

Saku28

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Saku28		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		October 9, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Saku28	1
1.1 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Etusivu	1
1.2 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Toimitukselliset	2
1.3 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Ajankohtaiset	3
1.4 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Testit	3
1.5 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Kokemukset	5
1.6 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Pelit	5
1.7 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Sekalaiset	7
1.8 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Kotisivuilta	8
1.9 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Vakiot	8
1.10 Pääkirjoitus - Anu Seilonen	9
1.11 Pääkirjoitus - Janne Sirén	11
1.12 Miten saan kuvat ja taustamusiikin toimimaan?	14
1.13 Toimitus	14
1.14 Aikaisempien Sakujen artikkelit	15
1.15 Suomen Amiga-käyttäjät ry.	43
1.16 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n alkuvuoden tiedotteet	47
1.17 Uusia toimittajia Saku-lehdelle	50
1.18 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokous 1/99	50
1.19 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokous 2/99	53
1.20 Uutiset	59
1.21 Amiga Inc. tapasi käyttäjäryhmien edustajia	65
1.22 Euro Amigalle	70
1.23 Poweria!	72
1.24 Amigan uusi pääjohtaja, Jim Collas kertoi vallankumouksesta	74
1.25 BVisionPPC - Näytön paikka	83
1.26 BVisionPPC - Pelittääkö?	86
1.27 Get Connected Deluxe	87
1.28 HP ScanJet 4P	88
1.29 HP SureStore CD-Writer Plus 7200i	90

1.30 IOBlix-laajennuskortti	92
1.31 Amiga ja kiinteä Internet-yhteys	95
1.32 Mitsumi CR-2801TE	96
1.33 Mitsumi CR-4801TE	98
1.34 Philips CD-RW 400	100
1.35 TVPaint	101
1.36 U.S. Robotics Sportster Flash 56k	103
1.37 Verkonpainoja	104
1.38 Kodak DC 210 (Plus), Canon CanoScan 300 ja Epson Stylus Color 740	106
1.39 Älä kokeile tätä kotona: Kultti, pesin näppiksen	110
1.40 TripSapa 1999 party	111
1.41 Peliuutisia	114
1.42 PPC ja pelit	124
1.43 Amiga Classix	125
1.44 The Big Red Adventure	130
1.45 The Big Red Adventure läpipeluuohje	132
1.46 Napalm	136
1.47 onEscapee	142
1.48 Pelipuuta ilman muuta	154
1.49 Simon the Sorcerer CD32	158
1.50 Simon the Sorcerer läpipeluuohje	159
1.51 Wolfenstein 3-D	164
1.52 World Of Arch - Elämääkin suurempi peli?	166
1.53 Haastattelussa Boogie/Gentle Eye Ky	167
1.54 Hangaarin AE salaisuus	172
1.55 Total! Amiga Workbench	176
1.56 Rautaisannos viestikoulutusta Amiga-käyttäjälle	178
1.57 Suomen Amiga-tapahtumakalenteri	181
1.58 amiga_gurut	182
1.59 Töitä tarjolla	183
1.60 Posti	183
1.61 Sakutori	185
1.62 Errata	187
1.63 Sakunetin virallinen nodetilanne 28.3.1999	188
1.64 Tulossa	189
1.65 Haluttuja aiheita	189

Chapter 1

Saku28

1.1 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Etusivu

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

« AmigaGuide-Saku »

2/99 #28 - 4. huhtikuuta, 1999

Kansikuva Taustamusiikki

Pääkirjoitukset

Anu Seilonen
Päätoimittaja

Janne Sirén
Varapuheenjohtaja

Muuta

Miten saan kuvat ja taustamusiikin toimimaan?

1.2 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Toimitukselliset

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

Toimitus

Aikaisemmat Sakut

Yhdistystoiminta

Tiedotteet

Janne Sirén

Uusia toimittajia

Janne Sirén

Kokous 1/99

Janne Sirén, Tomi Jaskari

Kokous 2/99

Janne Sirén, Tomi Jaskari

1.3 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Ajankohtaiset

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

Utiset

Terho Henriksson

Amiga Inc. tapasi..

Steve Folberg, Wayne Hunt

Euro Amigalle

Janne Sirén

Poweria!

Janne Sirén

Uusi pääjohtaja

Janne Sirén

1.4 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Testit

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

BVision PPC
Vesa Konttinen

BVPPC - Pelittääkö?
Vesa Konttinen

Get Connected
Roni Ijäs

HP ScanJet 4P
Paula-Christiina Wirtanen

HP SureStore+ 7200i
Risto Mäki-Petäys

IOBlix
Timo Kemppaala

Kiinteä nettiyhteys
Janne Pikkarainen

Mitsumi CR-2801TE
Jarmo Piippo

Mitsumi CR-4801TE
Vesa Konttinen

Philips CD-RW 400
Tapani Tanskanen

TVPaint 3.59
Vesa Konttinen

USR Sportster 56k
Roni Ijäs

Verkonpainoja
Vesa Konttinen

1.5 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Kokemukset

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

Kokemuksia
Tapani Tanskanen

Pesin näppiksen
Janne Sirén

TripSapa 1999 party
Ville Sarell

1.6 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Pelit

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

Peliuutisia
"Tohtori AivoTurmio"

PPC ja pelit
Markku Heikkinen

Amiga Classix
"Tohtori AivoTurmio"

Big Red Adventure
"Tohtori AivoTurmio"

Pelaa Big Red läpi
"Tohtori AivoTurmio"

Napalm
Janne Sirén

onEscapee
"Tohtori AivoTurmio"

Pelipuuta
Petri Keckman

Simon the Sorcerer
"Tohtori AivoTurmio"

Pelaa Simon läpi
"Tohtori AivoTurmio"

Wolfenstein 3-D
Janne Sirén

World Of Arch
Petteri Bamberg

1.7 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Sekalaiset

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

Boogien haastattelu
"Tohtori AivoTurmio"

Hangaari AE:n salat
Bob Castro

Total! Amiga WB
Jani Saijos

Yhteydenpitoa

Janne Sirén

1.8 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Kotisivuilta

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

Amiga-tapahtumat

Suomen Amiga-gurut

Töitä tarjolla

1.9 AmigaGuide-Saku #28 (2/99) - Vakiot

<=====

Etusivu

Toimitukselliset

Ajankohtaiset

Testit

Kokemukset

Pelit

Sekalaiset

Kotisivuilta

Vakiot

<=====

Posti

1 kirje

Sakutori

3 ilmoitusta

Errata

Anu Seilonen

~

Sakunet

Sakunetin nodetilanne 28.3.1999

Tulossa

Haluttuja aiheita

1.10 Pääkirjoitus - Anu Seilonen

Kuva

Kevät on jälleen tullut. Pari viikkoa sitten näin vuoden ensimmäisen moottoripyörän tien päällä, ja se on aina motoristille merkki kevään saapumisesta. Veri alkaa vetää baanalle. Mieleeni muistui muuan lehtileike, jonka ydinkohdat olen joskus kopioinut itselleni talteen. Koostetta voisi sanoa vaikkapa motoristin huoneentauluksi.

"Jokaisella on ikään, rotuun, sukupuoleen ja sosiaaliluokkaan katsomatta peruuttamaton oikeus olla motoristi. Ja totisesti: motoristi on motoristin veli, sillä he tuntevat samaa jokakeväistä tuskaa, joka yhdistää. Mikä on se kavala virus, joka näihin poloisiin keväällä iskee? Oireet ainakin ovat vakavat: suomalaiselle luonteelle vieras veljellinen tuttavallisuus, outo tapa moikata maantiellä sekä pakottava vimma parveilla keväisin.

Ja miksi sama tauti ei vaivaa autoilijoita? Autoilijat eivät juurikaan parveile, eivät heilauta kättä vastaantulijalle eivätkä varsinkaan ole ystävällisiä toisilleen. Tyypillistä motoristia ei siis ole, koska kaikkia kaksipyöräisen jalkojensa väliin ahtaneita riivaa tasa-arvoisesti sama tauti. 'Moottoripyörällä ei ajeta vain siksi, että päästään yhdestä paikasta toiseen paikkaan. Sen voi tehdä autollakin, mutta me ei ajeta autolla, koska siinä on seinät.'

Jollain tavalla huomasin tuon pätevän vallan mainiosti myös amigisteihin. Sanan "motoristi" tilalle voisi varsin hyvin vaihtaa sanan "amigisti", ja tekstin perusajatus pysyisi silti samana. Korvaako sanan "autoilija" sitten sanalla "PC-käyttäjä" tai vaikkapa "Windows-käyttäjä", sillä ei liene merkitystä. Asian ydin on ajatus tiiviistä yhteisöstä, josta ketään ei kuitenkaan suljeta ulkopuolelle ja jossa yhteenkuuluvuuden tunne on suuri. Niin suuri, että alan ammattilaisetkin sitä ihmettelevät yhä. Kuten Steve Folberg sen sanoi: "Tietokonemerkin selviäminen vielä kuusi vuotta tuotekehittelyn loppumisen jälkeen on TÄYSIN ENNENNÄKEMÄTÖNTÄ tietokoneellisuuden historiassa."

En ole kiihkoamigisti. Minunkin pöydälläni Amigan vieressä pörisee Wintel-kone, P400 Windowsilla ja muilla mausteilla. Se on työkalu, juhta, kone vailla sielua. Kun sen seinät alkavat ahdistaa, kun yksi "sovellus ei vastaa", toinen on ties kuinka monennen kerran "suorittanut laittoman toiminnon ja se lopetetaan", kolmas kieltäytyy käynnistymästä ja antaa tekstittömän virheilmoituksen pelkällä huutomerkillä ja OK-painikkeella varustettuna, olematon levylogiikka irvii sinisellä ruudulla "Virhe luettaessa CD-levyä asemassa I: Aseta CD-levy asemaan I: Jos CD-levy on jo asemassa, se on luultavasti puhdistettava." ja saa koko koneen niin juntturaan ettei itku ole kaukana - silloin kiitän Amigan luoja siitä, että minulla on vaihtoehto.

En väitä Amigan olevan virheettömän vakaa kokonaisuus. Nykyisellään Amiga on purkkaviritys. Tiedän sen, sillä neljä eri tavoin varusteltua A1200:aani sekä varsinainen pääkoneeni, huippukuntoon viritetty liki kymmenen vuotta vanha A3000, ovat aika ajoin tuottaneet minulle harmaita hiuksia. Olennainen ero on siinä, että kun PC kaatuu tai joku sen sovellus tilttää, peruskäyttäjällä on hyvin harvoin mahdollisuutta tietää mikä meni vikaan ja miksi. Voi vain toivoa, ettei sama tapahdu uudelleen. Amigoissani on kaatumisiin aina löytynyt syy. Joko vika on ollut penkin ja näppiksen välissä, tai sitten kyseessä on ollut uusi patchi tai hardisviritys. Ongelmat ovat kuitenkin aina ratkenneet, joko hetkisen pätkäilyn tuloksena tai toisen amigistin ehdotuksesta, yksin tai yhdessä.

Amiga ei minulle merkitse tiettyä laitteistoa, tiettyä ohjelmistoa tai tiettyä tuotemerkkiä. Kyseessä on tunne, kokonaisuus, jota on vaikea selittää sellaiselle, joka ei koskaan moista ole kokenut. Microsoftin ja Intelin ylimielinen tapa yrittää omistaa oikeudet kaikkeen ja tasapäistää tietokoneiden käyttäjät yhtenäiseksi harmaaksi massaksi aiheuttaa minussa lähes allergisen vastareaktion. Ikään kuin kaikkien pitäisi syödä samanlaisilta lautasilta ja vain vaniljajäätelöä, vaikka muita makuja ja astioita on maailma pullollaan. Käyttäjän tietoja hipihiljaa keräävät ja niitä isoveljelle valvomoon muka "vahingossa" ja "suunnittelijoiden tietämättä" lähettävät ohjelmistot ja laitteet vain vahvistavat käsitystäni.

Odotan mielenkiinnolla ja avoimin mielin, mitä Amigan tulevaisuus tuo tullessaan. Uskon ja toivon, että amigismin "se jokin" siirtyy myös näihin uusiin laitteisiin ja ohjelmistoihin. En aio sairaalloisen fanaattisesti roikkua vanhassa laitteistossa tai ohjelmissa loputtomiin, sillä kaiken vanhan pitääkin särkyä, että uudelle tulee tilaa. Kun kaikki on kohdallaan, loppuu liike. Vierivä Boing-pallo ei sammaloidu.

Anu Seilonen

1.11 Pääkirjoitus - Janne Sirén

Yllätin itseni miettimästä, millaista asemaa tietokoneet näyttelisivät elämässäni tänään, jos Amigaa ei olisi koskaan julkaistu tai se ei koskaan olisi ollut osa elämääni. ←

Ensimmäinen "järkevä" aikuisen ajatus tietysti on, ettei tietokoneilla voi olla sellaista vaikutusta meihin, tai ei ainakaan saisi olla. Tietokoneiden pitäisi olla vain työkaluja tai viihteen välineitä, muttei missään nimessä mitään enempää. Tunteellista suhtautumista tietokoneisiin helposti oudokutaan, jopa paheksutaan. Uskaltaudun olemaan eri mieltä.

Kun Amiga ilmestyi vuonna 1985, olin peruskoulun toisella luokalla enkä omistanut vielä lainkaan tietokonetta. Olin kuin kuka tahansa pikkupoika, pelasin jääkiekkoa ja jalkapalloa paikallisessa juniorijoukkueessa ja kiusin vanhemmiltani jonkin sortin videopeliä television jatkeeksi.

Muutimme vuotta myöhemmin toiselle, varakkaammalle paikkakunnalle, jossa tietokoneet olivat tulossa jo kovaa vauhtia kouluihin ja uusilla kavereillakin oli kotimikroja. Commodore 64 oli vielä silloin päivän sana, vaikka tietokonelehdistö jo kirjoittelikin jostain Amigasta. Haaveeni videopelistä alkoi kypsyä tietokoneen kaipuiksi.

Jouluna 1986 sain viimeinkin upouuden Commodore 64:n, jossa oli peräti levykeasema. Vaikka pelit tietysti veivätkin aluksi mukanaan, pääsi toinenkin karpänen puraisemaan. Innostuin virittelemään alkeellisella basicilla kaikenlaista ja myöhemmin hankin koneeseen lisämoduulin, jolla sain lisää ominaisuuksia basic-tulkkiini ja ikkunoiden käyttöliittymän.

Kuusnelonen ei kuitenkaan antanut minulle oikein riittävää pohjaa kypsytellä tietokoneharrastustani, eikä siihen ikä tai aikakaan vielä olleet aivan suotuisia. Kaikki kuitenkin muuttui pysyvästi, kun joskus keväällä vuonna 1988 pöydälleni kannettiin Amiga 500.

Tulevien vuosien aikana Amiga muutti tietokoneharrastuksessani kaiken. Amiga ei tietenkään ollut ainoa syy harrastukseni kasvuun mutta hyvin merkittävä kuitenkin. Vaikka pelit olivat tietysti komeita, koneen pinnan alta paljastui jatkuvasti lisää piirteitä, jotka veivät mielenkiintoni aivan uusille urille. Parin vuoden päästä en pelannut enää lainkaan, vaan tietoliikenne, koodaaminen ja hiljalleen myös käsite Amiga alkoivat upota.

Läheltä kuitenkin piti, ettei käynyt toisin. 90-luvun alussa PC alkoi pönkittää todella vahvasti asemiaan, ja kavereiden sekä ennen kaikkea uusien pelien perässä olisin hyvin helposti voinut vaihtaa maisemaa, ennen kuin Amiga varsinaisesti olisi löytänyt perille. Olin vielä sen verran nuori, etten aivan ymmärtänyt, kuinka ainutlaatuisen palan tietokonehistoriaa olin saanut eteeni.

Mutta Amiga pysyi ja silmäni aukesivat asioille, joita ehkä vasta nyt osaan todella arvostaa. Nykyisin niin selvät käsitteet kuten moniajo, graafinen käyttöliittymä ja myös vähemmän selvät kuten tehokkuus ja vakiintuneen kyseenalaistaminen ovat sanelleet mielestäni hyvin tervettä suuntaa siihen tapaan, jolla suhtaudun tietokoneisiin.

En tiedä, olisinko koskaan innostunut samalla tavalla tietokoneista, jos

inspiraationi lähde olisi ollut jokin toinen. Amiga on kuitenkin ollut niin vahva vaikutin ja tuonut minut niin mielenkiintoisten asioiden ääreen, että on vaikea kuvitella, olisiko esimerkiksi PC:stä ollut samaan. Vai olisinko ehkä ajautunut alalle tekemään töitä ilman todellista tunnetta?

Nykyisin opiskelen tietojenkäsittelytiedettä, kirjoitan freelance-pohjalla tietokonelehteen pääasiassa aivan muista aiheista kuin Amigasta, mutta silti palanen Amigan luomaa tapaa mieltää tietokoneet on jatkuvasti mukana. Amiga on myös tuonut ihmisläheisen näkökulman tietokoneisiin, sillä sellainen näkökulma on olemassa muutenkin kuin nörttikulttuurin muodossa.

Tietokone voi ja saa olla enemmän kuin vain työkalu. Tietokoneet voivat yhdistää ihmisiä muutenkin kuin tiivistämällä ja helpottamalla kommunikaatiota. Tietokoneesta saa ja pitääkin olla innoissaan. Tietokoneet eivät myöskään ole yhdestä muotista, vaan todellinen innovaatio voi tulla yllättävistäkin suunnista, kunhan sen vain on valmis vastaanottamaan.

Uskon, että Amigan ansiosta osaan olla huomattavasti avoimempi ja vastaanottavaisempi tietokoneiden ja tietokonekulttuurien eri muodoille kuin olisin muuten. Jopa kaikki Amigan vaikeuksien luomat lieveilmiöt ovat osaltaan muokanneet ajatusmaailmaani yhä suvaitsevampaan suuntaan. Uskon, että tuo avoimuus on avain tulevaisuuteen. Mikä tärkeintä, se innostuksen kipinä on edelleen tallella, kaikkien vuosien jälkeen.

Jopa suurten yritysten visionäärit ovat ennustaneet perinteisen tietokoneen väistyvän uudenlaisten informaatoratkaisujen tieltä. Tämä muutos tulee esitettyjen näkemysten mukaan muuttamaan ratkaisevasti kuvaa, joka meillä on tietokoneista ja tapaa, jolla tietokoneet vaikuttavat jokapäiväiseen elämäämme.

Olen avoin tälle ajatukselle, sillä olen nähnyt ja kokenut, mitä todellinen innovaatio on. Olen myös kivuliaan tietoinen siitä, että muutos voi vielä epäonnistua, sillä aina todellinen innovaatio ei kulje käsi kädessä kaupallisen menestyksen kanssa. Mutta missä olisimmekaan ilman tuota todellista innovaatioita?

Ilman rohkeutta ajatella itse, ilman tahdonvoimaa yrittää ja ilman uskallusta hypätä tuntemattomaan emme koskaan olisi saavuttaneet mitään. Aina on niitä, jotka vastustavat muutosta, jotka eivät ole valmiita näkemään tai uskomaan, mutta minä olen valmis ainakin uskomaan siihen mahdollisuuteen, että vastaus parempaan löytyy juuri sieltä mistä emme ole keksineet tai halunneet etsiä.

Todellisessakin innovaatiossa piilee kuitenkin takertumisen vaara. Myös mullistavien keksintöjen täytyy uusia nahkansa aika ajoin, tai muuten kerran niin kaunis ja lupaava keksintö onkin pian esteenä tuleville. Amiga oli 80-luvulla aikansa etevin kotitietokone, ja se olisi ansainnut paljon enemmän arvostusta osakseen, mutta siihen mielikuvaan ei pidä jumiutua.

Siinä missä 80-luvun Amiga mullisti omalla kohdallani ja niin monen muun kohdalla tavan ajatella tietokoneita, 2000-luvun Amiga saattaa taas kerran uudistaa kaiken. Vanhasta tekniikasta on luovuttava, mutta mukaan sopii ottaa se kipinä, se tunne. Se uuden löytämisen ilo, kaipuu paremmasta. Viimeinen erämaa ei ehkä sittenkään ole avaruus, vaan niitä erämaita löytyy monesta asiasta paljon lähempää.

Olen valmis myös uskomaan, että ehkä sen mullistuksen tuo joku muu kuin

Amiga. Vaikka Amiga onnistui kiinnittämään huomioni 80-luvulla, ei se ole ollut ainoa mullistus tietokoneiden maailmassa, eikä se toivottavasti ole viimeinen muutoksen lähettiläs tulevaisuudessakaan. Ehkäpä seuraava suuri asia tulee IBM:n laboratorioista tai jostain. Tärkeintä ei ole takertua niimeen vaan ideologiaan ja ajatukseen paremmasta.

Aina on tilaa todelliselle innovaatiolle, myös tietokoneiden maailmassa. Kiitän kaikesta sydämestäni alkuperäisen Amigan tekijöitä siitä, että ymmärrän tämän. Uusin, kaunein ja paras ei välttämättä ole Designed for Windows, eikä edes Powered by Amiga. Sillä vaikka olisin väärässä, että jossain pisteessä emme yksinkertaisesti enää voi keksiä mitään todella uutta, en haluaisi elää uskoen sitä, vaan tavoittelisin mieluummin jotain vieläkin parempaa.

Kun saan käsiini uuden Amigan tai mikä se sitten ikinä onkaan, joka toteuttaa seuraavan suuren tietokonemullistuksen, ja lähden heti etsimään uusia käyttötarkoituksia ja -tapoja, tyytymättä siihen mitä paketista saan, tiedän olevani oikealla alalla.

Teillä jokaisella on toivottavasti oma erämaanne, joka odottaa löytäjänsä - yhä uudelleen ja uudelleen.

Scooter laulaa: "The chase is better than the catch."

Niinpä.

* * *

Viime numerossa loimme huolestuneen katseen Saku-lehden tulevaisuuteen, jonka vaarana on jäädä yhdistyksen muun toiminnan jalkoihin. Jälleen kerran pyysimme lisää apua teiltä, hyvät lukijat, ja ilokseni voin todeta, että olette ottaneet sanamme tosissanne ja tarjonneet runsain mitoin apuanne. Toivottavasti lopputulos on kaiken sen työn arvoinen.

Myös henkilökohtaisesti olen ohjannut voimavarojani Saku-lehden tukemiseen sekä kirjoittamalla itse että käyttämällä yhteyksiäni uusien artikkelien haalimiseen. Haluankin nyt erityisesti kiittää niitä henkilöitä, jotka vastasivat ehdotuksiini innostuksella ja mielenkiintoisilla artikkeleilla. Tiedän, että teillä on ollut kiireitä siinä missä minullakin, mutta siitä huolimatta olette jaksaneet panostaa lehtemme tekemiseen.

Kiitos myös Risto Mäki-Petäykselle ja Terho Henrikssonille, jotka ovat ottaneet vastaan kaksi pitkään avoinna ollutta vakituista toimittajan paikkaa: HTML- ja uutistoimittajan tehtävät. Sitoutuminen uuteen haasteeseen on harvoin helppoa, joten pidän suurella arvolla uskallustanne yrittää ja mielenkiintoanne tuoda uusia, raikkaita tuulia vastaanottamallenne vastuualueelle. Onnea matkaan! Lisää Riston ja Terhon tehtävistä

artikkelissa
"Uusia toimittajia Saku-lehdelle".

Kaikkein suurin kiitos kuuluu kuitenkin niille oma-aloitteisille lukijoillemme, jotka ovat vastanneet yleiseen pyyntöömme kirjoittaa ja ovat kirjoittaneet itse keksimistään aiheista. Yhdistyksen aktiivihenkilöt eivät mitenkään kykene juoksemaan kaikkien aiheiden perässä ja hakemaan niille kirjoittajia, joten tämä on lehden monimuotoisuuden ja elinvoiman kannalta aivan ensiarvoisen tärkeää. Kiitos! Toivottavasti jaksatte kirjoittaa jatkossakin.

Kiitos myös aina ahkeralle päätoimittajallemme, Anu Seiloselle. Ilman hänen panostaan ei minun koordinoitavuudellani tai teidän artikkeleillanne olisi lähellekään niin suurta merkitystä, sillä tulokset eivät tavoittaisi ketään. Autetaan häntä tekemään hyvää työtä jatkossakin toimittamalla lehteä varten runsaasti hyviä juttuja riittävän ajoissa.

Lopuksi kiitos Suomen Amiga-käyttäjät ry:n istuvalle hallitukselle, joka on onnistunut ylläpitämään ennätysaktiivista kommunikaatiokevyttä. Olemme koontuneet jo kaksi kertaa pikkujoulujen jälkeen ja sähköposti kulkee päivittäin. Tulevaisuuden varalle on paljon hienoja suunnitelmia, mm. kotisivujen uudistamisen ja Saku 99 -tapahtuman saralla. Vihjeitä hallituksen toimista voi nuuskia lehdessä julkaistuista kokousmuistioista.

Jottei kirjoitukseni menisi pelkäksi lehden hehkuttamiseksi ja kiitosten jakeluksi, iloisena uutisena kerrottakoon vielä, että tämän lehden myötä julkistamme vihdoinkin myös virallisesti ensimmäiset suunnitelmamme Saku 99 -tapahtuman osalta. Tärkeimpänä niistä tietysti tapahtuman lukkoon lyöty paikka ja päivämäärä: Saku 99 kerää Suomen Amiga-kansan tiedekeskus Heurekaan Vantaalle lauantaina 4. syyskuuta 1999 kello 12-18. Tervetuloa!

Lisäksi Saku-CD-ROM-levyn ensimmäistä painosta on taas kevään ajan saatavilla edulliseen 30 markan hintaan (+ postikulut). Rompun tuotto käytetään Saku 99 -tapahtuman rakentamiseen! Lisätietoja

artikkelissa

"Suomen Ami-

gakäyttäjät ry:n alkuvuoden tiedotteet". Seuraa ilmoitteluaamme myös kotisivuillamme (<http://batman.jytol.fi/~saku/> tai <http://tzimmerla.tky.hut.fi/saku/>) ja Sakunetissä.

Pallo pyörii nyt, pidetään se liikkeessä!

Janne Sirén

1.12 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.

1.13 Toimitus

<=====>
Toimitus

<=====>

Päätoimittaja: Anu Seilonen

Uutistoimittaja: Terho Henriksson

HTML-version toimittaja: Risto Mäki-Petäys

Oikoluku: Anu Seilonen

Kansi: Mika Makkonen

Musiikki: Tuomas "Chris/Styrox" Toikkanen

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 lähettämasi materiaalin ohella, muista mainita siitä erikseen.

Materiaalin saat varminmin 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!

1.14 Aikaisempien Sakujen artikkelit

<=====>
Aikaisempien Sakujen artikkelit

<=====>

Saku #27 (1/99) - 1. tammikuuta, 1999

Aikaisempien Sakujen artikkelit

Suomen Amiga-käyttäjät ry.

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n pikkujoulut 1998

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n loppuvuoden tiedotteet

Vuonna 1998 toteutettiin unohtuneita unelmia

Uudistuksia levyke-Sakun lukijaohjelmaan

Ajankohtaiset

Amiga - se liikkuu sittenkin

Uutiset

Netin kautta Computer '98:aan

Motorola Inside - ollako vai eikö olla?

Picasso IV 3Dgfx

Poweria!

Varo troijalaista!

Testit

The Epic Interactive Encyclopedia 1998 edition

TurboPrint Professional 6 - Laatus tulostukseen

WordWorth 7

Kokemukset

Vuosikymmen Amigaa

Pelit

The Depths of DOOM Trilogy

SquarePoker

Worms: The Directors Cut - hauskuutta peliin!

Sekalaiset

Akvarellimaalauskurssi

Amiga NASAlla

CDDA PowerPC:llä

Ei artikkelia

Elokuvatietokanta Amigalle CD:llä!

Näin puhdistat CD-levysi

Kotisivuilta

Suomen Amiga-jälleenmyyjät

Vakiot

Posti

Sakutori

Errata

Sakunetin virallinen nodetilanne 31.12.1998

Tulossa

Haluttuja aiheita

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

Utistoimittajan 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

Utiset
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 särkemään

Saku 97

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

Testit

Edullinen 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

Uutiset
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: Loppuyhteenveto

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 lumihiutaleita

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

Utiset

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
Piiirilevyjen 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 kaukopuhelujen 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 Sirén
Sakun elektronisen kirjaston avaus
Uutta suuntaa kirjoituksiin, 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 maistavaa, 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

Piratistien 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 kaikkítietäville
Amerikkalaisia autoja tutkiskelemassa
Muistoja kotítietokoneiden alkuajoilta

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 Mikrobotissä?

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
Utisia 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

1.15 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 useita kokouksia ja tapaamisia 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 1998 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 1999 viisikymmentä (50) markkaa ja jäsenyys on voimassa kyseisen vuoden loppuun. Jos lisäksi haluat vuoden 1999 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 Korso 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 Korso 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@kolumbus.fi

Janne Sirén, 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 kokouskutsuun.

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.

1.16 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n alkuvuoden tiedotteet

```
<=====>
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n alkuvuoden tiedotteet
Janne Sirén
<=====>
```

Tämä on yhteenveto yhdistyksen viime Sakun jälkeen julkaisemista tiedotteista.

14.02.1999

PHOTOALBUM/CYBERSHOW ALENNUKSELLA SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY:N JÄSENILLE

Kuvien hallinta- ja esityspaketin PhotoAlbum/CyberShow rekisteröinti on rajoitetun ajan tarjolla alennettuun hintaan Suomen Amiga-käyttäjät ry:n jäsenille. Paketin alennettu hinta on 106,40 mk eli 17,90 euroa (normaali hinta 152 mk eli 25,56 euroa). Lisäksi tarjolla on ImageFX-, Photogenics- ja XiPaint-lisämoduulit alennettuun hintaan (á 21,28 mk eli 3,58 euroa).

Tarjous on esitetty pohjoismaisille Amiga-kerhoille. Suomen Amiga-käyttäjät ry:n osalta se koskee vuoden 1999 jäsenmaksun maksaneita jäseniä. Yhdistys ei järjestä ryhmätilausta, mutta jäsenet saavat pyynnöstä ohjelman tekijän lähettämät ohjeet alennustilauksen tekemiseen. Voit pyytää tilausohjeet yhdistyksen varapuheenjohtaja Janne Siréniltä (osoite siren@mikrobitti.fi).

Tarjous on voimassa 31. maaliskuuta 1999 saakka.

Lisätietoja ja esittelyversion PhotoAlbum/CyberShow-ohjelmistopaketesta (www.amigaworld.com/support/photoalbum) sekä Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kotisivut (<http://batman.jytol.fi/~saku>, <http://tzimmerla.tky.hut.fi/saku>) löydät Internetistä.

Esitetyt hinta- ja tilaustiedot on saatu PhotoAlbum/CyberShow-paketin tekijältä. Suomen Amiga-käyttäjät ry. ei vastaa niiden oikeellisuudesta.

01.04.1999

SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY:N SAKU-CD-ROM JÄLLEEN SAATAVILLA

Saku-CD-ROM-levyn ensimmäinen versio, joka sisältää lähes kaiken Suomen Amiga-käyttäjien unionin ja Suomen Amiga-käyttäjät ry:n vuosina 1993-1997 julkaiseman materiaalin, on jälleen saatavilla edulliseen hintaan. Itse poltettu levy maksaa vain 30 markkaa (lisäksi postikulut 12 markkaa) ja saatu tuotto käytetään maksuttoman Saku 99 -tapahtuman rahoittamiseen.

CD-ROM sisältää mm. toiminnan alkuun sysänneen Amigakerho 1 -levykelehdien, kaikki Saku-lehdet numeroon 24 saakka, yhdistyksen kotisivut alkuvuodelta 1998, skannatun paperi-Sakun vuodelta 1993, moduuli- ja logokilpailujen tuotokset sekä bonuksena PTV:llä vuonna 1995 pyörineen Amiga-mainoksen MPEG-muodossa (tekijän luvalla) - yhteensä 88 megatavua huvia, hyötyä ja historiaa.

Tilaus toimitetaan postitse tilisiirtoa vastaan. Levyn myyjä on Suomen Amiga-käyttäjät ry., joka on voittoa tavoittelematon yhdistys, ja romppua voi tiedustella sähköpostitse osoitteesta siren@mikrobitti.fi. Tarjous on voimassa rajoitetun ajan.

Lisätietoja Suomen Amiga-käyttäjät ry:stä saat yhdistyksen kotisivuilta (<http://batman.jytol.fi/~saku/>, <http://tzimmerla.tky.hut.fi/saku/>).

04.04.1999

SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY. JÄRJESTÄÄ SAKU 99 -TAPAHTUMAN

Suomen Amiga-käyttäjät ry. järjestää kolmannen vuotuisen Amiga-tapahtuman, Saku 99:n. Tapahtuma seuraa viime vuoden menestyksestä Saku 98:aa, jossa vieraili arviolta 500 kiinnostunutta harrastelijaa, ja siitä kaavaillaan taas kerran aikaisempaa suurempaa ja parempaa. Amigan Petro Tyschtschenko on jo varmistanut osanottonsa ja muita kohokohtia suunnitellaan.

Saku 99 järjestetään lauantaina 4. syyskuuta 1999 tiedekeskus Heurekassa Vantaalla. Paikka on sama kuin viime vuonna ja tapahtumatiloja on laajennettu varaamalla käyttöön lisäaula. Tapahtuma alkaa alustavien tietojen mukaan kello 12 ja päättyy kello 18. Sisäänpääsy on ilmainen. Seuratkaa suunnitelmien edistymistä lähikuukausien aikana.

Lisätietoja Suomen Amiga-käyttäjät ry:stä saat yhdistyksen kotisivuilta (<http://batman.jytol.fi/~saku/>, <http://tzimmerla.tky.hut.fi/saku/>). Voit

pyytää lisätietoja sähköpostitse Janne Siréniltä (siren@mikrobitti.fi).

04.04.1999

JIM COLLASIN AMIGA '99 -PUHE PEILATAAN KOTIMAISELLE FTP-PALVELIMELLE

Amigan pääjohtajan Jim Collasin Amiga '99 -tapahtumassa St. Louisissa maaliskuussa pitämä puhe on pian noudettavissa nopealta kotimaiselta FTP-palvelimelta ADPCM3- ja MP3-muodossa. Amiga User Group Networkin julkaisemat äänitiedostot on Suomen Amiga-käyttäjät ry:n toimesta siirretty luvalla julkiselle ftp.funet.fi-palvelimelle.

Puheessaan Collas esittelee itsensä ja käsittelee mm. seuraavan sukupolven Amiga-laitteita ja AmigaOS 3.5 -päivitystä. Äänitiedostot on noudettavissa osoitteesta ftp://ftp.funet.fi/amiga/audio/misc/misc/ viimeistään ensi torstaina, kun palvelimen ylläpito on siirtänyt ne julkisille alueille.

FOR IMMEDIATE RELEASE

Finnish Amiga Users Group Announces Saku 99

ESPOO, FINLAND - April 4, 1999 - Finnish Amiga Users Group is pleased to announce it's third annual Amiga event, Saku 99. Following the success of Saku 98, which was visited by some 500 Amiga enthusiasts, Saku 99 is aimed to be bigger and better than the previous events. Mr. Petro Tyschtschenko of Amiga has already confirmed his presence and other great highlights are planned.

Saku 99 will be held on Saturday September 4th 1999 at the Science Centre Heureka in Vantaa, near Helsinki. The venue is the same as last year and available floor space has been increased by reserving an extra hall for the event. The event is expected to open at 12:00 and end at 18:00. Admission will be free of charge. Please stay tuned for more details 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 Sirén (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 several public gatherings. Other accomplishments include the Web site and Sakunet, a national Fidonet style network of Amiga related bulletin board systems.

1.17 Uusia toimittajia Saku-lehdelle

```
<=====>
Uusia toimittajia Saku-lehdelle
Janne Sirén
<=====>
```

Kiitos apuaan tarjonneiden vapaaehtoisten, olemme vihdoinkin onnistuneet täyttämään kaksi pitkään tyhjillään ollutta vakipaikkaa Saku-lehden toimittajakaartissa.

Lehden HTML-versiota toimittaa tästä numerosta lähtien Risto Mäki-Petäys. HTML-Sakua on aikaisemmin toimitettu vain numeroiden #20 ja #21 osalta, muut HTML-lehtemme ovat olleet koneellisia automaattimuunnoksia AmigaGuide-painoksesta. Uuden HTML-toimittajan tavoitteena on tehdä siistiä ja skaalautuvaa HTML-koodia. Uudistuneessa HTML-Sakussa on mukana myös AmigaGuide-version tarkka kuvitus tyylikkäästi tekstin sekaan upotettuna.

Risto toimitti työnäytteenä HTML-version Sakusta #22 ja se kuten myös tämä ja tulevat Saku-lehden HTML-numerot löytyvät purettuna ja pakattuna Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kotisivuilta osoitteesta <http://batman.jytol.fi/~saku/> tai <http://tzimmerla.tky.hut.fi/saku/>. Riston tavoittaa sähköpostitse osoitteesta bass.cadet@sci.fi.

Päätoimittajan sivutoimenaan koostamille uutissivuille on myös saatu uusi toimittaja. Sakun uunituore uutistoimittaja on Terho Henriksson, joka lupaa tuoda hieman erilaista menoa kangistuneelle uutispalstalle. Terhon tavoittaa sähköpostitse osoitteesta terhox@sci.fi.

Saku-lehden päätoimittajana sekä levyke- ja AmigaGuide-painoksen tuottajana jatkaa Anu Seilonen. Kommentteja uudistuksista kannattaa lähettää hänelle osoitteeseen thoriel@sci.fi.

Meidän on syytä olla tyytyväisiä uusien työmyyrien löytymisestä. Toivotan heille työniloa ja menestystä! Toivottavasti myöntenen kehitys jatkuu myös muualla lehdessä ja näemme runsaasti uusia lukijoiden kirjoittamia artikkeleita, sillä jokainen meistä on halutessaan Saku-lehden toimittaja.

1.18 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokous 1/99

```
<=====>
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokous 1/99
Janne Sirén, Tomi Jaskari
<=====>
```

SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY.
HALLITUS 1998-1999

KOKOUSHUASTIO

27.1.1999

HALLITUKSEN KOKOUS 1/99

AIKA 23. tammikuuta kello 12.10 - 15.30

PAIKKA Espoon keskus, taloyhtiön kerhotila

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

1

Kirjetalkoot jatkuvat

Sivutettiin esityslistan vähiten tärkeä kohta eKirjeistä toteamalla Tomi Jaskarin selvitykseen nojautuen: Postitustemme määrä on automaattipostitusta ajatellen liian pieni. Tiedossamme ei ole sellaista yritystä, joka tekisi muutaman sadan kappaleen pikkupostituksia. Kirjetalkoot siis jatkuvat.

2

Saku 99 jämptiin järjestykseen

Saku 99 -tapahtuman järjestämisestä keskusteltiin Janne Sirénin koostaman järjestelijän oppaan ensipainoksen antaman rungon pohjalta. Käytiin myös pikkujouluissa järjestetyn kyselyn palaute yksityiskohtaisesti läpi paperi paperilta. Hahmoteltiin pohjapiirrosta tapahtuman tiloista tiedekeskus Heurekassa, jossa tapahtuma todennäköisesti järjestetään. Oikealla auditorio Virtanen, keskellä väliaula ja vasemmalla ryhmätyötilat A, B ja C, jotka yhdistettynä muodostavat suuren salin ja pienen takahuoneen Saku 98:n tapaan.

Auditorion ottamista emme lopulta puoltaneet koko päiväksi, vaan päädyimme siihen, että se on käytössämme vain neljä tuntia, esimerkiksi kello 14-18. Ohjelmanumerot alkaisivat tasatunnein ja viimeisenä esitettäisiin video, jonka houkuttelemana purkutyöt saadaan paremmin käyntiin kello 17 alkaen. Väliaulan käytöstä kiisteltiin ja päädyttiin palautteen pohjalta sen varaamiseen. Palautteen sanoma kun on ollut molempien Saku-tapahtumien jälkeen harvinaisen selvä: lisää tilaa.

Teknisten ongelmien ennakoimista pohdittiin ja vaikka yksityiskohtien speksaamisen todettiin olevan liian aikaista, päädyttiin muutamaan mottoon: Ohjelmanumeroiden ja esittelyiden käsikirjoittaminen ja ennakkoharjoittelu on pakollista. Tapahtuma nopeasti pystyyn suunnitelmien mukaan. Järjestelyjen tekniikka selvitetään etukäteen Heurekan kanssa ja edellisenä iltana harjoitellaan paikan päällä. Viime vuoden virheet, kuten toimimaton Internet-yhteys, eivät saa toistua.

Auditorioon haluttaisiin puhumaan yksi tai kaksi ulkomaalaista vierasta. Petro Tyschtschenko on osoittanut mielenkiintoa uusintavisiittiä kohtaan, joten ainakin hänet kutsutaan. Muita käyttöideoita auditoriolle ovat kotimaisen Amiga-osaamisen esittely ja Amiga-aiheinen video. Yksityiskohtia hiotaan kevään aikana. Sovellusten esittelyä auditoriossa rajoittavat tapahtuman hektisyys, uusia ohjelmistoja ja hardwarea esitellään pääasiassa näyttelytilojen puolella.

Tunnelman haluamme pitää vähintäänkin siedettävänä, taannoisten pikkujoulujen teknoluolameininki sopii vähemmän hyvin tähän tapahtumaan. Taustamusiikkia kuitenkin suunnitellaan, tosin hieman maltillisemmalla

pohjalta. Muutenkin ex-tempore-esiintyminen jätetään vähemmälle ja käsikirjoitus laaditaan etukäteen. Käsikirjoituksen pettäessä siirrymme varasuunnitelmiin, joista tulee olemaan myös käsikirjoitus. Lisää tunnelmaa saamme sisustuksella, johon tosin tapahtuman väliaikaisuus asettaa rajoitteen. Ainakin voimme suunnitella ihmisten liikkumista myötäilevän ja ohjaavan pöytäsijoittelun, mikä on vielä tekemättä.

Esille haluamme myös viittisen alan yritystä, paljon tarjouksia, kokeilumahdollisuuksia, kilpailuita, jäsenille oma palvelupiste ja mahdollisuus jäsenmaksun suorittamiseen paikan päällä. Jo pelkkä yhdistyksen esillepano sitoo yhden tai useampia ihmisiä koko päiväksi, joten aikataulut ja työnjako tullaan suunnittelemaan aikaisempaa paremmin etukäteen. Hallitukselle postitettu järjestelijän opas tulee helpottamaan koordinointia ja sisäistä tiedottamista.

Tiedottamisen osalta on huomioitava Heurekan toiveet. Olennaista on tehdä kaikessa tiedottamisessa selväksi, että tapahtuma on Suomen Amiga-käyttäjät ry:n, ei Heurekan toimintaa. Tiedotteet tulee myös hyväksyttää Heurekan edustajalla mahdollisten ongelmatilanteiden välttämiseksi. Heureka on ollut miellyttävä kokoontumispaikka yhdistykselle ja välit halutaan säilyttää lämpiminä jatkossakin.

Yhdistyksen yhden Amiga 2000:n hallitus aikoo puhdistaa ja varata tapahtuman kilpailutarjontaa varten, kaksi muuta yritetään myydä hyvään hintaan lisärahoitukseksi. Koneille ei ole löydetty muuta käyttöä. Ideoitiin myös tapahtumassa myytäviä tuotteita, päärahoitus saadaan kuitenkin jäsenmaksuista. Esitettiin ajatus mainostilan myymisestä Saku-rompun uudelle painokselle. Rompulle kaivataan myös uuden logokisan antia potkimaan vauhtia logosuunnitteluun. Viime vuoden tapaan rompun pääidea on kuitenkin kerätä yksiin kansiin koko yhdistyksen historia, nyt vain päivitettyssä muodossa.

Muutamille ehdotetuille näyttelyesineille tarvitaan lasivitriini. On myös selvitettävä Heurekan vahtimestarin ja poliisin kanssa mahdollisuudet toimia mahdollisten häiriköiden rauhoitteluksi.

Lapsille suunniteltu Boing-pallomeri tuskin pääsee toteuttamisasteelle, vaikka hallitus ideastaan niin paljon pitikin.

3

Hallitus listasi tehtäviään

Vuosikokouksen esittämä uusi logokilpailu pitäisi saada liikkeelle, joten taannoin valmisteltu Laukkasen, Jaskarin ja Pojanluoman logopiiirros ohje pyritään saamaan ajankohtaiseksi muokattuna seuraavalle Sakulle. Toive olisi saada uusi logo käyttöön jo Saku 99 -tapahtumaan mennessä, mutta kiireessä ei haluta kuitenkaan unohtaa laatua. Nykyinen väliaikainen logo toimii tehtävässään kunnes saadaan uusi, selvästi parempi tunnus.

Janne Sirén esitteli kokouksessa ennakkokuvia yhdistyksen uudistuvista kotisivuista. Kotisivujen ylläpitoa pyritään helpottamaan automaation avulla ja samalla rakennetta muokkaamaan paremmin nykyistä sisältöä palvelevaksi. Oman domainin rekisteröiminen olisi kenties järkevää heti, mutta sekä hallituksen voimat että yhdistyksen rahavarat on nyt suunnattu tapahtumajärjestelyihin. Domainista päätetään seuraavassa vuosikokouksessa, joka järjestettäneen pari viikkoa Saku 99:n jälkeen. Asia valmistellaan

sille asteelle, että siitä on vuosikouksessa helppo tehdä päätös.

Jäsenmaksujen suorittaminen euroissa on ajankohtainen asia, joka selvitetään ja siitä tiedotetaan ennen seuraavaa vuosikokousta.

Hallituksen toimintaa tulee jäntevöittää tekemällä päätöksiä entistä aktiivisemmin myös sähköpostin avulla. Tomi Jaskari otti tehtäväkseen viedä asiaa eteenpäin.

4

Muut esille tulleet asiat

Toivottiin hallituksen sähköpostilistalle enemmän keskustelua ja hallituksen jäseniltä parempaa kokousaktiiviteettia. Janne Sirénin toimesta kokouskutsu lähetettiin tällä kertaa sähköpostin lisäksi myös postitse muun materiaalin ohella. Todettiin, että sunnuntai saattaisi olla parempi kokouspäivä, sillä Valtteri Murto ja Tapani Tanskanen olivat ilmoittaneet estyvänsä työkiireiden vuoksi.

Seuraava hallituksen kokous järjestetään vaihteeksi Helsingissä Tomi Jaskarin kotiluolassa. Ohjelmassa mm. yhdistyksen Amiga 2000 -koneiden puhdistustalkoot.

Timo Kemppaala saapui kokoukseen hieman myöhässä ensimmäisen kohdan käsittelyn jälkeen. Kohdan asiat selvitettiin Timolle lyhyesti hänen saavuttuaan.

Kiitos kokousjärjestelyistä Janne Pikkaraiselle ja Janne Sirénille, tarjoiluista Janne Pikkaraiselle, muistion kirjoittamisesta Tomi Jaskarille ja Janne Sirénille sekä oikoluvusta Anu Seiloselle.

1.19 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokous 2/99

<=====>
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokous 2/99
Janne Sirén, Tomi Jaskari
<=====>

SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY.
HALLITUS 1998-1999

PÖYTÄKIRJA

6.3.1999

HALLITUKSEN KOKOUS 2/99

AIKA 21. helmikuuta kello 13.30 - 18.45

PAIKKA Helsingin Kivikko, Tomi Jaskarin koti

LÄSNÄ Janne Sirén, puheenjohtaja
Tomi Jaskari, sihteeri
Timo Kemppaala
Ari Latvaniemi
Tapani Tanskanen

1

Petro Tyschtschenko ei ole vielä vastannut Saku 99 -kutsuun

Amiga Internationalin toimitusjohtajalle Petro Tyschtschenkolle lähetettiin kutsu Saku 99 -tapahtumaan tammikuussa. Kutsussa oli mainittu tapahtuman alustava päivämäärä, joka valitettavasti julkaistiin Amiga Internationalin kotisivuilla. Pyysimme päivämäärän poistamista, koska se voi vielä muuttua. Vastaisuudessa on tehtävä kutsuvieraille ja muille yhteistyötahoille tarkemmin selväksi, milloin tapahtumapäivämäärästä sopii julkisesti puhua.

Petro Tyschtschenko ei vielä ole vastannut kutsuun. Kokous päätti, että Janne Sirén lähettää uuden kutsufaksin, koska tapahtumapäivä täytyy pian lyödä lukkoon.

2

Kotisivu-uudistus edistyy

Janne Sirén on edistynyt Suomen Amiga-käyttäjät ry:n uuden kotisivuston tuotanto-ohjelmiston sekä uuden ulkoasun suunnittelussa ja toteutuksessa. Olemassaolevat kotisivuthan ovat paikoin hieman aikaansa jäljessä ja ylläpito on tapahtunut hankalasti, puuttellisin työkaluin käsin. Janne esitteli hallitukselle kotisivu-uudistuksen valmistuneita osia.

Korjauksen alla on visuaalisen ilmeen lisäksi myös sisältö: jäsenmaksuohje, päivän namupalat, linkkiluettelot, ulkomaanosasto ja valokuvaraportit saavat uutta sisältöä ja käytettävyyttä. Muutamat vanhat palvelut, kuten uutiset, kolumnit ja Suomen Amiga-gurut asetetaan uudelleenarviointiin, jotta voitaisiin paremmin tarjota uskottavia palveluita olemassaolevilla resursseilla. Uutena ideana sivuille ehdotettiin kokouksessa Amigan Internet-ohjelmistojen listaa.

Teknisellä puolella todettiin Tomi Jaskarin huomioineen, että Jyväskylän teknillisen oppilaitoksen HTTP-palvelimella, jossa yhdistyksen kotisivut järjestelmän ylläpidon luvalla sijaitsevat, käy hakemistossamme sopivasti HTTP-pyyntöjä. Sivumme eivät ole statistiikassa aivan kärkipäässä kuormittamassa yhteysresursseja, mutta ovat silti ahkerasti käytössä. Toisena teknodetaljina Janne kertoi löytäneensä IBrowse-selaimesta pahan puutteen: taulukkojen leveysmääre ei toimi. Yhteensopivan HTML-formaatin löytäminen on onnistunut jotakuinkin hyvin, mutta vaatinut runsaasti tutkimustyötä. IBrowsesta on onneksi tulossa kakkosversio, jossa puute on toivottavasti korjattu. AWeb ja Voyager toimivat tältä osin hyvin.

Päivän namupaloista keskusteltiin pitkään ja hartaasti, sillä ne ovat olleet yksi kotisivujen ehdottomista kohokohdista ja niiden paluuta on toivottu niin jäsenkunnan kuin hallituksenkin keskuudessa. Päätöteamus oli, ettei namupalojen tarvitse olla yhtä painavia kuin Simo Koivukosken ahkeroinnin tulokset olivat. Muutaman rivinkin kuvaus riittää herättämään mielenkiinnon ja kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa. Päivitystiheyttäkin voitaisiin tarkistaa, mikäli namupalat päätetään palauttaa ruutuun.

3

Tilien selvittäminen ja muut raha-asiat

Toni Miettisen käyttöoikeus yhdistyksen pankkitiliin poistetaan tarpeettomana. Jatkossa tämän pöytäkirjan pohjalta käyttöoikeus on Tomi Jaskarilla ja Veli-Matti Vuorensyrjällä. Tomi Jaskari valtuutettiin hoitamaan muutostyö pankin kanssa.

Tomi kertoi hallitukselle miten tilintarkastus etenee: Ensin yhdistyksen hallitus hyväksyy tarvittavat asiakirjat eli tilinpäätöksen, tasekirjan, pöytäkirjat, toimintakertomuksen sekä tositteet ja laskut. Nämä tositteet toimitetaan tilintarkastajalle tai hänen varamiehelleen. Tilintarkastaja käy tilit läpi ja antaa niistä lausunnon jäsenistölle. Tilintarkastuslausunto esitetään vuosikokoukselle yhdistyksen sääntöjen mukaisesti ja lausunnon pohjalta myönnetään vastuuvapaus vanhalle hallitukselle.

Hallituksen seuraavaan kokoukseen mennessä tulee tilikauden 1.7.1997 - 31.6.1998 asiakirjat olla ehdottomasti valmiit. Urakka lankeaa edelleen Tomi Jaskarille. Mainitun tilikauden tilintarkastuslausunto olisi tullut esittää jo edellisessä vuosikokouksessa, mutta kadonnut tiliote viivästi asiaa. Hallitus tekee parhaansa, että seuraavassa vuosikokouksessa edellisen ja nykyisen tilikauden tilit on tarkastettu ja vastuuvapaus voidaan myöntää sekä 1997-1998 että 1998-1999 hallituksille.

Todettiin, että aikaisemmilta vuosilta kirjanpito on vuosikokouksissa hyväksytty ja aikaisempien toimintavuosien hallituksille on myönnetty asianmukaisesti vastuuvapaus. Tämä on oleellista, kun yhdistys käsittelee entistä suurempia rahasummia tapahtumatoiminnan kasvaessa. Hallitus kävi yhdistyksen tilit vuoden 1994 lopusta vuoden 1998 alkupuoliskolle kokouksessaan 3/1998, eikä löytänyt huomauttamista. Tältä osin yhdistyksen asiat ovat kunnossa.

Yhdistyksen rahavarat ovat tällä hetkellä noin 4400 markkaa tilillä ja pikkujoulujen tuotto sekä kokouksessa Tapani Tanskasen maksama jäsenmaksu, yhteensä 1100 markkaa, joka on vielä tilittämättä; yhteensä vajaa 6000 mk. Pikkujoulujen käteistuotto annettiin tapahtuman jälkeen Tomi Jaskarille huolehdittavaksi. Tomi pahoitteli tilityksen viivästymistä ja lupasi tilittää rahat yhdistykselle viimeistään 10. maaliskuuta.

Yhdistyksen käteisvarat ovat tyydyttävät ja niillä voidaan kattaa hyvin välittömät tarpeet, mutta sellaisenaan rahamme eivät vielä riitä Saku 99:n suunnitellussa laajuudessaan aiheuttamiin menoihin. Varainkeruuta yritetään tehostaa esimerkiksi seuraavin keinoin:

- Vuosikokous pidetään ennen Saku 99 -tapahtumaa, jolloin vuoden 2000 jäsenmaksuja voidaan kerätä molemmissa tapahtumissa.
- Jäsenille entistä enemmän etuja, esim. alennuskuponkeja.
- Ei-jäsenille maksu käytettyjen tavaroiden myynnistä Saku 99:ssä.
- Yhdistyksen tarpeettomiksi osoittautuneiden Amiga 2000 -koneiden myynti.
- Saku-romppujen myynti. Jarmo Piippo on lupautunut auttaa polttamisen ja postittamisen osalta. Janne Sirén ja Tomi Jaskari hoitavat muut vaiheet.
- Muut mahdolliset tuotteet, kuten yhdistyksen logolla varustetut asusteet, kotelot yms.

Keskusteluissa viitattiin Suvi Koivukosken tekemään yhdistyksemme myyntitoimintaa koskevaan veroselvitykseen, joka julkaistiin Saku-lehden numerossa #25, sekä Suvin tekemään lisäselvitykseen (liite 1).

Vallankäyttö ja vastuuhenkilöt

Päätettiin olemassa olevan käytännön selventämiseksi, että hallitus jakaa vastuuta ja sen mukana harkintavaltaa asiakohtaisesti. Hallituksen päätökset, tapahtumien ja projektien vastuunjako sekä vastuuhenkilöt kirjataan hallituksen kokousmuistioihin/pöytäkirjoihin ja ovat siten myös tarkistettavissa ja jäsenkunnan nähtävissä yhdistyksen kotisivuilla ja lehdessä pöytäkirjan valmistuttua.

Pääperiaatteena on aina jäsenten edun ajaminen yleisten pelisääntöjen ja lakien puitteissa. Vastuuhenkilöillä on täysi harkintavalta hallituksen asettamissa rajoissa, kunhan jäsenten etuja tai lakeja ei loukata. Hallituksen jäsenillä on lakiin perustuva vastuu: Laki yhdistyksistä, 39 § Vahingonkorvausvelvollisuus.

5

Yhdistyksen Amiga 2000 -koneiden kunnostus

Yhdistys omistaa kolme Amiga B2000 -tietokonetta, jotka ostettiin vuosia sitten halvalla tiedekeskus Heurekaalta ja joita päivitettiin kevyesti. Harkinta on jälkepäin yhdistyksen uudelleenjärjestelyjen pyörteissä osoittautunut turhaksi, ja niinpä hallitus on päättänyt myydä koneet. Tämä havainto on johtanut myös entistä parempaan harkintaan rahankäytössä. On selvää, että yhdistyksen rahat hyödyttävät jäseniä paremmin esimerkiksi tapahtumatoiminnalla, johon koneiden myynnistä saadut rahat aiotaankin suunnata. Kaksi konetta myydään mahdollisimman pian; yksi koneista säästetään Saku 99 -tapahtumaan suunniteltua kilpailua varten ja myydään aikaisintaan tapahtuman jälkeen.

Kokouksessa hallitus ahkeroi koneiden kimpussa parin tunnin ajan: Emolevyt ja kotelot puhdistettiin, monitorit avattiin ja laitteiden sisältö sekä puutteet kirjattiin muistiin. Urakkaa jatketaan ulkoisten puitteiden hienosäädöllä, laitteiden testauksella ja kiintolevyjen tyhjentämisellä seuraavassa hallituksen kokouksessa. Koneet ovat sisäisesti hyvässä ja ulkoisesti tyydyttävässä kunnossa. Näppäimistöt, hiiret ja näytöt ovat heikommassa jamassa, ja toimivien laitekokonaisuuksien valikoiminen myyntiin vaatii vielä työtä. Todettiin, että Amiga 2000 on edelleen hyvä rakennusala Amiga-työaseman rakentelusta kiinnostuneelle.

6

Hallitus palkitsi itsensä pitsalla

Ettei kokous olisi pelkkää työtä eikä lainkaan huvia, hallitus palkitsi itsensä lopuksi pitsalla, jonka pohjan ja täytteen oli Tomi Jaskari valmistellut. Tarjolla oli neljää eri juustoa, jauhelihaa, sipulia, oliiveja, herkkusieniä, tomaattiviipaleita sekä tietysti kokouksen ajan virvoitusjuomia, kääretorttua ja keksejä. Juusto herätti kommentteja: "suli pois", "hyvää triplaten", "vuori", "kuumaa". Ari Latvaniemi kertoi myös omasta pitsareseptistään, josta voisi ehkä muotoilla ruokavinkin Saku-lehteen.

Kuten aikaisemmissakin kokouksissa, hallitus on itse maksanut kokousvirvoikkeet, joten yhdistyksen rahoja ei hallituksen huveihin kulutettu. Hallitus peräänkuuluttaa kuitenkin hauskanpidon meininkiä kaikkeen yhdistyksen toimintaan, sillä vaikka asiallisuus on mottomme, ei sen tarvitse sulkea pois sitä kuuluisaa pilkettä silmäkulmassa.

tusasioissa, niin on turha heitä veroilmoituksellanne vaivata. Tämä tietysti vähentää kirjanpitäjännekin työtaakkaa.

Tässä lyhyesti yhdistyksenne seuraava toimenpide verotusasoiden suhteen: Tilikaudet kuntoon perustamisvuodesta lähtien, jossakin vaiheessa yhdistyksenne saattaa tulla ennakoperintäverovelvolliseksi ja verottajaa tietenkin kiinnostaa siinä vaiheessa, minkä suuruista yhdistystoimintanne on alun perin ollut ja te pystytte osoittamaan myös sen, ettei verotettavaa tuloa ole ollut aikaisemmin.

Tämänhetkinen tilanteenne ei siis vaadi minkäänlaista yhteydenottoa mihinkään byrokraattiseen suuntaan. Hoidatte vain tilikaudet kuntoon ja keskitytte muihin asioihin. Jos joskus tulee tilanne, että verottaja haluaisi yhdistyksenne tekevän veroilmoitukset menneistä vuosista, niin lyötte vain tilikaudenpäätökset veroilmoitusten väliin ja sillä selvä. Tämän vaikeampaa veroilmoituksen täyttäminen ei tule olemaan, vaikka sen joutuisi joskus tulevaisuudessa tekemään. Kaikista tärkein homma on kirjanpitäjällä, että hän huolehtii kirjauksista kaksinkertaisen kirjanpidon mukaan.

Miten yhdistystoimintanne sitten muuttuisi, jos se olisi ennakoperintäverovelvollinen?

Esimerkki voisi olla sellainen, että te tekisitte joitakin kotiasennuksia ja saisitte siitä maksun yhdistyksellenne. Maksaja maksaa työstä verot eli ALV:t, ja on ihka järkeen käypää, etteivät ALV:t voi jäädä yhdistyksenne taskuun vaan verottaja (= valtio) haluaa ne itselleen.

Toinen esimerkki voisi olla sellainen, että yhdistyksenne toimii palkanmaksajana.

Kyselin myös pienoisista korvauksista hyvin tehdystä työstä. Tarkoitin lähinnä tarroja, pinssejä yms., ja niille viitattiin kinnasta elekielellä korostaen. Muutenkin virkailijat tekivät aika selväksi, ettei verottajaa kiinnosta pilkuttaa pikkujutuista.

En rupea enää tässä luettelemaan niitä asioita, joita voitte huoletta tehdä aatteellisen yhdistyksen nimissä. Ne ovat selvitettyinä edellisessä veroaiheisessa kirjoituksessani.

Yleensä ottaen virkailijat painottivat maalaisjärjen käyttöä. Jos on epäselvää, mikä on elinkeinotoimintaa ja mikä ei, niin on hyvä ajatella: saako joku toinen tästä toimeentulonsa?

Esim. jos yhdistyksenne myy useita kymmeniä kappaleita vuodessa kaupallisia tuotteita (CD-ROMeja ym.), joita voisi joku myydä omassa liikkeessään, niin silloin yhdistyksenne syö toisen elinkeinotoimintaa. Muutaman kappaleen myynnillä ei yhdistys varmasti vahingoita ketään.

Itse tuottamillanne CD-levyillä, videoilla yms. ette kilpaile kenenkään kanssa, joten nämä eivät kuulu edelliseen esimerkkiin. Muutenkin yhdistyksen jäsenille tapahtuva myynti ei ole missään muodossa verollista, vaikka ne olisivat kaupallisiakin tuotteita.

Yhdistyslaki eritoten on vaikeaselkoinen, vaikkei mikään laki ole sen yksiselitteisempi. Vaikka asiaa kysytään moneen otteeseen ja eri henkilöiltä, niin puhutaan aina tulkinnoista. Jos pystyisin, sanoisin, että nämä asiat ovat vuorenvarmasti näin, muttei siihen pysty minua viisaammatkaan. Laki on

aina sellainen miten se tulkitaan.

