

Saku

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Saku		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 13, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Saku	1
1.1 Suomen Amiga-käyttäjät ry. yleensä esittää: AmigaGuide-Saku	1
1.2 Pääkirjoitus	3
1.3 Toimituksen puheenvuoroja	5
1.4 Suomen Amiga-käyttäjät ry.	6
1.5 Suomen Amiga-käyttäjät ry.	6
1.6 Yhdistyksen säännöt	7
1.7 Suomen Amiga-käyttäjät Internetissä	9
1.8 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako	9
1.9 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako	10
1.10 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako	10
1.11 Etelä: Tukipurkit	10
1.12 Etelä: Vastuuhenkilöt	11
1.13 Yhteystiedot: Janne Siren	11
1.14 Yhteystiedot: Tomi Jaskari	11
1.15 Yhteystiedot: Tomi Jaskari	11
1.16 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako	12
1.17 Itä: Tukipurkit	12
1.18 Itä: Vastuuhenkilöt	12
1.19 Yhteystiedot: Esa Heikkinen	12
1.20 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako	13
1.21 Pohjoinen: Tukipurkit	13
1.22 Pohjoinen: Vastuuhenkilöt	13
1.23 Yhteystiedot: Janne Kiiskilä	13
1.24 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako	13
1.25 Länsi: Tukipurkit	14
1.26 Länsi: Vastuuhenkilöt	14
1.27 Yhteystiedot: Joose Vettenranta	14
1.28 Aikaisempien AmigaGuide-Sakujen artikkelit	14
1.29 4/95 #13 - 1. heinäkuuta, 1995	15

1.30	3/95 #12 - 1. toukokuuta, 1995	16
1.31	2/95 #11 - 1. maaliskuuta, 1995	18
1.32	1/95 #10 - 1. tammikuuta, 1995	19
1.33	7/94 #9 - 1. marraskuuta, 1994	20
1.34	6/94 #8 - 1. syyskuuta, 1994	21
1.35	5/94 #7 - 18. heinäkuuta, 1994	22
1.36	4/94 #5 - 20. kesäkuuta, 1994	23
1.37	3/94 #4 - 30. toukokuuta, 1994	23
1.38	2/94 #3 - 1. maaliskuuta, 1994	24
1.39	1/94 #2 - 18. tammikuuta, 1994	25
1.40	1/93 #1 - 14. marraskuuta, 1993	25
1.41	Näin kirjoitat artikkelin Sakuun - Osa 2	26
1.42	Suomen Amiga-käyttäjät ry:n elektroninen kirjasto	28
1.43	Kesän 1995 lukijakyselyn tulokset	32
1.44	Suomen Amiga-käyttäjät ry:n vuosikokous	32
1.45	Amigat kauppoihin syyskuussa	33
1.46	Uutiset	36
1.47	Uutiset: Team 17:n jatko riippuu Alien Breed 3D:n myyntiluvuista	37
1.48	Uutiset: Amiga Technologiesin logo jo käytössä	37
1.49	Uutiset: Amigalle valittiin uusi tunnus	37
1.50	Uutiset: KT-Data '95 -messut Helsingin messukeskuksessa 25. - 27.9	38
1.51	Messuraportti: Assembly '95, RoPeCon ja Play 1995	38
1.52	Pikainen pintaraapaisu	38
1.53	Tarkempi tarkastelu	41
1.54	Assembly '95 -kilpailujen tulokset	43
1.55	Heinä- ja elokuun uusia Amiga-ohjelmistoja	47
1.56	Heinäkuun uusia Amiga-ohjelmistoja	48
1.57	Elokuun uusia Amiga-ohjelmistoja	51
1.58	Mediakuvat	53
1.59	Elämänohjeita köyhälle	60
1.60	3,5 IDE-kiintolevy Amiga 1200:aan	62
1.61	Perusvirtanen trendikkäästi webbiin	63
1.62	OctaMED Professional v6.0	65
1.63	CEI A4066 Ethernet Plus -kortti	68
1.64	Directory Opus 5 Release 1.0	69
1.65	SwitchHitter - PC-näppäimistö Amigaan	73
1.66	Hewlett Packard DeskJet 550C -mustesuihkukirjoitin	75
1.67	Aminet CD 5 ja Aminet CD 6	80
1.68	Real 3D V3	84

1.69 Ongelmia ja niiden ratkaisuja aloitteleville AMOS-ohjelmoijille	88
1.70 Pelivinkkeli	90
1.71 Pelivinkkeli: Alien Breedit	90
1.72 Pelivinkkeli: Assassin Special Edition	91
1.73 Pelivinkkeli: Body Blows	91
1.74 Pelivinkkeli: DeathMask	91
1.75 Pelivinkkeli: Project-X Revised Edition	92
1.76 Pelivinkkeli: Stardustit	92
1.77 Pelivinkkeli: Superfrog	92
1.78 Halpoja ja ilmaisia	93
1.79 Halpoja ja ilmaisia: Amiga Angband 2.7.4v3	93
1.80 Halpoja ja ilmaisia: aThrust v2.09	94
1.81 Halpoja ja ilmaisia: Automobiles v1.11 ja Trackset Vol. I	95
1.82 Halpoja ja ilmaisia: Catapults v1.00	96
1.83 Halpoja ja ilmaisia: Cybergames	97
1.84 Halpoja ja ilmaisia: StarWoids v1.01	97
1.85 Halpoja ja ilmaisia: The Valley of Mystery	98
1.86 Tandem CD1200 -laajennus Amiga 600/1200 -koneille	99
1.87 Ami-File-Safe	101
1.88 Pelikatsaus	105
1.89 Pelikatsaus: Fears II	105
1.90 Pelikatsaus: Speed!	107
1.91 Pelikatsaus: Super Streetfighter 2	107
1.92 Maukasta ja maittavaa, Ison-Wäiskin laittamaa	108
1.93 Ajokortti tietokoneella	108
1.94 Kotimaan kaukopuhelujen hinnat	110
1.95 Star Trek: The Next Generation - Customizable Card Game	112
1.96 Saku Trek	119
1.97 Saku Trek: Mikä on Star Trek?	119
1.98 Saku Trek: The Next Generation päättyi: All Good Things	122
1.99 Saku Trek: Star Trek -perheen uusin: Voyager	123
1.100Posti	124
1.101Posti: Linjavetoja ja paperin tuhlausta	125
1.102Posti: Jäsenmaksuista	126
1.103Posti: Siirtyminen boksien ihmeelliseen maailmaan	126
1.104Posti: Dead Zone etsii innokasta graafikkaa	127
1.105Posti: Dasa-virus	128
1.106Errata	128
1.107Sakumarkkinat	128

1.108 Sakumarkkinat: Ostetaan Blitz Basic 2	129
1.109 Sakumarkkinat: Myydään Amiga 500, C-64 ja värikirjoitin	129
1.110 Sakumarkkinat: Myydään Stardust ja PD/SW-ohjelmia	129
1.111 Sakumarkkinat: Myydään ja ostetaan PD-ohjelmia	130
1.112 Sakumarkkinat: Myydään Amiga 600 ja ostetaan skanneri	130
1.113 Sakumarkkinat: Myydään Amigan pelejä	130
1.114 Tulossa	131

Chapter 1

Saku

1.1 Suomen Amiga-käyttäjät ry. ylpeänä esittää: AmigaGuide-Saku

« AmigaGuide-Saku »

5/95 #14 - 1. syyskuuta, 1995

« Kansilehti »

Sisältö

Pääkirjoitus

Toimitus

Suomen Amiga-käyttäjät ry.

Aikaisempien AmigaGuide-Sakujen artikkelit

Näin kirjoitat artikkelin Sakuun - Osa 2

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n elektroninen kirjasto

Kesän 1995 lukijakyselyn tulokset

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n vuosikokous
Ajankohtaiset

Amigat kaappoihin syyskuussa

Uutiset

Messuraportti: Assembly '95, RoPeCon ja Play 1995

Heinä- ja elokuun uusia Amiga-ohjelmistoja

Mediakuvat
Mielipiteet

Elämänohjeita köyhälle
Kokemukset

3,5 IDE-kiintolevy Amiga 1200:aan

Perusvirtanen trendikkäästi webbiin
Testit

OctaMED Professional v6.0

CEI A4066 Ethernet Plus -kortti

Directory Opus 5 Release 1.0

SwitchHitter - PC-näppäimistö Amigaan

Tandem CD1200 -laajennus Amiga 600/1200 -koneille

Ami-File-Safe

Hewlett Packard DeskJet 550C -mustesuihkukirjoitin

Aminet CD 5 ja Aminet CD 6

Real 3D V3
Ohjelmointi

Ongelmia ja niiden ratkaisuja aloitteleville AMOS-ohjelmoijille
Pelit

Pelivinkkeli

Halpoja ja ilmaisia

Pelikatsaus
Muut

Maukasta ja maittavaa, Ison-Wäiskin laittamaa

Ajokortti tietokoneella

Kotimaan kaukopuhelujen hinnat

Star Trek: The Next Generation - Customizable Card Game

Saku Trek
Vakiot

Posti

Errata

Sakumarkkinat

Tulossa

1.2 Pääkirjoitus

Pääkirjoitus

Ensimmäisen 24 tunnin aikana julkaisustaan Sakuja 13 imuroitiin yksilinjaisesta purkistani, jonne Saku ensimmäisenä ilmestyy, 57 kappaletta (21 näistä oli AmigaGuide-versioita). Se on suuri määrä, sillä osa siirrettiin 2400-modeemilla, jolla yhden Sakun siirtämiseen kuluu noin puoli tuntia, ja purkki oli varattuna myös muun käytön takia. Soittojakini tuli 1.7. yli 70 - tuplasti keskimääräiseen päiväkäyttöön verrattuna. Seuraavan vuorokauden aikana lehteä imuroitiin vielä 17 kappaletta, ja viikon jälkeen tuorein Saku oli kulkenut puhelinlinjoja pitkin purkistani noin sata kertaa. Sakuja oli selvästi odotettu!

Suomen Amiga-käyttäjät ry. puolestaan postitti uuden Sakun 33 jäsenelleen, ja koordinaattoreiltakin lehteä tilattiin. (Yhteensä maksaneita jäseniä oli heinäkuussa 57, joista siis 24 on ilmoittanut saavansa Sakut muita teitä tai heidän osoitteensa eivät ole tiedossa.) Näiden tapojen lisäksi Saku leviää myös muihin purkkeihin, se on luettavissa Internetissä Sakun kotisivulla, <http://www.modeemi.cs.tut.fi/~avs/saku.html>, jossa vierailtiin heinäkuussa lähes 200 kertaa, ja sitä saa vapaasti kopioida kavereille. Ja kun lukijakyselykin, johon maksaneista jäsenistä vain noin 60% ja muista lukijoista varmasti vielä paljon pienempi prosentti vastasi, sai 142 vastausta, voidaan arvioida Sakulla olevan ainakin toistatuhatta lukijaa.

Hyvä saavutus, itse asiassa paljon parempi kuin aiemmat arviomme antoivat toivoa. Haluamme kuitenkin olla kaikkien Suomen amigistien tietolähteenä, joten levittäkää Sakuja ja tietoa siitä kavereillenne ja tuttavillenne, joita uskoisitte sen kiinnostavan!

Janne Siren

PS. Internet-osoitteeni on vaihtunut, joten lähettämänne artikkelit eivät välttämättä ole tulleet perille, mikäli lähetitte ne vanhaan osoitteeseen. Jos epäilette näin käyneen, lähettäkää ne uudelleen uuteen osoitteeseeni ja pyytäkää vielä varmistus perilletulosta. Uusi osoitteeni on siren@mikrobiti.fi.

PPS. Tomi Jaskarin postiosoite on vaihtunut, eikä uusi ole vielä tiedossa, joten eteläisen Suomen Saku-tilauksista huolehtii toistaiseksi Veli-Matti Vuorensyrjä.

Osoite
Organisaatio-sivulla.

* * *

Kesä on virallisesti ohitse. Assembly '95 on ollut ja mennyt. Koulu on päässyt vauhtiin ja syksy on ainakin nimellisesti luonamme. Kesän aurinkoa,

helteitä ja pehmeitä hiekkarantoja muistellessa sietää katseen kuitenkin suunnata eteenpäin.

Uusi Saku on ilmestynyt ja vuosikokouksen järjestelyjä puuhataan jo hallituksen kesken, kun itse kukin omilta kiireiltään ehtii ja siihen pystyy. Uusia projekteja aloitetaan ja vanhoja saatetaan loppuun. Kaikessa on kuitenkin tekemisen meininki ja maku siitä, että ainakin yritämme loppuun asti.

Lehden uutena ja myös ensimmäisenä toimituspäällikkönä olen asettanut itselleni ja meille muille yhteisiä tavoitteita, joista tärkein on Sakun luotaaminen eteenpäin. Siinä, missä Janne Siren päätoimittajana hioo ja parantaa lehden sisältöä, minä yritän mahdollisuuksieni mukaan laajentaa ja avartaa toimituskuntaa sekä juttukirjoa, jota te saatte luettavaksenne. Ensimmäinen uudistukseni on seuraavassa numerossa alkava science fiction -palsta, joka on vapaa myös teille muillekin. Palstalla saatte esitellä mieluisia scifi-elokuvia, -kirjoja, -sarjakuvia tai vaikka pelejä, jos niin on ollakseen. Palstan osalta olemme ottaneet yhteyttä myös muutamiin kustannusyhtiöihin ja levittäjiin, josko he haluaisivat lähettää tuotteitaan meille arvosteltavaksi. Mikäli näin tapahtuu, tulette tulevaisuudessa saamaan tuulahduksia klassikoiden lisäksi myös uutuuksista.

Kesän aikana olemme myös oppineet uusia asioita. Yksi niistä on epätoiminnaisuus sille, että kesäisenä aikana ihmisten aikataulut sattuisivat mitenkään sopimaan yhteen. Siinä missä lomat, työajat ja kauniiden ilmojen aiheuttama ihmisten tavoittamattomuus nivoutuu yhteen, syntyy kaaos. Asiat ovat odottaneet omaa aikaansa ja nyt, kun itse kunkin opiskelu tai työnteko sitoo sielun ja ruumiin loppujen lopuksi pieniin ympyröihin, on aika siirtä eteenpäin ja käsitellä asioita niiden vaatimalla tarmolla.

Yksi toteuttamistaan odottamaan jäänyt idea on Sakun levitys myös postin ja modeemimaailman ulkopuolella. Käytännössä tämä siis tarkoittaa erilaisia tietokoneiliikkeitä ja tapahtumia. Sopivia julisteita ollaan jo tehty valmiiksi, mutta taiteellisilta sieluilta odotetaan ideoita ja ehdotuksia edelleen. A3-kokoon taiteiltuja julisteita voi lähettää Tomi Jaskarille tai allekirjoittaneelle. Pistäkää runoratsunne ja visuaaliset taitonne lentämään - tehkää meille hieno myyntijuliste!

Toinen kunnolla käynnistymistä odottanut järjestelmä on ollut PD-kirjasto. Kymmenet kirjeet ovat odottaneet kirjekorissani vastausta, kun kaikki mahdollomatkin esteet ovat kaatuneet päälle. Sen lisäksi, että henkilöt, joiden kanssa levyt on ollut tarkoitus koota, ovat lomailleet silloin, kun palkkatyön puolesta minulla on ollut mahdollisuus levyjen kokoamiseen, ja että kesän ajaksi välillä yksin jääneet purkit, joista ohjelmat on ollut tarkoitus hakea, ovat kaatuneet, myös oma tietokonelaitteistoni on kiukuttellut. Näyttöongelmien vuoksi vähän väliä olen ollut kokonaan tai ainakin osittain selibaatissa tietoteknisen työn osalta. Tätäkin tekstiä kirjoitetaan parhaillaan mustavalkoiselta näytöltä, sillä monitorin pikkuvian vuoksi värillisellä näytöllä tuleva display-beep saattaa pahimmassa tapauksessa sammuttaa koko monitorin. Toivottavasti tästä eteenpäin voimme kuitenkin palvelella teitä mahdollisimman täysipainoisesti, sillä teitä vartenhan täällä näitä töitä tehdään.

Tässä vaiheessa on myös asiallista kiittää niitä henkilöitä, jotka auttoivat kasaamaan teille nämä PD-levyt. Henkilöille saa taputtaa ja muistaa vaikka iltarukouksissakin, jos sellaista harrastaa.

Anu Seilonen, Janne Siren, Sami Itkonen, Mikko Virtanen ja Jani Höglund.

Yleisesti ottaen kesä on ollut Saku-toiminnan kannata suurta lomailua, vaikka toiminnassa mukana olleet eivät välttämättä ole nähneet lomaa kuin unissaan. Näinä taloudellisina aikoina opiskelijan on tehtävä töitä silloin, kun niitä on tarjolla, eikä vain silloin kuin itselleen sopii. Tämän takia toivomme myös omaa kärsivällisyyttä teiltäkin. Vaikka Saku-puuhastelu onkin mukavaa ja antoisaa tekemistä, täytyy meidän puuhaihmissenkin elää. Muutenkin toivoisimme lisää ihmisiä mukaan tekemään Suomen parasta Amiga-lehteä ja hoitamaan yhdistyksenkin asioita. Olit sitten pääkaupunkiseudulta tai Ypäjältä, sinunkin taidoillesi löytyy varmasti käyttöä.

Ottakaa siis yhteyttä koordinaattoreihin ja kertokaa, mitä osatte ja haluatte tehdä. Jos ette muuten, niin kertokaa edes, että olette olemassa ja millainen sää siellä, mistä kirjoitatte, on. Meistä on nimittäin mukavaa kuulla ja huomata, että emme sittenkään ole täällä yksin.

Mutta ennen kuin syvennytte enemmän uuden lehden pariin, haluaisin sanoa muutaman sanan erään suuren hahmon sielun puolesta. Vaikka mennyt kesä oli kaunis ja lämmin, sisälsi se myös surullisia hetkiä. Yksi niistä oli näyttelijä Matti Pellonpään menehtyminen sairaskohtaukseen. Pellonpään, josta oli tullut Kaurismäen veljesten luottonäyttelijä Kari Väänäsen ohella, oli yksi niistä kiistellyistä ihmisistä, jotka samalla herättävät niin ihastusta kuin inhoakin. Matti Pellonpää oli yksi niistä miesnäyttelijöistä, jotka omalla olemuksellaan ja työpanoksellaan piristivät tätä suomalaista harmautta - toivat oman osansa tähän maailmaan. Euroopan parhaaksi miesnäyttelijäksi kerran valittu ja Jussi-patsailla palkittu näyttelijä ansaitsee oman arvonsa, muistonsa ja muistelunsa - myös näin Sakun sivuilla.

Heimo Laukkanen

Kuinka saada kuvat näkymään?

Kuvien katselemiseksi tulee SAKUVIEW-aliakseen olla asetettuna sopiva IFF-kuvaformaattia tukeva katseluohjelma, joka nappaa kuvan tiedostopolun komentoriviltä. Esimerkiksi Display, MultiView tai Viewtek sopivat mainiosti tähän tarkoitukseen.

1> Alias SAKUVIEW C:Viewtek

1.3 Toimituksen puheenvuoroja

Toimitus

Päätoimittaja: Janne Siren Toimituspäällikkö: Heimo Laukkanen

Oikoluku: Anu Seilonen Kansi: Jan-Erik Tervo

Tavutukseen ja muotoiluun käytettiin Riku Puustisen Tekstinmuotoilijaa.

Kaikki julkaistut artikkelit (ellei toisin mainita) ja Saku-lehdet ovat copyright © 1993, 1994, 1995 Suomen Amiga-käyttäjät ry. Lehteä ei saa le-

vittää voitollisesti. Sisällyttäminen maksullisiin ohjelmakirjastoihin vain yhdistyksen luvalla. Luet ja käytät oheista materiaalia täysin omalla vastuullasi.

Minäkö avustajaksi?

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

Lähtämäsi 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 Janne Siren
Oravamäentie 2 F 17
02700 Kauniainen

BBS: (90) 505 4201
Internet: siren@mikrobitti.fi

1.4 Suomen Amiga-käyttäjät ry.

« Suomen Amiga-käyttäjät ry. »

Suomen Amiga-käyttäjät ry.

Yhdistyksen säännöt

Suomen Amiga-käyttäjät Internetissä

Vyöhykejako

1.5 Suomen Amiga-käyttäjät ry.

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n perustamiskirja allekirjoitettiin ja toimitettiin oikeusministeriön syyskuussa 1994. Rekisteröintiä odotellessa yhdistys aloittaa toimintansa mm. keräämällä jäsenmaksuja. Jäsenetuihin kuuluu numerosta 12 lähtien Sakun toimittaminen jäsenille postitse automaattisesti

ja ilman eri maksua. Jäsenmaksun (100 markkaa vuodeksi 1995) voi maksaa yhdistyksen tilille (muista liittää mukaan nimesi ja yhteystietosi).

Pankkitili: KOP Vantaa-Koivukylä 150630-100355

1.6 Yhdistyksen säännöt

1 § NIMI JA KOTIPAIKKA

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

2 § TARKOITUS JA TOIMINTA

Yhdistyksen tarkoituksena on edistää Amiga-tietouden levittämistä ja helpottaa jäsentensä laitteisto- ja ohjelmistohankintoja.

Tarkoituksen toteuttamiseksi yhdistys julkaisee lehteä, jonka ilmestymistiheydestä päättää vuosikokous.

Toimintansa tukemiseksi yhdistys julkaisee mainoksia, kerää jäsenmaksuja, järjestää yleisötilaisuuksia ja ottaa vastaan lahjoituksia.

3 § JÄSENET

Yhdistyksen jäseneksi voi liittyä kuka tahansa tietokoneharrastaja.

Yhdistyksen jäsenet hyväksyy hallitus.

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

Jäseniltä perittävän liittymis- ja vuotuisen jäsenmaksun suuruudesta päättää vuosikokous.

Jäsenten yhteystietoja voidaan käyttää suoramarkkinointitarkoituksiin henkilörekisterilain mukaisesti.

4 § HALLITUS

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

Hallituksen jäsenten toimikausi on vuosikokousten välinen aika.

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

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

Hallitus on päätösvaltainen, kun vähintään kolme sen varsinaista jäsentä, puheenjohtaja tai varapuheenjohtaja mukaanluettuna on

läsnä. Asiat ratkaistaan yksinkertaisella äänten enemmistöllä. Äänten mennessä tasan ratkaisee puheenjohtajan mielipide, vaaleissa kuitenkin arpa.

5 § YHDISTYKSEN NIMEN KIRJOITTAMINEN

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

6 § TILIT

Yhdistyksen tilikausi on 1.7 - 31.6.

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

7 § YHDISTYKSEN KOKOUSTEN KOOLLEKUTSUMINEN

Yhdistyksen kokoukset kutsuu koolle hallitus. Kokouskutsu on toimitettava viimeistään seitsemän (7) päivää ennen kokousta lähettämällä kutsu sähköpostina tai kirjeenä kullekin jäsenelle. Jäsen saa itse valita kumpaa tapaa hän haluaa käytettäväksi.

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

8 § YHDISTYKSEN KOKOUKSET

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

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

Yhdistyksen kokouksessa on jokaisella jäsenellä äänioikeus ja jokaisella äänioikeutetulla yksi (1) ääni. Myös alle 15-vuotiailla jäsenillä on äänioikeus.

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

9 § VUOSIKOKOUS

Yhdistyksen vuosikokouksessa käsitellään seuraavat asiat:

1. kokouksen avaus;
2. valitaan kokouksen puheenjohtaja, sihteeri, kaksi pöytäkir-

- jantarkistajaa 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. käsitellään muut kokouskutsussa mainitut asiat.

Mikäli yhdistyksen jäsen haluaa saada jonkin asian yhdistyksen vuosikokouksen käsiteltäväksi, on hänen siitä kirjallisesti ilmoitettava niin hyvissä ajoin, että asia voidaan sisällyttää kokouskutsuun.

10 § SÄÄNTÖJEN MUUTTAMINEN JA YHDISTYKSEN PURKAMINEN

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

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

1.7 Suomen Amiga-käyttäjät Internetissä

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n toimintaan pääsee tutustumaan myös Internetin välityksellä. Suurimmalla osalla Sakun aktiivijäsenistä on Internet-osoite, jonne heille voi lähettää postia. Nämä osoitteet löytyvät henkilötietosivuilta

Vyöhykejaosta . Yhdistyksellä on myös kotisivu Internetissä, <http://www.modeemi.cs.tut.fi/~avs/saku.html>, josta löytyy viimeisin Saku, tietoa yhdistyksen toiminnasta ja linkkejä muille Amiga-aiheisille WWW-sivuille.

1.8 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako

« Vyöhykejako »

Vyöhykkeistä

Etelä

Itä

Pohjoinen

Länsi

1.9 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n tukipalvelu on jaettu neljään ←
vyöhykkeeseen.

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

Koordinaattorit:

Tomi Jaskari

Esa Heikkinen

Janne Kiiskilä

Joose Vettenranta

1.10 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako

« Etelä »

Ahvenanmaan maakunta, Uudenmaan ja Kymen läänit

Tukipurkit

Vastuuhenkilöt

1.11 Etelä: Tukipurkit

The Bermuda Triangle (2:221/11.00@fidonet)
Ville Valpasvuo

(914) 434 695, 24h

Epsilon Indi BBS (65:90/1.0@sakunet, 170:10/103.0@giganet)

Janne Siren
(90) 505 4201
V.32bis, 24h

Giga-Box (2:220/222@fidonet, 22:468/620@globalnet, 170:10/100@giganet)

Kimmo Mustonen
(90) 875 2828
HST DS V.32bis, 24h

1.12 Etelä: Vastuuhenkilöt

Janne Siren

Tomi Jaskari

Veli-Matti Vuorensyrjä

1.13 Yhteystiedot: Janne Siren

Janne Siren
Oravamäentie 2 F 17
02700 Kauniainen

BBS: (90) 505 4201
Internet: siren@mikrobitti.fi

Saku-lehden päätoimittaja

1.14 Yhteystiedot: Tomi Jaskari

Tomi Jaskari
Osoite on vaihtunut, tilauksista huolehtii
Veli-Matti Vuorensyrjä
Internet: tomi.jaskari@helsinki.fi

Koordinaattori, yhdistyksen puheenjohtaja

1.15 Yhteystiedot: Tomi Jaskari

Veli-Matti Vuorensyrjä
Rautkalliontie 7 F 72
01360 Vantaa

Puhelin: (90) 874 3554
Internet: vmv@cute.fi

Yhdistyksen sihteeri

1.16 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako

« Itä »

Keski-Suomen, Kuopion ja Mikkelin läänit

Tukipurkit

Vastuuhenkilöt

1.17 Itä: Tukipurkit

AmigaZone BBS (65:958/1.0@sakunet)
Esa Heikkinen
(958) 422 757
Auki: 21-04

MegaByte BBS (2:225/20.0@fidonet)
Teppo Peurakumpu
(941) 612 950
Auki: 20-07 (ma-to) 24h (pe-su)

1.18 Itä: Vastuuhenkilöt

Esa Heikkinen

1.19 Yhteystiedot: Esa Heikkinen

Esa Heikkinen
Vilhulantie 6 C 24
76850 Naarajärvi

Sakunet: 65:958/1.0
Internet: oh4kju@kauhajoki.edu.fi

Koordinaattori

1.20 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako

« Pohjoinen »

Lapin, Oulun ja Pohjois-Karjalan läänit

Tukipurkit

Vastuuhenkilöt

1.21 Pohjoinen: Tukipurkit

Hard Disk Cafe
(960) 346 555
V.34, V.FC, 24h
(960) 316 456
V.34, V.FC, 24h

1.22 Pohjoinen: Vastuuhenkilöt

Janne Kiiskilä

1.23 Yhteystiedot: Janne Kiiskilä

Janne Kiiskilä
Kaitoväylä 16 as. 1
90570 Oulu

Puhelin: (981) 556 1773

Internet: jannek@stekt.oulu.fi, jannek@rieska.oulu.fi,
jannek@phoenix.oulu.fi

Koordinaattori

1.24 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako

« Länsi »

Hämeen, Vaasan sekä Turun ja Porin läänit

Tukipurkit

Vastuuhenkilöt

1.25 Länsi: Tukipurkit

Amiga Nightline BBS
Mikko Sepponen
(964) 434 2424
V.32bis
Auki: 22-07

Cool Place (65:917/1@sakunet, 2:221/123@fidonet, 22:468/230@globalnet)
Kai Kasurinen
(917) 638 0338
V.34, V.FC, 24h

Stafia BBS
(922) 52 884
V.32bis, 24h

1.26 Länsi: Vastuuhenkilöt

Joose Vettenranta

1.27 Yhteystiedot: Joose Vettenranta

Joose Vettenranta
Tuomitie 6
19700 Sysmä

Internet: joose@kontu.bbs.fi
Fidonet: 2:221/103.0
Sakunet: 65:917/1.0
Globalnet: 22:468/200.0

Koordinaattori

1.28 Aikaisempien AmigaGuide-Sakujen artikkelit

Aikaisempien AmigaGuide-Sakujen artikkelit

- 4/95 #13 - 1. heinäkuuta, 1995
 - 3/95 #12 - 1. toukokuuta, 1995
 - 2/95 #11 - 1. maaliskuuta, 1995
 - 1/95 #10 - 1. tammikuuta, 1995
-

7/94 #9 - 1. marraskuuta, 1994

6/94 #8 - 1. syyskuuta, 1994

5/94 #7 - 18. heinäkuuta, 1994

4/94 #5 - 20. kesäkuuta, 1994

3/94 #4 - 30. toukokuuta, 1994

2/94 #3 - 1. maaliskuuta, 1994

1/94 #2 - 18. tammikuuta, 1994

1/93 #1 - 14. marraskuuta, 1993

AmigaGuide-Saku #6 jätettiin väliin yhtenäistämisooperaation
vuoksi. ←

1.29 4/95 #13 - 1. heinäkuuta, 1995

4/95 #13 - 1. heinäkuuta, 1995

Lukijakysely

Toimitus esittelyssä: Heimo Laukkanen ja Janne Siren

Sakun elektronisen kirjaston avaus

Uutta suuntaa kirjoituksiin, raikasta tuulta toimitukseen?

Saku-tapahtuma Assemblyjen yhteydessä

Ajankohtaiset

Escom perusti Amiga Technologiesin

Uutiset

Mielipiteet

Miksi Saku?

Mediakuvat

Miksi Amiga?

Turbotoilailu

Ex-päätoimittajan mietteitä

Näin se aika kuluu

Ohjeet

Horisontti Deluxe Paintilla

Internetiä teksti-TV:stä - Tarua vai totta?

Halvalla ulkomailta

Matkalla Lontoossa

Lisätilaa pakkaamalla

Mikä on AmigaGuide?

Elokuvaa CD:ltä

Testit

Lukitse tietosi: Pretty Good Privacy

Micronik Big Tower A4000 -tornituspaketti

Ohjelmointi

Järjestelmäohjelmoinnin alkeiskurssi - Osa 3

Pelit

Pelivinkkeli

Halpoja ja ilmaisia

Haastattelussa Alien Breed 3D:n tekijä

Lisää hohtoa Gloomin kaksinpeliin

Super Skidmarks (Amiga CD32)

Theme Park (AGA)

Guardian (AGA)

Pelikatsaus

Kirjat ja lehdet

Lehtikatsaus: Ulkomaiset Amiga-lehdet

Tom Clancy: Debt of Honour

Muut

The Hunters of Golden Sirbul

Maukasta ja maistavaa, Ison-Wäiskin laittamaa

Vakiot

Posti

Errata

Sakupörssi

Tulossa

1.30 3/95 #12 - 1. toukokuuta, 1995

3/95 #12 - 1. toukokuuta, 1995

Puhis puhisee

Näin kirjoitat artikkelin Sakuun

Sakun oma PD- ja shareware-kirjasto

Lukijakysely

Toimitus esittelyssä: Esa Heikkinen

Amphibia auttaa Sakun lukemisessa

Ajankohtaiset

Commodore huutokaupattiin saksalaiselle Escomille

Uutiset

Yhdistyksen kevätkokous

Mac Power Expo

Sakun pitkä matka

Internet

Internet yhä uudestaan ja uudestaan
Satan - tietoverkkojen reiänetsijä
Multilink

Tietokoneet

Tietokoneenkäyttäjän rukous
Hyvästi jää, Amiga
Hiiriongelmia

Testit

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

Ohjelmointi

C-ohjelmointikurssi - Osa 3

Pelit

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

Kirjat ja lehdet

Tracy Kidder: Koneen henki
Lehtikatsaus: Amiga CD32 Gamer

Muut

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

Kilpailut

Sakun logokilpailu

Vakiot

Posti
Errata
Sakupörssi

Tulossa

1.31 2/95 #11 - 1. maaliskuuta, 1995

2/95 #11 - 1. maaliskuuta, 1995

Jäsenrekisteri
Vuosikokous

Ajankohtaiset

Uutiset
Mikä ihmeen Sakunet?

Internet

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

Tietokoneet

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

Tietoliikenne

TechnoBBS - Osa 3: Menukieli

Testit

Telmex Mouse - heikko halpishiiri?
Warp Engine 68040/40 MHz -turbokortti
TRA1200-turbokortti
SerMouse v2.0 - PC:n hiiri Amigaan
Overdrive CD
Professional Filing System
DiskSpare II

Ohjelmointi

Hetki ohjelmoijalle?
Järjestelmäohjelmoinnin alkeiskurssi - Osa 2

Pelit

Halpoja ja ilmaisia
Pelivinkkeli

Muut

Maukasta ja maittavaa, Ison-Wäiskin laittamaa

Ilmoitukset

Amigazen tuotehinnasto - maaliskuuta-huhtikuuta 1995

Vakiot

Posti
Errata
Sakupörssi

Tulossa

1.32 1/95 #10 - 1. tammikuuta, 1995

1/95 #10 - 1. tammikuuta, 1995

Ajankohtaiset

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

Internet

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

Tietokoneet

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

Tietoliikenne

TechnoBBS - Osa 2: Purkin kustomointi ja virittely

Testit

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

Ohjelmointi

C-ohjelmointikurssi - Osa 2

Järjestelmäohjelmointikurssi - Osa 1: System Executive

Pelit

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

Muut

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

Kilpailut

Ratkaisu edellisen Sakun Kultarahat-tehtävään

Ilmoitukset

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

1.33 7/94 #9 - 1. marraskuuta, 1994

7/94 #9 - 1. marraskuuta, 1994

Lukijakyselyn tulokset
Läntisen koordinaattorin terveisiä

Ajankohtaiset

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

Tietokoneet

Erään kovalevyn tarina
Tietokone auttaa, vai auttaako?
Tietokoneiden ja käyttöjärjestelmien tulevaisuus
Piratistien vaikutukset Amigaan

Tietoliikenne

TechnoBBS, virittelevän sysopin purkkisofta

Testit

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

Ohjelmointi

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

Pelit

Air Warrior
Detroit
Ennakkokatsauksessa Pinball Illusions

Kilpailut

Kultarahat

Sekalaiset

Maukasta ja maittavaa, Ison-Wäiskin laittamaa

Ilmoitukset

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

1.34 6/94 #8 - 1. syyskuuta, 1994

6/94 #8 - 1. syyskuuta, 1994

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n sääntöluonnos
Lukijakysely

Ajankohtaiset

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

Sovellukset

OctaMED v5.0 maallikon hyppysissä
Keinotodellisuus

Ohjelmointi

Joonas Jaskarin ensimmäinen C-ohjelma

Ohjelmoinnin henkilökohtaiset ennätykset: Tomi Jaskari

Pelit

Pikakatsauksessa Sierra BBS
Kruunujen Saari -postipeli
Halpapelejä Anttilasta

Sekalaiset

Huumoria: Programming languages are like women
Elektroniikkakurssi - Osa 4

Ilmoitukset

Use-Computer Ky
Amigazen tuotehinnasto - elokuu 1994

1.35 5/94 #7 - 18. heinäkuuta, 1994

5/94 #7 - 18. heinäkuuta, 1994

Ajankohtaiset

Commodoren neuvottelut jatkuvat
Utiset

Testit

Toccat-äänikortti
Telmex Mouse
Well AT-2814 V.FAST -faksimodeemi

Sovellukset

FrozenFish CD ja GoldFish CD

Pelit

DOOM - tähänkö ei Amiga pysty?
Monopoly - The UK version
Skidmarks
Sensible Soccer v1.2

Ajanviete

Star Trek: The Next Generation and Microsoft
HAL and IBM compatibility
Sakun raskasmetalli-visa kaikkitietäville

Ilmoitukset

Sinustako TankYou:n jatkokehittelijä?
Amigazen tuotehinnasto - heinäkuu 1994
TimoData

Sekalaiset

Haastattelussa Dance Nation, suomipopin ykkönen!
Elektroniikkakurssi - Osa 3
Margariinit alas!
Amerikkalaisia autoja tutkiskelemassa
Miksi elämä PC:n kanssa on vaikeaa?

1.36 4/94 #5 - 20. kesäkuuta, 1994

4/94 #5 - 20. kesäkuuta, 1994

Ajankohtaiset

Uutiset
Mieli-pide: Kuinka voit, Amiga?
Keskustelua Amigan tulevaisuudesta

Testit

Microcom DeskPorte ES 28.8 FAST -faksimodeemi

Pelit

PD-pelejä kesäiltojen iloksi
The Settlers

Sekalaiset

Elämää takkatulen ääressä - Työ tekee miehen
Muistoja kotitietokoneiden alkua ajoilta

Ilmoitukset

Amiga Users' Fantasy BBS

1.37 3/94 #4 - 30. toukokuuta, 1994

3/94 #4 - 30. toukokuuta, 1994

Uutiset

Commodore ei ole konkurssissa!
Uutiset

Palaute

Korjaus Final Writer III -artikkeliin

Messuraportit

CeBIT' 94, Hannover

Tietokoneet

MOD-soittimet testauksessa
PD-kääntäjät
Amigan ohjelmoinnin alkeita
Amiga 3000 vaihtoehtona
Haastattelussa OctaMED:in tekijä, Teijo Kinnunen
Amiga ja Euroopan Unioni
GVP Spectrum ja EMPLANT pikatestissä
Viewtek v2.1
Scala 500
Amiga Voice Mail v1.19
Amiga 500 käyttäjän video
Hypermedia

Pelit

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

Tekniikka

Elektroniikkakurssi - Osa 2

1.38 2/94 #3 - 1. maaliskuuta, 1994

2/94 #3 - 1. maaliskuuta, 1994

Uutuudet

Atari Jaguar, 64-bittinen konsoli

Tietokoneet

PowerPC ja Motorola MC68060
Voiko Kickstart 1.3:n kanssa enää elää?
Haastattelussa Real 3D:n tekijä, Vesa Meskanen
Great Valley Products A530 -turbo
Final Writer III
CanDo v2.51
Minimorph v1.0
Amigan käyttäjät ja kuuluisat käyttötarkoitukset
Uutisia Amiga-maailmasta, koonnut Pasi Kovanen
Mielipide - kömmähdys Mikrobitissä?

Grafiikka

Vista aloittelijan silmin
Piccolo, 24-bittinen näyttökortti
HamLab Plus testipenkissä

Pelit

Cannon Fodder
The Settlers
Hired Guns

Tekniikka

Elektroniikkakurssi - Osa 1

Huumori

Elämää takkatulen ääressä - Tuhertelijan tarina

1.39 1/94 #2 - 18. tammikuuta, 1994

1/94 #2 - 18. tammikuuta, 1994

Tietokoneet

Amigan tulevaisuus, Lew Eggebrecht haastattelussa
SCSI-levyä asentamassa
SupraTurbo 28
MicroBotics MBX 1200z
Great Valley Products A1230 JAWS
Computer Systems Associates 12-GAUGE

Tietoliikenne

Aloittelevan modemistin ohjeisto
DayDream BBS
TechnoBBS kehitty

Pelit

Dune II, Battle for Arrakis

Tekniikka

Videonauhurin puhdistus

Huumori

Pekka-sedän näkötesti

1.40 1/93 #1 - 14. marraskuuta, 1993

1/93 #1 - 14. marraskuuta, 1993

Messuraportit

KT-Data 1993, Helsingin Messukeskuksessa

World of Commodore, 1993

Tietokoneet

Tietokoneiden huominen
Amigalla aivoaaltoja stimuloimassa
Amigan grafiikan tulevaisuudennäkymät
Amiga 4000/030, mitä uutta?
Tietotekniikan sanastoa
AHD, PC:n kovalevy Amigaan
IDE - SCSI historiikki

Pelit ja urheilu

Megazone - The Ultimate Laser Adventure
Budo ja tekniikka
RC-autoilu, mitäs kummaa?

Tietoliikenne

EXCELSIOR!, Amigan purkkisoftien kuningas?
Uusi kotimainen purkkiohjelma, TechnoBBS

Lehdet

Hakkeri-lehti arvostelussa
Tekniikan Maailma tunaroi

Sekalaista

Kuinka luot (lähes) täydellisen julkaisun
Videokirjasto
Pro Amiga Oy

1.41 Näin kirjoitat artikkelin Sakuun - Osa 2

Näin kirjoitat artikkelin Sakuun - Osa 2

Janne Siren

Numerossa 12 loimme silmäyksen muutamiin tärkeisiin asioihin, jotka tulee ottaa huomioon artikkeleita kirjoittaessa. Ilmassa tuntuu olevan kuitenkin vielä paljon epätietoisuutta, joten päätimme selventää asioita vielä lisää.

Olisiko minusta Sakun avustajaksi?

Varmasti. Sakulla ei ole kovin laajaa vakituista avustajajoukkoa, joten ilman ulkopuolisten kirjoittamia artikkeleita lehdestä tulisi kovin laiha. Oikeastaan ulkopuolinen on väärä sana, sillä kuka tahansa aktiivinen pääsee mukaan. Jokaisen työpanos toivotetaan tervetulleeksi, sillä lehteä tehdään vapaa-ajalla vapaaehtoisvoimin, ja lehden jatkuva laajeneminen vaatii koko

ajan suurempaa työpanosta.

Artikkelimäärät ovat viime aikoina kiitettävästi kasvaneet, samoin ovat levytilan rajojen tullessa vastaan kasvaneet myös laatuvaatimukset. Kaikkien jutut eivät siis välttämättä pääse lehteen, tai niiden muokkaaminen viivästyttää niiden julkaisua. Tapauksissa, joissa artikkelia ei julkaista, pyritään yleensä kirjoittajalle antamaan vinkkejä siitä, kuinka juttua voisi parantaa.

Mistä kirjoittaisin?

Saku on tietokonelehti ja ennen kaikkea Amiga-lehti. Tästä on lähdettävä. Sakun lukijakunnan ainoa kiinnostuksen kohde ei kuitenkaan ole Amiga. Myös yleiset tietokoneisiin liittyvät aiheet ja samoin artikkelit harrasteista, joilla ei ole mitään tekemistä tietokoneiden kanssa mutta jotka saattaisivat lukijoita kiinnostaa, kelpaavat. Tietokoneista kirjoitettaessa on kuitenkin muistettava, kenelle ja mihin kirjoitetaan. Selvästi muita laiteympäristöjä kuin Amigaa koskevat artikkelit eivät kuulu Sakuun.

Rautaa kannattaa takoa kun se on kuumaa. Aiheita ei aina synny helposti, mutta kun saat idean, tartu siihen ja lataa teksturisi. Muutaman ruudun naputeltuasi katso, tuliko tekstistä mitään. Joskus käy niin, että huomaat neronleimauksesi olleen aivan järjetön aihe, mutta toisaalta voi käydä toisinkin - parhaat ideat ovat usein hetken mielihohteita, eivät väkisin mietittyjä ajatuksia. Tietysti mielihohteitakin kannattaa jälkepäin hioa ja hioa sitten vielä kerran.

Minne ja missä muodossa lähetän artikkelini?

Artikkelin tekstin tulee olla puhdasta ASCII:ta ilman mitään teksturien ohjauskoodeja. Rivien pituuden tulisi olla alle 80 merkkiä. Tekstin tulee olla tasaamatonta ja tavuttamatonta, ja väliotsikot kannattaa alleviivata valmiiksi miinusmerkillä. Kappaleiden väliin kuuluu yksi tyhjä rivi. Kuvat tulee toimittaa IFF-muodossa, sillä muilla formaateilla vain kasvavat toimituksen työmäärää. Ja muista, että disketti-Sakussa ruudulla on vain 16 väriä, ja kuva saa olla kooltaan enintään 640x240 pistettä. Mikäli et omista hyvää kuvankäsittelyohjelmaa, voit toki jättää kuvien "huonontamisen" toimituksen tehtäväksi. Tekstin määrällä ei ole merkitystä, se vie suhteellisen vähän tilaa, mutta muutamakin suurempi kuva vie helposti liikaa tilaa. Jos artikkeliisi kuuluu kuvia, käytä niitä kohtuudella mutta pidä huoli, että ne harvat kuvat ovatkin sitten kerrassaan upeita. Levytilan loppuessa lähdetään ensimmäisenä karsimaan turhia ja huonolaatuisia kuvia.

Lehden kasaamisesta ja artikkelien muokkaamisesta huolehtii pääasiassa päätoimittaja eli allekirjoittanut, joten artikkelit kannattaa lähettää minulle. Artikkelit voit jättää purkkiini, tai mikäli et omista modeemia, voit toimittaa tekstin ja kuvat Internetin välityksellä tai levykkeellä postitse. Osoitteet löydät

Toimitus-sivulta.

Mikäli haluat artikkeliisi

skannattuja kuvia mutta et omista skanneria, voit lähettää myös kuvia lehteä varten skannattavaksi päätoimittajalle. Kuten aina, jos haluat jotain palautettavan, liitä oheen palautuskuori osoitteellasi ja riittäväillä pos-

timerkeillä varustettuna ja mainitse asiasta oheiskirjeessä.

