

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	2
1.3 Toimituksen puheenvuoroja	3
1.4 Suomen Amiga-käyttäjät ry.	4
1.5 Suomen Amiga-käyttäjät ry.	5
1.6 Yhdistyksen säännöt	5
1.7 Suomen Amiga-käyttäjät Internetissä	7
1.8 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako	8
1.9 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako	8
1.10 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako	8
1.11 Etelä: Tukipurkit	8
1.12 Etelä: Vastuuhenkilöt	9
1.13 Yhteystiedot: Janne Siren	9
1.14 Yhteystiedot: Tomi Jaskari	9
1.15 Yhteystiedot: Tomi Jaskari	10
1.16 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako	10
1.17 Itä: Tukipurkit	10
1.18 Itä: Vastuuhenkilöt	10
1.19 Yhteystiedot: Esa Heikkinen	10
1.20 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako	11
1.21 Pohjoinen: Tukipurkit	11
1.22 Pohjoinen: Vastuuhenkilöt	11
1.23 Yhteystiedot: Janne Kiiskilä	11
1.24 Suomen Amiga-käyttäjät ry.: Vyöhykejako	11
1.25 Länsi: Tukipurkit	12
1.26 Länsi: Vastuuhenkilöt	12
1.27 Yhteystiedot: Joose Vettenranta	12
1.28 Aikaisempien AmigaGuide-Sakujen artikkelit	12
1.29 6/95 #15 - 6. marraskuuta, 1995	13

1.30	5/95 #14 - 1. syyskuuta, 1995	14
1.31	4/95 #13 - 1. heinäkuuta, 1995	16
1.32	3/95 #12 - 1. toukokuuta, 1995	17
1.33	2/95 #11 - 1. maaliskuuta, 1995	18
1.34	1/95 #10 - 1. tammikuuta, 1995	19
1.35	7/94 #9 - 1. marraskuuta, 1994	21
1.36	6/94 #8 - 1. syyskuuta, 1994	22
1.37	5/94 #7 - 18. heinäkuuta, 1994	23
1.38	4/94 #5 - 20. kesäkuuta, 1994	23
1.39	3/94 #4 - 30. toukokuuta, 1994	24
1.40	2/94 #3 - 1. maaliskuuta, 1994	25
1.41	1/94 #2 - 18. tammikuuta, 1994	25
1.42	1/93 #1 - 14. marraskuuta, 1993	26
1.43	Uutiset	27
1.44	Uutiset: The Surfer - Amigalla Internetiin	27
1.45	Uutiset: 68020-kiihdytin Amiga 600:aan	27
1.46	Uutiset: Amiga esillä Kotimikro '95 -messuilla	28
1.47	Uutiset: Uusi Amiga on epäyhteensopiva?	28
1.48	Messuraportti: Audio Visual -95	28
1.49	Sakusta Amphibiaan?	29
1.50	Helppoa levytilaa: Seagate ST51080 A	32
1.51	Aliens Confidential Multimedia	33
1.52	The Digital Universe	35
1.53	Final Calc v1.0	37
1.54	Alfa Data 'Crystal' Trackball (TKB-MT-AC)	39
1.55	Amigan liittäminen televisioon RGB-johdolla	40
1.56	Crystal Dragon	44
1.57	Alien Breed 3D (AGA)	45
1.58	Worms	47
1.59	Halpoja ja ilmaisia	49
1.60	Peliuutiset	51
1.61	Peliuutiset: Gloom ja Alien Breed 3D saavat jatkoa	51
1.62	Peliuutiset: Dungeon Master 2 ilmestyi	52
1.63	Peliuutiset: Formula 1 Grand Prix 2 Amigalle?	52
1.64	Pelivinkkeli	52
1.65	Pelivinkkeli: Alien Breed 3D	53
1.66	Pelivinkkeli: Worms	53
1.67	Pelivinkkeli: Alien Breed '92	54
1.68	Pelivinkkeli: New Zealand Story	54

1.69 Pelivinkkeli: Populous	54
1.70 Pelivinkkeli: Body Blows	55
1.71 Pelivinkkeli: Epic	55
1.72 Pelivinkkeli: Rick Dangerous	55
1.73 Pelivinkkeli: Total Recall	55
1.74 Pelivinkkeli: SWIV	55
1.75 Pelivinkkeli: Silkworm	56
1.76 Pelivinkkeli: Toki	56
1.77 Pelikatsaus	56
1.78 Pelikatsaus: Breathless	56
1.79 Pelikatsaus: Gloom Deluxe	57
1.80 Pelikatsaus: XTreme Racing (AGA)	57
1.81 Bruce Schneier: Applied Cryptography	58
1.82 500 markan musiikkikilpailu	60
1.83 Lincware Computers Oy	61
1.84 Posti	70
1.85 Posti: Tietokone on pelkkä tyhmä laite	71
1.86 Posti: Mustesuihkukirjoittimista	72
1.87 Errata	72
1.88 Sakutori	73
1.89 Sakutori: Myydään Amiga 2000 ja muuta sälää	73
1.90 Sakutori: Vaihdetaan pelejä	74
1.91 Sakutori: Myydään pelejä	74
1.92 Tulossa	74

Chapter 1

Saku

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

« AmigaGuide-Saku »

1/96 #16 - 1. tammikuuta, 1996

« Kansilehti »

Sisältö

Pääkirjoitus

Toimitus

Suomen Amiga-käyttäjät ry.

Aikaisempien AmigaGuide-Sakujen artikkelit
Ajankohtaiset

Utiset

Messuraportti: Audio Visual -95

Sakusta Amphibiaan?
Kokemukset

Helppoa levytilaa: Seagate ST51080 A
Testit

Aliens Confidential Multimedia

The Digital Universe

Final Calc v1.0

Alfa Data 'Crystal' Trackball (TKB-MT-AC)

Elektroniikka

Amigan liittäminen televisioon RGB-johdolla
Pelit

Crystal Dragon

Alien Breed 3D (AGA)

Worms

Halpoja ja ilmaisia

Peliuutiset

Pelivinkkeli

Pelikatsaus
Kirjat

Bruce Schneier: Applied Cryptography
Kilpailut

500 markan musiikkikilpailu
Ilmoitukset

Lincware Computers Oy
Vakiot

Posti

Errata

Sakutori

Tulossa

1.2 Pääkirjoitus

Pääkirjoitus

Saku sai alkunsa kaksi ja puoli vuotta sitten vuoden 1993 kesällä Tomi Jaskarin toimittaman Amiga-kerho 1 -levykelehden muodossa. Pasi Kovanen avustuksella Amigakerho kypsyi ensimmäiseksi Sakuksi. Tomi Jaskarin jälkeen Sakusta huolehti numeroon seitsemän saakka Pasi Kovanen, ja kahdeksan viimeisintä numeroa ovat allekirjoittaneen kasaamia. AmigaGuide-Sakua olin kasassa sen synnystä lähtien.

Mutta aikansa kutakin. Tämä on toistaiseksi viimeinen päätoimittamani dis-ketti- ja AmigaGuide-Saku, ja seuraavasta numerosta lähtien puikoissa heiluu itäisen Suomen koordinaattorina ja Sakun avustajana tutuksi tullut Esa Heikkinen, nyt Sakun neljäs päätoimittaja. Esa Heikkinen esiteltiin Sakun numerossa 12.

Miksi? Aikani ei yksinkertaisesti enää riitä Sakun kasaamiseen. Valitettavasti ulkopuolinen apu on ollut kaukana riittävästä. Liian moni on tuudittautunut vain siihen, että lehti putoaa postiluukusta ilmeisesti ymmärtämättä, että tämä on ryhmätyö, joka ei yksinkertaisesti voi jatkaa ilman meidän kaikkien panosta. Jos päätoimittaja joutuu kirjoittamaan puolet lehden artikkeleista (ja tässä tapauksessa ilman mitään palkkiota), niin homma ei yksinkertaisesti pysy kasassa kovin kauan. Jos jokainen tekee oman pienen osansa, lopputulos on paljon parempi eikä kenenkään tarvitse uhrata hommaan suhteettomasti vapaa-aikaansa. Here's hoping...

Tämä ei suinkaan tarkoita, että luopuisin Sakun parissa puuhastelusta - toimin edelleen Suomen Amiga-käyttäjät ry:n hallituksessa ja lehden avustajana sikäli kun vapaa-aikani antaa myöden. Muistakaa kuitenkin vastaisuudessa osoittaa lehden yhteydenotot uudelle päätoimittajalle. Kiitos antoisasta puolestatoista vuodesta, ja pidetään Amigan lippua korkealla!

Onnellista uutta vuotta!

Janne Siren

PS. Amiga- ja Beatles-faneille tiedoksi: The Beatles Anthologyn (MTV3:ssa ohjelma pyöri nimellä Beatles Story) ensimmäisessä osassa näkyi Amiga 2000:n näppäimistö ja hiiri Ringon ja Georgen taustalla näkyneessä studiosa... :-)

PPS. Muistakaa uusia jäsenyytenne! Jäsenmaksuhan on vuodelle 1996 vain kuu-sikymmentä markkaa mikäli ei halua Sakuja postitse kotiin. Lisää asiasta on

Organisaatio-sivuilla

. Broadline Oy tarjoaa jäsenille 60 markan alennuk-sen, soita ja kysy lisää!

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

Päätoimittaja on seuraavasta numerosta lähtien Esa Heikkinen

Oikoluku: Anu Seilonen Kansi: Jari Jokivuori

Tavutukseen ja muotoiluun käytettiin pääasiassa "Tekstinmuotoilijaa".

Kaikki julkaistut artikkelit (ellei toisin mainita) ja Saku-lehdet ovat copyright © 1993-1996 Suomen Amiga-käyttäjät ry. Lehteä ei saa levittää 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 varminmin perille ottamalla yhteyttä päätoimittajaan:

Saku
c/o Esa Heikkinen
Vilhulantie 6 C 24
76850 Naarajärvi

BBS: (958) 422 757 (klo 21-04)
NMT: 9400-677-055
Internet: oh4kju@kauhajoki.edu.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 syyskuussa 1994 ja toimitettiin oikeusministeriöön. Rekisteröintiä odoteltaessa yhdistys aloittaa toimintansa mm. keräämällä jäsenmaksuja. Jäsenmaksun (60 markkaa vuodeksi 1996) voi maksaa yhdistyksen tilille (muista liittää mukaan nimesi ja yhteystietosi) ja se sisältää äänioikeuden yhdistyksen kokouksissa. Saku-lehden toimitus postitse kotiin jäsenvuoden ajan maksaa toiset 60 markkaa yhdistyksen vuoden 1995 vuosikokouksen päätöksellä.

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 sih-

teerin, 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 pöytäkirjantarkistajaa 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 kotisivuja Internetissä: <http://www.helsinki.fi/~jaskari/ak.html> ja <http://www.helsinki.fi/~hklaukka/saku.html>.

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:

Veli-Matti Vuorensyrjä

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 (2:221/11.0@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

JPnet
Janne Pikkarainen
(90) 855 2249
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
GSM: 950-522-3690
Internet: siren@mikrobitti.fi

1.14 Yhteystiedot: Tomi Jaskari

Tomi Jaskari

Internet: tomi.jaskari@helsinki.fi

Yhdistyksen puheenjohtaja

1.15 Yhteystiedot: Tomi Jaskari

Veli-Matti Vuorensyrjä
Rautkalliontie 7 F 72
01360 Vantaa

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

Koordinaattori, 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

BBS: (958) 422 757 (klo 21-04)
NMT: 9400-677-055

Internet: oh4kju@kauhajoki.edu.fi

Koordinaattori, Saku-lehden päätoimittaja

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
Globalnet: 22:468/200.0

Koordinaattori

1.28 Aikaisempien AmigaGuide-Sakujen artikkelit

Aikaisempien AmigaGuide-Sakujen artikkelit

- 6/95 #15 - 6. marraskuuta, 1995
- 5/95 #14 - 1. syyskuuta, 1995
- 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 6/95 #15 - 6. marraskuuta, 1995

6/95 #15 - 6. marraskuuta, 1995

Toimitus esittelyssä: Anu Seilonen ja Veli-Matti Vuorensyrjä
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n elektroninen kirjasto laajenee
Sakun WWW-palvelu on muuttanut!
Toimituksen tunteita

Ajankohtaiset

Amiga - Back for the future
Uutiset
Mediakuvat
Yhdistyksen vuosikokous

Mielipiteet

Futurologisia skenaarioita
Amigistin hyvä elämä

Kokemukset

Kokemuksia uudesta vanhasta Amigasta
Konetta käytettynä ostettaessa

Testit

Blizzard 1230-IV -turbokortti
Sony Playstation - uuden sukupolven pelikonsoli
Canon DM-2800 - elektroninen muistio totaalirääkissä
Canon DM-6000 - elektroninen muistikirja
Gold Fish 2 CD-ROM

Ohjelmointi

C-ohjelmointikurssi - Osa 4

Pelit

Gloom (AGA)

Peliuutiset
Pelivinkkeli
Pelikatsaus

Muut

Saku Trek
Peililasit

Kilpailut

Yhdistyksen logokilpailu
500 markan musiikkikilpailu

Ilmoitukset

Lincware Computers

Vakiot

Posti
Errata
Sakutori

Tulossa

1.30 5/95 #14 - 1. syyskuuta, 1995

5/95 #14 - 1. syyskuuta, 1995

Näin kirjoitat artikkelin Sakuun - Osa 2
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n elektroninen kirjasto
Kesän 1995 lukijakyselyn tulokset

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n vuosikokous

Ajankohtaiset

Amigat 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

1.31 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 maittavaa, Ison-Wäiskin laittamaa

Vakiot

Posti
Errata
Sakupörssi

Tulossa

1.32 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 maistavaa, Ison-Wäiskin laittamaa

Kilpailut

Sakun logokilpailu

Vakiot

Posti

Errata

Sakupörssi

Tulossa

1.33 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
TRAl200-turbokortti
SerMouse v2.0 - PC:n hiiri Amigaan
Overdrive CD
Professional Filing System
DiskSpare II

Ohjelmointi

Hetki ohjelmoijalle?
Järjestelmäohjelmoinnin alkeiskurssi - Osa 2

Pelit

Halpoja ja ilmaisia
Pelivinkkeli

Muut

Maukasta ja maittavaa, Ison-Wäiskin laittamaa

Ilmoitukset

Amigazen tuotehinnasto - maalis-huhtikuu 1995

Vakiot

Posti
Errata
Sakupörssi

Tulossa

1.34 1/95 #10 - 1. tammikuuta, 1995

1/95 #10 - 1. tammikuuta, 1995

Ajankohtaiset

Utiset
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 vuosituhanen 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 maittavaa, Ison-Wäiskin laittamaa

Kilpailut

Ratkaisu edellisen Sakan Kultarahat-tehtävään

Ilmoitukset

Fun Station

50 markalla Internettiin Kuopiosta

Amigazen tuotehinnasto - tammi-helmikuu 1995

1.35 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

Piratismin 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

1.36 6/94 #8 - 1. syyskuuta, 1994

6/94 #8 - 1. syyskuuta, 1994

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n sääntöluonnos
Lukijakysely

Ajankohtaiset

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

Sovellukset

OctaMED v5.0 maallikon hyppysissä
Keinotodellisuus

Ohjelmointi

Joonas Jaskarin ensimmäinen C-ohjelma
Ohjelmoinnin henkilökohtaiset ennätykset: Tomi Jaskari

Pelit

Pikakatsauksessa Sierra BBS
Kruunujen Saari -postipeli
Halpapelejä Anttilasta

Sekalaiset

Huumoria: Programming languages are like women
Elektroniikkakurssi - Osa 4

Ilmoitukset

Use-Computer Ky
Amigazen tuotehinnasto - elokuu 1994

1.37 5/94 #7 - 18. heinäkuuta, 1994

5/94 #7 - 18. heinäkuuta, 1994

Ajankohtaiset

Commodoren neuvottelut jatkuvat
Uutiset

Testit

Toccata-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 kaikkietäville

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?

1.38 4/94 #5 - 20. kesäkuuta, 1994

4/94 #5 - 20. kesäkuuta, 1994

Ajankohtaiset

Uutiset
Mielipide: 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

1.39 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

1.40 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
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

1.41 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 kehittyy

Pelit

Dune II, Battle for Arrakis

Tekniikka

Videonauhurin puhdistus

Huumori

Pekka-sedän näkötesti

1.42 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 purkkiohjelman, TechnoBBS

Lehdet

Hakkeri-lehti arvostelussa
Tekniikan Maailma tunaroi

Sekalaista

Kuinka luot (lähes) täydellisen julkaisun
Videokirjasto
Pro Amiga Oy

1.43 Uutiset

Uutiset

The Surfer - Amigalla Internetiin

68020-kiihdytin Amiga 600:aan

Amiga esillä Kotimikro '95 -messuilla

Uusi Amiga on epäyhteensopiva?

1.44 Uutiset: The Surfer - Amigalla Internetiin

Amiga Technologies julkaisee helmikuussa Internet-käyttöön suunnitellun Amiga 1200 -paketin. Paketin nimeksi tulee The Surfer. Mukana on Amiga 1200 -tietokone, 14400 bps modeemi, Amiga Magic -hyötyohjelmapaketti ja kaikki tarpeelliset Internet-ohjelmat, mukaanlukien WWW-selain. Paketin myyntihinta tulee Saksassa olemaan pyöreästi 3600 kotoista markkaa, mutta Suomessa hinta nousee 4000 markan paremmalle puolelle. Internet on nyt kova sana, ja päätös osoittaa Amiga Technologiesilta hyvää markkinatuntemusta, jota sen edeltäjä Commodore harvemmin näytti omaavan. Halpa Internet-kone löytää varmasti markkinoita. Internet-ohjelmistot tulevat myyntiin myös erikseen.

Janne Siren

1.45 Uutiset: 68020-kiihdytin Amiga 600:aan

Lisälaiterintamalla unohduksiin vajonnut Amiga 600 saa vihdoin ensimmäisen kiihdytinkorttinsa. Apollo 620 -kiihdytin sisältää 68020-prosessorin, joka hyrrää ilmeisesti 14 megahertsin taajuudella. Kiihdytinkortti asennetaan vanhan prosessorin päälle, joten se jättää trapdoor-laajennuspaikan vapaak-

si. Kortilla on 25 megahertsin 68882 FPU ja SIMM-paikka yhdestä kahdeksan megatavun SIMM-kortille. Yhteensopivuuden säilyttämiseksi kortin saa myös helposti kytkettyä toiminnasta. Hinta on Englannissa noin 1500 mk ja lisätietoja voi kysellä numerosta 990-44-181-345-6000.

Janne Siren

1.46 Uutiset: Amiga esillä Kotimikro '95 -messuilla

Helsingin messukeskuksessa 18.-19.11 järjestetyillä Kotimikro '95 -tietokone messuilla esiintyi Movetronin lisäksi myös Amiga. Amiga Technologiesin valmistama Amiga 1200 liitettynä Amiga M1438S -monitoriin oli yleisön koekäytävänä Triosoftwaren kojussa. Esillä oli myös suomenkielisiä Amiga-esitteitä ja Back for the future -juliste koristi seinää. Alakerran pelialueella pääsi pelaamaan CD32:lla. Amigan osuus koko messutapahtumassa oli pikkuruinen, mutta ennakoarvailut Amigan täydellisestä puuttumisesta ainakin osoitettiin vääriksi. Ehkäpä ensi vuonna Amigan panos on merkittävämpi.