Sain käsiini tuloverolaista kopioita ja urheiluseurojen arvonlisävero ja tulovero-brosyyrit. Verottaja vertasi toimintaanne urheiluseuran toimintaan. Toimitan näistä kopiot kirjanpitäjällemme.

Siispä terve maalaisjärki käyttöön ja eikun menoksi.

Terveisin,

Suvi Koivukoski

1.20 Uutiset

<=====

Uutiset

Terho Henriksson

<=====

Ajan kuluessa moni asia on muuttunut parempaan suuntaan. Amiga Inc. on oppinut kuuntelemaan amigisteja ja myös alkanut toimia nykyisten käyttäjien toiveiden mukaisesti. Uusi arkkitehtuuri on työn alla, QNX taustavoimana. Classic Amiga -linjaa ei unohdeta, vaan uusien käyttispäivityksien myötä Classic-koneita käytetään tulevaisuudessakin.

Amiga vahvistaa asemiaan myös ammattimaisen videografiikan tuottamisessa ja muokkaamisessa. Nova Designin täydellä PowerPC-tuella terästetty Wildfire 7 on tästä erinomainen esimerkki. Sama yritys julkaisee pian myös ImageFX-kuvankäsittelyohjelmaan PowerPC:lle kiihdytettyjä efektejä.

Saku 99 järjestetään syyskuussa

Suomen Amiga-käyttäjät ry. järjestää kolmannen vuotuisen Amiga-tapahtumansa lauantaina 4. syyskuuta 1999 tiedekeskus Heurekassa Vantaalla. Amigan Petro Tyschtschenko on jo varmistanut läsnäolonsa ja muita kohokohtia suunnitelmaan. Tapahtuma on alustavien tietojen mukaan avoinna kello 12-18 ja sisäänpääsy on ilmainen.

Lisätietoja löydät

artikkelista

"Suomen Amiga-käyttäjät ry:n alkukevään tiedotteet". Kannattaa myös seurata yhdistyksen kotisivuja osoitteessa <http://batman.jytol.fi/~saku/> tai <http://tzimmola.tky.hut.fi/saku/>.

Amiga julkisti uuden johtajan ja kehityssuunnitelmia

Amigan uudeksi pääjohtajaksi on nimetty Gatewayn varajohtaja Jim Collas. "Amiga on mahtava mahdollisuus, ja meidän tulee toimia nyt tai kadotamme sen lopullisesti." "Amiga-laitteisto on ideaalinen Internet-valmiisiin, asiakkaan tarpeista lähteviin tulevaisuuden digitaalisiin järjestelmiin",

Collas sanoi. Lisää Collasin mietteitä voit lukea
artikkelista
"Amigan
uusi pääjohtaja, Jim Collas kertoi vallankumouksesta".

Amigan uusi päämaja pystytettiin San Diegoon, Kaliforniaan. Amiga Internationalin kotisivuilla on lisäksi alettu hakea laajalla skaalalla ATK-alan ohjelmointiammattilaisia työskentelemään mm. AmigaSoftin parissa San Josesa sijaitseviin toimitiloihin. Suunnitelmissa on ensiksi julkaista konekehittäjille ja sitten edullinen tietokone multimediaominaisuuksilla. Kesän 99 aikana julkaistaan tarkempia tietoja ja myös esitellään joitakin strategisia yhteistyökumppaneita.

Amiga '99 -tapahtuman kohokohtia

Amigan pääjohtaja Jim Collas kertoi puheessaan Amiga '99 -tapahtumassa (St. Louis, Missouri 12.-14.3.1999) uuden sukupolven Amigan ominaisuuksista, sen kehittämisestä ja tavoitteista. Amigan uuden käyttöympäristön nimi on AmigaSoft. Ensimmäinen versio AmigaSoft 4.0 alpha julkaistaan lokakuussa tänä vuonna ja lopullinen versio 4.0 tämän vuoden loppupuolella, tämä on tarkoitettu kehittäjille. AmigaSoft sisältää uudenlaisen ohjelmistoarkkitehtuurin moniprosessorointituella ja kunnollisen kehitysympäristön ohjelmoijille. AmigaSoftin 5.0-version kaavaillaan valmistuvan vuoden 2000 toisella neljänneksellä.

Uusien koneiden myyntiluvuiksi Collas arveli 20-30 miljoonaa ja lisäsi, että tämän saavuttamiseksi myyntistrategiat on hiottava kuntoon. Gateway kuitenkin antaa Amigalle täyden tuen, jotta markkinointi- ja kehityssuunnitelmat voitaisiin toteuttaa. Lisää tapaamisesta voit lukea ajankohtaisartikkelista "

Amiga Inc. tapasi käyttäjäryhmien edustajia
".

Amiga '99 -raportti: www.cucug.org/amiga/aminews/1999/990313a-amiga99.html

OS 3.5 -käyttispäivitys tulossa

AmigaOS 3.5 sisältää paljon tärkeitä parannuksia versioon 3.1:

- TCP/IP-pino, selain ja email-ohjelmat Internet-käyttöä varten
- tuki yli 4 gigan kovalevyille
- laaja CD-ROM-tuki
- ajurit yleisimmille tulostimille (24-bittisillä väreillä)
- WarpUp-PowerPC-tuki
- ohjeet HTML-muodossa
- uudenaikaistettu graafinen käyttöliittymä
- uudet Workbench-ikonit (Glowicons)

Lisätietoja virallisilta OS 3.5 -sivuilta Internetistä:
www.amiga.de/amigaos35/features-e.html

CyberStorm G3/G4

Phase5 aikoo julkaista Classic Amigoille G3/G4 PowerPC-prosessoriin pohjautuvan kiihdytinkortin. Laitteistovaatimuksena on Fast Slotilla varustettu Amiga (A3000/A4000 tai kloonit). Kortissa ei ole erillistä 68k-sarjan prosessoria, vaan 68k-ohjelmat toimivat Haage & Partnerin kehittämän ohjelmallisen emulaation avulla. CyberStorm G3/G4:llä PowerPC:tä hyödyntävät ohjelmat toimivat 15-20 kertaa nopeammin kuin 68060-prosessorilla. Kattaakseen kehityskustannukset Phase5 edellyttää vähintään 1000 ennakkotilausta.

Lisätietoja hinnoista ja ennakkotilauksesta: www.phase5.de

Lisäinformaatiota Amigan myrskyisästä PowerPC-turbotilanteesta löydät tämän Sakun

Poweria!-artikkelista

Amiga myönteisesti esillä ZDnetin ATK-ohjelmassa ja web-sivuilla

ZDnetin ATK-aiheisessa ohjelmassa keskusteltiin tovi Amigasta. Ohjelmassa käytiin läpi Amigan historiaa alkuaajoista nykypäivään asti ja kerrottiin myös tulevaisuuden suunnitelmista. Ohjelmassa haastateltiin myös Amiga Inc:n web-sivujen tekijää Ted Wallingfordia, joka itsekin on Amiga-fani. ZDnet julkaisi Amigasta kertovan jutun myös web-sivuillaan, jonne jokainen lukija voi myös jättää oman kommenttinsa Amigasta.

RealVideo Internetissä:

www.zdnet.com/zdtv/cgi-bin/rmplay.cgi?zdtv/channel/screensavers/amiga.rm

Juttu web-sivulla:

<http://www.zdnet.com/zdnn/stories/news/0,4586,2225804,00.html>

BlackIRC julkaistu

BlackIRC tukee kaikkia yleisimpiä IRC-standardeja (CTCP, DCC jne.) ja värillistä tekstiä. BlackIRC sisältää myös ARexx-portin ja mukana tulee valmiita skriptejä. BlackIRC on ensimmäinen Amigan IRC-ohjelma, joka tukee CTCP-Flood-suojausta, ja siinä on spammauksen filtteröinti sisäänrakennettuna. Hintaa ohjelmalla on 10 euroa. Lisätietoja ja demoversio löytyy Internetistä osoitteesta www.innovative.in-tec.de.

Star Gate 1.0

Star Gate 1.0 on uusi POP3- ja SMTP-protokollia käyttävä sähköpostiohjelma Amigalle. Ohjelma on helppokäyttöinen ja laajasti käyttäjän konfiguroitavissa. Star Gatessa voi käyttää useita postilaatikoita ja sähköpostitilejä eri palvelimilla sekä luoda rajattomasti kansioita postien organisointiin. Mail Peek -toiminto mahdollistaa viestiotsikoiden luvun suoraan palvelimelta ilman että ensin tarvitsisi siirtää koko viesti omalle koneelle. Tämä on hyvä toiminto spammauspostin estämiseen. Sähköpostissa olevaa web-linkkiä klikattaessa kyseinen sivu latautuu haluttuun selaimeen. Ohjelman

käyttöliittymä tukee 256-värisiä ikoneita.

Lisätietoja Internetissä: <http://www.toysoft-dev.com>

CAD-Technologies ja Impulse laajentavat Imagine-tukea

Imagininen Amiga-version käyttäjille on avattu oma virallinen tuotetukisivu osoitteeseen www.cadtech.demon.co.uk. Palveluun kuuluu uusimmat uutiset, tuoteinformaatio, download-sivu, käyttöopastusta ja tilaustiedot. Myös versio 6 Imagine 3D -ohjelmasta on tulossa ja CUP (Constant Upgrade Program) on käynnissä.

Portal - uudenlainen online-palvelu Amigisteille

ClickBOOMin uusi online-palvelu nimeltä Portal on ClickBOOMin pelin rekisteröineille tarkoitettu web-sivusto. Portal sisältää mm. erittäin kattavan Amiga-uutistarjonnan, joka on koottu tärkeimmistä Amigan uutisia sisältävistä nettisivuista. Käyttäjä voi määritellä omat henkilökohtaiset asetuksensa palvelulle, esim. kolme tärkeintä uutissaittia, joiden uutiset näytetään ensimmäisenä. Portal automaattisesti ilmoittaa, milloin uutisvustot ovat päivittyneet. Tämä tekee saitista hyvän aloituspaikan Amiga-aihepiiriselle Internet-surfaukselle. Portal sisältää myös Amiga-tuotteiden osto- ja myyntipalvelun, jossa voi itse myydä tavaraa ja tehdä ostotarjouksia huutokauppatyyliin.

Portalista enemmän: www.clickboom.com/portal/

MicroDot II

Finale Developmentsin MicroDot II on uusin versio Amigan sähköpostin ja uutisryhmien lukuohjelmasta, johon on lisätty paljon edellisen version käyttäjien pyytämiä ominaisuuksia, kuten spammiviestien filtteröinti, tärkeiden artikkeleiden merkitsemismahdollisuus ja kokonaisten uutisryhmien dekoddaaminen kerralla.

Lisätietoja Internetissä: www.finale-dev.com/NewYorkII/index.html

Operan kuulumisia

Operan Amiga-version koodaamisesta vastannut Ramjim Consultants on vetäytynyt projektista, koska heidän mukaansa Kölnin Amiga-messut eivät antaneet odotettua lisävauhditusta Amigan Classic -linjalle. Opera Software kuitenkin haluaa jatkaa Amiga-projektia ja uuden ohjelmointitiimin etsintä on käynnissä.

Netax 1200

Netax 1200 on Amiga 1200/600:lle tarkoitettu Ethernet-kortti, joka kytketään koneen PCMCIA-korttipaikkaan. Netax 1200 mahdollistaa 100% yhteensopivan tavan siirtää tietoa mm. PC-, Mac- ja Unix-koneille nopeasti Ethernet-verkon kautta - 060-prosessorilla päästään yli 800 kbit/s nopeuteen. Netaxin ohjelmisto on systeemiystävällinen ja siksi yhteensopiva Genesiksen, NetConnectin, AmiTCP:n ja Miamin kanssa.

Lisätietoja Internetissä: www.haage-partner.com/ethernet_e.htm

The Audio Enhancement Device

Contraption Industries tarjoaa parempaa hifiä äänenparannuslaitteella, joka kytketään Amigan ääniliitännöihin. Laitteesta lähtee läpivientijohto myös sarjaporttiin, mistä se saa tarvitsemansa virran. AED vahvistaa matalia ääniä ja basso kuuluu rikkaampana ja syvempänä. Korkeat äänet kuuluvat pehmeämpinä ja puhtaampina. Laite sopii A1000:ta ja CD32:ta lukuunottamatta kaikkiin Amiga malleihin.

Lisäinfoa ja online-tilaus osoitteesta: www.emagin.com/aed/index.htm

NewIcons 4.5

NewIcons 4.5 korjaa edellisen version bugeja ja vaatii myös vähintään Kickstart 3.0:n. Myös patch-rutiini on suurelta osin koodattu uudelleen, mm. No Border ja Text Outline -toiminnot ovat nopeutuneet.

Internet: www.amiganet.org/NewIcons/news.html

Amiga Foreverin online-versio

Sadoista online-kaupoista saatavan Amiga Forever -Amiga-emulaattorin uusin versio sisältää useita parannuksia. Amiga Exploreria, Amigan ja PC:n verkotusohjelmaa, on päivitetty. Perus-Workbenchiä on viilailtu hieman. Shellin käyttöä on parannettu KingCONilla ja Tool Managerin avulla ohjelmien käynnistys käy kätevästi. Personal Paint 7.1 ja TurboText-ohjelmat tulevat valmiiksi asennettuna mukana. Nyt Internetiinkin on mahdollista ottaa yhteys, jos TCP/IP-toiminto kytketään päälle. Myös Amiga Exploreria voidaan käyttää emulaatiosta käsin. Lisäksi mukana on konfiguraatio OS 1.3:lle, jos haluaa pelata vanhoja pelejä tai vaikka nähdä sen alkuperäisen Boing!-demon.

Uuden Amiga Forever online-version koko on 6.5 Mt. Tämä sisältää emulaattorin Windowsille, kaksi Amigan käyttöversiota (1.3 ja 3.0) ja valmiiksi asennetut Amiga-ohjelmat. Edellisen online-version hankkineet voivat suorittaa päivityksen ilmaiseksi saamiensa ohjeiden mukaan. Muille uusi versio maksaa £29.99.

Lisätietoja Amiga Foreveristä ja Amiga Explorerista löytyy Amiga Foreverin kotisivuilta: <http://www.cloanto.com/amiga/forever/>

WinUAE:hen tulossa AGA-tuki

Windowsissa toimiva Amiga-emulaattori ei vielä tue AGA-piirisarjaa vaativia ohjelmia tai pelejä. Tähän on tulossa korjaus versiossa 0.8.8. Lisäksi emulaatio on nopeampi.

Lisätietoja WinUAE-kotisivuilla: <http://www.codepoet.com/UAE/>

Tuli on irti!

Nova Designin Wildfire 7 on ammattilaistason animaatio/efektiohjelma, jolla onnistuu animaatioiden teko ANIM-, YAFFA-, MPEG-, AVI- ja Quicktime-formaateissa äänen kera. Ohjelma on saatavissa Amigalle 68k- ja PowerPC-versiona.

Lisätietoja: www.cucug.org/amiga/aminews/1999/990317-nova.html

PowerStation

Nova Design julkaisee ImageFX-kuvankäsittelyohjelmaansa efektimoduuleita, jotka käyttävät hyödyksi Amigan PowerPC-kiihdytinkortteja. Verrattuna 68060-prosessoriin nopeus kasvaa 10-kertaiseksi ja monessa tapauksessa efektit toimivat lähes reaaliajassa. PowerStation-efektit toimivat ImageFX:n versioissa 3.2:sta ylöspäin.

Lisätietoja Internetissä: www.novadesign.com

Photogenics 4.0

Photogenicsin uusinta versiota on kehitetty neljä vuotta, ja koko ohjelma onkin koodattu täysin uusiksi. Ohjelma on erittäin monipuolinen piirto- ja kuvankäsittelyohjelma, josta löytyy ominaisuuksia vaativaan käyttöön. Lisäksi mukaan mahtuu käyttöä helpottavia ominaisuuksia. Ohjelma tukee täysin moniajtoa, ja siksi Photogenics vastaa käyttäjän toimintoihin välittömästi, vaikka ohjelma esim. laskisikin parhaillaan jotain kuvaefektiiä.

Mimimilaitteisto: 68020, 8 Mt RAM, AmigaOS 3.0, CD-ROM

Suositus: 68060, 16 Mt RAM, Amiga OS 3.0, 16- tai 24-bit näyttö, CD-ROM

ArtEffect 3.0

Arteffect 3.0 -kuvankäsittelyohjelma tarjoaa mm. huomattavasti paremmat ta-
sot, indeksoidut värit, parannetut värinhäivytykset, uusia suotimia sekä no-
peammiksi optimoituja toimintoja. Ohjelmaan ladatut kuvat vievät 3 kertaa
vähemmän muistia kuin ennen, myös tasojen käyttö on muistiystävällisempää.

Täydellinen lista uusista ominaisuuksista:

www.haage-partner.com/ae3_ft_e.htm

TVPaint ilmaisjakeluun

NewTekin kotisivuilta voi käydä imuroimassa Amigalle TVPaintin, ammattilaistason piirto/efektiohjelman. Tarjous on voimassa rajoitetun ajan. Ohjelmasta tarkemmin tämän Sakun artikkelissa "

TVPaint 3.59
".

www.newtek.com/support/register/tvpaint/index.html

Daytona - ilmainen Java AmigaOS:lle

Nordic Globalin Daytona on AmigaOS:lle ilmainen Java-tulkki, joka on 100% yhteensopiva Sun Microsystemsin kehittämän Java 2 -standardin kanssa. DaytonaDEV-laajennus, joka mahdollistaa Java-sovellusten ohjelmoinnin, on myös saatavissa ilmaiseksi. DaytonaPLUS-laajennus mahdollistaa mm. Java Applet-tuen lisäämisen Amigan web-selaimiin. Daytonan ensimmäisten betaversioiden odotetaan valmistuvan kesäksi -99.

AmigaE freewareksi

Suosituksi ohjelmointikieleksi kasvanut Wouter van Ootermerssenin AmigaE on julkaistu lähdekoodin kera freewarena. Tarvittavat tiedostot löytyvät Internet-osoitteesta www.ecs.soton.ac.uk/~wvo96r/e/download/.

Wipeout 2097 ja Space Station 3000

Digital Images -pelitalo aikoo julkaista Amigalle useita laatupelejä, joista piakkoin on saatavissa demoversioita. Wipeout 2097 on käännös tutusta konsolihitistä. Koska pelin grafiikkavaatimukset ovat korkeat, laitteistolta vaaditaan tehoa. Space Station 3000 on avaruusseikkailupeli, johon on sekoitettu myös Doomien tapaista 3D-grafiikkaa. Lisää tietoa PPC- ja uutuuspeleistä voit lukea artikkeleista "

Peliuutisia
" ja "
PPC ja pelit
".

1.21 Amiga Inc. tapasi käyttäjäryhmien edustajia

```
<=====>
Amiga Inc. tapasi käyttäjäryhmien edustajia
Steve Folberg, Wayne Hunt, käännös: Janne Sirén
<=====>
```

Amiga Inc:n uusi pääjohtaja Jim Collas ja muita Amigan edustajia tapasivat Amigan käyttäjäryhmien kattojärjestön, Amiga User Group Networkin (UGN)

edustajia Amiga '99 -messujen yhteydessä St. Louisissa maaliskuussa. Collas kuunteli mielenkiinnolla esitettyjä ajatuksia ja lupasi entistä parempaa yhteistyötä käyttäjien ja käyttäjäryhmien kanssa.

Steve Folberg sekä User Group Networkin johtaja Wayne Hunt olivat paikalla ja kertoivat tapaamisen tärkeimmät kohdat UGN:n postituslistalla. User Group Networkilla on myös Suomen edustaja, Suomen Amiga-käyttäjät ry:n varapuheenjohtaja Janne Sirén, joka seuraa aktiivisesti postituslistaa ja on luvalla kääntänyt viestit teille. Lisätietoja User Group Networkista saat UGN:n kotisivuilta osoitteesta <http://ugn.amiga.org>.

Käännöksissä on väkisininkin jouduttu vääntämään kapulakäännöksiä vapaammaksi suomeksi. Koska alkuperäiset viestit on kirjoitettu hyvin vapaamuotoisesti, tehtävä ei ollut aivan helppo. Hakasulkuihin merkityt kohdat ovat kääntäjän tekemiä tarkennuksia. Jos haluat varmistua sisällön nyansseista, Wayne alkuperäiseen viestiin voi tutustua esimerkiksi osoitteessa <http://www.amiga.org/news/1999/0317-amigaugn.shtml>.

Steven Folbergin tavoittaa sähköpostiosoitteesta rebbe@texas.net ja Wayne Huntin osoitteesta wayne@amiga.org.

Enemmän tästä aiheesta myöhemmin, mutta haluan vain kertoa kaikille, että Amiga '99 oli mahtava! :-) Paras kohokohta olivat mielestäni (jos Eric Schwartzin animaatiodemoa ei lasketa!) lauantai-aamun tapahtumat...

Järjestimme varsin spontaanin User Group Network -aamiaisen kahdeksalta. Sitä ei ollut kirjoitettu mihinkään ohjelmaan, joten harva tiesi siitä. Loppujen lopuksi meitä oli siellä noin yhdeksän, mukaanlukien itseni, Wayne Hunt, Darreck Lisle, Robert "Lostman" Hamilton ja muita mukavia ihmisiä. Kokouksen lopuksi Darreck ja Wayne kertoivat meille, että perjantai-iltana Jim Collas, Amigan uusi pääjohtaja, oli pyytänyt suljettua kokousta käyttäjäryhmien edustajien ja muiden loppukäyttäjien kanssa keskustellakseen Amigan tilasta ja ideoista.

Darreck keräsi meidät yhteen noin kello 11 ja tapasimme (meitä oli noin 12) Jim Collasin, Bill McEwenin, Darreck Lislen ja uuden markkinointihevun (Van Holle, luulisin) noin puolentoista tunnin ajan! Koko kokouksen ajan Bill ja "uusi kaveri" istuivat hotellihuoneen sohvalla ja kirjoittivat muistiinpainoja kuin mielipuolet! He olivat niin kiinnostuneita näkemyksistämme, että olimme sanattomia ensimmäiset 30 sekuntia sen jälkeen, kun Jim Collas pyysi meitä kertomaan ajatuksistamme.

Kaivautumatta liiallisiin yksityiskohtiin, käsitellyt aiheet sisälsivät:

- 1) Kuinka käyttäjäryhmiä voitaisiin käyttää nykyisten, entisten ja "toimettomien" Amiga-käyttäjien paikantamiseen ja kattavan tietokannan aikaansaamiseksi Amiga Inc:n käyttöön.

- 2) Amiga Inc:n kotisivut tarvisivat jatkuvaa päivitystä ja kaikenlaista informaatiota, jopa uusien työntekijöiden nimiä ja lyhyitä elämäkertoja (ja Amiga ON parhaillaan palkkaamassa), tietoa uusien tilojen etsinnäistä jne.

- 3) Säännöllisiä (ehkäpä kuukausittaisia) postituksia kaikille käyttäjäryhmille ("huoltopaketteja"). Paketit sisältäisivät erityisiä palkintoja yms. käyttäjäryhmien tapaamisiin osallistuville.

4) Mahdollisia luovia strategioita, jotka tekevät uusien laitteiden ja ohjelmistojen hankinnan helpommaksi ja edullisemmaksi "Classicin" omistajille.

5) Amiga Inc:n mahdollisuuksia aktivoida merkittäviä "Classicin" kehittäjiä, jotta kehittäjät voivat jatkaa paremmin työtään ja selvittää seuraavan sukupolven Amiga-markkinoille tarjoten samalla tukea nykyisille "Classicin" omistajille.

Ja paljon muuta asiaa, jota en juuri nyt muista.

Kaksi asiaa kuitenkin selkeni minulle:

1) Jim Collas ja hänen palkkaamansa ihmiset ovat "totta". Hän on aidosti kiinnostunut siitä mitä meillä on sanottavana ja omaa alati kasvavan tunteen siitä, mikä tekee Amiga-yhteisöstä niin erityisen.

2) Hän ja muut Amiga Inc:n porukat ymmärtävät nyt, että Classic-yhteisö (ja Classic-koneet) eivät ole "menossa pois" heti kun seuraavan sukupolven koneet ilmestyvät, eikä niiden PITÄISIKÄÄN hävitä (aivan kuten Apple II, Col-lasin esimerkkiä käyttäkseni, pysyi elossa vielä vuosia Macin julkaisun jälkeen). Hän viittasi Amiga-yhteisöön jatkuvasti "sankarillisena" ja sanoi, että yksi syy siihen, että hän ja muut Amigan työntekijät olivat arvioineet tämän väärin viimeisen 18 kuukauden aikana, oli se, että tietokoneimerkin selviäminen vielä kuusi vuotta tuotekehittelyn loppumisen jälkeen on TÄYSIN ENNENNÄKEMÄTÖNTÄ tietokoneteollisuuden historiassa.

Steve Folberg

Minua pyydettiin viime hetkellä keräämään tusinan verran henkilöitä käyttäjäryhmien (ja käyttäjien) edustajiksi, tapaamaan Jim Collasia "joskus lauantaina iltapäivällä". Pyyntö esitettiin noin kymmeneltä perjantai-iltana.

Kahdeksalta lauantai-aamuna tapasimme UGN:n edustajien aamiaisen merkeissä, joka kesti noin puoli kymmeneen saakka. Sain tietää Darreckilta [Darreck Lisle on Amiga Inc:n käyttäjäryhmien yhteyshenkilö], että tapaaminen on kello 11 samaisena aamuna. Kutsuin paikalla olevat tapaamiseen ja sitten kirjaimellisesti juoksin tapahtumatiloja ympäriinsä ja etsin jokaisen käyttäjäryhmän johtajan ja UGN:n edustajan, jonka vain löysin. Jos joku ei mahtunut mukaan, se ei johtunut yrityksen puutteesta vaan yksinkertaisesti siitä, etten törmännyt teihin ennen kuin olin jo löytänyt 12 muuta ihmistä.

Raahattuamme omat tuolimme King Jamesin neuvotteluhuoneesta ahtauduimme kaikki Collasin sviittiin (ja kyllä siellä tulikin lämmin). Collas tervehti kysymyksellä: "Onko teillä meille mitään kysymyksiä?" Se oli kyllä melkoista vähättelyä! Seurauksena kun oli melkein puolitoista tuntia (meni päällekkäin UGN:n lounaan kanssa) palautetta ja keskustelua useista tärkeistä aiheista, mm.:

- Yhteisö

Läsnä ollut Amigan henkilöstö ilmaisi halunsa olla täysillä mukana olemassa olevassa Amiga-yhteisössä ja itseasiassa tulla osaksi sitä, eikä olla vain

"Firma". Jim Collas (joka pääasiassa hoiti puhumisen) huomautti, että hän on tietoinen Gatewayn häröilystä ja Amiga-yhteisön aliarvioinnista, ja kertoi heidän halustaan hyvittää tämä liittymällä yhteisöön.

Amigan johdolle kerrottiin, että yleisö tarvitsee enemmän kaikenlaisia uutisia yritykseltä; eikä vain tyyliin "nämä ovat spesifikaatiot ja päivämäärät", vaan kaikenlaista muutakin. Ehdotettiin seuraavia:

1) He tutkivat mahdollisuuksia tuottaa kaikille käyttäjäryhmille joka toinen viikko tai kuukausittain postituksia, jotka sisältäisivät lahjakrääsää ja uutisia (Gatewayn Prairie News -uutislehtisen tapaan).

2) Jos he todella haluavat osallistua yhteisön toimintaan, he voisivat harkita aktiivista osallistumista (kun mahdollista) UGN:n postituslistan tapaisiin yhteyskanaviin.

3) Kertokaa meille työntekijöiden henkilötietoja, jotta he kuuluisivat yhteisöön. Kertokaa ketä palkataan, heidän taustansa jne.

4) Sisällyttäkää uutisiin tietoa Amiga Inc:n keskusteluista suurten yritysten kanssa.

5) Useat edustajat (en minä) ehdottivat, että Amigan täytyy todella ponnistaa kotisivujensa päivityksiin ja:

a) tehdä .com-osoitteesta asianmukainen, ammattimainen kotisivu;

b) käyttää .net-osoitetta verkkopalveluihin, kuten jakamaan ilmaisia Web-sivuja käyttäjäryhmille ja sähköpostiosoitteita kaikille (kuten gateway.net);

c) käyttää UGN:n .org-osoitetta kaikille käyttäjille ja käyttäjäryhmille suunnatuille uutisille, jotka eivät sovi .com-osoitteeseen.

6) Meidän (UGN) täytyy saada tietokantamme yhteystiedot varmistettua ja päivitettyä, jotta Amiga Inc. voi tavoittaa kaikki käyttäjäryhmät asiaankuuluville postituksilla, jne. Suositeltiin myös, että jokainen käyttäjäryhmä päivittää tietonsa ja sisällyttää kaikkien nykyisten ja entisten jäsentensä postiosoitteen omaan yksityiseen tietokantaansa, jota Amiga Inc. voisi käyttää tiedottaakseen ihmisiä siitä, että "jotain ihmeellistä on tapahtumassa" ja että Amigaa kannattaa pitää silmällä.

- Kehittelijät ja kauppiat

Keskustelimme useista tärkeistä kehittäjien tukemiseen liittyvistä asioista. Jim Collas sanoi, että he voisivat harkita (tai harkitsivat) "sponsoroitua kehitystyötä" (paremman nimityksen puuttuessa), jossa vakiintuneet kehittelijät voisivat anoa Amiga Inc:ltä rahallista tukea projektin tai päivityksen loppuun viemiseen jotain prosenttiosuutta vastaan.

Tehtiin myös erilaisia huomioita kauppiaiden pitämisessä kuvioissa. Ehdotettiin, että Amiga Inc. voisi järjestää tuotteistaan alennuksia Amigan käyttäjäryhmille kaikkien mahdollisten yritysten kautta (eikä vain Amiga-kauppiaiden, vaan myös suurten firmojen, kuten Yamaha (kaiuttimet), 3Com (modeemit ja verkkokortit) jne.).

* * *

Kokonaisuutena lähes kaikki ehdotukset mietittiin auttamaan kaikkia muita Amiga-yhteisön osia (Amiga Inc., käyttäjärühmät, kehittelijät ja kauppiat) tuoden lisää sekä jäsenyyksiä että mielenkiintoa. Tarkoitus oli myös pysäyttää käyttäjärühmiin ja ylipäätänsä Amigaan kohdistuvan kiinnostuksen hidas laskeminen.

Ensimmäistä kertaa, kuten monet teistä todistavat, tunsimme todella, kuinka Amiga Inc. kuunteli meitä ja kuinka he olivat hyvin, HYVIN kiinnostuneita siitä, mitä meillä oli sanottavaa. Tapaamisen aikana saimme selvän kuvan, että Jim Collas ajatteli ääneen ja että suuri osa antamastamme palautteesta tuli heille suurena yllätyksenä; paljon kommentteja tyyliin "meidän pitäisi tehdä tätä" jne. Myöhemmin sunnuntaina johtoportaan jäsen totesi minulle, että hänen käskettiin varmistua siitä, että "tämä tapahtuu", joten itse asiassa odotan melko innolla, että ehdottamamme asiat toteutuvat.

Tämänhetkinen tilanne (puhuin juuri puhelimesta) on, että me (UGN ja Amiga.org) pääsemme pian muodolliseen sopimukseen Amiga Inc:n kanssa Amiga-organisaatioiden keskittämisestä edellä esitetyn kohdan 5 mukaan (ICOA [Industry Council Open Amiga, kehittelijöiden kattojärjestö] äänesti kotisivujensa siirtämisestä Amiga.org-osoitteeseen messuilla perjantaina). Postituksien (edellä kohta 1) ei odoteta alkavan ennen huhtikuun puoliväliä, mikä antaa UGN:lle aikaa ryhmittää joukkonsa.

Meidän täytyy aloittaa käyttäjätietojen kerääminen ja toimittaminen heille niin pian kuin mahdollista.

Amiga Inc. on lisäksi juuri muuttamassa toimistojaan Etelä-Dakotasta San Diegoon, mikä tietysti sitoo koko henkilöstön logistiikka-asioihin. Kun sopimukseen päästään Amiga.org:n käyttämisestä organisaatioiden keskuspaikkana, alkaa muutoksia tapahtua ja alamme saada paljon enemmän uutisia Amiga Inc:ltä, sillä he ovat määränneet työntekijän erityisesti jakamaan uutisia yhteisölle.

Palaute on tervetullutta,

Wayne Hunt

Executive Director
User Group Network

* * *

Yksi huomio, jonka unohdin mainita tapaamisesta, joka oli HYVIN tärkeä:

Jim Collas painotti, että he (Gateway) olivat aliarvioineet tarpeen tukea nykyisiä koneita ja markkinoita, ja hän vakuutti voimakkaasti, että "Classic-koneet eivät ole häviämässä minnekään ainakaan kahteen tai kolmeen vuoteen". Hän ei esittänyt yksityiskohtia muuta kuin mainiten, että he jatkaisivat (tai joidenkin osanottajien mielestä, aloittaisivat) "Classic Amiga"-sarjan tukemista vielä uusien koneiden julkaisun jälkeenkin.

Kun huomioidaan tämä ja Haage & Partnerin OS 3.5 -kalvo, joka mainitsee tulevat laajennukset ja käyttäjärjestelmätuen OS 3.6:n, 3.7:n jne. muodossa, luulen että monet osallistujista olivat erittäin huojentuneita siitä, ettei heidän tarvitse heittää nykyisiä koneitaan pois uusien saapuessa. Samaan tapaan kuin Apple jatkoi Apple][-sarjan tuotantoa pitkään Macintoshin

julkistamisen jälkeen.

Wayne Hunt

Executive Director
User Group Network

1.22 Euro Amigalle

```
<=====>
Euro Amigalle
Janne Sirén
<=====>
```

Suomen ja 10 muun Euroopan maan uusi virallinen valuutta euro jakaa mielihyvettä, mutta se on silti vuoden alusta todellisuutta - tosin vielä toistaiseksi pelkkänä tilivaluuttana. Käteiseurot tulevat käyttöön 1.1.2002 alkaen. Yksi euro vastaa 5,94573 Suomen markkaa, kunnes se korvaa markan täysin viimeistään 1.7.2002. Tämän jälkeen Suomen Pankki vaihtaa markkoja euroiksi vielä vuoteen 2012 saakka.

Kuva

Eurolla on virallinen, hieman E-kirjainta muistuttava symboli, jonka esittäminen tulee epäilemättä osoittautumaan yhä tarpeellisemmaksi myös kotitietokoneen ruudulla. Amigan viimeisin käyttöjärjestelmäpäivitys julkaistiin kauan ennen euroa, joten tukea sille joudutaan hakemaan muualta. Onneksi Aminetiin on ilmestynyt useampikin ratkaisu ongelmaan. Aminetistä löytyy myös ohjelma euron ja kansallisten valuuttojen välisten valuuttamuunnosten tekemiseen.

Lisätietoja eurosta valuuttana löytyy osoitteesta www.euro.fi, jossa on myös linkkejä muille euro-aiheisille sivuille. Euron symbolin saa graafisena esityksenä eri kuvaformaateissa osoitteesta <http://europa.eu.int/euro/html/dossiers/00203/html/index-EN.html>.

EuroHack

<ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/boot/EuroHack.lha> (2 kt)

Kuva

Jilles Tjoelkerin EuroHack asennetaan ajettavaksi koneen käynnistyessä ja se lisää euron tunnuksen Amigan sisäänrakennettuun kahdeksan pisteen topaz-kirjasimeen. Euro tottelee ASCII-arvoa 164 korvaten yleisen kansainvälisen rahayksikön merkin ja löytyy Amigan perusnäppäinkartalla painamalla Alt-Y. Huomaa, että euron sijoittaminen paikkaan 164 on ISO Latin-9-standardin mukainen ja siten Amigalle sopiva tapa. Esimerkiksi Microsoft sijoittaa euron kuitenkin koodiin 128.

FlodisEuro

<ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/text/font/FlodisEuro.lha> (8 kt)

Kuva

Topaz on melko karu ja pieni fontti, eikä kovin yleisesti pidetty. Toinen vaihtoehto on Johan Björnsonin FlodisEuron nimellä kulkeva suhteellinen 12 pisteen serif-kirjasin, jossa on euron tunnus samassa paikassa kuin Euro-Hackatussa topazissa (ASCII 164). Ainakin kirjoitushetkellä Aminetissä ol-
lutta Flodis-pakettia vaivasi tosin pieni bugi: FlodisEuro.font viittasi hakemistoon Flodis, eikä FlodisEuro, kuten paketissa oleva hakemisto on loogisesti nimetty. Ongelma ratkesi uudelleennimeämällä FlodisEuro-hakemisto nimelle Flodis. FlodisEuro-paketin readme sisältää myös pohdiskelua euron tunnuksesta, rahayksiköstä itsestään sekä merkin sijoittumisesta ASCII-taulukossa.

WCP Fonts

<ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/text/bfont/WCPfonts.lha> (24 kt)

Kuva

Lisää vaihtoehtoja tarjoaa Matt Chaputin WCP Fonts -paketti, joka sisältää kaksi euro-yhteensopivaa, suhteellista sans-serif-kirjasinta: 14-pisteen Xander ja 15-pisteen Willow (kuvassa). Myös niissä euron tunnus on sijoitettu ASCII-koodille 164.

MS2AmigaEuro

<ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/text/misc/m2aeur10.lha> (5 kt)

Edellä mainittiin yhtensopivuusongelmasta euron tunnuksen koodauksessa. Tein tähän pulmaan pienen apuohjelman, joka muuttaa tiedostoista Microsoftin euromerkit Amigalla käytettyyn muotoon ja päinvastoin.

EuroConv

<ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/misc/EuroConv.lha> (21 kt)

Kuva

Olivier Leroy'n EuroConv on ranskankielinen, mutta kieltä taitamattomallekin helppokäyttöinen ohjelma rahasummien muuntamiseksi euroiksi. Mukana tuleva tietokanta osaa kahden desimaalin likiarvot kotoisen markkamme lisäksi seuraaville valuutoille: Yhdysvaltain dollari (USD), Saksan markka (DEM), Ranskan frangi (FRF), Alankomaiden guldeni (NLG) ja Sveitsin frangi (CHF).

Ohjelman käyttö on helppoa: valitaan vain muunnettava valuutta oikealla olevasta listasta (Suomen markka on FIM) ja kirjoitetaan sitten haluttu summa euroissa ylempään valitsimeen ja markkamäärä ilmestyy alempaan. Voit myös kirjoittaa markkamäärän alempaan valitsimeen, jolloin ylempään valit-

simeen ilmestyy vastaava euromäärä.

Tarkempia markkamuuunnoksia haluavien kannattaa muokata EuroConvin EuroConv.dat-tiedostosta FIM:n jälkeinen rivi muotoon: 5.94573, joka on virallinen, lopullinen muuntokerroin euron ja Suomen markan välille. EuroConv.dat muodostuu rivipareista, joiden ylempi rivi on valuutan tunnus ja alempi muuntokerroin. Tiedostoon voi myös lisätä uusia rivipareja.

Lisää tarkkoja muuntokertoimia voi käydä poimimassa tietokantaan lisättäväksi vaikkapa Suomen virallisilla euro-sivuilla olevasta laskurista, joka löytyy osoitteesta <http://www.euro.fi/laskin/laskin.html>. Euro-sivujen laskin tuntee kaikkien euro-maiden kansallisten valuuttojen peruuttamattomat muuntokurssit, jotka astuivat voimaan vuoden vaihteessa.

1.23 Poweria!

```
<=====>
Poweria!
Janne Sirén
<=====>
```

Merkittävä edistysaskel Amigan PowerPC-rintamalla oli PowerPC-tuen sisällyttäminen AmigaOS 3.5:een. Heinä-elokuussa julkaistava AmigaOS 3.5 sisältää WarpOS:n PowerPC-kernelin ja myös Phase 5 on myöntynyt tukemaan tätä kerneliä tulevilla tuotteillaan. Nykyisinhän PowerUp- ja WarpOS-kernelien yhteiskäyttö on tuottanut hienoisia ongelmia ja asettanut myös ohjelmistokehittäjät vaikean valinnan eteen. Lisätietoja AmigaOS 3.5:stä saat Amigan kotisivuilta www.amiga.com.

Muita viimeisen kuukauden aikana Amiga-maailmaa pompotelleita PowerPC-uutisia ovat olleet tiedot uusista PowerPC G3- ja G4-kiihdyttimistä. Tiedotusryöppy sai alkunsa, kun Zorro III -pohjaista G3-korttia jo pidempään julkiestikin nyplännyt Escena (www.escena.de) kertoi 12. maaliskuuta muutoksista kortille ja mainitsi mm. mahdollisuuden liittää lisäkortille PCI-korttipaikkoja. Perässä seurasivat Phase 5 ja met@box (entinen PIOS) omine ilmoituksineen ja niitä seuranneine lukuisine lisäilmoituksineen. Tutkimme tiedotteet ja selvitimme, mistä loppujen lopuksi on kyse.

Escena liitetään Zorro III -väylään

Escenan PowerPC-kortti Brainstormer tulee käyttämään 233 - 400 MHz PowerPC G3 -suoritinta ja 512 kt - 1 Mt välimuistia. Zorro III -väylään liitettävällä kortilla ei ole lainkaan 680x0-suoritinta, ja emolevylle jäävää suoritinta käytetään vain keskeytysten hallintaan. 680x0-ohjelmia ajetaan Haage & Partnerin WarpOSia varten kehittämällä 680x0-emulaatiolla. Escenan kortti käyttää myös WarpOS-kerneliä.

Emulaation käytön etuna on selvästi nopeampi PowerPC-ohjelmien suoritusnopeus sekä edullisempi hinta ja 680x0-suorittimien saatavuusongelmien välttäminen, mutta haittana tietysti mahdolliset yhteensopivuus- ja nopeusongelmat 680x0-ohjelmien suorituksessa. Haage & Partnerin 680x0-emulaatio on kuitenkin ilmeisen pätevä, joten PowerPC-tehojen kasvaessa päästäneen emulaatiolla jopa ohi 68060:n suoritustehon.

Brainstormer sisältää täydellisen PCI-väylän, johon voidaan liittää esimerkiksi PCI-näytönohjain tai I/O-kortti. Uusi ratkaisu käyttää PCI-väylää mahdollistamaan valmistajan mukaan myös paremmin Zorro II -tuen, joten ehkäpä näemme Brainstormerin Amiga 2000:llekin (tai Zorro II -varustetulle A1200:lle).

Phase 5 herää horroksestaan

Phase 5 (www.phase5.de) on ehelläyt Amiga-maailmassa jo pidempään hiljaiseloa, eikä edes tuntunut tekevän kovin suurta numeroa BVision-näytönohjainten julkaisusta. Moni aavistelikin jo Phase 5:n siirtyneen tyystin vehreämmille Macintosh-laitumille, kunnes ehkäpä Escenan G3-kortin innoittamana myös Phase 5 päätti palata katsomaan, löytyisikö kiinnostusta uudelle PowerPC-kortille.

Alkuperäisessä tiedotteessaan 19. maaliskuuta Phase 5 kertoi uudesta CyberStorm G3/G4 -projektistaan Amiga 3000/4000:lle (ja muille koneille, joissa on yhteensopiva "fast slot" -prosessoriväylä). Kortit käyttävät PowerPC 750 - ja PowerPC 7400 (G4 Altivecin kera) -suorittimia, eikä niissä olisi lainkaan 680x0-suorittinta Escenan tapaan. Merkittävä ero oli kuitenkin liitännä suoraan prosessoriväylään, jolloin koneeseen ei jää lainkaan 680x0-prosessoria. Kortilla on myös PCI-väylä lisälaitteille. CyberStorm G3/G4 käyttää SDRAM (PC-100) DIMM -muistipalikoita.

Phase 5 on sittemmin tarkentanut ominaisuusluetteloa kahteen otteeseen. 23. maaliskuuta julkaistussa tiedotteessaan Phase 5 kertoo lisänneensä kortilleen ilman lisähintaa Ultra Wide SCSI-II -ohjaimen. He tarkentavat myös, ettei CyberVisionPPC tule toimimaan uudella kortilla, sillä näytönohjain kannattaa kuitenkin liittää PCI-väylään. Phase 5 arvioi myös 680x0-emulaation nopeuden 400 MHz:n G3:lla noin 50-80% oikeaa 68060:aa nopeammaksi. Phase 5 kommentoi samalla A1200-versiota liian hankalaksi toteuttaa.

Kymmenen päivää alkuperäisen ilmoituksensa jälkeen Phase 5:n G3/G4-perhe oli kasvanut melkoisesti. Entinen PIOS, nykyinen met@abox, nimittäin julkaisi 24. maaliskuuta tiedot omasta G3-kortistaan, joeCARDista, josta tulee myös A1200-yhteensopiva malli. Yhtäkkiä G3/G4-kortti oli mahdollinen A1200:lle myös Phase 5:n mielestä. Phase 5:n mallistoon lisättiin Blizzard G3/G4 sekä vastauksena joeCARDin USB-liittimille neljä 400 megabitin FireWire-porttia. A1200:lle on tarjolla 300 MHz G3- ja G4-kiihdyttimet ja A3000/4000:lle 400 MHz G3- ja 300 MHz G4-turbot. Arvioidut hinnat pyörivät 600:n ja 950 euron välillä (ilman veroja).

Phase 5 on tarkistanut myös hinnoitteluaan ja kertoo tekevänsä yhteistyösopimuksia toimittakseen riittävät ohjelmistot kortin mukana. Phase 5 on kuitenkin edelleen ainoa kolmesta G3-valmistajasta, joka haluaa tuhannen kortin ennakkotilauksen ja osittaisen ennakkomaksun, ennen kuin lähtee valmistamaan kortteja. Ennakkotilajaat tosin saavat reilun alennuksen ja ilmaisen postituksen kaikkialle maailmaan.

Lisätietoja: <http://www.phase5.de/amiga/csg3bzg3e.html>

met@abox yllättää positiivisesti

Entiset Escomin aikaiset Amiga Technologisien työntekijät perustivat aikoinaan PIOSin, josta myöhemmin tuli met@box (www.metabox.de). Muiden muassa entinen Commodoren insinööri Dave Haynie työskentelee met@boxilla. Yritys on alusta saakka ollut kiinnostunut osallistumaan Amiga-markkinoille, mutta sopivaa tilaisuutta vain ei Amiga-sotkujen keskellä ole tarjoutunut. met@boxin ilmoitus joeCARD-korteista Amigalle tuli siis suurena yllätyksenä.

JoeCARD tulee olemaan tarjolla merkittävimille Amiga-malleille (A1200/2000/3000/4000) ja kortilla on 333 (A1200) tai 400 (muut) MHz PowerPC 750 (Lonestar) G3 -suoritin sekä Phase 5:n tapaan megatavun verran välimuistia. Myöskään joeCARDilla ei ole 680x0-suoritinta. Kortilla on USB-liitäntä sekä A1200-mallia lukuunottamatta PCI-yhteensopiva liitäntä tulevia laajennuksia varten. Muisteina käytetään SDRAM DIMMejä. A1200-mallin hinnaksi kaavaillaan 599 euroa ja 400 MHz:n mallit maksavat noin 899 euroa (ilman veroja). met@box arvioi korttien toimitusten alkavan vuoden kolmannella neljänneksellä.

met@box julkaisi lisätietoja kortistaan juuri ennen lehden julkaisua, 31. maaliskuuta ja tarkensi A1200-kortin (AmiJOE 1200) sisältävän laajennusmoduulin, jossa on joko USB- tai Fast SCSI-II -liitäntä. Toisin kuin Phase 5:n vastaava, AmiJOE 1200 tulee mahtumaan tavalliseen A1200-koteloon! AmiJOE 2000/3000/4000 tulee olemaan isokokoisempi ja sisältämään USB:n vakiona, sekä PCI-yhteensopivan liitännän, johon voidaan liittää MultiJOE-lisäkortti, jossa on Ultra SCSI-II, 2D/3D-näytönohjain, genlock, värinän poistaja ja AC-97-ääni.

Yritys kommentoi myös FireWireä toteamalla sen ehkä soveltuvan hyvin videoeditoijille, mutta he uskovat USB:n palvelevan paremmin peruskäyttäjien tarpeita. met@box kommentoi myös G4:ää kertomalla, ettei suoritin ole valmis toimitettavaksi vielä AmiJOE:n julkaisun aikaan. Myös met@box tutkii kuitenkin mahdollisuuksia sen käyttöön jatkossa.

Lisätietoja: http://www.realdreams.cz/amiga/local/31_3joecard.html ja <http://www.joecard.com>

Päivityksiä Phase 5:n ohjelmistoihin

Phase 5 on julkaissut maaliskuun aikana useita päivityksiä CyberStorm PPC - ja Blizzard PPC -korttien ohjelmistoihin. Päivitykset löydät osoitteesta <ftp://ftp.phase5.de/pub/phase5/ppc/>.

1.24 Amigan uusi pääjohtaja, Jim Collas kertoi vallankumouksesta

<=====

Amigan uusi pääjohtaja, Jim Collas kertoi vallankumouksesta
Janne Sirén

<=====>

Amigan uusi pääjohtaja Jim Collas esitteli itsensä ensimmäistä kertaa Amiga-yhteisölle Amiga '99 -messuilla St. Louisissa maaliskuussa. Collas pyysi

anteeksi Gatewayn laiminlyöntejä Amiga-käyttäjien osalta ja lupasi emoyhtiön viimeinkin antaneen Amigalle tarpeeksi vauhtia ja tunnustusta suunnitelmien täysipainoiseen toteuttamiseen. Taas kerran Amiga-kansalle luvattiin siis parempia aikoja. Collas kiteyttää puheessaan myös Amiga Inc:n tärkeimmät uutiset, joten se on ihan informaatioisällöltäänkin tutustumisen arvoinen.

Seuraava ei ole suora käänös Jim Collasin puheesta, mutta se seurailee kuitenkin puheen aikajärjestystä ja kertaa tärkeimmät esille tulleet asiat. Puhetta on myös hieman kommentoitu. Jos haluat tutustua puheeseen kokonaisuudessaan ja vieläpä kuunnella sen itse, kopioi Amiga User Group Networkin tarjoamat ADPCM3- tai MP3-äänitiedostot osoitteesta <http://ugn.amiga.org/events/audio/amiga99/>. Suomen Amiga-käyttäjät ry. on luvalla siirtänyt äänitiedostot myös kotimaiselle FTP-palvelimelle (ks.

artikkeli

Suomen

Amiga-käyttäjät ry:n alkuvuoden tiedotteet), josta puheen saa siirrettyä vieläkin rivakammin.

Kaikkien aikojen mahtavin yhteisö

Puheensa aluksi Jim Collas keventää tunnelmaa pahoittelemalla olevansa myöhässä ja kertoo eksyneensä matkalla hotellin sokkeloihin. Yleisö reagoi nauramalla ja puhe pääsee käyntiin leppoisissa merkeissä. Lisää vettä myllyyn tuo Collasin kommentti Amiga-yhteisöstä: "Amiga-yhteisö on todella kaikkien aikojen mahtavin yhteisö tietokoneteollisuudessa."

Hän ihmettelee sitä, kuinka Amiga-yhteisö on kestänyt vuosia ilman kunnan tukea. Hän on myös hieman hämillään siitä, sillä yhteisö on tehnyt hienoja asioita, ja emoyhtiö Gateway on laiminlyönyt Amigaa. Collasin mielestä Gateway on tunaroinut pari vuotta, eikä hän yritä piilotella sitä. Hän toteaa, ettei tämänhetkinen tilanne ole kovin hyvä, eikä ongelmaan ole nopeaa ratkaisua.

Collas jatkaa samaan hengenvetoon kertomalla, että Amigalla on kuitenkin upea tilaisuus käsissään. Hän tiedostaa, että osa kuulijoista ajattelee, että "olemme kuulleet tämän aikaisemminkin, nyt se taas tulee: vision esittely, osa 5... osa 12". Collas toteaa kuitenkin, etteivät samat ongelmat tule jatkumaan, samoja virheitä ei tulla toistamaan. Hän ei odota kuulijoiden uskovan, mutta hän odottaa että hänelle annetaan tilaisuus.

Kaiken kaikkiaan puheen alusta jää hyvin maanläheinen, rehellinen vaikutelma. Collas tuntui ymmärtävän Amiga Inc:n ja Gatewayn tekemiä kommunikaatiovirheitä ja vaikutti olevan niistä aidosti pahoillaan.

Kuka, mikä, Jim Collas?

Seuraavaksi Collas kertoi hieman omasta taustastaan. Hän aloitti Gatewaylla kuusi ja puoli vuotta sitten teknisen osaston johtajana ja on hiljalleen kerännyt harteilleen lisää vastuuta. Hän kehuu Gatewayta upeaksi paikaksi työskennellä, hyvin ihmisläheiseksi, hyvin aggressiiviseksi. Viimeiset kolme vuotta Collas on toiminut yhtenä Gatewayn varapääjohtajana vastualueena kaikki yrityksen tuotteet.

Kun Collas tuli töihin Gatewaylle, se oli jo noin miljardin dollarin liikevaihtoa pyörittävä yritys, joka kilpaili IBM:n, Compaqin, Hewlett-Packardin ja Dellin kaltaisten suuryritysten kanssa. Collas kertoo, että heillä oli jo tuolloin varsin hyvä pöytäkoneiden tuoteperhe. Hänellä oli alaisinaan kuitenkin vain kaksi insinööriä ja kourallinen teknikkoja.

Collas tarkoittaa kasvattaneensa pienestä, etelä-dakotalaisesta tiimistä kuuteen kuuden ja puolen vuoden aikana laajaa, kansainvälistä organisaatiota; perustaneensa ryhmiä eri puolille maailmaa ja lisänneensä joukkoon kokonaisia yrityksiä, jotka Gateway on ostanut. Collas huolehti myös kaikista sopimuksista alihankkijoiden kanssa, joten hänellä on paljon yhteyksiä tietokoneteollisuudessa.

Hänen vastuullaan on ollut myös Gatewayn tuoteperheen laajentaminen yhdestä pöytä-PC-mallistosta kannettaviin, palvelimiin, työasemiin, ohjelmistopaketteihin ja Internet-yhteyksiin. Nykyisellään Gateway julkaisee noin 20 merkittävää tuotetta vuodessa, ja Collas on ollut mukana parissasadassa tuoteohjelmassa, joten hän tuntee omaavansa runsaasti kokemusta tuotteiden julkaisun saralla.

Collas jatkaa Gatewayn julkaisseen hänen johdossaan innovatiivisia ja riskitriitaisiakin tuotteita, kuten televisioon liitettävä Destination-PC ja gateway.net-Internet-palvelu. Jälkimmäinen ei varmaankaan kuulosta kovin ristiriitaiselta, mutta tuohon aikaan Microsoft olisi halunnut kaikkien käyttävän heidän MSN-palveluaan, joten se ei ollut kovin iloinen Gatewayn uudesta aluevaltauksista. Yleisö ylti suosionosoituksiin.

Gateway.netin julkistamista seuranneella viikolla käytiin Collasin mukaan puhelinkeskusteluita, joita hän ei voi toistaa... Gateway on jatkanut omapäistä linjaansa toimittamalla koneidensa mukana Netscapen ja Corelin ohjelmia Microsoftin vastaavien tuotteiden sijaan. Puheen ulkopuolelta huomautettakoon, että Corel on tietävästi kertonut eräässä alan lehdessä kääntävänsä Corel Officen seuraavan sukupolven Amigalle.

Seitsemän viikkoa ennen puhettaan Collas keräsi koko osastonsa yhteen puhelinten välityksellä, noin 600 ihmistä eri puolilta maailmaa, ja ilmoitti heille lähtevänsä nykyisistä tehtävistään Gatewaylla ottaakseen vastaan Amigan pääjohtajan tehtävät. Collas kertoo, että hänen alaisensa olivat itse asiassa melko äimistyneitä. Suuri kysymys heidän huulillaan oli "miksi?" He eivät ymmärtäneet Amigaa tai sitä, miksi Collas lähtee.

Collas vastaa kysymykseen kertaamalla PC-markkinoiden tilaa. Hän uskoo, että hänen vastauksensa on juuri se syy, jonka vuoksi Amiga-yhteisökin on pysynyt koossa. "Oivallus numero yksi", Collas aloittaa, ja yleisö keskeyttää aplodeilla.

Päättynyt vallankumous

"Oivallus numero yksi: PC-vallankumous on päättynyt", Collas jatkaa ja vakuuttaa, ettei puhu vain lämpimikseen. Hän kertoo seuranneensa markkinoita hyvin läheltä ja huomanneensa, että kehitystä kyllä tapahtuu, mutta ei todellista innovaatiota. Hän on turhautunut jo vuosia yrittäessään innovaatiota markkinoilla, joka ei ole sallinut sitä.

Collas kertoo kartoittaneensa kuluttajatietokone markkinoiden suurimmat innovatiiviset keksinnöt viimeisen kahdenkymmenen vuoden ajalta. Hän mainitsee mm. Apple I:n ja II:n ja kertoo tehneensä aikoinaan Apple II:lle kiihdytinkortin. Yleisö innostuu kyselemään kiihdytinkortista ja Collas mainitsee sen sisältäneen ensimmäisen välimuistitoteutuksen henkilökohtaisessa tietokoneessa.

Kysymyssateessa puhe harhautuu hetkeksi Collasin henkilökohtaiseen historiaan, ja hän kertoo aloittaneensa tietokoneuransa ohjelmoimalla videopeljä Atarin pelikoneiden ja Commodore 64:n kaltaisille klassikoille. Collas kertaa myös ensikokemuksiaan Amigasta: hänen näkemänsä prototyyppi oli yksi suuri johtohässäkkä.

Palatessaan taas varsinaiseen aiheeseensa Collas kertoo, kuinka näiden innovatiivisten tuotteiden jälkeen joskus vuoden 1994 paikkeilla, kun Intel-arkkitehtuuri ja Windows olivat lyöneet itsensä läpi, innovaatio hävisi; vahvat standardit tukahduttivat vallankumoukselliset keksinnöt. Collasin mielipide on, ettei vuoden 1994 jälkeen tietokone teollisuudessa ole tuotu markkinoille ainuttakaan todella vallankumouksellista tuotetta.

Collas toteaa, etteivät tehokkaammat prosessorit, suuremmat kiintolevyt, nopeammat CD-ROM-asetat tai Windows 98 ole vallankumouksellisia; "evolutionary, not revolutionary". Ja juuri tästä syystä Collas uskoo, että myös Amiga-yhteisö on vielä voimissaan: emme ole löytäneet mitään sellaista uutta, joka olisi todella vallankumouksellista.

Tilaisuus uudelle vallankumoukselle

"PC-vallankumous on päättynyt, tietokonevallankumous ei." Collas vetoaa tietokone teollisuuden ymmärtämykseensä sanojensa vakuudeksi. Hänen mukaansa uusi tietokonevallankumous odottaa horisontissa. PC on tullut tiensä päähän, se ei tule enää erityisemmin parantamaan ihmisten elämän laatua. Usein puhutaan siitä, mitä tietokoneiden pitäisi tehdä, mutta hyvin harvoin ihmiset käyttävät tietokoneita muuhun kuin perusasioihin.

"Oivallus numero kaksi: horisontissa on uusi vallankumous." Collasin näkemyksen mukaan tapa, jolla ihmiset mieltävät tietokoneet, tulee muuttumaan. Alkaessaan puhua helppokäyttöisyydestä Collas varoittaa sekoittamasta helppokäyttöisyyttä vähäiseen tehokkuuteen. Hän vertaa leikkisästi Avaruusseikkailu 2001:n HAL 9000 -tietokoneeseen: hyvin helppo käyttää, mutta todella tehokas. Tämä vallankumous ei tule PC-arkkitehtuurista, se ei Collasin mukaan voi tulla sieltä.

Kolmas oivallus, jonka seurauksena Collas päätyi Amiga-ratkaisuun, liittyy siihen, mistä tämä vallankumous voi ylipäättänsä tulla. Hänen mielestään se ei voi tulla suuryrityksiltä. Suuryritykset eivät, Collasin mukaan, ole koskaan johtaneet merkittäviä vallankumouksia. Collas on työskennellyt suuryritykselle, ja vieläpä mielestään yhdelle parhaimmista suuryrityksistä, mutta silti sellaisessakin yrityksessä Amigan kaltaiset tilaisuudet helposti tukehtuvat. Vallankumousta johtaa intohimo, ei raha.

Collas vertaa Internetiin, joka selvästikin on ollut vallankumouksellinen: "Mitkä ovat olleet ne yritykset, jotka ovat olleet menestyksekkäimpiä?" Hän mainitsee muutamia yrityksiä, kuten Yahoo, Excite! ja Amazon.com. Viimeksi mainitun kohdalla yleisöstä huomautetaan, ettei se ole tuottanut voittoa,

johon Collas näpäyttää: "Mitä sanoinkaan intohimosta ja rahasta?" Hän jatkaa puhuvansa nyt vallankumouksista, ei taloudellisesta voitosta. Collas painottaa sitä, että innovaatiossa suuryritykset näyttävät vain sivuosia, kun taas todelliset vallankumoukset tulevat pieniltä yritysiltä.

"Oivallus numero kolme: Amiga-yhteisö on vallankumouksellinen armeija tätä vallankumousta varten." Jenkkiläisen mahtipontiselta kuulostavien sanojen takaa paljastuu kuitenkin havainto: "Amiga-yhteisö on raivoisa, innovatiivinen, sankarillinen, joustava - tavalla, jota ei uskoisi todeksi." Collas uskoo, että tällä joukolla voi olla ratkaiseva vaikutus uuden tietokonevallankumouksen onnistumisessa.

Collas jatkaa, etteivät vallalla olevat voimat halua muutosta. Hän mainitsee myös muita tahoja, jotka yrittävät ajaa vallankumousta: Sun, Apple, Netscape, "ehkäpä jopa Linux-yhteisö". Collas pitää kuitenkin Amiga-yhteisöä näistä vallankumouksellisista voimista, kuten hän asian ilmaisee, kaikkein parhaana.

Ja se, Collas kertoo, on syy, miksi hän jätti taakseen hyvin arvostetun aseman. Collas olisi hyvin voinut jatkaa Gatewaylla, mutta sieltä käsin hän ei omien sanojensa mukaan olisi koskaan voinut johtaa seuraavaa suurta tietokonevallankumousta.

Innovaation vastaisku

Collasin mukaan tilaisuus on ideaalinen. Hän ei halua vähätellä Amigan tekemiä virheitä, mutta tilaisuus on silti käsillä. Collas puhuu kokonaan uudesta tietokoneiden lajista, jota hän kutsuu nimellä "information appliances" ja joiden valmistusmäärien hän uskoo ohittavan PC-laitteistojen valmistusmäärät vuoteen 2002 mennessä.