Mitä toimitus tekee artikkelilleni?

Päätoimittaja tai joku vakituisista avustajista lukee artikkelin läpi, muokkaa sitä tarpeellisin osin - joskus tuskin yhtään, joskus kirjoittaen osia aivan uusiksi - ja lähettää sen eteenpäin oikolukijalle, mikäli katsoo sen lehteen kelpaavaksi. Artikkelin palattua oikoluettuna päätoimittaja ajaa sen automaattisesta tavuttajasta läpi ja muokkaa sitä vielä tarvittavin osin lehteen sopivaksi. Jutun lopullinen ulkoasu voi näin ollen poiketa paljonkin omasta visiostasi, mutta se on tarpeen yhtenäisen ulkoasun ja laatutason säilyttämiseksi. Lehteä tutkimalla saat vinkkejä toimituksen linjavedoista, ja kysyvähän ei tieltä eksy.

Olenko kuullut tämän joskus aiemminkin?

Aivan varmasti, mutta sanon sen taas: ole ajoissa. Virallinen deadline Sakuun artikkeleille on viikkoa ennen lehden julkaisua, mutta sittenkin paljon muokkausta vaativat artikkelit voivat jäädä seuraavaan numeroon. Viimeinen viikko on aina varsinaista hullunmyllyä, varsinkin kun monet toimittavat juttujaan armottomasti myöhässä. Säästä toimittajaparkoja ja toimita artikkelisi meille hyvissä ajoin.

Älä kuitenkaan ole huolimaton. On ikävä lukea täynnä kirjoitusvirheitä olevia artikkeleita. Kielioppivirheitä eivät kaikki huomaa, ja siksihän oikolukija on olemassa, mutta koettakaa karsia teksteistänne ne turhat virheet, jotka löytyvät lukaisemalla juttu pariin kertaan. Jos nyt tekstiin on kuitenkin päässyt lipsahtamaan virhe, jonka huomaat vasta lähetettyäsi artikkelin toimitukseen, älä lähetä enää korjattua versiota. Mikään ei ole ikävämpää kuin taittaa kahteen kertaan samoja juttuja ja tehdä samoja muutoksia. Ja rajansa perfektionismillakin, jossain vaiheessa on vain hyvä vetää viiva ja julistaa artikkeli valmiiksi. Ainoa hyväksyttävä poikkeus tähän on tapaus, jossa myöhemmin tullut uutinen muuttaisi artikkelin sisältöä ratkaisevasti.

En mä nyt silti taida uskaltaa...

Mikäli huomaat ajattelevasi näin, niin kysy itseltäsi: miksi en? Sakuun kirjoittaminen on parhaimmillaan nautinnollinen kokemus, josta tulee itse iloiseksi ja josta monet muut hyötyvät. Hyvästä jutusta tulee lisäksi rop-pakaupalla mainetta ja kunniaa. Ja vaikkei ensimmäistä artikkeliasi julkaistaisikaan tai toimitus tekee siihen suuria muutoksia, ei omia kirjoittajanlahjojaan kannata vähätellä - ne kehittyvät pikkuhiljaa.

Make it happen...

1.42 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n elektroninen kirjasto

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n elektroninen kirjasto

Heimo Laukkanen

Miksi PD-kirjasto takelteli?

Alku on aina hankalaa, kuten sanotaan, mutta vielä hankalampaa se on ollut jo kauan kaivatulla PD-kirjastolla. Joutuessani tekemään yli yhden ihmisen työt kerralla on PD-kirjaston täysipainoinen toimittaminen ja hoitaminen valitettavasti jäänyt taka-alalle. Kesän vielä estäessä tehokkaasti työn delegoimisen muille henkilöille on varsinainen soppa ollut valmis.

Kuten jo PD-kirjastoa aloitettaessa, vuosikokouksessa Vantaalla, esitin, minun ei ole mahdollista levykkeiden kokoamisen lisäksi myös kerätä ja koota niitä. Sovimme yhdessä kokoavamme kasan levykkeitä, mutta projektin aloitus viivästyi ja viivästyi, kun sopivaa aloitushetkeä ei tullut. Tästä ehkä lienee sopivaa esittää haukut allekirjoittaneelle, mutta myönnettäköön, että yhdistyksen ja lehden puolesta löytyi aivan tarpeeksi työtä jo muutenkin.

Nyt kuitenkin olemme muutaman henkilön myötämieliselle avustuksella saaneet koottua muutaman levykkeen, joista on hyvä lähteä rakentamaan uutta PD-sarjaa eteenpäin. Jos teillä on jotain ehdotuksia tai ohjelmia, joita haluaisitte levykkeille, niin kirjoittakaa PD-kirjastoon, niin katsomme, mitä voimme tehdä.

* * *

Oheisesta luettelosta selviää tilattavissa olevat Sammakko-levykkeet. Tilausohjeet selviävät tiedoston lopusta. Toiveita saa esittää! Luettelon muoto on seuraava:

Levyke Levykkeen numero. Muista mainita tämä tilausta tehdessäsi.
 Tilauksia Monestiko kyseinen levyke on tilattu kirjastosta.
 Kuvaus Lyhyt kuvaus levykkeen sisällöstä.

Levyke	Tilauksia	Kuvaus
0	0	Lista Sammakko-levykkeistä. Päivitetään jatkuvasti.
1	0	Fears II -pelin ensimmäinen esittelyversio. Fears on AGA-koneille tarkoitettu Doomien tyylinen kokoruudulla pyörivä 3D-räiskintäpeli. Tämä versio katsastettiin Sakussa 12.
2	0	Fears II -pelin kesäkuinen esittelyversio. Tästä versiosta kerrottiin lyhyesti Sakussa 13 ja laajemmin Sakussa 14. Katso myös levykkeen 1 kuvaus.
3	0	Alien Breed 3D -pelin pelattava esittelyversio, sekä demon ratkaisu ja kartta. Alien Breed 3D on Doomien tapainen räiskintä AGA-koneille. Nämä demot katsastettiin Sakussa 12.

4	0	Knights. Suomalaista tekoa oleva dungeon-seikkailu- peli. Battle Cars autopeli.
5	0	Legends Of Lothian, Ultima-henkinen seikkailupeli.
6	0	Roketz. Tallinasta jyrähtää! Turbo-Raketti tyylinen peli AGA-koneille.
7	0	Automobiles. Suomalaista tuotantoa oleva rata-autopeli nille, joista JJ Lehto ja Mika Salo ovat nössöjä.
8 9	0	DAS-moduleplayer, suomalainen hyvä ja monipuolinen moduulien soitto-ohjelma.
10	0	AGA-BoulderDash. Tarvitsee vähintään 68020:n, Kickstart V39:n, ASL-libraryn ja powerpacker- libraryn... PicBoot 2.3. Esittää IFF-kuvan käynnistyksen yhteydessä. Tarvitsee vähintään OS2.04:n. Slurp-kuvankaappausohjelma, SpeedRamsey muistinnopeutusohjelma koneille, joissa on 60ns muistia.
11	0	Imperial. Shanghai-tyylinen pöytäpeli A1200 ja A4000-koneille. MCMaster kasetinkansien tulostusohjelma. Vaatii OS2.04:n tai paremman.
12	0	Maggot, suomalaista tuotosta oleva tulevaisuuden matopeli. Lisälahjana STV-vartioi IFF-kuva, IntelOutside-kuvia. Waggle-peli joystickin kestävyyden testaamiseen. AmigaTemp-lämpömittari Amigaan, sisältää myös rakennusohjeet, vaatii KS2.0:n. Minesweeper-peli.
13	0	Scorched Earth - tankkipeli, joka saa liipasinsormen kutiamaan.
14	0	Popeye - kipparikalle-peli.
15	0	Mister BackUp - KS2.04:n vaativa BackUp-ohjelmisto kovalevyn omistaville.
16	0	db2.7 - kortistointiohjelma tarvitsee OS2.04! FastJPEG - JPEG-kuvannäyttöohjelma. UUxt - UUcode/encode ohjelma mm. Internettiin aikoville.

Lisää levykkeitä julkaistaan jatkuvasti, joten pidä listasi ajan tasalla!

Ohjeet levykkeiden tilaamiseksi

Sakun elektroninen kirjasto toimii hyvin yksinkertaisesti. Kun haluat jon-
kin ohjelman, katsot, löytyykö sitä ohjelmakirjaston listasta ja mikäli
löytyy, teet seuraavasti:

- 1) Hankit kaksi sopivan kokoista kirjekuorta.
- 2) Toiseen kirjoitat oman nimesi ja osoitteesi sekä laitat siihen tarvittavan määrän postimerkkejä.
- 3) Kirjoitat kirjeen, jossa kerrot, mitkä kirjaston levykkeet haluat, ja laitat tarpeellisen määrän levykkeitä sekä kirjeen tähän kuoreen. Älä kuitenkaan liimaa kuorta kiinni!
- 4) Laitat äskeisen kirjekuoren sen toisen kirjekuoren sisään ja lähetät sen Sakun elektronisen kirjaston ositteeseen:

Sakun PD-kirjasto
c/o Heimo Laukkanen
KKK 28 M 167
00930 Helsinki 93

Kirjeessäsi voit samalla lähettää palautetta Sakuun, kysyä jotain, toivoa ehkä uusia ohjelmia kirjaston levyille tai vaikka vain kehua. Samalla tavalla voit sulkea mukaan myös pienen kopiontipalkkion, joka varmasti piristää kirjaston pyörittäjän päivää. Voit myös tilata viimeisimmän listan levykkeellä edellisten tilausohjeiden mukaisesti.

Onko minun pakko lähettää levykkeitä ja kirjekuoria?

Sakun elektroninen kirjasto tarjoaa kuitenkin myös mahdollisuuden välttää tarpeeton kirjekuorien ja levykkeiden ostaminen ja lähetteleminen edestakaisin. Tällöin sinun pitää vain seuraavan taulukon mukaisesti maksaa etukäteen rahaa Sakun tilille, josta kyseinen summa sitten käytetään kirjekuorien, levykkeiden ja postimerkkien ostamiseen. Muista kuitenkin mainita kirjeessäsi, että olet maksanut kaiken tilille, ja ehdottomasti muista kirjoittaa oma nimesi ja osoitteesi!

Eli älä lähetä kirjekuoressa paljon rahaa, sillä on aina mahdollisuus, että kirje katoaa jonnekin Postin syövereihin. Silloin harmi tulee vain sinulle, sillä Saku ei vastaa Postin kadottamista kirjeistä!

Hinnat:

DD-levykkeet	5 mk/kpl
Pieni kirjekuori ja postitus (1 levyke)	4 mk
Iso kirjekuori ja postitus (1-5 levykettä)	15 mk

Pankkitili: KOP Vantaa-Koivukylä 150630-100355

Kuinka kauan kestää?

Tilaukset käsitellään saapumisjärjestyksessä, joten aikataulu riippuu siitä, kuinka suosituksi järjestelmä muodostuu. Mikäli suuria kiireitä ei tule, niin levykkeiden pitäisi saapua paluupostissa jo muutaman päivän kuluessa. Tulevaisuudessa erilaisten ruuhkien ja loma-aikojen takia kannattaa pahimmillaan varautua parinkin viikon odotukseen. Lomista ja mahdollisista

järjestelmän kuormittumisista pyritään kuitenkin raportoimaan Sakussa aina etukäteen niin, ettei kukaan joutuisi liian kauaa odottelemaan ohjelmiaan.

Huomioi:

Muista laittaa kirjeeseesi tarpeeksi postimerkkejä, sillä Saku ei lunasta liian vähillä merkeillä lähetettyjä kirjeitä! Paluukuoreenkin olisi hyvä laittaa tarpeeksi postimerkkejä, sillä tulevaisuudessa saatat saada paluu-postissa mukana myös Saku-uutisia tai Sakun sponsoreiden ilmoituksia. Mikäli et niitä kuitenkaan halua, ilmoita siitä aina kirjeessäsi.

1.43 Kesän 1995 lukijakyselyn tulokset

Kesän 1995 lukijakyselyn tulokset

Janne Siren

Neljä kuukautta sitten avattu lukijakysely sai kohtalaisen osanoton. Vuosi sitten syksyllä järjestetty lukijakysely sai kahdessa kuukaudessa vajaat 80 vastausta, nyt kyselyyn vastasi kaikkiaan 142 lukijaa. Palkintoja arvottiin vastanneiden kesken kolme kappaletta. Kiitokset Broadline Oy:lle palkintolahjoituksista.

Sami Tyni, hiiri
Marko Niemimaa, AMOS PD CD-ROM-kokoelma
Mika Kortelainen, Assassins CD-ROM-kokoelma

Onnea voittajille! Paketit tulevat postissa.

Alla on graafisesti esitelty lukijakyselyn rasti ruutuun -kysymysten saama vastausjakauma. Tulokset kertovat tyypillisen Sakua lukevan henkilön olevan 16-20 vuotias mies, jolla on Amiga 500 tai Amiga 1200. Hän ei ole Suomen Amiga-käyttäjät ry:n jäsen, mutta on silti aikeissa liittyä.

Kuva: Sukupuolesi?
Kuva: Ikäsi?
Kuva: Amigasi?
Kuva: Oletko Suomen Amiga-käyttäjät ry:n jäsen?
Kuva: Jos et, aiotko liittyä jäseneksi?

Kirjallisten kysymysten vastauksissa Sakua enimmäkseen keuhuttiin ja toivottiin linjan jatkuvan entisenlaisena, joskin yhdistyksen toivottiin näkyvän enemmän julkisuudessa.

Kiitos kaikille osanotosta!

1.44 Suomen Amiga-käyttäjät ry:n vuosikokous

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n vuosikokous

Janne Siren

Yhdistyksen vuosikokous järjestetään sunnuntaina 24.9.1995 kello 13.00 alkaen Tiedekeskus Heurekassa Vantaalla. Paikka on sama kuin oli kevätkokouksella. Esityslistalla on mm. logokilpailun tulokset. Yhdistyksen jäsenille lähetetään kutsu tapahtumaan. Muut voivat tiedustella asiasta kokouksen lähestyessä yhdistyksen sihteeriltä Veli-Matti Vuorensyrjältä numerosta (90) 874 3554.

1.45 Amigat kauppoihin syyskuussa

Amigat kauppoihin syyskuussa

Janne Siren

Kerroimme jo edellisessä numerossa Escom AG:n perustaman tytäryhtiön, Amiga Technologies GmbH:n, tavoitteesta saada Amigat kauppoihin syyskuussa. Näillä näkymin suunnitelmissa pysytään ja uusia koneita on kaupoissa ennen seuraavan Sakun julkaisua. Viimeisen kahden kuukauden aikana on kuitenkin ehtinyt tapahtua paljon uutta...

Jenkkilään vain Amiga 4000T?

Amiga Technologies järjesti perjantaina heinäkuun 21. päivä Philadelphiassa kokouksen, jonne oli kutsuttu amerikkalaisia Amiga-tuotteiden levittäjiä ja kehittäjiä. Paikalla olivat mm. Petro Tyschtschenko, Amiga Technologiesin johtaja ja Ed Goff, Amiga Technologiesin USA:n toimintojen johtaja, sekä reilu puoli tusinaa yritysvieraita, joista tunnetuin lienee ollut CEI. Goffin mukaan enemmän yrityksiä oli kutsuttu, mutta kaikki eivät olleet ehtineet mukaan.

Kokouksessa käsiteltiin luonnollisesti Commodoren jäljiltä surkeaan jamaan jääneitä Amerikan Amiga-markkinoita. Amiga Technologies kertoi lähtevänsä liikkeelle varovaisesti ja keskittävänsä suurimmat voimavaransa sinne, missä Amigalla vielä on enemmän jalansijaa, eli Eurooppaan. Yhdysvalloissa on kuitenkin ollut kysyntää high-end Amigoille, onhan Amiga ollut mm. Newtekin Video Toasterin kanssa menestyksekkäs elokuva-alalla, joten Amiga Technologies lupaa tyydyttää tämän tarpeen Amiga 4000T:llä. Yhdysvaltojen markkinoille ei kuitenkaan ole varattu penniäkään markkinointivaroja.

Amiga 4000T olikin yksi ensimmäisistä kokouksessa käsitellyistä aiheista. Aiemmin kesällä Ed Goff oli ilmoittanut Amiga 4000T:n hinnaksi Yhdysvalloissa \$3500 (n. 14000 mk), jonka kuka tahansa ymmärtää täysin kilpailukyvyttömäksi. Tästä nousikin sellainen älämölö, että kokouksessa hinnan kerrottiin varovaisesti laskevan. Sittemmin on kuulunut huhuja \$2700:sta (n. 10000 mk). Edelleen aika paljon, mutta turha odottaa ihmeitä, sillä valmistus pitää aloittaa aivan alusta ja se syö runsaasti varoja.

Mitä sitten saa rahalleen vastineeksi? Amiga 4000T oli viimeinen Commodoren

julkaisema Amiga-malli ja sitä ehdittiin valmistaa vain parisataa kappaletta. Amiga Technologies tuo tämän mallin aluksi lähes muuttumattomana markkinoille. Philadelphian kokouksessa tyydyttiin toistamaan jo aiemmin tiedossa olleet tiedot: 040- ja 060-prosessorivaihtoehdot, 500 megatavun tai gigatavun kovalevy ja kuusi megatavua muistia. Muita Amiga 4000T:n ominaisuuksia ovat IDE- ja SCSI-II-kovalevyohjaimet, AGA-piirisarja, viisi Zorro-III-laajennuspaikkaa ja kaksi videokorttipaikkaa. Kotelointi ei tule olemaan edellisessä Sakussa esitellyn kaltainen, ainakaan aluksi. Kyseessä oli vain taiteilijan alustava näkemys. Amerikan markkinoille suunnatut Amigat kerrottiin valmistettavan Yhdysvalloissa, Philadelphian lähellä.

Amerikkalaisille kaikkein huolestuttavin tieto lienee se, ettei Amiga Technologies koe siellä olevan lainkaan markkinoita Amiga 1200:lle. Kokouksesta tihkuneiden tietojen mukaan niitä ei vielä aiota edes virallisia teitä viedä jenkkilään, vaan Euroopan markkinoiden odotetaan syövän kaikki. Tonnikaksisataasia aiotaan valmistaa satatuhatta vuoden loppuun mennessä. Näistä 40000 on jo myyty, ja lopuista suurimmat osuudet jaettaneen Saksan, Englannin ja Italian kesken.

Aiempien tietojen vastaisesti Amiga 1200 -koneet aiotaan valmistaa Ranskassa, lähellä Bordeauxia. Tehtaan omistaa amerikkalainen Selectron, joka valmistaa tehtaissaan ympäri maailmaa mm. Silicon Graphics -työasemia ja autojen osia. Kuten Amiga 4000T:kin, Amiga 1200 tulee Euroopassa markkinoille syyskuun alussa.

Myös CD32:sta keskusteltiin, mutta Amiga Technologies tuntuu olevan valmis siirtämään Amigan konsolipäivät historiaan. Uusien 64-bittisten konsolien tehdessä tuloaan CD32:lle ei uskota olevan markkinoita kuin set-top- ja kioskipalveluissa, joita varten sitä luultavasti tullaan vielä valmistamaan muodossa tai toisessa, muttei muuten. Tietääkö tämä CD32:n loppua, jää nähtäväksi.

Escom Amigan menestyksen lähteillä

Amiga on ollut aina vahvoilla Englannissa, joten Escom ja Amiga Technologies luonnollisesti kiinnittävät huomionsa myös sinne. Amiga Technologies järjesti Lontoon Sheraton Heathrow -hotellissa lehdistötilaisuuden 16. ja 17. elokuuta.

Petro Tyschtschenko avasi kokouksen puheellaan pahoitellen Englannin lehdistötilaisuuden viivästymistä. Hän kertoi tämän johtuneen Amigan valmistuksen uudelleen aloittamisen aiheuttamista kiireistä, jotka ovat syöneet niin aikaa kuin rahaakin. Commodoren ostamiseen Escom sijoitti yli 10 miljoonaa dollaria, mutta Amigan valmistuksen käynnistämiseen kuluu vielä paljon enemmän. Tyschtschenko painotti, ettei tämä olisi ollut mahdollista ilman Escomin tukea ja varoja. Aikaa taasen on tuhrautunut hankalasti saatavien osien löytämisessä.

Amiga Technologiesin tärkein tavoite on saada Amigat takaisin kauppoihin niin pian kuin mahdollista. Tästä syystä he päättivät aloittaa koneiden valmistuksen ilman muutoksia. Uusien koneiden käyttöjärjestelmäversio tulee tosin olemaan 3.1, mikä onkin järkevää. Commodorehan kaupitteli vuosikautia koneita vanhalla käyttöjärjestelmällä, vaikka uusi oli jo valmis ja myynnissä aikoja sitten...

Amigat tulevat Englannissa myyntiin ulkopuolisten levittäjien liikkeiden lisäksi Escomin kauppoihin, joiden myyjät ovat ennen myyneet Amigoita. Mannermaalla Escom on ilmeisesti luopunut ajatuksesta myydä Amigoita omissa liikkeissään työntekijöidensä Amiga-tuntemuksen puutteen vuoksi. Taiwanissa, Kiinassa, Macaossa ja Hong Kongissa Amigan myynnistä huolehtii Escomin kiinalainen yhteistyökumppani. USA:n levitykseen etsitään vielä osaavaa yrittäjää.

Kuva: Escomin liike Lontoossa, Edgware Road 310

Tyschtschenko toisti samat tiedot Amigan valmistuspaikoista ja -määristä, jotka jo Philadelphian kokouksessa oli kerrottu. Varaosien jakelusta tulee huolehtimaan Amiga Technologiesin palvelukeskus Braunschweigissa Saksassa. Amiga Technologies ei tule hoitamaan koneiden korjausta, vain varaosat. Hän mainitsi myös Amiga Technologiesin tehneen sopimuksen eurooppalaisen monitorivalmistajan kanssa Amigan taajuuksilla toimivan multisync-monitorin valmistuksesta.

Kun vanhojen mallien valmistus on käynnissä, Amiga Technologies aikoo jatkaa kehitystyötä ensin kehittämällä nykyisiä malleja. Amiga 4000T varustetuna 68060-prosessorilla julkaistaan vielä tänä vuonna. Amiga 1200:lle harkitaan ulkoista CD-ROM-asemaa ja lisää muistia. CD32:ta suunnitellaan osaksi set-top-järjestelmää, joka "työntäisi Amigan miljooniin koteihin". Kysymys RISC-prosessorin valinnasta on edelleen avoin.

Puheeksi tuli myös Berliinin IFA-kuluttajamessut (Internationale Funkausstellung) jotka järjestetään 26.8 - 3.9. Tilaisuuteen odotetaan puolta miljoonaa kävijää, ja Amiga Technologies käyttää sitä hyväkseen Amigan comebackiin. Samassa tilaisuudessa esitellään myös Virtual Productsin I-Glasses-virtuaalikypärä sekä Amigalle että PC:lle. Virtual Products on Amiga Technologiesin tavoin Escomin tytäryritys. Myös CD32 on messuilla esillä, joten on epäselvää, mitkä todella ovat Amiga Technologiesin suunnitelmat sen varalle.

Tyschtschenko kertoi lyhyesti Amiga Technologiesin tilanteesta. Yrityksellä on nyt 39 työntekijää, joita hän kuvaili varsinaisin ylistyssanoin. Amiga Technologiesin toimitilat sijaitsevat Saksan Bensheimissa, 50 km Frankfurtista etelään.

Lehdistötilaisuudessa sai puheenvuoron myös Jeff Smith. Smith on nimetty Amiga Technologies UK:n myyntipäälliköksi. Sitä ennen hän työskenteli Commodorella seitsemän vuotta, joista kaksi viimeisintä Iso-Britannian osaston myyntipäällikkönä.

Ensimmäisenä Smith kertoi Virtual Productsin I-Glasses-virtuaalikypärästä. Amiga-versioon ei kuulu pääntiikkeen tunnistinta, mutta se lienee silti aika vaikuttava kokemus. Laite näyttää kuvan kuin 80" televisiosta katseltuna, joko kaksiulotteisena tai kolmiulotteisena (jos ohjelma tukee sitä). I-Glasses julkaistaan syyskuussa. Smith kertoi lyhyesti myös Commodore-nimikkeen alla julkaistavista PC-koneista. Koneissa tulee olemaan Pentium-prosessorit.

Amiga 1200 palaa kauppoihin houkuttelevassa paketissa ohjelmien kera syyskuun lopulla. Koneesta tulee myös hieman kalliimpi, mutta "kilpailukykyisesti hinnoiteltu" paketti 170 megatavun kovalevyllä varustettuna. Pakettiin tulevista ohjelmista puhuttaessa mainittiin tietokanta, taitto-ohjelma, teksturi, piirto-ohjelma ja pelit. Näitä kaikkia tuskin sentään tulee

samaan pakettiin. Amiga Technologiesin julkaisema erillinen lehdistötiedote kertoo kovalevyllisen mallin hinnaksi £499 (n. 3500 mk). Pakettiin kuuluu muiden ohjelmien lisäksi Scalan MM 300 -multimediaohjelma. Kovalevyttömän mallin hinnaksi tulee, ilman Scalan ohjelmaa, £399 (n. 2800 mk).

Amiga 4000/040 tulee myyntiin gigatavun kovalevyllä ja kuuden megan muistilla varustettuna syyskuussa, ja lokakuussa kauppoihin iskee 060-prosessorilla sisustettu versio. Mukaan tulee tässäkin tapauksessa erilaisia ohjelmia.

Amiga Technologies neuvottelee parhaillaan kahden yhteistyökumppanin kanssa levityksestä, ja vuodelle 1996 levittäjiä tulee lisää vielä yksi tai kaksi. Smith kertoi myös olevansa vastuussa myynnistä Australiassa, Intiassa, Maltalla ja Israelissa.

Puruja purtavaksi

Näiden tilaisuuksien järjestämisen lisäksi Amiga Technologies on mm. valinnut Amigalle uuden logon. Tästä lisää

Utisissa.

Amiga Technologies kasvattaa jakeluverkostoaan perustamalla
toimipisteitä ←

eri maihin. Pohjoismaista, myös siis Suomesta, vastaa Tanskan Amiga Denmark, joka on osa Escom BV Scandinaviaa:

Amiga Denmark
Escom BV Scandinavia
Overgaden Oven Vandet 56
1415 København
Denmark

Puhelin: 990-45-32-968-220
Faksi: 990-45-32-968-222

Amiga Technologiesin PR-henkilön yhteystiedot:

Gilles Bourdin
Amiga Technologies
Berliner Ring 89
D-64625 Bensheim

Puhelin: 990-49-6252-709-195
Faksi: 990-49-6252-709-520
Internet: gbo@amiga-tech.de

Lopuksi vielä kuuma linkkivinkki internauteille: Löydät kuvia Escomin ja Amiga Technologiesin tiloista ja johtohenkilöistä Internetistä WWW-sivulta <http://www.tvinet.com/ESCOM-album.html>.

1.46 Uutiset

Uutiset

Team 17:n jatko riippuu Alien Breed 3D:n myyntiluvuista

Amiga Technologiesin logo jo käytössä

Amigalle valittiin uusi tunnus

KT-Data '95 -messut Helsingin messukeskuksessa 25. - 27.9

1.47 Uutiset: Team 17:n jatko riippuu Alien Breed 3D:n myyntiluvuista

Team 17 sai alkunsa Amigan ja Atari ST:n PD-ohjelmien levitykseen keskittyneenä yrityksenä 1980-luvun jälkipuoliskolla. Pelibisnekseen ryhdyttyään Team 17 on syytänyt Amigalle laatupelejä toisensa jälkeen (esim. Alien Breed, Superfrog ja Arcade Pool). Vaikka Amigan pelit Englannissa joulu-myynnissä vielä ohittivatkin PC-suosikit, Commodoren myynnin venymisen aiheuttama tyhjiö Amigan pelimarkkinoilla on kuitenkin asettanut siihen sijoittamisen kannattavuuden epäilyksen alaiseksi useiden yritysten silmissä. Team 17:n tapauksessa Amiga-tuen jatkumisen määrävät Alien Breed 3D:n myyntiluvut. "Monet Amigan käyttäjät ovat vain ottaneet, nyt on aika antaa", toteaa Team 17 uudella WWW-kotisivullaan (<http://www.team17.co.uk/>). Viesti on selvä: ostakaa pelinne, sillä kopioinnin seurauksena saattaa hyvinkin olla erinomaisen pelitalon siirtyminen muille markkinoille.

Oceanin julkaisuaikataulun mukaan AB3D ilmestyy lokakuun puolella välissä.

Janne Siren

1.48 Uutiset: Amiga Technologiesin logo jo käytössä

Logo (neljään vaakaviivaan jaettu A-kirjainta muistuttava kolmio), jonka Amiga Technologies aikoi ottaa käyttöönsä, onkin jo käytössä ja rekisteröity. Logo on tietävästi RTC-nimisen yrityksen tavaramerkki, ns. Dianetics-symboli, ja sitä on käytetty mm. Scientologisen kirkon käyttämän L. Ron Hubbardian Dianetics-kirjan yhteydessä. Amiga Technologies harmitteli tapausta, mutteivät kaikki amigistit, sillä logo ei ollut erityisemmin pidetty.

Janne Siren

1.49 Uutiset: Amigalle valittiin uusi tunnus

Amigan uusi logo on vihdoinkin valittu. Amiga Technologies päätyi Frogdesignin suunnittelemaan yksinkertaiseen ja aistikkaaseen tunnukseseen. Frogdesign sanoi oheisesta logosta seuraavaa: "Se herättää niin klassisia kuin aistillisuuden tunteja, mutta on samalla myös moderni. Tunnuksen pohjaksi valittu Bodoni-kirjasin on klassinen kirjasin. Lisäparannukset, kuten pääteviivojen muuntelu ja vähennys sekä punaisen neliön lisääminen, luovat edistyksellisen mutta samalla aistikkaan logon. Punainen neliö kuvastaa teknologiaa ja

lisää tunnuksen energiaa ilmaisemalla liikkeen tunnetta."

Kuva

Janne Siren

1.50 Uutiset: KT-Data '95 -messut Helsingin messukeskuksessa 25. - 27.9

Kolmipäiväiset tietotekniikkamessut, KT-Data '95, järjestetään Helsingin Pasilan messukeskuksessa syyskuun lopulla. Tarjolla on monenlaista nähtävää, mutta valitettavasti tänä vuonna ei ilmeisesti kuitenkaan mitään Amiga-aiheista. Liput tapahtumaan maksavat 60 markkaa.

Janne Siren

1.51 Messuraportti: Assembly '95, RoPeCon ja Play 1995

Messuraportti: Assembly '95, RoPeCon ja Play 1995

11.8. - 13.8.1995 (Assembly '95 alkoi jo 10.8.) keräsi kolme erillistä tapahtumaa Helsingin Messukeskuksessa niin mikroilijoita kuin roolipelaajia-kin saman katon alle. Maailman suurimmaksi nuorten tietokonetapahtumaksi mainostettu ja jo neljättä kertaa pidetty Assembly Organizingin järjestämä Assembly '95 -demotapahtuma, ORC ry:n järjestämä RoPeCon-roolipelikokoontuminen sekä Play 1995, koko perheen pelimessut, lupasivat suuria. Tiedotusvälineet puhuivat markkinamiesten neronleimauksin: tarjolla on multimedialla, virtuaalitodellisuutta, Internetiä jne... Toteutuivatko lupaukset?

Pikainen pintaraapaisu

Tarkempi tarkastelu

Assembly '95 -kilpailujen tulokset

1.52 Pikainen pintaraapaisu

Pikainen pintaraapaisu

Janne Siren

Vierailin Helsingin Messukeskuksessa perjantaina 11.8. Ensimmäinen huomioni kohdistui organisoinnin heppoisuuteen. Ensinnäkin jo oikean sisäänkäynnin löytäminen tuotti vaikeuksia, sillä kolmannen tapahtuman, RoPeConin, sisäänkäyntiä ei löytynyt kuin kysymällä - jolloin se paljastui samaksi kuin Assembly '95:n sisäänkäynniksi merkitty ovi. Missään ei myöskään luke-
nut, että Assemblyjen sisäänkäynnistä pääsee myös Play-messuille.

Sitten oli vuorossa lippujen ostaminen. Puhelimessa oli kerrottu Play 1995 -messujen ja RoPeCon-tapahtuman yhteislipun maksavan 50 markkaa. Lippuluukun neiti ei kuitenkaan tiennyt tästä asiasta yhtään mitään, ja päädyimme ostamaan 40 markkaa maksaneen RoPeCon-lipun, jonka hän kertoi käyvän vain RoPeConiin. Eivätpä lipunmyyjät myöskään tienneet, kaverini asiaa tiedustellessa, onko Assembly '95 -tapahtuman demokilpailujen äänestyslevyke Amiga- vai PC-formaatissa...

Kolmet messut yhdisti Messukeskuksen halki kulkeva pitkä käytävä, jonka varrella olivat sisäänkäynnit auki kolmeen erilliseen halliin. Virvokkeiden myynnistä huolehtivat Valion jäätelökojut sekä Pizza Hut ja Carrols. Assemblyjen ja RoPeConin ollessa auki ympäri vuorokauden löytyi tilaa myös yöpyjille. Itse messuhalleihin ei ilman lippua päässyt, mutta Assemblyjä pääsi katselemaan ylhäältä katsomosta. Näkymästä lisää tuonnempana.

RoPeCon oli ensimmäinen kohteeni. Se sijaitsi hallissa, johon kuului erillinen seinin eristetty auditorio. Auditoriossa käytiin ohjelmavihkosen mukaan useita keskusteluita ja esitelmää, mutta niihin en kuitenkaan ehtinyt osallistua. Muu osa hallista olikin sitten pöytien ja niitä piirittävien pelaajien peitossa.

Sisäänastuvan toivotti tervetulleeksi näkymä Magic: The Gathering -korttien kimpussa häärivistä henkilöistä. Hieman syvempää löytyivät sitten näyttävät suurille pöydille levitetyt figuuripelit, ja takahuoneeksi seinällä jaetusta osasta kuuluva mekastus paljastui armottomaksi miekkatappeluksi pehmusetuin miekantaupaisiin. Magic: The Gathering oli selvästi päivän sana varsinkin nuoremman väen keskuudessa, mutta tarkempi katsahdus löysi myös pelinjohtajia pelaajineen keskittymässä itse asiaan - oikeisiin roolipeleihin. Ohjelmaan kuului myös pukukilpailu, ja paikalla häärikin niin viehkeitä haltianeitokaisia kuin cyberpsykoosissa täriseviä cyberpunkkareitakin ohimoille kiinnitetyine piirilevyineen.

RoPeConin anti oli varmasti parhaimmillaan, kun otti kunnolla osaa keskusteluihin ja peleihin. Ulkoisesti tapahtuman järjestely oli hyvin amatöörimäinen, mutta mitään visuaalisesti näyttävää tuskin oli edes tavoiteltu. Sisältöhän se ratkaisee.

Pelejä koko perheelle?

Seuraava puute organisoinnissa paljastui pyrkiessäni sisään Play 1995 -messuille. Kuten muistanet, olin ostanut - ainakin lipunmyyjän mukaan - lipun pelkästään RoPeCon-messuja varten, mutta kun lipussani luki vain "Pääsylippu" ja alla punainen sarjanumero, vahdit tietämättömydessään vain toivottivat tervetulleeksi, vaikka ensin kyselinkin lipunmyynnin perään ja kerroin heille, mitä lipunmyyjä oli minulle sanonut. Pelimessujen halliin astellessani kuulin takaani ovimiesten jupinaa tiedonkulun patkimisesta. Tarina kertoo myös ihmisistä, joilla oli vaikeuksia päästä sisään messuille, kun lippuluukulla heille oli annettu väärää lippuja. Lieneekö tapahtuman koko kasvanut järjestäjille liian suureksi?

Olin pettynyt luodessani ensisilmäyksen edessäni aukeavaan näkymään. Messuista puuttui tyystin se tyylikkyys, jota aiemmat tietokonemessut olivat huokuneet. Yhtä nurkkaa hallitsivat Pelikaanin kolikkopelit, ja sisäänkäynnin vieressä jytäsi pikkuruisen yhdeksän pelaajan Megazone-lase-

rareenan taustamusiikki. Loput puolityhjistä hallista oli täytetty sinne tänne läiskityin eri yritysten perinteistäkin perinteisemmin kojuin. Mitään hienoa ei ollut edes yritetty, vaan toteutus oli kaupalliselle messutapah-tumalle aivan liian mitäänsanomaton. Siivouspalvelustakaan ei ollut tietoa, vaan betonilattia suorastaan lainehti roskasta.

Paikalla oli edellä mainittujen Pelikaanin ja Megazonen lisäksi mm. Ninten-don edustaja Super Nintendon peleineen ja esittelyvideoineen, Helsinki Me-dia MikroBitin ja Pelit-lehden voimalla kaupittelemassa lehtien irtonume-roita ja tilauksia alennetuin hinnoin, muutama yritys myymässä tietokone-ja roolipelejä kohtuullisin alennuksin, IBM warppailemassa OS/2:llaan ja Fast-videokäsittelykorttien esittelijä videolaitteineen (mokomat vielä ny-kivät). Internet-tarjonnasta vastasi yksi hassu koju ISDN-liittymän ja pa-rin PC:n voimalla.

Positiivisena mainintana kerrottakoon kuitenkin, että messuilla pääsi kuin pääsikin tutustumaan virtuaalikypärään. Valitettavasti kokemus vain ei ol-lut mitenkään mieltä ylentävä. Kuvakulma vaihteli kyllä katselusuunnan mu-kaan, mutta esitelty ohjelma ei todellakaan tehnyt laitteistolle oikeutta. Lisäksi kuvan värit olivat virtuaalikypärän näytöillä, joita oli yksi kum-mallekin silmälle, aivan sekaisin.

Amigistille Play 1995 -messujen tietokonetarjonta jäi köyhäksi, jos etsi jotain omaa konetta koskettavaa. Myynnissä oli kyllä muutamia Amigan pe-lejä, mutta ne olivat poikkeuksetta niin vanhoja ja kalliita, ettei niiden ostaminen oikein houkutelut. Muutenkaan alueelta poistuessaan ei oikein tiennyt mitä ajatella - tässäkö tämä nyt olikin? Viettihän siellä pari tun-tia, mutta ne olisi voinut aivan yhtä hyvin viettää jossain peliluolassa tehden aivan samoja asioita...

Assembly vilaukselta

Assembly '95 oli järjestetyistä tapahtumista kiistatta se keskeisin. Se keräsi osanottajia myös ulkomailta, ja miljoonan markan budjetti, josta neljäsosa käytettiin palkintoihin, kuulostaa hyvältä. Tapahtumaan kuuluu kaikenlaista sivujuonta, mutta pääasiassa se on demoryhmien kokoontuminen, jossa kilpaillaan demojen paremmuudesta ja pyritään keräämään palkintorahat kotiin. Koululta vuokratuista tiloista lähtenyt tapahtuma on kasvanut neljässä vuodessa räjähdysmäisesti, mutta niin on valitettavasti sen hinta-lappukin. 200 markkaa vajaalta neljältä päivältä oli liikaa ja kieltäydyin kauniisti. Pääsin kuitenkin maistelemaan hieman tunnelmaa Assembly-hallin katsomosta käsin.

Tapahtumalle varattu tila oli mielenkiintoinen näky viistosta lintuperspek-tiivistä. Pimennettyä hallia valaisivat sadat osallistujien paikalle raa-haamat tietokonemonitorit ja muutamat vilkkuvat diskovalot. Seinälle hei-jastettiin kuvaa videotykin ja kahden suuren palapelinäytön voimalla. Kat-seluhetkelläni ei tapahtunut juuri mitään kummempaa, joten ihmiset vain nuokkuivat koneidensa ääressä, pelailivat, ohjelmoivat, juttelivat ja kat-selivat muiden tekemisiä. Kokemuksena varmasti mukava, mutta lieneekö silti ollut kalliin hintansa väärti?

1.53 Tarkempi tarkastelu

Tarkempi tarkastelu

Antti Vähä-Sipilä

Alun perin tarkoitukseni ei edes ollut mennä lähellekään Helsinkiä tämän tapahtumaryppään aikoihin. Olin saanut Assemblyistä tarpeekseni vuoden 1994 jälkeen, jolloin kaikin tavoin puutteelliseen jäähalliin oli ahdettu ylen määrin ihmisiä tihrustamaan demoja. Koska en ole suuri sceneguru, ei minulta liikene juurikaan kiinnostusta muuhun kuin tapahtuman yleisen ilmapiirin haistelemiseen. En siis ole oikea henkilö kertomaan demoalan uusimmasta kehityksestä. Nyt saman katon alle oli kuitenkin ahdettu RoPeCon, ja koska käynti siellä tuntui mielenkiintoiselta (edellisen vuoden RoPeCon oli hyvä), päätin sitten uhrata turhuuden alttarille ne 250 markkaa, jotka kaksi ranneketta maksoivat.

Assembly '95

Assembly '95 oli nyt nelipäiväinen tapahtuma. Suurin osa ihmisistä näkyi raahautuneen paikalle siihen mennessä kun kuljetuksemme perjantai-iltana saapui partypaikalle. Assembly '95:n lieveilmiönä järjestettiin myös Boozembly '95, jossa kisailtiin kilotavujen sijasta 4 ja 40 prosentin compoil-la. Ainoa tavoittamani Boozemblyjen "disorganizer" (T. Vaikkinen) oli liian huonossa kunnossa syvähaastattelua varten, eikä Boozemblyjen jälkiseurauksista parkkipaikalla kärsivä mieshenkilökään antanut ratkaisevia lisätietoja. Poliisi olisi ehkä osannut kertoa enemmän, koska hekin osallistuivat aktiivisesti Boozemblyihin.

Assembly '95 käsitti varsinaisesti yhden messukeskuksen hallin. Halliin oli vedetty Ethernet-paikallisverkko, johon sopivalla hardwarella varustautuneet nettifriikit saivat kytkeä omat koneensa. Verkosta oli yhteys Internetiin, ja niinpä minunkaan mailinlukuni ei häiriintynyt pahasti (kiitän EMF:ää, joka lainasi päätettä). Partyjen tilannetta puitiin (erittäin huteralla informaationsisällöllä tosin) IRCissä #Asm95-kanavalla.

Partyjen tärkeä aspekti on videotuiston hyvyys. Tällä kertaa valkokankaita oli tasan yksi. Tykki oli kohtuullinen, tosin puitteisiin olisi isompikin vehje mahtunut. Tärkeintä on se, ettei varsinaisessa hallissa ollut oikeastaan yhtään kuollutta kulmaa, jonne kangas ei olisi näkynyt. Hallin seinustan katsomossa oli hyvin tilaa. Kankaan vieressä oli kummankin puolen useasta TV-ruudusta koostettu näyttöruutu. Compojen aikana tiedot senhetkisestä produktiosta näkyivät näillä ruuduilla. Toteutus oli huomattavasti sujuvampi kuin vuonna 1994, jolloin nimet näkyivät valotauluilla, joiden lamputa moni oli palanut ja joiden valoteho huononsi videotykin kuvaa. Kun erityistä ohjelmaa ei ollut, ruuduilla pyöritettiin informaatiota partyistä Amigan Scalalla (ainakin se näytti kovasti siltä).

Nukkumatila oli järjestetty erilliseen saliin, joka oli pimennetty. Partyn meteli ei sinne kantautunut, ja voin sanoa viettäneeni kaikkien aikojen levollisimman party-yöni. Suihkut olivat maksullisia, mutta myös suhteellisen siistejä. Saman katon alle oli sijoitettu Carrols ja Pizza Hut, mikroaal-

touuneja oli yleisön käytettävissä ja Assemblyn kauppa myi virvoitusjuomaa, jäätelöä ja chipsejä myöhään yöhön. Varsin asiallista.

Amigojen osuus näyttää yhä pienenevän. Tietenkään jokainen tornikoppa ei nykyään välttämättä ole PC, mutta pelikonsolin näköisiä Amiga-laitteistoja ei enää näkynyt siinä määrin kuin vuonna 1993, jolloin PC-käyttäjät oli ahdistettu omaan lokeroonsa. Huomaa, että yli vuoden kestänyt Amigoiden huono saatavuus on jättänyt jälkensä.

Järjestelyjen puolesta Assembly 1995 siis vei voiton tähänastisista. Todennäköisesti tapahtuman kaupallistuminen entisestään ei miellytä scenen tuntijoita, ja kuitenkin vuoden 1992 Assemblyt olivat kaikkien TosiMiesten mielestä parhaat, joten moraalinen velvoitteeni on haukkua Assembly 1995 joka tapauksessa pystyyn. Tapahtumalla on vielä tilaa laajentua. Messukeskuksesta on vielä suurin halli käyttämättä.

RoPeCon '95

RoPeCon '95:ssä oli tänä vuonna vieraana Sandy Petersen. Mies on kunnostautunut mm. RuneQuestin ja Call of Cthulhun suunnittelijana, myöhemmin MicroProsella mm. Darklandin taustalla ja myöhemmin Doom ja Doom II:n osatekijänä. Hän puhui vierailijajoukolle useasti ja osallistui paikalla järjestettyihin paneelikeskusteluihin.

Näkyvin osa RoPeCon '95:ssä oli liveroolipelaus. Bofferimiekoin varustautuneet sankarit tappelivat yhdessä nurkassa. Pelipöytiä oli paikalla riittävästi, ja mitäpä muutakaan mokomassa Conissa tehtäisiin kuin pelataisiin roolipelejä? Huolestuttaviin mittoihin kasvanut Magic: The Gathering -innostus oli edelleen korkealla, tosin viimeisen vuoden aikana myös INWO (Illuminati New World Order) on tullut mukaan keräilykorttisceneen. Tämä sitä Suomen ulkomaankaupan tasetta horjuttaa...

