

Saku23

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Saku23		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 22, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Saku23	1
1.1	AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Etusivu	1
1.2	AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Toimitukselliset	1
1.3	AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Ajankohtaiset	2
1.4	AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Saku 97	2
1.5	AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Testit	2
1.6	AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Pelit	3
1.7	AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Sekalaiset	3
1.8	AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Kotisivuilta	3
1.9	AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Vakiot	4
1.10	AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Hinnastot	4
1.11	Teknisiä ongelmia?	4
1.12	Pääkirjoitus	5
1.13	Toimitus	6
1.14	Organisaatio	7
1.15	Kevätpöytäkirja	8
1.16	Vuosikokous 1997	10
1.17	Hallitus kokoontui	16
1.18	Toimittaja lomalla	16
1.19	Liity jäseneksi!	17
1.20	Uutiset	18
1.21	Motorola Inside '97	27
1.22	RC5-kilpailu	30
1.23	Amigat Vantaalla	33
1.24	Pelikilpailut	34
1.25	Kyselyn tulokset	35
1.26	Palautetta	36
1.27	Erikoisnumero	38
1.28	Atéon A1200-torni	39
1.29	Canon BJC-4200	41

1.30	CGXDPMS	42
1.31	Delfina Lite	42
1.32	Delfina Lite	45
1.33	Global Experience	47
1.34	Nokia 417TV	48
1.35	Scion Genealogist	52
1.36	Breathless	53
1.37	Foundation	53
1.38	NetHack	54
1.39	Nintendo 64	57
1.40	Pelivinkkeli	59
1.41	The Strangers AGA	60
1.42	Hiiren syyshuolto	61
1.43	Lasken, en housuun	63
1.44	Lightwave-perusteet	64
1.45	Saku-sarjakuva	66
1.46	Scifillä Netiin	66
1.47	Tamagotchi hoitoon	67
1.48	Kävijämäärät	68
1.49	Päivän namupaloja	68
1.50	Viimeiset sanat	93
1.51	Posti	96
1.52	Sakutori	98
1.53	Errata	99
1.54	Sakunet	100
1.55	Tulossa	101
1.56	Amiga-jälleenmyyjät	101
1.57	Gentle Eye Ky	102

Chapter 1

Saku23

1.1 AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Etusivu

```
<=====>
Etusivu      Toimitukselliset    Ajankohtaiset    Saku 97      Testit
Pelit        Sekalaiset           Kotisivuilta     Vakiot       Hinnastot
<=====>
```

« AmigaGuide-Saku »

4/97 #23 - 26. marraskuuta, 1997

Kansikuva - Taustamusiikki

Pääkirjoitukset

Janne Siren Väliaikainen päätoimittaja

Muuta

Miten saan kuvat ja taustamusiikin toimimaan?

1.2 AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Toimitukselliset

```
<=====>
Etusivu      Toimitukselliset    Ajankohtaiset    Saku 97      Testit
Pelit        Sekalaiset           Kotisivuilta     Vakiot       Hinnastot
<=====>
```

Toimitus -

Organisaatio -

Kevätpöytäkirja -

Vuosikokous 1997 -

Hallitus kokoontui Janne Pikkarainen

Toimittaja lomalla -

Liity jäseneksi! Tomi Jaskari, Janne Siren

1.3 AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Ajankohtaiset

```
<=====>
Etusivu      Toimitukselliset    Ajankohtaiset    Saku 97    Testit
Pelit        Sekalaiset          Kotisivuilta     Vakiot     Hinnastot
<=====>
```

Uutiset Anu Seilonen

Motorola Inside '97 Valtteri Murto

RC5-kilpailu Janne Jalkanen

1.4 AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Saku 97

```
<=====>
Etusivu      Toimitukselliset    Ajankohtaiset    Saku 97    Testit
Pelit        Sekalaiset          Kotisivuilta     Vakiot     Hinnastot
<=====>
```

Amigat Vantaalla Janne Pikkarainen, Janne Siren

Pelikilpailut Janne Siren

Kyselyn tulokset Tomi Jaskari, Janne Siren

Palautetta -

Erikoisnumero Janne Siren

1.5 AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Testit

```
<=====>
Etusivu      Toimitukselliset    Ajankohtaiset    Saku 97    Testit
Pelit        Sekalaiset          Kotisivuilta     Vakiot     Hinnastot
<=====>
```

Atéon Al200-torni Pertti Liukkonen

Canon BJC-4200 Janne Pikkarainen

CGXDPMs Simo Tuominen

Delfina Lite Teijo Liiri

Delfina Lite	Timo Kemppaala
Global Experience	Kari-Pekka Koponen
Nokia 417TV	Risto Räikkä
Scion Genealogist	Teemu Valkeapää

1.6 AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Pelit

<=====>
Etusivu Toimitukselliset Ajankohtaiset Saku 97 Testit
Pelit Sekalaiset Kotisivuilta Vakiot Hinnastot
<=====>

Breathless	Jarmo Laakkonen
Foundation	Janne Pikkarainen
NetHack	Sami Kettunen, Kasse Korhonen
Nintendo 64	Jouko Kieho
Pelivinkkeli	-
The Strangers AGA	Janne Pikkarainen

1.7 AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Sekalaiset

<=====>
Etusivu Toimitukselliset Ajankohtaiset Saku 97 Testit
Pelit Sekalaiset Kotisivuilta Vakiot Hinnastot
<=====>

Hiiren syyshuolto	Oskari Raunio
Lasken, en housuun	Petri Keckman
Lightwave-perusteet	Janne Pikkarainen
Saku-sarjakuva	Oskari Raunio
Scifillä nettiin	Teemu Valkeapää
Tamagotchi hoitoon	Joona Pöhö

1.8 AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Kotisivuilta

```

<=====
Etusivu      Toimitukselliset    Ajankohtaiset    Saku 97      Testit
Pelit        Sekalaiset          Kotisivuilta     Vakiot       Hinnastot
<=====

```

Kävijämäärät Janne Siren

Päivän namupaloja -

Viimeiset sanat Janne Siren

1.9 AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Vakiot

```

<=====
Etusivu      Toimitukselliset    Ajankohtaiset    Saku 97      Testit
Pelit        Sekalaiset          Kotisivuilta     Vakiot       Hinnastot
<=====

```

Posti -

Sakutori -

Errata Janne Siren

Sakunet -

Tulossa -

1.10 AmigaGuide-Saku #23 (4/97) - Hinnastot

```

<=====
Etusivu      Toimitukselliset    Ajankohtaiset    Saku 97      Testit
Pelit        Sekalaiset          Kotisivuilta     Vakiot       Hinnastot
<=====

```

Amiga-jälleenmyyjät Simo Koivukoski, Janne Siren

Gentle Eye Ky -

1.11 Teknisiä ongelmia?

Käytössä pitää olla SAKUVIEW- ja SAKUPLAY-nimiset ohjelmat tai aliakset, jotka hyväksyvät näytettävän kuvan tai soitettavan moduulin tiedostonimen komentorivillään.

* * *

Ilmeisesti joillain eivät kuvat näy vaikka SAKUVIEW onkin oikein asetettu. Vikaan saattaa auttaa seuraava toimenpide:

1. Siirry Shellissä Sakun hakemistoon.

2. Kirjoita seuraavat komennot:

```
Echo MultiView Saku.guide >Saku  
Rename Saku.guide.info Saku.info
```

3. Aseta Workbenchista Saku.infon default tool seuraavaksi: IconX

Kiitos vinkistä Renne Nissiselle.

1.12 Pääkirjoitus

```
<=====>  
Pääkirjoitus  
Janne Siren  
<=====>
```

Saku #23 (4/97) - 26. marraskuuta, 1997

"We have a chance to turn the pages over
We can write what we wanna write..."

Näillä sanoin alkaa mm. John Farnhamin aikoinaan esittämä You're The Voice. Sakun sivuilla emme ole pelastamassa maailmaa, enkä suinkaan halua viedä laulun sanomaa ihmiskunnan kannalta tärkeistä asioista globaalilla skaalalla loppujen lopuksi aika vähäpätöisen juttuun, mutta en silti malta olla vertailematta.

You're The Voicen sanoma on yksinkertaisuudessaan niin kaunis: meillä on mahdollisuus muuttaa maailmaa. Meidän ei tarvitse alistua siihen muottiin, jonka yhteisö meille on asettanut, me voimme kääntää historian lehteä ja kirjoittaa mitä ikinä haluamme. Ja minä istun tässä ja nyt kirjoittamassa juuri sitä mitä haluan. Tekstini tuskin kääntää sivuja (se jääköön sinulle) tai siirtää vuoria (ja tämä maankuoren laattaliikunnoille), mutta sitä suuremmalla syyllä kirjoitan.

"You're the voice, try and understand it
Make a noise and make it clear..."

Tuskin kuluu päivääkään, jolloin en ihmettelisi Amiga-yhteisön elinvoimaa. Opintojeni ja työni puolesta liikun paljon valtavirtaa myötäilevien tahojen vaikutuspiirissä ja olen ennenkin nähnyt innostunutta suhtautumista työhön ja harrastuksiin, mutta me amigistit painimme kyllä aivan omassa sarjassamme. En vuosien jälkeen ole vieläkaan aivan sisäistänyt sitä vetovoimaa, minkä vähemmistön asema tuntuu luovan. Mikä saa ihmisen tietoisesti tekemään elämänsä hankaloittavia valintoja? Sillä myönnettävähän se on, Amigan omistaja on ainakin toistaiseksi tuomittu takkuileviin postimyyntiostoksiin, hankaliin takuu- ja huoltojärjestelyihin, puhumuttakaan korkeista hinnoista ja vaatimattomista valikoimista. Vai ovatko nämä sittenkin vain sen niinkutsutun mainstreamin luomia illuusioita?

Ei Amiga ole enää pitkään aikaan ollut mukavuusratkaisu käytännölliseltä

kannalta. Se on ollut mukavuusratkaisu käytön kannalta. Uskon ja tunnen edelleen Amigan päihittävän kilpailijansa käyttömukavuudessa ja tehokkuudessa. Ohjelmat ja tekniikkakin laahaavat monelta osin jäljessä, mutta perustuntuma hakee vieläkin vertaistaan. Ehkä se on vain vanhaa tottumusta, mutta viereinen PC ei yksinkertaisesti vie samalla tavalla mukanaan.

"With the power to be powerful
Believe it, we can make it better..."

Loppujen lopuksi kaikkein parasta Amigassa on mielestäni kuitenkin sen ympärillä pyörivät ihmiset. Ihminen on sittenkin siinä määrin laumaeläin, että hän hakeutuu mielellään kaltaistensa joukkoon. Mutta eikö sitten olisi loogisempaa ostaa se yleisin kone ja tuntea kuuluvansa siihen suureen joukkoon? Ehkä, mutta minä en ainakaan vielä yli kolmen vuoden PC:n omistuksen jälkeen ole tuntenut minkäänlaista yhteenkuuluvaisuuden tunnetta.

PC on massalaitte, se on kodinkone siinä missä televisiokin. Vaikka naapurillani on televisio, ei se tarkoita että meillä olisi kerrassaan mitään yhteistä. Sama koskee yhä enenevässä määrin PC:tä. Mutta mitä jos naapurillani olisi Amiga - enkä nyt tarkoita sitä vanhaa viissatasta pölyttymässä sängyn alla - asia olisi aivan toinen. Amigasta on muodostunut vähän samankaltainen ihmisiä yhdistävä harrastus kuin radioamatööritoiminta, jota sitäkin olen onnekseni saanut seurata varsin läheltä.

Maalaan tahallani kärjistetyn idealistista kuvaa amigisteista. Totuus on, että joukkoon mahtuu myös paljon ei-toivottua ristiriitaa. Kokonaisuutena käsissämme on kuitenkin yhteisö, jossa kaikilla on mahdollisuus vaikuttaa. Amiga-piireissä oma äänensä on helppo saada kuuluviin, se kun ei huku miljoonien muiden piipitykseen (pun intended). Toisaalta kukaan ei tule ojentamaan tulevaisuutta meille hopeatarjottimella, joten kaikki lähtee meistä itsestämme.

Näenkin Amigan haasteena, jonka menestykseen voin konkreettisesti vaikuttaa. Kun saamme ensin äänemme kuuluviin omissa ympyröissämme, jonain päivänä huutomme ehkä kuulevat muutkin.

"Sing it!
You're the voice, try and understand it..."

Janne Siren

1.13 Toimitus

<=====>
Toimitus

<=====>

Päätoimittaja: Esa Heikkinen

Väliaikainen päätoimittaja: Janne Siren

Oikoluku: Anu Seilonen

Kansi: Janne Siren Musiikki: Tuomas Toikkanen

AmigaGuide-version toimittaja: Jari Ristiranta

Internetissä ilmestyvän HTML-version toimittaja: Jouni Airaksinen

Amphibian kehitystyö: Tomi Jaskari

Tekstinmuotoiluohjelma: Riku Puustinen

Kaikki julkaistut artikkelit (ellei toisin mainita tai ole sovittu) ja Saku-lehdet ovat copyright © 1993-1997 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 voida julkaista. Emme pysty kehittämään lehteä ilman mahdollisuutta vaikuttaa sen ulkoasuun. Tekstien tulee olla toimituksessa muotoilemattomina (ilman tavutusta) viimeistään viikkoa ennen julkaisua.

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

Materiaalin saat varmimmin perille ottamalla yhteyttä päätoimittajaan:

Saku
c/o Esa Heikkinen
Vilhulantie 6 A 6
76850 Naarajärvi

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

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

1.14 Organisaatio

<=====>
Suomen Amiga-käyttäjät ry.

<=====>

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n perustamiskirja allekirjoitettiin syyskuussa 1994 ja nykyisin yhdistys on virallisesti yhdistysrekisterissä. Jäsenmaksun (50 markkaa vuodeksi 1998) voi maksaa yhdistyksen tilille (muista liittää mukaan nimesi ja yhteystietosi) ja se sisältää äänioikeuden yhdistyksen kokouksissa. Saku-lehden toimitus postitse kotiin vuoden ajan maksaa toiset 50 markkaa.

Yhdistys aloitti epävirallisen toimintansa jo vuonna 1993 Suomen Amiga-käyttäjien unionin nimellä. Tuolloin julkaistiin ensimmäinen Saku-lehti ja sittemmin lehteä on ilmestynyt jo yli kaksikymmentä numeroa useassa eri muodossa, kerran kokeiluluontoisesti jopa paperilla. Suomen Amiga-käyttäjät ry. on myös järjestänyt neljä kokousta, joista viimeisimmän yhteyteen pystytettiin Saku 97 -tapahtuma. Lisäksi yhdistys ylläpitää kotisivuja Internetissä sekä omaa Fidonet-tyylistä verkkoa, Sakunetiä.

Yhteystiedot

Pankkitili: Merita Vantaa-Koivukylä 150630-100355

Viitenumero vuoden 1998 jäsenmaksulle: 1998 108

Suomen Amiga-käyttäjät ry. Internetissä:

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

Tomi Jaskari, puheenjohtaja - tmjj@iki.fi

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

Janne Siren, varapuheenjohtaja - siren@mikrobitti.fi

Esa Heikkinen, Saku-lehden päätoimittaja - oh4kju@sci.fi

Saku-lehden kotipurkki ja Sakunet-verkon keskus:

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

Yhdistyksen sihteeri:

Veli-Matti Vuorensyrjä
Rautkalliontie 7 F 72
01360 Vantaa

Puhelin: (09) 874 3554

1.15 Kevätpöytäkirja

<=====>

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kevätkokouksen pöytäkirja, 1997

<=====>

Osallistujat

Janne Sirén, Janne Pikkarainen, Tapani Tanskanen, Markus Lehtinen, Simo Koivukoski, Oskari Raunio, Tomi Jaskari, Jarmo Salminen, Eero Hänninen, Marko Raina ja Kari Ahonniska.

Kokouksen avaaminen ja toimihenkilöiden nimeäminen

Kokous avattiin kello 13.10 tiedekeskus Heurekan ryhmätyötiloissa Vantaalla 24.5.1997. Kokouskutsut oli lähetetty jäsenille postitse, lisäksi kokouksesta oli tiedotettu uutisryhmissä, purkeissa ja yhdistyksen kotisivuilla.

Kokouksen puheenjohtajaksi valittiin Tomi Jaskari, sihteeriksi Janne Sirén, pöytäkirjantarkistajiksi Marko Raina ja Kari Ahonniska. Ääntenlaskijoita ei kokouksen pienuuden vuoksi valittu.

Kokouksen laillisuus ja päätösvaltaisuus todettiin sekä hyväksyttiin työjärjestykseksi kokouskutsun esityslistan kohdat 5-13.

Toimintakertomus, talousarvio ja jäsenmaksu

Yhdistyksen sihteerin poissaollessa tilinpäätöstä, vuosikertomusta ja tilintarkastajien lausuntoa ei voida esittää eikä myöskään vahvistaa. Näin ollen tilinpäätös päätettiin esittää myöhemmin. Todettiin myös, ettei reaalista mahdollisuutta EU-tukeen tai muihin ulkopuolisiin rahasampoisiin taida olla. Vuonna 1996 Saku ilmestyi syksyyn asti säännöllisesti viisi kertaa.

Menot:

- 500 markan palkinto musiikkikilpailun voittajalle.
- Tilinhoitomaksut.
- Kolmen Amiga-laitteiston osto yhdistykselle.

Tulot:

- 63 jäsenen jäsenmaksut.

Jäsenmaksuksi vuodelle 1997 vahvistettiin 50 markkaa. Samoin tilausmaksun suuruudeksi vahvistettiin 50 markkaa. Tilaus jatkuu joustavasti aina muutaman numeron seuraavalle vuodelle, vaikka uutta tilausta ei olisi vielä maksettu.

Entinen hallitus jatkaa, koska vastuuvapautta ei myönnetty. Hyväksyttiin hallitukselle suositus kokoontua pari viikkoa ennen jokaisen Sakun ilmestymistä. Tilintarkastajan ja hänen varamiehensä valinta, sekä hallituksen vaali päätettiin siirtää syyskokoukseen.

Keskustelua yhdistyksen uskottavuudesta ja jatkosuunnitelmista

Yhdistyksen uskottavuudesta ja jatkosuunnitelmista keskusteltiin vilkkaasti. Todettiin Sakun ilmestyminen säännöllisesti, ennalta ilmoitettuinä päivämäärinä tärkeäksi yhdistyksen ja lehden uskottavuudelle. Kokouksessa esitettiin myös toivomus nostaa materiaalin julkaisukynnystä ja

valiteltiin muutamissa viime numeroissa esiintyneitä Amiga-vastaisia artikkeleita. Muistutettiin Sakun olevan Amiga-, ei PC-lehti.

Todettiin myös yhdistyksen tarvitsevan uutta potkua ja innostusta. Ihmiset pitäisi saada liikkeelle, esimerkiksi kehittämällä vuosikokouksen yhteyteen porkkanoita. Keskusteltiin myös mahdollisuudesta auttaa ja olla paremmin yhteydessä Amiga-yrityksiin.

Esittelyssä ja kommentoitavana yhdistyksen uudet kotisivut

Esiteltiin yhdistyksen uusittuja kotisivuja, joiden tarkoituksena on parantaa yhdistyksen julkisuuskuvaa tarjoamalla reaaliaikaisemman ja vakaamman yhteyskanavan. Kotisivu-uudistuksesta on vastannut Janne Sirén, apunaan Janne Pikkarainen ja Jari Karjalainen, jotka ovat tehneet kotisivuille ohjelmaesittelyitä ja Amiga-vinkkejä. Kotisivut ovat osoitteessa <http://batman.jytol.fi/~saku/>.

Muut esille tulevat asiat

Keskusteltiin mm. yhdistyksen logosta, asiasta joka on ollut pöydällä jo pitkään. Yksi mahdollisuus olisi käyttää Jari Jokivuoren Sakun kanteen aikoinaan piirtämää atleettisammakkoa, ehkäpä vihreän sijaan sinisellä. Mietittiin myös mahdollisuutta järjestää vuosikokouksen yhteyteen Saku 97 -tapahtuma, jossa olisi kokouksen lisäksi Amiga-yrityksiä esittelemässä tuotteita, ensiapunurkka Amiga-ongelmien ratkomiseen, kilpailuja, jne.

Huomautettiin tilinhoitomaksujen olevan merkittävä menoerä, jota itse kukin voi vähentää käyttämällä viitenumeroita jäsenmaksuja maksaessaan. Lopuksi arvottiin Broadline Oy:n lahjoittama Wizard-hiiri kokoukseen osallistuneiden kesken. Onnettarena toimi Tomi Jaskari ja hiiren voitti Marko Raina.

Kokouksen päättäminen

Kokous päätettiin 14.40.

Tomi Jaskari Janne Sirén
puheenjohtaja sihteeri

Pöytäkirjan tarkastus

Olemme tarkistaneet pöytäkirjan ja todenneet sen vastaavan kokouksen kulkua.

Kari Ahonniska Marko Raina
pöytäkirjantarkastaja pöytäkirjantarkastaja

1.16 Vuosikokous 1997

<=====>
Vuosikokous 1997

<=====>

SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY

PÖYTÄKIRJA

27.9.1997

YHDISTYKSEN VUOSIKOKOUS 1997

Aika 27.9.1997 klo 15.55 - 17.00

Paikka ryhmätyötila C, Heureka, Tiedepuisto 1, Vantaa

Läsnä Tomi Jaskari pj.
Janne Siren siht.
59 yhdistyksen jäsentä/vierailijaa (liite 1)

1

Kokouksen avaaminen ja toimihenkilöiden nimeäminen

Kokous avattiin kello 15.55 tiedekeskus Heurekan ryhmätyötilassa C Vantaalla 27.9.1997. Kokouskutsut oli lähetetty jäsenille postitse, lisäksi kokouksesta oli tiedotettu uutisryhmissä, purkeissa ja yhdistyksen kotisivuilla.

Kokouksen puheenjohtajaksi valittiin Tomi Jaskari, sihteeriksi Janne Sirén, pöytäkirjantarkistajiksi Harri Laitinen ja Simo Tuominen. Ääntenlaskijoita ei tarvittu.

Kokouksen laillisuus ja päätösvaltaisuus todettiin sekä hyväksyttiin työjärjestykseksi kokouskutsun esityslistan kohdat 5-11.

2

Toimintakertomus, talousarvio ja jäsenmaksu

Esitettiin tilinpäätös suullisessa muodossa ja myönnettiin edelliselle hallitukselle vastuuvapaus. Yhdistyksen taloudellinen tilanne selvitettiin suullisesti ja viitattiin yhdistyksen tiliotteisiin (liite 3), joissa on kaikki tilitapahtumat. Vastuuvapaus myönnettiin ilman tilintarkastajien lausuntoa ilman yhtäkään vastustavaa esitystä.

Seuraavan vuoden toimintasuunnitelman keskeisiksi asioiksi nousivat uusi Saku-tapahtuma ja Saku-levykelehden jatkaminen. Saku 98 kokoontuisi jo keväällä isommissa tiloissa. Saku-lehden osalta kaivattiin enemmän aktiivisuutta, kokouksen aikaan ei vielä ollut tarpeeksi artikkeleita kasassa seuraavaksi Sakuksi.

Ideoitiin myös Internet- ja pankkiyhteyslevykettä, jota voitaisiin jakaa Internet-yhteydentarjoajille. Ajatus ostaa Aminet-romppuja kirjastoille lainattavaksi todettiin rahojen tuhlaukseksi. Pohdittiin lisäksi Aminet-peillin perustamista Suomeen ja todettiin, että asiasta kiinnostuneiden kannattaa kehittää hommaa itse eteenpäin, yhdistys auttaa toki jos mahdollista.

Tuloja arveltiin tälle tilikaudelle karkeasti 5000 markkaa, jäsenmaksun ollessa 50 markkaa ja kotiinkantomaksun 50 markkaa. Tilikausitavoitteeksi asetettiin parempi kuin yhdistyksen toinen tilikausi. Menot muodostuvat tilinhoitomaksuista Meritalle, 480 mk, ja kokoustilojen vuokrasta, noin 3000 markkaa. Hallitukselle jää siis pelivaraa vielä noin 1500 markkaa.

Jäsenyyden keston tarkentaminen ja liittymisen helpottaminen asetettiin hallituksen tehtäväksi.

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen vaali

Hallitukseen valittiin sääntöjen mukaiset viisi varsinaista jäsentä ja viisi varajäsentä.

Varsinaiset jäsenet:

Tomi Jaskari (pj.)

Simo Koivukoski

Janne Pikkarainen

Janne Sirén (vpj.)

Veli-Matti Vuorensyrjä

Varajäsenet:

Timo Kemppaala

Harri Laitinen

Valtteri Murto

Marko Raina

Tapani Tanskanen

Valittiin myös tilintarkastaja ja hänelle yksi varamies.

Tilintarkastaja: Janne Lardot

Varamies: Tom Kajaslampi

Muut esille tulevat asiat

Amphibia nousi jälleen kerran keskustelunaiheeksi. Todettiin, ettei anneta sen häiritä muuta toimintaa ja toteutetaan joskus jos toteutetaan. Selvitettiin myös kokouskävijöiden keskuudessa kutsujen tavoittavuutta ja huomattiin, että vain harva oli paikalla postitse saamansa kutsun vuoksi, mikä selittynee pääasiassa elektronisen median nopeudella ja osoiterekisterimme ikääntymisellä. Elektroniset kutsut näyttelevät siis tärkeää roolia jatkossakin.

Kokouksen päättäminen

Kokous päätettiin kello 16.58.

Tomi Jaskari Janne Sirén

puheenjohtaja sihteeri

Pöytäkirjan tarkastus

Olemme tarkistaneet pöytäkirjan ja todenneet sen vastaavan kokouksen kulkua.

Harri Laitinen

Simo Tuominen

pöytäkirjantarkastaja pöytäkirjantarkastaja

Liitteet

Liite 1 - Osallistujat

Seuraavat nimet on kerätty Saku 97 -osallistujakyselyn vastauksista. Varsinaisessa kokouksessa ei kiertänyt nimilistaa.

Aki Hiltunen, Aki Laukkanen, Antti Myllys, Antti Tuominen, Bengt Wikberg, Harri Laitinen, Henrik Petäjistö, Henry Vistbacka, Ilkka Lehtoranta, Jani Höglund, Janne Jalkanen, Janne Jusula, Janne Kivilahti, Janne Lardot, Janne Pikkarainen, Janne Sirén, Jari Karjalainen, Jarmo Salminen, Joni Lapilainen, Juha Mäkinen, Juha-Pekka Ikäheimo, Juhana Uttu, Juhani Polkko, Jukka Aho, Jukka Autio, Jukka Merikanto, Jukka Piispanen, Kasse Korhonen, Marco Grönberg, Markku Uutela, Marko Raina, Markus Castrén, Mika Müller, Mikko Pynnönen, Oliver Kruusi, Olli-Pekka Kaikuaho, Oskari Raunio, Pasi Tukiainen, Paula-Christiina Wirtanen, Petrus Kimpimäki, Risto Mäki-Petäys, Risto Räikkä, Sampo Kytömäki, Simo Koivukoski, Simo Tuominen, Tapani Tanskanen, Tarmo Hattunen, Teemu Kärkkäinen, Teemu Toivola, Teppo E. Ahonen, Tero Virolainen, Timo Kemppaala, Timo Sievänen, Tom Kajaslampi, Tomi Heikkilä, Tomi Jaskari, Tuomas Hokka, Valtteri Murto ja Ville Sarell.

Liite 2 - Kokouskutsu ja esityslista

Tervetuloa Saku 97 -tapahtumaan ja Suomen Amiga-käyttäjät ry:n vuosikokoukseen! Lauantaina 27. syyskuuta järjestetään tiedekeskus Heurekassa, Vantaalla Suomen Amiga-käyttäjät ry:n neljäs yhdistyskokous. Tällä kertaa olemme järjestäneet ohjelmaa koko päiväksi ja toivotamme tervetulleiksi jäsenten lisäksi muutkin amigistit!

Ohjelmassa on mm. Amiga-uutuuksien esittelyä (esim. uusi vaihtoehtokäyttöjärjestelmä pOS PreRelease tositoimissa), linkkipelikilpailu ja palkintoja, sekä mahdollisuus tavata yhdistyksen aktiiviporukkaa ja muita amigisteja. Alustavasti mukaan on ilmoittautunut myös kolme jälleenmyyjää, joten nyt on erinomainen tilaisuus tutustua Amiga-tuotteisiin muutenkin kuin postimyyntihinnaston välityksellä!

Tapahtuma alkaa kello 11.00 ja vuosikokous kello 15.00, joten paikalle kannattaa tulla jo puolen päivän aikaan. Samalla voit halutessasi tutustua myös Heurekan näyttelyihin *. Saku 97 päättyy Heurekan sulkiessa ovensa kello 18.00. Paikka on sama kuin yhdistyksen aikaisemmilla kokouksilla. Heureka sijaitsee Vantaan Tikkurilassa ja löytyy HPY:n puhelinluettelon karttasivulta 46 ruudusta 86/57. Tilaisuus järjestetään tiedekeskuksen ryhmätyötilassa, jonne et tarvitse lippua, käynti sinne on vaatenaulakoiden ja lipunmyynnin välistä.

Vuosikokous noudattaa mahdollisimman tarkoin seuraavaa esityslistaa. Paikan päällä jaetaan tarkempaa materiaalia kokouksen ohjelmasta ja tarkennuksista esityslistaan.

1. Kokouksen avaaminen.
 2. Valitaan kokouksen puheenjohtaja, sihteeri, kaksi pöytäkirjantarkastajaa ja tarvittaessa kaksi ääntenlaskijaa.
 3. Todetaan kokouksen laillisuus ja päätösvaltaisuus.
 4. Hyväksytään kokouksen työjärjestys.
 5. Esitetään tilinpäätös, vuosikertomus ja tilintarkastajien lausunto.
 6. Päätetään tilinpäätöksen vahvistamisesta ja vastuuvapauden
-

myöntämisestä.

7. Vahvistetaan toimintasuunnitelma, tulo- ja menoarvio sekä liittymis- ja jäsenmaksun suuruus.
8. Valitaan hallituksen puheenjohtaja ja muut jäsenet.
9. Valitaan tilintarkastaja ja hänelle yksi (1) varamies, tilintarkastajan toimikausi on 1.10 - 30.9.
10. Muut esille tulevat asiat.
11. Kokouksen päättäminen.

Viimeisimmät tiedot vuosikokouksesta ja Saku 97 -tapahtumasta löydät yhdistyksen kotisivuilta Internetistä (<http://batman.jytol.fi/~saku/>). Sähköpostitse lisätietoja saa Janne Siréniltä (siren@mikrobitti.fi).

Tule mukaan ja tuo myös ystäväsi, sisäänpääsy on ilmainen!

Tomi Jaskari Janne Sirén
puheenjohtaja hallituksen jäsen

*) Heureka näyttelyn ja Verne-teatterin yhteislipun hinta on 75 markkaa. Opiskelijat, eläkeläiset ja lapset pääsevät sisään 45 markalla. Heureka ohjelmasta saa lisätietoa Internetistä osoitteesta <http://www.heureka.fi> tai puhelimitse numerosta (09) 85799.

14. syyskuuta, 1997

Liite 3 - Yhdistyksen tilikaudet

Tilikausi 1:

	Kuukausi	tulot	menot	jäsenm	kotii	lahj	tili	pank	kokou	hal	sihteer
1	loka'94	120	40	120	0	0	40	0	0	0	0
2	marras'94	420	46	420	0	0	40	6	0	0	0
3	joulu'94	1,420	61	1,380	0	40	40	21	0	0	0
4	tammi'95	320	109	240	80	0	40	69	0	0	0
5	helmi'95	400	52	240	160	0	40	12	0	0	0
6	maalis'95	300	252	180	120	0	40	12	0	0	200
7	huhti'95	0	749	0	0	0	40	9	700	0	0
8	touko'95	400	241	240	160	0	40	0	0	0	201
9	kesä'95	205	52	120	80	5	40	12	0	0	0
10	hein'95	409	49	240	160	9	40	9	0	0	0
11	elo'95	200	55	120	80	0	40	15	0	0	0
12	syys'95	1,200	46	720	480	0	40	6	0	0	0
===	=====	=====	=====	=====	=====	=====	=====	=====	=====	=====	=====
		5,394	1,752	4,020	1,320	54	480	171	700	0	401

Tilikausi 2:

	Kuukausi	tulot	menot	jäsenmaks	kotii	lahj	tili	pank	koko	halli	siht
1	loka'95	109	745	0	9	100	40	9	696	0	0
2	marras'95	240	46	120	120	0	40	6	0	0	0
3	joulu'95	360	546	180	180	0	40	6	0	0	500
4	tammi'96	2,582	949	1,860	720	2	40	9	0	900	0
5	helmi'96	1,100	4,014	600	300	200	21	18	0	3,810	165
6	maalis'96	670	555	540	130	0	40	15	0	500	0
7	huhti'96	180	70	120	60	0	40	30	0	0	0
8	touko'96	60	51	60	0	0	40	11	0	0	0
9	kesä'96	120	50	120	0	0	40	10	0	0	0
10	heinä'96	180	53	120	60	0	40	13	0	0	0
11	elo'96	0	53	0	0	0	40	13	0	0	0
12	syys'96	0	40	0	0	0	40	0	0	0	0
===	=====	=====	=====	=====	=====	=====	=====	=====	=====	=====	=====
		5,601	7,172	3,720	1,579	302	461	140	696	5,210	665

Tilikausi 3:

	Kuukausi	tulot	menot	jäsenili	til	ksut	viite	kokousk
1	loka'96	0	40			40		
2	marras'96	0	40			40		
3	joulu'96	0	40			40		
4	tammi'97	0	40			40		
5	helmi'97	60	40	60		40		
6	maalis'97	0	50			40	10.00	
7	huhti'97	60	40	60		40		
8	touko'97	0	50			40	10.00	
9	kesä'97	400	540	400		40		
10	heinä'97	150	54	100	50	40	13.75	
11	elo'97	0	53			40	13.00	

12	syys' 97	1300	740	1000	300	40		700
===	=====	=====	=====	=====	===	=====	=====	=====
		1970	1,727					

1.17 Hallitus kokoontui

```
<=====>
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen kokous
Janne Pikkarainen
<=====>
```

Kokoonnuimme Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksen jäsenten kanssa pohtimaan Sakuun liittyviä asioita. Tomi Jaskari, Janne Siren, Tapani Tanskanen, Janne Pikkarainen, Simo Koivukoski ja Valtteri Murto vaelsivat sateisena syysiltana, maanantaina 10.11.1997, Espoon keskuksessa sijaitsevaan kerhohuonetilaan juttelemaan mukavia kolajuoman ja keksien parissa. Seuraavassa lyhyt tiivistelmä siitä, mitä päätimme ja mitä puhuimme.

Sakun jäsenyyttä selkiytetään jatkossa. Jäsenyys kestää aina kyseisen jäsenyyvuoden loppuun maksuajankohdasta riippumatta. Myös kotiinkantomaksu Saku-lehdistä on voimassa vain sen vuoden loppuun. Välittömästi vuosikokouksen jälkeen voi maksaa seuraavan vuoden jäsenmaksun, mutta se ei kuitenkaan oikeuta kuluvan vuoden jäsenyyteen.

Tulevaisuudessa Saku-lehti siirtynee HTML-muotoon. Nykyisessä lehtienginessä on toki oma ainutlaatuinen tunnelmansa, mutta sen tekniset rajoitukset tulevat väistämättä vastaan. HTML poistaa meiltä useita vatsahaavan aiheita, kuten kuvien värimäärärajoituksen sekä tilaongelmat.

Tilaamme yhdistykselle oman Back For The Future Amiga -julisteen suoraan Amiga Internationalilta. Juliste on tarkoitettu käytettäväksi yhdistyksen tapahtumissa, kuten Saku 98:ssa. Näin tuemme samalla pienellä panoksella Amigan emoyhtiön toimintaa.

Saku 97 oli menestys. Sen innoittamana tulee myös Saku 98. Paikkana on Tiedekeskus Heureka, ajankohtana huhti-toukokuu. Saku 98 tulee sisältämään amigisteille kaikkea enemmän ja suurempana kuin Saku 97. Tarkemmasta sisällöstä tietoa kunhan tapahtuma on lähempänä.

* * *

Kiitokset Janne Pikkaraiselle maksuttomien kerhotilojen järjestämisestä ja Janne Sirenille keksi- ja limsatarjoilusta. Yhdistyksen varoja ei hallituksen huveihin haaskattu, vaan pyrimme keskittämään taloudelliset voimavaramme entistä näkyvämpään toimintaan - auta sinäkin liittymällä jäseneksi!