Janne Siren

1.47 Uutiset: Uusi Amiga on epäyhteensopiva?

Amiga Technologiesin valmistamien Amigoiden levykeasema tuottaa ongelmia eräiden trackloadereiden kanssa. Tästä syystä muutamat pelit, kuten Citadel ja Fears, kieltäytyvät toimimasta. Levykeasema on Panasonicin JU 257 A, PC:n HD-levykeasema, joka on jumpperoitu toimimaan DD-asemana. Mikään suuri ongelma tämä tuskin tulee olemaan, sillä trackloadereita käytetään nykyisin varsin vähän, niitä käyttävät ohjelmoijat on pakotettu tekemään niistä yhteensopivia ja varsin harva ohjelma lienee epäyhteensopiva muutenkaan.

Amigan levykeasemat tuottavat Amiga Technologiesille päänvaivaa myös HD-rintamalla, sillä kukaan ei ole toistaiseksi suostunut valmistamaan Amigalle sopivia HD-asemia. Uudet Amiga 4000T -koneet tulevatkin toistaiseksi DD-asemilla varustettuina. Tähän tulee pian korjaus, sillä amerikkalainen Dell, joka muistetaan yhtenä Commodoren ostajaehdokkaana, on tuonut markkinoille Amigaan sopivan HD-aseman joka ei muista kolmannen osapuolen valmistamista HD-asemista poiketen vaadi erillistä ajuriohjelmia kirjoittaakseen HD-levykkeille. Myöskään Sakussa 12 testattu Chinon ei vaadi ajureita. Ehkäpä Amiga Technologies lisensoi aseman Delliltä tai Chinonilta?

Janne Siren

1.48 Messuraportti: Audio Visual -95

Messuraportti: Audio Visual -95

Janne Siren

Audio Visual -95 -messut keräsi yhteen Helsingin Wanhaan Satamaan 83 näyttelilleasettajaa ja noin 8000 kävijää multimedian ja audiovisuaalisten järjestelmien merkeissä. Audio Visual -95 oli vuoden 1995 ainoa alan suur-tapahtuma Suomessa. Etupäässä ammattilaisille tarkoitetut messut järjestettiin 14. - 16.11.95. Itse käyskentelin paikalla muutaman tunnin ajan keskiviikkona 15.11. Pääsylippu maksoi 40 markkaa.

Alaan tarkemmin tutustumattomille suurin osa näyttelilleasettajista oli tuntemattomia, mutta muutamia tuttujakin nimiä (HPY, Yleisradio, Sony Finland, Silicon Graphics jne.) erottui joukosta. Kojut oli ripoteltu Wanhan Sataman sokkeloiseen messuhalliin hieman sekavasti, mutta toisaalta tarjolla olleet tilatkaan eivät olleet aivan parhaat mahdolliset. Kaiken lisäksi tuuletus toimi ajoittain turhankin laiskasti.

Esillä oli monenlaista näyttöä, kameraa, tietokonetta ja äänijärjestelmää. Esimerkiksi Videra esitteli videokonferenssijärjestelmäänsä, jolla on mahdollista välittää ISDN-liittymän kautta laadukasta reaaliaikaista ääntä ja videokuvaa. Videra VCS H.320 sisältää mm. 29-tuumaisen television ja 850 megatavua kiintolevytilaa. Painoa laitteelle kertyy noin 85 kiloa.

Silicon Graphicsin grafiikkatyöasemia oli esillä useassakin kojussa. Vihreä Silicon Graphics Indigo on ulkonäöltään mielestäni ruma, mutta laitteen sisältä löytyy potkua aivan riittämiin. Pääsimme pyörittelemään Silicon Graphicsin osastolla reaaliaikaisesti laskettuja kuvia, joissa liikkui noin 150 000 polygonia 30 framea sekunnissa ilman mitään havaittavaa tahmausta ja vieläpä korkeassa resoluutiassa.

Sonyn kojussa ihmetyttivät esittelymonitoreissa pyörineet avuttomat kuvat. Ankarasti ditheröidyissä kuvissa oli arviolta 16 väriä, eivätkä kuvat edes täyttäneet koko kuva-alaa, vaan reunoille jäi useiden senttien paksuiset mustat palkit. Ei varmasti parasta mahdollista mainosta muuten hyvälle näyttöille.

Amigaa etsimään Audio Visual -messuille ei kannattanut tulla, sillä kaikki näkemämme koneet olivat joko PC:itä, Macintoshheja tai Silicon Graphicsin kaltaisia työasemia. Tämä on harmillista, sillä juuri tällä alalla Amiga on vahvimmillaan. Silicon Graphicsin videotyöskentelyesitykset olivat vaikuttavia, mutta kun jo pelkkien ohjelmien hinnat liikkuvat siellä 120 000 markan tuntumassa, niin kotoinen Amiga alkaa tuntua yhä järkevämmältä vaihtoehdolta - sopivilla video- ja äänikorteilla varustettuna siitähän irtoaa ihmeitä ja paljon huokeammalla hinnalla. Ehkäpä esimerkiksi Broadlinen olisi kannattanut esittäytyä messuilla?

Videotekniikan ammattilaisille, joille tapahtuma olikin suunnattu, Audio Visual -95 varmasti oli mielenkiintoinen kokemus, mutta kaltaiseni harrastelijan se jätti varsin kylmäksi - ainoastaan Silicon Graphicsin työasemat tarjosivat mielenkiintoista ajanvietettä. Seuraavat Audio Visual -messut järjestetään vasta vuonna 1997, joten osallistumistaan ehtii vielä harkita.

1.49 Sakusta Amphibiaan?

Sakusta Amphibiaan?

Tomi Jaskari

Mikä Amphibian on tarkoitus olla?
Miksi haluamme Amphibian?
Miten teemme Amphibiasta totta?

Aion vastata näihin kysymyksiin tässä artikkelissani.

Mikä?

Amphibian on tarkoitus olla lehti, joka erottuu muista ja joka antaa mahdollisuuden hyödyntää Amigan synnynnäiset multimediatekniikat. Amphibia on jotain, joka liikkuu ketterästi sekä maalla, merellä että myrskyssä. Jotain sellaista, mitä emme ole ennen nähneet.

Multimediatekniikka Amiga pystyy esittämään sekä liikkuvaa kuvaa että soittamaan musiikkia samalla tehden jotain kolmatta ja neljättä asiaa. Kyvykkyyttä löytyy jokaisesta Amigasta; on vain osattava löytää tai tehdä ohjelmat koneen hyödyntämiseksi kunnolla. Amphibian on tarkoitus olla eräs ohjelma, joka auttaa hyödyntämään Amigan mahdollisuudet sekä yhdistää koneen eri puolet mahdollisimman saumattomasti.

HTML ja World Wide Web ovat lupaus, jota Sakussakin on esitelty; esimerkiksi Antti Vähä-Sipilä kertoi hypertekstin suuresta mahdollisuudesta vuoden 1994 viidennessä Sakussa. Artikkelissaan Antti muun muassa mainitsee sen tosiasian, että World Wide Webin kasvuvauhti on arvioitu 20 prosentiksi kuukaudessa. Onko tämä hallittu informaatorijähdys?

Marraskuun 1995 WIRED-lehdessä on raakaa dataa siitä, että 3,5 tuuman levykkeiden tarjonta ylittää tällä hetkellä kysynnän 25 prosentilla, eli levykkeiden valmistajilla on kovat ajat. Samalla ennustetaan, että näiden niin sanottujen korppujen valmistus hiipuu vuosikymmenen loppuun mennessä, kun optisista levyistä tulee uusi siirrettävän massamuistin päälaji. Toivon, että Amphibian avulla voimme pysyä mukana tässä kehityksessä, joka lupaa tuoda yhä enemmän tilaa tietokoneenkäyttäjien hyödynnettäväksi. Seuraava Sakussa aion esitellä optista massamuistitekniikka tarkemmin valottaen, mitä kehitys lupaa ja mitä on tarjolla jo nyt.

Amphibian on tarkoitus kuitenkin aluksi mahtua yhdelle tai kahdelle 880 kilotavun levykkeelle kaikkine artikkeleineen ja efekteineen. Sen on tarkoitus tulla toimeen ihan omillaan ilman modeemyhteyttä tai kiinteää linjaa Internetiin. Ehkä se myöhemmin kykenee kommunikoimaan myös verkkoon, mutta sen näyttää aika. Amphibia ei ole yksin viemässä Amiga-käyttäjiä kohti hypertekstin ja WWW:n kulta-aikaa. IBrowse on tulossa oleva kaupallinen ohjelma, joka toivottavasti menestyy ja vie käyttäjänsä suorinta tietä maailmanverkon sydämeen.

Amphibian on tarkoitus suoriutua tiedonjakelutehtävästään jokaisessa Amigassa, eli jopa 256 kilotavun keskusmuistilla varustetussa Amiga 1000:ssa, jossa on Kickstart 1.3. Amphibian on tarkoitus toimia myös Motorolan 68060-huippuprosessorilla varustetussa Amiga 4000:ssa.

Jotta jokainen kykenevä voisi personalisoida ohjelman omaan käyttöönsä ja hyödyntää Amphibian suunnittelun hedelmiä, on lähdekoodin tarkoitus olla

julkista, vapaasti levitettävää sekä mahdollisimman siirrettävää koodia.

Miksi?

Sakun viimeiset kolme numeroa (enemmänkin, toim. huom.) ovat ilmestyneet sekä diskettilehtenä, AmigaGuide®-dokumenttina että World Wide Web -kotisivuina. Tästä kolminkertaisesta toimitustyöstä on tarkoitus päästä eroon. World Wide Web on yhä globaalimpi media, joten olemme valinneet mielestämme viisaasti, että Sakusta ja sen kustomoidusta formaatista siirrytään HTML-kuvauskieleen ja maailmanlaajuisesti ymmärrettyihin tiedostomuotoihin.

Saku diskettilehtenä on toki ollut mitä parhain ohjelma, eikä sen korvaaminen välttämättä ole mikään helppo suunnittelu- eikä ohjelmointityö. Täytyy tarkasti myös miettiä, mitä ominaisuuksia haluamme Sakusta perintönä siirtää eteenpäin ja mitkä piirteet pitää jättää unholaan. Tarkoitus on, että disketiltä lehtemme on suoraan siirrettävissä kotisivuiksi World Wide Webiin ilman, että kuvia joutuu konvertoimaan tai dokumenttien sisältöä muuten muokkaamaan. Mutta haaste on mielenkiintoinen ja opettavainen.

Muitakin syitä löytyy. Hyperteksti on kerta kaikkiaan kätevää, ja Sakusta voisi olla vieläkin enemmän hyötyä, jos kaikki Sakulla oleva tieto olisi linkitetty yhdeksi kokonaisuudeksi. Amphibian eräs tarkoitus on helpottaa tiedonhakua ja auttaa käyttäjiään tekemään uusia linkkejä dokumentteihinsa. Haluamme siis laajentaa lehtemme ilmaisumahdollisuuksia sekä organisoida yhteisen tietolähteemme paremmin.

Miten?

Amphibiaan liittyvät yksityiskohdat ovat askarruttaneet mieltäni lähes vuoden ajan. Muutkin ovat pohtineet, mutta emme ole vielä oikeastaan päässeet yhteisymmärrykseen siitä, mitä Amphibialta haluamme ja kenellä on aikaa sitä toteuttaa. Nyt tuntuu kuitenkin siltä, että toteuttamisen aika on tullut. Tässä ehdotukseni:

Teemme tarkan suunnitelman siitä, mitä tiedostomuotoja Amphibia tukee ja mitä HTML:n piirteitä tarvitsemme välttämättä. Kuvatiedostojen formaatiksi on kaksi ehdokasta: GIF89a ja PNG. HTML:n piirteistä on tarkoitus käyttää lähes kaikkia HTML 2.0:n luonnoksessa kuvattuja tajeja. Myös taulukkojen esittämiseen tarkoitettut HTML 3.0:n piirteet olisivat hieno, joskaan ei aivan välttämätöm ominaisuus.

Aki Laukkasen ylläpitämä postilista Internetissä on toiminut jonkinlaisena tiedonkeruualtaana, ja sen avulla on tarkoitus jatkaa Amphibian suunnittelua tulevaisuudessa ja analysoida erilaisia ideoita ja toivottuja piirteitä. Listalle voi liittyä pyytämällä sitä Akilta, sähköpostiosoite on "Aki Laukkanen" <alaukka@voima.jkl.fi>.

Kolme Amiga 2000:ta odottaa innokkaita toteuttajia: olemme nimittäin ostamassa Suomen Amiga-käyttäjien nimiin tiedeskus Heurekasta poistettuja demokoneita, ja niitä on tarkoitus käyttää yhdistyksen toiminnassa mahdollisimman paljon. Ensimmäinen käyttötarkoitus koneille on Amphibian rakentaminen. Koneista puuttuu vielä toimiva kiintolevy ja yksi muuntaja on rikki, mutta pianhan yhdistyksen hallituksessa saamme ne käyttökuntoon.

Itse aion koordinoida projektin toteuttamista ja delegoida asiat, joita en itse osaa tehdä, muille innokkaille Saku-Amphibisteille. Toivottavasti saamme jonkinlaisen ohjelmaversion aikaiseksi jaeltavaksi suuremman porukan kritiikkiä varten maaliskuun Sakun mukaan.

Amphibian kotisivun URL on "<http://www.helsinki.fi/~jaskari/Saku/amphibia.html>"

1.50 Helppoa levytilaa: Seagate ST51080 A

Helppoa levytilaa: Seagate ST51080 A

Teemu Valkeapää

Kuten useimmilla varmasti on tiedossa, Amiga 1200 -koneissa käytettävän 2,5":n kiintolevyn tilalle voi asentaa myös 3,5":n kiintolevyn. Mitä varten tällaiseen operaatioon sitten yleensä kannattaa ryhtyä? Ainakin yksi hyvä syy tulee heti mieleen, nimittäin hinta. Koska useimmilla Amiga-harrastajilla ei ole käytettävissään rajoittamatonta määrää tuhatlappusia, alkaa 3,5":n kiintolevyn asennus varmasti levytilan loppuessa kiinnostaa verrattuna lähes kaksi kertaa kalliimpiin 2,5":n kiintolevyihin.

Mitä eroa sitten 2,5":n ja 3,5":n kiintolevyissä on asennusta ajatellen? Alun perin A1200 on suunniteltu käytettäväksi 2,5":n levyn kanssa, joten kotelon sisään ei ole jätetty turhaa tilaa. Tämän takia isompaa kiintolevyä asennettaessa yleensä joudutaan leikkelemään kotelon sisällä olevia peltejä ja ehkä muotoilemaan myös itse koteloa. Eräs ongelma on aina ollut 3,5":n levyjen korkeus: ne nimittäin yleensä ovat paitsi leveämpiä myös korkeampia, eikä joskus auta muu kuin jättää koneen kotelo hieman löysäksi, jotta kiintolevy tai sen kaapelit eivät joutuisi liian ahtaaseen väliin.

Nyt tähän ongelmaan on olemassa helpompikin ratkaisu, nimittäin Seagaten uusi 3,5":n kiintolevy, ST51080 A. Valmistustekniikan kehittyessä levyn korkeutta on pystytty pienentämään 19 millimetriin, ja esim. normaaliin PC:n tornikoteloon kiintolevyn asennuspaikkaan sopii näitä levyjä kaksi päällekkäin. Levyn kapasiteetti on 1033,6 megatavua, haku aika 10,5 ms, pyörimisnopeus 5400 kierrosta minuutissa ja suositushinta ostohetkellä 1350 markkaa, eli megatavun hinnaksi tulee 1,31 markkaa. Mainittakoon, että MikroPC-lehden numerossa 11/95 tämä levy selvisi kiintolevytestin voittajaksi.

Tämänkaltaisen levynvaihto-operaation pystyy kokeneempi käyttäjä periaatteessa suorittamaan itsekin, vain välikaapeli 2,5":n levystä 3,5":n levyyn tarvitsee erikseen hankkia. Tämän jutun perustana olevassa tapauksessa levy kuitenkin asennutettiin Partfix Oy:ssä, puh. (949) 700 172, jolta levy sekä kaapeli tilattiin. Asennus tehtiin vankalla ammattitaidolla, ja kyseistä liikettä voikin suositella kaikille, jotka empivät omakätistä hommaan ryhtymistä.

Jäähdyttelyä

Koska kyseinen kiintolevy on tarpeeksi matala, se voidaan asentaa A1200:n aivan vasempaan ylänurkkaan ilman, että mitään peltejä tai koneen koteloa tarvitsee leikellä. Aivan muotoilematta kone ei kuitenkaan säilynyt, sillä kiintolevyillä on tapana kuumentua. Tämän vuoksi koneen koteloon F10-näppäimen yläpuolelle ilmanvaihtoritilään muotoiltiin ritilän korkuinen neliömäinen aukko katkomalla ritilän alapuolen muovirivat, ja syntyneeseen aukkoon asennettiin liimalla pieni kiintolevystä virtansa ottava tuuletin. Koska ritilän yläpuolen muoviripoja ei katkottu, kokonaisuudesta tuli myös hyvän näköinen. Tuuletin kierrättää ilmaa hyvin, jos kohta lisää oman ri-pauksensa koneessa jo olevan Bigfoot-muuntajan huminaan.

Itse asennus

Aivan aluksi ennen asennusta koneen vanha 80 megatavun kiintolevy varmuuskopioitiin Ami-Backilla levykkeille. Aikaa tähän kului noin puolitoista tuntia, joten kiintolevytilan kasvaessa huomattavasti on myös varmuuskopiointiin liittyvät asiat mietittävä uusiksi. Kukapa jaksaisi kopioida 1000 megatavua levykkeille?

Asennus aloitettiin poraamalla koneen kotelon alemman puoliskon vaakasuoraan osaan heti monitorikaapelin liittimen yläpuolelle kaksi reikää, joiden läpi kiristettiin kiintolevyn kiinnitysruuvit, ja näin levy saatiin tukevasti kiinni koneeseen. Sitten levyn ja alle jäävien piirilevyjen väliin laitettiin eristepahvi kuumuudelta suojaamaan. Tämän jälkeen oli vuorossa tuulettimen liittämisen edellä kuvatulla tavalla, sen jälkeen levyn ja koneen välinen kaapeli kiinnitettiin, ja lopuksi levy osioitiin neljään osaan HDToolbox-ohjelmalla. Ohjelma tunnisti ja osioi levyn nikottelematta, ja levy on asennuksen jälkeisten viikkojen aikana toiminut moitteettomasti.

Kustannukset

Kiintolevy:	1350 mk
Tuuletin:	65 mk
Kaapeli:	160 mk
Työ:	285 mk
Yhteensä:	1865 mk

Itse tekemällä työ siis tulee jonkin verran halvemmaksi, ja myös tuulettimesta voi tinkiä. Kannattaa kuitenkin olla varma osaamisestaan ennen kuin alkaa porailla koneen koteloa. Ammattilaisen tekemä asennus on varma, työ onnistuu ja sillä on takuu.