Tietokoneteollisuus on valmis muutokseen, kertoo Collas. PC-arkkitehtuurin rajat ovat tulleet vastaan ja teollisuudessa aletaan hiljalleen tiedostaa tämä. Amigan tehtävä on nyt keksiä, kuinka lyödä tilaisuudella rahoiksi.

Collas tarkentaa käyttämäänsä sanaa "informaton appliance" kertomalla, ettei sillä tarkoiteta vain digitaalisia julisteita ja jääkaappeja, vaan sel-laiseksi voidaan laskea esimerkiksi huipputehokas pelikone, joka voidaan liittää Internetiin. Kategoriat tulevat sekoittumaan, mutta Amigan kannalta tärkeintä on olla mukana kaikilla aloilla luomassa standardeja.

Collas uskoo, että vuoteen 2003 mennessä PC- ja information appliance-laitteiden yhdistelmiä on maailmassa 350 miljoonaa, joten on ilmeistä, että heidän visionsa mukaan markkinat ovat valtaiset. Hän jatkaa, että mahdollisuus haukata tuosta markkinakakusta suuri palanen on ulottuvillamme. Vaikka Amigan suunnitelmien toteutus on viivästellyt, hän uskoo, että suunnitelma on oikea.

Keventääkseen tunnelmaa Collas heittää erästä boing-palloja sisältävää diagrammia selittäessään osuvasti pilailleen: "En tiedä, pitäisikö minun sanoa tätä... Olemme yhteisönä niin rohkeita, että ehkä yksi iskulauseistamme pitäisi olla 'the company with balls'." Yleisö vastasi asianmukaisesti re-peämällä nauruun.

Amigan tavoite on saada vuoden 1999 viimeiseen neljännekseen mennessä uuden

Amiga-käyttöympäristön versioon 4.0 perustuvia koneita: developer-järjestelmä ja uusi multimediakone, johon Collas lupaa hyvää graafista suorituskykyä. Ne voivat räjäyttää tien auki useille muillekin uusille koneille. Collas painottaa, että he haluavat tehdä järjestelmästä avoimen, jotta muutkin voivat osallistua innovatiivisten Amiga-tuotteiden valmistamiseen.

Yleisöstä herää kysymys: eikö 4.0 nimenä jo hylätty? Collas vastaa, että sitä on tässä tapauksessa käytetty erottamaan 4.0:n ja 5.0:n erot. Lopullinen versionumerointi lienee vielä lyömättä lukkoon.

Mikä on vallankumouksellista?

Collas kertoo, kuinka vaikeaa on kehittää vallankumouksellinen suunnitelma, sillä vallankumoukselliset tuotteet eivät aina näytä siltä mitä me odotamme.

Collas jatkaa kertomalla yhden Amiga-käyttäjän hänelle kirjoittamasta viestistä ja toteaa samalla, että hän yrittää lukea kaiken postinsa ja kaivaa sieltä hyödyllistä informaatiota. Yllättäen Collas lainaa puheessaan erästä suomalaista Amiga-käyttäjää, jonka nimestä en valitettavasti oikein saanut selvää.

Viestin sisältö oli kuitenkin selvä: "Jotta ihmisten silmät todella saataisiin auki, uuden Amigan pitäisi olla niin paljon parempi kuin nykyiset PC:t, etteivät he usko sellaista teknologiaa olevan olemassakaan." Collas kommentoi: "Siinäpä pulma, eikö?"

Ja pulmaa siinä onkin kerrakseen, jos ajattelee tietokoneita perinteisellä tavalla, mutta vallankumouksen täytyy rikkoa perinteitä. Seuraavaa vallankumousta ei Collasin mukaan tule syyttämään laitteiston teho. Hardware on tietenkin tärkeää, ja erittäin tehokas sellainen on osa Amigan suunnitelmaa.

Seuraava vallankumous tulee käyttöympäristöstä, siitä, kuinka koko paketti hitsautuu yhteen. Collas valittelee, ettei voi mennä tarkempiin yksityiskohtiin kilpailijoiden vuoksi, mutta vakuuttaa, että Amiga tekee kovasti töitä suunnitelmansa suojaamiseksi ja viittaa mm. patenttien hakemiseen. Amiga ei halua pitää Amiga-yhteisöä pimennossa.

Collas antaa kuitenkin esimerkin vallankumouksesta, jota ei johtanut laitteisto: Macintosh. Hän vakuuttelee, ettei Amigan suunnitelmilla ole mitään tekemistä sen kanssa, mutta esimerkki antaa tuntumaa. Macintosh, kun se julkaistiin, ei ollut vallankumouksellinen laitteistoltaan. Macintosh keskittyi johonkin sellaiseen, joka todella vaikutti ihmisten tapaan elää ja käyttää tietokoneita. Macintoshan toteutti ensimmäistä kertaa todella menestyksekkäästi ikkunoidun käyttöliittymän.

Sitten hän jatkaa antamalla vihjeitä Amigan tulevaisuudesta. Ensinnäkin he tutkivat aivan uusia ohjelmointimenetelmiä, joita ei ole nykyisin käytössä. Toisekseen avainsanoja ovat skaalautuvat arkkitehtuurit ja hajautettu tietojenkäsittely. Verkot tulevat olemaan olennainen osa tulevaisuuden tietokonemaailmaa, ei vain jokin lisäpalikka.

Collas innostuu määrittelemään Amigan henkeä kertoessaan, kuinka uuden Amigan omistaja voi taas kerran sanoa: "Katsos tuota, kukaan muu ei voi tehdä

sitä millään muulla järjestelmällä".

Kuinka palaset loksahtavat yhteen...

Uuden Amigan edistyneisyys tulee olemaan yksityiskohtien yhdistelmä: laitteisto, ohjelmisto, käyttöjärjestelmä, käyttöliittymät, se kuinka nämä palaset loksahtavat yhteen - se on Collasin mukaan tärkeintä.

Yksi tärkeimmistä asioista on, että uusi Amiga tulee olemaan hyvin skaalautuva, eikä vain suoritustehon näkökulmasta, vaan myös käytön näkökulmasta. (Amiga Inc. on selvästi lukenut alan kooperinsa.) Collas kiteyttää: "Haluan Amigan merkitsevän tietojenkäsittelyä elämässä."

Amiga haluaa, että yhtä hyvin kuusivuotias lapsi osaa valjastaa koneensa valtaisan suorituskäytönä kuin että perehtynyt tietokonefriikki tuntee käsissään olevan maailman tehokkaimman tietokonearkkitehtuurin. Ja Collas uskoo, että Amigalla on vastaukset näihin tarpeisiin, ja kun uudet järjestelmät tulevat ulos, koko tietokoneollisuus kiinnittää vihdoin huomiota ja toteaa: "Wow!"

Uusi järjestelmä tulee olemaan niin erilainen, että Collas uskoo ihmisten näkevän sen vallankumouksena. Nopeammat suorittimet tai suuremmat kiintolevyt eivät yksin tuo vallankumousta.

Uusi nimi, tadaa: AmigaSoft

Amigan uuden käyttöympäristön nimeksi tulee AmigaSoft. Collas kutsuu sitä käyttöympäristöksi, koska käyttöjärjestelmä on nimityksenä hänen mukaansa liian rajoittunut. Käyttöympäristöön kuuluu paitsi käyttöjärjestelmä, myös verkottumiseen, käyttöliittymiin yms. liittyvät komponentit.

AmigaSoft 4.0 tulee olemaan uuden vallankumouksellisen järjestelmän ensimmäinen painos kehitysympäristöä ja multimediatietokonetta varten, eräänlainen käyttökelpoinen alpha-versio lopullisesta tuotteesta. 5.0 sisältää sitten loputkin tarpeelliset ominaisuudet, mukaanlukien moniprosessorituki ja siirrettävyys. 4.0 on tarkoitettu yksiprosessorikoneille, jotta se saadaan valmiiksi mahdollisimman pian ohjelmistokehittelijöiden käsiin.

Collas sivuaa puheessaan myös AmigaOS 3.5:tä, jolle on kaavailtu julkaisu-päivää heinä-elokuussa. Collas kommentoi ihmisten ajatuksia päivityksen tarpeellisyydestä tai turhuudesta sanomalla kertomalla oman näkemyksensä: "Kun otin ohjat käsiini kuusi tai seitsemän viikkoa sitten, totesin, että yksi asia meidän täytyy tehdä, nimittäin todella ruveta tekemään asioita."

Hän jatkaa, ettei tiedä oliko se aivan täydellinen tai oikea havainto, mutta yksi asia on varmaa: se tehdään. Kehitystä, askelia, liikettä eteenpäin jne.

Collas luettelee muitakin päivämääriä ja detaljeja: AmigaSoft 4.0 alpha-versio syyskuussa 1999, johon kuuluisi paitsi ohjelmisto, myös viitelaitteistoa sekä tietoa siitä, miten kehittää uusia Amiga-laitteita lisenssillä.

Lopullinen 4.0 julkaistaan joskus vuoden 1999 viimeisellä neljänneksellä ja sen myötä uusia Amiga-multimediatietokoneita, jotka ovat paitsi suorituskyvyllään myös edullisella hinnallaan kilpailukykyisiä. Collas toivoo tuovansa markkinoille 400 dollarin hintaisen tietokoneen, jossa on yhtä paljon potkua kuin 3000 dollarin PC-koneessa. AmigaSoft 5.0 seuraa vuoden 2000 ensimmäisellä tai toisella neljänneksellä.

Collas jatkaa kertomalla, kuinka tärkeää uuden teknologian lisensoiminen on, sillä he uskovat voivansa saavuttaa hyvinkin 10-20 miljoonan laitteen vuosittaiset toimitukset oikeiden yhteistyökumppanien ja sulautettujen järjestelmien avulla. Tämä puolestaan luo innovaattoreille todella merkittävät markkinat, koska niin moni pääsee Amigaan käsiksi.

Mitä sopii odottaa jatkossa?

"Jatkuvaa kehitystä", lupaa Collas ja kertoo samalla yrityksen petraavan yhteydenpitoaan käyttäjiin. Tarvitsemme enemmän päivityksiä Amigan kotisivuille, suurempaa osallistumista yhteisöön, enemmän lehdistötiedotteita jne. Collas kertoo haluavansa käyttää niin paljon aikaa kuin suinkin mahdollista puhumalla yhteisölle.

Collas toivoo oppivansa ymmärtämään paremmin, mitä yhteisö tarvitsee päästäkseen eteenpäin, sillä tie tulee olemaan kaikesta huolimatta kivikoinen. Vielä on aukko täyttämättä, vielä on aikaa siihen Collasin kuvailemaan tulevaisuuteen. Amiga tulee yrittämään tukea yhteisöä tukiohjelmien (käyttäjille, kehittelijöille, lehdille, kauppiaille, levittäjille, näyttelyille) muodossa. Yhteisön tukeminen on Collasille erittäin tärkeää ja Amiga tulee hänen mukaansa panostamaan tähän.

"Täysi tuki Gatewaylta." Collas tarkoittaa kertoneensa Gatewayn pääjohtajalle Ted Waittille jo muutama kuukausi sitten haluavansa viedä Amigaa eteenpäin, mutta todennut samalla, ettei halua tehdä sitä ilman Gatewayn täyttä tukea, autonomista päätöksentekoa ja kunnan rahoitusta, jotta Amiga voi tehdä nopeita päätöksiä, palkata tarvitsemansa henkilöstön, tehdä kaiken tarvittavan - ja Gateway pitää hajuraon.

Ja Ted Waitt suostui.

Collas jatkaa kertomalla johtoryhmästään, kokemuksestaan kilpailusta suuryritysten kanssa ja siitä, kuinka saada asioita hoidettua yhteistyökumppanien, alihankkijoiden, ulkopuolisten resurssien ja sisäisten resurssien rakentamisen kautta. Collas myöntää, ettei omaa 50-60-vuotiaan kokemusta, mutta toteaa samalla, ettei tähän tehtävään sellaista välttämättä tarvitaakaan. Tärkeää on ymmärtää ja uskoa, kuin myös osata toteuttaa.

Seuraavaksi Collas esitteli johtoryhmänsä. Ensimmäisenä mainittiin vanha tuttumme Petro Tyschtschenko, joka keräsi reilut aplodit yleisöltä. Collas kertoo Petron olleen hänelle todellinen inspiraatio. Hän palaa parin vuoden takaisiin muisteluihin ja kertoo, kuinka Gateway ei tiennyt mitä oli tehnyt ostaessaan Amigan. Gateway osti yhtiön, jolla oli tieto-omaisuutta, mutta Gateway ei ymmärtänyt yhteisöä. "Kaksituhatta sähköpostia, jotka he saivat seuraavana päivänä, antoivat vihjeen."

Petro, joka oli johtanut Amiga Technologiesia konkurssin ajan, vieraili

tuolloin Gatewaylla ja sanoi: "Jim, Ted, Amiga on nukkuva jättiläinen. Meidän täytyy vain herättää se." Collas myöntää, että hänellä kesti liian kauan ymmärtää tämä, mutta hän kiitti Petroa oikean suunnan antamisesta. Puheen ulkopuolelta kerrottakoon, että Petron vastuualueena ovat jälleenmyyntikanavat.

Kehitysosastoa johtaa Allan Havemose, joka työskenteli aikoinaan Commodorella Amigan käyttöjärjestelmäosaston johtajana ja joka on työskennellyt osa-aikaisesti Amiga Inc:lle viimeiset yhdeksän kuukautta ja on nyt ottanut vastaan vakituisen pestin.

Markkinoinnin johtoon on valittu Jim VonHolle, joka on toistaiseksi Amigakäyttäjille tuntematon kuuluisuus. Collas kertoo VonHollen työskennelleen hänen kanssaan Gatewaylla. VonHolle oli kaikkien ohjelmisto- ja Internet-palveluiden johdossa ja vastasi mm. gateway.netin, Netscapen ja Corelin lanseeraamisesta Gatewaylla. Hänellä on siis hyvät yhteydet tietokoneteollisuudessa.

Lopuksi vuoroon tulee Jeff Schindler, joka on ollut Amigan johdossa viimeiset puolitoista vuotta. Schindler on saanut osakseen paljon haukkuja Amigan viivästyksistä ja ongelmista, mutta Collas vakuuttaa, että syy on ollut Gatewayn. Amiga ei ollut tarpeeksi korkealla yrityksen tärkeysjärjestyksessä ja Jeff joutui taistelemaan Amigan puolesta usein kädet sidottuina selän taakse.

Collas kertoo myös Bill McEwenin jatkavan PR-työtä ja että he ovat valinneet rakennuksen San Josessa insinööriyryhmälle. Tärkeimmät työryhmät tulevat hänen mukaansa kasvamaan nopeasti ja useita johtopaikkoja tullaan vielä täyttämään. Collas kehaisee olevansa hyvä palkkaamaan ihmisiä, ja he ovat nyt todella palkkaamassa. (Amigan kotisivuilla www.amiga.com on työpaikkailmoitus, jos kiinnostaa.)

Se tulee tapahtumaan...

Puheensa lopuksi Collas painottaa, että tulevaisuuteen on todella tärkeää panostaa yhtenä rintamana. Hän tietää, että se tulee olemaan vaikeaa, koska nykyisen tilanteen osalta on paljon asioita, jotka täytyy selvittää. Hän kuitenkin korostaa sitä, ettei toista tilaisuutta tule. Meidän täytyy Collasin mukaan toimia yhdessä - nyt, ja yrittää parhaamme.

Collas kertoo myös ymmärtävänsä, etteivät kaikki voi pysyä yhteisössä vaikeuksien keskellä. Joidenkin täytyy ehkä katsella muita asioita, eikä Collas oleta, että kaikki voivat odottaa. Hän kuitenkin pyytää, että kaikki seuraisivat Amigan kehitystä, koska:

"Amiga tulee nousemaan jälleen, palaamme tulevaisuudessa. Tämän minä lupaan teille. Joten, kun sytytämme tämän uuden tietokonevallankumouksen, kun aloitamme marssimme teollisuutta vastaan ja nostamme Amigan lipun korkealle..."

Olkaa valmiita jälleen liittymään yhteisöön. Olkaa valmiita tuntemaan itsenne osaksi yhteisöä, yrittämään kovaa. Olkaa valmiita taistelemaan jännityksen, innovaation, meiltä joskus vuoden 1994 tienoilla riistetyn joustavuuden puolesta. Olkaa valmiita taistelemaan Amigan hengen puolesta. Ja olkaa valmiita ottamaan takaisin valta-asema tietokonemaailmassa.

Eikä vain tullaksenne osaksi menestyksestä yritystä ja yhteisöä, vaan tullaksenne myös osaksi historiaa.

Koska se tulee tapahtumaan."

PS. IBM:n pääjohtaja kertoi hyvin samansuuntaisia asioita yhtiön vuosiker-
tomuksessa mainiten mm. että PC:n valtakausi on päättynyt ja tulevaisuutta
hallitsevat uudenlaiset informaatiolaitteet. Kuulostaako tutulta?
<http://www.news.com/News/Item/0,4,34236,00.html?owv>

1.25 BVisionPPC - Näytön paikka

```
<=====>
  BVisionPPC - Näytön paikka
  Vesa Konttinen
<=====>
```

Alkusanat

Kauan sitä odotettiin, ja vihdoinkin vuoden 1998 jo vaihtuessa uuteen se saapui myös tänne maahan pohjoiseen, Phase5:n useaan kertaan tuonne siirtynyt ihmetys nimeltä BVisionPPC. Lupaukset tulivat lopulta todeksi, ja vieläpä niihin oli matkan varrella tullut positiivisia muutoksia. Ehkä merkittävin muutos kortin oli muistinkin kasvaminen kaksinkertaiseksi.

Lisää sanoja

Suurempi muisti mahdollistaa käytännössä nopeamman ruudunvaihdon sekä mahdollisuuden hylpään 1600x1200x24bit resoluutioon. CyberGraphX v3:sta ei suoraa tukea vielä tuollaisille tarkkuuksille löydy, mutta kaupallinen (parin sadan hintainen) CGX4 tuo tullessaan paremmat ajurit. Tuo on siis mahdollista, mutta esimerkiksi 17" putkella 1024x768 kuva on riittävä ja muutenkin silmille sopivampi. CGX4:ää en tähän mennessä ole itse vielä hankkinut, vaikka hieman sinne päin kallellaan ovat ajatukset olleetkin. Uusi versio kehittyy kuitenkin nopeammin, ja uutispalstojen kommenttien mukaan se olisi myös vakaampi. Eipä ole ollut ongelmia CGX3:n kanssa, joten siinä yksi syy miksen vielä ole tuota nelosta hankkinut.

Tekoja

Korttia ei suositella asennettavaksi A1200:n perinteiseen pöytäkoteloon, vaikka sen sinne kaiki saisi jotenkin ahdettua. PPC-kortti ja kiintolevykin jo lämmittää koteloa sisältä varmasti turhan paljon. Mukana tulevat ohjeet kertovat kyllä asennuksesta kaiken tähdellisen, eikä siinä tornien omistajilla pitäisi olla vaikeuksia. Ohjeiden avulla asennus pitäisi sujua helposti ja vaivattomasti. Varovainen tuki pitää olla, eikä turhaan kannata sormeilla korttia. Kortti kiinnitetään myös parilla pienellä ruuvilla PPC-korttiin, jotta se pysyy paikallaan tukevasti. Lopulta vielä parinkymmen sentin letkun päässä oleva monitorin liitäntä koneen reunasta pihalle.

Raudan kanssa ongelmat voivat liittyä lähinnä asennuksen aikana huolimattomasti liitettyihin liittimiin tai kuumenemiseen. Maailmalta tulleiden huhujen mukaan monilla on ollut lähinnä yhdistelmän 040/PPC + BVision kanssa ongelmia lämpenemisen takia. Omalla kortillani 040 lämpenee myös, tai lämpeäni, aivan liikaa niin, ettei sitä kärsinyt enää sormin kosketella. Tuohon oiva lääke on sopiva jäähdytysriipa ja mieluusti myös tuuletin. Ennen jäähdytystä pystyin kotelon reunasta etsimään selkeästi paikan jota 040 lämmitti, mutta jäähdytyslevyn ja tuuletuksen lisättyäni kotelo on kauttaaltaan viileä. Sinällään on parempi hieman liioitella tuota tuuletusta kuin jättää se kokonaan tekemättä.

Ei tuuletuksella välttämättä ole selvää vaikutusta siihen kuinka kone pysyy ylhäällä. Ensimmäisenä päivänä ohjaimen kanssa koneeni oli ilman lisätuuletusta ylhäällä putkeen lopulta yli 10 tuntia, eikä se lämmön takia esittänyt mitään temppuja. BVisionilla minulla ainakin toistaiseksi lämpiävät vain nuo muistipiirit, itse Permedia 2 on ns. normaalin oloinen. Toisaalta ei tuota Permediaa vielä täysillä oikein missään sovelluksessa käytetä, joten tilanne voi muuttua senkin osalta. Ehkä tuo Warp3D-tuki Permedialle tuo sillekin kunnolla duunia, joten asiaa pitää tarkastella sen julkaisun jälkeen. Myöskään lisävirran syöttöä +5V:n osalta levyaseman liittimeen ei kannata unohtaa, unohtamista ei tosin välttämättä huomaa mitenkään, mutta varma on varmaa.

Kortilla, tai oikeastaan siinä monitorin liittimen vieressä on vielä sellainen PS/2-liitäntän näköinen liitin sulkijalaseille. Tiedä sitten, minkälaiset kakkulat tuohon sopii tai minkälaista tukea tuo kaipaa, mutta on ainakin olemassa. Tietty sille voi vielä jonain päivänä löytyä ihan järjellistäkin käyttöä, mutta toistaiseksi se on lähinnä koristeena.

Softaongelmat

Suurin osa ongelmista liittyy yleensä softaan, ainakin omat kokemukset ja tuntemukset viittavat siihen. Tosin henkilökohtaisesti BVisionin kanssa ongelmiin en ole vielä törmännyt, vaan olen lähinnä koittanut selvittää, ovatko nuo ongelmat todellisia. Paljon on uutisryhmissä ja postituslistoilla ollut asiaa ja asian viertä BVisionin ongelmista ja toimattomuudesta. Kuvaa ei tule lainkaan, ruutu on pimeä, vain käynnistyslogo tulee näkymään, kuva tulee vain Amigan omasta liitäntästä, pelit eivät toimi - siinä alkua ongelmalistasta. Tuosta huomaa helposti sen, että moni apua etsivä on ensimmäistä kertaa tekemisissä Amigan näyttökorttien kanssa, tulee lähinnä mieleen omat kokeilut joskus CyberVision64/3D:n alkuaikoina.

Itse asiassa BVision-ajurien ja muun tauhkan ajo ei voisi olla paljon helpompaa. Selkeästi valmiimmat nämä BVisionin mukana tulleet softat ovat kuin aikoinaan CyberVisionin mukana tulleet. Listassa mainitut kolme ensimmäistä ongelmaa liittyvät suoraan siihen, ettei oikeaa näyttötilaa ole vielä valittu lainkaan, ja viimeinen taas siihen tosiseikkaan, että vanhemmat pelit eivät tue CGX:ää vaan työntävät kuvansa vaikka väkisin Amigan oman liitäntän kautta. Ei tätä näyttökorttia voi suositella henkilöille, jotka haluavat väkisin käyttää vanhoja ohjelmia ja muuta vanhempaa tai AGA-softaa. Uusiakin ohjelmia löytyy aivan riittämiin, niin ilmaisohjelmien kuin kaupallistenkin puolelta.

Kaiken ihmeellisin ongelman aiheuttaja on se, että jotkut yrittävät käyttää

vanhoja patcheja kortin kanssa, siis jotain AGalla hyvin toimivia copper-listaefektejä tms. WB:n taustalle luovia ohjelmia, jotka sotkevat itsensä väkisin käyttiksen rutiineihin. Tämän seurauksena vielä kiroillaan sitä, ettei systeemi toimi alkuunkaan. Kaikki patchit, jotka liittyvät jotenkin näyttöön on syytä poistaa, varsinkin jos ne sanovat tekevänsä jotain hieman erikoisempaa. Toki CGX:lle on olemassa vastaavia ohjelmia, joilla saa erilaisia efektejä ikkunoille ja ruuduille. Toisaalta tuollaisen taustaliu'un saa varmasti paljon nätimmin käyttämällä ihan normaalia kuvatiedostoa. Helppointen vakaan systeemin saa, kun tyhjentää levyn systeemiosion, kaivaa laattikosta pölyyntyneet WB3.1-levyt ja asentaa kaiken puhtaalle alustalle. Tällä tavalla siirtyy tosin historiaan kaikki aikojen saatossa viilatut asetuksetkin, mutta kuka kieltää tekemästä kopiota tarpeellisista järjestelmätiedoista.

Toimivia apuohjelmia

Toimimattomuudesta voi yleensä syyttää huonoa ohjelmointia ja Amigan järjestelmän kehittymisen unohtamista. Onneksi kaikki eivät sitä ole unohtaneet, vaan toimivan ja käyttökelpoisen alustan saa rakennettua pienellä vaivalla. Itse tein täyden tyhjennyksen systeemille, minkä jälkeen asensin aikojen saatossa käteviksi osoittautuneet apuohjelmat uusiksi.

Yksi monipuolisimmista commodity-ohjelmista on MultiCX ja nimenomaan sen OS3-versio, joka toimii loistavasti systeemin tukena. Valikoihin keskittynyt MagicMenu toimii mallikkaasti sekin. OS:n omat informoivat valitsimet ovat aika karuja ja ilmaantuvat aina tylsästi vasempaan yläkulmaan, joten apuohjelma, jolla saa valitsimiin lisää eloa on tervetullut. Varsinkin suurella ruudulla keskitetty valitsin palvelee paljon paremmin, tämän homman hoitaa kätevästi ARQ. Tuosta on olemassa myös uusi MUI-versio, mutta jostain syystä en sitä vielä ole asentanut. Ei ole vielä tullut vastaan Toolmanager 3:a voittanutta ohjelmien laukaisualustaa.

Ruutukaappauksia kaipaa aina silloin tällöin, ja CGX:n ruudun saa näppärästi talteen CyberGrab-ohjelmalla. Tiedostojen etsimiseen suurelta kiintolevyiltä tuo avun SimpleFind - jos se ei jotain löydä, todennäköisesti sitä ei ole. Karujen originaali-ikonien korvikkeeksi löytyy tunnettu NewIcons, joka sekin tykkää toimia CGX:n kanssa yhteen täysin rinnoin. Siinä osa kätevistä ja omakohtaisesti toimiviksi todetuista pikku apuohjelmista, jotka tekevät Amigasta mielekkäämmän käyttää. Kaikki nämä ja paljon muita apuohjelmia löytää tietysti Aminetistä.

Tällä säälällä kuorrutettuna oman Amigani käyttöliittymä muotoutui mukavaksi ja vakaaksi käyttää suhteellisen pienellä vaivalla. Toki muutoksia on aina odotettavissa, kun ohjelmia lisäälee ja päivittelee. Varsinaisia suurempia ohjelmasevelluksia on tässä turha listata, sillä yleensä uudet kaupalliset softat toimivat ongelmitta samaan tapaan kuin ennenkin.

Loppulurinat

Pahaa sanomista BVisionista ei tähän hätään löydy, se täyttää ne odotukset mitä sille olin asettanutkin. Kaikille A1200:n tornittaneille sekä PPC:llä terästäneille sitä voi suositella. Tämä juttu on kirjoitettu kutakuinkin sen ensimmäisen viikon aikana, kun BVision oli käytössä ollut.

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta vek@sci.fi.

Lisätietoa BVisionPPC:stä löydät Saku #27:n Poweria!-artikkelista.

1.26 BVisionPPC - Pelittääkö?

<=====

BVisionPPC - Pelittääkö?

Vesa Konttinen

<=====

Rajat uusiksi

Muutama kuukausi on tehnyt ihmeitä BVisionPPC:n ja PPC-turbon ohjelmistojen suhteen. On tullut Warp 3D 2 ja ensimmäiset sitä jotenkin hyödyntämään pyrkivät demot ja pelin poikasetkin. Stormmesa ei sekään jätä Permedia-piiriä kylmäksi, vaan hyödyntää kivasti piirin ominaisuuksia kolmion piirroksessa. Ei sillä, että kortti ehtisi paljon huilailemaan normaalikäytössäkään, mutta 3D:n tuoksinassa näistä grafiikan ihmeistä yleensä revitään eniten tehoja irti.

Warp-myrsky

BVisionin ilmestyttyä ei Warp 3D tukenut ollenkaan Permedia 2:n kivoja ominaisuuksia grafiikan piirroksessa, vaan oli tyytyminen vain piirin muuten hieinan rivakampaan ulosantiin AGAn jäljiltä. Ei ilman ongelmia selvitty Warp3D:n uudestakaan tulemisesta version kaksi myötä. Ensimmäiset testit menivät harakoille koneen heittäytyessä selälleen aina, kun jotain hardware-kiihdytystä yritettiin ajaa.

Onneksi monella muullakin oli vastaavia ongelmia, eikä Warp 3D:n tekijä Sam Jordan voinut paljon ripeämmin ihmisten ongelmia hoitaa. 3DWorldin postituslista pursuaa ongelmista kärsivien kirjoituksia ja ratkaisuja niihin. Noiden ratkaisujen joukosta omanikin kaivoin ja päivittelin CGX-kirjastoja sun muuta oheiskamaa sekä tietenkin Warp 3D:n omia hardware-ajureita. Päivitysten avulla aukesi vihdoinkin taivas ja homma lähti niin sanotusti rullaamaan. Ainoa harmi oli vielä epämääräisesti käyttäytynyt ruudunkäsittely, jonka vuoksi vain ruudun yläreunaan piirtyi kuvaa ja alareuna välkkyi ikävästi Stormmesan demoja testaillessa. Lopullisen niitin löi MagicASL-valitsinpäivitys, jonka joku oli todennut antavan väärää tietoa näyttötiloista.

MagicASL:n poistettuani pääsin vihdoinkin nauttimaan häiriöttömästä kuvasta. Kiitettävä osa demoista ja ennen kaikkea näyttävä Warp 3D Engine -demo pelitti makoisasti - vai miltä tuntuu 1024x768x15bit kolmiulotteinen näkymä noin 20 fps siististi filteroituna. Se näyttää kivalta, eikä 640x480 samoilla optioilla näytä pahalta sekään. Vielä kun tuolla tarkkuudella homma pyörii koko ajan yli 35 fps, alkaa hieman hymyilyttää. Mikä hienointa, tuo Engine-demo on tehty tyystin ilman PPC:n apua, siis tässä tapauksessa 040/25 MHz:n voimalla. Prossutehoa moinen ilmestys kuluttaa noin 70%, joten

se kertoo jotain Permedia 2 -piirin kyvyistä hoitaa piirtoduunit omissa oloissaan samalla kun 040 keskittyy johonkin laskennan tapaiseen.

Lisää pökköä pesään lyö kivasti myös Skyfly-demo, jossa pääsee lentelemään paperiliidokkien seassa hulppeassa vuoristomaisemassa. Tämä demo käyttää jo hyödyksi PPC:n voimaa, mikä näkyy lähinnä piirtoetäisyyksissä. Eihän tuota tyhjänpäiväistä liitelyä pitkään jaksa, mutta vastaavalla tavalla toteutettu lentosimulaattori voisi kiinnostaa pidempäänkin. Stormmesan avustuksella luodut OpenGL-demot keskittyvät hieman vakavampiin aiheisiin ja tuovat esiin ammattimaisemman näkökulman. Stormin demot piirtävät erilaisin varjostuksin ja peillauksin varustettuja kuvioita ja todellisia kappaleita reaaliaikaisesti sekä esittelevät paljon muita efektejä. Permediaa ei kaikissa demoissa käytetä hyödyksi, mutta sitä ei välttämättä huomaa, koska monet näistä demoista ovat melko yksinkertaisia kuvioita. Toki PPC:n voimannoissa näkyy, koska demoista on olemassa erikseen 68k- ja PPC-versiot.

Pelit ja vehkeet

Varsinaisesti pelipuolella ei vielä ole yhtään valmista peliä, joka tukisi suoraan nyt tarjolla olevia parhaita, siis Permedia 2:n ja PPC:n ominaisuuksia yhdessä. Demot lupaavat hyvää, eikä ominaisuuksista ole puutetta, pitää vain löytyä jokunen rohkea kooderi urakoimaan ensimmäisiä kunnollisia pelattavia pelejäkin. Ja mitä nuo pelit olisivat? No,

Napalm

on hyvä esi-

merkki näyttökortteja hyödyntävästä strategiasta, jonka demoversio pisti jo hieman sormenpäät syyhyämään, tosin aikarajoitus hieman vähentää demon vetovoimaa.

Toisaalta Napalm ei hyödynnä Permedian 3D-ominaisuuksia tai PPC:tä vielä lainkaan, vaan näyttää lähinnä mihin näyttökortilla terästetty Amiga pystyy. Huikeita maisemia, monipuolisia yksiköitä, mahtavia räjähdysisiä ja parhaimmillaan kaksistaan tai useamman hengen voimin. Jos 3D-ominaisuuksia halutaan hyödyntää, tulevat heti mieleen autot, ne vetävät. Kyllä koneessa rahkeet riittävät, jos vain tekijöitä vielä löytyy? Kovasti on kyllä keskustelua mitä erilaisimmista peleistä postituslistoilla näkynyt, joten ehkä vielä jonain päivänä valon näkee uusi Maanteiden Siat -peli?

Vielä ei siis pääse upeita maisemia ja huikeaa pelattavuutta esittävien 3D-pelien kimppuun, vaan on tyytyminen toistaiseksi odottamaan uusia tuulia. Omakohtaisesti tällä ei ole niin suurta merkitystä, mutta olisihan se toisaalta kiva näyttää viimein, että Amigakin vielä kykenee uutuuspelejä pyörittämään.

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta vek@sci.fi.

Lisätietoa BVisionPPC:stä löydät Saku #27:n Poweria!-artikkelista.

1.27 Get Connected Deluxe

<=====>

Get Connected Deluxe

Roni Ijäs

<=====>

Ostettuani modeemin tarvitsin kunnan nettisoftat. Gentle Eyen Boogielle olikin tullut uusi tulokas Get Connected -sarjaan, Get Connected Deluxe. Hintaa CD:llä oli 620 mk ja se sisältää ohjelmat Miami Deluxe, IBrowse ja YAM.

CD:n asennusohjelma oli ehkä hieman hämärä, koska asennuslistan ohjelmien selitykset puuttuivat. Miamin rekisteröinti ei sujunut ongelmitta, koska se ei saanut yhteyttä Miamin palvelimelle. (Tämän varalle ohjeissa oli sähköpostiosoite, johon MiamiDxRegistration-tiedoston voi lähettää, minkä jälkeen saat sähköpostiisi keyfilen.) IBrowse'n asentaminen taasen onnistui hyvin.

Miami on todella helppo konfiguroida, koska sen mukana tulee Miami Init -ohjelma, jonka käskyttämänä modeemisi ottaa yhteyden palveluntarjoajan koneeseen ja muokkaa asetukset automaattisesti. IBrowse ei vielä tue Javaa, mutta muuten ohjelma on Amigan parhaita nettiselaimia nopeuden ja käytettävyyden puolesta. Get Connected Deluxe onkin hyvä ostos heti modeemin jälkeen.

Get Connected Deluxe

Ohjelmat: Miami Deluxe, IBrowse ja YAM

Saatavilla: CD

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

Hinta: 620 mk

Yleisarvosana: 98%

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta roni.ijas@sci.fi ja hänen kotisivunsa ovat osoitteessa www.saunalahti.fi/~jhanijas/.

1.28 HP ScanJet 4P

<=====>

HP ScanJet 4P
Paula-Christiina Wirtanen

<=====>

Kuvat: Paula-Christiina Wirtanen, Risto Mäki-Petäys

Hankittuani SCSI-laajennuksen A1200:aani tuli tietenkin mieleen hyödyntää sitä esimerkiksi skannerin käytössä. Sopiva, käyttämättömänä ollut skanneri olikin mahdollista lainata omaan käyttöön ja testaukseen. Kyseinen laite oli Hewlett-Packardin ScanJet 4P, eli ei aivan uusinta mallia oleva mutta toimiva laite.

Kuva

Skannerin mukana tuli Amigan omistajalle kaikenlaista turhaakin tavaraa, kuten SCSI-kortti ISA-väylään (PC-maailmassahan SCSI on edelleen kutakuinkin eksoottinen laajennus) ja tietenkin skannausohjelmistoa. Ohjelmistoa tuli tietenkin Windowsille sekä myös Macintoshille. Koska minulla on kuitenkin enemmän kokemusta PC-maailmasta ja ohjelmistoakin oli mukana, niin niinpä sitten pitikin ensin kokeilla laitteen toimivuutta P200:ssa Windows 98:lla.

Ohjelmistojen asennus sujui kohtuullisesti, peräti toisella asennuskerralla kaikki tuntui onnistuvan. Itse kortin asennus ei mennytkään yhtä mallikkaasti: Windows 98 kyllä tunnisti kortin tyyppin, muttei kuitenkaan osannut etsiä omatoimisesti sille ajuria vaivattomasti. Pienen nysväämisen jälkeen kuitenkin saatiin laite asennettua. Skannerin ajurin säädöt vielä kuntoon ja kokeilemaan: tuntui toimivan. PC-asennus siis tuntui sujuvan varsin hyvin (jos Windowsiin jokin asentuu jo toisella kerralla, niin on sanottava menestyksen olevan jo varsin hyvän). Sitten varsinaiseen asiaan eli skannerin testaamiseen Amigassa.

Itse laitteen kiinnittäminen Blizzardin SCSI-laajennukseen on tietenkin vaivatonta. Mutta millä saisi sitten itse skannerin toimimaan? Laitteiden mukana kun ajureita ja softaa Amylle ei todellakaan tule eikä Magic Bundle-ohjelmistonkaan mukana tule lainkaan skanneritukea. Selailu Aminetissä kuitenkin löysi tarkoitukseen ainakin BetaScan-ohjelman. Kaupallisista ohjelmista skannerituki löytyy ainakin ImageFX:stä. Itselläni oli valmiina jo aikoinaan CU Amigan mukana tullut ImageFX:n vanha versio 1.52. Tuossa versiossa tosin on varsin puutteellinen ajurituki, ja ScanJetin ajurin joutui ottamaan uudemmassa versiosta. Se kuitenkin toimi vanhemmassakin ImageFX:ssä varsin hyvin.

Itse ajurin säädöt kyllä hämmästyttivät helppoudessaan: käytännössä joutui kirjoittamaan ainoastaan devicen nimen (eli Blizzardin SCSI-laajennuksessa nimenä on 1230scsi.device; "tavallinen" scsi.device on varattu IDE-laitteille) ja ID-tunnuksen (SCSI-laitteissa tunnus löytyy helposti laitteen takaa). Halutessaan asetuksiin on myös mahdollista lisätä haluttu oletustarkkuus skannaukseen. Windowsin asetuksissa kiusanneita kaiken maailman värimäärittelyjä ja muita ImageFX ei kysellyt.

Sitten virta päälle ja kokeilemaan ensimmäistä testiskannausta. Hyvin tuntui toimivan. Vanha ImageFX:n versio hieman hidasteli, mutta itse lopputulos oli hyvä, ellei peräti loistava. Laite tuntui toimivan Amigassa paremmin kuin Windowsissa - mikä ei kuitenkaan loppujen lopuksi mikään erityisen iso yllätys ollutkaan. Itse skannatun kuvan käsittely ja viimeistely onnistuu sekin ihan Amigan omilla ohjelmilla erinomaisesti. Tietysti ShapeShifterin ja Photoshop 5:n omistajat pääsevät tässä vaiheessa todella helpolla PhotoShopin loistavien käsittelymahdollisuuksien ansiosta, tuostahan löytyy automaattinen roskienpostokin. Itse käytin kuvien rajausten viimeistelyyn ja muuhun sekä samaista ImageFX:ää että koneen mukana tullutta Photogenic-siä.

Kuva BetaScan on käyttökelpoinen ilmaisohjelma skannaamiseen.

Kuva Koeskannaus Stardust-pelin kannesta. Uusimmissa koneissahan peli itse ei toimi, mutta skannerin avulla voi kansikuvasta saada vaikka vinhan taustakuvan.

Ilmaisofta BetaScan tuntui soveltuvan sekin hyvin tarkoitukseen; Amine-

tistä on saatavissa itse ohjelman lisäksi myös laaja valikoima ajureita useille eri skannerille. Ohjelman liittyminen on varsin selkeä; siinäkin asetukset ovat samantapaiset eli 1230scsi.device ja ID-numeron lisäksi pitää vain valita skannerin ajuri, ja asennus on sitä myöten selvä. Mikäli käyttöä ei muuten ImageFX:n tapaiselle kalliille ohjelmalle ole, niin tämä riittää mainiosti. Kuvan jatkokäsittelyn ja rajauksen voi tehdä mainiosti esimerkiksi Photogenicsillä. Joka tapauksessa skannerin tarpeen takia ei ole syytä PC:tä hankkia, skannaus onnistuu Amigallakin - kaiken lisäksi helpommin ja paremmalla laadulla. Testattua skanneria ei ole enää uutena saatavissa, mutta käytettynä sellaisen voi löytää kohtuuhintaan.

HP ScanJet 4P

Valmistaja: Hewlett-Packard Company
www.hp.com, www.scanjet.hp.com

Testattu: Amiga 1200, Blizzard 060/50 MHz, SCSI-Kit IV, 48 Mt RAM

Ohjelmat: ImageFX 1.52, Photogenics 1.2SE, BetaScan 1.26

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta mystica@sci.fi.

1.29 HP SureStore CD-Writer Plus 7200i

```
<=====>
HP SureStore CD-Writer Plus 7200i
Teksti ja kuvat: Risto Mäki-Petäys
<=====>
```

Kiintolevyn täytyttyä uhkaavasti tuli tarve hankkia jonkinlainen suuren kapasiteetin tarjoava vaihdettava media. Kilpailijoina olivat Iomega Zip ja Jaz sekä polttava CD-asema. Zip olisi miellyttänyt hintansa puolesta, mutta monella tuttavalla ei moista asemaa ole, joten sisäinen IDE-asema saattaisi käydä työlääksi. Ulkoinen Zip-Plus-asema tai Jaz olisi käynyt, jos koneesani olisi ollut SCSI-ohjain, mutta Zip-Plussan rinnakkaisporttisivoin ei toimi Amigan ohjelmiston kanssa. Täten päädyin polttavaan CD-asemaan.

Hintoja selailtuani ja tuttavien kertoman perusteella totesin HP:n Surestore+ 7200i:n itselleni sopivaksi. Poltin on CD-RW, sisäinen ja kiinnitetään IDE-liitäntään. Asema polttaa CD-R:t sekä CD-RW:t tuplanopeudella, lukee kuusinkertaisella nopeudella ja tukee Disk-At-Once-toimintoa. Asema maksoi tuolloin Cruz Brokerissa 1460 mk.

Kuva

Poltto-ohjelmistona olen toistaiseksi käyttänyt MakeCD:n rekisteröimätöntä versiota, joten Disk-At-Once on jäänyt vielä kokeilematta. Tähän mennessä olen polttanut seitsemän levyä (yksi uudelleenkirjoitettava ja yksi multisessio), eikä ole tullut vielä yhtään frisbeeta, vaikka aluksi turhaan pelkäsin kavereiden epäonnistuneita kokeiluja PC-ympäristössä. Testattu MakeCD 3.2a asentui erittäin helposti. Asennettaessa tarvitsi tietää lähinnä aseman tyyppi (tässä tapauksessa ATAPI) ja sijainti väylässä.

Kuva

Ensimmäisessä poltossa kiintolevyllä ei millään riittänyt tilaa imagelle, joten jouduin polttamaan suoraan levyille. Koneen nopeus olisi MakeCD:n mukaan riittänyt ainakin 64-nopeuksiseen polttoon nykyisellään, joten imagen teolla ei sinänsä olisi ollut juurikaan merkitystä enkä sitä nykyäänkään juuri käytä. Käytin 8 megan puskuria polton aikana ja poistin varmuuden vuoksi kaikki turhat apuohjelmat tausta-ajosta, mutta puskuri ei ollut lähelläkään tyhjentyä lukuunottamatta käynnistyslevyn varakopiota, jossa oli noin 8500 pientä tiedostoa. Puskuri näytti tyhjentyneen kesken polton, mutta levy toimi silti täydellisesti.

Ainoa ongelma oli siinä, että tein levystä multisession ja laitoin tietämättäni molemmille sessioille saman nimen. Testaamani tiedostojärjestelmät sekä Linux lukivat vain jälkimmäisen session. En tiedä johtuiko se virheestäni, ohjelmistojen puutteellisuudesta vai silkasta osaamattomuudesta, mutta rekisteröimätön IDEFixin CacheCDFS avasi valikon, josta pystyin valitsemaan, kumpaa sessiota haluan lukea. Ongelma tässä tapauksessa on se, että molemmilla sessioilla on sama nimi, joten oikea sessio piti tunnistaa aikajärjestyksen mukaisesti.

Vaikka DAO:ta en pystynyt käyttämään, tein kokeeksi yhden kopion alkuperäisestä levystä. CD oli Macin HFS-formaatissa ja näytti kopioituneen täydellisesti, vaikka MakeCD näytti mittareillaan kummallisia lukemia: CD-polttomittari meni loppuun ennen kiekon valmistumista ja näytti 650 Mt, vaikka kiekon piti muiden mittareiden mukaan olla 740 Mt. Koska Catweaselini on huollossa, saan vain yhden aseman kerrallaan koneeseen kiinni ja jouduin tekemään kopion imagen välityksellä.

Hämmästykseni koitui ilmeisesti bugi MakeCD:n ATAPI-polttoajurissa. Koko CD-R:n sulkeminen polton yhteydessä aiheutti virheilmoituksen tuntemattomasta komennosta. Päätin kuitenkin ottaa riskin ja polttaa kopion. Onnekseksi levyn sulkeminen onnistui kuitenkin polton jälkeen CD-R-toimintovalikosta. Kyseistä vikaa lukuunottamatta MakeCD:ssä ei ole ollut muuta haukuttavaa, tosin suomenkielinen lokalisaatio on vielä toistaiseksi puolikielinen ja sisältää paikoitellen omituisia käännöksiä.

Testasin polttamiani levyjä naapurin PC:llä, ja harmikseni Windows 98 ei näyttänyt lukevan niitä. MakeCD tekee oletuksena 8+3:n merkin ISO 9660-kiekkoja Rock Ridge -laajennuksella. Surkuhupaisaa, ettei DOS-pohjainen käyttöjärjestelmä osaa edes hyödyntää yksinkertaisempaa tiedostojärjestelmää. Luulen, että Windows meni paniikkiin löytäessään kiekolta useita tiedostojärjestelmiä. SuSE 5.3 Linux kuitenkin osasi lukea polttamiani kiekkoja. Sain sen lukemaan multisessiokiekosta vain viimeisen session.

Ääni-CD:n polttoa en ole vielä toistaiseksi kokeillut, mutta aseman mukana tullutta CD-RW:tä on tullut testattua. Ensimmäisellä kerralla kiekosta tuli vajaa, koska ohjekirja ilmoitti levyn kapasiteetin todellista pienemmäksi. Amigalle ei ole vielä toteutettu PacketCD-ohjelmistoa, joten jouduin CD-RW:n osalta tyytymään levyn tyhjennykseen ja uudelleenkirjoitukseen. Tämän sekä CD-RW-levyjen korkean hinnan (CD-R-levyjä saa alle kymmeneen markkaan kappale, kun CD-RW-levyt maksavat kymmeniä markkoja) takia Amigalla ei vielä hirveästi hyödy CD-RW-asemasta, ellei sitten halua säästää luontoa välttämällä frisbeitä. Tähän tarkoitukseen taas Zip tai Jaz lienee kätevämpi, koska niitä voi käyttää kuten kiintolevyä tai korppuasemaa.

Valmistaja: Hewlett-Packard Company
 www.hp.com
 www.hp.com/go/cdr

Myyjä: Cruz Broker
 www.cruzbroker.fi
 myynti@cruzbroker.fi

Hinta: 1460 mk (3/99: 1339 mk)

Sisältää: sisäinen CD-RW-asema
 IDE-kaapeli + kiinnitysruuvit
 käyttöohjekirja
 ohjelmistoromppu (PC:lle)
 1 tyhjä CD-R-levy
 1 tyhjä CD-RW-levy

Takuu: 12 kk

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta bass.cadet@sci.fi.

1.30 IOBlix-laajennuskortti

```
<=====>
IOBlix-laajennuskortti
Timo Kempaala
<=====>
```

Ostettuani Delfina-äänikortin hankin MultiFaceCard III:n, jossa oli kaksi sarjaporttia ja yksi rinnakkaisportti. Sittemmin ajauduin verkkoa pitkin kauppaan ja tilasin itselleni Amiga-maailman nopeimman Zorro-III-väyläisen grafiikkakortin, Picasso IV:n. MultiFaceCard III toimi hyvin, kunnes menin rikkomaan sen ROM-piirin, jossa oli kortin MFC-III.resource-tietoja. ROM rikkoutui epätäydellisessä käsittelyssä, eikä AutoConfig enää korttia löytänytkään.

Puolisen vuotta käsittelin sarjaportille tulevia tietoja koneen oman sarjaportin kautta, kunnes ryhdyin taas korttiostoksille ja tilasin uuden I/O-kortin, joka vastasi täysin odotuksia... Ainakin melkein, sillä ensimmäisenä viikonloppuna en saanut modeemia toimimaan kaapelin takia.

Miksi IOBlix eikä HyperCom?

HyperComista eri Amigoihin mahtuvine variantteineen on noussut viime aikoina suosittu sarjaliikenteen jatke. IOBlix'iä vastaava HyperCom-3Z on kuitenkin vain satasen pari halvempi ja siinä on vain kaksi sarjaporttia ja yksi rinnakkaisportti eikä juuri muuta. IOBlix sisältää neljä sarjaporttia, yhden rinnakkaisportin (laajennettavissa kahteen) ja yhden langattoman infra-punaportin.

IOBlix vääntää 460 000 bps jokaisella neljällä sarjaliikennekanavalla samanaikaisesti ja kuormittaa prosessoria vain noin 0,11% - 1,30% riippuen

käytössä olevien kanavien määrästä ja tehosta (mitattu Executivella, suoraan muistiin/laitteelle). Kuormitusta voi vähentää ostamalla lisää FIFO-puskurimuistia.

Ensitestti vakuutti

Perinteisin lisälaittein sarjaportteja tarvitaan vain yksi tai kaksi, joten nopeus on päätä huimaava ainakin näin taas vakioportista eroon pääseelle. Ensikokemukset IOBlixistä olivat mielettömät. Enää ei tarvinnut odottaa sisäisen sarjaportin aiheuttamia viiveitä, vaan pääsin helposti modeemin tarjoamiin maksiminopeuksiin verkkoja surfaillessa.

Ongelmiakin tuli, mutta ne eivät johtuneet kortista, vaan koneessani on yksinkertaisesti liian vähän muistia. Internetissä rajat kun tulevat nopeasti vastaan varsinkin raskaita sivuja katsellessa. Etenkin Amiga-utisiin perehtynyt tsekkiläinen palvelu osoittaa kuinka hidas vakiosarjaportti on (www.realdreams.cz/amiga). Sittemmin Czech Amiga News onkin keventänyt sivujensa kokoa, mutta IOBlixin tehon ehti tuntea...

Tsekkilän Amiga-utisten latautuminen kesti vakiosarjaportilla noin 30 sekuntia, nyt se ehti ruudulle noin 8 sekunnissa Bestin 28800 bps modeemillani, josta irtosi parhaimmillaan 8150 cps tiedostoja siirrellessä. Normaalisti sain vain 2000 - 3200 cps kopiointinopeudeksi. Ongelmia aiheuttaa vieläkin Amigani prosessorikortin huono muistinkäsittely, mutta nyt koneeni jaksaa kuitenkin kohtalaisesti vääntyä pitkin sille annettuja tehtäviä.

Uusi-vanha tulostin tulilinjalle

Ostin helsinkiläisestä Cruz Brokerista (www.cruzbroker.fi) kauan ihailemani HP PaintJet XL:n, jolle olisi IOBlixin EPP/ECP-rinnakkaisportista hyötyä. Samalla sain idean vanhan Citizen Swift 24:n myymisestä ja sainkin siitä ruhtinaalliset kymmenen markkaa. Noh, pääsinpäähän eroon mokomasta. Kiersin pitkin Helsinkiä etsimässä HP:lle mustekasetteja, mutta mistään ei löytynyt. Onneksi Haagan Novosys (www.novosys.fi) onnistui tilaamaan minulle sellaiset. Tilasin parit sarjat saman tien.

Mustetilaukseni saapumista odotellessa aloitin tutkimuksen. Tulostin vaati melkoisesti putsaamista, mutta kun muovipinta oli taas saatu esille lika-kerroksen alta, saattoi sen kytkeä IOBlixiin. Löysin sopivan ajurinkin Amiga Format CD-ROM #25:ltä. Ajuri paketista, muiden ajureiden sekaan (DEVS:Printer/HP_PaintJet), SetDevice-ohjelmalla printer.deviceen uudelleenohjaus oikeaan laitteeseen ja Prefs/Printerillä loput asetukset kuntoon.

Latasin tekstieditoriini (CygnusEd) testitekstin ja kokeilin tulostusta. Ikävä kyllä musteet olivat aivan lopussa, joten jouduin katsomaan missä tankissa olisi vielä jotain jäljellä. Punaisessa oli vielä muutama tippa, joten kokeilin sitä. Tulostus onnistui jotenkin kummallisesti vain jos tulostaa kaksi kertaa saman tekstin tai grafiikan. Tekstiä kuitenkin tulostelin, ja se näytti todella tekstiltä siitä huolimatta että muste oli aivan lopussa. PaintJet tulosteli kyllä ahkeraan, mutta kun mustetta ei ollut, niin paperillekaan ei mitään ilmestynyt. Voin jopa valita, mitä porttia käytän tulostamiseen, sillä HP:ssä on sekä sarja- että rinnakkaisliitäntä.

Laajennettavuus on valttia

IOBlixissä on kalleimmista korteista tuttu ominaisuus: kortin sisäisille PCI-väylille saa asennettua lisätauhkaa, mikä puolestaan antaa heti arvoa lisää. Vastaavaan pystyvät mm. Picasso IV, Delfina Lite yms. IOBlix tunnustaa pian ainakin kahdenlaisia lisämoduuleita: Ethernet (SANA, 10 tai 100 Mbps, RJ-45/BNS, valmistuu kesällä 1999) ja äänikortti (AHI, full-duplex, DSP, 48 kHz playback/save, valmistuu kesällä 1999). Lisäksi kortin FIFO-puskuri (vakiona 64 tavua) on laajennettavissa kahdeksaan kilotavuun asti.

IOBlix-kortteja voi samassa koneessa olla yhteensä viisi, joissa kussakin korkeintaan neljä sarjaporttia, kaksi rinnakkaisporttia ja yksi infrapuna-portti. Kortin infrapunaliitettä tuo käyttäjän ulottuville eksoottisemmat infrapunaliitännällä varustetut tulostimet, mikäli vain ajureita löytyy.

Suosittelena IOBlixiiä korkeahkosta hinnasta huolimatta kaikille himosurfa-reille! Normaalisti kuvat latautuvat hitaasti, koska kone joutuu käsittelemään ja siirtämään dataa samaan aikaan, mutta IOBlix korjaa tämän puutteen kertakaikkona. Kortti sopii myös vaativampaan tarpeeseen vakuuttavien vakio-ominaisuuksien ja reilun laajennusvaransa ansiosta.

IOBlix-laajennuskortti

Valmistaja: Eyetech Group Ltd
The Old Bank, 12 West Green
Stokesley, TS9 5BB, UK

Puh: +44 164 271 3185

Fax: +44 164 271 3634

www.eyetech.co.uk

Myyjä: Amigator, puh. (02) 234 5333
<http://www.sip.fi/~aho/>
aho@sip.fi

Hinta: 990 mk

Testattu: Amiga 4000, 68040/30 MHz
2 Mt Chip + 12 Mt Fast
Picasso IV, Paloma IV, Delfina Lite
Hewlett-Packard PaintJet XL
IOBlix 1.3

Nopeus: sarjaportit 460 000 bps
rinnakkaisportit 500 000 bps
infrapuna 2,0 Mbps

Protokollat: sarjaportit RTS/CTS (9-pin)
rinnakkaisportit SPP/PS2, ECP/EPP, ECP/PS2 (25-pin)
infrapuna (IrDa) Wireless Send/Receive (4-pin int)

1.31 Amiga ja kiinteä Internet-yhteys

```
<=====>
Amiga ja kiinteä Internet-yhteys
Janne Pikkarainen
<=====>
```

Modeemit väistyvät pikkuhiljaa nopeampien vaihtoehtojen tieltä Internet-käytössä. Puhelinyhtiöt tuputtavat ISDN:ää kuluttajille lähes väkisin, mutta itselleni tarjoutui mahdollisuus vielä parempaan vaihtoehtoon: asuinalueellemme rakennettiin kiinteä Internet-yhteys, jota toki itsekin päätin hyödyntää.

Alku aina hankalaa. Käytössäni on lautamallinen A1200, johon ei pahemmin Ariadnea laiteta. Näin vaihtoehdoksi jäi kourallinen cnet.devicen (beta-asteella oleva PCMCIA-verkkokorttiajuri) ohjetiedostossa mainittuja PCMCIA-verkkokortteja. Pahaksi onneksi kortit olivat merkiltään varsin eksoottisia, eikä tutuilla Amiga-jälleenmyyjilläkään ollut varastoissaan ainokais-takaan verkkokorttia.

Alkoi suunnaton korttien etsiminen niin lehti-ilmoitusten kuin verkkosivujenkin avulla. Noin viikon etsimisen jälkeen tarppäsi. Eräs helsinkiläinen pikkufirma myi CNetin PCMCIA-verkkokorttia, vieläpä tarkalleen samaa mallia, joka oli mainittu cnet.devicen ohjetiedostossa.

Kuva

Kävin ostamassa kortin (490 mk), kytkin sen koneeseen ja käynnistin MiamiInitin. Jännityksellä katselin, miten MiamiInit nuuski DHCP:tä. Noin puoli minuuttia tätä osoitteenjakopalvelinta pähkäiltyään se löysikin kaiken tarpeellisen ja pyysi tallentamaan asetukset. Tein työtä käskettyä ja käynnistin Miamin.

"Hui! Sehän toimii!" Kaksi sekuntia Online-nappulan painamisen jälkeen Miami ilmoitti olevansa linjoilla. Kyllähän se sitä olikin - AmIRC, AmFTP, IBrowse ja kaikki muutkin ohjelmat toimivat huomattavasti rivakammin kuin ennen. En tätä kirjoittaessani ole vielääkään oikein tottunut siihen, että postit tulevat YAMilla kotiin 2 Mbit/s. :-)

Ei niin hyvää, ettei jotain pahaakin. A1200 on todellinen säästömalli, joten myös sen PCMCIA-portista puuttuu yksi kondensaattori. Se ei haittaa muutoin kuin ensimmäisen käynnistyksen ja joidenkin harvojen reboottien yhteydessä. Ongelma ilmenee Miamin käynnistyessä, Miami valittaa ettei löydä korttia. Onneksi ratkaisukin on helppo - PCMCIA on ns. "hot pluggable" -väylä eli kortin voi irrottaa ja laittaa takaisin virran ollessa päällä. "Verkkokortti irrota ja kiinnitä" -operaation jälkeen kaikki toimii taas normaalisti. Ellei tätä sinänsä melko harmitonta ongelmaa kestä ja tunnet kolvin pysyvän kädessäsi, niin cnet.devicen mukana toimitettava rakennusohje poistaa ongelman pysyvästi.

Kaiken kaikkiaan olen kuitenkin verkkokortin toimintaan erittäin tyytyväinen, ajurit toimivat vakaasti ja nopeasti, eikä virheitä siirrossa esiinny. Verkkomme sisäinen nopeus on 10 megabittiä sekunnissa ja testasimme naapurini (jolla A1200T/060/Ariadne) kanssa, millaisiin nopeuksiin siinä yllämme. Naapuri tuli purkkiini muutamaa suurehkoa (5 megatavua) testitiedostoa siirtämään. Jo telnetin avulla tiedostot liikahitivat noin 150-200

kilotavua sekunnissa, FTP-yhteyden kautta luultavasti vielä vauhdikkaammin.

Verkkomme tekniikasta:

- Sisäinen (talonyhtiöiden välinen) nopeus 10 megabittiä/s
- Nopeus kannuun asti (reititin, postipalvelin, proxy ym.)
2 megabittiä/s, yhteys hoidetaan radiolinkillä
- Nopeus kannusta eteenpäin 64 kbit/s, tätä lukiessasi luultavasti
jo 256 kbit/s

Lisätietoja:

<http://kannu.hai.fi>

<ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/hard/drivr/cnetdevice.lha> (76 kt)

1.32 Mitsumi CR-2801TE

<=====

Mitsumi CR-2801TE

Jarmo Piippo

<=====>

Aina siitä asti, kun hankin ensimmäisen CD-soittimeni 1986, olen haaveillut mahdollisuudesta äänittää itse CD-levylle. Viime vuoden marraskuussa löysin lopultakin kohtuuhintaisen CD-tallentimen, IDE-liitännäisen Mitsumin. Alkuperäinen haaveeni ei kuitenkaan ole vielä aivan täyttynyt, vaikka CD:lle kirjoitus nyt onnistuu. Ensinnäkin analogisista lähteistä äänitys vaatisi 16-bittisen äänikortin, ja toiseksi Mitsumia ei ilmeisesti tule saamaan kovinkaan pian toimimaan DAO-tilassa Amigan poltto-ohjelmilla, joten katkottomien äänilevyjen teon saa unohtaa.

CR-2801 on tavallisen CD-ROM-aseman kokoinen ja näköinen lukuun ottamatta etupaneelin kahta lediä. DISC-valo palaa kun asemassa on levy, ja Read/Write-valo palaa vihreänä asemalta luettaessa ja punaisena sille kirjoitettaessa. Aseman lukunopeus on vain 8-kertainen, mutta silti se on täydellä nopeudella pyöriessään selvästi äänekkäämpi kuin vanha NECin 4x CD-ROM-asemani. Ääni on kuitenkin aivan siedettävä normaalikäytössä. Asemasta on olemassa myös SCSI-liitännäinen malli, joka on muuten täysin identtinen IDE-mallin kanssa, mutta leveämmän liittimen takia siitä on jätetty digitaalisen audion lähtöliitäntä pois. Valittavissa on myös vain hiukan kalliimpi malli CR-4801TE, jonka kirjoitusnopeus on 4-kertainen, ja jonka puskuri-
muistin koko on 2 Mt. Asemasta löydät lisää tietoa tämän Sakun artikkelista

Mitsumi CR-4801TE

.