1.18 Toimittaja lomalla

```
<=====>
Päätoimittaja lomalla
```

<=====>

Esa Heikkinen oli perhekiireidensä vuoksi estynyt toimittamaan Saku-lehden numeroa 23. Esa jatkaa kuitenkin lehden päätoimittajana, joten kaikki uusi materiaali tulee edelleen lähettää hänelle. Siirsimme seuraavan lehden julkaisuajankohdan vasta seuraavan vuoden maaliskuulle, jotta kiireet ja mahdolliset uudet järjestelyt ehditään selvittää. Tämän numeron toimitti "kokemuksen tuomalla rutiinilla" Sakun edellinen päätoimittaja, Janne Siren.

Janne on samalla päivittänyt levyke-Sakun koodia. Suurimmat uudistukset ovat sisällysluettelon hallinta näppäimistöltä ja reilusti nopeampi toiminta. Nopeudesta huolehtivat älykkäämpi kuvacache ja sivuindeksi, jonka avulla suurenkin artikkelin sivunvaihdosta suoriudutaan vakioajassa. Muita parannuksia ovat käyttäjäystävällisempi hyppytoiminto ja varmatoimisemmat virhetarkistukset.

1.19 Liity jäseneksi!

<=====>

Liity Suomen Amiga-käyttäjät ry:n jäseneksi!
Tomi Jaskari, Janne Siren - Kuva: Janne Siren

<=====>

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

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

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

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

Merita Vantaa-Koivukylä 150630-100355

Lisäksi pankkisiirtolomakkeeseen tulee viitenumeroksi merkitä:

1998 108

Näin tiedämme kyseessä olevan vuoden 1998 jäsenmaksun. Jos haluat vielä maksaa vuoden 1997 jäsenmaksun (myös 50 markkaa), käytä sen maksamiseen viitettä 1997 109.

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

Seuraavassa on esimerkki asianmukaisesti täytetystä tilisiirtolomakkeesta maksettaessa vuoden 1998 jäsenmaksua:

Kuva

Tervetuloa mukaan Suomen Amiga-käyttäjät ry:n toimintaan!

* * *

Jos jäsenmaksun lisäksi haluat vielä tukea Saku 98 -tapahtumaa rahallisesti, voit maksaa haluamasi summan viitteellä 1998 205. Muut lahjoitukset viitteellä 1900 002. Käytäthän aina viitteitä maksaessasi rahaa yhdistyksen tilille, sillä viitteettömistä maksusuorituksista yhdistys joutuu maksamaan palvelumaksua. Jos viitenumeroiden suhteen tulee kysyttävää, puheenjohtajamme Tomi Jaskari (tmjj@iki.fi) neuvoo mielellään.

1.20 Uutiset

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

Computer '97 - ei suuria uutisia, mutta paljon muuta

(Janne Siren)

Alkujaan World of Commodoren nimellä kulkeneet Amiga-messut, Computer '97, järjestettiin 14.-16. marraskuuta Kölnissä Saksassa. Amiga International ei tehnyt tapahtumassa suuria julkistuksia, mutta pienempiä vihjeitä Amigan suunnasta saatiin. AmigaOS 3.5 julkaistaan vuoden 1998 aikana ja sen jälkeen uusia päivityksiä tulee vuosittain. 3.5 saattaa tulla uusilla ROM-piireillä, mutta sitä ei ole vielä lyöty lukkoon. Nykyisten Amiga-mallien hintoja tullaan laskemaan rajusti.

Gateway 2000 on lupautunut maksamaan Amigan laskuja varsin avokätisesti. "Gateway on pankkimme", kuten Amiga Internationalin presidentti Petro Tyschtschenko asian ilmaisi. Rahoitus sisältää myös miljoonaluokan mainostusbudjetin. Amigan kehittelyosastolla puolestaan väännetään parhaillaan kolmen vuoden kehityssuunnitelmaa, jolla Amigan teknologia saadaan ajan tasalle ja ohi kilpailijoista. Computer '97:ssa tarkkoja tietoja tämän suunnitelman sisällöstä ei kuitenkaan herunut, sillä kaikki asiasta tietävät henkilöt oli vannotettu pitämään suunsa kiinni.

Muutakin nähtävää riitti vuoden suurimmassa Amiga-tapahtumassa: Cloanto pyöritti Amiga Forever -emulaattoriaan kannettavalla PC:llä, eräs Amiga

käytti PCI-näyttökorttia, Haage & Partnerilla oli Amigalle PowerPC-versio Quakesta ja DCE esitteli uusia Amiga-kloonejaan, A5000:ta ja A6000:ta...

Phase 5:n A1200-PPC-turbot muuttuivat taas!

Phase 5 vaihtaa A1200:n PPC-turbojen ominaisuuksia tiheämmin kuin jotkut sukkiaan. Tässä jälleen viimeisimmät tiedot turboista:

Blizzard PowerPC 603e -turbokortti A1200:lle

- PowerPC603e / 160, 200 tai 250 MHz (200 MHz: 280 MIPS, 3.5 SpecFP95)
- paikka 50 MHz:n 68030-prosessorille
- Fast SCSI-II -ohjain
- 2 SIMM-paikkaa, max. 128 Mt
- suora liitäntä BVisionPPC-grafiikkakortille (!)

Blizzard PowerPC 603e+ -turbokortti A1200:lle

- PowerPC603e / 160, 200 tai 250 MHz
- paikka 25-50 MHz:n 68040/68060-prosessorille
- Fast-SCSI-II-ohjain
- 2 SIMM-paikkaa, max. 128 Mt
- suora liitäntä BVisionPPC-grafiikkakortille (!)

BVisionPPC-grafiikkakortista ei vielä paljon tietoa ole herunut, mutta sen pitäisi turbojen lailla olla saatavana vuoden loppuun mennessä. (Phase 5:n julkaisutahdin tuntien kaikki kolme tuotetta viivästynevät ensi vuodelle - puuta saa toki koputtaa...) BVisionPPC pohjautuu PERMEDIA2-piiriin, ja sen neljän megan näyttömuisti on 64-bittistä SGRAM:ia (max. 800 Mt/sek). Kortin pitäisi pystyä mm. 85 Hz:n 1280x1024 true color -tilaan ja 60 Hz:n 1600x1200-tilaan.

Amiga International jakaa lisenssejä

Amiga International ei ole säästellyt lisenssejä jakaessaan. Tässä listaa lisenssin saaneista yrityksistä:

A1200:

Micronik (Saksa)
Intrinsic (UK)

A4000:

Nova Sector (USA)

Amiga OS 3.1:

Software Hut (USA)
Power Computing (UK)
Vesalia Computer (Saksa)

Ohjelmistoja:

Epic Marketing (UK) - Image 3.1 KS ROM
Cloanto (Italia), Amiga Forever -emulaattori

Muuta tavaraa (kuten T-paitoja yms.):

Vidamus (Ruotsi)
Robert Hamilton (USA)
Triple A (Ranska)
Logica (Italia)

Randomize (Kanada)
Amiga Plus (Saksa)

Uutta AmigaOS 3.1 -pohjaista laitteistoa:
Index (UK), Access
DCE GmbH (Saksa)
Quikpak (USA)

Varaosia:
Paxtron (USA)

Lisäksi A1200-lisenssistä neuvotellaan puolalaisen Elboxin ja etelä-afrikkalaisen Professional Support Servicen kanssa sekä uudesta laitteistolisenssistä yhdysvaltalaisen REC:n kanssa. Seuraavassa tarkempaa tietoa muutamista yrityksistä:

* Intrinsic Computer Systems

Intrinsic Computer Systems, yksi Amigan johtavista lisälaajennusten suunnittelijoista, on saanut lisenssin käyttää A1200:aa tuotteissaan. ICS valmistaa A1200-pohjaista tornitettua konesarjaa, jota kutsutaan Amigoksi. Lisenssi kieltää ICS:ää käyttämästä Amigan nimeä tuotteissaan ensimmäisen 12 kuukauden aikana. Koneita on saatavilla monenlaisia:

- Storm: tornitettu A1200
- Cyclone: tornitettu A1200, 68030 50 MHz CPU, 16 tai 32 Mt muistia
- Tornado: tornitettu A1200, 68060 50 MHz CPU, 16 tai 32 Mt muistia
- Hurricane: tornitettu A1200, PPC603e 200 MHz, 16 tai 32 Mt muistia
- kaikkiin on mahdollisuus liittää kiintolevy tai romppuasema

Esimerkki valmiista kokonaisuudesta voisi olla Hurricane A1200, tornissa 2 Gt kiintolevy, 16x romppuasema, PPC603e 200 MHz, 34 Mt muistia, laajennusväylä, grafiikkakortti ja monitori. Jokaisen Amigon mukana tulee joko kolme uutta hyötyohjelmaa tai kolme uutta peliä, joita Alive Media Soft on kääntänyt Macintoshilta ja PC:ltä.

Lisätietoja: <http://www.centrenet.co.uk/~ics/index.html>

* Vidamus Multimedia

Vuonna 1991 perustettu Internetiin, multimediaan ja koulutukseen painottava ruotsalainen Vidamus Multimedia -yhtiö sai lisenssin valmistaa ja levittää Amiga-tarvikkeita.

Posti:
Vidamus Multimedia
Idrottsvagen 3
915 31 Robertsfors
Sverige

Puhelin: +46-934-553 33
Faksi: +46-934-554 85
WWW: <http://www.vidamus.se>
Sähköposti: info@vidamus.se

* Cloanto

Amiga Forever -nimellä levitettävä Cloanton Amiga-emulaattori on saanut virallisen lisenssin. Käyttöjärjestelmäversioiden 1.0 - 3.0 lisäksi lisenssi kattaa Amigan ROMin, Amigan patentit, sanan "Amiga" käytön nimissä Amiga Forever ja Amiga Explorer, "Powered by Amiga" -logon ja kaiken muun tarvittavan tiedon ja luvat laillisen ja täysin toimivan Amiga-emulaattorin julkaisemiseksi.

Amiga Foreveriin kuuluu Amiga Explorer, uusi verkko-ohjelmisto Amigan kytkemiseksi PC-koneeseen joko nollamodeemi- tai rinnakkaiskaapelin (Windows/LapLink/InterLink/Norton) tai TCP/IP-linkin avulla. Amiga Explorerin käyttöliittymä on oliopohjainen laajennus Windowsin työpöydälle, jossa Amiga näkyy verkkokoneena. Lisäksi paketissa tulee suosittuja vanhoja pelejä, demoja, muuta historiallisesti kiinnostavaa materiaalia (mm. yksinoikeudella saatu ja aikaisemmin julkaisematon Jay Minerin haastattelu), Personal Paint ja muuta ohjelmistoa.

Asennuksen pitäisi olla helppoa. Käyttöjärjestelmän, ROMit ja emulaattorin sisältävä romppu syötetään PC:lle, ja hiiren napin naksautuksella pitäisi olla käytössä täysin toimiva Amiga. UAE-emulaattorin uuteen versioon pohjautuva Amiga Forever sisältää mm. ajurit Picasso 96 -näyttötiloille (256 väriin asti sekä 16/24-bittiset true color -tilat).

Lopullisessa versiossa on rompulla tarvittavat ohjelmistot Amigalle ja muille käyttöympäristöille sekä Amiga-puolen verkko-ohjelmistot sisältävä levyke romppuasemattomia Amigoita varten. Windows NT:n, Windows 9x:n, DOSin, Power Macintoshin ja Linuxin lisäksi tuettavat käyttöympäristöt ilmoitetaan myöhemmin.

Amiga Foreverin lopullisen version (v2.0) pitäisi olla valmiina tammikuussa 1998. Hintaa lienee 119 DEM. Maistiaisiksi Cloanto on julkaissut ennakkoversion (v1.0), jota saa 69 DEM:n hintaan. Ennakkoversiosta puuttuu Amiga Explorerin tuki rinnakkaisportille ja TCP/IP-pinolle, Jay Minerin haastattelun audio-osuus, dokumentointi, verkko-ohjelmistolevyke (ohjelmisto on rompulla), joitakin Workbench-laajennuksia, VESA-ajurit ja tietenkin 3D Amiga Boing -tarra, jotka kaikki sisältyvät lopulliseen versioon.

Lisätietoa Cloanton WWW-sivulla: <http://www.cloanto.com/amiga/forever/>

* DCE GmbH

DCE:n A4000-pohjaisia laitteita tulee saamaan kahtena eri versiona:

A5000:

- CPU 68030/50 MHz
- max. 64 Mt RAM
- normaali PC-näppäimistö
- 1,44 Mt levykeasema
- 1,7 Gt IDE-kiintolevy
- 10x - 24x IDE-romppuasema
- AGA-piiristö
- Scan Doubler
- TV-modulaattori optiona

A6000:

- CPU 68060/50 MHz
 - max. 128 Mt RAM
-

- normaali PC-näppäimistö
- 1,44 Mt levykeasema
- 1,7 Gt IDE-kiintolevy
- 10x - 24x IDE-romppuasema
- AGA-piiristö
- Scan Doubler
- TV-modulaattori optiona

Lisätietoa: <http://www.dcecom.de/>

CygnusEd Pro 4 ja Turbocalc 5 julkaistu

Stefan Ossowski's Schatztruhe julkaisi yhteistyössä Bruce Dawsonin ja Olaf Barthelin kanssa uudistetun ja päivitetyn (mm. bugeja on korjattu ja ominaisuuksia lisätty) version suositusta Amigan tekstinmuokkausohjelmasta, CygnusEdistä, jota ei ole enää aikoihin voinut ostaa mistään. CEd Pro 4 vaatii vähintään AmigaOS 2.04:n ja megan muistia.

TurboCalcin versio 5.0 näki myös päivänvalon. Uusia ominaisuuksia on roppakaupalla, muutamana mainittakoon Excelin 5- ja 7-versioiden tuki (voit ladata Excelillä tehtyjä taulukoita) ja HTML-tallennus. Ominaisuuksiin kannattaa käydä tutustumassa yrityksen kotisivulla, josta molempia ohjelmia voi myös tilata. Rompulla on englannin-, saksan-, ranskan- ja italiankieliset versiot ohjelmasta.

Stefan Ossowski's Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastr. 33
D-45131 Essen
Germany

WWW: <http://www.schatztruhe.de>
Sähköposti: stefano@schatztruhe.de

HiQ:n Siamese System Alpha-aikaan

HiQ:n kehittämä Siamese System tukee nyt Alpha-perustaisia Windows NT -työasemia. Siamese System integroi Windows95/NT-pohjaisen PC:n ja minkä tahansa Amigan, jossa on vähintään 68020-prosessori ja AmigaOS 3.x, käytännössä yhdeksi koneeksi. Siamese Systemin ohjelmisto ja laitteisto antaa mahdollisuuden käyttää yhtä monitoria, hiirtä, näppäimistöä ja tulostinta molemmille koneille, ja kaikki Windows-koneen asemat saa Amiga-puolella käyttöön. Siamese RTG -järjestelmän avulla voi ohjata Amigan ruudut Windowsin työpöydälle aina resoluutioon 2048x2048 asti.

Alphoissa käytettävät 600 MHz:iin yltävät 21164A- ja 21164PC-prosessorit sekä Alphan renderointinopeus yhdistettynä Amigan edelleen lyömättömiin video-ominaisuuksiin tekevät Alphoista täydellisen koneen integroitavaksi Amigan kanssa.

Lisää tietoa Siamese Systemistä:
<http://www.siamese.co.uk/>

Lisää tietoa Alphasta:
<http://www.alpha.digital.com/>

<http://www.digital.com/semiconductor/amt/fx32/>

Amiga Review jakaantui kahtia - ja kuoli

MediaSoft Magazines -yhtiön julkaisema englantilainen Amiga Review -lehti jaettiin kahtia. Alkuperäisen Amiga Reviewin piti keskittyä Amiga-markkinoiden "vakavampaan" puoleen, kun taas uusi lehti, Amiga Gamer, olisi keskittynyt pelkästään Amigan pelipuoleen. Markkinointi- ja mainostusongelmista kärsinyt lehti ei kuitenkaan voittanut ongelmiaan, vaan lehti lakkautettiin.

Made For KiDS -kampanjalla ohjelmia lapsille

Amiga on mainio kone lähes kaikilla muilla rintamilla, mutta lapsille suunnattua ohjelmistoa sille ei juuri löydy. Made For KiDS -kampanjalla pyritään parantamaan tilannetta sekä olemassaolevan käyttäjäkunnan eduksi että uusien Amigoiden myynninedistämiseksi PC-voittoisessa maailmassa. Kampanjan päätavoitteet ovat:

- * Koota yhteen valikoima laadukkaita Amiga-ohjelmia lapsille.
- * Tuoda tämä valikoima vapaasti saataville uuteen Aminetin osastoon - misc/kids.
- * Tukea laadukkaiden lapsille suunnattujen Amiga-ohjelmien käyttöä ja kehitystä.
- * Varmistaa, että uudet PowerPC-Amigat pystyvät kilpailemaan PC-koneiden kanssa kaikilla rintamilla - uusien Amigoiden täytyy olla koko perheen koneita, lapset mukaanlukien.

Kirjoitushetkellä koossa on jo 45 nimekettä lapsille suunnattuja Amiga-ohjelmia. Lisää tietoa ja auttamistapoja kampanjan kotisivulla:

<http://www.mystcorp.unet.com/madeforkids.html>

http://www.mystcorp.u-net.com/mfkids_titlepg.html

p.OS PreRelease on julkaistu

Amigalle ja muille käyttöympäristöille suunniteltu uusi p.OS-käyttöjärjestelmä on lähes valmis. Ennakkoversiota saa ostaa 49 DEM:n hintaan rompulla tai korpuilla. Kaupan päälle saa joukon demoja ja ohjelmia, jotka demonstroivat p.OS:n kykyjä ja ominaisuuksia. Ennakkoversion ostajat saavat lopullisen version alennetulla hinnalla.

Ennakkoversion (romppu) ominaisuuksia:

- * tehokas ja mukava workbench, jossa on
 - tehtävämanageri
 - tehtäväpalkki
 - paranneltu drag&drop- ja ikkunointitekнологia
- * tehokas p.OS-shell selattavalla historialla ja drag&drop-tuella
- * useita komentoja lisäoptioineen DOS:n kontrolloimiseen
- * helppokäyttöinen p.OS-tiedostonkäsittelyohjelma
- * AmigaDOS-yhteensopiva p.OS-DOS
- * WB-pelejä
- * fraktaalidemoja

- * animaatioiden ja niiden efektien luontia
- * kuvannäyttöohjelmia eri formaateille (IFF, JPG, GIF, PNG jne.)
- * tekstinnäyttöohjelma
- * AmigaGuide-yhteensopiva Guide-tiedostojen näyttöohjelma
- * HTML-näyttöohjelma
- * UNIX-emulaatio

p.OS PreReleasea levittää
Stefan Ossowski's Schatztruhe GmbH
Veronikastr. 33
45131 Essen
Germany

Puhelin: +49-201-788778
Faksi: +49-201-798447
Sähköposti: stefano@schatztruhe.de
WWW: <http://www.schatztruhe.de>

p.OS:sta on kuvaruutukaappauksia Saku 97 -erikoisnumerolevykkeellä.

Amiga Replacement OS (AROS) - 11. betaversio

AROS on yritys uudelleenkirjoittaa AmigaOS 3.1 (40.70 tai uudempi) ANSI C:llä, jotta sen voi portata erilaisille käyttöympäristöille, kuten Intel x86, PowerPC, Alpha, Sparc tai HPPA. Tavoite on saavuttaa AmigaOS:n teho joutumatta kärsimään laitteistorajoituksista. Yhteensopivuus pyritään säilyttämään, joten jos haluaa Amiga-ohjelmia koneelleen, tarvitsee vain hankkia sen sorsat ja kääntää se uudelleen.

11. betaversio sisältää seuraavat ominaisuudet:

- * lähes täydellinen exec (keskeytykset puuttuvat)
- * suurin osa DOSista
- * shell DOS-komentojen ajamista varten
- * joukko toimivia DOS-komentoja: dir, list, echo, cd jne.
- * osittain graphics.library, intuition.library, locale.library, math*
- * riittävä Intuition ikkunoiden avaamiseen sekä IntuiMessages-viestien vastaanottamiseen ja prosessoimiseen
- * console.device ja toimiva RawKeyConvert()
- * useita demoja
- * täysin valmiina: icon.library, iffparse.library, utility.library

Lisätietoa:

Aminet: /misc/emu/AROS*
<ftp://aros.fh-konstanz.de/pub/aros/>
<http://aros.fh-konstanz.de/aros/>
<http://www.lysator.liu.se/amiga/aros/>
<http://home.worldonline.nl/~ldp/aros/>

Uusi ohjelmistotalo perustettu

The World Foundry on Digital Anarchy Softwaren, Deimos Designin ja Intuition Softwaren yhteenliittymä. Yhtiön tavoitteena on kehittää Amigalle korkealaatuisia pelejä, jotka hyödyntävät Amigan laajennuksia ja

esim. PPC-turboja. Yhtiö aikoo painottaa peleissään pelattavuutta, ulkonäköä, kokoa ja laajuutta ohjelmallisen tai laitteistollisen taaksepäin yhteensopivuuden sijaan. Pelit vaativat vähintään AGA-piiristön ja AmigaOS 3.0:n, ja lisäksi esim. kiintoleyn, romppuaseman, Fast-muistia ja turbokortin. Pelkästään tai ensijaisesti PPC-koneille tehtäviä pelejä harkitaan parhaillaan. Tällä hetkellä kehitettäviä pelejä ovat Maim & Mangle ja Explorer 2260.

Perustajajäsenet:

* Chris Page, Digital Anarchy Software
Ohjelmoija, 2D/3D-taiteilija ja mallintaja, Explorer2260:n suunnittelija

* George Hornmoen, Deimos Design
Ohjelmoija, Maim & Manglen suunnittelija

* Ed Collins, Intuition Software
Ohjelmoija, 2D/3D-taiteilija ja mallintaja, Explorer2260:n apusuunnittelija ja koordinaattori

Vulcan Software Ltd. on jo ottanut yhtiön suojiinsa. Explorer2260 ja Maim & Mangle julkaistaan Vulcanin tuotemerkillä. Vulcan innostui kolmikon lahjakkuudesta, ja The World Foundry on mainio lisä Vulcanin "armeijaan", johon jo ennestään kuuluu 14 ryhmää ja yli 100 henkilöä.

Lisätietoja näiltä WWW-sivuilta:

The World Foundry	http://www.worldfoundry.home.ml.org/
Digital Anarchy Software	http://www.dasoft.home.ml.org/
Deimos Design	http://www.deimosdesign.home.ml.org/
Intuition Software	http://www.d-n-a.net/users/dnetEFoE/
Vulcan Software Ltd.	http://www.vulcan.co.uk/

Sähköposti: dasoft@zetnet.co.uk

Posti:

The World Foundry
7 St. Mary's Rd.
Glossop,
Derbyshire.
SK13 8DN
England

Puhelin: +44 (0)1457 863864

Vulcan Softwarelta 3D-peli

Hard Target on Vulcan Softwaren Virtua Cop -klooni Amigalle. Tämä täysruudulla pyörivä animoitu ja raytrace-hahmot sisältävä 3D-shoot-em-up vaatii AGA-piiristön, 2 Mt Chip-muistia, 8 Mt Fast-muistia, 4x romppuaseman ja tietenkin nopeat refleksit. Julkaisu on kaavailtu ensi vuoden alkupuolelle.

Kuvia ja lisätietoa saa Vulcanin kotisivulta: <http://www.vulcan.co.uk/>

Picture Manager Professional V4.0 valmis

Alun perin saksankielisen Picture Manager Professional -ohjelmiston englanninkielinen nelosversio on valmis. Englantilainen BlitterSoft myy ohjelmaa, ja demoversion voi noutaa kokeiltavakseen joko yrityksen kotisivulta (<http://blittersoft.wildnet.co.uk/pmprom.htm>) tai Aminetistä (biz/demo/pmpdemo.lha).

PMPPro on kaupallinen kuvankortistointiohjelma, jolla voi ladata, käsitellä, näyttää ja konvertoida SuperView.Libraryn tukemien kuvaformaattien kuvia ja luoda kuvistaan pienoiskuvia tietokantaa varten. Erikoisuutena mainittakoon kyky etsiä LhA- ja LZX-paketeista kuvatiedostoja. Hintaa ohjelmalla on n. 50 puntaa.

Lisätietoja:

Blittersoft
6 Drakes Mews
Crownhill Industry
Milton Keynes, MK8 OER Puhelin: +44-(0)1908-261466
United Kingdom Faksi: +44-(0)1908-261488

WWW: <http://blittersoft.wildnet.co.uk/pmprom.htm>
Sähköposti: sales@blittersoft.com

NewIcons V4.0 julkaistu

Oletko kyllästynyt tavallisiin ikoneihin, eikä MagicWB kiinnosta? NewIcons on silloin kokeilemisen arvoinen ratkaisu. NewIcons tuo työpöydällesi värikkäitä, jopa 256-värisiä ikoneja, joiden värit eivät ole riippuvaisia WB:n väreistä. Mm. Scalos ja Directory Opus Magellan tukevat NewIconeja.

Uuden version myötä nopeus ja toimivuus ovat parantuneet, ja mukana tulee 32-värinen ikoniseti. DefIcons-apuohjelman avulla kaikki ikonittomat ohjelmat ja tiedostot kiintolevyllä saavat virtuaali-ikonin. DefIcons tunnistaa yli 100 tiedostotyyppiä.

Muita uusia ominaisuuksia:

- * lisää nopeutta ikonien lataamiseen/renderointiin
- * mahdollisuus käyttää varjostettuja tai reunustettuja ikonitekstejä
- * läpinäkyvät ikonit - ei enää laatikoita tai reunoja
- * taustakuva kuultaa ikonien läpi niitä siirrettäessä
- * uudet apuohjelmat kaikkien hakemistoikonien konvertoimiseksi halutunlaiseksi hakemistossa tai osiolla
- * ja tietenkin paljon muuta...

Myös monet kaupalliset ohjelmat tukevat NewIconeja, mm. Personal Paint 7, Directory Opus Magellan, Scalos sekä monet muut kaupalliset, shareware- ja ilmaisohjelmat. BlitterSoftin myymissä Micronik-tornitetuissa Amigoissa on NewIcons valmiiksi asennettuna.

Kaikkein parasta NewIcons-ohjelmistossa on sen hinta: ohjelma on nimittäin ilmainen! Tällä NewIconsin ohjelmoijat haluavat kiittää Amiga-yhteisöä ja toivovat, että NewIconeista tulisi tulevien käyttöjärjestelmäversioiden vakiostandardi. Ohjelman voi hakea viralliselta tukisivulta osoitteesta:

<http://www.amiganet.org/NewIcons/>

Power Solutions - uusi Amiga-yhtiö

Uusi kanadalainen Amiga-yhtiö, Power Solutions, on tehnyt Chaocityn kanssa sopimuksen palkintojakin voittaneen Distant Suns -virtuaaliplanetaarion maailmanlaajuisesta levityksestä. Versio 5.01 on saatavilla NTSC- tai PAL-versiona rompulla tai levykkeillä n. sadan markan hintaan. Ohjelma tuntee noin 10 000 tähteä, galaksia, tähtisumua ja -parvea. Mukana on 25 kokoruudun ja 200 pienempää kuvaa, jotka näkyvät AGA-koneissa 256-värisinä. Auringon ympäri kiertävät planeetat, asteroidit ja komeetat ovat animoituja.

Lisäksi Power Solutions sai Gruner Burotechnikiltä Melody-äänikortin ja Simmfonie-SIMM-adapterin levitysoikeudet Pohjois-Amerikassa. Melody on omalla DPS:llä varustettu 16-bittinen MPEG-äänikortti, joka tulee Zorro II -väylään ja vaatii AmigaOS 2.04:n tai uudemman. Simmfonie taas mahdollistaa tavallisten SIMMien käytön Amiga 3000:n pöytäversiossa. Adapterissa on 2 SIMM-paikkaa (4 tai 8 Mt palikoille, max. 16 Mt yhteensä) ja se kiinnitetään emolevyn ZIP-muistikantaan. Tietoa laitteista löytyy valmistajan kotisivulta: <http://home.pages.de/~kato/>

WWW: <http://www.powersolutions.mb.ca>

Sähköposti: info@powersolutions.mb.ca

Amigalle varaosia

Jo kauan retuperällä ollut Amigan varaosien saatavuus on vihdoinkin parantunut. Varaosia voi nyt tilata A500/600/1200/2000/3000/4000-koneille suoraan Amiga Internationalin kotisivulta:

Englanniksi: <http://www.amiga.de/spare/spare-e.html>

Saksaksi: <http://www.amiga.de/spare/spare-d.html>

1.21 Motorola Inside '97

<=====>
Motorola Inside '97
Valtteri Murto
<=====>

Kuva

Motorola Inside järjestettiin 28.-30. kesäkuuta Lahden Kasi-salilla. Kyseessä oli nimenomaan amigisteille tarkoitettu tapahtuma, ja PC:n tuominen oli ulos jättämisen uhalla kiellettyä. PC:n omistajat kuitenkin saivat tulla sisään katselemaan, miten Suomen Amiga-scene pitää hauskaa.

Perjantai, 28. kesäkuuta

Saavuimme junalla Lahden asemalle noin kello 16.30. Junamatka oli kulunut mukavasti junan matkatavaratilassa laitteitamme vahtiessa. Konduktööreillä

riitti ihmettelemistä - kuka hullu nyt yhtä Amiga 4000:ta, vahvistinta, kahta isoa kaiutinta, monta kassia ruokaa ja juomia sekä kauheaa kasaa erinäisiä johtoja haluaa käsimatkatavarana kuljettaa, mutta mitäpä sitä ei Amigan hyväksi tekisi, sikälikin, kun meitä oli neljä käsiparia tavaroita kantamassa.

Kuva Motorola Insiden sisäänkäynti oli hyvin piiloitettu.

Noin kello 17 saavuimme pienen haparoinnin jälkeen Kasi-salille, jonka sisäänkäynti oli onnistuttu piilottamaan erittäin mallikkaasti. Salin eteiseen astuttuamme näkymä oli niin päinvastaista, kuin mihin on joutunut Assemblyillä tai vastaavilla tapahtumilla tottumaan. Ei yhtään isoa karvaista körilästä tutkimassa kasseja eikä edes ketään radiopuhelimen kanssa heilumassa. Meidät otettiin ystävällisesti vastaan (taisisimme olla ensimmäisten saapujien joukossa), mutta koska salin järjestelyt eivät olleet vielä täysin valmiita, emme vielä voineet viedä laitteitamme saliin. Hyvitykseksi meille tarjottiin kahvit. Päätimme kuitenkin käyttää tilanteen hyväksi ja pistäydyimme viereiseen S-Markettiin viimeistelemään ostoksia. Kuka sitä selviäisi ilman kuutta litraa Pepsiä kokonaisen viikonlopun?

Hieman yli kuuden ovet viimein avattiin, ja saimme alkaa siirtää laitteitamme salin puolelle. Haalimme käyttöömmä pöydän salin keskiosasta muiden keskittyessä hieman syrjäisempien alueiden valloittamiseen. Yksi haittapuoli keskipöydässä oli: sinne ei ollut vedetty sähköjä ollenkaan. Jatkojohto löytyi pienen etsinnän jälkeen johtokasasta, joten siitäkin ongelmasta selvisimme - tosin vain huomataksemme, että pistoke, johon jatkojohto oli tarkoitus liittää, oli suojamaadoittamatonta mallia, kun taas jatkojohdon liitin oli suojamaadoitettu. Pienen puukkotaiteilun jälkeen tästäkin selvittiin, ja saimme koneet kiinni. Kaikki toimi kuten pitikin, joten ei muuta kuin menoksi. Alueen keskellä oleminen näytti myös keräävän paljon ihmisiä pöytäme pöytäme ympärille. Yhtenä syynä kuitenkin olivat ylivoimaisesti parhaat näkymät screenille.

Perjantai-iltana kaikki olivat vielä hyvissä ruumiin ja sielun voimissa, joten monet viettivät aikaansa tulijuomia nauttien, mikä näin pienemmällä scene-juhlilla taitaa päällimmäisenä tarkoituksena ollakin. Ainoina kilpailuina olivat Fast Graphix Competition ja Worms DC -kilpa. Musiikki soi koko yön, ja ylivoimaisesti soitetuin kappale oli Sash!:n silloinen tuore hitti Ecuador. Juhlintoa kesti sitten aamuun saakka, jolloin meno kirjaimellisesti lässähti, kuten kovasti juhlitun yön jälkeen yleensä on tapana käydä.

Lauantai, 29. kesäkuuta

Lauantaina ensimmäisten Amiga-kilpailujen oli tarkoitus alkaa vasta 20.00, joten aamupäivän ainoaksi kilpailuksi jäi levykkeen heitto. Kilpailun tarkoituksena oli heittää levyke mahdollisimman lähelle kymmenen metrin päässä sijaitsevaa pulloa. Mielenkiinto kilpailuun kuitenkin haihtui erään selvästikin lajia harjoitelleen henkilön heitettyä koko kilpailun ensimmäisellä heitolla levykkeen vain 10 cm päähän pullosta. Voittajasta ei ollut epäselvyyttä, varsinkaan kun huonoimpien heittojen mittaamiseen mittanauha ei edes riittänyt...

Levykkeen heiton jälkeen ei siis ollut mitään ohjelmassa ennen illan kilpailuja, ja se kyllä näkyi. Suurin osa ihmisistä joko nukkui, puuhaili

koneensa kanssa tai oli poistunut kaupungille. Party-paikka vaikutti enemmänkin hautausmaalta, kunnes kello 18 aikoihin ihmiset alkoivat palaillla takaisin, ja edellisiltä muistuttanut meno alkoi taas jopa entistäkin railakkaampana.

Musiikkikilvan oli tarkoitus alkaa kello 21, mutta erinäisistä teknisistä syistä se alkoi vasta puolenyön aikoihin eli melkein kolme tuntia myöhässä! Tämä ei selvästikään menoa haitannut, sillä onhan moiseen jokainen partyillä kävijä tottunut. Kilpailua kuitenkin kannatti odottaa, sillä se oli suhteessa muihin vastaaviin kilpailuihin selvästi laadukkain, kun taas demot ja introt olivat lähinnä nopeasti tehtyjä kyhäelmiä. Kompot loppuivat noin puoli kahdelta, jonka jälkeen suurin osa väestä oli niin väsynyttä, että meno hyytyi jälleen. Jotkut sankarit sentään soittivat musiikkia läpi yön, mutta nukkumapaikka oli selvästi täydempi kuin edellisenä yönä. Nukkumista tosin häiritsi erään selvästikin harmistuneen kovaäänisen amigistin saapuminen paikalle valittelemaan kaiuttimensa hajoamista. :-)

Nukkumispaikka oli heti sisäänkäynnin vieressä sijainnut suurehko parvi, jonka koko oli varovasti arvioiden noin 100 neliötä. Ensimmäisenä yönä nukkujia oli parhaimmillaan 5-6, sillä tila oli alun perin varattu vain organisaattoreille. Toisena yönä paikka kuitenkin vapautettiin nukkumiseen, ja silloin nukkujia olikin jo toistakymmentä.

Yleensä tämän kaltaisissa raporteissa on tapana haukkua organisaattorit lähimpään maan rakoon, mutta en keksi heistä pahaa sanottavaa, en sitten millään. Järjestäjät jaksoivat koko partyjen ajan olla vastailemassa kysymyksiin, ja kanttiiniakin pidettiin koko tapahtuman ajan tauotta. Lisäksi saliin johtavalla ovella oli vaihteleva määrä "järjestysmiehiä" tarkistamassa sisäänmenijöiden rannekkeita. Juhlien edetessä ovella ei kuitenkaan enää ketään näkynyt. Minkäänlaisia ulkopuolisia henkilöitä paikalle ei kuitenkaan tästä huolimatta saapunut.

Kuva Organisaattoreita vahtivuorossa sisäänkäynnin luona.

