

saku

TIETOKONELEHTI – EST. 1993

1/2024 #51



BACK FOR THE FUTURE



Millaisen Sakun voisimmekaan tehdä nyt!



Tietokonetaitto oli vasta yleistymässä, kun talkoolehti *Saku* perustettiin vuonna 1993 korvaamaan lopetettuja *C-* ja *Guru*-lehtiä. *MikroBitti* oli siirtynyt konetaittoon vuosikymmenen vaihteessa, ensimmäisinä aikakauslehtinä Suomessa.¹ Aikaisemmin aikakauslehdet taitettiin leikkamalla ja liimaamalla. Ammattilaatu vaati kalliita laitteita ja tuotantotiloja. Valokuvatkin oli kuvattava filmille, kehitettävä ja painotalolle maksettava värierottelusta. Siksi kaupallisissa lehdissä oli vielä mustavalkokuvia.

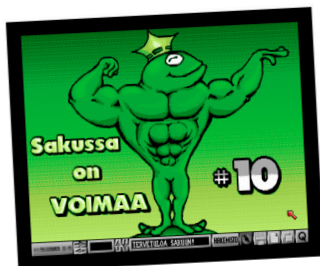
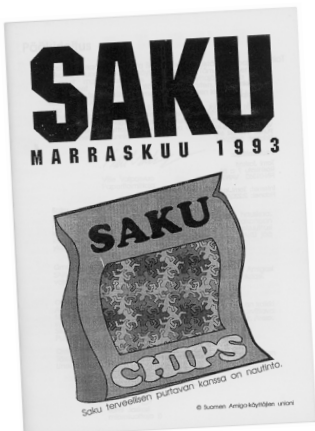
Eikä siirtymä tietokoneelle ollut alkuun juuri saavutettavampi. Väriaikakauslehti vaati megatavuja keskusmuistia ja kymmeniä megatavuja levytilaa, kun kotikoneissa muisti laskettiin vielä kilotavuissa ja massamuistina saattoi toimia megan levykeasema. Digikameroita ei ollut, vaan kuvat kehitettiin filmiltä ja skannattiin. Koteihin myytiin käsin vedettäviä telaskannereita, joiden laatu oli mitä oli. Mustavalkokopio-koneita sentään löytyi. Harrastelijajulkaisuille olikin lähinnä yksi tie: kopiokonelaatuinen lehti, paperilla askarrellen tai alkeellisilla taitto-ohjelmilla sommitellen. Tietokoneharrastajilla oli kuitenkin vaihtoehtona sähköinen lehti. Vaikka internetin mediarikas hyperteksti oli vasta tuloillaan, bittien kopiointi sujui jo – levykkeeltä levykkeelle tai modeemilla puhelimitse.

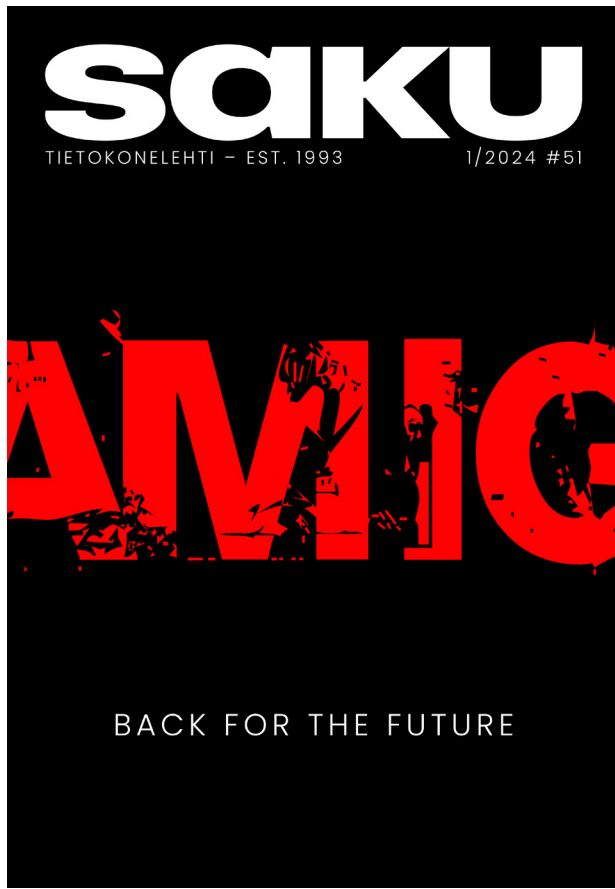
Perustaessamme *Saku*-lehteä suomalaisille Amiga-tietokoneen käyttäjille, kokeilimme eri vaihtoehtoja: paperista ”zineä”, omaan lukuohjelmaan perustuvaa levykelehteä sekä standardimuotoista hypertekstijakelua. Kaksi viimeistä vakiintuivat. Rajoituksia riitti, mutta lehtiäkin syntyi yli 50 numeroa vuosina 1993–2013. Saatoimme silti vain unelmoida välineistä, joita nyt on tarjolla. Esimerkiksi laadukkaita kuvia ei kustannus- ja tilasyistä juuri ollut. Nykyisin kuka tahansa voi tuottaa ammattimaista mediaa. Millaisen Sakun voisimmekaan tehdä nyt? Ajatuksesta syntyi uusi *Saku*, talkoovoimin tehty näköislehti – tribuutti paperilehdille, jotka olivat esikuviamme. Vanhan Sakun tapaan lehti on kuitenkin tehty edelleen mahdollisimman saavutettavaksi. Sen voi ladata maksutta ja lukea millä tahansa PDF-lukijalla. Kuvasuhde 23,6:16,4 istuu uuteen iPadiin, mutta myös keskelle muita tabletteja ja lähelle A4-paperia. Lehti taitetaan paperikopiot mahdollistavaan 300 dpi:n painotarkkuuteen.

Tervetuloa siis uuteen *Saku*-tietokonelehteen! Ensimmäisen teemana ovat Amiga ja julkaisijamme Suomen Amiga-käyttäjät ry. – tavallista pidemmin. Suotakoon oman torven soitto, olihan yhdistys vuosikymmenen vailla äänenkannattajaa. Seuraava *Saku* on taas eri mittainen ja eri aiheilla. Lehdessä on silti jo nyt muutakin, vanhasta uuteen, Amigasta ei-Amigaan. Tällä kertaa vierastähtinä SVI ja tekoäly. Käsittelemme kaikenlaista tietotekniikkaa, kuten Sakussa oli tapana. Harrastajalta harrastajalle. Ja kuten aina, sisältöömme voi vaikuttaa lähettämällä toiveita ja artikkeleita osoitteeseen saku@sakulehti.fi. ●

Janne Sirén

¹ Wallu taittoi *MikroBittiä* Mac II:llä 1990, kuvat digitalisoituivat vähän myöhemmin. Tekstin koneladonta alkoi aiemmin, Suomessa väitetyksi ensimmäisenä Euroopassa: Turun Sanomat 1965 (IBM 1401), Tyrvään Sanomat 1971 (PDP-8).





OLIPA KERRAN

12 Boing – Suurin puhallus

Kerromme sinulle salaisuuden: Boing-pallo ei koskaan ollut Amigan logo.

42 Pelin tilaaminen Amerikasta

Vuonna 1993 pelin tilaaminen ei mennyt ihan niin kuin Steamissa.

67 Amiga Oulun yliopistolla

Ehkei yllätä ketään, että "Suomen Amiga-pääkaupungin" yliopistollakin käytettiin Amigaa.

85 Sviippi-lehti

Vuosikymmen ennen Sakua oli Sviippi. Arkistomatka pitkäikäiseen kerholehteen ja sen julkaisijaan.

154 Kolkyt ja risat

Saku-lehti täytti 20 vuotta ja lopetti. Mitä sitten tapahtui? Suomen Amiga-käyttäjät ry:n viimeisin vuosikymmen.

TAPAHTUMAT

32 Vectorama 2024

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n AMIGAAA!-pelipiste peluutti Oulun verkkopelitapahtumaa jo kymmenettä kesää.

47 Saku 2024

Viiden vuoden koronatauon jälkeen Saku-yleisötapahtumat palasivat esittämään Amigaa ja vähän muutakin.

NÄKÖKULMAT

38 Mihin Commodore ja Atari katosivat?

Kotitietokoneiden valmistajat hävisivät ekosysteemisodan, arvioi kirjoittajamme.

70 Paluu 1980-luvulle: SV-318

Se vanha, tuttu tarina mistä tahansa nuoruuden tietokoneystävästä. Tällä kertaa ei Amigasta, vaan Spectravideosta.

RUOKA

102 Syö kuin Commodore

Läntisessä Saksassa, Frankfurtin lentokentän kupeessa, on tavanomaisen hotellin sisäpihalle piilotettu pala historiaa – myös Commodoren historiaa.

KOLUMNIT

36 Nordic

Maamme tietotekniikan ja roolipelaamisen yhdysupseeri, Nordic the Incurable, avaa palanneen Saku-lehden kolumnit.

54 Petro

Saku-tapahtumissa vuosina 1998 ja 2014 vieraillut Amiga-johtaja Petro Tyschtschenko lähettää terveisensä uudistuneelle Saku-lehdelle ja sen lukijoille.