1.51 Aliens Confidential Multimedia

Aliens Confidential Multimedia

Timo Kämäräinen

Ufot, humanoidit ja muunlaiset paranormaalit ilmiöt saavat jatkuvasti

enemmän ja enemmän suuren yleisön huomiota. Kiinnostus kyseisiin ilmiöihin on saanut liikkeelle myös paljon alan profeettoja, kuten mm. suomalaisen Juhan Af Grannin. Myös yksityiset ihmiset kertovat omista paranormaaleista kokemuksistaan innokkaasti - usein vain julkisuutta tavoitellakseen. Onkin usein vaikea tietää, kuka profeetoista puhuu totta ja kuka palturia. Kätevänä nyrkkisääntönä voinee pitää, että 95% esimerkiksi humanoidiyhteyksistä on valhetta. Mutta mahdollisesti jostain löytyy totuuskin, vai onko kaikki puhe muukalaisista ihmiskunnan mielikuvituksen tuotetta?

Mikä on ACM?

Aliens Confidential Multimedia on englantilaisen Ground Zero Softwaren loistava multimediatietosanakirja ufoista, muukalaisista jne. ACM pyrkii vastaamaan edellä esittämäni kysymykseen antamalla laajan aineiston jokaisen Amigistin tutkittavaksi. ACM on yhdeksän levykkeen laajuinen - siis varsin kattava. Levykkeet pitävät sisällään yli 200 artikkelia ja lisäksi useita megatavuja kuvatiedostoja, ja mikä on kaikkein parasta - Aliens Confidential Multimedia on PD:tä!

Miten ja missä ACM toimii?

ACM on suunniteltu AGA-koneita varten. Sen käyttöliittymä on kätevä Amiga-Guide-pohjainen hypertekstivalikko. Valikkoon on jaettu aihepiireittäin artikkelit ja niihin mahdollisesti liittyvä kuvamateriaali. Teosta on miellyttävä käyttää, ainut häiritsevä piirre on levykkeiden kanssa säheltäminen. Kiintolevyille asennusmahdollisuutta ei ole.

Ja ACM pitää sisällään...

ACM on nielaissut sisäänsä huiman määrän erilaisia artikkeleita. Siitä löytyy tietoa muun muassa seuraavilta aihealueilta: kidnappaukset, Apollo 11:n ufokohtaaminen, humanoidilajit, Yhdysvaltojen hallituksen yhteistyö humanoidien kanssa, ufohavainnot, Roswellin tapaus (ufon putoaminen) jne. Lista on aivan liian pitkä kirjoitettavaksi tähän. Aineisto on tekijöiden mukaan valittu huolella ja noudattaen totuudellisuusperiaatetta. Niinpä jos mukaan on eksynyt hiukan epäluotettavaa aineistoa, siitä on huomautus aineiston lopussa!

Itseäni ACM:ssa kiinnostivat mm. tekstit ja valokuvat Marsissa sijaitsevista pyramideista ja ihmiskasvojen mallisesta veistoksesta. ACM:ssa on loistava kuva, josta näkyvät hyvin kuuluisat Yhdysvaltojen satelliitin nappaamat kuvat. Kuvassa on todellakin ihmisen kasvot muotoiltuna neliön muotoisen pyramidin päälle, ja 15 kilometrin päässä siitä on joukko pyramideja. Tekstitiedostot kertoivat, että kyseiset pyramidit muodostavat kaiken lisäksi jonkinlaisen kuvion joidenkin tähtien mukaan... Onko ennen nykyihmistä elänyt joku kaltaisemme olento? ACM on tarjonnut ainakin minulle loistavia virikkeitä paranormaalien ilmiöiden pohtimiseen.

Parasta ACM:ssa on se, että siitä puuttuu hyvin pitkälle kaupallisen edun tavoittelu. Suurin osa materiaalista on ilman julkisuushakuisuutta julkaistua materiaalia. (Tulipa paradoksaalinen lause!) Esimerkiksi kuvassa, jossa

näytetään loukkaantuneelle humanoidille tehtävää leikkausta (Roswellin tapaus), on huomautus, joka kertoo, ettei se ole aito. Materiaalia voi siis tutkia kriittisesti ilman naurunpurskahduksia.

Yhteenveto

Aliens Confidential Multimedia on pakkohankinta jokaiselle Amigan omistajalle, jota vähänkin kiinnostaa aihealueet ufoista aina lentäviin mattoihin. Hinta ei varmasti ole este, sillä onhan ACM PD:tä. Se vaatii kuitenkin AGA-koneen, eli jos et omista sellaista, niin kauppaan - MARS MARS! Mistä löydät ACM:n? Sen voit tilata Englannista, jossa se on yleisessä levityksessä. Voit kysyä myös kavereiltasi, josko ACM olisi kävellyt vastaan. Itse kopioin levykkeet myöskin mielelläni. Veloitan nimelliset 5 mk/levyke. Mukaan saat myös PD/SW-listalevykkeen, jossa on myös lista monista ufo-lehdistä. Hinta on 50 markkaa + postikulut. Puhelinnumeroni on (941) 212139, kysy Timoa. (Saku tai Suomen Amiga-käyttäjät ry. eivät vastaa tästä palvelusta, toim. huom.) Parhaiten tavoitat minut viikonloppuisin, muulloin voit jättää tilauksen kiintolevyille.

1.52 The Digital Universe

The Digital Universe

Ron G. Grant

Käännös: Antti Vähä-Sipilä

Distant Sunsin tekijä Mike Smithwick informoi meitä hiljattain eräässä uutisryhmässä siitä, että Virtual Realities lopettaa Distant Sunsin Amiga-version tukemisen. Tämä oli suuri isku kaltaisilleni astronomiasta kiinnostuneille. Olin odottanut tietoja uusista päivityksistä, mutta sama trendi, johon Amigan omistajat ovat jo kaikkialla tottuneet, näkyi jatkuvan.

Muutamaa viikkoa aiemmin olin löytänyt jättimäisen "Digital_Universe_Demo"-nimisen tiedoston. Tavallisesti olisin jättänyt sen omaan arvoonsa, mutta koska se kertoi olevansa astronomiaan liittyvä, imuroin sen 14400:llani ja ihastuin siihen. Tilasin kaupallisen version kaksi päivää myöhemmin.

Ohjelma käyttää MUI:a. Toisin kuin jotkut muut, en itse ole ikinä kärsinyt siitä johtuvista ongelmista. Ohjelma ei ole koskaan kaatunut, eikä se ole hidas verrattuna Distant Sunsiin. Tarvitset kuitenkin paljon levytilaa (17 megatavua), muistia ainakin 3 megaa ja mieluiten FPU:n. Ja mitä suurempi numero prosessorisi kyljessä on, sitä parempi. Luonnollisesti KS 2.04 on myös vähimmäisvaatimus. Testikoneena toimi Amiga 2000 kuorrutettuna 40 MHz:n G-Force 030:lla, KS 3.1:llä ja 12 megalla muistia.

Tämä on yksi hienoimmista ohjelmista, joita olen koskaan ajanut Amigalla. Piste. Ominaisuuksia löytyy vaikka muille jakaa. Vaikka Distant Suns 5.0:n 20000 tähden laajennusosan jälkeen Distant Sunsin hakemiston koko oli 4,6 megaa, on Digital Universen peruskokoonpanon koko melkein 18 megaa! Muuta-

mia tärkeimpiä ominaisuuksia ohjelmasta:

- Yale Bright Start Catalogue (YBS), 9110 tähteä.
- Smithsonian Astrophysical Observatory Catalogue (SAO), yli 250000 tähteä.
- Messierin lista 110 taivaankappaleesta (galakseja, tähtisumuja, klustereita).
- Sky & Telescopen NGC 2000.0 -luettelo, 13226 taivaankappaletta.
- Jost Jahnin 2298 komeetan ratatietokanta.
- Jost Jahnin pikkuplaneettatietokanta, asteroidien ratatietoja.
- Noin 900 Maan satelliitin radat.
- Osaa generoida tähtikarttoja yötaivaasta mille tahansa päivämäärälle vuosien 100000 eKr. ja 100000 jKr. väliltä.
- 700 sivua AmigaGuide-hypertekstiä, 250 kuvaa.
- Tarkkuus on tyypillisesti alle yhden kaarisekunnin.

Ohjelman voi konfiguroida useille eri tarkkuuksille tarpeistasi riippuen. Tähtilaskelmat ovat järjestelmässäni nopeita, ja ottaen huomioon tähtien määrän, nopeus peittoaa Distant Sunsin. Jos kohdistat katseesi Saturnukseen, näet sen renkaat ja voit zoomata lähemmäksi, kunnes näet sen tarkasti. Renkaat ovat oikeassa asennossa. Kaikki sen kuut näkyvät oikeissa paikoissaan. Kuun zoomaaminen näyttää sen muodon ja sen päällä on karttaruudukko, joka näyttää sen navat, ekvaattorin ja asennon.

Tähden klikkaaminen hiirellä avaa informaatioikkunan, jossa näkyy paljon tieteellistä ja tarpeellista tietoa. Tietopaketista on hypertekstilinkki AmigaGuiden tähtitietokantaan, josta löytyy kyseisen tähden historiallista tietoa ja kuvia. Taivaan tutkiminen ja kuvien katselu (ja joskus myös ääninäytteiden kuuntelu) saa ajan kulumaan kuin siivillä. Eräänä iltana katselin Plutoa ja olin hämmästynyt nähdessäni Clarionin (Pluton kuu) tulevan juuri näkyviin.

Jos klikkaat tiheän tähtisikermän kohdalle, voit valita kuvasuurenoksesta sen tähden, jota tarkoittit. Ohjelma osaa tehdä ShowAnimilla pyöriä animatioita. Kaikki operaatiot voi pysäyttää hiirellä, mikäli niihin näyttää kuluvan liiaksi aikaa.

Oman sijaintisi leveys- ja pituusasteiden määrittely voidaan tehdä vierittämällä läpi kaupunkilista ja valitsemalla sieltä asuinpaikkasi. En tiedä, kuinka täydellinen lista on, mutta löysin kanadalaisen Reginan kaupungin, joka sopi minulle kuin nyrkki silmään. Voit myös asettaa korkeutesi merenpinnasta sekä ulkolämpötilan. Yötaivaan asennon voit määrittellä myös tekstitiedostona, jonka perusteella ohjelma generoi kuvan.

Tulostus onnistuu mistä tahansa tilanteesta oletustulostimelle ja tulostimesi maksimiresoluutiolla. Ruutukuvia voi myös tallentaa IFF-kuviksi. Ruudun koon voi valita itse näyttömuistin koon mukaan.

Digital Universellä voi myös tehdä raportteja esimerkiksi kuun nousu- ja laskuaajoista, kulmasta ja sijainnista. Voit itse valita, miltä ajanjaksolta raportin haluat ja mitä tietoja haluat siihen. Raportteja voi tehdä useilla eri vaihtoehdoilla.

Ohjelma on kehitetty kokonaisuudessaan Amigalla. Kaikki toimi kuten Amigalla pitääkin toimia, eikä ikäviä yllätyksiä esiintynyt. Ohjelma ei koskaan kaatunut, eikä ongelmista ollut merkkiäkään. Tämä ei ole kovinkaan tavalista uudelle ohjelmistolle. Tämä on suurin ohjelmisto, jota olen Amigalla käyttänyt ja odotin hieman vaikeuksia. Asennuksen jälkeen (14 levykettä,

normaali Installer) totesin sen kuitenkin olevan varsinainen "Plug-n-Play"-sovellus.

Ohjelma tukee useita grafiikkakortteja, mutta en voinut testata niitä. Ohjelmassa kerrotaan olevan yhden bugin, joka kaataa sen joillakin grafiikkakorteilla alkudemossa, mutta ohjelman voi käynnistää myös ilman demoa.

Ohjelmassa ei ole ARexx-tukea, päivämääräformaattia ei voi vaihtaa, ja suurimpia puutteita on tilannetallennuksen puuttuminen. Toivoisin myös, että ruudulle saisi esimerkiksi planeettojen nousu- ja laskuajat omaan ikkunaansa ohjelman käytön aikana.

Digital Universe ei ole täydellinen, mutta se on hyvä yritys. Toivottavasti yritys tekee lisää softaa, sillä sain PC-kaverini tällä kateellisiksi. Minun on paras mainita, ettei minulla ole ohjelmiston tekijöiden kanssa mitään tekemistä - satuin vain imuroimaan demon Aminetistä. Tämä ohjelma tarjoaa astronomi-Amigisteille todellisen herkkupalan.

Syzygy Research & Technology Ltd. hyväksyy luottokortit maksuvälineenä, ja emailiin vastataan nopeasti. Tuotteet voi tilata Internetin kautta.

Ohjelmistoa voi tilata suoraan tekijältä Dan Charrois'ltä, Syzygy Research & Technology Ltd., Box 75, Legal AB, Canada T0G 1L0. Puhelinnumero on +1-403-961-2383. Internet-osoitteet <sales@syz.com>, <support@syz.com>, <URL:http://www.syz.com>. Ohjelmiston hinta on noin 150 USD ja 700-sivuisen painetun hakuteoksen hinta noin 90 USD.

(C) 1995 Ron G. Grant <granr@sasknet.sk.ca>. Artikkelin on peräisin uutisryhmästä comp.sys.amiga.announce ja se on julkaistu tekijän luvalla.

1.53 Final Calc v1.0

Final Calc v1.0

Ron G. Grant

Käännös: Antti Vähä-Sipilä

Olen jo pitkän aikaa halunnut korvata MaxiPlan-taulukkolaskennan uudella. Apuun riensi nyt Softwood, jolla on pitkä historia Amigaa tukevana yrityksenä. Taulukkolaskentaohjelma on monimutkainen kapistus, eikä sellaista voi nopeasti kokonaan arvostella. Siksi tämäkin artikkeli perustuu suhteellisen lyhyeen testijaksoon.

Ohjelma asennetaan Installerilla. Vaatimukset koneelta ovat 2-3 megatavua muistia, 5 megatavua kiintolevytilaa ja KickStart 2.0. Ohjekirja on vaihteeksi kunnollinen. Se on riittävän laaja ja tulee kansiossa, mutta joillakin alueilla on menty siitä mistä aita on matalin. Muutoin se on kyllä mukavaa luettavaa. Mukana on esimerkkitaulukkoja ja muutamia makroja, joiden avulla ohjelmaan on helpompi tutustua.

Toisin kuin MaxiPlanissa, minun ei enää ollut tarpeen kirjoittaa joitakin taulukkoja käsin uudelleen, jos halusin tuoda ne muista ohjelmista. Final

Calc osaa lukea MaxiPlanin ja Lotuksen .WKS- ja .WK1-formaatteja automaattisesti. Se osaa myös kirjoittaa Lotus 1-2-3:n formaatteihin. Softwoodin esite ei maininnut mitään MaxiPlanin tuesta, joten se tuli täytenä yllätyksenä. Olisi mukava nähdä enemmänkin tuettuja formaatteja, koska varsinkin Amigalle on tärkeää tukea niin useaa tallennusmuotoa kuin mahdollista. Toivottavasti Excelin ja muiden Amigan taulukkolaskentojen tuki lisätään tulevaisuudessa.

Käyttäjä saa AmigaGuide-muotoisia ohjeita aina halutessaan. Taulukkoa työstettäessä muutosten lukumäärä näkyy ruudun oikeassa alakulmassa. Undo/Redo-toiminto osaa korjata useita tasoja. Backup-tiedostojen automaattinen luonti onnistuu, ja ohjelmassa on jonkinasteinen tiedon kryptaus sekä versionhallinta.

Työn alla voi olla yksittäinen lomake tai useasta taulukosta koostuva projekti. Funktiot, makrot ja alueet voivat käsittää minkä tahansa alueen mistä tahansa taulukosta moniulotteisella tavalla. Oli hyvin yksinkertaista esimerkiksi koota useamman vuoden "Tulot"-taulukot yhdeksi projektiksi. Projektissa liikkuminen on helppoa ja loogista.

En aluksi pitänyt kursorinäppäinten toimintaperiaatteesta, koska ne eivät aivan toimineet totuttuun Amiga-tyyliin. Käyttäessäni ohjelmaa enemmän huomasin kuitenkin, että systeemi sisälsi erilaisia moodeja, kuten muokkauksen, syötön ja alueet. Esimerkiksi muokkauksen aikana muokattava alue toimii kuten Amigan string-gadget. Tietojen syötön aikana shiftattu kursorinäppäimen painallus liikkuu sivun kerrallaan ja alt-näppäimellä kuorrutettu kursorinäppäin liikkuu taulukon alkuun tai loppuun. Tabulaattorilla ohjelma siirtyy aluetilaan, jolloin alueet voi määritellä kursorinäppäimillä. Ilmeisesti tekijä käytti enemmänkin aikaa dokumentissa liikkumisen miettimiseen. Vanhaan VisiCalc-tyyliin kauttaviivanäppäily tuo valikot ruudun alareunaan. Kuten huomaat, asian voi tehdä useammalla kuin yhdellä tavalla.

Ruudun värikäsittely ei oikein sopinut ajatusmaailmaani. Jos yrittää värjätä solun nelivärisellä ruudulla, värityyppi varastoidaan soluun, mutta solun ulkonäkö ei muutu. Vasta kahdeksanvärisen näyttö antaa halutun tuloksen. Mutta jos vaihtaa palettia, ainoastaan neljää väriä voi muuttaa. Jopa 16-värisellä näytöllä voi vaihtaa vain niitä neljää väriä. Miksi? Loput väreistä käytetään graafeihin, jotka ovat parhaita näkemiäni. Haluaisin silti kontrolloida värejä kuten Turbo Calcissa.

Versiossa 1.0 on muutamia bugeja, kuten tulostuksen muotoilun puutteet tietyissä tapauksissa. Ohjelmasta löytyy myös kohtia, joissa se kaatuu tai jumiutuu. Kursorin nopeuden määrittelytallentuvat jokaista taulukkoa kohden, ja hiiren käyttö vieritykseen on hankalaa. Jos valitset alueeseen liikaa soluja kursorinäppäimillä, peruutus takaisin päin ei enää poista aluetta, kuten odotettavissa olisi. Myös funktioiden kanssa oli joitakin ongelmia.

Puutteista huolimatta ohjelma oli yllättävän täydellinen. Kirjasinten ja tyylien tuen ansiosta ohjelmalla voi jopa kirjoitella hieman tekstiä. Pieniä ominaisuuksia löytyy pikkuhiljaa ja AREXX-tuki on olemassa. Kaavioita voi animoida muun muassa ajan funktiona.

Loppujen lopuksi voin sanoa, että tällaista ohjelmaa on jo odotettu ja että luotan Softwoodin kykyyn antaa tuotetukea myös vastaisuudessa.

Ohjelman on tehnyt Khalid Aldoseri. Sen kustantaja on Softwood, Inc., P.O. Box 50178, Phoenix, AZ 85076, USA. Firman puhelinnumero on +1-602-431-0949 ja listahinta on 249 USD. Suomessa ohjelmaa kannattaa kysellä niiltä taval-
lisilta tahoilta.

(C) 1995 Ron G. Grant <granr@sasknet.sk.ca>. Artikkelin on peräisin uutis-
ryhmästä comp.sys.amiga.announce ja sen lyhennelmä on julkaistu tekijän lu-
valla.