Paikalla oli uuni, jossa saatoi lämmittää ruokiaan, ja kun suihkutilaa ei muuten löytynyt, sellainen tehtiin pyörätuoli-WC:hen. Perinteenä kuitenkin on, että järjestäjistä pitää valittaa, joten SIDien soittamisen volume-nappula kaakossa voisi ensi kerralla jättää väliin. :-)

Sunnuntai, 30. kesäkuuta

Viimeisenä päivänä oli jäljellä palkintojen jako ja paikalta poistuminen. Jos joku oli vielä kuvitellut olevansa "demotapahtumassa", niin tässä vaiheessa käsitykset muuttuivat lopullisesti. Kunkin kilpailun voittajalle annettiin 50 markkaa kolikoina muovimukissa, ja esimerkiksi demokilpailussa kolmanneksi tullut Artificial Peoplen demo "Juusto" palkittiin pullolla keltaista Jaffaa. Tämähän ei kuitenkaan ketään haitannut, sillä tänne tuskin kukaan oli tullut rahaa tienamaan. Tänne oli tultu pitämään hauskaa.

Edessä oli enää junamatka takaisin Helsinkiin. Se olikin menomatkaa mutkikkaampi, koska kantajia oli enää kahden käsiparin verran. Tällä kertaa kuitenkin pääsimme jopa istumaan junassa, ja kaksi tuntia kestänyt matka joka ikisellä pienimmänkin tuppukylän seisakkeella pysähtyneellä paikallisjunalla kului lähinnä muistellessa hauskoja tapahtumia ja

sanomisia partyiltä sekä katsellessa Ren & Stimpyä videokameran tuuman kokoiselta näytöltä. :-)

Motorola Inside 97:ssa kävi noi 80 rannekkeen ostanutta vierasta sekä erinäinen määrä paikalla piipahtaneita naisia ja parkkipaikalla leiriä pitäneitä scene-ihmisiä. Yksi ennätyskin kävijöiden suhteen partyillä rikottiin, nimittäin missään vierailemistani partyistä ei ole ollut suhteessa niin paljon naispuolisia kävijöitä kuin MI97:ssa. Koska naisia oli parhaimmillaan paikalla toistakymmentä, saadaan naisten osuudeksi noin 15 %, kun se Assemblyillä ja muissa isommissa tapahtumissa on muutaman prosentin luokkaa.

Paikalla vallitsi koko ajan ystävällinen tunnelma, ja kaikki tuntuivat olevan kuin samaa perhettä. Minkäänlaisia konesotia ei tarvinnut pelätä, eikä paikalla ollut yhtään koko ajan Dukea pelaavaa loista.

Hämäriä muistikuvia

Tällaiset sanonnat jäivät päällimmäisenä mieleen partyiltä:

Pääorganisaattori Claustro palkintojenjakotilaisuudessa: "...ja Jormasit voivat sitten maksaa sisäänpääsymaksunsa poistuessaan partypaikalta..."

Monista muiden partyjen raporteista on voinut lukea, että olipas tyhmää jne.

Nimeltämainitsematon henkilö Motorola Inside '97 -liveraportissa: "Lisää Amika-partyjä kansalle, joka pimeässä vaeltaa! loppukommetti: MOTOROLA INSIDE '97 RULETTI"

Paikanpäällä kirjoitettiin myös täysin painokelvotonta tekstiä sisältävä live-raportti, jota edellä mainituista syistä ei tähän laiteta. Jos kuitenkin tunnet itsesi rohkeaksi, käy ihmeessä lukemassa se Internetissä osoitteessa www.sci.fi/~rajis/motorola.html. Katsasta myös Janne Pikkaraisen Motorola Inside -raportti ja tapahtuman kilpailujen tulokset Saku 97 -erikoisnumerosta!

Organisaattorit ovat myös kertoneet, että Motorola Inside '98 on tulossa kutakuinkin samaan aikaan kuin tänä vuonna, joten...

1.22 RC5-kilpailu

```
<=====>
RC5 - Kaikki joukolla avaimia särkeämään
Janne Jalkanen
<=====>
```

Haluatko SINÄ edistää Amigan mainetta?

Kyllä, juuri sinä, joka luet tätä juuri nyt. Oletko koskaan miettinyt, mitä tietokoneesi tekee silloin, kun itse et tee sillä mitään? Aivan oikein, se ei tee yhtikäs mitään. Nyt sinulla on tilaisuus valjastaa koneesi tuottavaan toimintaan ja käyttää nuo kaikki ylimääräiset CPU-jaksot tärkeään tehtävään: salakirjoituksen murtamiseen.

Yhdysvaltalainen turvallisuusyritys RSA (<http://www.rsa.com>) julkisti vuoden alussa kilpailun, jossa annettiin sarja salakirjoitettuja viestejä ja palkinnoksi salakirjoituksen murtamisesta luvattiin 10,000 Yhdysvaltain dollaria (noin 50 000 mk). Muutama salakirjoitusviesti on jo ratkennut, mutta niinsanottu RC5-64-kryptaus on vielä murtamatta.

Koska RC5-menetelmässä ei ole tunnettuja heikkoja kohtia, on eräs joukkio Yhdysvalloissa päättänyt alkaa kokeilla järjestelmällisesti joka ikistä mahdollista avainta (joita on 2^{64} eli noin 18446744073709551616 kappaletta). Tämä veisi Amigaltasi noin 47207543040 tuntia, eli 5388800 vuotta, jos sinulla olisi 060-kiihdytin ja voisit ajaa sitä 24 tuntia vuorokaudessa.

Maaailmassa on kuitenkin miljoonia tietokoneita, jotka istuvat suurimman osan ajasta täysin käyttämättä, ja sinun Amigasi on yksi niistä. Bovine (<http://www.distributed.net/>) on kirjoittanut ohjelman, jonka avulla tuhannet tietokoneet voivat olla yhteydessä toisiinsa ja muodostaa planeetan laajimman rinnakkaislaskentatietokoneen!

Tästä huolimatta tehtävä saattaa kuulostaa mahdottomalta. Bovine onnistui kuitenkin murtamaan RC5-56-salakirjoituksen huomattavasti nopeammin kuin alunperin oli odotettu: murrossa meni vain noin 250 päivää, kun laskelmien mukaan siihen olisi pitänyt mennä yli viisi vuotta.

Miksi ihmeessä pitää murtaa salakirjoituksia?

Tällä hetkellä Yhdysvaltain turvallisuusviranomaisten asettamien vientirajoitusten vuoksi vientiin tarkoitetuissa ohjelmissa ei saa käyttää yli 40-bittisiä salakirjoitusjärjestelmiä. Tämä on mm. se syy, miksi SSL (Netscapen kehittämä turvaprotokolla) tukee vain 40-bittisiä avaimia.

Valitettavasti 40-bittinen kryptaus ei ole enää turvallinen. Bovine pystyisi tällä hetkellä murtamaan minkä tahansa 40-bittisen avaimen muutamassa minuutissa... Saati sitten mitä eri maiden hallitukset pystyisivät halutessaan tekemään. RSA-haasteen ideana on osoittaa, että nykyisillä tietokonekapasiteeteilla tarvitaan vahvoja (= paljon bittejä) salakirjoitusjärjestelmiä, jotta ihmiset voisivat käydä turvallisesti kauppaa verkossa!

Tulevaisuudessa Distributed.Net aikoo myös kokeilla muita hajautetun laskennan projekteja, kuten maailman tehokkainta shakkitietokonetta, SETI-ohjelmaa tai vaikkapa suurten alkulukujen etsimistä.

Miten Bovine toimii?

Bovinella on useita ns. keyservereitä (palvelinkoneita), joista jokainen hallitsee osaa avainavaruudesta (keyspace). Kun oma tietokoneesi ottaa yhteyttä johonkin näistä palvelimista, se hakee tiedon siitä, mitkä avaimet pitäisi seuraavaksi kokeilla. Kun tietokoneesi (ns. asiakas, eli client) on suorittanut laskennan, se ottaa yhteyden palvelimeen ja kertoo, löysikö se avaimen.

Kaikki tämä tapahtuu automaattisesti. Sinun ei tarvitse tehdä mitään sen jälkeen kun olet käynyt hakemassa laskentaohjelman ja käynnistänyt sen.

Lisäksi ohjelma pyörii omassa koneessasi niin alhaisella prioriteetilla, ettei sen toimintaa juuri huomaa - se toimii kuten ruudunsäästäjä (vaikkei säästäkään ruutua) ja käyttää kaiken sellaisen CPU-ajan, mitä sinä et käytä.

Tiimityöskentely on rautaa

Monet ovat tulleet siihen tulokseen, että yksinään laskeminen on tylsää. Siksi he ovat perustaneet tiimejä, joissa esimerkiksi saman alueen ihmiset tai vaikkapa tietyn konemerkin edustajat ovat liittyneet yhdeksi ryhmittymäksi, jotka voivat sitten kilpailla muiden ryhmien kanssa. Ei mitenkään yllättäen, myös Amigalle on olemassa oma ryhmä, "The Amiga RC5 Team effort", joka löytyy osoitteesta:

<http://homepage.cistron.nl/~ttavoly/rc5/>

Jotain Amiga-ihmisten innosta kertoo, että ryhmä on tällä hetkellä (4.11.1997) viidenneksi nopein ryhmä, ja 56-bittisessä kilpailussa ryhmä pääsi helposti kymmenen nopeimman joukkoon, vaikka aloitti kisan melkein puoli vuotta myöhässä. Ei yhtään hullusti koneelta, jota on povattu kuolleeeksi useammin kuin Elvistä! Totuuden nimissä on tosin myönnettävä, etteivät kaikki koneet tiimissä ole Amigoita: mukana on myös PC-laitteita ja jopa yksi Silicon Graphics RealityMonster.

Kuulostaa hienolta, mitä siis tarvitsen?

Ensinnäkin tarvitset tietokoneen. Toisekseen, tarvitset yhteyden Internetiin. Yksinkertainen PPP/SLIP-yhteys kyllä riittää, kunhan vain muistat käydä aina välillä hakemassa uusia avaimia ja lähettää lasketut takaisin. Todistettavasti ainakin AmiTCP ja Miami toimivat ihan hyvin, ja kuulemma joku käyttää myös Termite TCP:tä.

Eikä haittaa, jos sinulla on vain 14 MHz:n A1200, sillä vaikka hidas kone tietysti ehtii laskea vähemmän avaimia kuin muut, niin jokainen CPU-sekunti on tärkeä. Tässä yrityksessä on mukana tuhansia koneita, ja yhteistulos on se, joka ratkaisee.

Aluksi suunnista seuraavalle verkkosivulle:
<http://www.distributed.net/rc5/> ja hae sieltä Amiga-clientti (v2 client).
Sitten mene Amiga RC5 Teamin kotisivulle
(<http://homepage.cistron.nl/~ttavoly/rc5/>) ja ilmoittaudu mukaan kisaan!
Älä unohda liittyä Amiga-tiimiin: kun olet saanut oman salasanasasi Bovinelta, etsi oma tunnuksesi tilastopalvelimelta
(<http://rc5stats.distributed.net/>) ja aseta tiimitunnukseksi 200.

Tervetuloa mukaan tekemään arvokasta työtä.

PS. Ai niin, mitä siitä 10 000 dollarin palkkiosta? Niin, mikäli Bovine voittaa, se antaa 1000 dollaria voittajatiimille, pitää 1000 dollaria itse ja antaa 8000 dollaria johonkin hyväntekeväisyystarkoitukseen. Edellisessä kilpailussa Bovine antoi 8000 dollaria Project Gutenbergille, joka muuntaa kirjoja elektroniseen muotoon vapaasti luettavaksi. Käy katsomassa <http://promo.net/pg/> ja hae itsellesi vaikkapa Danten Jumalainen Näytelmä.

PPS. Kaikki tarpeellinen lisäinfo löytyy antamiltani web-sivuilta, mutta

saa minuakin häiritä asian tiimoilta. Osoite on Janne.Jalkanen@iki.fi.

1.23 Amigat Vantaalla

<=====>
Saku 97 - Amiga-tapahtuma Heurekassa
Janne Pikkarainen, Janne Siren - Kuvat: Janne Siren
<=====>

Kuva Kuva

Suomen Amiga-käyttäjät ry. järjesti 27. syyskuuta tiedekeskus Heurekassa Vantaalla Saku 97 -tapahtuman, ensimmäisen laatuaan. Saku 97 muodostui paljon suositummaksi kuin etukäteen uskalsimme villeimmissä kuvitelmissammekaan toivoa. Vuosikokouksen lisäksi paikalla oli paljon muutakin näkemisen ja kokemisen arvoista. Vierailijoita kävi päivän aikana tapahtumapaikalla arviolta 70-80, mikä ylitti aikaisempien kokoustilaisuuksien osanoton moninkertaisesti (kevätkokouksessa 1995 kävi 19 henkilöä, mikä oli aikaisempi ennätys).

Ehdottoman uunituoreita Amiga-uutuuksia meillä oli montakin. Kiitos Broadlinen, saimme paikalle ensimmäisen Suomeen tulleen sarjavalmistetun Cyberstorm PPC -PowerPC-kortin (saapunut maahantuoajalle edellisenä päivänä), joka oli isketty kiinni melkoiseen vauhtiveikkoon: Amiga 4000 68060-prosessorin, monenkymmenen megatavun RAM-muistin, SCSI-kiintolevyn, CyberVision 64/3D:n, 17 tuuman monitorin sekä PowerPC 604e/200 MHz -prosessorin kera. Koneesta muodostui Saku 97:n ehdoton vetonaula ja sen ympärillä oli jatkuva tungos. CU Amiga koettaa itsepintaisesti väittää, ettei PowerPC toimisi yhtäaikaan 680x0-prosessoreiden kanssa. Käytännön kokeet kumoavat kuitenkin väitteet: PowerPC ja 680x0 toimivat kauniisti samanaikaisesti tehden Amigasta todellisen tuplaprosessorikoneen. Ja se vauhti! Sellainen fraktaali, jota 68060/50 MHz pähkäilee lähes puolitoista minuuttia, rävähtää PowerPC:llä ruutuun noin neljässä sekunnissa! Esillä oli myös vanhempi PowerPC-kortin prototyyppi.

Kuva

Paikalla oli Broadlinen lisäksi kolme muutakin Amiga-jälleenmyyjää omia tuotteitaan esittelemässä. Amigator, Gentle Eye Ky ja Tsunami Trading olivat tapahtuman jälkeen taatusti mielissään, sillä ihmiset ryysivät tutkimaan heidän tuotevalikoimiaan ja amigistien käsissä roikkuvien kassien perusteella moni todella myös osti jotain.

Kuva

Ohjelmistopuolen uutuuksina meillä oli yhdistyksen puolesta vapaasti kokeiltavana uusi käyttöjärjestelmä, p.OS PreRelease, josta kerromme tarkemmin itse Sakussa. Lisäksi CU Amiga julkaisi syyskuun numeronsa kansirumpulla TFX-lentosimulaattorin, joka meillä myös oli kokeiltavissa. p.OS ja TFX pyörivät Blizzardin 68060-turbolla varustetuissa A1200-koneissa. Näillä samoilla koneilla vedimme läpi myös kolme erää Alien Breed 3D II -linkkipelikelipailua. Ilmassa lenteli niin hikeä, verta kuin ärräpäitäkin pelaajien äheltäessä pelin kimpussa. Kunkin erän voittaja sai valita itselleen pienen Amiga-aiheisen palkinnon (peliohjaimen, rompun tms). Kiitos Broadlinelle ja Amigatorille

palkintolahjoituksista!

Teimme tapahtumaa varten Saku 97 Special -levykkeen, jota jaoimme ilmaislahjana osanottajakaavakkeen täyttäneille. Levykkeitä oli jaossa 50 kappaletta ja välittömästi tapahtuman jälkeen laitoimme sen yleiseen levitykseen. Se herättikin suurta mielenkiintoa Sakun tukipurkeissa. Kyselykaavakkeen täytti 61 vierailijaa. Jos et vielä ole erikoisnumeroon tutustunut, saat sen esimerkiksi Amiga Zonelta (puh. (015) 348 968) tai yhdistyksen kotisivuilta (<http://batman.jytol.fi/~saku/>). Samoista paikoista löydät myös runsaasti kuvia tapahtumasta.

Hieman harvinaisempi keräilyharvinaisuus on Saku 97 -paita, joita saimme tehtyä kokonaiset seitsemän kappaletta omakustannushintaan myytäväksi. Niistäkin yksi meni logon osalta hieman pieleen, joten lahjoitimme muuten käyttökelpoisen paidan UFF:n vaatekeräykseen. Tulevaa Saku 98:aa varten teemme paitoja hieman suuremman painoksen, jotta halukkaille riittäisi niitä vähän paremmin. Oma Saku 97 -paitaa kaipaamaan jääneet voivat tehdä itsekin sellaisen, jos kotoa tai kaverilta löytyy ajanmukainen väritulostin, jolla voi tehdä myös T-paitoja. Siitä vain Saku 97 Special -levykkeen mukana tullutta Saku 97 -logoa tulostamaan ja paitaa tekemään!

Kaiken hässäkän jälkeen meillä oli vielä vuosikokous, jonka osanottajamäärä oli huippuluokkaa aikaisempiin kokouksiin nähden. Neuvottelimme Sakun tulevaisuudesta ja pohdimme, mihin uuteen resurssimme riittävät ja mitä voisimme tehdä toisin. Kokouksen pöytäkirja löytyy oheisesta artikkelista.

Tervetuloa ensi vuonna uudelleen! Saku 98 järjestetään alustavien tietojen mukaan jo keväällä.

* * *

Erityiset kiitokset tapahtuman järjestämisestä seuraaville työmyyrille: koordinointi ja järjestelyt Janne Siren, logon toteutus ja erikoisnumeron artikkelit Janne Pikkarainen, yhdistystiedottaminen ja Heureka-yhteydet Tomi Jaskari, jaetut levykkeet ja kutsujen postittaminen Veli-Matti Vuorensyrjä, tekstien oikoluku Anu Seilonen, roudausapu Tapani Tanskanen.

1.24 Pelikilpailut

<=====>
 Saku 97 - Pelikilpailujen tulokset
 Janne Siren
 <=====>

Yhdistyksen puolesta järjestettiin Saku 97 -tapahtumassa kolmen erän mittainen Alien Breed 3D II -linkkipelikilpailu. Palkintona jaettiin Amiga-aiheisia pikapalkintoja. Seuraavassa pelaajien nimet ja tähdet kunkin voitettun ottelun merkiksi. Erän voittajalla on luonnollisesti eniten tähtiä.

12:00	12:45	14:00
-----	-----	-----
Teppo Lahti	Tero Virolainen *	Henry Vistbacka *
Ari Latvaniemi *	Aki Laukkanen	Bengt Wikberg

Tero Virolainen		Timo Kemppaala		
Janne Jusula	***	Valtteri Murto	**	Roope Lääperi
Jani Höglund	*	Henry Vistbacka		Valtteri Murto **
Henry Vistbacka		Oliver Kruusi	***	
				Tomi Kajaslampi *
Oliver Kruusi	**	Jari Karjalainen *		
Tom Kajaslampi		Jani Höglund		Jari Karjalainen

Kiitos osallistuneille ja onnittelut voittajille! Kiitos Broadlinelle ja Amigatorille palkintolahjoituksista! Erityinen kiitos Janne Pikkaraiselle pelikierrosten tuomaroinnista.

1.25 Kyselyn tulokset

```
<=====>
Saku 97 -kyselyn tulokset
Tomi Jaskari, Janne Siren
<=====>
```

Saku 97 -tapahtuman yhteydessä pyydettiin vierailijoita täyttämään pienimuotoinen kyselykaavake, jota vastaan sai ilmaisen Saku 97 -levykeen. Kyselyyn vastasi kaikkiaan 61 henkilöä. Heistä 42 (69 %) halusi liittyä Suomen Amiga-käyttäjät ry:n postituslistalle, kun taas kuusi (10 %) ei halunnut yhteystietojaan käytettävän lainkaan yhdistyksen toiminnasta tiedottamiseen. Yhdistyksen jäseniä oli mukana 11 (18 %), uudestaan jäseneksi aikovia kolme ja kolme oli joskus ollut jäseniä. 18 (30 %) ilmoitti halukkuutensa liittyä ja 26 (42 %) ei ole ollut eikä halua jäseneksi.

Laitteistokokoonpanoa pyydettiin kuvailemaan omin sanoin, joten tarkkoja lisälaitetilastoja oli vaikea laatia. Osallistujista kolme (5 %) ilmoitti omistavansa Amiga 500:n, joista yhdessä oli prosessorina 68030. Mallit Amiga 2000 ja 3000 olivat harvinaisia, kumpaakin löytyi vain yhdeltä vierailijalta - tosin kahdella Amiga 1200:n omistajalla oli kakkoskoneena kaksitonnen.

Amiga 4000 oli toiseksi runsaiten edustettuna, jopa kymmenen (16 %) henkilöä ilmoitti omistavansa sellaisen. Kaksi koneista on varustettu 68060-prosessorilla. Peräti 43 (70 %) vastanneista kertoi pääkoneensa olevan jonkin Amiga 1200:n variaation. Tornikoneita oli ainakin kymmenen kappaletta ja viidellä oli tonnikaksisatasessa 68060. Kellotaajuudet heiluivat 25 ja 50 megahertsin hujakoilla.

Kolme kävijää ilmoitti olevansa Amigattomia, yksi tosin yritti huijata ja vastasi: "mulla on A2855++TVGA näytöllä ja 3 teratavun muistilla + 2 megan kovalevyllä. ;-)" Mikäli kaikesta epäilyttävydestä huolimatta kyse ei ollutkaan pilasta, suosittelimme hankkimaan lisää kiintolevytilaa, jos ei muuten niin sähkökatkosten tai kaatuilujen varalle... "Amigan tulevaisuus..." näyttää kävijöiden mielestä tältä:

On ruusuinen	8 (13 %)
Tuntuu paranevan	42 (69 %)
Näyttää heikolta	10 (16 %)
Mikä tulevaisuus?	1 (2 %)

"Saku 97 on..." puolestaan jakoi mielipiteitä näin:

Mahtava elämys	16 (26 %)
Askel eteenpäin	34 (56 %)
"Ihan kiva"	8 (13 %)
Suuri pettymys	1 (2 %)

Yksi vastaaja kertoi, että Saku 97 on virolainen olut ja eräs toinen käski olla välittämättä "Tepon" vastauksista. Muutama muukin kommentti saatiin, esimerkiksi sellainen, että pitäisi esittää demoja, koska niissä Amiga hakkaa PC:n.

Viimeisen kohdan, "Tulen ensi vuonnakin, jos tapahtuma järjestetään samanlaisena", rasti 57 (93 %) kävijää ja vain neljä (7 %) ilmoitti jättävänsä uuden samanlaisen tapahtuman väliin. Eniten lisäkommenteissa toivottiin lisää tilaa tapahtumalle, ja ensi vuonna varaammekin varmasti suuremman huoneen, mikäli rahat vain suinkin riittävät. Muista liittyä yhdistyksen jäseneksi ja varmista siten entistä ehompi Saku-tapahtuma!

1.26 Palautetta

<=====>
Palautetta Saku 97 -tapahtumasta

<=====>

Gentle Eye Ky: "Kokous oli hyvähenkinen ja oli hienoa nähdä, kuinka henki muuttui lihaksi, eli tapasi monia tuttuja, jotka aikaisemmin olivat olleet pelkkiä nimiä ja osoitteita. Alustavasti sovittiin Suomen Amiga-käyttäjien jäsenille tulevasta ostoedusta, kun kauppasummaksi tulee yli 500 markkaa. Varsinainen Saku-hitti oli uusi Saku, jonka sai paikalta mukaansa. Toisena tulivat Broadlinen esittelemät PPC-kortit sekä melkein koko ajan isolla ruudulla pyörinyt TFX! Meillä oli mukanaamme - tuttuun tyyliin - jonkin verran Amiga-tavaraa, ja suosituimmaksi artikkeliksemme nousi "No Risc - No Fun!" -paita, jossa on kolme painatusta. Järjestäjillä ja monilla muillakin oli (valkovihreä) Saku 97 -paita. Olemme ehdottomasti mukana, kun seuraava tapaaminen/kokous järjestetään. Vielä KIITOS kaikille paikalle vaivautuneille!" (Lähde: www.ge.vip.fi)

* * *

Senkin uhallla, että nuha pahenisi ja nenäkäytäväni muuttuisivat nestemäistä limaa ohjaaviksi putkistoiksi, päätin kuitenkin mennä Saku 97 -kokoonntumiseen. Ja miltei tasan tarkkaan yhdeltätoista saavuvin Heurekan "hieman" ahtaaseen kokoushuoneeseen.

Noh, oliko siellä mitään mielenkiintoista? No, olihan siellä (jonkin verran). Paljon kehuttu TFX, Micronik-tornikotelo, PowerPC-kortti (luullakseni) sun muuta mukavaa.

Minua kiinnosti kuitenkin nähdä p.OS - "AmigaOS:n korvaaja" - johon kuitenkin petyin: ihan kivaltahan se näyttää, mutta vaikuttaa aika huteralta...

PowerPC-kortti vaikutti aika lupaavalta, tosin MPEG-kuvien tökkiminen epäilytti. Mutta kyllä se oli nopea, kun koneeseen iskettiin AB3D2! Meitsi tahtoo. (Kun vain löytyisi rahaa... ;)

Jos sitten puhutaan peleistä, niin TFX vaikutti kivalta, mutta en saanut koko pelistä minkäänlaista mielikuvaa. Muuten vain jotkut testipilotit kokeilivat, kuinka hyvin kestää hävittäjä, jos menee nokka edellä jotakin 400 km/h päin maankamaraa. Pum.

Loppuaika kului siihen, että ostin Aminet-T-paidan punamusta-paidan tilalle ja kuuntelin kokouksen menoa. Eli olin siellä siihen asti, kunnes meitsi potkittiin ulos. :)

Näitä voisi pitää lisääkin, sikäli kun näitä tapahtumia on aika harvoin.

Juhana Uttu (Lähde: MBnet)

* * *

Tässä tuulahdus siitä, mitä minulle jäi käteen Saku 97 -tapahtumasta. Ensimmäinen huomio Heurekaan parkkipaikalta kävellessä oli: täällä täytyy olla joku kompuutteritapahtuma! Ai miten niin? No, kun toinen toistaan nörtimmän oloista heppua vaeltaa johonkin, ei siellä voi olla menossa kuin jotain Saku 97:n tapaista.

Kokoustilaan saapuessani meinasin lentää selälleni! Miten niin pieneen komeroon saa mahtumaan näin paljon väkeä? Onneksi väenpaljous samalla helpotti hieman pystyssä pysymistä, mutta toisaalta taas toi "hieman" (paikalla olleet tietävät todellisen ilmanlaadun ;) raskaan ilmaston, jota kopin ilmastointi (oliko edes?) pyrki parhaansa mukaan parantamaan.

No, ei anneta pikkuseikkojen häiritä. Siis itse tilaisuuteen. Ensin kiinnittyi huomio kahteen Al200-myllyyn. Hymyä nostatti pöydälle koneen viereen läiskäisty 5,25" Bigfoot-levy. :) Ai, miten paljon joillain riittää mielikuvitusta ja intoa! Moni olisi luovuttanut ja sanonut, että eihän 5,25" levy toimi Al200:ssa, mutta ei, siihen vain reilusti pöydälle. Kunnon pioneerihenkeä. :D

p.OS oli noin ulkoisesti kivan näköinen, ihan omin käsin en sitä kokeilemaan ehtinyt, sen verran suosittu paikka tuokin oli. Myös Alien Breed 3D II -skaba näillä koneilla hoitui suht mallikkaasti, ainoa silmiin pistänyt moka oli laittaa koneiden näytöt rinta rinnan! Kavereilla pää pyöri pelatessa vähän liikaakin, eikä katsetta toisen näyttöön voinut välttää.

Hetken tutkailtuani, mitä kaikkea paikalta löytyy, päätin soitella Simolle, kun oli sovittu, että otetaan yhteyttä ellei löydy muuten. Enhän minä kaikkilta viitsinyt ruveta kyselemään: "Oletko sattumoisin Simo?" Suht helposti se sitten järjestyi, mitä nyt kolmeen kertaan soittelin. ;) Parin vuoden messuilun jälkeen kun näkee kavereita luonnossa ekaa kertaa, on siinä hieman ihmeissään. Muitakin tuttuja nimiä muuttui nyt todellisiksi henkilöiksi. Jotain tyyliin "ai, tekin olette todella olemassa!" =)

Paikalle tuotu PowerPC 604e -turbo pysäytti pumpun hetkeksi! Luulenpa, että jokainen sitä kävi kuolaamassa ihan tosissaan, sen verran vauhdikkaalta tuo näytti. Mitä muuta tuohon koneeseen oli työnnetty? CyberVision 64/3D vauhdittamaan näytön päivitystä. Tuollainen kortti

sitten tarttui minullekin matkaan, joten nyt vauhdittuu ja tarkentuu omankin Amigani näyttö pikkuisen rivakammin ja hermoja säästellen. :) Kirjoittelen hieman kortista ja omista kokemuksistani tässä myöhemmin. (Pikaisesti: Zorro II ja 030/50 MHz = noin puolet siitä, mitä Bitin testin Zorro III 040/25 MHz.)

Saku 97 -kokous itsessään oli ihan mielekäs, vaikka tunnelma ei enää ollut ihan niin korkealla kuin aluksi. Huono ilmanlaatu pisti vielä väsyttämään, enkä varmasti ollut ainoa, joka ei pysynyt ihan terävimmillään kokouksessa. :) No, tuohan on ns. välttämätön paha, mutta toisaalta minusta oli ihan kiva kuulla, miten yhdistyksellä todella menee.

Kaiken kaikkiaan käteen jäi siis jo mainitsemani CyberVision-kortti sekä kipeytynyt kurkku, joka kehkeytyi lopulta kuumeeksi ja loputtomaksi vuodoksi molemmista sieraimista. Ja epäilenpä muuten, etten ollut ainoa, joka tuollaisen tuliaisen sieltä mukaansa sai. No, nytpähän on tuokin sairasteltu etukäteen, ja kunhan virallisesti ehtii tänne Keski-Suomeen, niin eipä tarvitse sitten kärsiä. (Tai sitten on uusinta edessä.)

Lopuksi vielä kiitokset kaikille Saku 97:n järjestelyihin osallistuneille aktiivisille Sakulaisille ja Amiga-jälleenmyyjille kohtalaisen laajasta tarjonnasta tilaisuudessa. Toivottavasti tapaamme Saku 98:n merkeissä! (Vaikka tuo nimeämistapa tuntuu jo hieman ärsyttävältä. ;)

Kiitos.

Vesa Konttinen (Lähde: MBnet)

1.27 Erikoisnumero

```
<=====>
Saku 97 Special -erikoisnumero
Janne Siren
<=====>
```

Saku 97 -tapahtumaa varten koottiin levyke, joka sisälsi mm. Sakun erikoisnumeron, Amiga Internationalin presidentiltä keväällä saamamme faksin, kuvia p.OS-käyttöjärjestelmästä, Renne Nissisen EatReq-ohjelman ja erinäistä teematilpehööriä. Jos missasit Saku 97 -tapahtuman ja siellä ilmaiseksi jaetun levykkeen, voit noutaa sen esimerkiksi Amiga Zonelta (puh. (015) 348 968) tai yhdistyksen kotisivuilta (<http://batman.jytol.fi/~saku/>). Kiitos Veli-Matti Vuorensyrjälle levykelahjoituksesta!

Erikoisnumeron sisältö:

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

Viimeisimmät uutiset Amiga-maailmasta
Demokesän tuloksia

1.28 Atéon A1200-torni

<=====>
Edullinen Atéon Amiga 1200 -torni
Pertti Liukkonen
<=====>

Hillittömän varustelun myötä pöydälleni on ilmestynyt kasa kiintolevyjä, CD-ROM-asema, virtalähteitä sekä kaikenlaista kaapelia. Koneen sisällä jyllää vielä Blizzard 1260/50 MHz.

Aluksi ajattelin vaihtaa rakkaan "tonnikakssataseen" A4000-koneeseen. Tiedustelin sitä ennen kuitenkin Infinitiv-tornitusta ja kuulin samalla Atéo Conceptsin torneista. Ominaisuudet vaikuttivat hyviltä ja onhan Atéolta tulossa myös oma väylä- ja näyttökorttiraikkaisunsakin (hinta n. 1600 mk). Itse hinta yllättikin melkoisesti: torni näppäimistöadapterilla ja 200W virtalähteellä vain 960 mk. Päätin jäädyttää nelitonnisen hankinnan.

Etsin WWW:stä käsiini Atéon kotisivujen osoitteen ja ajattelin tarkistaa tuotteen ominaisuudet. Hyvältä vaikutti: torni on tilava, emolevy mahtuu helposti turbokortin kanssa sisään, eikä ole tarvetta lisäpalikoihin, kuten Infinitiv-tornin + väyläkortin kanssa (tämä tietääkseni ainakin Atéon omalla väyläkortilla). Laitepaikkoja on myös runsaasti: 5 x 3,5", joista 3 sisäistä ja 2 etupaneelein sekä 3 x 5,25" etupaneelein. Näppäimistöadapteriin voi liittää suoraan Win95-näppäimistön. Kaiken lisäksi torni näyttää ulkoisesti miellyttävältä. Aikani mietittyäni tilasin tornin.

Tornittaminen

Tornin mukana ostin myös Catweaselin, jolla saisin PC:n HD-aseman käyttööni. Hintaa Catweaselille tuli 500 mk. Catweasel tukee Amigan (DD/HD), PC:n (DD/HD), Macin, Commodoren (1541/1581) ja Atarin (10/11 sektoria) levykeasemia. Koska ennestään nurkistani löytyi myös Mitsumin Win95-näppäimistö, saisin koneen nopeasti käyttökuntoon.

Ulkoisesti torni on todellakin mukavan näköinen; alalaidassa on pieniä pyöreitä reikiä (kaiutinta varten?) ja myös MHz-näyttö löytyy. (Tosin ainakin minulle toimitetussa mallissa se kykenee vain näyttämään HI- ja LO-tekstit turbokytkimen asennosta riippuen.) Näytön saa myös kytkettyä pois päältä.

Kyseessä on normaalihko PC:n kloonikotelo Amigaa varten työstetyllä takapaneelilla. Kuori on etuosaa lukuunottamatta metallia ja erittäin tukevan oloinen. Virtalähteenä on 200W Super Noisekiller, joka todellakin on hiljainen! SCSI-levyni pyörimisäänikin on huomattavasti kovempi. Virtalähde on kiinni tornissa pystysuuntaisesti, joten sen ja emolevyn väliin jää runsaasti tilaa. Esimerkiksi Blizzardin 1260-turbo mahtuu SCSI-kitin ja SIMM-palikan kanssa sisään kivuttomasti. Tornin mitat:

korkeus 48 cm, syvyys 42 cm ja leveys 17 cm.

Paketissa on mukana ranskan- ja englanninkieliset asennusohjeet, pussi ruuveja, PC:n piipperi-kaiutin, näppäimistöadapterin lisänäppäinkartat ja ohjeet levykkeellä sekä erilliset jalustat tornin pohjaan kiinnitettäväksi. Emolevy asennetaan torniin pystysuuntaisesti ja kaikki liittimet tulevat takapaneeliin, johon jokaiselle liittimelle on tehty omat paikkansa. Lisäksi takaa löytyvät paikat SCSI-liittimille ja tuleville Atéo-väylän korteille (iso aukko alalaidassa).

Tornin mukana ei toimiteta Amigan emolevyn virroittamiseen tarvittavaa virtaliitintä, vaan se täytyy tehdä itse tai ostaa erikseen (mm. Broadline). Itse tein sen asennusohjeiden mukaisesti liittämällä tornin virtalähteestä tulevan P8-liittimen Amigan virtalähteestä katkaistuun johtoon. Etupaneelia Amigan levyasemalle ei ole, joten täytyy tyytyä HD-asemani lisäksi paneelittomaan 3,5" DD-asemaan. Jos resetointi näppäimistöltä ei jostakin syystä onnistu, on tornissa myös toimiva reset-kytkin.

Näppäimistöadapteri

Näppäimistöadapteri on valmiiksi liitetty takaseinään, johon Win95-näppäimistöt käyvät suoraan (DIN-liitin). Tämänkin saa halutessaan irrotettua. Näppäimistöadapterin virtakaapeli kiinnitetään Amigan levyaseman virtalähtöön, jota varten paketissa on jakokaapeli. Lisäksi adapteri vaatii pienen painoliittimen liittämisen yhteen Amigan piireistä (Keyboard MPU).

Windows 95 -näppäimistö toimii adapterin kautta erinomaisesti. Näppäimistöön totuttelu vie kyllä aikansa, mutta voittaa A1200:n oman näppäimistön mukavuudessaan! Lisäksi A1200-perusnäppäimistöä vaivanneet "useamman näppäimen painelu samalla rivillä" -ongelmat ovat poistuneet.

