivitysten takia R-703-malli oli pakko korvata kahdella Raytheon RDS-500 -koneella vuonna 1975. Niissä oli jo 256 kt muistia ja pienten pesukoneiden kokoiset 10 Mt:n levyasemat. Yhtä lentoa kohti toinen kone käsittelee tietoa samalla kun toinen esitti sitä. Silti kaikkea sisääntulevaa tietoa, kuten Centaurin ohjauksikäskyjä, ei voitu käsitellä. Koska kummallakin raketilla oli kaksi laukaisualustaa ja useita operaatioita suoritettiin tihenevässä määrin yhtäaikaaisesti, tarvitsivat tietokoneet jatkuvaa kiintolevypakan ja keskinäisen tehtäväjärjestyksen vaihtamista.

Avaruussukkulaohjelma otettiin käyttöön 80-luvulla. NASA aikoi lopettaa Delta-ohjelman. Suunnitelmissa oli lähettää satelliititkin avaruuteen pareittain sukkulaa käyttäen. Työn alla oli lisäksi suunnitelma nimeltä sukkula-Centaur, jolla olisi lähetetty pitkänmatkan luotaimia - riskialtista ja monimutkaisempaa kuin mitä tähän asti tehty. Se vaatisi erityisen Centaur-vaiheen (kryogeenista polttoainetta) viemisen kiertoradalle sukkulalla ja lähettämisen sieltä.

Sukkula-Centauria ja muita Centaur-operaatioita varten ostettiin miljoonia maksava Honeywell DPS-8 -työasema. AE oli liian pieni paikka tälle hirviölle, joka vaati suuren huoneen ja 30 ihmistä ylläpitoon ja syöttämiseen. AE:lla oli omiakin ongelmia. Vuonna 1984 Raytheon selitti asiakkailleen, että RDS-500 oli vanhentunut, ja sen konekielen (jolla kaikki reaaliaikaohjelmistot oli kirjoitettu) ja koko koneen tuki lopetettaisiin pian. Miehitettämättömien lentojen johtoryhmäksi nimetyn ja Kennedyn avaruuskeskukseen siirretyn ryhmän tulevaisuus oli vaakalaudalla, ja sillä oli käytössään ylityöllistetty, vanhentunut tietokone.

Vuonna 1986 Challenger-sukkula räjähti traagisesti. Onnettomuuden jälkiselvittelyssä tehtiin monia päätöksiä, jotka koskivat myös miehitettämättömiä lentoja. Päätettiin, että sukkulan käyttöä kaupallisiin laukaisuihin vähennettäisiin, ja ainoastaan miehistön läsnäoloa tai sukkulan nostovoimaa vaativat tai kansalliselle imagolle tärkeät lennot jatkuisivat. Lisäksi ilmapuimat päätti lähettää omia aluksiaan sukkulalla vain tarvittaessa, koska sillä ei ollut tarpeeksi vaikutusmahdollisuuksia estääkseen sotilaallisten projektiensa aikataulujen viivästymistä. Perusteellisten tutkimusten jälkeen NASA päätti myös lopettaa sukkula-Centaur-suunnitelman liian vaarallisena; sukkulasta laukaistaisiin vain ei-kryogeenisia, pienemmän tehon kantoraketteja. Delta-suunnitelmaa tarvittaisiin sittenkin. NASAn osallistuminen hylättyyn suunnitelmaan peruttiin ja Honeywellin DPS-8:sta tuli koditon tietokone. Se oli liian suuri ja kallis AE:n käyttöön - siellä tar-

vittiin pienempää, järkevän hintaista tietokonetta. Mikä sitten valittaisiin?

Osalla AE:n henkilökunnasta oli kokemuksia Motorolan 6809- ja 68000-prosessoreista. Dave Brown, RDS-500:n vastaava ohjelmoija, oli tehnyt joitakin projekteja käyttäen VME-väylän 68000-sarjan kortteja. Hal Greenlee oli tehnyt useita 6809-pohjaisia konekielisiä sovelluksia. Molemmat arvostivat 68000:n suoraa ohjelmointitapaa ja lineaarista muistinosoitusta verrattuna Intelin prosessorien mutkikkaaseen segmentointiin. Vuonna 1985 ei vain ollut olemassa valmista, halpaa 68000-pohjaista tietokonetta; oli vain minitietokoneita, jotka maksoivat 150-250 tuhatta markkaa ja olivat siten liian kalliita tarkoitukseen.

Yllättääkö, että hinnalla on ratkaiseva merkitys NASalle? Totta puhuen juuri miehittämättömien lentojen kustannuksia on ollut pakko pitää alhaisina. AE:n päätehtävä on aina ollut tarjota kaikille mukana oleville parhaat mitaustiedot ja yhteydet vakuutena kaikkien ennakoimattomien ongelmien varalta. Kaikkien muiden vakuuksien tapaan etuja vertaavat asiakkaat (laukaisuun osallistuvien yhtiöiden johtajat) kustannuksiin (AE:n toiminnassa pitäminen, josta he joutuvat osaltaan maksamaan). 36 vuotta AE:n toimintaa johtanut Skip Mackey oli valppaana vakuuttamassa AE:n toimivan halvalla ja tehokkaasti ja lisäksi joustavasti tarjoten aina uusia palveluja, joita tarvittiin viime minuuteille asti. Raytheonien korvaaminen piti tehdä halvalla, tai Skip ei sitä hyväksyisi.

Dave Brown ja muutamat muut lukivat uudesta 68000-pohjaisesta Atari ST:stä vuonna 1985 mutta tulivat siihen tulokseen, että se olisi liian rajallinen AE:n tarpeisiin. Sitten he kuulivat Amiga 1000:sta. Läheisessä liikkeessä olivat ensimmäiset kappaleet näytillä vuoden 1985 lopulla, joten esittelytilaisuus järjestettiin. Kaikki muistavat ensivaikutelman: hämmästyksen! Tämä suhteellisen halpa tietokone teki asioita, joihin mikään toinen pikkukone ei pystynyt! Jonkin ajan kuluttua Hal Greenlee osti sellaisen kotiinsa ja toi sen AE:lle esiteltäväksi. Se teki vaikutuksen myös Dave Browniin, joka hankki itselleen samanlaisen. Amiga oli sisällä talossa.

Kustannukset eivät olleet ongelma korvattaessa minitietokoneita Amigalla, mutta jotkut toiset asiat olivat. Tarvittaisiin hyvin tehty lisälaitekotelo, johon voitaisiin liittää laajennuskortit ja kiintolevyt. Siinä pitäisi olla kiintolevyohjain ja lisäpaikkoja itsesuunnitelluille DMA-I/O-kortteille. MicroForgen kotelo oli iso ja hidas, CSA:lla ja ASDG:llä oli vain korttien kehikko valmiina.

Sitten texasilainen Byte-by-Byte julkisti PAL 1000 -laajennuksensa. Se tarjosi kaiken mitä AE halusi: viisi Zorro I -paikkaa, kolme kiintolevy-paikkaa, megatavun lisämuistin ja kellon. Se oli hyvin puskuroitu, riittävän tehokas ja sopi erinomaisesti A1000:n päälle. Mikä tärkeintä, siinä oli myös yhdessä Commodoren kanssa suunniteltu levyohjain, 2090A:n edeltäjä. Commodore ei vielä ollut saanut kortin SCSI-osaa toimimaan, joten PAL tuli 42 Mt:n ST-506-kiintolevyllä varustettuna. AE osti ensimmäisen valmistetun PAL-laajennuksen ja myöhemmin 10 lisää. Tämä laite teki mahdolliseksi käyttää Amigaa. PAL antoi yhtä paljon ja enemmänkin mahdollisuuksia kuin A2000 olisi antanut myöhemmin, mutta A2000:n tultua markkinoille olisi AE ottanut jo toisen suunnan. PALin muuten suunnitteli Brad Carvey, Video Toasterin suunnittelija ja koomikko Dana Carveyn veli.