1.54 Alfa Data 'Crystal' Trackball (TKB-MT-AC)

Alfa Data "Crystal" Trackball (TKB-MT-AC)

Veli-Matti Vuorensyrjä

Aivan kokeilunhalusta innostuin hankkimaan käyttämäni Alfa Datan optisen
hiiren (ks. Saku #12) rinnalle saman valmistajan trackball-laitteen. Track-
ballhan on kuin hiiri ylösalaisin käännettynä: laitteen päällä on pallo,
niin kuin mekaanisessa hiiressäkin - isompi vain - jota eri suuntiin
pyörittämällä saadaan kohdistin Amigan näytöllä liikkumaan.

Kuva

Kun Alfa Data Trackball saapui Englannista, josta sen olin tilannut, kytkin
sen välittömästi Amiga 2000 -tietokoneeseeni. Se voidaan liittää aivan nor-
maalisti hiiren tilalle, mutta itse liitin sen koneeseeni hiiren rinnalle
niin ikään Englannista tilaamallani hiiriportin jakajalla, jonka avulla
voidaan yhteen porttiin liittää kaksi hiirtä tai muuta ohjainta. Tässä Ro-
boShift-laitteessa on hiiri- tai joystick-liitäntään liitettävän johdon
päässä pieni n. 7,5 cm x 3,7 cm kokoinen muovinen kappale. Kappaleessa on
kaksi Atari-liitintä, joita myös Amiga käyttää hiiren ja joystickin liitti-
minä, sekä punainen ja vihreä ledi, joilla osoitetaan, kumpi ohjaimista on
kytkettyneenä ohjaustilaan. Ohjaustila vaihtuu, kun hiiren tai trackballin
vasenta näppäintä painetaan.

Alfa Data Trackball on n. 10,5 cm x 14,0 cm x 5,4 cm kokoinen (leveys x sy-
vyys x korkeus), varsin miellyttävästi muotoiltu laite. Väriltään vaaleah-
kona, hiukan harmaaseen vivahtavana se sopii hyvin Alfa Datan hiiren ja
tietenkin myös Amigan viereen. Laitteen yläosassa on läpinäkyvä, lepotilas-
sa yleensä tummahko ohjauspallo halkaisijaltaan n. 4,6 cm. Kun ohjauspalloa
liikuttaa tai painaa vasenta näppäintä, pallon alapuolella oleva valonlähde
muuttaa pallon punaisena välkehtiväksi. Oikean näppäimen painallus muuttaa
värin vihreäksi. Laitteen kolmas näppäin on lukitusnäppäin, joka muuttaa
pallon värin punaiseksi, kunnes painetaan vasenta näppäintä.

Lukitusnäppäin tuntuu toimivan hiukan virheellisesti, koska sillä voi luki-
ta vain vasemman eli toimintonäppäimen. Yleensä trackball-ohjaimissa voi
lukita oikean eli valikkonäppäimen tai molemmat näppäimet. Näin ollen luki-
tusnäppäimestä on hyötyä lähinnä peleissä, joissa se toiminee autofirena.
Lukitusnäppäimen puute on kyllä helposti korjattavissa esim. Magic Menu
-ohjelman avulla, ja tällä PD-ohjelmalla saa käyttöön myös muita hyödylli-
siä toimintoja. Magic Menu on shareware-ohjelma, jonka rekisteröiminen mak-
saa vain \$5.

Trackballin näppäimet kuten myös ohjauskuula ovat melko suurikokoiset ja onnistuneesti sijoitetut: niiden avulla on helppo ja mukava ohjailla Workbenchin ja ohjelmien toimintoja. Trackball kyllä vaatii hieman totuttelua, ennen kuin sen käyttö sujuu yhtä vaivattomasti kuin hiiren käyttö, mutta Alfa Data Trackball on kuitenkin niin onnistuneesti suunniteltu, että sen käytön omaksuminen on helppoa.

Alfa Data Trackball on varsin luotettavan tuntuinen. Se on toiminut ilman minkäänlaisia ongelmia jo pidemmän aikaa, kuten myös saman valmistajan optinen hiiri, joten uskallan suositella kumpaakin ilman epäilyksiä.

Alfa Data "Crystal" Trackball (TKB-MT-AC)

Valmistaja: Alfa Data Computer Technic Corp., Taiwan

Sopivuus: Kaikki Amiga-mallit sekä Atari ST -tietokoneet

Hinta: Englannissa £31.49 - £34.99 (n. 208 - 230 mk.)

Näppäimet: Kolme mikrokytkintä, kaksi toimintonäppäintä ja lukitusnäppäin

Tarkkuus: 162 dpi

Mikrokytkinten arvioitu ikä: Miljoona kytkentää

Rajoitettu takuu: 2 vuotta

Muita saman valmistajan tuotteita: Useita eri hiirimalleja, myös "johdoton" (infrapuna), optinen ja kynähiiri. Lisäksi käsiskannereita, kiintolevyaseimia, muistikortteja (A500), elektronisia hiiri/joystick- sekä Kickstart-vaihtajia.

Alfa Data Trackball -ohjainta voi tilata Englannista ainakin allaolevilta myyjiltä. RoboShiftin tapaisia hiiriportinjakajia on saatavilla useilta jälleenmyyjiltä Englannista ja Suomesta, esim. Karelia Computer Ky, puh. (973) 897 088.

Special Reserve, P.O. Box 847, Harlow, CM21 9PH, United Kingdom (edellyttää liittymistä jäseneksi)

First Computer Centre (Showroom address) Dept. AF, Unit 3, Armley Park Court, Stanningley RD, Leeds, LS122AE, United Kingdom

Puhelin: 990-44-113-231-9444

Faksi: 990-44-113-231-9191

BBS: 990-44-113-231-1422

Internet: sales@firstcom.demon.co.uk

1.55 Amigan liittäminen televisioon RGB-johdolla

Amigan liittäminen televisioon RGB-johdolla

Esa Heikkinen

Ne jotka käyttävät televisiota monitorina, haluaisivat varmasti paremman kuvanlaadun kuin mitä antennijohdolla taikka CVBS-videojohdolla on mahdollista saada. Ainahan voi hankkia monitorin, mutta jos televisiossa sattuu olemaan RGB-sisäänmeno, saadaan sen kautta lähes sama kuvanlaatu kuin RGB-monitorilla, ainakin huomattavasti parempi kuin antennijohdon tai CVBS-videoliitännän kautta.

Tässä ohjeet Amigan liittämiseksi RGB-liitäntään. MikroBitissä 9/91 on julkaistu samankaltainen ohje, mutta sen mukaan rakennetulla kaapelilla voit jopa rikkoa Amigan tai television liitännät, koska siinä ei ole tehty mitään tasonmuunnoksia oikein: kytkennän on suunnitellut henkilö, joka ei tunne liitännöiden ominaisuuksia. Lisäksi MikroBitin kytkentä ei toimi kaikkien RGB-liitännäisten televisioiden kanssa, koska siinä ei ole kytketty kontrollinastoja lainkaan. Tuloksena näkyy valkoinen kuva yms. Joten jos olet kokeillut kyseistä kytkentää ilman tulosta, niin kokeile, josko tämä toimisi paremmin.

Onko televisiossasi RGB-liitäntää?

Ennen kuin rakennat, täytyy selvittää, onko televisiossasi RGB-liitäntä. Ulkoisesti liitäntä on Scart, ts. RGB-sisäänmeno sijaitsee Scart-liittimessä. Suurimmassa osassa nykyisiä televisioita on Scart-liitäntä, mutta joissakin malleissa Scart ei sisällä RGB-nastoja. Asian voit tarkistaa televisiosi käyttöohjeesta. Etsi sivu, jossa on Scart-liittimen nastajärjestys. Katso, onko nastoissa 7, 11 ja 15 sinisen (blue), vihreän (green) ja punaisen (red) sisäänmenot. Jos on, televisiosi sisältää RGB-sisäänmenon. Jos sinulla ei ole käyttöohjetta tai ohjeessa ei ole mainittu Scartin nastoja, voit kysyä asiaa paikallisesta elektroniikkahuollosta tai -liikkeestä tai television myyjältä. Ainakin sellaiset televisiot, joissa on teksti-TV tai mahdollisuus asentaa teksti-TV, hallitsevat myös RGB:n.

Kytkenä

Amigan liittämisessä Scartiin on huomioitava muutama seikka. Ensinnäkään Scartissa ei ole lainkaan sisäänmenoa tahdistuksille, mutta tahdistus voidaan syöttää CVBS VIDEO IN -liitännästä televisiolle. Amigasta tuleva tahdistus on kuitenkin TTL-tasoinen, ts. se vaihtelee jännitetasoilla 0V - 5V, kun taas television CVBS-tahdistus tapahtuu jännitealueella -0,7 - 0V. Siten tahdistusta ei missään nimessä voi liittää suoraan, kuten MikroBitin kytkennässä oli tehty.

Kuva

Tahdistus muutetaan televisiolle sopivaan muotoon 1 kilo-ohmin vastusten, transistorin, 82 ohmin vastuksen ja 10 mikrofaradin elektrolyyttikondensaattorin muodostamalla kytkennällä. Kytkenä toimii siten, että 1 kilo-ohmin vastuksilla vaimennetaan 0 - 5V jännitevaihtelu noin puoleen, minkä jälkeen sillä ohjataan transistoria. Transistorin emitteriin kytketyn 82 ohmin vastuksen yli syntyy noin 1,8V:n suuruinen tahdistusjännite. Tällä jännitteellä ladataan elektrolyyttikondensaattoria. Maapisteenä käytetään

TV:n VIDEO IN -liitännän 75 ohmin ottoimpedanssia. Koska tahdistus on suurimman osan ajasta 1,8V jännitetasossa, lataantuu elektrolyyttikondensaattoriin jännitettä, eikä TV:n VIDEO IN -liitäntään muodostu juurikaan positiivista jännitettä käynnistyshetken jälkeen. Aina kun tahdistuspulssi tulee, katkeaa transistorilta tuleva lataus, ja tällöin kondensaattori alkaa purkautua 82 ohmin vastuksen kautta samalla muodostaen TV:n liitäntään negatiivisen jännitteen, jonka televisio tulkitsee tahdistukseksi.

Koska videossa (joka tavallisimmin on TV:n Scarttiin liitetty laite) ei ole RGB-ulostuloa, ottaa televisio oletuksena sisään CVBS-kuvasignaalia. Siksi televisiolle pitää kertoa, että halutaan syöttää sisään RGB-kuvasignaalia. Se tapahtuu asettamalla jännite nastaan 16, joka aktivoi RGB-sisäänmenon. Joissakin televisioissa tämä ei kuitenkaan riitä, vaan lisäksi asetuksia pitää muuttaa. Jos kaapeli ei heti toimi, kokeile muuttaa asetuksia.

Nyt on kuitenkin vielä sellainen ongelma, että kytkettäessä nastaan 16 jännite silloin kun televisio ei ole AV-kanavalla, jatkuu TV-lähetyksen vastaanotto, mutta RGB-signaalit otetaan Scartilta. Koska tahdistus ja kuva tulevat eri lähteistä, on tuloksena sekasotku, minkä vuoksi kannattaa myös nastaan 8 kytkeä jännite. Tällöin TV pakotetaan siirtymään AV-kanavalle ja ottamaan myös CVBS-signaali Scartilta, jolloin Amigalta tulevat tahdistukset pääsevät sisään. Tällainen kytkentä tuo varmuuden lisäksi myös mukavuutta, sillä televisioon tulee Amigan kuva näkyviin automaattisesti, kun koneeseen kytketään virta. Jos kuitenkin haluat mahdollisuuden myös TV:n katseluun Amigan ollessa päällä, lisää kytkin Amigan nastasta 22 lähtevään johtoon. Katkaisemalla tämä jännite siirtyy TV takaisin normaali-tilaan.

Rakentaminen

Kytkentä mahtuu helposti Amigan taakse tulevan 23-napaisen D-liittimen sisään. 470 ohmin vastukset Scartin nastoissa 8 ja 16 kannattaa kuitenkin asentaa Scart-liittimen sisään: tällöin riittää, kun Amigalta tuo yhtä johdinta pitkin Scartin sisään 12V:n jännitteen vastusten päihin.

Itse kuvasignaali kulkee R-, G- ja B-johtoja pitkin ja sen voi kytkeä televisiolle suoraan. Johtoa rakennettaessa tulee kuitenkin käyttää suojattua kaapelia videolinjoissa, eli jokaisen signaalijohdon ympärillä kulkee kuparisukka, joka kytketään maahan. Kytkentään sopiikin helposti saatavilla oleva johtomalli, jossa on kolme suojattua ja kaksi suojaamatonta kaapelia. Kaksi ylimääräistä kaapelia tarvitaan tahdistuksia ja 12V:n jännitettä varten. Maa siirtyy Amigasta TV:lle RGB-johtojen suojasukkia pitkin. HUOM: ÄLÄ UNOHDA KYTKEÄ MAANASTOJA, kytkennässä niitä ei tilanpuutteen vuoksi ole piirretty - kuva piti saada mahtumaan 320x256-tilaan, jotta se erottuisi hyvin myös modulaattorilla varustetuissa Amigoissa. Maa löytyy Amigasta nastoista 16, 17, 18, 19 ja 20. TV:n Scartissa maata löytyy nastoista 4, 5, 9, 13, 17, 18 ja 21 (nasta 21 on Scart-liittimen metallirunko-osa).

Ääni

Jos haluat kytkeä myös Amigan äänen televisioon, voit hankkia lisäksi suojattua parikaapelia (diodikaapelia) ja kaksi RCA-liitintä. Äänen voi kytkeä Scartin nastoihin 6 (vasen kanava), 2 (oikea kanava) ja 4 (maa).

Mahdolliset ongelmat

KytKentä on laadittu siten, että sen pitäisi toimia kaikissa televisioissa, joissa on RGB-liitäntäinen Scart. Silti saattaa tulla tilanne, ettei homma toimi. Siksi hieman apua:

Vika	Mahdollinen syy
Kuvaa ei tule	Scartin nastat 8 ja 16 kytketty oikein? Mittaa, tuleeeko niihin jännite kun käynnistät Amigan.
Kuva ei tahdistu	Muunninkytkentä rakennettu oikein? Onko Scartin nasta 8 oikein kytketty? Kokeile, tahdistuuko AV-kanavalla. Jos tahdistuu, voi vika olla nasta 8 kytkennässä, taikka TV ei muusta syystä siirry automaattisesti AV-tilaan (katso käyttöohjeita). Tuleeko Amigasta 5V:n jännitettä kytkennälle?
Musta taikka harmaa kuva, vilahtaa hetken valkoisena kun Amigan käynnistää	RGB-sisäänmeno ei toimi. Tarkista Scartin nastan 16 kytkentä ja että siihen tulee jännitettä kun Amiga käynnistetään. Jännite ei ole kovin suuri, noin voltin pari. Jos nastassa näkyy jännite, tarkista RGB-linjojen kytkentä (maat ja signaali-nastat oikein?). Jos ei edelleenkään kuvaa, voi olla ettei TV:ssä olekaan RGB-sisäänmenoa, kokeile toisella TV:llä.
TV ei kytkeydy AV-kanavalle kun Amigan käynnistää.	Nasta 8 kytketty väärin tai jännitettä ei tule Amigasta. Joissakin televisioissa pitää automaattivalinta asettaa erikseen päälle, ennen kuin TV tottelee sitä. Katso lähempiä ohjeita TV:n ohjeista. Jos kuvaa ei edelleenkään tule, tarkista TV:n käyttöohjeista tai kysy myyjältä, onko TV:ssä todella RGB-sisäänmeno ja jos on, kuinka se saadaan käyttöön.

Monet ongelmat saattavat johtua viasta Amigassa. Jos Amigasi on 600- taikka 1200-mallia, joissa on sisäinen modulaattori, ei videoporttia saatikka sen jännitelähtöjä normaalisti käytetä. Näin ollen jos niissä on vikaa, ei se välttämättä ilmene mitenkään muuten kuin modulaattoria tai tätä kytkentää käytettäessä. Kannattaa siis tarkistaa käyttöjännitteet, jos ongelmia ilmenee. Jännitteet voi ilman mittaamista tarkistaa kytkemällä ulkoisen modulaattorin. Se ei toimi, jos jompikumpi jännite puuttuu. Kannattaa myös tarkistaa, että Scart-liittimen nastat on kytketty oikein - huomaa, että numerointi menee limittäin alkaen liittimen tasaisesta päästä ja päättyen lovetuun päähän (kuva).

Lopuksi vielä muistutus, ettei tätä kaapelia voi käyttää Amigan kuvan nauhoittamiseen videolle, koska videossa ei ole RGB-sisäänmenoa.

1.56 Crystal Dragon

Crystal Dragon

Teemu Kärkkäinen

Crystal Dragon jatkaa Dungeon Master -kloonien sarjaa taas yhden pelin verran ja kohtalaisen hyvin vielä kaiken lisäksi. Peli alkaa, kun kaksi seikkailijaa lähetetään tunneleihin, jotka Ariath-velho on luonut estääkseen sivullisien pääsyn linnaansa. Linnassaan Ariath tutkii erään mystisen kiven voimia valjastaakseen ne omiin pahoihin tarkoituksiinsa. Seikkailijoiden tarkoituksena on tietenkin estää nuo aikeet ja palauttaa kivi takaisin omalle paikalleen.

Peli ei alussa ole kovin vaikea, ja siinä oikeastaan vielä opastetaan pelaajaa pelin syvyykseen, mutta loppua kohden peli alkaa olla jo todella vaikea. Esim. Black Crypt tuntui minusta lähes piknikiltä tämän pelin ongelmiin verrattuna. Osa ongelmista tosin on turhauttavia "väistele liikkuvia reikiä" -tyylisiä, joita on muutamassa kentässä kylvetty aivan tuhattomasti. Tällöin alkaa tehdä mieli etsiä jostain teleport-loitsuja tai lopettaa pelaaminen kokonaan. Pelissä saa myös joka kentästä kuusi vihjettä, kun painaa pause-moodissa ruudun keskellä olevia riimuja.

Pelin loitsut on jaettu neljään ryhmään: maa, ilma, tuli ja vesi. Loitsuja on kuusi joka alueeseen ja lisäksi kolme kappaletta jokaiseen lisää ancient-loitsuja, jotka ovat vanhoja, todella tehokkaita loitsuja ja vaikeasti löydettävissä. Pelistä löytyy myös loitsuja, joita muissa saman tyylin peleissä ei ole, esim. sanctify, jolla voi eristää isohkon alueen kentästä vihollisilta. Yleensä loitsujen teho riippuu niiden heittäjän tasosta, jolla voi pelissä olla pelaajalla korkeintaan kymmenen. Loitsut löydetään kääroinä, ja ne voi käyttää joko kädestä, tai jos kyseistä loitsuja ei ole loitsukirjassa, se voidaan kirjoittaa sinne, mikäli hahmon älykyys siihen riittää.

Erilaisia aseita pelissä on aivan tuhattomasti, ja esim. varkaat saavat bonuksia käyttäessään tikareita tai clericit käyttäessään kirveitä tai nuijia. Yleisimmin bonukset tuovat 50% - 300% vahinkoa lisää ja/tai 15% - 20% omaan puolustukseen lisää.