Poltin on koneessani liitettynä Power Flyer -EIDE-ohjaimen kakkosliittimeen yksinään masteriksi, ja molemmat kiintolevyyni ovat ykkösliittimen kaapelissa. Mitään ongelmia ei siirtonopeuden suhteen ole ollut, kuten oletettavissa olikin (Flyerin maksiminopeus on 16 Mt sekunnissa). Aseman pitäisi toi-

mia moitteetta myös Al200:n emolevyn IDE-liitännässä, mutta itse en ole sitä vielä kokeillut. Mitsumilla poltetut levyt ovat toimineet mukisematta kaikissa CD-ROM-asemissa ja CD-soittimissa, joissa olen niitä kokeillut, joten laitteen polttojälki on yhteensopivuudeltaan erinomainen. Testaukseen osallistui neljä CD-ROM-asemaa ja kolme CD-soitinta, ja tietysti poltin itsekin toisti omat levynsä hyvin. :)

Wanna MakeCD, or No CD?

Mitsumin käyttäjän polttosoftavaihtoehdot ovat vähissä. Ikävä sanoa, mutta valittavana on ainoastaan MakeCD, tai sitten edessä on PC:n hankinta, jotta pääsee (tai joutuu) käyttämään aseman mukana ilmaiseksi tulevaa ToGo!-ohjelmaa Windows 95/98:ssa. CR-2801 toimii luotettavasti ja virheettömästi MakeCD:llä sekä luettaessa että kirjoitettaessa. Kokeiltavana oli ohjelman versio 3.2b (11.3.99), joka lievistä käyttöliittymän toiminnan omituisuuksistaan huolimatta on varsin kelvollinen poltto-ohjelma.

Valitettavasti Mitsumin onnellisen omistajan suupielet kääntyvät kuitenkin MakeCD:n kohdalla dramaattisen jyrkästi alaspäin: ohjelma ei nimittäin tue aseman DAO-moodia (Disk At Once). Musiikkilevyjen tekoon jää siis ainoastaan TAO (Track At Once), jolla poltettuun levyyn tulee aina kahden sekunnin mittainen tauko automaattisesti jokaisen kappalemerkin kohdalle. MakeCD:n dokumenttien mukaan aseman pitäisi pystyä polttamaan levy myös TAO:na ilman kappaleväljää, "TAO without gap", mutta missään ei kuitenkaan kerrota, kuinka sitä voisi kokeilla tai ovatko kappaleenvaihtokohdat kuitenkaan häiriöttömiä. Ongelma ei ilmeisesti edes rajoitu vain Mitsumin asemiin, sillä Amiga Formatin lokakuun 1998 numerossa sanottiin, ettei MakeCD tue DAO-polttoa millään ATAPI-asemalla. Ymmärrän tuon kyllä, mikäli polttimet vaativat ohjelmalta mallikohtaisia ratkaisuja DAO-tuen järjestämiseksi IDE-liitännän kautta, mutta jos eivät vaadi, niin ihmettelen todella suuresti, miksei sitä tueta.

Toinen kokeilemani ohjelma on BurnIT. Ohjelman valmistajan kotisivujen mukaan sen pitäisi tukea Mitsumia, sillä se on yhteensopivien asemien listalla, mutta listan mukaan sitä ei ole kuitenkaan testattu. Omituista. Itse en saanut sitä tunnistamaan CR-2801:tä lainkaan ainakaan Aminetistä löytämälläni ohjelman versiolla 2.20. Noh, vaikka se toimisikin, niin eipä se mitään auttaisi, sillä yhteensopivuuslistalla luki Mitsumin kohdalla tylysti "CDR supports only TAO".

Kolmas polttosofta, MasterISO, tukee (Amiga Formatin mukaan) CR-2801:tä, mutta MasterISO on harmi kyllä ulkona tästä kilpailusta ainakin minun osaltani, koska se vaatii AsimCDFS:n, joka on saman valmistajan tekemä CD-tiedostojärjestelmä. Ohjelmien yhteishinta riehoo tietääkseni tuhannen markan tasolla, mikä on vähän liikaa pelkästään CD-polttokäyttöön tulevasta ohjelmasta. Sehän on lähes yhtä kallis kuin itse asema oli! Eri asia olisi, jos tarvitsisin käyttööni muitakin AsimCDFS:n tarjoamia erikoisominaisuuksia.

Sitten on vielä se neljäs vaihtoehto... Mitsumin mukana toimitetaan ilmaiseksi CeQuadratin ToGo! 4.5 -poltto-ohjelma Windows 95/98:lle. Itse en ole voinut kokeilla kyseistä ohjelmaa lainkaan, koska en ole vielä tullut sen tarvitsemaa PC-vekotinta hankkineeksi. Ohjelman pitäisi kuitenkin tukea täydellisesti CR-2801:n kaikkia ominaisuuksia, myös DAO-polttoa. Ohjelman kanssa samalla CD:llä on myös polttimen asennusmanuaali HTML-muodossa. Toivon TODELLA hartaasti, että Amigan polttosoftien valmistajat saavat pian

aikaiseksi DAO-tuen myös halvoille ATAPI-asemille, sillä uskoisin, että suurin osa CD-tallentimen hankintaa suunnittelevista amigisteista ei ole aikeissa käyttää siihen kottikärryllistä rahaa saadakseen utopistisen hie-non SCSI-mallin. Ellei DAO-tukea tule, en voi suositella tätä poltinta Ami-ga-käyttöön, ainakaan muuhun kuin pelkkien datalevyjen tekemiseen.

Mitsumi CR-2801TE

Valmistaja: Mitsumi

www.mitsumi.com

www.mitsumi.de (Shockwave-sivut)

Edustaja: Websales, Oulu, websales.matrix.fi

Hinta: 1395 mk (ostohetkellä, marraskuu 1998)

Sisältää: CD-R asema, IDE-kaapeli (2-paikkainen), audiojohto PC:n äänikortille, kiinnitysruuvit, manuaali, mainoksia, 3 tyhjää CD-R-levyä (Mitsumi), ToGo! 4.5 HD-levyke ja CD-ROM, Magix Music Maker CD-ROM, AOL Internet CD-ROM

Testattu: Amiga 1200, 32 Mt, 68060, Power Flyer EIDE-ohjain

Liitäntä: IDE/EIDE (ATAPI, PIO0 - PIO3), myös SCSI-malli olemassa

Standardit: ISO9660, Digital Audio (CD-DA), Photo CD, CD-I, Multi-Session, XA (extended architecture)

Formaatit: CD-DA, CD-ROM (Mode 1 ja 2), CD-ROM XA (Write 2, Form 1 ja 2), CD-I (Mode 2, Form 1 ja 2), Enhanced CD levykoot 8 cm ja 12 cm

Nopeus: 8x luku, 2x kirjoitus, 512 kt puskuri haku aika 200 ms (full stroke: 470 ms)

Liitännät: IDE (tai SCSI), virta, analog audio, digital audio out (ei SCSI-mallissa), stereokuuloke (säädettävä)

Kulutus: +5V 2,0A max., +12V 2,8A max.

Mitat: 146,0 x 41,3 x 203,0 mm (L x K x S)

Paino: 1,2 kg

1.33 Mitsumi CR-4801TE

```
<=====>
Mitsumi CR-4801TE
Vesa Konttinen
<=====>
```

Mitsumin CR-4801-asema Amigassa näyttää ainakin aluksi aivan toimivalta ratkaisulta. Ohjelmistona oli atapi.devicen demoversio 119.8 (11/12/98) ja MakeCD:n demoversio 3.2b. MakeCD löysi kivuttomasti A1200:n IDE-väylään

tökätyn Mitsumin atapi.devicen kautta unit 0:na. Asemaa ei tarvitse välttämättä edes mountata systeemiin, vaan MakeCD käyttää sitä suoraan atapi.devicen kautta. Voisi kuvitella, että ilman mounttausta toiminta olisi rivakampaa, sillä tuolloin Workbench ei yritä asemaa missään välissä tarkistella. Käytännössä sillä ei liene suurta merkitystä, mutta polttavaa asemaa käytetään kuitenkin useimmiten vain polttamiseen, joten silloin sen voi jättää mounttaamatta. Ellei erikseen omista lukevaa asemaa, niin tiettyissä tilanteissa tiedostojen kopiointi polttamista varten kuitenkin hankaloituu, jolloin tietenkin tämä ainokainen CD-asema on pakko mountata mukaan systeemiin.

MakeCD näyttää päällepäin ihan fiksulta polttosoftalta, eikä lyhyehkön tutustumisjakson jälkeen ole enää suuria vaikeuksia tietää, mistä mitään tapahtuu. Ellei kuitenkaan ole aikaisemmin nähnyt ja kokeillut mitään polttosoftaa, ei MakeCD ole aivan helpoimmasta päästä. Asetuksia on enemmän kuin näkemissäni tai kokeilemissani PC:n vastaavissa ohjelmissa, joten niiden merkitystä joutuu välillä etsiskelemään manuaalista. Kaikin puolin kattava paketti ohjelma kuitenkin on, enkä ensi hätään mitään suurempia puutteitaakaan siitä löydä. Sen sijaan ohjelmassa on tukku mukavia ominaisuuksia, joita kaipaisi myös "suuren massan" polttosoftiin, kuten erittäin selkeästi toteutettu polton seuranta, josta näkee koko ajan puskurien tilan, poltt nopeuden, siirtonopeudet jne. Tuosta on paljon hyötyä, kun haluaa tarkistaa oman laitteiston suorituskykyä samalla kun vaikka simuloi varsinaista polttoa.

Asemaani on päivitetty PC:llä uusin firmware 2.03 (flash-päivitykset saa imuroitua valmistajan kotisivulta), joten se tukee nykyisellään jo 80 minuutin mittaisia levyjä, eikä Mitsumin alkuaikojen ongelmista ole tietoaakaan. MakeCD:n kanssa minulla ei ollut mahdollisuutta tuollaista pitkää levyä kokeilla, joten en tiedä, tukeeko MakeCD edes sellaisia. Manuaalissa ei pitkiä levyjä mainita mutta sanotaan, että ohjelmassa on automaattinen kohdelevyn koon tarkistus, joten jos tuosta voisi jotain päätellä, homma saattaisi toimiaikin.

Aluksi testasin varmintaa polttotapaa, eli tehdään image halutuista tiedostoista ja dumpataan se sitten levyille. Tuo toimi mainiosti ainakin simulatiotilassa, koska varsinaisen levyn poltto täytyy säästää lopulliseen koitokseen. Koska MakeCD näyttää koko ajan mitä tapahtuu, on todella helppo tietää, onnistuuko homma laisinkaan. Jos puskuri alkaa uhkaavasti tyhjentyä kesken polton ja lähteen nopeus näyttää pienempää kuin kohteen, ei voi odottaa onnistuneita polttoja. PPC-turbon SCSI-väylässä oleva levy kyllä pystyy syöttämään riittävää vauhtia dataa, eikä puskuri laskenut simuloinnin missään vaiheessa täydestä tilasta paljoakaan (paitsi tietenkin lopuksi). PPC:tä polttosofta ei käytä, joten nopsa levy ja riittävästi muistia tuovat kyllä kiitettävän lopputuloksen.

8 Mt:n puskuri on tässä tapauksessa ehkä hieman ylimitoitettu, sillä vain noin 5% siitä oli pahimmillaan tyhjää. Koska Mitsumi kirjoittaa 4x nopeudella, täytyy vaudin olla IDE-väylässä jatkuvasti noin 600 kt/s, sillä muuten 4x nopeudesta ei paljon iloa irti saa. Näin yksistään tuo nopeus ei tuota ongelmia, mutta tosiaan jos lähde tiedostot on saman väylän alla ongelmia saattaa tulla. IDE-liitännän vuoksi asemaa ei ehkä kuitenkaan voi suositella koneisiin, joissa poltettava tieto luetaan samassa väylässä olevasta IDE-laitteesta. Toisaalta tuota vaihtoehtoa en voinut käytännössä testata, joten varma en voi olla. Omassa koneessani tieto siis luetaan SCSI-väylässä olevalta levyiltä, joten IDE-väylä on rauhoitettu vain kirjoittavan käyttöön testin ajaksi. Muistan, että taannoin kun minulla oli kaksi

IDE-levyvä väylässä kiinni, niin kopiointi levyltä toiselle oli tuskaisen hidasta.

Lopullinen koitos on levyn polttaminen suuresta määrästä mitä erilaisimpia pikku tiedostoja, sekä varmuuskopiot systeemi- ja ohjelmaosiosta. Tätä varten piti yhdelle tyhjälle reilun gigatavun osiolle siirtää ensin kaikki tarvittavat tiedostot. Varmuuskopiot tein lzx-ohjelmalla kahdesta osiosta - pakkaamatta, koska ei liene mieltä pakata noin 100 megaa tavaraa, kun tilaa on muutenkin yllin kyllin. Kaikkien tiedostojen yhteiskooksi kertyi 556 Mt, joten levyille jäi vielä reilusti hukkatilaa. Kokeilin nyt myös simulointia, sillä homman toimiminen ilman image-tiedostoa ei aina ole niin varmaa. Kaikki meni kuitenkin simuloinnissa nappiin, eikä atapi.devicen rekisteröintiherja haitannut sekään menoa.

Varsinainen poltto menikin simuloinnin tapaan, ainoana erona Mitsumin punainen varoitusvalo polttopuhusta. Syntynyt levy toimi oikein myös normaalissa lukevassa 32x asemassa. Ainoa haitta demoa käyttäessä on, ettei levyä saa nimettyä haluamakseen, vaan se on aina "unregistered", joten jos muuhun kuin testikäyttöön levyjä aikoo polttaa, on viisainta ostaa rekisteröity polttosofta. Positiivista oli homman toimiminen näin kivuttomasti. Vaikka monet PC-käyttäjät ovat IDE-polttimia haukkuneet epäluotettaviksi, ei tämän lyhyen testin perusteella voi ainakaan heti ruveta moittimaan. Toki on muistettava, että varmasti useampia levyjä tehtaillessa jossain vaiheessa tulee jotain ongelmia eteen, eivätkä levyt synnykään enää ilman susikappaleita.

Mitsumi CR-4801TE

Valmistaja: Mitsumi
www.mitsumi.com
www.mitsumi.de (Shockwave-sivut)

Testattu: A1200, PPC 603e + 040/25 MHz, 32 Mt RAM,
3,2 Mt SCSI2-kiintolevy

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta vek@sci.fi.

1.34 Philips CD-RW 400

```
<=====>
Philips CD-RW 400
Teksti: Tapani Tanskanen, Kuvat: Janne Sirén
<=====>
```

Kuva

Pääsin testaamaan pikaisesti Philipsin uutta CD-RW-asemaa Amigan kanssa. Tyylikkäästi muotoiltu, IDE-liitäntäinen asema lukee 16-kertaisella nopeudella ja kirjoittaa CD-R- sekä CD-RW-levyjä nelinkertaisella nopeudella. IDE-liittimien kanssa oli hyvin mystisiä ongelmia aluksi, mutta asema saatiin kuitenkin toimimaan laittamalla se vanhan CD-aseman paikalle.

Ensimmäiseksi huomasin, että laite ainakin lukee tavallisia CD-ROMeja ihan kiltisti IDEFix97:n ATAPI-ajureilla, vaikka en vaihtanut mitään asetuksia.

Aseman poltto-ominaisuuksia kokeiltiin MakeCD-ohjelman kanssa. Ohjelma tunnistasi aseman Philipsiksi, mutta ei oikeaksi asemaksi. Valitsin siis yleisen ATAPI-ajurin ja testasin vakioasetuksilla.

Ensimmäiseksi kokeilin CD-R-levyä. Yllätyksekseni polttonopeus oli noin 1.0x (150 kt/s), vaikka asetuksissa oli määrätty käyttämään maksiminopeutta. Määräsin siis asetuksiin nopeudeksi 4x, minkä jälkeen poltettaessa MakeCD näytti polttonopeudeksi jopa yli 5x! Vaikea ottaa kantaa tarkkaan, todelliseen nopeuteen, mutta joka tapauksessa nopeus oli loistava.

Levyille tehtiin kaksi eri sessiota. Nämä käyttäytyivät eri tavalla eri CD-ROM-asevilla. Joillakin (Philipsillä itsellään sekä Amigalla että PC:llä) näkyi vain viimeinen sessio, joillakin (ainakin Amigan Q-Drivellä) vain ensimmäinen. Syyn luulen olevan lähinnä kokemattomassa käyttäjässä. :-)

Lopuksi testasin CD-RW-levyä. Koko levyn alustus onnistui muutamassa minuutissa ja polttokin sujui ongelmitta ja nopeasti. Yksittäisiä tiedostoja ei MakeCD:llä saanut poistettua (koko levyn pystyi toki alustamaan uudestaan), mutta uudemmat versiot MakeCD:stä tai jotkin muut ohjelmat hallitsevat CD-RW:t toivottavasti paremmin. Joka tapauksessa Philipsin asema oli todella vakuuttava ja toimi Amigan kanssa moitteetta, kun ohjelmat ja asetukset saatiin kuntoon.

Kuva

Philips CD-RW 400

Maahantuoja: Philips Oy, puh. (09) 615 800, www.philips.fi

Hinta: 2600 mk

Testattu: Amiga 1200, OS 3.1, Blizzard 1260, SCSI-Kit, Infinitiv Z2, CyberVision 64/3D, IDEFix

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta tapani.tanskanen@helsinki.fi.

1.35 TVPaint

```
<=====>
TVPaint
Vesa Konttinen
<=====>
```

NewTek yllätti julkaisemalla TVPaint 3.59:n ilmaisjakeluun Amiga-yhteisölle, tosin hetkellisesti antamalla kopioida ohjelman ja manuaalit omalta palvelimeltaan jonkin aikaa. Pienen kyselyn täyttämällä pääsi imutelemaan itselleen ensisilmäyksellä aivan käyttökelpoisen ja ominaisuuksiltaan kattavan piirto/kuvankäpistelyohjelman. Ensimmäisellä kopiointiyrityksellä en ohjelmaa vielä NewTekin palvelimelta saanut, vaan ohjelman linkissä ollut salasanasuojaus oli turhan tehokas. Tiedostojen kopiointi jäi siis lyhyeen, mutta seuraavana päivänä tuota suojausta ei enää ollut näemmä lainkaan, joten kopiointi onnistui. No, täytyyhän sitä jotain pientä vaivaa järjestää, kun ilmaiseksi hyviä ohjelmia jakelee. Kolme pakettia sisälsi

itse ohjelman, sekä joitain esimerkkikuvia, joista näkee jotensakin mihin TVPaint kykenee. Asennuksen jälkeen koko hoito vie noin 4 Mt tilaa, joten mistään mammutista ei vielä voi puhua. PDF-muodossa oleva manuaali tulee vielä tuon tilan päälle.

TVPaint on täysiverinen 24-bittinen kuvankäpistelyohjelma ja sisältää tut-
tujen ominaisuuksien lisäksi erikoisempia kuvien filterointiefektejä. Un-
do-toiminto on hieman vajavainen, sillä se pystyy kumoamaan vain edellisen
epäonnistuneen töherryksen. Toisaalta layereiden käyttö tuo mukanaan mah-
dollisuuden muokata kuvaa hieman toiseen tyyliin, jolloin undon käyttö ei
välttämättä ole niin tarpeellista. Perinteisemmän piirtelyn sijaan TVPaint
tuntuu lähinnä maalailuohjelmalta, koska käytössä olevien kynien ja pensse-
leiden jättämä jälki riippuu monesta tekijästä. Liikuttamalla hiirtä riva-
kammin jättää vanhaa kunnon mustekynää muistuttava kynä jälkeensä kapeampaa
jälkeä kuin hitaasti piirrettäessä. Koska kynien ominaisuuksiin voi vaikut-
taa aika monipuolisesti, voi mieleisen jäljen löytäminen tuottaa tuskaa.
Pienen hakemisen tuloksena saa kuitenkin yleensä aikaiseksi tyydyttävää
jälkeä.

Ohjelma tukee riittävää määrää eri kuvaformaatteja, kuten jpg, gif, ilbm,
sekä liutaa muita hieman harvemmin käytettyjä. Hieman erikoinen käyttöliit-
tymä ei käytä perinteisiä valikoita ollenkaan, vaan kaikki esitetään omissa
pikku ikkunoissaan piirtoalueella. Piirtoalueen koko voi olla pienempi kuin
käytetyn ruudun tarkkuus, jolloin valikot eivät peitä muokattavaa kuvaa. Se
onkin hyvä, sillä 1024x768 ruudulle saa kivasti mahtumaan kaiken tarpeelli-
sen ja vielä hyvän kokoisen kuvankin. Arexx-tukikin ohjelmasta löytyy, jo-
ten mitä erikoisimpien omien efektienkin rakentelu on mahdollista. Mukana
tulee jokunen esimerkki, joiden pohjalta voi efektejä yrittää rakentaa.

Toisaalta ohjelman ominaisuudet ovat ilmankin jo kiitettävän kattavia.
Värien sekoittelu onnistuu paletin avulla ja oikean värisävyn metsästyksen
onkin tehty miellyttäväksi. Rbg-liukusäätimet on tehty esimerkillisen hyvin,
sillä säätimen pohjalla näkee jatkuvasti, miten sen siirto vaikuttaa tule-
vaan värisävyyteen. Tuon avustuksella on huomattavasti mukavampi yrittää saa-
vuttaa haluttu tulos kuin pelkkää numeron pyörittelyä ihmetellen. Paletissa
on myös mahdollisuus käyttää cmy-värimääritystä ja myös hsl-säätimet
löytyvät, eikä väriliukumien tekeminen voisi olla paljoakaan helpompaa.
Kaikin puolin paletti on todella miellyttävä käyttää, selkein ja käyttökel-
poisin paletti mitä omalle kohdalle on sattunut.

Itse piirtelin pitkästä ajasta oikein mielellään, kun kerrankin löytyi oh-
jelma, joka repii näyttökortista irti lähes kaiken. Nopeudesta ei ole va-
littamista, mutta toki PPC-tuki terästäisi tiettyjä efektejä roimasti. Muu-
taman tunnin ohjelmaan tutustumisen tuloksena syntyi levinnyttä yliviivaus-
kynää muistuttava piirros. Piirtäessäni käytin runsaasti TVPaintin tarjoa-
mia smooth- ja blur-efektejä, jotka tekevät maalaamisesta hieman ve-
siväreillä töhertämisen tapaista. Noiden käyttö kyllä hieman suttaa kuvaa,
mutta ei kaiken tarvitse aina olla linjakasta.

Kuva

Kuvassa olevaan paperintapaiseen raapustetut tekstit on tehty tekstityöka-
lulla ja perspektiivitoimintoa hyväksi käyttäen kallisteltu kutakuinkin pa-
perin suuntaiseksi. Itse asiassa sunnuntaitöhertelijän ihmetykseksi tuo ku-
va onnistui omasta mielestäni mainiosti, vaikka piirtäjän lahjoja ei ole
liiemmin suotu. Tässä kohtaa siis voi sanoa, että osa onnistumisesta lan-
keaa erittäin hyvän ohjelman harteille. Kuva on piirretty 24-bit-tilassa,

joten vähemmällä väreillä se ei näytä välttämättä aivan samalta.

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta vek@sci.fi.

1.36 U.S. Robotics Sportster Flash 56k

```
<=====>
U.S. Robotics Sportster Flash 56k
Roni Ijäs
<=====>
```

Olin pitkän ajan katsellut lehdistä sopivaa modeemia Amigaani. (Modeemi olisi siis jo toinen perheessämme.) Isän kerrottua, että Saunalahden asiakkailla on etu tilata Computeriasta U.S. Roboticsin Sportster Flash modeemi 560 mk:n hintaan, kotiinkuljetettuna seuraavana arkipäivänä, päätin tilata kyseisen modeemin.

Seuraavana päivänä ehdin jo kehuskella koulussa, että puolelta päivin olisi jo modeemi alla. Modeemi saapui kuitenkin vasta seuraavana päivänä. Pake-tissa ei ollut sopivaa johtoa, mutta hieman etsittyäni löysin komerosta vanhassa A500:ssa olleesta 2400 bps modeemista käyvän kaapelin. Kytkin modeemin koneeseeni ja soitin AmTermillä MBnet BBS:ään. Vauhti oli kohtalainen ja päätin mennä MBnetin HALOO-osastolle juttelemaan. Löydettyäni sieltä Amiga-tyyppin ja hänen kanssaan aikani juteltuani oli ajantajuni sen verran heikentynyt, etten huomannut ajan kulkua ja minut potkaistiin paikasta ulos.

Päivät kuluiivat ja hain AmiTCP/IP 4.0:n demoversion sekä siihen KimmoVM Mikkosen tekemät ohjeet Saunalahteen. Asennus sujui ongelmitta, mutta keuillessani ottaa yhteyttä Saunalahteen AmiTCP/IP soitti palvelimelle ja ilmoitti joka kerralla, ettei palvelin vastaa. Tarkistin asetukset ja kaikki näytti olevan kunnossa. Samoihin aikoihin amigistikaverini soitti ja sanoi hommanneensa Saunalahden nettiyhteyden ja kertoi sen toimivan hyvin. Kysyin heti, millä ohjelmalla hän nettiin menee, ja epäonnekseni hän sanoi käyttävänsä Miamia. En jaksanut enää tapella AmiTCP:n kanssa, joten päätin asentaa uusimmalta Amiga Formatin CD:ltä Miamin.

Käynnistin Miami Initin ja laitoin asetukset kuntoon. Modeemi soitti Saunalahteen ja autokonfiguroi loput asetukset Saunalahdesta saamallaan tiedoilla. Hämmästyin, kun ohjelma väitti olevansa valmis! Mitä? Näinkö nopeasti? (Tämä tuntui todella taivaalta AmiTCP:hen verrattuna.) Eipä aikaakaan kun olin valmis ensimmäiseen soittoon. Modeemi soitti Saunalahteen ja Miami ilmoitti olevansa online tilassa. JES!! Nyt vain Voyager käyntiin ja testaamaan... Ensimmäinen havaintoni oli että modeemi oli kuolettavan hidas. Hmmm? Tarkistin sarjaportin asetukset ja kokeilin uudestaan, mutta motu tuntui edelleen hitaalta.

Viikon tapeltuani tämän ongelman parissa ainoa vaihtoehto oli, että modeemi on yksinkertaisesti rikki! Soitin Computeriaan ja kerroin asiasta. He käskivät lähettämään modeemin takaisin tutkittavaksi. Viikon päivät odoteltuani Computeriasta tuli soitto, että modeemi tosiaan oli hajalla ja että uusi saapuisi seuraavana päivänä. Modeemi saapui ja pääsin jälleen testaamaan...

Otin yhteyden Saunalahteen ja huomasin, että yhteys tuntui nopeammalta kuin

ennen. Jokin silti vielä mätti - netistä imuttaminen oli niin tuskaisen hidasta, että 800 kt:n postia olisi joutunut imuroimaan yli tunnin! (Suoraan Saunalahden palvelimelta!) Mutta postien lähettäminen kesti kuitenkin vain joitain vaivaisia sekunteja (kokeilin 300 kt:n oheisliitteillä). Kaikest täästä päätellen hidastava tekijä on nettiyhteyteni tarjoaja. Nykyään Internetiä käyttää jo niin moni, etteivät kaikki yhteydentarjoajat pysy mukana... Kehottaisin siis valitsemaan sen huolella! Mutta vaikka linjoja keuhataan olevan paikkaan jos toiseenkin, niin kotipaikkakunnallasi ihme kyllä on väliä!

Modeemin mukana tulee ohjekirja (suomeksi :), Amigaan sopimaton sarjakaapeli, kuulokkeet, muuntaja, puhelinjohto ja pistoke sekä PC-koneisiin sopivat ajurit ja asennuslevykkeet. Laitteen toiminta on vakaata, mutta ledit syttyvät silloin kun huvittaa. Modeemi "ulvoo" korvia raastavasti ja äänenvoimakkuus nollautuu, kun modeemista katkaistaan virta. Kotelo on suuri verrattuna siihen ettei sisällä ole paljon mitään. Tyylikäs muotoilu.

U.S. Robotics Sportster Flash 56k

Valmistaja: 3Com, www.3com.com

Myyjä: Computeria, www.computeria.fi

Hinta: 650 mk (3/99), Saunalahden Serverin asiakkaille tarjoushintaan 585 mk

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta roni.ijas@sci.fi.

1.37 Verkonpainoja

```
<=====>
Verkonpainoja
Vesa Konttinen
<=====>
```

Anywhere

Jonkin aikaa olin miettinyt, kuinka saisin ratkaistua PC:n ja Amigan jakaman monitorin tuoman ongelman. Liitintä piti vaihtaa liian usein koneen perästä toiseen, eikä huvittanut hankkia mitään epämääräistä jakopalikkaa. PC:n käyttö on sittemmin ollut taas hieman satunnaista, kun Amigan ruutua on paljon mukavampi katsoa. Siksi ohjelmallinen ratkaisu olisi mitä mainioin! Ja kappas, kuin taivaan lahjana eräänä päivänä eteen sattui ohjelma nimeltä Anywhere. Se mahdollistaa PC:n kuvan kaappaamisen verkon kautta Amigalle ja tekee sen toki myös päinvastoin. Hah, siinä se, enää ei tarvinnut repiä monitorin piuhaa, vaan räps, hiiren napilla puuceen kuva ilmaantuu nyt omalle Amigan näytölleen.

Pieni ongelma on tietenkin hitaus; ei verkon kautta onnistu kuvan päivittäminen 85 Hz:n taajuudella, pikemminkin 1 Hz on lähempänä. Sillä ei sinänsä omassa käytössäni ole mitään väliä, sillä pääasia on, että näkee mitä tekee. Näppäimistön kanssa on myös tiettyjä rajoituksia ja pieniä bugejakin, mutta testaamani ohjelma on vasta versiossa 0.98 ja toivottavasti

kehittyy vielä. Hiirenä toimii mainiosti Amigan oma hiiri, joten sekaannukset oikean hiiren tavoittelussa vähenevät. Itse olen tuota käyttänyt 800x600 ruudulla ja 256 värin kera, mutta nopeutta tietenkään nostaa tarkkuudesta ja väreistä tinkiminen. Näin on siis PC alistettu lähes täysin Amigan orjaksi.

Ohjelma vaatii CyberGraphX:n käyttöönsä, ilman se ei suostu toimimaan. Runsaasti se myös kuormittaa prosessoria, sillä jatkuva lasti on yleensä yli 50% (040/25 MHz), mutta esimerkiksi Executiven kanssa tuota ei oikeastaan edes huomaa.

Ohjelman kotisivu:

<http://www.geocities.com/SiliconValley/Peaks/9901/>

FTP Mount

Raskaan PC-osion jälkeen onkin mukava päästä rentoutumaan (todella?) vielä hetkeksi perinteisemmän Amiga-maailman pyörteisiin. FTP (File Transfer Protocol), tuo yksi käytännöllisimmistä verkkoprotokollista, on tuotu FTP Mount -ohjelmassa mielenkiintoisella tavalla Amigan järjestelmän osaksi. Kuten ohjelman nimikin jo sanoo, sillä voidaan mountata haluttu ftp-palvelu osaksi Amigan tiedostojärjestelmää. Tämä on ehkä kätevin ftp-sovellus, joka minua on vastaan tullut, vaikka se pieniä vajavaisuuksia sisältääkin.

Haluat siis käyttöösi vaikka Aminetin osaksi omaa konettasi. Se ei onnistu perinteisellä ftp-softalla sen paremmin kuin nykyisillä graafisilla sovelluksillakaan. Ei voi sanoa, etteikö normaaleillakin ftp-sovelluksilla olisi hyviä ominaisuuksia, mutta FTP Mount vain menee askeleen pidemmälle. Esimerkiksi jos haluat Aminetin ftp.sunet.se-palvelun koneelle, pitää FTP-Mountdir:hosts/-hakemistoon luoda uusi hakemisto ikoneineen. Ikonille kirjoitetaan seuraavat työkalutyypit:

```
USER=anonymous
PASSWORD=email@osoitteesi.fi
HOST=FTP.sunet.se
ROOT=/pub/aminet
```

Tuohon tapaan voi sitten luoda yhteyden lähes mihin tahansa ftp-palveluun. "Lähes" siksi, että esimerkiksi itselläni toisessa koneessa pyörivä ftp-palvelu ei toimi ollenkaan, jos root-hakemisto on CD-aseamalla. Käytettävissä on myös PASSWORDCRYPT-tooltype, jolla voi kohtalaisesti käyttää myös sellaisia palveluita, jotka tarvitsevat oman tunnuksensa. Salasana kryptataan mukana tulevalle GenFTPPassword-apuohjelmalla ja heitetään vaikka PowerSnap-ohjelmalla tooltypen arvoksi. Valmiit yhteydet tulevat tiedostojärjestelmään laitenimen FTP: alle hakemistoiksi, joihin vain siirrytään ja hups, listaukset tulevat jostain kaukaisuudesta lähes kuin omalta koneelta. Kaikki mahdolliset komennot ja Opukset sun muut Disk-Masterit ovat lopulta käytettävissä myös ftp-tiedostojen käsitettelyyn.

FTPMount Aminetissä:

<ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/comm/tcp/FTPMount-1.0.lha> (113 kt)

Päivitys versioksi 1.2:

ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/comm/tcp/FTPMount_upd.lha (99 kt)

Miami - Sukat jalkaan

SOCKS-rajapinta Miamin 3. versiossa helpottaa kivasti koneiden kytkeytymistä verkkoon, mikäli koneita on useita. Varsinaiset yhteydet ulkomaailmaan hoitavassa koneessa voi pyörittää SOCKS-palvelua, jonka kautta muut koneet ovat yhteydessä ulkomaailmaan. Palvelinkoneelle vain asennetaan jonkinlainen SOCKS-palvelinohjelmisto (mielellään SOCKS v5 -tuella varustettu) ja Miamista tyrkätään SOCKS-asetukset kuntoon. Tämä helpottaa lähinnä silloin, kun tarvitsee käyttää useita protokollia ulospäin liikennöintiin. Silloin tarvitsee määritellä vain tämän SOCKS-palvelun porttitiedot kohdalleen, ja Miami hoitaa liikenteen oikeaan osoitteeseen SOCKS-palvelimen avustuksella.

SOCKS-proxy (palvelin) tarvitsee itselleen yleensä vain jonkin nimipalvelimen osoitteen ja luonnollisesti käyttöönsä jonkin vapaan portin (1080 on yleisesti käytetty SOCKS-portti). Pääasia, että portti on vapaa eikä sillä ole muuta käyttöä ja samat määrittelyt laitetaan sekä Miamiin että palvelinohjelmaan. Amigallekin on SOCKS5-palvelinohjelmia, mutta en ole päässyt niiden toimivuutta käytännössä itse vielä kokeilemaan.

Miamin asetukset ovat suhteellisen simppeleitä, ellei tarvitse välttämättä käyttöönsä useita eri SOCKS-palveluita. Asetukset hoituvat pääikkunan SOCKS-valinnan kautta helposti vain laittamalla rasti "Enable SOCKS" -kohtaan ja syöttämällä oman SOCKS-palvelimen ip-osoite ja oikea portti kohdalleen. Syslog level auttaa ongelmatapauksissa: jos jostain syystä palvelimeen ei saadakaan yhteyttä, voi tasoa nostaa aina debug-tietoihin asti, jolloin näkee mitä kaikkea Miami yhteyttä muodostaessa yrittää saada aikaiseksi.

Miami käyttää vakiona SOCKS5:tä, joten esimerkiksi SOCKS4-palvelimen käyttö ei onnistu ilman asetusten lisäämistä Database/SOCKS-taulukkoon. Samaan taulukkoon voidaan määritellä myös, jos jotain palveluiden käyttöä ei sallita tai jokin palvelu halutaan käyttöön toisen SOCKS-palvelimen kautta. Miami hallitsee käyttäjätunnus/salasana-yhteyksikäytännön, joten SOCKS-palvelimen salasanasuojauksen käyttö on onneksi mahdollista.

Kotiverkossa ei SOCKSin hienouksista pääse oikein kunnolla nauttimaan, mutta sen käyttökelpoisuuden kyllä huomaa. Verkkoyhteyksiä kaipaaviin ohjelmiin voi yleensä kirjoittaa yhden osoitteen, eikä välttämättä aina välitys-palvelimen käyttöä ole huomioitu tarpeeksi selväsanaisesti. Tässä SOCKS auttaa, sillä esimerkiksi YAM-sähköpostiohjelman asetukset voi tehdä ikään kuin kone olisi suoraan verkkoyhteydessä. POP-palvelin voi olla vaikka pop.saku.fi, ja se löytää SOCKSin kautta tiensä perille sen kummemmin miettimättä, jos tuollainen osoite vain on olemassa.

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta vek@sci.fi.

1.38 Kodak DC 210 (Plus), Canon CanoScan 300 ja Epson Stylus Color 740

<=====>
Kodak DC 210 (Plus), Canon CanoScan 300 ja Epson Stylus Color 740
Teksti: Tapani Tanskanen, Kuvat: Tapani Tanskanen ja Janne Sirén
<=====>

eli kokemuksia digitaalikamerasta, skannerista ja tulostimesta

Digitaalikamerat ovat jo jonkin aikaa tehneet tuloaan. Ensimmäiset mallit olivat kalliita, eikä kuvan laatu juurikaan miellyttänyt edes ensi kertaa nähtynä, saati sitten tarkemmin tutkittuna. Edistystä tapahtuu kuitenkin varsin hyvin; kamerat vanhenevat paljon nopeammin kuin PC:t. Uusilla digitaalikameroilla saadaan riittävä kuvanlaatu monessa ammattimaisessakin käytössä, lehtikuvissa yms. Vapaa-aikana on kiva ottaa kuvia silloin tällöin. Usein joutuu ottamaan filmin loppuun vielä pari kuvaa, "että saa filmin täyteen". Nekin kuvat maksavat. Digitaalikameralla kuvat ovat hetkessä koneella tai vaikka paperille printattuna, eikä filmi maksa mitään (ellei muistikorttien kertaluontoista hintaa lasketa).

Digitaalikameroiden lisäksi tarkastelen myös skannerin ja tulostimen liittämistä Amigaan.

Digitaalikameran kuvat Amigaan

Miten saada digitaalikameran kuvat Amigaan, kun laitteen mukana tulee ohjelma vain PC:lle? Nopea katsaus Aminetiin selvitti pulman: totta kai digitaalikameran saa Amigaan! Ajuriohjelma toimii ainakin Kodak DC 210 (Plus)-mallin kanssa, ja sen pitäisi toimia kaikilla Kodakin malleilla. Muita kamera-ajureita en ainakaan toistaiseksi ole löytänyt. Kodakin kamera vaikutti kuitenkin melko sopivalta tarpeisiini, joten päädyin siihen. Kameralla oli hintaa 3990 mk. Nykyään saattaa olla jo vaikeaa löytää tätä mallia.

Ajuriohjelma:

<http://wuarhive.wustl.edu/pub/aminet/comm/misc/dc210wizard11.lha>

Kuva

Ajuriohjelma tekee työnsä hyvin, vaikkei siinä ole kaiken maailman optioita yhtä runsaasti kuin PC:n versiossa. Amigan ohjelma ainoastaan siirtää kuvat koneelle. Noin 200-300 kilotavun kokoiset kuvat siirtyvät tietokoneelle sarjaportin kautta muutamassa tuokiassa. Infrapunaportti ehkä helpottaa elämää, mutta DC 210:n siirtonopeus on aina maksimissaan 115200 bps.

Kodakin kamerasta lienee tarpeen mainita vielä muutamia seikkoja. Ensin muutama miinuspuoli, joiden kanssa olen kuitenkin oppinut elämään, ja sitten parhaat plussat.

Ensimmäinen ihmettelemäni asia oli paristojen kesto aika. Paristot eivät kestä enempää kuin parikymmentä kuvaa. Varsinkin jos käyttää LCD-näyttöä tai siirtää kuvia koneelle, paristot ovat kovilla. Sähköverkkoa kannattaa käyttää ainakin siirrettäessä kuvia koneelle. Kameraa on vähän hankala käsitellä ilman että sormet osuvat joko linssiin, LCD-näyttöön, valosensoriin tai salamaan. Näitä ei kannata ruveta puhdistamaan muilla kuin erityisesti niihin tarkoitetuilla välineillä.

Kuvanlaatu on yllättävän hyvä, olen tosin käyttänyt melkein aina parasta kuvanlaatua. Vakiona kameran mukana tulevalle 8 Mt:n CompactFlash--muistikortille mahtuu näitä 1152x832-kokoisia JPEG-kuvia noin 20, pienempiä tai enemmän pakattuja tietenkään huomattavasti enemmän. DC 210:ssa saa manuaalisesti säädettyä aukon kokoa, toisin kuin monissa muissa kameroissa. Valotu-

sajan kamera säätää valitettavasti aina itse 1/2 - 1/362 sekunnin välillä. Lisäksi kamerassa on mm. punasilmäisyyden poistava salama, viivelaukaisu, makrokuvaukset (20 cm), päivämäärän lisäys kuvaan sekä mahdollisuus katsella kuvia televisiosta mukana toimitettavan kaapelin avulla.

Muita kameroita, onko noita?

Kokeilin myös pikaisesti noin 5000 markan hintaista Canonin PowerShot A5 Zoom -mallia, tosin vain PC-ympäristössä. Amiga-ajureita en ole tälle mallille nähnyt. Tämä Kodakia huomattavasti pienempi kamera pystyy tarkkuuteen (1024x768) ja siinä on 2,5-kertainen zoom. Valo- ja muita asetuksia saa säätää melko vapaasti. Mainittakoon PC-asennuksesta, että asennus oli aivan kauhea, ja kun asennus oli ohi, en meinannut millään saada siirrettyä kuvia koneelle - kameran mukana nimittäin ei tullut ohjelmaa siihen, ainoastaan TWAIN-ajurit.

Canonin PowerShot Pro70 on noin 9000 markan hintainen, ammattikäyttöön suunnattu kamera. Se on suurempi mutta paremmin käsiin sopiva kuin A5. Sen suurin resoluutio on 1536x1024, muuten ominaisuudet ovat aika paljon A5:n kaltaiset.

Tasoskannerilla paperikuvat talteen

Jotta vanhat paperikuvatkin saisi tietokoneelle, tarvitaan skanneri. Canon CanoScan 300 -tasoskanneri vaikutti pätevältä vaihtoehdolta, joten sekin pitäisi saada kiinni Amigaan. Ehkäpä vilkaisu Aminetiin toisi jälleen lisää tietoa? Kyllä vain, BetaScan-ohjelmalle näyttää löytyvän ajureita muutamille eri skannereille, joten sitten vain valitsemaan sopiva skanneri. Vaihtoehtoja ei hirveästi tuntunut olevan, mutta ainakin Canonin CanoScan 300:aa löytyi kaupasta (hinta 890 mk) ja sille oli myös BetaScan-ajurit.

BetaScan-ohjelma:

http://wuarhive.wustl.edu/pub/aminet/hard/drivr/BetaScan_2.05.lha

Canon-ajurit:

<http://wuarhive.wustl.edu/pub/aminet/hard/drivr/BetaScanCanon.lha>

Varjoja skanneriparatiisissa

Skanneri koneeseen kiinni ja sitten kokeilemaan. Ihan heti en skanneria saanut toimimaan, mutta pienen säätämisen jälkeen laite vihdoinkin tunnustetaan skanneriksi. Skanneri alkaa töihin käskystä. Prosentit juoksevat ikkunassa... Tai no, etteivät vain sittenkin kävelisi? Tai peräti matelisi?

Kuva

Kyllä vain, kokonaisen A4:n skannaus tuntuu kestävän ikuisuuksia (useita minuutteja) jopa kaksivärisessä tilassa. Skanneri odottelee koko ajan, että dataa siirtyisi. Koneeseen ei paljon tunnu tahmaavan, joten ongelma lienee SCSI:n kanssa. Lopulta kuva on skannattu ja tulee näkyviin ruudulle. Pitkä odottelu on palkittu - kuvan laatu on silmällä katsottaessa loistava.

Myöhemmin selviää, että ongelma todellakin oli SCSI:ssa. Blizzard A1260 -turbokortissa ei ollut muistikampaa kiinni ollenkaan, vaan ainoastaan sen SCSI-lisäkortissa. Kamman kiinnitettyäni skanneri toimii yhtäkkiä kuin unelma. Esiskannaus kestää vain muutaman sekunnin, eikä lopullisessakaan skannauksessa mene pitkään. 300 dpi A4-värikuvan luvataan skannautuvan 24 sekunnissa, tosin tällainenkin vie tilaa kymmeniä megatavuja.

Lopuksi vielä kuvat paperille

Nyt on kuvat saatu koneelle, enää puuttuvat paperikuvat, suurennokset yms. Vanhalla HP DeskJet 540C:llä ei juuri huvita valokuvia tulostella, joten täytyy harkita jotain muuta vaihtoehtoa.

Ensimmäinen kysymys amigistille varmasti on ajurit. Aminetistä ei juuri ajureita uusimmille tulostimille löydy, ja muutenkaan Workbench-ajurit eivät hallitse 24-bittistä tulostusta. Otetaan avuksi TurboPrint Pro 7, jolla on hintaa 390 mk. TurboPrint tukee lähes kaikkia tulostimia, mitä mieleeni tulee. Canonit, HP:t, Epsonit sekä lukuisat muut löytyvät listasta (http://www.irseesoft.com/tp_drive7.htm). TurboPrint tarjoaa myös melko hurjia etuja joillekin: tekstimooditulostus ja PostScript-tulostus kaikilla tulostimilla, vaikkei tulostin tukisi niitä. TurboPrintiä edustaa ainakin Gentle Eye Ky, puh. (03) 363 0048, ge@vip.fi, www.ge.vip.fi.

Epson on haukannut nopeasti melko suuren palan tulostinmarkkinoilta, joten suuntasin katseeni sen tarjontaan. Hinnat ovat suhteellisen edulliset sekä laitteen hankinnassa että tulostuskustannuksissa. Jo noin tuhannen markan tulostimella (Stylus Color 600) saadaan tulostustarkkuudeksi 1440x720 dpi, eikä nopeuskaan ole huono. Mustaa, arkistointikelpoista tekstiä luvataan jopa 6 sivua minuutissa. Itse päädyin malliin Epson Stylus Color 740, joka on noin parin tonnin hintainen.

Kuva

Tulostin tulikokeessa

TurboPrintin ohjeissa kerrotaan useammassa kohdassa, miten tulostusta saa nopeutettua mm. WordWorthista. Kyllä sen äkkiä itsekin voi todeta, että jos suuremmilla tarkkuuksilla tulostaa kuvia, niin aikaa menee todella paljon. Toisaalta suuret (720+ dpi) tarkkuudet eivät hyödyttäneet tekstitulostuksessa lainkaan, kun tulostin tavalliselle kopiopaperille.

Tietysti oli pakko myös kokeilla, miltä kunnon värikuva näyttää tulostettuna mukana tulevalle valokuvapaperille. Kaikki laatuasetukset maksimiin ja 640x480-kokoinen Assembly '98 -kuvani (Any Key, 50 kt, <http://www.helsinki.fi/~thitansk/gallery/anykey.jpg>) tulostumaan. Tulostus kesti lähes kymmenen minuuttia, mutta laatu oli jopa odotettua parempi. Ainoastaan JPEG-kompression sekä alhaisen resoluution takia kuvassa on silmällä nähtäviä "virheitä". Digitaalikameralla ottamani kuvat näyttävät hyviltä jopa tavallisella paperilla, tietysti valokuvapaperi on aivan omiaan. Enimmäkseen käytän "bright white" -tyyppistä paperia.

Epsonin tulostimille on kätevä ja tyylikäs pieni apuohjelma, jolla saa kalibrointia tulostinta, tulostettua testisivuja, puhdistettua tulostuspäitä

yms:

<http://wuarhive.wustl.edu/pub/aminet/text/print/ESCUtil.lha>

Taas vieraisa: muita tulostimia

Canonin uusi tuoteperhe sisältää erittäin kilpailukykyisiä malleja lähes käyttäjälle kuin käyttäjälle. Edullinen ja pieni BJC-2000 (n. 1000 mk) on tulostuskustannuksiltaan edullinen. Tulostuslaatu on melko hyvä, mutta minä en ainakaan haluaisi vaihtaa erillistä fotokasettia valokuvatulostusta varten.

BJC-6000 tarjoaa hintaansa nähden erittäin hyvät ominaisuudet. Arkistointikelpoinen 6-väritulostus nopeasti ja tarkasti (1440x720 pistettä tuumalla). Lopputulosta on hyvin vaikea erottaa aidosta valokuvasta silmämääräisesti. Jokainen kuudesta väristä on omassa säiliössään, joten kustannukset eivät nouse korkeiksi. Hinnaltaan BJC-6000 on vähän alle 2000 markkaa.

Testattu: Amiga 1200, OS 3.1, Blizzard 1260, SCSI-Kit,
Infinitiv Z2, Cybervision 64/3D, IDEfix

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta
tapani.tanskanen@helsinki.fi.

1.39 Älä kokeile tätä kotona: Kultti, pesin näppiksen

<=====>
Älä kokeile tätä kotona: Kultti, pesin näppiksen
Janne Sirén
<=====>

Kuva

Päätin suorittaa aikaisen kevätsiivouksen tietokonelaitteistolleni, ja yhtenä operaationa oli tietenkin näppäimistöjen puhdistaminen. Amiga 1200:ni näppäimistön päätin aikaisemman näppäinhattujen pyyhkimisen sijasta pestä kokonaan käsisuihkulla. Tämä vaikutti turvalliselta ratkaisulta, kun näppäimistön sisällä (parin tusinan pienen ruuvin takana) on piirilevyn sijaan pelkkä johtimilla koristeltu muovikalvo.

Mutta niinhän siinä sitten kävi, että vaikka näppäimistö oli avoinna pesun jälkeen muutaman tunnin ja pyyhin johdinkalvon vielä huolella enkä edes hävittänyt ainuttakaan niistä pienistä ruuveista, sisälle kertynyt kosteus pääsi tekemään tepposiaan käytössä. Ensin kaikki tuntui toimivan hyvin, mutta yksi kerrallaan näppäimet alkoivat reistailla. Parin päivän kuluttua neljännes näppäimistä oli vaiennut, eivätkä niiden painallukset enää menneet lainkaan perille.

Tarkempi tutkiskelu paljasti johdinkalvon tummentuneen muutamista kohdista, mikä saattaa johtua kosteuden imeytymisestä kalvon liitosten väliin. Kalvon puhdistaminen ja näppäimistön uudelleen kokoaminen auttoivat muutamaa näppäintä, mutta kohta nekin lakkasivat taas toimimasta, eikä paria näppäintä enää saatu herätettyä edes hetkeksi.

Neljä päivää pesun jälkeen julistin näppäimistön kuolleeksi ja aloin miettiä ongelmaan ratkaisua. Tornittaminen irtonäppiksineen olisi tietysti ollut yksi vaihtoehto, mutta liian radikaali siihen tilanteeseen, joten varaosien metsästys alkoi. Ilta oli jo vaihtunut yöksi ja vastauksia piti saada heti, joten en rynnännyt soittamaan Broadlinelle huoltoon, vaan lähdin Internetin aalloille.

Amiga Internationalin Web-sivut (www.amiga.de) tarjosivat uutta näppistä 69 Saksan markan hintaan, joka olisi posti- ja pankkikuluineen korottanut yhteishinnan kolmensadan kotomarkan tietämiin, kenties ylikin. Vaikka ajatus uutuuttaan hohtavasta näppäimistöstä kiehtoikin, hinta oli hieman liian kova.

Vaikka kello oli tuolloin jo yksi aamuyöllä, keksin kääntyä #amigafin-IRC-kanavan asukkien puoleen. Tuosta kirjavasta joukosta löytyisi varmasti apua, arvelin, ja osuin kuin osuinkin oikeaan. Paikansin myöhäisestä ajankohdasta huolimatta (tai kanavan porukkaa tuntien ehkä juuri sen ansiosta) heti ylimääräisiä A1200-näppiksiä Vantaalta, Joensuusta ja Oulusta.

Vantaa oli sopivalla ajoetäisyydellä, ja pääsimme myyjän kanssa sopuun passelista sadan markan hinnasta. Näppis oli jäänyt ylimääräiseksi tornitettaessa ja oli siten myyjälle tarpeeton. Sovimme, että noutaisin näppäimistön seuraavana iltana kuuden jälkeen, toimivuustakuulla.

Noin 20 tuntia alkuperäisen näppäimistöni elvytysyritysten loputtua olin uuden vanhan Amiga 1200:n näppäimistön onnellinen omistaja. Hymy hyytyi kuitenkin puhdistettuani näppäimistöä tunnin tai kaksi (ja todella siisti siitä tulikin) ja kytkettyäni sen koneeseen - kolme kokonaista näppäinriviä kieltäytyi toimimasta.

Laskettuani rauhallisesti kymmeneen avasin koneen ja päätin tutkia näppäimistöä emolevylle kulkevat liitokset. Mitään näkyvää niissä ei ollut vialla, mutta ongelman laatu viitoitti minut puhdistelemaan kontaktipintoja, ja kohta näppäimistö lähtikin toimimaan ongelmitta. Ilmeisesti kontaktipinnat olivat vain likaantuneet säilytyksessä.

Pesukokeilu maksoi satasen ja muutaman kulauksen bensaa, mutta toisaalta bailuilta olisi maksanut vieläkin enemmän ja lisäksi aamulla olisi särkenyt päätä. En silti ajatellut toistamiseen pestä näppäimistöäni juoksevalla vedellä, mutta jos päätät yrittää samaa, anna näppiksen osien ainakin suosiolla kuivua pesun jäljiltä päivä tai pari jossain vetoisassa paikassa.

1.40 TripSapa 1999 party

```
<=====>
TripSapa 1999 party
Ville Sarell
<=====>
```

Tänään IRCissä oltuani kaverini Tatu Tamminen yllytti minua kirjoittamaan Sakuun artikkelin jostain aiheesta. Hän ehdotti Delfina-arvostelua, mutta arvioituani sen vaativan hieman parempaa tutustumista itse korttiin, tuli mieleeni kirjoittaa juttu viime viikonloppuisesta privaattipartysta. Harva lukija oli paikalla, mutta eiköhän tämä innosta muita pitämään vastaavan-

laisia "partyjä". :)

Partyt pidettiin 26.-28.3. ja paikkana oli nykyinen sivaripaikan kustantama yksiöni Vinkkilässä, n. 45 kilometriä Turusta. Sijainti ei siis ollut paras mahdollinen, sillä kaikki kaverini (kuten minäkin periaatteessa) asuvat pääkaupunkiseudun tuntumassa. Matkaan oli tarkoitus lähteä mahdollisimman aikaisin perjantaina, mutta totta kai tekeväälle sattuu: AriAP:n tullessa Falconin kanssa Vantaalle päin heille sattui pieni kolari. Kuulemma loskaa tai vastaavaa oli lentänyt tuulilasiin, ja Arin hapuillessa pyyhkimä edellä ajava auto teki nopean jarrutuksen. Tuloksena pienoinen peltivaurio sekä oikea etulasi ja vilkku pimeinä. He menivät sitten korjauttamaan autoa, mutta saivat vain valot kuntoon. Korjaus olisi varmaan vienyt pidemmän aikaa.

Loppujen lopuksi matkaan päästiin lähtemään kahdeksan jälkeen illalla. Mukaan tulivat AriAP, FalconAP, JuhoAP, Ozo, Cell, Rocco, Skyfox ja minä (Tripper). Matkalla pysähdyimme pariin otteeseen kiroilemaan tapahtunutta, ja osalla oli jo ennakkoluuloja miitin onnistumisen suhteen. Perillä olimme n. puoli yhdeltä yöllä. Kämpän olin valmiiksi siivonnut siedettävään kuntoon. Pelkona oli ahtaus, koska kahdeksaa tyyppiä varten yksiötäni ei todennäköisesti ollut suunniteltu. ;)

Neliöitä on 35, mutta se kuitenkin tuntui riittävän, ja koneitten kasaaminen hiellä ja innolla alkoi. Eipä aikaakaan, kun kone yksi toisensa jälkeen käynnistyi, ja viimeisen ollessa päällä saatoin hengähtää: "sulakkeet kestivät!" Koneina oli kolme PC:tä ja kaksi Amigaa, joten mistään Amiga-only-partystä ei ollut suinkaan kyse, vaikka ns. invitaatiofileessä uhkailinkin PC:iden eliminoimista Motorola Inside -tyyliin. ;) Partyverkko pistettiin pystyyn, mutta harmikseni en edelleenkään saanut verkkokorttiani toimimaan. Ei se reagoi, ei sitten millään. Jos jollain on Hydra-Ethernet-kortti, ota yhteyttä!

Koska saavuimme vasta kahdentoista jälkeen yöllä, ei kajareita voinut huu-dattaa naapurien mielenterveyttä ajatellen. Vasta pienen torkkumisen jälkeen n. klo 10 pääsimme vauhtiin. Osa porukasta lähti kauppaan ostamaan pitsaa ja Pepsiä. Yhtään kokispulloa ei näkynyt, mikä on aika harvinaista - liekö markan suuremmasta hinnasta johtunut. Itse lähdin myös kauppaan, olihan viimeisetkin lihapullat tullut syötyä edellisen yön aikana, ja palkin-notkin piti haalia.

Kilpailut itse asiassa alkoivat jo pari tuntia saapumisemme jälkeen. Ky-seessä oli CD-heittoskabat. Tarkoituksena oli heittää CD-levy mahdollisimman lähelle kaljapulloa, jonka olimme sijoittaneet sen verran kauas, että porukalla oli vaikeuksia hahmottaa koko pulloa. :) Vai liekö pullon värivalinta ollut huono pimeyden huomioon ottaen. JuhoAP voitti ylivoimaisesti, Ozo tuli toiseksi. (Jäin vain puolen kengänmitan päähän, nyyh!)

Lauantain ensimmäinen kilpailu oli muistaakseni PSX-linkkiskaba. Käytössä oli kaksi pleikkaria ja pelinä Toca 2. Rocco voitti finaalissa Falconin täpärästi, itse tipuin välierässä Falconille. (Pettymys oli suuri, olihan minulla edes hieman kokemusta!) Järjestimme päivän mittaan loputkin kilpailut, joihin kuului mm. FAST-combot. Kilpailut pidettiin lähes sitä mukaa kuin ihmiset saivat tuotokset aikaan. FAST-musicissa tarkoituksena oli tehdä tunnissa PT2.2:lla valmiiksi valituista sampleista biisi. Osallistujia oli vain kolme, mutta hyvä sekin. Taso ei ollut päätä huimaava, mutta olin kuitenkin toinen, hieman kaikkien yllätykseksi Rocco voitti. Hän oli myös toinen organizereista. FAST-graffassa oli tarkoituksena piirtää kuva

puolessa tunnissa Personal Paint 7:llä. Sen suosio olikin suurempi, sillä jokainenhan osaa jotain piirtää! FAST-graffan voitti Cell omaperäisellä banaaniteoksellaan. Toiseksi tulin jälleen minä.

Tässä vaiheessa tunnelma oli jo huipussaan. Keittiö oli virallinen "tupakahuone", jossa myös uuni oli lähes taukoamatta päällä, pitsa toisensa jälkeen kypsymässä. Sanomattakin on selvää, että kuuma oli! Varsinaisiin pääkilpailuihin pääsimme illalla kuuden jälkeen. Ensimmäisenä oli grafiikka, jonka pääpalkinto, litran olut, varmasti herätti kiinnostusta. Taso oli jo lupaavan korkea ja voittajana selviytyi Rocco, jonka vuoden takainen "Ship"-teos pisteistä päätellen miellytti yleisöä. Toiseksi sijoittui Ozo, ehkä hieman "yllättäen" "OZO"-nimisellä teoksellaan. ;) Jaetulla toisella sijalla oli myös JuhoAP mustavalkoisella "enmietiä"-taideteoksellaan.

Organizereina päätimme, että musakilpailusta tulisi päätapahtuma, joten odotimme rauhassa Cellin koodavan demonsa loppuun. Demoja oli kaksi: Juholta ja Celliltä. En itse asiassa ollut odottanut moista, kun olin pistänyt vain yhden palkintosijan. En siis odottanut ainuttakaan. Hyvä näin. Juhon demossa oli pari klassista efektiä, mm. mainio tuliefekti. Myös vanha kennon scrolliteksti oli mukana. Cellin ironinen "White-Power"-demo selvisikin voittajana. Mustalla huumorilla höystetty demo olisi ilman musiikkia voitu käsittää rasistiseksi mielipiteenilmaukseksi, mutta koska musiikki oli rap-pia, huomasimme jujun. :) Molemmat demot oli tehty PC:llä.

Pääkilpailu lähestyi... neljä kappaletta. Ehkä olisimme toivoneet lisää, mutta kun pääsimme aloittamaan, hämmästyimme ensiluokkaisesta tasosta. Mah-tavia biisejä kerta kaikkiaan! Tason tiukkuus tulikin esille, kun kolme ensimmäistä sijoitusta olivat kaikki pisteen päässä toisistaan. Falcon voitti "BadLuck"-teknohousebiitillään, minä tulin toiseksi orkesterityylisellä biisillä "Ballet Cosmique" ja Juhon upea, funkahtava "Viilis"-housebiisi sijoittui kolmanneksi. Viimeiseksi jäi Rocco, mutta kaikki olivat todella tyytyväisiä hänen "Syysapina"-kappaleeseensa. Valinta oli vaikea.

Palkinnot jaettiin saman tien, koska menon piti jatkua pitkälle aamuun ennen uuvuttavaa kotiintulomatkaa. Kämpässä oli myös muutamia muurahaisia, joista minä varsinkin sain aikaiseksi varsinaiset sopraanot. Taisin jopa nähdä painajaisia viimeisenä yönä, kun Ozo tuli herätyskello kädessä herättämään: huidoin vain edestakaisin mitään tajuamatta, taisinpa siinä jotain älähtääkin. Varmasti huvittavaa, ehheh. Ei kyllä ollut sitten sängystä kömmittyäni kiva pistää housuja jalkaan, kun jostain syystä muurahaiset mieltiyivät kovasti Jack&Jones-farkkuihini, ja niitä oli varmasti kymmenkunta sinne pesiytynyt. Heiluin siis monta tuntia pitkällä kalsareilani.

Aamulla Ozo meni vielä keittämään kahvit, mutta unohti jostain kumman syystä kannun kahvinkeitin viereen! "Täähän lainehtii ihan ****sti", taisi kuulua Ozon ensireaktio tilanteeseen. Kaikenlaista hauskaa sitä siis tapahtui. Toivottavasti joku jaksoi tätä lukea. Ajattelin kuitenkin, että jos Sakuun saadaan juttu, niin hyvä. Onhan tämäkin muisto ikimuistoisesta partysta. Seuraavat partyt ovatkin jo sitten kesällä.