Vaikka työt olikin jaettu kolmen toimivan Amigan kesken, oli seuraavana ongelmana tarve FPU:lle ja tehokkaammalle prosessorille. AE löysi Ronin Hur-

ricane -kortin, jossa oli 14,32 MHz:n 68020, todellinen FPU ja tilaa neljälle megalle 32-bittistä muistia. Tämä yhdessä AE:n itse suunnitteleminen korttien kanssa mahdollisti ensimmäisten toimivien systeemien rakentamisen.

Vaikka RDS-703:n ja RDS-500:n ohjelmat oli tehty konekielellä, Amigan ohjelmointi päätettiin tehdä C:llä. Tällä helpotettiin jatkuvia päivityksiä ja lisäyksiä ja parannettiin siirrettävyyttä, mikäli uusi koneen vaihto olisi tarpeen. Vaikka C ei ollutkaan yhtä nopea kuin konekieli, se oli silti parempi kuin korkeamman tason kielet. Erityisesti huolehdittiin moniajon toimivuudesta ja siitä, että samat ohjelmat toimisivat kaikissa Amigoissa kaikkien lentojen aikana. Ohjelmointi aloitettiin Manx Aztec -kääntäjällä, josta siirryttiin tarvittaessa SAS/C:hen.

Dave Brown palkkasi pian lisää ohjelmoijia, joita oli nyt neljä: Dave itse, Gary Jones, Lois Clutter ja Eric Anderson. Heille tämä on päättymätöntä työtä, jota jatketaan tehtävien välillä ja niiden aikana. I/O-kortit ja muut erikoiset kovosovellukset tekee suurimmaksi osaksi Charles Michael. AE:llä on oma PC-laboratorio, jossa voidaan tehdä prototyyppikortteja. AE sai Commodorelta developer-tunnuksen, ja Greenlee ylläpiti ystävyysuhteita Commodoren ja muiden yritysten kanssa, etsi ratkaisuja ongelmiin ja testasi uusia tuotteita. Hal Greenlee ja John Vining olivat vastuussa hankinnoista, ja Greenleen jäätyä eläkkeelle Vining vastasi hankinnoista yksin.

Kuva Dave Brown (oikealla) ja Gary Jones koneiden ääressä, joilla he kirjoittavat ja debuggaavat C-koodia AE:n Amiga-systeemeitä varten.

AE nimesi kolmen Amigan seurantajärjestelmänsä CARDSiksi (Computer-Aided Recording and Display System). Se on tarpeeksi tehokas käsittelemään yhden Deltan tai Centaurin kaiken mittausdatan lisäksi vähintään kahta muuta tausta toisissa aluksissa samanaikaisesti. Ohjelmoijat voivat muuttaa datankäsittelyn tehtävienjakoa Amigoiden välillä reaaliajassa ilman tarpeettomia sammutuksia. Tavallisesti jokaisessa aluksessa on yksi Amiga testamassa ennen laukaisua, mutta systeemi on erittäin joustava. Laukaisupäivinä toimintaa seurataan jaetusti kaikilla kolmella Amigalla ja kolme muuta Amigaa ovat taustalla varmistamassa. Jos Centaur-ryhmä haluaa testiajoja samanaikaisesti, ne voidaan yksinkertaisesti lisätä mihin hyvänsä näistä koneista.

Kuva AE:n kolme tärkeintä Amigaa tornikoteloissaan kyljellään ylähyllyllä. Alempana olevat kolme muuta Amigaa toimivat varmistavissa tehtävissä. Kaikki koneet on kytketty UPS:ään.

Peruskokoonpano on seuraava: tietoa vastaanotetaan radiolla suoraan raketista ja maalinjoja myöten valvomosta. Muita seuranta-asemia voi olla lähettämässä tietoa tarpeen mukaan, lähetyspäivinä aina. PCM-tieto (Pulse Code Modulation, joka nykyään korvaa vanhemmat Pulse Amplitude, Pulse Duration ja FM/FM-tiedonsiirron) puretaan joka linkissä. Digitaalinen tieto kaikista lähteistä yhdistetään seurantalaboratorion multiplexerillä nopeudella 7 Mt/s. Jokainen mittauskanavan tieto sisältää koodin sen lähteen ja lähettäjän tunnistamiseksi. Amigan I/O-kortit sisältävät pariporttimuistia, johon kaikki kertyvä tieto tallennetaan. Sen jälkeen ohjelmisto voi lukea tarvitsemansa tiedon ja koota sen suureen muistissa pidettävään taulukkoon. Tämä taulukko on identtinen kaikissa Amigoissa, ja sitä päivitetään jokaisen tapahtuman kaikilla arvoilla aina kun uusi PCM-sykäys saapuu I/O-korttiin.

Tietokone suorittaa useita operaatioita taulukon datalle, kuten skaalaa tietoa 0 - 100 %, muuntaa yksiköitä ymmärrettävään muotoon tai suorittaa muita erikoislaskutoimituksia. Mittaustiedon muuntaminen videonäyttöihin tai tulosteisiin sopivaksi ei tavallisesti ole mikään suora muunnos. Siihen sisältyy tulosten sovitusta erilaisiin käyriin, ja laitteiden valmistajat ovat toimittaneet ainakin kuusi eri yhtälöä jokaiselle mittauskanavalle. Seurattava käyrä tai yhtälö voi vaihdella jokaisen lähettimen mukaan. Jos esimerkiksi ensimmäisen vaiheen happitankin painetta seuraava yksikkö rikkoutuu ja vaihdetaan, uudet yhtälöt voidaan syöttää pääohjelman toimessa koko ajan. Tällainen yhtälö on usein viidettä astetta ja sen laskeminen Amigalla antaa lopputuloksena tässä esimerkissä paineen paunoina.

Toinen tietokoneiden hoitama tehtävä on purkaa asynkronista dataa, joka on PCM-tiedon mukana mutta jonka taajuus poikkeaa linkin normaalista taajuudesta. Uudessa Delta II AUV (Avionics Upgrade Vehicle) -raketissa koko ohjausdata on näin upotettu muuhun tiedonsiirtoon. Reaaliaikaprozessointi on hoidettu keskeytyksin, mutta pre-emptiivinen moniajo mahdollistaa monien asioiden yhtäaikaista suorittamista pääohjelman aikana, kuten lähettimien, näyttöjen, kanavavalintojen, skaalausten, yhtälöiden ja jopa aliohjelmien vaihtamisen sekä tehtävien lisäämisen tai poistamisen.

Entä minkälaista tulostetta saadaan? Jokainen kolmesta Amigasta syöttää videogeneraattoria, joka esittää 32 sivua tuhannesta mahdollisesta videosiivusta (erillisille kanaville vielä 2000 muuta on mahdollisia). Nämä sivut näytetään käyttäjien toivomuksesta suurin kirjjasimin, joilla saadaan näkyviin 16 riviä tekstiä sivulle. Suurin osa 96:sta videolähdöstä syötetään monitoreihin/päätteisiin, joita on asennettu kaikkialle rakennuksessa. Jokaisen monitorin vieressä on päätteenä numeronäppäimistö ja LED-näyttö. CARDS ohjaa myös suurta joukkoa DAC-muuntimia (Digital to Analog), jotka vuorostaan ohjaavat noin 700:aa piirturia. Insinöörit tarvitsevat niitä jatkuvasti, jotta he näkevät laukaisun tai testin mittaustulosten lisäksi myös milloin mikäkin toiminto tapahtui.