Inventaariosysteemi on oikeastaan aika näppärä, mutta jos on paljon säkkejä yms., menee välillä todella sekaisin. Inventaario näkyy koko ajan ruudun vasemmassa laidassa, ja tavaroita liikutellaan hiirellä. Säkki tai arkku avataan hiiren oikealla napilla, jolloin se peittää koko muun inventaarion alleen, ja myös sen sisällä olevat säkit aukeavat samalla tavalla. Ei siis sen kummempaa kuin DirOpuksessakaan. :-)

Peli menee mukisematta kiintolevylle, jos siellä on n. 3 Mt vapaata tilaa, ja vaatii käynnistettäessä ensimmäisen levykkeen levyasemaan toimiakseen. Levykkeiltä pelattaessa pelejä voi tallentaa vain kaksi levykettä kohden, mutta kiintolevylle niitä saa mahtumaan kahdeksan. Muistia tarvitsee levykkeiltä pelattaessa megatavun (0,5 Mt CHIP) ja kiintolevyltä pelattaessa mielellään enemmän, tai Startup-Sequencen lataaminen täytyy ohittaa.

Crystal Dragon

Testattu: A500, 68030, 4 Mt FAST, 1 Mt CHIP, 105 Mt HD, OS3.1
A500, 0,5 Mt CHIP, 0,5 Mt SLOW-FAST, OS1.3

Julkaisija: Magnetic Fields/Black Legend

Pelityyppi: Roolipeli

Hinta: 150 mk (Triosoft, Tikkurila)
(Paketissa oli 240 mk, mutta Bitin mainoksessa
150 mk, joten älkää menkö lankaan :-)

Ikäraja: Ei tietoa, mutta jos luulet tajuavasti tämän tyylin
peleistä jotain, niin osta ihmeessä.

Grafiikka: 91%
Äänet: 82%
Pelattavuus: 94%

Yleisarvosana: 89%

1.57 Alien Breed 3D (AGA)

Sitä odotettiin kuin kuuta nousevaa. Se tuli ja lunasti lupauksensa. Se on toistaiseksi julkaistuista Amigan Doom-klooneista kokonaisuutena paras. Mikä se on?

Alien Breed 3D (AGA)

Janne Siren

Kaukaisella planeetalla olevan tutkimuskeskuksen asukeilla ei mene hyvin. Geneettisillä kokeilla syntyneet hirviöt pääsevät irti ja tappavat kaikki ihmiset lukuunottamatta pelaajaa, joka sattui olemaan onnettomuuden aikaan tutkimuslaitoksen ulkopuolella. Nyt pelaaja joutuu taistelemaan tiensä läpi 16:n hirviöiden asuttaman kentän päästäkseen sukkulalle ja pakoon.

Alien Breed 3D:llä (AB3D) ei ole kovin paljon tekemistä aiempien Alien Breed -pelien kanssa. AB3D on täysverinen 3D-räiskintäseikkailu Doomien hengessä. Se on paljon enemmän kuin ne kaksi pientä DD-levykettä, joilla se tulee, antaisivat odottaa. Alien Breed 3D on monessa mielessä Doom ja monessa mielessä se on parempi kuin Doom.

Suurin puute AB3D:ssä on sen pieni ja palikkainen peli-ikkuna. AB3D pirtää pelinäkömään samalla periaatteella kuin edellisessä Sakussa esitelty Gloom, eli tarkkuus on rajoitettu pieneen ikkunaan 2x2-pisteillä tai kokoruutuun 3x3-pisteillä. (Kokoruudun saa esille numeronäppäimistön Enter-näppäimellä, mitä ei mainita ohjekirjassa.) Epätarkkuuteen kuitenkin tottuu hyvin nopeasti, ja se unohtuu, kun peliin pääsee sisälle. AB3D todellakin pelaa hyvin, ei vain esittele kaunista grafiikkaa.

Doomiin verrattuna perusidea on samanlainen. Pelaaja juoksee monitasoisissa luolastoissa, keräilee aseita ja avainkortteja, painelee seiniin upotettuja

nappuloita, avaa ovia ja siinä sivussa räiskii vimmatusti vastaan tulevia hirviöitä. Suoraviivaisen toiminnan lisäksi pirulliset tasot vaativat ri-pauksen taktikointia ja malttia. Tasojen välillä tulevat tekstinpätkät vievät juonta eteenpäin, kokonaisuus on hyvin kasassa ja pelaajalla on selkeä tavoite. AB3D on paljon enemmän seikkailupeli kuin esimerkiksi Gloom.

Hitaille koneille suunniteltua pientä peli-ikkunaa lukuunottamatta AB3D:n grafiikkaengine hakee vertaistaan Amigalla ja ohittaa Doominkin kevyesti. Lainehtiva vesi, johon voi sukeltaa, päällekkäiset kerrokset, gouraud-varjostus, upeat räjähdykset sekä seinille lentävä veri ja ruuminosat kaikki lisäävät omalta osaltaan pelin mukaansatempaavaa tunnelmaa.

Aseistusta on viiden eri aseiden verran, erikoisuutena seinistä kimpoilevia kranaatteja ampuva kranaatinheitin ja kolmanneksen ruudusta peittävä rakeitinheitin. Ammuksien loppuminen on vakavasti otettava ongelma, joten Gloomin kaltaiseen silmittömään räiskintään ei kannata sortua, tai huomaat pian kaikkien aseidesi louksuttavan tyhjinä.

Vastaan kävelee kymmenkunta erinäköistä ja -kokoista hirviötä. Hirviöillä on yksilöllinen kestäkyky ja erilaisia aseita. Jotkut hirviöt lentävät (ja todella lentävät eri korkeuksilla ja vaikka pelaajan yläpuolella), jotkut tyytyvät liikkumaan maata pitkin. Perinteisten vihulaisten lisäksi AB3D:stä löytyy myös upeita tekstuuripinnoitettuja vektorihirviöitä.

16 tasoa ei ole kovin paljon, mutta toisaalta en ole itse vielä päässyt edes 12:tta kenttää läpi. Jatkoa seuraa keväällä kakkososan muodossa, jonka mukana tulee tasoeditori, uusia tasoja, älykkäämpiä hirviöitä ja engine, joka pystyy 1xl-pisteen grafiikkaan kokoruudulla, mikäli koneessa riittää puhtia...

AB3D pyörii kiitettävästi FAST-muistillisella Amiga 1200:lla kaikilla lisämausteilla, mutta perus-A1200:n omistajat joutunevat luopumaan gouraud-varjostuksesta tai lattiapinnoituksesta. Kiihdytin on ehdottomasti suositeltava lisävaruste, muttei välttämätön. AB3D ei moniaja, mutta asentuu kiintolevylle. Pelitilannetta ei voi tallentaa, mutta tasojen välillä saa koodin jolla voi jatkaa samasta tasosta.

Älä edes mieti kahdesti vaan osta. Vuoden 1995 paras Amiga-peli.

Alien Breed 3D (AGA)

Testattu: Amiga 1200, KS 3.1, FAST-muistia 4 Mt, 68881 FPU

Yhteensopivuus: AGA-piiristöillä varustetut Amigat

Julkaisija: Team 17/Ocean

Pelityyppi: 3D-räiskintä

Pelaajia: 1-2

Ikäraja: 11 v. (ELSPA)

Grafiikka: 93%

Äänet: 90%

Pelattavuus: 94%

Yleisarvosana: 95%

1.58 Worms

Jos unohdetaan hetkeksi Doom-kloonit, vuoden 1995 merkittävin Amiga-peli on Team 17:n Worms. Worms ilmestyi myös PC:lle ja lähes kaikille konsoleille, mutta se sai alkunsa Amigalla, ja monien mielestä Amiga-versio on myös joukon paras. Mutta onko Worms hyvä? Ainakin Tapani Tanskanen ja Janne Siren ovat sitä mieltä.

Worms

Worms on mielestäni vuoden mielenkiintoisimpia pelejä. Pelaajalla on käytettävissään neljä matoa, joilla yritetään tuhota vastustajan madot esimerkiksi ampumalla tai tönäisemällä ne veteen. Madot voivat liikkua kävelemällä, hyppäämällä tai teleportilla siirtyä minne tahansa. Köydellä ne voivat kiipeillä jyrkänteet ylös. Pelaajia (joukkueita - enemmänkin pelaajia jos kukin pelaa omaa matoaan, toim. huom.) voi olla jopa neljä yhdessä pelissä. Tietokone pelaa myös tarvittaessa, joten yksinkin voi pelata.

Madoilla on runsas valikoima erilaisia aseita, kuten haulikko tai dynamiitti. Taivaalta putoaa myös lisäaseita, kuten räjähtävä lammas... Aseilla pitää tähdätä tarkasti, jotta osuu kohteeseen. Tuuli ja painovoima vaikuttavat ammusten kulkuun. Jotkut ammuksot osaavat itse hakeutua kohteeseensa, jos ei tähtäys heti aluksi ota onnistuakseen. Pelaaminen muistuttaa melko paljon Scorched Earthia.

Grafiikka on erittäin toimivaa ja nopeaa. Amiga-versiossa ei värejä ainakaan liikaa ole, mutta kyllähän niillä pärjää. Itse kentässä on korkeintaan kahdeksan väriä, minkä lisäksi taustalla on vuoria ja copper-taivas. Vaikka ohjekirjassa lukee, että peli hyödyntää AGA-piirejä, ei sitä ainakaan grafiikassa huomaa. Taivas olisi voinut olla vähän värikkäämpi AGA-koneissa, miksei tietysti itse kenttäkin, mutta se tuskin olisi enää yhtä helppoa muuttaa koneen mukaan. Vaikka madot ovat pieniä, niiden animointi on toteutettu hyvin. Kenttää voi vierittää hiirellä, ja vieritys on luonnollisesti 50 Hz eli todella hyvän näköistä. Yksi erittäin mahtava ominaisuus Amiga-versiossa on se, että omia kenttiä voi tehdä yksinkertaisesti piirtämällä ne esim. Deluxe Paintilla.

Äänet ovat varsin mainioita. Kaikki äänet saa kuulumaan vasta kahden megatavun CHIP-muistilla. Peliin sopisi erittäin hyvin taustalle joku musiikki, joka CD-versiossa luonnollisesti onkin. Peli ei moniaja, mutta siinä on Sleep-optio, jolla pääsee systeemiin koska tahansa.

Tapani Tanskanen

* * *

Pudotetaan pussiin Lemmings, Scorched Earth, aimo annos hyviä ideoita, pelattavuutta ja söpöyttä, sekoitetaan ja lopputuloksena pussista putoaa Worms. Pelin kehityskaari ei ole ollut aivan näin suoraviivainen, mutta edelliseen on kiteytetty kaikki oleellinen.

Worms ei missään nimessä ole omaperäisyyden huippu. Se sekoittaa monia hy-

viä ideoita ja hioo ne täydellisyyteen. Wormsissa neljän madon joukkueet kamppailevat sivulta kuvatussa maastossa siitä, kenen madot jäävät viimeisenä ryömimään. Matoihin on lisätty paljon inhimillisiä piirteitä: ne kulkevat pystyasennossa, käyttävät ihmisten aseita ja mikä tärkeintä, ne puhuvat - harva voi olla hymyilemättä, kun pikkuruiset madot huutelevat kiimeällä äänellään "Revenge!", "Bye bye!", "You'll regret that!", "Stupid!" tai naureskelevat pirullisesti toisten epäonnelle.

Peliin voi osallistua kerrallaan yhdestä neljään joukkuetta joko ihmispelelaajien tai tietokoneen ohjaamana. Jakamalla joukkueiden madot, jotka voi nimetä, vielä eri pelaajien kesken voi kentällä parhaimmillaan kamppailla 16 ihmistä madoksi naamioituneena. Tässä vaiheessa kannattanee tehdä selväksi, ettei Worms ole yksinpelinä kovin pitkäkestoinen, vaan se on suunniteltu pelattavaksi kavereiden kesken, ja mitä enemmän pelaajia, sen parempi.

Madot on aseistettu monenlaisilla pyssyillä: uzeilla, haulikoilla, dynamiiteilla, miinoilla, kranaateilla, singoilla, maaliinsa hakeutuvilla ohjuksilla jne. Varustukseen kuuluu myös kiipeilyvälineitä, kaivuutarpeita ja muita tuikitarpeellisia asioita räjähtävää ympäriinsä hullun lailla juoksevaa lammasta tietenkään unohtamatta. Madot voivat myös töniä ja potkia toisiaan, ja tietysti myös hyppiä ja kävellä.

Kuulostaako väkivaltaiselta? Varmasti. Ei epäilystäkään, Worms on hyvin väkivaltainen peli, onhan siinä tarkoituksena listiä vastustajan madot hengiltä mitä väkivaltaisimmin tavoin, mutta toteutus ei ole väkivaltainen negatiivisessa mielessä. Kaikki on Wormsissa niin hupaisalla tavalla toteutettua, etteivät edes ELSPA:n (European Leisure Software Publishers Association) ikärajaohjeet ole kehdanneet asettaa pelille ikärajaa, vaan se on sallittu kaikille ikäryhmille. Joku voisi väittää, että Worms tekee väkivallasta hauskaa, mitä se ei oikeassa elämässä suinkaan ole, mutta toisaalta emmekö me voisi yrittää löytää niinkin ikävästä asiasta edes jotain iloa elämäämme pelin muodossa? Parempi että lapset tekevät hakkelusta toistensa bittimadoista kuin toisistaan...

Wormsin pelikenttä liikkuu hiiren osoittimen perässä. Ruudulla näkyy kerrallaan vain 320x200:n pisteen (yli jäävät 56 pisteriviä käytetään valikko/tietopalkkiin ruudun alalaidassa) alue 960x350:n pisteen kentästä. Peli osaa arpoa lähes loputtoman sarjan erilaisia pelikenttiä, joita voi myöhemmin kutsua pelin antamalla numerosarjalla, jos mieltyy johonkin tiettyyn kenttään. Erilaisia grafiikkatyyppisiä eli erilaisia rakennuspalikkasarjoja, joista tasot arvotaan, on kahdeksan, joskin näistä vain puolet toimii ilman kahden megatavun CHIP-muistia. Ainoana Worms-peleistä sen Amiga-versio tarjoaa myös mahdollisuuden ladata esim. Deluxe Paintilla piirtämiään kenttiä peliin. Useita pelaajien tekemiä kenttiä onkin jo ilmestynyt purkkeihin.

Hiirellä ohjataan myös aseiden valintaa (joskin näppäimistölle löytyy pikanäppäimet useimpiin toimintoihin) ja tähdätään kaukoaseita kuten hakeutuvia ohjuksia. Muuten peliä pelataan näppäimistöltä. Ohjaus on kohdallaan, eikä pelattavuus jätä valittamisen varaa - se on juuri niin hyvä kuin sen tarvitsee olla. Ei, se on parempi kuin sen tarvitsee olla.

Graafisesti Worms on riittävä. Ruudunvieritys on täysin virheetöntä ja pelikenttä selkeä. Pelin lupailemat AGA-lisäykset rajoittuvat suuremman CHIP-muistin hyödyntämiseen kenttägrafiikoiden koossa ja äänien määrässä. Lisävärejä jää kaipaamaan, mutta pelin tiimellyksessä moinen haave unohtuu hyvin nopeasti. Amiga-versiossa ei myöskään ole muissa versioissa olevaa

zoomausta, mutta zoomerista onkin kuulunut varsin ristiriitaisia kommentteja. Jotkut pitävät siitä visuaalisista syistä, mutta harvat katsovat sen lisäävän pelin vetovoimaa ja pelattavuutta, enemmänkin päinvastoin.

Wormsin CD-ROM-versiossa kaiuttimista tulee musiikkia täydeltä laidalta monen raidan verran; CD-versioon kuuluu myös FMV-pätkiä. Levykeversiossa ei ole musiikkia, mutta harvat äänitehosteet ovat hyviä ja varsinkin puhe lisää tunnelmaa suunnattomasti.

Worms ei moniaja, mutta siitä pääsee tarvittaessa kesken pelinkin Workbenchin ja se myös asentuu kiltisti kiintolevylle. Silläkin uhalla että toistaisin itseäni - yksi sana: osta.

Janne Siren

Worms

Testattu: Amiga 1200, KS 3.0, FAST-muistia 4 Mt, 68882 FPU
Amiga 1200, KS 3.1, FAST-muistia 4 Mt, 68881 FPU

Yhteensopivuus: Kaikki Amigat, joissa on vähintään 1 Mt muistia

Julkaisija: Team 17/Ocean

Pelityyppi: Worms :-)
Pelaajia: 1-16

Ikäraja: 3 v. (ELSPA)

Grafiikka: 85% (pisteet antoi Janne Siren)
Äänet: 89%
Pelattavuus: 97%

Yleisarvosana: 95% (yksinpelinä 89%)

1.59 Halpoja ja ilmaisia

Halpoja ja ilmaisia

Valtteri Murto

Charr v1.00d

Amigalle löytyy joko PD:nä tai sharewarena monenlaisia Scorched Earthin tyyppisiä tankkipelejä, ja Charr on yksi niistä. Charr pohjautuu Michael Boeh'n aikaisemmin tekemään Artillerus-peliin, mutta peliä on paranneltu paljon. Jos Scorched Earthin perusidea on jollekin vielä tuntematon, niin kerrottakoon se tässä: Scorched Earthissa erilaiset pelaajan tai tietokoneen ohjaamat tankit yrittävät ampumalla tuhota toisiaan sivulta kuvatussa maastossa.

Charr eroaa Scorched Earthista monessakin kohtaa, mutta perusidea on sama.

Suurimmat erot ovat tankkien sijasta ohjattavat robotit ja mahdollisuus ampua useita ammuksia samaan aikaan. Ruudulla voi samaan aikaan taistella yhdestä kahdeksaan ihmisen tai tietokoneen ohjaamaa robottia. Tietokoneen ohjaamien robottien älykkyyttä voi säätää viiden eri arvon asteikolta mieleiseksi, ja viisaimmat robotit tarjoavatkin jo kiperän vastuksen. Selkeästä alkuvalikosta valitaan robottien määrä, tietokonepelaajien viisaus, sekä kierrosten määrä. Kierroksen voittaa robotti, joka viimeiseksi on jäljellä. Kierrosten loputtua robottien ansiot eli niiden ansaitsemat rahat lasketaan yhteen, ja eniten rahaa kerännyt robotti on voittaja.

Ammuksia on kaikkiaan 26 erilaista, mutta kun niitä yhdistellään, saadaan aikaan tuhansia erilaisia yhdistelmiä. Ammukset voi esim. säätää niin, että ne ammutaan joko yhtenä läjänä tai sarjatulena. Ammusvarastosta löytyy esim. ydinräjähdysisiä, ryömiviä ammuksia ja laavaa, vain muutamia mainitakseni. Joistakin tosin löytyy "halpa" ja "kallis" versio, joiden erona yleisimmin on aseiden tulivoima. Täysin holtittomasti ei kuitenkaan kannata muita robotteja ammuskella, koska ajattelemattomalta pelaajalta loppuvat nopeasti rahat ja sitä myöten pelikin.

Jokaisella robotilla on ympärillään suojakehä, joka tehonsa mukaan estää robottia vahingoittumasta vihollisten ampumisesta ammuksista. Suojat voivat olla ympyröitä tai ainoastaan sivuilta ja päältäpäin suojaavia. Hauskimpia ovat suojat, jotka ammusten osuttua niihin lähettävät ammukset takaisin sinne, mistä ne ovat tulleet. Tämä saa paljon hauskaa aikaan esim. monen pelaajan pelissä, kun kalliit ammukset napsahtavatkin oman robotin nilkkaan. Suojat tosin ovat kalliita ja niistä joutuu maksamaan joka kierroksella uudestaan, mutta hyötyä niistä on paljon. Charrin robotit ovat näet melko helposti hajoavaa laatua ilman suojaa.