116 I love 8-bit

Kiertävän tietokonenäyttelyn tuottaja kertoo, millaista on esitellä vuosikertatietotekniikkaa suomalaisille yleisöille. Ensimmäisenä vuorossa Kotka, toistamiseen.

PALSTAT

78 Brysselin tietokone

Kirjeenvaihtajamme raportoi Euroopan pääkaupungista ja matkan varrelta.

113 Boing-pallon takaa

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n puheenjohtaja Anu Seilonen kertoo, mitä Sakua tekevässä yhdistyksessä tapahtuu.

118 Suomen tietokone museon kuulumisia

Lähes 40-vuotias suurtietokone museo pyörii Jyväskylässä talkoovoimin.

VAKIOT

3 Pääkirjoitus

6 Käyttöohjeet

97 Saku 30 v. sitten

122 Ystäväkirja

134 Sakuposti

175 Sakke

Robottiruohonleikkuri

ILMOITUKSET

11, 149 Suomen tietokone museo

46 Checkmate Displays

57 Kasibittinen-lehti

60 Tekoälyn perus- ja jatkokurssit

174 Saku-lehti

176 I love 8-bit -tapahtumat



TEKOÄLY

38 Kuva: Commodoren ja Atarin tanssi

Tunsiko tekoäly kotimikroykkösten logot?

58 Tekoälystä apua arkeen, harrastukseen ja työhön

Tekoälykurssittajan johdatus tekoälyyn ja sen räätälöitävään potentiaaliin.

61 Näin tekohengitettiin henkiin sammakkolampi

Käytimme Discordin Saku-serverin mainoskuvaan tekoälyjä ja käsityötä.

110 Tekoäly lukee Sakua

Kysy AI-botiltamme levyke-Sakuista.

Näissä artikkeleissa on tekoälykuvitusta, lisäksi Sakupostissa sivulla 144. Tietääksemme tässä Sakussa ei ole tekoälyleipätekstiä. Yleiseen kuvankäsittelyyn käytämme Photoshopia, jonka peruskuvankäsittelyn toiminnot hyödyntävät vähäisesti tekoälyä.

Lupauksemme: Kerromme jo sisällysluettelossa, jos tiedämme Sakussa käytetyn tai käsiteltävän tekoälyä.



TIETOKONELEHTI SAKU #51 (1/2024)

4. LAITOS

Päätoimittaja
Janne Sirén

Puheenjohtaja
Anu Seilonen

Taitto
Janne Sirén

Kansikuva
Juha Korhonen

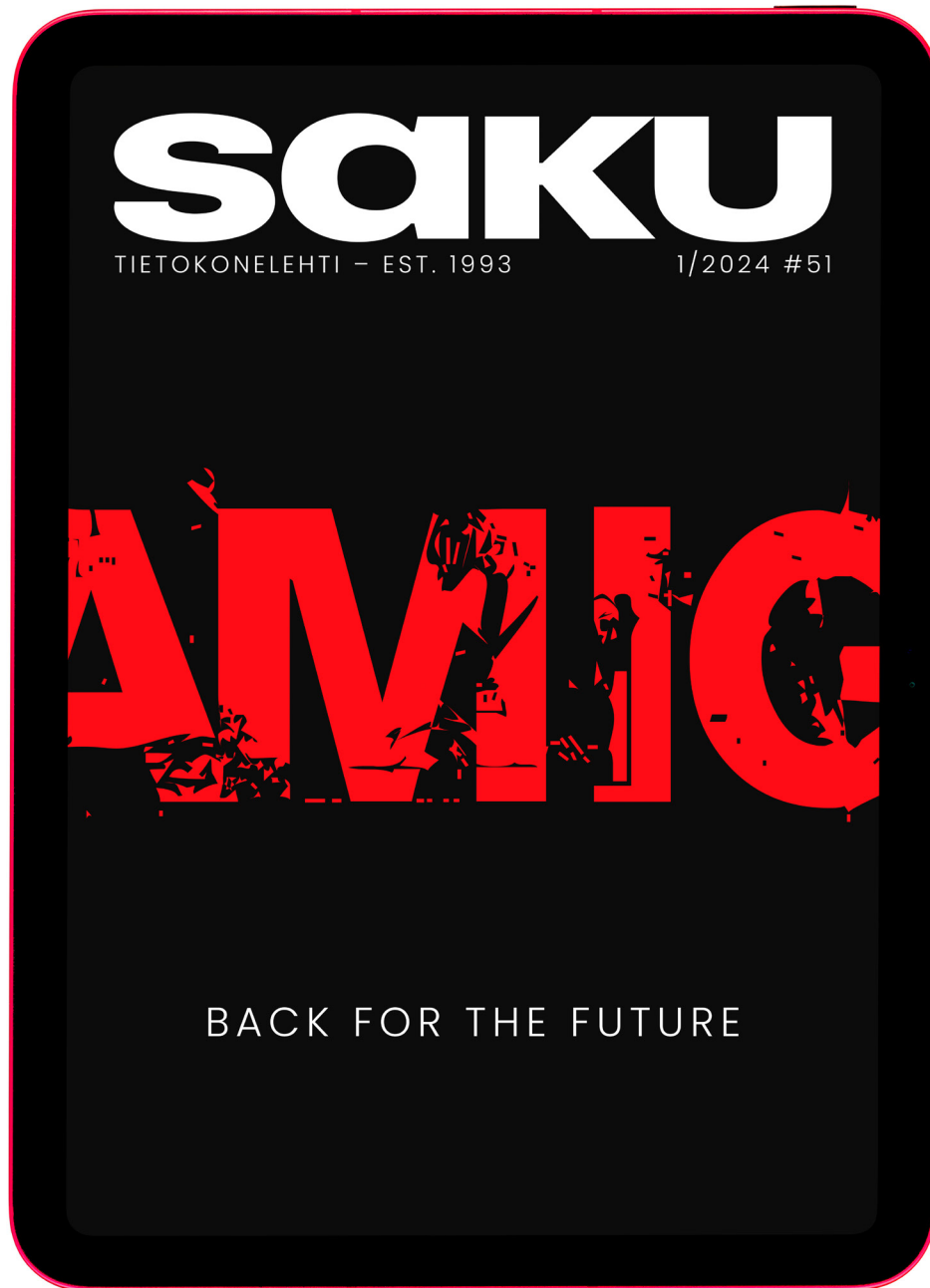
30. marraskuuta 2024

Avustajat
Esa Haapaniemi
Harry Horsperg
Nordic the Incurable
Jari Jalonen
jPV
Valtteri Murto
Mauno Poikonen
Janne Rautiainen
Tuomo Ryyänen
Jarkko Soini
Petro Tyschtschenko
Harri Vaalio

Julkaisija
Suomen Amiga-käyttäjät ry.

Painopaikka
PunaMusta Oy, Tampere
ISSN 2984-5742 (painettu)
ISSN 2984-5750 (verkkojulkaisu) sakulehti.fi

AMIGAAA!
SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY.



NÄIN LUET NÄKÖISLEHTÄÄ

saku

TIETOKONELEHTI - EST. 1993

Saku-lehti on jälleen luonut nahkansa uudelleen, nyt modernina näköislehtenä. Miten tätä kannattaa lukea?

Yli 30-vuotisen historiansa aikana Saku-lehti on ilmestynyt monessa kuosissa: levykelehtenä, hypertekstiidostoina ja lopulta verkkosivuina – olemme julkaisseet myös yhden zine-tyylisen paperilehden, Paperi-Saku #1:n (marraskuu 1993). Edessäsi oleva uusi Saku-lehti on puolestaan moderni näköislehti, joka ilmestyy ensisijaisesti verkossa maksutta jaeltavina PDF-tiedostoina. Voit lukea tätä millä tahansa PDF-lukijalla.

Näköislehti muistuttaa olemukseltaan paperista lehteä – uuden Sakun tapauksessa aikakauslehteä. Uusi Saku taitetaan itseasiassa niin, että se voidaan painaa myös paperille. Emme kuitenkaan ole luopumassa Sakun perusolemuksesta: Saku on aina ollut talkoovoimin tehty ilmaislehti. Ymmärrettävästi tämä sakumaisen huono talousmatematiikkamme edellyttää siis pääasiassa sähköistä jakelua.

Itse sähköinen jakelu on nykyään helppoa – kaukana ovat ajat, kun piti postitella Saku-levykeitä tai ylläpitää jakelupurkkien verkostoa, Saku-zoneja ja Sakunettiä (kaikkea tätä teimme!) – mutta hyvä sähköinen lukukokemus ei edelleenkään synny itsestään. Olemme toki tehneet parhaamme jo Saku-lehden suunnittelussa, mutta siinä missä paperille painettu lukukokemus välittyy lukijalle kuin annettuna, PDF-näköislehden tekijä ei pääse yhtä suoraan vaikuttamaan siihen, miten lehteä luetaan.

Tämä on rikkaus ja riski. Hyvän sähköisen lukukokemuksen keskiössä on, että löytää sen itselleen oikean tavan – ja välttää niitä itselleen vääriä. Ehdotamme seuraavassa muutamia välineitä ja tekniikoita, joista jokin saattaisi parantaa juuri sinun sähköistä lukukokemustasi.