Tiukkapiipoisia tietokonefriikkejä naurattivat fantasia-asusteisiin pukeutuneet RoPeConin kävijät, mutta minun mielestäni fosforinhehkussa istuminen pimeässä salissa koko viikonlopun on pari kertaluokkaa hassumpaa kuin nahkaarniskassa kulkeminen. ORCille täytyy antaa kehuja siitä, että RoPeCon järjestettiin Assemblyjen kanssa samaan aikaan, koska se tarjosi juuri sitä vaihtelua, jota partyillä kaivataan. Partyillä on yleensä aina johonkin aikaan päivästä hyvin rauhallista, jolloin oli miellyttävää mennä kuuntelemaan Sandyn puheita.

Play 1995

Assembly 1994:n messutyypinen puoli oli nyt onnistuneesti eristetty omaksi hallikseen. Viime vuonna IBM:n ja ZyXelin kopit eivät oikein sopineet keskelle partyä, ja nyt kaupallisuutta vastustava partyilija saattoi jättää koko touhun väliin. Play-messuille oli pystytetty Megazone, jossa toiselta voi yrittää ottaa nirrin pois laserilla, kolikkopelejä, flippereitä ja tietenkin kaikkien suurimpien alan yritysten esittelykopit.

Edelleenkin ihmettelen, mitä vaatekauppa tekee Play 1995:ssä. Ja ei, en edelleenkaan tilannut Pelit-lehteä enkä MikroBittiä. Niiden edustaja ei tajunnut, mitä tarkoitin kun sanoin, että "en onneksi tilaa niitä".

Playn jättämä vaikutelma jäi kuitenkin vähän köyhäksi. Onneksi sinne pääsi sekä Assemblyn että RoPeConin lipuilla. Kukapa siitä olisi erikseen maksanut.

Järjestäjiltä toivoisin seuraavaksi vuodeksi halvemman pääsylipun. Koko tapahtumasta kaikkine tilaisuuksineen 200 markkaa on kyllä ehdoton järkevä maksimi.

1.54 Assembly '95 -kilpailujen tulokset

Assembly '95 -kilpailujen tulokset

4-kanavaiset moduulit

Sijoitus	Pisteet	Tekijä	Nimike
1	1420	Theseus/Anathema	Funkyeeh
2	1280	Cube/Dee	Illumination
3	1193	Lizardking/Razor 1911	Crayfish Party
4	1080	Breeze/Capacala	Aroma of northwest
5	1056	Oxide/Sonik	Topless
6	921	Ukulele/Banal Projects	Jormuan Lava
7	824	Radix/Limited Edition	Rymdfunk
8	797	Dizzy/CNCD	Suuntaviivat
9	742	Brem/Bomb Squad	Get it
10	707	Groo/CNCD	Pop Huora
11	579	Andy/Banal Projects	Balthazar
12	462	Boheme/Bomb Squad	The Robot Kingdom
13	458	Sphinx/Fanatic	Holocaust
14	369	Yoga/United Artists	Chuynia
15	330	Dj. Roberto	Blowing House

32-kanavaiset moduulit

Sijoitus	Pisteet	Tekijä	Nimike
1	2999	Skaven	Catch that Goblin
2	1017	Rage	Guild of sounds
3	988	Lizardking	World of unicorns
4	968	Stargazer	Garage
5	886	Prism	Can you feel it
6	811	Beathawk	Breaking the sky
7	724	Yolk	Temple of sun
8	699	Purple Motion	Astraying Voyages
9	648	Zake	Kaapu-Pete Matkustaa
10	528	Pauli Rämö	Music for the forest
11	504	Yzi	Spinning
12	380	Turtle	Power Boogie
13	228	RSE	So.if.fix.x.
14	201	Pete	Sy-Stems

8	307	Vertex Twister	Bomb Ride
9	175	Marek Gibner	Insel
10	147	Zinx	Cityscape
11	134	Jan-Erik Tervo	The Choice
12	118	Shaq	AAA-Animation
13	93	Frank	NIH
14	11	Price and Tennessee	Atlantis

C64-demot

Sijoitus	Pisteet	Tekijä	Nimike
1	3874	Byterapers Inc.	Extremes
2	2227	Panic	Break Through II
3	2212	Beyond Force	7 Years
4	1132	Crest	It's coming
5	1012	Symptom C64 Section	Bizarre
6	647	Chaos C64 Division	Tribute to Albert Hofmann

C64-musiikki

Sijoitus	Pisteet	Tekijä	Nimike
1	2224	Zardax/Origo Dreamline	Martinism
2	2016	Thor/Extend	Kirta
3	1983	Dr.Voice/Panic	Compomusic
4	1479	AMJ/Side B	Sys 4096
5	996	Warlock/Panic	Compotune
6	790	Barracuda/Extend	Brainscanaloop

C64-grafiikka

Sijoitus	Pisteet	Tekijä	Nimike
1	2631	Dr. Dick/Byterapers inc.	Dragon
2	2628	Debris/Panic/Extacy	Compopicture
3	1636	Votka/Pullo	Animaali

Grafiikka

Sijoitus	Pisteet	Tekijä	Nimike
1	1769	Visualize/Jamm	Fiction
2	1457	Artifec/Complex	Mystery
3	1285	Jogi/Mellow Chips	Agony
4	1177	Visigoth/Pure Resistance	Valkyria
5	948	Kube/CNCD	Mustafa
6	880	Kal/Astroidea	Morphosis
7	802	Yoga/United Artists	An axe

8	702	IronMan	Phobic
9	664	Mazor/Paragon	Pain 2
10	639	Facet&Super Nao/Lemon.	Baby
11	616	Wolf/X-Trade	NO
12	428	Tyshdomolo/Abyss	Grandma
13	372	Zeb/Orange	Nut Fish
14	254	Neutesten/Zirkonium	Blend
15	201	Destop/CNCD	Wicked

PC 4k -introt

Sijoitus	Pisteet	Nimike
1	2100	Animate
2	1729	Heaven
3	1008	Crashtest
4	948	Chrome
5	836	Havoc
6	801	Speed
7	696	Compexity
8	608	Dragon
9	559	Bit
10	430	Loop01
11	366	Ahrum
12	340	Only for few bytes
13	337	Redrum
14	326	Strictly 4kb
15	324	Shine

PC 64k -introt

Sijoitus	Pisteet	Tekijä	Nimike
1	2750	Wild Light	Drift
2	1899	Coma	Stickman's World
3	1364	Complex	Bill G Force
4	1219	Jamm	Nation Zero
5	1112	Halcyon	Detour
6	1041	Valhalla	Believe
7	527	Mist	Alchymid
8	506	Halo	Reality Impact
9	471	Symptom	Camera
10	364	Abaddon	Pied
11	358	Epsilon	Dream
12	271	Hazard	Cocaholic
13	225	Anarchy	Tam
14	194	Woodpeckers from Mars	No Class
15	185	@	Byte me

PC-demot

Sijoitus	Pisteet	Tekijä	Nimike
1	3646	Noon	Stars: Wonders of the world
2	1482	Juice	Psychic link
3	1204	RealTech	DX Project
4	1039	Capacala	Zweilight Zone
5	916	Epical	Rebel Mind
6	896	Miracle	Higher Desire
7	799	Orange	Television
8	587	Dubius	Optimal Torque
9	541	Kosmic	Little Green Men
10	372	Japotek	Figthing for something
11	224	Masque	Mystery
12	175	tArzAn tuotanto	Syllabization
13	153	Black Rain	Overflow
14	143	Deus ex Machina	Fever
15	33	Simplicity	Elegant

Raytrace

Sijoitus	Pisteet	Tekijä	Nimike
1	2375	Diffusion	The Desktop
2	1487	Andy	Church Windows
3	1039	Tapsah/Absolute Xtacy	Flower
4	981	Dark Juha/Hirmu	Da End
5	976	Toalnkor/Realtech	Sunset in Vectorcity
6	866	Fish/Damane	Candle
7	737	Marek Gibney	Jesu
8	466	Spiff/Obsession Developm.	On
9	396	Daemon/Dawn	Interface
10	392	Minx/Fascination	Planscape
11	313	Willysoft	Room of runes
12	263	Serge	The Twilights
13	214	-	World
14	191	Havenlock/DKS	Grimreaper
15	147	Turo/Fascination	Kielo

1.55 Heinä- ja elokuun uusia Amiga-ohjelmistoja

Heinä- ja elokuun uusia Amiga-ohjelmistoja

Antti Vähä-Sipilä

Tämä lista ei pyri antamaan täydellistä kuvaa siitä, mitä kaikkea uutta Amigallesi on saatavissa. Tähän listaan on koottu comp.sys.amiga.announce-uutisryhmän ohjelmailmoitukset. Ohjelmista on annettu nimi, versio, lyhyt toimintakuvaus, laitteistovaatimukset, tekijän nimi ja päivämäärä, jolloin ilmoitus on julkaistu. Jos samasta ohjelmasta on julkaistu useita uusia versioita kuukauden sisällä, vain viimeisin on näkyvissä.

Ohjelmat saa helpoimmin Aminetistä (Internetissä sijaitseva Amiga-FTP-paikoista koostettu verkosto). Jos sinulla ei ole pääsyä Internetiin, voit katsella näitä paikallisista purkeista. Myös Sakun PD-palvelu on tulevaisuudessa varteenotettava vaihtoehto.

Laitteistovaatimuksissa KS ilmoittaa käyttöjärjestelmän minimiversion, MUI on Magic User Interface ja prosessori- ja muistilukemat ovat ohjelman ehdottomia minimejä eli esim. 1 Mt ei todennäköisesti toimi, jos koneessasi on vain yksi mega muistia.

Heinäkuu

Elokuu

1.56 Heinäkuun uusia Amiga-ohjelmistoja

	Nimi	Versio	Selitys, konevaatimukset, tekijä ja ← päivämäärä
XpkDisk	37.8c	Xpkdisk.device	korvaa trackdisk.device ja pakkaa sille syötetyn datan levyille. KS2.04. Ilmainen. Tekijä Olaf Seibert. (01.07.95)
Analay	1.11		Matemaattisten kaavojen ja funktioiden taitto sivulle WYSIWYGinä. KS2.04, 1,5 Mt RAM. Ilmainen. Tekijä Marc Necker. (01.07.95)
IsoIcons	1.0		Ikonieditointia valmiista IFF-palasisista. Ilmainen. Ilmainen. Tekijä David Wiles. (01.07.95)
HTML-Heaven	1.1b		HTML-dokumenttien tekoa helpottava ohjelmapaketti. KS2.04, 1 Mt RAM, 0,5 Mt levyä. Shareware. Tekijä Paul Kolenbrander. (01.07.95)
EazyBBS	2.21		Unix-tyylinen purkkisofta Amigalle. Osaa UUCP-siirrot. KS2.04. Shareware. Tekijä Andreas M. Kirchwitz. (01.07.95)
HZview	1.52b		Kiinalaisen GuoBiao-merkistön näyttöohjelma. KS2.04. Shareware. Tekijä Ji Ma. (01.07.95)
SmartCopy	1.4a		GUI:lla varustettu tiedostokopioija. KS2.0. Ilmainen. Tekijä Rask I. Lambersen. (01.07.95)
FGP	2.36		Autosport-lehden Fantasy Grand Prixin seuraamiseen tehty CLI-ohjelma. Ilmainen. Tekijä Simon Austin. (10.07.95)
Aminet CD	6		Gigatavu ohjelmia Amigalle. Uusin tiedosto huhtikuun 28. päiväältä; 0,5 Gt Aminet CD 5:tä uudempia ohjelmia, 0,5 Gt demoja. Saatavissa Fred Fishiltä USD 19.95 tai Stefan Ossowskilta DEM 25 (stefano@tch.hest.e.eunet.de). Myös muut Aminet CD:t saatavissa.

Arvostelu

toisaalla lehdessä. (10.07.95)

UMS RFC	0.10	Universal Message System pitää yllä postilaatikkoasi ja osaa käsitellä maileja ja newssejä UUCP:llä, SMTP:llä, NNTP:llä ja POP3:lla. KS2.04, UMS V11, AmiTCP 3.0 tai uudempi. Ilmainen. Tekijä Stefan Becker. (10.07.95)
Typeface	1.0	Amigan bitmap-fonttien editointiohjelma. KS2.04. Ilmainen. Tekijä David Kinder. (10.07.95)
KBTools	proto	Diagnoosiohjelmiston prototyypiversio. Todennäköisyys- ja muita päättelymenetelmiä, GUI, jolla ohjelmaa ohjataan. KS2.0, 2 Mt CHIP. Proto-versio on ilmainen. University of Salford. (10.07.95)
The Music Web 2nd		Laajennettava graafinen ympäristö, jossa voit luoda verkkoja MIDI-eventtejä manipuloivista elementeistä. KS2.04, 1 Mt. Shareware. Tekijä Peter J. Goodeve. (10.07.95)
InfraRexx	1.6a	Ohjelmalla voit kontrolloida infrapunaa ja ARexxiä käyttäen muita laitteita. KS2.04, tarvitsee ulkoista hardista. Ilmainen. Tekijä Leon Woestenberg. (10.07.95)
InfraJoy	4.0	
CyberShow	3.0	Grafiikkanäytin ja konvertoija, eritoten Cybergraphic-käyttäjille. Osaa mm. PhotoCD:n ja parikymmentä muuta formaattia. KS3.0, 4 Mt FAST, TrueColour-tiloja varten grafiikkakortti. Shareware. Helmut Hoffmann. (20.07.95)
PoolWatch	1.03	Mungwallin kaveriksi tarkkailemaan huonosti käyttäytyviä ohjelmia 3.0:n poolien käsittelyssä. KS3.0. Ilmainen/shareware. Tekijä Magne Oestlyngen, Ultima Thule Software. (20.07.95)
FastIFXModules	4.1	Image FX:lle lataus- ja tallennusmoduuleja 20:tä eri formaattia varten (kuten CyberShow 3.0:ssa). Shareware. Tekijä Helmut Hoffmann. (20.07.95)
BlitzBlank	2.60	Modulaarinen näytönsäästäjä. Useita eri moduuleja, mm. oma suosikkini ASwarm. KS2.0, MUI 2.3. Cardware (ilmainen). Tekijä Thomas Boerke. (20.07.95)
QuickText	2.0	Videontekstitysohjelma. Genlockin avulla signaaliin voi lisätä grafiikkaa, lopputekstejä ym. KS1.2, 1 Mt. Demo on ilmainen, muuten ohjelma on kaupallinen. Tekijä Todd Sprague, Tahoe Software. (20.07.95)
Phonebill	3.3b	Terminaaliohjelman lokitiedoston analysoija. Arvioi sen perusteella puhelinlaskusi. Osaa suuren määrän eri formaatteja (myös Term ja NComm). KS2.04. Shareware. Tekijä Raymond Penners. (20.07.95)
BBcpuclk	1.0	Muuttaa Commodoren A2386SX-laudan toimimaan muutamien

		CPU-päivitysten kanssa. Vaatimukset: A2386SX, CPU-päivitys. Ilmainen. Tekijä Remi Lenoir. (20.07.95)
sgmls	1.1.92	Analysoi SGML-dokumentin ja tulostaa sen Element Structure Information Setin. KS2.04. Ilmainen. Tekijä Kai Hofmann. (20.07.95)
PGP	2.6.2	PGP-kryptausohjelman Kanada/USA-versio. Euroopassa tulisi käyttää PGP 2.6.2i-versiota. KS2.0. Ilmainen yksityiskäyttöön. Philip Zimmermann/MIT, Robert Knop. (20.07.95)
Yak	2.0	Hiiri/ikkunointijärjestelmän apuohjelma, commodity. KS2.04. Ilmainen. Gael Marziou, Philippe Bastiani. (20.07.95)
Adobe Type Manager for Amiga version Beta3		Antaa mahdollisuuden käyttää PostScript-kirjasinta minkä tahansa käyttöjärjestelmää kirjasinten piirtämiseen käyttävän sovelluksen kanssa. KS2.04, 2 Mt. Ilmainen. Tekijä Gordon Fecyk (osia muilta tekijöiltä). (20.07.95)
MemMinister	1.2	Vapaan muistin näyttöohjelma kirjastoflushauksella ja snap-toiminnolla. KS2.0. Ilmainen. Tekijä Marcus Ohlstrom. (20.07.95)
Recall	3.0	Syntymäpäivä- ym. muistuttaja. Käynnistää ohjelmia ennalta määrättyinä kellonaikoina. KS2.04. Shareware. Tekijä Ketil Hunn. (20.07.95)
QuickFile	3.16	Tietokantaohjelmisto. KS2.04. Ilmainen/shareware. Tekijä Alan Wigginton. (20.07.95)
RoutePlanner	1.4	Matkansuunnitteluohjelmisto USA:n tieverkkoa varten. Perustuu RoadRouteen. KS2.04, MUI 2.2. 1,5 Mt. Shareware. Tekijä Chris Lawrence. (20.07.95)
DiskProtection	1.0	Kryptaa datan disketille IDEA-, DES- ja FEAL-algoritmeilla. Pyörii näkymättömästi taustalla. KS2.0. Shareware. Saatavissa vain USA:n ulkopuolelta. Tekijä Patrick Ohly. (20.07.95)
fMSX Amiga	0.5	MSX-emulaattori Amigalle. KS3.0, 68020, 1 Mt. Ilmainen. Tekijä Hans Guijt. (20.07.95)
ACE/gr (xmgr) for Amiga	2.0	Amiga-porttaus data- ja funktionpiirtotyökalusta X-työasemille. Mm. Fourier-muunnokset, 10 käyrää samaan kuvaan, tulostus PostScript- tai FrameMaker-formaatissa. 68020, MUI 2.2, 4 Mt RAM. Shareware. Tekijä Paul J. Turner, Amiga-porttaus Terje Pedersen. (21.07.95)
XAnim	8	X11-animaationnäyttöohjelman Amiga-portti. FLI/FLC, IFF, GIF, DL, AVI, Quicktime, MPEG ja muita. Myös audio. Vaatimukset: 68020, AGA tai grafiikkakortti. Ilmainen. Tekijä Mark Podlizec, porttaus Terje Pedersen. (21.07.95)

RO	1.04	Intuition-kontrolloitava tiedostonhallinta. Kopiointia, tuhoamista, tiedostojen näyttämistä. KS2.04, MUI 2.3. Sharewarea. Tekijä Oliver Rummeyer. (22.07.95)
Xfig	4.0	Xfig on piirto-ohjelma, jolla voi kätevästi piirtää erilaisia graafisia kuvioita ja tulostaa niitä mm. PostScript-, LaTeX- ja GIF-formaateissa. 68020, KS2.04 (testattu vain 3.0), MUI 2.2. Sharewarea. Useita tekijöitä, porttaus Terje Pedersen. (22.07.95)
UUxt	3.1	Uuen/dekooderi. Intuition, tiedostojen jako osiin, osien yhdistys uudelleen, arkiston purku dekodauksen yhteydessä. Sharewarea. Tekijä Asher Feldman. (24.07.95)
Xv	2.18	Amiga-porttaus Xv-kuvannäyttöohjelmasta. N. 20 eri formaattia. 68020, MUI 2.0, 6 Mt (24-bittisillä kuvilla enemmän). Ilmainen. Tekijä John Bradley, Amiga-porttaus Terje Pedersen. (24.07.95)
ALynx	1.29	Lynx-WWW-browserin Amigaversio. Tukee ulkoisia ohjelmia grafiikalle ja musiikille, pyörii CLI-ikkunassa tai omalla näytöllään. Tarvitsee AmiTCP 3.0:n tai paremman (tai vastaavan), KS2.04. Ilmainen. Useita tekijöitä, Amiga-porttaus Peter Marquardt. (24.07.95)
SqOpal	1.3	Kuvannäyttäjä OpalVision-grafiikkakortille. Vaatimukset: OpalVision-kortti. Sharewarea. Tekijä Steve Quartly. (26.07.95)
FantaSeas	Aug95	Photo-CD vedenalaisista kuvista, 300 kpl. Vaatimukse- na Photo-CD-kuvia lukeva CD-ROM-asema. Kaupallinen. Amiga Library Services (Fred Fish). (26.07.95)
Guide to Digital Video and Multimedia		Geoffrey Williamsin digitaalinen kirja digitaalisesta videosta ja multimedista. Kaupallinen. (26.07.95)
IMANDI Pro	1.0.560	Inventaari- ja laskutusohjelmisto. 2 Mt, kovalevy, 68020. Kaupallinen. Egal International. (28.07.95)

1.57 Elokuun uusia Amiga-ohjelmistoja

	Nimi	Versio	Selitys, konevaatimukset, tekijä ja ← päivämäärä
Aminet CD	7		Aminet CD:llä on yli gigatavu softaa Amigalle. Yli 650 Mt on uudempaa kuin CD 6:lla. Kaupallinen. Urban D. Mueller. (01.08.95)
Guidemaster	1.2		Korvaa AmigaGuiden ja Multiviewin. Osaa XPK-pakatut tiedostot. Pienempi kuin AG. KS1.3, AmigaGuide.library, sharewarea. Aric R Caley. (01.08.95)

CompilAIBB	1.1	Kokoelma moduuleja AIBB-benchmarkia varten. Tarvitsee AIBB 6.0:n tai uudemman. Ilmainen. Yann-Erick Proy. (02.08.95)
Image Engineer	2.0	Kuvienkäsittelyohjelma. Osaa 24-bittiset kuvat, AGA:n, ulkoisen kirjaston tukemana useita kuvaformaatteja, ditherointi- ja editointitoimintoja. Vaatimukset: 68020, KS2.04, 2 Mt RAM, reqtools- ja super-view.libraryt (eivät mukana). Ilmainen. Simon Edwards. (02.08.95)
date.library	33.158	Kirjasto erilaisiin päivämäärälaskuihin. Ilmainen. Kai Hofmann. (02.08.95)
Yak	2.03	Commodityjä: ikkunanaktivointia tms. Korjaus edelliseen versioon. KS2.04. Ilmainen. Gael Marziou ja Philippe Bastiani. (02.08.95)
AmiWin	2.0	Demoversio X11R6-X-ikkunointijärjestelmästä Amigalle. Sisältää X11-serverin, näyttöajureita ja ikkunanmanageri twm:n. Osaa Amigan peruspiireillä värit ja grafiikkakorteilla truecolourin (rekisteröity versio). 4 Mt kovalevyä, KS2.04, 4 Mt RAM, 68030, mieluiten kolminäppäiminen hiiri. Demoversio on ilmainen. Holger Kruse. (02.08.95)
Amiga E	3.2a	E-ohjelmointikielen kääntäjä. Ilmainen (sharewarea). Wouter van Oortmerssen. (02.08.95)
R3	n/a	Peli, jossa lennetään aluksella, ammutaan vihulaisia ja kerätään kamaa. Myös kaksinpeli. Sharewarea. Bruce Webster. (14.08.95)
GUICreator	1.2	Ohjelmalla voit luoda GUI:n (graafisen käyttöliittymän) ja ohjelma tekee siitä sorsakoodia. Tällä hetkellä vain C-kääntäjille, muita on tulossa. KS3.0. Sharewarea. Markus Hillenbrand. (14.08.95)
NetMail	1.0	Email-ohjelmisto. Osaa MIME:n. Toimii yhdessä SMTP- ja POP-clienttien kanssa, hallitsee UUCP:n. Osaa filtteröidä mailia. Vaatimukset: ZedRexx, AmiTCP, POP/ SMTP-client. Sharewarea. Riccardo Solmi. (14.08.95)
Fitter	2.11	Fitter kopioi tiedostoja esimerkiksi kovalevyltä korpuille ja pitää kirjaa siitä, missä tiedostosi ovat. KS2.0. Sharewarea. Joseph Thomas. (14.08.95)
FrozenFish	Aug95	CD, joka sisältää kaikki 1100 julkaistua Fish-levyä ja valittuja paloja FreshFishiltä. Kaupallinen. Amiga Library Services. (14.08.95)
Xfig	1.5	Amiga-porttaus X:n piirto-ohjelmasta, jolla voi piirtää viivoja, ympyröitä ja muita elementtejä ja tallettaa niitä useissa eri formaateissa (mm. LaTeX, PostScript). Vaatimukset 68020, KS3.0, MUI 2.2+. Sharewarea. Tekijät: monia, Amiga-porttaus Terje Peder-

suilla huikealta bonukselta.

Kuluttajalle digitaaliset lähetykset tulevat näkymään laajentuneena ohjelmavalikoimana ja uutena lisälaitteena television vierellä. Vanhat vastaanottimet nimittäin tarvitsevat rinnalleen dekooderin, jolla digitaaliset lähetykset näkyvät myös enovainaan vanhassa Salorassa. Toinen näkyvä uudistus on ehkä hieman parantunut kuvanlaatu, sillä MPEG-koodauksen ansiosta kuva on paljon kestävämpää virheiden ja häiriöiden suhteen. Koodauksessa kuvadata jaetaan datapaketteihin niin, etteivät bitit ole suoraan peräkkäisessä järjestyksessä. Tällöin mahdollinen tiedonsiirrossa tullut virhe voidaan vielä korjata, kun häiriö jakautuu pieninä pisteinä eri puolille ruutua.

HDTV:n kuoppaaminen on tuttu uutinen myös Yhdysvalloissa. HDTV:n sijaan puuhataan SDTV:tä, standard definition televisionia, jonka merkittävin piirre lisääntyneen ohjelmakapasiteetin lisäksi lienee se, että digitaalisuuden ansiosta ohjelman lähettäjä voi valita haluamansa kuvanlaadun ohjelman mukaan. Ajankohtaisohjelmat, uutiset ja muut ns. kertakäyttöohjelmat voitaisiin lähettää huonommalla kuvanlaadulla ja vastaavasti elokuvien ajaksi nostaa kuvanlaatu mahdollisimman hyväksi.

Kuluttajien ensin jo totuttua ajatukseen kirkkaasta ja hyvästä kuvanlaadusta amerikkalaisten järjestelmä tuntuu enemmän tai vähemmän petkutukselta, varsinkin kun SDTV:t perustuvat HDTV-tekniikkaan. Paremman kuvanlaadun sijaan ihmiset saavat vain enemmän ohjelmaa, aivan kuin entiset kanavat eivät jo riittäisi. Mutta mikäpä siinä on tavallinen ihminen sanomaan, kun viihde maailman jätit ovat sitä mieltä, että amerikkalaiset haluavat paremman kuvan sijaan enemmän kanavia. Ehkä heidän kannattaisi hetkeksi pysähtyä katselemaan omien kanaviensa kaoottista mainoskatkoviljelyä tai kuuntelemaan kaiken sanovaa Bruce Springsteeniä: "52 channels, but nothing on!"

Suomalaisena, ja näin ollen pyhänä sivustakatsojana, koko touhu tuntuu oudolta. Jo kolmen valtakunnallisen kanavan, PTV:nkin hakiessa jo valtakunnallista lähetyslupaa, ohjelmapäälliköiden ristiin tai päällekkäin asetetut hyvät ohjelmat tuntuvat välillä liialta, joten eikö mainostaaloista kilpaillevien yli 50 kanavan ohjelma riitä tavalliselle amerikkalaiselle? TV-yhtiöt tuottavat suunnattomat määrät ohjelmia, joita ei yhden eliniän aikana ehdi selata läpi, ja silti pitää saada lisää esityskapasiteettia useammille ohjelmille.

Valitettavasti määrä ei korvaa laatua, ei edes Yhdysvalloissa. Määrä kuitenkin takaa yhä jatkuvan dollarivirran tv-tuottajien kassaan. Muuten kiinnostamattomat tai huonolaatuiset ohjelmat sidotaan paketteihin varmojen hittien kanssa ja levittäjät pakotetaan ostamaan myös sellaista, mistä he eivät ole lainkaan kiinnostuneita.

Näyttääkseen muutaman hyvän ohjelman tai sarjan televisiokanava joutuu siis esittämään myös oman osansa roskaa. Roskalle on puolestaan vaikeampi löytää mainostajia, joten suosittujen ohjelmien aikana tulee enemmän mainoksia. Useammat tai pidemmät mainoskatkot taas ajavat katsojia vaihtamaan toisille kanaville, jolloin on taas yritettävä saada enemmän mainostajia. Useammat mainostajat taas haluavat päästä parhaiden ohjelmien tai parhaimman katseluajan väliin, ohjelmia joudutaan pätkimään yhä useammin ja yhä pidemmäksi aikaa - oravanpyörä kiihtyy yhä.

Digitaalisuus kuitenkin mahdollistaa laajentuneen kapasiteettinsa takia VideoOnDemand-tyyppiset järjestelmät tai kanavat, jotka lähettävät tietyn-

tyyppistä ohjelmaa tietäntyyppiselle erityisryhmälle. Yhdellä kanavalla voi pyöriä neljä viisi samanaikaista ohjelmaa, joita ei tarvitse välttämättä tehdä suurelle massalle, vaan mukaan voidaan ottaa pienempiä erityisryhmiä kiinnostavia ohjelmia. Viisi pienemmälle ryhmälle tarkoitettua ohjelmaa kerää ruutujen ääreen samanaikaisesti tarpeeksi ihmisiä, jotta mainostajat kiinnostuvat siitä yhtä paljon kuin muuten mitäänsanomattomasta, mutta hyviä katsojalukuja vetävästä saippuaopperasta.

Tähän mennessä kaapeli-, maksulliset ja paikalliset televisiokanavat ovat pystyneet tarjoamaan myös valtavirran ulkopuolista ohjelmaa. Satelliittien erikoiskanavat, kuten FilmNet, Music Television, Discovery Channel, CNN ja EuroSport löytävät omat ystävänsä päivittäin, vaikka keskittyvätkin loppujen lopuksi vain yhteen tai kahteen alaan. Digitaalisuuden myötä muillakin ohjelmatarjoajilla - ei ainoastaan miljoonia ihmisiä kattavilla satelliittikanavilla - on mahdollisuus lähettää ja tuottaa ohjelmaa, jonka tarkoituksena ei ole vain miellyttää mahdollisimman monta katsojaa.

Kaikki tulee kuitenkin olemaan televisiojohtajien käsissä. Vuosikymmenen kuluessa meilläkin voi olla rikas ja monipuolinen televisio-ohjelmatarjonta tai amerikkalainen mainoskaos, jossa kaikki kanavat on täsmälleen toistensa näköisiä.

Älypakkaukset kauppoihin?

Lauantain Helsingin Sanomien ilopilkku, Tiede-uutiset, esitteli 15.7. varsin positiivisen yllätyksen, josta saattaa tulevaisuudessa tulla varsinainen hitti. Pienessä jutussa käsiteltiin älypakkausta, jonka koodin kassakoneisto osaa lukea ilman, että pakkausta ensin nostetaan liukuhihnalle tai viedään lukulaserin ohitse.

Pakkauksen varsinainen juju piilee uudessa puolijohdemusteessa. Musteella painetut koodit käyttäytyvät magneettisessa kentässä kuten sähköiset liikkuvat johtimet ja lähettävät sähkömagneettista säteilyä, jonka kassakoneen vastaanotin rekisteröi. Ongelmana tosin ovat matalataajuiset magneettikentät, joiden tiedetään aiheuttavan terveystarpeita ja näin ollen ehkä muodostuvan kompastuskiveksi systeemin varsinaiselle toteuttamiselle. Vaikka olisihan se kieltämättä mukavaa, jos ostokset voisi viedä maksettavaksi niinkin yksinkertaisesti kuin ajamalla vain kärryn kassan ohitse.

Nähtäväksi vain jää, kuinka varmoja älypakkaukset olisivat. Kuinka helposti maitotölkin vaurioitunut koodi muuttaisi kassakoneen saamaa signaalia, ja kuinka paljon taas muut ympärillä olevat esineet häiritsisivät lukutoimintaa? Toisesta kaupasta ostetut, mutta kaupakassissa olleet tavarat saatettaisiin huonolla onnella joutua maksamaan uudestaan ja lukuvirheiden sattua mahdollisesti maksamaan jopa täysin olemattomasta.

Tällä hetkellä ja ainakin vielä muutamien vuosien ajan valtaapitävä EAN-viivakoodimenetelmä on luotettavampi ja turvallisempi kuin kokeiluasteella olevat älypakkaukset.

Microsoft ja IBM hyviin tuloksiin

IBM:n talousihmisillä on ollut menestyksekkäs vuosineljännes, tulosta on

tehty noin 1,7 miljardin dollarin edestä, myynti oli 17,5 miljardia dollaria. Samaten kannattavuus on parantunut kaksinkertaiseksi viime vuoden vastaavaan aikaan verrattuna. Hurjinta kasvua IBM teki myynnissään Aasian ja Tyynenmeren alueella, jossa myynnin kerrotaan nouseen jopa 30 prosenttia! Latinalaisessa Amerikassa kasvu oli n. 20 % ja Euroopassa 10 %.

Taloukasvun perusteella ihmiset edelleenkin luottavat IBM:ään. Vaikka Helsingin Sanomien Talous-sivujen artikkelista ei ilmennytkään eri osien vaikutusta hyvään tulokseen, on todennäköistä, että bonusta on tullut ainakin ohjelmistopuolelta. Kotitietokoneille suunnattu OS/2 Warp, Microsoftin Windowsin kilpakumppani, on todistanut monille käyttäjille omat hyvät ja myös huonot puolensa. Kovaa vääntöä edustaneet pöytämalliset ja kannettavat PowerPC-koneet ovat palauttaneet uskoa IBM:ään ja ajatukseen, että yritys, joka teki PS/1:n voi saada vielä hyvääkin aikaan.

Samalla kun IBM on tehnyt rahallisia menestyksiä, on Microsoftin osakekurssi noussut kaikkien aikojen korkeimpaan arvoonsa. Yhtiön ilmoitettua pitkään viivästyneen Windows 95:n siirtyneen tuotantoon positiivinen huokaus näkyi myös osakekursseissa. Odotus ja lievä pettymys Windows-aikataulujen venymisestä oli tehnyt jo hallaa Microsoftin nimelle ja "eläkää pelossa, kyllä me sen joskus valmiiksi saamme" -asenteelle.

Vuoden viimeisen neljänneksen tulos oli 386 miljoonaa dollaria, jossa oli kasvua pari prosenttia viime vuoden vastaavaan aikaan. Koko tilivuoden tulos oli 1,5 miljardia dollaria, ja myynti oli 5,9 miljardia dollaria.

Microsoft on myös päättänyt yhdistyä ja vaikuttaa pelkän softabisneksen ulkopuolella. Yhteistyösopimukset ja ristikkäin lisensoinnit Digitalin kanssa enteilevät iskusta niin IBM:n kuin muidenkin vyön alle. Digitalin laitteistot ja Microsoftin ohjelmistot, siinäkö Gatesin visio tulevaisuudesta?

Sekä IBM:llä että Microsoftilla tuntuu riittävän rahaa sijoitettavaksi keskinäiseen kamppailuun. IBM:n ostettua Lotuksen on selvää, että he suuntaavat entistä vahvemmin myös ohjelmistomarkkinoille, epäselväksi on vielä jäänyt, mihin heidän painopisteensä sijoittuu. Kilpailevatko he Microsoftin kanssa kotikäyttöjärjestelmien herruudesta, vai suuntaavatko he taas suurempien järjestelmien toteuttamiseen? Maailmaa seuranneet toivovatkin IBM:ltä nyt päätöksiä. Vaikka yhtiöllä olisikin varaa ja mahdollisuuksia kilpailla monilla eri aloilla kukkulan kuninkuudesta, jää nähtäväksi, onko se hyvä strategia, vai olisiko parempi sittenkin keskittyä vain muutamaan asiaan koko energialla.

Tarvitseeko Suomi tietoverkkoja ja tietotekniikkaa?

Helsingin Sanomien mielipidepalstalla heräteltiin Kimmo Elon (HS 24.7.) kirjoituksesta lähtien kysymystä, tarvitseeko Suomi tietoverkkoja ja onko koko Netti-utopia vain pelkkää unelmaa. Asiallista ja osittain varsin tarpeellista pohdintaa.

Muun muassa Petteri Järvinen (petteri@pjjoy.fi) ennätti vastaamaan ja kertomaan omia näkemyksiään. Lyhyessä mielipiteessään hän oli sitä mieltä, että tietoverkot ovat luonnollinen osa tulevaa yhteiskuntaa, aivan kuten esimerkiksi sanomalehdet tai televisio nyt. Tietoverkot on vain valjastettava oikealla tavalla käyttöömmme, eikä antaa verkon valjastaa meitä.

Vaikka tietoverkkojen osaltaan pelätään myös vähentävän niin sosiaalisia kontakteja kuin myös aitoja kokemuksia virtuaalisten matkailumahdollisuuksien ja nähtävyyksien vallatessa verkot, on vaakakupissa toisella puolella kuitenkin helpottunut ja monipuolisempi mahdollisuus kommunikoida suurten ihmisjoukkojen ja yksilöiden kanssa. Ne, jotka haluavat upota verkkoon ja emailin pariin koko iäkseen sulkeutuen ympäröivästä yhteiskunnasta, keksivät kyllä tavan eristäytyä ilman tietoverkkojakin. Kaikki eivät välttämättä pidä tavallisesta sosiaalisesta kanssakäymisestä, joten tietoverkot voivat olla heille sen korvike ja henkireikä muihin ihmisiin. Tietoverkoissa keskustellaan ilman ulkonäön tai puhevikojen rasittamaa fyysistä vaikutelmaa. Vaikka tietoverkot saattavat samalla kuristaa viimeisetkin aidot sosiaaliset tuttavuudet lähipiiristä, niin eikö se silti ole jotain, että henkilö harrastaa sosiaalista kanssakäymistä edes tietoverkoissa?

Toki on puhuttu myös tietoverkkojen kustannuksista - kaikesta siitä, mitä opiskelijat ovat pitäneet yhtenä perusoikeutenaan. Joku on saattanut päivitellä summia, joita korkeakoulut vuosittain upottavat Internetin ylläpitoon ja erilaisten laitteiden uusimiseen. Samalla on kuitenkin unohdettu, että ne markat ovat varmasti tuoneet myös jotain takaisin. Tietoverkkojen tarjoama vapaa ja ennen kaikkea esteetön tiedonvälitys on tarjonnut opiskelijoille mahdollisuuden vaihtaa niin kuulumisia, mielipiteitä kuin uutisiakin reaaliajassa ilman, että Suomi ja suomalaiset opiskelijat ovat joutuneet jäämään sen enempää taka-alalle kuin ketkään muutkaan. Tietoverkot ovat omalta osaltaan pitäneet Suomen vielä kiinni muussa maailmassa ja kehityksen syrjässä.

Kehitykselle olisi kuitenkin luotava selvä ja suora suunta, jota seurata. Mielikuvitukselliset, mutta epärealistiset suunnitelmat ja järjestelmät voi mieluummin jättää suunnittelematta kuin tuhлата aikaa ja varoja niihin. Tämän takia tietotekniikka- ja tietoverkkotietoutta pitäisi tavallisten ihmisten keskuudessa lisätä mitä suuremmissa määrin. Ihmisille pitäisi kertoa, mitä pystytään jo nykyään tekemään ja mitä ollaan suunnittelemassa. Kaikki tämä vain sen takia, että vasta kun suuri yleisö viimein tietää, mitä he haluavat, voivat insinöörit todella täyttää ne toiveet.

Sama järkiperiaate pitäisi myös kohdistaa hankintoihin ja koulusuunnitelmiin. Ei ole järkeä välttämättä hankkia kiinteää Internet-yhteyttä joka niemeen ja notkelmaan, ennen kuin itse tietokone on kansalaisille tuttu ja turvallinen juttu. 2000-luvun kynnyksellä luulisi näin jo olevan, mutta ehkäpä aktiivinen tietokoneharrastus ja pääkaupunkiseutulaisuus on onnistunut hämärtämään koko valtakuntaa kattavan kuvan.

Hyvän, jokseenkin pelottavan kuvan tähän kaikkeen antaa Pirkka-lehden numerossa 8/95 julkaistu Nuorten raati -artikkeli, joka oli kokoelma nuorten lyhyitä kirjoitelmia ja ajatuksia tietokoneista. Lähes jokainen kirjoitelma paria poikkeusta lukuunottamatta sisälsi vihaa ja pelkoa tulevaisuutta kohtaan. Joku nauroi maailman kehityksen suunnalle ja kaipasi 30-40-lukujen heinäpeltoromantiikkaan, ja toinen toivoi kaikkien tietojärjestelmien tuhoutuvan suuressa järjestelmävirheessä. Yhteistä näille kirjoituksille kuitenkin oli se, että ne yhtä kirjoitusta lukuunottamatta tulivat pääkaupunkiseudun ulkopuolelta. Savo, Pohjanmaa ja Lappi olivat parhaiten edustettuina.

Vaikka kriittinen suhtautuminen kehitykseen ja sen tuomaan hyvään tai huonoon elämänlaatuun onkin toivottavaa, nämä 14 kirjoitusta edustivat monin paikoin niin naivistista kuvaa tietotekniikasta, että hetkittäin nousi mieleen kysymys, millä näitä ihmisiä on oikein peloteltu. Eiväthän huonot

ATK-opettajat voi olla ainoa syy, joka saa ihmisen suhtautumaan niin kamoksuen tietokoneisiin, vai voivatko?

Olivatpa kirjoittajat sitten kokeneet pahoja koulujensa ATK-tunneilla tai artikkelin kokoaja piiskannut heistä pahimmatkin epätodelliset fobiat ulos, selvää on, että meillä on vielä paljon opittavaa. Se, mikä alan harrastajasta tuntuu itsestäänselvyydeltä, ei välttämättä ole sitä jollekin muulle. Partititio, formaatti ja synkronisoitu tiedonsiirto saattavat kuulostaa enemmän heprealta kuin suomelta, eikä tilannetta yhtään helpota, jos asioista tietävä henkilö katsoo simppelein kysymyksen tehnyttä kuin jälkeen jäänyttä.

Asenteiden on siis muututtava. Tyttö, joka kysyy jotain tietokoneisiin liittyvää, ei välttämättä ole kiusallaan tunkeutumassa poikien reviirille, eikä se vieruskaveri, joka ei ymmärrä, mitä eroa on MS-DOSilla ja Windowsilla ole välttämättä se suurin idiotti sitten viime vuosisadan.

Tietokoneet, tietoverkot ja monet muut laitteet, joissa on vilkkuvia valoja ja hassuja ääniä ovat kivoja asioita eivätkä pimeyden pahoja mörköjä. Mitään hyvää ei kuitenkaan saavuteta, jos osa tulevaisuuden toivoista kasvaa tietoteknisessä unholassa ja katsoo kieron niitä, joilla on hallussa ATK-tunnilla muukin kuin kumilenkin ampuminen pisimmälle tai rivoimman kuvan piirtäminen ruudulle.

Insinöörit ja suunnittelijat ovat tehneet laitteista helppoja käyttää. Oikein asennettu ja konfiguroitu laite on helppo käyttää, kunhan sen ääreen vain uskaltaa astua. Meidän, jotka jo tunnemme alan ja olemme sinut koneidemme kanssa, tehtävänä on muovata asenteita uuteen suuntaan ja näyttää, että ruudun takana on olemassa aivan toinen maailma - vieläpä hyvä sellainen.

Kun joku seuraavan kerran pyytää teitä selittämään tiedoston avaamisen uudesta, älkää hermostuko. Jos haluatte, että meitä, tietotekniikan taitajia, ymmärretään, on ensimmäinen askel siinä, että me itse ymmärrämme muita. Asenteiden muutos ja uudistuminen lähtee pienistä asioista. Ehkäpä jo muutaman vuoden kulutta tietokonefriikki ei enää olekaan niin negatiivisesti latautunut sana kuin nykyään.

Muuttuva mediamaailma

Mediatoiminta muuttaa muotoaan ja keskittyy yhä. Heinäkuun lopulla ABC ja Walt Disney yhdistyivät suureksi viestintäkokonaisuudeksi ja nyt Time Warner ja Ted Turnerin viestintäyhtiö, jonka tunnetuin tuote lienee kaikkialla maailmassa näkyvä CNN-uutiskanava, suunnittelevat samaa. Myyntitulokseltaan lähes 78 miljardiin markkaan yltävä yhteisyritys hakisi vertaisiaan ympäri maailman - käytännössä Time Warner-Ted Turner Broadcasting Company olisi maailman suurin viestintäyritys.

Suurien velkojen ja elokuvien lisäksi Time Warner on tullut tunnetuksi Full Service Network-kokeilustaan, jonka Video-On-Demand toimintaa on pyöritetty Yhdysvaltojen Orlandossa. Mallikuvat ja videot nin kotiostoksista kuin elokuvien ja uutisten reaaliaikaisista tilaamisesta kotipääteelle ovat vaikuttavia, mutta yhtä vaikuttavia ovat myös kuvat järjestelmien ylläpitolaitoksista, joissa on hyllymetreittäin jättimäisiä massamuisteja ja Silicon Graphicsin tehotietokoneita.

Suomessa vastaavaa järjestelmää kokeillaan mm. HPY:n avulla muutamassa kotitaloudessa, kun Orlandossa on kokeilussa mukana tiettävästi tuhansia kotitalouksia. Kokeilua ja ennen kaikkea rohkeutta ryhtyä siihen, ei kuitenkaan kannata väheksyä. Suomi on tietoliikenteen hyväksikäytössä ja kehittämisesä yksi kärkimaita. Internet on otettu kotoisessa Suomessa jopa niin omaksi asiaksi, että monet yhteydet ovat tiuhaan tahtiin tukossa ylinnökkaiden nettailijoiden syöksyessä maailmalle. ATM-verkot ja ISDN-yhteydet tavoittavat yhä useamman yrityksen ja oppilaitoksen, eikä välttämättä mene enää kauankaan, kun kotitalouksien tietoliikenne hoidetaan ISDN-liitännän kautta.