Kuva Tehtävänjohtokeskus tarjoaa parhaan mahdollisen paikan maailmanlaajuiseen yhteydenpitoon videoineen ja reaaliaikänäyttöineen.

Jos olisit ensimmäisen vaiheen tankkauksesta huolehtiva insinööri, voisit tilata tankin paineen, lämpötilan ja tason ilmaisevat tiedot etukäteen. Sen jälkeen voisit vaihtaa näyttöön minkä hyvänsä näistä tiedoista tai aiemmista mittauservoista käyttämällä näppäimistöä. Samalla LEDit näyttäisivät, mikä sivu kulloinkin on valittuna. Amigan CARDS-ohjelma antaa lisätä uusia mittauksia omille sivuillesi tai tehdä uusia sivuja. Voisit myös kirjoittaa pyynnön tulostuksesta omasta datastasi, kävellä kirjoittimen luo ja tuloste olisi jo odottamassa. Samalla voisit tulostaa kaikkein tärkeimpiä mittauksia jatkuvasti läheiselle piirturille ja seurata kaikkea aikaisemmin tapahtunutta mittaustuloksista.

Jokaisen tärkeän testin jälkeen nämä tulosteet levitetään pitkille telineille tarkasteltaviksi. Laukaisun mahdollisesti epäonnistuessa tai suorituskyvyn ollessa pielessä nämä tulosteet ovat korvaamattomia tietolähteitä. Kaiken lisäksi seurantatietoa nauhoitetaan magneettinauhoille testin aikana, ja ne voidaan toistaa kokonaisuudessaan myöhemmin.

Erillisiä Amigoita käytetään seurantalaboratoriossa moniin tehtäviin. Jotkut A2000-koneet kontrolloivat aiemmin mainittuja DAC-muuntimia, toisilla ohjelmoidaan PCM-datan purkajia. Yksi Amiga ohjaa ajanseurantanäyttöä tehtävänjohtokeskuksessa. Tätä melko mutkikasta järjestelmää hoiti aiemmin

tavallinen PC ajamalla erittäin kalliilla lisenssillä tehtyä C-kielistä ohjelmaa, mutta Eric Anderson käänsi lähdekoodin Amigalle parissa viikossa, ja sen jälkeen ajanseurantaa on voitu räätälöidä paremmaksi.

Kuva Laukaisupäivinä seurantalaboratoriossa on tungosta. Kaikilta laukaisuun tai alukseen liittyviltä firmoilta tulee edustajia paikalle.

Pienempi mutta lähes samanlainen systeemi asennettiin läntiselle testialueelle (Vandenberg AFB, Kalifornia) tukemaan NASAn Delta- ja Scout-laukaisuja, joita tehdään paljon harvemmin. Jotkut asiakkaista halusivat omiin tiloihinsa samanlaiset CARDS-systeemit, jotka saisivat tietonsa Cape Canaveralista tai WTR:ltä. Dave Brown kehitti systeemin, jossa yhdestä Amigasta koostuva CARDS toimi erikseen ja välitti dataa tyypillisesti 56 kt:n linjaa myöten. Tämä systeemi operoi kahden sekunnin viiveellä, mutta kaikki mitaukset on oikein aikakoodattu, ja insinöörit pystyvät samalla tavalla esittämään, muuntamaan ja tulostamaan tarvitsemansa tiedon.

Kaikki ohjelmien ylläpito voidaan tehdä lähettävässä päässä, mukaan lukien reaaliaikaisen ohjelman vaihto ajon aikana, ohjelman uudelleenkäynnistys ja oikean toimivuuden varmistus yms. Päätekoneet ajavat samaa ohjelmistoa kuin pääkoneet, ne on vain optimoitu hieman soveltumaan rajoitettuihin tehtäviinsä. Näitä pääte-Amigoita on käytössä Lewis-tutkimuskeskuksessa, Aerospace Corporationissa ja useissa toimipisteissä Canaveralin ilmavoimien tukikohdassa ja Kennedyn avaruuskeskuksessa.

Koska AE-hangaari ei ole rajoittunut käsittelemään vain laukaisulaitteiden toimintoja, se on usein voinut tarjota tietoja itse satelliittien tarkistuksiin ja muihin erityisprojekteihin. Näihin on kuulunut mm. GOES-alus, GPS-navigaationsatelliitit, ACTS-alus, TOS:n kolmas vaihe ja Pegasus-kantoraketit, jotka ovat muunnellusta L-1011-lentokoneesta ilmasta laukaistavia. Lisäksi on tuettu CAS:n (Customer Ancillary Service) pienen nopeuden tiedonsiirtoa sukulan lastitilan toiminnoista. Tätä tietoa seurataan pitkiä aikoja laukaisua valmisteltaessa.

Aikamatkustusta

Palataksemme historiaan, 1000-järjestelmiä kehitettiin tasaiseen tahtiin. Vaikka Byte-by-Byte lopettikin PALin tekemisen, Greenlee löysi sen levyohjaimen kanssa työskennelleen insinöörin. Hän sai SCSI-osan toimimaan, joten hänet saatiin myymään päivityssarjoja kortteihin. Sen jälkeen oli mahdollista käyttää useampia, isompia ja nopeampia kiintolevyjä. Jonkin ajan kuluessa Greenlee halusi vaihtaa kortit, koska ne eivät toimineet eräiden laitteiden kanssa. Silloin selvisi, että GVP:n Series 1 -SCSI-kortti voitiin leikata kahtia, jolloin se mahtui PALin sisälle. Sen jälkeen Bernoullin 44 Mt:n asemat toimivat, ja niillä ohjelmien säilytys ja siirto helpotui. Osa käyttäjistä toi dataa 9-raitaisilla nauhoilla, joten ISA-liitäntäinen SCSI-nauha-asemamme kytkettiin A2000:n Bridgeboardiin.

Vuonna 1991 korvattiin A1000/PAL-viritykset Amiga 2500 -koneilla. Tämän vuoksi Charlien oli uudelleensuunniteltava DMA-I/O-kortit. Se ei ollut helppoa, koska alkuperäinen neliömäinen kortti oli jo erittäin täynnä, ja Zorro II -korteissa on vähemmän tilaa käytettävissä. Koska A2630:aan (25 MHz:n 68030-kiihdytin ja 68882-matematiikkaprosessori) sai vain neljä megaa muistia, niihin lisättiin DKB:n 2632-kortit, jonka jälkeen käytössä oli 112 Mt muistia SIMMeinä. Sitten messuilta löytyi uutuuus, CSA Rocket Launcher

(ihan tosi!), A2630-kortille suunniteltu CPU/FPU-nopeuden tuplaaja. Sillä saatiin paljon lisää tehoja, ja pian kaikkiin koneisiin oli asennettu sellainen. Sen jälkeen järjestelmä toimi 3,5 kertaa nopeammin kuin alkuperäinen A1000, eikä muistirajoituksia enää käytännössä ollut. Alkuperäisiä A1000-systeemeitä käytetään kuitenkin edelleen kaukovalvomoissa, missä ne tekevät kaiken tarpeellisen.