Tulokset:

CD-heitto:	1. JuhoAP	2. Ozo
PSX:	1. Rocco	2. Falcon
FAST-musa:	1. "Cherry"/Rocco	2. "Porukat koisii"/Tripper
FAST-graffa:	1. "Banaani"/Cell	2. "Juhiz"/Tripper

Graffa: 1. "Ship"/Rocco 2. "OZO"/OzO sekä "enmietiä"/JuhoAP
 Demo/intro: 1. "Raivo"/Cell 2. "Kyhäelmä"/JuhoAP
 Musa: 1. "Bad luck"/Falcon 2. "Ballet Cosmique"/Tripper

Tuotoksia ei valitettavasti netissä ole (vielä), mutta niitä voi tiedustella minulta sähköpostitse osoitteesta tripper@pp.inet.fi. Saatan myös piipahtaa #amigafin-IRC-kanavalla.

1.41 Peliuutisia

<=====

Peliuutisia
 "Tohtori AivoTurmio"

<=====

Alla on lista tulossa olevista peleistä. Tiedot ovat lähinnä julkaisijan/tekijän kotisivuilta ja Amiga Storm/Amiga Cornerin sivulta <http://user.tninet.se/~ltb744a/>, jota oli päivitetty viimeksi 1998 ja 1999 vaihteessa, joten aivan uusimmat tiedot eivät ole mukana. Tiedot voivat olla vanhentuneita tai osittain vääriä. Tekijä ei aina ole tekijä, vaan saattaa olla myös julkaisija. Jos tekijää ja julkaisijaa ei ollut erikseen mainittu, laitoin sen tekijäksi.

Abducted

Tekijä: Aftertaste Productions (http://hansica.se/aftertaste_productions)
 Tulee: aikaisin vuonna 2000
 Tyyppi: point'n'click
 Vaatii: CD-ROM, myöhemmin myös ehkä levykeversio ilman puhetta
 Demo: ei ole

Muuta:

256 väriä (GFX 16,7 milj.). Pelissä 3D-jaksoja ja sekä 8- että 16-bittiset äänet ja musiikit, peli on täysin puhuttu. Kuvien perusteella ihan hieno, mutta tylsän oloinen peli. Vuosi on 1734 pikkukylässä nimeltä Pomperville. Slugbert Cramfish (päähenkilö) kaapataan UFOon ja kymmenen vuoden päästä hän palaa takaisin perhettään tapaamaan, mutta jokin on pielessä. Vassago-niminen paholainen on ottanut kaupungin valtaansa, ja mikä pahinta, Vassago on ottanut ihmisen ruumiin haltuunsa, ja ruumis on päähenkilön isä. Muut perheen jäsenet on muutettu kiveksi. Vain Slugbert voi vielä pelastaa kylän. Kuten varmaan arvasittekin, on peli ruotsalaistuote ("Vassago").

Bubble Heroes

Tekijä: Arcadia (<http://www.made.net/~arcadia>)
 Tulee: 1999 alkupuoliskolla
 Tyyppi: hieman Tetrismäinen puzzlepeli
 Vaatii: AGA tai GFX, 020, 1,8 Mt Chip, 4 Mt Fast
 Demo: ei ole

Muuta:

Peli sisältää 20 CD-raitaa. Vaikuttaa hyvältä peliltä, jos puzzlepeleistä

pitää ja jos hinta on korkeintaan 120 markkaa. Vaikuttaa Tetris-tyyliseltä puzzlepeliltä juonella höystettynä.

Claws of the Devil

Tekijä: Titan Computer (<http://www.titancomputer.de>)
Tulee: 1999
Tyyppi: Tomb Raider -kloonii
Vaatii: PPC tai 060, AGA tai GFX
Demo: ei ole

Muuta:

Polygoni-engine, objekteilla jopa 800 polygonia, realistiset valotukset varjoineen, engine käyttää hi-resia 16-bittisenä, transparency-tekstuureja (esim. vesi), sumua, sankaria seurataan kameralla, kameran liikkuvuus täysin vapaa, kuten polygoneilla yleensäkin. Sankari osaa kävellä, juosta, hyppiä, uida, sukeltaa. 13 todella isoa tasoa (ainakin lupaavat). 16-bit-tistä ääntä suoraan CD:ltä, useita aseita, yli 30 erilaista vihollista. Tomb Raider -kloonii, joka ei ainakaan kuviensa perusteella säväyttänyt, mutta toisaalta en pitänyt Tomb Raideristakaan enkä yleensäkkään pidä Doom-tyylisistä peleistä.

Diablos Land

Tekijä: Digital Dreams Entertainment (<http://dd-ent.com>)
Tulee: huhtikuu 1999
Tyyppi: toimintaseikkailu
Vaatii: AGA tai GFX, 4 Mt Fast
Demo: ei ole

Muuta:

Kuvien perusteella on vaikea sanoa, onko pelistä mihinkään, kun kuvia on vain taustasta, ei itse pelistä toiminnassa. Saa nähdä.

Distant Space (ennen Wasted Dreams)

Tekijä: Digital Dreams Entertainment (<http://dd-ent.com>)
Tulee: tullut jo
Tyyppi: toimintaseikkailu
Vaatii: AmigaOS 1.3+, 3 Mt RAM, AGA tai GFX, CD-ROM
Demo: <ftp://dd-ent.com/pub/WDdemo.lha>

Muuta:

Toimintaseikkailu, joka ainakin demoversion perusteella vaikutti varsin hyvältä. Puheet eivät ole huippuluokkaa, ja sama henkilö on ilmeisesti puhunut kaiken ääntään muuttaen. Puheet ajavat kuitenkin asiansa. Jos pitää toimintaseikkailusta, joka painottuu kuitenkin enemmän toimintaan, niin tämä on juuri sinulle. 1000 miestä laskeutuu planeetalle ja nimeää sen Agilleraksi. 800 miestä valmistautuu paluumatkaan, sinä yhtenä heistä. Avaruusalus räjähtää, mutta jotenkin kuitenkin selviät pelastuskapseliin. Olet keskellä Agilleraa tuntemattomassa paikassa, seikkailu alkaa... Pelissä on etenkin hienoa, että kaksinpelillä voi pelata yhtäaikaan.

Escape Towards the Unknown

Tekijä: Hurricane Studios (<http://freeweb.aspide.it/freeweb//hurricane>)
Tulee: 1999
Tyyppi: point'n'click
Vaatii: AGA tai GFX ja 020, 1 Mt Chip, 2 Mt Fast, kiintolevy
Demo: ei ole

Muuta:

Grafiikat 640x480/256, Picasso96- ja CyberGraphX-tuki, 100% OS-ystävällinen ja moniajava, voi pelata ikkunassa (ainoastaan GFX-kortit tai GyberGraphX AGA tai PPC), AHI-äänikorttituki, digitoidut puheet monilla eri kielillä, käyttäjän konfiguroitavissa, kiintolevyasennus tarpeellinen, CD-versio tulossa. Point'n'click-peli sanomalehtistriippien tasoisilla grafiikoilla paitsi värillisinä. Kuvien perusteella tylsä.

Enforce

Tekijä: Insanity
Tulee: 1999
Tyyppi: Doom-kloonit
Vaatii: ei tietoa
Demo: ei ole

Muuta:

Doom-kloonit, kuvien perusteella potentiaalinen sellainen. Saa nähdä.

Exor

Tekijä: Duck Productions (<http://www.hit.fi/~akavoniu>)
Tulee: lähellä vuotta 2000
Tyyppi: avaruusstrategia, ilmeisesti Master of Orionin tyyliin
Vaatii: ECS
Demo: ei ole

Muuta:

Kuvien perusteella vaikea sanoa, mutta luulisin pelissä olevan potentiaalia.

Explorer 2260

Tekijä: World Foundry (<http://worldfoundry.home.ml.org>)
Tulee: 1999
Tyyppi: ei tietoa
Vaatii: PPC
Demo: ei ole

Muuta:

Kuva ei paljon kerro. Brittilehdissä on pelistä ollut enemmänkin juttua.

Forgotten Forever

Tekijä: Sadeness (<http://www.sadeness.demon.co.uk>)

Tulee: 1999
Tyyppi: Dune II -kloonii
Demo: ei ole

Muuta:

Reaaliaikainen strategiapeli, siis Dune II -kloonii. Kuvat eivät vakuuttaneet, mutta toisaalta eivät vakuuttaneet kyllä Napalminkaan kuvat, ja silti ainakin demoversio oli hyvä.

Fubar

Tekijä: Q-Software (<http://www.q-group.demon.co.uk/fubar>)
Tulee: 1999
Tyyppi: reaaliaikainen sotapeli
Vaatii: AGA tai GFX ja 030
Demo: ei ole

Muuta:

Reaaliaikainen sotapeli, ilmeisesti tankilla. Saattaa olla hieman David Brabenin Virus-pelin tyylillä tehty tankkipeli.

Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria

Tekijä: Prelusion (<http://pln.home.ml.org>)
Levittää: Crystal Software (<http://www.crystal-software.com>)
Tulee: heinäkuussa 1999
Tyyppi: point'n'click
Vaatii: Workbench 3.0, AGA (RTG), 020 tai PPC, 6 Mt RAM, 2x CD-ROM, 20 Mt kiintolevytilaa
Demo: tulossa pian

Muuta:

Tarkat grafiikat miljoonilla väreillä, yli 45 käsin piirrettyä paikkaa, jotka on piirtänyt Disney-taiteilija, yli 50 hahmoa, joiden kanssa kommunikoida, scalable character -päähahmo, studiossa tehtyjä CD-raitoja, täysin puhuttu, AHI-tuki. Point'n'click, joka vaikuttaa hyvin Simon the Sorcerer-maiselta. Luultavasti ihan viihdyttävä.

Golem

Tekijä: Power Computing (<http://www.powerc.com>)
Tulee: 1999
Tyyppi: FMV-seikkailu
Vaatii: ei tietoa
Demo: ollut ainakin Amiga Formatissa kertaalleen

Muuta:

FMV-seikkailu, joka ainakin demoversion ja kuvien perusteella vaikuttaisi ihan kiinnostavalta, harmi vain, ettei demoversiossa äänet toimineet.

Gord

Tekijä: Exotic Software

Levittää: NtT Software (<http://www.enti.demon.co.uk>)
Tulee: ei tietoa
Tyyppi: point'n'click
Vaatii: AGA tai GFX
Demo: ei ole

Muuta:

Point'n'click-peli, joka kahden kuvan perusteella vaikuttaa hyvin Simon The Sorcerermaiselta mutta kuitenkin tylsältä.

In Shadow of Time

Tekijä: Shadow Elks (<http://homel.swipnet.se/~w-10724/IST.html>)
Tulee: 1999
Tyyppi: point'n'click
Vaatii: 020, OS 3.0
Demo: <http://homel.swipnet.se/~w-10724/Shadowoftimedemo>

Muuta:

Demoversion perusteella point'n'click-peli hyvillä grafiikoilla. Luulin peliä aluksi sharewareksi, jolloin se olisi ollut todella hyvä, mutta koska se onkin kaupallinen, niin se on silti hyvä, muttei niin ihmeellinen. Jos tästä tulee CD-versio puheilla, niin tämä on varmasti ainakin tutustumisen arvoinen.

Lambda

Tekijä: Illuvatar Productions (<http://illuvatar.demon.co.uk>)
Tulee: ei tietoa
Tyyppi: luultavasti Wing Commander -tyylinen (tekijätkään eivät välttämättä tiedä)
Vaatii: 040 + FPU, CD-ROM, 8 Mt Fast ja kiintolevy
Suositus: GFX, 060/50 MHz, 16 Mt Fast
Paras: CyberVision64 tai Picasso IV, 060/50 MHz, Zorro III ja 32 Mt Fast
Demo: Lambda 0.8.101.lha, <http://www.illuvatar.demon.co.uk/lambda/data/>

Muuta:

Näkemäni demoversion (jossa ei vielä pystynyt ampumaan vihollisia) ja parin kuvan perusteella sain sellaisen vaikutelman, että tästä saattaa tulla hittipeli. Itse ainakin olin yllättynyt, miten hyvin peli pyöri jopa 030-koneessani, tosin nykyinen versio ei edes toimi 030:ssa. GFX-tuki ei ollut vielä kummoinen, ja näin ollen grafiikka oli todella hidasta. 256-väriset tekstuurimapatut Lambert & Gouraud (mitä lie) -polygoniobjektit, ne tavaliset ase-efektit, savut, valot, läpinäkyvät räjähdykset yms., taustaplaneetat, useita valonlähteitä. Isojen aluksien sisällä pystyy ilmeisesti lentämään, jos ymmärsin oikein. Analogituki suunnitteilla näppäimistön, hiirten ja muiden perinteisten ohjainten lisäksi, AHI-soitto. PPC-versiota ei ole suunnitteilla ainakaan ennen kuin joku lahjoittaa tekijälle PPC-kortin. Voi olla, etteivät tekijätkään ole selvillä siitä, mikä pelistä loppujen lopuksi on tulossa, sillä käsittääkseni engineä on vain ohjelmoitu sen kummemmin lopputulosta pohtimatta. Voin tietysti olla väärässäkin. Projektin aloittanut koodaaja on suomalainen Mikko "Kalsu" Kallinen.

Moonbases

Tekijä: Homegrown Software (<http://www.eclipse.co.uk/homegrown>)
Levittää: Verkosoft (<http://www.verkosoft.de/moon.htm>)
Tulee: 1999
Tyyppi: Dune II -kloonii
Vaatii: AGA, 1 Mt Fast ja 10 Mt kiintolevytilaa
Demo: 1.2b, <http://www.eclipse.co.uk/homegrown/mooi.html>

Muuta:

Low (320x256), medium (640x256) tai high resolution (640x470), raytraceatut peligrafiikat (yksiköitä ei ole piirretty), musiikkia, ääniefektejä ja puhetta, 2 pelaajaa modeemilla tai kaapelilla. 20 yhden pelaajan tehtävää jaettuna kahteen kampanjaan, kertoman mukaan vastassa haastava tekoäly. Kielien lisäysmahdollisuus, englanti ja saksa vakiona. Ensimmäinen näkemäni demoversio antoi pelistä sellaisen kuvan, että jos tämä olisi tullut hieman Dune II:n jälkeen, tämä olisi ollut hitti, mutta nyt tämä on vähän ajastaan jäljessä. Peli kyllä näytti vielä silloin olevan sen verran alkutekijöissään, etten ihmettelisi, vaikka versio 1.2b olisikin jo ihan toista luokkaa. Ei peli varsinaisesti huono ollut, vain ajastaan jäljessä. En yhtään ihmettelisi, vaikka tämä muuttuisikin todella hyväksi.

Napalm - The Crimson Crisis

Julkaisija: ClickBOOM (<http://www.clickboom.com>)

Tuskin tarvitsee sen kummempaa esittelyä. Nyt jo ilmestynyt. Pelistä lisää tämän Sakun

Napalm-artikkelissa

.

Operation: Counterstrike

Tekijä: Blue Black Solution (<http://www.thesnakepit.demon.co.uk>)
Levittää: Sadeness (<http://www.sadeness.demon.co.uk>)
Tulee: 1999
Tyyppi: Dune II -kloonii
Vaatii: 030/50 MHz, AGA tai GFX, 16 Mt Fast
Demo: ei ole

Muuta:

Dune 2000 ja Red Alert yhdistettynä. CyberGraphX- ja Picasso96-tuki, 16-bittinen AHI, CDDA-musiikki animaatioissa ja pelissä, Srail- ja TCP/IP-linkkup, high ja low-resoluutiot, Workbench-ikkunassa GFX:llä, 16-bittiset grafiikat luvattu päivityksenä, optimoitu 040/060:lle. 50 tehtävää, lisätehtäväpaketteja ja mahdollisuus tehdä itse kenttiä, 20 erilaista rakennusta jokaiselle tiimille ja 60 eri yksikköä. Useita intro- ja extro-animaatioita tunnelman tuomiseksi, vakiona saksan ja englannin kieli puheineen sekä mahdollisuus lisätä kieliä itse. Päivänvalosta yötehtäviin, aika kuluu oikeasti kesken pelin ja aiheuttaa iltaa kohti hämärtymistä, transparency-savut yms. tavalliset, yöllä rakennuksissa valoja. Kuvien perusteella näyttää lupaavalta.

Phoenix

Tekijä: Future Tales (<http://members.tripod.de/futuretales>)
Tulee: 1999
Tyyppi: strategia
Vaatii: 040/40 MHz ja 4 Mt Fast
Demo: ei ole

Muuta:

Avaruussotastrategiapeli. Kuvat olivat sen verran tummia, etten saanut niistä oikein selvää, mutta näytti ihan potentiaaliselta.

Pulsator

Tekijä: APC&TCP (<http://www.chiemgau.com/APC&TCP>)
Tulee: 1999
Tyyppi: shoot'em up
Vaatii: ei tietoa
Demo: ei ole

Muuta:

Kahden kuvan perusteella ihan viihdyttävän näköinen peli. Mukava saada taas uusia sivultapäin kuvattuja sivulle skrollaavia räiskintäpelejä.

Putty Squad

Tekijä: Alive Media Software
Tulee: 1999
Tyyppi: hypi-pompi
Vaatii: AGA
Demo: ei ole

Muuta:

Ilmeisesti jonkin sortin hypi-pompi-peli, joka ei ainakaan kahden kuvan perusteella vakuuta.

Savage

Tekijä: Homegrown Software
Tyyppi: strategia

Muuta:

Pelistä oli vain kolme kuvaa ja tieto, että se on strategiapeli. Kuvat olivat ainoastaan taustakuvia, eivät siis pelistä toiminnassa. Kuvat olivat kyllä hienoja, mutta saa nähdä sitten miltä itse toiminta näyttää.

Settlers 2

Tekijä: Titan Computer
Tulee: ei tietoa
Tyyppi: reaaliaikainen strategia
Vaatii: AGA tai GFX, 030
Demo: ei ole

Muuta:

Peli tuskin esittelyjä kaipaa. En oikein pitänyt ykkösestä, eikä kakkonenkaan ainakaan vielä kuvilla vakuuta, mutta jos ykkösestä piti, niin kuvien perusteella kakkosesta pitää todella paljon.

Space Station 3000

Tekijä: Digital Images (<http://www.digital-images.demon.co.uk>)
Tulee: maaliskuu 1999, pitäisi siis jo olla ulkona
Tyyppi: strategia
Vaatii: 2 Mt Fast
Demo: luvataan tulevan pian

Muuta:
Avaruusstrategia, joka ainakin näyttää hienolta.

Tales of Tamar

Tekijä: Eternity (<http://eternity.amiga-software.com>)
Tulee: ei tietoa
Tyyppi: seikkailu
Vaatii: AGA tai GFX, 020+, 4 Mt Fast ja Internet
Demo: ei ole

Muuta:
Kuvien perusteella ei oikein ota selvää mistä on kyse, mutta hienolta ainakin näyttää joka tapauksessa. Ilmeisesti jonkin sortin moninpeli, koska vaatii Internetin, ellei sitten ollut kämmäisy kirjoituksessa.

Tales of the Heaven

Tekijä: Darkage Software
Tulee: 1999?
Tyyppi: 3D-hypi-pompi
Vaatii: AGA tai GFX
Demo: <http://www.amigaflame.co.uk/amidem27.htm>

Muuta:
3D-hypi-pompi-peli, joka demoversion perusteella ei kovin kummoiselta näytä, mutta toisaalta demo oli aika alkuvaiheessa, ja viholliset yms. puuttuivat kokonaan. 030-koneella ei kovin kummainen, 060 tai PPC, niin peli voisi jo viihdyttää.

The Dark Millenia

Tekijä: Crystal Software (<http://www.crystal-software.com>)
Tulee: 1999
Tyyppi: reaaliaikainen seikkailuroolipeli
Vaatii: ei tietoa
Demo: ei ole

Muuta:
AGA 256 väriä, AHI, kaukaa kuuluvat äänet, optimoitu koodi, pseudo-3D (mikä lie), täysin animoitu tausta (esim. puut liikkuvat tuulessa), sääsystemi,

jota taikurit voivat kontrolloida. Perinteiset salammat, sateet yms., reealiaikaista taikaa, savua ja tulta yms. transparencyä, niissä tyypillisissä varjoissa. CD-musiikki ja puhe, usean kielen tuki. Kuvien perusteella peli ei oikein vakuuta, mutta pelistä kertova teksti kyllä herätti mielenkiinnon. Saa nähdä, toivoa on.

The Dark Zone

Tekijä: Vivid Imagination
Tulee: 1999
Tyyppi: roolipeli
Vaatii: ei tietoa
Demo: ei ole

Muuta:

Kuvien perusteella ei voi sanoa oikein mitään.

The Last Seal

Tekijä: Ancor (<http://www.datacomm.ch/ancor>)
Tulee: ei tietoa
Tyyppi: point'n'click
Vaatii: AGA, 030+ ja 16 Mt RAM
Demo: ei ole

Muuta:

Kuvat eivät taaskaan hirveästi kerro, ei mitenkään ihmeellisen näköinen.

Trauma Zero

Tekijä: Trauma Zero (<http://www.dei.unipd.it/~mordock>)
Tulee: 1999 ensimmäinen puolisko
Tyyppi: shoot'em up
Vaatii: AGA tai GFX
Demo: ei ole

Muuta:

Jo toinen sivulta kuvattu räiskintä tulossa, näyttää lupaavalta.

Virtual Ball Fighters

Tekijä: Hurricane Studios (<http://freeweb.aspide.it/freeweb/hurricane>)
Tulee: ei tietoa
Tyyppi: Colorismainen puzzlepeli juonella
Vaatii: 030+ (PPC-tuki), AGA tai GFX
Demo: ei ole

Muuta:

AGA 640x256/512, PPC:llä 640x512, AHI-audioraitoja, CyberGraphX ja Picasso 640x512/16 milj., noin 5 minuuttia animoitua esittelyä, pelimahdollisuudet tournament, pelaaja vastaan tietokone, pelaaja vastaan pelaaja. Ainoastaan CD:llä. Näyttää huonolta.

Virtual Grand Prix

Tekijä: Epic Marketing (<http://www.epicmarketing.ltd.net>)
Tulee: 1999
Tyyppi: F1-simulaattori
Vaatii: 030+ ja AGA
Demo: ei ole

Muuta:

Huono minun sinänsä on arvostella, kun en yleensä rallista missään muodossa pidä, mutta ei hyvältä näytä.

Wipeout 2097

Tekijä: Digital Images (<http://www.digital-images.demon.co.uk>)
Tulee: 1999
Tyyppi: futuristinen rallipeli
Vaatii: PPC ja GFX
Demo: ei ole

Muuta:

Futuristista rallia jonkin sortin lentokonetta muistuttavilla koneilla. Olen testannut peliä Playstationilla, eikä se niin ihmeellinen ole. Liian vähän ideaa.

Wildtrack

Tekijä: Deepcore Entertainment
Tulee: ei tietoa
Tyyppi: ralli
Vaatii: PPC
Demo: ei ole

Muuta:

Rallipeli, joka ainoan kuvansa perusteella on hieman oudon oloinen. Puolikkaan auton ja englantilaisen postilaatikon risteymä liikkuu tiellä. Kyseessä on ilmeisesti laajakulmaobjektiivia matkiva auton epärealistinen ventytys.

Z

Tekijä: Bitmap Brothers, ClickBOOM (<http://www.clickboom.com>)
Tulee: 1999
Tyyppi: reaaliaikainen strategia
Vaatii: ei tietoa
Demo: ei ole

Muuta:

Lupaavalta näyttävä reaaliaikainen sotastrategia. Käsittääkseni hieman Dune II:n tyyliin, mutta ilman rakennusten tekemahdollisuutta.

Tank Goblins on toistaiseksi keskeytetty ongelmien vuoksi.

1.42 PPC ja pelit

<=====>
PPC ja pelit
Markku Heikkinen
<=====>

On aika vilkaista, mitä kivaa on tulossa PPC-korttien omistajille pelirintamalla. Tähänhän mennessä tarjolla oleva pelivalikoima on ollut suppea. Pelit joita itse olen päässyt pelaamaan ovat olleet pelejä, joihin on tehty jälkikäteen PPC-päivitys, kuten esimerkiksi Doom, Heretic ja Hexen, joten mistään pelien tulvasta ei voi puhua. Ymmärrettävää toki on, että uudelle hardwarelle kestää aikansa, ennen kuin pelejä alkaa ilmaantua. Jotain kivaa on kuitenkin tiedossa tälle vuodelle, jos vain aikataulut ja suunnitelmat pitävät. Seuraavista uutisista en ota minkäänlaista vastuuta, olen vain yksi pelejä janoava PPC-kortin omistaja, joka on löytänyt tiedonjyväsiä Internetin valtamerestä, joten tutkailemaan vain!

Explorer 2260

Tämä peli tulee putkahtamaan tiimiltä nimeltä World Foundry. Peli sijoittuu tyylillisesti tulevaisuus/avaruusseikkailujen joukkoon, eli jälleen kerran kuljetaan Eliten jalanjäljillä.

<http://www.worldfoundry.com/e2260/index.html>

AMR Voxel

Tämä 3D-ajopeli voitti edesmenneen CU Amigan PowerUP-kisan.

<http://www.wensum.net/blackfive>

Claws Of The Devil

Tämän pelin ilmestymistä odottelen erityisellä kiinnostuksella. Pelin on sanottu olevan tyyliltään Tomb Raider -klooni. Joko vihdoinkin peli, jossa PPC ja grafiikkakortti pääsevät tosi hommiin?

<http://www.titancomputer.de>

Wipeout 2097

Tämä peli on varmaankin useille tuttu. Niille joille ei ole, kerrottakoon että peli sijoittuu futuristiseen maailmaan, jossa käydään kovaa kilpa-ajoa tulevaisuuden ajan autoilla. Peli on alkujaan Psygnosiksen tuotantoa, tämä peliyhtiöhän teki aikanaan Amigalle monta hittipeliä, joista tunnetuimpiin lukeutuu varmasti Shadow Of The Beast -sarja. Wipeout-käännöksen Amigalle julkaisee Digital Images, <http://www.digital-images.demon.co.uk>.

Maim & Mangle

Peli voitaneen luokitella Dune 2 tai Command & Conquer -tyyliseksi "realtime"-sotapeliksi. Peli on kokonaan 3D ja ainakin tekijöitten mielestä pitää sisällään jotain sellaista, mitä Amigalla ei ole koskaan nähty.

<http://www.worldfoundry.com/M&M/index.html>

Dark Soul

Tämä roolipeli tulee ilmestymään ainoastaan PPC-prosessorin vauhdittamille Amigoille. Luvassa on siis noitua, barbaareja ja kaikkea muuta mahdollista roolipelifaneille.

<http://www.crystal-software.com/ds.html>

Eat the Whistle PPC

Tämä peli voikin olla joillekin tuttu, koska tästä jalkapallopelistä ilmestyi aluksi normaali 68k-versio. Tämä päivitys tulee olemaan ilmainen kaikille aiemman version omistaville.

<http://members.tripod.com/~GabrieleGreco/etwppc.html>

Total Destruction 3D

Sitten Capital Punishmentin ei Amigalle olekaan ilmestynyt kunnan mättöpelejä, joten jo olisikin aika. Tähän tarpeeseen onkin tulossa 3D-ympäristöllä varustettu Total Destruction 3D, joka seurailee Tekkenin ja Virtual Fighterin jalanjalkia.

<http://members.tripod.com/~deepcore/totaldest3de.html>.

Phoenix

Vielä kauniiksi lopuksi löytyi toinenkin avaruusseikkailu, Phoenix.

<http://members.tripod.de/FutureTales>

Tämmöistä on siis ainakin luvassa, jotain on varmasti jäänyt huomaamatta ja muutoksiakin voi tulla. Kun tähän vielä lisätään PD-pelit ja kasvava hyötyohjelmien joukko, niin ei tämän uuden tekniikan ihan joutilaanakaan tarvitse olla.

Kirjoittajan tavoittaa sähköpostitse osoitteesta marhete5@hotmail.com.

1.43 Amiga Classix

```
<=====>
Amiga Classix
  "Tohtori AivoTurmio"
<=====>
```

Kuva

Amiga Classix on kokoelma Amigan demoja, pelejä ja pelien demoversioita. Osa peleistä toimii suoraan, osa täytyy purkaa levykkeille. Jotkut toimivat millä tahansa koneella, jotkut vaativat emulointia (itse käytin Kick1.3-ohjelmaa) ja jotkut vaativat aidon koneen toimiakseen. Kokeilemistani peleistä on suunnilleen 97 sadasta toiminut viimeistään emuloinnin kautta. "North & South" -peliä en tosin löytänyt ollenkaan, mutta voi kuitenkin olla, että se on joku toimimattomista peleistä.

Pelien taso vaihtelee, on sekä hyviä että huonoja. Tämä tietysti riippuu myös pelimausta, mutta hintaansa nähden lysti ei ole liian kallista, etenkin kun CD:ltä löytyy demoversioita myös uudemmissa peleissä. Mukavia yllätyksiä ovat CD:llä olleet vanhat megademot, joista löytyi mm. "State of the Art" -demo. Harmi ettei kuitenkaan jatkoa "9 Fingers" ainakaan omalla nimellään löytynyt. Toinen mukava yllätys on demoversioiden puolella "Amiga Promo" -demo, jolla on ilmeisesti joskus mainostettu Amigaa esim. liikkeissä. Demo on ikänsä vuoksi sekä mielenkiintoinen että hieman hupaisa. Vai miltä kuulostaa, kun Amigan digitoituja kuvia mainostetaan ammattilaisvideotyöskentelyynkin sopivaksi, ja sitten näytetään suunnilleen 16-värinen digitoitu kuva, jonka tasokin on aika heikko.

Ihmetyttää kuitenkin, miksi kokonaisia pelejä on niin vähän. Luulisi, että pelitalot ja pelintekijät antaisivat ilomielin muutaman vuoden takaisia pelejä tällaiseen kokoelmaan mukaan, olisihan se hyvää mainosta heille. Osittain tilanne selittyy sillä, ettei oikeuksien omistajaa ole enää olemassa, koska esimerkiksi Cinemawaren pelit olisivat olleet pahuksen hyviä tällaiseen kokoelmaan, mutta kun Cinemawarea ei ole enää käsittäkseni olemassa, niin mistä sitä silloin oikeuksia julkaisuun hankkii.

CD:n takakannessa luvataan levyllä olevan pelejä, demoversioita ja megademot yhteensä 400, mutta en ihmettelisi vaikka niitä olisi enemmänkin. Kun pelien demoversioita katselin, ne olivat yleensä Amiga-lehtien mukana tulleita levykkeitä, jolloin samalla levyllä demoversion kanssa voi olla myös pari freeware- tai shareware-peliä. Kokonaisissa peleissä ainakin Blaster ja Boondar oli otettu Amiga-lehdistä, joten samalla levykkeellä oli myös PD/SW pelejä. Alla kuitenkin kaikki CD:ltä löytyvä listattuna.

Kokonaiset pelit:

Amegas: Muistaakseni Space Invaders -kloonin, PD:tä, saat siis vaikka Amine-tistä.

Army Moves: Vanha klassikko, mennään armeijan jeepillä, hypitään kuoppien yli ja ammutaan sekä helikoptereita että muita jeepejä Yankie Doodlen soivassa taustalla. Myöhemmissä kentissä pääsee lentämään helikopterilla ja hävittäjällä.

Better Dead Than Alien: Ihan menettelevä ammuskelupeli. Ammutaan alhaalla olevalla aluksella kaikkea ylhäällä liikkuvaa.

Blaster: Joskus aikoinaan The One -lehdessä ollut kelvollinen ja nopeatem-poinen räiskintäpeli, jossa on alus alhaalla ja vihollisia tulee ylhäältä alaspäin eri tavoin.

Boondar: The One -lehdessä ollut Re-Bounder-pelistä tehty teknisesti hyvä mutta muuten huono versio.

Boston Bomb Club: Älypeli, jossa yritetään ohjata eteenpäin liikkuvat pommit oikeaan paikkaan "vipuja" vääntelemällä.

Builderland: Mielenkiintoinen älypeliviritelmä, riippuu täysin henkilöstä, pitääkö tästä vai ei, sillä vanhuudesta peli ei varsinaisesti kärsi.

Charlie ECS / Charlie AGA: Hypi-pompi-peli, aika huono sellainen.

Crystalhammer: Arkanoid-kloonin, pelaajasta kiinni pitääkö.

Defender of the Carrot: Freeware-peli, todella huono.

DNA: Muistaakseni Vulcan Softwaren strategia/älypeli.

Elite: Tuskin esittelyjä kaipaa, mutta lyhyesti sanottuna avaruuskauppaa. Edelleen todella hyvä, vaikea sanoa innostuuko kukaan Eliteä ennen näkemätön kuitenkään.

Goldrunner: Vanha avaruusalusräiskintäpeli, jossa hyvät grafiikat ja hieman omaperäisyyttäkin, pilattu kuitenkin huonolla toteutuksella.

Lex (PC only): Ilmeisesti ainoastaan PC:n Amiga-emulaattorille tarkoitettu.

Marbleous: Hyvä älypeli, ohjataan kuulaa asettamalla kentälle merkkejä ja yritetään kerätä määrättyjä esineitä loppuun pääsemiseksi.

Megapheonix: En saanut toimimaan, vaatii ehkä aidon ECS-koneen tai jotain.

Mercenary: Varsin mielenkiintoisen oloinen 3D-peli, joka on toteutettu viivagrafiikoilla. Ilmeisesti joskus ollut isokin hitti, enkä ihmettele.

Nemeses: Nemeses Inevitable Retribution, peli joka viihdyttää yhden päivän kaksinpelinä ja toisen päivän yksinpelinä, kun sen menee läpi.

Norris: Jonkin sortin luultavasti freeware hypi-pompi-peli, ainakin alku oli niin tylsän oloinen, etten jaksanut pidemmälle sitten pelatakaan.

Panza Kickboxing: Edelleen todella hyvä budopeli. Peli ei ole mikään vauhdikas, mutta liikkeet ovat aitoja, ja ukkoa voi vielä erikseen parantaa hypimällä narua, nostamalla painoja ja potkimalla jonkin sortin pehmusteita.

Pphammer: Toiminta-puzzle-peli, jossa mennään lippispäisellä ukolla ja pyritään pääsemään exitiin mm. poraamalla palikoita. Edelleen viihtyisä.

SEUCK: Shoot Em Up Construction Kit. Tee itse ammuskelupelejä, joskus on myös Boulder Dash -kloonin tehty tällä ohjelmalla.

Sidewinder: Hieno, hidastempoinen ja näin ollen tylsä räiskintäpeli. Kokeilemisen arvoinen kuitenkin.

Starblade: Todella mielenkiintoiselta vaikuttava seikkailupeli - kun olisi vielä seurannut ohjekirja mukana. Pelissä mennään äijällä, jonka ilmeisesti pitää käydä muutamassa avaruuden kolkassa. Se mikä pelin tekee mielenkiin-

toiseksi on liikkumistyyli. Avaruusaluksessa ollaan sekä sillä perinteisellä ohjaamossa ainoastaan tyyllillä, mutta lisäksi avaruusaluksessa voi kävellä ympäriinsä. Joku saisi tehdä samalla tyyllillä uuden pelin. Pelissä on myös todella hieno avaruustaisteluuosuus, joka on hieman Wing Commander -tyylinen. Ei uskoisi, miten hienoa saa aikaan huijaamalla pelaaja uskomaan 3D:hen.

Take'Em Out: Hiirellä liikuteltavalla tähtäimellä ammutaan rosvoja ja maalitauluja. Aseita on neljää erilaista, pistooli, konekivääri, kranaatti ja sinko. Edelleen ihan viihdyttävä.

Targhan: Varsin hieno ja jonkin verran kiinnostava barbaaripeli. Peli tosin on ranskankielinen, mutta kielitaito tuskin tulee pelin läpipeluun esteeksi, sillä tähän asti on ainakin pitänyt mennä aina sinne minne pääsee, ottaa kaikki minkä saa ja tappaa jokainen vastaantulija.

Technocop: En saanut peliä toimimaan, saattaa vaatia perus-A500:n, mutta muistaakseni peli oli ainakin silloin aikoinaan vuonna 1988 hiton hyvä ja verinen peli. Jos oikein muistan, MikroBitti antoi täyden kymppin grafiikasta ja äänistä, mutta loppuarvosanaksi kuitenkin 9. Asteikko oli silloin vielä 1 - 10. Pelissä on kaksi eri osuutta. Ensiksi ajetaan autolla Lotus Esprit Turbo Challenge -tyylisesti rikollisen luo, sitten mennään rakennukseen sisään ja etsitään päär rikolliset ja sivussa ammutaan iso kasa sekä rikollisia että viattomia, joiden kädet jäävät vielä vähäksi aikaa heilumaan verikasaan.

Testament AGA: Hieman Wolfenstein 3D:tä muistuttava esitys, ihan viihdyttävä.

Vietnam: Vanha, nyt jo huono tähtäinammuskelupeli, muistan kyllä tämän joskus olleen todella hyvä, mutta ikä on kuluttanut tämänkin pelin.

Lisäksi myös 1200 Degrader, Coinmania, Fruit Salad, Fruit Salad Final, Full House Poker, Galactic, Project Buzbar, Sharky, Turnit ja X-System.

Pelidemot:

1000 Game Cheats eli tuhat pelihuijausta.

A-C

Addams Family, Alfred Chicken, Alien Breed 2, Aladdin, Flight of the Amazon Queen, Apidya, Apocalypse, Armalyte, ArmourGeddon 2, Atomino, Atr, Barbarian 2, BeastBusters, BeastMaster, Behind the Iron Gate, Beneath the Steel Sky, Benifactor, BigRun, Blitz Bombers, Blues Brothers, Body Blows, Bograts, Breathless, Bubba'n'Stix, Bubble & Squeek, Bump'n'Burn, Cadaver, Caesar, Cannon Fodder 2, Captive, Champions of Raj, Chaos Engine 1 & 2, ChaseHQ 2, Chuck Rock 2, Cisco Heat, Cool Spot, Crash Test Dummies, Crazy Cars 3, Crystal Dragon, Cyber Punks, D-Generation, Dan Dare 3

D-F

Darkseed, DeepCore, DeluxePaint 5, Desert Strike, Detroit, Disposable Hero, Dong, Dragons Breath, Dragons Lair 1 & 2, DragonStone, DreamWeb, Elvira, Epic, Exile, F17 Challenge, Fears, Fiendish Freddy, First Samurai, Flashback, Flipit & Magnose, Football Glory, Frontier: Elite II, Full Contact, Fury of the Furries, Fuzzball

Darkseed-demossa on outoa, että vaikka koko versio on HiRes-tilassa, niin demoversio on tehty LoRes-tilaan, joten demoversio näyttää aivan hirveältä. Vaikkei pelidemoja muuten katsoisikaan, niin kannattaa Dragons Lair 1 & 2 katsoa, sillä ne ovat varsin hienoja, ja Dragons Lair 2 (Space Ace) -demossa yli puolen megan muistilla saa ylimääräisiä demopätkiä. :)

G-O

Gamedemos 1-9, Globdule, Gloom & Deluxe, Gobliiins, Gods, Gulp!, Guy Spy, Hammerfist, Heimdall 2, Hero Quest 2, HillSideLido, Hired Guns, Hustler, Impossible Mission 2025, Int-SportsChallenge, Ishar 2 & 3, Jack the Ripper, Jaguar Racing, Jump Jet, Jungle Strike, K240, Kid Chaos, Killing Game Show, Kingpin, Kings Quest 6, Knightmare, Kots, Lamborghini, Leander, Legend 1 & 2, Lemmings 2, Lion King, Lost Vikings, Lotus III, Mega-Lo-Mania, Metal Mutants, Minskies, Moonshine Racers, Maortal Tennis, Myth, Nebulus 2, Nemacs IV, The New Zealand Story, Nigel Mansell, Nippon Safes Inc., Obsession, Odyssey, Overdrive

P-S

Pacific Islands, Pang, Parasol Stars, Pinball Dreams, Pinball Illusions, Pipemania, Player Manager 2, Prehistorik, Premiere, Premier Manager 3, Project X, Pro Tennis Tour 2, Puggles, Puggsy, Risky Woods, Robocop 3, RodLand, Rolling Ronny, Ruff'n'Tumble, Sensible Golf, Sensible Train Spotter, Simon the Sorcerer, Sink or Swim, Slam Tilt, Slip Stream, Soccer Kid, Space Hulk, Speris Legacy, Stardust, Storm Master, Super Frog, Super League Manager, Super Obliterator, Super Skidmarks, Super Stardust, Super Street Fighter 2, Sword, Sword of Honour, Syndicate

T-Z

Tactical Manager, The Clue, Theme Park, The Patrician, The Power, The Simpsons, Thunderbirds, Thunderhawk, Time Keepers, Tiny Troops, Titus the Fox, Top Banana, Tornado, Total Carnage, Trapped III, Troddles, Turrican 2 & 3, Ultimate Ride, Ultimate Soccer Manager, Universal Monsters, Universe, Valhalla, Virocop, Virtual Karting, Walker, Wonderdog, World Golf, Worms & Directors Cut, X-Out, Xenon 2, Yo! Joe, Yolanda, Zeewolf, Zool

Megademos eli tavallisia demoja:

 3DDemoIIIIntro, Alldemos, Amiga Juggler, Anarchy Demos, AudioX, Awsome Moduler, Beatwise, Boundless Void, CB-Megademo II, Celebration, Crash, Crass Dane, Danish Knowhow, Defiance Demos, Deformations, Deja Vu, Desert Dreams 1 & 2, Digital Innovation, Divmoduler, Enigma, Eurochart 6-7, 8, 15-22, Flower Power, Gladiator Music, Global Trash, Golddisk His Masters Noise 1 & 2, Hum-Megademo, Ian&Mic, In The Kitchen, Irak Demo, It-Demo, Ivory, Jugglers, Just4fun, Leftovers, Llamatron, Megademo I - V, Memorial Songs 1 & 2, Multica, Multimegamix, Museum, Newtek, No Limits, Phenomena, Point Blank, PrismRay of Hope II, RedSector, Seven Seas 2, Spasmolytic, Spring Melodies, State of the Art, Synthetic Power, Techtech, Third Dimension, Total Destruction, Trashcan, Vector Demos 01 - 17, Wayfarer, Wild Copper, Zenith Demos

Irak-demo on katsomisen arvoinen vanha demo siltä ajalta, kun pelättiin Saddamin käyttävän kemiallisia aseita. Bush ja Saddam tappelevat, kertaalleen hauska. State of the Art on edelleen todella hieno, myös viisisatasella toimiva demo Space Ballseilta.

Amiga Classix

Julkaisija: Islona Entertainment / Epic Marketing Ltd.
www.epicmarketing.ltd.net
islona@dialin.net

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

Hinta: 160 mk (3/99)

1.44 The Big Red Adventure

```
<=====>
The Big Red Adventure
"Tohtori AivoTurmio"
<=====>
```

The Big Red Adventure on point'n'click-peli, joka on jatkoa Nippon Safes, Inc. -pelille. Big Red Adventuren erottaa muista kaltaisistaan huonosti suunniteltu toimintajärjestelmä ja pelin neljään eri osaan jakaminen siten, että mitä tahansa neljästä eri osiosta voi pelata ilman edellisten osoiden selvittämistä. Pelin voi siis mennä ensiksi lävitse ja vasta sitten pelata vaikka ykkösosion. Jaon hyvänä puolena on, että jos jää jumiin vaikka heti ykkösosioon, niin voikin hypätä suoraan kakkososioon. On tietysti yleensä kannattavampaa pelata osiot järjestyksessä, jotta juonikuvio olisi selvillä. Ykkös- ja kakkososioiden suoritusjärjestyksellä ei ole merkitystä, sillä niillä ei ole toistensa kanssa aikajatkuvuuden kannalta mitään merkitystä. Kolmososio kannattaa pelata vasta ykkösen ja kakkosen jälkeen ja nelonen viimeisenä.

Ykkösosiossa ohjataan Doug Nutsia, joka pyrkii ryöstämään Moskovan museon ja päättyy lopuksi Orient Expressiin eli idän pikajunaan. Kakkososiossa ohjataan isoa mutta tyhmää Dino Fagolia, joka on jäänyt laivastaan ja päättyy myös lopulta Orient Expressiin. Kolmososiossa ohjataan kaikkia kolmea pelin sankaria, ensin kuitenkin vielä esittämättä olevaa Donna Fatalea, joka on myös Orient Expressissä, koska on lähtenyt rikkaan JR:n matkaan. Nelososiossa Neuvostoliiton kulta-aikoja kaipaava professori, joka pyrkii herättämään Leninin henkiin, kaappaa Donna Fatalen ja Dino ja Doug lähtevät pelastamaan Donnaa. Pelin tarkoituksena on siis estää Neuvostoliiton paluu, vaikka se selviääkin vasta pelin viime hetkillä. Aluksi väkeä vain liikutellaan eteenpäin heidän elämässään milloin milläkin tarkoituksella.

Pelin huumori on sitä tavallista, mitä yleensäkin point'n'click-peleissä, eli jos olet nauranut sille, naurat tällekin. Itseäni se kylläkin alkaa jo hiljalleen tympiä. Paljon ihan hyviä oivalluksia pelissä kyllä on huumori-puolella, mutta räväkkyys puuttuu. Paljon huumoria revitään Venäjän kapitalisoinemisesta, jolloin Venäjällä on siis Burger Czar -ketju ja siellä mm. Vodka Colaa. Pelikoneiden puolella on Lenintendo ja siinä peli Wall Street Fighter. Venäjän nuorisoa valloittavat Teenage Ninja Beatlesit. Historiallisempaaakin löytyy, kuten Marxin veljesten Groucho ja Harpo.

Pelin tunnelma on välillä hyvinkin tutunomainen suomalaisille, sillä kai-

kissa osioissa on enemmän tai vähemmän lumiset maisemat. Grafiikat pelissä ovat varsin hyvät, mutta vaativat kuitenkin hieman tottumista, kun ovat Hires-tilassa ja 32-väriset, jotta peli toimisi myös muissa kuin AGA-koneissa. (Pelin taustakuvat ovat suoria käännöksiä PC-versiosta.)

Pelissä ärsytti sen bugisuus. Ykkös- ja kakkososio kaatuivat vaikkakin harvakseen, kolmososio kaatui vähän väliä, mutta nelososio ei kaatunut kertakaan. Pelitilanne on suositeltavaa tallentaa vähän väliä, etenkin kolmosiosissa, jossa ei välttämättä päässyt edes kolmea kuvaruutua eteenpäin, kun kone jo kaatui. Tiedä sitten, onko vika vain minulla vai ihan yleinen. Muuten kaatuminen ei hirveästi haitannut, mutta kolmososio kaatui sen verran usein, ettei pelistä oikein pystynyt nauttimaan. Onneksi kolmososio on kuitenkin kaikkein helpoin.

Huonoa pelissä on myös se, ettei aina oikein tiennyt mitä pitäisi tehdä. Pelissä on myös joitain sellaisia asioita, jotka olisi ollut mukava tietää jo etukäteen. Antennin käyttäminen maksulliseen vaakaan ei oikein ole ensimmäisiä mieleentulevia ratkaisuvaihtoehtoja. Tosin lopputulos on ihan looginen, eli rahaa saa ulos niin monta kertaa kuin haluaa. Toinen asia, joka olisi ollut hyvä tietää, jotta sen takia ei jumiutuisi ensimmäisellä kerralla, on kakkosiosiossa: Dinon pitää ostaa papuja, syödä ne ja mennä sen jälkeen voimanostokilpailuun. Jos näin ei tee, voivat rahat loppua kesken, jolloin on hieman jumissa.

On myös hemmetin outoa, että kuumailmapallon saa ilmaan käymällä hotellihuoneen vessassa, eikä ole sanomattakin selvää, että kun lähettää kirjeen, niin pitää hakea hotellista vastaus. Kun nelososion alussa liikutaan sekä Dinolla että Dougilla, on typerää että jos käyttää väärää henkilöä jonkun esineen nostamiseen, hahmo ei yksinkertaisesti ota sitä eikä edes vihjaise, että toinen voisi kuitenkin ottaa tai käyttää sitä. Kun muistaakseni liidulla pitää piirtää levysoittimen eteen ympyrä, niin lattiasta ei vihjaista millään muotoa, vaan kohdan pitää yksinkertaisesti olla oikea. Pelistä löytyy myös kohta, jossa pitää ottaa tiikeripatsaan hammas irti. Hammas löytyy suunnilleen yhden pikselin tarkkuudella, eli jos ei ole melkoisen varma, että tiikeripatsaasta pitää ottaa hammas irti, niin sitä tuskin vahingossa löytää.

Pelissä ärsytti sekin, ettei esineistä löytämisen jälkeen saanut muuta tietoa kuin mitä kuvan perusteella sai selville. Esimerkiksi setelirahoista ei kyllä liian nopeasti juuri seteleitä tullut mieleen. Etenkin ykkösosiossa asia häiritsee, kun Dougilla on jos jonkinlaista pientä teknistä vempeltä, jotka kaikki ovat toisiaan muistuttavia esineitä. Sattuu liian herkästi siten, että vain yksinkertaisesti kokeilee jokaisen esineen, jos ne vaikka tekisivät jotain, kun ei yksinkertaisesti muista mikä mikin oli.

Tekstit, silloin kun niitä ei voi itse kontrolloida, vaihtuvat liian nopeasti. Saman kohdan joutuu katsomaan monta kertaa uudelleen, ennen kuin ehtii lukea, mistä on kyse. Puhetta pelissä ei alkuintron lisäksi ole, mikä on sinänsä harmi, sillä peli olisi ollut yksi parhaista point'n'click-peleistä, jos puhe olisi ollut mukana. Tosin jos puhe olisi ollut yhtä huonoa kuin alkudemossa, niin eipä sitä paljon jää kaipaamaan, sillä jos tekstejä ei ehdi lukea, niin vastaavasti puheesta ei saa aina selvää ollenkaan.

Hahmojen liikkuminen ja kuvaruudun vieriminen on huonosti ohjelmoitu. Kaikkein pahimmillaan liikkuminen on Russian Doll Shown jälkeen. Jos pitää päästä pois studiosta, on työn ja tuskan takana, että oikean kohdan löytää. Heti ykkösosion alussa kun tulee hotellista ulos, niin ei ihan heti tajua,

että kuvaruutu vierii vasemmalle, kun vieriminen ei tahdo aina alkaa, vaikka vasempaan laitaan kiinni menisi.

Yksi pelin positiivisimmista puolista on, ettei ykkös- ja kakkososion selvittämiseen ole pelkästään yhtä tapaa, tosin ykkösosiossa se rajoittuu lähinnä siihen, voittaako Russian Doll Shown vai ei. Kakkososiossa on ainakin kolme eri tapaa joutua Orient Expressiin, ja esimerkiksi juopon päänsäryn hoitamiseen on kaksi eri tapaa. Juuri kakkososio on koko pelin paras, ja jos kaikki osiot olisivat olleet yhtä vapaita selvittämistavoiltaan, niin tämä olisi ollut todella hyvä peli. Big Red Adventure on parhaimmillaan silloin, jos on läpipeluuohjeet jossain tarpeeksi helposti löydettävissä, sillä pelissä on kuitenkin typerästi suunniteltuja kohtia, jolloin läpipeluuohjeen ansiosta ei tarvitse turhaan jähkailla paikoillaan tuntikausia.

Jos tahtoo pelata itselleen uutta point'n'click-peliä, niin tätä kannattaa harkita yhtenä vaihtoehtona. Kun hintakin on alle kaksisataa, niin se ei ihan mahdottoman kalliilta tunnu. Tosin suosittelen silti harkitsemaan esimerkiksi Sixth Sense Investigationia, sillä vaikka The Big Red Adventure onkin huomattavasti ammattimaisemman oloinen, niin se on kuitenkin aika lyhyt, paria kohtaa lukuunottamatta helppo eikä siinä ole puhetta. En ihmettelisi, vaikka joku himopeluri pääsisi pelin yhdessä päivässä lävitse, mutta pari tuntia päivässä viihdykkeenä tämä kestää ehkä viikon tai kaksi. Enemmän pelaavat menevät tämän lävitse suunnilleen kolmessa päivässä.

Peliä voi pelata suoraan CD:ltä, mutta tallennettava on kuitenkin kiintolevyille. Peli toimii luultavasti millä tahansa Amigalla, jossa kaksi megaa muistia. Pelin demoversion, joka vaatii toimiakseen AGA-koneen, voi hakea itselleen Aminetistä: /game/demo/tbra.lha (819 kt).

The Big Red Adventure

Julkaisija: Dynabyte / Power Computing (www.powerc.com)

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

Hinta: 160 mk (3/99)

Yleisarvosana: 78

Englantilainen Amiga Format -lehti antoi pelille arvosanan 86%, CU Amiga 90% sekä PC-versiolle Pelit-lehti 89 ja MikroBitti 80.

1.45 The Big Red Adventure läpipeluuohje

```
<=====>
The Big Red Adventure läpipeluuohje
"Tohtori AivoTurmio"
<=====>
```

Läpipeluuohjeessa saattaa olla sekä virheellisiä pätkiä että jotain saattaa puuttua, koska tein tämän pääasiassa ulkomuististani.

Part 1 - Doug Nuts

Aloitat hotellihuoneestasi. Tutki Dougin nappaamat valokuvat avaamalla kirjekuori. Tutki matkalaukkusi. Ota sitten kamera TV:n läheltä ja sitten kaukosäädin, minkä jälkeen voit katsoa TV:tä. Ota antenni, salkku ja tietokone ja lähde huoneesta. Hotellin aulassa ota rappusten kohdalla oleva köysi ja mene sen jälkeen antamaan avaimesi hotellivirkailijalle. Mene ulos ja suunnata ensimmäisenä lehtikojun vieressä olevan vaa'an luo. Käytä antennia vaa'kaan ja saat joka kerta neljä rupladollaria. Tee niin muutaman kerran.

Mene nyt lehtikojun luokse ja osta kaikki lehdet, mitkä saat - muistaakseni Encyclopedia of Opera, Console Phobia, New Pravda ja Capital. Encyclopedia of Operasta saat kasetin, New Pravdasta osallistumislipun, Capitalista postimerkin ja Console Phobiaa tarvitset myöhemmin. Huomaat New Pravdasta tarvitsevasi seuraavat tiedot: 1. Kuinka monta r-kirjainta on Dostojevskin kaviaarin kannessa? 2. Kuinka pitkä on Marxin patsas Punaisella torilla Vodka Colilla mitattuna? 3. Mikä on Great Bear -hampurilaisen paino?

Mene oikealle ja sieltä McRomanoviin. Tutki oikeassa alanurkassa olevaa punaista autoa, ja saat rikkinäisen kameran. Tutki kamera ja löydät uuden filmirullan sen sisältä. Osta McRomanovista Vodka Cola ja Great Bear -hampurilainen (Gigantic, Great Bear). Älä juo colaa äläkä syö hampurilaista, ota kuitenkin suola ja leipä tiskiltä ja mene takaisin Punaiselle torille.

Mene puhumaan jonon ensimmäiselle miehelle, mene sitten japanilaisen luo ja puhu hänelle, jonka jälkeen anna kamerasi hänelle. Pyydä japanilaista ottamaan niin monta kertaa kuva uudelleen, että filmisi loppuu kesken. Pyydä japanilaiselta uutta rullaa ja lataa filmisi. Neljäs kuva onnistuu, ja Doug pystyy vastaamaan kysymykseen kaksi. Mittaa Vodka Colan koko ja Doug päättelee loput.

Mene takaisin vaa'an luokse. Punnitse itsesi, syö hampurilainen ja mittaa painosi uudelleen ja saat vastauksen kysymykseen 3. Mene Gorkin puistoon ja etsi poika. Vaihda salkku-Amigasi pojan konsoliin. Saat konsolista pelimoduulin. Mene sitten lehtikojusta vasemmalle, jolloin saavut juna-aseman ja KGB tv:n edustalle. Mene asemalle sisään ja käytä pelimoduulia pankkiautomaattiin, ja saat sata rupladollaria. Mene nyt takaisin puistoon ja osta siellä kuljeksivalta kauppiaalta (kunhan ensin löydät) wc-paperia. Mene nyt takaisin puhumaan jonossa ensimmäisenä olevalle miehelle ja vaihda rulla kaviaariin. Nyt tiedät myös vastauksen tehtävään 1.

Mene hotelliin ja pyydä portieerilta kynää lainaksi, täytä vastaukset, pistä vastaus kirjekuoreen ja laita kirjekuoreen postimerkki, jonka jälkeen pudotat kirjeen KGB tv:n edustalla olevaan postilaatikkoon. Palaa nyt takaisin hotelliin ja kysy portieerilta postia. Doug on päässyt Russian Doll Showhun. Mene KGB tv:hen sisälle ja puhu tytölle, jolloin voit mennä oikealle Showhun - ennen kuin menet, ota lappu pöydältä. Jos voitat kuumailmapallon, mene takaisin hotelliin ja mene vessaan, minkä jälkeen lennä museon ylle ja käytä köyttä. Jos et voita, käytä saamaasi avainta ison nuken päähän ja pääset pienellä vaivalla joka tapauksessa Moskovan museoon. Voitit tai et, ota silti valaistuslamput KGB:n studiosta ennen kuin jatkat matkaasi museoon.

Museossa aseta valot kruunun viereen ja laita se päälle (lampun alaosasta). Mene viereiseen huoneeseen ja laita Operan kasetti kasettinauhuriin ja soi-

ta se kertaalleen. Ota timantti ja ZX81 ja mene takaisin kruunuhuoneeseen. Käytä timanttia kruunun lasiin ja toinen rosvo saapuu paikalle. Päädyt takaisin hotellihuoneeseesi pulassa. Mene McRomanoviin ja löydät sieltä kaksi tuttuasi, puhu heille ja saat heiltä tehtävän. Mene hotellihuoneeseesi ja kytke ZX81 puhelimeen. Käytä kaukosäädintä ja kasettinauhuria toisiinsa, käytä niitä sitten ZX81:n kanssa ja saat toimivan vehkeen. Lue KGB:n studiosta ottamasi paperi ja lue Console Phobia. Käytä nyt ZX81:tä ja hae tarvitsemasi tiedosto. Vie nauha kahdelle tutullesi ja saat heiltä passin, mene juna asemalle ja näytä pasia vartijalle. Nyt alkaa Part 2.

Part 2 - Dino Fagioli

Dino Fagioli on jäänyt laivastaan, Dinon pitäisi siis päästä takaisin laivaan. Aloita menemällä oikealle, mene siellä kauppaan ja osta papuja. Syö pavut ja mene kaupan kanssa samalta aukealta löytyvään sirkusteltaan voimakilpailuun. Pääset kisailemaan voimistasi puhumalla sirkuksen johtajan kanssa, joka on sirkusteltan oven edessä. Voitettuasi kisan saat sata rupladollaria. Mene nyt kauppaan ja osta tynnyri rommia ja päänsärkyläkettä.

Mene nyt aloituspaikassasi näkyneeseen kapakkaan. Puhu vasemmassa laidassa olevalle miehelle, minkä jälkeen ota tyhjä lasi pöydältä ja mene kapakanpitäjän luokse. Ennen kuin puhut baarimikolle, katso seinällä oleva juomalista. Pyydä, että kapakanpitäjä täyttää lasisi vedellä. Puhu kapakanpitäjälle miehestä jolle puhuit ja osta lasi halvinta juomaa. Pyydä sen jälkeen kalleinta juomaa, mitä talosta löytyy, jolloin kapakanpitäjä lähtee käymään kellarissa. Käytä aika hyväksesi ja ota seinällä oleva ruori itsellesi.

Lähde kapakasta ja anna ostamasi halpa juoma juopolle, jolloin hän alkaa valittaa päänsärystä. Laita päänsärkypilleri vesilasiin ja anna ne juopolle. Vaihda sitten rommitynnyri juopon alla olevaan laatikkoon. Laatikon sisällä on linnunsiemeniä, ota niitä. Mene takaisin sirkusaukealle Madame Zeldan luokse. On yhdentekevää haluatko kuulla menneisyydestäsi, tulevaisuudestasi vai nykyajasta, tosin jossain englanninkielisessä läpipeluuohjeessa käskettiin kysyä tulevaisuutta. Madame Zelda lähtee lepäämään, jolloin voit alkaa puhua papukaijalle. Anna papukaijalle siemeniä, jolloin se lähtee mukaasi. Mene takaisin kapakkaan ja anna papukaija miehelle jolle puhuit, jolloin sinnulle selviää, että sinun on mentävä Zerogradiin.

Mene sirkusaukealle ja pyydä fakiiria tekemään näytöksensä ja fakiiri kuolee kesken tempun. Ota miekat fakiirin showpaikan kohdalta ja käytä niitä ruoriin. Mene nyt sirkusjohtajan puheille ja saat töitä voimamiehenä. Ollisitte muuten jo lähdössä, mutta Zeldan vankkurista on pyörä hajalla. Anna käsitelty ruori Zeldalle ja pääsette liikkeelle. Matkalla teidät ryöstetään, jolloin joudut etsimään metsän ja sieltä ampiaispesän. Näytä tikkaria ampiaispesälle ja ampiaiset lähtevät perääsi. Näytä tikkaria uudelleen, jolloin tapahtuu samoin. Heitä sitten tikkari luolaan ja pääset luolan kautta Zerogradiin.

Zerogradissa ota aseman edustalla oleva poliitikon mainos seinältä ja mene asemaan sisälle. Asemalla mene tavaroiden säilytysuhuoneeseen (oikealla ylhäällä). Näytä poliitikon kuvaa gorillalle ja gorilla heittää banaanin, ota se. Mene takaisin asema-alueelle ja syö banaani. Dino heittää kuoret maahan. Yritä sitten puhua lihaksikkaan miehen vieressä olevalle naiselle, kunnes mies liukastuu banaanin. Puhu sitten naiselle ja pääset junaan,

jolloin alkaa Part 3.

Zerogradiin menemiseksi on ainakin kaksi muutakin tapaa, joissa auttaa ainakin tieto siitä, että jäälle voi sahata aukon ja toisessa tavassa pitää tehdä kelkka itselleen ja hankkia kapakassa oleva koira vetämään sitä.

Part 3 - Orient Express

Aloitat Donna Fatalella. Lähde oikealle, kunnes saavut ravintolavaunuun. Puhu oikealla alhaalla oleville kahdelle miehelle. He kiristävät sinua, jolloin lähdet takaisin vasemmalle. Koputa ovia, kunnes saavut ovelle (muistaakseni numero 3), jonka takana on Doug Nuts. Vaihda itsesi Dougiksi ja puhu vasemmalla olevalle junavirkailijalle. Lähde sitten oikealle ja koputtele oviin, kunnes tulet ovelle (muistaakseni numero 10), jossa Dino on.