Normaalit Zorro II/III-väyläkortteihin liitettävät kortit, jotka vaativat paikan takapaneeliin, eivät suoraan käy Atéon torniin. Asentaminen lienee mahdollista, mutta vaatii ainakin takapaneelin muokkaamista.

Yhteenvedo

Atéon torni on erinomainen ratkaisu niille, jotka eivät kaipaa Infinitiv-tornien kaltaista laajennettavuutta ja muokattavuutta. Se on hinta-laatusuhteeltaan kiitettävä ja vankkatekoinen torni, jolla A1200 nousee hetkessä ulkoisesti ammattilaissarjaan.

Plussat:

- + hinta
- + ulkonäkö
- + erinomainen näppäimistöadapteri
- + hiljainen noisekiller-virtalähde
- + tukeva rakenne
- + reset-kytkin
- + tilavuus

Miinukset:

- ei power-liitintä
- ei etupaneelia DD-asemalle
- Zorro-korttien asentaminen työlästä

Jään odottamaan Atéon yhdistettyä näyttö- ja väyläkorttia, jonka on luvattu valmistuvan marraskuun aikana. Kyseessä on Atéon oma väyläratkaisu, joka ei ole yhteensopiva Zorro-väyliä kanssa. Väylälle luvataan mm. SCSI-ohjaimia ja muita laajennuskortteja n. 500 markan hintaan. Näyttökortilla on kahden megatavun muisti ja RTG-ohjelmistona Picasso 96. Lisätietoja saa mm. Atéon kotisivuilta. Atéo valmistaa tornikoteloita myös A3000- ja A4000-koneille.

Atéo

Valmistaja: Atéo Concepts, Ranska

Le Plessis
44220 Couëron
FRANCE

Puhelin: +33-0240 853 085
Faksi: +33-0240 383 321
Internet: <http://www.ateo-concepts.com>

Maahantuoja: Dream World Computers

Sami Erikkilä
Erämiehenkatu 45 A 118
65370 VAASA

Puhelin: 0400-669 436
Internet: <http://koti.kolumbus.fi/~samerk/dream.html>

Hinta: Atéo Medium Tower A1200 960 mk
Sisältää 200W virtalähteen ja näppäimistöadapterin.

Testattu: Amiga 1200 (OS 3.0)
Blizzard 1260/50 MHz + 16 Mt 60ns FAST + SCSI-kit IV
Quantum TrailBlazer 810 Mt IDE HDD
IBM (OEM) 1 Gt SCSI HDD
NEC 4x IDE CD-ROM
Catweasel A1200 + HD-levykeasema
NEC/Multisync 3D
Mitsumi Windows 95 -näppäimistö

1.29 Canon BJC-4200

<=====>
Amiga ja Canon BJC-4200
Janne Pikkarainen
<=====>

Tulostimien hinnat ovat laskeneet suorastaan räjähdysmäisesti. Nykyään laadukkaan väritulostimen saa noin tuhannella markalla, joten minäkin päätin hankkia sellaisen. Ostin Kotimikro-messuilta Canon BJC-4200

-värimustesuihkutulostimen kutkuttavan halpaan hintaan: 1195 markkaa.

Asentaminen itsessään on todella helppoa. Tulostin vain kiinni koneeseen ja menoksi. Amiga-käytössä ajuripuoli tuottaa asteen verran enemmän päänvaivaa. Aminetistä kyllä löytyy useita ajureita Canonin BJC-sarjan tulostimille, mutta niillä kaikilla tuntuisi olevan yksi yhteinen ikävä piirre Workbenchin mukana tulevien ajureiden kanssa: ne kaikki tulostavat värit vain 12 bitin tarkkuudella. Tekstin ja piirrosten tulostamiseen tämä riittää vallan mainiosti, mutta ajureiden 12-bittisyys häiritsee ikävästi valokuvia tulostettaessa. Myöskään ImageFX:n ditherointi ei tuottanut aivan toivottua tulosta.

Onneksi Amiga-markkinoille on sentään alkanut tipahdella myös 24-bittisen tulostuksen hallitsevia ohjelmia. Shareware-ohjelmista mainitsemisen arvoisia ovat EasyPrint ja suoraan Canonin printtereille tarkoitettu CanonStudio. Jos näiden ominaisuudet eivät tunnu riittävän, kannattaa kokeilla kaupallista Turbo Print 5:tä. Se hallitsee kaikki yleisimmät tulostimet (myös BJC-4200:lle on oma ajuri) ja tulostimen asetuksia voi säädellä ohjelmasta käsin mielin määrin aina väritasapainoa myöten.

Canon BJC-4200 sopii Amigaan siinä missä muihinkin koneisiin, ja halvan hintansa ansiosta se on ehdottoman kannattava ostos. Erityisesti PhotoKitin ja erikoispaperin kanssa sen tulostuslaatu on vaikuttavaa, eikä 720x360 dpi näytä huonolta edes tavallisella kopiopaperilla. Tulostettujen kuvien tasaisiin väripintoihiin ei tule ikäviä raitoja ja pienetkin yksityiskohdat erottuvat selvästi. Ainoana suurempana miinuspuolena Canonilla on tulostamisen kalleus etenkin isoja värikuvia tulostettaessa - sama ongelma tosin vaivaa kaikkia värimustesuihkutulostimia.

1.30 CGXDPMS

```
<=====>
CGXDPMS - virransäästöä CyberGraphXilla
Simo Tuominen
<=====>
```

Kyseessä on pieni (ohjelma ja ikoni yhteensä vain 4,5 kt) ruudunsammuttaja, varsin kirjaimellisessa mielessä. Ajatuksena on mahdollistaa DPMS-virransäästöjärjestelmää käyttävien monitorien täysipainoisempi hyödyntäminen CyberGraphX-järjestelmää käyttävillä grafiikkakorteilla. DPMS-määrittelyyn kuuluu neljä tasoa (on, standby, suspend, off), joiden käyttöä tällä ohjelmalla säädellään. Kullekin tasolle on oma kytkemisaikansa, ja luonnollisesti tasoa voi myös ohittaa, ellei niitä katso tarvitsevan. Valinnaisesti ohjelman hiireen reagoimisen voi myös kytkeä pois, jos ei halua monitorin heräävän, kun epähuomiossa tönäisee hiirtä (tai jos systeemi jostain syystä kuvittelee hiirtä liikutettavan muulloinkin kuin silloin, kun sitä todella liikutetaan). Toimivuudesta tiedän sen verran, että ohjelma toimii yhdistelmällä Cybervision 64/3D, CyberGraphX v3 41.2 r66 ja Sony Multiscan 100SX.

1.31 Delfina Lite

<=====>
Delfina Lite
Teijo Liiri
<=====>

Sain pari kuukautta sitten Teemu Suikilta lainaksi Delfina Lite -äänikortin ja lupailin silloin kirjoittaa arvostelun Sakuun, joten on jo korkea aika kertoa kokemuksistani 16-bittisessä äänimaailmassa.

Mitään "hardcore"-arvostelua en pysty kirjoittamaan, koska minulla ei ole ollut aikaa hirveästi puuhailla laitteen kanssa. Muutamaa Delfinaa hyödyntävää ohjelmaa kokeilleena ajattelin kuitenkin jotain raapustella, ja toivottavasti tästä on edes jotain hyötyä Delfinan hankintaa ajatteleville ja muille kiinnostuneille. Testikoneena oli Amiga 3000 (030/25 MHz) kymmenen megatavun muistilla ja AmigaOS 3.1:lla.

Delfina kolahti postilaatikkooni hienossa delfiiniaiheisessa pakkauksessa, jossa oli myös itse kortin kuva sekä tekniset tiedot:

- Motorola DSP56002/40 MHz -prosessori
- Crystal 4231A 16-bit audio codec
- 32kWords 24-bit fast 12 ns Static RAM
- kaksi stereosisääntuloa, yksi stereoulostulo
- audio RCA-liitännät
- sisäinen liitin CD-audiolle
- DelfExp-laaajennusmoduuliliitäntä esim. S/PDIF:lle tai MIDI-yhteensopivalle RS-232-portille

Vaatimukset:

- Amiga Zorro II -paikalla
- AmigaOS 2.04 tai uudempi
- 68020-prosessori tai parempi
- 5 megatavua kiintolevytilaa

Ohjelmisto:

- AHI audio driver
- DelFX-efekti/sampleriohjelma
- DelPrefs-mikseri ja preferences-ohjelma
- Delfina utilities

Kaivettuani kortin laatikosta yllätyin sen veikeästä muodosta. Kortti ei nimittäin ole suorakaiteen muotoinen kuten useimmat lisäkortit, vaan se on "halkaistu" kahtia. Komponentteja ei silti ole tarvinnut sijoittaa toisiinsa kiinni, vaikka tilaa piirilevyllä onkin puolet vähemmän.

Seuraavaksi oli vuorossa kortin asentaminen Amigaan. En tiedä, onko minun koneessani jotenkin poikkeavan tiukat korttipaikat, mutta sain todella käyttää voimaa, ennen kuin Delfina suostui menemään paikalleen. Jos kortin laittamisessa paikalleen oli ongelmia, niin huomattavasti ikävämpikin asia paljastui, kun yritin ruuvata kortin pidikettä takalevyyn.

Metallilevy, jonka pitäisi varmistaa kortin paikallaanpysyminen, on nimittäin ainakin tässä kortissa aivan liian pitkä. Levyn ja koneen takalevyn väliin jää puolen sentin rako, joten lyhyellä ruuvilla on

mahdotonta saada korttia kiinni. Koska en löytänyt pitempää ruuvia mistään, jouduin jättämään kortin "roikkumaan" pelkän Zorro-paikan varaan. Jos audioliittimiä ei joudu vaihtelemaan, toimii systeemi kyllä näinkin, mutta toki olisi hyvä, että kortti istuisi tukevammin paikallaan. Toivottavasti tämä on vain yksilövika, tai minun A3000:ni on jotenkin poikkeava mitoitukseltaan.

Saatuani kortin asennettua paikoilleen olikin aika tutustua ohjelmistopuoleen. Delfinan oma ohjelmisto asentui vaivattomasti Installerilla. Seuraavassa kokemuksia joistakin Delfinaa tukevista ohjelmista:

DelFX

Ohjelma, jolla voi samplata sekä toistaa 16-bittistä stereo- tai monoääntä. Ohjelmassa on myös reaaliaikainen efektiprosessori, efekteinä mm. kompressor, särö, delay, phaser, ekvalisaattori jne. Testasin CD:ltä samplausta ja äänenlaatu oli, kuten arvata saattaa, erinomainen. Pikaisen tutustumisen perusteella myös efektipuoli toimii hienosti. Ohjelmalla voi tietysti tallentaa samplet AIFF-formaatissa myöhempää käyttöä varten.

DigiBoosterPRO

Trackeri, jolla voi hyödyntää esim. DelFX:lla samplattuja 16-bittisiä sampleja. Ohjelmalla voi ladata S3M-, XM-, OctaMED-, MOD-, Digi- ja Oktalyzer-formaattien moduleja. En ole innokas tracker-tyyppisten ohjelmien fani, joten käyttökokemukset DBProsta ovat melko vähäiset. Ainakin se latasi mukisematta mm. netistä löytyneitä AIFF-sampleja, joten jos haluat tehdä 16-bittisillä sampleilla modulimusiikkia, kannattaa tutustua tähän trackeriin.

OctaMED SoundStudio

Etunimikaimani Teijo Kinnusen Octamed kiinnosti mm. MIDI-tukensa ansiosta. Pettymys olikin melkoinen, kun SoundStudio ei heti toiminutkaan Delfina Liten kanssa. Ohjelma tukee ainoastaan ensimmäistä Delfina DSP-korttia. Apu tuli Teemu Suikin toimitettua minulle beta-version toccata.librarysta, joka mahdollistaa Toccatan emuloinnin Delfina-korteilla. Valitettavasti koneeni teho ei oikein tunnu riittävän mielekkääseen työskentelyyn SoundStudiolla. Kun painaa näppäintä soittaakseen samplea, ääni kuuluu vasta n. 1/2 sekunnin viiveen jälkeen, joten jammailun näppäimistöllä voi unohtaa. Myös OCSS lataa AIFF-sampleja, joten yksinkertainen samplejen muokkaus ohjelman omalla sample-editorilla onnistuu melko kätevästi.

Songplayer

Ohjelma, jolla voi soittaa sampleja. Tuetut formaatit: IFF 8SVX, 8- ja 16-bittinen AIFF, 8- ja 16-bittinen WAVE, 8- ja 16-bittinen AU, MPEG Layer I, II ja III. Mpegien soittelu ei oikein onnistunut 030/25 MHz:n tehoilla. Jotakin ääntä kyllä sai ulos, mutta ei tunnistettavassa muodossa. Prosessoriteho ei yksinkertaisesti riitä tiukkaan pakatun mpeg-formaatin purkuun reaaliajassa. Sen sijaan mpegistä 16-bittiseksi AIFF:ksi konvertoimani biisi kuulosti todella hyvältä Delfinan kautta soitetuna.

Ero Amigan omaan 8-bittiseen ääneen on selvä Delfinan hyväksi. Valitettavasti pakkaamaton AIFF vie hirveästi tilaa (sama biisi AIFF:nä 26 megaa ja mpeginä 2,4 megaa), joten kovin montaa biisiä ei viitsi säilyttää tilaa viemässä esim. oman koneeni 500 megan kiintolevyllä.

Sokerina pohjalla

Lisäksi kokeilin muutamaa moduleplayeria, jotka tukivat AHIA. Ihan kivastihan ne toimivat, mutta jos modulissa oli kanavia yli 20, loppui prosessoriteho kesken ja tuloksena oli musiikin toistonopeuden totaalinen hidastuminen ja ohjelman jumittuminen.

Toccataa tukevista ohjelmista testasin muutamien ohjelmien demoversioita (Camouflage, Samplitude, Sample Wrench), joista Sample Wrench toimi. Ohjelmassa on monipuoliset samplejen prosessointiominaisuudet (mm. flange, chorus, time stretch, pitch shift, EQ, crossfade looppaus jne.), joten samplenvääntäjien kannattaa kokeilla tätä ohjelmaa.

Eräs ohjelma, jota olisin halunnut kokeilla Delfinan kanssa on Audiolab. Audiolab on 16-bittisen äänen editointiin, prosessointiin ja miksaukseen soveltuva ohjelma, josta on myös Delfinaa tukeva versio. Toimitushankaluuksien vuoksi Audiolab jäi kuitenkin testaamatta. Vahinko, sillä juuri tämäntapaisessa ohjelmassa Delfina olisi varmasti omimmillaan. Musiikin tekijälle Delfinan käyttöä sampleplayerina rajoittaa kortilta puuttuva DRAM-muisti.

1.32 Delfina Lite

```
<=====>
Delfina Lite
Timo Kemppaala
<=====>
```

Amigan omistajan on nyt jo viimeistään tunnustettava, että koneen äänet ovat auttamattomasti jääneet PC:n jalkoihin pieniä lisäyksiä lukuunottamatta. Amigalle on kuitenkin ollut jo jonkin aikaa äänikorttivirittelmiä, jotka on miltei poikkeuksetta tarkoitettu äänen tallentamiseen ja toistamiseen kiintolevyltä tai muilta medioilta. Tilanne on parantunut AHI-järjestelmän kautta, jonka avulla äänille voidaan laittaa jokin laite niitä soittamaan, jopa Paulasta saadaan uskomattomia irti vielä tänäkin päivänä.

8 bit 2 bad? Need 16 bit!

Eräänä päivänä töissä reitittimen kimpussa ollessani päätin hankkia kunnon äänet koneeseeni. Päädyin Petsoffin kotisivulle ja lukaisin pariin kertaan kortin speksit. Paikalle sattui, uskokaa tai älkää, eräs PC-käyttäjä, ja kun hän näki kortin speksit, hän suorastaan suositteli korttia minulle. Minulla oli vielä rahaakin sen verran, että kortti olisi mahdollista ostaa. Soitin Petsoffille ja päätin kysellä yhtä ja toista kortista, ennen kuin sen ostaisin. (Käytännössä olin jo päätökseni tehnyt. :-) Puhelimessa ollut henkilö kuvasi korttia melkoiseksi tehomyllyksi, ja sellaiseksi se on osoittautunutkin. Tuosta puhelusta lähtien on jostain syystä hymy ollut

herkässä.

Asentaminen

Delfina tuli postissa pienessä järkevässä kokoisessa paketissa muutamassa päivässä. Samana päivänä töissä otin hommat löysästi. :-) Heti kotiin päästyäni nappasin kouraani kupillisen kahvia ja rupesin purkamaan pakettia. Se sisälsi vihkosen, kortin ja kaksi DD-korppua. Rupesin lukemaan innokkaana vihkosta ja luulin sen auttavan kortin asentamisessa koneeseen. Vihkonen ei paljon asentamisesta kertonut, vaan lähinnä kortin käsittelystä. Sekin kannattaa kuitenkin lukea, mikäli mielii kortin saada ehjänä koneeseensa.

Skippasin manuskan nopeasti pois sormistani ja katsoin uljasta uutta korttiani. Huomasin kortin olevan edeltäjänsä pienempi, eikä siinä ollut sarja- eikä rinnakkaisportteja, mutta niitä en tarvinnut, kun itselläni on jo koneessa MultiFaceCard III. Päätin heittää kortin koneeseen. Ei muuta kuin kone kiinni, suojalevy irti ja sitten ahertamaan. Kortin asentaminen ei onnistunutkaan ihan heittämällä, vaan ensimmäinen asennus oli melko vaikeaa A4000:n Zorro-väylien ahtauden takia. Kortti meni kuitenkin paikoilleen sopivasti voimaa käyttämällä, niin ettei kortti kuitenkaan levahda heti ensikosketuksessa. Tarkistin kaikki liitännät, että kortti olisi hyvin kannassaan.

Ohjelmat paikalleen

Kortti näytti olevan hyvin kiinni ja käynnistin koneeni. Kiintolevyn kiihdytettyä normaaliin nopeuteensa sain esille early startup -valikon, josta katselin, löytääkö kone edes koko korttia. Kortti löytyi heti ja se toimi normaalisti. Jäljellä oli siis vain ohjelmiston asennus. Käynnistin koneen Workbenchiin, tungin "MUI INSTALL DISK" -levyn asemaan ja rupesin asennuspuuhiin. Se kävi nopeasti Commodoren Installer-ohjelmalla, ja enää olivat jäljellä varsinaiset Delfina-ajurit. Nakkasin "SYSTEM SOFTWARE" -levyn asemaan ja otin sellaisen asenteen, ettei mikään saa nyt mennä vikaan. Ja toimihan se. Jälkimmäinen levyke piti sisällään Delfinan käyttöön tarvittavat ohjelmistot sekä AHI-systeemin.

Ensikokemuksia

Asennusohjelman kehotuksesta käynnistin koneen uudestaan. Bootin jälkeen käynnistin DelfPrefs-ohjelman, jolla muutetaan Delfinan asetuksia. Ohjelma on helppokäyttöinen, jopa idioottivarma, ja tajusin käytön heti. Tässä vaiheessa tunsin kortin toimivan normaalisti. Päätin katsoa, mitä DelfLoad pitää sisällään, ja se tekikin juuri sitä mitä nimikin kertoi eli näytti kortin CPU-asteen päivittäen sitä noin kahden sekunnin välein. Jäljellä olikin enää DelFX, jolla varsinainen digitointi, muunnos ja kuuntelu tehdään.

Samplasin videolta muutamaan otteeseen paria ääntä, ja ne todella kuulostivat hyvältä verrattuna koneeni 8-bittiseen äänentoistoon. DelFX:llä voi tehdä melkein mitä vain, aina äänen kaiutuksesta ekvalisaattoreihin asti. Ääntä voi tehostaa bassoilla tai muilla äänentasoilla. DelFX:n kautta AIFF-muotoisia samplauksia toistettaessa CPU-tehoa ei kulu lainkaan, koska kortilla oleva DSP tekee kaiken työn.

Delfinan ohjelmia voi myös ajaa niin monta päällekkäin kuin vain muisti antaa myöten, eli äänen muunnokset onnistuvat helposti.

Vähän aikaa leikittyäni päätin kokeilla AHI-ohjelmistoja ja sitä, miten ne reagoisivat kortin tuottamaan ääneen. Ensimmäinen uhri olikin Hippoplayer, jossa myös AHI:lla soitattaminen onnistui. MODien äänenlaatu parantui huomattavasti Delfinan kautta soitettaessa, joten 16-bittistä ääntä kaipaavalle voin lämpimästi suositella Delfina Litea.

Delfina Lite

Yleisarvosana: 9,4

- + hyvä äänenlaatu
- + sampleja soitettaessa ei mene CPU-tehoa
- + ohjelmoitava
- + ohjelmat
- + moniajo

- Zorro II -väylä
- muistin vähyys

Lyhyesti: Kortti on ainakin minulla ahkerassa käytössä ja olen siihen tyytyväinen. Suosittelen kuitenkin ainakin 68030/50 MHz -konetta, sillä AHI-moodissa soittaminen vie tehoa ja paljon.

1.33 Global Experience

<=====>
The Global Amiga Experience
Kari-Pekka Koponen
<=====>

Global Amiga Experience on CD-ROM-levy, joka sisältää 530 megatavua demoversioita kaupallisista hyötyohjelmista ja muutamista peleistä, mm. Caligari 24, Xi-Paint 3.1, PPaint 6.3, ImageFX 2.0, Photogenics 1.2, Bars & Pipes 2.5, Interplay, WordWorth 3.1, MaxonTools, MaxonCAD, Photoworx, Folioworx, MaxonCinema4D 2, Adorage, Samplitude Pro, Turbo Calc 3.0, Cluster, CacheCDFs + CD32Emu, SBase4Pro, Datastore, Office Engine, A Cash Pro, Amiga Money, Turbo Text 2.0, Stylus Provector, MaxDOS2.5, infoNEXUS2.5, DirWork, TurboPrint, PPrint3.0, Diavolo Backup, Motion & Magic - Objects, Power Titler, c.a.v.e, Art Effect ja Camouflage.

Levyllä on lisäksi täydelliset versiot ohjelmista Scala 1.13, Vista Pro 1.0, Distant Suns 4.0, Clarissa 1.1, The Edge 1.72D, Imagine 2.0, X-Copy ja Steuerfuchs '93. Melkein kaikki ohjelmat voi käynnistää suoraan rompulta, mutta jotkut pelit ja ohjelmat ovat pakatussa muodossa, joten ne on ensin purettava kiintolevyille, ennen kuin niitä voi ajaa.

The Global Amiga Experience

Edustaja: Gentle Eye Ky, puh. 040-5482 044, (03) 363 0048

Hinta: 60 mk

Laitevaatimus: AmigaOS 2.x ja vähintään megatavu muistia. Megan muisti ei kuitenkaan riitä osalle ohjelmista, joten laitteistoksi suositellaan AmigaOS 3.x ja neljä megatavu muistia.

Lyhyesti: Romppu sopii kaikille, sillä hinta/laatusuhde on korkea. Lisäksi kun mukana tulee vielä bonuksena muutama kaupallinen ohjelma, ei voi muuta kuin suositella.

1.34 Nokia 417TV

<=====>
Nokia Valuegraph 417TV - multisync-monitori ja TV yhdessä
Risto Räikkä
<=====>

Kun syksyllä 1995 sain Amiga 1200:ni, ostin samaan pakettiin myös Amiga AM1438S -multisync-monitorin. Alussa tuntui hienolta, kun se näytti myös kaikki uudet AGA-tilat entisen A500:n videotilojen lisäksi. Suureen DblPAL-tilaan tuntui mahtuvan vaikka mitä verrattuna 640x256 PALiin, jota olin käyttänyt sitä ennen useita vuosia. Muutaman päivän käytön jälkeen kuitenkin alkoivat monitorin parin sentin sururaidat ärsyttää, ja kysyinkin apua monesta purkista, mutta monien eri näyttöajurien kokeilujen jälkeen tajusin, että häiritseviin sururaitoihin on totuttava.

Tämän vuoden alussa monitorin sururaidat olivat vieläkin paikallaan, ja olin saanut tietää purkeista ja IRCistä, että monitorin sisällä olisi ruuvit, joiden avulla pystyisi säätämään kuvan vaakaleveyttä. Tämä tieto ei paljon lohduttanut, koska jos monitoria säätäisi niin, että tarkat tilat näkyisivät kokonaan, niin tarpeellisten PAL-tilojen overscan-tilat eivät näkyisi senkään vertaa kuin ennen.

Uusi monitori olisi hankittava

Päätin, että seuraavaksi hankkisin koneeseeni uuden monitorin ja tällä kertaa 17-tuumaisen, pienistä 14 tuuman monitoreista kun olin saanut jo tarpeekseni. Monitorin pienuus ei ollut ainoa syy, miksi aion ostaa uuden monitorin. Lisäksi näköni oli huonontunut hieman katsellessa AM1438S:ää.

Aloin katsella tietokoneliikkeistä ja Amiga-liikkeiden mainoksista monitoriehdokkaita. Monitorin olisi pystyttävä näyttämään kaikki Amigan näyttötilat suoraan, minulla kun ei ollut mahdollisuutta laittaa koneeseen scandoubleria, joka tuplaisi alhaisten taajuuksien tilat, kuten PAL, näkyväksi SVGA-monitoreissa. Etsimisen jälkeen en löytänyt kuin kaksi varteenotettavaa monitoria, jotka näyttivät kaikki näyttötilat! Ne olivat Microvitec GPM 1701 (jota on myös myyty Amigan nimen alla) ja Nokia Valuegraph 417TV.

Päätin mennä ja katsella vielä uudestaan tuota Nokian mallia, se kun tuntui

paremmalta jo sen vuoksi, että siinä olisi TV-viritin. Lisäksi se olisi Microvitecin monitoria halvempi. Ensiksi kävin PC-SuperStoressa, jossa hinta oli 4950 mk. Sain isäni kanssa hinnan tingatuksi 4800:aan, eikä myyjän sanojen mukaan sitä voisi halvemmalla myydä, koska laite maksaa heille 4500 mk. Kalliiltahan tuo tuntui, mutta sieltä sen voisi ostaa, jos muualta ei sitä halvemmalla saisi.

Soittelin vielä muutamaan kauppaan ja kävin Cruz Broker -nimisessä liikkeessä Helsingin Malminkartanossa. Minulla oli sieltä jo entuudestaan hyviä kokemuksia sen edullisuudesta. Kyselin myyjältä kyseistä monitoria, mutta hänen mukaansa sitä ei kukaan osta, kun tavallisia SVGA-monitoreja saisi halvemmalla. Kyllähän minuakin olisi kiinnostanut ostaa jokin edullinen 17" monitori, kuten Panasync 5G, joka maksoi vain 3500 mk verrattuna 4700 mk:n hintaan, jolla myyjä tarjoutui Nokian monitorin myymään. Laitoin tilauksen listaan, mutta kun monitoria ei kuulunut Brokerilta pariin viikkoon eikä sitä olisi saatu liikkeeseen muuten kuin PC SuperStorea kalliimpaan hintaan, ostin laitteen ylioppilaslahjarahojen ja vanhempieni avustuksella 4800 markalla PC-SuperStoresta.

Ensimmäiset kokemukset

Monitori tuli suuressa laatikossa, joka oli lähes yhtä suuri kuin laatikko, jossa 21-tuumainen TV:nikin tuli. Iso oli myös monitori. Ainahan kaikki vaikuttaa suuressa liikkeessä pieneltä, varsinkin kun vieressä oli 20- ja 21-tuumaisia jättiläisiä. Kooltaan monitori on 427x430x483 mm (leveys x korkeus x syvyys) ja bruttopainoakin sillä on 23 kg, joten mille tahansa keikkuvalle pöydälle sitä ei voi sijoittaa.

Säädöt monitorissa ovat erinomaiset, ainakin verrattuna AM1438S:n puutteellisiin mekaanisiin säätimiin. Nokiassa säädöt ovat oikealta vasemmalle asetusten nollaus tehdasasetuksille, volyyymi, äänen tasapaino, kuvan siirto leveyssuunnassa, kuvan siirto pystysuunnassa, kuvan venytys leveyssuunnassa, kuvan venytys pystysuunnassa, kontrasti ja valoisuus, kuvan demagnetisointi sekä on/off. Lisäksi löytyvät toissijaiset toiminnot: yhdensuuntaisuuskorjaus ja tyynyvääristymän korjaus.

Monitorissa on tavallinen SVGA-liitin, joten siihen täytyi ostaa 125 markan hintainen SVGA-adapteri Broadlinelta. Takana olevat liittännät ovat lisäksi antennijohdon liittäntä, verkkoliitäntä, lisäkaiutinliitäntä (voi liittää kuulokkeet) ja RCA audio in (vasen ja oikea).

Kun olin asentanut kaikki tarpeelliset kaapelit, ihmettelin kuvaruudun ruskehtavansävyistä kuvaa. Luulin, että jokin oli pielessä, mutta parin minuutin jälkeen ruutu oli lämmennyt ja värit näkyivät erittäin luonnollisina ja kirkkaina. Oli aika säätää kaikki näyttötilat sopiviksi monitorille. Tiesin jo ennen monitorin kokeilua, että se näyttäisi matalataajuustilat, kuten PAL ja NTSC, mutta en tiennyt, että monitori pystyisi näyttämään myös Super72-tilat. Matalien vaakataajuuksien rajaa en tiedä tarkkaalleen, mutta monitoriajuriin kokeilujen jälkeen se on luultavasti 15-28 kHz - 31-64 kHz, mahdolliset virkistystaajuudet ovat 48-100 Hz. Vaakataajuuksien 28-30 kHz puuttuminen tarkoittaa, että ennen paljon käyttämäni DblPAL ja DblNTSC eivät näkyneet kunnolla, mutta muissa AGA-tiloissa on kyllä tarpeeksi valinnan varaa.

Matalataajuudet, kuten PAL, käyttävät samaa taajuutta kuin TV-kuva, joten niiden tilojen säätö vaikuttaa myös TV-kuvan säätöihin. Matalataajuustilat

on mahdollista säätää niin, että myös täyden overscanin kanssa ne näkyvät kunnolla. Kun kyseessä on 17" monitori, niin on selvää, että PAL-tila näyttää rakeiselta, mutta kyllä siihenkin tottuu esim. peleissä. Demoissa sitä ei pahemmin huomaa.

Korkeampien taajuuksien tiloissa kuvanlaatu on huippuhyvä verrattuna AM1438S-monitoriin, jonka senkään tilat eivät ole mitään kovin huonoja, vaan jotkut tarkat tilat näkyvät hieman sumuisina. Tiloihin jää pienet sururaidat, mutta niillä ei pahemmin ole väliä, koska monitori on sen verran iso.

Tavallinen Super72 jättää muutaman sentin sururaidat, mutta niistä pääsee eroon Aminetistä löytyvillä viritetyillä ajureilla. Käytän myös HighGFX-nimisiä AGA-ajureita, joilla saa jopa 1240x784 ja suurempiakin tiloja käyttöön, lomitettuina tietenkin, sen verran alkeellinen on AGA. Super72 ja HighGFX ovat erinomaisia mm. kuvien näyttämiseen, kun esim. Multiscan on liian pieni näyttämään niitä kokonaisina, mutta muuten kyseiset tilat ovat melko käyttökelvottomia.

Tällä hetkellä käytössäni olevat tilat ovat Euro72, HighGFX, Multiscan, NTSC, PAL ja Super72, mutta lähes kaikissa ohjelmissa käytän Multiscan Productivityä (656x495). Kaikki ohjelmat eivät kuitenkaan suostu käynnistymään tähän tilaan, vaan käytän siihen tarkoitukseen erinomaista ModePro-nimistä ohjelmaa. Eteeni ei vielä ole tullut ohjelmaa, joka ei olisi toiminut Multiscanissa tai ModePro ei olisi pystynyt avaamaan sitä haluttuun tilaan.

Kokeilin monitoria myös hieman pikkusiskoni 120 MHz Pentiumissa, jossa oli S3 Trio -näyttökortti yhden megan muistilla. Siinä toimivat 640x480, 800x600 ja 1024x768-tilat näkyivät kaikki hyvin ilman mitään sururaitoja. Kaikki muut tilat olivat erinomaisen kirkkaita, mutta 1024x768-tilassa ilmeni hieman sumuisuutta, ei kuitenkaan niin paljon, ettei siinä pystyisi työskentelemään.

Nokiassa on 14 tehdasmuistipaikkaa ja 18 käyttäjän tallennettavaa muistipaikkaa eri näyttötiloille.

Tehoa säästävä stereotelkkari

417TV:ssä on edessä kaksi kaiutinta, erityisesti multimediakäyttöön suunniteltuja. Ääni on melko hyvä ja matalampia taajuuksiakin kuuluu jonkin verran. (Vertaa videomonitoriini ja AM1438S:ään, joissa ei niitä kuulu ollenkaan.) Ohjekirja väittää äänitehon olevan 2 x 0,5 W, mutta toisaalta PC-SuperStoren lehti väittää kauttimien pystyvän 2 x 2 W tehoon ja vahvistimen 2 x 1,5 W tehoon.

Nokia 417TV:ssä on myös automaattinen tehonsäästötoiminne, kuten ohjekirja kertoo virransäästöstä. Virransäästö on DPMS-standardin mukainen EPA:n (USA:n ympäristöviranomaisen) hyväksymä. Sen saa käyttöön mm. MCP:n virransäästötoiminnon avulla näyttökorteilla varustettujen Amigoiden lisäksi myös ECS- ja AGA-Amigoissa. Tehonkulutus normaalitoiminnassa on <150 W, valmiustilassa 70 W, lepotilassa <30 W ja virransäästötilassa <8 W (MCP:llä voi säätää, koska monitori menee valmiustilaan tai lepotilaan).

Lisäksi monitori toimii TV:nä, mutta koska minulla on käytössäni jo toinen TV, niin en ole käyttänyt sitä kovinkaan paljon alkuasetusten lisäksi.

TV:n asetusten säätö on erittäin helppokäyttöistä sen kehittyneen kuvaruutuvalikon vuoksi ja TV:stä löytyykin kaikki ominaisuudet, joita on myös edullisimmissa myytävissä televisioissa. Se ei ominaisuuksillaan loista, mutta eipä sillä ole myöskään väliä, koska pääasia on itse kuva ja TV:n toimivuus. Kuvanlaatu on vain kohtalainen (meidän muutaman vuoden vanhassa 14" kannettavassa TV:ssämme on parempi kuvanlaatu), mutta kyllä TV käy hyvin kakkostelkkariksi monitorin ohella. TV-osassa on 59 muistipaikkaa ja teksti-TV:ssä on kahdeksan sivun muisti. Kaukosäädin on helppokäyttöinen ja hyvin kätevä sopiva; sen avulla hoidetaan myös kaikki TV:n asetukset.

Ei suurempaa valittamista

Putki on hyvin heijastuskäsitelty, siinä on antistaattinen pinnoite. Kuvan lävistäjä on 15,7", pistejako 0,28. Monitori on TCO-92 emissiostandardien mukainen, joten sen ei pitäisi pahemmin säteillä. Eri taajuuksiin synkkautuminen on tarpeeksi nopeaa, tilaa vaihtaessa kuuluu vain hiljainen ininä tai "plam". Maksimitarkkuus on 1024x768, joten se ei ole aivan tarkin mahdollinen. Tarkkuuden luulisi kyllä riittävän lähes kaikille, varsinkin kun Amigalle ei paljon ole näyttökortteja, jotka pystyisivät näyttämään kunnolla tuota tarkempia näyttötiloja. Monitori on suorakulmainen, eli kuva näkyy tasaisena.

Runsaan parin kuukauden käytön jälkeen minulle ei ole ollut mitään valittamisen aihetta Nokia Valuegraph 417TV -monitorista, ja se on toiminut odotetusti. Suurin hyöty kuitenkin tästä on hyvän näyttökortin kanssa, joka näyttää 800x600 tai parempia tiloja. Suosittelen kaikille hyvää monitoria etsiville Nokiaa.

Nokia Valuegraph 417TV

- + kirkkaat ja luonnolliset värit
- + erinomaiset säädöt
- + Kaukosäädin on kätevä.
- + Monitorin teline on tukeva ja liikkuu hyvin eri suuntiin.
- + käyttökelpoiset kaiuttimet
- + Selkeä monikielinen käyttöohje, jossa myös suomenkielinen osa on erinomainen.