Tietoisina siitä, että PCM-tiedostojen määrä tulisi kasvamaan, haluttiin kolmannen polven koneeksi Amiga 4000. A4000T-koneet oletettiin voitavan ostaa vuoden 1994 alussa, mutta sen sijaan Commodore menikin konkurssiin. Toukokuussa -94 tehtiin uusi suunnitelma hankkia A4000-pöytämalleja, asentaa emolevyt Micronikin torneihin ja niihin 40 MHz:n 68040-Warp Engine -kiihdyttimet. NASA onnistui hankkimaan vain puolet tarvitsemistaan A4000-koneista ja oli odottanut viittä lisäkonetta paikalliselta toimittajalta useita kuukausia. Marraskuussa -94 Greenlee osallistui Kölnin Computer '94 -messuille toivoen ihmettä. Saksalainen ystävä soitti pari puhelua, ja tusina A4000-koneita löytyi liikkeestä vain 150 kilometrin päässä messualueelta. Ongelma oli ratkaistu.

Kuvissa näkyvät nämä tornimallit. Ne eivät ehkä näytä Amigoilta, mutta ne toimivat erittäin luotettavasti. Charlie Michael suunnitteli uudet kaksiporttiset I/O-muistikortit, jotka selvittivät eräät alkuperäiseen suunnitelmaan liittyneet DMA-prosessointiviiveet. Nyt systeemeissä oli gigatavun kiintolevyt, 150 Mt:n Bernoulli-asetat, DAT-nauhurit varmuuskopiointiin ja CD-RW-asetat pysyvämpiä tallennuksia varten.

Kuva Amigat 2 ja 4. Tornikoteloissa on A4000-emolevyt, Warp Engine -kiihdyttimet ja tilaa lisäkorteille ja -laitteille.

Aika alkaa loppua?

Nykyisissä AE:n Amigoissa on vielä tarpeeksi potkua muutamaksi tulevaksi vuodeksi, mutta lennonseurannan vaatima nopeus kasvaa tasaisesti. Centaur-projekti käyttää 256 kt:n PCM-nopeuksia. Ensimmäiset Delta PCM -systeemit toimivat 13,89 kt:n nopeudella, mutta uusimmat AUV-systeemit toimivat nopeuksilla 367 ja 500 kt. NASAn silloin tällöin käyttämä Titan-raketti käyttää jopa 800 kt nopeutta. Saturnukseen suunnattu Cassini-lento v. 1997 käyttää juuri Titan-kantorakettia, ja tämä projekti saattaa laittaa Amigat melko lujille.

AE:n henkilökunta kyselee samoja kysymyksiä kuin kuka tahansa amigisti. Onko yksikään valmistajista rakentamassa kehittyneitä Amigaa PowerPC:lla tai jollakin muulla RISC-prosessorilla? Jos joku saa tehtyä RISC-koneen ja siinä toimivan käyttöjärjestelmän, AE on valmis kokeilemaan sitä.

Jälkikirjoitus

Marsiin lähetetty Pathfinder-luotain nostettiin myös avaruuteen Delta-rakettilla, joten siinäkin projektissa on Amigalla ollut oma tehtävänsä. Amigan moniajava käyttöjärjestelmä on tehnyt monet sellaiset asiat mahdollisiksi, jotka olisivat olleet painajaismaisia tai mahdottomia tehdä Windowsilla tai Macilla.

Uusimmissa comp.sys.amiga.misc-kirjoituksissaan Hal Greenlee kertoo vielä, että NASAlla on jo kaksi 060-kiihdytintä ja yksi 68060/PPC. PPC:llä ei ole vielä ehditty tehdä paljon, koska ohjelmoijien aika on mennyt päivittäisiin testauksiin ja ohjelmiin, varsinkin Dave Brownin jäätyä eläkkeelle vuoden 1998 alussa.

1.38 CDDA PowerPC:llä

```
<=====>
CDDA PowerPC:llä
Simo Koivukoski
<=====>
```

Musiikin siirto audio-CD-levyltä MP3:ksi on prosessoritehoa vaativaa puuhaa. Tuloksena on kuitenkin kohtuullisen laadukasta musiikkia pienessä tilassa. Ei ole yllätys, että PowerPC:lle löytyy jo useita työkaluja siihen sekä MP3:n toistoon.

CDDA

Työ aloitetaan lukemalla haluttu kappale audio-CD-levyltä Amigalle. Tähän hyviä softia ovat esim. CDR-polttosoftat, jotka osaavat lukea audio-datan suoraan levyltä. Esim. BurnIt sopii tehtävään hyvin.

Kuva

BurnItin asetusten kanssa oli ensin hieman ongelmia, koska CD-ROMini on merkitön IDE-asema, enkä tiennyt millä ajurilla se toimisi. Muutamaa vaihtoehtoa kokeiltuani asemani rupesi toimimaan atapi.deviceen kanssa ja vastaamalla BurnItin "Unknown unit" -requesteriin MMC CD-ROM.

Asetin BurnItin kirjoittamaan kappaleen AIFF-muotoon ja kokeeksi luin DanceNet-levyltä kappaleen Graaf: You Got (What I Want), 4 min 24 sek. Lukeminen RAM-levylle kesti 1 min 11 s siirtonopeudella 667 kbps. Tuloksena oli 46-megainen AIFF-tiedosto. Vaikka Burnit sisältää tuen PowerPC:lle (Operators jne.), ei siitä tässä vaiheessa ollut apua.

Pakkaus MP3:ksi

Seuraavaksi iso AIFF-tiedosto pitää pakata MP3:ksi. Se on erittäin paljon CPU-tehoa vaativaa työtä. PowerPC:lle on saatavilla useita MP3-pakkaajia, tässä käytän Lameria.

Kuva

Pinon koko pitää asettaa riittäväksi (200000). Koko työ tehtiin RAM-levyllä (60 ns SIMMit) ja CPU:na on PPC 604e/200 MHz. Kun alkuperäisen kappaleen kesto on 4 min 24 s, niin Lamer käytti sen pakkaamiseen MP3:ksi aikaa 7 minuuttia 55 sekuntia. Tuloksena syntyi 4,2 Mt:n kokoinen MP3-tiedosto, frequency 44,1 kHz, bitrate 128 kbps.

MP3:n soittaminen

Kuva

PowerPC:lle on myös MP3:n toistamiseen saatavilla useita vaihtoehtoja, mutta AmigaAMP on mielestäni paras MP3:n soittosofta. Koska AmigaAMP on PC-maailmasta tutun WinAMP:n sukulainen, niin se osaa suoraan lukea WinAMPille tehtyjä naamoja. Siten AmigaAMP:lle voi helposti löytää mieluisan ulkoasun. AmigaAMP:n PowerPC-versio toimii hyvin, sillä moniajossa voi PowerPC:llä toistaa myös mpeg-viedoita Ripleyllä ilman että video tai musiikki pätkee!

Modeja MP3:ksi

Perinteisiä moduleita voi myös muuttaa MP3:ksi. Se käy kätevästi esim. HippoPlayerillä. Valitse asetuksista "enable AHI" ja "Disable non-AHI replayers". Sitten valitse audio modeksi "Filesave AIFF". Nyt vain lataat haluamasi modulin ja soitat sen, niin saat AIFF-tiedoston, jonka voit pakata MP3:ksi Lamerilla.

Mistä löydän softat?