Raha on yksi Charrin peruselementeistä. Sitä on pelin alussa jokaisella robotilla tuhat yksikköä, mutta raha hupenee yllättävän nopeasti, sillä ammuksien maksavat kohtalaisen paljon, eikä ilman suojaakaan kovin pitkälle pötkitä. Suoja vie yllättävänkin paljon rahaa, varsinkin jos suoja on kalliimmasta päästä. Rahaa saa lisää aina seuraavan kierroksen alussa sen mukaan, miten hyvin on edellisellä kierroksella menestynyt. Rahaa saa mm. toisten robottien tappamisesta sekä aseiden osumista.

Grafiikassa Charr on kultaista keskiluokkaa; grafiikka tekee tehtävänsä, eikä oikeastaan mitään jää kaipaamaan. Kuolinanimaatiot ovat hauskoja. Pelissä on hieno (?) 3D-alkuintrokin, mutta siitä en voi sanoa mitään, sillä se toimii vain koneissa, joissa on 68030 tai tehokkaampi prosessori. Valikoissa soi ihan kuunneltava MED-musiikki, joka on aika omalaatuista rynkytystä. Räjähdysääniä on vain yksi, mutta hienot kuolinanimaatioiden äänet ovat verrattomia. Kuunnelkaa vaikka itse!

Pelattavuudessa Charr on yllättävän helppokäyttöinen, sillä minkään vastaavanlaisen pelin kontrollisysteemiä en ole näin nopeasti sisäistänyt. Menee vain pari minuuttia, ja homma käy kuin tanssi. Pelin tiimellyksessä taitamattomimmat pelaajat saavat ihmetyttävästä asiasta apua osoittamalla kyseistä kohtaa. Esim. kaikista aseista ja suojista saa tietoa niitä osoittamalla, jolloin saa tietoonsa esim. aseiden tyyppien, tulivoiman, hinnan jne. Tietokoneen ohjaamat robotit myös tilanteen mukaan heittelevät läppää: "en haluaisi olla sinun housuissasi juuri nyt" tai kuollessaan "emmekö olleetkaan kavereita". Erilaisia tekstejä löytyy noin sata. Charr on ihan mukava peli tietokoneita vastaan pelatessakin, mutta kavereiden kanssa pelatessa ei riemulla ole rajoja. Sääli vain, ettei pelissä ole modeemi-, lähiverkko- tai nollakaapelitukea, joten kaikkien pelaajien täytyy istua saman pöydän

ääressä. Mutta siinähan on mukava piruilla kaverille, kun tämän ampumat ydinräjähdyspommit suojista takaisin ja tappavat hänen robotin-
sa. :-) Charr asentuu kiltisti kiintolevyille, ja vie vain kolmisensataa ki-
loa. Moniajona peli ei tue, mutta takaisin Workbenchiin pääsee.

Charr on PD:tä, mutta tekijä lupaa jatkoa peliin, jos hän saa tarpeeksi ra-
haa kiitoksena pelaajilta.

Charr v1.00d

Testattu: Amiga 1200

Tekijä: Michael Boeh

Grafiikka: 82% (ilman 3D-introa)

Äänet: 87%

Pelattavuus: 92%

Kiinnostavuus: 84%/96% (yksin/kavereiden kanssa)

Yleisarvosana: 91%

1.60 Peliuutiset

Peliuutiset

Gloom ja Alien Breed 3D saavat jatkoa

Dungeon Master 2 ilmestyi

Formula 1 Grand Prix 2 Amigalle?

1.61 Peliuutiset: Gloom ja Alien Breed 3D saavat jatkoa

Kuten jo edellisessä numerossa kerroimme, Gloomille on tulossa ←
uudet 21 ta-

soa lisälevykeen muodossa. Lisälevyke julkaistaneen CD32:lle kokonaan uu-
tena pelinä Gloom 2:n nimellä. Kaikkein herkullisin Gloom-uutuus tulee
kuitenkin olemaan Gloom Deluxe. Se toimii kaikilla Amigoilla (tukee myös
grafiikkakortteja) ja käyttää chunky-planar-konversioita, jolloin ruudulle
saadaan 1x1-, 2x1-, 1x2- ja 2x2-pikseleitä 256 värillä. Tarkkuus on siis
samaa tasoa kuin Doomissa ja Breathlessissa. Gloom Deluxe tulee myös tuke-
maan I-Glasses-virtuaalikypärää. Gloom Deluxen esittelyversio on esitelty

Pelikatsaus-palstalla

.

Alien Breed 3D saa vieläkin herkullisemmalta kuulostavaa jatkoa. Pelistä on
tulossa 1x1-pikselisillä grafiikoilla varustettu versio, joka toimii AGA:n
lisäksi myös grafiikkakorteilla ja OCS-koneilla. Mukana tulee mm. joukko
apuhjelmia uusien tasojen ja hirviöiden kehittelyyn, 16 uutta tasoa ja uu-

si juoni sekä mahdollisuus pelata vanhoja tasoja uudella paremmalla enginellä, "läpinäkyviä" seiniä (esim. portteja ja aitoja), älykkäitä tiimityöskentelyyn kykeneviä vihulaisia, lasiesineitä, ylös ja alas katselu ja kahdeksankanavainen ääni, joka jäi puuttumaan ensimmäisestä AB3D:stä. Uusi versio ilmestyy vuoden 1996 alussa. Alkuperäiseen AB3D:hen tulee myös pian ilmainen korjauspaketti, joka korjaa pelin bugeja.

Janne Siren

1.62 Peliuutiset: Dungeon Master 2 ilmestyi

Dungeon Master 2 on vihdoinkin ilmestynyt myös Amigalle. Pelin laatikkoon ja ohjeisiin ristiriitaisesti painetut laitteistovaatimukset ovat herättäneet paljon kysymyksiä. Peli toimii sekä OCS- että AGA-koneilla, mutta vaatii kiintolevyn, vähintään 68020-prosessorin ja kolme megatavua muistia (kaksi-kin megaa riittää, mutta äänet eivät silloin kuulu).

Janne Siren

1.63 Peliuutiset: Formula 1 Grand Prix 2 Amigalle?

Virtual Kartingistaan tuttu OTM keskustelee Microprosen kanssa mahdollisuudesta kääntää Formula 1 Grand Prix kakkonen Amigalle. Microprose itse ei luottanut tarpeeksi Amigan kykyihin ja jätti projektin aikoinaan kesken.

Janne Siren

1.64 Pelivinkkeli

Pelivinkkeli

Alien Breed 3D

Worms

Alien Breed '92

New Zealand Story

Populous

Body Blows

Epic

Rick Dangerous

Total Recall

SWIV

Silkworm

Toki

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

1.65 Pelivinkkeli: Alien Breed 3D

Alien Breed 3D

Tässä kaikki tasokoodit:

```
2      COMPAMFJFFHNFFFF
3      OKEOADFOJMFPPFFFF
4      KPKOBPOKJEPNHEMF
5      PLKKIFKPFJGPHJHEON
6      POKKIJLPAMPJHOGP
7      KKKONCKPHBLNHGOF
8      PPKKJKLPDDINIMOF
9      LLKOGELLPCLJPHPI
10     LOKOCNPKJFIBLFOA
11     HICMGHOKNIKFNBEK
12     LPKODOKPDBDLHNPA
13     OLKOLBKPPMIBMKNE
14     GOKGLNPNONNJJOEFK
15     DCKOLDOLGDNIJDIN
16     OHCEOLPPAMMFJLME
```

Antti Räsänen

1.66 Pelivinkkeli: Worms

Worms

Ohjekirja mainitsee legendaarisen "prod"-liikkeen eli tönäisyn kertomatta kuitenkaan, miten sen saa aikaiseksi Amiga-versiossa. Madot tönivät toisiaan seuraavalla nuolinäppäinyhdistelmällä: taakse taakse eteen eteen. Suunta riippuu madon suunnasta.

Happy Worming...

Janne Siren

1.67 Pelivinkkeli: Alien Breed '92

Alien Breed '92

Näppäile nämä koodit INTEX:iin:

2: XXDFA
4: RTHAA
6: LAEEA
7: UYTTA
10: PPEAB

Tuomas Sandroos

1.68 Pelivinkkeli: New Zealand Story

New Zealand Story

Kirjoita FLUFFYKIWIS ennen kuin aloitat pelin, niin saat loppumattomat elämät. Help-näppäin hyppää tasoja.

Kokeile myös MOTHERFUVKENKIWIBASTARD.

Tuomas Sandroos

1.69 Pelivinkkeli: Populous

Populous

Tässä on muutamia tasokoodeja:

100: CALEOID
200: EOAMPMENT
300: BLIQUAOUT
400: BADMEILL
999: KILLUSPAL

Tuomas Sandroos

1.70 Pelivinkkeli: Body Blows

Body Blows

Väännä ykköstikkua vasemmalle ja kakkostikkua oikealle OPTIONS-valikossa ja pitele 10 sekuntia. Jos mitään ei tapahdu, kokeile vääntää tikkuja päinvas-
taisiin suuntiin.

Tuomas Sandroos

1.71 Pelivinkkeli: Epic

Epic

Kaikki koodit:

AURIGA	PYXIS	CEPHEUS	FRONAX
APUS	CAELUM	MUSCA	CORVUS

Tuomas Sandroos

1.72 Pelivinkkeli: Rick Dangerous

Rick Dangerous

Kirjoita Hi-Scoreen POOKY, niin pääset jatkamaan tasolta, jossa kuolit.

Tuomas Sandroos

1.73 Pelivinkkeli: Total Recall

Total Recall

Kun Arnoldin kuva ilmestyy, kirjoita LISTEN TO THE WHALES ja saat loppumat-
tomat elämät. Ajokohdissa kirjoita JIMMY HENDRIX, niin energiasi ei lopu.

Tuomas Sandroos

1.74 Pelivinkkeli: SWIV

SWIV

Laita paussi päälle ja kirjoita NCC-1701, niin saat loppumattomat elämät.

Tuomas Sandroos

1.75 Pelivinkkeli: Silkworm

Silkworm

Kirjoita SCRAP 28 ohjainvalintaruudussa, ja saat loppumattomat elämät.

Tuomas Sandroos

1.76 Pelivinkkeli: Toki

Toki

Kirjoita pelin aikana KILLER, niin saat loppumattomat elämät.

Tuomas Sandroos

1.77 Pelikatsaus

Pelikatsaus

Pelikatsauksessa kerrotaan pelien esittelyversioista.

Breathless

Gloom Deluxe

XTreme Racing (AGA)

1.78 Pelikatsaus: Breathless

Breathless

Breathlessin toinen esittelyversio julkaistiin joulukuussa pelin ilmestymisen aikoihin. Engine on kehittynyt sitten edellisen demon. Seinät ovat edelleen aina 90 asteen kulmissa toistensa suhteen, mutta grafiikka on ke-

hittynyt, peliin on lisätty mahdollisuus katsella ylös ja alas ja kentällä ravaa nyt hirviöitä, joita voi ampua ja jotka myös ampuvat takaisin. Pelattavuudessa Breathless ei pääse AB3D:n tasolle, mm. kääntyminen on aivan liian hidasta, mutta kokonaisuutena peli on varsinkin tehokkailla koneilla oikein mukava. Breathless edelleen moniajaa.

Julkaisija: Fields of Vision/Power Computing

Janne Siren

1.79 Pelikatsaus: Gloom Deluxe

Gloom Deluxe

Gloom Deluxe on käytännössä sama vanha Gloom uudella grafiikkaenginellä ja uusilla tasoilla. Itse asiassa esittelyversion taso on alkuperäisestä Gloomista. Uusi engine lisää kyllä huomattavasti pelin tunnelmaa. Kentät ovat edelleen litteitä, mutta grafiikan tarkkuuden voi valita nyt paljon vapaammin c2p-tekniikan ansiosta. Pisteiden koko voidaan valita 1x1:ksi, jos koneessa riittää tehoa, ja ruudun tarkkuus voi olla niin suuri kuin vain grafiikkapiiristö sallii.

Pelaajan edessä näkyy nyt aseensa kuva ja aseheiluu liikuttaessa. FAST-muistilla varustetussa A1200:ssa peli pyörii 320x256-ruudulla 1x1-pisteillä varsin hyvin, kun peli-ikkunan kokoa laskee sopivasti. Suurempia tarkkuuksia kaipaavien kannattaa varautua ostamaan huomattavasti tehokkaampi kone ja mielellään vielä näyttökortti. CyberGraphics-näyttöohjelmistoa tukeva Gloom Deluxe toimii CyberGraphicsilla vaikka Workbench-ikkunassa, mikä voi olla aika mukava kokemus. Gloom Deluxe toimii myös OCS- ja ECS-koneilla ja tukee I-Glasses-virtuaalikipärää.

Ja kyllä, Gloom Deluxe myös moniajaa niin haluttaessa. Kun tuloillaan on vielä Alien Breed 3D:n jatko-osa, niin tuskinpa tehokoneiden omistajat voivat enää valittaa, ettei heidän koneilleen löydy pelejä. Alkuperäisen Gloomin omistajien kannattaa miettiä kahdesti, mutta jos koneessa riittää rahkeita, niin mikä ettei - uudella enginellä voi pelata vanhankin pelin tasojaa.

Julkaisija: Black Magic

Janne Siren

1.80 Pelikatsaus: XTreme Racing (AGA)

XTreme Racing (AGA)

XTreme Racing on kolmiulotteinen tekstuurimapattu kilpa-autopeli Super Mario Kartin hengessä. Puolisen tusinaa autoa kiertää suurella nopeudella korkeuserotonta rataa tönien ja ammuskellen toisiaan, hyppien ja liukastellen, kukin pyrkien ensimmäisenä maaliin. Useampi pelaaja voi ottaa yhteen

jaetulla ruudulla, ja lisäksi pelitilannetta voi katsella autojen takaa erillisestä kameraikkunasta.

Kolmiulotteisten pelien virta tuntuu olevan loputon, enkä minä valita. Autopelien saralla XTreme Racingia edelsi syksyllä julkaistu Virtual Karting, lukuisista Doom-klooneista puhumattakaan. XTreme Racingin engine on joukon parhaimmista, vaikkei sen toteutus nyt aivan Doom-kloonien kanssa vertailukelpoinen olekaan. Peli tarjoaa parhaimmillaan 1x1-grafiikat kokoruudulla, mutta hitaampien koneiden omistajat voivat pienentää tarkkuutta ja peli-ikkunan kokoa tai käyttää Virtual Kartingin tapaista ditheröityä mutta nopeaa blitter-ruutua. 2x2-pisteen grafiikat pyörivät A1200/FAST-koneellani aivan kiitettävästi kokoruudulla.

Grafiikka on muutenkin pelissä varsin onnistunutta. Autot ovat sarjakuvamaisia, mutta sopivat peliin hyvin, sillä muutenkaan pelissä ei ole suuremmin tavoiteltu realismia. Pelattavuuskin on kohdallaan ja vauhtia riittää, kun asettaa ruudun tarkkuuden vastaamaan koneen tehoja. Upea peli, joka ottaa irti kaiken tehokkaistakin koneista. Osta.

Julkaisija: Silltunna Software/Black Magic

Janne Siren

1.81 Bruce Schneier: Applied Cryptography

Bruce Schneier: Applied Cryptography

Antti Vähä-Sipilä

Kirjoitat rakkauskirjeesi sähköpostina ihastuksellesi. Hänen vihamielinen systeemioperaattorinsa lukee sen ja nauraa räkäisesti leperryksillesi. Tilaat masennustasi lievittämään viinapullon verkosta. Webbisivulle kirjoittamasi luottokortin numero joutuukin hämäreperäisen nörtin hikisiin käpäliin, ja Luottokunta lähettää seuraavassa kuussa sinulle elämäsi laskun. Maksaaksesi sen alat välittää ruohoa. Keskustelet seuraavasta diilistä puhelimesta poliisien nauhoittaessa kaiken läheisessä keskuksessa ja ennen kuin huomaatkaan, olet posessa.

Vaikka tapahtumien kulku ei olisikaan näin julma etkä itse harrastaisi laittomuuksia, on tiedon salaus joka tapauksessa asia, josta sinun on paras tietää edes jotain. Uusimpia tietosuojamurtoja ovat olleet esimerkiksi Microsoft Windows 95:n ylläpitämän salasana-tietokannan haavoittuvuus ja WWW-selain Netscapen käyttämän salauksen yksittäisen avaimen selvittäminen.

Koodereille perustietoja tarjoaa Bruce Schneier kirjassaan "Applied Cryptography". Kryptografia on tiede, joka käsittelee tiedon salausta esimerkiksi sen siirtoa tai varastointia varten. Se on yksi haara suuremmasta käsitteestä kryptologia, joka käsittää kryptografian takana olevat matemaattiset menetelmät. Salattujen viestien purkua ja algoritmien tutkimista taas kutsutaan kryptoanalyysiksi.

Applied Cryptography aloittaa kertomalla hieman salauksen ja salakirjoituksen historiasta. Kirja etenee kuvaten erilaisia avaimen- ja viestinsiirtop-

rotokollia. Schneier luo myös katsauksen elektronisten vaalien sekä digitaalisen rahan ongelmiin ja toteutukseen.

Kirjan varsinainen anti on kuitenkin erilaisten kryptausalgoritmien kuvauksissa. Salaisen avaimen algoritmit kuten DES ja sen variantit IDEA, FEAL ja useat muut stream- ja blokkikryptausalgoritmit käydään läpi riittävän tarkasti, jotta niitä voi itse soveltaa. Myös yksisuuntaiset hash-funktiot ja allekirjoitusalgoritmit saavat oman lukunsa: MD4, MD5 ja DSA esitellään. Julkisen avaimen järjestelmistä mukana ovat mm. RSA ja Diffie-Hellman. NSA:n Skipjackista löytyy pieni kappale, mutta sattumoisin ei algoritmia...

Näiden omituisten kirjainyhdistelmien takana on useita tunnettuja sovelluksia. Kryptausohjelma PGP käyttää RSA- ja IDEA-koodauksia. Erittäin monet tietoliikenneyhteydet käyttävät DES-algoritmia yksin-, kaksin- tai kolminkertaisena. MD5 on suosittu tapa tarkistaa esimerkiksi ohjelmistojen muuttumattomuus levityspaketeissa. Mukaan on myös sisällytetty tietoja algoritmien turvallisuudesta.

Kirjan lopusta löytyy kattava valikoima valmista C-lähdekoodia useimpiin yleisimpiin kryptausalgoritmeihin. Yhteensä Applied Cryptography käsittelee yli 30 kryptaus- ja varmennusalgoritmia. Sivuja teoksessa on yli 700.

Teosta voi suositella niille, jotka koodaavat ohjelmiinsa jonkinlaista salausalgoritmia, koska ilman todellista tietoa salaus tuudittaa käyttäjät vääränlaisen turvallisuudentunteen valtaan. Myös eri tahojen tietosuojasta vastaavat ihmiset saattavat hyötyä kirjasta. Sen luettuaan osaa varsin hyvin arvioida erilaisten hyökkäysten tehokkuutta ja oman organisaation tiedonsiirron suojaa. Internetin asiaa koskevilla uutisryhmissä on Applied Cryptography jo kauan ollut se kirja, jonka pariin usein kysytyjen kysymysten esittäjät on ohjattu. Tässä on myös kirjan huono puoli: se yrittää kahmia hieman liian ison palasen. Näin laaja alue vaatisi lähes tuplamäärän sivuja, jotta syventävä tieto mahtuisi myös mukaan.