Vaihda Dinoon ja lähde hakemaan ravintolavaunusta kahvia. Kun Dino vie kahvin johtajattarelleen, hän kaataa sen tämän päälle vahingossa. Ota oikealta löytyvä pullo. Mene vähäksi aikaa pois ja tule takaisin. Dinon suojeltava on nyt mennyt ravintolavaunuun ja Dino voi mennä vessaan, josta löytyy sormus. Anna sormus ja pullo Dougille ja vaihda Dougiin. Mene ravintolavaunuun ja katso roistoa ja puhu Donnaa kiristäville miehille.

Mene sitten takaisin Donnan luo ja anna hänelle pullo ja sormus. Puhu Donnalle ja vaihda häneen. Lähde Donnalla takaisin JR:n luo ja pyydä JR:ltä rahaa. Katso sormusta jonka Doug antoi, ja löydät mikrofilmin. Mene kiristäjien luo ja anna mikrofilmi heille. Mene ja puhu roistolle, päädytte hänen huoneeseensa. Käytä pulloa roiston juomaan ja roisto nukahtaa. Ota roiston lakanat ja laukusta aurinkolasit ja katso roiston vaatteista löytyvä numero. Mene nyt Dougin luo.

Anna Dougille rahat ja aurinkolasit, vaihda Dougiin. Mene Dougilla taas ravintolavaunuun ja anna rahat Donnaa kiristäneille miehille. Mene sitten junavirkamiehen luo, tarjoa hänelle savuketta ja palaa takaisin ravintolavaunuun. Mene ravintolavaunusta alaspäin ja saavut näköalavaunuun. Pyydä urheilufanaatikolta tulta ja mene taas junavirkailijan luo. Anna junavirkailijalle nyt tulta ja junavirkailija menee tokkuraan. Ota häneltä avain ja yritä mennä lukitusta ovesta. Mene taas näköalavaunuun ja kiipeä junan katolle. Mene niin paljon oikealle kuin pääset, käytä lakanaa päästäksesi taravaunun ovelle, aukaise ovet ja mene sisään. Löydät kruunun sieltä ja alkaa Part 4.

Part 4 - Loppu

Donna kaapataan ja Doug ja Dino lähtevät perään. Etsi silta, joka on rikki ja käytä Dinoa nostamaan kiviä veteen. Kivet on siirrettävä oikeassa järjestyksessä, tai Dino ei suostu siirtämään niitä. Mene nyt sillan yli ja jatka matkaasi kaupunkiin. Madame Zelda on myös kaupungissa, mene ja puhu hänelle ja hän antaa ohjeet taikajuomaan. Ota kaupungissa alhaalla olevasta talosta roikkuvat jääpuikot ja lyhty. Osaa esineistä toinen ei suostu ottamaan tai käyttämään, joten jos jokin ei onnistu, kokeile silloin toista.

Mene hautausmaalle ja ota pullo ja luut. Käytä pulloa ja lyhtyä tosiinsa, anna ne haudankaivajalle ja puhu hänelle. Mene takaisin aukealle ja siellä

oikealle vesirännin luo. Kisko ränni irti Dinolla. Mene sitten pienemmälle aukealle jossa on pino puita. Ota Dougilla ensiksi peite ja sitten Dinolla puita. Valitse sitten Dino ja käytä musiikkilaatikkoa vanhaan mieheen. Mies nukahtaa. Ota lasit mieheltä. Katso tornin alapuoliskoa ja löydät kiven. Ota kivi. Käytä jääpuikkoja torniin ja kiipeä ylös. Ylhäällä käytä putkea ja silmälaseja toisiinsa, jolloin saat kaukoputken. Käytä kaukoputkea löytääksesi tohtori Zhivagon olinpaikan metsästä. Käytä tornin alapuolelta löytämäsi kiveä kelloon ja nappaa puiden peitteellä lepakko.

Mene metsään ja etsi oravan pesä puusta. Pesän sisältä löydät siemeniä. Etsi Zhivagon asunto, ja kun pääset sen edustalle, ota muistaakseni vasemmanpuoleisen leijonapatsaan hammas irti. Hammas pitää löytää pikselin tarkkuudella. Mene takaisin Zeldan luo ja anna taikajuoman ainekset hänelle. Zelda tekee sekoituksen, jonka jälkeen voit mennä takaisin Zhivagon talon edustalle. Käytä taikajuomaa Dougiin, ja Doug muuttuu lepakoksi. Kontrolli vaihtuu nyt Donnaan.

Ota parfyymipullo ja revi tyyny. Ota yksi tyynyn sulista ja katso kattoon. Huomaat sängyn yläpuolella olevan luukun. Mene siitä sisään ja tulet toiseen huoneeseen. Ota levy, täytetty lintu ja pullo kloroformia. Käytä parfyymiä ja kloroformia keskenään. Mene takaisin alas ja käytä parfyymiä var-tijaan. Mene sitten rappuset alas ja mene huoneeseen jossa ei ole ovia. Yritä ottaa patsas ja se hajoaa. Ota pala rikkoontunutta kipsiä, hedelmäkulho ja maljakko.

Mene sitten tohtorin työhuoneeseen joka on oikealla tästä huoneesta. Mene luurangon luo ja katso sitä silmiin löytääksesi avaimen. Katso sitten kelloon ja ota rautaa mukaasi. Käytä levyä ja rautaa toisiinsa. Käytä avainta aukaistaksesi kaapin oikealla. Ota lepakon siivet sekä kirjat pöydältä ja hyllystä, toinen on tohtorin päiväkirja ja toinen kertoo magnetismista. Katso tuhkakuppia joka on tehty pääkallosta, laita lepakon siivet, hedelmät ja sulka siihen. Käytä sulkakynää sekoittaaksesi sekoituksen.

Mene takaisin huoneeseen josta aloitit ja siellä ullakolle. Piirrä liidulla lattiaan. Käytä nyt sulkakynää täytettyyn lintuun. Laita lintu ympyrän keskelle ja käytä rikkiäistä levyä rautoineen gramofonissa. Lintu herää henkiin. Mene tohtorin makuuhuoneeseen ja lintu seuraa sinua. Kun olet tohtorin huoneen oven ulkopuolella, voit puhua linnulle, ja lintu hakee sinulle avaimen. Mene sitten huoneeseesi, aukaise ikkuna ja heitä kukkaruukku ikkunasta. Mene nyt alakertaan ja käytä avainta pääoveen, ja voit alkaa seurata loppudemoja.

1.46 Napalm

```
<=====>
Napalm
Janne Sirén
<=====>
```

Command & Conquer aloitti muutama vuosi sitten reaaliaikaisten strategiapelien vyöryn, mutta Amiga on saanut useista lupauksista huolimatta odottaa omaansa. Pelityyppin ystävät muistavat tietysti Dune-pelit, mutta moderni vastine PC-peleille on viipynyt ja viipynyt. Capital Punishmentista ja laadukkaista PC-käännöksistä Myst ja Quake (ks. Saku #25) tunnettu ClickBOOM ehtii ensimmäisenä apajille pelillään Napalm.

Herkkua aisteille

Ensimmäisenä nimestä Napalm tulee mieleen sinertävä, ilkeä saippuan ja polttoaineen "kotitekoinen" yhdistelmä, joka tarttuu helposti ja palaa vedessäkin. Jenkit sirottelivat napalmia Vietnamiin melkoisia määriä muutama vuosikymmen sitten. Pelissä aine näyttölee osaa yhtenä aseena, ja ehkäpä nimen konnotaatioista saa pienoista vihjettä siitä mitä tuleman pitää: tämä on tuimaa tavaraa, josta ei helpolla pääse eroon.

Kuva

Tyylikkäällä kuvituksella koristeltuun CD-koteloon pakattu Napalm vakuuttaa alusta lähtien. Laitteistovaatimukset kertovat omaa tarinaansa: vaikka 68020-suoritin ja romppuasema ovat ihan perusvaateita, muistia pitää löytyä vähintään 16 megatavua; 68060 sekä grafiikkakortti ovat lisäksi suosituksena. Syötän levyn hieman pelonsekaisin tuntein kovin heppoisesti varusteltuun Amiga 1200:aan ja toivon parasta. Asennus sujuu näpsäkästi Installerrilla, tosin mukana toimitettu RTGMaster-ohjelmisto pitää asentaa hankalasti käsin LhA-paketti purkamalla, ellei sitä jo ole järjestelmässä.

Valitsen näyttötilan 640x512 ja annan palaa. Kylläpä näyttää herkulliselta, tosin esiin nykyyttävä nimitelmä puhuu karua kieltään: päivittäisit jo konettasi. Nyökkään myöntävästi ja taistelen itsesääliin vajoamista vastaan. Pitäydyn kuitenkin toistaiseksi korkeammassa tarkkuudessa ja jatkan. Valintaruutu toisensa jälkeen hivelee silmiäni upealla ulkoasulla ja miellyttävä naisääni kertoo tehtäväni. Taustalla jumptuttaa suoraan CD:n ääniraidalta pulppuva menomusiikki. Olen myytyä miestä. Ah, tämä kauneushan moniajaa.

Ruudulle ilmestyy ryhmän verran taistelijoita ja jeeppi sekä pari palmua ja raunioitunut rakennus. Varsinainen peligrafiikka ei kalpene väliruutujen rinnalla, vaan vaikuttaa todella lupaavalta. Tarkkuus 640x512 tekee ihmeitä.

Ja sitten homma näppeihin

Hetken upeaa ulkoasua ihmeteltyäni muistan sotilaideni hytkyessä hermostuneina, että kysehän oli reaaliaikaisesta strategiapelistä. Ei vuoroja, ei idlausta, vaan jatkuvaa toimintaa. Taistelijoiden hyvinvointi on jatkuvasti vastuullani. Tuhahdan häröilylleni ja rupean hahmottamaan taistelukentän kuvaa.

Näkymäni taistelukentälle on rajallinen, sillä taistelijani eivät ole vielä tiedustelleet paikkoja. Komennan miehet hajalle jonkinlaisesta käskynantomuodon ja kolmirivin sekoituksesta valitsemalla kunkin yksitellen hiirellä ja ohjaamalla lähimaastoon. Tähän saakka ohjaus vaikuttaa sopivan intuitiiviselta. Sensible Soccer ja Cannon Fodder tulevat mieleen, kun pikkuiset ukkelit viipeltävät aseisiin.

Kuva

Näkymäni laajenee ja huomaan samalla, että miehillä on erilaista aseistus-

ta: joukossa on pari sinkomiestä ja insinööriä. Keksin tässä vaiheessa, että ehkä tuota ohjevihkosta kannattaisi sittenkin selailla. Mieleeni tulee reservin upseerin opastaan harjoituksissa lueskellut upseerikokelaamme armeija-ajoilta. Kyseinen kokelas olisi tosin varmaankin mennyt Napalmin manuskan kanssa sekaisin, sillä se on ennemminkin toimintojen ja yksikkötoimintojen taulukko.

Vaan eipä hätää, kaikki tarvittava selviää ja miehistön saa näemmä jaettua sopiviin ryhmiinkin. Kartan vieritys nyksyttelee omaa rauhallista tahtiaan ja koneeni tehot alkavat osoittaa rajallisuutensa. Nyrkkisääntö "mitä nopeammin, sitä nopeammin" ei taida pahemmin hetkauttaa päivityksen tarpeessa olevaa masiinaani. Pian lähitienoo on kuitenkin varmistettu. Ei viholliskosketusta.

Huomio, avojono, suunta, mars...

Jeeppiin ei ilmeisesti saa mukaan miehistöä (eikä saakaan, vaan se on itsenäinen yksikkö), joten komennan sen liikkeelle joukon edellä ja miehistö lönttystä perässä. Jeeppikuski on näemmä fiksu mies, osaa jopa väistää joukkoja. Insinöörit saavat jäädä toistaiseksi oman onnensa nojaan, olisivat poloiset vain tiellä tuimassa taistelussa.

Yhtäkkiä tutkiessani jeepillä viidakosta ilmestyvää korkeaa kalliota kertovat pienet räjähdysten tapaiset olevani vihollisen tulituksen kohteena, ja kohta pimemmoista ilmestyykin pari robottia konekiväärit tulta leiskuten. Osumat saattelivat jeeppiäni kurvatessani takaisin kallion taakse piiloon. Nyt äkkiä joukot järjestykseen, ja annetaan metallimöykkyjen maistaa omaa lääketään.

Säädän samalla ääniefektien voimakkuutta kovemaksi, mutta ne jäävät silti hieman Q-Driven voimallisesti miksaaman CD-musiikin jalkoihin. Tämä ei lie ne Napalmin vika, sillä Q-Driven äänimikseri on hieman turhan innokas CD-audion suhteen. Tempaisen Amigan ääninarut CD-asehasta irti ja kytken ne suoraan kaiuttimiin. CD:n äänimikseriltä puolestaan vedän piuhat toisiin kaiuttimiin ja säädän käsin musiikin voimakkuuden sopivan alhaiseksi. Noin, nyt alkavat konekivääritkin rätistä kunnolla. Vielä kaiuttimet sopivasti aseisiin ja nautitaan kotitekoisesta surroundista. Nam.

Palaan neljän kaiuttimen ympäröimän näyttöni ääreen ja koen ikävän yllätyksen. Pahuus, jeepistäni nouseva savu kertoo robottien osuneen arkaan paikkaan. Viholliset eivät tosin näytä järin innostuneilta seuraamaan joukkojani, joten ehdin selvittää pasmojani rauhassa kalliojyrkänten takana. Hamman vihreän barettini hyllystä ja virittäydyn sopivaan tunnelmaan.

Mene sinä, minä suojaan!

Kiertämäni kalliojyrkäne paljastuu jättiläispatsaaksi. Valitsen neljä miestä ja lähetän heidät eteenpäin. Edellä mennyt sinkomies heittää auto-maattisesti ensimmäisen laukauksen, mutta missaa hieman maalinsa. Hän ehtii yrittää vielä toista kutia, ennen kuin robotin konepistooli paukuttaa mieheen osumia. Sinko on kuitenkin kohta taas toiminnassa, ja yhdessä toisen jääkärin kanssa ensimmäinen robotti saadaan palasiksi. "Enemy destroyed", ilmoittaa tuttu naisääni.

Tässä vaiheessa havaitsen valittujen yksiköiden päällä olevan palkin merkittävän niiden energiaa. Jeeppini on jo punaisella, mutta jalkaväestä vain sinkomies on haavoittunut lievästi. Komennan epähuomiossa koko ryhmäni eteenpäin, ja yksi mies harhailee patsaan vääraltä puolelta yksin robotin kimppuun ja ottaa nopeasti osumia, kunnes kaatuu verilammikkoon kuolleen. Muu ryhmä kostaa nopeasti, ja molemmat robotit on tuhottu. "Unit lost", "enemy destroyed", kertoo naisääni.

Kärsimäni miestappiot olivat turhia. Rauhallisempi taktikointi olisi pelastanut taistelijan, joten jatkan varovaisemmin. Ensimmäinen taisteluvaihe oli vielä aivan riittävän pelattava koneellani, mutta pelkään pahinta marssiessani eteenpäin. Vaurioitunut jeeppini saa toimia jälleen tunnustelijana. Taistelukenttä on laaja ja eteeni aukeaa viidakkoaukio toisensa jälkeen.

Mikäs se siellä pilkottaa?

Ehdin nähdä vilaukselta jotain vaaleaa, kun konekiväärien pauke pakottaa äkilliseen käännykseen. Pöllähdykset saattelevat jeeppiäni kurvatessani pakosalle. Tälläkään kertaa viholliset eivät vaivaudu seuraamaan, ilmeisesti niiden tehtävänä on vartioida jotain. Koska tehtävä oli tuhota vihollisen puolustus ja vallata heidän tukikohtansa, komennan joukkoni liikkeelle. Ehkäpä tukikohta löytyi.

Lähetän yksinäisen sinkomiehen puiden lomaan sihtailemaan vahteja. Yksi osuma pakottaa vihollisen perääntymään, mutta ei näytä aiheuttaneen tappavaa vahinkoa. Toinen osuma hoitaa pisteet kotiin ja lähetän loput taistelijaani kentälle. Idea ei vaikuttanut kovin hyvältä heidän joutuessaan ristituleen, joten perääntymisen nolona hieman parempiin aseisiin. Joukkojen reagointi annettuihin komentoihin vaatii vielä hieman opettelemista.

Pari robottia lisää kärsii tappion, kun marssitan joukkoni eteenpäin. Pahaksi onneksi vihollisilla on ässä hihassaan: liekinheitin ilmestyy tuottamaan melkoista tuhoa joukoissani. Komeat liekkiefektit kärivät taistelijoitani, mutta onnistun kovaa mieshukkaa kärsien tuhoamaan robotit ja rakennuksen, jota ne puolustivat. Rakennus räjähtää jatkuvan tulituksen jälkeen ja sinkoilee komeasti palasia ympärilleen. Äänitehosteet paukkuvat kaiuttimissa jyrkästi stereona.

Pahaksi onneksi rakennuksen tuhoaminen paljastui virheeksi, sillä tehtävänantoa paremmin tarkastellessani huomasin tehäväni olleen nimenomaan vihollisen päämajan valtaaminen. Ilmeisesti tuo tuore rauniokasa oli se päämaja. Hups. Ei muuta kuin uusi yritys.

Ihmiskunta vs. robotit

Napalmin juonesta kerrotaan vain, että lähitulevaisuudessa kapinalliset robotit yrittävät vallankaappausta ihmisiltä. Ihmiskuntaa puolustaa UEDF, United Earth Defence Forces. Yksinpelissä pelaaja voi toimia joko UEDF:n tai robottien housuissa, ja kaksinpelissä toinen pelaaja luonnollisesti johtaa ihmisiä ja toinen robotteja. Kaksinpeli on toistaiseksi tarjolla vain nollamodeemikaapelin avulla, mutta Internet-peli on mahdollisesti tu-

lossa TCP/IP-päivityksen muodossa.

Peli etenee tehtävinä, joita on 15 kumpaakin osapuolta kohden; roboteille ja ihmisille on erilaiset tehtävät. Peli etenee lineaarisesti ja tehtävät on rakennettu seuraamaan löyhää juonta. Edellä kuvailtu ensimmäinen tehtävä on yksinkertainen esimerkki tuhoamistehtävästä, johon siihenkin on ympätty mukaan rakennuksen kaappausta. Mainitsemani insinöörit osaavat kaapata vihollisen rakennuksia. Myöhemmissä tehtävissä tulee eteen huomattavasti monipuolisempia yksiköitä sekä myös rakennusten rakentamista ja korjaamista. Tehtävien jälkeen peli jakaa pisteitä menestyksestä.

Tutkimalla ohjevihkosen taulukoita alkaa taktiikan hiomiseen tulla huomattavasti lisää mielekkyyttä, kun yksiköitä vertailemalla voi päätellä parhaita etenemistapoja. Erilaisia rakennuksia ja yksiköitä pelissä on sata ja lisäksi tasoille on ripoteltu lukuisia erilaisia raunioita, patsaita, puita, vuoristoja, vettä yms. Paitsi maayksiköitä, pelissä on myös lentokoneita, ufoja ja helikoptereita. Eksoottisempaa kalustoa edustavat esimerkiksi tunnelinkaivajat ja ydiniskut.

Taktikon silmälle alkaakin olla käyttöä, kun massiivisten hyökkäysten tai puolustustaisteluiden ohella pitäisi pitää huolta uusien yksiköiden ja energian tuotannosta, tutkimustyöstä jne. Aivan helposta pelistä ei olekaan kysymys, sillä yksinpelissäkin vihollisen keinoäly riittää hankaloittamaan elämää. Viholliset eivät esimerkiksi jää tuleen makaamaan vaan osaavat pae- ta uutta hyökkäystä varten ja puolustavat vartioimiaan rakennuksia todella voimallisesti.

Itse olin helisemässä jo ensimmäisissä tehtävissä, ja eteneminen vaati todellista, pitkällistä yritystä. Pelattavaa siis riittää melkoiseksi tuokioksi, ja ClickBOOM on aikeissa julkaista myös tehtävälevykeitä peliin.

Tekniikaltaan sopivan vaativa

Napalm on todella kaunis ilmestys, mutta siinä on kiinnitetty teknisen etevyyden lisäksi huomiota juuri oikeisiin asioihin. CD:tä ei ole täytetty upeilla introilla tai videopätkillä, vaan peliin on keskitytty täysillä. Itse asiassa introja tai videota ei ole lainkaan. Yksiköiden ja muiden pelillisten tekijöiden runsaus takaa monipuolisen pelielämyksen.

Grafiikka ei koostu vain kauniista välikuvista, vaan pikkutarkasti piirretyt, runsaasti animoidut rakennukset ja yksiköt taistelukentällä tekevät varsinaisesta peligrafiikasta yhtäläillä upean. Massiiviset räjähdykset, jyrkät ääniefektit ja 20 ääniraitaa täynnä tunnelmaan sopivaa musiikkia parantavat pelielämystä entisestään. Tehokkaamman koneen omistajat voivat nauttia elämäksestä 640x480/512-näyttötilassa, ja meille etanoille on tarjolla 320x200/256-tila.

Kuva

Teknisesti peli vaatii koneelta paljon, mutta ei liikaa. Tarkempi näyttötila ei tosin hitaammalla AGA-koneella kovin mairittelevasti pyöri, mutta 320x256-tilassa peli rullaa todella mukavasti vaatimattomammassakin kokoonpanossa. Harmi vain, että pelattuaan peliä ensin tarkassa näyttötilassa ei millään malttaisi pysytellä heikommassa resoluutiassa. Ero on kuitenkin selvä: siinä missä 68030-koneella liike oli verukkaista ja harkittua

640x512-tilassa, 320x256-tilassa peli suorastaan räjähtää toimintaan, ja sen reaaliaikaisuus saa aivan uusia ulottuvuuksia.

Kokeilimme peliä myös 68060-pohjaisella koneella, jossa oli Zorro II -väylään liitetty CyberVision 64/3D-näytönohjain. Valitettavasti Zorro II:n rajat tulivat ratkaisevasti vastaan eikä tarkka näyttötila ollut merkittävästi aikaisempaa testilaitteistoa vauhdikkaampi, ja AGA-tila oli jopa nopeampi kuin vastaava CyberVisionin näyttötila. Heikommalla tarkkuudella 68060-kone lensikin sitten melkoista vauhtia. Zorro III -väylässä olevalla näytönohjaimella pitäisi lukemieni raporttien mukaan tarkempi tila pyöriä tehokoneella aivan moitteetta.

PowerPC:lle ei valitettavasti ole tukea, mutta toisaalta Napalm pyörii tehokkaassa 680x0-koneessa aivan mainiosti. AHI-äänikorttejakaan ei vielä tueta, mutta AHI-päivitystä on kaavailtu. Napalm vaatii muutaman kymmenen megatavua kiintolevytilaa ja moniajaa.

Laatutyötä klikkipuumin malliin

Napalm lunastaa paikkansa ClickBOOMin pienessä mutta erittäin tasokkaassa ja alati kasvavassa peliperheessä. Pienet puutteet, kuten suppea ohjevihkonen, eivät pysty horjuttamaan Napalmin vetovoimaa. Riittävän korkealle hiutettu vaikeustaso pitää pelin kimpussa tovin jos toisenkin. Päätömmällä räiskinnällä ei pitkälle pötkitä, vaan myös sitä meissä jokaisessa asuvaa pientä taktikkoo tarvitaan.

Ensimmäinen Napalm-päivitys on pelin rekisteröineiden pelaajien noudettavissa ClickBOOMin kotisivujen Portal-osastossa, osoitteessa www.clickboom.com. Päivitys korjaa joitakin pelin bugeja. ClickBOOMin kotisivuilta löytyy myös Napalmin pelattava demo. Vuosi ei vielä ole pitkällä, mutta tulevat pelit saavat pistää melkoisesti paremmaksi, jos aikovat riistää Napalmilta vuoden 1999 parhaan Amiga-pelin tittelin. Toivotaan että niin käy! Sillä välin: ostakaa tämä. Napalm on upea. Peliä myy Suomessa ainakin Gentle Eye Ky, yhteystiedot alla.

Napalm

Testattu: Amiga 1200, OS 3.1, 68030/50 MHz, 34 Mt, 4x CD-ROM
Amiga 1200, OS 3.1, Blizzard 1260, 50 Mt, SCSI-Kit,
Infinitiv Z2, CyberVision 64/3D, IDEfix, 16x CD-ROM

Vaatimukset: AGA tai RTGMaster-yhteensopiva näytönohjain
(mm. CyberGraphX ja Picasso96), 68020 tai nopeampi,
16 Mt muistia, kiintolevy, CD-ROM-asema

Julkaisija: PXL computers / ClickBOOM (www.clickboom.com),

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

Pelityyppi: Strategia
Pelaajia: 1-2

Kieli: Englanti

Grafiikka: 96%
 Äänet: 92%
 Pelattavuus: 93%

Yleisarvosana: 95%

Tanskalainen Amiga Advis -lehti ja Amiga Nuttan (<http://www.nutts.demon.co.uk>) Web-arvostelu antoivat nekin molemmat Napalmille 95 pistettä. Amiga Survivor -lehti puolestaan kommentoi: "Strategian ystävien pitäisi myydä äitinsä ja ostaa Napalm."

Testikappaleen Suomen Amiga-käyttäjät ry:lle toimitti PXL Computers.
 Kiitos!

1.47 onEscapee

```
<=====>
onEscapee
"Tohtori AivoTurmio"
<=====>
```

Kuva

Kuten varmaan tiesittekin, onEscapee on ikään kuin Another Worldin ja Flashbackin jatko-osa, jonka juonikin menee hyvin samankaltaisesti, eli mies joutuu toiseen maailmaan, tässä tapauksessa toiselle planeetalle alienien tai oikeammin niiden androidien kidnappaamana. Siellä sitten riehutaan ja paukutaan ja pyritään parhaan kyvyn mukaan kotia kohti.

Kuva

Heti juoneen liittyen on mielenkiintoista, että alkuintroja on kaksi. Toinen on alkudemo, joka tulee peliä normaalisti pelattaessa ja jossa näytetään, kuinka Daniel White kaapataan ja kuinka hän onnistuu selviämään kaappaajistaan ja joutuu tilanteeseen, josta peli alkaa. Toinen on ohjekirjasta löytyvä samainen tarina Daniel Whiten näkökulmasta kerrottuna. Ohjekirja löytyy CD:ltä.

Jälkimmäisen tarinan mukavana puolena on, että sen voi englannin sijasta lukea myös 18 muulla kielellä, myös suomeksi. Sen on kääntänyt Jari Pakarinen ja tarkistanut Sami Raunio. Suomenkielinen käännös on varsin hyvä, vaikka parantamisen varaa siitäkkin löytyy. Esimerkiksi turhan tarkka ammattilaissanaston käyttö, kuten "kaksoisosoita" "kaksoisklikkauksen" sijasta oli hieman oudon kuuloinen, ja itse asiassa pari sekuntia mietinkin, mitä se tarkoittaa. Syy tähän on kuitenkin suomen kielen kääntöpolitiikassa eikä suomentajissa.

En olisi myöskään pistänyt pahakseni, jos suomentaja olisi käyttänyt omia sanoja useamminkin kuin nyt sen sijaan, että teki lähinnä suoria käännöksiä. Esimerkiksi "amazing graphical effects" toimii hyvin englannin kielellä, mutta suomennettuna "hämmästyttäviä grafiikkaefektejä" kuulostaa hieman hauskalta. Olisi ollut parempi hieman vaikka liioitella tekstin sisältöä ja muuttaa ilmaisuksi "uskomattomia erikoisefektejä", sillä "grafiikkaefekti" ei oikein istu suomen kieleen ja "hämmästyttävä" kuulostaa

hieman hupaisalta. Lisäksi englannin kielen sanan "amazing" vastaus on "wow!", kun suomen kielen sanan "hämmästyttävä" vastaus on hölmistynyt naama ja "hä.". Eli oikeastaan vastaus, jota "amazing"-sanalta odotetaan vastaa suomen kielen sanojen "upea" tai "uskomaton" vastausta "vau!".

Muutamaa kirjoitusvirhettä (kuten "käytä konetta itsesi heittämiseen koneen ylitse", kun tarkoituksena on ilmeisesti ollut toisen "koneen" sijasta käyttää sanaa "este") lukuunottamatta on suomennos täysin kelvollinen, ja siitä onnittelut suomentajille. Kun suomentajat eivät ole saaneet edes palkkaa työstään, niin ei heitä voi parista pikkuvirheestä moittiakaan, sillä kirjoitus- ja ajatusvirheitä sattuu yhtä lailla myös ammattilaisille.

Kuten osa lukijoista on varmaankin jo huomannut, en ole tehnyt tätä artikkelia arvostellakseni peliä niille, jotka eivät ole peliä vielä ostaneet, vaan minä pikemminkin arvostelen pelin kuten kriitikot arvostelevat elokuvia. Jos et ole vielä pelannut onEscapeeta lävitse ja haluat vielä saada pelistä kaiken sen jännityksen ja yllättävyyden irti, niin jätä tämän artikkelin lukeminen myöhemmäksi.

[Toim. huom.: Kriitikot tosin eivät arvosteluissaan yleensä kerro elokuvan juonta läheskään yhtä tarkasti kuin tässä artikkelissa on kerrottu koko pelin tapahtumat ja niiden tulkinnat, joten varoitus on todella aiheellinen. Lukeminen kannattaa lopettaa tähän, ellet välttämättä halua tietää koko pelin juonta ja tapahtumia. Pelin jo läpi tai osittain läpi pelanneille tai pelissä jumiin jääneille artikkeli varmasti antaa paljon ajateltavaa, joten tutustukaa ihmeessä! Tällaista ette ole ennen lukeneet. Peliartikkelien uusi ulottuvuus on täällä. Vain Sakussa.]

Peli alkaa, kun Daniel White herää Muukalaisten planeetan kaatopaikalta ja huomaa ensimmäiseksi yläpuoleltaan koneen, joka ei ole tullut joulupukin lailla antamaan lahjoja, ellei hengiltä sädetystä sitten lasketa sellaiseksi. Danielin ei auta muu kuin juosta. Vaihtoehtoisesti Daniel tosin voi hyppiäkin eteenpäin, mikä muuten onkin ollut niin Another Worldissa kuin myös Flashbackissa se perinteinen epäloogisuus: mies nimittäin hyppii nopeammin kuin juoksee, mikä on mielestäni hyvin outoa. Olisi jonain päivänä hauska nähdä, kun kaikki maratonjuoksijat hyppisivät koko matkan ja tekisivät samalla nopeusennätyksen.

Tunnelma ensimmäisessä osiossa on varsin hyvä. Tummansininen tausta ja sade ovat aivan omiaan luomaan tunnelmaa siitä, että nyt tosiaan ollaan yksin vailla kenenkään apua, ja kaikki päätökset tästä lähtien ovat omiasi, eivät muiden. Elokuvamainen taustamusiikki, jossa käytetään mahtipontisia mutta hillittyjä rumpuääniä ja viulun tapaista hieman normaalia korkeampaa säveltä, on myös omiaan luomaan tilanteeseen jännitystä. Musiikki alkaa vielä rumpusarjalla, mikä kertoo saman tien, että nyt se alkoi, nyt on aika toimia. Musiikki on ilmeisesti pyritty tekemään pituudeltaan sellaiseksi, että juuri ratkaisevimmalla kohdalla aluetta on jännittävin kohta musiikissa. Tosin minulla musiikki ei ainakaan koskaan ollut kovin hyvin rytmissä tapahtumien kanssa.

Jos Danielia kuljettaa vasemmalle menon sijaan alussa oikealle, niin pääsee näkemään paikan, jossa on laseraita ja joku muukalaisten elukka. Paikassa voi olla rauhassa, sillä sädettäjäkone ei kykene tulemaan sinne ollenkaan. Paikka on hyvin suunniteltu, heti aloituspaikan ja toiminnan vieressä, jonne voi ikään kuin mennä rauhassa miettimään asioita. Voi melkein kuvitella, miltä Danielista tuntuu katsella paikkaa tietäen, että vasemmalla on vaara ja tässä kohtaa rauha mutta ei vapautta, ja laserit kuin kalterit vielä

muistuttavat vapauden riistosta.

Mikä kaikkein tuskallisinta, eläimet, jotka aina ennen ovat olleet niin mukavaa katseltavaa, lisäävät nyt vain kipua näyttämällä olevansa vapaita. Kun eläin vielä syö aidan yli toisella puolella olevan puun lehtiä, nostaa se kurjuutta entisestään, sillä eläin ei ole edes sidoksissa rajoihin, jotka muukalaiset ovat asettaneet. Ei helpota sekään, että eläin syödessään muistuttaa siitä, että on pakko jatkaa vasemmalle, sillä ikuisesti ei elä ilman ravintoa, eikä sitä ole paikoillaan seisomalla tiedossa.

Ei siis auta muu kuin lähteä vasemmalle. Vähän matkaa vasemmalle juostuaan alkaa ihmetellä, että mitä hittoa se äijä nyt alkoi kävellä, kunnes tajuaa, että edessä on kaatunut puu, jonka alitse pitää vieriä. Oikeastaan yksi pelin häiritsevimpiä asioita on, että Danielilla on liikaa omaa tahtoa, sillä häntä ei voi ohjata juoksemaan päin seinää. Ei sinänsä, että asialla olisi pelin kannalta merkitystä, itse asiassa päin vastoin: kun tietää, ettei Daniel hyppää, niin on turha pohtia, pystyisikö Daniel hyppäämään oikeasta kohdasta esteen ylitse. Olisi silti ollut mukavaa välillä juosta päin seinää kuten Flashbackissa.

Seuraava harmittava asia on valintojen vähyys: yleensä on vain yksi ainoa tapa päästä eteenpäin. Olisi ollut mukavaa, jos edes sähköaidan ohi olisi päässyt jollain muullakin tavalla kuin koneen sädettä hyväksikäyttäen. Pulmat pelissä ovat henkilöstä riippuen joko helppoja tai vaikeita. Itse ainakin huomasin, että usein sellainen kohta, jota itse en ollut millään tajunut, oli toiselle helpoin mahdollinen ja vastaavasti taas sellainen, joka oli toiselle ollut vaikea, oli minulle ollut helppo.

Ohjekirja kertoo lähes kaiken, mitä eri osioissa pitää tehdä, tosin ei kuitenkaan rautalangasta vääntämällä. Ongelma tosin on se, että joku joka ei muuta koneellaan tee kuin pelaa ei välttämättä tajua kyseistä ohjekirjaa ja on sitten turhan päiten jumissa, tai sitten vaihtoehtoisesti ei viitsi yleensä vaivautua lukemaan ohjekirjoja, ennen kuin tarve tulee. Itselleni kävi juuri jälkimmäisellä tavalla: jäin odottamaan, että joku brittilehti julkaisisi läpipeluuohjeet, kun en jaksanut mennä kaupunkiosuuden sokkelossa. Parin viikon odottelun jälkeen tulin lukaisseeksi ohjekirjan ja huomasin odotukseni olleen turhaa.

Kun juoksee tarpeeksi oikealle, saapuu jyrkän teelle, joka johtaa alas suoraan veteen. Jyrkän teelle saavuttaessa on piristävää huomata, että myös musiikki vaihtuu. Myös jyrkän teen reuna on turvapaikka, eli sädettäjä ei kykene tulemaan sinne asti. Taustalla näkyy muukalaisten kaupunki, joka lisää yksinolon tunnetta entisestään kun näkee, että siellä on väkeä, kaukana tavoittamattomissa, ja täällä olet sinä, yksin ja ilman apua. Jos jyrkän teeltä jatkaa vielä pari askelta oikealle, pääsee näkemään yhden monista kuolinanimaatiosta, tässä tapauksessa sellaisen, jossa Daniel putoaa kohti vettä ensiksi pari kertaa jyrkän teen seinämään iskeytyen.

Yleensä kuolinkuvat ja -animaatiot ovat varsin hyviä, mutta myös huonoja ja sopimattomia on joukossa. Hyvänä esimerkkinä sopimattomasta animaatiosta on yksi hukkumisanimaatio, joka on mahdollisesti skannattu suoraan taulusta. Onhan kuva hieno, mutta kun se ei toimi muun grafiikan kanssa. Välillä animaatioissa on huomattavissa silkkää laiskuuttakin, etenkin loppudemoissa on suorastaan karmean näköinen noin alle kahdeksanväriäinen ukkeli, jonka parta heiluu puhuessa.

Jotta pelissä pääsee eteenpäin, on sädettäjää käytettävä hyväksi ensiksi

sähköaidan kohdalla antamalla sädetäjän ampua oikealle puolelle, jolloin Daniel lentää laukauksen voimasta sähköaidan yli, tosin samalla energiaansa menettäen. Toisen kerran sädetäjää käytetään ampumalla ja tuhoamalla alus pois säteen aiheuttaman aukon tieltä. Kun Daniel pääsee aukosta, ollaankin jo kokonaan toisenlaisessa paikassa, entistäkin ahtaammalla luolan sisällä. Siellä pistää ensimmäisenä silmään jokin kiiltävä esine. Se taitaa olla Duracell-pupun paristo, kun se kykenee myöhemmin pyörittämään jonkin sortin generaattoria aina ja aina vain.

Tässä vaiheessa huomaakin taas uuden typeryyden. Samassa ruudussa on kolme eri esinettä, joista tosin vain pariston voi nostaa, mutta esineitä ei tahdo erottaa joukosta millään. Ne olisi voinut näyttää hieman paremmin. Ei siihen välttämättä ihmettä tarvita osoittamaan, missä jokin esine on, mutta ei sinne ole mukava kutsua Sherlock Holmesiakaan sitä etsimään.

Seuraava vastaantuleva tyhmyys on se, että jos menee vasemmalle, sieltä putoaa alas. Ei siinä putoamisessa mitään, sillä sen kyllä arvaa, mutta se häiritsee, ettei putoamiskohtaa voi tietää kuin yliluonnollisilla kyvyillä. Tyhmyyksien vastapainoksi kuitenkin musiikki vaihtuu. Tällä kertaa musiikin ideana on yksinkertaisesti luoda vain tunnelmaa, mikä yleensä tehdäänkin käyttämällä yhtä kahta oikeanlaista tunnelmaa tuovaa soitinta parilla yksinkertaisella riffillä, ja niin myös tässä tapauksessa. Tyyppi on tällä kertaa lähinnä Ambient, kuten nimikin kertoo, ambience = tunnelma.

Tekijät ovat ilmeisesti tahattomasti tehneet vallan mainion juonen jatkon peliin pudottamalla Danielin kuoppaan. Äsken ylhäällä Daniel oli vangittuna, mutta hänellä oli kuitenkin mahdollisuus valita, minne päin hän menee, ja hän näki myös ulkomaailmaa. Nyt Daniel on luolassa, jossa laseraidan (jonka ehkä olisi voinut vielä jotenkin saada pois päältäkin) korvaa varmaan kuolemaan johtava jyrkänne, jota ei saa pois päältä. Aivan kuin se ei vielä riittäisi, ei Daniel saa enää edes nähdä taivasta, jota katsoessa voisi haaveilla vapaudesta, vaan jopa kaikki esteet, joiden yli olisi ehkä voinut kiivetä, on nyt korvattu läpipääsemättömillä ja läpinäkymättömillä kiviseinillä.

Daniel ei siis voi muuta kuin jatkaa matkaansa oikealle ja katsoa, mitä luolassa tulee vastaan. Heti oikealle päästyään Daniel joutuu väistelemään ruoskan näköisiä vihreitä kasveja. Sopii hyvin, että kun Daniel typeränä on hypännyt alas pimeyteen, niin nyt häntä rangaistaan siitä ruoskimalla. Typerästä päästä kärsii koko keho, ja isojen kihojen kyseessä ollessa myös sivulliset.

Kun vihreistä myrkyllisistä ruoskista on päässyt vierimällä ohitse, tulee vastaan paikka, jossa näkyy taustalla valoton käytävä. Tässä kohtaa on tehty taas mukavasti, sillä jos käytävään menee sisälle, näkyy Danielista vain tumma hahmo, ja jos Daniel kävelee käytävällä suuntaan tai toiseen on seurauksena kuolema, jonka animaatiokin on vain mustaa, jottei pelaajalle selviä, mikä Danielin tappoi.

Älykkäästi pelaaja kuitenkin jättää käytävään menemisen parin kuoleman jälkeen hieman myöhempään ja jatkaa matkaansa oikealle, jossa valogeneraattori sijaitseekin. Sinne vain paristo sisään, ja laite alkaa pyöriä riemusta. Nyt sitten pääsee sinne käytäväänkin, jossa on jopa valaistus ja jossa voi samalla nähdä, että oikealle mentäessä tappajan on täytynyt olla Daniel itse, koska ketään muutakaan ei paikalla näy.

Sen sijaan että menisi suoraan nyt valaistuun luolaan, on pelaajan kannalta

hyvä käydä katsomassa seinässä oikealla olevaa kuviota, joka on myöhemmin olevassa älyosuudessa ratkaisu kuvio. Kuvion nähdessä tulee taustalle musiikki, joka yrittää viestittää jostain elämää suuremmasta, tosin huonolla menestyksellä. Kuva ja musiikki ovat kyseisessä kohdassa molemmat liian teennäisiä, mistä varmaan johtuukin, ettei edes Daniel vakuutu sen vertaa merkistä, että polvistuisi viisi kertaa päivässä sen suuntaan.

Jatkettaessa matkaa valoisassa luolassa tulee vastaan jos jonkinlaista öppiäistä. Luolaosuudessa onkin pelin kaikkein onnistuneimmat örvelöt. Olennot ovat hienoja, vaikka eivät kuitenkaan mitään elämää suurempia, tosin joku tavallinen vähemmän kauhukuvia nähnyt pulliainen saattaa vaikka riemastuakin olioiden kauhistuttavasta ulkonäöstä. Itseäni ne eivät muuten heilauttaneet kuin siinä mielessä, että hienoja ne olivat, mutta eivät ne nyt pahimmille elokuvahirviöille vertoja vedä.

Mukavaa on myös, että osa hirviöistä vaatii aivotyöskentelyä, ennen kuin suostuvat ohitse päästämään. Tosin erään fakiirin käärmeviljelmällä pääsevät pelintekijät jälleen kerran näyttämään epäpätevyyttään pelien tekemisessä. Itse juoksin ja ihmettelin kohdassa pitkään, mitä pitää tehdä, kunnes huomasin kerran pitkän aikaa pakoillani oltuani, että pusikko, jonka olin aikaisemmin ampunut, lähtikin liikkeelle. Jos pusikko liikkuisi hieman teräsmiesmäisemmin, niin pelaaja voisi kenties sen huomatakin, mutta nyt meni pitkään, että sen etanaakin hitaamman esityksen huomasin. Totta kyllä, että ohjekirjasta löytyi melko selkeä vinkki kyseiseen kohtaan, mutta olisi paljon mukavampaa, jos pelin läpipeluu olisi mahdollista myös ilman ohjekirjaa. Eihän elokuvaakaan nauhalta katsottaessa tarvitse videoiden ohjekirjaa kesken kaiken selata. Luolan puolella välissä myös musiikki vaihtuu, mikä on taas positiivista.

Luolaston alkupäässä tulee vastaan varsin mielenkiintoisen näköinen hämähäkki, joka on ilmeisesti joko renderoitu tai ajoaikaisesti laskettu otus. Ihan hienon näköinen, vaikkei säväyttävä. Kyseisessä paikassa tulee taas se "mikroskoopilla tavaroiden etsintää" -virhe. Limassa kiinni olevaa asetusta ei erota. Itse löysin aseensa vahingossa kun päätin, että jossain siellä pitää hypätä. Typerää on myös pikselitarkkuus kyseisessä kohdassa. Jos joku vaikka keksiikin, että siellä on ase mutta hyppää väärässä kohdassa, niin sinnepähän jää ase roikkumaan seuraavaksi tuhanneksi vuodeksi. Tosin taas on ohjekirjassa tästäkin maininta.

Hämähäkin ja ilmeisesti renderoidun kivenvyörymän jälkeen pääsee Daniel hieromaan pelaajan nystyröitä oikein toden teolla, kun ensimmäinen koodattu ovi tulee vastaan. Nyt täytyy sitten muistella sitä kuviota seinässä; harmi vain, ettei kuvasta käynyt selville, pitääkö näkyvissä olevien merkkien olla päällä vai poissa päältä. Liekö kyseinen kämmäisy sitten tekijöiden piruilua vai puhdasta typeryyttä, sitä en tiedä, mutta pelaaja joka tapauksessa Murphyn lain mukaisesti valitsee aluksi väärin päin.

Koodin selvittämisen jälkeen tullaan edellä mainitsemani pusikkohirviön luokse. Pusikkohirvityksen jälkeen luolasta löytyy myös ihan mukavan näköinen suihkulähde, jonka lävitse pitää mennä päästäkseen eteenpäin. Hieman suihkulähteen jälkeen tulee muuten yksi varsin hyvin toteutettu hirviö siinä mielessä, että pelaajalle näytetään hirviöstä vain tumma siluetti, jolloin jää pelaajan mielikuvituksen varaan, minkä näköinen hirviön naama ja muut ovat. Hieman siluettihirviön jälkeen tulee taas yksi tekijöiden pikkumoka. Tajusin kyllä heti, että roikkuvan pään ohitse pitää päästä, mutta koska en kokeillut täsmälleen oikeassa kohdassa mennä raosta ylöspäin, niin tietenkään ukko ei sinne mennyt. Jälleen tuli parin minuutin

jämähdys.

Kun raosta sitten vihdoin ja viimein pääsee, maisemat muuttuvat tällä kertaa luonnosta muukalaisten mihin lie tutkimuslaitokseen, jossa sitä teko-taiteellisuutta sitten riittää vaikka Ranskan markkinoille asti. Kauhusta valkoisia ukkoja edestä, takaa, istuu, makaa ja mitä kaikkea muuta. Mieleen tulee, että sekä synkkyys että toivo kasvavat Danielin päässä samanaikaisesti. Toisaalta ulospääsy voikin olla mahdollista, mutta toisaalta kiveä pystyisi sentään poralla poraamaan, terästä ei. Luolassa saattoi olla iso-jakin aukeita, mutta tutkimuslaitos on täynnä ahdasta käytävää, ja taas ainoa mahdollisuus on jatkaa.

Melkein taipaleen alussa tulee vastaan hissi, joka pitää saada toimimaan. Tulee siis uusi älyosuus, johon ei anneta mitään vinkkiä muualla kuin ohjekirjassa. Ensimmäiset kaksi tuntia meni sen huomaamiseen, ettei kaikkia ne-liöitä voinut saada aktivoitua yhtä aikaa. Seuraava puolituntinen meni keksiessä, millä perusteella valot syttyivät. Toinen puolituntinen vierähti kaikkien kolmen valon yhdistämisessä. Kaiken riemun jälkeen ohjelmassa oli bugi, jonka takia ukko putosi hissukuilua alas, vaikka hissi olikin tullut kohdalle. Kolmas puolituntinen menikin siinä, että tajusin kyseessä olevan luultavasti bugin, ja kokeilin hissiä uudelleen. Bugi tuli siis oikein harvinaisen onnellisessa paikassa. Nyt matka sitten jatkuikin alaspäin, aina vain syvemmälle ongelmiin.

Ensimmäisessä kerroksessa tulee vastaan muutamia mistä lie 60-luvun Doctor Whosta pöllittyjä robotteja, jotka tahtovat antaa sähköiskuja. Doctor Whon käskyläiset voi vaihtoehtoisesti joko jättää sekoilemaan omiin virtapiireihin jatkamalla matkaa saman tien seuraavaan hissiin tai armollisesti säästää ihmisten korvia ampumalla ne ennenaikaiselle eläkkeelle. Seuraavassa kerroksessa on tulossa joku kamikaze-henkinen Robocopista pöllitty irtivistävä robotti saman tien päin muutaman pommikilon kera. OCP:n tuotoksen tuhouduttua tulee vastaan tyypillinen laserilla ampuva androidi, joka osaa polvistua. Vähän matkan päässä alkaakin sitten aikaisemmin mainitsemiani valkoisia humanoidikuvatuksia tirkistellä joka pylvään ja ikkunan takaa.

Kuva

Vähän matkaa käveltyään ymmärtää, miksi valkoiset humanoidit katselevat. Maassa on muutama miina, joihin Danielin olisi ilmeisesti valkoisten humanoidien hillittömäksi riemuksi astuttava. Mutta hah! Sinä et sitä riemua heille suo. Sen sijaan Daniel väisteleekin miinoja kuin balettia harrastava norsu. Tässä kohtaa peliä todella kiittelee pelitilanteen tallennusmahdollisuudesta. Kun vähän aikaa on pommien ynnä muiden elottomien kanssa pelailty, Daniel pääsee vihdoin alimpaan kerrokseen.

Alimmassa kerroksessa sitten alkaakin musiikin tekijän lahjattomuus hiljalleen paljastua. Musiikki kyllä vaihtuu, mutta ei parempaan. Musiikin idea sinänsä on ihan hyvä, mutta kun se on niin perinteisesti toteutettu, ettei sitä samaa moneen kertaan kuultua soitinten räökkäystä enää jaksaa kuunnella, etenkin kun kaikki soittimet eivät edes sovi kyseiseen kohtaan.

Kyseinen kohta pelissä on muutenkin koko pelin osuuksista huonoin, sillä siinä on annettu liikaa periksi peli-idealle sen sijaan, että olisi pyritty pitämään peliä taiteellisena elämyksenä. Kohta on kuin kuin joku Space Quest IV:n typeristä alipeleistä. Ei sovi kunnolla, ei toimi kunnolla eikä kukaan kuitenkaan nauti. Kohtauksessa mennään lyhyesti sanottuna räiskien eteenpäin ja välillä takaisin päin rynnäten energiaa täyteen hakemaan.

Energian täyttöpätkä onkin yksi pelin parhaiten onnistuneista kohtauksista, vaikkei graafisesti olekaan parhaimmistoa, mutta kohtauksessa vilautetut kuvat toimivat todella hyvin ja tuovat juuri oikeanlaisia mielleyhtymiä.

Ei sinänsä, etteikö kyseisestä räiskinnästä mitään irti saa, kyllä se räiskintäkin ne ensimmäiset tuskalliset pari sekuntia viihdyttää, mutta myöhemmin kentässä tulee ihan kelpoja valoeffektejä ja muutama onnistunut huonekin. Tosin valkoiset humanoidit taustoilla ovat suorastaan ärsyttävän teennäisiä: niin tyypillisiä populaarikulttuurin kuvia, mutta toisaalta populaarikulttuurin kuviahän pelissä kierrätetään muutenkin hyvin ahkeraan.

Räiskinnän jälkeen Daniel pääseekin sitten ampumaan itseään, tai oikeammin omaa hologrammikopiotaan. Sinänsä ei olisi pitänyt olla liian vaikeaa arvata, että kun itsensä saa ammuttua, niin ei tietenkään pysy kuolleen, sillä paikka jossa omaa hologrammia ammutaan, muistuttaa hyvin paljon kohtua. Vihjaisee siis jo etukäteen, että jotakin on syntymässä. Tiedä sitten, onko tekijöillä ollut alitajunta toiminnassa vai ovatko he todella niin päteviä, mutta syntymäkohdan idea on todella hyvä - harmi vain, ettei itse toteutus onnistunut.

Kun Daniel pääsee seuraavaan huoneeseen itsensä tapettuaan, kyseinen syntymä tapahtuu. Kohdassa on mielenkiintoista ajatus siitä, että kuolema luo elämää kohdun sisällä - tosin kieroutunutta sellaista, mustan enkelin tai huonon Batman-imitaattorin. Tarkoittaako kenties, että ruumis on hylättävä jo ennen syntymää, jotta voisi syntyä hengeksi, eli neroksi synnyttään, ei tulla. Joka tapauksessa koko suvun kaikki parhaat geenit kerääntyvät yhteen ainoaan. Tästä ei enää parannuta, tästä mennään ainoastaan alaspäin. Ja tietysti kyseisen neron pitää olla psyykkisesti liian heikko kestämään sitä kaikkea ajatusten tulvaa, ja nero päättääkin tuhota kaikki alemmat.

Siitä Daniel sitten juosta ravaamaan henkensä edestä, ennen kuin Ukko Halleluja saa kiinni - ja koko pelin huonoin esitys soi taustalla. Miten muusikko voikin olla niin uskomattoman typerä, että tekee jotain sellaista, mihin kuka tahansa pystyy ja mikä ei oikeastaan edes sovi taustamusiikiksi. Sellaista sähkökitaran rämpytystä, jonka kuuntelemiseen tarvitaan äärettömän huonoa makua, voi yhtä hyvin vääntää itsekin. Protracker keksittiin aikapäiviä sitten.

Nyt Daniel sitten pääseekin ensimmäistä kertaa ylöspäin. Oikein hauskaa, että kun Daniel kerrankin pääsee ylöspäin, jättää hän ylempänsä alleen osoittaen, että vaikka toinen onkin henkeä, ei se silti riitä pärjäämään fyysisessä suorituksessa hänelle. Daniel siis on päässyt ylös kaupunkiin keskelle vihollisia. Jälleen tulee osoitus tekijöiden ylettömästä lahjattomuudesta pelin toimivuuden suhteen.

Jos Daniel lähtee oikealle, kuolee hän Ukko Hallelujaan. Vasemmalle hän ei pääse. Jotain siis pitää tehdä välissä. Täytyy mennä yksi ruutu oikealle ja ampua vasemmalle. No, kyllä minä sen arvasin melkein saman tien, mutta kun menet ja ammut, niin mitään ei näytä tapahtuvan, vaikka vesihökötys, joka ammuskelusta vaurioituu, jatkuukin oikeaan ruutuun asti. Sitä sitten jää ihmettelemään, mitä ihmettä tässä oikein pitää tehdä kun mitään ei tapahdu, ja päättyy siihen tulokseen, että ainoa mahdollisuus on jatkaa oikealle ja ajoittaa aika siten, ettei Ukko Halleluja ole paikalla sillä hetkellä. Todellisuudessa olisi kuitenkin pitänyt mennä takaisin vasemmalle, jolloin olisi nähnyt, että vesihökötys on hajalla tuhannen päreinä ja vienyt siinä sivussa mukanaan pikkühökelin, josta tultiin.

Nyt Daniel pääsee sukeltamaan, jotta saisi lisää energiaa. Kun sitä vihdoinkin ja viimein ajatteli kaupunkiin noustessa, että ehkä nämä musiikit sittenkin voivat vielä parantua ja että ehkä ne pari kämmäystä olivat vain jonkun toisen tekemiä, niin tietenkään se harhakuvitelma osoitetaan yhtä olemassa olemattomaksi kuin viisas poliitikko, joka saa jotain aikaan. Eikö muusikko voinut tajuta, ettei kitaraa käytetä kohdissa, joissa pitää olla syväallinen vesimusiikki? Tavallinen kitara on kevyt vesiääni, ei syväallinen.

Kaupungista riittääkin riasaa pitkäksi aikaa, kun pelin tekijät ovat onnistuneet paikan varsin lahjakkaasti pilaamaan. Ei kaupungissa toiminnan, grafiikoiden tai muun puolesta ole niinkään valittamista, mutta on todella ärsyttävää etsiä kahdeksan eri vipua, joista jokainen pitäisi vääntää oikeaan asentoon, jotta myöhemmin pääsisi eteenpäin, mikäli on jostain salasanan löytänyt. Vipujen vääntäminen ei niinkään tuota tuskaa, mutta niiden löytäminen kyllä. Kaupunki on nerokkaasti tehty sokkeloksi, josta kyllä löytyy kartta kolmena palasena, mutta paikantaminen on uskomattoman vaikeaa tekijöiden kehittämän kuvakulmanvaihdosmenetelmän vuoksi. Ei ole harvinaista, että kun kulmasta kääntyy, niin ukko näyttää menevän täysin päinvastaiseen suuntaan kuin on itse asiassa menossa. Mukavaa on myös, että kun systeemiin alkaa tottua ja oppii näkemään, mihin Daniel on itse asiassa menossa, niin vivut on jo väännettyinä tai hermot loppuun palaneena.

Rassaavaa kaupungissa on myös mustan enkelin siellä täällä lentely. Vaikeuksia itsensä paikantamisessa on ilman juoksemaan joutumistakin. Jos musta enkeli onnistuu tappamaan Danielin, tulee muuten keskinkertainen, mutta syvemmältä ajatukseltaan varsin mielenkiintoinen animaatio. Nimittäin musta enkeli käyttää sädekeppiä, joka siis on ikään kuin hänen ajatustensa jatke, tuhoamaan Danielin sisältä käsin. Siis ikään kuin se käyttäisi psykologiaa ja aivojaan Danielin, alempana, tuhoamiseen repimällä Danielia useaan eri suuntaan ja pitämällä huolen, että Daniel joutuu käymään joka suunnassa kuumana aina niin kauan, että stressi, kipu, luonne antaa periksi ja hajottaa Danielin kokonaan palasiksi, siis toimintakyvyttömäksi, mielisairaaksi tai kuolleeksi.

Plussia silti on annettava kaupungista monistakin eri asioista, sillä kaupungissa on esimerkiksi tavallaan kaksi eri aluetta, joista toinen on ikään kuin keskusta, jossa on luonnollisesti eniten elämää, ja loput ovat kuin syrjäkujia, kuten oikeissakin kaupungeissa; niissä on kyllä elämää, mutta vähemmän, lähinnä spurguja yms.

Keskusosassa etenkin on hienoa, että siellä on baarin tapainen esitys, jossa on konsertti. Tosin olisi ollut parempi, jos konserttiin menoon olisi ollut jokin syykin, kuten vivun vääntäminen, sillä näin irrallisena se käy silti jotenkin häiritsemään. Artistin esiintyminenkin on hyvin keksitty, ukko tosin pysyy paikallaan, mutta ukolle on tehty höyrystymisefekti, joka antaa vaikutelman siitä, että ukko tekeekin jotain. Sanottava kuitenkin on, että baarissa esiintyvä bändi on todella huono. Jos esiintyisivät oikeasti, niin en menisi katsomaan. Kaupungista joka tapauksessa löytyy vähän kaikenlaista ja tunnelma on aika lailla kohdallaan.

Kun kaupungista on sitten vivut väännetty ja päästy sen ansiosta päällä olevan salakoodioiven luokse, pitää Danielin antaa oikea koodiyhdistelmä, jotta ovi aukeaisi. Kun koodi on syötetty, painaa Daniel enteriä automaattisesti. Kun ovi avautuu, tulee Ukko Halleluja jälleen Danielia kohti - pitää siis taas ravata. Tällä kertaa tosin vain kaksi kuvaruutua, jolloin matka näyttää tyssäävän hyvin ikävästi: silta loppuu kesken, eikä toisella puolella olla vielä.

Daniel siis joutuu kokeilemaan siipiensä kantavuutta ja hyppäämään pakon edessä alas. Huonostihan siinä tietysti käy. Daniel kolahtaa kallioon ja menettää tajuntansa muutamaksi tunniksi. Tässä kohtaa tuleekin yksi pelin hienoimmista pätkistä. Tähän asti Daniel on aina joutunut olemaan pakosal- la, eksyksissä, vangittuna ja synkkyudessa. Nyt kun Daniel ensimmäistä ker- taa on vapaana ilman että kukaan olisi hänen perässään, hän herää taivaal- liseen kirkkauteen. Silmien auettua Daniel näkee yllään lintuja, jotka myös kertovat hänen tämänhetkisestä vapaudestaan. Mutta tietenkään kaikki ei voi olla näin hyvin, vaan pian Daniel jo huomaa olevansa kalliolla, josta ei voi kuin hypätä alas. Daniel joutuu siis taas syöksymään kohti tuntematon- ta.

Hypyn seurauksena Daniel joutuu virtaukseen, joka siis on ikään kuin elämän vesi, joka vain virtaa jatkuvasti eteenpäin yhä kiihtyen ja jota vastaan on turha edes yrittää pullikoida. Kun elämän tahti käy liian kovaksi, putoaa Daniel alas, kovaa ja korkealta, kuten elämässä yleensä on tapana. Onneksi Daniel kuitenkin putoaa tällä kertaa veteen, joka on kirkas ja taivaalli- nen. Linnut lentävät taustalla, Daniel on vihdoin vapaa! Danielin kaikki tuska huuhdotaan tässä kirkkauden vedessä. Tilannetta korostaa vielä mu- siikki, joka on varsin henkimäistä, tosin teennäistä sellaista. Nyt Danie- lin tarvitsee vain uida rantaan ja lähteä.

Mutta mikä pettymys Danielia kohtaakaan, kun hän oikealle tarpeeksi uituaan huomaakin, että vastaan tulee kaatopaikka, jonka rantaan ei ole nousemista. Juuri kun Daniel luuli olevansa vapaa, juuri kun kaikki saasta oli huu- deltua hänestä, hänen eteensä tuleekin kaikki muukalaiskaupungin saasta, kaikki muukalaiskaupungin saasta on siirretty tähän yhteen ainoaan paik- kaan, johon Danielin pitäisi mennä mutta johon hän ei nyt pääse.

Danielin ei siis auta kuin taas mennä alaspäin ja mikä pahinta, alas sinne, mikä juuri puhdisti hänet kaikesta synnistä ja tuskasta. Daniel joutuu su- keltamaan syvälle pyhyiteensä ja etsimään ja tutkimaan itseään, jotta löytäisi oikeutuksen syntinsä, eli asean, uudelleen ottamiseen, jostain mielensä syvimmistä sopukoista, ja hän löytää sen. Ja kun pikkusormi on an- nettu, on kohta mennyt koko käsi. Daniel löytää tynnyreitä, joihin hän pur- kaa raivonsa aseellaan ja nopeasti huomaa, kuinka kaikki räjähtää hänen käsiinsä. Räjähdyksen hetkellä Daniel vielä turvautuu pyhyiteensä ja uskoo asian oikeutukseen, mutta tietää syvällä sisimmässään, että haaveet pyhyi- destä ovat nyt sirpaleina, kuten kallion katosta voi nähdä. Daniel siis mee- nee portista ulos tuntemattomaan mustaan - ja rojahtaa heti katumuksen käytävään.

Täällä vaihtuu jälleen musiikkikin. Musiikki ei ole millään muotoa huonoa, sillä se jo kuulostaakin siltä, että jotain lopullista on kohta tapahtumas- sa. Ottaen huomioon, että kyseessä on kuitenkin Kristus-teema, niin toisen- lainen musiikki olisi kyllä sopinut paremmin. Tuskinpa muusikko on tajunnut kyseistä yhtäläisyyttä.

Kohta on perusidealtaan hieno, valitettavasti tekijät vain ovat jälleen kerran onnistuneet lahjakkaasti pilaamaan paikan. Jos paikassa olisi saman tien ollut selvää, mitä pitää tehdä ja kuinka, ja jos yläkerta olisi pois- tettu, niin paikka olisi todella hieno. Mutta nyt esimerkiksi yläkerta on täysin turha osio, jossa on vain yritetty saada paikkaan lisää tekemistä. Ei yläkerta yksinään niin haittaisi, mutta kun siellä pitää vielä soida ty- perä ja täysin kohtaan sopimaton musiikki, niin johan on paikka pilalla.