AHI: <http://www.lysator.liu.se/~lcs/ahi.html>
 BurnIt: http://ftp.sunet.se/pub/aminet/biz/demo/BurnIt_Demo.lha
 LamerPPC: <http://linux.tc3net.com/cstar/lame/lamerppc-hj.lzx>
 AmigaAMP: <http://amigaamp.amiga-software.com/index.html>
 HippoPlayer: <http://kalahari.ton.tut.fi/~k-p/>

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta shk@sci.fi.

1.39 Ei artikkelia

```
<=====>
  Ei artikkelia
  Petri Keckman
<=====>
```

En saanut tähän Sakuun artikkelia aikaiseksi. Artikkelin aikaansaaminen olisi ollut tärkeää heikolle itsetunnolleni, kun työttömänä en aina keksi mitään hyödyllistä tekemistä. Neljässä kuukaudessa en saannut tehtyä sitä mitä lehtimiehet tekevät päivittäin.

Yrityksiä oli useita mutta ne jäivät kesken. Valmiin artikkelin sijasta lähetin kuitenkin nämä kolme aloitusta. Jos kolme artikkelin raakilettä voisi vastata yhtä artikkelia Sakussa, jossa ei tunnetusti ole niin kovin suuri julkaisukynnys?

Pieni artikkeli

Vaikka meillä on siis tässä tietokone, eikä pelkkä paperi, mahdollistamassa tiedonvälitystä, niin harmillisen ikävästi Saku-media pakottautuu pitäytymään mahdollisimman paperisessa muodossa ja välittämään informaatiota vain tekstein ja kuvin. Ja senkin mahdollisimman perinteisessä lehdimäisessä muodossa. Ihminenhan välittää informaatiota myös puhein, elein, kaikin teoin ja hajuin (huonossa tapauksessa). Jotkut väittävät pystyvänsä välittämään informaatiota myös telepaattisesti, jopa toisiin aikoihin ja paikkoihin toisella puolella maapalloa.

Siihen aikaan kun ihminen oppi kirjoittamaan, oli se taito aluksi vain hyvin harvojen hallinnassa. Jos ohjelmointitaidon kanssa käy samalla tavalla, niin voisikohan kuvitella, että tulevaisuudessa sen sijaan, että kirjoitamme kirjeen, niin ohjelmoimme sen? Tai sen sijaan, että kirjoitamme artikkelin, niin ohjelmoimme sen? Toisin sanoen ohjelmoimme lukijaohjelman, joka parhaiten kuvastaa meidän senhetkisiä ilmaisun tarpeitamme. En puhu nyt lähitulevaisuudesta vaan vuodesta 3000, jolloin tietokone on eräänlainen musta laatikko, joka tavalla tai toisella luo tilanteessa kuin tilanteessa tilanteeseen sopivan "käyttäjärjestelmän" ja "ohjelmiston".

Nykyisissä paisuneissa käyttäjärjestelmäympäristöissä ja aina vain suurempaa tehoa vaativissa ohjelmistoissa se ei käy päinsä. Olenkin varma, että tietokoneala tulee ottamaan jossain vaiheessa takapakkia ja kokemaan paradigman muutoksen. Ei sen takia, että jokin fyysinen raja tulisi vastaan esimerkiksi muistin tallennuskapasiteetin tai mikroprosessorin tehokkuuden suhteen, vaan jonkinlaisen loogisen rajan takia.

"Pieni on kaunista", on joku joskus sanonut. Sama pätee sovelluksiinkin. Mitä pienempi ja yksinkertaisempi se bittijono on, joka ratkaisee kulloisenkin yksittäisen ongelman, sen paremmin se soveltuu juuri sen ongelman ratkaisuun.

Vielä emme osaa kovin nopeasti ohjelmoida artikkeleita - siksi jätin sen tekemättä. Huomasin viime numerossa, kuinka Simo Koivukoski oli kekannut, että Sakuhan mahdollistaa taustakuvankin käyttämisen. Se teki artikkelista heti paljon mielenkiintoisemman. Ei siksi että siinä oli taustakuva, vaan siksi että taustakuvan käyttö on uutta Sakussa. Experiment. Siinä se on. Yksi sana, jota arvostan.

...kesken jäi ohjelman teko...

[Toim. huom.: Taustakuva on levyke-Sakussa mahdollinen siinä missä mikä tahansa muukin tekstin joukossa oleva kuva. Ongelmana on vain löytää kuvassa käytettyjen 16 värin joukosta sellainen väri, jolla kuvan päälle kirjoitettu teksti on selkeästi luettavissa. Suurin osa Sakun kuvista on lehdessä nimenomaan tekstin tukena, ei taustana. Levyke-Sakussa ei ole suotavaa esim. sellaisten taustakuvien käyttö, jotka eivät millään lailla liity tekstiin, sillä kallisarvoista levytilaa kuluu tällöin hukkaan.]

Byrokratiaa tietokoneessa

Euraasian Unionin tietokonekaapin öinen hurina oli vaimeaa kuin kissanpenun kehräys. Toiminnot, joita 2000-luvun alussa oli hoitanut kymmenien tuhansien virkamiesten armeija, hoituivat yhdellä Motorolan sirulla. Euraasian Unioni oli jatketta sille yhtenäiskehitykselle, joka neljäkymmentä

vuotta aiemmin, vuosituhannen vaihteen jälkeen, oli lähtenyt Euroopan Unionista.

Hämärän verhoamaan konesaliin - konekaappi sijaitsi valtavan ison tyhjillään olevan konesalin pienessä kaapissa - antoi outoa hohdetta kaapissa sykkivien ledien punainen hohde, joka valaisuvoimakkuudeltaan oli samaa luokkaa kuin taivaalla loistava täysi kuu.

Virkamiestoimintojen ohjelmoiminen seitsemännen sukupolven tekoälytietokantaan ja älyagenttien ylläpitämään outernetiin ei ollut tapahtunut poliitikojen aloitteesta, vaan todellisen vallankumouksen alullepanijoina olivat olleet tietotekniikan harrastelijat. Ilman heidän hakkeroimaansa järjestelmää olisi saattanut tulla verinen vallankumous, sillä kaikkien Euroopan Unionin jäsenmaiden talous oli päätynyt absurdeihin noidankehiin. Koneiden tuottavuus oli korkea, mutta tavarat eivät menneet kaupaksi, kun vain 20 prosentilla oli töitä. Verorahoja ei kertynyt. Tuotteita myytiin vain niille viidelle prosentille ihmisistä, joilla oli töitä. Loput olivat leipäjonoissa.

Yhtäkkiä konekaapissa tapahtui jotain. Pieni vinkuna ja sitä seuraava kihlaus. Seuraavana aamuna käveli Euraasian Unionin ainoa virkamies töihinsä mitään aavistamatta siitä mitä tuleman piti. Hän oletti, että työpäivä olisi samanlainen kuin ne tuhannet aiemmatkin.

...kesken jäi scifi-novelli...

ATK-suunnittelua

Kokemukseni ohjelmoinnista on, että se on parhaimmillaan luovaa työtä. Luova työ harvemmin asettuu niihin raameihin, joihin sitä työyhteisöissä yritetään asettaa. Luovassa työssä tehdään jotain uutta. Siinä astutaan aina alueille, joista itse tekijälläkin voi olla vain aavistuksia.

Bitin tarkka ja äärimmäisen loogisuuden vaativa ohjelmointiko luovaa? Kyllä, parhaimmillaan.

Luova työ vaatii paljon kypsyttelyä ja oman pään keräämistä, mutta ei epätoivoista etsimistä. Kaikki hyvä tulee silloin kun sen aika on.