Uusi perus-iPad

Tabletti on ilmeinen kandidaatti näköislehden lukemiseen, koska sen voi helposti viedä sinne, minne paperilehdenkin – sohvalle, sänkyyn, pihalle, vessaan. Sakua voi aivan hyvin lukea millä tahansa Android-tabletilla tai muulla PDF-tiedostoja näyttävällä laitteella, mutta nostamme Applen iPad-tabletin tässä kärkiehdotukseksi. Syy suositukseen on ennen kaikkea näytön muoto.

Perus-iPadin kuvasuhde on ollut vuoden 2022 mallistosta alkaen noin 23:16 – kalliimmat 11” iPad Pro sekä iPad Air ajavat toki saman asian, ne saivat saman kuvasuhteen jo vuosina 2018 ja 2020. Saku-lehti on taitettu tähän kuvasuhteeseen (tarkalleen 23,6:16,4 $\approx$ 1,44), koska se on sopivasti lehden muotoinen ja yleisimpien kuvasuhteiden välissä. Vanhat iPadit ja useimmat iPad Prot ovat kuvasuhteeltaan 4:3 (1,33), kun taas iPad mini on noin 3:2 (3,05:2 $\approx$ 1,52) ja mo-



net Android-tabletit 16:10 (1,60). Kuvasuhde 23:16 on myös lähinnä yleistä A4-paperikokoa (29,7:21 ≈ 1,41). Tabletinäytöt ovat toki monesti A4-arkkia pienempiä, minkä vuoksi kirjasinkokomme on hieman suurempaa.

Mikä tahansa tabletti todennäköisesti parantaa Sakun lukukokemusta, mutta jos mietit hankkivasi tabletin lukemiseen, uusi lähtöhintainen perus-iPad on takuuvarma valinta. Lisäoptioitakaan ei tarvita. Androidilla ainakin Oneplus-tablettien valikoimasta löytyy lähellä olevia kuvakokoja, mutta siellä mallivalintaa joutuu harkitsemaan tarkemmin – Oneplussan hinnat alkaen -mallit ovat halpoja, mutta myös köykäisiä.

Kännykkälukemista ei sen sijaan oikein voi näköislehdelle suositella. Jos on aivan pakko lukea kännykällä, suosittelimme pienestä tabletista käyviä taittopuhelimia, kuten Samsung Galaxy -perheen Foldeja.

Suuri e-ink-lukija

Paperiyhteensopivuuden lisäksi on myös toinen syy, miksi Saku-lehden kuvasuhde on lähellä A4-paperia. Monet muistilehtiön korvaajaksi syntyneet sähkömustetabletit mukailevat tätä paperikokoa. Pikku-Kindleen emme ehkä Sakua lataisi, mutta suuri mustavalkoinen sähkömustetabletti, kuten

kuvan vaalea reMarkable 2, voi olla hyvä valinta Sakuun syventymiseen – etenkin, jos kärsit silmien väsymisestä norminäytöllä ja värikuvat eivät ole itsellesi prioriteetti. Sähkömuste toimii poikkeuksellisen hyvin myös suorassa auringonpaisteessa. Värisähkömustettakin saa sekä reMarkablelta (Paper Pro) että Androidina (kuvassa tumma Boox Nova3 Color), mutta varoituksen sanana tämä tekniikka jättää vielä toivomisen varaa. E-ink-värit ovat laimeita ja kuva mustavalkoista rakeisempi.

Vinkattakoon myös, että tarjoamme Saku-lehdessä ajoittain hypertekstilinkkien lisäksi QR-koodeja. Koodit voivat sähköisessä lehdessä ihmetyttää, sillä toimivathan ne hyperlinkitkin, mutta koodit ovat mukana tarkoituksella. Sähkömustelukijan käyttäjä ei välttämättä halua tai voi avata verkkosivuja hitaalle näytölle, joten QR-koodin voi skannata Sakun sähköiseltä sivulta, vaikka sinne kännykkään. Ja jos haluaa avata linkin suoraan, QR-koodejamme voi myös klikata. Kosketusnäytöllä on helpompi osua isoon neliöön kuin pieneen tekstilinkkiin. (Toim. huom.: Olemme ovelia – tai kömpelöitä!)

Aukeamatila tietokoneella

Sakua voi hyvin lukea myös modernilla tietokoneella. Mekin luemme sitä niin, etenkin



PDF-tiedoston siirtäminen reMarkable 2:een kannattaa tehdä langattomasti. Muistikortinlukijoita ei tueta, eikä web-käyttöliittymä kaapelilla toimi yli ~100 Mt tiedostoilla – siirtosovellus ja pilvipalvelut toimivat.



kun teemme lehteä. Yksi asetus parantaa kuitenkin kokemusta huomattavasti. Näytön fyysisen koon vuoksi tätä asetusta ei yleensä voi käyttää tableteilla, mutta suuremmille tietokonenäytöille se sen sijaan sopii kuin nakutettu. Kyseessä on aukeamatila. Vaikka Saku taitetaan aina toimimaan sivu kerrallaan – esimerkiksi ylä- ja alatunnisteemme on tarkoituksella keskitetty – suuria kokonaisuuksia esitettäessä huomioidaan mahdollisuuksien mukaan myös lehtiaukeamat.

Aukeamatilaa käytettäessä tulee kuitenkin muistaa asettaa kansilehti näkymään yksin, ellei PDF-lukija toimi oletuksena näin – muuten aukeamat asetuvat aivan väärään järjestykseen. Sivunvaihtoon suosittelemme lisäksi sivulta toiselle vierityksen sijaan koko sivun/aukeaman vaihtumista kerrallaan, jotta lehden taitto toimii tarkoituksensa mukaisesti paperilehtimäisenä kokemuksena. Monipalstainen teksti ei oikein sovellu vierittämiseen muutenkaan. Alla esimerkinomaisia lukuohjelmien asetuksia:

Adobe Acrobat: Näytä > Sivunäyttö > Kahden sivun näkymä, Näytä kansilehti Kaksi si-

vua –toiminnon aikana: Päällä (View > Page Display > Two Page View, Show Cover Page in Two Page View: On). Ripauksen lukurauhaa ja levykelehtimäisyyttä saa vielä Näytä > Koko ruudun tilalla (View > Full Screen Mode) – näkyy kuvassa yllä. Kytke silloin vielä Muokkaa > Oletusarvot > Koko näyttö > Täytä näyttö yhdellä sivulla kerrallaan: Pois (Edit > Preferences > Full Screen > Fill screen with one page at a time: Off).

Microsoft Edge: Sivunäkymä > Kaksi sivua, Näytä kansilehti erikseen: Päällä (Page view > Two page, Show cover page separately: On).

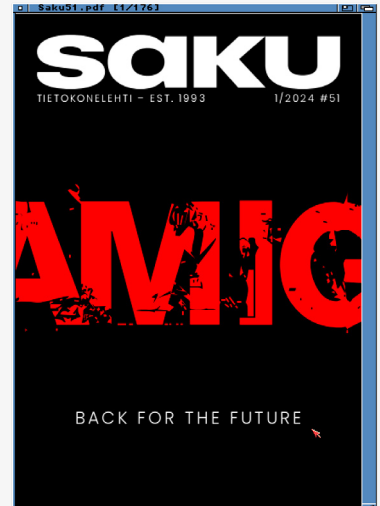
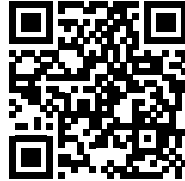
Mac Esikatselu / Preview: Näytä > Kahtena sivuna: Päällä, Jatkuvana vierityksenä: Pois (View > Two Pages: On, Continuous Scroll: Off). Kansilehti näytetään oletuksena erikseen.

Linux Asiakirjakatselin / Document Viewer (Evince): Tiedoston valinnat > Aukeama: Päällä, Parittomat sivut vasemmalla: Pois, Jatkuva: Pois (File options > Dual: On, Odd Pages Left: Off, Continuous: Off).

Jos jokin muu tapa toimii sinulle, ohita

AMIGAAA!

PDF-lukijaksi Amigan (AmigaOS 3 ja 4) sekä Amiga-yhteensopivan MorphOS-käyttöjärjestelmän käyttäjille suosittelemme tietenkin kotimaista: **jpv/RNO:n** virtaviivaista ja maksutonta **RNOPDF**-ohjelmaa. Sen saa Amigoiden lisäksi Windowsille ja Macillekin, jos kaipaa vaihtoehtoja:
jpv.amigaaa.com/RNOPDF



ihmeessä suosituksemme. Mutta kannattaa joka tapauksessa käyttää hetki oman lukukokemuksen optimointiin, ennen kuin uppoutuu Sakuun... Kuulemme mielellämme mihin päädyit ja mitkä ovat omat niksisi