Toinen merkille panemani huono asia: esine jota pitää käyttää, pitää antaa avaruusaluksen luona oleville ihmisille. Ei esineen antamisen keksiminen ollut vaikeata, mutta kun missään ei kerrota, miten esineitä annetaan. Jos tuuri käy, niin pelaaja jossain välissä vahingossa ensiksi kyykistyy ja painaa sitten ohjainta alaspäin, jolloin Daniel antaa esineen, mutta jos tuuria ei käy, niin Daniel pyrkii ampumaan ihmiset hengiltä, juoksee heidän taakseen eikä saa mitään aikaan.

Paikassa joka tapauksessa on Kristus-teema. Käytävää on pitkästi, pitää siis vain mennä eteenpäin, kohti tuomioistuinta. Kun tuomioistuimelle eli ihmisten luokse päästään, puolustaudutaan, kuten kuuluu, siis antamalla avaruusaluksesta puuttuva pala. Todisteita kuultuaan tuomarit päättävät ristiinnaulita Kristuksen, siis asentaa ruumiinlämmöntunnistimen Danieliin. Jotta avaruusalus voi lähteä, on Danielin mentävä voittamaan musta enkeli, eli taivaan portin auki pysymiseksi on jonkun voitettava paha. Kristus lähtee kohti ristiinnaulitsemista kantaen omaa ristiään, ja matka tuntuu pitkältä, eli Daniel ravaa pitkän matkan.

Daniel saapuu ovenvalvontahuoneeseen, Jeesus saapuu ristille. Seuraa lopullinen taisto hyvän ja pahan välillä; voiko Jeesus antaa ihmisille anteeksi? Musta enkeli tulee Danielia kohti ja Daniel teleporttaa itsensä jo kertaalleen itsensä puhdistaneeseen veteen, musta enkeli seuraa perässä, mutta ei voi kestää sitä pyhyyttä, vaan hajoaa omaan mahdottomuuteensa. Danielin ruumiinlämpö laskee ja häntä luullaan kuolleeksi. Jeesus pyytää isää antamaan heille anteeksi, sillä he eivät ymmärrä mitä tekevät. Kuolee kolmeksi päiväksi, nousee kolmantena päivänä haudasta ja näyttää itsensä muille. Daniel nousee vedestä, ruumiinlämpö nousee, Daniel onkin elossa. Muut näkevät monitorista Danielin olevan elossa, mutta Danielin osalta se on jo myöhäistä. Daniel hajoaa pitkin taivasta muukalaisten mukana ja muut ihmiset ovat pelastettuja. Jeesus nousee taivaaseen ja ihmiset voivat pelastua. Yhden oli siis kärsittävä, jotta muut voisivat pelastua.

Sanottava silti on, ettei tunnu siltä, että pelin olisi päässyt lävitse, kun oma äijä kuolee lopussa. Tosin voihan vain olla, etten yksinkertaisesti keksinyt, miten peli olisi pitänyt mennä lävitse. Jos siis joku on keksinyt toisen tavan päästä peli lävitse, niin lähettäkää ratkaisu Sakuun, jotta näen mitä tapahtuu. Mikäli peli mennään tällä tavalla lävitse, niin jälleen on tekijöille yksi valittamisen aihe lisää. On nimittäin typerää, että jos Daniel hukkuu lopussa, niin silloin peliä ei pääse lävitse. En ymmärrä, onko sillä mitään väliä, kuoleeko Daniel hukkuen vai räjähtäen, lopputulos on silti sama. Ihmiskunta on pelastettu.

Loppudemojen mentyä tulee pelin tekemisessä mukana olleiden eli lähinnä kielen kääntäjien nimiä pelistä otettuja kuvia taustanaan. Loppumusiikit eivät ole kovin kummoiset. Ensimmäinen edes menettelee, mutta kun tulee raita, jossa on kellaribändiltä kuulostavia lauluääniä, niin se on karmeata kuunneltavaa. Ei uskoisi, että ammattilaisjulkaisussa voi olla sellaista.

Jätin perinteisemmän alkudemon selittämisen loppuun, koska alkudemo on ajaton loppudemo ja alkudemo samanaikaisesti. Alkudemo alkaa varsin hyvin piirretystä kuvasta. Siinä on oikealla puolen vasemmalle menneisyyteen katsova metallisen tyylinen ihmisen pää, joka kuultaa taustalla olevaa avaruutta lävitseen. Vasemmalla puolella on ihmisen sukupuoleton lihaskuva, joka juoksee eteenpäin kohti tulevaisuutta.

Ihmislihaskudokset ja metallipää ovat molemmat hyvin tyyppillisiä nykyajan populaarikulttuurin ilmiöitä, jotka molemmat kuvaavat ihmisten halua päästä

eroon heikkoudestaan ruumiista ja muuttua pelkäksi kovaksi, hymyttömäksi ja kaiken yläpuolella olevaksi hengeksi. Kuvat tosin jo kertovat, ettei siinä ole onnistuttu. Taustalla ääni selittää, kuinka ufot tulivat, ihmisiä katosi yms. Siksi onkin hienoa, että metallipää, eli siis nyt hengeksi muuttunut Daniel, katsoo menneisyyteen samalla kun kertoo siitä.

Eli aivan ensimmäinen pätkä mikä tulee, selviääkin yllättävän pelin lopun jälkeen loppudemoksi. Kun Daniel on kuollut lopussa, alkaa hän kuolleen henkenä eli metallipäänä kertoa, miten lihaskudoksesta hengeksi muuttuminen tapahtui. Lihaskudos sopii etenkin, koska Daniel joutui käyttämään fyysisiä voimiaan päästäkseen loppuun ja joutui voittamaan mustan enkelin eli pahan hengen fyysisellä voimallaan, minkä vuoksi epäsuorasti muuttui hengeksi. Yrittävätkö pelintekijät kertoa, että hengeksi muututaan kivun kautta? Kenties.

Hienoa on myös, että koska alkuselostus onkin vasta lopussa, tarkoittaa se sitä, että peli jatkuu ikuisesti. Aina kun Daniel kuolee lopussa, alkaa hän kertoa metallipäänä, miten kaikki tapahtui, jolloin kertomuksen nähdäkseen on peli jälleen pelattava lävitse ja taas alkaa metallipää selostaa. Koska peli ei kuitenkaan varsinaisesti matkusta ajassa taaksepäin, sillä kertominen tapahtuu mielessä eikä ajassa taaksepäin menemällä, on kyseessä iki-liikkuja. Taustalla kuuluvalla puheella on tehty keikuefekti soittamalla sama ääni kahteen kertaan hieman eri aikaan, mikä on kuulokkeilla aivan hirveän kuuloista.

Aito alkudemo alkaa hyvin elokuvamaisesti, kun avaruusalus lähtee muukalaiskaupungista kohti maapalloa ja vähän väliä tulee pelintekijöiden nimiä. Tosin elokuvaksi demossa on todella iso kasa kuvausteknisiä virheitä, joiden vuoksi alkudemon tajuaminen ensimmäisellä kerralla onkin vaikeaa. Taustalla alkudemoissa soi musiikki, joka alussa toimii varsin kelvollisesti, mutta mitä lähemmäs loppudemo pääsee, sen huonommin kitaran rämpytys taustalle sopii. Raita ei mikään kummoinen sinänsä ole musiikkia ymmärtäville henkilöille, mutta MTV:n uhrut kyllä varmasti pitävät sitä yhtenä kaikkien aikojen parhaista alkudemomusiikeista. Aluksi rauhallinen kitaran soitto tuo paikan harmoniaa esille, mutta myöhemmin kun tilanne muuttuu, kykenee musiikki aina vain vähemmän ja vähemmän mukautumaan tapahtumien kulkuun. Lopussa tuntuukin jo siltä kuin olisi vain laittanut huonoa musiikkia soimaan kasetilta ja pelaisi peliä ilman ääniä.

Kun alus menee avaruudessa, se aiheuttaa yhdessä kohtaa aaltomaisen liikkeen avaruuden taustalle. Kuvaa siis hyvin harmoniaa ja avaruuden feminiinisyyttä. Huomaa selvästi, että avaruus on tekijöille rauhan, rakkauden, tietoisuuden yms. mielikuva. Aluksen saapuessa maapallolle se laskeutuu kaupunkiin syrjäkujalle ja naamioi itsensä autoksi. Muutos tapahtuu aaltoilemalla, eli huijaa siis silmää hiljalleen aivopesten silmät uskomaan muukalaisten käsityksen autosta olevan oikea ja oman väärä. Muukalaiset ajavat Danielin asunnon luo ja ryntäävät Danielin oven läpi sopivan hetken tullen, tulee siis räjähtävä muutos. Seuraa nyrkkitappelu Danielin ja muukalaisten välillä, joka tosin vaikuttaa enemmän kahden robotin tappelulta.

Daniel menettää tajuntansa ja muukalaiset lähtevät rahtaamaan Danielia kohti autoksi muutettua alusta. Muukalaiset ajavat vuoristoon autolla, koska pelintekijät ajattelevat epäloogisesti, että keskelle kaupunkia sopii kyllä laskeutua, mutta sieltä ei sovi nousta. Johtuen pelintekijöiden ajatusten juoksusta menee muukalaisilla sopivan nousupaikan löytämiseen niin paljon aikaa, että Daniel ehtii herätä kesken ajomatkan. Daniel alkaa vaistomaisesti heti hakata kaikkia nyrkin etäisyydellä olevia, minkä vuoksi auto

ajaa ulos sillalta ja kesken putouksen muuttuu takaisin alukseksi. Muutoksessa vanha, eli auto, menee alaspäin kohti menneisyyttä ja unohdusta, mutta muututtuaan maailmanajanmukaiseksi ja hieman edistyneemmäksikin lähtee alus kohti menestystä, tunnetuksi tulemista ja tulevaisuutta.

Nyt alus lähtee manuaaliohjauksen turvin kohti muukalaisplaneettaa, tietysti muutaman puun voimalähteellään polttaen. Tuli on puhdistava ja aggressiivinen elementti, tässä tapauksessa ainoastaan puhdistava, eli maailman on puhdistuttava luonnon suhteen, jotta teknologia voisi kehittyä. Alus saapuu muukalaisplaneetalle, posauttaa päin lasikupua ja lasikupu korjataan saman tien. Alus jatkaa matkaa kohti maata ja päättyy loppujen lopuksi kaatopaikalle.

Nyt tulee sitten se Another World -tyylinen perinteinen "paljon dataa kuvaruudulla" -kohta. Kuvaruudulla vilkkuu tietoa muukalaisten elinvoimien toiminnosta, Danielin tilasta ja yleensäkin kaikkea tapahtumaan liittyvää. Informaatiosta löytyy todella paljon tietoa, mm. kaupungin kartta, jota tosin ei tajua ennen kuin on pelin läpi pelannut. Kuvakulmien huonon valinnan takia karttaa ei välttämättä tajua vielä silloinkaan, koska Daniel juoksee kartan mukaan väärään suuntaan. Lopputuloksena kuitenkin muukalaiset päättävät tuhota auton kyydissä olijoineen jätteiden tuhoajalla. Tästä peli sitten alkaakin, kun Daniel on herännyt ja kömpinyt autosta ulos.

Alkudemmon huonoksi puoleksi on sanottava sen epäselvyys, mutta hyväksi puoleksi on sanottava, että sen jaksaa katsoa useampaankin kertaan, tosin osittain juuri sen sekavuuden takia. Pitkävetäinen demo ei ole oikeastaan muualla kuin lopussa, jossa dataa tulee liian mielenkiinnottoman näköisesti liian pitkän aikaa.

Ääniä ei ole pelissä monia, mutta ne ajavat asiansa. Grafiikoita ei voi arvostella perinteisin metodein, koska ne ovat ikään kuin taideteoksia. Grafiikka siis joko miellyttää tai sitten ei. Musiikeista löytyy pari hyvää, pari kohtalaista, pari menettelevää, muutama huono, muutama uskomattoman huono ja pari pohjanoteerausta. Bugeja pelissä on uskomattomasti. Kokeilkaapa uintikohdassa mennä esimerkiksi kaatopaikan kohdalle, ja sitten kääntyilette edestakaisin paikallanne, niin kohta Daniel löytyy kuvaruudun alapuolelta.

Kaikista pelin typeeryksistä huolimatta, jos pidit Another Worldista ja Flashbackista, niin luultavasti pidät tästäkin - et ehkä yhtä paljon, mutta tarpeeksi kuitenkin ostaaksesi pelin. Ne jotka eivät ole Another Worldia tai Flashbackia pelanneet, joutuvat itse päättämään, uskaltavatko pelin ostaa vai eivät, sillä peli on kyllä ihan hieno ja viihdyttävä, mutta ei kyllä mikään suosikki. Jos olet kiinnostunut peleistä tai elokuvista laajemminkin, esimerkiksi kiinnostunut tekemään pelejä, niin kannattaa ostaa ja katsoa, sillä teoriassa tämä on todella hyvä, käytäntö vain mätti. Oppi-kaa siis tämän virheistä ja tehkää omanne kunnolla. En anna pelille arvostusta, sillä se olisi väärin tätä peliä kohtaan. Jos tätä kaikki huomioiden arvostellaan, ei tälle voi paljoo antaa, mutta hyvä tämä silti on.

Kun olin tajunnut, että Danielin on ilmeisesti tarkoitus kuolla lopussa, olin vähän aikaa melkein tyrmistynyt siitä, miten hienosti Kristus-teema oli laitettu peliin. Kun tyrmistyksestä tokenin, alkoi suututtaa ihan uskomattomasti, sillä tämä peli olisi voinut olla niin paljon. Tämä olisi voinut olla kaikkien aikojen paras peli ja tämä olisi voinut olla se ensimmäinen, joka aloittaa isommankin sarjan taiteellisia esityksiä. Tämä peli olisi voinut olla sama peleille kuin Metropolis, Dr. Caligari yms. oli-

vat elokuville. Tämä olisi voinut olla se ensimmäinen suuri ja mahtava.

Nyt tämä kaikkien aikojen upein peli jää niiden useiden pikkubugien ja pikkukompromissien takia pelkäksi keskinkertaisuudeksi, joka on viiden vuoden päästä jo luultavasti lähes unohdettu. Innolla jään odottamaan, tuleeko samalta ryhmältä vielä pelejä tulevaisuudessa. Toivon vain, että he eivät enää tee kompromisseja eivätkä jätä bugeja - ja muusikko oppii ymmärtämään musiikin psykologiaa.

onEscapee

Julkaisija: Invictus Team <http://dragon.klte.hu/~dakos/>
Sadeness Software <http://www.sadeness.demon.co.uk>
Weird Science Ltd. <http://www.weirdscience.co.uk>

Vaatimukset: 68020, AmigaOS 3.0, 4 Mt RAM, AGA/CyberGraphX
joko gamepad tai näppäimistö + joystick

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

Hinta: 270 mk (3/99)

Amiga Flame antoi pelille "Game of the Year" -arvosanan, CU Amiga oman Superstar-kunniamainintansa ja muuallakin peli on saanut tasaisia yli 90% arvostanoja. Pelistä on tekeillä myös PC- ja Mac-versiot.

1.48 Pelipuuta ilman muuta

```
<=====>
Pelipuuta ilman muuta
Petri Keckman
<=====>
```

Nyt on hyvä peli! Älkää jättäkö sitä kokeilematta aikaisempien kokemustenne perusteella "peleistäni".

Yli kymmenen vuoden tauon jälkeen päätin ryhtyä käyttämään Pascal-ohjelmointikieltä. Voi miksi olen yrittänytään koskaan käyttää mitään muuta? Se on Amigalla helppoa ja halpaa PCQ-freeware-kääntäjällä - sen jälkeen kun systeemin saannut asetettua ja sitä on oppinut käyttämään... tai no jaa, melkoista pilkunviilausta se ohjelmointi aina on.

Pascal oli hallitseva opetuskieli yliopistomaailmassa 70- ja vielä pitkälti 80-luvulla. Pascalin syntaksissa kaikki muuttujat ja tyypit on esiteltävä lohkojen (ts. ohjelmien tai aliohjelmien) alussa, mikä aluksi saattaa tuntua hankalalta mutta kuitenkin helpottaa ohjelmointia ja karsii huolimattomuusvirheitä, kun ne eivät mene edes kääntäjästä läpi... tai niiden ei pitäisi; vaikuttaa siltä, että esimerkiksi Integer- ja Real-tyyppisiä muuttujia saa PCQ:ssa käyttää samoissa lausekkeissa, jolloin saattaa tulla virheitä, kun Real-luvun tallennus tulkitaan Integeriksi.

Pascal suosii - ellei peräti vaadi - rakenteellista ohjelmointia, jossa ohjelmitava ongelma on jaettu selkeisiin aliohjelmiin. Se muistuttaa paljolti

ti C-kieltä. Kuten yleensäkin ohjelmointikielillä, silläkin voi tehdä tietysti vaikka mitä. Eroja on lähinnä syntaksin pilkkusäännöissä.

Sillä on tullut suoritettua perus- ja aineopintojen labroja - suoritettua, muttei palautettua. Olin niin kypsytynyt yliopiston arvomaailmaan, jossa tärkeintä oli kerätä suorituspisteitä kopioimalla laskuharjoituksia, että menin toiseen äärimmäisyyteen: opiskelin omaksi huvikseni ja tiedokseni ja jätin merkkäämättä laskuharjoitukset ja palauttamatta labrat. Helvettiäkö minun ohjelmointiharrastukseni muille kuului?

Ohjelmat-hakemistosta löytyvän numeropeli-ohjelman eräs versio tuli kuitenkin aikoinaan palautettua "Tietorakenteet"-kurssiin kuuluvana harjoitustyönä, joskus vuonna 1987, silloin kun vielä uskalsin kuvitella osaavani ohjelmoida. Siinä harjoiteltiin pelipuun käsittelyä. Pelipuu on tietorakenne, johon rakennetaan kustakin pelitilanteesta vaihtoehdot jatkotilanteet ja valitaan paras mahdollinen siirto. Pelilaudan tilannetta kuvaa arvofunktio, joka on pelipuun solmun arvo. Koko pelilaudan tilannetta ei siis tallenneta solmun arvoksi, vaan vain arvofunktion arvo. Pelipuuta rakennettaessa täytyy pelilaudan tilannekin olla kuitenkin selvillä, jotta sitä päästään rakentamaan. Siksi pelipuun solmuun tallennetaan myös tehdyn siirron sarake- tai rivi-indeksi.

Numeropelin idea on yksinkertainen: pelaajat nostavat vuorotellen numeroituja laattoja, toinen rivittäin, siltä riviltä, jolta toinen (sarakeittain pelaava) oli poistanut laatan. Viimeksi poistetun laatan paikalle siirretään tähtilaatta. Laattojen numerot lasketaan yhteen. Suuremman summan kerännyt on voittanut tilanteessa, jossa vuorossa oleva ei pääse enää jatkamaan, kun laatat ovat loppuneet. Tähän peliin liittyvä pelitilannetta kuvaava arvofunktio, jonka pelipuualgoritmi tarvitsee, on siis äärimmäisen yksinkertainen: kerättyjen laattojen summasta vähennetään vastustajan keräämien laattojen summa.

Kuva

Algoritmi on ajanut pelaajan tukalaan asemaan ja johtaa 40-27. Pelaajalla nostettavina laatat -11, -12 tai -11.

Alkuperäinen versio kaukaisilta opiskeluajoiltani tulosti merkkigrafiikkaa käskyryvi-ikkunaan, josta alla huvin vuoksi esimerkkiajon alkua ja loppua. Kone aloitti poistamalla täydeltä pelilaudalta laatan riviltä 3 sarakkeelta 2.

8.H1:OHJELMOINTI/pcq12d> omat/numeropeli

```
*****
*   JOS HALUAT MUUTTAA JONKIN ALLAOLEVAN ASETUKSEN ARVOA,   *
*   NIIN SYÖTÄ VASTAAVA NUMERO 1..7.                         *
*****
```

1. KONE ALOITTA.
2. KONE PELAA SARAKKEITTAIN.
3. OHJELMA ARPOO LAATOILLE PAIKAT JA ARVOT
4. LAATTOJEN PIENIN ARVO = -8
5. LAATTOJEN MAKSIMI ARVO = 8
6. OHJELMA TUTKII 6 SIIRTOA ETEENPAIN.
7. KONE PELAA KAYTTAJAA VASTAAN.

```
JOS HALUAT MUUTTAA PELIKENTAN KOKOA 4x4,
NIIN MUUTA OHJELMASTA VAKION maxind ARVOA.
```

```
*****
* SYOTA 8 KUN HALUAT LOPETTA KOKO OHJELMAN TAI *
* SYOTA 0 KUN OLET VALMIS PELAAMAAN. *
*****
0. ALETAAN PELAAMAAN.
8. LOPETETAAN PELAAMINEN.
```

SYOTA LUKU 0..8 ?
0

```
SARAKE=1 2 3 4
RIVI ::::::::::::::: PELITILANNE:
1 : 1: -1: 7: 4: KONE =0
   ::::::::::::::: PELAAJA=0
2 : -1: -8: -5: 1:
   :::::::::::::::
3 : 0: 7: 6: -7:
   :::::::::::::::
4 : -8: -1: 0: 4:
   :::::::::::::::
```

```
SARAKE=1 2 3 4
RIVI ::::::::::::::: PELITILANNE:
1 : 1: -1: 7: 4: KONE =7
   ::::::::::::::: PELAAJA=0
2 : -1: -8: -5: 1:
   :::::::::::::::
3 : 0: * : 6: -7:
   :::::::::::::::
4 : -8: -1: 0: 4:
   :::::::::::::::
```

SYOTA POISTETTAVAN LAATAN SARAKEINDEKSI VALILTA 1..4:
3

```
SARAKE=1 2 3 4
RIVI ::::::::::::::: PELITILANNE:
1 : 1: -1: 7: 4: KONE =7
   ::::::::::::::: PELAAJA=6
2 : -1: -8: -5: 1:
   :::::::::::::::
3 : 0: : * : -7:
   :::::::::::::::
4 : -8: -1: 0: 4:
   :::::::::::::::
```

```
SARAKE=1 2 3 4
RIVI ::::::::::::::: PELITILANNE:
1 : 1: -1: * : 4: KONE =14
   ::::::::::::::: PELAAJA=6
2 : -1: -8: -5: 1:
   :::::::::::::::
3 : 0: : : -7:
   :::::::::::::::
4 : -8: -1: 0: 4:
   :::::::::::::::
```


SYOTA POISTETTAVAN LAATAN SARAKEINDEKSI VALILTA 1..4:

4

..jne. jne...

```

SARAKE=1  2  3  4
RIVI  ::::::::::::::: PELITILANNE:
 1  :  1: -1:  :  : KONE  =13
      ::::::::::::::: PELAAJA=-14
 2  :  :  :  :  :
      :::::::::::::::
 3  :  :  :  :  :
      :::::::::::::::
 4  :  * :  :  :  :
      :::::::::::::::

```

```

SARAKE=1  2  3  4
RIVI  ::::::::::::::: PELITILANNE:
 1  :  * : -1:  :  : KONE  =14
      ::::::::::::::: PELAAJA=-14
 2  :  :  :  :  :
      :::::::::::::::
 3  :  :  :  :  :
      :::::::::::::::
 4  :  :  :  :  :
      :::::::::::::::

```

SYOTA POISTETTAVAN LAATAN SARAKEINDEKSI VALILTA 1..4:

2

```

SARAKE=1  2  3  4
RIVI  ::::::::::::::: PELITILANNE:
 1  :  :  * :  :  : KONE  =14
      ::::::::::::::: PELAAJA=-15
 2  :  :  :  :  :
      :::::::::::::::
 3  :  :  :  :  :
      :::::::::::::::
 4  :  :  :  :  :
      :::::::::::::::

```

KONE EI VOI TEHDA ENAA SIIRTOA.
HAVISIT TALLA KERTAA.

Vaikka peli on yksinkertainen - tai juuri sen takia - on se ihmiselle kuitenkin sen verran vaikeaa, etten ole Amigaani kertaakaan voittanut vähänkään isommilla vaikeustasoilla. Tosin en jaksakaan yleensä miettiä kuin korkeintaan kaksi siirtoa eteenpäin - yleensä näpäytän hiirellä sitä rivin suurinta laattaa.

Kuinka kone sitten tarkemmin ottaen tekee siirtonsa? Samalla tavalla kuin ihminen yrittää miettiä: jos nostan tuon laatan, niin se nostaa tuon laatan, jolloin minun on nostettava jokin noista, jolloin kone pääsee kuitenkin nostamaan tuon laatan jne...

Pelipuhun rakennetaan osoitinmuuttujilla solmut ja linkit tietty määrä

siirtoja eteenpäin. Solmun arvona on siis arvofunktion arvo (=KONE-PELAAJA). Jos pelilaudan koko on vaikkapa 10x10 ruudukko, nousee solmujen määrä äkkiä melko suureksi. Kuusi tasoa eteenpäin tutkittaessa lukumäärä lähestyy miljoonaa. Tästä johtuen ei algoritmissa suinkaan rakenneta koko puuta, vaan yksi haara kerrallaan, eli solmuja tarvitaan vain kuusi kerrallaan. Tilantarve on siis kokoluokkaa 6x solmun koko, mutta koska kaikki solmut käydään läpi, on ajan tarve maksimissaan (ts. pelin alussa) luokkaa 10^6 (lopussa lähenee ykköstä, kun siirtoja ei voi enää tehdä).

Mitä sitten, kun pelipuu on saatu rakennettua? (Pee-lipuu on raa-ken-nettu, peelii on joo ovella, nuumeeria riipustettu ompi laudan ruuduille - ei kun joulu meni jo?) Kuinka Amiga valitsee siirtonsa? Olisiko houkuttelevinta valita se siirto, jota pitkin pääsee alimman tason solmuun, jossa arvofunktion arvo on suurin? Ei, sillä koneella on vastassa älykäs ihminen, joka myös haluaisi päästä solmuun, jossa arvofunktion arvo on pelaajalle edullisin.

Algoritmi purkaa pelipuuta alhaalta ylöspäin ja nostaa alemmalta tasolta parhaimman siirron ylemmälle tasolle. Se on siis vuorotellen arvofunktion suurin ja pienin arvo, koska joka toisen siirron tekee kone ja joka toisen ihminen. Lopulta kone valitsee sen siirron, jota kuvaavaan solmuun on nostettu suurin arvo.

Kuva

Pelipuun yksi haara kolme siirtoa eteenpäin. Algoritmissa tallennusmuoto on pinotetut jonot.

Vaikka alkuperäisessä versiossa oli suurin osa muuttujista ohjelman ajoaikana muutettavissa, ei tässä Amiga-versiossa pääse niitä muuttamaan. Pelilaudan koko pysyy siis 6x6:ssa ja tasoja tutkitaan kahdeksan eteenpäin. En ole vielä oikein saanut rakenneltua gadtools-juttuja... Muuten ohjelma moniajaa nätisti. On siinä valikotkin. Ja ennen kaikkea ikkunan kokoa voi vapaasti muuttaa ajan aikana.

Kirjoittajan kotisivu löytyy osoitteesta <http://www.mbnet.fi/~keckman>.

1.49 Simon the Sorcerer CD32

```
<=====>
Simon the Sorcerer CD32
"Tohtori AivoTurmio"
<=====>
```

Simon the Sorcerer on point'n'click-peli, jossa teinipoika vahingossa singahtaa toiseen ulottuvuuteen ja saa tehtäväkseen tuhota Sordid-nimisen taikurin. Pelin CD-versio on täysin puhuttu ja vielä kaiken lisäksi erittäin hyvin. Simonin äänenä on ilmeisesti joku kuuluisampikin brittikoomikko, itse en kyseistä henkilöä tosin tuntenut. Joka tapauksessa Simon the Sorcererissa on tähän mennessä parhaat kuulemani puheet, mikä kertoo paljon pelien puhujien tasosta, tämäkään kun ei ole mikään kummoisen tasoinen kuitenkaan, vaikka onkin paras.

Peli toimii CD-asemaisella koneella suoraan ilman CD32-emulaatiota. Tosin olen kuullut, ettei IDE-liitännäisellä CD-asemalla puheet kuuluisi, mikä tarkoittaisi ettei peliä pystyisi oikein pelaamaan, sillä tekstiä ei ole,

on vain puhetta. Ainakin Squirrel-liitännäisellä SCSI-CD-asemallani peli toimi harvoin tapahtuvaa kaatumista lukuunottamatta moitteetta. Jos Simonia pelaa ilman CD32-emulaatiota, täytyy peli käynnistää "Runit2"-ikonista. Tämän jälkeen kannattaa Workbenchin ikkuna kiskaista alas, jottei ylös jäisi Workbenchin taustaa häiritsevän näköisesti. Kiskaisu täytyy kuitenkin tehdä riittävän nopeasti, tai peli saattaa kaatua silloin kun sen pitäisi alkaa. Pelitilanne tallentuu hakemistoon ENVARC:Sys/nonvolatile/Simon. Jos tahtoo useampia tallennuksia, jotka tosin eivät ole tarpeellisia ellei samaa peliä pelaa useampi pelaaja, täytyy tallennetun pelin nimi käydä käsin muuttamassa, jolloin peli ei tallenna sen päälle.

Peli on helppokäyttöinen, hyvägrafiikkainen, hyväjuoninen ja siinä on sitä point'n'click-pelien perushuumoria - ketä naurattaa, ketä ei. Itse ainakin pidin pelistä. Peli on pääosin aika helppo, mutta muutama melkein mahdotonkin kohta löytyy. Vaikeutta kuitenkin aiheuttaa lähinnä se, ettei aina huomaa, että jostain kohtaa pääsekin menemään ihan normaalisti eteenpäin, tai sitten jokin asia tehdään vain ja ainoastaan yhdellä tavalla, jota kyllä yrittää, mutta väärällä käskyllä.

Jos piti Monkey Island I ja II -peleistä, niin pitää varmaan tästäkin, koska tämä on kuin niiden välimuoto eri ympäristössä ja puheilla. Hintakin kun on vain 120 mk, niin ei tämä liikaa kukkaroa rasita, jos tahtoo hyvän point'n'clickin. Koska en ole puheetonta versiota pelistä läpi pelannut, niin en osaa sanoa, onko se erilainen, mutta ainakin osa puheversion vitseistä vaikutti sellaisilta, että ne eivät oikein toimi kuin puhuttuina, joten voi olla, että puheversiossa on pari ylimääräistä repliikkiä. Läpipelukseen menee normaalipelaajalta ehkä 1 - 2 viikkoa. Läpipeluuohjeiden hankkiminen on suositeltavaa.

Simon the Sorcerer CD32

Julkaisija: Adventure Soft Ltd.

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

Hinta: 120 mk (3/99)

Yleisarvosana: 77

1.50 Simon the Sorcerer läpipeluuohje

```
<=====>
Simon the Sorcerer läpipeluuohje
"Tohtori AivoTurmio"
<=====>
```

Kylä

Löydät itsesi alussa Calypson kotoa. Avaa laatikko, katso sinne ja ota saksit. Jääkaapissa on kiinni magneetti. Ota myös se. Poistu nyt Calypson kotoa ja mene oikealle. Saavut sepän luo. Sepän olkapään yllä on kellonkieli (clapper), ota se. Sepästä vasemmalle on maassa köysi. Ota sekin. Mene nyt

ensiksi oikealle ja sitten vasemmalle. Ota tikapuut ja mene talon sisälle.

Olet nyt Druidin talon sisällä. Puunkannosta tehdyn pöydän päältä löydät flunssalääkkeen (cold remedy). Ota se. Rappusten yläpäästä löydät isojen sinistä ja punaista litkua sisältävien pullojen vierestä ruukun. Ota se. Mene nyt ulos ja oikealle kaksi kertaa. Saavut kaupan eteen. Jatka tästä vielä kerran oikealle.

Saavut kapakan eteen. Mene kapakkaan sisälle ja ota tulitikut hedelmäpelin päältä. Tulitikut on vaikea huomata, joten katso tarkkaan. Kun olet ottanut tulitikut, käytä saksia nukkuvan kääpiön partaan. Mene oikealle ja tulet neljän taikurin luo. Puhu taikureille, kunnes he antavat tehtäväksesi etsiä taikasauvan. Lähde nyt takaisin kaupan eteen ja mene sieltä vasemmalle, jolloin tulet ulos kaupungista.

Kylän lähiympäristö

Mene oikealle ja saavut kolmeen eri suuntaan haarautuvaan tiehen (ylös, oikealle ja alas). Mene oikealle ja tulet soturin luo. Soturilla on tikku jällassa, joten auta hänet pois kärsimyksistä ja saat pillin. Mene nyt ylös ja sen jälkeen oikealle, niin saavut viisaan pöllön luo. Puhu pöllölle, jolloin pöllöltä putoaa sulka. Ota sulka maasta ja jatka matkaasi oikealle, oikealle ja yläoikealle.

Saavut kääpiökaivoksen eteen. Paikka on kartassa nimellä "centre of forest". Ota kivi luolan aukon oikealta puolen maasta ja katso mitä siinä lukee (beer). Mene nyt ylävasemmalle ja tulet goblinien luolan oven eteen. Maassa on torahammasta muistuttava kivi, jonka alta löytyy paperi. Ota se ja luettuasi huomaat sen olevan goblinien ostoslista. Mene nyt takaisin oikealle ja sen jälkeen yläoikealle. Mene luolaan sisään ja tulet toisesta päästä luolaa ulos.

Jatka oikealle ja saavut paikkaan, jossa on puu ja siinä ovi. Mene ovesta sisään ja tulet jonkin sortin liskon luo. Liskolla on synttärit, mutta kuukaan ei tule hänen luokseen. Sinä hyvää hyvyyttäsi totta kai ilmoitat tullesi hänen synttäreilleen ja joudut syömään hänen omien sanojensa mukaan maailmankuulua swampling stew -muhennosta. Yrjöät ensimmäisen satsin ja lisko tuo sinulle lisää muhennosta. Kaada muhennos tällä kertaa ruukkuun ja lisko tuo sinulle vielä kerran lisää muhennosta. Syö vielä kertaalleen, jolloin muhennos loppuu kesken ja lisko lähtee hakemaan sitä lisää.

Mene nyt takaisin kolmeen suuntaan haarautuvalle tielle kylän lähellä. Mene nyt alas ja sitten oikealle. Saavut puunkannon luo, jossa on puumatoja (woodworms). Puhu niille, kunnes ne pyytävät sinua etsimään puuta itselleen. Mene sitten alas ja sen jälkeen vasemmalle, jolloin saavut noidan talon eteen. Käytä kaivossa olevaa veiviä (handle) ja kaivosta nousee ämpäri. Ota ämpäri. Mene takaisin matojen luo ja mene kaksi ruutua oikealle.

Saavut sillalle, jossa vuohet ja peikko alkavat riitelemään sopimuksestaan. Puhu peikolle. Kun olet puhunut tarpeeksi kauan hänelle, niin lähtiessäsi peikko kiinnittää huomiota kaulassasi roikkuvaan pilliin, jonka sait soturilta. On yhdentekevää mitä vastaat. Peikko puhalttaa joka tapauksessa pilliin, soturi tulee paikalle ja näyttää peikolle hosputoa. Ota nyt peikon kyltti ja mene oikealle. Saavut tienhaaraan, joka johtaa kahteen eri suuntaan. Mene yläreittiä ja oikealle kaksi kertaa. Saavut puun luona istuvan

ukon luo. Puhu ukolle ja ehdota papujen kastelemista. Kastele pavut noidan kaivosta saamallaasi vedellä ja ukko syyttää sinua papujen hukuttamisesta. Häivyt paikalta, mutta mene heti takaisin ja ota pavut. Mene nyt oikealle ja saavut paikkaan, jossa tie menee neljään eri suuntaan.

Mene yläoikealle ja saavut paikkaan, jossa on vesiputous. Vasemmassa alnurkassa on oksia. Mene oksia kohti ihan tavallisesti kävelemällä ja pääset niitä pitkin alas. Saavut Tolkien-seuran kokouksen edustalle. Tolkien-pukuun pukeutunut mies onkii kaloja. Puhu hänelle ja anna muhennos hänelle. Mies lopettaa onkimisen ja antaa onkensa sinulle. Ongi nyt itse ja saat taikasormuksen, joka tekee näkymättömäksi. Mene takaisin ylös ja sieltä oikealle. Saavut samaan risteykseen. Mene nyt alavasemmalle. Saavut linnan eteen. Linnan edessä on kello, josta puuttuu kieli. Laita kieli (clapper) siihen. Siirrä (move) kelloa, jolloin Simon soittaa kelloa ja pitkä hiusköysi putoaa. Kiipeä köyttä ja suutele prinsessaa. Saat possun.

Takaisin kylään

Mene nyt takaisin kylään ja siellä kauppaan. Puhu kauppiaille ja anna heille goblininen ostoslista. Mene Calypson kodin takapihalle ja laita pavut (beans) kompostiin. Pavuista kasvaa vesimeloni. Ota se. Mene katukauppiaan luokse ja mene sieltä kaksi kertaa vasemmalle, jolloin saavut taloon, jonka ovi on tryffeliä. Käytä possuä oveen ja possu syö oveen aukon. Mene nyt sisälle ja ota sisältä ampiaissuoja (noidan hatusta oikealla) ja hatun vierestä smoke box. Mene ulos ja käytä smoke boxia mehiläispesään, jonka jälkeen voit ottaa pesästä mehiläisvahaa (wax).

Mene nyt taas kapakkaan. Tilaa kapakan pitäjältä Wet Wizard tai joku muu vastaavanlainen juoma, ja kun hän kumartuu, käytä mehiläisvahaa oikeanpuoleiseen oluttynnyriin. Odota vähän aikaa ja oikealla puolella oleva asiakas tilaa uuden oluen, jolloin kapakan omistaja luulee tynnyriä tyhjäksi ja vie sen ulos. Saat samalla beer vouchereita. Mene kapakasta ulos ja ota tynnyri kapakan edestä.

Mene taas kaupan eteen, ja siihen on ilmestynyt laatikko goblinoille. Avaa goblinien laatikko ja kömmi sisälle. Hetken kuluttua olet goblinien varastossa. Avaa laatikko ja pääset ulos. Katso laatikoita ja löydät loitsukirjan (spell book). Ota se. Maasta löytyy aika lailla keskeltä rotan luo. Ota myös se. Katso nyt loitsukirjaa ja löydät sen välistä paperin. Käytä paperia oveen, jolloin Simon laittaa paperin oven alle. Käytä nyt rotan luuta oven lukkoon ja avain putoaa paperin päälle. Ota paperi oven alta ja saat samalla avaimen. Käytä avainta oveen ja pääset ulos.

Ota ämpäri ja jatka matkaasi alas. Saavut paikkaan, jossa Druidia kidutetaan. Oikealta kaltereiden vierestä löytyy hengityksen raikastavia pastilleja (fresh mints). Ota ne. Keltaisena hehkuvien hiilien joukosta löytyy myös jonkin sortin hiilihanko (iron bar). Ota se myös. Mene nyt puhumaan Druidille ja Druidi väittää sinun olevan paholaisen kätyreitä. Ota sormus pois päältäsi ja puhu Druidille uudestaan. Joudut todistamaan, ettet ole paha, jonka jälkeen Druidi kertoo pystyvänsä muuttumaan sammakoksi, mutta vain täyden kuun aikaan.

Laita siis ämpäri Druidin päähän, käytä iron baria Druidiin ja Druidi muuttuu sammakoksi. Druidi lähtee paikalta ja sinä jäät yksin tulossa olevien goblinien armoille. Mene Iron Maidenin sisälle ja parin viikon päästä Drui-

di tulee takaisin rautasaha mukanaan. Käytä sahaa kaltereihin ja pääset ulos.

Kääpiökaivos

Mene nyt oikealle ja saavut taas kääpiökaivoksen eteen. Laita aiemmin leikkaamasi parta päällesi ja mene luolaan sisälle. Salasana luolaan on kivistä löytämäsi sana, beer. Jos et löytänyt kiveä, voit myös käydä kaikki sanat lävitse, kunnes sana beer tulee vastaan. Yritä mennä oikealle ja vartija pysäyttää sinut. Lahjo hänet oluttynnyrillä ja hän pyytää sinua tuomaan sen hänelle. Seuraa häntä ja anna tynnyri hänelle. Käytä nyt sulkaa maassa nukuvan kääpiön jalanpohjaan, jolloin kääpiö muuttaa asentoaan. Ota kääpiön alta löytyvä avain ja mene takaisin ylös, ja kun vartijaa ei enää ole, jatka oikealle.

Saavut itse kaivokseen. Ota koukku (hook) ja käytä avainta oveen. Mene sisälle ja saavut kääpiöiden varastoon. Anna varaston vartijalle beer voucherit ja saat jalokiven tilalle. Mene sen jälkeen ulos kaivoksesta, alaioikealle ja jatka oikealle, kunnes saavut puunhakkaajan luo. Puhu puunhakkaajalle kunnes saat metallinpaljastimen. Mene nyt sillalle jossa peikko oli. Mene sieltä ylävasemmalle ja saavut paikkaan jossa mies soittaa torvea. Simon menee ensimmäisellä kerralla puhumisen jälkeen pois paikalta, mutta mene takaisin, ja sinulla on vähän aikaa käyttää vesimeloni torveen ennen kuin Simon ei enää kestä meteliä. Saat torven.

Mene taas takaisin kylään ja mene nyt katukauppiaan luo. Myy katukauppiaalle jalokivesi ja saat siitä rahaa. Mene nyt kauppaan ja osta White Spirit (pieni, ohut ja harmaa pullo punaisen isomman laatikon vieressä hyllyllä kauppiaan takana) ja osta myös vasara, johon saat naulan kaupan päälle. Mene nyt takaisin liskon asuntoon ja siirrä pöydän vieressä olevaa laatikkoa. Löydät tikkaat, jotka menevät alas. Mene alas ja yritä mennä oikealle, jolloin huomaat laudan olevan irti. Naulaa lauta takaisin paikoilleen vasaraa käyttäen ja mene oikealle. Saavut pääkallosaarelle ja näet pääkallon päällä kasveja (frogsbane). Ota ne.

Mene nyt takaisin liskon talon eteen ja mene oikealle kolme kertaa. Käytä nyt metallinpaljastinta ja löydät Milrithiä. Et kuitenkaan saa sitä vielä ylös, joten jatka oikealle ja saavut jättiläisen luo. Käytä torvea ja jättiläinen kaataa puun, jolloin pääset rotkon yli. Mene oikealle kaksi kertaa ja saavut lohikäärmeen luolan eteen. Mene sisälle ja lohikäärme kärventää sinut. Mene uudelleen sisään ja anna lohikäärmeelle flunssalääke. Saat nyt lohikäärmeen luolassa olevan vaahtosammuttimen, joten ota se.

Mene luolasta ulos ja käytä koukkuja luolan yläpuolella olevaan kiveen (boulder) ja Simon heittää koukun siihen, jolloin voit kiivetä sitä pitkin ylös. Kiipeä ylös ja käytä magneettia ja köyttä keskenään, jolloin saat ongen. Käytä megneettionkeasi aukkoon kolme kertaa, jolloin Simon noukkii lohikäärmeeltä rahaa itselleen. Laskeudu takaisin alas ja mene luolan takaa oikealle. Ota aika vasemmalla maassa oleva kivi ja jatka matkaasi oikealle. Saavut paikkaan jossa on ylöspäin kiipeilytikut, joista puuttuu yksi. Pääset paikasta myös oikealle. Mene siis oikealle kunnes saavut puhuvan puun luo. Puhu puulle ja puu antaa sinulle taikasanvoja, jos sinä ensiksi pyyhit rastin hänestä pois. Käytä White Spiritiä merkkiin ja se menee pois. Puhu nyt taas puulle ja saat taikasanat.

Mene tämän jälkeen taas kaupunkiin ja sepän luo. Laita kivi, jonka löysit äskettäin, sepän alasimeen ja seppä lyö sen hajalle paljastaen sen sisällä olevan fossiilin. Mene Druidin asuntoon ja puhu hänelle kunnes hän pyytää frogsbanea. Anna se hänelle ja saat taikajuoman tilalle. Mene nyt takaisin Dwarfien luolan eteen ja mene vasemmalle. Puhu kuopassa olevalle Von Jonesille ja anna hänelle fossiili. Ilmoita löytäneesi fossiili sieltä mihin jätit metallinpaljastimesi ja Von Jones lähtee sinne kaivamaan. Mene nyt metallinpaljastimesi luo ja katso hiekkaa (dirt) jota Von Jones on kaivanut ylös. Siellä on seassa Milrithiä. Ota sitä.

Mene taas kylään sepän luo ja laita Milrith sepän alasimeen, jolloin saat kirveen terän. Vie kirveen terä puunhakkaajalle ja puunhakkaaja lähtee hakkaamaan puita. Mene puunhakkaajan taloon sisälle ja ota kiipeilytikku (climbing pin). Käytä sitten vaahtosammutinta takkaan ja liikuta takassa olevaa koukkua. Löydät puunhakkaajan puuvaraston. Ota sieltä mahonkia (mahogany), joka on ainoa mitä Simon suostuu ottamaan. Mene taas matojen luo ja anna mahonki niille. Lähde takaisin possuprinsessan torniin ja käytä siellä matoja lattiaan. Käytä nyt tikkaita päästäksesi alimpaan kerrokseen. Avaa hauta ja sieltä tulee muumio. Simon lähtee karkuun. Palaa takaisin ja avaa hauta taas. Nyt sinulla on hetki aikaa käyttää move-käskyä muumion takana roikkuvaan paperiin, minkä jälkeen voit ottaa taikasauvan itsellesi.

Vie nyt taikasauva kapakassa oleville taikureille ja he päästävät sinut taikuriksi, kunhan ensiksi maksat heille 40 rahaa. Anna rahat heille ja sinusta tulee taikuri. Mene nyt noidan talon eteen ja koputa oveen. Avaa ovi ja mene sisään. Yritä ottaa luuta ja noita imestyy paikalle. Haasta noita niin monta kertaa taisteluun, että voitat hänet. Taistelu tapahtuu kivi-paperi-sakset-periaatteella. Hiireksimuuttumistaika on taistelussa hyödytön. Kun olet voittanut noidan, muuttuu hän lohikäärmeeksi. Muutu itse hiireksi ja mene seinässä olevasta hiiren reiästä pakoon.

Mene nyt takaisin paikkaan, jossa oli vuoren seinämässä kiinni kiipeilytikkuja. Käytä puunhakkaajalta ottamaasi kiipeilytikkua poissa olevan tilalle ja pääset ylös. Syö hengenraikastuspastilli ja lumiukko sulaa. Mene oikealle ja jatka matkaasi kohti tornia. Yritä mennä vasemmalle ja silta romahtaa. Käytä luutaa ja pääset toiselle puolelle. Juo taikajuoma ja pääset sisälle.

Loppurytinää

Koirasi vie sinut takapihalle. Ota ensimmäisenä nyt isolta näyttävä lehti taskuusi. Mene ja katso ämpäriin sisälle ja löydät tulitikun. Ota se. Löydät maasta vielä kiven. Mene sitten vasemmalle. Tulet lätäkön reunaan. Ota lumme ja Simon rahtaa sen lätäkön reunaan. Käytä tulitikkua lumpeeseen ja lehteä tulitikkiin. Saat purjeveneeseen. Mene nyt kuvaruudun oikeaan reunaan ja ota siemeniä mistä lie kukkasesta (punainen). Mene takaisin rantaan ja heitä koiran karva kiinni kraanaan. Siirrä koiran karvaa ja huomaat kraanan olevan jumissa. Käytä kiveä ja siemeniä toisiinsa ja saat öljyä. Käytä nyt saamaasi öljyä kraanaan ja kisko taas koiran karvaa, jolloin sieltä tulee vettä tarpeeksi, jotta pääsisit lätäkön ylitse. Mene purjeveneelläsi lätäkön toiselle puolelle (vasemmalle). Katso veteen ja löydät sammakon alkuja. Ota yksi sellainen ja puhu isolle sammakolle. Jos puhut väärin, sammakko syö sinut hetkeksi. Uhkaa sammakkoa sammakon alulla ja sammakko väistyy. Ota sieni ja syö se niin kasvat.

Olet nyt taas normaalikokoinen mutta yhä taikurin tornin pihassa. Puussa on pieni oksa jonka saat irti. Ota se. Mene sitten ovesta sisään ja vastaasi tulee laatikkohirviö. Simon pakenee aluksi, mutta mene takaisin ja käytä puusta ottamaasi oksaa hirviöön. Ota sitten sekä kilpi että peitsi. Mene alas ja käytä peitseä ylhäällä roikkuvaan pääkalloon, jolloin kallo putoaa. Ota se. Mene arkun luokse riippusillan toisella puolen ja ota se. Mene takaisin rappusten viereen ja käytä vipua, joka on isossa kiven lohkarissa, jolloin toinen lohkar nousee ylöspäin. Laita arkku kivenlohkareiden väliin ja käytä vipua taas kaksi kertaa, jolloin saat hajotettua laatikon, jossa on kynttilöitä. Ota kynttilät ja mene kaksi kerrosta ylöspäin.

Saavut Sordidin makuuhuoneeseen. Ota sukka, pussi, taikasauva ja Sordidin taikakirja. Lue taikakirjaa. Käytä sukkaa pussiin ja käytä sitten sukan ja pussin yhdistelmää hiiren reikään, jolloin saat hiiren. Mene ylös. Saavut ylimpään kerrokseen jossa on kaksi demonia. Ota punainen kirja kirjahyllystä ja lue se. Laita kilpi koukkuun ja ota kemikaalit pöydältä ja käytä niitä kilpeen. Puhu nyt demoneille niin kauan että pääset kohtaan, jossa he eivät suostu kertomaan nimiään. Mene takaisin Sordidin makuuhuoneeseen ja puhu peilille. Käske peiliä näyttämään demoneita ja saat heidän nimensä. Mene nyt takaisin yläkertaan ja ilmoita demoneille olevasi valmis ja tee taikasi. Demonit kertovat kuinka teleporttia käytetään, joten mene teleporttiin ja Rondoriin.

Saavut Fiery Pits of Rondoriin. Ota kallion pielestä oksa ja ota lähellä oksia olevat pikkukivet. Mene puhumaan miehelle ja saat esitteen. Katso esitettä ja löydät kuminauhan. Käytä kuminauhaa oksaan ja saat ritsan. käytä ritsaa palohälyttimeen ja mies lähtee litomaan. Ota tulitikkuski pöydän reunalta ja mene oikealle. Ota ämpäri joka sisältää vahaa. Mene oikealle ja saavut Sordidin luo. Käytä taikasauvaa Sordidiin ja Sordid muuttuu kiveksi. Käytä nyt tulitikkuja laavaan ja se syttyy taas palamaan. Heitä taikasauva tuleen ja kaikki kivipatsaat muuttuvat takaisin eloon, mukaan luettuna Sordid. Sordid taikoo sinut muualle, mutta tule takaisin ja käytä vahaa Sordidiin ja voit katsoa loppudemoja.

1.51 Wolfenstein 3-D

```
<=====>
Wolfenstein 3-D
Janne Sirén
<=====>
```

Kuva

Muistatteko vielä Id Softwaren Wolfenstein 3-D:n vuodelta 1992? Tämä 3D-räiskintöjen kantaisä edelsi PC:llä vielä suuremmaksi hitiksi muodostunutta Doomia, mutta Amigalla pelistä ei ole päästy nauttimaan kuin PC- ja Macintosh-emulaattoreiden kautta. Doomien lähdekoodin julkistaminen sysäsi liikkeelle lumipallon, jonka vyöryessä on sittemmin muidenkin pelien lähdekoodia ja käännöksiä ilmestynyt ilmaisjakeluun, mutta Wolfenstein on antanut odottaa itseään.

Myös Wolfenstein 3-D:n lähdekoodit julkaistiin jossain välissä, mutta kumma kyllä tällä kertaa nimenomaan Amiga-käyttäjät sanoivat, että "Wolfenstein 3-D ei ole mahdollinen Amigalla", vaikka samaan aikaan pelailimme Doomia, Quaken, Hexenin, Hereticin yms. käännöksiä Amigalla. Wolfenstein kun on

ajalta, jolloin prosessoriteho oli vielä kovin harvinainen luonnonvara ja koodin optimointi muodissa - ja Wolfensteinin lähdekoodi sen mukaista.

Alkuperäinen Wolfenstein 3-D sisältää runsaasti hyvin kryptistä ja vaikeasti portattavaa koodia, joten vaikka peli sinänsä pyörisi hyvin vanhemmankin Amigan tehoisella koneella, pidettiin sen kääntämistä suurempana vaivana kuin uudelleenkirjoittamista. Tästä syystä kukaan ei tuntunut tarttuvan haasteeseen, vaikka kulttimaineen saaneen pelin perään toistuvasti haikailtiin. Minäkin muistelin haikeana pitkäksi venyneitä välitunteja koulun ATK-luokassa...

Heppu nimeltä Steven Fuller kuitenkin käänsi pelin Linuxille, ja hänen porttauksensa avustamana sekä innoittamana amigisti Sebastian Jedruszkiewicz palasi Wolfenstein 3-D:n lähdekoodien ääreen työstämään versiota Amigalle. Ensimmäiset Sebastianin työn tulokset on nyt julkaistu Internetiin, ja vihdoinkin Wolfensteinin vankityrmän salaisuuksiin pääsee tutustumaan Amigalla myös aivan natiivisti.

Kirjoitushetkellä Aminetia vaivanneet tekniset ongelmat ovat estäneet pelin lähettämisen sinne, mutta käännöksen voi noutaa ainakin seuraavista osoitteista:

<http://home1.stofanet.dk/sca/Wolf3D/>
<http://www.silab.dsi.unimi.it/~cs556770/wolf3d/>

Käännös on toistaiseksi kaikkea muuta kuin valmis, ja ainakin minulla oli suuria ongelmia sen näppäimistöruutiinien kanssa. Välillä valikot sekoavat siten, että valitsin liikkuu jatkuvasti alaspäin eikä peliä voi hallita. Peli ei myöskään aseta mitään vakioita ohjausnäppäimille, joten ne pitää muistaa asettaa ennen pelaamista. Lopulta homma kuitenkin lähti pelittämään ja sakut (kröh) saivat taas vuosien tauon jälkeen kyytiä...

Ensimmäinen julkaistu versio ei toiminut lainkaan c2p-ruutiinin puuttuessa paketista, mutta se ongelma on jo korjattu. Lisäksi viholliset ja muut pelin 2D-esineet näyttävät hieman seonneilta, mikä lienee c2p:n syytä, eivätkä ääniruutiinit vielä toimi. Nopeuskin kaipaa vielä hiomista, sillä 68030/50 MHz AGA-koneellani täysi ruutu nytkytti melkoisesti. 68020/14 MHz -tilassa pelistä tuli pienimmälläkin ruutukoolla aivan tuskaisen tahmea.

Tilanne muistuttaa hyvin paljon ensimmäisiä Amigan Doom-käännöksiä, jotka olivat nekin alkujaan melko ongelmallisia tapauksia. Ajan myötä Doom ja sen seuraajien käännökset ovat kuitenkin kehittyneet huomattavasti, joten on odotettavissa, että myös Amigan Wolfenstein 3-D on seuraavan Sakun julkaisuun mennessä esikuvansa veroinen. Kaikista puutteista huolimatta siinä oli taas kerran jotain maagista, kun tutut näkymät vierivät ruudulle kaikkien näiden vuosien jälkeen... ja vieläpä Amigan ruudulle.

Kuten muidenkin kaupallisten pelien porttaukset, myös Wolfenstein 3-D vaatii alkuperäisen pelin data-tiedostot. Toistaiseksi käännökselle kelpaavat vain vapaassa levityksessä olevan shareware-version tasot, mutta myös rekisteröidyn pelin data-tiedostoille on luvassa pian tukea. Täydellinen Wolfenstein 3-D on edelleen rekisteröitävissä pelin julkaisijalta Apogeelta (<http://www.apogeel.com>) ja hintaakin on vaivaiset 15 USD.

Tervetuloa takaisin 90-luvun alkuun ja sieltä eteenpäin 40-luvulle. Aikaan, jolloin vihulaiset vielä huusivat "Halt!", seinät oli rakennettu 90 asteen kulmiin ja kerrosten välillä kulki vain yksisuuntainen hissi. Wolfenstein

3-D on maineensa kulttiklassikkona ansainnut.

Jäänkin seuraavaksi odottelemaan Blake Stonea...

PS. Hieman ennen lehden julkaisua Wolfenstein 3-D:stä ilmestyi uusi versio 0.15, joka lupaa korjata ongelmat grafiikan kanssa sekä parantaa nopeutta. Päivitys on saatavissa osoitteessa <http://www.caverock.net/~nathan/>.

1.52 World Of Arch - Elämäkin suurempi peli?

```
<=====>
World Of Arch - Elämäkin suurempi peli?
Petteri Bamberg
<=====>
```

Vuonna 1997 julkaistu World Of Arch on erilainen roolipeli. Se on toteutettu Ultima-tyylisestä ja komentoja annetaan näppäimistöltä, mutta yksi asia nostaa sen muita Ultima-klooneja ylemmäksi. Pelimaailmassa asuskelevat olennot eivät seisoskele tumput suorina odottamassa pelaajaa, vaan ne liikkuvat itsenäisesti, keräävät tavaroita ja kenties rähinöivätkin. Tämä tuo peliin oman viehätöksensä, esim. kylän kauppias saattaa välillä piipahtaa ulkosalla liikkeestään, saattaapa jopa eksyä kaupungin muurien ulkopuolellekin.

Hyvä pointti on myös se, ettei varsinaisia hirviöitä ole, vaan olennon mieliala määrää käyttäytymisen muita olentoja kohtaan, eli esim. kaoottinen örkki pieksää kaikkia paitsi muita kaoottisia tai pahoja olentoja. Minkä tahansa saman mielialan omaavan NPC:n (Non Player Character eli tässä tapauksessa tietokoneen ohjaama hahmo pelissä) voi puhua puolelleen, kunhan vain hommaa tälle välttämättömimmät varusteet. Värvättyjä voi käskää seuraamaan pelaajaa, tappelemaan tai pysymään paikoillaan. Näin ruipelo pelaajahahmo voi kerätä ympärilleen joukon tappokoneita ja tiukan paikan tullen luikkia itse karkuun ja jättää kaverit rähinöimään.

Padat eivät ole pelkkiä koristeita, vaan heittämällä esineitä niiden päälle tapahtuu yhtä sun toista, esimerkiksi jos heität köyden pataan, padasta nousee käärme joka uskollisesti seuraa sinua. Liian paljon käytetty pata saattaa räjähtää, joten kohtuus kaikessa. Hauska ominaisuus on myös kahden pelaajan yhtäaikainen pelioptio, jolloin toinen pelaajista ohjaa apupelaajaa, joka toiminnoissaan on muuten identtinen varsinaisen pelaajan kanssa, paitsi ettei voi käyttää esineitä taikka keskustella olentojen kanssa. Apupelaaja on myös pitkälle automatisoitu, eli kun apupelaaja poimii haarniskan, niin se sujahtaa automaattisesti ylle, ellei hänellä ole jo ennestään parempaa päällä. Samoin käy myös aseiden kanssa. Apupelaajaa voi myös ohjata joystickillä numeronäppäimistön sijaan, jolloin ei tarvitse istua aivan kylki kyljessä.

Seikkailut ovat moduuleina, joita voi askarrella lisää mukana tulevalla editorilla. Seikkailuja tulee pelin mukana kolme. WaterCastle on mitoitettu pyörimään A500:lla. HiddenKingdom on hiukan hidas A500:lla, mutta tarpeeksi nopea A1200-koneella. EasterIsland vaatii vähintään A1200:n Fast-muistilla tai turbokortilla. Hauskoja ääniefektejäkin on mukana, eikä taustamusiikkiakaan hullumpi ole. Peli ei ole sharewarea, mutta jos ohjelman tekijälle, Ilpo Jääskeläiselle lähettää 40 mk, niin saa omiin nimiinsä nimetyn rekisteröidyn version ja lisää seikkailumoduuleita. World Of Arch on saatavilla

Aminetissä [toimitus ei peliä sieltä tosin löytänyt] ja hyvin varustetuissa purkeissa.

World Of Arch

Tekijä: Ilpo Jääskeläinen

Pelityyppi: roolipeli Ultima-tyyliin
Pelaajia: 1-2

Grafiikka: 88%
Äänet: 85%
Pelattavuus: 87%
Kiinnostavuus: 89%

Yleisarvosana: 90%

Kirjoittajan tavoittaa Sakunetistä nimellä Petteri Bamberg.

1.53 Haastattelussa Boogie/Gentle Eye Ky

```
<=====>
Haastattelussa Boogie/Gentle Eye Ky
"Tohtori AivoTurmio"
<=====>
```

Muistan yhä, kun ensimmäisen kerran kävin Tampereella Gentle Eye Ky:ssä. Olin saanut Boogielta ohjeet paikan löytämiseksi ja olin suuntaamassa kaverrini kanssa sitä kohti. Kun omakotitalo löytyi, ei se näyttänyt päälle päin kovinkaan ihmeelliseltä. Mielenkiintoiselta kyllä, kun katolla oli kaksi satelliittilautasta ja paikassa on muutenkin oma tunnelmansa. Ovessa näin pienen silmälogon. Ei millään muotoa vakuuttava, mutta kiva kuitenkin. Hie-man ihmettelin silloin, miksi silmä on niin Sherlock Holmesmaisen ja valokuvausliikkeen naissilmän risteymä. Myöhemmin selvisi, että se oli alun perin suunniteltu etsivätoimistoa ajatellen. Soitin siis ovikelloa ja Boogie tuli avaamaan oven.

Astuin sisään kohteliaisuussääntöjä noudattaen, kun Boogie oli ensiksi ystävällisesti pyytänyt sisään. Sisään astuessa paikka ei vielä näyttänyt sen ihmeellisemmältä kuin muutkaan talot, mutta kun pääsin astumaan Boogien varastohuoneeseen, tuntui kuin olisi astunut johonkin valtion tarkimmin varjeltuun salaisuuteen. Huone oli normaalia huonetta arviolta kolme kertaa suurempi, siellä oli muutama Amiga ja satoja ellei peräti tuhansia pelejä ja ohjelmia sekä CD-levyillä että levykkeillä.

Hämmästyin, miten paljon tavaraa Gentlessä oli jo valmiina varastossa. Omalla paikkakunnallani ei yhdessäkään tietokoneliikkeessä ole yhtä paljon tavaraa kuin tässä liikkeessä oli. Kotipaikkakuntani tosin on vain jonkin verran yli 12 000 asukkaan kaupunki, mutta silti. En muista koskaan aikaisemmin nähneeni yhtä monta tietokoneelle tarkoitettua CD-levyä yhtäaikaan samassa paikassa. Niistä varmaan lähemmäs parisataa oli pelkästään Aminet-levyjä, mutta silti.