- Melko iso koko, vaikea sijoittaa hyvin, jos tilasta on puutetta.
- Hintaa (17" monitorit ovat vieläkin todella kalliita).
- TV-virittimen kuvanlaatu voisi olla parempi.
- Ei näytä parempia tiloja kuin 1024x768 (käyttöohjeen mukaan).
- Täytyy ostaa erillinen SVGA-adapteri, josta tulee vielä lisäkustannuksia.
- Kuulokeliitintä on sijoitettu taakse.

Pisteet: 9/10

Testattu: Amiga 1200, 68030/50 MHz, 22 Mt muistia ja 340 Mt kiintolevy

Edustaja: PC-SuperStore, (09) 329 000, <http://www.pcass.fi>

Liikkeet: Kehä I:n ja Porintien kulmaus, Helsinki
Mannerheimintie 4, 00100 Helsinki

Kuokkamaantie 4, 33800 Tampere
Asentajankatu 8, 20230 Turku
Antinkatu 23, 28100 Pori

Hinta: 4950 mk

Lisätietoja: <http://www.nokia.com>

Tarpeelliset ohjelmat ja ajurit ovat saatavilla Aminetista.

125 markan hintaista monitori-adapteria myy Broadline Oy: Koisoitie 5,
01300 Vantaa, puh. (09) 8747 900, fax (09) 8735 425, e-mail
broline@dlc.fi.

1.35 Scion Genealogist

```
<=====>
Scion Genealogist v4.07
Teemu Valkeapää
<=====>
```

Kuva

Sukututkimus ei varmasti ole niitä yleisimpiä Amigan käyttötarkoituksia, mutta siihenkin löytyy ohjelma, vieläpä ilmainen. Scion Genealogist on Uudessa Seelannissa majailevan Robbie J. Akinsin tekemä, vapaassa levityksessä oleva sukututkimusohjelma. Käytössäni oleva vuodelle 1995 päivätty versio 4.07 vaatii toimiakseen Kickstart 2.04:n ja yhden megatavun muistia.

Ohjelman käyttöliittymä on toteutettu selkeästi ja se on helppokäyttöinen, ilman tietokoneita kasvanut edellisen sukupolven edustajakin oppi käyttämään sitä varsin nopeasti. :-) Ohjelma pystyy käsittelemään maksimissaan 4999 ihmistä/tietokanta, jokaisella ihmisellä voi olla 10 avioliittoa ja jokaisella perheellä 40 lasta.

Ihmisistä kerättyjen tietojen esittämisen helpottamiseksi ohjelmaan voi määritellä ulkoisen tekstieditorin ja kuvannäyttäjän, joilla tietokannassa olevien henkilöiden lisätietoja ja mahdollisia skannattuja valokuvia on helppo tarkastella. Tietoja voi myös tulostaa eri tavoin, jos haluaa esitellä sukuhistoriaa tietokonetta omistamattomille sukulaisille.

Vaikka itse ohjelma on ilmainen, sukututkimuksesta koituu jonkin verran menoja esim. seurakuntien arkistoista lähetettyjen esi-isien tietoja sisältävien syntymätodistusten sun muiden muodossa. Usein ne ovat ainoa tapa saada jotain selville, ellei ole enää ketään vanhempaa ihmistä, joka muistaisi omia vanhempiaan ja isovanhempiaan. Mitenkään kauhean pitkälle ei useinkaan pääse, tietoja voi löytyä esim. 1700-luvun alusta nykyaikaan.

Sukututkimus on kaiken kaikkiaan kiinnostavaa puuhaa ja on mielenkiintoista miettiä, millaista satoja vuosia sitten eläneiden ihmisten elämä on ollut.

Jos ohjelma alkaa kiinnostaa, saa sen ainakin allekirjoittaneen purkista, numerosta (03) 513 4212 (Scion407.lha). Internautit löytävät uudemman Scion Genealogistin Aminetista, esimerkiksi osoitteesta:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/biz/dbase/Scion409.lha>

1.36 Breathless

```
<=====>
Breathless
Jarmo Laakkonen
<=====>
```

Breathless on tyypillinen Amigan Doom-klooni lukuunottamatta sitä seikkaa, että se pyörii uskomattoman sulavasti ainakin verrattuna The Killing Groundsiin (onhan engine paljon simppelimpi, toim. huom.). Breathless toimitetaan kolmella disketillä ja asentuu kiintolevylle mukisematta tutun ja turvallisen Installer-ohjelman avulla.

Pelin grafiikka on loistavaa ja rendatut viholliset ovat tosi hienon näköisiä. Äänet ovat hyvät, mutta musiikki ei oikein kolahtanut. Sen saa onneksi kytkettyä pois. Pelattavuus on kohdallaan, mutta tähtäyksen kanssa on joskus ongelmia: jos vihollinen on liian korkealla, siihen ei osu kirveelläkään, ellei siirrä katsettaan tarpeeksi ylös. Mukava idea on se, että pelin aikana voi kerätä rahaa, jolla voi ostaa lisää ammuksia ja energiaa. Toki niitä löytyy myös matkan varrelta.

Breathless

Laitevaatimus: Amiga AGA

Testattu: Amiga 1200 68030/50 MHz, 6 Mt

+ nopeus
+ grafiikka

- tähtäys
- vain suoria kulmia rakennuksissa

Grafiikka:	92
Äänet:	87
Pelattavuus:	89
Vetovoima:	90

1.37 Foundation

```
<=====>
Esikatselussa: Foundation
Janne Pikkarainen
<=====>
```

Tätä peliä on odotettu! Foundationia, Sadeness Softwaren upeaa Settlers-kloonia on hypetetty ties miten kauan. Projekti on viimeinkin siinä vaiheessa, että demoversio on ulkona ja lopullinen pelikin ilmestyy ihan pian.

No onko se sitten hieno? Kyllä. Alussa pelin käyttöliittymä tuntuu sekavalta, mutta siihen tottuu nopeasti. Tämän jälkeen kaikki onkin yhtä juhlaa. Peli moniajaa näpsäkästi omalla ruudullaan (näyttötilan saa valita vapaasti), grafiikka on hienoa sekä yksityiskohtaista ja äänet ovat tunnelmallisia.

Pelin idea on yksiselitteinen ja kovin Settlersmäinen: rakennetaan toimiva kylä ja nitistetään viholliset, minkä jälkeen tehdään sama temppu seuraavassa maailmassa. Kylän rakentaminen ei ole helppoa ja kaikki vaikuttaa kaikkeen. Rakennukset eivät synny ilman tarveaineita, ja näinpä kivi-, metalli- ja puuvarastoista tulee huolehtia jatkuvasti. Aseseppä kaipaa terästä aseiden valmistamiseen. Toisaalta mikään ei suju, ellei ruokaa ole saatavilla.

Pelistä on tarjolla niin AGA- kuin näyttökorttiversiotkin. Lisäksi Internetistä löytyy erillinen tehtäväpaketti sekä ns. mugshotteja, Foundationin erikoisuuksia. Pelin jokaisella hahmolla on oma vaihdettavissa oleva kasvokuvansa, joten myös sinä voit olla omalla tavallasi pelin tähti. Haluatko olla taikuri, puuseppä tai vaikkapa ritari? Foundationissa se onnistuu.

Aminet:

Välttämättömät paketit:

```
ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/FoundDemoAGA.lha (AGA-koneille)
ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/FoundDemoRTG.lha (näyttökortit)
ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/FoundMission.lha (tarvitaan joka
                                                           tapauksessa)
```

Ylimääräiset, joskin suositeltavat paketit:

```
ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/FoundSamples.lha (kaamea kasa ääniä
                                                           peliin)
ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/FoundMugsAGA.lha (AGA-mugshotit)
ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/FoundMugsRTG.lha (RTG-mugshotit)
```

Päivitykset:

```
ftp://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/demo/FoundUpdate.lha (AGA + RTG)
```

1.38 NetHack

```
<=====>
NetHack - pelien peli
Sami Kettunen, Kasse Korhonen
<=====>
```

Kolistelet miekkoinesi tunkkaista käytävää pitkin, kaikki ympärilläsi on kallioon louhittua tunnelia. Hikipisara valuu otsaasi pitkin: nyt on tosi edessä. Tätä hetkeä varten olet harjoitellut, tämän hetken ovat jumalat sinulle tarkoittaneet. Kauas et näe, mutta pimeydestä kuuluu jotain. Kätesi puristuu jalokivin koristellun miekan kädensijan ympärille, olet valmiina hyökkäämään... Mutta mitä!? Ruskea d-kirjain?!

Oletko joskus kuullut kavereidesi puhuvat jostain "uskomattomasta pelistä",

jonka rinnalla muut ovat pinnallista puuroa ja joka jättää muut jälkeensä monipuolisuudellaan ja yllättävyydellään? Innostuit, luulisin, mutta kun ryntäät kaverisi luo katsastamaan tuota ihmettä, eteesi paljastuu vain tylsä kasa merkkejä, joista jotkut liikkuvat ja toiset eivät. Toivottavasti et kääntänyt selkääsi NetHackille, sillä silloin olet jäänyt paljosta paitsi.

NetHack ei siis todellakaan ole sille, joka kuola valuten himoitsee aina vain sulavampaa 3D-grafiikkaa eikä välitä itse pelistä paljoakaan. Tosin tämä saattaa olla hieman kärjistettyä, mutta kannattaa peliä kokeillessaan muistaa, että merkkigrafiikka on NetHackiin täydellisesti sopivaa. Anna itsellesi muutama peli aikaa tottua siihen, ja tulet huomaamaan, kuinka loistavasti merkkigrafiikka voikaan toimia. Muutenkin aloittelijan kannattaa valita aloitukseen helppo hahmo, kuten barbaari, valkyria tai samurai, ettei into lopahda ensimmäiseen hirviöön.

Ääniäkään NetHackissa ei kummemmin ole. Et siis voi kyllästyä aina samanlaiseen miekan kilahdukseen tai hirviön kiljaisuun iskun sattuessa. Joissakin versioissa on ääniä tiettyihin hieman erikoisempiin tapahtumiin, mutta suosittelen niitä kytkettäväksi pois.

Ainoa hyväksyttävä selitys häneltä, ken ei ole NetHackia pelannut, on se ettei siihen ole ollut mahdollisuutta. Se kyllä kuulostaa melko omituiselta, sillä NetHack on käännetty kaikille yleisille tietokoneille ja käyttöjärjestelmille, mm. Amiga, Atari, Macintosh, UNIX, Irix, Linux, MS-DOS, OS/2, Windows NT jne. Toki saattaa olla, ettei peliä ole hänelle (kyllähän me olemme NetHackia pelanneet, emmekö olekin?) kukaan näyttänyt tänä quakien ja dukenukemien kulta-aikana, jolloin pelin tekee grafiikka ja se mitä yksinkertaisempi se lopulta on.

Yksinkertaisuudesta NetHackia ei voi syyttää: komentoja riittänee kattamaan koko näppäimistö, shiftin ja ctrl:n kanssa. Tämä ei kuitenkaan saa säikäyttää, sillä kaiken oppii, kun vain pelaa. Asia on hieman eri kuin esimerkiksi lentosimulaattoreissa, joissa nappeja on vaikka muille jakaa, sillä peli ei kulje reaaliajassa, joten ohjeiden selaamiseen kyllä riittää aikaa.

Tarkoituksena NetHackissa on kerätä niin paljon aarteita kuin pystyy, hakea Amulet of Yendor ja päästä luolastoista elossa ulos. Legendan mukaan amuletin hakijalle jumalat antavat kuolemattomuuden. Oli miten oli, ainakin kultaa ja kunniaa tulee varmasti riittämään. Saattaa kuulostaa helpolta, mutta sitä se ei todellakaan ole. Amuletti ei löydy ensimmäisen oven takaa: se täytyy hakea Helvetistä, jossa sitä pitää hallussaa Yendorin velho. Ennen tätä täytyy hahmon olla todella kehittynyt, sillä Helvetin asujaimisto ei ole mitään maitopoika-ainesta, puhumattakaan Yendorista itsestään. Versiosta riippuen ei edes luolasta pakeneminen ole tarpeeksi: amuletti täytyy vielä uhrata omalle jumalalle, jolloin peli on pelattu läpi.

Vaikka pelin juoni onkin aina sama, on jokainen pelikerta aina erilainen. Tämän mahdollistaa joitakin erikoiskenttiä lukuunottamatta kaikkien luolastojen uudestaan generointi joka pelille. Täten luonnollisesti samat tavaratkaan eivät löydy samoista paikoista, ja sama pätee myös hirviöihin. Ilman tätä ominaisuutta ei NetHackia jaksaisi pelata monta kertaa, sillä luolaston etukäteen tietäminen vie pelistä koko ilon. Myös scrollit eli käärot, jotka sisältävät erilaisia taikoja, ovat joka pelissä eri nimiset. Näin on asian laita myös taikasauvojen, taikajuomien, (jalo)kivien yms.

esineiden kanssa.

Roolipeleistä tuttu kokemuspistesysteemi on myös NetHackissa, ja siihen perustuu myös kokemustasoilla nousu. Kovemmista örmyistä saa luonnollisesti kovemmat kokemuspisteet, mutta tietenkään tasot eivät nouse enää pienillä kokemuspisteillä, kun ovat tarpeeksi korkealla. Pelin loputtua lasketaan pelaajan pisteet, joihin vaikuttaa kokemus, rahat, se onko Amuletti onnistuttu hakemaan sekä lukuisia muita asioita. Siinä vaiheessa, kun peli on pelattu läpi, aletaankin sitten taistelemaan kulmakunnan kovimmista pistemääristä...

Esimerkki NetHackin esittämästä pelitilantaasta saattaisi olla tällainen (otettu suoraan NetHack 3.11:n Guidebookista):

The bat bites!

```

-----
|. . . . |      -----
|. < . . | ##### ... @ ... $ . |
|. . . . - #    | ... B . . . . +
|. . . . |      | . d . . . . . |
-----      -----|--

```

Player the Rambler St:12 Dx:7 Co:18 In:11 Wi:9 Ch:15 Neutral
 Dlvl:1 G:0 HP:9(12) Pw:3(3) AC:10 Xp:1/19 T:257 Weak

Eikö näytäkkin tylsältä? Kuten fiksut tietävät, @-merkki on pelaajan hahmo (itse asiassa muutkin ihmiset ovat @-merkkejä). Viesti "The bat bites!" on selvä, ja kyseinen lepakko on pelaajan vieressä äheltävä B-kirjain. "d" on luultavasti pelaajan lemmikkikoira, joka ei ilmeisesti ole innokkaasti hyökkäämässä lepakon kimppuun... "\$" tarkoittaa rahaa, aivan kuten aavistelinkin. "<" taasen on portaat, josta pääsee ulos luolastosta (ellei amuletti ole mukana, peli loppuukin sitten siihen). Alarivit sisältävät sekalaista tietoa, johon en nyt kuitenkaan puutu, yleisesti ottaen kuitenkin lähinnä pelaajan ominaisuuksia.

Mainittakoon, että uusimmat versiot NetHackista tukevat myös grafiikkaa. Tähän eivät minun merkkimaailman muokkaamat aivosoluni pysty mitään positiivista sanomaan, paitsi ehkäpä uusien pelaajien on helpompi tulla pelaamaan, kun "näkee mitä tapahtuu". Pitkällä tähtäimellä, luulin, hirviöiden tunnistaminen vaikeutuu liikaa, värillisistä kirjaimista asiaan perehtyneen on hirviöt paljon nopeampi tunnistaa. Mutta jokainen taaplatkoon tyylillään.

Luolastoista löytyy myös, yllätys yllätys, kauppoja. Näin ollen kerätystä kullasta on myös näkyvää hyötyä uusien tavaroiden tai parempien aseiden muodossa. Toisaalta ketäänhän ei rahan menetys kiinnosta, joten ryöstämään, ryöstämään! Tämä onkin NetHackissa oikea taiteenlaji. Kovimmat karjut hakkaavat kauppiaat kuoliaaksi sen pitemmittä puheitta, toiset taas hivuttautuvat sopivaan kohtaan ja zappaavat taikasauvalla poloiselta kauppiaalta hengen puis. Eräs saattaa kerätä tavarat taskuun ja kaivaa lattiaan reiän tai ihan pokkana teleporttautua kaupan ulkopuolelle. Kerran pakenin uruk-hai-laumaa kauppaan, ja penteleet ampuivat vahingossa

kauppiasta myrkytetyillä nuolilla! Eipä siinä mitään, kauppias kuoli ja sain rauhassa kerätä tavarat parempaan talteen. Käyhän se niinkin. Ja muuten, jumalat eivät tykkää kauppiaan tappamisesta, ellet sitten satu olemaan kaoottinen. Niin, lemmikinkin pystyy opettamaan varastamaan kaupasta...

Jumalten tyytyväisyys onkin joskus melko hyödyllistä, sillä rukoilemalla saattaa pelastua monesta pinteestä. Eräs tapa pitää jumalat iloisina on uhrata tuoreita ruumiita oikealla alttarilla (!). Mitä vaikeampi hirviö oli tappaa, sitä enemmän sen uhraamisesta on hyötyä. Joskus jumalat voivat antaa tavaroitakin kunnon uhraajalle, ja onnikin paranee. Alttareilla kannattaa myös rukoilla, ja jos hyvin käy, muuttuvat ennen rukoilua alttarille asetetut tavarat siunatuiksi. Lemmikki on jumalan lahja, joten sitä ei kannata tappaa.

Laaajuus on "normaaleihin" seikkailupeleihin verrattuna melkoinen, sillä NetHackissa on lähes 300 erilaista hirviötä ja yli 400 erilaista esinettä, aseista maagisiin sormuksiin. Erilaisia tapoja kuollakin löytyy yli sata.

NetHackista on melko vaikeaa kertoa kaikkea, eikä siinä olisi mieltäkään, sillä pelaamisen ilo tulee uuden löytämisestä ja oivaltamisesta. Siksi en suosittele spoilereiden lukemista, vaikka ne pelaamista helpottavatkin. Myös wizard- ja explore-moodien käyttö kannattaa unohtaa, jos aikoo säilyttää mielenkiintonsa tähän upeaan peliin. Se todella on sen arvoinen.

NetHack 3.11 ja uudemmat

Grafiikka:	100 % (merkkigrafiikka)
	20 % (grafiikkamoodi)
Äänet:	100 % (Manowar CD:ltä)
Pelattavuus:	99 %
Kiinnostavuus:	99 %
Tuomio:	99 %

1.39 Nintendo 64

```
<=====>
Nintendo 64 - pelikonsolien kuningas
Jouko Kieho - Kuva: Janne Siren
<=====>
```

Kuva

Aikoinaan Nintendo pamautti markkinoille aivan ylivoimaisen 8-bittisen pelikoneen nimeltä NES, Nintendo Entertainment System. Muut konsolivalmistajat, lähinnä Sega, jäivät unholaan. NESiä myytiin miljoonia kappaleita ympäri maailman. Siitä tuli hetkessä maailman suosituin pelikonsoli. Tapahtuneen seurauksena Sega julkisti oman 16-bittisen pelikoneensa nimeltä Sega Megadrive. Megadrive syrjäytti NESin, mutta ikinä siitä ei tullut yhtä menestyvää konetta kuin Nintendolla oli.

Nintendohan ei siitä lannistunut, vaan julkisti uuden 16-bittisen pelikonsolinsa, Super Nintendon. Tämä kone olikin kuin unelma. Grafiikka oli silmiä hivelevän kaunista ja peliohjain oli kehittynyt, sillä lisää

nappeja sekä muotoja oli tullut. Nintendo oli taas maailman huipulla. Tämän jälkeen Nintendon suunnitteluväki alkoi kehittää uutta superkonetta, jonka suunnitteleminen kestäisi vuosia.

Kilpailijat ehtivät ensin

Sillä aikaa Sega julkaisi oman käsityksensä superkonsolista tuomalla markkinoille Sega Saturninsa. Se olikin sitten jo iso mullistus pelikonsolien maailmassa, sillä se oli ensimmäinen CD-tekniikkaa käyttävä konsoli. CD-levyt tuovat tullessaan mahtavat äänet, upean grafiikan sekä paljon muuta, mistä ei olisi ikinä osattu uneksiakaan. Nintendon myynti laski jo sen verran huolestuttavasti, että Nintendo alkoi kertoa huhuja uudesta konsolistaan, joka ei kuitenkaan ollut läheskään valmis.

Tässä vaiheessa tuli elektroniikkavalmistaja Sony mukaan kuvioihin julkaisemalla Sony Playstationin. Niin kuin kaikissa koneissa tätä ennenkin, taas nähtiin upeinta grafiikkaa päällä maan. Playstationia myytiin hirvittäviä määriä. Koneelle julkaistiin hetkessä kymmenittäin pelejä, joista kuitenkin osa on väkisin tehtyjä ropelluksia ja yrittää vaikuttaa pelaajiin pelkän grafiikan turvin. Playstation on vielä nykyäänkin todella mahtava kone, sillä sitä myydään päivittäin satoja kappaleita ympäri maailmaa. Sega sekä muut valmistajat alkoivat auttamattomasti pudota kyydistä, sillä muiden pelikonsolien myynti romahti täysin.

Nintendiumin vastaisku

Nintendo oli saanut valmiiksi pitkän projektinsa yhdessä maailman tietotekniikan huippuosajaan Silicon Graphicsin (mm. erikoisefektit elokuviissa Jurassic Park, Terminator 2) kanssa. Tuloksena oli Nintendo 64. Tätä konetta myytiin Japanissa ja Yhdysvalloissa valtavat määrät. Siitä tuli hetkessä maailman suosituin pelikonsoli. Jälleenmyyjiltä ostettiin heti varastot tyhjiksi. Koneen Suomeen rantautuminen kesti juuri tästä syystä todella kauan. Lähinnä jotkut alan lehdet saivat jostain revittyä muutamia kappaleita testattaviksi, nekin tietysti jenkkiversioita.

Kun euroversio koneesta vihdoinkin tuli Suomeen muutamien pelien kanssa, oli tulos aivan uskomaton. Koneet suorastaan revittiin käsistä. Nintendo-klubin jäsenille tarjottiin mahdollisuutta ostaa kone ensimmäisten joukossa. Tilauksia tuli tuhansittain, vaikka hinta tässä vaiheessa oli vielä huima. Moniin elektroniikkaliikkeisiin tuli kokeiltavaksi uusia konsoleja. Joissakin liikkeissä jouduttiin jopa sulkemaan laitteet kokonaan, koska pelaajia tuli aivan liikaa ja pelivuoroista alettiin tapella.

Itse ostin oman koneeni vasta silloin, kun hinnat olivat jo laskeneet reilusti alle kahden tonnin, enkä tosiaan kadu ostostani. Ostin koneen mukana myös tuon kuuluisan Super Mario 64 -pelin. Niin hienoa grafiikkaa en ole ikinä nähnyt. Mariolla on täysin oma maailmansa, mitään näkymättömiä seiniä ei ole estämässä pääsyä eri reiteille. Tämän parempaa peliä ei kyllä tule pitkään aikaan. Nintendo ei käytä vielääkään CD-tekniikkaa hyväkseen, vaan pelit tulevat yhä samannäköisillä ja samankokoisilla pelikaseteilla kuin Super Nintendollakin, mutta hirveä määrä tavaraa niihin on saatu ohjelmoitua.

Massiivinen elämys

Peleissä on muhkeat äänet, upeat grafiikat, todella hyvä pelattavuus sekä paljon muuta, joten kuka tässä enää CD-tekniikkaa tarvitsisikaan. Pelien hinnassa tämä kylläkin näkyy, sillä ne ovat noin sata markkaa kalliimpia kuin Playstationin pelit. Peliohjaintakin on todella hyvin suunniteltu. Padissa on kymmenen erilaista nappia, ristiohjain sekä analoginen 3D-ohjain. Analogista tikkua käytetään peleissä eniten, ja sen totuttelu vaatiikin vähän opettelua. Itsekin jouduin päivän pari harjoittelemaan sen käyttöä, koska se on alussa todella vaikeata. Kun yrittää kävelyttää Mariota jotain pientä palkkia pitkin analogisella tikulla, jota vielä ohjataan peukalolla, se ei aluksi ole helppoa.

Koneeseen saa yhteensä neljä ohjainta, mutta vain yksi tulee paketin mukana. Joissakin peleissä (mm. Super Mario Kart 64) saa pelata yhtäaikaan neljä eri pelaajaa. Kaverini osti myös saman koneen, mutta otti peliksi Star Wars Shadows Of The Empire -pelin. Tässä pelissä näkee, kuinka nopeata ruudunpäivitys todella on. Tämän takia jäänkin odottamaan innolla, koska Nintendo julkaisee jonkun tosi hienon autopelin, sillä se tulee olemaan todella herkkua tällä koneella. "Tämä kone saa tehokkaimmankin PC-koneen näyttämään kirjoituskoneelta", kuten TV Spielfilm -lehti artikkelissaan kertoi.

Koneessa on vakiona neljä muistipaikkaa, joihin saa tallennettua pelitilanteet. Ostettavissa on myös isompia muisteja, mutta itse ainakin olen tähän asti pärjännyt perusmuistilla. Pelejä ei siis tarvitse aloittaa aina alusta niin kuin ennen, vaan jatkat siitä mihin jäit. Jos aiot ostaa lähiaikoina pelikoneen, niin osta ihmeessä Nintendo 64, sillä se on tämän hetken ehdottomasti paras eikä vanhene hetkessä. Nintendo on jälleen kerran palannut pelikonsoleiden huipulle.

Nintendo 64

Kellotaajuus:	93,75 MHz (RISC)
Grafiikkaprosessori:	Silicon Graphics Reality Co-Processor 62,5 MHz
RAM-muisti:	RAMBUS DRAM 36 Mbit
Tiedonsiirtonopeus:	4500 Mbit/sek
Pelien rullaus:	3D "täysin rajoituksitta"
Peliohjainportteja:	4 kpl

(Lähde: Nintendon jäsentiedote.)

Maahantuoja: Bergsala Fun Oy, PL 18, 02201 Espoo

1.40 Pelivinkkeli

<=====>
Pelivinkkeli

<=====>

The Strangers

Tasokoodit tähän hienoon mätkimispeliin:

Taso 2. DEAD
Taso 3. FAKE
Taso 4. FOXY
Taso 5. PUKE
Taso 6. FAMI
Taso 7. MAGO
Taso 8. ROXY

Juha Alaniemi

Theme Park

Jos joku vielä pelailee tätä mahtavaa peliä eikä tunnu peli kulkevan, tässä olisi pari cheattia: kun laittaa lempinimeksi MIKE ja painaa pelin aikana Z ja X pari kertaa, saa kaikki laitteet (siis näkyviin valikkoon). C:stä saa lisää rahaa. Kun laittaa FLIGHT SIM puiston nimeksi saa 200k rahaa, ja kun laittaa puiston nimeksi DEMO, alkaa peli valmiista puistosta.

Joona Pöhö

Pelivinkkeli on Sakun vinkkipalsta pelaajille. Pelivinkkeliin lukijat voivat lähettää omia vinkkejään ja myös avunpyyntöjä pulmallisiin tilanteisiin. Lähetä vinkkisi päätoimittaja Esa Heikkiselle.

Saku
c/o Esa Heikkinen
Vilhulantie 6 A 6
76850 Naarajärvi

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

1.41 The Strangers AGA

<=====>
The Strangers AGA
Janne Pikkarainen
<=====>

Vulcan Softwaren tekemä The Strangers on suorastaan uskomaton tapaus. Tällaista mätkintäpeliä ei ole ennen nähty. Pelissä on monta erilaista pelityyliä aina henkeäsalpaavasta 8 tason seikkailusta maksimissaan kuuden henkilön joukkomättöön sekä harjoittelumoodiin asti. Tunnelman takaavat korkeatasoiset renderoidut kenttägrafiikat, digitaalisesti käsitellyt huudot ja puheet sekä uskomattoman veriset lopetusliikkeet. Monipuolisuudestaan ei ole puutetta, onhan pelissä 32 erilaista hahmoa, erilaisia loppuviihollisia, hillittömästi aseita käytettäväksi sekä kasapäin hahmoanimaatioita. Näin lupaa siis pelin takakansi. Älä kuitenkaan vielä ryntää pelikauppaan, vaan lue tämä arvostelu ensin loppuun asti.

Todellisuus on jotain ihan muuta.

Takakannen lukemisen jälkeen tunnelmat ovat korkealla. Hyvää lupaa myös kohtalaisen hyvin renderoitu alkuanimaatio, jossa jahdataan autolla pakenevaa rosvoa niin ettei heikommalla ole sydänkohtaus kaukana. Alkuvalikoissakaan ei ole valittamista, jopa käyttökieleksi on mahdollista valita suomi! Siitä kiitos kuuluu Markus Castrenille. Kieliopissa on toivomisen varaa, mutta se ei tässä tapauksessa ole tärkeintä. Pelin optiovalikot näyttävät melko monipuolisilta, eikä taustalla soiva musiikkikaan kovin huonoa ole. Start-nappulan painamisen jälkeen ruutuun rävähtää renderoitu alkukuva taustaaäänen möristessä jotain.

Itse pelin alkaessa kenen tahansa pokka sitten pettääkin. Noin viidellä värillä piirretyt uneliaan näköiset ja oloiset pörröpääukot laahustavat ympäri ruutua kuin raskaana olevat koiraemot. Liikevalikoima rajoittuu perinteisiin potkuihin ja lyönteihin. Se ei oikeastaan haittaa, sillä tässä taistelun tiimellyksessä koettaa väkisinkin olla lyömättä vastustajapoloista. Korvat eivät kerta kaikkiaan kestä sitä harakkamaista "KRAAAAAH!"-huutoa, joka kuuluu aina vihollispoloista muksittaessa. Toisinaan viholliset koettavat nostaa pelaajan tappelufaktoria osoittamalla tätä ilkeästi sormella ja lukien paperilta muutamia harvoja vuorosanojaan, kuten "You're mine!" tai "Ha, he's fighting like a cow". Viholliset voisivat kylläkin harkita optikolla käymistä: toisinaan he osoittavat esimerkiksi seinää kohden, ja verbaalisten kykyjen harjoittamisen aikana pelaaja ehtii mättää vihollista päihin ihan kiitettävästi.

Kuoleman (toivottavasti) joskus kohdatessa viholliset ryhtyvät splattaamaan pelaajalla. Toisinaan joku heistä kaivaa T-paitansa kätköistä hillittömän kokoisen aseensa ja ampuu pari tarkasti suunnattua laukausta kohti pelaajaa, jolloin hänen käsi- ja jalkavarsensa tipahtavat maahan ja ex-pelaaja rojahtaa naama edellä maahan huutaen samalla "YÖÖÖRGH!". Mikäli vihollisen ei ammu pelaajaa, hän todennäköisesti kiskoo pelaajan sisuskalut pihalle. Lopputulos nyt ei vain näytä ihan siltä kuin pitäisi, vaan vihollinen näyttää lähinnä heiluttelevan ilmassa lenkkimakkaraketjua ketsupin roiskuessa ympäriinsä.

Pelin pariin ei tee mieli palata. Sen sijaan pelin CD:llä tekisi mieli testata omaa osumatarkkuuttaan ampumaradalla. Kyseessä oli kuitenkin laina-CD, joten säästin sen julmalta kohtalolta.

The Strangers AGA

Testattu: Amiga 1200 (060/50)

Alkuanimaatio: 80
Grafiikat: 50
Äänet: 35 (musiikit noin 70)
Pelattavuus: 65
Vetovoima: 20

Yleisarvosana: 40

1.42 Hiiren syyshuolto

<=====>
Hiiren syyshuolto
Oskari Raunio
<=====>

Olin uudelleen organisoimassa Amigaani takaisin huoneeseeni, kun hiiri tipahti lattialle. Kops. "Noh, onhan tuo pahempiakin kolhuja kestänyt", ajattelin. "Kyllä tuo tuosta vielä toimii." Kone päälle, ja ikonia klikkaamaan: "Päts, päts." Mitään ei tapahtunut. "Päts?" ihmettelin. "Ei klik, vaan päts!" Ongelma oli helppo pikantaa vasemman napin kytkimeen. Hiiri oli helppo avata, koska en ollut viitsinyt viime puhdistuskerralla ruuvata sitä kiinni. Takasauma raolleen ja veto taaksepäin.

Vaikka Commodoren hiiret ovat hyvälatuisia, eivät nekään loputonta käyttöä kestä. Samainen nappi oli jo aiemmin joutunut korjauksen uhriksi, kytkin oli kolvattu irti ja vaihdettu toiseen kytkimeen. Kytkimeni oli pieni neliskanttinen umpinainen möntti, jonka etuna on pieni koko, mutta se on vaikeampi korjata kuin joystickeistä tutut vieteriperusteiset kytkimet. Kyseinen kytkin oli kuitenkin onnekseni kuumennut kolvauksessa niin, että se oli auennut ja jättänyt palaset helposti irroitettavaksi. Kun sain kannen auki, kytkimestä putosi suurin osa lattialle. Löysin tärkeimmät osat ja kasasin sen uudelleen, mutta vielääkään se ei toiminnut. Kytkimen välissä oleva kaareva kuparilevy (?), jonka tarkoitus oli päästää virta kulkemaan tai katkaista se, oli haljennut ja rumasti hapettunut.

"Mistäpä uusi vanhan tilalle?" pohdin. En ollut löytänyt mistään sopivaa kytkintä viime korjauskerrallakaan, enkä jaksanut etsiä nytkään sopivaa kauppaa. Helpointa kai olisi väsätä kuparilevyn tilalle jotain muuta. Mieleeni tuli pöytälaatikkoni perällä lojuva nitoja, jossa olisi tavallista pienempiä niittejä. Niistähän olin viimeksi väsännyt kiintolevyyni bufferin kadonneen tilalle. Niitti ulos ja sovittelemaan sitä kytkimen sisään. Pienellä onnella sain väännettyä sellaisen, joka muodostaa kytkimeen kontaktin, ja vieläpä vain sitä painettaessa.

Tämän päälle vielä kytkimessä ollut "tappi", jota oli tarkoitus painaa. Tämäkin toimi! Olin tyytyväinen itseeni ja viritelmään, mutta vielä oli yksi ongelma: kytkimen "kantta" ei löytynyt mistään. Seuraavaksi löysin lattialta suhteellisen sileän, käytetyn bussikortin. Puukolla kaivoin siihen tappiin sopivan aukon ja leikkasin sen ympärille kytkimeen sopivat reunat. Lopuksi leikkasin eristeteipistä sopivia suikaleita, joilla pistin koko sotkun kiinni.

Nyt koitin nappia, mutta kaikki ei vielääkään ollut kunnossa. "Perhana", kirosin, kun kursori ei enää liikkunut kunnolla vaan tökki ruudulla tavallisen tahmaasti. Aloitettu urakka olisi hoidettava loppuun asti. Mietin, että vika voisi piillä jäykissä teloissa, joita pallo pyörittää. Näitä hetken pyöriteltyäni sain puukolla läjän moskaa poistettua. Nyt hiiri liikkui hieman paremmin, mutta jotain muutakin olisi tehtävä. Otin hiirestä pallon ja pyörittelin sitä hetken käsissäni. "Ompas siitä tullut tumma", mietin mielessäni muistellessani viimekertaista hiiren avausta. Sitten keksin: "Mitäpä jos mokoman pesisi?" Ei muuta kuin kylpyhuoneeseen ja lämmintä vettä pallon päälle. Nopeasti pallo vaaleni, ja lisäsin hieman saippuaa ja pesin sen kunnolla, ja lopuksi kuivasin.

Mietin hetken uutta havaintoani ja tulin siihen tulokseen, että kyseinen rasvainen moska on peräisin muovipintaista hiirimatostani, johon se on

hiljalleen kertynyt vuosien kuluessa sitä hinkkaavasta ranteestani. Tämä on myös jättänyt hiiren johtoon pitkittäisiä tummia raitoja. Päätin huuhdella vedellä myös maton, jonka hinkkasin puhtaaksi paperilla. Uuden kokeilun jälkeen hiireni rullasi taas melkein kuin uusi, ja pystyin keskittymään taas johonkin syvempään.

Tuttuun tapaan käytät ohjeita omalla vastuullasi. Mutta jos jutusta haluaa etsiä jotain sanomaa tai opetusta, niin se on kai, että tietokoneet keksivät kaikenlaisia tekosyitä, ettei niiden tarvitsisi toimia, mutta suostuvat yhteistyöhön sitkeydellä ja pienellä kekseliäisyydellä...

1.43 Lasken, en housuun

<=====>
Lasken, mutten onneksi housuun
Petri Keckman - Kuva: Janne Siren
<=====>

Kuva Montako Amiga-peliä on kuvassa?