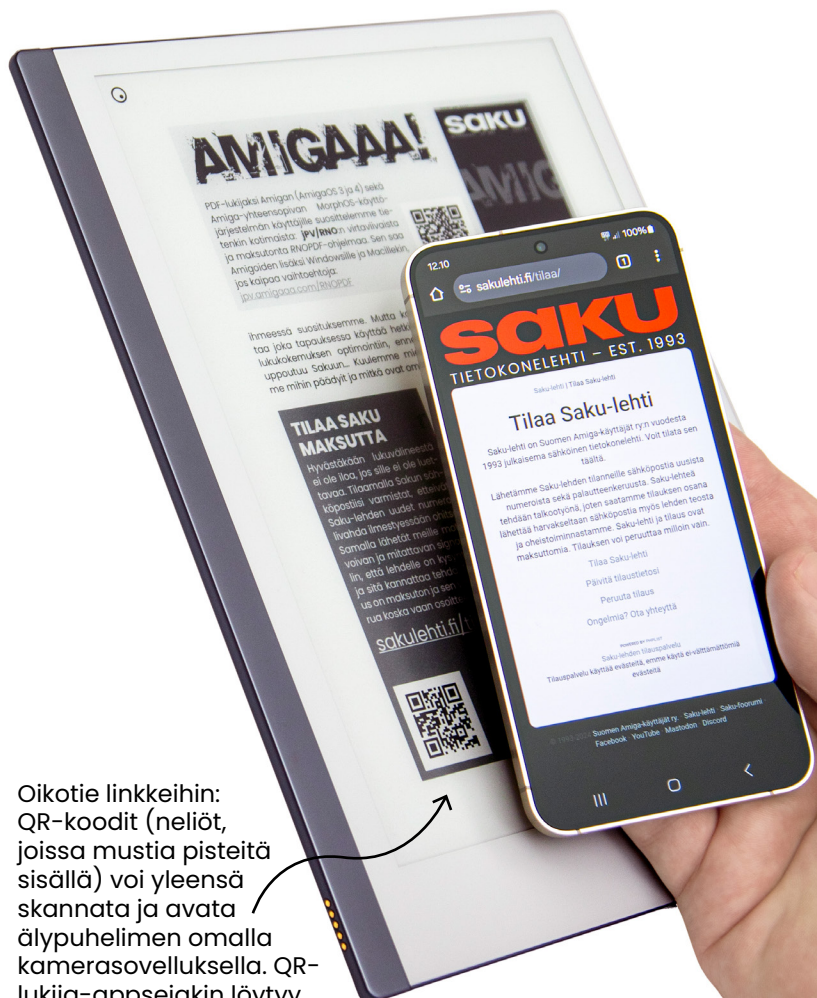
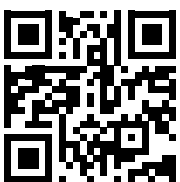
sähköiseen lukemiseen – jaamme niitä sitten muillekin. Yhteystietomme löytyvät Sakupostista sivulta 134.

Toivotamme lukemisen iloa, millä tahansa tavalla! ●

TILAA SAKU MAKSUTTA

Hyvästäkään lukuvälineestä ei ole iloa, jos sille ei ole luetavaa. Tilaamalla Sakun sähköpostiisi varmistat, etteivät Saku-lehden uudet numerot livahda ilmestyessään ohitse. Samalla lähetät meille motivoivan ja mitattavan signaalin, että lehdelle on kysyntää ja sitä kannattaa tehdä. Tilaus on maksuton ja sen voi perua koska vaan osoitteessa:

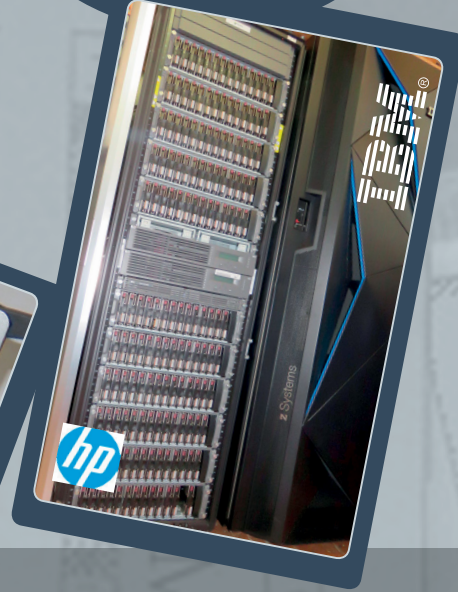
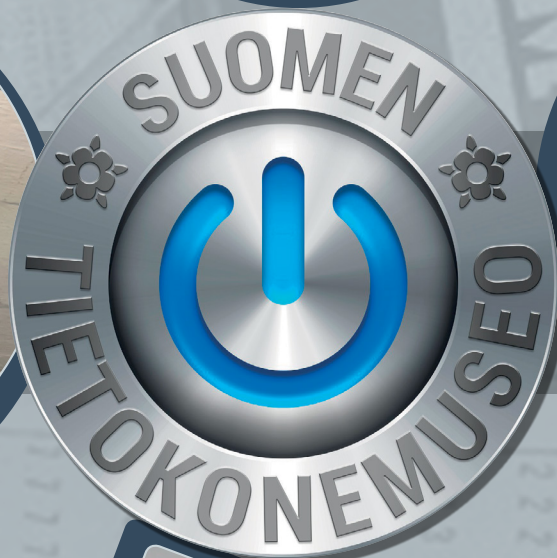
sakulehti.fi/tilaa



Oikotie linkkeihin: QR-koodit (neliöt, joissa mustia pisteitä sisällä) voi yleensä skannata ja avata älypuhelimella omalla kamerasovelluksella. QR-lukija-appsejakin löytyy.

- Tietojenkäsittelyä 100 vuotta -

Reikäkorteista tekoälyyn



www.suomentietokonemuseo.fi

Katso aukioloaikamme
tai käy vierailulla virtuaalisesti!

Suomen tietokonemuseo Varikkotie 89 40800 Vaajakoski

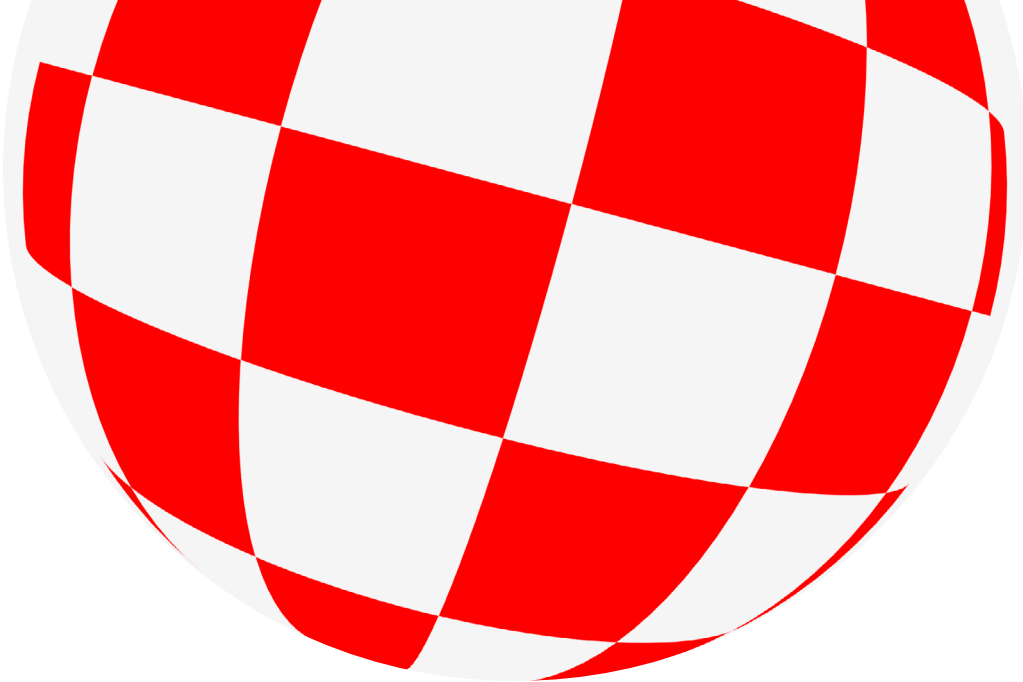


BOING SUURIN PUHALLUS

Amiga-maailma on nähnyt ennätysmäärän vedätyksiä Commodoren konkurssin jälkeen. Kiistatta vaikuttavin ja kauaskantoisin niistä oli saada jopa suuri yleisö muistamaan Commodore Amiga sen Boing-pallologosta. Jota ei koskaan ollut.

Janne Sirén





Amigan emoyhtiöt

- 1982** Amiga Corporation (Hi-Toro)
- 1984** Commodore-Amiga (Commodore)
- 1995** Amiga Technologies (ESCOM)
- 1997** Amiga International (Gateway 2000)
- 2000** Amiga Inc. (Amino, Invisible Hand)
- 2015** Amiga Corporation (Cloanto)

Suluissa on vanha nimi tai omistaja. Lisäksi mm. Hyperion on kehittänyt Amiga-teknologiaa lisenssillä vuodesta 2001 ja käynyt myös oikeutta Amigasta.

pähkinänkuoressa {adv.}
tiivistetysti, lyhyesti



Santa Clara, Kalifornia, 1982. Rautainsinööri **Jay Minerilla** ja markkinointijohtaja – nyt toimitusjohtaja – **Dave Morsella** oli suunnitelma maailman ensimmäisestä 16/32-bittiseen Motorola 68000-suorittimeen perustuvasta henkilökohtaisesta tietokoneesta sekä kuusi miljoonaa dollaria käteistä lääkitälaiteyhtiö Zimastin perustajalta. Näillä he pystyttivät Hi-Toro-nimisen yhtiön ja Morse ryhtyi vetämään uuden yhtiön ovelaa peiteoperaatiota: peliohjainten valmistusta.