Alitajunnalle on annettava aikaa. Kuinka atk-alalla voi antaa alitajunnalle aikaa, kun atk-maailmassa kaikki on olevinaan niin tehokasta, suurta ja nopeaa?

Projektityöskentely tarkoittane ennaltamäärättyine talouslaskelmineen, joiden tarkoituksena kai olisi nimenomaan neuroottisen pelokkaasti pitää turvasta kiinni, ovat vain haittaamassa sen todellisen työn edistymistä, mitä sillä haluttaisiin saavuttaa, mutta jonka työn toteuttamisen käytännön vaikeudesta projektipäälliköt itse eivät aina ole niin tietoisia.

Monisivuisten projektiaikataulujen ja talouslaskelmien sijasta minulle riittäisi yksi ja ainoa projektityöskentelymetodi melkein joka lähtöön:

"Aloitetaan ja katsotaan mitä tapahtuu."

Pysähdytään ensiksi. Uskalletaan kohdata se epävarmuuden tunne, että eihän

siitä kumminkaan mitään tule. Mallia voisi ottaa vaikka Nalle Puhista:

"Miten sinä oikein aina teet sen?" ihmetteli Nasu.

"Ai minkä?" kysyi Puh.

"No sen, että näytät selviytyvän kaikista tehtävistäsi niin vaivattomasti."

"Jaa no, en minä oikeastaan mihinkään koskaan pyri. Ajan mittaan kaikki tarpeelliset asiat tulee kuitenkin hoidettua. Jotenkin niin siinä vain aina käy", vastasi Puh.

Itse en uskalla aina olla kuitenkaan niin luottavainen kuin Nalle Puh. Tosin kun on katto päällä ja tieto siitä, että masu saa aina tarpeeksi ruokaa, niin ei tässä hätiä mitiä.

Kankeat virkakoneistot johtavat melko outoihin työskentelytapoihin. Niihin totutaan, ja kun ihmiset ovat työnsä tylsistyttyä, eivät he aina näe edes itsestään selviä mielettömyyksiä.

..kesken jäi...

Tein minä yhden moniajaisen menu toimintoisen myllypelinkin, mutta se jäi kesken.

...

Samoin jäi keskeneräiseksi eräs SakuToHTML-projekti, johon en ole jaksanut koskea sen jälkeen kun yhden viikon siitä olin kiinnostunut.

...

Oli minulla paljon muitakin artikkeleita, mutta ne jäivät kesken.

Harmi että en saanut minkäänlaista artikkelia aikaiseksi.

1.40 Elokuvatietokanta Amigalle CD:llä!

```
<=====>
Elokuvatietokanta Amigalle CD:llä!
Esa Heikkinen
<=====>
```

Kirjoittelin MovieDataBasesta aikoinaan Sakussa #12. Ajat ovat kuitenkin muuttuneet ja tietokanta paisunut melkoisesti, mutta olen silti pitänyt tietokannan jatkuvasti ajan tasalla. Amiga Zonelta on saanut uusimmat päivitykset tietokantaan jo vuosien ajan. Ostettuani taannoin CD-R-aseman totesin mahdollisuuden levittää tietokantaa myös CD-levyllä, jolloin myös netittömät taikka hitaan/kalliin nettiyhteyden omaavat pääsisivät hyötymään tietokannasta ilman tuntien tuskailua tiedostoja kotiin siirrettäessä. Samoin myös ne, joilla ei ole yli 400 megatavua levytilaa uhrattavaksi vain tähän tarkoitukseen, voivat nyt käyttää tietokantaa - suoraan CD-levyltä!

Lyhyt kertaus

Elokuvatietokanta toimii siis alun perin webbipalveluna osoitteessa www.imdb.com tai www.imdb.co.uk. Tietokanta on kuitenkin muodoltaan julkinen, tiedostot ovat vapaasti saatavilla ja ylläpitoa/käyttöä varten on ollut kautta aikojen ohjelmistot olemassa eri käyttöjärjestelmille. Näin myös Amigalle, ohjelman nimi on MovieMUI ja se on freewarea.

Se, mikä erottaa tämän tietokannan lukuisista erilaisista CD-levyillä myytävistä on päivitettävyyys. Tietokantaan saa viikoittain Internetistä päivityksiä, joiden avulla tietokanta on aina ajan tasalla ja tieto uusinta mahdollista. Käytännössä näet tietoja elokuvasta jo ennen elokuvan valmistumista. Kun elokuva on valmistunut, ilmestyy tietokantaan tiedot tulevista ensi-illoista eri puolella maailmaa. Ensi-illan mentyä ilmestyy arvosteluko. elokuvasta, se on keskiarvo, joka on tapauksesta riippuen laskettu jopa tuhansien käyttäjien antamasta palautteesta ko. elokuvaa koskien.

Tällä hetkellä tietokanta tuntee mm. yli 300000 näyttelijää, yli 160000 elokuvaa, noin 30000 ohjaajaa, yli 45000 kirjoittajaa jne.! Tietokanta laajenee jatkuvasti, ja sitä ylläpitää Internetissä toimiva ylläpitoryhmä, jolle voi lähettää tietoja ja arvosteluja lisättäväksi sähköpostitse. Täten tietokanta tuntee myös kotimaisia elokuvia ja näyttelijöitä varsin mukavasti! Tietokanta kertoo suurimmista elokuvista kaikki näyttelijät, ohjaajan jne. samat tiedot kuin lopputeksteissä. Lisäksi näet, miten elokuva on tuottanut eri maissa, näet lyhyen kuvailun (voi olla myös useita, eri henkilöiden kirjoittamia) elokuvan ideasta, mahdolliset kömmähdykset joita katsoja voi havaita, musiikit ja niiden tekijät jne. Selatessasi esimerkiksi elokuvan tietoja voit klikata listasta esim. näyttelijää, jolloin saat esiin tiedot ko. näyttelijästä, esimerkiksi listan elokuvista, joissa hän on näytellyt. Edelleen tästä listasta voit hypätä em. elokuvaan. Tietoja löytyy elokuvasta tai näyttelijästä riippuen vaihteleva määrä.

Hakuja voi tehdä monella tavalla, pelkällä elokuvan ja näyttelijän nimellä, taikka monimutkaisemmin, antamalla esim. näyttelijän, näyttelijöiden ja/tai ohjaajan nimen yhdellä kertaa, jolloin etsitään elokuvaa, jossa annetut nimet ovat kaikki mukana.

CD-versio

Vuosien varrella sain havaita olevani ainoita Amigan käyttäjiä, joilla oli tietokanta täydellisenä ja aina ajan tasalle päivitettyinä. Vaikka tiedostoja sai imuroida Amiga Zonelta, jaksoi hyvin harva alkaa siirtää kymmeniä megoja paketteja, purkaa niitä ja alkaa luoda tietokantaa. Aika moni kertoi ettei levytila riitä, mutta tietokanta kiinnostaisi. Näin ollen totesin CD-R-levityksen tulleen tarpeelliseksi.

Hiljattain laitoin kokeeksi ilmoituksen DOT:n Amiga-postituslistalle, jossa tarjosin CD-vaihtoehtoa hintaan 80 markkaa sisältäen postikulut, tarkoituksena kerätä hieman alkupääomaa 68060-turbon hankinnalle, jotta Amiga Zonesta saataisiin nopeampi. Yllätyksekseni ideani sai positiivisen vastaanoton ja levyjä meni muutamia kaupaksi. Sen jälkeen levyjä on kyselty silloin tällöin, ja olen luvannut tehdä uusiakin erinä sitä mukaa kuin tilauksia tulee.