Toinen mieleen jäänyt asia oli Boogien uskomaton kyky mainostaa juuri sitä

tavaraa, mitä on aina halunnut. Tuntui välillä aivan siltä kuin Boogiella olisi piilolinssit, joilla hän kykenee lukemaan toisen ajatuksia. Kerran olin ostamassa Boogielta CD-asemaa. Olin jo pari vuotta monesti katsonut, että olisi hiton mukavaa omistaa CD32-ohjain, mutta luulin niiden maksavan aivan hirveästi. No, Boogie tietysti fakiirivoimillaan huomasi asian ja otti hyllystään esille CD32-ohjaimen ja sanoi, että siinä vain 125 mk. Tuli samantien sellainen olo, että Boogie voisi perustaa Sixth Sense Investigationin Gentle Eyen sijasta. Eihän sitä ohjainta kerta kaikkiaan voinut vastustaa, kun hintakin oli halpa.

Boogien mukavuusaste vaihtelee tavallisen kauppiaan ja harvinaisen mukavan välillä. Jos Boogiella on oikein kiireinen päivä, niin silloin Boogie tuntuu ihan vain tavalliselta kauppiaalta, mutta jos Boogiella on soittohetkellä aikaa, niin tuntuu kuin soittaisi kaverille, ja puhelinsoittokin saattaa silloin venähtää myös sen pituiseksi. Ei ole harvinaista sekään, että Boogien kanssa puhuessa aihe siirtyy pois Amigasta, sillä kuten sanoin, Boogie tuntuu aivan kaverilta.

Kun Boogie nyt kuitenkin on mainitsemisen arvoinen henkilö, niin ajattelin tehdä hänestä haastattelun. Menin siis uudelleen tapaamaan Boogieta haastattellakseni häntä, ja tuloksen kirjoitin tähän Sakuun. Valitettavasti haastattelu jäi varsin lyhyeksi, koska minulla itselläni ei ollut tarpeeksi hyvää tilaisuutta jäädä pidemmäksi aikaa. Alkuun peruskysymyksiä.

Kysymys: Milloin näit/kuulit sanan tietokone?

Boogie: En muista.

K: Miten tutustuit tietokoneisiin?

B: ensin MSX, sitten C=64, Amiga 500 heti kun oli saatavilla.

K: Tutustuitko tietokoneisiin kaverin kautta, koulussa tms.?

B: Työkaverin pojilla.

K: Miten kuulit Amigasta ensimmäisen kerran?

B: Luin Computer & Video Games -lehdestä.

K: Miten tutustuit Amigaan?

B: Ostin heti kun se oli saatavana.

K: Milloin omistit ensimmäisen tietokoneesi, minkä?

B: MSX, olisko ollut joskus 1984.

K: Milloin omistit ensimmäisen Amigasi, minkä?

B: Amiga 500, vuonna 1987.

K: Mitä muita koneita/konsoleita omistat Amigan lisäksi?

B: QL (Quantum Leap), C=64, MSX, Tracon.

K: Milloin perustit Gentle Eye Ky:n ?

B: 1995 heinäkuussa.

K: Mistä sait idean Gentle eye ky:n perustamiseen?

B: Halusin Amiga-softia itselleni, enkä saanut Triosoftin kautta.

K: Miksi nimi Gentle Eye?

B: Jaa miksi? Siksi, että piirsin joskus simmun joka on nyt tuossa logossa.

Se silmä on sellainen herkkä silmä. Toinen syy on, että aioin joskus perustaa etsivätoimiston, eikä sitä ajatusta muuten ole vielä kukaan haudattu.

K: Etsivätoimisto?

B: Pohdittiin eri firmavaihtoehtoja murun kanssa, ja se oli yksi. Silmä olisi sopinut hyvin aviojuttuihin sun muihin.

K: Onko mitään koulutusta etsivätoimistoa varten?

B: Ei etsivätoimistoon tarvita minkäänlaista koulutusta.

K: Onko EU vaikuttanut liiketoimintaasi?

B: Ei vielä, vasta ensi vuonna, kaikki siirtyy euroiksi siten että kaikki valuutat kuvataan euroina.

K: Vaikuttaako eurojen tulo toimintaasi?

B: Lisää laskemista, myöhemmin vähemmän. Ei tarvitse enää laskea dollareita, D-markkoja ja puntia kuten ennen.

K: EU puolesta, vastaan?

B: Ei kantaa.

K: Mikä on sinulle mieleisin soittoaika?

B: Se on siinä 11-16, sen jälkeen käyn postissa viemässä lähetykset. Sinänsä hölmöä, että ihmiset yleensä soittavat juuri silloin kun olen postissa. Kun bussilla käy postissa, niin siinä menee sellaiset kaksi ja puoli tuntia. Hauskaa välillä, kun tuntematon ääni soittaa ja kysyy enkö ole koskaan paikalla, vaikka yleensä olen aina paikalla lukuunottamatta postissa käyntiä. Ihan kuin yritettäisiin määräillä. Lohduttavaa. Voihan olla, että joku vain muutaman päivän aina soittaa juuri silloin kun olen postissa ja kun en vastaa niin olettaa ettei koko firma ole pystyssä. Kännykkä on tosin aina mukana, mutta kaikki eivät silti viitsi soittaa siihen.

K: Minä itse en yleensä viitsi soittaa kännykkään, kun tulee sellainen olo, että häiritsisin vähää vapaa-aikaasi, mitä mieltä olet?

B: En tiedä. Toisaalta jos on lyhyt asia niin on helppo soittaa kännykkään. Siinä ei ole probleemaa.

K: Milloin ei mielellään saisi soittaa?

B: Öisin ja sunnuntaisin (yö noin klo 21-08). Ei muuten, mutta muru voi herätä. Yleensä vuorokausirytmini on, että valvon myöhään ja herään joskus kymmeneltä aamulla. Hoidan lähinnä kysymysasioita öisin ja erikoistilauksia.

K: Eli sopiiko öisin ottaa yhteyttä sähköpostin kautta?

B: Joo. Vastaan niihin yleensä aika nopeasti silloin.

K: Mistä mihin sopii soittaa?

B: 10-19. Olen kuitenkin usein postissa 17-19, mutta silloin on kännykkä päällä.

K: Onko kännykkä sillä periaatteella, että jos ei sovi soittaa, niin silloin se on poissa päältä?

B: On. Sillä on helppo rajoittaa, milloin tahtoo vastata ja milloin ei. Eli sopii soittaa 24h vuorokaudessa, mutta tuskin se on ainakaan öisin päällä.

K: Minkälaisia ovat mukavat asiakkaat?

B: Sellaiset on mukavia. Niillä ei ole hirveitä probleemia koneiden kanssa, siis sellaisia hirveitä ainakaan. Eikä niillä ole viruksia. Esimerkiksi Massalla ei ole ikinä ongelmia koneiden kanssa. Vaikeita asiakkaita ovat ne joilla on pelkkiä ongelmia. Viruksia, Workbench ei toimi. Kysymykset eivät häiritse, mutta ongelmat ovat ikäviä. Ostetaan esimerkiksi nettiyhteys, kokeillaan yhden kerran ja jos ei onnistu, niin soitetaan heti ettei toimi. Aika on suhteellista, sanoi Einstein, aika ei riitä kaikkialle. Joskus on käynyt myös niin, että olen unohtanut tehdä jotain tärkeää, esimerkiksi haakea jonkun tärkeän lapun postista siksi, että joku on hermostuttanut niin paljon. Asiakas voi olla mukava, vaikka se ei ostaisi mitään.

K: Minkälaisia ovat huonot asiakkaat?

B: "Huono asiakas" ei edes ole asiakas. Vaikea asiakas on moniongelmainen.

K: Mielipiteesi Sakusta?

B: Saku on sairaan hyvä lehti. Mutta formaatti (sähköinen lehti) ei ole valitettavasti kovin suosittu. Monia ihmisiä vierastuttaa sähköinen lehti. Se ei saa ansaitsemaansa tuossa muodossa.

K: Onko sinulla tulevaisuudensuunnitelmia Amigaa koskien?

B: Ei uutta konetta odotellessa. Ei kun hetkinen, itse asiassa on, nimittäin uudet pikku scsi-towerit.

K: Millaisena näet Amigan tämänhetkisen tilanteen?

B: Paljon valoisampana kuin kolme vuotta sitten. Pelkästään Amiga Formatis-takin jo näkee muutoksen, kun siihen on tullut kuvallisia pelimainoksia.

K: Millaisena näet Gentle Eyen tulevaisuuden?

B: Olen luvannut olevan pystyssä ainakin vielä vuonna 2000.

K: Gentle Eyen ihannetulevaisuus?

B: Softakustantaminen.

K: Jos omistaisit Amigan, mitä tekisit?

B: Minähän omistan Amigan - heh heh - ja itse asiassa monta!

K: Entä jos omistaisit Amigan tuotemerkinä?

B: Mainostaisin. Kysymys on niin monimutkainen ja monisyinen, ettei siihen voi vastata yhdeltä istumalta.

K: Elämän tarkoitus?

B: Olla onnellinen omassa itsessään, "joutumatta vahingoittamaan muita". Se se taitaa lähinnä olla.

K: Suosikkipelisi kautta aikojen?

B: Stunt Car Racer, Tower of Babel, F1GP. Niinpä, Woakesin ja Crammondin kaikki pelit.

K: Suosikkiohjelmiasi kautta aikojen?

B: Mercenary C=64.

K: Kerro jokin asia joka ilahduttaa sinua?

B: Se että Amiga tulee nykyään nopeammin perässä kuin aikasemmin.

K: Kerro jokin asia mikä ei ilahduta sinua?

B: Vänkkääminen, mitä on tapahtunut Amiga-yhteisössä muutaman kerran. Vrt. Haage & Partner vs. Phase 5.

K: Miten sinut saa suuttumaan?

B: Helposti. Stressaa mun hermoja tarpeeksi. En kuitenkaan varsinaisesti suutu. Olen ainoastaan pirun vihainen. (Suuttuessaan Boogie mainosti muuttuvansa mini-Conaniksi. Myönnettävä on, että kokoa lukuunottamatta yhdennäköisyyttä löytyy.)

K: Jos kokeile onnees -ukko tulisi ovesta ja käskisi sinun vääntää nenän takaraivoon, mitä tekisit?

B: Ihmettelisin silmät ymmyrkäisinä, että mikä meininki mikä meininki?

K: Mitä mieltä olet tietokonekielen suomentamisesta/suomennoksista?

B: Osa on turhia ja osa on aivan turhia.

K: Ajoiko MikroBitti tahallaan lokaa Amigalle?

B: Ei. Kyse oli molemminpuolisesta hylkimisreaktiosta.

K: Entä Pelit-lehti?

B: Se toisaalta teki vähän pahemmin. Ne päättivät aikaisemmin Amiga-dumpin, mikä johtui siitä, että Amiga-pelejä tuli suhteellisesti vähemmän.

K: Onko Amigalla tulevaisuutta Namibiassa?

B: Kyllä mun mielestä. Amigalle saa pienen pölyttömän kotelon joka ei kuumene liikaa. Eli sopisi kuin naula päähän Namibian sääoloihin.

K: Oletko ajatellut laajentaa Gentle Eye Ky:n Namibiaan?

B: Mara on pari kertaa soitellut asiasta, mutta en halua. Toisaalta...

K: Miten Amigaa pitäisi mielestäsi markkinoida?

B: Taas monisyinen kysymys. No esimerkiksi sitä voisi myydä monitasoisena lasten tietokoneena, joka sopii kaikille - sukupuoleen katsomatta - viisivuotiaasta ylöspäin.

K: Mitä kaipaavat vanhoilta ajoilta?

B: C=64:n käynnistymisnopeus oli sopiva.

K: Jos voisit napinpainalluksella estää kaikkien koskaan syntyneiden peeceilijöiden syntymisen, painaisitko?

B: Kyllä.

K: Mitä luulet, käyttäisikö joulupukki Amigaa, jos olisi olemassa vai olisiko pukki itse lahjaton koneiden valinnan suhteen?

B: Kyllä pukki amigaa käyttäisi. Ei sillä olisi aikaa juosta PC/tarvikeostoksilla.

K: Viesti peeceilijöille?

B: Nope.

K: Viesti amigisteille?

B: Hope.

K: Viesti muille?

B: Cope.

K: Mitä mieltä olet? Ajoivatko osakkeenomistajat tai vastaavat Commodoren tahallaan konkurssiin?

B: Ajoivat.

K: Onko sinulla toivomusta jostain jutusta Sakuun kirjoittaville?

B: Saku on toiminut hyvin.

K: Oliko Commodorella vastassaan salaliitto? (X-Files)

B: Ei, Microsoftilla ei ollut tarpeeksi poweria vielä silloin.

K: Tuleeko Mulder tutkimaan asiaa vai kenties Scully, ottaen huomioon Amigan feminiinisyyden?

B: Ei. Ei ole ollut salaliittoa, niin ei ole kysymistä.

K: Häiritsevätkö nämä kysymykset sinua?

B: Ei.

K: Olen pannut merkille, että sinulla on varastossa tavaraa huomattavan paljon, miten?

B: Se on minun hulluuttani, ei siinä ole mitään järkeä. Pidän aina kaikkea varastossa, menee arvo.

(Boogiella tuntuu olevan tapana myydä tavaroitaan halvemmalla kuin olisi mahdollista, esimerkiksi Surf Squirrel oli normaalisti 790 mk, mutta Boogiella vain 750 mk. Sen lisäksi, että Boogie myy tavaraa halvalla, myy hän niitä silloin tällöin myös uskomattomaan alihintaan. Minä itse sain Surf Squirrelin 490 markalla, kun ostin samalla CD-aseman. Hinta oli todella halpa, etenkin kun siitä on jo yli puoli vuotta aikaa.)

K: Mainos?

B: Voisin mainostaa jos olisi joku yksi tuote, mutta kun ei ole kuin Amiga ja paljon softaa. Esim. jos olisi vain Linux Amigalle, niin voisi mainostaa, mutta kun on muutakin, niin ei.

K: Olet muistaakseni joskus tehnyt myös jotain nettihommia Gentle Eye Ky:n ohella, millaisia? Vai muistanko väärin?

B: Olen avustanut, muistat väärin.

K: Mitä kaikkea sontahommaa olet joutunut tekemään, ennen kuin mielesi harrhautui Gentle Eye Ky:n perustamiseen?

B: Kaikenlaista. Leikinohjaaja, eläinhoitaja, erikoismyyjä, muusikko ja muusikko ja muusikko, se on se meinaan, mitä tahtoisin aina tehdä.

Lopuksi on vielä sanottava, että kun Boogielta ostaa tavaraa, tuntuu usein siltä kuin ostaisi kaverilta. Tosin kaverille on paljon ikävämmän tuntuista joutua maksamaan kuin kauppiaille.

1.54 Hangaarin AE salaisuus

```
<=====>
Hangaarin AE salaisuus
Alkuperäinen teksti: Bob Castro, kääntänyt ja muokannut: Esa Haapaniemi
<=====>
```

Kaikki oikeudet kuviin omistaa Mike Ellenberg.

Huom! Artikkelin perustuu noin kymmenen minuutin videonauhoitukseen, joka

kuvattiin Amiga Atlantan vierailun yhteydessä hangaarissa AE. Halutessasi lisätietoja voit ottaa yhteyttä Bob Castroon (bcastro@mindspring.com). Eri-tyiset kiitokset Amiga Atlantan jäsenelle Mike Ellenbergille, joka kokosi kuvat videolta.

Kaikki Amigaa käyttävät tietävät, miten paljoo vähälläkin pystyy. Amigan joustava ja integroituu videovalmis kovo sekä sen tiivis ja tehokas moniajaja käyttöjärjestelmä ovat johtaneet siihen, että Amigaa käytetään paljon esimerkiksi urheilupyhättöjen tulostaulujen, vuorovaikutteisten kioskien ja maanviljelijöiden kastelujärjestelmien ohjaukseen, ja Amiga huolehtii jopa Atlantan Hartsfieldin kansainvälisen lentokentän aikataulujen näytöistä.

Amiga valittiin näihin toimintoihin, koska sen luotettava kovo ja pieni käyttöjärjestelmä sallii erittäin nopean uudelleen käynnistyksen kriittisissä tehtävissä. Silti monet Amigan omistajat ovat yllättyneet saatuaan tietää, miten paljon koneeseen luotetaan eräässä maailman (tai oikeastaan sen ulkopuolisen alueen) rankimmassa tehtävässä. Yli kahdentoista vuoden ajan Amigat ovat työskennelleet Cape Canaveralin AE-hangaarissa ja seuranneet kaikkien Yhdysvaltojen avaruusalusten laukaisuja sukkulan laukaisut mukaan lukien. Tästä kerroimme jo Sakun edellisessä numerossa artikkelissa "Amiga NASAlla".

Koska kyseessä todellakin on "rakettitiede", NASAn on seurattava valtavaa määrää mitta-arvoja jokaisesta aluksesta, niin testien aikana kuin lähtölaskennan, laukaisun ja lennonkin aikana. Tämän tiedon keräilyssä ja käsittelyssä ei saa tapahtua mitään virheitä. Se pitää käsitellä ja lähettää luotettavasti kaikkiin kaukasiinkin NASAn keskuksiin, jotka lentoon osallistuvat. Tietenkin kaiken pitää tapahtua reaaliajassa ja ilman keskeytyksiä. Koska hangaari AE osallistuu myös sukkulan lennonseurantaan, ihmisten henkiä ei voida saattaa vaaralle alttiiksi.

Kiitos Hal Greenleen ja jo eläkkeelle jääneelle ilmavoimien everstiluutnantti Johnny Johnsonin, Amiga Atlantan käyttäjäryhmä sai luvan yksinoikeudella tehdä kierroksen AE-hangaarissa samalla kun Endeavour-sukkula kohtasi venäläisen Mir-avaruusaseman. NASAn ohjelmistojen pääinsinööri Cape Canaveralissa, Gary Jones, kertoi miten Amigat keräävät kaiken seurantatiedon aluksesta, yhdistelevät niitä jopa viidennen asteen polynomeihin ja muuntavat tulokset insinöörien tarvitsemiksi yksiköiksi näytettäväksi lennon parissa työskenteleville henkilökunnalle. Garyn mukaan ensimmäinen vaihtoehto aikoinaan oli Mac, mutta Apple kieltäytyi antamasta NASAlle tarpeeksi tietoja suljetusta systeemistään. Siinä meni heidän mahdollisuutensa.

Kuva Vasemmallalla Gary Jones ja oikealla Hal Greenlee.

Gary jatkoi: "Sitten yritimme tutustua PC-koneisiin, mutta niiden suunnittelu oli todella yhtä huonoa silloin kuin se on nyt. Joten Hal oli ensimmäinen, joka toi näyttille Amiga 1000:n ja me sitten kokeilimme sitä." Hal Greenlee lisäsi: "Kun esittelin sitä Dave Brownille, hän hankki oman parin kuukauden sisällä. Me kerroimme sitten Skipille, miten paljon lisää tarvitsisimme, jotta voisimme testata sopisivatko ne työhön." Gary Jones: "Ja Commodore oli silloin erittäin hyvä yhteistyökumppani. Esimerkiksi kun pyysimme joitakin dokumentteja, he lähettivät paketin jossa oli lähes puolitoina metriä paperia pinossa. He olivat valmiit kertomaan meille kaiken koneestaan. Koska meidän oli suunniteltava omia erikoislaitteita koneen sisään, oli systeemin toiminnan tuntemisesta erittäin paljon apua."

"Oli selvää, että meillä oli nyt erinomainen tietokone. Näyttää siltä, että

samat asiat, jotka tekevät tietokoneesta hyvän pelikoneen, tekevät siitä myös hyvän koneen monipuoliseen tiedon käsittelyyn ja esittämiseen. Molemmissa tehtävissä kohdataan osin samoja ongelmia. Tarvitaan erittäin tehokas ja nopea käyttöjärjestelmä, joka löytyi Amigasta ja jossa vielä lisäksi oli pieni resurssien vaatimus. Tuo seikka tekee koko asian erittäin miellyttäväksi. Meidän ei tarvitse aina ladata koko systeemiä, vaan voimme keskittyä tiedon prosessointiin."

"Suurin osa muutoksista oli laitteiston muuntamista. Amigan käyttöjärjestelmä on niin joustava, että meidän täytyy käyttää konekieltä vain silloin tällöin käynnistäessämme muutamia tarvitsemiamme erikoiskortteja. Muuten meidän ei tarvitse puuttua valmiin käyttöjärjestelmän toimintoihin. Me vain käytämme sitä sellaisenaan ja rakennamme omien korttiemme tarvitsemat liittynyt saadaksemme tiedon ulos tämän rakennuksen tietoväylistä ja syöttääksemme tietoa toisiin."

Kuva Amigan ruudussa lukee "Hangaari AE esittää: Amiga-taikaa" suoraan kiertoradalla olevan sukkulan seurantatiedon yläpuolella.

Seitsemän Amigaa on varattu jatkuvaan operaatioiden tukeen, kuusi ohjaa tietoja muualla sijaitseviin keskuksiin ja vielä kuusi on varattu uusien korttien ja ohjelmistojen testaukseen. Amigoita käytetään seuraavien avaruusalusten seurantaan: Kaikki Atlas-, Centaur-, Delta II ja Delta III -raketit, alukset Pegasus Orbital Sciences -yhtiöltä ja Athena Lockheed-Martinilta, pari erilaista Titan-rakettia, GOES- ja GPS-satelliittien tiedot sekä joitakin käyttäjäkohtaisia tietoja avaruussukkulasta.

Kuva Amiga 4000 -kehittelysysteemi.

Kuva Amigan logo A4000-näppäimistöissä NASAlla.

Kuva Amiga 4000 työn touhussa tammikuun 1998 Mir-sukkulalennon aikana.

Kuva Lennonseurannan lisäksi AE-hangaarissa tehdään myös lentoa edeltäviä tarkastuksia joillekin NASAn aluksille, kuten gammasäteilyä mittaavalle observatoriolle.

Kuva GRO-alus läpikäymässä lentoa edeltäviä tarkistuksia hangaarissa AE. NASAn Amiga-tietokoneet ovat viereisessä huoneessa.

Amigoiden joustavuuden ja ohjelmiston yhteensovittamisen vuoksi, ja jos sisääntuleva tieto ei ole liian nopeaa, systeemi kykenee seuraamaan tosiasiallisesti useampaakin avaruusalusta samassa Amigassa. Moniajava moniavaruusaluksinen avaruustutkimukseen sopiva henkilökohtainen tietokone!

Vaikka Amigoilla on tärkeä rooli lennonseurannan ylläpidossa, ne ovat riittävän monipuolisia myös yhteydenpitoon muiden NASAn tietokoneiden kanssa. Boeing Aerospacen Augie Friscia kertoi: "Keksin tavan siirtää tiedostoja Amigasta Sun-tietokoneisiin pakkaamalla Amigan tiedostot ja kopiaimalla ne Suniin. Sen jälkeen erittäin pienin muutoksin ohjelman päärutiinissa ja joissakin määrittelyissä se saatiin kääntymään ja ajetuksi Sunissa. Kaikki ohjelmointi ja tarkistukset tehtiin Amigassa ja saatiin helposti Suniin."

Kuva Friscia selittää, miten hän siirsi koodia Amigasta Sun-työasemiin.

Gary Jones: "Jos kone ei ole PC, NASA yrittää painostaa, kun yritämme ostaa Amigoihin jotain. He haluaisivat meidän ostavan PC-koneita ja ajavan Win-

dows 95:tä tai NT:tä niissä. Yritämme kertoa, etteivät ne ole riittävän nopeita, jolloin he käskevät meitä ostamaan DEC Alphoja. Me selitämme sen maksavan liikaa. Mutta he vain eivät pidä Amigoista, ne eivät maksa tarpeeksi."

Tammikuussa 1998 tehdyn AE-hangaarin vierailun aikana sukula Endeavour oli juuri saanut päätökseen David Wolffin noudon venäläiseltä Mir-alukselta. Gary Jones: "Tässä näkyy vastaanotettavaa tietoa STS-89-lennolta, joka oli telakoituneena Miriin eiliseen asti. Tässä näkyy joitakin biologisten tieteiden tutkijoiden tarvitsemaa ympäristötietoa. He keräävät tiedon laitteillaan, me käsittelemme sen Amigoilla, lähetämme sen heille toisella Amigalla, joka kerää tiedot heidän PC-koneeseensa. PC kontrolloi ympäristökammiota, jossa sukulan olosuhteet voidaan toistaa painovoimaa lukuunottamatta. Se on siis heidän kontrolliryhmänsä. Heillä voi olla joukko eläimiä tai hyönteisiä sukkulassa nollapainovoimassa ja samat eläimet samoissa olosuhteissa normaalipainovoimassa vain viiden rakennuksen päässä täältä. Ja Amigan syöttämä tieto on se, millä he muuttavat täällä olevan kammion olosuhteet vastaamaan sukulan olosuhteita."

Kuva Amigan näytössä suoraa informaatiota kiertoradalla olevasta sukulasta.

NASA on rakentanut omat laitteensa Amigoiden sisään. Tärkein ero meidän ja heidän Amigoidensa välillä on kuitenkin ulkopuolella. Uusi suojattu virtakytkin on rakennettu 23-pinnisen videoliittimen kuoriin, koska insinöörien mielestä alkuperäinen ratkaiseva kytkin oli hieman liian suojattomassa paikassa Amigan etupaneelissa! Jopa perus-Amigat ovat hyödyllisiä. Huomasimme, että A4000 koneissa oli WB 3.1, mutta A2000-koneet ajoivat vielä versiota 2.1:tä, koska uuden järjestelmän lisukkeet eivät olleet välttämättömiä toiminnalle.

Kuva Amiga 2000 -työkoneita kehityslaboratoriossa.

Amigoiden lennonseurantaboratoriossa tekemän työn näkemisen jälkeen uusi yllätys odotti NASAn televisiokeskuksessa. Hal Greenlee: "Meillä on Toaster-järjestelmä. Lisäämme videokuvaan eri otsikoita laukaisujen aikana. Saatamme joskus tehdä jonkun erikoisemman efektin saadaksemme nauhan näyttämään mielenkiintoisemmalta. Mutta suurimman osan ajasta Toasteria käytetään joko ajan, kamerakulman tai jonkin tekstin lisäämiseen halutun kuvan päälle." Kolmeasataa videomonitoria syötetään jakosysteemillä, joka olisi riittävä jopa kaupalliselle TV-asemalle. Tavallisen videosignaalin lisäksi se voi ohjata myös muita tietoja koko avaruuskeskukselle.

Kuva Hangaarin AE Video Toaster -kone.

NASAn tulevaisuuden suunnitelmat sisältävät tuen vielä toisenlaiselle Titan-raketille. Samalla he myös kirjoittavat ohjelmistoja seuraavan sukupolven Delta-raketeille, Delta III:lle. Uudet amerikkalaiset Atlas-Centaur-raketit on tarkoitus varustaa venäläisillä rakettimoottoreilla, ja ne myös tarvitsevat Amigoiden ohjelmistoja. Garyn työryhmä on myös tekemässä uutta esitystekniikkaa niille järjestelmille, joita ohjataan Amigoilla. "Lähetämme heille tiedon lähiverkon kautta, ja sen jälkeen he voivat vain esittää haluamansa tiedon omissa PC-koneissaan."

Vaikka Amigaa ei nykyisellään ole yhtä helppoa ostaa eikä sille saa samantyyppistä tukea kuin muille mikrotietokoneille, Gary on vielä varovainen Gatewayn suhteen. "Olemme kyllä saaneet Halilta joitakin tietoja Gatewayn

Amiga-ostosta. Jos näemme heidän saavan jotakin kovoa valmiiksi, me voimme kiinnostua sitten. Mutta NASAn vakuuttaminen muun kuin yhden hyväksytyyn standardin käyttämiseen on melkoista kamppailua."

Kuva Hangaarin lennonseurantalaboratorio sukkulalennon aikana.

Kuva Hangaarin laboratorio vastaanottaa ja käsittelee tärkeää informaatiota sekä rakettimoottorien että muun aluksen toiminnasta ja kunnosta.

Kuva Hangaarin lennonjohtokeskus. Kontrollihuone, josta miehittämättömiä lentoja lähetetään Cape Canaveralista, Floridasta.

Kuva Hangaari ulkopuolelta.

Joten seuraavan kerran kun näet avaruussukkulun laukaisun, voit kertoa ystävillesi, mikä henkilökohtainen tietokone on kelpuutettu kriittisen tärkeään käyttöön Yhdysvaltojen avaruusohjelmassa!

1.55 Total! Amiga Workbench

```
<=====>
Total! Amiga Workbench
Jani Saijos
<=====>
```

Etsiessäni kirjastosta jotain lukemista lomaksi löysin hyllystä Bruce Smithin kirjoittaman Total! Amiga -sarjaan kuuluvan Workbench-opuksen. Kyseinen teos on tarkoitettu aloittelijoille, ja vaikka itse olenkin Workbenchiä jo kymmenisen vuotta käyttellyt, ajattelin kirjan lainata. Kirjaston koneen mukaan Mr. Smithiltä olisi saatavilla myös Total! Amiga AmigaDOS, mutta se tuntuu olevan varsin haluttu, koska viimeisen vuoden ajan kun olen sitä sa-tunnaisesti kytännyt on se ollut aina lainassa.

Bruce Smith on kirjoittanut yli 100 kirjaa, joita on julkaistu ympäri maailmaa. Hänen kirjoitustyyliään on keuhettu helppotajuiseksi. Hän on myös BSB:n eli Bruce Smith Booksin perustaja. Tietokoneiden, Amigan lisäksi hän on tunnettu jalkapallotoimittajana sekä selostajana BBC Radiolle ja BBC World TV:lle. Ymmärtääkseni Total! Amiga -sarja on viimeisiä "kunnan" kirjoja, jotka on Amigalle julkaistu. Kunnollisella siis tarkoitan kirjaa, jonka voi jopa suomalaisesta kirjastosta löytää ja jossa sivujen määrä las-ketaan sadoissa. Kirjasta ei myöskään löydy turhaa Commodore-höpinää, vaan puhutaan Amiga Technologies Amigoista. Lainaamani kirja oli ensimmäinen painos vuoden 1995 lokakuulta.

Kirja selostaa siis Workbenchin käyttöä vasta-alkajille. Jos olisin täysin vasta-alkaja, olisi kirja varmasti erinomainen. Se tosiaan lähtee aivan perusteista ja mielestäni asiat selostetaan ymmärrettävästi. Vaikka kirja on kirjoitettu englanniksi, oli lukeminen silti erittäin sujuvaa. Sanakirjaa ei tarvitse, jos omaa edes jonkinlaisen englannin taidon. Kirja selostaa aluksi Workbench 3:n valikot. Seuraavaksi käydään läpi kaikki kansiot oh-jelmineen. Lopuksi tulee hieman yleisempää tietoa Amigasta. Käydään läpi AmigaDOSin tärkeimpiä komentoja, selostetaan viruksista ja niiden alila-jeista (doppelganger, troijalainen, linkkivirus jne.), modeemimaailmasta, shareware- ja PD-ohjelmista, AmigaGuidesta, CD-ROMista, kuinka saa useita RAD-levyjä jne. Tämä osuus on varmasti kiinnostavin kokeneemmille.

Kannattaa silti muistaa, että kirja on tosiaan aivan aloittelijoille. Välillä tämä käy häiritsemään, kun käydään vaihe vaiheelta jotain läpi tyyliin "paina sitä hiiren nappia ja resetoi kone painamalla tätä näppäinyhdistelmää". Vuodet ovat kohdelleet kirjaa hyvin, sillä ainakin tammikuussa tätä kirjoittaessani ei tiedosta ole vanhentunut mitään, koska se on kirjoitettu Workbench 3.x:a varten.

Laitepuoli sentään on kehittynyt - en ainakaan itse tunne ketään A1200:n käyttäjää, joka käyttäisi WB3:a koneessa, jossa ei olisi lisälevaria ja/tai kiintolevyä, sillä kirja on kirjoitettu ensisijaisesti A1200:n omistajille, joilla ei ole koneessa kiinni mitään lisälaitteita. Mukavasti lisäsivuja on saatu, kun asia selitetään heille ensin, sitten koneelle jossa on myös lisälevari ja lopuksi kiintolevylliselle koneelle. Kirjan menekki ei liene kova, sillä Amiga-aloittelijoita ei näinä päivinä taida paljon olla. Jos semmoisia kuitenkin löytyy, on tämä kirja heille erittäin suositeltavaa iltalukemista, miksei myös kokeneemmille, jotka haluavat kohottaa egoaan tietämällä kaiken. :-)

Voinen tässä vaiheessa myöntää, että opin itsekin jotain kirjaa lukiessani, ainakin seuraavat kaksi asiaa: kun WB:ssä painaa vasemman hiiren napin pohjaan ja liikuttaa hiirtä, syntyy sellainen suorakulmio, jota sanotaan "marquee techniqueksi". (Sanakirjan mukaan marquee tarkoittaa isoa telttää?) [Toim. huom: Tällä tavalla voi esim. ikkunasta valita useita ikoneita kerrallaan ja vaihtonäppäintä (shift) pohjassa pitäen siirtää kaikki valitut ikonit kerralla toiseen paikkaan.] Toinen juttu oli se, että kirjasinkoko 1 on 1/72 tuumaa eli 1 tuuma on 72-pisteinen kirjasin.

Sivuja kirjassa on yli 400. Kirjaan on saatavilla myös levyke, mutta sen saa vain tilaamalla kirjan suoraan BSB:ltä tai tilaamalla levykkeen erikseen. Kirjan takana on BSB:n Amiga-kirjavalikoima, joka koostuu yli 20 kirjasta ja parista opetusvideosta. En tiedä, onko kaikkia kirjoja koskaan julkaistukaan. Ainakin Total! Amiga C:stä ilmoitetaan, että julkaistaan marraskuussa 1995, mutta ei taidettu julkaista, vai? Viime vuosina BSB on pysynyt melko pimennossa ainakin verrattuna alkuaikojen mainoksiin ulkomaisissa Amiga-lehdissä. Viimeisessä CU Amigassa Compute! eli entinen Wizard Developments mainosti BSB:n kirjoja. Total! Amiga WB maksoi 20 punttaa. Ruotsalainen AmigaInfo antoi arvostelussaan 1997 tälle kirjalle arvosanan 4/5.

Jos Amiga-kirjallisuus kiinnostaa, niin kannattaa myös tsekata Internetistä osoite <http://earhart.cs.umass.edu/~atkin/Amiga/books.faq.html>. Kirjan takana on myös lueteltu Bruce Smith Booksin tarjonta. Suluissa mitä AmigaInfo on muutamille niistä antanut.

Amiga A1200 Beginners Pack
Amiga A1200 Insider Guide
Amiga A1200 Next Steps Insider Guide
Amiga Assembler Insider Guide (2,5/5)
Amiga Disks and Drives Insider Guide (3,5/5)
Amiga Gamer's Guide
Amiga Workbench 3 Booster Pack
AmigaBASIC - A Dabhand Guide
astering Amiga System
Introduction to the A1200 video - A Deeper Look
Introduction to the A1200 video - Basics Tutorial
Mastering Amiga AMOS

Mastering Amiga Beginners
 Mastering Amiga Printers (2/5)
 Mastering Amiga Programming Secrets (4/5)
 Mastering AmigaDOS Scripts
 Mastering AmigaDOS3 Vol. Two - Ref...
 Secrets of First Encounters
 Secrets of Frontier Elite
 Secrets of Sim City 2000
 Total! Amiga AmigaDOS (4,5/5)
 Total! Amiga AReXX
 Total! Amiga Assembler (5/5)
 Total! Amiga C
 Total! Amiga Workbench (4/5)
 UK Comms
 Workbench 3 A to Z Insider Guide

Total! Amiga Workbench
 the complete beginners guide to learning and using Workbench 3.

Kustantaja: Bruce Smith Books
 PO Box 382
 St. Albans, Herts, AL2 3JD

Puh: +44 1923 894355
 Fax: +44 1923 894366

(Huomatkaa, että tiedot ovat kolme vuotta vanhasta kirjasta.)

Saatavuus: Amiga-kauppiaat sekä pääkaupunkiseudulla ainakin
 Pasilan kirjasto.

Yleisarvosana: Erittäin hyvä kirja aloittelijoille, kokeneemmille
 nopea perusasioiden kertaus.

1.56 Rautaisannos viestikoulutusta Amiga-käyttäjälle

```

<=====>
Rautaisannos viestikoulutusta Amiga-käyttäjälle
Janne Sirén
<=====>
  
```

eli näin pidät yhteyttä muihin Suomen amigisteihin

Kaikki kaverit ovat kiinnostuneita vain PC:stä ja viimeisimmistä superkonsoleista, seuraavaan Saku-tapahtumaankin on vielä kuukausitolkulla aikaa, eikä tuota englantiaakaan tullut koulussa luettua riittävästi vapaasti soljuvaa jutustelua Internetissä ajatellen? Mitä tehdä, kun tekisi silti mieli vaihtaa Amiga-kuulumisia muiden kanssa tai kysellä vain neuvoja?

Ei hätää! Internetistä ja purkkimaailmasta löytyy lukuisia Amigalle omistettuja keskustelunurkkauksia, vieläpä ihan ensimmäisellä kotimaisellamme. Kertaamme seuraavassa parhaat suomenkieliset Amiga-kavereiden kalastelupaikat ja keskusteluryhmät sekä Internetissä että perinteisten purkkien puo-

lella. Kerromme myös, millaisia henkilöitä ja millaista keskustelua eri paikoista löytyy ja mistä sopii etsiä lisää amigistiapajia.

Sakunet

Sakunet on Suomen Amiga-käyttäjät ry:n pitkäaikaisen purkkipuuhaailijan Esa Heikkisen alulle sysäämä ja ylläpitämä tekniikaltaan Fidonet-tyylinen verkko, jonka toistakymmentä Amigaan keskittynyttä purkkia jakaa yhteiset viestialueet. Verkko on avoin kaikille kiinnostuneille käyttäjille ja purkeille. Vaikka Internet on kovasti syönyt jalansijaa purkkikulttuurilta ja samalla myös Sakunetiltä, puolustaa se edelleen paikkaansa amigistien kohtaustapaikkana, jonne pääsee nyt myös Internetin kautta.

Sakunetissä käsitellään Amigan lisäksi myös muita verkon käyttäjiä kiinnostavia aiheita, esimerkiksi elektroniikkaa ja musiikkia. Sakunetissä on lisäksi Suomen Amiga-käyttäjät ry:n toiminnalle varattuja alueita, joilla julkaistaan kaikki tärkeimmät yhdistyksen tiedotteet. Sakunet on siis pätevä keino pysyä perillä Suomen Amiga-käyttäjät ry:n asioissa, jos ei syystä tai toisesta pääse seuraamaan yhdistyksen Internet-kotisivuja (<http://batman.jytol.fi/~saku/> tai <http://tzimmola.tky.hut.fi/saku/>).

Sakunetiin pääsee esimerkiksi verkon keskuspaikan, Amiga Zonen kautta, puh. (015) 348 968. Pääkaupunkiseudulla sopii kokeilla esimerkiksi Kimmo Mustosen Giga-Boxia, puh. (09) 455 7486. Giga-Boxiin ja sitä kautta myös Sakunetiin pääsee lisäksi Internetistä ottamalla telnet-yhteyden osoitteeseen tzimmola.tky.hut.fi. Lisää yhteyspurkkeja löydät Sakunetin nodelistasta, jonka tuorein painos löytyy toisaalta lehdestä.

Verkkoon liittymisestä kiinnostuneiden purkkien sysopien kannattaa ottaa yhteyttä Esa Heikkiseen jättämällä hänelle viestiä Amiga Zonelle tai osoitteeseen oh4kju@sci.fi.

MBnet ja muut Amiga-purkit

Amiga-käyttäjiä löytyy purkkimaailmasta muualtakin kuin Sakunetin liepeiltä. Amiga-käyttäjien suosiossa on pitkään ollut MikroBitin tilaajapurkki MBnet, joka tarjoaa viestialueiden lisäksi myös laajat valikoimat ilmaislevitteisiä Amiga-ohjelmia, joita ahkerat tiedostoavustajat raahaavat MBnetin tiedostoarkistoihin jatkuvasti lisää. MBnetin Amiga-puoli on ollut aina eloisampi kuin lehden vastaava, kiitos juuri aktiivisten ja ystävällisten amigistien.

MBnetin Amiga-käyttäjien määrä on tosin romahtanut MikroBitin lopetettua Amiga-osastonsa, mutta MBnetissä vieraillee kuitenkin suuren kokonsa vuoksi edelleen moniin purkkeihin verrattuna paljon Amiga-käyttäjiä. Jos perheeseen MikroBitti tulee, kannattaa katsastaa uusimmasta numerosta MBnetin purkkipuolen yhteysnumerot ja tutustua. MBnetin tarjoamalla ilmaisella Internet-yhteydellä sopii toki jatkaa matkaa myös Internetin laajemmille metsästysmaille. Myös MBnetiin pääsee Internetin kautta.

Muita Amiga-käyttäjien suosimia purkkeja sopii etsiä nykyisin Sami Hauhion ylläpitämältä perinteikkäältä Suomen Amiga-purkkilistalta, joka löytyy esimerkiksi Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kotisivuilta osoitteesta

man.jytol.fi/~saku/ tai <http://tzimmola.tky.hut.fi/saku/>, tai CubE BBS:stä, puh. (09) 673 356.

DOT:n Amiga-postituslista

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n alkujaan ylläpitämä sähköpostituslista siirrettiin viime vuonna Helsingin teknillisen korkeakoulun DOT-kerhon palvelimen suojiin, ja tämä alkujaan vain yhdistyksen asioista viestimiseen tarkoitettu lista on jatkanut tasaisesti kasvuaan yleiseksi Amiga-aiheiseksi viestintäkanavaksi. DOT:n Amiga-listalla sopii esimerkiksi pohdiskella Amigan tilannetta, tiedottaa tuoreimmista Amiga-uutisista ja esittää kysymyksiä. Listan viestintäkieli on suomi.

DOT:n Amiga-postituslistalle voi liittyä kuka tahansa Internet-sähköpostiosoitteen omistava. Listalle liitytään lähettämällä sähköpostia osoitteeseen amiga-request@dot.tcm.hut.fi ja kirjoittamalla viestiin sana "subscribe" (ilman lainausmerkkejä). Listalta erotaan lähettämällä em. osoitteeseen viesti, jossa on sana "unsubscribe".

Liittymisen jälkeen kaikki listalle kirjoitetut viestit lähetetään siihen sähköpostiosoitteeseen, josta liittymispyynnön lähetit. Listan viestit tunnistaa subjektin [amiga]-etuliitteestä. Kun haluat itse lähettää listan tilaajille viestin, lähetä viesti osoitteeseen amiga@dot.tcm.hut.fi, jolloin palvelinohjelma välittää sen edelleen kaikkien listalle liittyneiden sähköpostilaatikoihin.

Maaliskuun lopussa DOT:n Amiga-postituslistalla oli yli 180 tilaajaa, joten lista tavoittaa varsin mukavan joukon suomalaisia Amiga-käyttäjiä. Ehkäpä sinunkin kannattaisi kokeilla? Jos pelkää postilaatikkosi täyttyvän listan viesteistä, voit avata ilmaisen sähköpostiosoitteen esimerkiksi Hotmail-palveluun (www.hotmail.com) ja tilata listan viestit sinne.

sfnet.atk.amiga

Uutisryhmä sfnet.atk.amiga on kenties pitkäikäisin suomenkielinen Amigasta kiinnostuneiden yhteyskanava Internetissä. Uutisryhmän käyttö on viime aikoina rajoittunut lähinnä kysymysten ja vastausten sekä myynti- ja ostoilmoitusten esittämiseen, joten eloisaa keskustelua kaipaavien kannattaa enemmän kokeilla DOT:n Amiga-postituslistaa, mutta satunnaiseen informaationälkään sfnet.atk.amiga sopii mainiosti.

#amigafin

Aivan oma lukunsa on suomenkielinen Amiga-IRC-kanava #amigafin (IRCnet), johon suosittelemme suhtautumaan suurella varauksella. Se kun iskee helposti kovempaa kuin miljoona voltia. Paitsi että kanavalla asustelee epämääräinen joukko erittäin mukavia Amiga-kasvoja, nämä kasvot ovat pääasiassa luonteeltaan koodereita. Heidän joukossaan ei tavallinen käyttäjä selviä ilman hurttia huumoria ja sittenkin on joskus vaikeaa.

#amigafin-kanavalle on muodostunut pitkälti oma tuttujen kooderikavereiden

sisäpiiri, joka höpisee omiaan ja yleensä kaikesta aivan muusta kuin Amigasta. Kova sana tuntuu olevan Babylon 5 ja - pojat kun ovat poikia - joskus joku intoutuu kertomaan viimeisimpiä kokemuksiaan sosiaalisten valloistusten saralta. Onneksi poikien juttuja rauhoittelemassa kanavalla käyskentelee usein myös muutamia amigistityttöjä, mm. oma Saku-lehemme päätoimittaja Anu "Thoriel" Seilonen voidaan jo hyvin lukea kanavan vakionaamoihin.

Vaikka jutut ovat outoja, aiheet sekavia ja mielipiteet mitä milloinkin, porukka on kuitenkin pääasiassa hyvin ystävällistä, eikä ole lainkaan mahdollon ajatus löytää hyvinkin vakituista juttuseuraa kanavalta. Tässä piileekin toinen syy suhtautua koko hommaan varauksella - jos et ole varovainen, huomaat pian itsekin istuvasi illasta toiseen #amigafin-kanavan äärellä ja katsovasi Babylon viitosta. Auh.

#amigafin-kanavalla on kotisivut: <http://www.sci.fi/~rajis/amigafin.html>

Suomen Amiga-gurut

Yrittäessämme rakentaa entistä parempaa tukiverkostoa hajallaan asuville suomalaisille Amiga-käyttäjille, keräsimme viime vuoden aikana Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kotisivuille ja Saku-lehteen listaa "Suomen Amiga-guruista". Gurut ovat vapaaehtoisia Amiga-harrastajia, jotka ovat ilmaisseet halukkuutensa auttaa muita Amiga-käyttäjiä tuntemissaan asioissa puhelimen tai sähköpostin välityksellä.

Palvelu on toiminut satunnaisella menestyksellä ja onkin parhaillaan yhdistyksen kotisivuja uudistettaessa uudelleen arvioitavana. Lista voi tutustua toisaalla lehdessä ja ainakin toistaiseksi myös Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kotisivuilla osoitteessa <http://batman.jytol.fi/~saku/> tai <http://tzimmerla.tky.hut.fi/saku/>.

Jos olet ollut tyytyväinen palveluun, olet hyödyntänyt apuaan tarjonneiden ohjeita ja haluaisit nähdä gurut toiminnassa jatkossakin, haluaisit mukaan gurujen listalle tai sinulla on muuta kommentoitavaa, lähetä aiheesta sähköpostia allekirjoittaneelle osoitteeseen siren@mikrobitti.fi.

1.57 Suomen Amiga-tapahtumakalenteri

<=====>

Suomen Amiga-tapahtumakalenteri

<=====>

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

Aika	Paikka	Tapahtuma	Lisätietoja
9. - 11.4.1999	Kannuksen vapaa- aikakeskus	Proxy '99	Tietokonetapahtuma, jossa myös Amiga on mukana.

<http://www.proxy.kannus.fi/>

4.9.1999 Tiedekeskus Heureka, Saku 99
Vantaa

Vuoden suurin Amiga-
tapahtuma Suomessa.

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

1.58 amiga_gurut

<=====>
Suomalaiset Amiga-gurut

<=====>

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

Amiga-aiheisen ongelman iskiessä voit kääntyä seuraavien henkilöiden puoleen. Listan henkilöt ovat ilmoittaneet halukkuutensa auttaa ongelmatilanteissa. Jos tunnet Amigan ja haluat mukaan listalle, lähetä sähköpostia osoitteeseen siren@mikrobitti.fi. Suomen Amiga-käyttäjät ry. ei vastaa listan henkilöistä tai heidän neuvoistaan.

Nimi	Puhelin	Sähköposti / Aihepiirit
Timo Kempaala	(09) 754 3010	-
Teemu Kärkkäinen	(09) 857 3559	Amiga 4000 ja äänikortit. wizor@xgw.fi
Valtteri Murto	040-568 2765	Mystiset guruilut, SCSI- oheislaitteet, system- ja hardware-patchit. valtteri.murto@mbnet.fi Amiga 4000(T), levyasemat, kiintolevyt, Cybervision 64/3D ja monitorit.
Timo Orava	050-359 3722	timpsa@nettilinja.fi Amiga 1200, tornitus, käyttöjärjestelmän virittely, IDE- kiintolevyt, Internet, pelit ja ohjelmat.
Janne Pikkarainen	(09) 805 5903, 040-568 2558	janne.pikkarainen@mbnet.fi Workbenchin virittely, koneen sekoiluongelmat, renderöinti, kuvankäsittely, purkkiohjelmistot, Internet, tietoliikenne ja ajurit.
Pauli Porkka	-	pporkka@iki.fi Äänikortit.
Linus Silvander	(02) 454 4443	linus@icenet.fi Yllättävät guruilut, koneen ohjelmistojen virittely, Internet ja ohjelmat. Myös ruotsiksi.
Janne Sirén	-	siren@mikrobitti.fi Ajankohtaiset aiheet ja Suomen

Amiga-toiminta.

1.59 Töitä tarjolla

<=====>
Töitä tarjolla

<=====>

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

Älä kysy mitä Suomen Amiga-käyttäjät ry. voi tehdä sinun hyväksesi, vaan mitä sinä voit tehdä Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hyväksi!

Tarvitsemme joukkoomme uutta verta ja näkemyksiä. Tuleva Saku 99 -tapahtuma sitoo jo tällä hetkellä käytettävissä olevat resurssimme kokonaan. Tapahtuman rakentamisen ohessa ja itse tapahtuman jälkeenkin on kaikenlaista yhdistyksen toimintaan liittyvää tekemistä, eikä ole mikään salaisuus, että yhdistystoiminta hiipuu ilman aktiivisia jäseniä.

Jos sinulla on haluja ja kykyjä tulla mukaan Suomen Amiga-käyttäjät ry:n vapaaehtoiseen toimintaan, niin tästä selviää mitkä työtehtävät kaipaavat kipeästi vastuuntuntoista ja luotettavaa tekijää.

Odotamme sinulta motivaatiota ja innostusta tehdä loppuun sen minkä aloitat. On hyvä, että jaetut tehtävät hoituvat sinulta itsenäisesti.

Tarjoa itseäsi ja kerro erikoisosaamisestasi, jotta sinulle löytyisi kykyjäsi vastaavia tehtäviä, sekä juuri sellaisia jotka ovat sinulle mieleisiä.

Mitä siis voisit tehdä?

- Sakun levykelehden koodiin tarvitaan tuki HAM6-kuville
- Saku 99:n erilaiset avustustehtävät
- Graafikkoja, muusikkoja ja koodaajia Saku 99 -introlle
- Sakun kotisivuille Päivän namupalat -kirjoittajia

Tarjoa omat ideasi, työpanoksesi ja etenkin ylimääräinen energiasi yhdistystoiminnalle! Jos joku näistä mainituista tehtävistä sopii sinulle kuin nenä päähän, niin älä enää epäröi hetkeäkään, vaan ota yhteys:

Janne Sirén, siren@mikrobitti.fi

1.60 Posti

<=====>
Posti

<=====>

Saku-lehden parantelemiseen kun kaivataan kovasti vinkkejä, niin tässä olisi yksi. Lehtihän olisi tietenkin paljon parempi, kun olisi enemmän ohjelma- ja peliarvosteluita, joten nimitetään ohjelma- ja pelitoimittajat. Tällöin monet yhtiöt voisivat lähettää tuotoksiaan Sakuun arvosteltaviksi kyseisille toimittajille, kun ne lähetettäisiin virallisille lehden edustajille eikä millekään pimeille tyypeille, jotka saattavat kirjoittaa lehteen jotain.

Monet yhtiöt eivät todellakaan ole niin pihejä arvostelukopioiden jakelemisen suhteen kuin monet ihmiset luulevat. Amigisteista löytyisi varmasti ihmisiä, joilla on aikaa homman hoitamiseen, varsinkin kun houkutteena ovat ne ohjelmat tai pelit, jotka saa itselleen - esteenä lienee ollut tähän mennessä luulo ettei hommille löydy tekijöitä. Ei tietenkään olla ahneita; Aminetin uutuuudet arvosteluun myös! :)

Toki lehden ilmestymisväliä voisi samalla vähentää kahteen kuukauteen (eikös se nykyään ilmesty neljä kertaa vuodessa? :), jolloin se vaikuttaisi vähemmän joltakin pikkuyhdistyksen minilehdeltä - näin niitä arvosteltavia tuotteita saattaisi tulla enemmänkin... :)

Renne Nissinen

Vastaus:

Kiitos ehdotuksestasi. Julkaisuväliä, kuten myös muita kunnianhimoisempia suunnitelmia lehden sisällön kehittämiseksi on kuitenkin jouduttu unohtamaan, sillä ehtiviä ja osaavia kirjoittajia ei yksinkertaisesti ole tarpeeksi. Lehden julkaiseminen puolityhjänä joka toinen kuukausi ei ole ratkaisu, se saa meidät näyttämään vielä huonommalta.

Ratkaisu on kehittää lehden sisältöä aktiivisten ja vastuuntuntoisten kirjoittajien kautta. Kun meillä on kuukaudesta ja numerosta toiseen hyvin toimiva omavarainen lehti, uskalletaan varmasti testimateriaalia ruveta haalimaan ulkomailtakin. Toistaiseksi ei kuitenkaan olisi mitään takeita sille, että kukaan ehtisi arvostelukappaleista niiden ansaitsemaa juttua kirjoittamaan.

Niin hyvältä kuin toimintamme muuten näyttääkin, tekijäpula on todellinen ongelma. Olemme avanneet kotisivuillemme ja lehteen uuden Töitä tarjolla-palstan, jota tarkkailemalla voi kukin löytää vapaaehtoistoita tehtäväksi. Lehdessä on myös Haluttuja aiheita -osasto, joka listaa Saku-lehteen toivottuja artikkeliaiheita. Yhtä tärkeää on kuitenkin olla oma-aloitteinen, tarjotkaa apuanne ja ideoitanne!

Saku-lehteä koskevat ehdotukset kannattaa suunnata päätoimittaja Anu Seilonen postilaatikkoon (thoriel@sci.fi). Yhdistystä ja tapahtumia koskevat tiedustelut tulee lähettää varapuheenjohtaja Janne Sirénille (siren@mikrobitti.fi).

Janne Sirén

Saku pyrkii asiantuntijoiden avulla selvittämään ongelmiasi ja vastaamaan palautteeseesi Posti-palstan kautta. Voit lähettellä mielipiteitä ja kysy-

myksiäsi 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)

1.61 Sakutori

<=====>
Sakutori

<=====>

Myydään:

Catweasel Z-II MK2. Siis Zorro-väylään tuleva Buddhan ja Catweaselin yhdistelmä. Ja Buddhan on IDE-ohjain, jossa on 3 IDE-liitintä eli korttiin saa peräti kuusi IDE-laitetta! Catweasel on sama kortti kuin A1200:n Catweasel, mutta tässä Z-II-paketissa se tulee kiinni Buddhaan (joten kellokaapelia ole). Catweasel on floppy-ohjain, johon voi liittää esim. PC:n HD-levarin ja käyttää PC:n 1,44 Mt:n ja Amigan 1,76 Mt:n HD-diskettejä. Jari Honkosen/Esa Lyttisen testaama ja täysin toimivaksi havaitsema. Hintapyyntö 600 mk.

"PC:n" sisäinen HD-levari Panasonic JU-257A606P, ollut vain testikäytössä (minulla ja Lyttisellä), hyvä asema Catweaseliin. Hp. 120 mk.

AmigaOS 3.1 A500/B2000:lle. Siis A500:een ja B2000:een sopiva Kickstart-ROM-piiri, kaikkiin koneisiin sopivat DD-levykkeet ja manuaalit. Hp. 395 mk.

Ulkoinen lisälevyasema, 880 kt, sopii kaikkii Amigoihin. Täysin käyttämätön, tehtaalla kääritty muovikelmu on vielä ehjä. Hp. vain 200 mk!

A500:n poweri, sopii myös muihin pikku-Amigoihin. Muuntajamalli, ehjä. Kaupan päälle 2 kpl viallista A500:n hakkuripoweria. Hp. 100 mk.

Piuha, toisessa päässä 6-pin DIN ja toisessa 23-napainen. Siis 1084:n mukana tullut alkuperäinen monitoripiuha. Hp. 80 mk.

Sisäinen levyasema (df1:, 880 kt) Amiga 2000:een. Käytetty mutta toimiva. Hp. 100 mk.

SCSI-ohjain + 105Mt kovalevy, sopii B2000:een (pitäisi toimia kaikissa muissakin Zorro-väyläisissä Amigoissa). Hp. 250 mk.

Amiga Format -lehtiä n. 40 kappaletta ja muutama Amiga World ja CU Amiga -lehti. Suurimmassa osassa coverdiskit tallella. Hinta 25 mk/kpl (nämä sentään maksavat uutena n. 60 mk).

SIMM 8 Mt EDO. Ollut turbossa, mutta Lyttisen mukaan tämä toimii. Hp 80 mk.

B2060 turbo. Ei toimi, itse CPU-osa on kuulemma ehjä mutta FPU on hukkunut jonnekin, ja itse kortissa on jotain vikaa koska mykkä. Osta vaikka koriste-esineeksi... Hinta: tarjoa, kaikki huomioidaan.

B2000. 1 Mt Chip (Fat Agnus siis), ECS-Denise (VGA-tilat siis), KS 1.3. Nykyisessä kokoonpanossa täysin toimiva, toimi myös KS 3.1 -kokoonpanossa. Paitsi että turbo toimi ensin 5 MHz:llä ja takuukorjauksen jälkeen 0 MHz:llä, joten saattaa olla jotenkin viallinen. Hp. 500 mk.

4 Mt Memory Master muistikortti B2000:een (sopinee myös kaikkiin muihin Zorro II -väyläisiin). Hp. 150 mk.

VGA-adapteri (siis palikka jolla saat "PC-monitorin" kiinni Amigan D23-liittimeen). 2 kpl, toinen alkuperäinen Commodore-tuote, toinen joku Microvitec-viritys. Hp. 150 mk / 80 mk.

A1200:n näppis + muovikuoret. Hinta 70 mk.

Vanhoja pelejä, tietysti alkuperäisiä. Hinnat alk. 5 mk/kpl.

Jos kiinnostaa, laita e-mailia osoitteeseen tjt@mbnet.fi.

Myydään:

Hyväkuntoinen Amiga 3000, sis. AmigaOS 3.1, WarpEngine 68040/33 MHz turbo, 64 Mt Fast, 2 Mt Chip, 1 Gt SCSI-II-kiintolevy, 14" VGA-näyttö, 4 Zorro III -väylää, scandoubler, flickerfixer, 2 SCSI-ohjainta, näppis, hiiri, levykeitä, kirjoja jne. Kysy lisää!

Hintapyyntö 5000 mk, mutta siitä voidaan vielä keskustella...

Tiedustelut: rush@mbnet.fi tai soita (05) 367 5919 ja kysy Jannea!

Myydään:

Blizzard 1260 -turbokortti, 68060/50 MHz, 16 Mt Fast, vajaan vuoden vanha, autoni hajoamisen takia! Hp. 2500 mk.

Amigan CD-levyjä:

- Amiga Format CD 19 (Music Meltdwn), 30 mk
- Amiga Format CD 26 (mm. kokonainen PPaint 7), 50 mk
- CU Amiga CD 17 (kokonaisena PC Task 3.1, Dirwork 2.1, Voyager, +CD:llä WB Icon Special), 30 mk
- CU Amiga CD 18 ("WB enchancer special + kokonainen PPaint 6.4), 30 mk
- CU Amiga CD 19 (kokonaisena Scala MM 300!), 50 mk

Pelejä:

- Liberation - Captive 2 AGA, 40 mk
- Beneath A Steel Sky, 40 mk
- Dune, 30 mk

Muuta:

- Hanna Barbera Animation Workshop (simppele animointiohjelma), 100 mk
- A1200 virtalähde, 50 mk

Email: JetLi@gnwmail.com

Puh.: 050 303 3417 tai koti (015) 369 385

Jari Fagerlund, Mikkeli

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)

1.62 Errata

<=====>
Errata

<=====>

Saku #27:n Yhdistystoiminta-artikkeli sisälsi vanhentunutta tietoa mm. jäsenmaksuista. Ajan tasalle saatettu tietopaketti löytyy tästä numerosta.

AmigaGuide-Saku #27:sta puuttui yhdistyksen hallituksen kokouksen 4/1998 muistio. Kokousmuistio lisättiin myöhempään korjattuun painokseen.

Saku #27:n artikkelissa "Elokuvatietokanta Amigalle CD:llä" kerrottiin yleistietoa mainiosta Internet Movie Databasesta ja sen asentamisesta omalle koneelle. Artikkelissa mainittu CD-R-levitys eli tietokannan myynti CD-levynä on kuitenkin lisenssissä kielletty ilman Internet Movie Database Ltd:n kirjallista lupaa, joten siltä osin artikkelissa annetut tiedot ovat virheellisiä.

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)

1.63 Sakunetin virallinen nodetilanne 28.3.1999

Sakunetin virallinen nodetilanne 28.3.1999:

F1 (Flags): N = Uusi tuleva BBS, P = Privaatti, M = Mail-gate (ei BBS)
 D = BBS on tilapäisesti poissa linjoilta (down)

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.

Muutoksia: -

Uusia: -

Poistuneita: Radioactive BBS (65:40/5)

Node	F1	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	Demonic Obsession	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
65:41/1		40/1	Gurulandia	Atte Lehtinen	03-7844365	Lahti
65:50/1	5	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 2 privaattisysteemiä, tilapäisesti down 1 systeemi.

```
*****
* HUOM: Flageilla (N, M tai P) varustettuihin systeemiin ei saa soitella *
* ilman erillistä sopimusta ko. paikan sysopin kanssa!! Tätä listaa *
* ei saa käyttää purkkilistana, vaan se on tarkoitettu esim. osoite- *
* listaksi NetMailia lähetettävälle käyttäjille ja yleiseksi infoksi *
* verkon rakenteesta. *
*****
```

1.64 Tulossa

<=====
Tulossa

<=====

Saku #29 (3/99) ilmestyy 4. heinäkuuta, 1999.

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

1.65 Haluttuja aiheita

<=====
Haluttuja aiheita
Anu Seilonen

<=====

- * 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)