Seuraavana vuonna Hi-Toro julkaisikin sormikokoisensa *The Power-Stick Precision Joystickin* sekä legendaariseen maineeseen nousseen meditaatiopeliohjaimen: *The Joyboard Power Body Controlin* Atarin pelikonsoleille. Joyboardia ohjattiin istumalla tai seisomalla sen päällä (yli 20 vuotta ennen Nintendon Wii Balance Boardia). Vuoteen 1983 mennessä yhtiö oli myös vaihtanut nimekseen Amiga – kuulemma, koska se oli aakkosissa ennen Applea ja toisaalta välttäisi sekaannusta ruohonleikkurivalmistaja Toroon.

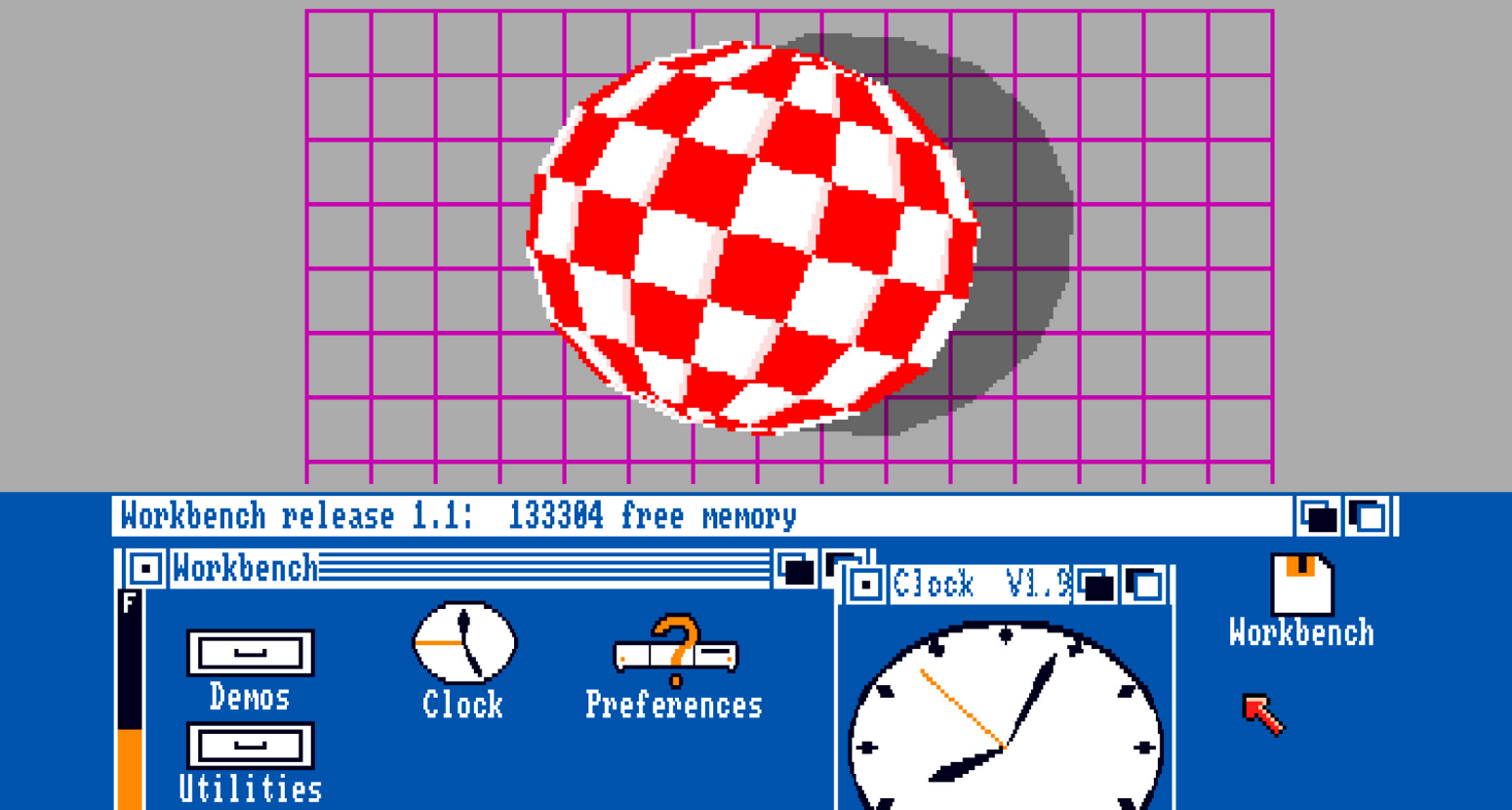
Peliohjainpakkauksia korosti ohut, punainen, pääteviivaton viivalogo iskulauseineen: *The Power System Amiga – dedicated to the science of fun*. Kiitos Power-Stickin ja Joyboardin, joista jälkimmäinen näkyy artikkelin kuvissakin, Amigan alkuperäinen markkinointi-ilme on tallentunut jälkipolville. Amigan logo on jopa kirjaimellisesti valettu historiaan, nimittäin näi-



84

85

86



den peliohjainten muovisiin liittimiin. A-kirjaimen poikkiviivoina toimivat pienet pallot (valetut logot) tai kolmiot (painetut logot). Tällä logolla ei kuitenkaan tulisi myymään ainuttakaan Amiga-tietokonetta.

Legendan mukaan Amigan toimiston ikkunoista sisään kurkistanut yritysvalkooja saattoi nähdä "gurun" meditoimassa Joyboardilla. Amigan insinöörit olivat nimittäin kehittäneet Joyboardille meditoitipelin, jossa menestystä mitattiin täydellisellä paikallaan pysymisellä. Meditoitinta kuulemma tarvittiin, kun yhtiön salainen projekti aiheutti harmaita hiuksia... Termi *Guru Meditation* leivottaisiinkin myöhemmin salaisen projektin virheilmoituksiin.

Lorraine ja Joe Pillow

Peliohjainkulissin takana Amiga kehitti edellä mainittua Motorola 68000-pohjaista tietoko-

nettaan. Toimiston perällä Jay Miner rakensi kolmeen erikoispiiriin perustuvaa mikroa, koodinimeltään **Lorraine** – Dave Morsen vaimon mukaan. Kukin erityispiireistä muistutti kehitysvaiheessa piirilevytornia. Kuulemma jopa Applen **Steve Jobs** kävi katsomassa prototyyppiä ja moitti liiallista raudan määrää. Applen Lisa ja Macintosh 68000-prosessorineen ehtisivätkin markkinoille ensin, joskin teknisesti paljon köykäisempinä.

Lorrainesta tulisi Amiga – naispuolinen ystävä espanjaksi – ja piirilevytornit kutistuisivat kolmeksi mikropiiriksi: Agnus, Denise ja Paula, jotka muodostaisivat Amigan alkuperäisen piirisarjan. Tammikuun 1984 Consumer Electronics Show -messuilla (CES) Las Vegasissa Lorrainen prototyyppi oli vielä tornimuodossaan ja niin herkkä, että sille jouduttiin ostamaan oma istuin lentokoneeseen. Tyynyillä pehmustettu "matkustaja"



sai lippuun nimen **Joe Pillow**.

Samaisilla messuilla Commodoren perustaja **Jack Tramiel** esitteli viimeisiä tietokoneitaan ennen riitaisaa lähtöään yhtiöstä: Commodore 264 -sarjaa, josta kaavailtiin eräänlaista Commodore 64 -kotitietokoneen (1982) seuraajaa... Todellinen Commodore 64:n seuraaja kypsyi kuitenkin kenenkään tietämättä Amigan osaston takahuoneessa, jossa sitä esiteltiin valikoiduille vieraille. Aikanaan sekä Commodore että Atarin puikkoihin loikannut Jack Tramiel kilpailisivat Amigan omistajuudesta. Commodore voittaisi.

The Dancing Fools

Tarinan mukaan Amigan messuosaston takahuoneeseen pystyi kurkistamaan Las Vegasin messukeskuksen rullaportailta. Hämmäntynyt ohikulkija ei tällä kertaa ken-

ties nähnyt vilausta gurusta meditoimassa, vaan sen sijaan pari karvaista – ja tarinan mukaan humalaista – insinööriä tanssimassa. Nämä insinöörit tunnetaan Amigan legendariumissa nimellä *The Dancing Fools* ja he olivat Amigan graafisen käyttöliittymän Intuitionin luoja **RJ Mical** sekä toinen Amigan käyttöjärjestelmän keskeisistä alkukehittäjistä, **Dale Luck**.

Ohjelmistokehittäjinä kaverukset joutuivat usein odottelemaan ohjelmointikieltä konekielelle kääntävien kääntäjien valmistumista. Odotellessaan he soittivat kovalla musiikkia ja tanssivat. CES-messujen aikaan kaikki tekivät ympäröiväisiä päiviä ja tanssiminen auttoi pysymään hereillä. Kaverusten saama liikanimi *The Dancing Fools*, yhdessä Joe Pillow'n kanssa, on leivottu Amigan varhaisen käyttöjärjestelmän piiloviesteihin.

Sillä, mitä Dale Luck ja RJ Mical kehittivät tammikuussa 1984 CES-messujen tauoilta, olisi jopa Amiga-tietokonettakin kauaskantoisempia seurauksia. He viimeistelivät tekemäänsä demoa, jossa harmaalla näytöllä, violetin ruudun päällä, pomppi kolmiulotteinen puna-valkokuudollinen pallo. Samalla pallo kiersi akselinsa ympäri ja sillä oli läpinäkyvä varjo. Pallon osuessa ruudun reunoille, kuului kumeita törmäysääniä, jotka eivät muistuttaneet lainkaan demon saamaa nimeä: *Boing*.