Kryptologia pohjautuu varsin monimutkaiselle matematiikalle. Halukkaat alan opiskelijat hyötyvät vankoista algebran ja numeroteorian perustiedoista, ja myös informaatio- ja koodausteoria antaa hyvän sävöksen. Applied Cryptographyn lukemiseen ei kuitenkaan vaadita muuta kuin perustiedot logiikasta, lukiotason matematiikka ja älyä ymmärtää kaavioita erilaisista lineaarisista järjestelmistä. Tätä voi myös pitää AC:n huonona puolena; kryptografian matemaattiset perusteet jäävät kirjaa lukiessa vähintäänkin epäselviksi. Kirjan paras käyttöalue on todellakin nimensä mukaisesti sovellusohjelmien kehityksessä. Mikäli kryptologia muuten kiinnostaa, kirjassa on edustava viiteluettelo, ja useimmat yliopistot ja korkeakoulut tarjoavat alan kursseja.

Applied Cryptographyn ensimmäistä painosta riivanneet asiavirheet on suuren osaksi saatu siivottua pois, ja kirjailija tarjoaa bugikorjaustekstejä sekä elektronisesti että painettuna. Kirja on saanut lisää paksuutta ensimmäiseen painokseen nähden. Sen oheislevykeille on myös tungettu enemmän tavaraa. Valitettavasti oheislevykeitä ei saa Yhdysvaltojen aseidenvientilainsäädännön vuoksi viedä ulos Yhdysvalloista eikä Kanadasta, joten suomalaisten lukijoiden on odotettava, kunnes levykkeet ovat saatavissa jostakin eurooppalaisesta Internetin palvelimesta. Tämä tietenkin rikkoo kirjailijan tekijänoikeuksia, mutta minkäs teet, kun et muutoinkaan niitä voi saada.

Kirjaa saa ostaa mm. Akateemisesta. Hintaluokka oli yli 500 mk, eikä sitä

ollut saatavissa vielä marraskuussa. Korkeakoulun kirjakauppa lupautui tilaamaan sitä yli 300 markkaan, mutta omani sain 270 markalla kimppatilauksen yhteydessä suoraan kustantajalta. US-hinta pehmeäkantiselle versiolle on 50 USD.

Kirja: Applied Cryptography: Second Edition.
Protocols, algorithms and source code in C
Tekijä: Bruce Schneier
schneier@counterpane.com
Kustantaja: John Wiley & Sons, Inc.
http://www.wiley.com/
ISBN: pehmeäkantinen 0-471-11709-9
kovakantinen 0-471-12845-7

1.82 500 markan musiikkikilpailu

500 markan musiikkikilpailu

Edellisessä Sakussa julkistamamme musiikkikilpailu on saanut jo muutamia voittajaehdokkaita. Kilpailu jatkuu edelleen kuukauden päivät, joten vielä ehtii osallistua! Muistakaa toimittaa kilpailutyöt uudelle päätoimittajalle. Vanhaan osoitteeseen toimitetut moduulit välitetään uudelle päätoimittajalle, joten jo työnsä lähettäneet voivat olla huoletti. Alla vielä ohjeet uudemman kerran.

* * *

Turkulainen Tuomas Sandroos ehdotti PD-kirjastoon kirjoittaessaan, että Saku järjestäisi kilpailun moduuli-muusikoille. Niinpä ryhdyimme tuumasta toimeen ja viime hetkellä ennen deadlinea saimme kilpailun kasaan.

Kilpailu on siis avoin kaikille muusikoille, jotka tekevät musiikkia joko MED- tai Sound/Protracker-muodossa. Teknisiä rajoituksia on vain kaksi: moduuli ei saa olla aikaisemmin julkaistu, eikä se saa ylittää sadan kilon pituutta. Sen lisäksi, että jo pelkästään lehden koko aiheuttaa omat rajoituksensa moduuleille, päätimme asettaa hieman haasteita muusikoille. Toinen haastava piirre kilpailussamme liittyy pieneen artikkelintapaiseen, jonka muusikon olisi toimitettava kappaleensa mukana. Artikkelissa olisi kerrottava, millaisilla laitteilla moduuli on tehty, mistä samplet on kerätty, mitä vaikeuksia moduulin teossa on ollut ja mieluusti kerrottava jotain itsestäänkin. Kuulemme mielellämme nimittäin musiikkinne lisäksi jotain niistä ihmisistä, jotka moduuleja tekevät.

Kilpailutöiden tulee olla toimituksessa 1. helmikuuta 1996 mennessä. Tulokset julkistetaan Sakun numerossa 17 (2/95). Lähetä työt

Toimitus-sivulla

olevaan osoitteeseen, joko postitse tai sähköisiä teitä. ←

Voittajamoduulille

olemme varanneet viidensadan (500,-) markan palkinnon. Palkinto on verotettavaa tuloa.

Saku myös varaa oikeudet kilpailutöiden uudelleenkäyttöön ja julkaisuun esimerkiksi Sakun tulevissa numeroissa. Näin ollen hyvät muusikot pääsevät esittelemään taitojaan, vaikka eivät välttämättä voittaisikaan.

Heimo Laukkanen ja Janne Siren

1.83 Lincware Computers Oy

Lincware Computers Oy / Lincoln Technologies Ltd.

Amiga tuotehinnasto - 25.12.95

-- --- --

- 181095 - Motorolalla on toimitusvaikeuksia 060:n kanssa,
=> 060 toimitukset saattavat myöhästyä.
- 011195 - Jos haluat hinnastot emailina säännöllisesti, mailaa
osoitteeseen linctech@freenet.hut.fi ja kerro haluatko
Amiga- vai PC-hinnaston, vai molemmat.
- 241295 - Joulukuussa on useiden tuotteiden kohdalla ollut
valmistajilla toimitusvaikeuksia, kaikkia tuotteita
pitäisi saada nyt normaalisti.

-- --- --

"AMIGA computers for people who want more than just a PC." - AT'96

Amiga kokoonpanot

LWC

Amiga Technologies (ESCOM AG)

~~~~~

A1200, 2MB Chip, Magic-bundle..... 2890,-  
A1200, 2MB Chip, Magic-bundle, 170MB 2.5" HD, Scala MM300.... 3490,-  
A4040-Tower, 2+4MB, 1GB SCSI HD, Scala MM300..... tulossa  
A4060-Tower, 2+4MB, 1GB SCSI HD, Scala MM300..... tulossa  
- Kaikissa Amigoissa OS3.1

A1200 Magic + 030/28MHz + 4MB + 1GB HD..... 5370,-

\* Myös muut kokoonpanot, koneissa AmigaOS 3.1, kysy saatavuus

MacroSystems

~~~~~

DraCo, 060/50MHz, Retina/4MB, 4MB RAM, SCSI-ohjain, 4xCDROM.. tulossa
- hinta n. 20000mk

A1200 oheislaitteet

LWC

Blizzard-turbot (Phase 5)
 ~~~~~

|                                                               |        |
|---------------------------------------------------------------|--------|
| Blizzard A1230-IV, 68030/50MHz.....                           | 1390,- |
| Blizzard A1230-IV, 68030/50MHz + FPU/50MHz.....               | 1740,- |
| Blizzard A1230-IV, 68030/50MHz + 4MB.....                     | 2030,- |
| Blizzard A1230-IV, 68030/50MHz + FPU + 4MB.....               | 2380,- |
| Blizzard A1230-IV, 68030/50MHz + FPU + 8MB.....               | 3040,- |
| Blizzard A1230 Fast-SCSI-2 ohjain, 32bit DMA, 1xSIMM-paikka.. | 670,-  |

\* Blizzard-turboissa paristovarmennettu kello, MMU,  
 paikka PGA FPU:lle, max. 128MB RAM (SCSI:llä 256MB)

|                                                               |        |
|---------------------------------------------------------------|--------|
| Blizzard A1260, 50MHz 060, max. 64MB muistia.....             | 4200,- |
| Blizzard A1260 Fast-SCSI-2 ohjain, 32bit DMA, 1xSIMM-paikka.. | 760,-  |

Viper-turbot (Power Computing)  
 ~~~~~

Viper MK-II, 68030/28MHz.....	750,-
Viper MK-II, 68030/28MHz + 4MB.....	1390,-

Viper MK-II, 68030/42MHz.....	1050,-
Viper MK-II, 68030/42MHz + 4MB.....	1690,-

Viper MK-II, 68030/50MHz.....	1150,-
Viper MK-II, 68030/50MHz + 4MB.....	1790,-

- Viper/50MHz saatavuus ollut heikkoa

Viper MK-II, SCSI-2 ohjain.....	680,-
---------------------------------	-------

* Viper-turboissa MMU (full KickStart Re-map), 1xSIMM 32bit,
 max. 128MB muistia, paikka PGA/PLCC FPU:lle ja kello

Apollo-turbot
 ~~~~~

|                                                    |        |
|----------------------------------------------------|--------|
| Apollo 1220, 14MHz MC68881 FPU, SCSI-2, 0/8MB..... | 695,-  |
| Apollo 1220, 14MHz MC68881 FPU, SCSI-2, 4/8MB..... | 1320,- |

|                                          |        |
|------------------------------------------|--------|
| Apollo 1230/50, 68030/50MHz, SCSI-2..... | 1895,- |
| Apollo 1240/33, 68040/33MHz.....         | 2760,- |

|                                |       |
|--------------------------------|-------|
| Apollo 1240 SCSI-2 ohjain..... | 490,- |
|--------------------------------|-------|

Falcon-turbot  
 ~~~~~

Falcon LC040/25MHz (w/o FPU), SCSI-2/3.....	2990,-
Falcon RC040/25MHz, SCSI-2/3.....	3350,-
Falcon RC040/33MHz, SCSI-2/3.....	3695,-
Falcon 060/50MHz, SCSI-2/3.....	4295,-

Falcon SCSI-liitin A1200:n taakse.....	210,-
--	-------

* 040 kortit päivitettävissä 060:een, Falconeissa vakiona

SCSI-2/3 DMA ohjain, joka on Power Computing'n mukaan nopeampi, kuin MacroSystemsin Warp Engineissä (>10MB/s).

Magnum-turbot	
~~~~~	
Magnum 030/40MHz.....	810,-
Magnum 030/40MHz + 4MB.....	1450,-
Magnum 030/50MHz.....	1390,-
Magnum 030/50MHz + 4MB.....	2030,-

A1200 CDROMmit	
~~~~~	
Power 2x, ulkoinen (Amiga Shopper review: 90%).....	1150,-
Power 4x, ulkoinen.....	1590,-
- sis. Squirrel SCSI-ohjain PCMCIA-liitännään, virtälähteen, sekä ohjelmistot, mm. CD32-emulaattori.	
Overdrive CD-ROM, 2xSpeed 300kB/s, multi-session.....	1650,-
Overdrive CD-ROM, 4xSpeed 300kB/s, multi-session.....	2100,-
- Photo-CD ajuriohjelma, moniajo Audio-CD ajuri	
Overdrive CD-ROM, koteloitu CD-ROM ohjain ATAPI/IDE.....	980,-
Overdrive CD-ROM Combo, 2xSpeed CD-ROM + HD-paikka.....	1890,-
Overdrive CD-ROM Combo, 4xSpeed CD-ROM + HD-paikka.....	2230,-

Muistikortit (Power Computing)	
~~~~~	
PC1208 0/8MB.....	370,-
PC1208 2/8MB.....	695,-
PC1208 4/8MB.....	1010,-
PC1208 8/8MB.....	1670,-

* 1xSIMM-paikka (32bit/72pin), Amiga Format Gold - award

Magnum-muistikortit	
~~~~~	
Magnum 0/8MB.....	350,-
Magnum 2/8MB.....	600,-
Magnum 4/8MB.....	950,-
Magnum 8/8MB.....	1550,-

Muut A1200-laajennukset	
~~~~~	
Squirrel SCSI-2, PCMCIA liitännään.....	tulossa
Squirrel Surf Interface, SCSI-2 + 230400bps serial.....	tulossa
Overdrive 540 MB, ulkoinen kiintolevy PCMCIA-liitännään.....	2740,-
Interworks I-Card, PCMCIA Ethernet-kortti.....	1790,-
- myös ACS Novell ajuri saatavilla	
MicroDeal AURA, 8/12/16bit sampleri / äänikortti.....	470,-
- esim. 12bit stereo / 60kHz!, tuki esim. OctaMEDissa	
ZIP-drive + Squirrel SCSI-2 ohjain.....	1595,-

4xIDE kaapeli + ATAPI.device..... 545,-

Tarvikkeet

~~~~~

2.5"-->3.5" kovalevyadapteri..... 120,-

2.5"-->3.5"+2.5" tuplakovalevyadapteri..... 170,-

2.5"-->3.5"+3.5" tuplakovalevyadapteri..... 170,-

2,5"-->2.5" lattakaapeli, 10cm..... 150,-

\* Pian A1200:lle myös MicroniK:n tornikotelot ja uudet
Zorro-III laajennukset!

A2000/3000/4000 oheislaitteet

LWC

A3/4000 turbokortit

~~~~~

Sonnet Doubler 50MHz 040..... 1995,-  
- tuplaa vakio A4040/25MHz kellotaajuuden (vaatii A3640:n)

CyberStorm 060/50, A4000:een..... 5790,-

CyberStorm Fast-SCSI-2 DMA ohjain..... 1350,-

CyberStorm I/O module, Fast-SCSI-2, Ethernet, serial..... 3030,-

Warp Engine 040/40MHz, Fast-SCSI-2..... 6190,-

Apollo 4040 no-cpu, SCSI-2.....n.3590,-

Apollo 4040 040/28MHz, SCSI-2..... tulossa

Apollo 4040 040/33MHz, SCSI-2..... tulossa

Apollo 4040 040/40MHz, SCSI-2..... tulossa

Apollo 4040 040/50MHz, SCSI-2..... tulossa

Apollo 4040 060/50MHz, SCSI-2..... tulossa

Apollo päivitys 040->060.....n.1900,-

A2000 turbokortit

~~~~~

Blizzard 2060 turbo + Fast-SCSI-2 ohjain..... 5090,-
- 50MHz, >80MIPS, max. 128MB RAM, 4xSIMM, paikka KS3.1:lle

Apollo 030-25-25 Turbo, SCSI-2 ohjain..... 2200,-

Apollo 030-50-50 Turbo, SCSI-2 ohjain..... 3100,-

GVP G-Force Compo, 040/33MHz..... 4500,-

- Series-II DMA SCSI ohjain, 4xSIMM

Genlockit

~~~~~

GVP G-Lock..... 1490,-

Lola L1500, PAL Genlock..... 1890,-

Lola L2000 S, PAL/S-VHS Genlock..... 2890,-

---

IO-kortit  
 ~~~~~  
 GVP I/O Extender..... 450,-
 MultiFaceCard (MFC) IV, 2xSER/115200baud, 2xPAR..... tulossa
 - elinikäinen takuu

A3/4000 näyttökortit (Phase 5)
 ~~~~~  
 CyberVision 64, 2/4MB, Zorro-III, CyberGraphics..... 2290,-  
 CyberVision 64, 4/4MB, Zorro-III, CyberGraphics..... 2990,-  
 - Amigan nopein näyttöohjain, Trio64-piiri, 135MHz bandw.

Muut  
 ~~~~  
 Apollo 2000 IDE-ohjain..... tulossa
 Apollo 2000 IDE/SCSI-2 ohjain..... tulossa
 AlfaData BSC 2008 IDE-ohjain, max 8MB muistia..... tulossa
 GVP HC8+ SCSI-ohjain..... Kysy

Tandem, IDE+CDROM ohjain, sis. CD32 emulaattori..... 620,-
 Tandem, IDE+CDROM ohjain + 2xSpeed CDROM..... 1150,-
 - saatavuus heikkoa

4xIDE kaapeli + ATAPI.device (A4000)..... 495,-

ZIP-drive Amiga, optinen levykeasema, 100MB/levy..... 1300,-

Toccata, ammattitason 16bit äänikortti..... tulossa
 Delfina DSP..... tulossa
 Z3 Fastlane, Fast-SCSI-2 ohjain..... 1700,-
 Ariadne Ethernet, sis. Envoy Ethernet softan..... 1450,-
 Hydra Systems Ethernet, SANA-II, BNC & Tranceiver, 10Mbps.... 1990,-

PC-näppäimistöadapteri, A2/3/4000..... 290,-
 - esim. Keytronic-näppäimistölle, liitetään näppisporttiin

Muut oheislaitteet

LWC

Amiga monitorit
 ~~~~~  
 MicroVitec M1438, 14", Dual-Scan, 0.28mm, MPR II..... 1995,-  
 AT1438S, M2038 stereo-kaittumilla ja Amiga Tech. logolla.... 2295,-  
 MicroVitec M1564, 15", Dual-Scan, 0.28mm, 15-64kHz..... tulossa  
 MicroVitec 20" Multisync, 0.31mm..... 9930,-  
 Nokia Valuegraph 417TV, 17" + TV, 0.28mm, 15+31-64kHz..... tulossa  
 - näyttää PAL, Multiscan ja Euro72 tilat  
 VGA-monitoriadapteri A1200/A4000..... 120,-

---

Amiga skannerit	
~~~~~	
PowerScan V4, 100-400dpi~/ 256grey käsiskanneri.....	495,-
PowerScan V4 Color, 50-400dpi /~24bit käsiskanneri.....	995,-
Epson GT-6500 Flatbed, tasoskanneri.....	3490,-
Flatbed Scanner-kaapeli ja Shareware ohjelmistoja.....	350,-
Paragon 600 Flatbed, sis. Squirrel-ohjain A1200:lle.....	2490,-

* Kaikissa skannereissa Amiga-softat mukana

Levykeasemat	
~~~~~	
Chinon 1.44MB/1.76MB, sisäinen, kaikki konemallit.....	640,-
Chinon 1.44MB/1.76MB, ulkoinen, kaikki konemallit.....	780,-
Power XL 1.44MB/1.76MB, sisäinen.....	420,-
Power XL 1.44MB/1.76MB, ulkoinen.....	450,-
Power Super-XL 2.88MB/3.5MB, ulkoinen.....	770,-
- Power XL asemat vaativat KS2.0:n	
Power Drive 880kB A500 sisäinen.....	250,-
Power Drive 880kB A600/A1200 sisäinen.....	270,-
Power Drive 880kB A2000/A3000/A4000 sisäinen.....	270,-
Power Drive 880kB, ulkoinen.....	350,-
- Anti-Click, On/Off, Anti-Virus, takuu 2 vuotta	
Saturn 880kB ulkoinen.....	370,-

CDROM-asemat	
~~~~~	
Chinon CDROM IDE, 2xSpeed vaatii WB3.1:n.....	880,-
Chinon CDROM SCSI, 2xSpeed vaatii WB3.1:n.....	Kysy
Chinon CDROM IDE, 4xSpeed vaatii WB3.1:n.....	Kysy
- Chinon CDROM:t sisältävät CD32-emulaattorin	
Power 2x, sisäinen (A4000, tarvitsee SCSI-ohjaimen).....	995,-
Power 4x, sisäinen (A4000, tarvitsee SCSI-ohjaimen).....	1500,-
- sis. CD32-emulattori	