Siinä, missä ulkomaiden viestintämaailmaa on ruokittu erityisillä spesiaalikoulutuksen saaneilla insinööriellä jo muutamia vuosia, Suomikin on viimein saanut oman linjansa. Espoo-Vantaan Teknillisessä Ammattikorkeakoulussa sai tänä vuonna alkunsa ensimmäinen viestintätekniikan insinöörien koulutusohjelma, jolla kirjoittajakin on oppilaana mukana. Näiltä osin Sakukin tulee siis seuraamaan alan kehitystä ja mahdollisuuksien mukaan kertomaan uutiset tuoreena.

Katsokaa ja ihmetelkää, mitä tulevaisuus tuo tullessaan. Video-On-Demand-järjestelmät ja Silicon Graphicsin tuottamat silmiä hivelevät valikkografiikat eivät ehkä sittenkään ole niin kaukana kuin luulemme. Muutamien vuosien uusi nousukausi ja positiivinen ajattelu tulevaisuuteen saavat ehkä viestintäyhtiöt tarttumaan tilaisuuteen ja luomaan meillekin oman, suomalaisen VOD-järjestelmän.

Toisaalta Video-On-Demand voi kuolla paikallisesti omaan toteutukseensa. Erilaisista palveluista perittävät korkeat hinnat, laitteistokustannukset ja ehkäpä osittain jälkeenjäävät tekniset toteutukset voivat huonoimmassa tapauksessa ajaa asiakkaat pois järjestelmistä ja saada aikaan miljardien markkojen konkurssit. Aivan kuten Internet välillä puuroutuu, olisi luonnollista odottaa, että VOD-verkossa puuroutumista tapahtuisi enemmänkin. Vaikkakin mahdollinen joustavan tietoliikennetekniikka olisikin olemassa, pääsemme ikuiseen kustannuskysymykseen. Kenellä on varaa asentaa niin suuria järjestelmiä?

Video On Demand on kuitenkin monella tapaa kutkuttava ajatus. Katselijalle se tuo videovuokraamon, uutistoimiston, ostoskeskuksen ja pelihalliin kotipääätteelle ja palvelujen tarjoajalle se tarjoaa ennennäkemättömän tavan rahastaa asiakkailta kaikesta mahdollisesta. Mieleen herää kuitenkin kysymys uudesta luokkataistelusta, joka nousee medioiden ulkpuolelle jäävien ja uusista medioista nauttivien välille. Tuleeko järjestelmistä vain rikkaan keskiluokan huvi vai saadaanko laitteistot todellakin niin edullisiksi, että ne leviävät käytännössä kaikkialle?

Tämän vuosikymmenen loppupuolen suuret miljardikysymykset käydäänkin viestinnän uusia muotoja etsiessä. Internet, Video-On-Demand, World Wide Web, ATM, ISDN ja monet muut termit tulevat tutuiksi sanoiksi, ennen kuin osa niistä tulee häviämään syvään unohdukseen. Miljardikakulle löytyy monia jakajia ja jokainen niistä haluaisi olla se ensimmäisen, isoimman palan ottaja. Mielenkiintoseksi nähtäväksi jää, kuka on se 2000-luvun viestintälähdön voittaja. Syrjäyttääkö Microsoft Internetin, lyövätkö satelliittilinkit itsensä läpi tai tuleeko kaikki vielä heittämään yhtä suurta häränpyllyä?

Jos haluatte rikastua, tehkää se viestinnällä. Erilaiset mediat ovat aloja, jotka eivät koskaan häviä - ne vain muuttavat muotoaan ja jalostuvat ehkäpä

rikkaammiksi ympäristöiksi. Ihmisillä tulee aina olemaan tarve viestiä keskenään, tapahtui se sitten GSM:llä, Internetin tai savumerkkien välityksellä. Kiihtyvä tekninen kehitys ja elämäntahti, sekä viestittämisen määrän kasvu johtaa yksioikoisesti uusien ja tehokkaampien menetelmien kehitystarpeeseen. Tarpeeseen, jonka tyydyttämiseksi tarvitaan osaamista myös Suomesta.

1.59 Elämänohjeita köyhälle

Elämänohjeita köyhälle

Petri Keckman

(Kuten kaikissa mielipideartikkeleissa, tässäkin kirjoittajan kanta ei välttämättä vastaa lehden ja yhdistyksen kantaa, toim. huom.)

Tietokoneharrastukseen kuluu paljon rahaa. Elämässä pitää ihmisen myös syödä ja asua jossain. Tästä aiheutuu joskus ongelmia, varsinkin kun asumme yhteiskunnassa, jossa palkkatyötä ei riitä kaikille tavallisille pulliaisille. Ja jos riittää, niin se on sitten ahertamista niska limassa, koska korkeiden palkkakustannusten ja ihmisten heikon ostovoiman takia yritykset eivät pärjää, elleivät ne ota työntekijöistään kaikkea irti.

Mitä tulee tapahtumaan yhteiskunnassa, jossa robotit tuottavat hyödykkeitä ja kulutustarvikkeita ja tietokoneet ja verkot hoitavat byrokratian ja muun tietojenkäpistelyn? Tuottavuus on korkea, mutta kenelläkään ei ole varaa kuluttaa, koska palkkatyötä ei ole tarjolla. Raha on aikoinaan kai keksitty helpottamaan tavaran vaihtoa. Tällä hetkellä tuntuu kuin raha toimisi lähinnä siten, että sen puute estää ihmisiä tekemästä sitä mitä he haluavat ja mistä he unelmoivat. Ihmislajin vuosimiljoonainen kehitys on johtanut tilanteeseen, jossa ihminen on eläinlaji, jonka on hankalaa elää ilman säännöllistä kuukausipalkkaa. Vai onko?

Vielä emme elä yhteiskunnassa, jossa tietokoneet katsottaisiin elämälle niin välttämättömiksi, että niihin saisi rahaa sosiaalihuollosta. Korkeasta verotuksesta huolimatta rahaa ei riitä sellaiseen. Kuitenkin tilanne on sellainen, että jos köyhälle antaa satasen, niin köyhä sijoittaa sen välittömästi takaisin kiertoon käymällä ruokakaupassa ostamassa sieltä maatalouden ylituotannossa tuotettuja tarvikkeita. Eikö tähän yhteiskunnallisesti ensiarvoisen tärkeään työhön eli kuluttamiseen ja ruokakaupan hyvinvointiin voisi surutta painattaa vaikka kuinka paljon sibeliuksia? Seuraisiko siitä inflaatio, niin kuin Saksassa vuosisatamme alkupuolella? Näin väitetään, mutta itse en ole niin varma siitä, että makrotalouden lainalaisuudet olisivat enää samanlaiset kuin siihen aikaan, kun tuotanto oli heikkoa.

Poliitikot ja massa huutavat tällä hetkellä kurkku suorana: "Työtä! Työtä! Työtä kansalle!" Mitä se sellainen työ on? Käykääpä katsomassa vaikka Itäkeskuksessamme Pohjoismaiden suurimmassa kauppakeskuksessa. Katsokaa ympärillenne, kierrelkää kauppoissa ja miettikää, onko tämä kaikki materiaalin krääsä ihmiselle todellakin niin tärkeää, että sen eteen kannattaa raataa kahdeksasta neljään...

Nyt otsikon aiheeseen hieman käytännönläheisemmin. Kuinka siis elää tässä yhteiskunnassa, jos ei halua olla mukana tuottamassa mitä tahansa mistä saa palkkaa ja valitsee työttömyyden. Ensiksi kannattaa hakea kunnalta asuntoa. Niitä ei riitä kaikille, mutta jos menee ensin esim. alivuokralaiseksi niin hikiseen kämppään, että kunnan on pakko antaa (lakisääteisesti) parempi asunto, niin se voi onnistua. Itse elin kaksi vuotta yhdeksän neliön vinttialivuokrahuvoneessa. Kun ensimmäisen kerran hain sosiaalitoimistosta rahaa, virkailija kehotti minua hankkiutumaan mielenterveystoimiston puoleen. Tämä tosin oli vuonna -89, jolloin ei ollut vielä lamaa ja katsottiin, että ihmisen mielenterveydellisten ongelmien pahin aiheuttaja on ns. syrjäytyminen.

Haa! Psykologin kanssa juttelemaan, ajattelin riemastuneena ja riensin oitis aikaa varaamaan. Kun psykologititi sai selville, että asun yhdeksän neliön asunnossa, kysyi hän, haluaisinko muuttaa ns. tukiasuntoon, joka tuolloin oli vielä soluasunto. Soluasunnossa ei tarvinnut kauan asua huomataksseen, kuinka paljon sitä kaipaa omaa rauhaa asumiseen. Siispä mielenterveystoimiston lääkäriltä pyytämään lausuntoa, josta ilmenee, että soluasunnon rauhattomuus on uhka mielenterveydelleni. Sen lausunnon avulla sain kunnalta vuokratuksien viikossa. Nyt asun onnellisesti luonnonkauniilla alueella. Asumistuki ja sosiaalitoimisto kattavat vuokran, ja muuhun elämiseen jää peruspäiväraha.

Katson työttömyydestäni huolimatta olevani etuoikeutettu tässä yhteiskunnassa. Olen aikoinani kyllä tehnyt töitä sen verran, että olen saanut hankittua välttämättömimmät kulutustavarat. Olen vain opiskellut aina yliopistoa myöten (tosin keskeytyneesti) sellaiselle alalle, jolla on niin suuri kilpailu, että töihin pääsevät ne itsekeskeiset egoistiset ja narsistiset ihmiset, jotka osaavat hekumoida kyvyillään työnantajalle. Itse suhtaudun ATK-alaan kunnioittavan nöyrästi, ja tuntuu kuin en koskaan tulisikaan hallitsemaan siitä mitään.

Siispä ennen sosiaalipummiksi heittäytymistä kannattaa kyllä opiskella ja käydä koulua kiltisti, varsinkin jos on nuori ja asuu jotenkuten siedettävien vanhempiensa luona (jotka eivät liikaa häiritse sinun elämääsi). Tämä yhteiskunta pitää kuitenkin mieluummin paremmin huolta koulutetusta syrjäytyneestä kuin perinteisestä ns. "laitapuolen kulkijasta", joka elää monella tapaa itsetuhoavaa elämäntapaa.

Rahaa on helppo kuluttaa vaikka kuinka paljon, jos sitä on. Tämän tietävät kaikki. Mutta yllättävän vähälläkin pärjää, jos ei ota harrastukseen esim. kaiken maailman turhien herkkujen syömistä ja tupakanpolttoa. Itselläni olivat nämä harrastukset, mutta rahapulasta oli se hyöty, että ne karsiutuivat pois. Kun ostaa perusraaka-aineita, on ruoanlaitto sen verran vaivalloista, ettei sitä tule tehtyä muulloin kuin on todella nälkä, ja saa lisäaineetonta terveellistä sapuskaa.

Itse asiassa olen huomannut, että rahapulasta on hyötyä! Siksi sijoitan peruspäivärahani heti sen tultua johonkin hyödylliseen, josta minulle on iloa pitkäksi aikaa ja jätän loppukuukaudeksi vähemmän käyttövaroja turhiin humputuksiin. Ostin vuosi sitten Amiga 1200 -tietokoneeni saadessani ansiosidonnaista päivärahaa. (Tosin päivärahani oli niin pieni, että olisin ollut oikeutettu saamaan sosiaalitoimistosta silloinkin rahaa.) Myöhemmin olen ostanut modeemin ja kovalevyn.

Siirtyessämme pikkuhiljaa sellaiseen yhteiskuntaan, jossa turhat työt ovat karsiutuneet pois, koska ihmisten ei hengissä säilyäkseen tarvitse tehdä

mitään turhuuksia tuottavaa työtä, kannattaa kirjoitella Sakuun. Huolimatta tietoteknisestä aihealueestaan Saku on mitä humaanisin ja idealistisin julkaisu! Ihmiset tekevät ja lukevat sitä tekemisen ilosta, eivät siksi, että saisivat maksettua asunto- tai autovelkaansa.

1.60 3,5 IDE-kiintolevy Amiga 1200:aan

3,5" IDE-kiintolevy Amiga 1200:aan

Kimmo Toro

Kaikki alkoi siitä, kun eräänä päivänä kaverini luona käydessäni huomasin, kuinka paljon tilaa oli vapaana hänen kiintolevyllään: yli gigatavu. Ahne kiilto syytti silmiini kuullessani, kuinka paljon hän oli maksanut 1,27 gigan kiintolevystään. Kaverini kone on PC, eli kiintolevykin oli luonnollisesti 3,5" levy. Epäilin hiukan, josko levy mahtuisi omaan koneeseeni, joka on Amiga 1200. Kaverini vakuutti, että levy on todella ohut ja että kyllä se mahtuu. Niinpä päätin siis ostaa samanlaisen vanhan 120 Mt:n levyni tilalle.

Heti aluksi otin selvää, mitä kaapeleita tulisin tarvitsemaan kiintolevyn kiinnisaamiseksi koneeseeni. Al200:ssahan on valmiina liitin ja ohjain 2,5" IDE-levylle. 2,5" levy eroaa 3,5" levystä siten, että siinä on neljä johtoa enemmän liitääntäkaapelissa, koska se ottaa tarvitsemansa sähkön sitä kautta. 3,5" levyssä on erillinen virtajohto. Tarvitsisin siis nauhakaapelin, jonka toinen pää liitetään Amigan emolevyn 2,5" IDE-liittimeen ja toinen pää 3,5" kiintolevyn liittimeen. Lisäksi tarvitsin virtajohdon, jossa on kolme liitintä: yksi levyasemaa ja yksi kiintolevyä varten sekä yksi Amigan emolevyssä olevaa virtaliitintä varten. Man & Man Co myy molemmat kaapelit sisältävää pakettia 90 mk:lla.

Sitten vain kauppaan ostamaan kiintolevy ja johdot. Nähtyäni kiintolevyn huomasin, ettei se ollut niin pieni kuin kaverini sanoista olisi voinut päätellä. Tästä seuraisi vaikeuksia myöhemmin. Man & Man Co:n myyjä neuvoi, että kannattaa ottaa koneen emolevyä peittävä metallikuori kokonaan pois, jotta levy mahtuu sisään. Lisäksi hän näytti, miten johdot tulevat kiinni.

Kotona otin varmuuskopion vanhasta kiintolevystäni. Levykepulan takia pakasin ensin kaikki tiedostot LZX:llä. Varmuuskopion tehtyäni sammutin virrat ja revin kaikki kaapelit irti koneesta. Avasin koneen ja otin vanhan kiintolevyn pois. Yritin ensiksi asettaa uutta kiintolevyä vanhan paikalle, mutta eihän se tietenkään siihen mahtunut. Kaivoin esiin peltisakset ja aloin leikellä peltiä. Tunnin ähellyksen ja sovittamisen jälkeen uskoin viimein, ettei levy tosiaankaan mene sisään, ellei peltiä ota kokonaan pois. Jätin kuitenkin sisäisen levyaseman alle sen kokoisen palan peltiä, että asema pysyisi paremmin paikallaan. Laitoin kiintolevyn raa'asti suoraan piirien päälle peitettyäni ensiksi sen alapuolen pahvilla ja teipillä.

Siinä vaiheessa aloin miettiä, miten johdot tulisi kiinnittää, sillä en tietenkään muistanut mitään, mitä Man & Man Co:n myyjä oli selittänyt. Koikeilin ensin laittaa levyn samoin päin kuin vanha kiintolevy oli ollut, mutta virtajohto ei riittänyt sisäiseen levyasemaan asti, joten käänsin kiintolevyn toisin päin. Nyt johdot riittivät hyvin, ja päätin kokeilla,

olivatko ne varmasti oikein. Eivät olleet, sillä kone ei edes käynnistynyt. Vähän aikaa käänneltyäni johtoja ja kokeiltuani sain ne vihdoin oikein päin. Sitten vain kone kiinni ja menoksi.

Tyrmistykseni oli suuri, kun kone ei taaskaan käynnistynyt, vaikka johdot olivat varmasti oikein päin. Taas kone auki. Huomasin, että koneen kuori painoi kiintolevyä siten, että se painui aika kovaa piirejä vasten. Päätin laittaa kiintolevyn parempaan asentoon, jotta kuori menisi helpommin kiinni. Lopulta löysin hyvän asennon, ja laitoin vielä kiintolevyn kaapelin kulkemaan levyn alta saadakseni tilan mahdollisimman hyvin käytettyä. Taas ruuvaamaan koneen ruuveja kiinni. Eikä kone käynnistynyt vielääkään!

Tässä vaiheessa aloin hermostua, olinhan väsännyt jo neljä tuntia ja hermoni olivat kireällä. Ruuvasin kaikkia ruuveja hiukan ulos ja kokeilin uudelleen. Nyt kone toimi, mutta kuori oli ikävän näköinen. Loppujen lopuksi paras ratkaisu oli se, että laitoin vain neljä ruuvia kiinni. Kuori ei pullota ja pysyy hyvin kiinni, ja kiintolevy toimii.

Kiintolevyyn tottuneena käynnistän koneen harvoin levykkeeltä. Se tuntuu niin kovin hitaalta, mutta nyt olin pakotettu tekemään sen. Workbench käyntiin ja HDToolbox esiin. Alustettuani levyn aloin purkaa varmuuskopiotani sinne. Tämä onnistuikin hyvin, mutta tiedostot olivat silti vielä pakattuja LZX:llä. Aloin hamuilla LZX:ää, mutta olin pakkausvimmassani pakannut myös sen kaikkien muiden C-hakemiston käskyjen mukana. Ohjelma olisi ollut minulla myös disketillä, mutta olin käyttänyt tämän kyseisen levykkeen varmuuskopiolevykkeeksi. Olisin toki saanut ohjelman seuraavana päivänä kaveriltani, mutta kun olin urakan aloittanut ja viisi tuntia sen parissa äheltänyt, en voinut jättää sitä kesken. Kello oli kolme yöllä, joten kaverilla käynti ei siihen aikaan tullut kyseeseen. Onneksi löysin eräältä levykkeeltä vanhan terminaaliohjelman, soitin ainoaan purkkiin, jonka numeron muistin ulkoa ja sain sieltä imuroitua LZX:n. Vähän ajan päästä oli varmuuskopiot purettu ja kiintolevy käyttökunnossa. Kunnan päivätyön tehtyäni oli mukava mennä nukkumaan.

1.61 Perusvirtanen trendikkäästi webbiin

Perusvirtanen trendikkäästi webbiin

Mikko Virtanen

Kaikkihan sitä käyttävät - naapurin tietokonevelho, firman mikrotukihenkilön täystyöllistäjäisukki, Bill "Multtimeedia" Gates, Marillion-yhtyeen kosketinsoittaja, sadomasokismin harrastaja, ympäristöministeri... Lista on loputon. Niin, kaikkihan sitä käyttävät, paitsi minä, trendejä vastustavan vähemmistön epävirallinen puolijumala.

WWW-myönteinen propaganda on tässä vaiheessa kuitenkin päässyt jo niin pitkälle, että minunkin aivonystyräni on aivopesty siinä määrin, että päätin eräänä sateisena kesäpäivänä alittaa riman oikein kunnolla ja koettaa ihan käytännössä niin kutsuttua lainelautailua Amigani ja World Wide Web -palvelimien avulla.

Ensimmäinen mieleen juolahtanut ajatus oli tietysti, löytyykö Amigalle edes

kunnollista WWW-selaajaa. Seuraavaksi mieleen juolahti melko sumeasti joskus kuultu nimike "AMosaic", joten suuntasin Aminetiin. Ja kas! AMosaic 1.2 löytyi, jopa monena eri versiona. Oli AmiTCP:tä, DNetiä, AS225:tä ja ties mitä tukevia versioita. Pettämätön vaistonni käski ottamaan AmiTCP-version ja samaan laskuun vielä AmiTCP:n demoversion.

Kotona AmiTCP-pakettiin tutustuttuani huomasin, ettei mokoman mukana tullut minkäänlaista dokumentointia. Eihän sellainen nyt sovi! Aloittelija tarvitsee ohjeet. AmiTCP:n tekijäsetien mukaan moiset saa ohjelman kaupallisen version mukana, ja minähän en sikaa rupea ihan säkissä ostamaan. Siitä vain sormi suussa miettimään uutta ratkaisua päästä surffaamaan.

Jossain vaiheessa eräs tietokoneaivo hihkaisi tittelin "MultiLink" ja kertoi, mitä sillä voi tehdä. Kuulosti varsin lupaavalta, mukana kun tuli jopa dokumentointi. Niinpä hölkkäsin taas Aminetiin ja kalastin MLinkin itselleni.

MLink osoittautui varsin näppäräksi AmiTCP/AS225-emulaattoriksi, jonka avulla kykenen ajelemaan lähes kaikkia (liioittelenko?) AmiTCP/AS225-ohjelmia, myös AMosaicia. Ikään kuin bonuksena en tarvitse edes kallista SLIP/PPP-yhteyttä Internetiin, vaan UNIX-tunnukseni riittää.

MLinkin asennus oli helppoa: seuraamalla mukana tulevaa AmigaGuide-ohjeistoa en onnistunut mokaamaan edes UNIX-päässä tapahtunutta C-kielisten sorsien kääntämistä. Pistäkää paremmaksi.

Tässä vaiheessa kaikki oli AMosaicin konfigurointia lukuunottamatta valmista. Virtasen kovalevyllä oli jo ennestään AMosaicin vaatima MUI (Magic User Interface), joten sen kanssa ei tarvinnut sählätä sen ihmeemmin. Tein MUI:n avulla AMosaicille oman julkisen ikkunan, vaihdoin kelvollisen näytötilan päälle ja pisteeksi i:n päälle heitin vielä suosikkikirjasinlajini AMosaicin käyttöön. Suu vaahdoten ja kädet täristen siirryin koeajoon.

Termiksellä yhteys Internet-mestaan, poistuminen termiksestä, ajetaan MLink, odotellaan jonkinlaista Ready/OK-signaalia ja lopuksi ajetaan AMosaic, ja kas! Siinä se on: trendikkyyksien trendikkyys, muotitietoisten ihmisten päivittäinen puheenaihe, tiedon valtatie! No onpas ihmeellistä ja öh, melko rumaa. Ehkäpä olisi aika ostaa monitaajuusmonitori vanhan CM8833:n tilalle ja alkaa nauttia Ihmisten Resoluutioista. 640x256 ei ole hauska edes overscannattuna. Ruutu täyttyy tavarasta varsin nopeasti ja pikselit ovat isoja. Yh.

AMosaic viskasi minut oletusarvona omalle kotisivulleen, josta löysinkin AMosaicin uunituoreen 2.0 prerelease-version, varsin hyödykkään FAQin sekä muutaman AMosaic-apuohjelman imuroitavaksi.

Seuraavaksi vaihdoin URL-osoitteeksi jostain löytämäni WWW-hakupaikan osoitteen, <http://www.yahoo.com:n>. Sieltä löysin tieni mm. Tori Amos -fanisivuille, X-Files-aiheisia tekstejä lukemaan ja nappasinpa itselleni muutamia bassotabulatuurikitkin, musisoivaa sorttia kun olen.

Nyt kun olen kokenut Webin ihmeet, täytyy myöntää että "surffaus" kuvaa WWW:n käyttöä aika hyvin - joskus on erinomaiset laineet ja kusti polkee kiitettävästi, mutta yleensä laineita ei ole nimeksikään eikä kusti todellakaan polje, kusti jonottaa. Toisin sanoen netti alkaa olla toivottoman tukossa, kun KAIKKI haluavat päästä surffaamaan.

Suurin osa netin käytöstä kuluukin jonotteluun, varsinkin jos käytössä on toisella mantereella sijaitseva palvelin. Kannattaakin varata tarpeellinen määrä oheisviihdykkeitä ja rutosti kärsivällisyyttä surffisessiodien ajaksi - niitä tarvitaan! Onneksi Amigassa on toimiva moniajo...

Tiedon valtatie - ensi vuoden Tiedon Mannerheimintie tai ehkäpä Tiedon neljän ruuhka?

PS. KS 1.3-relikteille (sivistyssanakirja käteen!) ei näillä näkymin ole ainuttakaan WWW-selainta tarjolla. Olisiko päivityksen paikka? Onhan tosin olemassa merkkipohjainen Lynx...

Virtasen surffausvarusteet

Kone: A4000/030, KS3.0 ja 28.800 bps modeemi.

Ohjelma	Mistä	Vaatimukset
AMosaic 2.0pre1	AMosaicin kotisivut	KS 3.0, MUI
MLink 1.32	aminet/comm/net/mlink132.lha	KS 2.1
MUI 2.3	aminet/util/libs/mui23usr.lha	KS 2.0
Term 4.4	aminet/comm/term/term-*.lha	KS 2.0
(AMosaic 1.2	aminet/comm/net/Mosaic1.2NoNet.lha	KS 2.0, MUI)

Kalat löytyvät myös Kevyt Linjasta, puh. (90) 343 2373 ja (90) 343 3193.

1.62 OctaMED Professional v6.0

OctaMED Professional v6.0

Marko Vuorentausta

Teijo Kinnunen on julkaissut uuden version musiikkieditoristaan (ks. OctaMED v5.0, Saku #8). Protrackerin tappaja on saanut paljon uusia toimintoja ja näyttää hienommalta kuin koskaan. Kosmeettinen puoli tuntuu olevan siis kunnossa, ja niin alkaa ohjelmallinenkin puoli olla. Eipä juuri enää keksi, mitä OctaMEDiin pitäisi lisätä, sen sijaan joitakin toimintoja voisi jopa poistaa.

Yleistä

Kuten sanottu, OctaMED näyttää nyt hienolta. Nappien sijoittelu on onnistunut, eikä lopputulos näytä enää niin amatöörimäiseltä kuin edellisessä versiossa, jossa kokeiltiin ensimmäisen kerran uutta käyttöliittymää eli hylättiin piiretyt grafiikat. Ulkonäköön vaikuttaa myös se, että kaikki mahdollinen on nyt ikkunoitu. Se on todella hyvä asia, koska OctaMED alkaa olla jo sitä suuruusluokkaa, että se vie aika reilusti muistia. Eli jos muisti tekee tiukkaa, niin suljetaan kaikki mahdollinen ruudulta pois ja

jätetään vaikka pelkkä editori auki. Mihin niitä nappeja edes tarvitaan, kun kaikki mahdollinen hoituu näppäimistölyhenteillä? Jos johonkin toimintoon ei löydy oikotietä, sen voi nyt itse tehdä, kuten myös vanhoja vaihdella.

Näppäimistölyhente-editori on vain yksi OctaMEDin uusista ominaisuuksista. Ohjelman ulkonäköä voi muuttaa myös vaihtamalla kirjasinta, ruudun resoluutiota tai värejä. OctaMED käyttää kolmea eri kirjasinta, joten sen saa näyttämään todella mielenkiintoiseltakin... Tietenkin kaikkien ikkunoiden ja nappuloiden koot muuttuvat kirjasimen koon mukaan. Suurimmat lisäykset liittyvät lähinnä ääniin. OctaMED pystyy nyt käyttämään 16-bittisiä ääniä, stereosampleja ja tietenkin edelleen IFF- ja Raw-ääniä, joita voi tallentaa ja ladata useassa formaatissa (MAUD, AIFF, WAVE, Raw, IFF).

Kun Teijo vihdoinkin viimein sai Tracker-tallennuksen toimimaan kunnolla, niin nyt se on jätetty kokonaan pois. (Tietenkin OctaMED yhä tukee tracker-moduuleja.) Tilalle on tullut kaksi uutta toimintoa, mahdollisuus tallentaa moduulit ajettavina tiedostoina ja MIDI-kappaleet Standard MIDI File -tiedostoina. Valitettavasti MIDI-kappaleet voi tallentaa vain tyyppissä 0, mutta lataus onnistuu molemmissa (1 ja 0). Manuaalin mukaan täydellistä käännöstä ei voi kuitenkaan varmasti luvata, mutta kyllä se tuntui ainakin minulla toimivan hyvin.

Näillä lisäyksillä ei varmaankaan monelle käyttäjälle ole paljon merkitystä, mutta ehdottomasti upeimmalla lisäyksellä varmasti on: blokkeihin voi nyt lisätä komentosivuja. Se tarkoittaa, että eri komentoja voi asettaa päällekkäin eri sivuille. Kommentosivuja voi olla joka blokille asetettuna 32767, tosin yleensä kaksikin riittää. Toiminto on erittäin käytännöllinen esim. arpeggion käytössä. Pitää myös muistaa, että komentosivu vie yhtä paljon muistia kuin kokonainen blokki. Ihan mielenkiinnosta asetin kerran eräälle blokille tuhat sivua. Jäljellä olleesta vajaan megasta jäi jäljelle n. 50 kiloa, ja kun tuhosiin turhat sivut, muisti vapautui vasta sulkemalla OctaMED. Tilapäinen häiriö vai bugi? Jotenkin tuota muistia "katoaa" (muutenkin kuin äänen latauksen yhteydessä) oudoissa paikoissa. Jos se todella on vain tilapäinen vika tai kääntäjän bugi, miksi minä saan aina ne versiot?

Parannuksia

Parhaat parannukset löytyvät sample-editorista. Nopeus on nyt parempi kuin edellisessä versiossa, mutta ei vielä kukaan sitä luokkaa mitä se oli esim. v4.0:ssa. Myös samplerin koodi on hiukan parantunut. Ultra-hidas monitorointi-ikkuna on poissa, ja sen korvaa näytön alareunaan avattava erillinen ruutu. Nyt se tukee myös stereosampleria. Varsinaisia toimintoikkunoita on myös paranneltu, lähinnä ulkonäöltä, mutta joihinkin on lisätty varsin käyttökelpoisia toimintoja, esim. sointueditorin sisäänrakennetut soinnut. Ed Wilesiä lainatakseni, se on nyt räplääjän paratiisi. Loop-toimintoja varten on tehty kokonaan erillinen uusi valikko. Nyt loop-luvut voi esim. "snapshotata", eli loopin voi palauttaa entiselleen, jos uuteen tulokseen ei ole tyytyväinen.

Synthsample-editori ei sitä vastoin ole kokenut paljon muutoksia. Ainoa mainittava uudistus on se, että ns. ohjelmalista on saanut myös oman ikkunan. Sen kätevyystä voidaan olla montaakin mieltä...

Myös aikansa elänyt nuottieditori on nyt tilapäisesti poissa. Sen pitäisi palata seuraavaan versioon täysin uudelleen kirjoitettuna.

Ruusuja

OctaMED ei ole ikinä ollut helppo käyttää, eikä siitä voi millään tehdä helppokäyttöistä, vaan sen sijaan se on erittäin näppärä käyttää. (Vrt. esim. Protracker.) Teijon kirjoitusvirhe on nyt korjattu, eikä OctaMEDistä poistuminen enää kaada konetta. Myös useita muita ei-niin-näkyviä bugeja on poistettu.

Risuja

Jotkin ikkunat ovat kasvaneet ylisuuriksi. Transpoinointi-ikkuna esimerkiksi on aina tiellä, pani sen mihin kohtaan ruutua hyvänsä. Myös editointi-ikkuna jää sen alle, joten ikinä ei voi olla varma mitä tekee. Ns. online-help vaatisi myös kehittelyä. Varsinkin levykekäytössä on turruttavaa, kun aina täytyy ladata valtavan kokoinen tekstitiedosto saadakseen selville jonkin pienen toiminnon. Ei kai olisi vaikeaa kehitellä ihan oikea online-help, joka lataisi aina vain tarvittavan osan tekstiä. OctaMEDiin alkaa tätä meinoa kasautua myös hiukan turhia toimintoja; Annotation-toimintoa on nyt laajennettu siten, että siihen voi ladata yhden tekstirivin lisäksi erillisen tekstin.

Jo MEDin ajoilta peräisin olevaa Programmable keys -toimintoakaan en ole ikinä ymmärtänyt. Tällaisia asioita poistamalla voisi lyhentää jo muutenkin paisunutta ohjelmaa ja jättää muistia itse asiaan eli musiikille. Jo Protrackerereissa ollutta reaaliaikaisuutta esim. samplejen editoinnissa jäi kai paamaan.

Penneille vastinetta

OctaMED v6.0 maksaa 38 punttaa. Se ei ole paljon, jos haluaa parhaan mahdollisen musiikkieditorin. Lisäksi se on joka pennin arvoinen. Ohjelman mukana saa lisäksi (melko vaatimattoman) manuaalin, jolla pääsee alkuun, jos ei ole aiemmin tutustunut OctaMEDiin. Mukana on myös kymmenen sivullista ARexx-komentoja...

OctaMED on hyvä, Teijo Kinnunen on nero ja totuttuun tapaan demobiisit ovat surkeita, mutta kyllä tähän kannattaa rahansa sijoittaa.

OctaMED Professional v6.0

Nopeus:	9 1/2
Manuaali:	8
Ominaisuudet:	9 1/2
Ulkonäkö:	10-
Käyttäjäystävällisyys:	9+
Hinta/laatu-suhde:	10
Arvosana:	9 1/2

1.63 CEI A4066 Ethernet Plus -kortti

CEI A4066 Ethernet Plus -kortti

Robert A. Green

Käännös: Antti Vähä-Sipilä

Arvostelussa on täällä kertaa Zorro II/III Ethernet-kortti, joka tukee 10Base-T:tä, AUI:tä ja ThinNetiä. Kortin mukana toimitetaan SANA II -yhteensopiva ajuri. Kortin valmistaja on Creative Equipment International (yhteystiedot arvostelun lopussa).

Kortin testaukseen käytettiin Amiga 3000T:tä (25 MHz:n 68040-prosessori, 2 Mt CHIP- ja 8 Mt FAST-muistia, KS 2.04) ja AmiTCP 4.0:n demoversiota. Kortti toimitetaan ThinNet-tehdasasetuksilla ja paikallisverkkoni on sellainen, joten kortin asennus käsitti vain kotelon aukaisun ja kortin painamisen vapaaseen Zorro-väylään.

A4066 vaikuttaa kaiken kaikkiaan hyvin selkeältä tuotteelta. Koko projektissa Ethernet-kortti oli yksinkertaisin asia; kortti koneeseen, virrat päälle, ajurin asennus ja homma oli siinä. AmiTCP toimi moitteettomasti kortin kanssa heti alusta lähtien. Amigani on TCP/IP-verkossa kahden MS-DOS- ja kahden Linux-koneen kanssa ja yhden jompaa kumpaa edelläolevista käyttävän koneen kanssa. Amigallani ei ollut vaikeuksia kommunikoida minkään koneen kanssa.

Tähän saakka olen käyttänyt A4066:ta vain Telnetiin ja FTP:hen, mutta koska kaikki tuntuu toimivan hienosti, luulen sen toimivan minkä tahansa SANA II -verkkosoftan kanssa. Ajan myös Parnetiä samanaikaisesti, ja verkot toimivat hyvin yhdessä. Kortin toimintaa voi testata käytännössä, koska se palvelee myös purkkini Telnet-yhteyksissä osoitteessa bbs.mxi.com.

Kortin dokumentaatio on vain viisisivuinen lehtinen, joten se on hyvin niukka. Todellisuudessa enempää ei juuri tarvitakaan - verkkokortin toimintakuntoon saaminen on hyvin helppoa. Varsinaisen ohjelmiston toiminta onkin sitten aivan eri asia, mutta se ei liity itse korttiin mitenkään.

Pidän Ethernetin nopeudesta (10 Mt/s on nopeaa), eikä sillä tunnu olevan vaikutusta koneeni nopeuteen, toisin kuin AmiTCP:llä. Ainoa asia, josta en kortissa pidä, on sen hinta. Se on tosin samalla tasolla muiden Zorro-Ethernet-korttien kanssa (Hydra, Ariadne), joten se lienee kysynnän ja tarjonnan laki. Toisaalta, PC:lle vastaavia kortteja saa vajaalla 200 markalla, mutta jokin hinta Amigasta on ilmeisesti maksettava.

En ole juurikaan käyttänyt muita Amigan Ethernet-kortteja, mutta lukemani perusteella A4066 ei juurikaan eroa Ariadnesta ja Hydrasta. A4066:lla on 64 kilotavun puskuri, Ariadnella 32 kilotavun. A4066 toimitetaan ainoastaan laitteistoajurien kanssa, mutta Ariadnen mukana tulee myös Envoy (Amigojen välinen verkotusohjelmisto). Minulla ei ollut Envoylle käyttöä, koska en yhdistänyt Amigaani muuhun Amigaan. Bugeja ei A4066:sta testissä löytynyt. Kortille annetaan valmistajan vuoden takuu suunnittelu- ja valmistusvikoja varten.

Kaiken kaikkiaan kortti täyttää lupauksensa, ja voin suositella sitä kaikille, joiden täytyy liittää Amigansa Ethernet-paikallisverkkoon. Kortin hinta USA:ssa ilman postikuluja on noin USD 300.

Kortin valmistaja:

Nimi: Creative Equipment International
Osoite: 5555 W. Flagler St.
Miami, FL 33134
USA

Puhelin: +1-305-266-2800

(Tämä artikkeli ilmestyi alunperin Internetin uutisryhmässä comp.sys.amiga.reviews. Se on käännetty, muokattu ja julkaistu alkuperäisen kirjoittajan luvalla uutisryhmän sääntöjen mukaisesti. (C) 1995 Robert A. Green <mooncrow@aloha.com>)

1.64 Directory Opus 5 Release 1.0

Directory Opus 5 Release 1.0

Veli-Matti Vuorensyrjä

Directory Opuksen versio 5 on kokolailla uudelleen ohjelmoitu. Tietyissä mielessä, nimessään olevasta "5":stä huolimatta, se on versio 1.0. Sen toimintafilosofia on aivan erilainen kuin aikaisempien versioiden, jos kohta sen voi järjestellä aika paljon samannäköiseksi kuin vanhemmat Opuukset. Mukana on jopa ladattavaksi valmis Directory Opus 4 -ympäristö ja DiskMaster-tyyppinen ympäristö, mutta omimmillaan uusi Opus on toimiessaan Workbenchin rinnalla eräänlaisessa pseudo-WB-tilassa.

Directory Opus 5 on toteutettu siten, että kun sitä käytetään pseudo-WB-tilassa, ruudulla näkyvät tavalliseen tapaan levykkeiden ja kovalevyn ikonit, mutta kun niitä näpäyttää, avautuukin tavallisesta poikkeava ikkuna. Näissä tiedostoikkunoissa tiedostot ja hakemistot näkyvät tekstimuodossa (joskin ne saa haluttaessa näkymään myös ikoneina), ja niitä voi ikkunassa kelata ylhäältä alas tai päinvastoin. Jokainen tiedostoikkuna toimii omana prosessinaan, eli uusi Opus hyödyntää Amigan käyttöjärjestelmän moniajtoa. Ikkunan yläosassa on työkalupalkki, jonka toimintaikoneilla voi kohdistaa tiedostoihin toimenpiteitä, kuten siirtää tai tuhota niitä. Myös kuvien katselu ja äänitiedostojen kuuntelu onnistuu omista painikkeistaan ja/tai kätevästi kaksoisnäpäyttämällä tiedostoa. Samalla tavalla onnistuu puhtaiden tekstitiedostojen luku. Toimintopainikkeita voi tarvittaessa lisätä itse työkalupalkkiin.

Työkalut pakissa

Kaikki tärkeimmät toiminnot on koottu ikkunan yläosaan työkalupalkkiin, josta ne ovat näppärästi käytettävissä. Näistä pienoiskoneista joidenkin tarkoitus on helposti pääteltävissä: Makedir-toimintoa kuvaa lipaston veto-

laatikko, Delete-toimintoa taas roskakorin kuva ja Show-toimintoa silmä, mutta monen ikonin tehtävä on vaikea päätellä. Tämä on kylläkin ymmärrettävää, koska ikonit ovat melko pienikokoisia, minkä takia niistä ei ole aina saatu tehtyä tarpeeksi selkeitä. Ne oppii kyllä muistamaan.

Painikkeet

Tiedostoikkunassa on kolme painiketta, joita hiirellä näpäyttämällä saa pulpahtamaan näkyviin monia toimintoja sisältävän valikon.

Kuva: Tiedostoikkunoita

Ensimmäisestä, komentovalikon painikkeesta saadaan näkyviin valikko, jonka toiminnot pitkälti vastaavat komentoriviltä annettuja käyttöjärjestelmän komentoja. Esimerkiksi tiedostojen kopiointi hakemistosta toiseen tai levykkeeltä kiintolevylle on paljon helpompaa Directory Opuksen avulla. Myös tiedostojen poisto tai niiden nimeäminen uudelleen käy helposti. Edellä mainitut toimenpiteet tehdään siten, että hiirellä valitaan haluttu tiedosto ja valikosta toiminto Opuksen suoritettavaksi.

Toisesta, laitevalikon painikkeesta esiin tulee valikko, jossa on hakemistoissa liikkumista helpottavia toimintoja, kuten edelliseen hakemistoon vievä Parent Directory ja hakemiston juuritasolle vievä Root Directory. Laitteet ja Assign-komennolla järjestelmään liitetyt hakemistot saa tiedostoikkunaan näkyviin Device List -toiminnolla. Cache List -toiminto taas tuo näkyviin hakemistopuskuriin kertyneet hakemistopolut. Aina kun hakemistossa liikutaan, ne jäävät puskuriin ja niihin pääsee uudelleen tämän toiminnon avulla helposti. Viimeksi käytetyt hakemistopolut näkyvät myös tämän valikon alalaidassa, josta ne ovat nopeasti valittavissa. Viimeisenä on Re-read Directory, joka lukee uudestaan käsillä olevan hakemiston.

Kolmas painike on tilavalikon painike, jonka toiminnoilla voidaan kopioidessa valita lähde ja kohde. Tätä varten on luonnollisesti hiirellä avattava lähde- ja kohdeikkunat. Ikkuna on myös lukittavissa jompaankumpaan tilaan. Lock Position -toiminto estää ikkunan sulkemisen, siirtämisen ja koon muuttamisen. Iconify-toiminto pienentää ikkunan ikoniksi, joka hiiren kaksoisnäpäytyksellä avautuu takaisin entiseen kokoonsa.

Tiedostoikkunan valintaan lähde- tai kohdeikkunaksi on myös oikotie. Valinnat voi tehdä myös hiiren ja näppäimistön avulla: näpäyttämällä ikkunan info-laatikkoa se muuttuu lähdeikkunaksi. Sama tehtynä samanaikaisesti Shift-näppäintä painaen muuttaa ikkunan kohdeikkunaksi, Control-näppäintä painaen ikkunan tila muuttuu lukituksi ja Alt-näppäimen kanssa taas kaikki eri tilat menevät pois päältä. Tämä hiiren ja näppäimistön yhteiskäyttö on varsin hyvä oivallus: kun oikotiet menevät selkäyttimeen, on ohjelman käyttö helpompaa ja nopeampaa.

Info-laatikko sijaitsee komentovalikon painikkeen vasemmalla puolella, toimintoikoneiden yläpuolella. Siinä näkyvät hakemistojen määrä, valitut hakemistot, tiedostojen määrä, valitut tiedostot ja hakemiston tiedostojen yhteenlaskettu koko.

Ulkoisten ohjelmien käynnistys

Ulkoiset ohjelmat käynnistetään näpäyttämällä kahdesti erityisiä ikoneita, joita muodostetaan Program Groups -toiminnolla. Kun halutaan tehdä uusi ohjelmaryhmä, valitaan vain em. toiminto, annetaan ryhmälle nimi ja raahataan halutut ohjelmat hiirellä ikkunaan. Directory Opus muodostaa automaattisesti linkit, joiden avulla se tietää, missä ohjelmat hakemistopuussa oikeasti sijaitsevat. Ohjelmat käynnistetään niiden ikonissa olevan informaation avulla.

Mielestäni tämä ei ole paras mahdollinen tapa, koska tässäkin joutuu näpytteleeseen ikoneita aika lailla samaan tapaan kuin WB:stäkin käynnistettäessä. Parempi tapa olisi ollut, jos ulkoiset ohjelmat voisi käynnistää omasta valikosta. Nykyiset ominaisuudet eivät tarjoa siihen kunnon mahdollisuutta, koska valikoista käynnistettävien ohjelmien pinon (stack) kokoa ei voi säätää, eikä suurille ohjelmille aina riitä neljän kilotavun vakio-pino. Ladattavissa on myös samantapainen Button Bank kuin Opuksen edellisessä versiossa oli, mutta sieltäkään käynnistettävien ohjelmien pinon kokoa ei voi säätää. Tämä on selvä puute, joka toivottavasti korjataan tulevissa versioissa.

Joitakin valikkotoimintoja

Directory Opus 5 on näppärä, kun halutaan kopioida tiedostoja levyltä toiselle tai hakemistosta toiseen. Tarkoitukseen voi käyttää toimintoikonia, jolloin ensin valitaan hiirellä kopioitava tiedosto ja sitten näpäytetään kopiointi-ikonia. Hiirellä voidaan myös tarttua tiedostoon/hakemistoon ja raahata se toisessa ikkunassa näkyvään hakemistoon. Kun on hiirellä näpäyttänyt lähde- ja kohdelevyä, saa auenneet ikkunat mukavasti yhtäsuurina näytölle. Tile-toiminnolla voidaan helposti asettaa avatut ikkunat päällekkäin tai vierekkäin. Samassa valikossa oleva Cascade taas asettaa kaikki näytöllä olevat ikkunat päällekkäin yhtäsuurina mutta hiukan liittämättä siten, että ikkunoiden sulku- tai syvyyspainikkeet näkyvät.

Ohjelmassa ovat valmiina myös LHA-pakkausohjelman komennot. LHA-päätteiset pakatut tiedostot voi purkaa tarttumalla hiirellä pakattuun tiedostoon ja raahaamalla se kohdehakemistoon tai valitsemalla valikosta Extract. Valitun tiedoston tai hakemiston voi myös pakata ja paketin sisältöä katsella. Valikkoihin voi myös itse asentaa haluamiensa ohjelmien toimintoja, esim. LZX-ohjelman purku- ja pakkaustoiminnot on helppo asettaa, kun katsoo mallia valmiiksi asetetuista LHA-komennoista. Sinne voi myös asettaa suositun DMS-levypakkaajan komennot ja muita pienehköjä ohjelmia. Rajoituksena on ohjelman vaatiman pinomuistin koko, joka ei saisi olla suurempi kuin neljä kilotavua.