Boing-demo

Boing-demo – joka pilkistää sivun 15 kuvassa Amigan työpöydän Workbench 1.1:n takaa – ei nykymittapuulla näytä kummoiselta, mutta vuonna 1984 se oli siinä määrin uskomaton, että joku katsojista oli epäillyt demon tulevan





Boing-keksijä. Toinen Boing-demon tekijöistä, valkohapsinen RJ Mical, Helsingissä Suomen Amiga-käyttäjät ry:n ja Genesin Pegasos-tilaisuudessa vuonna 2003. Dale Luck ja RJ Mical, jota on tituleerattu Amigan käyttöjärjestelmän graafisen käyttöliittymän Intuitionin isäksi, koodasivat Boing-demon vuonna 1984. Erään tapahtuman saunakabinetissa RJ Mical kertoi allekirjoittaneelle saaneensa monta puhelua, vielä uudella vuosituhannekin, Amigan käyttöjärjestelmään kiireessä jättämästään rumasta koodista. Mical oli kirjannut koodiin kommentin: soita minulle ja hauku ääliöksi, jos tätä ei ole vielä kukaan korjattu.

videonauhalla. Epäilijä oli väitetysti vaiennettu esittelemällä erästä Amigan tärkeimmistä ominaisuuksista: Boing-demo toimi Amigan pre-emptiivisen moniajokäyttöjärjestelmän puitteissa ja Amigan grafiikkapiirin ansiosta se pystyi myös jakamaan näyttötilansa työpöydän ja muiden ohjelmien kanssa.

On muistettava, että 1980-luvun alkupuoliskolla henkilökohtaiset tietokoneet ja kotimikrot käyttivät pääasiassa tekstipohjaisia yksiajokäyttöjärjestelmiä. Amigan kaltainen graafinen moniajokäyttöjärjestelmä oli harvinaisuus. Vaikka graafinen Macintosh esiteltiin vuoden 1984 alussa, sekään ei tarjonnut aitoa moniajoa. Lisäksi Amigan erikoispiirit syvensivät erikoislaatuisuutta. Amiga on tänä päivänäkin harvinaisuus siinä, että se kykenee esittämään useampia eri tarkkuuksisia ja värimääräisiä näyttötiloja samanaikaisesti pystysuunnassa jaettuna.

Eräs Amigan käyttöjärjestelmän ikkunointua työpöytää ihmetellyt katsoja oli kysynyt törmäysäänistä ja hämmästynyt, kun paljastui, että taustalla pyöri samaan ai-

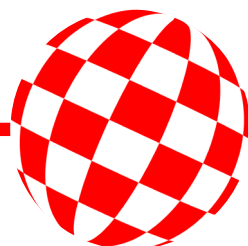
kaan pallodemo. Jopa itse äänet olivat aikaisekseen sangen uskomattomia. Amiga käytti alusta alkaen nykkykoneiden tapaan aitoja digitaalisia sampleja, eikä aikakauden kotimikroista tutumpaa FM-synteesiä tai MIDI-ääniä, saati PC-ammattipuolen yksinkertaista piipperiä. Amiga kykeni myös stereo-erotteluun, joten Boing-demon äänet kuuluivat siltä puolelta, johon pomppiva pallo ruudulla osui.

Kenties vaikuttavinta Boing-demossa oli, ettei se käyttänyt juurikaan prosessoriaikaa – lähinnä pallon liikeradan laskentaan. Tässäkin asiassa Amiga nimittäin muistutti aikalaisiaan enemmän nykkykoneita. Sen erikoispiirit toimivat itsenäisesti, eikä prosessorin tarvinnut vastata kaikesta. Niinpä Boing-pallo liikkui ruudulla käytännössä "ilmaiseksi", ilman uudelleenpiirtämistä. Myös sen pyörimisliike tapahtui rautatasolla: Amigan grafiikkapiiri muokkasi lennosta pallolle asetettua väripalettia siten, että pallo vaikutti pyörivän. Motorolan 68000-prosessori jäi siis lähes vapaaksi muille moniajossa



AMIGA

powered by  AMIGA





JANNE SIRÉN

Alkuperäinen Amiga-ilme. Ensimmäistä Amiga 1000 -mallistoa koristi sateenkaarilogo sekä koneissa että kiiltävissä neliväripakkauksissa – Yhdysvalloissa myydyissä laitteissa jopa kokonaan Commodoren logon tilalla. Amigaa haluttiin markkinoida siellä tyystin eri asiana kuin vanhat Commodoret, mistä kenties seurasiikin Amigan kanavoituminen Yhdysvalloissa enemmän (video)työkoneeksi. Commodore ei tosin ollut järin tarkka. Kuvan Amiga 1020 -lerppuasemassa (1985) on pelkkiä sateenkaarilogoja laatikon tuotekuvassa, mutta asemassa on ”kananhuulilogo” sateenkaaritarran rinnalla. Myös väriraidat tekivät ensiesiintymisensä Amiga 1000:n yhteydessä.⁴

pyöriville ohjelmille.¹

Consumer Electronics Show -messut järjestettiin tuohon aikaan kahdesti vuodessa. Kesän 1984 CES:ssä Amiga tietokoneineen esittäytyi viimein suurelle yleisölle, käyttäen messuosastollaan peliohjaimistaan tuttua punaista viivalogoa. Amigan erikoispiirit olivat viimein piisiruilla ja kiinnostustakin löytyi, mutta rahat olivat lopussa. Amiga oli valumassa Atarin omistukseen. Viime hetkellä Commodore teki paremman tarjouksen.

Checkmark-logo

New York, 23. heinäkuuta 1985. Tunnettu pop-kuvataiteilija **Andy Warhol** istui maalaamassa Vivian Beaumont -teatterin pyöreällä lavalla, joka oli osa esittävän taiteen keskus Lincoln Centeriä. Warholin mallina oli rock-ikoni ja Blondie-yhtyeen solisti **Debbie Harry**. Kanvaasina ensimmäinen Commodore Amiga -tietokone – Amiga 1000 – ja siiveltimenä piirto-ohjelman täyttötyökalu.

Hetkeä aikaisemmin lasershow oli piirtänyt seinälle Amiga-tekstin tuhdilla, pääteviivalisella kirjasimella, joka muistutti hieman ITC Garamond Bold Italic -fonttia. Commodore-

ren markkinointijohtaja **Bob Truckenbrode** oli myös esitellyt Amigan uuden logon kokonaisuudessaan: valintamerkki (engl. *checkmark* tai *tick*) sateenkaaren väreissä, jonka perässä Amiga-teksti jotakuinkin edellä mainitulla kirjasimella.

Commodorelle tyypillisesti sen enempää lasershown Amiga-teksti kuin ruuduilla näytetty valintamerkkikään eivät olleet aivan identtisiä tai oikeaoppisia, vaan tarkka silmä löysi niistä useita virheitä. Osasyyn tähän lienee ollut tekninen, sillä logoa on jouduttu muuttamaan eri esitysmuotojen vaatimiin formaatteihin. Amigan logoa esiteltiin nimittäin muun muassa Amigan ruudulta, jolloin se on jouduttu muuttamaan painotuotteesta matalamman tarkkuuden bittikartaksi.

Runsasvärinen sateenkaarilogo Amigan ruudulla lieneekin ollut tarkoituksellinen markkinointiviesti, jota Boing-demo ei yhtä suorasti esittele – se kun käyttää Amigan aikaisekseen runsasvärisen paletin salakavalammin 3D-efektiinsä. Boing-demokin pyöri lanseeraustilaisuudessa, mutta enää sivuosassa. Ohut, pääteviivaton Amigan alkuperäinen tekstilogo sen sijaan oli jo histo-

¹ Vuosia myöhemmin vastaavaa tekniikkaa kutsuttaisiin PC:llä – jossa kaikki tämä tehtiin perinteisesti CPU:lla – ensin Windows-kiihdyttimiksi ja sitten GPU:ksi. Boing-pallon liikettä Boing-demossa voisikin verrata nyky-GPU:n itsenäisesti liikuttelemaan grafiikkaan, joskin luonnollisesti Amigan toiminnallisuus oli paljon yksinkertaisempaa.

⁴ Huomaa eri korkeiset valintamerkit pakkauksessa ja levyasemassa. Jopa Wikimedia Commons -kuva-arkiston logo-osastolla debatoidaan, pitäisikö valintamerkin nousta kaksi kertaa Amiga-tekstin korkeiseksi. Commodore ei välittänyt. Joskus, kuten Amiga 1000:ssä, tekstilogo oli jopa pystykeskitetty keskelle valintamerkkiä.