Tietokanta on siis saatavilla CD:llä. Levyltä löytyy Amigalla ajettava valmiiksi käännetty tietokanta, joka toimii joko suoraan CD-levyltä tai kiintolevyltä (nopeampaa). Lisäksi levyllä on standardit list-tiedostot, jotka

käyvät myös muihin järjestelmiin kuin Amigaan. Näitä tiedostoja tarvitset silloin, kun haluat päivittää tietokantaa, niitä ei tarvitse asentaa käytön ajaksi kiintolevyille, jolloin minimi tilantarve toimivalle tietokannalle jää alle 200 megan. Kun haluat päivittää tietokantaa, tarvitset yli 450 Mt levytilaa. Itse ohjelma tarvitsee toimiakseen MUI:n.

Osoitteesta `ftp://uiarchive.cso.uiuc.edu/pub/info/imdb/diffs` löytyvät diff-tiedostot päivitystä varten. Tiedostojen muoto on `diffs-YYMMDD.tar.gz` (koostettu GNUTARilla ja pakattu GZIPillä, kuten unix-ympäristössä on yleistä). Uusimmat diff-tiedostot saa myös Amiga Zonelta LhA-pakattuina tai Aminetistä (`misc/imdb`). CD-levyllä on mukana päivitykseen tarvittavat työkalut, ja mukana seuraa yksityiskohtaiset ohjeet, kuinka päivitys tehdään.

Hinta on edelleen sama 80 mk, ja edelleen tarkoitus olisi kerätä pieni osa CyberStorm MKIII -kortin hinnasta (4700 markkaa) tällä tavoin. Koko summaa ei varmasti ole mahdollista tällä tavoin saada, ainakin levyjä saisi myydä vuosikaudet, mutta se ei ole edes tarkoitus. Joka penni tuo kyllä tavoitteen lähemmäksi. Toivottavasti se kuitenkin toteutuu ennen kuin MKIII:n saatavuus loppuu eikä laajentamisessa ole enää mitään mieltä...

Tiedustelut:

Sähköposti: `oh4kju@sci.fi`

Puhelin (015) 348 967, voit jättää viestin jos olen nukkumassa...

Palikka 0400-677 055 - siirtää kotinumeroon, mikäli en ole menossa

NetMail via SakuNet 65:10/1, Esa Heikkinen

Ja tietenkin Amiga Zone BBS (015) 348 968 vastaa 24h. Boksista on mahdollista myös imuroida koko tietokanta, mikäli et halua CD-ROM-versiota. Imuroitavaa on noin 86 megatavua, eli `.list`-tiedostot LhA-pakattuina plus mahdolliset `.diff`-tiedostot. Päivitän linjalla olevat tiedostot uusimpiin lehdien julkaisun aikoihin (vuoden alussa). Mikäli imuroit tiedostot myöhemmin, kannattaa ilmoittaa asiasta ennen kuin aloitat, niin tarkistetaan tiedostojen ikä ja päivitetään tarpeen vaatiessa uusimmat mahdolliset linjalle (jos MC68060 joskus tulee, olisi mahdollista pitää linjalla aina uusimmat tiedostot).

1.41 Näin puhdistat CD-levysi

```
<=====>
Näin puhdistat CD-levysi
Timo Kaikumaa
<=====>
```

CD-levyjen ja etenkin dataromppujen virheenkorjaus on sitä luokkaa, ettei pölystä, sormenjäljistä ja muista tahroista tai jopa naarmuista yleensä ole haittaa levyn toiminnalle. Tämä ei kuitenkaan lohduta kaltaisiani täydellisydentavoittelijoita, joille asioiden ja esineiden tiptop-kunto on kunnia-asia. Valitettavasti vain CD-levyn kiiltävä pinta ei ole pinnoista anteesiantavimpia, ja tarve levyn puhdistukseen syntyy viimeistään silloin, kun levyn lainannut kaveri (tai pahimmassa tapauksessa "kaveri") sitä joskus palauttaa.

Pölyn kyseessä ollessa ensinnä mieleen tuleva puhdistuskeino lienee nopea

ja vaivaton puhallus. Menetelmässä on kuitenkin riskinsä, sillä puhalluksen mukana saattaa levyn pinnalle lentää sylkeä, joka kuivuessaan jättää jälkeensä ikävän rinkulan. Tämän tai muun vastaavan tahran puhdistus pehmeällä kankaalla säteensuuntaisesti pyyhkien onkin yllättävän kinkkinen juttu, sillä CD-levyt tuntuvat olevan herkkiä naarmuuntumaan (ja naarmuuntunutta levyähän oli harmi katsella). Etenkin itsepolttettujen levyjen pintamateriaali ottaa aivan liian herkästi itseensä, nimimerkillä "kokemusta on".

Ihmeekseni keksin eräänä päivänä ratkaisun pölyongelmaan täysin huuhaana pitämästäni tuotteesta. Tämä tuote on magneettihuiskan nimellä myytävä pölynpyyhin, jonka magneettisuutta en kylläkään ole toistaiseksi havainnut. Sen sijaan staattisesti varautuvat huiskan "hiukset" imevät pölyn pois CD-levyn pinnasta sangen tehokkaasti - jopa niin, että huiskaa tarvitsee ainoastaan pyöräyttää levyn yläpuolella siten, että se töin tuskin koskettaa levyä. Tämä tehokkuus on itse asiassa varsin hyvä asia, sillä huiska on tehty jostakin muovikuidusta, joka varmasti tekisi pahaa jälkeä, mikäli sillä rupeaisi levyä liian voimakkaasti hinkkaamaan.

Magneettihuiska siis auttaa pölyyn, mutta sormenjäljet ja muut tahrat tuskin ovat isommin "magneettisia". Tarvitaan siis kovempia keinoja. Yksi ensiajattelemalta kovin karkealta kuulostava tapa on huiluttaa (levyistä normaaliin tapaan keskireiästä ja/tai ulkoreunasta kiinni pitäen) likaisia levyjä tavallisella astianpesuaineella jatketuissa vedessä. Astiana kannattaa käyttää sopivan kokoista ämpäriä tai muuta tilavaa astiaa, lavuaaria tai tiskiallasta. Pesuainevaahdon voi lopuksi kätevästi huuhtoa pois juoksevan veden alla.

Tapa vaikuttaa kummalliselta, sillä kenelle nyt tulisi äkkiseltään mieleen upottaa tallenteitaan veteen? Tarkemmin ajatellen asia alkaa kuitenkin kuulostaa aivan järkevältä, sillä CD-levyihän ovat ainoastaan muovikiekkoina, joiden sisällä on metallinen tallennuspinta. Metallia ympäröivän muovin on pakko pitää vettä, sillä muuten jopa tavallinen ilmankosteus riittäisi hättämään usein alumiinia olevan metallipinnan sellaiseksi, ettei lasersäde sitä pystyisi lukemaan. Lisäetuna levy on kosketuksissa ainoastaan tunnettua hyvin notkeaan veteen, joten hellävaraisuuskin on kohdallaan. Mikäli lika ei tunnu astianpesuaineella ja vesihuuhtelulla irtoavan, voisi kenties yrittää jotain oikeaa puhdistusainetta, jota CD-levyn pintamuovi *varmasti* sietää. Viimeisenä toimenpiteenä on joka tapauksessa hyvä varmistua vesihanalla siitä, ettei levyn pinnalle jää jäämiä pesuaineesta tai puhdistusaineesta.