Käyttö näyttökorttien kanssa

En voinut testata Opuksen toimintaa minkään näyttökortin kanssa, koska en sellaista omista, mutta ohjelman mukana seurannut ohjetiedosto kertoi ongelmista eräiden näyttökorttien kanssa, jotka eivät samaisen tiedoston mukaan ole täysin yhteensopivia Amigan käyttöjärjestelmän kanssa. Useimpien näyttökorttien kanssa ei kuitenkaan pitäisi ilmetä ongelmia.

Käytettävyys

Ohjelman käytettävyys on hyvä ja epäilemättä vielä parempi AGA-koneissa kunnan monitorilla tai käytettäessä flicker fixeriä. Terävemmän ja värinättömän grafiikan ansiosta saa ruudulle näkymään enemmän ja isompia ikkunoita ja siten kerralla enemmän tietoa. Suuri määrä ikkunoita näytöllä aiheuttaa luonnollisesti tahmausta, mutta siihenkin auttaa tehokkaampi kone ja/tai näyttökortti. Mieluinen yllätys oli tämän viitosversion huomattavasti pienentynyt koko, joka on nyt n. 218 kt. Opus 5 tukee Amigan lokalisaatiota, eli on mahdollista tehdä ohjelmasta suomenkielinen, jos on käytössä käyttäjärjestelmän versio 2.1 tai uudempi. Ohjelman tekijä antaa halukkaille kääntäjille neuvoja, joten sopii vain toivoa, että joku suomalaisista käyttäjistä haluaisi kääntää Opuksen omalle kielellemme.

Asennus

Directory Opuksen asennus on helppoa Commodoren Installer-ohjelmalla. Opus voidaan asentaa toimimaan usealla eri tavalla: käynnistymään konetta käynnistettäessä, ikoniksi, vain ikonista tarvittaessa tai siten, että Opus korvaa Workbenchin. Jos valitsee viimeksi mainitun vaihtoehdon, konetta käynnistettäessä Workbench ei lataudu, vaan sen sijaan ladataan Directory Opus. Tämä tapahtuu siten, että asennusvaiheessa LoadWB-käskyn tilalle sijoitetaan uusi komento. Vanha käsky säilyy, mutta sen nimi muutetaan. Konetta käynnistettäessä on mahdollista saada Workbench latautumaan pitämällä Shift-näppäintä pohjassa. Esimerkiksi ToolsDaemon-PD-ohjelmalle Workbenchin puute aiheutti ongelmia. Ohjelma valitti, ettei löydä Workbench-ikkunaa, muttei sentään jumittanut konetta.

Ohjeet

Directory Opuksen ohjekirja on englanninkielinen, 174-sivuinen ja kierreselkäinen. Se on hieman vaatimattomampi kuin nelosversion mappityylinen manuaali mutta toisaalta kätevästi pieni, ja luettava kohta pysyy hyvin auki. Opuksessa on lisäksi hypertekstin avulla toteutettu sähköinen ohjekirja, joka aukeaa Help-näppäintä painamalla.

Bugeja, onko niitä?

Kyllä, ohjelmassa on joitakin bugeja. Edellä mainittujen ulkopuolisten ohjelmien käynnistysongelmien lisäksi monet Opuksen muokkausohjelmat myös aiheuttavat toisinaan gurun vierailun. Onneksi tätä tapahtuu vain harvoin, eikä sitä voi pitää kovin suurena puutteena, sillä itse ohjelma tuntuu toimivan varsin vakaasti - vakaammin kuin aiemmat Opukset. Monet toiminnot tuntuvat myös saaneen lisää nopeutta. (Tämä havainto on kylläkin saatu ilman "mutu"-menetelmällä ilman mitään tarkempia nopeustestejä.)

Directory Opusta kokeiltiin Amiga B2000 -koneessa, jossa oli AmigaOS v2.04, 1 Mt CHIP-muistia, 4 Mt FAST-muistia, SupraTurbo 28 ja GVP:n SCSI-II-ohjain varustettuna Quantumin 540 Mt:n kovalevyllä.

Saatavuus

Englanti: Monista tietokonetarvikkeita ja ohjelmia myyvistä liikkeistä, esim. Emerald Creative Technology, Rapid House, 54 Wandle Bank, London SW19 1DW, United Kingdom. Puhelin: 990-44-181-715-8866. Faksi: 990-44-181-715-8877. Hinta: £ 49,95 (n. 350 mk).

Ne, joilla on vanhempi rekisteröity versio tai CU Amiga Magazine -lehden helmikuun numeron mukana tullut versio, voivat tilata Directory Opus 5:n päivitysversion ohjelman valmistajalta hintaan £ 29,99 (n. 206 mk) osoitteesta GPSoftware, P.O. Box 570, Ashgrove, Qld, Australia 4060. Internet: zzgerry@mailbox.uq.oz.au. Tai: Wizard Developments, PO Box 490, Dartford, Kent, DA1 4U8, United Kingdom. Puhelin/faksi: 990-44-322-272-908.

Suomi: Westcom Data ei ainakaan vielä ilmoituksensa mukaan pysty ohjelmaa toimittamaan ohjelman edustus- ja jakeluasioissa tapahtuneiden muutosten takia.

1.65 SwitchHitter - PC-näppäimistö Amigaan

SwitchHitter - PC-näppäimistö Amigaan

John Scott Freeland

Käännös: Antti Vähä-Sipilä

SwitchHitterin avulla IBM AT -yhteensopiva näppäimistö voidaan liittää Amiga 2000/2500/3000/4000:een ja CD32:een. Helppo ratkaisu löytyy todennäköisesti myös Amiga 500/1000:een. Laite siis tarvitsee näppäimistöportin Amigassa. Paketissa ei ole minkäänlaista ohjelmistoa, kaikki toteutetaan täysin kovopohjaisesti. Näppäimistöadapterin testaukseen käytettiin kaikkia siihen soveltuvia koneita eli myös CD32:ta.

Asennus on sikamaisen helppoa. Amigasta virrat pois, vanha näppäimistö mäkeen ja uusi tilalle. Adapterissa on DIP-kytkimiä asetuksia varten, mutta tehdasasetuksilla pääsee alkuun.

Töissäni olen pakotettu käyttämään PC-kloonina. Viimeisin pöydälleni ilmestynyt outous on Microsoftin Natural-näppäimistö. Se on niin kutsutusti "ergonominen", eli näppäimistön vasen ja oikea puoli on taivutettu toisistaan noin 10 asteen kulmaan ja numeronäppäimistöä on muotoiltu paremmin sormille sopivaksi. Olen itse asiassa alkanut pitää tästä näppäimistöstä. Se on helpottanut esimerkiksi kymmensormijärjestelmäni harjoittelua ja on sitä paitsi makean näköinen! Halusin samanlaisen Amigaani, joten aloin metsästä Amiga 4000:eeni sopivaa adapteria.

Etsintäni aikana lähetin sähköpostia Dana Petersille, joka kehitteli uutta laitetta näppäimistöjen liittämiseen. Halusin tuen Natural-näppäimistön "Windows"-näppäimille, jotka oli sijoitettu suurin piirtein Amiga-näppäimiä vastaavaan kohtaan. Dana otti asian omakseen ja suunnitteli adapterin varta vasten Natural-näppäimistölle. Kun prototyyppi oli valmis, olin iloinen

huomatessani, että hyvin tehdyn Natural-tuen lisäksi näppäimistöadapterissa oli muitakin ominaisuuksia:

- Sticky-näppäimet. Nämä "tahmanappulat" on tarkoitettu henkilöille, jotka joutuvat omasta halustaan tai olosuhteiden pakosta kirjoittamaan vain yhdellä kädellä. Sticky-moodin saa päälle Scroll Lock -näppäimestä. Kahden sekunnin painalluksen jälkeen Scroll Lock -valo välähtää ja sticky-moodi on päällä. Nyt minkä tahansa erikoisnäppäimen (Ctrl, Shift, Amiga, Alt) painaminen jättää sen automaattisesti "pohjaan", jolloin Scroll Lock -ledi jää palamaan. Seuraava näppäinpainallus modifioidaan tämän erikoisnäppäimen mukaan - esimerkiksi shiftin painaminen muuttaa seuraavan painetun kirjaimen isoksi. Sticky-moodi loppuu ensimmäisen kirjaimen painamisen jälkeen, jotta kirjoittamista voi jatkaa normaalisti. Moodista pääsee pois myös Scroll Lockilla.

- Näppäimistöhiiri. Amigallahan hiiren pointterin ohjailu onnistuu näppäimistöltä. Nyt painamalla Num Lockia näppäimistön numeronäppäimet 8, 2, 4 ja 6 ohjaavat hiiren kohdistinta. Sticky-moodin avulla hiiren nappeja voi myös lukita pohjaan.

- Normaalin näppäimistön omistajille neljällä DIP-kytkimellä voidaan valita useita vaihtoehtoisia näppäimistölayouteja. Seuraavat näppäimet on sidottu tekemään jotakin hyödyllistä:

AT/101:	Amiga:
-----	-----
PrtScr/SysRq	Help
Delete	Del
Insert	Alt-g
Pause/Break	Ei käytössä
Home	Shift-vasen nuoli
End	Shift-oikea nuoli
Page Up	Shift-nuoli alas (Ilmeisesti ylös, suom. huom.)
Page Down	(Ilmeisesti tämä on tuettu myös, suom. huom.)

Natural:	Amiga:
-----	-----
Left Windows	Vasen Amiga
Right Windows	Oikea Amiga
Menu	Vasen Amiga-m

Adapterin ohjeet ovat yksi kaksipuolinen paperi. Kaikki mitä tuotteesta oikeastaan tarvitsee tietää on mainittu, kuten DIP-kytkimien asennot. PC-näppäimistöt ovat halpoja ja niiden tuntuma on usein Amigan näppäimistöjä parempi. Sticky-moodi on myös kiva. Ainoa puute on, ettei F11- ja F12-näppäimiä voinut ohjelmoida. Koska Natural-näppäimistössä on Amiga-näppäimiä vastaavat Windows-näppäimet, näille ei jäänyt käyttöä. (Ilmeisesti Amiga-näppäimet on siis tavallisilla AT-näppäimistöillä kartoitettu F11- ja F12-näppäimiin, suom. huom.)

Ainoa tuote, johon pystyin vertaamaan SwitchHitteriä on CD32-laajennuksen SX1:n näppäinliitaintä. Sen kanssa esiintyi joitakin näppäinpuskurointiongelmia. Siirryin takaisin CD32:n näppäinliitaintään, kun SwitchHitter vapautti A4000:ni näppäimistön.

Laitteen takuu on hyvin epäselvä ja testissäni oli betaversio - nyt tosin tuotantoversio. Tuki on ollut aivan riittävää. Suomeen tilaajien kannattaa

varmistua tilausehdoista ja takuusta etukäteen.

Tekijä: Dana Peters
Osoite: #7 - 49 Sherway Drive
Nepean, Ontario
Canada K2J 2K3
Puhelin: +1-613-825-7031
Email: dana_peters@mitel.com
WWW: <http://www.worldlink.ca/udana/>

Hinta jenkeissä on USD \$45.

(Tämä arvostelu julkaistiin alun perin uutisryhmässä comp.sys.amiga.reviews. Se on suomennettu ja julkaistu uudelleen alkuperäisen kirjoittajan luvalla. (C) 1995 John Scott Freeland.)

1.66 Hewlett Packard DeskJet 550C -mustesuihkukirjoitin

Hewlett Packard DeskJet 550C -mustesuihkukirjoitin

Veli-Matti Vuorensyrjä

Ensimmäinen kirjoittimeni oli Panasonicin 9-neulainen matriisikirjoitin. Se oli sinänsä lajissaan aivan kohtuullinen laite, mutta sen puutteet alkoivat harmittaa yhä enemmän: hidas, kova ääni, arkinsyöttölaitteen puute, kyvyttömyys tulostaa värigrafiikkaa ja mustavalkoisen grafiikan heikko laatu. Kun aloin miettiä vaihtoehtoja, niin mustesuihkukirjoitin alkoi tuntua järkevimmältä vaihtoehdolta: 24-neulaiset matriisikirjoittimet ovat äänekkäitä ja hitaahkoja, laserkirjoittimet taas kalliita ja värilaserit aivan kokonaan hankintabudjettini ulkopuolella, sillä halvimmatkin maksavat lähemmäs kymmentuhatta markkaa! Jäljelle jäivät enää mustesuihkukirjoittimet, koska värejä tulostava mustesuihkukirjoitin oli vielä hankintabudjettini rajoissa.

Miksi juuri DeskJet?

Kun sitten aloin miettiä, minkä mustesuihkukirjoittimen hankkisin, alkoi vaaka painua DeskJetin puolelle, koska monien muiden valmistajien vastaavat laitteet eivät oikein rakenteeltaan olleet vakuuttavia. Niissä oli varsinkin paperin syöttö toteutettu vähemmän vakuuttavilla tavoilla: monessa laitteessa oli erilaisia tulostuksen alkaessa aukikäännettäviä arkinsyöttömiä ja vastaanottimia. Tuollaiset tekniset toteutukset eivät tuntuneet vakuuttavilta eivätkä olleet kovin tyylikkään näköisiäkään.

Hewlett Packardilla oli mustesuihkukirjoittimien rakenne toteutettu paljon paremmin: kaikissa DeskJeteissä on samantapainen perusratkaisu, noin 44 senttimetrin levyinen suorakaiteen muotoinen laatikko, jonka keskiosasta ulkonevat vajaa kahdeksan senttiä arkinsyöttö- ja vastaanottokaukalot, jotka ovat päällekkäin. Alempi on syöttökaukalo ja ylempi vastaanottokaukalo. Syöttökaukaloon mahtuu noin sentin paksuinen nippu A4-arkkeja, jotka voivat olla kaukalossa koko ajan silloinkin, kun laitteella ei tulosteta, joten

laite pystyy tulostamaan varsin pitkänkin tekstidokumentin aivan itsekseen ilman valvontaa. Kokemus on osoittanut, että paperinsyöttö toimii varsin luotettavasti, jos arkit on vain huolellisesti asetettu kaukaloon.

Nyt tarvitsi vain valita jokin HP:n DeskJet-malleista. Koska halusin myös tulostaa tarvittaessa värigrafiikkaa, valittavissa oli kolme värejä tulos-tavaa mallia: DeskJet 500C, DeskJet 550C sekä DeskJet 560C. Nykyisin on muitakin malleja, esim. lasertasoista jälkeä tulostava DeskJet 1200C, joka olikin sitten hieman hintavampi: n. 5000 mk.

DeskJet 500C on toteutettu siten, että kun laitteella halutaan tulostaa värigrafiikkaa, niin lähinnä tekstin tulostamiseen tarkoitettu mustaa mustetta sisältävä mustesäiliö irrotetaan ja tilalle asetetaan kolme väriä sisältävä yhdistelmäsäiliö. Tämä on aivan käyttökelpoinen ratkaisu, jos värigrafiikan tulostus on vain satunnaista. Ratkaisun huono puoli on, että jos tulostettava teksti sisältää värigrafiikkaa, niin silloin teksti - joka on mustaa - muodostetaan värimustesäiliön eri väreistä, mikä tuhlaa nopeasti värisäiliön värit tyhjäksi. Yhdenkin värin loppuminen tietää säiliön vaihtamista uuteen.

DeskJet 550C on muuten samanlainen kuin 500C, mutta tässä mallissa on erikseen mustaa mustetta sisältävä mustesäiliö ja kolme väriä (sininen (syanaani), keltainen ja punainen (magenta)) sisältävä yhdistelmäsäiliö. Kun pelkän tekstin tulostamisen jälkeen halutaan tulostaa värigrafiikkaa, ei tarvitse vaihdella mustesäiliöitä kuten DeskJet 500C -mallissa, ja myös tekstin ja värigrafiikan tulostaminen onnistuu ilman värien tuhlailua.

DeskJet 560C eroaa 550C:stä lähinnä siten, että tässä mallissa on tulostus-tarkkuus parempi, 600 x 300 dpi (dots per inch, pistettä tuumalle), kun tulostus-tarkkuus on 550C- ja 500C-malleissa 300 x 300 dpi. 560C oli juuri tullut markkinoille ja sen hinta oli melko korkea, kun taas vanhemman 550C:n hinta oli uuden mallin ilmestyttyä laskettu melko edulliseksi, n. 2500-3000 markkaan. Nykyisinhän tuon DeskJet 560C:n hinta pyörii samoissa lukemissa! Valitsin DeskJet 550C -mallin, varsinkin kun se ei ollut kovin-kaan paljon 500C:tä kalliimpi.

Ostosmatka PC-SuperStoreen

Kun olin päätenyt DeskJet 550C:hen, pakkasin vanhan matriisikirjoittimen pahvilaatikkoonsa ja lähdin sen kanssa PC-SuperStoreen, koska siellä oli luvattu ostaa vanha matriisikirjoittimeni. Perille päästyäni menin ensimmäiseksi vaihtokoneosastolle, jossa vanha 9-neulainen Panasonicini arvioitiin 300 mk:n arvoiseksi. Koska pidin sitä kohtuullisena korvauksena vanhasta printteristäni, hyväksyin sen ja nousin portaita ylös varsinaiseen myymälään, joka olikin melkoisen suuri halli. Ensin kiertelin katsellen tarjontaa, joka oli PC-painotteinen, mitä nyt jokunen Macintoshkin oli sinne eksynyt.

Tavarat oli järjestetty varsin selkeästi, joten melko pian löysin tarjolla olevat DeskJetit. Koska olin jo päätenyt DeskJet 550C -malliin, enää tarvitsi vain löytää myyjä. Siinä menikin jonkin aikaa, koska tällaisessa itsepalvelumyymälässä ei myyjiä ole kovin paljon. Aikani etsittyäni myyjä löytyi ja kaupat syntyivät nopeasti. Tapauksen kunniaksi (ja senkin vuoksi etten omista henkilöautoa) päätin ottaa hienosti taksin, ja niin onnellinen DeskJetin omistaja pääsi ostoksensa kanssa kotiin.

DeskJetin kytkeminen Amigaan

Kun olin saanut pahvilaatikon auki ja kirjoittimen sekä oheistarvikkeet sieltä pois, niin ensimmäiseksi tartuin ohjekirjoihin - joiden huomasi ilokseni olevan suomenkielisiä! Opuksia oli kolme: Asennusopas, Käyttöopas ja Väriopas. Asennusopas oli ohut 22-sivuinen ohjekirjanen, jossa varsin hyvin neuvottiin laitteen asennus tietokoneeseen ja sen tulostusvalmiuteen laittaminen. Käyttöopas taas oli n. 200-sivuinen selkeä ja hyvä ohjeisto laitteen käyttöön. Väriopas neuvo n. 60 sivullaan värien käyttöä tulosteissa ja opettaa värien teorian alkeita, hyvä lisä värikirjoittimen ostajalle.

Sitten aloin asentaa laitetta Amiga 2000:eeni. Ensin poistin kirjoittimesta tulostelokeron, joka irtosi helposti vähän ylöspäin kääntämällä ja itseensä vetämällä. Nyt saatoin kallistaa laitteen kyljelleen ilman että tulostelokero olisi ollut vaarassa pudota. Sitten yhdistin laitteen erillisen muuntajan virtajohdon kirjoittimen pohjassa olevaan virtakoskettimeen. Kirjoittimen pohjassa oli myös Centronics-tyyppinen rinnakkaisliitin ja RS-232C-sarjaliitäntä. Koska minulla oli vanhan kirjoittimen ansiosta jo rinnakkaisliitäntäkaapeli, kytkin sillä kirjoittimen Amigaani.

Nyt kirjoitin oli kytkettynä Amigaan ja valtakunnan sähköverkkoon. Seuraavaksi avasin kirjoittimen kannen, jotta pääsin poistamaan kuljetuksen ajaksi laitetun teipin, joka varmistti mustekasettikeinujen pysymisen paikoillaan. Sitten olikin vuorossa virtakytkimen painallus, laite heräsi eloon ja oikeassa reunassa piilossa olleet mustekasettikeinut liukuivat laitteen vasempaan päättyyn. Nyt pääsin asettamaan laitteeseen mustesäiliöt, joita oli tullut laitteen mukana kaksi: musta sekä kolmen värin yhdistelmä säiliö. Kun olin ensin poistanut mustekaseteista mustesuuttimia peittävät teipit, painoin ne keinuhihin, joihin ne helposti naksahivat paikoilleen. Kun painoin kirjoittimen mustekasetin asennuspainiketta (Install Print Cartridge), kirjoitinkasettien keinut palasivat alkuasentoonsa kirjoittimen oikeaan päättyyn.

Jäljellä oli enää kolme toimenpidettä: dip-kytkinten asetus, kirjoitinajurin kopiointi Workbenchin devs/printers-hakemistoon ja kirjoitinkasettien kohdistus. Ensin kävin kytkimien kimppuun. Näistä kytkimistä, jotka sijaitsevat kirjoittimen etuosassa aivan paperilokeron oikean reunan alla, asetetaan merkistö, paperin koko, rivinskaalaus (66 riviä/63 riviä sivu), RAM-kasetin määrittely jne. Kun olin asettanut dip-kytkimet oikein, missä suomenkielisestä Käyttöoppaasta oli suuri hyöty, kopioin HP_DeskJet550C-ajurin Workbenchin devs/printers-hakemistoon ja valitsin sen Preferencesistä kirjoitinajuriksi. Sitten laitoin paperilokeroon nipun A4-arkkeja ja painoin kirjoittimen Kohdistustesti-painiketta (Alignment Test).

Testin tarkoituksena on säätää kahden kirjoituskasetin asento siten, että musta ja muut värit tulostuvat toisiinsa nähden oikeisiin kohtiin. Kirjoitin tulosti paperille ensin seitsemän vaakasuoraa kohdistuskuviota, joista piti valita se, jossa musta ja magenta olivat parhaimmin kohdakkain. Kohdistuskuviot oli numeroitu, ja paperille tulostui kirjoittimen ohjauspaneelin kuva ja sen painikkeita vastaavat numerot. Sitten vain valitsin sen näppäimen, joka vastasi parhaiten tulostunutta kuviota. Seurasii pystysuora kohdistus saman kaavan mukaan. Hienona yksityiskohtana testiarkeille tulostuivat ohjeet 11:llä kielellä, suomi mukaanlukien.

Tulostaminen DeskJet 550C -mustesuihkukirjoittimella

Sitten olikin vuorossa tulostuksen kokeilu, joka sujui muuten hyvin, paitsi että sivun pituus ym. asetukset eivät olleet kohdallaan Excellence!-tekstinkäsittelyohjelmassani, mutta aikani kokeiltuani sain ne kohtuullisen kohdalleen. Tulostus sujuu mukavasti omia aikojaan, kiitos yhdysrakenteisen paperinsyöttörakenteen. Kirjoitin ottaa itse aina uuden arkin kaukalosta ja sen tulostuttua täyteen pudottaa sen tulostelokeroon. Jos tulostettava teksti on pitkä, voi DeskJetin jättää tulostamaan tekstiä yksikseenkin, koska paperin syöttö toimii varsin hyvin. DeskJet 550C:ssä on myös kohtalaisen suuri tulostuspuskuri, 80 kt, joka mahdollistaa tulostuksen aikana tietokoneen vapautumisen muuhun käyttöön, koska melko pitkäkin teksti mahtuu kirjoittimen puskuriiin. Lisäksi on saatavissa erityinen 256 kilotavun RAM-muistimoduuli, joita mahtuu 2 kpl, yhteensä siis 512 kilotavua.

DeskJet 550C ei ole huippunopea kirjoitin, mutta kotikäyttöön aivan riittävän nopea. Yhden A4-arkin tulostus kirjelaatuisena eli LQ:na (Letter Quality) kesti n. 43 sekuntia ja vedoslaatuisena (Draft) n. 35 sekuntia. Grafiikan tulostuksen nopeus riippuu paljolti grafiikan tarkkuudesta ja värien määrästä, yleensä kuitenkin tulostus kestää useamman minuutin. Kaiken kaikkiaan tulostuksen nopeus on tuntuvasti parempi kuin edellisellä 9-neulaisella matriisikirjoittimelläni. Tulostusääni on melko hiljainen. Itse asiassa tulostelokeron eräänlaiset "siivet", jotka ottavat tulostuneen arkin vastaan, pitävät enemmän ääntä kuin varsinainen tulostusmekanismi.

DeskJetillä tulostettaessa arkki on paperilokerossa tulostuspuoli alaspäin, ja tulostuksen jälkeen se tulee tulostelokeroon tulostuspuoli ylöspäin, eli paperi kääntyy kulkiessaan telan ympäri 180degrees . Paperin koko voi olla joko A4 (210 mm x 297 mm), U.S. Letter (8½" x 11") tai U.S. Legal (8½" x 14"). Myös kirjekuoriin voi DeskJetillä tulostaa, käypiä tyyppejä ovat U.S. No. 10 sekä eurooppalainen DL-koko. DL-koon kanssa vain on se hankaluus, ettei sitä tunnu mistään löytyvän - itse asiassa siitä ei tunnu kukaan tietävän mitään! Koska paperi tekee jyrkän mutkan kirjoittimen sisällä, voi tarra-arkkien tulostaminen olla ongelmallista, ainakin jos tarrat ovat helposti irtoavia. Minulla ei kylläkään ole ollut ongelmia, vaan tulostaminen on tarra-arkeille onnistunut hyvin.

DeskJet 550C:ssä on sisäisiä fontteja, joista osa on normaalia pystysuuntaista tulostusta varten ja osa taas vaakasuuntaista tulostusta varten. Osa pysty- ja vaakasuuntaisista fonteista voidaan valita laitteen ohjauspaneelista, ja niiden lisäksi kumpaankin tulostusmuotoon vielä lisäksi tiivistetty tulostus. Muut sisäiset fontit voidaan valita ainoastaan ohjelmallisesti, mikä on ikävää Amigan kannalta, koska Amigan tekstinkäsittelyohjelmat eivät yleensä tue tätä.

Ohjauspaneeli

DeskJet 550C:n ohjauspaneeli on varsin selkeä. Siitä voidaan valita seuraavat toiminnot: Reset (asettaa laitteen alkutilaan), Load/Eject Paper (lataa/poistaa paperin), Clean (puhdistaa mustesuuttimet), Font (valitsee pysty/vaakasuuntaisen kirjasimen ja tiivistetyn tulostuksen), Alignment Test

(kohdistetaan mustat ja värikasetit), Status (kirjoitin online/offline-tilaan) ja Install Print Cartridge (mustekasettien asennus), Quality (vedos/kirjelaatu tulostus). Paneelin painikkeita varten mukana oli myös suomenkieliset nimiketarrat, jotka halutessaan voi liimata englanninkielisten toimintojen päälle.

Virtakytkin on laitteen vasemmassa etukulmassa. Dip-kytkimet ovat myös laitteen etuosassa mukavasti käsillä. Paneelissa on myös joukko merkkivaloja: pysty- ja vaakasuuntaiselle tulostukselle on kummallekin oma merkkivalo, samoin tiivistetylle tulostukselle, kohdistustestille ja vedoslaadulle. Jos mustekasetit eivät ole paikoillaan, merkkivalo ilmaisee sen. Oma merkkivalo palaa myös silloin, kun kirjoitin ottaa tietoa vastaan ja kun kirjoitin on linjatilassa ja valmis tulostamaan.

Sisäiset kirjasinlajit

Pystysuuntaiset: Courier - pistekoko 6, 12 - merkkitiheys: 5; 10; 16,67; 20 cpi CG Times - pistekoko 5, 6, 7, 8, 10, 12, 14 - askellus: suhteutettu Letter Gothic - pistekoko 6, 12 - tiheys: 6, 12, 24 cpi Univers - pistekoko 5, 6, 7, 8, 10, 12, 14 - askellus: suhteutettu.

Vaakasuuntaiset: Courier - pistekoko 6, 12, 24 - merkkitiheys: 10; 16,67; 20 cpi Letter Gothic - pistekoko ja askel 6, 12, 24 pist. / 12, 24 cpi; 4,75; 9,5; 19 pist. / 16,67 cpi.

Tekninen yhteenveto

Tulostustapa: Normaali-paperille piste kerrallaan tulostava lämpömustesuihkukirjoitin.

Tarkkuus: Kirjelaatu 300 x 300 dpi; vedoslaatu 300 x 150 dpi; grafiikka 75, 100, 150, 300 dpi. Komentokieli: HP PCL taso 3.

Muistipuskuri: 80 kilotavun vastaanottopuskuri.

Materiaalikoortit: U.S. Letter (8,5" x 11"), A4-lomake (210 x 297 mm), U.S. Legal (8,5" x 14"), U.S. kalvo (8,5" x 11"), A4 kalvo (210 x 297 mm), Executive (7,25" x 10,5"), U.S. No.10 kirjekuori (4,12" x 9,5"), Eurooppalainen DL-kirjekuori (220 x 110 mm).

Tulostusmateriaalin neliömetripaino: 60 - 135 g/m².

Materiaalin käsittely: Yhdysrakenteiset arkinsyöttölaite (100 arkkia) sekä kirjekuorien syöttölaite (20 kuorta).

Liitännät: Centronics-rinnakkaisliitäntä ja RS-232C-sarjaliitäntä.

Virran kulutus: 8 wattia maksimi odotustilassa ja 25 wattia maksimi tulostustilassa.

Melutasot: Normaali-tulostus 49 db(A), vedostulostus 50 db(A) (ISO 9296).

Mitat: (L) 443 mm x (K) 206 mm x (S) 389 mm.

Paino: 6,6 kg.

Kestoikä: 60 000 sivua, 20 000 tuntia. Enimmäiskäyttö 1000 sivua/kk, väritulosteita 160 sivua/kk.

Hewlett Packardin uudet mallit

Hewlett Packardilta on tullut monia uusia DeskJet-malleja markkinoille, ja taso tuntuu olevan aina vain korkea. Uudet mallit ovat monessa suhteessa parempiakin kuin vanhat. Esimerkiksi DeskJet 660C ja 850C ovat hinnaltaan edullisia ja kykenevät tekstitulostuksessa 600 x 600 dpi:n tarkkuuteen RET-tekniikan ansiosta, ja DeskJet 850C kykenee uuden C-RET-tekniikan ansiosta paljon sävykkäämpään väritulostukseen kuin aikaisemmalla mustesuihkutekniikalla. Näissä kummassakin on musta- ja värimustekasetti erikseen. Kirjoittimet ovat perusratkaisultaan samantyyppisiä kuin vanhatkin DeskJetit, mutta muotoilu on uudistunut ja varsin onnistunut. DeskJet 660C maksaa 2800 mk ja 850C 3950 mk. Jos taas ei tarvita väritulostusta, niin DeskJet 540 on hyvä ja edullinen mustesuihkukirjoitin, tarkkuus on 600 x 300 dpi ja hinta tällä hetkellä erittäin edullinen: 1690 mk. Hewlett Packardin halvin laserkirjoitin, LaserJet 4L, maksaa tällä hetkellä 3590 mk ja sen tarkkuus on 300 dpi + RET-terävöinti, tulostusnopeus 4 sivua/min.

DeskJetit ja LaserJetit ovat myös siinä suhteessa hyviä kirjoittimia Amigalle, että niihin on ollut olemassa toimivat ajurit, ja myös uusiin malleihin tulee ajurit saataville. Tulostus onnistunee auttavasti myös vanhoilla ajureilla.

1.67 Aminet CD 5 ja Aminet CD 6

Aminet CD 5 ja Aminet CD 6

Anu Seilonen ja Janne Siren

Aminet sai alkunsa Sveitsissä lainalaitteistolla pyörineestä tiedostopalvelimesta, jossa oli 50 megatavun kovalevy. Tänäpäin, kolmisen vuotta perustamisensa jälkeen, Aminet koostuu 20:stä toisiinsa Internetin välityksellä liitetystä tietokoneesta ja tarjoaa toistakymmentätuhatta Amiga-aiheista ilmaistiedostoa internauttien ulottuville. Aminetin tiedostoihin pääsee tutustumaan FTP:llä esimerkiksi osoitteissa ftp.luth.se ja ftp.wustl.edu. Aminetin valtaisaan tiedostomereen on päässyt jo parin vuoden ajan uisken-telemaan myös CD-ROM-levyillä. Aminetin viides romppu julkaistiin maaliskuussa ja kuudes ilmestyi kesäkuussa.

1,1 gigatavua ihmeteltävää

Aminet CD:t tulevat CD-levyille tyypillisessä muovikotelossa, jota koristaa tyylikkäästi kuvioitu kansikuva. Sisältä löytyy CD-ROM-levy, ja loppu jääkin sitten teknologian huomaan. Romppu asemaan ja menoksi...

Aminetin viides romppu keskittyy peleihin ja kuudes demoihin. Molemmilla levyillä on (pakattuna) noin 1,1 gigatavua tiedostoja. Pelien ja demojen lisäksi rompuilla on toistasataa megatavua moduuleita ja runsaasti myös muita ohjelmia. Tarkan tilajakauman näet taulukosta 1. Aminet CD 6:lla on jonkin verran samoja ohjelmia kuin sitä edeltäneellä levyllä, mutta enimmäkseen tavara on uutta.

Aminet =====	CD 5 (pakattuna)		CD 6 (purettuna)	
	Koko (Mt)	Tiedostoja	Koko (Mt)	Tiedostoja
Sisältö -----				
Liike-elämä	21	85	29	55
Tietoliikenne	31	288	52	302
Demot	40	111	495	1836
Ohjelmointi	54	156	34	97
Levyapuohjelmat	3	46	4	34
Dokumentit	12	86	25	135
Pelit	181	1040	58	128
Grafiikkaohjelmat	25	169	56	136
Lisälaitteisiin liittyvät	1	21	2	21
Sekalaiset	30	90	58	105
Musiikkimoduulit	114	813	101	363
Musiikkiohjelmat	6	46	13	40
Kuvat ja animaatiot	39	148	61	140
Tekstiohjelmat	15	95	14	62
Apuohjelmat	37	399	34	327

Taulukko 1. Aminet CD-levyjen 5 ja 6 tilajakauma. Viitosen tilajakauma ilmoitettiin pakattujen tiedostojen tilankäyttönä ja kuutosen purettujen.

Tiedostot levyillä on jaoteltu taulukosta näkyvän Aminetin hakemistopuun mukaisesti. CD-ROMin juurihakemistosta löytyy tiedostomeri alahakemiston takaa valmiina tutkittavaksi. Tiedostojen määrä on kuitenkin niin valtaisa, ettei levystä millään saisi kaikkea irti ilman erillistä ohjelmaa sen sisällön selailuun.

Selailuohjelmistoksi käy AmigaGuide sopivine hypertekstidokumentteineen. Levyjen tietoihin pääsee siis käsiksi näpäyttelemällä hiirellä painikkeita tekstin seassa. AmigaGuide huolehtii tiedostojen kuvausten esittelyn lisäksi pakettien purkamisesta ja esimerkiksi kuvien näyttämisestä (käyttäen apunaan rompulta löytyviä apuohjelmia), joten levyyn tutustuminen on varsin kivutonta. Hyperteksti mahdollistaa monia muitakin selailua helpottavia asioita, kuten viitteitä levyiltä löytyvistä eri PD-sarjoilla ilmestyneistä tiedostoista. Onpahan rompuilla myös listat kaikista niiden koostamisen aikoihin Aminetistä löytyneistä tiedostoista, sekä luetteloita suosituimmista tiedostoista. Selailua voi englanniksi ja saksaksi.

Romput voi ladata Amigan CD-ROM-asemien lisäksi myös OS/2:n alaisuuteen ja niiden pitäisi toimia myös MS-DOSin kanssa, joskin pitkät tiedostonnimet voivat tuottaa päänvaivaa. Hätätilassa riittää siis, että pääset PC:n tai UNIX-mylyyn ääreen, jossa on CD-ROM-asema ja kopioit sitä kautta tavaraa levykkeille. Ohjelmat tietysti toimivat vain Amigassa.

Pyörylöiltä poimittua

Ohjelmien määrä on tietenkin aivan liian valtaisa käytäväksi läpi, joten tyydyimme poimimaan muutamia satunnaisia ohjelmia lyhyeen esittelyyn. Kat-tavan kuvan levyjen sisällöstä saatte oikeastaan vain tutustumalla niihin - ja tuskin sittenkään.

Aminet CD 5

Epi.Guide v1.0: Sisältää jaksolistoja televisiosarjoihin AmigaGuide-muodos-sa. Mukana mm. Twilight Zone, Tales From The Darkside, Battlestar Galacti-ca, Space 1999, Star Trek (TOS), War Of The Worlds, X-Files, Max Headroom, Monty Python's Flying Circus ja monia muita. (aminet/docs/hyper/epiguide.lha)

ModePro v2.2: ModeProlla voi pakottaa ohjelmat avautumaan halutussa näyttötilassa. Tästä on hyötyä varsinkin vanhojen (ja miksei uusienkin) oh-jelmien kanssa, jotka eivät anna valita näyttötilaa. ModePro tunnistaa "pa-kotettavat" ohjelmat joko ohjelman nimen tai avautuvan ruudun nimen mukaan. Ruudun värejä voi muuttaa ja yrittää näin saada vanhat ohjelmat näyttämään kolmiulotteisilta. ModePro on "donationwarea", eli rahaa saa lähettää jos haluaa. (aminet/util/boot/ModePro.lha)

OctaMED Professional v4.03: Päivitetty ja uudelleenjulkaistu freeware-ver-sio Teijo Kinnusen musiikkieditorista. (Ks. OctaMED Professional v6.0:n ar-vostelu toisaalla lehdessä!) Toimii kaikissa Amigoissa käyttöjärjestelmällä 1.2:sta eteenpäin. Mukana on myös vapaasti levitettävän OctaMEDPlayerin versio 5.10. (aminet/mus/edit/OctaMEDv4.lha)

Roketz PD v2.25: PD-versio Turboraketin/Gravity Forcen tyyppisestä sha-reware-kaksinpelistä. Kaksi työntöraketein varustettua avaruusalausta lentää kilpaa ympäri nuolin määrättyä rataa mahdollisimman nopeasti yrittäen sa-malla kerätä lisäaseita ja muita bonuksia ja saada vastustajasta ilmat pi-halle kanuunalla tai ohjuksilla. Upeat ray-trace-grafiikat, musiikki ja äänet. Yksin voi pelata tietokonetta vastaan. Rekisteröinti maksaa 15 USD. Vain AGA-koneille. (aminet/game/2play/RoketzPD_V2_25.lha)

SL9HSTPics: Heinäkuussa 1994 Shoemaker-Levy 9 -komeetan sirpaleet törmäsivät Jupiteriin. Paketissa on 19 Hubble-avaruusteleskoopin ottamaa kuvaa törmäyksien jäljistä JPEG-muodossa. Suurimmasta osasta kuvia on teks-titiedostot, joissa kerrotaan kuvista tarkemmin. (aminet/pix/misc/SL9HST-Pics.lha)

TrashManager v0.95: TrashManager on lokalisoitavissa oleva (mukana suomi) Workbenchin roskakorin korvaaja käyttöjärjestelmäversioille 3.0:sta eteenpäin. WB-ruudulle tulevan app-ikonin, sen paikan ja nimen voi valita. Roskakoriin pudotettujen hakemistojen alihakemistoinen ja tiedostojen (myös suojattujen) tuhoamisen saa ennen tuhoamista varmistettavaksi, levyk-keet taas voi formatoida, jättää huomiotta tai tuhota niiden sisällön. TrashManager on freewarea. (aminet/util/app/TrashMngr095.lha)

Halpoja ja ilmaisia

-palstalla tässä numerossa arvostelluista peleistä seuraavat löytyvät Aminet 5:ltä: Amiga Angband 2.6.2 ja Automobiles v1.11.

Aminet CD 6

ACE v2.35: Microsoftin käsialaa ollut AmigaBASIC kuoli ja kuopattiin käyttöjärjestelmän version 2.0 myötä, mutta kielestä pitävät pääsevät edelleen nauttimaan (?) siitä ACE:n avulla. ACE on AmigaBASIC-kielen komentokannan, ja hieman muutakin, osaava BASIC-kääntäjä, jolla BASIC-listauksista saadaan ajotiedostoja. Tällaista tarvitsevalle oikein käyttökelpoinen tuote. Rompulta löytyy myös muutama erillinen apuohjelma ACE:n käyttäjille. (aminet/dev/basic/ace235.lha)

Amiga Report: Internetissä liikkuu nykyisin niin paljon ja väärääkin tietoa, että tarvitaan henkilöitä suodattamaan koko tietomäärästä se olennainen ja totuus. Tässä tehtävässä on varsin hyvin onnistunut Amiga Reportin toimitus, jonka tuotosta pidetään eräänä luotettavimmista Internetin välityksellä liikkuvista elektronisista Amiga-lehdistä. Aminet CD 6:lta löytyvät kaikki Amiga Reportin numerot 3.08:aan saakka. (aminet/docs/mags/) ANSImage v1.1: Monia purkkeja koristavat enemmän tai vähemmän kauniit ANSI-kuvat. ANSI-grafiikka mielletään yleensä IBM-merkistön ja ANSI-ohjaustandardin yhdistelmäksi. Lopputuloksena on grafiikkaa kahdeksalla tai kuu-dellatoista värillä tarkkuudessa 80x25. IBM-merkistön viivoilla ja muilla erikoismerkeillä tarkkuutta saadaan vielä eräissä tapauksissa kasvatettua, mutta lopputulos on kuitenkin aina kaukana tarkkuusgrafiikasta. Ymmärrettävästi siis heräsi epäilyksiä, kun ANSImage lupasi muuttaa IFF- ja HAM-kuvat 8-väriiseksi ANSI-grafiikaksi. Vaan kyllä se toimii. Lopputulos on tietenkin paljon yksityiskohtia sisältävissä kuvissa heikko, mutta IBM-merkistön rasterimerkkien käytöllä tulos paranee. Ohjelman mukana tulee pari esimerkkikuvaa, joista yksi on joukko palloja ja toinen, yllätyksettömästi, alastonkuva. Palloista tulee luonnollisesti ihan hyviä, mutta alastonkuva näyttää läheltä aikamoiselta mössöltä. Tarpeeksi kaukaa katsottuna sitä ei kuitenkaan olisi ihan heti tunnistanut ANSI-grafiikaksi, sillä sen verran onnistunut muunnos oli. (aminet/gfx/conv/ansimall.lha)

Cybernetic Attorney v1.00a: Kaikkihan ovat varmasti tietoisia siitä, millainen lakimiehen taivas jenkki on. Amerikkalaisetkin taitavat tiedostaa tämän, sillä Cybernetic Attorney on tarkoitettu laillisesti pätevien lomakkeiden luomiseen. Suomalaiselle näistä tuskin on hyötyä, ellei sitten ole aikeissa muuttaa Yhdysvaltoihin, mutta ohjelma on sinänsä mielenkiintoinen tuttavuus. Yksinkertaistettuna ohjelma on joukko kaavakkeita (esim. talonostotarjouksen jättöön), joiden täyttämässä se lisäksi auttaa. AMOSilla tehty ohjelma on ilmeisesti alkujaan portattu PC:ltä, sillä se on ulkoisesti hyvin paljon PC:n tekstiilassa pyörivän ohjelman kaltainen. (aminet/biz/misc/cal00a.lha)

DClock v1.6: Amigan käyttöjärjestelmän mukana seuraava Clock ei näemmä ole ollut jollekulle tarpeeksi, sillä DClock on samantyylinen, tosin vain "digitaalinen", kello-ohjelma. Sen ominaisuuksiin lukeutuvat hyvä muokattavuus ja mahdollisuus ajaa komentoja hälytysajankohtana. Ohjelman mukana tulee C-kielinen lähdekoodi. (aminet/util/time/dclock16.lha)

Dentaku26: Valtaisasta demojen paljoudesta sokkona valitsemani demo osoit-tautui taas yhdeksi DOOM-klooniksi. Tässäkään ei vielä itse peliä ole, mutta onpahan kohtuullisen tyylikäs maaton sokkelo vinoine seinineen, ani-moituine esineineen ja katosta roikkuvine ruumiineen. Ikkuna pelimaailmaan on suunnilleen samaa kokoluokkaa kuin Alien Breed 3D:ssä, mutta grafiikka on epäselvempää. Nopeutta voi säädellä FPS-lukua muuttelemalla. Mielenkiin-

toisena detaljina mainittakoon eräässä huoneessa seinillä pyörivät "mainos-filmit". (AGA) (aminet/demo/aga/dentects.lha)

Vector Preview (Complex): Aminet 6 esittelee demoja myös palvelimen varhaisemmilta vuosilta. Vector Previewin iän huomaa heti, sillä se kieltäytyy toimimasta sekoilematta AGA-tilassa ja vaatimalla vaatii OCS-emulaatiota. Tämän valittuaan käyttäjä pääsee katselemaan ruudulla pyöriviä Star Wars -aiheisia vektorialuksia ja sitten hieman ihmeellisempiä viivapiirustuksia, kuten siipiratassukellusveneitä. Lopuksi ruudulle vierivät pakolliset krediitit ja taustalla vilisee tähtitaivas. Animoitu vektorigrafiikka on rasteroitua ja värejä on vain muutamia, joten kappaleiden liikkuminen on sulavaa hitaammallakin koneella. Ikä vain alkaa painaa. (aminet/demo/euro/vectorpreview.lha)

Halpoja ja ilmaisia
-palstalla tässä numerossa arvostelluista peleistä
seuraavat löytyvät Aminet 6:lta: Amiga Angband 2.7.4v3, aThrust v2.09,
Catapults v1.00, Cybergames ja The Valley of Mystery.

Äänilevyn hinnalla

Amigan CD-ROM-tuotteita myy Suomessa useampikin yritys. Aminet-levyjä saa mm. Harcom Oy:stä, puh. (90) 409 373, 115 markan hintaan ja Broadlineltä, puh. (90) 874 7900, 119 markalla.