Tasavallan tietokone II. Tämäntapaisena Commodore-sinipunana, Commodoren "kananhuulilogon" ja kursiivin Amiga-tekstin kera, suurin osa suomalaisista muistaisi Amigan ilmeen... ellei myöhempi Boing-pallotulva olisi sumentanut aivojamme. Amiga 500:ssa (1987) jopa sateenkaarilogo oli sivuosassa, joskin sekin koristi joitain painomateriaaleja ja tuli tutuksi. Euroopassa Commodore asemoi Amigan reilusti Commodore 64:n seuraajaksi ja pitkälti onnistuikin siinä, toki pelikonemaiseen kustannuksella. Yhdysvalloissa Commodore ei tiennyt mitä tehdä pikku-Amigalla. Se lanseerasi Amiga 500:n aikoihin jostain syystä kaarevan Amiga-logon, jota nähtiin hetken aikaa sikäläisissä tuotepakkauksissa.

riaa. Amiga, tai Commodore Amiga kuten se etenkin Euroopassa tunnettaisiin, tulisi käyttämään ITC Garamond Bold Italic -fonttia ja sateenkaarilogoja aina Commodoren vuoden 1994 konkurssiin saakka – ja osin pidempäänkin – joskin muunnelmiakin tulisi.

Ja vaikka Jay Miner kuuluisasti esiintyi Boing-demon kanssa InfoWorld-lehden kannessa vielä elokuussa 1985, Commodoren markkinoinnin päätöksellä myös Boing-pallo oli matkalla historiaan. Tulevina vuosina palloa nähtäisiin lähinnä vanhoissa, alkuperäisen Amiga-yhtiön aikaisissa T-paidoissa, joissa oli ruutukuvaa mukaileva otos Boing-demosta. Jotkut Commodoren insinöörit teettivät lisäksi vastaavalla idealla itselleen takkeja, joissa oli myös Boing-demon tyylitelty ruutukaappaus. Boing-pallosa tuli korkeintaan eräänlainen kapinasymboli yhtiön johtoa vastaan.

Näissä vaatteissakaan Boing-palloa ei varsinaisesti käytetty logona, vaan Boing-demon ruudun kanssa enemmänkin kuvana. Logona Amiga-yhtiön valkoisissa T-paidoissa oli alkuperäinen Amiga-viivalogo ja Commodoren insinöörien tummanpuhuvassa takissa silloinen ITC Garamond Bold Italic -Amiga-logo.

Commodore Amiga

Valintamerkki ei kuitenkaan jäänyt Commodore Amigan ainoaksi julkiseksi logoksi – se

kun olisi edellyttänyt johdonmukaisuutta ja selkärankaa. Commodore ei tunnetusti ollut mikään applemaisen huolellinen toimija, vaan enemmänkin opportunistinen porsastelija. Yhtiö antoi maakonttoreilleen, maahantuojilleen ja jopa jälleenmyyjilleen paljon vapauksia markkinoida ja paketoita tuotteita kuten halusivat.

Jo lanseeratessaan Amigan seuraavaa mallipolvea vuonna 1987 – Amiga 500 ja 2000 – Commodore lähti irtaantumaan Amigalle itse valitsemastaan markkinointilinjasta. Euroopassa sateenkaarilogo jäi sivurooliin (joskaan ei koskaan poistunut täysin), kun Commodore nosti sinipunaisen kananhuulilogonsa keskiöön. Amerikassa Commodore puolestaan lanseerasi aivan uuden, kaarevan ja pääteviivattoman Commodore Amiga -logon, joka muistutti etäisesti Amigan alkuperäistä logoa. Jälkimmäistä lyhytikäistä logoa nähtiin ainakin joissain sikäläisissä Amiga 500 -pakkauksissa, vaikka itse tietokoneisiin olikin valettu ITC Garamond Bold Italic -Amiga-logo.

Kukin Commodoren aikainen Amiga-sukupolvi lisäsi erilaisia variaatioita Amigan brändi-ilmeeseen, muun muassa muuttuvien väriraitojen muodossa. 1990-luvun vaihteessa väriraidat muuntuivat maalivedon näköisiksi roiskeiksi. Liekö markkinointiosastolla ajateltu, että painomateriaaleihin pitää nyt vain saada jotain uutta. ITC Gara-



Commodore vähät välitti. Saksan Amiga Magazin -lehden "luova" logokombo ei ollut ainoa laatuaan. Commodore teki mukisematta yhteistyötä Amiga Magazininkin kanssa.

mond Bold Italic -Amiga-logo sekä valintamerkki sateenkaaren väreissä pysyttelivät kuitenkin mukana tavalla tai toisella.

Commodore antoi myös maakumppaneidensa rakentaa myyntipakkauksia ja konepaketteja, joissa Amiga-tuotemerkejä esiintyi satunnaisen tuntuilla kirjaimilla – kenties sen mukaan, mitä taittajilla oli kulloinkin käytettävissään. Suomessa Commodore-maahantuoja PCI-Data teetti Commodoren ja Amigan logoilla Modern Development Ltd:n valmistamia peliohjaimia, joita ei myyty tällaisena missään muualla. Tiedon minulle vahvisti entinen pci-datalainen **Timo Eskeli**, joka kertoi tilanneesta tuotteet Taiwanista. Esimerkiksi PCI-Datan VG-250 AM -joystickin päällä lukee Amiga väärällä fontilla.

Myös erilaisissa kirjoissa ja lehdissä nähtiin monenkirjavia muunnelmia Commodoren ja Amigan logoista. Usein logojen (väärin)käytön takana on täytynyt olla vähintäänkin Commodoren hiljainen hyväksyntä, ellei peräti aktiivinen kumppanuus. Eskelin mukaan PCI-Datalla esimerkiksi oli Commodoren lupa.² Tänä päivänä olisi vaikea kuvitella, että yhtiön osastot, saati kumppanit voisivat samalla tavoin riepotella vaikkapa Applen tavaramerkkejä – ainakaan ilman juristiarmadaa perässään. Mutta Commodore ei selvästikään välittänyt, ei sisäisesti

eikä ulkoisesti, ja tämän vuoksi Commodore Amigan brändi-ilmettä on mahdoton määrittää yksiselitteisesti. Se oli dynaaminen kokonaisuus, joka eli ajan mittaan eri osastojen, maakonttoreiden, jakelijoiden ja täysin ulkopuolistenkin käsissä.

Vain yksi asia on varmaa: Boing-pallo ei ollut missään merkittävässä määrin osa sitä.

Amiga Technologies

Commodoren konkurssipesän osti vuonna 1995 saksalainen tietokonevalmistaja ESCOM, joka perusti Amiga Technologies -nimisen tytäryhtiön jatkamaan Amigan tuotantoa ja kehitystä. Yksi uuden yhtiön ensimmäisiä tehtäviä oli Amigan brändi-ilmeen tunnistaminen ja uudistaminen. Kuten edeltä selvisi, tämä ei ollutkaan aivan yksiselitteinen tehtävä. Lisäksi keskeisenä muutoksena ESCOM päätti heti alkuun käyttää ostamaansa Commodore-tuotemerkkiä vain PC-tuotantoon – tämän seurauksena kyseisen tuotemerkin omistus on tänä päivänäkin eri paikassa kuin Amigan – joten ensimmäistä kertaa sitten vuoden 1984 Amiga-tuotemerkin olisi pärjättävä omillaan.

Ei siis ihme, että Amiga Technologies pisti tuoteilmeen aika lailla uusiksi. He viestivät brändiuudistuksen etenemisestä sangen



Suomi-tulkinta. PCI-Datan "Amiga" VG-250 AM -joystickin logomelska. PCI-Data jätti pakkauksesta jopa Commodore-logon pois, kuin 1980-luvun alun USA-Amigoista konsanaan – myydäkseen samannäköistä ohjainta Commodore 64:n käyttäjille eri värisenä ja Commodore-logolla (VG-250). Yhteensopivuussyitä ei ollut, koneissa toimivat samat joystickit. Väitetysti tällekin oli Commodoren lupa.

² PCI-Data toi Suomen markkinoille mm. haalareita, jotka oli hankittu idänkaupalla Neuvostoliitosta. PCI-Datan entinen myyntijohtaja **Johan Hagström**: "Haalarit oli alun perin tehty Neuvostoliiton jonkin ydinvoimalan konttorivaatteeksi." PCI-Data lisäsi haalareihin Commodoren logon ja pisti myyntiin.



Amiga-käyttöjärjestelmäpäivityksiä.

Vasemmalta: Commodoren 1.3-päivitys (pakkauksessa vuosiluku 1988), Amiga Technologiesin (ESCOM) 3.1-päivitys (1995), Amiga Internationalin (Gateway 2000/Amiga Development LLC) 3.1- (1997) ja 3.5-päivitykset (1999). Kuten muuallakin, punavalkoinen Boing-logo tuli mukaan pakkauksiin vasta Amiga Internationalin aikana – viimeistään AmigaOS 3.5:n myötä siirtymisen Boingille puolelle oli valmis. Varhaisempien päivitysten brändäys mukaili kulloistakin Amigan logoa. Oikealla Amiga Inc.:n Tao Elate -pohjainen "AmigaOS:n seuraaja" AmigaDE (2000), joka jäi lyhyeksi (joskin silti kiusallisen pitkäksi venytetyksi) harharetkeksi. Myös Amigan myöhemmät omistajat ja kehittäjät ovat jatkaneet Boing-logon käyttöä.