Huono omatunto vaivaa joskus mieltäni, kun vietän iltaani Amigani kanssa. Toisaalta käytössäni olisi tehokas lukujenmurskaaaja ja bittien pyörittäjä, josta Newton olisi antanut taivasosuutensa 1600-luvulla laskiessaan käsin planeettojen liikeratoja mutta jolle minä en keksi mitään järkevää tekemistä. Toisaalta taas Sakun toimitus on onnistunut aikaansaamaan meille lukijoille huonon omantunnon, jos ei ole saanut minkäänlaista juttua aikaiseksi. Tarkoitin heidän ainaista flametustaan siitä, että tämä on meidän lukijoiden yhteinen lehti, tätä ei tule ellette itse kirjoita juttuja, kukaan ei tee tätä meidän puolestamme, jos haluatte lukea Sakua, kirjoittakaa, varmasti jokainen osaa...jne...jne...

Kerran, kun en keksinyt mitään järkevää tekemistä Amigani kanssa, aloin laskea kaikkea vähemmän järkevää. Samalla huomasin vaivautuvani kirjoittamaan artikkelin Sakuun.

Jos polkisin uudella maastopyörälläni nopeudella 25 km/h yötä päivää, niin kiertäisin maapallon päiväntasaajan kohdalta 66 vuorokaudessa 19 tunnissa 0 minuutissa 23,18 sekunnissa. Auringon ympäri polkisin - siis jos polkisin - 19 vuodessa 349 vuorokaudessa 11 tunnissa 53 minuutissa 3,49 sekunnissa. Mutta ennen kuin pääsisin Aurinkoon asti, joutuisin polkemaan 682 vuotta 260 vuorokautta 21 tuntia 21 minuuttia 40,8 sekuntia, eli tilanne on ihmisen keskimääräisen eliniän huomioonottaen melko teoreettinen.

Sinä aikana, kun Amiga 1200 tietokoneeni vaatimaton 14 MHz:n 68020-prosessori sykkii yhden kerran, ehtii valo kulkea 21 metriä 41,37 senttiä, mikä on 45,80 kertaa Amiga-lautani pituus.

Jotta noin 3 kg painavasta A1200:sta ja siinä olevasta kiintolevystä tulisi musta aukko, olisi sen tiivistyttävä tilaan, jonka halkaisija olisi 336 miljoonaa miljardia kertaa pienempi kuin vetyatomin. Jos vetyatomi kasvaisi Auringon kokoiseksi, olisi musta aukko -Amiga-parkani halkaisija samassa mittakaavassa silti vielä vain 4,13 kymmenestuhannesosamillimetriä.

Jos otetaan huomioon vain tilavuudet ja ängettäisiin Pasilan virastotalo - sisätilavuudeltaan Suomen suurin rakennus - lattiasta kattoon ja seinistä

seiniin täyteen A1200-tietokoneita, sinne mahtuisi noin 76 miljoonaa A1200:aa, mutta se vaatisi jo hieman runttausta.

Sakun #22 levykeversiossa oli kaikenkaikkiaan 7 miljoonaa 66 tuhatta 704 bittiä. Jos yhtä bittiä vastaisi 1 mm levyinen ja korkuinen ruutu paperilla, voitaisiin Saku julkaista 141 luentolehtiöllä, jota ei tosin ymmärtäisi ufokaan.

1.44 Lightwave-perusteet

```
<=====>
  Lightwaven Modelerin perusteet
  Janne Pikkarainen
<=====>
```

Käymme nyt läpi tulevaa Lightwave-kurssia silmälläpitäen sen esine-editorin perustoiminnot ja kerromme pari käyttökelpoista niksiä.

Primitiivit mutkalle

Jo Modelerin perustyökaluilla (box, ball, disc, cone ja sketch) saa aikaan ties millaisia esineitä, jos taito on hyppysissä. Esineiden luominen kuitenkin helpottuu ja monipuolistuu huomattavasti erikoistyökaluja käytettäessä. Ne saattavat tuntua alussa hankalilta, mutta kun niihin tottuu, ei paluuta enää ole. Suuntaa siis tiesi Modelerin Modify-valikkoon.

Shear

Kallistaa esinettä siirtäen esimerkiksi sen yläosaa jättäen alaosan paikoilleen. Erittäin käyttökelpoinen työkalu esimerkiksi kursivoituja kirjasimia tehtäessä.

Twist

Kiertää esinettä mutkalle samaan tapaan kuin ruuvissa olevat kierteet. Tämä työkalu pääsee parhaiten oikeuksiinsa, mikäli teet monessa segmentissä olevan esineen. Monisegmenttinen esine tehdään esimerkiksi seuraavasti:

Napauta Objects-valikossa vaikkapa Disc-työkalua ja muotoile siitä haluamasi näköinen. Valitse Numeric ennen kuin painat hiiren oikeaa nappulaa tai Make-painiketta ja naputtele Segments-arvoksi vaikkapa 10.

Tämän jälkeen valitse Modify/Twist ja paina hiiren vasen nappula pohjaan. Siirtämällä hiirtä varovasti esine alkaa kiertymään. Se, miten päin esine kiertyy, riippuu siitä, missä ikkunassa hiirtä liikutat. Hiirtä ei kannata liikuttaa kovin rajusti, tai esineestä tulee suorastaan psykedeelisen näköinen.

Taper 1 ja 2

Supistavat/laajentavat esinettä kärjestään. Toiminnon käyttöä on helpoin esitellä Ball-työkalun avulla. Tee haluamasi kokoinen pallo ja valitse tämän jälkeen Modify/Taper 1 tai 2. Painamalla taas jossain ikkunassa hiiren vasemman nappulan pohjaan ja siirtämällä hiirtä varovasti pallon pitäisi kutistua tai laajentua kärjestään. Tuloksena pitäisi olla jotakuinkin kananmunan näköinen esine.

Bend

Taivuttaa esinettä samaan tapaan kuin innokas jääkiekkoilija taivuttelee mailansa lapaa. Tee taas kerran monisegmenttinen putki Disc-työkalun avulla. Tämän jälkeen Bend-työkalun pitäisi taivuttaa putkea kaarelle.

Magnet, Vortex, Pole 1, Pole 2

Kaikki nämä ovat erilaisia ns. magneettityökaluja. Tee ensin mikä tahansa esine ja valitse vaikkapa Magnet. Rajaa esineestä se alue, jota haluat muokata ja ala tämän jälkeen hiiren oikean nappulan kanssa muuttaa esineen muotoa.

Seuraavaksi käymme Multiply-valikon pariin.

Extrude

"Paksuntaa" 2D-esineen 3D-esineeksi. Tämä työkalu on erityisen kätevä tekstilogoja tehtäessä. Tee ensin Objects/Textillä mikä tahansa teksti millä tahansa fontilla. Valitse sitten Multiply/Extrude ja tee kuten esimerkik kuva näyttää. Paina hiiren oikeaa nappulaa ja ihaile lopputulosta (kuva seuraavalla sivulla).

Kuva

Lathe

Erinomainen työkalu esimerkiksi pikarin luomiseen. Tee ensin Objects/Sketchillä esimerkik kuvan mukainen hahmotelma. Tämän jälkeen voit pyöryttää Lathella pikarin tai vaikkapa lentävän lautasen.

Kuva

Mirror

Tekee esineestä kloonikopion haluamallesi kohtaa.

Seuraavaksi Tools-valikkoon, josta käymme tällä kertaa läpi vain Boolean-operaattorit ja niiden perustoiminnan.

Tee ensin vaikkapa pallo ja aseta seuraavaksi Modelerin ylälaidasta löytämäsi nappularivi kuten esimerkik kuva kertoo.

Kuva

Tee tämän jälkeen kuutio ja asemoi se siten, että se on puoliksi taustalla näkyvän pallon sisällä, puoliksi ulkona. Vaihda sitten ylärivin nappulat päinvastoin, jolloin pallo näkyy päällimmäisenä ja kuutio taustalla. Boolean/Subtract-toiminnolla voit leikata pallost kuution kokoisen palan,

Boolean/Add puolestaan lisää kuution kiinni palloon.

Näillä työkaluilla pääset Lightwaven kanssa alkuun. Ensi kerralla käymme läpi muun muassa Metaformin ja Bevelin toiminnan.

1.45 Saku-sarjakuva

```
<=====>
Saku-sarjakuva
Oskari Raunio
<=====>
```

Kuva

Saku-huumoria Oskari Raunion tapaan. T-bi(tm) ja Odie(tm) ovat (C) Deep Boys, luvalla käytössä. Sammakko osittain lainattu Mindeyeltä (Saku-kannet 11 ja 13).

1.46 Scifillä Netiin

```
<=====>
Scifin kautta Internetiin
Teemu Valkeapää
<=====>
```

Internet-yhteyksien tarjoajista ei nykyään ole pulaa. Valinnanvapautta riittää, ja sitä on myös käytettävä hyödyksi, kun valitsee tahoa, jolta yhteyden aikoo ostaa. Hinnat vaihtelevat esimerkiksi parinkymmenen tunnin kuukausikäytöllä muutamista kymmenistä useisiin satoihin markkoihin kuussa. Kalliimmasta päästä löytyy mm. IBM:n ja Telen palveluita ja halvimpiin vaihtoehtoihin kuuluu esim. Scifi Oy.

Olen itse käyttänyt Scifin Internet-palvelua parisen vuotta, eikä mitään valittamisen aihetta ole tähän mennessä löytynyt. Hinnat ovat edullisia, ja laitteistoa ja linjoja on tarpeeksi, ainakin siitä päätellen, että varattua linjaa tulee vastaan harvoin. Hyvä suoritus siihen nähden, että yrityksen kotisivulla kerrotaan asiakkaita olevan yli 10 000.

Yksityisliittymän hintatietoja:

Tunnuksen luonti	100 mk
Kuukausimaksu	35 mk
Yhteysmaksu (V.34 -linjat)	1 mk/tunti (1,7 penniä/minuutti)
Lisälevytila (5 Mt vakiona)	3 mk/2 Mt kuussa

Yhteyden hinta vaikkapa 15 tunnin kuukausikäytöllä on siis noin 50 mk, eli palvelu on varsin edullinen sisältäen kaikki tavalliset verkkotoiminnot kuten sähköpostin, WWW:n, FTP:n, uutisryhmät, IRCin ja telnetin. Oman kotisivun luonti on myös mahdollista.

Hämeen, Keski-Suomen, Kymen, Uudenmaan sekä Turun ja Porin teleliikennealueilla on Scifin soittosarjoja, joten varsin monet selviävät

paikallispuhemaksulla. Tämän vuoden aikana pitäisi avautua soittosarjat myös Vaasaan ja Ouluun. Yhteyttä voi ottaa esim. Tampereen toimipisteeseen numeroon (03) 316 5277 tai (03) 289 9999. Ainakin omien kokemusteni pohjalta voin suositella Scifin palveluita kaikille kiinnostuneille.

Kimmo Mikkonen on tehnyt AmiTCP:n asennusohjeet Scifiä varten:

<http://www.sci.fi/~koomikko/AmiTCP/>

1.47 Tamagotchi hoitoon

```
<=====>
Tamagotchin hoito-opas
Joona Pöhö
<=====>
```

Kuva

Tamagotchin hoito on oikeastaan hyvin helppoa, kun seuraa näitä yksinkertaisia ohjeita. Tärkeimpiä Tamagotchin hoitoon liittyvistä asioista on että se saa tarpeeksi huomiota eli sen kanssa leikitään paljon. Leikkiminen myös laihduttaa, joten jos Tamagotchisi lihoo liikaa, sen kanssa kannattaa leikkiä paljon. Tamagotchin painosta on paha sanoa koska se on sopiva, paino kun vaihtelee Tamagotchin iän ja rodun mukaan. Yksi leikkikerta polttaa kaloreita yhden unssin (oz) verran.

Toinen hyvin tärkeä asia on, että Tamagotchia rangaistaan aina kun se haluaa huomiota eikä silti halua leikkiä eikä syödä. Ellei Tamagotchia rankaise aina, kurinalaisuusmittari (discipline) ei täyty, ja Tamagotchista kasvaa inhottava, lyhytikäinen olento.

Eräs Tamagotchin ärsyttävimmistä ominaisuuksista on se, että Tamagotchi-vauvat käyvät joskus ihan liian ajoissa nukkumaan, eikä niitä voi edes herättää. Tamagotchin valojen sammutus näyttää olevan ihan turhaa, se kun ei näytä vaikuttavan Tamagotchin kehitykseen mitenkään. Mutta Tamagotchin valot kannattaa silti sammuttaa, sillä Bandain mukaan Tamagotchi voi häiriintyä (?) ja ärsyyntyä, jos valot jättää päälle.

Jos joskus joudut jättämään Tamagotchin ilman huolenpitoa pitkäksi aikaa, kannattaa se laittaa pause-tilaan, jota ei mainita ohjeissa. Se tapahtuu näin: paina ensin B päästäksesi kelloon ja sitten yhtäaikaa A ja C, jolloin ruutuun ilmestyy SET. Nyt voit huoletta jättää Taman ilman huolenpitoa. Tämä pysäyttää Tamagotchin sisäisen kellon, eli on tavallaan huijausta.

Välipalat ovat hyvä ja nopea tapa saada Tamagotchi onnelliseksi leikkimättä sen kanssa. Välipaloja ei kyllä kannattaisi antaa paljon, ne kun lihottavat Tamagotchia liikaa (2 oz). Kun uusi Tamagotchi syntyy, se tarvitsee erityisen paljon huomiota ja leikkiä, ja lastentauditkin yleensä yllättävät, ellei Tamagotchista pidä tarpeeksi hyvää huolta vauvana.

Tässä Tamagotchiin pari "koodia", jotka löysin Internetistä. Niitä ei ole testattu, kun en ole viitsinyt tappaa nykyistä Tamagotchiani vain testakseni näitä. Voi hyvinkin olla, etteivät ne toimi.

Kun Tamagotchi on palaamassa kotiplaneetalleen, paina A, C, A ja Reset. En ole varma, pitääkö napit painaa yhtäaikaan vai vuorotellen, joten kokeilkaa molempia. Tämän koodin pitäisi tuottaa kolmoset (kolme Tamagotchia samalla ruudulla).

Pidä Reset ja A pohjassa n. 4 sekuntia. Tämän taas pitäisi näyttää joku salaruutu (ainakin jotain kuvioita ruudulle ilmestyy, toim. huom.).

Kun Tamagotchi on palaamassa kotiplaneetalleen, sen voi palauttaa henkiin painamalla A ja sen jälkeen Reset.

Kaksoset pitäisi saada painamalla Reset, A pohjaan ja Reset. Päästä kaikki napit irti ja paina A, B ja C pohjaan ja pidä niitä, kunnes kaksoset kouriutuvat.

Ja jos olet totaalisesti missannut mistä on kysymys, lukaise Tamagotchi-esittely Sakusta #22!

* * *

Jannen bonusvinkki: Käytännössä olen huomannut, että Tamagotchi tuppaa leikkiessä noudattamaan omistajansa toiveita kääntymissuunnan suhteen, jos jompaa kumpaa nappia räpyyttää tarpeeksi ahkerasti.

1.48 Kävijämäärät

```
<=====>
Yhdistyksen kotisivujen kävijämäärät
Janne Siren
<=====>
```

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kotisivut osoitteessa <http://batman.jytol.fi/~saku/> ovat löytäneet paikkansa suomalaisten amigistien bookmarkseissa. Varsinkin sivujen päivän namupaloja on kehuttu melkoisesti, mielestäni syystäkin, ja kiitos siitä kirjoittajille. Loka-marraskuussa tarkastelin pääsivulle sijoitetun laskurikuvan laskurin kasvamista ja tein muutamia havaintoja.

24.10. klo 16.14 - 10.11. klo 13.05 välisenä aikana laskuri sai yhteensä 739 osumaa. 13. heinäkuuta nollattu laskuri kasvoi siis 3111:stä 3850:een. Keskimäärin sivuilla käytiin siis päivässä noin 44 kertaa. Ensimmäisen tarkasteluviikon aikana laskuri sai noin 300 osumaa ja seuraavalla noin 297. Kolmas viikko alkoi tutulla noin neljänkymmenen kävijän päivätahdilla.

Jos et vielä ole kotisivuillemme surfannut, viimeistään nyt se kannattaa!

1.49 Päivän namupaloja

```
<=====>
Namupaloja Sakun kotisivuilta
```

<=====>

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n uusituilla kotisivuilla voit nauttia lähes joka arkipäivä uudesta päivän namupalasta, pienestä Amiga-aiheisesta ohjelmaesittelystä, vinkistä ja uutisesta. Jos et pääse Internetiin tai et vain ole ehtinyt tutustua namupaloihin, voit nyt näin Sakusta selata kaikki namut elokuulta lokakuun loppuun!

Namupalat kuvineen ja paljon muuta löydät Internetistä osoitteesta:

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

Tervetuloa!

Namupalat toimitti sekä verkkoon että lehteen utterien avustajien kirjoittamasta materiaalista Janne Siren.

HTMLCap

1.8.97 - Jari Karjalainen

Onko HTML-dokumenttisi koodi onnettoman näköistä, koska osa tageista on kirjoitettu suurella, osa pienellä? No, ainakin omani tuppaavat yleensä olemaan. Tämä on tietenkin makuasia, mutta mikäli haluat muuttaa kaikki HTML-tagit yhteneväiseen muotoon joko isolla tai pienellä kirjoitettuna, löytyy siihen mainio pieni apuohjelma nimeltään HTMLCap.

HTMLCap muuttaa oletuksena HTML-tagit isolla kirjoitetuksi, kuten ohjelman nimestä voi aavistaa. Käyttäjien pyynnöstä tekijä kuitenkin lisäsi versioon 1.3 mahdollisuuden muuntaa tagit myös pienellä kirjoitetuksi.

HTMLCap on yllättävän nopea, ja suuretkin määrät tageja muuntuvat hetkessä käyttäjän valitsemaan muotoon.

HTMLCap 1.3:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/text/hyper/AF-HTMLCap.lha> (4 kt)

SysInspector

4.8.97 - Jari Karjalainen

SysInspector on erittäin monipuolinen ohjelma järjestelmäsi tarkkailuun. SysInspectorin avulla voit tarkkailla ja poistaa käynnissä olevia taskeja, ladattuja kirjasimia ja kirjastoja yms. tälle ohjelmatyypille ominaisia toimia. Mutta se, missä SysInspector menee vastaavien ohjelmien ohi, on ohjelman vakaus ja useat toiminnot. Eli ei pelkkää listausta järjestelmästä, vaan myös erilaisia toimenpiteitä.

Lukuisista ominaisuuksista voisi mainita esim. ehkä harvoin tarvittavan mutta ihan näppärän mahdollisuuden luoda asennetuista asemista mountlist. Itselleni tästä oli apua, kun asensin AFS:n demoversion mutten pitänyt bootin alussa rävähtävistä demosta kertovista valitsimista. Halusin siis

asentaa AFS-demoasemat vasta myöhemmässä vaiheessa startupia, eli mount-komennon kanssa. SysInspectorilla toimivan mountlistin teko oli helppoa ja nopeaa.

SysInspector tuntuu ainoana ohjelmana osaavan poistaa kaatuneet ohjelmat turvallisesti, ja voit valita, mitä resursseja vapautetaan samalla. Tästä on ollut monesti iloa, kun olen halunnut poistaa kaatuneen ohjelman ikkunoineen ja näytöineen. Kertaakaan ei SysInspector ole aiheuttanut toiminnallaan ongelmia, mitä ei todellakaan voi sanoa monestakaan vastaavasta ohjelmasta.

SysInspector 1.2 vaatii OS 3.0:n tai uudemman, reqtools.library V38:n, boards.library V2:n tai uudemman ja ClassAct 2.0:n tai uudemman.

SysInspector 1.2:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/moni/SysInspector12.lha>
(118 kt)

Lisäpuhtia 68060:aan

5.8.97 - Janne Pikkarainen, Janne Sirén

Motorolan 68060-proessori on jo vakioasetuksilla melkoinen vauhtihirmu. Pienellä hakkeroinnilla sitäkin voi nopeuttaa tuntuvasti. Seuraavassa muutama ainakin Blizzard 1260 -korttien omistajia koskeva vinkki ja ohjelmaesittely.

Ihan ensimmäiseksi kannattaa hakea Phase5:n FTP-serveriltä päivitys 68060.libraryyn. Paketissa tuleva CyberPatcherin uusin versio tulee asentaa WBStartup-hakemistoon. Päivityksen mukana tuleva SetCacheMode on myös yllättävän hyödyllinen ohjelma: oikein käyttämällä sillä saa esimerkiksi Chip-muistin nopeutta nostettua aavistuksen verran.

Tämän jälkeen koneensa prosessorin kunnosta huolehtiva amigisti ottaa suunnakseen Aminetin ja noutaa sieltä muutamia yleispäteviä ohjelmia.

Erityisesti Blizzard-korteilla tuntuu olevan tärkeää muistaa siirtää exec.library Chip-muistista Fastiin. Tähän tarkoitukseen on olemassa useitakin eri ohjelmia, muunmuassa BlizzMagic ja FastExec osaavat tempun. (Itse käytän BlizzMagicia, mutta molempien kokeileminen kannattaa, kummassakin on omat hyvät puolensa.)

AmigaOS:n muistinkopiointirutiinit ovat vakiona varsin hitaat. Hätä ei ole tämän näköinen: mikäli käytössäsi ei ole esimerkiksi Master Control Program (MCP) -ohjelman CopyMemQuicker-toimintoa, on tähän tarkoitukseen myös oma ohjelmansa. Ota ja hae Aminetistä CopyMemQuicker - muistin nopeus nousee parhaimmillaan jopa 30% aiempaa korkeammalle.

Mitä ilmeisimmin 060:n matematiikkaproessori on torkkunut tietyillä matematiikan tunneilla, koska eräät niksit sujuvat siltä niin hitaasti. Pienellä matematiikan tehokurssilla se kuitenkin saadaan toimimaan kuten pitää. Aminetistä löydät paketin nimeltä ffppatch.lha - se sisältää matematiikkarutiineja optimoivan ohjelman sekä testerin, jolla voit kokeilla, paljonko rutiinit nopeutuvat.

Ruokahalu kasvaa syödessä, mutta eväät loppuivat jo? Hetkellistä tyydytystä jatkuvalle nälälle tuo prosessorin kellotaajuuden nostaminen. Muistathan, ettei puuhaan kannata ryhtyä, ellei todella tiedä mitä on tekemässä. Jos tunnet itsessäsi asuvan pienen kolvisankarin, mene Aminetiin ja nouda ohjeet 68060-prosessorin kellotaajuuden nostamiseen.

ConfigYam

11.8.97 - Jari Karjalainen

YAM on yksi parhaista email-ohjelmista, mutta silläkin on puutteensa. Niinpä uuden version julkaisun viivästyessä YAMille on ilmestynyt ties mitä lisä- ja apuohjelmia. Esim. koko joukon erinomaisia ARexx-ohjelmia YAMille löydät Kai's ARexx scripts -sivulta.

ConfigYamin avulla voit muuttaa helposti YAMin asetuksia. Kaikkia asetuksiahan ei voi muuttaa YAMista itsestään käsin, vaan on ladattava asetustiedosto teksturiin. Tämä ei aina houkuttele muuttelemaan asetuksia.

ConfigYam on tavallaan teksturi, jolla voi muuttaa YAMin asetuksia, mutta se tarjoaa myös yhden kaivatus ominaisuuden: sillä voi helposti järjestellä YAMin kansioita. Jo tämä oli minulle riittävä syy ottaa ConfigYam käyttöön; minulla on 22 kansiota, ja tähän asti olen joutunut pitämään niitä siinä järjestyksessä, missä ne on luotu. Sekoilu asetustiedoston ja teksturin kanssa ei ole houkutellut.

ConfigYam on tarkoitettu YAMin nykyisille versioille, ja se jäänee turhaksi, kun YAM 2.0 ilmestyy. Mutta 2.0:n julkaisu tuntuu venyvän ja venyvän sitä mukaa kuin siihen keksitään lisäominaisuuksia, joten ConfigYam voi olla pitkäikäinenkin ohjelma...

ConfigYam 1.0 vaatii MuiRexx3.0a:n tai uudemman. MuiRexx taas vaatii OS 3.0:n tai uudemman ja MUI 3.0:n tai uudemman.

ConfigYam 1.0:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/~aminet/aminet/comm/mail/ConfigYam.lha> (10 kt)

MuiRexx 3.0a:

http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/dev/mui/MUIRexx_3_0a.lha (336 kt)

WeatherExperience

1.9.97 - Jari Karjalainen

WeatherExperienceen avulla voit tarkastella eri kaupunkien säätiloja. Tosin tuloksissa olisi korjaamisen varaa, koska hetkellä, jolla testasin WeatherExperienceä, oli Helsingissä +26\textdegree{}C varjossa ja taivaalla ↵ vain muutama poutapilvi siellä täällä. WeatherExperienceen saamien tietojen mukaan sumuisessa Helsingissä asteita oli vain +16.

No joo, WeatherExperienceen vika asia tuskin on, vaan servereillä oli hieman virheellistä tietoa. Saihan tästä edes pienen hymyn suupieleen ja ajatuksen poiketa ulkoilmaan, ennen kuin WeatherExperienceen antama tulos on

raakaa todellisuutta. :-)

WeatherExperience 1.5 vaatii OS 2.04:n tai uudemman, MUI 3.3:n tai uudemman ja TCP/IP-pinon (esim. Miami).

WeatherExperience 1.5:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/comm/tcp/WeatherEx15.lha> (147 kt)

GfxCon

2.9.97 - Simo Koivukoski

GfxCon on helppokäyttöinen ja kätevä kuvankonvertoiija. Se tuntee useimmat kuvaformaattit ja tekee laadukkaita muunnoksia. Se sisältää myös monta kuvanmuokkausominaisuutta, kuten koon, kontrastin ja monia väri-efektejä. GfxConista löytyy myös Floyd-Steinberg-ditheröinti sekä virtuaalimuisti.

GfxConia voi käyttää myös Shellistä.

GfxCon hallitsee useita muotoja kuvaformaateista. Esim. IFF-ILBM-formaatista se lukee mitä tahansa värimääriä, 24 bit-, HAM6/8- ja ExtraHalfBrite-formaatteja, sekä PC-versiota ILBM-formaatista 16 tai 256 värillä. GfxConilla voit kovertoida vaikkapa JPEG-kuvista laadukkaita HAM8-kuvia Floyd-Steinberg-ditheröinnillä.

Tuetut formaatit:

Lukee:	Tallentaa:
ILBM	ILBM
LBM	PCX
RGB8/RGBN	JPEG
PCX	RGB-Raw
IMG	Postscript
BMP/RLE4/RLE8	GIF
GIF	
TIFF	
JPEG	
Targa	
RGB-Raw	

GfxCon osaa myös näyttää tarkempaa infoa kuvista.

GfxCon on card- tai emailwarea. Ohjelma vaatii AmigaOS 1.2:n ja 20000 tavua pinoa.

GfxCon 1.8c: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/gfx/conv/gfxcon.lha> (233 kt)

AmigaLoad

3.9.97 - Simo Koivukoski

AmigaLoad on monipuolinen ohjelma, joka näyttää erilaisia tietoja Amigastasi. Esim. vähäisen Chip-muistin määrää ja fragmentoitumista on helppo seurata. Myös Fast-muistin kulutusta pystyy tutkimaan samalla

tavalla. Itse valittujen asemien sekä ohjelmien pinojen vapaata tilaa pystyy seuraamaan. Mittareita voi ohjailla myös ARExxin kautta.

Ohjelmaa viritellään omaan makuun selkeällä MUI-pohjaisella Settings-ohjelmalla. Mittareiden paikkaa ja muotoa on mahdollista muutella monella eri tavalla. Mittareita pystyy kääntämään peilikuvina toimiviksi jne.

Jos monipuoliset mittarivaihtoehdot WB:n näytöllä eivät riitä, niin ohjelma tukee myös ulkoisia MCI:n, LED:n ja LCD:n kaltaisia näyttöjä. Voit vaikka sahata Amigasi kuoreen LCD-näytölle paikan ja seurata siitä CPU:n käyttöprosenttia. ;-) LCD-näytön rakennusohjeet ja ohjelmisto löytyvät Aminetista.

AmigaLoad vaatii vähintään AmigaOS 2.0:n ja MUI 3.8:n. Ohjelma on freewarea.

Vinkki: CPU-ajan seurantaan kannattaa käyttää New CPULoadia, koska CPULoad saattaa antaa virheellisiä tuloksia tietyissä tilanteissa.

AmigaLoad 2.0:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/moni/AmigaLoad.lha> (175 kt)

AmigaLoad-kotisivut: <http://www.hgs.se/~tl94hfl/>

YAM (Yet Another Mailer)

4.9.1997 - Simo Koivukoski

YAM on erittäin monipuolinen email-ohjelma. Perustoimintojen (luku, kirjoitus, poisto, vastaus ja eteenpäinlähetyt) lisäksi siitä löytyy osoitekirja sekä UUencode- ja MIME-tuet. YAM tukee myös ARExxia. Uuden postin tuloilmoituksen saa tehtyä myös ulkoisella ohjelmalla. Itselläni jbpplay soittaa hyvälaatuisen 8SVX-samplessa, joka kertoo: "You have new mail waiting...". :-)

Eri toiminnot jaettu omille sivuilleen. On tulevat, lähtevät, lähetetyt ja varasto. Varastoon voi lisätä omia sivuja ja tulevat postit voidaan suodattaa menemään niille sivuille. Esim. eri postituslistat voidaan jakaa omille sivuille. UUencode ja MIME ovat helppokäyttöisiä. Niille voi myös asettaa omat tapahtumat sen mukaan, miten tiettyjä tiedostoja haluaa käsitellä.

Myös omien tiedostojen liittäminen viestiin on helppoa. ASL-valitsimella vain valitaan haluttuja tiedostoja ja YAM hoitaa loput.

YAM vaatii vähintään megan muistia, AmigaOS 2.0:n (2.1 tarvitaan, jos haluaa käyttää Suomi-localea) ja MUI 3.3:n. Internet-yhteyden pitää olla AmiTCP-yhteensopiva (AmiTCP, Miami tai Termite TCP).

YAM 1.3.4:

http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/comm/mail/YAM13_4.lha (512 kt)

YAM 1.3.4 -päivitys:

http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/comm/mail/YAM13_4Upd.lha (77 kt)

SoftRAM

5.9.97 - Simo Koivukoski

Mitä, mitä? Chip-muistia yli kaksi megaa? Onko tässä kaikkien niiden webbisurfaajien unelma, jotka eivät omista näyttökorttia?

SoftRAMilla pystyt lisäämään muistisi määrää. Se tapahtuu yksinkertaisesti pakkaamalla kaikki vapaa muisti. Uudella pakkausalgoritmillä on mahdollista pakata tehokkaasti ja nopeasti vapaata Chip- ja Fast-muistia, ilman MMU:ta.

RAM doubler kehitettiin ensin Macintoshille, sitten nopeasti myös PC-koneille. Nyt on myös amigisteilla mahdollisuus käyttää sitä.

Vaatii AmigaOS 2.04:n, ja hieman muistia olisi myös hyvä olla.

SoftRAM 1.0: <http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/game/gag/SoftRAM.lha>
(3 kt)

CycleToMenu

8.9.97 - Simo Koivukoski

CycleToMenu on commodity-ohjelma, joka korvaa Workbenchin alkuperäiset cyclegadgetit. Valintojen helpottamiseksi ja nopeuttamiseksi kaikki vaihtoehdot saadaan kerralla näkyviin, ettei hiirtä tarvitse napsutella lukuisia kertoja tutkittaessa vaihtoehtoja ja valittaessa niistä oikeaa.

Cycle-gadgetin voi muokata mieleisekseen, esim. jos käyttää MagicMenua (esiteltä 24.4.), pystyy ulkonäön asettamaan sen kanssa yhtäläiseksi. Vaihtoehtoina ovat myös perinteinen Menu Look -muoto ja Gadget. Cycle-gadgetin avautumista voi säätää: sen saa aukenemaan vaikka hitaasti suurentuen.

Ohjelma on cardwarea ja vaatii AmigaOS 2.0:n.

CycleToMenu 2.1:
<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/cdity/CycleToMenu-21.lha>
(52 kt)

TBClock

9.9.97 - Simo Koivukoski

TBClock on pieni commodity-ohjelma, joka tuo ruudun otsikkoon kellon. Kello tukee localea, joten päiväyksen saa näkymään suomeksi.

Asetuksista voi valita mieleisensä näyttötavan. Lukuisista mahdollisuuksista löytyy mm. viikonpäivän nimi, kuukauden nimi, päiväys numeroina, vuosiluku, 12/24-tunnin kello, jne. Näyttötapa kerrotaan muuttujilla, joten näyttöjärjestys saa olla mielivaltaisen.

Ohjelman ohjeissa on selkeästi selvitetty muuttujien merkitys, joten muokkaaminen on helppoa:

%a - abbreviated weekday name
%A - weekday name
%b - abbreviated month name
%B - month name
%c - same as "%a %b %d %H:%M:%S %Y"
%C - same as "%a %b %e %T %Z %Y"
%d - day number with leading 0s
%D - same as "%m/%d/%y"
jne...

Esim. "%e-%b-%Y %q:%M" näyttäisi ruudun otsikkossa suunnilleen tältä:
"21-Dec-1995 21:59".

Kellon päivitysnopeutta voi säätää kymmenesosasekunnin tarkkuudella. Erittäin hyvä ominaisuus on saada valita kello seuraamaan aina etumaiselle näytölle. Myös se, että ensin tarkistetaan, mahtuvatko kellon tekstit etumaisena olevalle näytölle, on hyvä pitää valittuna. TBClock on toiminut loistavasti Picasso IV:n ja 68060:n kanssa.

Ohjelma on freewarea ja vaatii AmigaOS 2.04:n sekä locale.libraryn.

TBClock 2.11:

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

EasyReqPatch

10.9.97 - Simo Koivukoski

EasyReqPatch tuo helpotuksen valitsimien kuittailuun. AmigaOS avaa normaalisti valitsimet vasempaan yläkulmaan, mutta EasyReqPatchin avulla saat ne aina sinne, missä hiiripointterisi on. EasyReqPatch on commodity-ohjelma ja hallittavissa Exchangella. Mitään asetuksia ei ole, paitsi DONOTWAIT-työkalutyypin WBStartupia varten.

EasyReqPatch on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 3.0:n ja 68020:n.

EasyReqPatch 1.3:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/boot/EasyReqPatch.lha> (6 kt)

Prop3D

11.9.97 - Simo Koivukoski

Prop3D parantaa järjestelmän sliders- ja scrollers-gadgettien ulkonäköä tekemällä niistä kolmiulotteiset. Ohjelmille, jotka käyttävät omia rutiineita, ei Prop3D mahda mitään, mutta järjestelmäkirjastoja käyttävät softat saavat mukavan piristyksen ulkonäköönsä.

Sliders- ja scrollers-gadgettien ulkonäköä voi parantaa eri tavoilla.

Prop3D sisältää joukon muuttujia ulkonäön säätelyyn. Jos esim. haluat MUI-tyylistä liukua, saat sen komentamalla "SetEnv Prop3D/KnobStyle XEN". Asetukset voi myös tallentaa "ENV:Prop3D/Settings"-tiedostoon. Sen tulee olla ASCII-tiedosto, jossa muuttujat kerrotaan näin: "KnobStyle=XEN". Ohjelman ohjeista löydät eri muuttujien mahdollisia arvoja ja niiden selitykset, tässä listaa muuttujista:

KnobFrame
KnobStyle
KnobHiMethod
KnobHiPen
KnobHiLook
ContainerFrame
BackFill
ButtonAspect
ButtonStyle
ButtonHiPen
ButtonPlace
PressedLook

Kokeillaksesi erilaisia vaihtoehtoja Prop3D:n voi poistaa ajamalla sen uudelleen tai lähettämällä sen prosessille CTRL-C-komennon, jolloin alkuperäiset järjestelmän proportionaaliset-gadgetit palaavat. Tosin sitä ennen pitää varmistaa, ettei niitä käytettäviä ohjelmia ole käynnissä. Prop3D toimii loistavasti Picasso IV:n sekä 68060:n kanssa.

Prop3D on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 2.04:n (ContainerFrame-muuttuja toimii vain 3.0:lla ja uudemmilla).