Tekijät, joiden ohjelmia levyllä on, voivat tilata Aminet-rompun sen kasajalta ilmaiseksi!

Reilu satanen on halpa hinta hyvin koostetusta gigatavusta sekalaista Amiga-softaa sadeiltojen iloksi. Yksittäisten ohjelmien takia näitä romppuja ei tietenkään kannata hankkia, saahan ohjelmia ilmaiseksi purkeista tai itse Aminetistä, mutta esimerkiksi purkin tiedostoalueiden jatkoksi tai omaa ohjelmakirjastoa laajentamaan levyt sopivat erinomaisesti.

1.68 Real 3D V3

Real 3D V3

Jan-Erik Tervo

Huhtikuun puolivälissä sain Realsoftilta kirjeen, jossa kerrottiin, että Real 3D -mallinnusohjelmasta julkaistaan viikolla 16 uusi ja upea V3. Tuohan oli tietysti tilattava välittömästi. Ohjelman julkaisu viivästyi kuitenkin ohjelmassa ilmenneiden vikojen vuoksi. Odottavan aika on, kuten kaikki tiedämme, pitkä... Kului yli kaksi viikkoa, kunnes sain vihdoinkin betaversioon, jossa oli tuolloin vielä ihan kivasti bugeja. Virallinen versio tuli postissa kaksi viikkoa jälkeensä, ja siitä oli pahimmat bugit korjattu, eikä ohjelmaa enää saanut kaadettua oikeastaan lainkaan.

Yleistä

Real 3D:ssä objektit ovat hierarkkisessa järjestyksessä. Piirrettä voidaan verrata vaikka DOSiin, jossa voidaan tehdä hakemistoja hakemiston sisään. Real 3D:ssä näitä hakemistoja käytetään kohteiden eri rakenteiden kuvaamiseen. Hakemistoille ja yksittäisillekin primitiiveille voidaan antaa niitä parhaiten kuvaavia nimiä tunnistamisen helpottamiseksi. Tämä mahdollistaa helpon, vain tiettyihin osiin kohdistuvan muokkauksen.

Real 3D esittää perusobjektit (pallo, kuutio, kartiot ja kymmenet muut primitiivit) tilavuusmalleina eikä muodosta niitä polygonien avulla, kuten lähes kaikki muut vastaavat ohjelmat. Tämän ratkaisun ansiosta Realin muistintarve on pienempi, kuvan päivitys huomattavasti nopeampaa, ja mikä parasta, tuotettujen kuvien laatu on erittäin korkea. Voit vaikka tehdä optisia laitteita, ja ne toimivat aivan kuten oikeassakin todellisuudessa. B-spline verkkoja käytetään Realissa polygonien sijasta mallinnettaessa monimutkaisia esim. orgaanisia objekteja. B-splineillä saadaan huomattavasti parempaa jälkeä kuin polygoneilla ja Phong-varjostuksella. Real 3D:n tuotamat varjot ovat "todellisia".

Real 3D V2 toi ensimmäisenä vain harvoista ja erittäin korkeahintaisista työasemaohjelmistoista tutut ominaisuudet tavallisen Matti Meikäläisen ulottuville. Mäitä ominaisuuksia ovat mm. Inverse Kinematic, Partikkeli-animaatiot, joissa jokaiselle objektille voidaan määritellä massa, nopeus, liikesuunta, kitka, painovoiman vaikutukset... Kameraefekteinä ovat Motion Blur ja Soft Shadows. Ohjelma on myös erittäin pitkälle konfiguroitavissa, voit tehdä aivan sellaisen työympäristön kuin haluat!

Mitä uutta?

Versio 3 ei päällisin puolin V2:sta ole muuttunut lukuunottamatta yhtä uutta Custom-valikkoa ja lukuisia uusia alavalikkoja. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että ohjelman konfiguroitavuus olisi johonkin hävinnyt. Real 3D V3 jatkaa samaa, erittäin hyväksi havaittua vapaata muunneltavuutta jokaisen henkilökohtaisia mieltymyksiä/tarpeita vastaaviksi. Real 3D V2:ta käyttäneet osaavat surffata ohjelmassa ilman ongelmia.

Kuva

Sisäisiä muutoksia sitten löytyy senkin edestä: uusia animaatiometodeja, objektien häivytytys, nopeampi renderointi, useita Post Production -efektejä, 8-bittinen Alpha Channel, kymmeniä muita uusia ominaisuuksia ja vanhojen ominaisuuksien parannuksia. Uusista animaatiometodeista mainittakoon Surface. Tällä voi tehdä vaikka pyörivän pallon, joka tunnistaa eteen tulevat esteet ja osaa mennä niiden yli.

Kuva

8-bittisen Alpha Channelin avulla voidaan upottaa vaikka videokuvaan täysin pehmeästi Realilla tuotettua grafiikkaa.

Nopeus

Ohjelman animaatiometodeja on optimoitu silmännähtävästi. Nyt jopa monimutkaisiakin metodeja viitsii käyttää, kun ei tarvitse odottaa sekuntikaupalla jopa wire frame -kuvan laskennan valmistumista. Tein tutkivaa journalismia selvittääkseni, onko varsinainen renderointi nopeutunut. Renderoin kaksi projektia Real 3D V2:en ja V3:en kahdella versiolla:

1. Mesh-objekti, Antialias 5, Renderointimoodi: Shadowless

Tulokset:

V2.32	17 min 45 sek
V2.47	-
V2.49	6 min 45 sek
V3.30	5 min 50 sek

Pallo, taso, kaksi valonlähdettä, Antialias 3, Light Samples 2 (Soft Shadows), Renderointimoodi: Normal

Tulokset:

V2.32	3 min 45 sek
V2.47	2 min 40 sek
V2.49	3 min 10 sek
V3.30	2 min 35 sek

Jokainen voi itse päätellä näistä tuloksista, onko edistymistä tapahtunut. :-)

(Kuvat renderoitiin suoraan 320x256 HAM8-näyttöön Realin 68030-versioilla, koneena Amiga 4000/040 25Mhz, 2 Mt CHIP, 16 Mt FAST.)

Käyttäjystävällisyys; onko sitä?

Ensimmäiset V2:n ominaisuudet olivat turhan teknisen käyttöliittymän takana, eikä käyttäjää helpottavia toimintoja liiemmin ollut. V3:ssa on sitävastoin paljon käyttäjää helpottavia apuvälineitä. Esimerkiksi valon voi sijoittaa niin, että aktivoi ruudulla sen kohdan, johon haluaa kirkkaimman kohdan tulevan, esim. logoon. Ei siis enää: siirrä valoa ja renderoi, siirrä valoa ja.... Nyt on myös mahdollista tehdä helposti vaikka aita fraktaalimaastoon niin, että ohjelma tunnistaa maaston korkeuserot, ja näin saadaan objektit verkkopinnalle nopeasti ja tarkasti. Animaatioiden editointi on myös helpottunut huomattavasti erinomaisen animaatioeditorin myötä.

V3 sisältää V2:n tapaan RPL:n (Real Programming Language), joka on Realin oma ohjelmointikieli. Tätäkin on tosin laajennettu uusilla komennoilla. Tällä on mahdollista tehdä vaikka apuohjelmia käytettäväksi Realissa mitä erilaisimpiin tehtäviin. Hyviä esimerkkejä tästä ovat vaikka Custom-valikosta löytyvät työkalut, kuten Saturnus, Spiral, Surface ja Creation, joihin RPL:n avulla on luotu käyttäjää helpottavia graafisia käyttöliittymiä/paketteja tiettyihin tarkoituksiin. Luonnollisesti myös Arexx-tuki löytyy, joten Realia voi vaikka ohjata toisista ohjelmista käsin ja toisinpäin.

Manuaalit

Real 3D:n ohjekirjat ensimmäisistä versioista lähtien toimitettiin "Tosi Gurujen" formaatissa - nimittäin kovakantisissa kansioissa. Windows-version myötä tulivat nidotut pehmeäkantiset manuaalit. Nämä ovat kieltämättä mukavampia käyttää kuin kömpelötköt kansiot. Manuaalit sisältävät runsaasti esimerkkejä animaatiometodeista, mallinnuksesta, tekstuureiden käytöstä, RPL-ohjelmoinnista jne.

Kenelle?

Suosittelena Real 3D V3:a jokaiselle, joka on vakavissaan kiinnostunut 3D-mallinnuksesta/animoinnista. Ohjelmaa voi myös suositella vaikka kouluille piristämään esim. fysiikan ja kuvaamataidon tunteja. Ensimmäiseksi 3D-ohjelmaksi kannattaa kuitenkin valita vaikka Real 3D 1.4, koska perusteet on opittava, ennen kuin muista toiminnoista on hyötyä. Jos asia edelleen kiinnostaa, voi vanhan version päivittää uudempaan edullisesti.

Yhteenveto

Tässä käsiteltiin Real 3D:tä hyvin pintapuolisesti. Ohjelmassa on niin paljon toimintoja, että niiden yksityiskohtainen esittely ei ole tässä yhteydessä mahdollista. Mikäli haluat kokeilla ohjelmaa, niin demoversiot Amigalle ja Windowsille löytyvät 3 Dee BBS:stä. (Tätä kirjoitettaessa löytyy molempiin ympäristöihin V2, V3:n demoversiot ovat tulossa.)

Korkeahkosta hinnastaan huolimatta Real 3D on ehdottomasti jokaisen siitä maksetun markan arvoinen. Maksuttomia päivityksiä tulee usein, ja nyt on myös mahdollista saada teknistä tukea puhelimitse: tietysti suomeksi! Koulutustilaisuuksia on järjestetty nyt kahtena vuonna. Keväällä 1994 järjestettiin Turussa ensimmäinen Real 3D koulutustilaisuus, josta oheinen kuva.

Toinen kurssi järjestettiin noin vuosi jälkeinpäin, ja uutta kurssia on jo kuulemma kaavailtu syksyksi -95. Hyvä näin, sillä aika tuntuu aina loppuvan kesken ja puolet käsiteltävistä asioista jäi käsittelemättä.

Tue suomalaista, OSTA Real 3D!

Real 3D V3

Lyhyesti: 3D-mallinnusohjelma
Valmistusmaa: Suomi

Amiga-versio

Hinta: FIM 3559 (sis. alv.)
Päivitykset V3:een:
2.x FIM 995 (sis. alv.)
Opiskelija-alennukset -40% (yli FIM 1000)
Laitteistovaatimukset (minimi): 68020, FPU, 5 Mt RAM, 10 Mt HD

Valmistaja: Realsoft Oy
 Lisätietoja/tilaukset: Puhelin: (934) 471 8390
 Faksi: (934) 471 8533

1.69 Ongelmia ja niiden ratkaisuja aloitteleville AMOS-ohjelmoijille

Ongelmia ja niiden ratkaisuja aloitteleville AMOS-ohjelmoijille

Samuli Holopainen

Tämä artikkeli on tarkoitettu lähinnä AMOSia aloitteleville, mutta useat asioista koskevat myös muita BASICin tapaisia kieliä. Kerron ongelmista, joihin olen törmännyt ohjelmoidessani AMOSilla sekä niiden ratkaisuista.

- AMOSin ohjelmia ei saa käynnistymään suoraan, ennen kuin ne kääntää AMOS Compilerilla koneen ymmärtämään muotoon. Compiler pitää hankkia erikseen.

- Print-käskyn jälkeen tulevien lainausmerkkien sisälle voi kirjoittaa mitä tahansa (jostain syystä kaikki eivät ymmärrä tätä).

- BOB tai Sprite (Easy AMOSissa on vain BOB, Creatorissa ja ja Pro'ssa m-lemmat) saadaan liikkumaan piirtämällä se joka kerta uudestaan mutta eri paikkaan. Ohjelmanpätkä voisi olla esimerkiksi seuraavanlainen:

```
Load "DF0:Bobs.abk"  ` Lataa Bobs.abk-tiedoston DF0:sta.
Double Buffer        ` Kaksoispuuskuri, jolloin BOB:it lakkaavat välkkymästä.
Flash Off           ` Lopettaa värin numero 3 vilkkumisen (mm. kursori).
Get BOB Palette     ` Ottaa BOB-pankin väripaletin.
XCOORD=10           ` X-koordinaatti on 10 pistettä vasemmasta reunasta.
YCOORD=20           ` Y-koordinaatti on 20 pistettä ylälaidasta alas.
IMAGE=2             ` Image eli BOB-kuva numero 1 BOB-pankista.
Do                  ` Silmukan alku.
Bob 1,XCOORD,YCOORD,IMAGE
                    ` BOB 1 on XCOORD:in ja YCOORD:in määrämässä paikassa
                    ` kuvalla, jonka IMAGE määrää. Alussa Bob 1,10,20,2.
XCOORD=XCOORD+1    ` XCOORD on nyt XCOORD + 1, jolloin kuva liikkuu yhden
                    ` pisteen oikealle.
If XCOORD=250 Then XCOORD=10
                    ` Jos XCOORD on 250 se palaakin arvoon 10.
IMAGE=IMAGE+1      ` IMAGE on IMAGE + 1. Kuvaa vaihtamalla voimme tehdä
                    ` esimerkiksi animaation, jossa BOB:in vaihtuvat ja
                    ` liikkuvat kuvat loihtivat ruudulle kävelevän hahmon.
                    ` Tällöin kuvissa hahmon jalat ovat tietenkin hieman
                    ` eri asennoissa.
If IMAGE=4 Then IMAGE=1
                    ` Jottei kaikkia BOB-pankin kuvia käytäisi lävitse ja
                    ` kävely näyttäisi toistuvan, laitetaan kuvan numero 4
                    ` tullessa kuvan numero 4 sijasta kuva numero 1
                    ` uudelleen, jolloin liike toistuu.
Loop                ` Silmukan loppu. Ohjelma hyppää takaisin Do-riville.
```

Huom! AMOS laskee `-merkin jälkeiset merkit rivillä kommentteiksi, joten heittomerkin jälkeinen osa riviä voi sisältää mitä vain, kuten näissä esi-

merkeissä selventäviä huomautuksia.

Mikäli BOBin halutaan pysyvän paikoillaan ilman että kuva vaihtuu ja vie pahasti tehoja, kannattaa BOB piirtää vain kerran. Tämä tapahtuu laittamalla ennen Do-riviä vaikkapa Bob 2,200,130,4 jolloin BOB 2 tulee kohtaan 200,130, eikä tee tämän jälkeen mitään (pysyy paikoillaan).

- Koska monilla on pahoja vaikeuksia muuttujien kanssa, niin yritän selittää asian mahdollisimman perusteellisesti. Muuttujan nimenä voidaan käyttää ihan mitä tahansa kirjainyhdistelmää (kunhan se ei vain ole käskyn nimi) esim. A, B, C, D, DE, GHF tai vaikka SAKU. Muuttujia käytetään pitämään muistissa jotain asiaa, esim. numeroa, joka merkitsee pelissä kellonaikaa. Koska aika muuttuu, niin jonkin täytyy olla ajasta perillä, jotta esim. pelaaja voisi sitä sitten katsoa.

Tähän tarkoitukseen voimme käyttää vaikka kirjainta K (kuin kello). Pakko ei tietenkään ole käyttää kirjainta K, vaan yhtä hyvin voisimme käyttää vaikkapa A:ta tai juuri KELLO:a. Koska kellon täytyy jo aluksi olla jotakin, niin laitamme alussa kellonajaksi vaikkapa 76. Tämä kello ei ole "oikea" kello, vaan menee ympäri aina 200:n välein.

K=76 ` K-muuttujan arvoksi asetetaan 76.

Emme halua kellon muuttuvan joka kierros takaisin 76:ksi, joten laitamme silmukan vasta sen jälkeen.

Do ` Aloittaa silmukan.
K=K+1 ` K kasvattaa arvoaan yhdellä.

Koska emme halua kellon menevän liian suureksi, niin päätämme kellolle rajan, jonka ylitettyään se aloittaa alusta. Tässä tapauksessa se olkoon 200.

IF K=200 THEN K=1 ` Jos K on 200, niin sen arvo muutetaan 1:ksi.

Nähdäksemme ohjelman toiminnan lisäämme vielä komennon tulostamaan kellonajan ruudulle.

Print K ` Tulostaa ruudulle K-muuttujan arvon.
Loop ` Silmukan loppu. Ohjelma hyppää takaisin Do-riville.

Edellä käytetyn kaltaisia muuttujia voi käyttää vain numeroiden muistiintallentamiseen, mutta jos lisäämme muuttujanimen perään dollarimerkin (\$), niin muuttujaan voidaan tallettaa sanoja. Esim:

SANAA\$="Tapa tuo kärpänen!"
SANAB\$="Käteni! Ne ovat päässäni!"

Print SANAA\$ ` Tulostaa SANAA\$-muuttujan sisällön.
Print SANAB\$ ` Tulostaa SANAB\$-muuttujan sisällön.

Ohjelman ulosanti olisi seuraavanlainen:

Tapa tuo kärpänen!
Käteni! Ne ovat päässäni!

1.70 Pelivinkkeli

Pelivinkkeli

Seuraavaan Pelivinkkeliin vinkkien lähettäjiä kesken arvotaan 10 levykkeen pakkaus!

Alien Breedit

Assassin Special Edition

Body Blows

DeathMask

Project-X Revised Edition

Stardustit

Superfrog

Pelivinkkeli on Sakun uusi vinkkipalsta pelaajille. Pelivinkkeliin ↔ lukijat

voivat lähettää omia vinkkejään ja myös avunpyyntöjä pulmallisiin tilanteisiin. Lähetä vinkkisi seuraavaan osoitteeseen postitse.

Pelivinkkeli
c/o Jani Höglund
Tanotorventie 14-16 D 19
00420 Helsinki

Internet: wayne@klinja.fipnet.fi

1.71 Pelivinkkeli: Alien Breedit

Alien Breedit

Seuraavassa läjä koodeja Alien Breedien ystäville. Internautit löytävät Team 17 -peleille lisää vinkkejä heidän uudelta WWW-kotisivultaan (<http://www.team17.co.uk/>).

Alien Breed Special Edition:

Koodi	Taso
-----	-----
XXDFA	2
RTHAA	4
LAEEA	6
UYTTA	8
PPEAB	10

Alien Breed II:

```

Koodi   Alkuasetelma
-----
098654  10 miestä
736353  50000 krediittiä
378829  50 avainta
737373  Taso 7
309383  Taso 12

```

Alien Breed Tower Assault:

```

Koodi           Taso
-----
EJDCMCAAGDCAAEG  Stores 3
EEEFMCAANDCAAEEA Civilian 3
EPADSCEBFDCAAADI Military 3
JGAHPCIASDCAAADI Science 2
FKASMCEADDCAAACG Engineering 1
CAAKSCEBSDCAAACM Main Tower 2
HCASSPIANDCAAABL Main Tower 4

```

1.72 Pelivinkkeli: Assassin Special Edition

Assassin Special Edition

Kirjoita koska tahansa pelin aikana "another cheat mode". Tämä tekee sinut voittamattomaksi ja saat erikoisaseita painamalla W-näppäintä.

1.73 Pelivinkkeli: Body Blows

Body Blows

Versio 1.0: Laita kaksi peliohjainta koneeseesi ja vedä toista joikkaa oikealle ja toista vasemmalle options-valikossa noin 10 sekunnin ajan, ja huijasvalikon pitäisi ilmestyä. Jos ei ilmesty, niin vedä peliohjainta päinvastaisiin suuntiin.

Versio 2.0 ja budget-versio: Vedä peliohjainta alaspäin option-valikossa kymmenen sekunnin ajan päästäksesi samaan huijausvalikkoon.

1.74 Pelivinkkeli: DeathMask

DeathMask

Viimeisen kentän koodi: 73164

1.75 Pelivinkkeli: Project-X Revised Edition

Project-X Revised Edition

Samalla kun lentelet, pidä pohjassa oikeaa hiiren nappia, paina Escapea ja heti perään returnia pitäen vielä hiiren nappia pohjassa. Tällä pääset seuraavaan tasoon.

1.76 Pelivinkkeli: Stardustit

Stardustit

Stardust:

Koodeja:

1. maailma suoritettu - BKSUVYRAUMOJ
2. maailma suoritettu - CJSUVYRAUOMJ
3. maailma suoritettu - DISUVYRAUOMJ
4. maailma suoritettu - EHSUVYRAUOMJ

Huijauskoodi: INTRODUCTION

Super Stardust (Amiga CD32):

Koodeja:

1. maailma suoritettu - BFSUAAAADXJ
2. maailma suoritettu - CESUQAAQFFX
3. maailma suoritettu - DFSTUQAAHIE
4. maailma suoritettu - EDSUUSQRHRT

Lisää koodeja:

Näpyttele nämä tasokoodeina. Jotkut aloittavat pelin lisäelämällä ja aseilla ja toiset antavat aloittaa pelin myöhemmästä vaiheesta lisäelämällä ja aseilla:

HAVEACOOKIE
LETSPLAYSSD
GIRLSRGREAT
HARDASNAILS

1.77 Pelivinkkeli: Superfrog

Superfrog

Koodeja:

392822 - Aloita tasolta 2
343522 - Aloita tasolta 3
467464 - Aloita tasolta 4
452234 - Aloita tasolta 5
387211 - Aloita tasolta 6
837122 - Pelaa Project-F-peliä

1.78 Halpoja ja ilmaisia

Halpoja ja ilmaisia

Janne Siren

Ilmaislevitykseen ilmestyy jatkuvasti uusia mielenkiintoisia pelituttavuuk-
sia, joista voisi jaaritella vaikka koko lehden verran, mutta tyydytään nyt
kuitenkin seitsemään yksilöön. Kaikki pelit on testattu entiseen tapaan
Amiga 1200:lla, joka on varustettu neljän megatavun 32-bittisellä FAST-
muistilla ja 68881-liukulukuyksiköllä.

Amiga Angband 2.7.4v3

aThrust v2.09

Automobiles v1.11 ja Trackset Vol. I

Catapults v1.00

Cybergames

StarWoids v1.01

The Valley of Mystery

1.79 Halpoja ja ilmaisia: Amiga Angband 2.7.4v3

Amiga Angband 2.7.4v3

Kukapa ei muistaisi sellaisia klassikoita kuin Hack ja Moria? Hack on jat-
kanut voittokulkuaan jo vuosia, nyttemmin nimellä Nethack, ja Moria on saa-
nut uutta potkua siihen perustuvan Angbandin myötä. Kyseessä on siis jatkoa
sarjaan ulkoisesti vaatimattomat mutta sisäisesti upeat tietokonefantasia-
roolipelit.

Angbandille riittävät grafiikaksi ASCII-merkit ja väripaletista löytyy 16
väriä. Ruudulla siis esimerkiksi merkki # kuvastaa seinää, p on kadulla
hortoileva ihminen, o örkki jne. Eväät eivät kuulosta kovin hyviltä, mutta
jos olet joskus tämäntyyppisiä pelejä pelannut, tiedät ettei ulkoasu ole
kaikki kaikessa. Lisäksi Angbandin ASCII-ulkoasu on äärimmäisen onnistunut.

Värejä käytetään hillitysti oikeissa paikoissa selventämään tilanteita, ja näkökentän valaiseminen hieman pohjaväriä kirkkaammilla pisteillä on kerrassaan upeaa katseltavaa liikuttaessa.

Morian tapaan peli alkaa hahmonluonnista. Pelaajan valittavaksi jää hahmon sukupuoli, rotu ja hahmoluokka. Lisäksi pelaajalla on vielä mahdollisuus vaikuttaa hahmonsa kykyjen heittoon. Hahmonluonti ei siis tuo mitään yllätyksiä roolipeleihin vähääkään tutustuneille. Seuraavaksi pelaaja löytääkin hahmonsa kaupungista, jossa kannattaa shoppailla, ennen kuin uskaltautuu sen alaiseen luolaverkostoon. Tinkiä saa ja kannattaakin...

Pelin ohjaus on yhtä perinteinen kuin graafinen antinsakin. Komentoja annetaan näppäimistöltä yksittäisinä painalluksina - muistettavaa riittää, siinä määrin laaja on komentokanta. Käyttäjystävällisyydessä olisikin parantamista, mutta onneksi ohjeita voi helposti selailla suoraan pelistä, ja hakemansa löytää helposti tarvitsematta kahlata läpi tuhatta ja yhtä sivua tekstiä.

Luolaverkostossa pelaaja laskeutuu yhä syvemmälle pelimaailman uumeniin. Aloituskaupunki on vain yhden ruudun kokoinen, mutta luolastossa riittää tutkimista jokaisella tasolla useamman ruudullisen verran. Kaupungista pelaaja laskeutuu luolatasolle 1. Pelin läpäisemiseksi on tapettava pimeyden ruhtinas, Morgoth, joka kuikuilee jossain tason 99 tuntumassa, joten matkaa ja mäiskittävää on välissä aivan riittävästi. Luolastossa tulee joka pelikerta vastaan erilaisia sokkeloita (pienenä miinuksena mainittakoon, että niin tulee myös liikuttaessa takaisin jo koluttuihin sokkeloihin), mutta pelissä on myös paljon käsinkirjoitettuja elementtejä, kuten nimeltä tunnistettavia erikoisesineitä.

Amiga Angband on käännetty pelin UNIX-versiosta. Käännöksen tämä versio on oikein toimiva kokonaisuus, joka vaatii vain yhden laitenimen asettamisen käynnistykseen. Pinomuistit sun muut peli säätää automaattisesti. Peli avautuu omalle ruudulleen, jonka tarkkuuden voi valita kätevästi valitsimesta alussa. Minulla peli ei tosin millään suostunut käynnistymään PAL: High Res -tilaan, vaikka NTSC: High Res ja PAL: Super-High Res toimivatkin moitteetta. Angband moniajaa ja on ilmainen. Peli vaatii vähintään 1,5 Mt muistia toimiakseen.

Karusta ulkoasustaan huolimatta Angband on kerrassaan upea peli, jonka laajuus vetää puoleensa vielä pitkään ensimmäisen istunnon jälkeen. Jos roolipelit ovat yhtään mieleesi, etkä kavahda pitkiä pelisessioita ja juoksemista yksittäisten kirjainten perässä, niin suosittelen Angbandia!

Amiga Angband 2.7.4v3

Pelityyppi: Roolipeli
Pelaajia: 1

Yleisarvosana: 92%

1.80 Halpoja ja ilmaisia: aThrust v2.09

aThrust v2.09

Yksi sana: TurboRaketti. Jos et vielä TurboRakettiin, Gravity Forceen, Rockettiin tai muihin vastaaviin peleihin ole tutustunut, niin sinulla on paha aukko sivistyksessäsi. Jos näin ikävästi kuitenkin sattuu olemaan, niin lyhyesti sanottuna kyseessä on kahden pelattava räiskintäpeli jaetulla ruudulla, jossa pelaajat liikkuvat korkeassa sokkelossa ajaen toisiaan takaa.

aThrust on jatkoa tähän sarjaan, mutta erojakin edeltäjiin löytyy. aThrust on ulkoisesti varsin vaatimaton. Tasot ovat värittömiä ja kalpeita. Toisaalta käyttöliittymä pelin asetusten asettamiseen on käyttöliittymälle uskollinen, ja myös itse peli moniajaa. Pelaaminen tapahtuu näppäimistöltä ja toimii ihan hyvin, joskin vakionäppäimet ovat oikeakätiselle hieman hankalat ja peli tuppasi kaatuilemaan näppäimiä vaihdettaessa. Kiva ominaisuus on myös mahdollisuus modeempeliin.

Käyttöjärjestelmätuen takia laitteistovaatimukset ovat aika hurjat: vähintään AmigaOS 3.0 ja prosessorina 68020. Peli on ilmainen, mutta tekijä toivoo aThrustia paljon pelaavilta pientä lahjaa (ns. giftware).

aThrust v2.09

Tekijä: Carsten Gerlach

Pelityyppi: Räiskintä

Pelaajia: 2

Yleisarvosana: 76%

1.81 Halpoja ja ilmaisia: Automobiles v1.11 ja Trackset Vol. I

Automobiles v1.11 ja Trackset Vol. I

Edellisessä Sakussa Automobilesin ensimmäinen versio kaahasi erinomaiset 90 pistettä sadasta. Peliin on sittemmin tullut päivitys ja lisäratoja.

Automobiles v1.11 on käytännössä samaa vanhaa huisaa menoa, mutta muutamin parannuksin: alkuvalikossa raikaa kiva musiikki, autoista kuuluu vihdoin ääntä niiden liikkua ja törmätessä, grafiikkoja on paranneltu, ohjaustapaa voi vaihtaa ja sokerina pohjalla on yksi uusi rata. Kerrassaan tervetulleita uudistuksia, mutta valitettavasti autojen ulkonäkö on mielestäni hieman huonontunut. Pienemmät maasturit sopivat kilpureita paremmin pelin "katukuvaan". Ehkä mahdollisuus valita mieleisensä autot olisi poikaa? (Ja mikä se sellainen autopeli on, jossa ei saa ajaa lehmällä?) Noh, tottuuhan näihin...

Päivityksen lisäksi Automobilesiin on julkaistu erikseen kaksi uutta rataa. Paketin nimi on mielikuvituksellisesti Automobiles Trackset Vol. I. Uudet radat ilmestyvät vanhojen perään, ja näin valikoima onkin kasvanut aiemmas- ta yhdeksästä päivitysten myötä kahteentoista. Tracksetin radat ovat muista poikkeavia, ja edes oikean reitin löytäminen saattaa tuottaa hieman ongelmia aluksi - mutta mikäs siinä, sillä vaihtelu virkistää.

Upea peli on nyt entistä parempi. Suosittelen lämpimästi.

Automobiles v1.11

Tekijät: Tero Heikkinen ja "Runelord"
Pelityyppi: Autopeli
Pelaajia: 1-3
Yleisarvosana: 91%

1.82 Halpoja ja ilmaisia: Catapults v1.00

Catapults v1.00

Olen niitä ihmisiä, jotka joutuvat lapsellisen innostuksen valtaan päästessään rakentamaan jotain. Lego-palikat jäivät jo vuosia sitten, mutta Catapultsin latauduttua sama innostus iski. Catapultsissa pääsee nimittäin rakentamaan "rakennuspalikoista" oman keskiaikaisen linnan.

Catapults on peli kahdelle pelaajalle. Molemmat rakentavat ensin puolen ruudun kokoiselle alueelleen linnan (kuvattu suoraan ylhäältä). Tarjolla on seinäpalasia, peltoa, lattiaa, kaivoja, torneja, vallihautaa, muureja jne. Kokonaisuus pitää rakentaa mahdollisimman toimivaksi tiettyjen sääntöjen pohjalta. Voi tietysti miellyttää vain visuaalisia tuntojaan, mutta lopputulos ei välttämättä ole pelaamisen kannalta paras mahdollinen. Esimerkiksi peltoa tarvitaan ruokaa varten, kaivoja vesivarastoiksi jne.

Kun linnat ovat valmiita, ilmestyy kumpaiseenkin katapultti. Sitten pelaajat lähtevät vuorotellen liikuttelemaan omaa katapulttiaan, joka liikkuu tietyn määrän askelia riippuen kuljetusta maastosta. Kun kumpikin on siirtänyt katapulttiaan, on aika ampua. Pelaajat säätävät vuorollaan laukauksen suunnan ja voimakkuuden. Osuessaan kivet tuhoavat kohteen ja tekevät siitä liikkumiskelvottoman. Tärkeisiin linnan rakennelmiin osuessaan kivet myös aiheuttavat vahinkoa kyseisessä linnassa sotaa paossa oleville ihmisille ja heidän tarvikkeilleen. Pelin voittaa se, joka saa ensimmäisenä aiheutettua vastustajalle niin paljon vahinkoa, että hänen kansansa kuolee. Pelissä on myös ajoittaisia onnettomuuksia, kuten ruoan pilaantumista ja maanjäristyksiä.

Catapultsissa ei ole rajoituksia, mutta jos pelistä pitää, tekijät toivovat 15 dollarin palkkiota työstään. Peli ei moniaja ja ohjeet varoittavat ongelmista AGA-koneilla, mutta itse en moisiin törmännyt, vaan peli toimi hyvin. Hyvä kaksinpeli, joskaan ei kovin pitkäkestoinen.

Catapults v1.00

Tekijät: Christopher Jennings ja Christopher Cooke
Pelityyppi: Strategia
Pelaajia: 2
Yleisarvosana: 85%

1.83 Halpoja ja ilmaisia: Cybergames

Cybergames

Kunnon tappelupeleihin ei Amigan ilmaispelien puolella kovin usein törmää, joten sharewarena julkaistu Cybergames on miellyttävä poikkeus. Pelissä kaksi pelaajaa mäiskii toisiaan miekoilla tai yksi pelaaja pyrkii tekemään selvää yhdestä tietokoneen ohjaamasta vastustajasta kerrallaan. Pelin edessä asevalikoimaa on mahdollisuus laajentaa kaupan hyllyltä. Asetelma on siis vanha tuttu.

Pelissä hahmoilla on joukko tavanomaisia sekä hieman erikoisempia liikkeitä, kuten Barbarianmainen päänpudotusheilautus ja korkealla pelikentän yllä olevissa tangoissa roikkuminen. Vastustajat ovat yhtä karvapalleroa lukuunottamatta varsin paljon toisiaan muistuttavia ihmisiä, vain vaikeustaso kasvaa. Taitava pelaaja tosin pudottaa pään yhdellä liikkeellä vastustajalta kuin vastustajalta. Ehkäpä rekisteröimisen myötä tulevat lisävas-
tukset tarjoavat enemmän haastetta.

Grafiikka on shareware-pelille hyvää. Taustat vaihtuvat vain muutaman ker-
ran ja hahmotkin ovat epärealistisen ryhdikkäitä, mutta kokonaisuus väliku-
vineen ajaa asiansa hyvin. Äänimaailmasta huolehtivat tavanomaiset äänite-
hosteet ja mukiinmenevä musiikki.

Cybergamesin rekisteröinti maksaa viisitoista dollaria ja vastineeksi saa kolmella levykkeellä (pelin saa toki asennettua myös kovalevyllä) reilut 30 tasoa uusine vastuksineen ja uusine aseineen, sekä tulostetun manuaalin. Cybergames ei moniaja.

Cybergames

Tekijät: Bjorn Fogelberg ja Johan Lundin

Pelityyppi: Mäiskintä

Pelaajia: 1-2

Yleisarvosana: 89%

1.84 Halpoja ja ilmaisia: StarWoids v1.01

StarWoids v1.01

Jo toinen TurboRaketin kaltainen peli tämän numeron testipenkissä? Kyllä, muttei aivan tavallinen peli, sillä StarWoids ammentaa tunnelmansa Star Warsista. Alkuruutujen aikana taustalla raikaa vanha tuttu tunnusmusiikki ja pelaaja hyppää kapinallisten X-Wingin ohjaimiin.

StarWoids on yksin pelattava sivulta kuvattu räiskintäpeli. TurboRaketin tapaan alus liukuu kiihtyvällä vauhdilla kohti ruudun alareunaa, ellei sitä pidä liikkeessä ylöspäin rakettimoottoreilla. Tämä vaikeuttaa tietenkin si-
vuttaisliikettä, mutta on hyväksi havaittu peliympäristö. Sokkeloisessa usean ruudun kokoisessa ympäristössä liikkuminen vaatii äärimmäistä varo-

vaisuutta, sillä StarWoids vie kaltaisensa pelit aivan uuteen vaikeusluokkaan. Varottavana eivät ole enää pelkät sokkelon seinät ja pari hassua tykkiä, vaan niiden lisäksi myös maassa juoksentelevat Imperiumin sotilaat, ammuksia ja maaliinsa hakeutuvia ohjuksia ammuskelevat tykkiasemat, puoleensa vetävät ja hylkivät magneetit, hyökkäysrobotit sekä tietenkin ympärillä viuhuvat Tie-Fightert. Ja aivan kuin näiden olemassaolo ei olisi tarpeeksi - StarWoidsin tasot on suunniteltu todella pirullisesti, ja viimeisessä tasossa vaikeutta kasvattaa vielä aikaraja...

Mutta ehkä juuri tässä piilee pelin viehätys. Graafisesti StarWoids on varsin kaunis, joskin värivalinnoiltaan aika kalpea, ja äänetkin ovat ihan hyviä, mutta juuri erinomaisen pelattavuuden ja tarpeeksi monipuolisen ja haastavan peliympäristön yhdistelmä tekee tästä pelistä voittajan. Etsi ja tuhoa ei ole kaikki kaikessa, vaan mukana on lisäksi lentäjien pelastamista ja suojelutehtäviä. Aivan yksin ei myöskään tarvitse selviytyä, sillä apuun voidaan noutaa R2D2 ja rekisteröidyssä versiossa myös pommimies. Näkyypä pelissä myös C3PO. Star Wars -teema lisää omalta osaltaan pisteitä ja oikeastaan vain kaksinpeliä ja moniajtoa jää kaipaamaan.

StarWoids on sharewarea ja hinta, kuten ohjeetkin osaavat kertoa, siinä 76 Suomen markkaa. Valitettavasti itse rekisteröintiä ei hyväksytä kuin shekinä Australian dollareissa tai Englannin punnissa. Ilmaislevityksessä olevassa versiossa on vain kolme tasoa, mutta lopullinen peli sisältää niitä kaiken muun lisäkrääsän ohella enemmän. Testattavana oli ilmaisversio, mutta rekisteröitynä peli on varmasti vielä kertaluokkaa parempi.

StarWoids v1.01

Tekijät: Martin Kift, Rowan Crawford ja Rob Wells

Pelityyppi: Räiskintä

Pelaajia: 1

Yleisarvosana: 92%

1.85 Halpoja ja ilmaisia: The Valley of Mystery

The Valley of Mystery

Tekstiseikkailu, ei siis mitään uutta ja erikoista - ehkei ideassa, mutta tällä kertaa kyllä toteutuksessa. The Valley of Mystery on nimittäin joukko AmigaDOS-skriptejä, jotka ajelevat toisiaan, tai itse asiassa joita pelaaja ajaa antaessaan käskyjä. Luettelon komennoista saa siis komentamalla dir. :-) Ja jos vaikka kesken pelin tulee tarve formatoida levykkeitä, sen voi suorittaa samalta komentoriviltä kuin itse pelinkin pelaamisen. Kätevää... vai onko?

Ymmärrettävästi itse peli on varsin kankea, sillä AmigaDOSin komentokehottetta tuskin suunniteltiin tekstiseikkailun parseriksi, eikä ole seikkailukaan kovin laaja. Ratkaisut ovat helppoja ja pelissä on vain muutama tapahtuma ja huoneitakin vajaa 20. Tavoitteen pelastaa luolaan vangittu prinsessa saavuttaa vartissa, kunhan pääsee ensin käyttöliittymän kanssa sinuiksi. Ihme kyllä peli kuitenkin toimii hyvin ja pisteet tulevatkin lähinnä hyvästä yrityksestä ja mielenkiintoisesta toteutuksesta. Vain loppusiivouk-

sessä oli ongelmia, sillä skriptit luottavat del-aliakseen, jota kaikilla tuskin on. The Valley of Mystery moniajaa ja on ilmainen. Kokeilkaa ihan mielenkiinnosta...

The Valley of Mystery

Tekijä: Joonas Palaste

Pelityyppi: Tekstiseikkailu

Pelaajia: 1

Yleisarvosana: 66%

1.86 Tandem CD1200 -laajennus Amiga 600/1200 -koneille

Tandem CD1200 -laajennus Amiga 600/1200 -koneille

Anu Seilonen

Tandem CD1200 on PCMCIA-väylään liitettävä CD-ROM-ohjain A600/A1200-koneille. Omani ostin käytettynä WestComista 450 markalla (ovh aikoinaan 695 mk). Laitteen mukana tuli itse ohjaimen lisäksi ohut ohjevihkonen, asennuslevyke ja metallinen laitekotelo CD-ROM-aseman koteloitua varten. Lattakaapelin ohjaimen ja aseman väliin saa aseman mukana. Ohjaimeen käyvät Mitsumin yksinopeuksiset LU005S- ja FX001S-asetat tai tuplanopeuksinen FX001D-asema. Oulun Y-Daattassa FX001D maksoi tingittäinä 650 mk.

Laitteiston asennus oli helppoa. Kun asema oli koteloitu metallikuoriin, tarvitsi vain liittää lattakaapeli asemasta ohjaimeen ja työntää ohjain PCMCIA-väylään. Virran koneisto saa omasta liittimestään PC-muuntajastani. Ohjaimesta jää Amigan ulkopuolelle pieni kotelo, jonka takareunasta kaapeli lähtee. Äänien läpivientiä laitteessa ei ole. Aseman etupaneelissa on eject-nappi, kuulokeliitäntä ja äänen tason säädin.

Ohjelmisto asennetaan Commodoren Installerilla. Vaatimuksia ovat vähintään käyttöjärjestelmän versio 2.04 ja yksi megatavu muistia. Kovalevy on suositeltava, mutta ei pakollinen. Ohjaimen mukana tuleva TandemCacheCDFS-tiedostojärjestelmä on kaupallisen CacheCDFS:n "kevennetty" versio, joka ymmärtää vain ISO9660-standardin mukaisia levyjä. Myös PhotoCD-tuki on. Erikseen tilattava kaupallinen versio lukee myös RockRidge- ja MachFS-levyjä. Ohjaimen kanssa voi käyttää myös muita tiedostojärjestelmiä, kuten Commodoren CDFileSystemiä tai BabelCDROMFS:ää. Itse otin käyttöön AmiCDROMin version 1.15, koska se on PD:tä ja tukee myös MachFS-formaattia ja RockRidge-protokollaa, joka mahdollistaa mm. pitkät tiedostonimet.

Tiedostojärjestelmän, DosDrivers-ajurin ja Preferences-ohjelman lisäksi on asennettavissa pieniä apuohjelmia. PlayCD avaa yksinkertaisen näppäinpaneelin musiikki-CD-levyjen soittoa varten. Monipuolisempaan soittoon ovat mukana Jukebox-sharewareohjelmasta vapaasti levitettävä versio ja YACDP (Yet Another CD Player), joka on freeware. KillDev poistaa aseman täysin systeemin tietoisuudesta. EjectCD avaa pienen ikkunan, jossa on eject-nappula levykelkan avausta ja sulkemista varten. Ainakin Mitsumin FX100D-mallissa eject-nappi jää avautuvan levykelkan alle piiloon.

Ohjelmalliseen CD32-emulointiin vaaditaan AGA-kone ja vähintään käyttäjärjestelmän versio 3.0. Emuloinnin voi asentaa levykkeelle tai kovalevyille. Kovalevyasennuksessa startup-sequencea muutetaan siten, että kone käynnistyy emulaatioon painettaessa haluttua funktionäppäintä käynnistykseen yhteydessä. Emuloinnin voi toki käynnistää myös Workbenchin kautta, mutta silloin suurin osa peleistä ei todennäköisesti toimi. Asetuksista voi kääntää prosessorin välimuisteja ja FAST-muistin pois päältä ja valita mm. CD32-ohjainemuloinnin, käyttökielen monikielisille levyille ja äänen tason. Asetukset voi tallentaa.

Testasin kuusi CD-ROM-levyä: Aminet CD 5:n ja kansiromput kahdesta CD32 Gamer -lehdestä (11/95, 13/95), PC Direct -lehdestä (June 1995), CD-ROM User -lehdestä (July 1995, Assembly 94 -erikoisnumero) ja MacFormat-lehdestä (August 1995). Kokeilin myös käsiini eksyneen halvan Macintosh/Windows-koelman, 10 CD:n Explorer Packin, romppuja.

AmiCDROM luki kaikkia levyjä kivutta, myös MacFormatia ja Explorer Packin levyjä. TandemCacheCDFS kapsahti MacFormat-romppuun, jota kaupallinen CacheCDFS olisi osannut lukea. Lisäksi Explorer Packin sisällöt näkyivät kyllä, mutta esim. kuvia ei voinut katsella. Suurin osa CD32 Gamerin peleistä ja demoista toimi viimeistään emulaation avulla. Myös PC Directin ja CD-ROM Userin romppuja pystyi lukemaan normaalisti. Aminet CD 5 toimii moitteettomasti. Yhtään varsinaista CD32-peliä en ole kokeiltavaksi vielä hankkinut, koska ostin aseman lähinnä ohjelmakokoelmia (Aminet, Fish) ajatellen.

Koska Tandem on PCMCIA-laite, 68EC020-prosessorinen vakio-A1200 pystyy käyttämään sen kanssa vain neljän megan FAST-muistia. Kahdeksalla megalla Tandem ei tällaisessa koneessa toimi, koska tällöin lisämuisti peittää PCMCIA:n. Turbokorttini kanssa Tandem toimii normaalisti. FX100D:n lukunopeus on n. 300 kilotavua sekunnissa. PCMCIA-laitteelle ominaiseen tapaan ohjaimen voi irrottaa Amigasta ja liittää takaisin myös virran ollessa kytkettynä. Ohjelmiston kannalta ohjaimen irrotus vastaa levyn poistamista asemasta.

Tandem CD1200 -ohjainta ei uutena todennäköisesti enää Suomesta saa. Broadline Oy (90-874 7900) myy A2000/3000/4000-koneille Zorro-paikkaan tulevaa Tandem CD+IDE -ohjainta, johon saa CD-ROM-aseman lisäksi kiinni myös kaksi IDE-kovalevyä. Elokuussa Tandem CD+IDE maksoi 640 mk. A4000:een asennettuna Tandem CD+IDE:llä voi emuloida CD32:ta.