Gfx/video-oheislaitteet	
~~~~~	
Vidi Amiga 12bit, videodigitoija.....	780,-
Vidi Amiga 12bit RT, reaaliaikainen videodigitoija.....	1480,-
Vidi Amiga 24bit RT, reaaliaikainen videodigitoija.....	2450,-
Vidi RT:n tarvitsema verkkolaite.....	180,-

Audio-oheislaitteet	
~~~~~	
GVP DSS8+ sampleri, liitetään printteriporttiin.....	450,-
MIDI liitäntä.....	120,-
MIDI liitäntä Pro.....	190,-

Amiga-hiiret ja ohjaimet	
~~~~~	
Wizard, 3-näpp, 560dpi, beige.....	150,-
Wizard, 3-näpp, 560dpi, musta.....	175,-
- Wizard-hiirillä 2 vuoden takuu	
Golden Image, optinen.....	250,-
Football-hiiri.....	210,-
TAC-2.....	95,-
Quickshot Aviator 1 (QS-155).....	290,-
Quickshot Starfighter langaton (QS-127), 2 ohjainta.....	490,-
Wico Bat Handle.....	220,-
Wico Ergo Stick.....	240,-
HyperPad, CD32-peliohjain.....	135,-
hiirimatto.....	20,-
AmigaOS 3.1 päivitykset	
~~~~~	
Kickstart ROM + WB 3.1 A500/A600/A2000.....	595,-
Kickstart ROM + WB 3.1 A1200/A3000/A4000.....	695,-
Motorola prosessorit	
~~~~~	
MC68882 FPU, PLCC 20MHz.....	Kysy
MC68882 FPU, PLCC 33MHz.....	370,-
MC68882 FPU, PLCC 40MHz.....	Kysy
MC68882 FPU, PGA 50MHz.....	550,-
- esim. Blizzard turboihin, mukana kideoskillaattori	
A500/A600-laaajennukset	
~~~~~	
M-Tec AT500 IDE ohjain, muistitilaa max. 8mb.....	575,-
EC020 turbo.....	565,-
ROM-switcher.....	175,-
512kB lisämuisti.....	250,-
2MB Pseudo-FAST lisämuisti.....	520,-
MegaChip RAM, 2MB Chip-muistia A500/A2000:een.....	895,-
- sis. 2MB Agnus-piirin	
GVP HD8+ SCSI/IDE-ohjain, max. 8MB muistia.....	Kysy
Muut Amiga-oheislaitteet	
~~~~~	
Amiga CD32, saksal. manuaali, sis. 2 peliä.....	1530,-
- kysy saatavuus	
SX-1, liitäntäyksikkö CD32:een.....	1895,-
- paikka 2.5" kovalevyille, A1200:n liitäntäportit	
Bigfoot Goliath, 200W verkkolaite A500/600/1200/2000.....	450,-



GVP 1MB SIMM, 32bit, 60ns.....	590,-
GVP 4MB SIMM, 32bit, 60ns.....	995,-
GVP 16MB SIMM, 32bit, 60ns.....	3490,-

-----  
OhjelmistotLWC  
-----

## Hyötyohjelmat

~~~~~

| | |
|---|---------|
| FinalWriter 4.0 Full, vaatii KS2.0/2.5MB/HDD..... | 595,- |
| FinalCalc 1.0, taulukkolaskenta..... | 495,- |
| FinalData, tietokanta..... | 495,- |
| Digita Organizer 2.0..... | tulossa |
| Digita DataStore 2.0..... | tulossa |
| Digita WordWorth 5.0..... | tulossa |
| Scala MultiMedia MM400..... | 3250,- |
| Scala taustakirjasto..... | 680,- |
| Mediapoint, multimedia..... | 2350,- |
| MainActor Pro..... | 400,- |
| MainActor Broadcast..... | 1290,- |
| World Construction Set, maisemageneraattori..... | 800,- |
| TV-Paint 2.0..... | 1190,- |
| Brilliance 2.0..... | 790,- |
| Deluxe Paint 5..... | 790,- |
| Personal Paint 6.2..... | tulossa |
| Pixel 3D Pro 2..... | 950,- |
| ImageFX 2.1..... | 980,- |
| CyberGraphics Display..... | 240,- |
| Ami-FileSafe (AFS) User, nopein filesystem..... | 200,- |
| Ami-FileSafe (AFS) Pro..... | 460,- |
| IDE-Fix, mahdollistaa 4 IDE-laitteen käytön, esim. 4xHDD!.... | 350,- |
| - sis. ATAPI.device, CacheCDFS 2, CD32-Emulator, PlayCD | |
| VoB Speed-Up, HD..... | 420,- |
| VoB Speed-Up, HD + CDROM..... | 490,- |
| VoB Speed-Up, HD + streamer..... | 570,- |
| VoB Speed-Up, HD Pro..... | 750,- |
| Studio 2.0 Professional, printteriajuripaketti..... | 350,- |
| HyperCache Professional 2.0, kovalevycache..... | 350,- |
| PowerCopy Pro 3..... | 200,- |
| Directory Opus 5..... | 350,- |
| GPFax..... | 295,- |
| TrapFAX..... | 400,- |
| Liana..... | 400,- |
| PhotoWorX..... | 500,- |
| FolioWorX..... | 390,- |
| FolioWorX CD32..... | 390,- |
| Easy Ledgers 2..... | 695,- |
| AmiTCP/IP 4.0..... | 495,- |
| ENLAN-DFS, ammattitason verkko-ohjelmisto, 5 noden lisenssi.. | 1990,- |

| | |
|--|---------|
| - SANA-II yhteensopiviin verkkokortteihin
ENLAN-DFS + T-NET, LightWave 3D rendering-farm softa..... | 3550,- |
| Amiga CDROM levyt
~~~~~ | |
| 17 Bit Phase four..... | 150,- |
| MRD VOL 1, Transition. CGFonts, Lightwave objects..... | 370,- |
| MRD VOL 2, NASA..... | 450,- |
| MRD VOL 3, "Publishers Companion", 670 CG Fonttia..... | 120,- |
| Aminet 5..... | 120,- |
| Aminet 6..... | 120,- |
| Aminet 7..... | 120,- |
| Aminet 8..... | 120,- |
| Aminet Set 1, 4xCD paketti (Aminet 1-4)..... | 290,- |
| Aminet Set 2, 4xCD paketti (Aminet 5-8)..... | 290,- |
| Amos PD..... | 120,- |
| Assasin huippupelikokoelma..... | 160,- |
| Gold Fish 2..... | 260,- |
| Meeting Pearls III, utility collection..... | 120,- |
| Multimedia Toolkit 2 | 260,- |
| Network CD Toolkit..... | 120,- |
| CD32 kaapeli (Network Toolkit:lle)..... | 160,- |
| UPD GOLD (4xCD), United Public Domain..... | 260,- |
| The Kara Collection, fontteja, backgroundeja jne. | tulossa |
| Personal Suite, PPaint, PWrite, SBase 4, kuvia, fontteja jne. | tulossa |
| - sis. uusimmat versiot em. kaupallisista ohjelmista | |
| LightROM 1, 4500 objektia LightWaveen previkoineen..... | 290,- |
| LightROM 2, Imagine, 3DS, Sculpt3D objekteja jne..... | 290,- |
| LightROM 3, 1000 DEM-fileä (VistaPro, Scenery Animator..).... | 290,- |

\* Myös muita ohjelmia ja CDROMmeja saatavilla, kysy jos et löytänyt etsimääsi.

| Muuta | LWC |
|--|--------|
| Fujitsu 1.0GB EIDE, 5400rpm, 10ms, 256kB cache..... | 1290,- |
| Fujitsu 1.0GB SCSI, 5400rpm, 10ms, 512kB cache..... | 1650,- |
| 4MB SIMM 32bit, 72pin..... | 640,- |
| 8MB SIMM 32bit, 72pin..... | 1320,- |
| 16MB SIMM 32bit, 72pin..... | 2350,- |
| - esim. A4000:een, Blizzard-turboihin jne. | |
| 2xSpeed CDROM, Panasonic CR-562-B..... | 365,- |
| - esim. Amigan IDE-liitäntään (ATAPI.device vaaditaan) | |
| Sony Playstation..... | Kysy! |

\* Meiltä myös muistit, kiintolevyt, printterit, modeemit,

PC:t ja oheislaitteet edullisesti, pyydä hinnasto.

Lisätietoja

LWC

oOo Hinnat sisältävät 22% ALV:n, hintoihin lisätään postikulut.

oOo Lincware Computers Oy pidättää oikeuden hintojen sekä hinnaston tietojen muutoksiin. Jotkut hinnat saattavat olla vanhentuneita, kysy aina tuore hinta!

oOo Toimitusaika on 1-3 viikkoa, lukuunottamatta tuotteita joiden saatavuus on meistä riippumattomista syistä heikkoa.

oOo Tuotteissa on 12kk takuu, ellei toisin mainita. Takuut hoidetaan luonnollisesti Suomessa.

oOo Hinnastossa on ainoastaan kysytyimmät tuotteet, jos et löydä haluamaasi, niin ota yhteyttä!

oOo Uusimman hinnaston saat aina tukipurkistamme tai emailina pyydettäessä.

lisäinfoa: 'finger linctech@learnnet.freenet.hut.fi'

Yhteystiedot

LWC

```

=====
| Lincware Computers, Juhani Polkko   support bbs: 921-4359019 |
| ~~~~~                               |
| e-mail   linctech@freenet.hut.fi   | | | Y Y Y _ | | | | |
| www      <tulossa>                  | | | | | | | |
| fax      911-205 415                 | | | \ | | | | |
| -----                               | l____/____l____ |
| puh.     921-4352499 (iltaisin)     |
|=====

```

Päivisin: 950-557 3696

1.84 Posti

Posti

Tietokone on pelkkä tyhmä laite

Mustesuihkukirjoittimista

Saku pyrkii asiantuntijoiden avulla selvittämään ongelmasi ja ↵
vastaamaan

palautteeseesi Posti-palstan kautta. Voit lähettellä mielipiteitä ja kysy-
myksiäsi seuraavaan osoitteeseen postitse. Koordinaattorit voivat myös

välittää saamaansa palautetta lehteen.

Saku
c/o Esa Heikkinen
Vilhulantie 6 C 24
76850 Naarajärvi

BBS: (958) 422 757 (klo 21-04)
NMT: 9400-677-055
Internet: oh4kju@kauhajoki.edu.fi

1.85 Posti: Tietokone on pelkkä tyhmä laite

Kritisoin kirjeessäni lyhyesti Timo Kämäräisen artikkelia ("Futurologisia skenaarioita", Saku #15), jossa hän kritisoi mediakuvien Heimo Laukkasen artikkelia (Saku #13), joka kritisoi Antti Apusen artikkelia, jossa kritisoitiin...

Ensin oli siis Soundissa Antti Apusen artikkeli "Tiedon valtatie valvontakameroiden helvettiin", jonka ajatuksia ja pelkoja Heimo Laukkanen käsitteli asiallisesti ja kriittisesti sekä syytti Apusta turhasta teknofobias- ta. Sitten Kämäräinen syytti Laukkasta turhasta teknologian ihannoinnista sekä media- ja teknologiakriittisyyden puutteesta.

Koin Heimo Laukkasen kirjoituksen aivan toisenlaiseksi. En kokenut sitä teknologian ihannoinniksi, vaan siinä mielestäni nimenomaan peräänkuulutettiin asiallisempaa suhtautumista teknologian aikaansaamien vaikutusten pun- tarointiin ja kiinnitettiin huomiota Apusen pelkofantasiointiin. Oudolla tavalla Kämäräinen sortuu poleemisessa kirjoituksessaan itse siihen, mitä hän ensimmäisessä kappaleessaan sanoo pyrkivänsä välttämään ja mistä hän toisia syyttää: tunteenomaiseen sanahelinään, kritiikittömyyteen ja tekno- logian vaikutusten ylikorostamiseen.

Aivan kuin olisi olemassa vain kaksi äärimmäistä vaihtoehtoa: tietokoneet ovat joko paratiisin- tai helvetin keleitä. Automaattinen tietojenkäsittely ei kuitenkaan automaattisesti helpota tai pahenna yhtään mitään, kuten esimerkiksi byrokratian hoitamista. Se mahdollistaa yhä voimakkaamman by- rokratisoitumisen ja tietojenkäsittelyn epärationalisoinnin, jos byrokra- tiaa ja lakeja säättävät ihmiset haluavat niin päättää. Mutta se mahdollis- taa myös tietojenkäsittelyn yksinkertaistamisen.

Se mahdollistaa myös informaation, mielipiteiden ja ihmisten välisen kommu- nikoinnin tehostamisen ja lisääntymisen, mikä mielestäni on demokratiaa parhaimmillaan, ei harvainvaltaa. Ihmiset voivat olla helpommin yhteydessä toisiinsa ja mahdollisesti esittää mielipiteitään ja lukea toisten ajatuk- sia yhteisesti päätettävistä asioista - tai mistä asioista vain. Tämähän on mahdollista jo nykyään ilman tietokoneita: kenellä tahansa on mahdollisuus mennä lähimpään kirjastoon lukemaan esim. kunnalliskokousten päätöksiä kir- joja ja esityslistoja ja kertoa mielipiteistään päättäjille tai kirjoittaa heille viesti. Tämä ns. demokratia vain helpottuisi tietokoneiden ansiosta. Järjestelmässä mielestään vääryyttä kokenut voi kirjoittaa siitä tietoverk- koihin, ja jos muut katsovat sen aiheelliseksi, he reagoivat siihen.

Niille, jotka haluavat tehdä rikollisia toimia, löytyy jo nykymaailmasta ihan tarpeeksi mahdollisuuksia. Raha on jo nyt lähinnä bittimuodossa olevaa

dataa pankkien tietokoneissa, mutta sen varastaminen on juuri siitä syystä vaikeampaa kuin perinteisen paperirahan, eikä se käy missään nimessä enteriä painamalla.

Eivät tietokoneet ja verkot mitenkään mullista ihmiseloa, eivät hyvään eivätkä pahaan suuntaan. Ihmisen elämä tulee jatkossakin olemaan suhteellisen tylsää ja vaivalloista, jopa siinä määrin, että ihmiset haluavat saada tajunnalleen aktiviteettia pelottavilla tulevaisuuden kauhuskenaarioilla. Tietokoneissa ei ole mitään mystistä. Ne eivät tiedä mitään eivätkä tee mitään, elleivät ihmiset käske niitä tekemään (tai käske niitä käskemään), mutta ne voivat helpottaa laiskaa ihmistä kommunikaatioitoimissa ja niiden kanssa puuhastelu on monin verroin harmittomampaa ja terveydelle vaarattomampaa kuin monet muut toimet. Minua ne ovat ainakin aktivoineet kirjoittamaan, ja nähtävästi myös Kämäräistä.

Petri Keckman, Helsinki

1.86 Posti: Mustesuihkukirjoittimista

1. Mihin ZoomWindows pitää laittaa?
2. Mitä eroa on mustesuihku- ja kuplamustesuihkukirjoittimella?

Janne Uki, Turku

Toimitus:

1. Yritäpä tarkentaa kysymystäsi. Tuo ei vielä kuvaile ongelmaa, joten sitä on vaikea yrittää ratkaista.

2. Kuplamustesuihkukirjoitin on mustesuihkukirjoitin siinä missä muutkin. Mustesuihkukirjoittimissa käytetään erilaisia tapoja piirtää piste paperille. Kuplamustesuihkukirjoittimissa mustesuihkupään suuttimen yhteydessä on pieni välikammio ja ohut metallilevy. Metallilevyä lämmitetään jolloin kammiossa oleva muste höyrystyy ja muodostaa kuplan joka työntää mustepisaran ulos suuttimesta. Toinen menetelmä perustuu pietsosähköön. Mustepisarat lennätetään muuttamalla kirjoituspään muotoa pietsosähköisesti, jolloin pisaran vetää liikkeelle suuttimen kärkeen muodostuva alipaine.

Janne Siren

1.87 Errata

Errata

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

Saku
c/o Esa Heikkinen
Vilhulantie 6 C 24

76850 Naarajärvi

BBS: (958) 422 757 (klo 21-04)

NMT: 9400-677-055

Internet: oh4kju@kauhajoki.edu.fi

1.88 Sakutori

Sakutori

Myydään Amiga 2000 ja muuta sälää

Vaihdetaan pelejä

Myydään pelejä

Sakutori on tarkoitettu lukijoiden myynti-, osto-, vaihto-, anto- ←
ja otto-

ilmoituksille. Emme julkaise kopioihin liittyviä ilmoituksia, emmekä kaupallisia mainoksia, ja toivomme, ettet ilmoita Sakutoriin asoita, jotka todennäköisesti eivät ole ajankohtaisia enää seuraavan Sakun päästessä jake luun. Ilmoitusten tulee olla perillä kahta viikkoa aikaisemmin, ja mikäli ilmoituksia tulee liikaa mahtuakseen yhteen lehteen, julkaisemme niitä saapumisjärjestyksessä seuraavissa numeroissa. Voit lähettää ilmoituksesi seuraavaan osoitteeseen. Emme julkaise kestoilmoituksia.

Saku

c/o Esa Heikkinen

Vilhulantie 6 C 24

76850 Naarajärvi

BBS: (958) 422 757 (klo 21-04)

NMT: 9400-677-055

Internet: oh4kju@kauhajoki.edu.fi

1.89 Sakutori: Myydään Amiga 2000 ja muuta sälää

Myydään taatusti luotettava ja hyväkuntoinen Amiga 2000B, 1 Mt CHIP, 4/8 Mt Supra-muistikortti, Golem SCSI-II-ohjainkortti (jossa 105 Mt HD), KS 2.04, 2 x 3.5":n asema, Commodore 1084S -monitori, Mannesmann Tally 81 -kirjoitin sekä VBS-palikka. Ensiksi ehtineelle n. 200 levykettä kaupan päälle.

Lisäksi Amiga-kirjallisuutta ja tarvittaessa opastus käyttöön. Hinta 4500 mk/tarjous. Myydään vain pakettina.

Jos kunnan äänentoisto kiinnostaa, pakettiin saa Pioneer SA-970 -vahvistimen 3-tie-kaiuttimilla n. 700 mk:n lisähintaan. Kiinnostuneet ottakaa yhteyttä osoitteeseen: Joni Lehto, Suntiontie 10L, 49490 Neuvoton.

1.90 Sakutori: Vaihjetaan pelejä

Vaihda Indiana Jones & The Last Crusade (adv.) -pelin ja/tai Space Quest III:n johonkin seuraavista peleistäni:

Their Finest Hour
R-Type 2
Total Recall
Wing Commander
EPIC

Osoite on:

Tuomas Sandroos
Paljaspää 2 B 1
20610 Turku

Puhelin: (921) 2447 592

1.91 Sakutori: Myydään pelejä

Myyn alkuperäiset pelini:

Marble Madness 20,-
Powermonger 30,-
Powermonger World War I Edition 40,-
Stardust 60,-
Tornado 60,-

Myös vaihto.

Jani Paavilainen
Härkätie 5 B 21
13600 HML

1.92 Tulossa

Tulossa

Seuraava Saku ilmestyy 1. maaliskuuta 1996.