Prop3D 40.95: http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/boot/Prop3D_4095.lha
(13 kt)

MultiCX

12.9.97 - Simo Koivukoski

MultiCX on pienin monitoimicommodity Amigalle. Se korvaa monia isompia ja ehkäpä huonosti toimivia apuohjelmia. MultiCX on ohjelmoitu niin, että sen voi turvallisesti poistaa tai käynnistää milloin haluaa. Se on 100% puhdas commodity-ohjelma eikä käytä interrupteja tai mitään erikoisia input handlereitä.

Pienestä koostaan huolimatta MultiCX sisältää melkoisen määrän ominaisuuksia. Suurin osa niistä toimii AmigaOS 2.x -käyttöjärjestelmässä, mutta muutama vaatii AmigaOS kolmosen. Yllä olevassa kuvassa on MultiCX:n WBExtender-toiminto käytössä, eli Workbenchin otsikossa on erilaisia tietoja. Vasemmalta alkaen tiedot kertovat AmigaOS:n version, grafiikkajärjestelmän (OCS, ECS, AGA, CGX tai P96), vapaan Chip- ja Fast-muistin, moniajon taskien määrän, avattujen kirjastojen määrän sekä avoimien ruutujen määrän.

Tässä vähän makua MultiCX:n ominaisuuksista: Notification, Localisation, Screen Blanker, Moire Screen Blanker, DPMS, Mouse Accelerator, Mouse Blanker, Lefty Mouse, Screen Cycling, Mouse Shift, Window Cycling, SUN-alike Window Activation, Title Activator, HoldX and HoldY, Enter ASCII,

Map Umlauts, CapShift, NoCapsLock, Window Close & Zoom, Window Movement, Window Remember, CenterScreen, HotFlush, ForceAmiga, PopCLI, PrtSc Hotkeys, FrontPubScreen, System Flags, Trackdisk Parameters, Public Screen Flags, Internal and External Preferences, Advanced EditHook, Advanced ResetHandler, SetFunction Patches, AssignWedge, NewLookMenus, NewLookProps, WBExtender, TagScreens, LockPens, FixOpenWB, NoCloseWB, NoDisplay- Beep, Drive Protection, ToolAlias, LockPatch, Opaque Windows, Alert Timeout, WBGauge, ScreenMenu, PubScreenAlias, ShapeShifter Support, HandleCX. MultiCX:n guide sisältää jokaiselle toiminnolle oman selkeän esittelyn. Toimintoja voi säädellä MultiCX:n ikonin työkalutyypeistä, mutta paljon mielekkäämpää se on käyttämällä MUI-pohjaista MultiCX Prefs -ohjelmaa.

Kun MultiCX:ään tottuu, on vaikea enää olla ilman. MultiCX päivittyy kiitettävän usein.

MultiCX on sharewarea ja vaatii AmigaOS 2.x:n. MultiCX Prefs on sharewarea ja vaatii AmigaOS 2.1:n, MUI 3.x:n, wbstart.libraryn (mukana) ja WBStart-Handlerin (mukana).

MultiCX 2.77: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/cdity/mcx277.lha> (65 kt)

MultiCX Prefs 3.30:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/cdity/mcxp330.lha> (82 kt)

The Guru

15.9.97 - Simo Koivukoski

Jokainen Amiga-käyttäjä on nähnyt gurun (tai software failuren, kuten niitä on kutsuttu AmigaOS 2.0:sta alkaen) ainakin kerran elämässään. Näillä inhottavilla punaisilla villkuvilla laatikoilla on kuitenkin tarkoitus: ne kertovat kahdella numerosarjalla, miksi Amigasi kaatui.

Ensimmäinen numerosarja kertoo kaatumisen syyn. Toinen numerosarja Task-sanan jälkeen kertoo osoitteen, jossa kaatuminen tapahtui.

The Guru helpottaa selvittämään, mitä Amigasi haluaa ensimmäisellä numerosarjalla kertoa. Last-gadgettia painamalla saat suoraan viimeksi tulleen software failuren numeron ja sen selityksen. The Guru tuntee myös AmigaDOS-virhenumerot. Voit syöttää software failuren tai AmigaDOSin virhenumeron, josta haluat saada tietoa.

The Gurun virheselitykset ovat omassa tekstitiedostossa. Tarvittaessa sinne voi lisätä software failure - ja AmigaDOS-virhenumeroita tarkennuksineen jälkikäteen.

The Guru on postwarea ja vaatii AmigaOS 1.2:n tai uudemman.

The Guru 3.02:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/dev/debug/Guru3.0Eng.lha> (58 kt)

SnoopDos

16.9.97 - Simo Koivukoski

Onko koskaan käynyt niin, että joku typerä ohjelma ei suostu käynnistymään eikä edes vaivaudu kertomaan syytä siihen? SnoopDos on oiva apu tällaiseen tilanteeseen. SnoopDosilla pystyt tutkimaan, yrittääkö kenkkuileva ohjelma vaikka löytää jotain kirjastoa tai tiedostoa, jota ei ole. SnoopDosilla voit tarkkailla useita eri järjestelmän toimintoja.

SnoopDosin voit laittaa myös taustalle. Esim. asentaessasi uusia ohjelmia voit katsoa, mitä Installer laittoi ja minne, tai seurailla jälkikäteen, mitä joku ohjelma on touhunnut. Tapahtumat saa tallentumaan myös lokitiedostoon.

Ohjelma tukee ARexxia ja sitä voi käyttää Shellistä tai Workbenchistä. Tulostusikkunan tai tiedoston formaattiin voi vaikuttaa monipuolisesti.

SnoopDos on freewarea ja vaatii AmigaOS 2.x:n tai uudemman.

SnoopDos 3.0:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/moni/snoopdos30.lha> (128 kt)

DataTypeInfo

17.9.97 - Simo Koivukoski

Internet-sivuja tekevät ovat varmasti huomanneet tarpeen ohjelmalle, jolla voi tutkia helposti kuvien koot, jotta tiedot voisi lisätä IMG-tagin WIDTH- ja HEIGHT-kohtiin. Ei ole kovin mielekästä ladata joka kerta ViewTekiä tai Visagea ja etsiä kuvan hakemisto vain katsoakseen kuvan kokoa.

DataTypeInfo auttaa tässä avaamalla Workbench-ruutuun oman ikonin, jonne voit pudottaa tutkittavan kuvan. Workbenchin lisäksi DTInfoa voi käyttää Shellistä. Se mahdollistaa DTInfon käyttämisen esim. DOpuksen kautta tai vaikka BBS-järjestelmiin lisäämään infoa uploadatuista kuvista.

DTInfo toimii datatyyppejen kautta, joten tutkittavalle kuvalle pitää olla asennettuna oikea datatyyppi. Blitz 2:n tavasta käsitellä datatyyppejä johtuu yksi pieni ongelma: jos kuva on 15-, 16- tai 24-bittinen, DTInfo väittää sitä vain 256-väriseksi.

DataTypeInfo on e-mailwarea ja vaatii vähintään AmigaOS 3.0:n.

DataTypeInfo 1.12:

http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/cdity/DTInfo1_12.lha (26 kt)

Amiga RealTime Monitor

18.9.97 - Simo Koivukoski

ARTM:llä voit katsella ja säädellä Amigasi toimintoja. Hieman ikääntynyt ohjelma on edelleen käyttökelpoinen ja löytyy mm. uusimmalta Amiga Formatin rompulta (17). ARTM on erittäin helppokäyttöinen ja sisältää runsaasti toimintoja. ARTM:n ruudulla näkyviä tietoja voi myös tallentaa tiedostoksi.

Amiga RealTime Monitor on sharewarea ja vaatii AmigaOS 2.x:n.

Amiga RealTime Monitor 2.04:

http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/moni/ARTM2_04.lha (77 kt)

LhA To LZX

19.9.97 - Simo Koivukoski

LTL on GUI LhA- ja LZX-pakkereille. Jos sinulle tulee tarvetta pakata useita LhA-paketteja pienempään tilaan modeemilla lähettämistä tai tilan säättöä varten, on LTL ehdoton apuväline.

LTL kertoo prosessin jälkeen, kuinka paljon LhA-paketti pieneni LZX:llä pakkaamisen jälkeen. Esimerkiksi LZX:n oma paketti (lzx121.lha) pakattuna uudelleen LZX:llä pienensi sitä 34%. Jos taas LZX-paketista tulee isompi, niin LTL kysyy, haluatko poistaa sen. LTL tukee myös rekisteröidyn LZX:n -9-pakkaustehokkuutta. Purku- ja pakkausprosessia voi seurata koko ajan output-ikkunasta, jonka LTL avaa.

LTL on freewarea ja vaatii AmigaOS 2.0:n tai uudemman, LhA- ja LZX-pakkaaajat C:-hakemistoon, sekä tyhjän hakemiston väliaikaistiedostoille.

LhA To LZX 1.2:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/arc/LTLv12.lha> (15 kt)

FastIPrefs

22.9.97 - Simo Koivukoski

FastIPrefs korvaa C:-hakemistossa olevan IPrefs-komennon. Mukana seuraa myös Prefs-hakemistoon FastIPrefsiä tukeva WBPpattern-ohjelma. FastIPrefs korjaa IPrefs-komennon bugeja, kuten liian pienen pinon JPEG-kuvia käytettäessä. Muita etuja ovat nopeampi taustakuvan lataus sekä muistinsäästö: alkuperäinen IPrefs pitää CGFX:ää käytettäessä kuvaa tuplana muistissa, FastIPrefsille riittää yksi kerta. Workbenchin voi ladata myös ilman otsikkopalkkia, jolloin saadaan koko ruudun tila käyttöön.

WBPpattern sisältää uusia ominaisuuksia verrattuna alkuperäiseen. Niitä on mm. kuvan keskitys, värikynät 4-7 saa lukittua, jos käyttää MagicWB:tä ja valikoima paletin käsittelytavoista ("IMAGE" käyttää neljänneksen ja "EXACT" puolet saatavilla olevista kynistä). FastIPrefs on emailwarea ja vaatii AmigaOS 3.x:n.

FastIPrefs 40.35:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/boot/FastIPrefs4035.lha> (37 kt)

System Information Program

23.9.97 - Simo Koivukoski

SIP on järjestelmämonitoriohjelma, jolla voit katsella ja muutella useita perustason toimintoja Amigassasi. Esim. voit poistaa nimikkeitä Task-, Window-, Library-, Device-, Resource-, Port- ja Interrupt-listoista. Myös old-/Cool- ja WarmCapture-vektorit pystyy nollaamaan SysBasessa. Monen nimikkeen prioriteettia voit myös vaihtaa.

Toimintojen yleiskatsaus:

Gadget	Toiminto
Tasks	Näyttää taskien nimet (Myös PowerPC-taskit)
Windows	Kertoo näyttöjen ja ikkunoiden nimet
Libraries	Listaa kirjastot
Devices	Listaa devicet nimeltä
Resources	Listaa resourcet nimeltä
Ports	Listaa portit nimeltä
Residents	Listaa residentit nimeltä
Interrupts	Listaa interruptit numeroittain
Vectors	Listaa muutamia vektoreita (CoolCapture jne.)
Memory	Näyttää tietoja muisteista
Mount	Listaa kaikki mountattujen devicejen nimet
Assign	Näyttää kaikki assignit ja volumet
Fonts	Näyttää kaikki saatavilla olevat kirjasimet
Hardware	kertoo tietoja Amigasi hardwaresta

SIP tukee PowerPC:tä!

SIP sisältää myös työkalut käynnistyslohkojen tutkimiseen sekä levykkeiden formatointiin.

SIP on postcardwarea ja vaatii AmigaOS 2.04:n tai uudemman.

System Information Program 3.8:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/moni/SIP.lha> (33 kt)

HotBar

24.9.97 - Simo Koivukoski

HotBar on Workbench-apuohjelma, joka näyttää ikonilinjana useimmin käyttämäsi ohjelmat. HotBarin ikonirivistön saat näkymään siirtämällä hiirensiirtimen Workbench-ruudun alareunaan, muulloin se on piilossa. Yllä olevassa kuvassa on HotBariin asetettu Prefs-hakemiston ohjelmia.

HotBarin asetuksia muokataan normaalista ASCII-tekstitiedostosta. Valittujen ohjelmien oman ikonin tilalla on mahdollista näyttää joku muu ikoni antamalla sen paikka ICON=-muuttujaan. Koko ikonin voi myös korvata tekstillä, joka kerrotaan TEXT=-muuttujalla.

HotBaria käynnistettäessä näytettävien ikonien keskenäiseen etäisyyteen voi vaikuttaa sekä laittaa ikonille kehykset. Voit myös valita, minne HotBar

avaa ikonipalkin ja asettaa ikonipalkin näkymään koko ajan.

HotBar on freewarea ja vaatii AmigaOS 3.x:n.

HotBar 2.1: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/wb/HotBar.lha> (25 kt)

FileMaster

25.9.97 - Jari Karjalainen

Tästä ei tiedosto/hakemistoapuhjelma paljon parane. FileMaster on kotimaista tekoa oleva sisäisesti moniajava apuhjelma tiedostojen ja hakemistojen kanssa puuhailuun. FileMasteria eivät vaivaa DOpuksen tapaiset mammuttitaudit, vaan se keskittyy siihen mihin lajityypin ohjelmat on tehtykin. Ja sen se tekeekin hyvin. Itse olen tyytyväisenä käyttänyt FileMasteria koko amigistin urani ajan.

FileMasterin versio 3.1 on vasta betavaiheessa, mutta ohjelma on vakaa käyttää. Ohjelma on sharewarea, mutta hinta ei päästä huimaa tästä mainiosta ohjelmasta. Joten jos käytät, rekisteröi ihmeessä. Hyviä shareware-ohjelmia kannattaa tukea aina!

FileMaster vaatii AmigaOS 2.0:n tai uudemman, bgui.library 41.7:n ja bgui_palette.gadget 41.7:n (tulevat mukana) tai uudemmat.

FileMaster 3.1 beta 3: <http://www.sci.fi/~twilen/fm.lha> (240 kt)

FileMaster-kotisivu: <http://www.sci.fi/~twilen/fm.html>

MUI-ASL

26.9.97 - Jari Karjalainen

MUI-ASL korvaa Amigan omat ASL-valitsimet. Esim. ASL-tiedostovalitsin on ensimmäistä kertaa miellyttävä käyttää. Nykyinen versio, ilmeisesti viimeiseksi jäänyt, on päässyt eroon aikaisemmista lastentaudeistaan ja ollut vakaa käyttää. En vaihtaisi enää takaisin normaaliin ASL:ään, en vaikka maksettaisiin. :-)

MUI-ASL vaatii AmigaOS 3.0:n ja MUI 3.3:n, tai uudemmat, sekä 68020:n tai paremman.

MUI-ASL 42.4:

<http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/util/libs/MUI-ASL.lha> (98 kt)

SCSIBench

29.9.97 - Simo Koivukoski

SCSIBench mittaa eri laitteiden lukunopeuksia. Ohjelma tukee sisäisesti runsaasti erilaisia devicejä, ja jos niistä ei mikään täsmää, voit kertoa SCSIBenchille ikonin työkalutyypin avulla kaikki devicet, jotka

kokoonpanossasi on. IDE-levyjenkin mittaminen onnistuu, sillä AmigaOS näkee ne SCSI-levyinä scsi.deciven ansiosta.

SCSIBench pystyy mittaamaan useita eri laitteita yhtäaikaan, graafinen nopeusnäyttö päivittyy koko ajan, puskurin kokoa voi vaihtaa sekä eri laitteita lisätä ja poistaa testin aikana.

SCSIBench on freeware ja vaatii AmigaOS 3.x:n, MUI 3.x:n sekä 1,5 megatavua vapata muistia.

SCSIBench 1.0: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/moni/SCSIBench.lha>
(150 kt)

PNG-Box

30.9.97 - Simo Koivukoski

PNG-Boxilla saat todella helposti muutettua kuvat Ping-formaattiin, esim. WWW-käyttöä varten.

PNG-Boxiin kuvia voi ladata levyiltä, leikepöydältä ja erilaisista laitteista, kuten skannereista, jne. Tallennettavien Ping-kuvien pakkauksen tehokkuutta voi säätää (0-9) sekä valita, onko kuva lomitettu. Kuvista saa myös tarkempaa tietoa ja järjestelmän vapaan muistin voi tarkistaa.

PNG-Box tarvitsee superview.libraryn (V18+). Superview.library tukee myös PowerPC:tä, tosin PowerPC-versio ei ole saatavilla Aminetissa, koska se ei ole freeware.

PNG eli Ping (Portable Network Graphics) -kuvaformaatti on GIFin seuraaja. PNG-formaatti tukee myös truecolor-kuvia ja pakkaa kuvat erittäin tehokkaasti hukkaamatta bittejä. PNG on täysin vapaa pantettivaateista toisin kuin GIF.

PNG-Box on shareware ja vaatii superview.libraryn, wizard.libraryn ja AmigaOS 2.04:n tai uudemman.

PNG-Box 2.06: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/gfx/conv/PNG-Box.lha> (56 kt)

HTMLess

1.10.97 - Simo Koivukoski

HTMLess on pieni ja nopea konvertoiija (15 kilotavua 100-prosenttista assembleria). Se konvertoi HTML-tiedoston luettavaksi tekstiksi huomioiden myös erikoismerkit.

HTMLess toimii joko Workbenchistä käsin, jolloin HTMLessin ikonin työkalutyypeistä säädellään asetuksia, tai Shellistä ajamalla. HTMLessin voi vaikka automatisoida konvertoimaan HTML-tiedostoja DiskMaster/Directory Opus -tyyppisistä ohjelmista.

Asetuksista voi säätää tekstitiedoston rivinleveyttä, automaattista tallennusta, alkuperäisen HTML-tiedoston ylikirjoitusta, tallennettavan tekstitiedoston nimen päätettä, oletushakemistoa konvertoitaville HTML-tiedostoille jne...

HTMLess on originalwarea ja vaatii AmigaOS 1.2:n tai uudemman sekä ReqTools.libraryn.

HTMLess 2.5: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/text/hyper/HTMLess.lha> (15 kt)

Collector

2.10.97 - Simo Koivukoski

Jos sinulla on paljon kuvia kiintolevylläsi, tästä ohjelmasta tulee pian erittäin tärkeä. Näet yhdellä ruudulla koosteen valitsemistasi kuvista nimineen. Sen lisäksi, että voit tallentaa valmiiksi pienennetyt kuvat, pysyt lataamaan Collectoriin sen luomia index-tiedostoja. Kuvahakemisto latautuu välittömästi Collectorin näytölle ja pystyt hiirellä klikaten katsomaan valitun kuvan tai saat siitä tarkempia tietoja. Index-tiedostoja voi yhdistellä sekä muokata myöhemmin lisäämällä sinne kuvia tai poistamalla niitä.

Collector on creationwarea ja vaatii vähintään ECS-grafiikkapiiristön, MPImage.libraryn sekä AmigaOS 3.x:n.

Collector 3.0:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/gfx/misc/Collector30.lha> (261 kt)

Amipeg

3.10.97 - Simo Koivukoski

Amipeg on MPEG-playeri, joka tukee CyberGraphXia. Ohjelma pystyy kuitenkin näyttämään MPEG-videoita jopa OCS-Amigalla.

Amipegin CyberGraphX-tuki toimii hyvin myös Picasso96-ohjelmiston kanssa. MPEGejä voi pyörittää julkisella näytöllä tai avata koneesi kokoonpanosta riippuen oma näyttö MPEG-ikkunalle (HAM6/8:sta 8/15/16/24 bittiin).

CyberGraphX-pohjaisilla näytöillä voi skaalata MPEG-ikkunan kokoa. Tosin ikkunan päivitysnopeus laskee säädön jälkeen hieman, koska silloin Amipeg vaihtaa WritePixelFormat()-rutiinista ScalePixelFormat()-rutiiniin. Klikkaamalla MPEG-ikkunaa kahdesti palautuu se alkuperäiseen kokoonsa ja vauhtiinsa.

MPEGien esittäminen vaatii prosessoritehoa mukavasti ja niinpä esim. DebbieHarry.mpg (339 kt) pyörii vain Chip-muistilla varustetussa A1200:ssa (PAL-näytöllä) 1 fps (ruutua sekunnissa). 24 fps nopeuden saamiseksi DebbieHarrylle truecolor-näytöllä vaaditaan jo Amigaltasi 060/50 MHz/CV64-varustusta. Amipeg-paketissa onkin omat versiot 020-, 040- ja 060-prosessoreille.

Oma 030/30 MHz Amigani pyörittää DebbieHarrya PicassoIV:n 24-bittisellä truecolor-ruudulla 3,3 fps (6 fps 8-bit gray). 040/25 MHz CV64:llä hoputtaa DebbieHarrya jo 6,9 fps.

Amipeg on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 2.04:n ja 68020-prosessorin.

Amipeg 0.8: http://ftp.sunet.se/pub/aminet/gfx/show/aMiPEG_0.8.lha (147 kt)

WbLogo

6.10.97 - Simo Koivukoski

WbLogon tekijä sai inspiraationsa WWW-selaimissa siirron aikana pyörivistä animaatioista. Tällä ohjelmalla saat lisättyä Workbenchin taustakuvaan oman jatkuvasti pyörivän siirtoanimaatiosi.

WbLogon mukana tulee monta valmista animaatiota. Niiden värit kuitenkin tulee sovittaa omaan Workbenchiisi sopiviksi. Sen voit tehdä vaikka PPaintilla. Heti bootauksen jälkeen lataat PPaintiin mielianimaatiosi animaationsiveltimenä ja nappaat Workbenchisi kuvan PPaintiin. Sen jälkeen korjaat animaationsiveltimen värit valitsemalla sivellinvalikosta Väri/Laske uudelleen. Nyt voit tallentaa animaationsiveltimen WbLogo.anim-nimellä WBStartupiin WbLogon ajettavaksi.

Internetissä näkee usein hienoja GIF-animaatioita. WbLogon mukana tulevat ohjeet PPaint 7.x:lle, kuinka konvertoit niitä animaationsiveltimiksi ja saat pyörimään ne WbLogon kanssa Workbenchin ruudulle.

Ohjelman työkalutyypistä voit säätää animaation X- ja Y-paikkaa Workbench-ruudulla. Itse jäin kaipaamaan nopeudelle omaa työkalutyyppeä, sillä Picasso IV:n kanssa animaatiot pyörivät hirmuista vauhtia. Ainut keino tämän version kanssa on ilmeisesti kopioida kahdet framet joka kuvasta (?).

WbLogo on emailwarea ja vaatii AmigaOS 3.x:n.

WbLogo 1.0: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/boot/Wblogo.lha> (133 kt)

AFS Optimizer

7.10.97 - Simo Koivukoski

Ami-File Safe (AFS) ei fragmentoidu läheskään niin herkästi kuin perinteiset tiedostojärjestelmät (OFS, FFS), mutta kovassa käytössä myös AFS tekee sitä. AFS:lle ei ole ollut saatavilla vastaavaa ReOrg-ohjelmaa kuin perinteisille tiedostojärjestelmille.

AFS Optimizer ajaa ReOrgAFS:n asian käyttämällä AFS:n diskvalid-komentoa fragmentoituneiden tiedostojen etsimiseen. Löytäessään fragmentoituneen tiedoston AFS Optimizer kopioi sen temp-hakemistoon ja tuhoaa käsiteltävältä osiolta tuon fragmentoituneen tiedoston. Sitten AFS Optimizer palauttaa temp-hakemistosta tiedoston takaisin alkuperäiselle

paikalle (tässä vaiheessa AFS astuu kuvaan ja siirtää AFS Optimizerin palauttaman tiedoston yhtenäiseksi uuteen paikkaan partitiolla). Sen jälkeen AFS Optimizer vielä tyhjentää temp-hakemistonsa ja jatkaa tätä rataa, kunnes käsiteltävällä osiolla ei ole enää yhtään fragmentoitunutta tiedostoa.

Suosittelena käytettäväksi AFS Optimizerin kanssa (ja muutenkin) AFS:n uusinta versiota V2.4 (16.20), jonka (ainakin Pro-version ostaneena) saa Fourth Level Developmentsilta ottamalla telnet-yhteyden osoitteeseen fgate.flevel.co.uk ja antamalla usernameksi "afsup" sekä vastailemalla kysymyksiin (email-osoitteesi, AFS-korppusi sarjanumero jne.).

AFS Optimizer on emailwarea ja vaatii vähintään AmigaOS 2.x:n sekä diskvalid-komennon C-hakemistoon (tulee AFS-ohjelmistosi mukana).

AFS Optimizer 1.02:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/disk/optim/AFSOptimizer.lha> (19 kt)

PIV-AVId

8.10.97 - Simo Koivukoski

PIV-AVId on nopea AVI-playeri Picasso IV -grafiikkakortille. Se on kokonaan kirjoitettu assemblerilla ja tukee Picasso IV:n hardware-pohjaista PIP (picture in picture) -ominaisuutta. PIV-AVId sisältää myös nopean ja puskuroidun latauksen suoraan CD-ROMilta tai kiintolevyltä. PIV-AVId on myös täysin järjestelmäystävällinen.

PIV-AVId on mukavan nopea AVI-playeri, mutta todellinen yllätys tulee, kun PIV-AVIdin ikkunaa suurentaa, sillä fps-nopeus ei siitä juurikaan laske. Esim. Amiga Formatin CD 16:lta löytyvä WD160MC.AVI (8,6 Mt/1775 framea) pyörii 160x120-koossa n. 12 fps suoraan CD-ROMilta (x12) luettuna, eikä ikkunan suurentaminen 622x496-kokoon (max. ikkunan koko tuolle AVI-tiedostolle) pudota nopeutta yhtään(!) koneessa, joka on varustettu 30 megahertsin 68030-prosessorilla. Nopeus ei laskenut myöskään siirryttäessä 24-bit-näyttöön, sillä PIV-AVId pyöritti samaa videota 622x496-ikkunassaan 12 fps:n nopeudella.

Hardware-pohjaisesta PIP-ominaisuudesta kuvannee jotain se, että kuvaruudun kaappaaminen oli PIV-AVIdin kanssa hieman ongelmallista. Koko Workbench-ruutua kaapatessa PIV-AVIdin oma ikkuna jäi kaapparin tallentamassa kuvassa vain mustaksi, ja silti PIV-AVIdit pyöritti videota koko kaappauksen ajan. :-)

PIV-AVId on hyvästä toimivuudestaan huolimatta vielä beta-tasolla ja siitä puuttuu mm. Workbenchistä käynnistämisessä tarpeelliset työkalutyypit. Tulossa on myös ADPCM-audio-tuki nykyisen PCM mono/stereo 8/16-bit -tilan rinnalle.

PIV-AVId on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 3.0:n, 68020:n, P96-RTG-ohjelmiston, Picasso IV:n ja megatavun vapaata muistia.

PIV-AVId 0.5 beta:

<http://>

www.cip.rus.uni-stuttgart.de/~etk10317/download/Picasso96/PIV-AVId.lha

(13 kt)

MiamiSpeedMeter

10.9.97 - Simo Koivukoski

MiamiSpeedMeter on MUI-pohjainen nopeusnäyttö Holger Krusen tekemälle Miami TCP/IP -pinolle. Jotkut verkko-ohjelmat, kuten selaimet ja ftp-ohjelmistot, näyttävät montako merkkiä sekunnissa ne saavat, mutta se on kuitenkin hieman rajoittunutta tietoa ja kertoo vain kyseisen ohjelman nopeuden. MiamiSpeedMeterilla pystyt seuraamaan kaiken liikenteen nopeuden: mitä Miamin läpi menee kumpaankin suuntaan, eli myöskin lähtevän datan cps:n.

MiamiSpeedMeterin asetuksista on valittavissa ikkunan päivitysnopeus, sekä mitä kaikkea tietoja halutaan tarkkailla. Näkymään saa hetkellisen nopeuden ja keskiarvon, montako merkkiä sekunnissa on kulkenut. Myös kaiken läpi menneen datan määrän saa näkymään kilotavuina. Näytön pystyy nollaamaan halutessaan. Jos nollausta pitää tarpeettomana, voi asetuksista poistaa koko reset-nappulan.

MiamiSpeedMeter on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 2.04:n, Miami 2.x:n ja MUI 3.x:n.

MiamiSpeedMeter 1.5:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/comm/tcp/MiSpeedMeter.lha> (18 kt)

BenchClock

10.10.97 - Simo Koivukoski

Kotimaista Pertti Liukkosen tekoa oleva BenchClock on WBStartupista käynnistettävä pieni digitaalikello (100% assembly) Workbench- tai mille tahansa julkiselle näytölle.

BenchClockin lukuisia ominaisuuksia ohjataan ohjelman ikonin työkalutyypeistä. Valittavana on mm. julkisen näytön nimi, backdrop-tyylinen ikkuna, kello aina etumaisena ikkunana, ikkunasta kehukset pois, kellon paikka ruudulla, 12/24h-näyttö, kynien värit, ikkunan depth/dragbar/title-gadgettien näkyvyys jne.

BenchClock on freewarea ja vaatii AmigaOS 2.x:n tai uudemman.

BenchClock 1.5: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/time/BenchClock.lha>
(6 kt)

Docket

13.10.97 - Simo Koivukoski

Oletko koskaan tarvinut ohjelmaa, joka ajaisi haluamiasi ohjelmia ennalta

määrättynä ajankohtana? Docket ei ole varsinainen muistuttaja, vaan sillä pystyt käynnistämään Amigassasi ohjelmia vaikka silloin kun et ole paikalla. Docket on commodity. Voit pitää Docketia moniajon taustalla ja käyttää sitä aina kun Amigasi on päällä.

Docketin voit ohjelmoida kätevästi puhdistamaan T-hakemiston päivittäin, varmuuskopioimaan kiintolevyn viikoittain, synkronisoimaan Amigasi kellon kuukausittain atomikelloon ja vaikkapa muistuttamaan kerran vuodessa syntymäpäivästäsi. Pienellä ARexx- ja AmigaDOS-ohjelmoinnilla saat Docketin tekemään melkein mitä vain.

Docket on freewarea ja vaatii AmigaOS 3.x:n ja ClassAct-kirjaston.

Docket: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/cdity/Docket.lha> (62 kt)

zDir

14.10.97 - Simo Koivukoski

zDir korvaa Amigan oman Dir-komennon ja tuo paljon uusia optioita. zDirin tulostukseen voi vaikuttaa monipuolisesti. Se osaa näyttää hakemistojen koot sekä xpk-pakattujen tiedostojen koot pakattuna ja pakkaamattomana. Hakemistojen koot sekä levyjen käytetyn tilan saa näkymään kilo- tai megatavuina.

Kyseessä on 100% pure-ohjelma, joten sen voi ladata residentiksi muistiin. zDirin nopea aakkostusalgoritmi on kirjoitettu assemblerilla. Ohjelma osaa asettaa virheen sattuessaa pr_Result2-kentän, joten Why-käskyllä näkee, mikä meni vikaan. zDir on freewarea ja vaatii AmigaOS 2.04:n tai uudemman. Eräät optiot tarvitsevat xfdmaster.libraryn ja multiuser.libraryn.

zDir 2.3: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/cli/zDir.lha> (24 kt)

ILBM Datatype

15.10.97 - Simo Koivukoski

ILBM Datatype 44.3 korvaa ilbm.datatype 43.x:n, joka tulee PictDT43.lha-paketin mukana, ja tuo uusia ominaisuuksia, mm. HAM- ja EHB-kuvien näyttämisen oikeissa väreissä CyberGFX-näytöillä.

Datatyyppe toimii hyvin myös Picasso96-RTG-ohjelmiston kanssa korvaten Commodoren alkuperäisen ilbm.datatypen. Siten HAM-kuvien lisäksi voit WBPatternilla ladata 24-bittisiä IFF-kuvia Workbenchin taustalle.

ILBM Datatype 44.3 on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 3.x:n, picture.datatype V43:n, CyberGraphX V2:n (tai Picasso96:n) ja grafiikkakortin.

ILBM Datatype 44.3:

<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/dtype/ILBMDT44.lha> (4 kt)

Pleased to Play

16.10.97 - Simo Koivukoski

Pleased to Play vie vähän muistia eikä tuhlaa CPU-tehoa. PtPlay on tehty käytettäväksi tiedostonkäsittelyohjelmien kanssa kuten DirWork, SID ja DOpus, sekä WWW-selainten kanssa kuten AWeb, IBrowse jne. Sitä voi myös käyttää normaalin playerin tapaan Workbenchistä tai Shellistä.

PtPlayllä on sellainen etu muihin playereihin verrattuna, että se osaa tallentaa modulen. Tämä on kätevää, sillä modulea ei tarvitse hakea enää netistä toistamiseen tallentamista varten. PtPlay osaa soittaa MOD-, MOD0-, MMD0-, MMD1-, MMD2- ja THX tracker -moduleita.

Vasemmalla on kuva IBrowse asetuksista, Preferences/General-valikosta. PtPlay asennetaan MIME configurationiin audio/x-mod-tyypiksi. PtPlayn mukana tulee asennusohjeet IBrowse lisäksi AWeb-II 2.0:lle ja Voyager 2.88:lle. IBrowse osaa asennuksen jälkeen soittaa modeja hiirellä klikaten.

PtPlay on freeware ja vaatii AmigaOS 2.0:n tai uudemman.

Pleased to Play 2.0: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/mus/play/PtPlay.lha>
(55 kt)

TKG-Episode

17.10.97 - Juha Alaniemi

Alien Breed II The Killing Groundsiin ei ole lisäkenttiä juurikaan herunut, ehkä siksi, ettei kenttäeditori ole niitä helpoimpia käyttää. Itsekin olin aikeissa tehdä omia kenttiä, mutta se innostus kosahti, kun en käsittänyt suurinpiirtein mistään mitään. Onneksi on joku, jolla homma on hanskassa (muttei hanska hukassa).

TKG-Episode sisältää seitsemän kentää, jotka ovat todella hienoja sekä erittäin vaikeita, kokeneemillekin pelaajille. Mukana on uusia alieneita sekä aseita (mm. minigun, pienoiskranunheitin ja liekinheitin).

TKG-Episode: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/game/data/TKG-Episode.lha>
(1,8 Mt)

CamWatch

20.10.97 - Simo Koivukoski

CamWatchilla voit katsella Internetin suosittuja live-kuvia. Jos et vaikka sattumalta pääse ensi vuonna Assembly-tapahtumaan, niin voit bongata kavereitasi useiden eri kameroiden kautta, jotka lähettävät Assemblyiltä live-kuvaa.

Ohjelman voi avata mille tahansa julkiselle näytölle tai vaikka omalle

ruudulle. Se käyttää datatyyppejä kuvien konvertoimiseen ja kuvat saa skaalattua halutun kokoisiksi. Proxy-tuella voi yrittää parantaa kuvien haun nopeutta. Eräissä paikoissa vaaditaan salasanan käyttöä, jolle on myös tuki. CamWatch osaa hakea kuvan uudelleen, jos se on korruptoitunut. Tulevat kuvat saa halutessa tallentumaan levyille.

Yllä olevassa kuvassa CamWatchin Prefs-ikkunan alle tulee livekuvaa Boston Live Weather Camerasta. Kuvassa aamun sarastaessa ajaa linja-auto ohi ja hetken päästä katuvalot sammuvat. Päivä kirkastui koko ajan, vähän miltei joka kuvassa. Täällä elettiin jo iltapäivää. Kuvien haun saa säädettyä viiden sekunnin välein tapahtuvaksi, mutta suurin viive tulee yhteyden nopeudesta, kuvien konvertointinopeudesta sekä kuvalähteen päivittymisnopeudesta.

Lisää kameroita löytyy osoitteesta <http://www.nikkanen.com/kamerat.htm>.

CamWatch on sharewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 2.04:n sekä ClassActin.

CamWatch 1.0.1: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/comm/tcp/CamWatch10.lha>
(34 kt)

Magic-Exchange

21.10.97 - Simo Koivukoski

Commodity-ohjelmien hallintaan on Magic-Exchange ehdoton valinta. MUI-pohjaisena saat sen helposti muokattua mieleisesi näköiseksi, kokoiseksi jne. Magic-Exchange kertoo tarkempaa tietoa valituista commodityistä, kuten taskin nimen ja prioriteetin. Prioriteettia voi muuttaa ja myös kaikille commodityjen hallintakäskyille löytyy tuki.

Työkalutyypeillä saat valittua Magic-Exchangen pysymään taustalla, vaikkapa WBStartupista käynnistuksen yhteydessä, ja popup-näppäimen, jolla Magic-Exchangen saa tarpeen tullessa esiin. Työkalutyypeistä voi myös säätää Magic-Exchangen prioriteettia ja kytkeä pois turhat valitsimet, jotka tulevat esim. poistettaessa jotain commodityä.