Tandem CD1200

Lyhyesti: CD-ROM-ohjain PCMCIA-väylään A600/1200-koneille

Vaatimukset: AmigaOS 2.04, 1 Mt muistia, kovalevy suositeltava

Testattu: A1200, EC030/40 MHz + 68882/40 MHz, 8 Mt FAST, kovalevy

Valmistaja: bsc büroautomation AG

Valmistusmaa: Taiwan

Edustaja: Broadline Oy (90) 874 7900
Myy Tandem CD+IDE -ohjainta A2000/3000/4000-

koneille ja A1200:aan PCMCIA-väylään tulevaa Overdrive CD-ROMia (ks. Saku #11).

1.87 Ami-File-Safe

Ami-File-Safe

Mat Bettinson

Käännös: Antti Vähä-Sipilä

Ami-File-Safe (AFS) on Amigoille tarkoitettu korvaava tiedostojärjestelmä. Se on kehitetty sharewarena levitetystä Professional File Systemistä (PFS). Julkaisijana on Forth Level Developments (osoite löytyy artikkelin lopusta). Ohjelmistoa kehitetään yhteistyössä alkuperäisen tekijän kanssa. AFS on tarkoitettu Fast File Systemin (FFS) korvaamiseen sekä kovalevyillä että korpuilla.

AFS vaatii 2.04:n tai uudemman käyttöjärjestelmän, ja kovalevyasennusta varten tarvitaan vielä jokin kelvollinen Prep-ohjelmisto. Asennus onnistuu HDToolboxilla, mutta suosittelen RD Prepiä. Itse ohjelmistossa on kopiokohmainen sarjanumero, ja valmistava yritys on tehnyt sopimuksen kansainvälisen turvallisuusyrityksen kanssa piraattien jäljittämisestä. Ohjelmisto on varsin arvokas; tällä ilmeisesti kompensoidaan näin käyttökelpoisen ohjelman laajaa piratisointia. Jälleen kunnan käyttäjät joutuvat maksamaan rahaa piratismin vuoksi.

Ohjelmisto on testattu Amiga 4000:lla, jossa oli Cyberstorm 060 ja Cybervision, 14 Mt RAM-muistia ja 512 Mt:n Conner IDE. Ohjelma testattiin myös 3640:n kanssa. Sen lisäksi käytettiin Amiga 3000:ta GVP Spectrumilla, GVP IO Expanderilla, Connerin 540 Mt:n SCSI-levyllä ja 105 Mt:n Quantumilla, käyttöjärjestelmänä OS 3.1. Low-end-koneista testauksessa oli mukana A1200 varustettuna Apollo 1220 28 MHz '020-laudalla, 4 Mt:n fast-muistilla ja Seagaten 120 Mt:n kovalevyllä.

Asennus on melko kivutonta Commodoren Installerilla. Koko hoito on oikeastaan 38 kilotavun tiedosto, joka on sijoitettu L:-hakemistoon ja josta on olemassa sekä pienempi levykeversio että 68020-optimoitu versio. Asennusohjelmassa valitaan manuaalisesti CPU:n tyyppi. Levykeasennuksessa mountataan mountlististä tai erillisestä mount-tiedostosta esimerkiksi DOSDriversissä, ja asemia käytetään osoittamalla niitä esimerkiksi nimellä AF1: ja niin edelleen. Kaikilla testatuilla koneilla levykkeet pystyttiin mounttaamaan sekä normaaleiksi että AFS- ja PC-levykkeiksi.

Kovalevyasennus on tietenkin hieman monimutkaisempi. Koko levystä tulee ensiksi tehdä varmuuskopio. ReOrgista tuttu Holger Kruse on tehnyt ohjelman, jolla FFS/OFS-levy muutetaan nopeasti AFS:ksi ilman varmuuskopiota, mutta sitä ei vielä ollut saatavissa kirjoittaessani artikkelia. Nyt minun oli vain tyydyttävä kopioimaan kaikki talteen osiolta. Varsinainen asennus tehdään Prep-ohjelmalla. Suosittelemassani RD Prepissä asensin tiedostojärjestelmän "Complex Modem" file system -sivulla. DOS-tyyppi vaihdettiin "AFS1":een heksana ja lähdekooditiedostoksi asetettiin "HardDiskAFS". Osiointisivulla vaihdoin tiedostojärjestelmän AFS:ksi ja nostin puskureita

noin 200:aan, jotka AFS tarvitsee sisäänrakennettua välimuistiaan varten. Siirryin pääsivulle ja tallensin RDB:ni. Hienoa. Boottaus tai dismounttaus ja uudelleen mounttaus RD Prepillä tallennetusta mountlististä, nopea formatointi ja nyt meillä on AFS-osio. Kivutonta.

Olin erittäin innostunut näkemään AFS:n, koska vanhana PFS-käyttäjänä näin siinä suurenmoisen potentiaalin. PFS vain ei kyennyt aivan siihen mihin olisi pitänyt, ja se oli hirvittävän buginen (näin on, toim. huom.). AFS:llä ei ollut ongelmia asennuksessa suhteellisen suurelle osiolle. Olin käyttänyt LZX:ää osion pakkaamiseen, eikä se kestänyt kauan. (Cyberstormilla lähinnä siksi, että voin tehdä sen.) Asennuksen ja formatoonin jälkeen avasin tämän mega-arkiston takaisin uudelle AFS-levylle. Huh. Avaus osiolle oli uskomattoman nopeaa, mutta en osannut tarkalleen sanoa kuinka nopeaa. Tällä laitteistolla jätin asian sikseen joksikin aikaa. En huomannut ongelmia tai tehonlisäystä, koska en ollut vielä tottunut Cyberstormiin. Nyt kotiin asentamaan ohjelmisto Amiga 3000:eeni.

Kotona huomasin, kuinka paljon nopeampi AFS todella oli. Hakemistohaut peittoavat FFS-DC:n mennen tullen. Kirjoittaminen on pelottavan paljon nopeampaa. Levykeasennuksessa minun piti tehdä nopeustestit uudelleen, koska en uskonut niiden paikkansapitävyyteen. Koska minulla on purkki ja käsitellen paljon Usenetin ja Fidonetin viestejä Mail Manager -tosserilla, kokeilin sitä. Rikoin sen pahasti. Mail Manager teki turhia hakuja siellä täällä. Kerroin viasta MM:n tekijälle ja Forth Levelille. Muutaman päivän kuluttua sain korjaukset sekä MM:ään että AFS:ään, ja nyt kokeilin MM:ää uudestaan. Se oli mahtavan nopea! Toss-nopeus lisääntyi noin 500 viestistä minuutissa 1200 viestiin. Levyn lukupäiden liikuttelukin väheni. Jopa levytilaa jäi enemmän jäljelle. Eihän näin hyvää ohjelmistoa voi ollakaan. Tässä on oltava koira haudattuna. AFS:n tapauksessa koira onkin varsin iso; tällä hetkellä sille ei ole olemassa mitään undelete- tai korjausohjelmia. (Dave Haynie tosin lupaa Disksalvin uuden version tukevan sitä pian.)

Kuinka turvallinen Ami-File-Safe sitten on? Seuraavan parin päivän aikana tein asioita, jotka saisivat kyynel silmäkulmiisi. Resetoin koneen sen kirjoittaessa suuria tiedostoja kerta toisensa jälkeen. Odotin, kunnes AFS siirsi välimuistiaan tai BAM/FAT:ia levyille ja kytkin koneesta virrat pois kesken kaiken. Joka kerta luulin koneen kaatuvaan siihen. AFS-osiosta ei koskaan tule validoimatonta, joten ihmettelin, miten se huolehtii korruptoituneista levyistä. Tätä ongelmaa ei kuitenkaan tullut, koska levy ei koskaan korruptoitunut! Päätin antaa AFS:lle tosi haasteen ja tein kauheita asioita: revin SCSI-kaapelin irti kesken kirjoituksen (tosin romulla Quantumilla varmuuden vuoksi). Lopputulos: ei ongelmia. Tämä tiedostojärjestelmä on todella turvallinen. Undeleteä tosin jäin kaipaamaan.

AFS tallentaa tiedostoja blokkirajojen yli eikä vaadi yhden blokin minimiä. Tämä tekee siitä paljon FFS:ää tehokkaamman levytilan käyttäjän. WB:n antamat levytilalukemat ovat tosin usein vääriä. On myös muistettava, että tilaa on alussa käytössä vähemmän, koska esimerkiksi hakemistoille varataan tilaa. Lopulta se tosin peittoaa FFS:n levytilassa, ja info-komento antaa oikeita lukemia.

Vaikka jokin ohjelma käyttäisi paljon tiettyä osiota ja avaisit sen WB:ssä tai muuten samanaikaisesti, lukupäät eivät juoksentele edestakaisin. Nopeus tietenkin hidastuu, mutta siirtyneen tiedon määrä yhteensä eri taskien summana lienee hyvin lähellä maksimia. AFS lupaa tämän manuaalissaan, mutta sen näkeminen käytännössä on mukavaa. FFS:llä on ilmeisesti hakuja joka blokin jälkeen tai sinne päin, jolloin monen taskin yhtäaikainen käyttö hi-

dastaa levyä huomattavasti. Useimmat muistavat tämän ilmiön käynnistäessään validoimattomalta osiolta. AFS:llä tätä huolta ei ole.

AFS:lle ei myöskään ole ReOrgia. Se kuulemma kuuluu tiedostojärjestelmään itseensä, eikä AFS tällöin fragmentoidu kuten OFS/FFS. En osaa antaa varmennusta tälle. Seuraavassa kuitenkin testituloksia:

MKSoft DiskSpeed 4.2 Copyright 1989-92 MKSoft Development

CPU: 68030 AmigaOS Version: 40.70 Normal Video DMA
Device: TESTFFS: Buffers: 200
Comments: FFS Partition

CPU Speed Rating: 1375

Testing directory manipulation speed.

File Create:	55 files/sec		CPU Available: 62%
File Open:	294 files/sec		CPU Available: 3%
Directory Scan:	409 files/sec		CPU Available: 11%
File Delete:	454 files/sec		CPU Available: 5%

Seek/Read:	878 seeks/sec		CPU Available: 7%
------------	---------------	--	-------------------

Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.

Create file:	227104 bytes/sec		CPU Available: 24%
Write to file:	51949 bytes/sec		CPU Available: 69%
Read from file:	244537 bytes/sec		CPU Available: 19%

Testing with a 65536 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.

Create file:	222155 bytes/sec		CPU Available: 26%
Write to file:	51895 bytes/sec		CPU Available: 69%
Read from file:	236386 bytes/sec		CPU Available: 20%

Testing with a 131072 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.

Create file:	238601 bytes/sec		CPU Available: 22%
Write to file:	49742 bytes/sec		CPU Available: 70%
Read from file:	244537 bytes/sec		CPU Available: 20%

Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.

Create file:	235106 bytes/sec		CPU Available: 21%
Write to file:	50219 bytes/sec		CPU Available: 70%
Read from file:	238312 bytes/sec		CPU Available: 20%

Average CPU Available: 32% | CPU Availability index: 440

MKSoft DiskSpeed 4.2 Copyright 1989-92 MKSoft Development

CPU: 68030 AmigaOS Version: 40.70 Normal Video DMA
Device: TESTAFS: Buffers: 200
Comments: AFS Partition

CPU Speed Rating: 1375

Testing directory manipulation speed.

File Create:	169 files/sec		CPU Available: 2%
File Open:	292 files/sec		CPU Available: 0%
Directory Scan:	1780 files/sec		CPU Available: 0%

```
File Delete:          285 files/sec | CPU Available: 0%

Seek/Read:           96 seeks/sec  | CPU Available: 73%

Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:         1073152 bytes/sec | CPU Available: 1%
Write to file:      1150976 bytes/sec | CPU Available: 2%
Read from file:     1363968 bytes/sec | CPU Available: 8%

Testing with a 65536 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:         1116720 bytes/sec | CPU Available: 1%
Write to file:      1209392 bytes/sec | CPU Available: 1%
Read from file:     1372823 bytes/sec | CPU Available: 12%

Testing with a 131072 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:         1146880 bytes/sec | CPU Available: 1%
Write to file:      1245184 bytes/sec | CPU Available: 0%
Read from file:     1343488 bytes/sec | CPU Available: 16%

Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:         973306 bytes/sec  | CPU Available: 1%
Write to file:      1259066 bytes/sec | CPU Available: 0%
Read from file:     1376256 bytes/sec | CPU Available: 16%

Average CPU Available: 8% | CPU Availability index: 110
```

Kuten näette, yksittäisten blokkien haku on hitaampaa ja käyttää myös enemmän CPU:ta (välimuisti?) kuin FFS, mutta nopeus on paljon suurempi. Raskaasti fragmentoituneilla FFS-osioilla tiedostonkäsittely on huomattavasti hitaampaa, AFS:llä eroa ei huomaa. Ilmeisesti on totta, ettei AFS fragmentoi paljoo.

Yhteensopivuusongelmia ei esiintynyt. Kaikki toimi normaalisti myös AFS-osioilta, ja systeemin voi laittaa softkickatun A3000:n RDB:hen. Mail Managerin betaversiossa oli bugi, mutta se on nyt korjattu. Koska MM:n DOSin käyttö on hyvin monimutkaista (postin tossailua viestikantoihin asynkronisella I/O:lla), olen melko varma siitä, että AFS on 100% yhteensopiva muidenkin ohjelmien kanssa. Jos vikoja on, Forth Level korjaa ne nopeasti.

Ohjelman dokumentointi oli lasertulostettu, lyhyt ja perustavanlaatuinen. Sen saa nykyään myös saksaksi ja ranskaksi, ja uusi versio lienee tulossa. Olisin kaivannut lisää teknisiä yksityiskohtia AFS:stä. Ei kovin hyvä vastine rahalle. Muuten ohjelma on kyllä mainio. Tunne on kuin lisäksi huippu-nopean Zorro III SCSI-ohjaimen. Levyä kuluu vähemmän, ei raavi lukupäitä. Hyvä asia niille, jotka käyttävät Amigaansa paljon moniajossa.

Ohjelman valmistaja, Forth Level, on erittäin ystävällinen ja mukava yritys. Ongelmia ratkaistaan puhelimitse. He vastaavat soittopyyntöihin (Englannissa, toim. huom.), lähettävät uusia versioita, heillä on Internet-osoite ja niin edelleen. Olisivatpa kaikki myyjät näin hyviä.

Mielestäni Amiga Technologiesin pitäisi puhua Forth Levelille AFS:stä HETI. AFS:stä on olemassa kaksi versiota, "Pro" ja "User". User-versiossa on maksimilevykoko 650 Mt ja ainoastaan yksi asema, ei MuFSiä ja lisenssi koskee ainoastaan yhtä konetta. Levykokorajoitus tarkoittaa todella levykokoa eikä osion kokoa. Tulossa on myös Zip-asemien tuki.

Valmistajan tiedot:

Nimi: Forth Level Developments
Osoite: 31 Ashley Hill, Montpelier
Bristol BS6 5JA
United Kingdom

Puhelin: 990-44-117-985-4455
Faksi: 990-44-117-955-9157

Internet: afssales@flevel.demon.co.uk

AFS:n Pro-versio maksaa 59.36 punttaa, arvonlisäveron voi maksaa joko Englannissa tai Suomessa. Jos maksat Englannissa, hinta on 69.75 punttaa.

User-versio maksaa 25.32 punttaa, arvonlisäveroineen 29.75 punttaa.

AFS:ää varten on nyt myös Internetin postituslista. Lähetä viesti osoitteeseen emailurl@flevel.demon.co.uk ja laita viestin ensimmäiselle riville SUBSCRIBE AFS <Internet-osoitteesi>.

(Artikkeli julkaistiin alun perin Internetin uutisryhmässä comp.sys.amiga.reviews. Se on käännetty ja julkaistu uudelleen alkuperäisen tekijän luvalla. (C) 1995, Mat Bettinson <mat@darkside.demon.co.uk>)

1.88 Pelikatsaus

Pelikatsaus

Tällä palstalla luodaan silmäyksiä tuoreiden tai vielä keskeneräisten pelien esittelyversioihin.

Fears II

Speed!

Super Streetfighter 2

1.89 Pelikatsaus: Fears II

Fears II

Edellisessä Sakussa ehdimme vain lyhyesti mainita Fears II:n uudesta esittelyversiosta (ensimmäinen esittelyversio esiteltiin numerossa 12), sillä se julkaistiin päivää ennen Sakun julkaisupäivää, ja itse sain sen käsiini vasta paria tuntia ennen julkaisua. Nyt demoa on kuitenkin ehtinyt pelata ajan kanssa, ja peli vain paranee vanhetessaan.

Fears häviää pahimmalle kilpakumppanilleen Alien Breed 3D:lle monessa suh-

teessa. Esimerkiksi jälkimmäisen grafiikka on paljon huolitellumpaa ja pienemmän ruutunsa ansiosta tarkempaa. Alien Breed 3D sisältää myös paljon sellaisia ominaisuuksia, joita Fearsissa ei ole, mm. kolmiulotteisia hirviöitä, teksturemapattuja vektorihirviöitä, hissejä, päällekkäisiä kerroksia, vyötärölle ulottuvaa vettä ja vinoja seiniä. Fears ei kuitenkaan jää kaikessa toiseksi...

Kun ensimmäisen Fearsin esittelyversion sain keväällä käsiini, ensimmäiset minuutit sen parissa kuuluivat lähinnä ihmetellessä sen upeutta. Olihan se ensimmäinen pelattavissa oleva Doom-kloonin Amigalla - ja vielä kokoruudulla. Nyt tuo tekninen erinomaisuus - vaikkakin paranneltuna - ei enää tunnu niin ihmeelliseltä ottaen huomioon, että Alien Breed 3D on tässä suhteessa parempi, ja pääsin heti itse peliin sisään. Ja jos missään, Fearsissa on nimensä veroisesti tunnelmaa. Kokoruudun käyttö imaisee peliin mukaan, ja istuessani pimennetyssä huoneessa yksin huomasin todella jännittäväni, mitä kulman takaa löytyy. Kapeat käytävät, huimat korkeuserot ja selkäpiitä karmivat (ja nyt en tarkoita negatiivisessa mielessä) äänet luovat pelonsekaisen tunteen - ja kerrassaan upean sellaisen. Kun tuijottaa kuilun partaalta pimeyteen ja kuulee jostain kaukaa ulvontaa, tekee mieli tarttua näppikseen entistä lujemmin, painautua tuoliin, sulkea silmänsä ja huutaa: "Äitiii!"

Uusi esittelyversio on edellistä laajempi ja vaikeampi. Sokkeloissa liikkumista auttaa automaattinen kartoitus, mutta kyllä tarjolla olleen tason ilman sitäkin selvitti, sillä Fearsin tasoissa toistuu selvä kaava: mennään paikkaan A, painetaan nappulaa, joka avaa oven paikassa B, mennään paikkaan B, jossa painetaan toista nappulaa ja päästään paikkaan C, jne. Eivätpä ole muutenkaan genren pelit tämän monimutkaisempia, Alien Breed 3D:ssäkin keräillään vain avainkortteja vipujen vääntämisen sijaan, mutta jotenkin se tuntui mielenkiintoisemmalta...

Asevalikoimaa riittää: mukana ovat ainakin tikari, haulikko, raketinheitin, konekivääri ja upea plasma-ase, jota pääsee kokeilemaan aivan tason lopussa. Asegrafiikat ovat varsin tyylikkäitä, mutta tikari antoi itsestään jotenkin "nössön" vaikutelman. Hirviöitä huomasin kolmenlaisia, ja edellisen demon tavoin ne nähdään valitettavasti aina edestä päin. Lisäänimaatio ja hieman hurjemat hirviögrafiikatkaan eivät olisi pahitteeksi.

Pelin grafiikkaengine ei ulkoisesti ole paljonkaan muuttunut, paitsi että siihen voidaan nyt optioilla vaikuttaa. Tekstureita voidaan poistaa ja ruudun kokoa muuttaa, tarkkuus tosin pysyy samana. Huomattavin uudistus on kuitenkin ditheröinti, joka vähentää grafiikan palikkaisuutta. Amiga 1200:ni FAST-muistilla selvisi maksimiasetuksista ongelmitta ilman mitään kummempaa hidastumista.

Kuva

Päävalikossa ovat sellaiset komennot kuin Edit Maze ja Null Modem Game, jotka eivät toimi mutta herättävät toiveen tasoeditorista ja sarjalinkkipeleistä lopullisessa versiossa. Toivottavasti modeemipelillekin tulee tuki. Lopullista peliä lupaillaan AGA-Amigoille syyskuuksi, mutta kuten ei demoakaan, sekään ei ole (tekijän aiempien lausuntojen mukaan) asennettavissa kovalevyllä. Puutteistaan huolimatta erinomainen peli, jossa ei aivovoimistelua varmasti ole.

Fearsista on muuten ollut liikkeellä piraattiversio, joka väittää olevansa lopullinen peli (ja tämän ovat monet uskoneet ja siksi peliä haukkuneet), mutta itse asiassa se onkin ensimmäistäkin demoa vanhempi beta-testauksesta

karannut versio. Olisi ikävä huomata näinkin hyvän pelin kärsivän vielä lisää piratismista, joten kun se tulee, ostakaa se - älkää kopioiko!

Ei herkkähermoisille.

Julkaisija: Bomb Software

Janne Siren

PS. Jos peli tuntuu liian vaikealta, Help-näppäimen painaminen jelppii...

1.90 Pelikatsaus: Speed!

Speed!

Vuosi sitten purkeissa liikkui kyllästymiseenkin saakka keskeneräisiä Wolfenstein 3D:n ja Doom'n kaltaisia engineitä ilman hirviöitä ja aseita, mutta millainen peli syntyykään, kun nuo hirviöt jätetään tarkoituksella pois ja pelin koko tarkoituksesta tehdään sokkelossa juokseminen? Ei hassumpi.

Speed! on kokoruudulla (tai valinnaisesti pienemmällä) pyörivä AGA-peli, jonka miljöönä on Doom'n kaltainen monikorkeuksinen kolmiulotteinen sokkelo. Ohjattava hahmo ei osaa ampua, eikä sokkelossa mitään ammuttavaa liikukaan, mutta sen sijaan hahmo osaa juosta (ja lujaa), ryömiä, hyppiä niin pystysuunnassa kuin kuilujenkin yli ja kimpoilla seinistä (juuri tämä ja lattian liukkaus tekee ohjauksesta haastavan).

Pelin tavoitteena on juosta alueelle sirotelluista porteista läpi mahdollisimman nopeasti. Vauhdikasta, mutta pitkäkestoisuudesta en oikein osaa sanoa. Grafiikka on käytetyn tekniikan takia hieman palikkaista mutta nopeaa, ja taustalla jytää peliin erinomaisesti sopiva musiikki. Mielenkiintoisena yksityiskohtana mainittakoon tuki punaviher-3D-laseille.

Julkaisija: M. Andrzejak (mandrzej@et.put.poznan.pl)

Janne Siren

1.91 Pelikatsaus: Super Streetfighter 2

Super Streetfighter 2

Tätä peliä on odotettu jo kauan Amigalle, ja nyt on varmaa, että se julkaistaan. Kyseessä on siis tavanomainen mäiskintäpeli. Testipenkissä oli esittelyversio pelin betaversiosta, ja täytyy sanoa, että jos peli ei paljon tästä parane, niin ei kannattaisi Amigalle sitä julkaistakaan!

Eroa Streetfighter 2:een löytyy: hahmot ovat pienempiä ja laimeasti väritettyjä. Muutenkin pelin paletti on todella ankea. US Gold aikookin päivittää grafiikat paremmiksi, ja julkaistaanpa pelistä jopa AGA-versio, jonka pitäisi olla jo lähellä konsolitasoa. (Mitähän tämäkin tarkoittaa?

Voisi pelin tehdä paremmaksikin 32-bittisellä koneella!)

Liikkeitä riittää taas unohdettavaksi asti, ja pakolliset erikoisliikkeet ovat mukana. Demossa saa Cammy-nimisellä naikkosella pistää turpaan isomman kaliiberin urosta, E Hondaa. Liikkeet vaikuttavat nopeilta, mikä kyllä voi johtua framejen puutteesta, josta SSF2 kärsii. Peli hidastelee jopa A1200:lla, kun vastustajat lentelevät pitkin ruutua: onkohan "tyrmäyksissä" tärkeämpää ollut näytettävyyys vaiko pelattavuus?

Julkaisija: US Gold

Juha Niemimäki

1.92 Maukasta ja maittavaa, Ison-Wäisikin laittamaa

Maukasta ja maittavaa, Ison-Wäisikin laittamaa

Syyskuu, 1995

Paprikakalkkunaa kermakastikkeessa

500 g	marinoituja kalkkunasuikaleita
1 purkki	kuohukermaa
1 kpl	keltaista paprikaa suikaleina
1 loraus	soijakastiketta
3-4 kpl	sipulia silppuna

Ruskista sipulit ja paista paprika wok-pannussa. Nosta sivuun ja ruskista kalkkunasuikaleet. Kaada loraus soijaa sekaan ja sekoita sipulit ja paprikat mukaan. Kaada kerma päälle, sekoita tasaisesti ja anna hautua muutama minuutti kannen alla. Tarjoile riisin kera.

1.93 Ajokortti tietokoneella

Ajokortti tietokoneella

Janne Siren

Lukijakyselyn mukaan Sakun lukijakunnasta on hyvin suuri osa siinä iässä, että ajokortin hankkiminen ja siten kuljettajatutkinto ovat pian ajankoh-
taisia. Kuljettajatutkinnon teoriaosa on perinteisesti hoidettu paperilapun
ja diaprojektorin kanssa, mutta nykyisessä tietoyhteiskunnassamme vaihtoehtona on myös tietokone. Näin ainakin Espoon katsastuskonttorilla viimeiset viisi kuukautta.

Laserprintteri, kolme nappulaa ja monitori

Teoriakoetta, tutummin kirjallisia, suorittamaan tuleva henkilö istutetaan monitorin ääreen edessään kolme suurehkoa värikästä nappulaa, joissa komeilevat kirjaimet A, B ja C. Vieressä hyrisee PC tornikotelossa ja sivulla odottelee lasertulostin suoritetun kokeen tuloksia paperille poltettavaksi.

Valvoja opastaa alkuun, ja oppilas nostaa kuulokkeet korvilleen ja jää huoneeseen yksin tuijottamaan hermostuneena monitoria. Tietokoneella suoritettaessa teoriakoe muodostuu kolmesta osasta. Ensimmäisenä tulee kahdeksan kirjallista kysymystä, joiden kolmesta vastausvaihtoehdosta (toisin kuin perinteisessä) vain yksi on oikea. Seuraavaksi tulee kaksi reittitehtävää (näitä perinteisessä ei ole lainkaan), joissa ylhäältä kuvatuista viivoista pitää valita kuvan autolle liikennesääntöjen mukainen ajolinja. Edelliset ovat helppoja, jos on asian lukenut. Pisimmän ja vaikeimman osuuden kokeesta muodostavat 50 tilannekuvaa. Erona perinteiseen diaprojektioon on se, että kuvat näkyvät ruudulla hieman kauemmin, mutta toisaalta virheellistä painallusta ei voi enää korjata.

Ennen kokeen alkua tehtäviä voi harjoitella muutaman kysymyksen verran. Kirjallisiin kysymyksiin vastatessa aikaa on 30 sekuntia kysymystä kohden, reittitehtäviä voi miettiä minuutin kutakin ja tilannekuviin pitää vastata kuhunkin 15 sekunnissa. Aikaa on siis riittämiin, mutta ruudun alalaidassa kasvava keltainen palkki ja tietoisuus siitä, ettei vastausta voi muuttaa enää nappia painettuaan tai aikarajan umpeuduttua, saattaa aiheuttaa turhia paineita.

Elämää jälkeen teoriakokeen

Kokeen jälkeen kone kertoo virheistä ja ilmoittaa, hyväksyttiinkö koe vai ei. Kirjallisissa kysymyksissä ja reittivalinnoissa saa olla yhteensä kolme virhettä ja tilannekuvissa kahdeksan. Jos kumpikaan rajoista ylittyy, koe on hylätty. Tietokone kertoo myös, kuinka moni on selvittänyt tietokonekokeen (noin 75%). Lopuksi virheet käydään vielä läpi, tietokone osoittaa tilannekuvista tärkeät asiat ja kertoo sanallisesti (kuulokkeisiin), mitä kannattaisi kerrata.

Kokeen tuloksesta saa sitten printteristä tulosteen, ja valvoja pyytää vielä täyttämään kyselykaavakkeen, jolla syväluodataan tietokonekokeen käyneiden tuntemuksia. Tämä ja se, että tietokonekoe on aina sama eli sitä voi yrittää vain kerran, kertoo järjestelmän olevan vielä lapsenkengissään. Mitään bugeja ei kuitenkaan vastaani tullut.

Itse pääsin teoriakokeesta vasta toisella yrittämällä läpi, ja onkin vaikea sanoa, onko uusi metodi vanhaa parempi. Se, että kokeen saa suorittaa omassa rauhassaan ja että tulokset tulevat esille välittömästi on positiivista, mutta virheidenkorjausmahdollisuuden puuttuminen vaikeuttaa koetta. Tämän sain karvaasti todeta huomattessani valinneeni väärin samalla hetkellä kun painoin napin pohjaan. Tietokonekokeen läpäisseen kommentit voisivat olla toisenlaiset, joten jää jokaisen itse mietittäväksi, onko tarpeeksi "edistysellinen" osallistua kokeeseen.

Nyt jäädäänkin sitten odottelemaan aikaa, jolloin ajokokeenkin voi suorittaa tietokoneella...

1.94 Kotimaan kaukopuhelujen hinnat

Kotimaan kaukopuhelujen hinnat

Anu Seilonen ja Janne Siren

Kaukopuhelut on aina mielletty kalliiksi huviksi. Nykyisin kaukopuhelujen hinnat on kuitenkin alistettu kilpailulle, ja ne ovat alhaisemmat kuin koskaan. Useat kilpailevat palveluntarjoajat mutkistavat kuitenkin tilannetta entisestään. Koska kaukopuhelut ovat kuitenkin paikallispuheluita paljon kalliimpia, on aloittelevan - ja miksei kokeneemmankin - modemin (tai paljon puhelimessa puhuvan) hyvä tietää, mitä yhteydet maksavat, ettei tule laskun suhteen epämiellyttäviä yllätyksiä. Lukijoiden pyynnöstä keräsimme artikkelin muotoon tietoja kaukopuhelujen hinnoista.

Puhelimella kauaksi

Ensimmäiseksi huomautus kaikille vasta modeemin ostoa harkitseville, ettei modeemilla soittaminen maksa yhtään sen enempää kuin tavallisella puhelimellakaan soittaminen. Modeemikin on vain puhelin omalla tavallaan. Modeemiyhteydet ovat kuitenkin usein pidempiä, joten rahaakin "palaa" helposti enemmän.

Voit soittaa kotimaan kaukopuheluita kolmen kilpailevan verkon kautta. Verkon tunnus näppäillään suuntanumeron eteen. Puhelinyhtiöiden (Kaukoverkko Ysi Oy) verkkotunnus on 109, Telen 101 ja Telivon 1041. Jos siis haluat soittaa esimerkiksi Tampereelle numeroon 123 456 Telen verkkoa pitkin, valitset numeroksi 101 931 123 456, jossa 931 on Tampereen suuntanumero. (12.10.1996 vanhat 75 suuntanumeroa muuten korvataan 13:lla uudella.)

Palveluntarjoajien kanssa voi tehdä myös erillisen sopimuksen, jolloin kaikki kaukopuhelut ohjataan tiettyyn verkkoon, ellei verkkotunnusta erikseen määritellä. Tällaisen sopimuksen tekemiseen liittyy usein myös joku porkkana, josta kannattaa ottaa selvää. Sopimuksen puhelujen automaattisesta ohjauksesta voi tehdä vain, jos puhelin on kiinni digitaalikeskuksessa.

Jos et ole tehnyt sopimusta ja jätät valitsematta verkkotunnuksen, puhelun hinta määräytyy soittohetkellä voimassa olevan kalleimman hinnan mukaan riippumatta siitä, mihin verkkoon puhelu ohjautuu. Vaikka tällainen esim. maanantaina kello 16 soitettu puhelu ohjautuisikin vaikkapa Telivon verkkoon, jonka puheluhinta olisi 33 p/min + ppm, olisi puhelumaksu silti 40 p/min + ppm, koska se on soittohetkellä voimassa oleva kallein hinta (sekä Telellä että Kaukoverkko Ysillä). Tällaisista puheluista tulevat rahat jaetaan kilpailevien verkkojen kesken markkinaosuuden mukaan.

Seuraavassa käymme yksitellen vaihtoehdot läpi hintatietoineen. Hinnat ovat heinä- ja elokuulta ja sisältävät televeron (9 %) ja arvonlisäveron (22 %). Kaukopuhelumaksuihin lisätään paikallispuhelumaksu (ppm) eli se hinta, joka vastaavasta lähipuhelusta laskutettaisiin. Paikallispuhelumaksu on esimerkiksi Helsingin Puhelin Oy:n (HPY) toimialueella päivisin 53,2 p jokaiselta seitsemältä minuutilta ja 17-07 53,2 p kertaveloituksena. Oulun Puhelin Oy:n (OPOY) alueella paikallispuhelumaksu on ma-pe 8-16 53,2 p/puhelu + 4

p/ minuutti ja ma-pe 16-08 sekä viikonloppuisin 53,2 p/puhelu + 1,33 p/minuutti. Vaasan Läänin Puhelin Oy:n (VPL) toimipiirissä taas paikallispuhelumaksu on 53,2 p/puhelu + 7,7 p/minuutti.

Oman alueesi paikallispuhelujen hinnat, kuten myös paljon muuta lukemisen arvoista tietoa, löydät alueesi puhelinluettelosta.

Kaukopuhelujen viimeisimmät hintatiedot saat soittamalla seuraaviin numeroihin: 109-puhelut 0800-9-3300, 101-puhelut 9800-8353 ja 1041-puhelut 0800-41-1041. Ensimmäisessä vastaa nauhoite ympäri vuorokauden, Telellä ihminen (myös iltaisin) ja Telivolla ihminen arkisin 8.30 - 17.00. Hinnat kannattaa aika-ajoin tarkistaa, sillä niihin voi tulla muutoksia.

Puhelinyhtiöt (109)

Ma-Pe	08-17	40 p/min
	17-20	21 p/min
	20-08	18 p/min
La-Su	08-20	21 p/min
	20-08	18 p/min

Edullisinta 109-verkossa on soittaa, viikonpäivästä riippumatta, kello 20:n jälkeen.

Tele (101)

Ma-Pe	08-17	40 p/min
	17-20	21 p/min (ensimmäinen 10 min, sitten 19 p/min)
Ma-Su	20-08	18 p/min (ensimmäinen 10 min, sitten 15 p/min)
La-Su	08-20	21 p/min (ensimmäinen 10 min, sitten 19 p/min)

Suhteessa edullisinta 101-verkossa on soittaa yli 10 minuutin puheluita, viikonpäivästä riippumatta, kello 20:n jälkeen.

Telivo (1041)

Ma-Pe	08-17	33 p/min
Muina aikoina		19 p/min

Edullisinta 1041-verkossa on soittaa kello 17 jälkeen tai viikonloppuisin.

Hintavertailua

Huolellinen vertailu kannattaa aina. Nytkään ei kannata sokeasti tuijottaa numeroihin, vaan kannattaa katsoa hieman pintaa syvemmälle. Mieti, minkä pituisia puheluita aiot soittaa ja mihin vuorokaudenaikaan, ja vasta sen pohjalta päätä, mitä verkkoa kulloinkin käytät. Myös mahdollisista lisäpalveluista ja tarjouksista kannattaa ottaa selvää. Seuraavassa on laskettu hinnat muutamille eripituisille kaukopuhelulle eri aikoina. Paikallispuhe-

lumaksuja ei ole otettu huomioon.

Esimerkki 1. Arkipäivisin ennen kello 17.

Kesto (min)	109	101	1041
1	40 p	40 p	33 p
5	2 mk	2 mk	165 p
10	4 mk	4 mk	3,3 mk
20	8 mk	8 mk	6,6 mk
30	12 mk	12 mk	9,9 mk
60	24 mk	24 mk	19,8 mk

Tässä esimerkissä Telivon verkko on halvin.

Esimerkki 2. Arkipäivisin ja viikonloppuisin kello 20 jälkeen.

Kesto (min)	109	101	1041
1	18 p	18 p	19 p
5	90 p	90 p	95 p
10	180 p	180 p	190 p
20	3,6 mk	3,3 mk	3,8 mk
30	5,4 mk	4,8 mk	5,7 mk
60	10,8 mk	9,3 mk	11,4 mk

Tässä esimerkissä Telen verkko on halvin.

(Allekirjoittaneet, Saku tai Suomen Amiga-käyttäjät ry. eivät vastaa tietojen mahdollisesta virheellisyydestä. Hinta- ja muut tiedot kannattaa ajoittain varmistaa palveluntarjoajilta.)

1.95 Star Trek: The Next Generation - Customizable Card Game

Star Trek: The Next Generation - Customizable Card Game

Timo Tuominen

Keräilykorttipeleistä puhuttaessa monille tulee varmasti ensimmäisenä mieleen Magic: The Gathering (ks. Saku #12), mutta se ei ole enää läheskään ainoa laatuaan. Yhdysvaltalainen pelifirma Decipher toi viime vuonna korttimarkkinoille uuden korttipelin nimeltään "Star Trek: The Next Generation - Customizable Card Game". Peli perustuu, kuten nimestä voi päätellä, ikihanaan Star Trek -universumiin (tietysti Paramountin luvalla).

Korttien maailmankaikkeus

STNGCCG-kortteja on kirjoitushetkellä ainakin yli 360. Kortteja on kuitenkin koko ajan suunnitteilla/valmisteilla lisää, joten lukumäärä on luultavasti jo suurempi. Kortteja on neljää eri harvinaisuusastetta: Common, Un-

common, Rare ja Ultra-rare. Kortteja myydään 60 kortin Starter Seteissä ja 15 kortin Expansion Seteissä. Starter Seteissä on lisäksi mukana ohjevihkonen. Expansion Set maksaa korttia kohti hieman enemmän kuin Starter, mutta siitä löytyy suuremmalla todennäköisyydellä harvinaisia kortteja. Kortit setteihin on valittu satunnaisesti.

Peliä voi pelata kaksi pelaajaa. Voittaja on se pelaaja, joka saavuttaa ensimmäiseksi sata pistettä tai jolla on eniten pisteitä jommankumman pelaajan pakan loppuessa. Pisteitä saadaan suorittamalla tehtäviä. Myös joidenkin Dilemma-korttien läpäisystä saa bonuspisteitä.

Pelissä on kolme eri liittoa: Federation, Klingon ja Romulan. Lisäksi on puolueettomat (Non-aligned). Pelaaja valitsee pelin alussa, mitä liittoja hän pelaa (niitä voi olla enemmän kuin yksi). Kortin värit ja/tai siinä olevat symbolit määräävät, mitkä liitot voivat käyttää kyseistä korttia. Esimerkiksi Federaatiota pelaava pelaaja ei voi käyttää klingonialusta, eikä romulaaneja voi käyttää Federaation aluksissa miehistönä. On myös olemassa erilaisia Treaty-kortteja, joiden avulla kaksi liittoa voi liittoutua yhdeksi.

Kortteja on yhdeksää eri tyyppiä:

Mission - Edustavat tehtäviä ja eri paikkoja avaruudessa. Mission-kortteja on kahdentyyppisiä: Space ja Planet. Kortissa on kuvaus tehtävästä, sen suorittamiseen tarvittavat taidot, suorittamisesta saatava pistemäärä ja symboleja sen mukaan, mitkä liitot voivat koettaa tehtävän suorittamista tai perustaa asemia tehtäväpaikalle. Lisäksi kortissa on Span-luku. Niiden avulla lasketaan eri paikkojen etäisyys toisiinsa nähden. (kuva)

Dilemma - Edustavat erilaisia pulmatilanteita, jotka vaikeuttavat tehtävien suorittamista. Kortissa on kuvaus tilanteesta, tarvittavat taidot sekä mahdolliset bonuspisteet. (kuva)

Artifact - Edustavat planeetoilta löytyviä esineitä. Kortissa on kuvaus esineestä ja ohjeet sen käyttämiseen. (kuva)

Outpost - Edustavat eri liittojen rakentamia asemia. Näitä kortteja on siis vain kolmea eri laatua. Lisäksi on kuulunut uutisia Neutral-Outpostista. Kortissa on ilmoitettu outpostin suojien vahvuus. (kuva)

Yllä olevat kortit ovat ns. Seed-kortteja. Niitä voi käyttää vain pelin aloitusvaiheessa (Outpost on poikkeus).

Ship - Edustavat avaruusaluksia. Kortissa on ilmoitettu aluksen erilaiset laitteet (esim. tractor beam) sekä kolme arvoa: Range, Weapons ja Shields. Luvuista saadaan selville aluksen ominaisuudet. Kortissa on symbolein ilmaistu, millainen miehistö aluksen käyttämiseen tarvitaan. (kuva)

Personell - Edustavat henkilöitä. Kortissa on kuvaus henkilöstä, henkilön luokka (Officer, Engineer, Science, Security, Medical, VIP tai Civilian), taidot (esim. Astrophysics, Exobiology, Music, yms.) ja miehistökyvyt (Command-ability, Staff Ability tai ei mitään). Kortissa on lisäksi kolme arvoa: Integrity, Cunning ja Strength, joista saadaan selville henkilön ominaisuudet. (kuva)

Equipment - Edustavat erilaisia laitteita (esim. Phaser). Kortissa on kuvaus laitteesta ja sen toiminnasta. (kuva)

Event - Edustavat erilaisia tapahtumia, jotka voivat muuttaa pelin kulkua. Kortissa on kuvaus tapahtumasta ja siitä miten se vaikuttaa peliin. (kuva)

Interrupt - Erikoisia kortteja, joita voidaan pelata milloin vain, jopa toisen pelaajan vuorolla. Vähän kuin Event-kortit, mutta Interruptien vaikutus on usein lyhytikäisempi. Kortissa on kuvaus tapahtumasta ja sen vaikutuksesta peliin. (kuva)

Kaikki kortit perustuvat Star Trek: The Next Generation -televisiosarjaan ja kaikissa korteissa, Mission-kortteja ja muutamaa poikkeusta lukuunottamatta, on sarjasta huolellisesti valittu valokuva. Korttien design on ainakin minun mielestäni todella tyylikäs.

Peliä voi tietysti pelata vaikka televisiosarja ei olisikaan tuttu, mutta eniten pelillä on annettavana trekkieille ja sarjaa seuranneille.

Korttien tekstit ja ohjevihkonen ovat luonnollisesti englanniksi, joten englannintaito on välttämätön pelin pelaamiseen.

Pelissäännöt

Seuraavassa on pääkohdat pelin säännöistä jonkinlaisen yleiskuvan antamiseksi. Tarkoitus ei ole siis kertoa jokaista yksityiskohtaa. Ennen ensimmäistä peliään täytyy joka tapauksessa lukea Starter Setin mukana tuleva ohjevihkonen läpi.

1. Pakan teko

Aivan ensimmäiseksi molemmat pelaajat tekevät omistamistaan korteistaan pelipakan. Pakka koostuu 60 kortista. Siinä on oltava kuusi Mission-korttia sekä yksi Outpost-kortti jokaista valitsemaasi liittoa kohti. Loput korteista saa valita vapaasti, mutta yli puolet pakasta ei saa olla Seed-kortteja (Mission, Dilemma, Artifact ja Outpost).

Jos sinulla on vain yksi Starter Set, voi olla, että sinulta puuttuu jokin tarvittava kortti. Ongelman voit ratkaista korvaamalla väliaikaisesti jonkin kortin toisella (esim. sopimalla, että klingonien Outpost-kortti edustaakin romulaanien Outpostia), pienentämällä pakan tai Spaceline (selitys myöhemmin) kokoa tai vaihtamalla kortteja muiden pelaajien kanssa.

2. Spaceline

Seuraavaksi pelipöydälle muodostetaan ns. Spaceline. Se on rivi Mission-kortteja (6+6 korttia), jotka edustavat eri paikkoja avaruudessa ja niissä olevia tehtäviä. Mission-korttien alle pelaajat asettavat erilaisia Dilemma-kortteja vaikeuttamaan tehtävien suorittamista ja Artifact-kortteja, jotka tehtävän suorittaja saa käyttöönsä. Lopuksi pelaajat asettavat Outpost-korttinsa.

Spacelinen luonti

Pelaajat luovat Spacelinen sekoittamalla Mission-korttinsa ja asettamalla ne vuorotellen vierekkäin pelipöydälle. Pelaajat eivät siis tiedä, mikä Mission-kortti tulee mihinkin kohtaan pöydällä.

Tässä vaiheessa Spaceline voisi näyttää esimerkiksi tältä:

Kuva

Kaikki kortit kannattaa aina laittaa pöydälle niin päin, että ne ovat oikein päin omistajaansa nähden. Näin pelaajien kortit eivät mene sekaisin ja ne voidaan pelin jälkeen palauttaa omistajilleen nopeasti.

Dilemma- ja Artifact-korttien asettaminen

Seuraavaksi pelaajat ottavat Dilemma- ja mahdolliset Artifact-korttinsa ja asettavat ne Mission-korttien alle. Kortit asetetaan kuvapuoli alaspäin niin, että ne tulevat olemaan oikein päin omistajaansa nähden, kun Mission-kortin alla olevat kortit käännetään esille.

Dilemma-kortit edustavat erilaisia pulmatilanteita, jotka tulevat esiin tehtävää suoritettaessa ja vaikeuttavat sitä. Dilemma-kortissa on symbolein ilmaistu, voiko sitä käyttää Planet-tehtävissä, Space-tehtävissä vai molemmissa. Dilemmat pitää aina ratkaista ennen varsinaista tehtävää.

Artifact-kortit ovat erilaisia tehtäväpaikoilta löytyviä esineitä, jotka tehtävän suorittaja saa haltuunsa. Niitä voi asettaa vain planeetoille. Artifact-kortit ovat harvinaisia.