Märkää levyä ei vielä kannata unohtaa oman onnensa nojaan, sillä vesipisarot tapaavat tuottaa läikkiä kuivuessaan. Apu löytyy esimerkiksi talouspaperirullasta, johon kuivaus suoritetaan levyä yksinkertaisesti paperia vasten kevyesti painaen. Kaikenlainen pyyhintä kannattaa unohtaa, kun siltä kerran on tähänkin asti välttytty. Talouspaperi jättää todennäköisesti jälkeensä pölyä muistuttavia paperinhitusia, mutta tähän ei ole enää pulma eikä mikään, sillä pölyn tavoin hiukkaset saa siististi pois jo mainitulla magneettihuiskalla.

Näin toimien pölyisistä ja sormenjälkien peittämistä levyistä on todellakin mahdollista saada aivan uudenveroisia ja puhtaan kiiltäviä kiekkoja. Jälleenmyyntiarvo todennäköisesti riippuu silti enemmän levyn sisällöstä kuin ulkokuoresta, mutta ainakin lopputulosta on lähtökohtaa mukavampi katsella.

1.42 Suomen Amiga-jälleenmyyjät

<=====>
Suomen Amiga-jälleenmyyjät

<=====>

<http://batman.jytol.fi/~saku/>
<http://tzimmerla.tky.hut.fi/saku/>

Yritys	Puhelin	Lisätietoja
Amigator	(02) 234 5333	aho@sip.fi, http://www.sip.fi/~aho/
Broadline Oy	(09) 8747 900	broline@dlc.fi
Broadware Oy	(09) 7001 8580	-
Gentle Eye Ky	(03) 363 0048	ge@vip.fi, http://www.ge.vip.fi/
Hät Data Huolto Oy	(09) 769 314, 050-552 1569	Huolto
Karelia Computer Ky	(013) 897 088	karelia.computer@kolumbus.fi, www.kolumbus.fi/karelia.computer/
Petsoff Limited Partnership	(fax) (05) 451 5223	Petsoff-tuotteet, petsalo@petsoff.pp.sci.fi, http://www.sci.fi/~petsoff/
Tsunami Trading	(02) 438 9870	tsunami@dlc.fi, http://www.dlc.fi/tsunami/
Video Spotronics Ky	(09) 8735 435	Amiga-huolto

1.43 Posti

<=====>
Posti

<=====>

Saku pyrkii asiantuntijoiden avulla selvittämään ongelmasi ja vastaamaan palautteeseesi Posti-palstan kautta. Voit lähettellä mielipiteitä ja kysymyksiäsi seuraavaan osoitteeseen.

Saku
c/o Anu Seilonen
Sammaltie 51
90650 Oulu

Internet: thoriel@sci.fi
Sakunet: 65:10/6.0 (Anu Seilonen)
BBS: Amiga Zone, (015) 348 968 (24h)

1.44 Sakutori

<=====>
Sakutori

<=====>

Sakutori on tarkoitettu lukijoiden myynti-, osto-, vaihto-, anto- ja ottoilmoituksille. Emme julkaise kopioihin liittyviä ilmoituksia, emmekä kaupallisia mainoksia, ja toivomme, ettet ilmoita Sakutoriin asioita, jotka todennäköisesti eivät ole ajankohtaisia enää seuraavan Sakun päästessä jalkeluun. Mikäli ilmoituksia tulee liikaa mahtuakseen yhteen lehteen, julkaisemme niitä saapumisjärjestyksessä seuraavissa numeroissa. Voit lähettää ilmoituksesi seuraavaan osoitteeseen. Emme julkaise kestoilmoituksia.

Saku
c/o Anu Seilonen
Sammaltie 51
90650 Oulu

Internet: thoriel@sci.fi
Sakunet: 65:10/6.0 (Anu Seilonen)
BBS: Amiga Zone, (015) 348 968 (24h)

1.45 Errata

<=====>
Errata

<=====>

Edellisen Sakun uutispalstalla ollut uutinen Amiga Inc:n järjestämästä IRC-konferenssista oli epätarkka. Fleecy Mossin IRC-keskustelun loki ei suinkaan ollut osoitteessa www.amiga.com, vaan se löytyy esim. osoitteesta <http://www.cucug.org/amiga/aminews/1998/980822-icoa.html>

Ohjelmointiartikkelin kirjoittaminen -juttuun oli kirjoittajan nimeksi lipsahtanut Seppo, kun oikea nimi on tietenkin Samuli Holopainen.

Päätoimittaja valittaa munauksia.

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

Saku
c/o Anu Seilonen
Sammaltie 51
90650 Oulu

Internet: thoriel@sci.fi
Sakunet: 65:10/6.0 (Anu Seilonen)
BBS: Amiga Zone, (015) 348 968 (24h)

1.46 Sakunetin virallinen nodetilanne 31.12.1998

Sakunetin virallinen nodetilanne 31.12.1998:

Fl (Flags): N = Uusi tuleva BBS, P = Privaatti, M = Mail-gate (ei BBS)
D = BBS on tilapäisesti poissa linjoilta (down)

Fl 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	P1	10/1	Amix BBS	Joni Lehto	> PRIVATE <	Vehkalahti
65:10/6	M	10/1	Avalon	Anu Seilonen	> PRIVATE <	Oulu
65:13/1		10/1	Rat's Nest	Terho Tanskanen	013-824465	Joensuu
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	P	40/1	Radioactive BBS	Jani Tuominen	> PRIVATE <	Lammi
65:41/1		40/1	Gurulandia	Atte Lehtinen	03-7844365	Lahti
65:50/1	7	10/1	The Black Force	Hannu Johansson	02-6469525	Pori
65:50/2		50/1	The Final Frontier	Janne Kiviluoto	02-2447907	Turku
65:51/1		50/1	Giga-Box	Kimmo Mustonen	09-4557486	Espoo
65:51/2	P	51/1	Snow Valley BBS	Olli Suomi	> PRIVATE <	Helsinki
65:51/3		51/1	Graveyard	Jani Tertsonen	09-2922185	Järvenpää

Mukana 12 boxia ja 3 privaattisysteemiä, tilapäisesti down 1 systeemi.

```
*****
* HUOM: Flageilla (N, M tai P) varustettuihin systeemeihin 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. *
*****
```

1.47 Tulossa

<=====>
Tulossa

<=====>

Saku #28 (2/99) ilmestyy 4. huhtikuuta, 1999.

Katso myös: <http://batman.jytol.fi/~saku/>
tai <http://tzimmerla.tky.hut.fi/saku/>

1.48 Haluttuja aiheita

<=====>

Haluttuja aiheita
Anu Seilonen

<=====>

- * skannerit
- * CD-R-asetat
- * Linuxin asentaminen Amigaan
- * Amiga videokäytössä
- * Amiga ammattikäytössä
- * erilaiset lisälaitteet

Tällä palstalla julkaistaan toimitukseen saapuneita artikkelitoiveita ja kiinnostavia aiheita. Voit lähettää artikkelitoivomuksia ja -ehdotuksia seuraavaan osoitteeseen postitse.

Saku
c/o Anu Seilonen
Sammaltie 51
90650 Oulu

Internet: thoriel@sci.fi
Sakunet: 65:10/6.0 (Anu Seilonen)
BBS: Amiga Zone, (015) 348 968 (avoinna 24h)