Skriptien vääntäjiä kiinnostanee Magic-Exchangen sisältämä ARexx-tuki. Käskykanta on seuraavanlainen: CX_Select, CX_GetList, CX_Remove, CX_Deactivate, CX_Priority ja CX_RemoveAll.

Magic-Exchange on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 2.x:n sekä MUI 3.x:n.

Magic-Exchange 1.27:
<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/cdity/mexch127.lha> (19 kt)

PatchRAM

22.10.97 - Simo Koivukoski

PatchRAM korjaa RAM-levyn näyttämään sen todellisen käytetyn tilan. Tähän asti RAM-levy on aina väittänyt olevansa 100 % täynnä, vaikka muistia sille

olisikin vapaana.

AmigaShellin ikkunassa näkyy Info-käskyn kertomana, että RAM-levy on 100 % täynnä. PatchRAMin ajamisen jälkeen näkyvät Info-käskyllä oikeat arvot. Myös Workbenchistä RAM-levyn avaaminen tuo sen ikkunaan oikeat arvot, samoin tiedostojenkäsittelyohjelmissa ja muissa vastaavissa näkyvät oikeat arvot.

PatchRAM on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 1.2:n.

PatchRAM 1.07: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/sys/PatchRAM.lha> (2 kt)

PowerWB

23.10.97 - Simo Koivukoski

PowerWB tuo muutaman uuden ominaisuuden Workbenchiisi, kuten kaksi uutta nappia Workbench-ikkunoiden otsikkoon. Myös näppäimistöä voi nyt käyttää suoraan toiminnoissa, jotka ennen vaativat valikoiden tai painikkeiden käyttöä.

Workbench-ikkunoiden otsikoissa olevat uudet nappulat vastaavat itse asiassa valikoista saatavia toimintoja. Ensimmäinen cycle-gadgetin näköinen nappula vaihtaa ikkunan sisällön ikonikuvien ja nimillä olevan tiedostolistauksen välillä. Toinen, pystyraitainen nappula vaihtaa näkymän kaikkien tiedostojen ja vain ikonin omaavien tiedostojen välillä.

PowerWB:n kanssa näppäimistön kautta voi myös hallita seuraavia toimintoja: Returnin painallus vastaa Workbench-ikkunan otsikossa olevaa ensimmäistä, cycle-gadgetin näköistä nappulaa. Välilyönti taas vastaa seuraavaa, pystyraitakuvioista nappulaa. Deletellä voi tuhota valitut ikonit ("Oletko varma?", kysyy valitsin ennen tuhoamista). Help-nappi avaa Icon Info-ikkunan valittuina oleville ikoneille. Tabin painallus tuo esiin Workbenchin Execute Command -ikkunan. Backspace vaihtaa Workbenchia ikkunan ja backdropin välillä. Esc-nappi sulkee Workbenchin. Cursorinapeilla voit siirrellä ikonien paikkaa ikkunan sisällä samalla tavalla kuin ikkunan reunoissa olevilla nappuloilla.

PowerWB on sharewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 2.x:n.

PowerWB 0.6: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/wb/PowerWB.lha> (67 kt)

AFS-Undelete

24.10.97 - Simo Koivukoski

Ami-File Safe (AFS) hoitelee undelete-toimintoa tallentamalla tuhotut tiedostot erikoishakemistoon, eli tiedostoja voisi palauttaa myös Shellistä käsin. AFS-Undelete onkin lähinnä tiedostojen palautukselle MUI-GUI, joka sisältää muitakin ominaisuuksia.

AFS-Undelete osaa poistaa palautettavasta tiedostonnimestä pystyy palauttamaan minkä tahansa tuhotun tiedoston 31 viimeisimpään asti.

Ohjelmalla saa myös tarkempaa tietoa AFS-osioista.

AFS-Undelete on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 2.0:n sekä MUI 3.0:n.

AFS-Undelete 1.6:

<http://ftp.wustl.edu/pub/aminet/disk/misc/AFSUndele1.6.lha> (50 kt)

ASL filerequester

27.10.97 - Simo Koivukoski

ASL filerequester 42.0 tuo uusia ominaisuuksia AmigaOS 3.x:n mukana tulevaan ASL-valitsimeen. MUI:n vaativalla konfigurointiohjelmalla voit säädellä oletuspaikan ja koon ASL-valitsimelle. Oletuspaikaksi voit laittaa myös hiirenosoitin sijainnin. V42 osaa avata valitsimen virtuaalinäyttöjen näkyvän osan keskelle. File-, Font- ja ScreenMode-valitsimille on omat säädöt, esim. voit vaikuttaa File-valitsimen tiedostonimien järjestykseen.

ASL filerequester on giftwarea ja vaatii vähintään AmigaOS 3.x:n sekä MUI 2.2:n.

ASL filerequester 42.0:

http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/libs/asl_v42.0.lha (114 kt)

Birdie

28.10.97 - Simo Koivukoski

Birdie tuo lisää väriä Workbench-ikkunoihisi. Se on suunniteltu lähinnä grafiikkakortin omistajille, mutta toimii myös AGA/ECS-koneissa.

Ohjelman mukana tulee muutama esimerkkikuvio. Birdieen voit asettaa kaksikymmentä eri kuviota. Kuviot ladataan datatyyppien avulla, joten Birdien käynnistymistä voi nopeuttaa konvertoimalla kuviot valmiiksi IFF-muotoon. Birdien ollessa päällä jokaiselle avatulle ikkunalle arvotaan annetuista kuvioista aina uusi väri.

Birdie on freewarea ja vaatii vähintään ECS-Amigan.

Birdie 1.3: <http://www.vgr.com/birdie/Birdie13.lha> (38 kt)

Reunukset kirjasimiin

29.10.97 - Simo Koivukoski

Kun käyttää värikkäitä taustoja Workbenchissä, huomaa ennen pitkää sellaisen ongelman, että kun samassa taustakuvassa on sekä tummia että vaaleita alueita, niin kirjasin ei ole lukukelpoista jomman kumman sävyn päällä. Ongelman voi ratkaista Workbenchin Font-asetuksista asettamalla taustaväriin fontille. Kätevää, muttei välttämättä kovin tyylikästä pitää

värillisiä laatikoita tekstien takana.

Outline-kirjasin on yksi hyvä ratkaisu tähän. Yksi tapa saada sellaiset on käyttää moniväristä kirjasintyyppiä. Se toimii hyvin 8-bittisiin tiloihin asti satunnaista roskaamista(?) lukuunottamatta AGA-koneella sekä Picasso96-RTG-ohjelmiston alla. P96:n kanssa yli 8-bittiset näytöt tekevät jostain syystä perinteisen laatikon kirjasimen taustalle. Kirjasinvalikoimakin on rajoittunut paketin mukana tuleviin.

Outline-kirjasimen saa myös käyttämällä NewIconsia. Silloin pitää olla Workbenchin Font-asetuksista kirjasimien taustaväri kytkettynä päälle ja tietysti myös NewIconsPrefsistä "Outline Text" valittuna. NewIconsin outline-kirjasimet toimivat P96:n kanssa kaikilla tarkkuuksilla hyvin. Kaupan päälle saa NewIconsit näkymään.

Jos jostain syystä ei halua NewIconeja käyttää, on olemassa myös patchi, OutlineFont, joka reunustaa kirjasimet. Sen kanssa on myös asetettava Workbenchin Font-asetuksista kirjasimien taustaväri päälle. Patchi asennetaan Startup-Sequenceen ennen LoadWB-käskyä. Esim. komennolla "Run >NIL: OutlineFont 2 1 1" saat outline-kirjasimet, joissa kynällä kaksi piirretään teksti, kehystetään kynällä yksi ja kehyksen paksuus on yksi pikseli.

Monivärikirjasin toimii ainakin AmigaOS 3.x:n kanssa. NewIcons vaatii vähintään AmigaOS 2.x:n. OutlineFont-ohjelma vaatii AmigaOS 3.x:n ja vähintään 68020:n.

APFonts: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/text/bfont/APFonts.lha> (201 kt)
NewIcons: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/wb/NewIconsV4.lha> (657 kt)
NewIcons-päivitys:
<http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/wb/NewIcons4lupd.lha> (117 kt)
OutlineFont: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/wb/OutlineFontUpd.lha>
(21 kt)

SimpleFind

30.10.97 - Simo Koivukoski

Tiedostojen etsimiseen SimpleFind on nopea ja kätevä työkalu. Se osaa etsiä useasta eri osiosta yhdellä käynnistyksellä ja annettuja hakuja voi halutessa tarkentaa tiedoston kommenttiriviin, kokoon ja päiväkseen. Indeksitiedostolla pystyy nopeuttamaan hakuja. Löytyneitä tiedostoja voi kopioida toiseen hakemistoon, poistaa, pakata(!)/purkaa, jne. SimpleFindia voi käyttää myös Shellistä ja tulostuksen ulkoasuun voi vaikuttaa monipuolisesti.

SimpleFind on freewarea ja vaatii AmigaOS 3.x:n.

SimpleFind 1.8: <http://ftp.sunet.se/pub/aminet/util/dir/simplefind.lha>
(76 kt)

GuideML

31.10.97 - Janne Pikkarainen

Näppärä ohjelma, joka osaa kääntää AmigaGuide-tiedostot suoraan puhtaaksi HTML-koodiksi. Jos sinun pitää syystä tai toisesta konvertoida AmigaGuide-tiedosto HTML-muotoon, älä tee sitä käsin vaan käytä tarkoitukseen GuideML:ää.

GuideML on freewarea ja vaatii vähintään AmigaOS 2.04:n.

GuideML: <http://sunsite.doc.ic.ac.uk/pub/aminet/text/hyper/GuideML.lha>
(18 kt)

1.50 Viimeiset sanat

```
<=====>
Viimeiset sanat
Janne Siren
<=====>
```

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kotisivuilla julkaistaan noin kerran kuussa uusi Viimeinen sana -kolumni. Yleensä kolumnissa käsitellään lyhyesti jotain yhdistystä koskevaa päivän polttavaa aihetta. Kokosimme nyt kaikki Viimeinen sana -kolumnit yhteen niitä varten, jotka eivät kotisivuillemme syystä tai toisesta pääse. Osoitehan on vanha tuttu:

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

* * *

"Sukelletaan sekaan"

13.10.97

Suunnilleen näillä sanoin kuulin erään Saku 97 -vieraan vinkkaavan kaverilleen, ennen kuin lähti tunkeutumaan ahtaaksi käyneeseen kokoushuoneeseemme. Tunnelma todellakin oli ajoittain kyynärpäin kosketeltavissa, mutta tiiviistä ilmapiiristään huolimatta Saku 97 onnistui yli kaikkien odotusten.

Järjestäjäporukkamme hyvin konservatiivinen arvio osanottajamäärälle oli vuoden 1995 kevätkokouksen ennätyksen rikkoontuminen. Niin huvittavalta kuin se kuulostaakin, odotimme siis paikalle järjestäjät mukaanlukien vähintään yhdeksäätoista henkilöä. Kun kuitenkin pitää mielessä edellisten kahden kokouksen alati hiipuvan yleisökiinnostuksen, ei enempää oikein uskaltanut toivoa.

Syyskuun viimeisen lauantain lähestyessä alkoi käydä ilmeiseksi, että pääsisimme kevyesti tavoitteeseemme, mutta lauantaina kiinnostus tapahtumaa kohtaan yllätti silti täydellisesti. Puolen päivän aikaan arvioin paikalla olevan 50-60 ihmistä, ja koko päivän aikana tapahtumassa tuskin kävi ainakaan vähempää kuin 70-80 henkilöä. Kyselyynkin vastasi 61.

Tilamme olivat kieltämättä hieman alimitoitettut, mutta emme myöskään halunneet tai toisaalta edes voineet sijoittaa vuokraan rahaa enempää yhdistyksen talouden ja aikaisemman laimean kokouskiinnostuksen vuoksi.

Olisi ollut kurjaa maksaa kaksi tonnia huoneesta, jonne ketään ei tule. Onneksi tällainen tapahtuma tuntuu kiinnostavan, vaikka kokouksiin on vaikea saada ketään.

Kiitos osanotosta ja tervetuloa ensi vuonna uudelleen!

Terveisin,

Janne Siren

* * *

Antakaa itsenne näkyä!

15.9.97

Luin juuri erään purkin viestialueilta harmitteluja amigistien osoittamasta vähäisestä kiinnostuksesta Assembly '97 -demopartyilla olleita Amiga-kauppiaita kohtaan. Ymmärrettävästikin on harmillista jälleenmyyjille, että kun asiakkaat ensin valittelevat vuodesta toiseen Amiga-tarvikkeiden heikkoa saatavuutta, sitten ei hyödynnetä tällaista tilaisuutta.

Mielestäni on yhtä lailla ymmärrettävää, että moni missasi mahdollisuutensa ensikäden kokemuksiin uusista Amiga-tuotteista. Ensinnäkään tieto ei välttämättä ole saavuttanut järin suurta kiinnostuneiden joukkoa. Toisaalta Assemblyt eivät ainakaan kävijöille ole (vielä?) kovin kaupallinen tapahtuma, joten mielenkiinto on muualla kuin laitteisto- tai ohjelmistohankinnoissa. Kolmanneksi kysymys voi olla vain kynnyksestä lähestyä ihmisiä ja kysyä, nyt kun ei kyse ole ihan tavaratalon kassasta.

Samalla kuitenkin peräänkuulutan enemmän aktiivisuutta amigisteilta - antakaa itsenne näkyä ja kuulua, ennen kuin viimeisetkin yritykset pääättelevät teidän tyystin kadonneen. Amigan nykytilanteessa ei voida olettaa valtavirran tasoista tuotesaatavuutta, joten olemassa olevia kanavia pitää tukea. Suomen pieniä Amiga-yrityksiä tuskin ainakaan voi moittia yrityksen puutteesta, kuten Assembly-osanottokin osoittaa.

Onneksi nyt on erinomainen tilaisuus paikata tilannetta osallistumalla Saku 97 -tapahtumaan 27. syyskuuta tiedekeskus Heurekassa. Paikalle on alustavasti lupautunut kolme jälleenmyyjää, joten tulkaa tekin kertomaan olemassaolostanne!

Terveisin,

Janne Siren

* * *

En saanut unta

18.7.97

Kesä on merkillistä aikaa. Ainakin itselläni se on omalaatuinen yhdistelmä työtä ja lomailua. Opiskelut ovat tauonneet, mutta silti välillä tuntuu olevan kiireitä enemmän kuin muulloin. Kesä tekee kummia myös varomattoman sielun vuoro- kausirytmille...

Tätä kirjoittaessani kello lähestyy neljää aamulla ja kaiken järjen mukaan minunkin pitäisi olla jo nukkumassa - herätys odottaa reilun kuuden tunnin päästä. Mutta kun edellisenä yönä tuli nukuttua kaksitoista tuntia ja se venyi jonnekin kello neljäntoista paremmalle puolelle, ihmekös tuo ettei uni ottanut tullakseen.

Mitä tekemistä tällä on yhdistyksemme kanssa? Paljonkin. Sen sijaan että pyörisin toimeettomana sängyssä, kirjoitan kolumnia. Kun sinulla on seuraavan kerran vaikeuksia saada unta, pistä vaikka aluilleen artikkeli Sakuun, kirjoita namupala kotisivuillemme tai muista lempijuttusi kirjoittajaa sähköpostilla.

Uni maistuu taatusti paremmin, kun tuntee tehneensä jotain hyödyllistä. Älä kuitenkaan tyystin unohda nukkumista.

Hauskaa loppukesää!

Terveisin,

Janne Siren

* * *

Uskottava yhdistyskuva?

22.5.97

Suomen Amiga-käyttäjät ry. on kärsinyt viime kuukausien aikana melkoisesta uskottavuuspulasta. Sen lisäksi, että syksyllä Sakun julkaisurytmi meni täysin sekaisin, myös yritykset järjestää yhdistyksen syksyinen vuosikokous ajallaan epäonnistuivat.

Tapahtuneelle on lukuisia selityksiä, jotkut parempia kuin toiset. Mielestäni sormien osoittelua tärkeämpää on kuitenkin keskittyä uskottavan yhdistyskuvan palauttamiseen. Syksyllä sorruttiin pilvilinnojen maailailuun huomaamatta resurssien jatkuvaa ohenemista sillä seurauksella, että jopa aikaisemmin hyvin toimineet asiat jotenkin vain lakkasivat toimimasta.

Keskitytään nyt siihen minkä me osaamme, siihen mihin me pystymme. Meillä ei ole voimavaroja toteuttaa omaa HTML-lukijaamme, joten tyydytään vanhaan lehtikoodiin. Emme ehdi järjestämään Suomeen Amiga-messuja, mutta pidetään sentään huoli, että omat vuosikokouksemme pysyvät aikataulussa. Tehdään kunnolla se mitä tehdään, mieluummin kuin tehdään vähän mitä sattuu, miten sattuu.

Hyvä paikka aloittaa uusi uskottavampi tulevaisuus on kevätkokous Heurekassa lauantaina. Tervetuloa mukaan!

Terveisin,

Janne Siren

* * *

Hengissä ollaan!

10.4.97

Kulunut vuosi on ollut melkoista höykytystä yhdistyksellemme. Ennen aktiivisista ihmisistä on tullut vähemmän aktiivisia ja ennen vähemmän aktiivisia ihmisiä on hävinnyt tyystin. Koko lehden ja yhdistyksen pyörittäminen on väkisin kasautunut sellaistaisten henkilöiden harteille, joilla on paljon muitakin kiireitä - töitä, opintoja, perhevelvoitteita.

Asiaa ei ole tehnyt yhtään helpommaksi se tosiasia, että Amigan tilanne hetkellisestä nousustaan huolimatta kääntyi taas laskuun Escomin konkurssin myötä. Moni on tyytynyt vain katselemaan ja odottelemaan tai vaihtanut kokonaan maisemia, mikä on väkisin näkynyt myös Suomen Amiga-käyttäjät ry:n toiminnassa, lähinnä toiminnan puutteena.

Mutta nyt on uusi vuosi ja uudet kujeet. Amiga näyttää saavan pian uuden omistajan, Sakun organisaatioita on uudistettu ja oikeastaan vain lisää kirjoittajia kaivattaisiin, eikä kiintolevyrikko ole lannistanut toivettamme kunnollisesta WWW-palvelusta. Taas kerran uudessa osoitteessa yritämme uudelleen. Palautetta kaivataan.

Terveisin,

Janne Siren

1.51 Posti

<=====>
Posti

<=====>

1. Vastaus Gentle Eyelle: sinulla on tainnut mennä pelit pahasti sekaisin. Viestissä puhuin niistä Worms DC:n levykkeistä, jotka olivat hajalla ja jotka jouduin vaihtamaan, ja kun soitin siitä, sanoitte että vaihdosta pitäisi maksaa, mikä oli mielestäni kohtuutonta. Levykkeet saapuivat parin päivän kuluessa ehjinä ilman että jouduin maksamaan niistä, joten kiitos siitä. Se A500:n Worms oli ihan eri juttu, minä vain tilasin sen pikkuveljelleni samalla kun sinne tulín soittaneeksi, eikä minulla ole sen kanssa mitään muuta tekemistä. Eli koko juttu oli oikeastaan vain väärinkäsitys, muuten olen aina saanut Gentle Eystä hyvää palvelua. :-)
Joten ei siitä sitten enää sen enempää.

2. Aina välillä kun yritän alustaa levykkeitä tai kopioida jotain levykkeelle, WB väittää että levyke on kirjoitussuojattu, vaikkei se ole. Joskus vika katosi vähäksi aikaa poistamalla MCX WBStartupista, joskus ei silloinkaan. Joskus WB väittää joitain levykkeitä kirjoitussuojatuiksi ja joitain ei. Vaikka käynnistän ilman Startup-Sequencea suoraan Shelliin, silti ei vika häviä. Olisiko kellään mitään hajua, mistä tämä johtuu? Olisiko kyseessä viallinen levyasema? Vai kenties ohjelmistobugi? Apu olisi tarpeen, kun tämä alkaa käydä jo vähän hermoille.

Squeeze/Exocomps
Joona Pöhö

Vastaus:

1. Hei Joona!

Ensinnäkin, erehdyksien kavalkadi. Kuulin otsikon "Ongelmia Gentle Eyen kanssa" olevan Sakussa ja lähetin mailina kaksi kyselyä Sakun toimittajalle saadakseni nähdä artikkelin. Jälkimmäinen mailini julkaistiin, luulisin erehdyksessä, "vastineena". En nähnyt artikkeliasi - enkä tiennyt kirjoittaneeni vastinetta - ennen Sakun julkaisua.

Toiseksi, tarkoitin maksulla nimellistä korvausta levykkeistä, tilillepanolla. Tämäkin vain silloisen kiireesi takia. Normaalikäytäntö palautuksissa on aina palauttaa peli tai levy meille ja saada toimiva tilalle. Meilläkään ei ole tapana lähettellä asiakkaille ilmaislevyjä, paitsi tietenkin listalevyämme, josta muuten pian laitan sinulle postiin jouluversion.

Terveisin Gentle Eye Ky:n puolesta Boogie.

2. Kaikesta päätellen koneesi levyasema on lievästi viallinen. Se ei yksinkertaisesti tunnista, missä asennossa levykkeen kirjoitussuojanipukka on. Kannattaa ottaa yhteyttä lähimpään asiantuntevaan Amiga-huoltoon. Taatusti asiantunteva vaihtoehto on Vantaalla sijaitseva Broadline Oy, (09) 874 7900, avoinna arkisin 9-17.

Janne Pikkarainen

Terve, aattelin vaan antaa myönteistä palautetta tuosta päivän namupalan tarjonnasta. Kerrassaan hyvä homma, viimeksikin sain siitä tietooni niinkin mukavan ja kätevän ohjelman kuin HotBar olemassaolon. Vaikka itselläni on jo iso liuta Amiga Formatin ja Aminetin romppuja, niin ei aina meinaa löytää siitä valtavasta ohjelmamäärästä sitä mitä etsii, saati sitten jos ei tiedä mitä etsii. Tämän takia tuommoinen pieni tietoisku on todella hyvä, silloin saa yleiskuvan ohjelmasta ja voi jo sen perusteella päättää, kannattaako ottaa lähempää tuttavuutta. Hieman harmittaa, kun ei ollut itsellä mahdollisuutta tulla Saku 97 -tapahtumaan, siellä on näyttänyt olleen hyvä meininki ja sakkiakin on ollut. Todella hienoa nähdä, että mikään Microsoftin sun muitten puristus ei ole lyönyt meitä. Meillä on syytä olla ylpeitä siitä mitä olemme, jatkakaa samaa rataa, teette hienoa työtä.

Markku "Breed" Heikkinen

Terveisiä Virosta. Tiesin jo ennen Sakusta, mutta en ollut vielä kokeillut teidän internet-versiota. Hyvää nähdä, että vielä Suomessakin on aktiivisia Amigisteja. Virossa niitä on todella vähän. Haluaisin vielä kehua teidän namupaloja: hyvä juttu. Kuitenkin olisi todella mukavaa jos merkitty olisi myös, onko softa free-, share- tai muu ware (minä en kyllä nähnyt sitä). Keep up the good work !!!

BTW: Suomeni on huono, tiedän sen :=)

P.S. Support Amiga, she deserves it !!!

P/H/A/D/E

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

Saku
c/o Esa Heikkinen
Vilhulantie 6 A 6
76850 Naarajärvi

BBS: (015) 348 968 (klo 21-06, viikonloppuisin 24h)
NMT: 0400-677 055
Internet: oh4kju@sci.fi

1.52 Sakutori

<=====>
Sakutori

<=====>

Myydään eniten tarjoavalle Amiga 2000 ilman kiintolevyä, kahdella korppuasemalla, sekä 14" monitori 1084.

Heikki Kuokka
Vihannestie 1
48700 Kymnlinna
Puh: 0400-551 549
Fax: (05) 227 9571
Sähköposti: heikki.kuokka@pp.kolumbus.fi

Joulu lähestyy! Ostakaa tästä pojallenne/itsellenne mukava ja hyödyllinen joululahja, josta on iloa koko perheelle. ;-)

Myyn Amiga 1200 -tietokoneen, jossa on seuraavanlainen kokoonpano:

A1200 2 Mt CHIP, Blizzard 68030/50 MHz -turbokortti (sis. MMU) 16 megatavun muistilla (turbolla on vuoden takuu), 3,2 Gt HDD Quantum Fireball (takuu 3 vuotta), minitorni (erittäin hiljainen!), 12x CD-ROM, hiiri, C=1084S -monitori, Mannesman Tally 81 -tulostin, joystick, VBS-palikka ja -ohjelma, läjä levykkeitä (noin 400-500 kpl), X-Link 28800 bps -modeemi sekä muutama Amiga-opus.

Koneessa on viimeisen päälle rakennettu käyttis, joka on selkeä ja kasattu Workbench 3.1:sta ja tuoreimmista apuohjelmista. Koneessa on täysi Internet- ja mediavalmius. Kiintolevyllä on mm. kaikki purkkini tiedostot, jotka voin jättää sinne tai sitten voin osioida ja alustaa kiintolevyn sopimuksen mukaan.

Hintapyyntö 5200 mk. Tiedustelut puh. 040-533 4900 (sijainti Hamina).

Ostetaan/otetaan vastaan vanhoja pelikonsoleita/tietokoneita!

Esim. Mattel Intellivision, Mattel Aquarius, Colecovision, Apple II/e, Atari 400/6001/800/XL, Dragon 32, Phillips Videopac, Radio Shack Color Computer (CoCo), Oric, Sinclair Spectrum, MSX, Vectrex, jne. Tarjoa myös näiden koneiden pelejä.

Myös kaikki pelit Atari 2600 VCS:lle kiinnostavat!!

Yhteystiedot:

Puh: 0422-360 144. Kysy Joonaa.

Osoite: Joonas Pöhö, Rasinkatu 20 A 24, 01360 Vantaa.

Sakutori on tarkoitettu lukijoiden myynti-, osto-, vaihto-, anto- ja otto-ilmoituksille. Emme julkaise kopioihin liittyviä ilmoituksia, emmekä kaupallisia mainoksia, ja toivomme, ettet ilmoita Sakutoriin asoita, jotka todennäköisesti eivät ole ajankohtaisia enää seuraavan Sakun päästessä jakeluun. Ilmoitusten tulee olla perillä kahta viikkoa aikaisemmin, ja mikäli ilmoituksia tulee liikaa mahtuakseen yhteen lehteen, julkaisemme niitä saapumisjärjestyksessä seuraavissa numeroissa. Voit lähettää ilmoituksesi seuraavaan osoitteeseen. Emme julkaise kestoilmoituksia.

Saku
c/o Esa Heikkinen
Vilhulantie 6 A 6
76850 Naarajärvi

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

NMT: 0400-677 055

Internet: oh4kju@sci.fi

1.53 Errata

<=====>
Errata
Janne Siren
<=====>

Edellisissä Sakuissa julkaistut organisaatio- ja yhteystiedot olivat paikoitellen pahasti vanhentuneita. Tietosisältöä on nyt selkiytetty ja päivitetty kautta lehden.

Janne Siren

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

Saku
 c/o Esa Heikkinen
 Vilhulantie 6 A 6
 76850 Naarajärvi

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

1.54 Sakunet

<=====>
 Sakunet

<=====>

Sakunetin virallinen nodetilanne 3.11.1997:

Fl (Flags): N = Uusi tuleva BBS, P = Privaatti, M = Mail-gate (ei BBS)
 D = BBS on tilapäisesti poissa linjoilta (down)

Fl numero: Seuraavien ehtojen painoarvoista yhteenlaskettu summa, koskee
 ainoastaan Amiga Zonea pollaavia nodeja:

- 1 = Uudet Saku-lehdet lähetetään ko. nodelle
- 2 = MovieDataBasen viikottaiset diffit lähetetään ko. nodelle
- 4 = Satelliittien taajuustaulukko lähetetään ko. nodelle, aina
 kun siitä saadaan uusi versio.

Muutoksia: -

Uusia: - Manovar (65:13/2)
 - Snowland (65:13/3)
 - Karjala (65:13/4)

Poistuneita: - Megabyte BBS (65:11/1) ilmoitti lopettavansa toimintansa
 kokonaan. Kiitokset kuluneista vuosista Tepolle!

Node	Fl	Boss	BBS Name	SysOp	Number	City
65:10/1	----		Amiga Zone BBS	Esa Heikkinen	015-348968	Naarajärvi
65:10/2	10/1		Connected Zone BBS	Klaus Bayer	015-348506	Pieksämäki
65:10/6	M3 10/1		Avalon	Anu Seilonen	> PRIVATE <	Oulu
65:12/1	7 10/1		Amix BBS	Joni Lehto	05-3451183	Vehkalahti
65:12/2	PD 12/1		The Rainforest	Sampo Ahokas	> PRIVATE <	Niukkala
65:12/3	12/1		Rölly's Lair BBS	Samppa Rönkä	05-2188135	Kotka
65:13/1	10/1		Rat's Nest	Antti Lihavainen	013-824465	Joensuu
65:13/2	13/1		Manovar	Marko Alastalo	013-745300	Joensuu
65:13/3	13/1		Snowland	Ville Ylitalo	09-2724705	Vantaa
65:13/4	13/1		Karjala	Veikko Tissari	09-8136290	Espoo
65:30/1DM1	10/1		Starpoin	Sami Klemola	05-3635254	Anjalanksk

65:40/1	10/1	Telemaa	Jussi Ikonen	03-3670160	Tampere
65:40/3	40/1	Metal BBBS	Janne Antila	03-4759746	Virrat
65:40/4	40/1	Gurulandia	Atte Lehtinen	03-7844365	Lahti
65:40/5	40/1	Radioactive BBS	Jani Tuominen	03-6336650	Lammi
65:50/1	7 10/1	The Black Force	Hannu Johansson	02-6469525	Pori
65:51/1	50/1	Giga-Box	Kimmo Mustonen	09-4557486	Espoo
65:51/2	51/1	Mental Hospital	Henri Porvali	09-7284650	Helsinki
65:51/3	51/1	Graveyard	Jani Tertsonen	09-2922185	Järvenpää
65:60/1	10/1	Silver Cloud	Olli Ojamies	015-163659	Mikkeli
65:61/1	60/1	Stab	Jussi Kinnula	08-3136297	Oulu

Mukana 19 boxia ja 2 privaattisysteemiä, tilapäisesti down 2 systeemiä.

```
*****
* HUOM: Flageilla (N, M tai P) varustettuihin systeemeihin ei saa soittaa *
* ilman erillistä sopimusta ko. paikan sysopin kanssa!! Tätä listaa *
* ei saa käyttää purkkilistana, vaan se on tarkoitettu esim. osoite- *
* listaksi NetMailia lähettävälle käyttäjille ja yleiseksi infoksi *
* verkon rakenteesta. *
*****
```

1.55 Tulossa

<=====>
Tulossa

<=====>
Kuva

Saku 97 oli vasta verryttelyä.

Saku 98

Huhti-toukokuu, 1998. Tiedekeskus Heureka, Vantaa.

Isommat tilat. Enemmän nähtävää. Puhtaasti Amigaa. Oletko valmis?

Seuraava Saku-lehti ilmestyy 1. maaliskuuta 1998. Sitä odotellessa kannattaa vierailla joka arkipäivä Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kotisivuilla (<http://batman.jytol.fi/~saku/>) tutustumassa uuteen päivän namupalaan - ohjelmaesittelyyn, vinkkiin tai uutiseen! Saku elää nyt ajan hermolla.

1.56 Amiga-jälleenmyyjät

<=====>
Suomen Amiga-jälleenmyyjät

Simo Koivukoski, Janne Siren
 <=====>

AIC Systems	(09) 8775 1100	vmp@dlc.fi, http://www.aic.cute.fi/
Amigator	(02) 234 5333	aho@sip.fi, http://www.sip.fi/~aho/
Broadline Oy	(09) 8747 900	broline@dlc.fi, http://iwn.fi/broad.html
Broadware Oy	(09) 7001 8580	http://iwn.fi/broad.html
Dream World Computers	0400-669 436	sami.erikkila@pp.kolumbus.fi, http://koti.kolumbus.fi/~samerk/dream.html
Gentle Eye Ky	(03) 363 0048	ge@vip.fi, http://www.ge.vip.fi/
Harcom Oy	(09) 409 373	CD-ROM-levyjä, http://personal.eunet.fi/pp/harcom/
Karelia Computer Ky	(013) 897 088	
Tsunami Trading	(02) 438 9870	tsunami@dlc.fi, http://www.dlc.fi/~tsunami/
Video Spotronics Ky	(09) 8735 435	Amiga-huolto, http://iwn.fi/broad.html

Uusin versio listasta löytyy aina Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kotisivuilta:
<http://batman.jytol.fi/~saku/>

1.57 Gentle Eye Ky

<=====>
 Gentle Eye Ky

<=====>

Gentle Eye_ eyE eltneG -Gentle Eye- eyE elteG _Gentle Eye- eyE eltneG
 ** TIKKUMARKKINAT **

~~~~~

Elääkö Amigasi puutteellisen tikutonta elämää, onko ohjaintuntuma vanhasta ohjaimesta kadonnut, piiputtaako turbotulitus, eivätkö sivuaskeleet suju ?

Jos joudut vastaamaan mihin tahansa edellisistä kysymyksistä kyllä,  
 on tullut hankkia uusi peliohjain !

---

COMPETITION PRO 5000.....90,-  
 - Tämä ohjain lennätti monet urheat C64 pilotit tähtitarhoihin Lavesta.  
 - Nuppiohjain kuten PRO EXTRA, mutta ei koreile autotulituksilla.

COMPETITION PRO CD32 GAMEPAD.....160,-

---

- Tällä sujuu yhtähyvin Stardust-kuljettelu, kuin TKG:n sivuaskeleet.
- Suunnat peukalolla, neljä toimintanappia, kaksi hartianappia ja näihin kaikkiin hidas ja nopea tulitus. Pausenapit & Slow-kytkin.
- Huomio, Aminetistä löydät tiedoston nimeltä JOYMOUSE.LHA ja et enää tarvitse lainkaan hiirtä, tällä sujuu kaikki.

COMPETITION PRO EXTRA JOYSTICK.....150,-

- Monen parhaaksi kaikkien aikojen tikuksi noteeraama "nuppi-ohjain"
- Nupin korkeus pöytäpinnasta 12,5cm. Kolmiasentoinen autotulitus.

COMPETITION PRO MINI JOYSTICK.....140,-

- Ohjaintuntumaltaan loistava tikku esimerkiksi Stunt Car Racer:iin tai Super Skidmarks:iin. Erinomainen nuoremmalle - alle 10 - käyttäjälle.

CRUISER BLACK.....120,-

- Nuppiohjain, ohjaus-herkkyyttä voi säätää nupin juuresta kolmeen eri asentoon.

CRUISER MULTICOLOUR.....120,-

- Hiukan raikkaita tuulia 60-luvulta työpöydällesi. Muuten kuten BLACK.

FREEWHEEL DIGITAL.....90,-

- Ilmassa leijuva rattii, tartu siihen. Erikoisesti suunniteltu Nigel Mansell World Championship:iä varten ?! Vaatii opettelua.

GRAVIS ANALOG + ANALOG-ADAPTERI.....300,-

- Tällä yhdistelmällä pelaamme Formula 1:stä !

NAVIGATOR.....125,-

- Taas klassikko. Futuristinen ja ergonominen pistoolikahva. Erittäin tehokas automaattitulitus.

SPEEDKING ANALOG.....160,-

- Portaaton ohjaus Geoffin Formula One Grand Prixiin tai Knights of the Sky lentosimuun, tai yleensä lentosimulaattoreihin. Palkitseva (\*8

TERMINATOR.....180,-

- Iso kahvatikku. Erittäin aggressiivisen oloinen, pelottava ohjain.

ZIP STICK SUPER PRO.....120,-

- Yksi omista lemmikeistäni, muodoltaan PRO 9000 vastaava.

-----  
\*\* Oikeudet muutoksiin pidätetään \*\*

GENTLE EYE Ky PL 373 33101 TAMPERE  
puh. 040-5482 044 ma-la / 03-363 0048 ti & to  
fax 03-363 00 58  
Email: ge@vip.fi http://www.ge.vip.fi

ps. Meiltä löydät Amylle: Pelit, ohjelmat, ohjaimet, koneet ja tarvikkeet.  
Bluebox 10x DD-levyt 29 markkaa, Distant Suns 4.2 Astronomias 90 markkaa.  
eyE eltneG -Gentle Eye- eyE eltneG \_Gentle Eye- eyE eltneG \_Gentle Eye