Dilemma- ja Artifact-kortit asetetaan Mission-kortin alle näin:

Kuva

Outpostien asettaminen

Vielä ennen varsinaisen pelin aloitusta pelaajien pitää asettaa Outpost-korttinsa. Tässä vaiheessa voidaan asettaa vain yksi Outpost per liitto. Jos haluaa myöhemmin rakentaa lisää asemia, niitä voi laittaa vetopakkaan. Outpostit asetetaan halutun Mission-kortin alle, omalle puolelle Spacelinea seuraavanlaisesti:

Kuva

Outpost-kortista näkyvä osa ilmoittaa, minkä liiton outpost on kyseessä ja outpostin suojien voimakkuuden.

3. Itse peli

Loput kortit sekoitetaan huolellisesti ja niistä muodostetaan pöydälle vetopakka. Kumpikin pelaaja ottaa pakasta aluksi seitsemän korttia.

Varsinainen peli on vuoropohjainen. Vuoron aikana pelaaja voi pelata yhden

kortin kädestään, liikuttaa pöydällä olevia kortteja ja lopuksi vetää yhden kortin pakastaan. Vain kortin veto pakasta on pakollinen.

Yhden kortin pelaaminen kädestä

Kortteja voidaan pelata pöydälle seuraavanlaisesti:

Personnel - Henkilöt ilmoittautuvat palvelukseen outpostilla. Kortti laitetaan pöydälle ja sanotaan "<henkilön nimi> reporting to duty" (tai ihan mitä vain, kunhan toinen pelaaja vain huomaa sen). Jokaista outpostia varten kannattaa muodostaa oma korttirivi.

Equipment - Sama kuin Personnel ilman lausahdusta.

Ship - Uudet Ship-kortit asetetaan alusta vastaavan liiton Outpostin kohdalle, pelaajan omalle puolelle Spacelinea.

Event - Event-kortit asetetaan pöydälle sopivaan kohtaan ja toimitaan kuten kortissa sanotaan.

Interrupt - Sama kuin Event, mutta kortin voi pelata aivan milloin vain, vaikka ei olisi pelaajan oma vuoro.

Korttien liikuttaminen

Kortin pelaamisen jälkeen pelaaja voi liikuttaa pöydällä olevia kortteja. Kortteja voi liikuttaa millaisessa yhdistelmässä vain (sääntöjen puitteissa) niin kauan, kunnes ne on "stopattu". Kortit stoppaantuvat seuraavista syistä:

- Jos loittoryhmä tai aluksen miehistö kohtaa Dilemman, jota se ei pysty ratkaisemaan, koko loittoryhmä/miehistö stoppaantuu.

- Taisteluun osallistuminen stoppaa taistelussa mukana olevat kortit.

- Liikuteltava alus stoppaantuu, jos sen Range on kulunut loppuun.

Stopattuja kortteja ei voi enää vuoron aikana käyttää. Muita voi, kunnes nekin stoppaantuvat.

Pöydällä olevia kortteja voi siirtää seuraavasti:

Alusten lastaaminen

Personnel- tai Equipment-kortteja voi lastata outpostilta aluksiin tai toisin päin. Lastattaessa kortteja aluksiin ne asetetaan Ship-kortin alle.

Alusten liikuttaminen

Jokaisessa Ship-kortissa on symbolein ilmaistu, millaisen miehistön tarvitsee voidakseen käyttää alusta. Symbolit ovat Command ability ja Staff ability. Jos henkilöillä on Command- tai Staff ability, Personnel-kortissa on vastaava symboli. Command abilityn omaava henkilö voi tietysti myös

käyttää staffina.

Pelaajat liikuttavat aluksiaan Spacelinen omalla puolellaan. Alusta voi liikuttaa, kunnes se on liikkunut Range-arvon määräämän matkan (matkan pituus lasketaan Mission-korttien Span-luvuista).

Siirtäminen

Henkilöitä ja tavaroita voi siirtää (beam) aluksesta planeetalle loittoryhmäksi, aluksesta alukseen, aluksesta outpostille, ja päinvastoin.

Tehtävien suorittaminen

Tehtäviä voi yrittää suorittaa. Tehtävät suoritetaan tuomalla tehtävapaikalle henkilöt, joilla on tarvittavat taidot. Planeettatehtävissä henkilöt täytyy siirtää planeetan pinnalle. Ennen kuin saa kortissa olevan pistemäärän, pitää kuitenkin kääntää Mission-kortti ja kaikki sen alla olevat kortit toisin päin paljastaen Mission-kortin alla olevat Dilemma- ja Artifact-kortit (jotka siis laitettiin sinne pelin aloitusvaiheessa). Kun pelaaja on ratkaissut kaikki Dilemmat, hän saa Mission-kortissa ilmoitetun pistemäärän ja mahdollisen Artifact-kortin (ei tietystikään omakseen, jos se on toisen pelaajan). Suoritettua Mission-korttia siirretään hieman sitä pelaajaa kohti, joka sen suoritti.

Taistelu

Taisteluja on kolmenlaisia: loittoryhmä vs. loittoryhmä, alus vs. alus ja alus vs. outpost. Pelaaja voi aloittaa taistelun vain omalla vuorollaan.

Planeetalla olevien loittoryhmien välinen taistelu käydään laskemalla hyökkäävän ryhmän Strength-arvot yhteen ja vertaamalla niitä toisen ryhmän vastaavaan arvoon. Häviävältä ryhmältä kuolee yksi henkilö (Personnel-kortti poistetaan pelistä). Henkilö valitaan ns. Random selection -menetelmällä, eli kaikki ryhmässä olevat Personnel-kortit sekoitetaan ja niistä valitaan yksi kortti. Loittoryhmä voi aloittaa taistelun vain, jos sillä on johtaja (Officer-luokan henkilö tai henkilö, jolla on Leadership-taito). Jos loittoryhmällä ei ole johtajaa, se häviää taistelun automaattisesti.

Alukset voivat taistella vain, jos ne ovat samassa kohdassa avaruudessa, eli toisin sanoen saman Mission-kortin kohdalla. Hyökkäyksessä voi käyttää montaa alusta, mutta kohteena voi olla kerrallaan vain yksi alus. Taistelu käydään vertaamalla hyökkäävän aluksen Weapons-arvoa puolustavan aluksen Shields-arvoon. Jos Shields-arvo on pienempi kuin Weapons, alus vahingoittuu. Jos Shields-arvo on alle puolet Weapons-arvosta, alus tuhoutuu heti.

Aluksen vahingoittuminen merkitään kääntämällä Ship-kortti väärin päin. Vahingoittuneen aluksen Range tippuu viiteen. Jos alusta vahingoitetaan toisen kerran, se tuhoutuu (Ship-kortti ja kaikki sen alla olevat kortit poistetaan pelistä). Vahingoittuneen aluksen voi korjata viemällä sen aluksen liittoa vastaavalle outpostille. Korjaus kestää kaksi kokonaista vuoroa.

Aluksen ja outpostin välisessä taistelussa aluksen Weapons-arvoa verrataan outpostin Shields-arvoon. Jos Shields-arvo on pienempi, outpost ja kaikki sillä olevat henkilöt ja esineet tuhoutuvat. Outpostin suojat ovat kuitenkin

kin niin voimakkaat, että vain kokonainen laivasto voi uhata sitä.

Kortin veto pakasta

Vuoron lopettamisen merkiksi pelaaja ottaa pakastaan käteensä yhden kortin. Kesken pelin pelipöytä voisi näyttää esimerkiksi tältä:

Kuva

Yhteenveto

Star Trek: The Next Generation - Customizable Card Game on, nimestään huolimatta, erinomainen strategiapeli. Yksittäinen peli kestää yleensä useita tunteja, mutta mielenkiinto peliin ei häviä, sillä pelin säännöt mahdollistavat huikeatkin "juonenkäänteet". Jotkut kohdat säännöistä voivat aluksi tuntua monimutkaisilta, mutta ne kyllä oppii.

Kehuttavaa on myös siinä, miten hyvin peli onnistuu käyttämään Star Trek -teemaa hyödykseen. Aihe mihinkään pelin korteista ei ole tuulesta temmattu, vaan kaikki kortit perustuvat jollakin tavoin Star Trek TNG -sarjan tahtumiin, jotka on muutettu korteiksi todella taidokkaasti. Star Trek -teeman käytöstä on muun muassa se hyöty, että korttien keräileminen on Star Trekistä kiinnostuneelle aina mielenkiintoista. Minäkin olen usein haaveillut esimerkiksi siitä, millainen unelmakortti vaikkapa Jean-Luc Picard voisi olla...

Toisin sanoen: jos pidät Star Trekistä ja keräilykorttipelien maailma tuntuu kiinnostavalta, niin osta vaikka kaverisi kanssa molemmille Starter Set ja pelatkaa pari peliä, niin huomaatte, miten hyvä peli STTNGCCG on.

Decipher Inc.
Star Trek: The Next Generation
Customizable Card Game

Starter Set 75 mk - 60 korttia, ohjevihkonen
Expansion Set 25 mk - 15 korttia, harvinaisempia kortteja enemmän

Yllä oleva on yleinen hintataso, eri paikoissa hinnat voivat vaihdella. Kortteja myydään esimerkiksi seuraavissa paikoissa:

- Fantasiapelit:

Vuorikatu 18 A 25	Rongankatu 5-7	Yliopistonkatu 33 A	Koulukatu 28
00100 Helsinki	33100 Tampere	20100 Turku	90100 Oulu
(90) 650 803	(931) 22 25 200	(921) 232 84 13	(981) 374 906

- Game Dimension - Petri Heiramo:

Lokinkuja 56, 45100 Kouvola
(951) 3810 177
Arkisin 10.00 - 18.00

- Akateemiset kirjakaupat

Expansion Setien saatavuus Suomessa oli kirjoitushetkellä heikko, mutta lisää kortteja on tulossa maahan.

Decipherin WWW-palvelimesta saa paljon tietoa STNGCCG:stä ja muistakin Decipherin peleistä. Osoite on <http://www.decipher.com>.

1.96 Saku Trek

Saku Trek

Tämä palsta on uusi esimerkki Sakun jatkuvasta pyrkimyksestä laajentaa näkymiään kattamaan myös tietokoneisiin suoranaisesti liittymättömiä asioita, jotka voisivat lukijoita kiinnostaa. Tällä palstalla tulemme käsittelemään joka numerossa erinäisiä Star Trek -nimellä kulkevaan ilmiöön liittyviä asioita.

Star Trek on kiehtonut itseäni vuosikausia, ja saamastani palautteesta päätellen myös osaa lukijoista, mutta valitettavasti mahdollisuudet tutustua uusiin sarjoihin ja elokuviin ovat olleet viime vuosina Suomessa varsin heikot, ja olen sanalla sanoen välillä pudonnut kärryiltä. Aiheen jatkuva laajeneminen on kuitenkin kiskonut minua perässä. Toivon, että tämä palsta pitää teidät paremmin ajan tasalla. Aloitamme seuraavilla aiheilla:

Mikä on Star Trek?

The Next Generation päättyi: All Good Things

Star Trek -perheen usuin: Voyager

Lisäksi tässä numerossa on myös Star Trek: The Next Generation - Customi-

zable Card Game -keräilykorttipelin laaja katsaus.

Seuraavassa numerossa

tutustumme mm. jo muutaman vuoden ikäiseen Star Trek: Deep Space Nine -sarjaan ja käymme läpi pinon Star Trek -aiheisia kirjoja.

Lähetelkää kommentteja, kysymyksiä ja toiveita! (Osoite Toimitus-sivulla.)

Janne Siren

1.97 Saku Trek: Mikä on Star Trek?

Mikä on Star Trek?

Star Trekiä ei olisi ilman Gene Roddenberryä, eikä Roddenberrystä voi puhua mainitsematta samassa lauseessa Star Trekiä. Mistä on kysymys? Kuinka yhden

miehen unelmasta kasvoi viisi televisiosarjaa, seitsemän elokuvaa, miljoonia faneja, tapaamisia, sadoittain kirjoja ja lehtiä, lieveilmiöitä ja oheiskrääsää? Mikä on valtavan suosion salaisuus? Tarina on aloitettava miehestä itsestään.

Eugene Wesley Roddenberry syntyi El Pasossa, Teksasissa 19.8.1921 ja kasvoi Los Angelesissa, missä hän opiskeli mm. oikeustiedettä ja tekniikkaa. Opiskelut katkaisi toinen maailmansota. Roddenberry jätti koulun kesken ja liittyi ilmavoimiin. B-17-pommikoneella hän lensi lähes sata tehtävää ja ansaitsi kaksi kunniamerkkiä. Näihin aikoihin hän alkoi myös kirjoittaa. Hän myi tarinoita ja runoja lehtiin kuten The New York Timesiin. Sodan jälkeen Roddenberry työskenteli jonkin aikaa Pan Am Airwaysilla reittilentäjänä. Nähtyään maailmaa laajalta hän halusi nähdä sitä myös syvemältä ja liittyi Los Angelesin poliisivoimiin. Kuuden vuoden palveluksen jälkeen hän ryhtyi täysipäiväiseksi kirjoittajaksi.

Aluksi Roddenberry myi käsikirjoituksia lukuisiin televisiosarjoihin, kuten Dagnet ja Have Gun Will Travel, jossa hän oli pääkäsikirjoittajana. Hän käsikirjoitti useita pilottijaksoja, joiden aikana hän tutustui tulevan Star Trekin näyttelijöihin. 333 Montgomery Street oli lakidraama, jonka pääosassa oli DeForest Kelley (Dr. McCoy). The Lieutenant, merivoimien upseerista kertova sarja taas tutustutti hänet Gary Lockwoodiin (Gary Mitchell), Leonard Nimoyhin (Spock) ja Nichelle Nicholisiin (Uhura). The Lieutenantin jälkeen hän kirjoitti kolmea pilottijaksoa. Police Story olisi etsiväsarja, sivuosassa DeForest Kelley. The Lost Hunt of April Savage taas olisi lännensarja. Ja se kolmas oli jotain, jota Roddenberry kutsui Star Trekiksi.

Ensimmäinen pilottijakso, The Cage, ei miellyttänyt NBC-yhtiötä. Jakso oli liian "älykäs". Ajatus avaruusaluksesta, joka miehistöineen matkaisi ympäri galaksia rauhanomaisesti etsien uusia elämänmuotoja ei sytyttänyt NBC:n johtajistoa. 60-luku oli lännensarjojen ja kevyiden komedioiden aikaa. Ei ulkoavaruuden olioiden kanssa olisi keskusteltu, niille olisi annettu turpiin tai ne olisi ammuttu seulaksi.

Roddenberry sai kuitenkin tehdä toisen pilottijakson (Where No Man Has Gone Before) luvattuaan, että siinä olisi enemmän toimintaa. Jeffrey Hunterin esittämä kapteeni Pike vaihtui William Shatnerin kapteeni James Kirkiin, ja alkuperäisestä miehistöstä vain Leonard Nimoy esittämä Spock säilyi. Jakso hyväksyttiin. Ensimmäinen jakso, The Man Trap, lähetettiin 6.9.1966. Ja loppu on, kuten sanotaan, historiaa.

NBC halusi muuttaa sarjaa suosittumaksi: enemmän pyssynpauketta ja vähemmän filosofiaa. Roddenberry ei suostunut. Sen sijaan hän kaatoi raja-aitoja koko vuosikymmenen edestä. Kun mustilla - edes miehillä - ei tuolloin yleensä ollut asiaa edes pieniin sivurooleihin, oli Enterprisen komentosillalla musta naisupseeri. Upseereina ja miehistönä oli useita vähemmistöjen edustajia. Ensimmäinen koskaan televisiossa näytetty rotujenvälinen suudelma nähtiin jaksossa Plato's Stepchildren. Sarja käsitteli jaksoissaan kiisteltyjä ja ajankohtaisia aiheita, kuten sotaa (Vietnamin sota oli meneillään) ja rasismia (Martin Luther King Jr. puhui tasa-arvon puolesta), parhaaseen katseluaikaan. Se mursi science fictionia vaivanneita kliseitä ja muutti katsojien ja televisioyhtiöiden suhtautumista genreen.

Kaikesta huolimatta sarjan tulevaisuus näytti kahden tuotantokauden jälkeen pahalta. Katsojien vähäisyyden takia NBC uhkasi lopettaa sarjan. Joko katsojien aktiivinen kirjekampanja tai se, ettei NBC:llä ollut tilalle valmiia

na sarjaa, sai NBC:n myöntymään vielä kolmanteen kauteen. Paramount Pictures osti Lucille Ballin Desilu Studiosilta sarjan tuotanto-oikeudet ja tuotti kolmannen kauden. Sekään ei kuitenkaan riittänyt. Sarjan viimeinen, 79. jakso lähetettiin 3.7.1969.

Kaiken järjen mukaan sarjan olisi pitänyt muutaman uusintaesityksen jälkeen vaipua unholaan. Toisin kävi: sarja oli uusintoina suosituampi kuin koskaan. Fanilaumat kasvoivat, kokoontumisia pidettiin ja markkinoille alkoi tulla omatekoisia Star Trek -lehtiä, -kirjoja, -runoja, -lauluja, -pienoismalleja ja muuta oheismateriaalia. Yllättävä suosio sai NBC:n herättämään sarjan henkiin, tällä kertaa piirrosanimaationa. Sarjaa The Animated Star Trek tehtiin kaksi kautta vuosina 1973-1975, ja se voitti Emmyn vuonna 1974.

Kymmenen vuotta alkuperäisen sarjan lopettamisen jälkeen Paramount alkoi suunnitella uutta Star Trek -sarjaa, jonka nimeksi tulisi Star Trek II. Suunnitelmat olivat kuitenkin ennenaikaisia, ja niin sarjasta kehkeytyi elokuva, johon haalittiin mukaan kaikki alkuperäisen sarjan näyttelijät. Star Trekistä tuli ensimmäinen televisiosarja, josta oli tehty elokuva. Star Trek: The Motion Picture valmistui 1979.

Ensimmäinen elokuva ei ollut jättimenestys. Esikoista moitittiin huumorin puutteesta, jälleennäkemisen riemua ei ollut, ja alkuperäinen viehätys loisti poissaolollaan. "Kaikki se aika ja raha tuhlatiin yritettäessä tehdä elokuvasta toinen Star Wars", sanoi Roddenberrykin. Elokuva tuotti kuitenkin tarpeeksi osoittaakseen, että Star Trek -elokuville olisi katsojia. Niinpä elokuvia alettiin tehdä tasaiseen tahtiin, ja jälki parani paranemistaan. Star Trek II: The Wrath of Khan ilmestyi vuonna 1982, ja Star Trek teki jälleen historiaa: se oli ensimmäinen televisiosarja, jonka yhdestä jaksosta kehittyi elokuva. Khan oli esitelty yleisölle ensimmäisen tuotantokauden jaksossa Space Seed. Star Trek III: The Search for Spock ilmestyi vuonna 1984.

Kun neljäs elokuva, Star Trek IV: The Voyage Home, oli ilmestynyt vuonna 1986 ja kerännyt kiitosta sekä katsojilta että kriitikoilta, mojovista lipputuloista puhumattakaan, alkoi aika olla kypsä uudelle Star Trek -sarjalalle. Paramount tarjoutui tuottamaan ja antoi Roddenberrylle vapaat kädet sarjan teossa ja näyttelijöiden valinnassa. Sarjaa tehtäisiin entiseen verrattuna valtavalla yli miljoonan dollarin budjetilla per jakso. Star Trek: The Next Generationin ensimmäinen jakso, kaksituntinen pilottielokuva "Encounter At Farpoint", lähetettiin 26.9.1987.

Seitsemän tuotantokautensa aikana sarja keräsi kaikkiaan 16 Emmy-palkintoa 46:sta ehdokkuudesta. Tämä yksinään riittää kertomaan, kuinka menestynyt ja arvostettu sarjasta tuli. Se nousi välittömästi katsojatilastojen kärkeen, ja vaikka alku olikin hankalaa, ajan myötä sarja paransi tasoaan huomattavasti. Sarjaan aluksi kitkerästi suhtautuneet alkuperäissarjan näyttelijätkin pehmensivät mielipiteitään seurattuaan TNG:tä, ja osa heistä jopa esiintyi uuden sarjan jaksoissa. Sarja lopetettiin 176:n jakson jälkeen viime vuonna.

TNG:n aikana elokuvia tehtiin vielä kaksi. William Shatnerin ohjaama Star Trek V: The Final Frontier (1989) on yleisesti huonoimpana pidetty Star Trek -elokuva. Star Trek VI: The Undiscovered Country valmistui 1991. Tänä vuonna valmistui elokuvista usuin, vanhan ja uuden miehistön yhdistävä Star Trek: Generations, jota voi käydä katsomassa Suomenkin elokuvateattereissa. Vuonna 1993 käynnistyi TNG:n sisarsarja, Star Trek: Deep Space 9, joka sijoittuu samaan aikaan TNG:n kanssa. Lisäksi tämän vuoden alussa alkoi uusi

sarja, Voyager (tästä enemmän jäljempänä). Eikä loppua näy.

Yksinkertaista selitystä Star Trekin menestykselle ei ole. Siitä on näiden kohta 30 vuoden aikana kasvanut ilmiö, jota on vaikea lokeroida. Toiset katsovat sitä vain seikkailusarjana, toisille siitä on tullut elämäntapa. Star Trekin suosion salaisuus ei lopultakaan ole välttämättä televisiosarja, eivät näyttelijät. Kaiken pohjalla on Star Trekin perusajatus. Kaiken kaaoksen ja synkkien tulevaisuudenkuvien keskellä se tarjoaa mahdollisuuden valoisammasta tulevaisuudesta, jossa erilaisia elämänmuotoja kunnioitetaan. Paremman tulevaisuuden eteen täytyy kuitenkin tehdä töitä. Kukaan ei tarjoa sitä hopealautasella, vaan muutoksen on lähdettävä ihmisistä itsestään, yksilöinä ja ryhminä.

Gene Roddenberry, "The Great Bird of the Galaxy", kuoli sydänkohtaukseen 24.10.1991 Santa Monica Kaliforniassa. Hän ehti nähdä unelmansa kantavan. Unelman toteuttaja on poissa, mutta unelma elää yhä.

Kun James Doohanilta (Scotty) kysyttiin syytä Star Trekin menestykseen, hän sanoi: "Voin vain kertoa teille, että siinä täytyy olla taikaa. Se on ainoa vastaus, riippumatta siitä mitä kuka tahansa sanoo käsikirjoituksista, paremman tulevaisuuden toivosta tai loistavista henkilöahmoista. Sanonpahan vain, että sen täytyy olla taikaa."

Ja sillä taialla oli nimi: Gene Roddenberry.

Anu Seilonen

1.98 Saku Trek: The Next Generation päättyi: All Good Things

The Next Generation päättyi: All Good Things

Star Trek: The Next Generation (TNG) (suom. Star Trek - Uusi sukupolvi) oli kauan kaivattu jatko alkuperäiselle 1960-luvun Star Trekille. TNG:tä kuvattiin seitsemän vuotta, mutta kuten päätösjakson nimikin, "All Good Things..." (47988.1), jo osuvasti kertoo, kaiken hyvänkin on loputtava joskus. 178 jakson jälkeen viimeinen esitettiin Yhdysvalloissa 21.5.1994.

Alkuperäisen Star Trek -sarjan kolmas tuotantokausi onnistuttiin pelastamaan vain valtaisan kirjekampanjan avulla. Monet ehdottivat tätä myös TNG:n tapauksessa, mutta olisiko sarjan väkinäisellä jatkamisella todella saavutettu jotain? Tällä kertaa Paramount Pictures ei lopettanut sarjaa heikkojen katsojatilastojen vuoksi, vaan yksinkertaisesti lopettaakseen sen vielä kun se menestyi. Ideat alkoivat olla lopussa ja näyttelijöille piti maksaa jatkuvasti korkeampaa palkkaa. TNG:n miehistö jatkaa edeltäjiensä tavoin valkokankaalla (Star Trek: Generations - Sukupolvet sai ensi-iltansa Suomessa 25.8.) ja muutaman vuoden ikäisen Star Trek: Deep Space Nine -sarjan rinnalle käynnistyi vuodenvaihteessa Star Trek: Voyager. Matka siis jatkuu.

Palataan kuitenkin vielä hetkeksi menneeseen ja TNG:n grande finaleen. Suomessa Star Trek näkyy tällä hetkellä vain PTV-kaapelikanavalta, ja siellä ei ole vielä ehditty näin pitkälle. (PTV näyttää nyt kuudennen tuotantokauden ensimmäisiä jaksoja, All Good Things on seitsemännen kauden viimeinen jaks.) Jos haluat pitää jännityksen huipussaan, lopeta lukeminen tähän!

All Good Things on jälleen kerran mielenkiintoinen esimerkki aikamatkustuksen luomasta paradoksista. Kapteeni Picard huomaa siirtyilevänsä holtittomasti kolmen eri aikakauden välillä. Välillä hän on menneisyydessä Enterprisesin neitsytmatkalla, ajoittain taas 25 vuoden päässä tulevaisuudessa ja muulloin ajassa, joka tuntuu vastaavan nykyisyyttä. Kullakin ajanjaksolla on yhtäläisyytensä, mutta niiden keskinäisen suhteen ymmärtäminen vaatii perinteisten lineaarisen ajan ajatusmallien hylkäämistä. Edessä on tehtävä, joka ei tunnu olevan ihmismielelle kovin helppo.

Ajan ja paikan vaihtuminen on tarjonnut kirjoittajille erinomaisen mahdollisuuden sulkea ympyrä. Q, joka ensimmäisenä asetti Enterprisesin ja ihmiskunnan tuhon partaalle TNG:n avausjaksossa, on ratkaisevassa osassa myös päätösjaksossa, ja jälleen kerran pelissä on panoksena ihmiskunnan olemassaolo. All Good Things antaa vastauksia moniin mieltä askarruttaviin kysymyksiin sarjan hahmojen tulevaisuudesta, mutta lopuksi kumoaa kaiken jättäen tulevaisuuden oikeastaan yhtä avoimeksi kuin se oli alun alkaenkin.

Itselläni oli mahdollisuus nähdä All Good Things puolitoistatuntisena TV-elokuvana ilman katkoja, mutta siitä on olemassa myös kahdeksi jaksoksi pätkäisty versio. Kaiken kaikkiaan upea päätös upealle sarjalle.

Janne Siren

1.99 Saku Trek: Star Trek -perheen uusin: Voyager

Star Trek -perheen uusin: Voyager

Star Trek: Voyager on viimeisin lisäys Gene Roddenberryn luomaan Star Trekiin. Sarjan pilottijakso, "Caretaker" (48315.6), esitettiin Yhdysvalloissa tammikuun 16. päivä kuluvaan vuoteen. Ajallisesti sarja on synkronoitu The Next Generationin ja Deep Space Ninen kanssa, eli sen tapahtumat alkavat noin puoli vuotta siitä, mihin TNG päättyessään jäi.

Kapinallisryhmä Maquis, joukko Amerikan intiaaneja ja muita kulkureita, jotka pyrkivät säilyttämään oman kulttuurinsa, aiheuttavat Federationille päänvaivaa. Kun yksi Maquisin aluksista kuitenkin joutuu pulaan, päättää Starfleet lähettää avuksi USS Voyagerin, upouuden Intrepid-luokan aluksen, jolla on 141 henkilön miehistö. Mystisestä avaruuden oikusta molemmat alukset kuitenkin sinkoutuvat 70000 valovuoden päähän kotoa, ja Maquis-aluksen tuhouduttua molempien miehistöjen pitää yhdistää voimansa löytääkseen tiensä takaisin. Star Trek: Voyager kertoo juuri tästä matkasta kohti kotia, sillä 70000 valovuotta ei taitu ihan hetkessä, ei edes 24. vuosisadalla.

Voyagerin miehistö poikkeaa aiemmasta piristävän monella tavalla. Ensimmäkin ensimmäistä kertaa Star Trek -sarjassa pääosassa olevaa alusta johtaa nainen. Toisekseen miehistö on kokoelma Starfleetin henkilöstöä, Maquis-kapinallisia, ennennäkemättömien rotujen edustajia avaruudenosasta, jonne USS Voyager sinkoutui, ja löytyypä joukosta hologrammitohtorikin. Sarjassa on yhdeksän päähahmoa, jotka on seuraavassa kuvailtu lyhyesti. Suluissa hahmon nimen perässä on näyttelijän nimi.

- Kapteeni Kathryn Janeway (Kate Mulgrew). Voyagerin kapteeni. Janeway on matemaatikon ja astrofyysikon tytär ja on uransa varrella kerännyt runsaas-

ti tuntemusta teknisiltä aloilta.

- Komentaja Chakotay (Robert Beltrand). Chakotay oli tuhoutuneen Maquis-aluksen kapteeni, mutta jäätyään aluksetta suostui Voyagerin ensimmäiseksi upseeriksi. Chakotay toimi ennen Starfleetin upseerina ja nousi komentajan arvoon, mutta erosi hänen kansansa jouduttua cardassianien hyökkäyksen kohteeksi ja lähti avuksi puolustustaisteluun. Chakotay luottaa perinteisiin rituaaleihinsa ja hakee usein neuvoja hengiltä.

- Tuvok (Tim Russ). Voyagerin taktinen- ja turvallisuusupseeri. Tuvok on mustaihoinen vulkanuslainen.

- Hologrammitohtori (Robert Picardo). Voyagerin lääkärin kuoltua käyttöön otettiin hologrammi, joka pystyy toimimaan holokannen periaattein sairastuvassa. Vaikkei hologrammi omaakaan kaikkia inhimillisiä tapoja, tietotaitoa riittää.

- Neelix (Ethan Phillips). Neelix on talaxianlainen kauppias, joka toimii Voyagerilla kokkina ja oppaana.

- Kes (Jennifer Lien). Kes on Neelixin tyttöystävä ja avustaa Voyagerilla lääkärin apulaisena. Vaikka Kes näyttää parikymppiseltä, hän itse asiassa on vain kaksivuotias Ocampa-lajin edustaja. Ocampat elävät vain yhdeksänvuotiaiksi.

- B'Elanna Torres (Roxann Biggs-Dawson). Voyagerin konemestari. Torresin äiti oli klingoni ja isä ihminen. Torres oli Starfleet Academyn oppilaana, mutta erosi ja liittyi Maquisiin.

- Harry Kim (Garrett Wang). Voyagerin yhteysupseeri. Kim tuli alukselle suoraan Starfleet Academysta.

- Luutnantti Tom Paris (Robert Duncan McNeill). Paris tulee suvusta, joka on täynnä Starfleetin amiraaleja. Hänen kohdallaan suvun paineet muodostuivat kuitenkin liian suureksi, ja lopputuloksena hän mokasi pahemman kerran ja sai potkut. Paris liittyi Maquisiin, mutta jäi kiinni ja vangittiin kapinallisena. Hän sai Voyagerilla kuitenkin uuden tilaisuuden näyttää loistavat lentäjänkykynsä.

Star Trek: Voyager on vasta toisen kautensa alussa, ja mikäli aiempi käytäntö pitää paikkansa, sarjaa tullaan jatkamaan vielä vuosia. Tulemme varmasti kertomaan Voyagerista ja sen miehistön tekemisistä myöhemmin, mutta sillä välillä internautit löytävät lisätietoja esimerkiksi WWW-sivuilta <http://voyager.paramount.com/VoyagerIntro.html> ja <http://www.cdsnet.net/vi-diot/st-voy/>.

Janne Siren

1.100 Posti

Posti

Linjavetoja ja paperin tuhlausta

Jäsenmaksuista

Siirtyminen boksien ihmeelliseen maailmaan

Dead Zone etsii innokasta graafikkoa

Dasa-virus

Saku pyrkii asiantuntijoiden avulla selvittämään ongelmasi ja
vastaamaan ←

palautteeseesi Posti-palstan kautta. Voit lähettellä mielipiteitä ja kysymyksiäsi seuraavaan osoitteeseen postitse. Koordinaattorit voivat myös välittää saamaansa palautetta lehteen.

Saku

c/o Janne Siren
Oravamäentie 2 F 17
02700 Kauniainen

Internet: jts@krk.fi

1.101 Posti: Linjavetoja ja paperin tuhlausta

On ymmärrettävää, että Sakussa halutaan julkaista vain lähinnä Amigaa käsitteleviä juttuja. Lehdellä pitää olla selkeä linja (?) - ja onhan Saku nimenomaan vain Amigalla luettavissa oleva Suomen Amiga-käyttäjien unionin lehti. Tietokone ei kuitenkaan saisi olla pelkkä itsetarkoitus, vaan apuväline ja hyvä renki viihdyttämään, tekemään töitä, palvelemaan ihmisen kaikenlaista kasvua ja kehitystä ja järkiperaistämään informaation käsitteilyä ja sen välittämistä. Haluaisin lukea tietokoneeni avustuksella yhtä mielenkiintoisista mieltäni askarruttavista asioista kuin mitä minulla on tällä hetkellä mahdollista lukea kirjoista. Ilmeisesti Internetistä se olisi mahdollista (?), mutta siihen en ole vielä pystynyt paneutumaan. Niin paljon turhaan kauniita metsän puita kaadetaan, jotta informaatiota voidaan painattaa paperille ja jakaa miljooniin koteihimme lehtien ja mainosetteiden muodossa. Työllistäähän se tietysti monia ihmisiä, mutta mitä järkeä on työllistää huonon asian vuoksi? (Ehkäpä se järki että ihmiset pääsevät tekemisiin toistensa kanssa, eikä tarvitse toimettomana yksin kotona murehtia kahdeksasta neljään?)

Sakuakin ovat monet halunneet julkaistavaksi painotuotteena. Ei hemmetti! Sakun erikoisuus ja pioneerihenkisyys on juuri siinä, että se on verkoissa välittyvä tietokonelehti. Ominaisuus, jonka takia olen lukenut sen "kannesta kanteen". Kaikista minun hallussani olevista lehdistä on tosin ikävästi takakansi lähtenyt irti, en ole ainakaan vielä löytänyt sitä - oletan nimittäin että se "kansilehti", joka lehdessänne on, on etukansi?

Toivon hartaasti, että Saku pysyisi diskettilehtenä ja olisi totuttamassa ihmisiä siihen aikaan, kun puiden kaatoa ei tarvita informaation välittämiseen. Tähän mennessään harva asia on maailmassa lisännyt paperin käyttöä niin tehokkaasti kuin ATK. Niin tehokkaasti voidaan julkaista kaikenlaisia esitteitä ja julkaisuja, joita on kiva tehdä mutta joita harvat viitsivät lukea. Tulostaa tekstiä paperille, korjata tekstistä virheet ja tulostaa taas paperille. Olen välillä harmitellut kun en ole saanut aikaiseksi hankittua itselleni printteriä (jollainen jokaisella mikrodikkarilla on pakko

olla?), mutta ehkäpä alitajuntani on viisaana estänyt minua tekemästä sen. Ihmisen alitajunnassa kun saattavat myllertää mitä viisaimmat ja kaukonäköisimmät voimat. Ainakin joskus C.G. Jungin mielestä.

Ystävällisin terveisin,

Petri Keckman

Toimitus:

Asiasisältöä ollaan jatkuvasti laajentamassa. Jo ennen kirjeesi lukemista olimme tulleet samaan johtopäätökseen, ja uusista tuulista saatoit lukea jo edellisestä numerossa. Tämä ei tietenkään tarkoita Amiga-asian vähentämistä, vaan yleensä asiasisällön kasvattamista suuntaan, joka tarjoaa enemmän. Tähän tarvitaan kuitenkin lukijoiden panosta. Lähes jokaisella on joku harrastus, josta tietää "kaiken" - miksipä ei jakaa tietojaan Sakun lukijoiden kanssa artikkelin muodossa? Pienenä korjauksena kirjeeseen huomautettakoon myös, että Saku voi lukea hypertekstinä (AmigaGuide ja HTML) muissakin koneissa kuin Amigassa, ja Saku on luettavissa myös Internetissä.

Mitä painotuotteeseen tulee, täytyy todeta se tosiasia, että paperinen lehti on helpommin luettavissa ja se tavoittaa useampia. Lehteä voi yrittää ujuttaa niin kirjastoihin kuin R-Kioskeille, levykettä ei niin helposti. ATK:n aiheuttamasta paperintuhlauksesta olen kyllä samaa mieltä, ja siitä minulla on omiakin kokemuksia, mutta tuskinpa Saku paperia samassa mielessä tuhlaisi kuin moneen kertaan tulostettu kouluaine?

Janne Siren

PS. Sakun takakannen saat esille lataamalla kansilehden ja kurkistamalla monitorin taakse... tai sitten et.

1.102 Posti: Jäsenmaksuista

Jos maksaa jäsenmaksun vuoden 1995 marraskuussa, saako lehteä seuraavan vuoden marraskuuhun asti?

Toimitus:

Ei. Jäsenyys on vuotuinen ja lehden toimitus kotiin jäsenetu. Vuoden 1995 jäsenmaksua ei edes voi maksaa enää kesäkuun jälkeen, koska yhdistyksen tilikausi päättyi silloin.

Janne Siren

1.103 Posti: Siirtyminen boksien ihmeelliseen maailmaan

Olen viimeinkin, lähes kahdeksan vuoden tietokoneiden käytön jälkeen, päättänyt siirtyä boksien ihmeelliseen maailmaan, ja olisi vähän kysyttävää:

1. Olisiko Data Systems 1414XA -pöytämodeemi kannattava sijoitus? Hinta olisi 890 mk (Oy Powerplan Ltd).
2. Entäpä Data Systems 2814XA (V.FC) -pöytämodeemi? 1390 mk.
3. Mistä saisi Workbench 3.0:n suomenkielisen lokalisaation?
4. Julkaiskaapa tuore "Suomen Amiga-purkit" -lista!
5. Olisi todella mahtavaa, jos voisitte julkaista hintataulukon modemisteja ajatellen. Telen, Kaukoverkko Ysin ja Telivon kaukopuhelujen hinnat vaikkapa kymmenen minuutin välein...?

"Nimim. Säästeliäs"

Toimitus:

1 ja 2. Tertton Oy, puh. (90) 757 2828, myy 2814XA-mallia hintaan 695 mk, joten mainitsemasi paikasta modeemia ei, ainakaan tuolla hinnalla, kannata ostaa. Ja kun 28800-modeemeita saa näillä hinnoilla, tuskin kannattaa enää hitaampia harkita. Data Systemsin 2814XA:n heikko puoli on ITU:n V.34-luokituksen yhteensopivuuden puuttuminen.

3. Tällä hetkellä ei mistään. Suomessa sitä tiettävästi myytiin vain ja ainoastaan Man & Manin myymien virallisia teitä tuotujen Amigoiden mukana, mutta Commodoren kaatumisen myötä loppui myös Amigoiden myynti. Workbenchin suomennoksen takana on Amiga-piireistä tuttu Jukka Marin, joka mielellään levittäisi niitä, mutta tekijänoikeudet ovat Commodoren (ja sitä myöten nykyisin Escomin).

4. Tällainen lista menee kovin nopeasti vanhaksi, joten sen julkaiseminen ei olisi kovin järkevää. Tuoreimman painoksen nykyisin Lauri Aallon ylläpitämästä Suomen Amiga-purkkilistasta löydät esimerkiksi Kevyt Linjasta numerosta (90) 343 2373.

5. Toiveesi toteutuu. Mitään kaiken kattavaa taulukkoa oli vaikea kasata, sillä verkkojen laskutustavat vaihtelevat suuresti, mutta kaukopuhelujen hintatiedot kuten myös suppean hintavertailun löydät toisaalta lehdestä.

Janne Siren

1.104 Posti: Dead Zone etsii innokasta graafikkoa

Dead Zone (Amiga-tiimi) etsii innokasta graafikkoa. Vasta perustettu tiimi. Toistaiseksi käytämme A500:aa (OCS).

Yhteystiedot: Panu Savolainen
Savolaisentie 27
69420 Syri

Turo Jänkä
Hirvikoskentie 259

69410 Sykäräinen

1.105 Posti: Dasa-virus

Onko Dasa-viruksesta mitään haittaa?

Toimitus:

Dasa-viruksesta on kaksi eri versiota: Dasa 1 ja Dasa 2. Ne ovat periaatteessa samanlaisia kuin Byte Warrior 1 ja Byte Warrior 2. Tarkoitetaan ilmeisesti ykköstä. Yksi lähteistäni sanoo sen olevan suhteellisen vaaraton, toinen taas varoittaa Dasan vaarallisuudesta. Oli miten oli, viruksesta kannattaa hankkiutua välittömästi eroon. Hyvä virustutka ja -tuhoaja on esimerkiksi John Veldthuiksen Virus Checker.

Janne Siren

1.106 Errata

Errata

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

Saku
c/o Janne Siren
Oravamäentie 2 F 17
02700 Kauniainen

Internet: jts@krk.fi

1.107 Sakumarkkinat

Sakumarkkinat

Ostetaan Blitz Basic 2

Myydään Amiga 500, C-64 ja värikirjoitin

Myydään Stardust ja PD/SW-ohjelmia

Myydään ja ostetaan PD-ohjelmia

Myydään Amiga 600 ja ostetaan skanneri

Myydään Amigan pelejä

Sakumarkkinat on tarkoitettu lukijoiden myynti-, osto-, vaihto-, anto- ja otto-ilmoituksille. Emme julkaise kopioihin liittyviä ilmoituksia, ja toivomme, ettet ilmoita Sakumarkkinoiniin 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.

(Tomi Jaskarin osoite on muuttunut, eikä uusi ole vielä tiedossa.)

Sakumarkkinat
c/o Janne Siren
Oravamäentie 2 F 17
02700 Kauniainen

BBS: (90) 505 4201
Internet: siren@mikrobitti.fi

1.108 Sakumarkkinat: Ostetaan Blitz Basic 2

Ostetaan alkuperäinen Blitz Basic 2 ohjekirjoineen. Kunnolla ei väliä, jos vain sivut ovat tallella, luettavassa kunnossa ja levykkeet toimivat. Maksetaan noin 450 mk. Soita (949) 771 929 ja kysy Samulia (useimmiten paikalla 16.00-18.00, mutta muulloinkin voi yrittää).

1.109 Sakumarkkinat: Myydään Amiga 500, C-64 ja värikirjoitin

Myydään:

Amiga 500/1Mt ChipSelector, Action Replay MkIII ja mukaan tulee muuntaja, manuskat ja hiiri. Leväri hyvässä kunnossa. Hinta: 900,- (Action Replayn vaihto hyväkuntoiseen RF332C:hen.)

C-64 (muuntajan, johtojen ja manuskojen kera), kasettiasema ja yli 50 alkup. peliä. Kaikki toimivat. Hinta: 250,-

Star LC24-200 värikirjoitin ja kaksi värikasettia (toinen käyttämätön). Lomakkeiden automaattinen tai erikseen syöttö mahdollista. Hinta: 1400,-

Puhelin: (914) 4397 62 / Matti

1.110 Sakumarkkinat: Myydään Stardust ja PD/SW-ohjelmia

Myydään Amigalle PD/SW-ohjelmia. 14 markan hinnalla saa Linford-merkkilevykkeen täynnä PD-ohjelmia ja toimituksen!

Löytyy pelejä, demoja, previkoita ja musaa... myös AGA.

Tilaa ilmainen luettelo lähettämällä disketti, palautuskuori ja palautuspostimerkki osoitteeseen:

Juha Niemimäki
Eskolanniementie 156
86600 Haapavesi

Myydään myös alkuperäinen Stardust-peli, varmuuskopio kaupan päälle. Hintapyyntö 100 markkaa.

1.111 Sakumarkkinat: Myydään ja ostetaan PD-ohjelmia

Myyn sekä ostan Amigan PD:tä. 6 markkaa/disketti + postituskulut. Tilaa ilmainen lista tai lähetä oma listasi.

Ostaisin myös Tobias Richterin Space Wars -videon.

Jani Paavilainen
Palokunnankatu 28 B 30
13100 Hämeenlinna

1.112 Sakumarkkinat: Myydään Amiga 600 ja ostetaan skanneri

Myyn Amiga 600 -tietokoneen. Kyseessä on erittäin hyväkuntoinen 'plug & go' -paketti. Mukana saat alkuperäisiä ohjelmia, kuten: "Bars & Pipes Pro", "Amos Pro" ja "Dir Opus".

Lisäksi tätä Amigaa seuraa uskollisesti kymmenen kappaletta Amiga Format lehtiä. Jos pelaaminen on suuri intohimosi, voin laittaa mukaan myös pelejä. "A1010"-levyaseman voit yrittää tingata kaupan päällä.

Hintapyyntö 1200 markkaa.

Jos sinulla on Amigaan sopiva edullinen käsiskanneri, voit tarjota sitä minulle. Maksan korkeintaan 300 markkaa.

Timo Kämäräisen
Aatoksenkatu 12 D 73
40720 Jyväskylä

Puh. (986) 626 168

1.113 Sakumarkkinat: Myydään Amigan pelejä

Myydään käytettyjä Amigan pelejä alkuperäisine pakkauksineen ja käyttöohjeineen:

Archipelagos: 30 mk (Logotron Ltd/Astral Software Ltd, 1989)

"Omituisten pelien harvassa sarjassa Archipelagos on ykkösluokkaa." - Niko

Nirvi, MBitti 6-7/89: 5 tähteä.

RVF Honda 750: 50 mk (MicroProse Software/MicroStyle, 1989)

"Automaattinen tilanteentallennus, kolmisenkymmentä rataa, mahdollisuus usean säällin kilpailuun ja upea toteutus kaikki yhdessä tekevät RVF Hondasta todellisen makupalan, joka ei jätä ketään kylmäksi." - Petri Teittinen, MBitti 10/89: 5 tähteä.

Pasi Puola

Internet: ptp@tna.nullnet.fi

Puhelin: 12.00-17.00 välisenä aikana (921) 2567 121

1.114 Tulossa

Tulossa

Seuraava Saku ilmestyy 1. marraskuuta 1995.