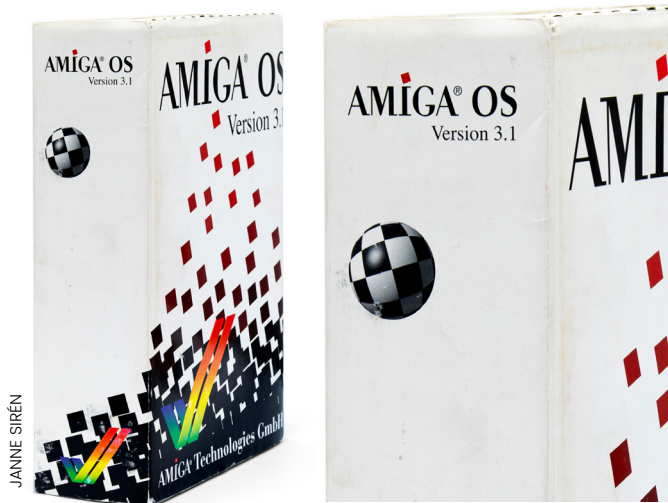
avoimesti, joten pääpiirteet ovat hyvin tiedossa. Amiga Technologies palkkasi Frogdesign- ja Bates Strategic Design -nimiset yhtiöt määrittämään ja uudistamaan Amigan ja Amigoiden ilmettä. Avoimuus oli avuksi, sillä Amiga-yhteisö huomasi nopeasti ensimmäisen, Bates Strategic Designin "Bensheimer"-kotelokonseptin yhteydessä esitellyn tunnuksen näyttävän liaksi skientologiakirkon dianetiikkalogolta. Lyhytikäiseksi koepalloksi jäänyt Amiga-tunnus muistutti A:n muotoista ampaispesää. Pian tämän jälkeen esiteltiin logo Frogdesignilta: Bodo-ni-kirjasimella kirjoitettu Amiga-teksti, jossa oli punainen, kallistettu neliö i-pisteenä.

Jälkimmäinen logo on käytössä tänä päivänäkin. Frogdesign käytti kallistettua neliötä Amigan yritysilmeessä muutenkin, sekä mustina säleinä pakkauksissa että *Back for the future* -mainosjulisteessa, jossa Amigaa symboloiva punainen neliö nousee beigen massan yläpuolelle. Amiga Technologies ei tietävästi käyttänyt punavalkoista Boing-pallologoa lainkaan, mutta Boing oli selvästi jo keskusteluissa. Mustavalkoinen, pienempi Boing-pallo nimittäin näkyy Amigan valintamerkkilogon rinnalla Ami-

ga Technologiesin AmigaOS 3.1 -käyttöjärjestelmäpäivityksen pakkauksen kyljessä – artikkelia varten haastatteleman vanhat työntekijät eivät valitettavasti muistaneet miksi. Pian Amiga Technologies kuitenkin luopui sekä valintamerkistä että tästä mustavalkoisesta Boing-pallosta.

Yksi haastattelemistani oli Amiga Technologiesin ex-markkinointijohtaja **Gilles Bordin**, joka muisti brändiuudistuksen yleisellä tasolla: "When we restarted the Amiga production at ESCOM, we all wanted to use a visual identity that reminded the early times. We were all Amiga fans and very emotional about this, as you can imagine. So the hook [checkmark] and the Boing ball came as obvious choices in the beginning. Afterwards, with the input of marketing, designers and legal people, the choices changed a bit and I remember that we asked Frogdesign for concepts. and we ended up with that Amiga design that eventually was used for packaging. I still have coffee mugs with that design."

Oma veikkaukseni on, että Frogdesignin luoman Amiga Technologies -ilmeen mustat osat kuvastavat kuolemaa tai tuhkaa,



Mustan Boing-pallon mysteeri. Merkinä siitä, että Boing-pallot kävivät mielessä jo Amiga Technologiesilla (ESCOM), yhdestä tämän lyhytikäiseksi jääneen emoyhtiön tuotepakkauksesta – AmigaOS 3.1 -päivityksestä – löytyi yksinäinen Boing-pallo, joskin kuuden tai kahdeksan kerroksen sijaan 5-kerroksisena ja punaisen sijaan mustana! Kyse lienee ollut alkuvaiheen suunnanhakemisesta. Pakkauksessa oli myös edessä ja sivussakin vanha sateenkaarilogo, josta Amiga Technologies luopui muissa tuotteissaan. Haastattelemistani Petro Tyschtschenko ja **Peter Kittel** eivät muistaneet tai tunteneet tapausta ja ex-markkinointijohtaja Gilles Bourdinkin vain yleisellä tasolla.

Amigan sammuneita värejä, joista Amiga nousee uudelleen feeniksin tavoin. Mustat ja punaiset säleät saattoivat tulla Amigan väri-raitojen maaliroiskeista, joita jo Commodore käytti, tai Boing-pallon ruudukosta. Asiaan liittyy myös se, että AmigaOS 3.1 -päivitys on ollut yksi ensimmäisiä Amiga Technologiesin tuotteita. Se oli paljon nopeampi saattaa markkinoille, kun uudet Amiga-rautatuotteet. Commodore ehti nimittäin saada AmigaOS 3.1:n valmiiksi ennen konkurssiaan ja myikin sitä pienen määrän viimeiseksi jääneen Amigansa, 4000T:n, mukana.

Commodoren konkurssipesä oli valtuuttanut muuan saksalaisen Village Tronicin julkaisemaan 3.1-päivityksen myös muille Amigoille – itseasiassa testasin tämän version MikroBitti-lehteen 11/1995, ensimmäisessä tuotetestissäni MikroBitille. Päivityksen sisältö oli sama kuin myöhemminkin, mutta ulkoasu kuin Commodoren vuoden 1992 Amiga-brändäys mustassa hautajaisasussa. Samainen Village Tronic (ja myöhemmin Vesalia) vastasivat AmigaOS 3.1:n jakelusta uusille Amiga-yhtiöille, nyt vain kulloisellakin päivitetyllä ulkoasulla. Village Tronic lienee siis saanut käytettäväkseen varhaisen version Amiga Technologiesin brändi-ilmeestä.

Amiga International

ESCOM meni puolestaan konkurssiin jo vuonna 1996 – ei sentään Amigan takia – ja

seuraavana vuonna amerikkalainen tietokonevalmistaja Gateway 2000 (sittemmin Gateway, nykyisin osa Aceria) osti Amiga Technologiesin ja alkoi kehittämään aivan uutta tuotetta Amigan nimissä. Amiga Technologiesin toimitusjohtaja **Petro Tyschtschenko** sai tehtäväkseen jatkaa brändimarkkinointia ja Amiga-yhteisön vaalimista, nyt Amiga International -nimisessä yhtiössä.

Sekä Petron minulle itse kertoman että muistelmakirjansa *Meine Erinnerungen an Commodore und Amiga* (2014) mukaan Boing-pallo keksittiin ottaa käyttöön Amigan logona tässä vaiheessa. Toisin sanoen 13 vuotta alkuperäisen Boing-demon jälkeen. Se kuka Boing-paluun alkuperäinen keksijä on jää epävarmaksi, mutta yhdestä ensimmäisestä Boing-pallon käyttökohteesta puhuttaessa – Back for the future -julisteen uudistuksesta – Petro kertoi minulle Boing-idean tulleen häneltä itseltään.

Boing-pallo teki joka tapauksessa paluun vuoden 1997 puolivälissä, nyt täysin pyöreänä, varjostettuna ja kahdeksan näkyvän kerroksen sijaan 6-kerroksisena. Uutta Boing-palloa nähtiin ensi alkuun suoraan sivusta kuvattuna sekä pystysuorassa että noin 10 asteen kulmassa.³ Myös Boing-demon ristikkoo esiintyisi logon joissain sovel-

³ Myöhemmin Boingia on sitten nähty kaikissa muissakin asennoissa, paitsi alaspäin katsovassa koirassa. Mukaan lukien rakenteilla Kuolemantähden tapaan.



JANNE SIREN

lutuksissa. Koska Gateway 2000:n valtakaudella Amiga Internationalilla ei ollut enää roolia Amigan varsinaisessa kehitystyössä, yhtiö paneutui markkinointituotteiden luomiseen. Suurin osa niistä sai Boing-pallon koristeekseen. Lisäksi Boing-pallolla koristeltua Powered by Amiga -logoa lisensoitiin kumppanituotteisiin. Powered by Amiga -logossa yhdistyi sekä Boing-pallo että vuoden 1995 Amiga-tekstilogo.

Haarukoidakseni Boing-siirtymän ajankohtaa, joka tapahtui varsin salakavalasti, kävin tätä artikkelia varten läpi sekä omat arkistoni Amiga Internationalin vanhoista lehdistötiedotteista että heidän vanhat kotisivunsa. Gateway 2000:n suunnitelmat Amigalle esiteltiin 16.5.1997. Varmuudella ensimmäisen kerran Boing-pallo näkyi 24.6. MicroniK Infinitiv -lisensointijulkistuksessa, jonka pohjalta olen maininnut asiasta MikroBittiin 10/1997 kirjoittamassani artikkelissa (valmistunut 1.9.). Kyseinen Infinitiv-torniko-

telo ja Infinitiv-näppäimistö Boing-palloilla oli esittelyssä Suomen Amiga-käyttäjät ry:n Saku 97 -tapahtumassa 27.9. Back for future -julisteen Boingilla päivitetty versio on tiedotteiden mukaan julkistettu 9.10.1997 ja nähtiin meillä ensi kertaa ständillämme Bitit & Webit -tapahtumassa Valkeakoskella 8.3.1998 sekä Saku 98:ssa 28.3. Seuraava Boing-juliste, Keep the momentum going, julkaistiin tiedotteiden mukaan 3.6.1998 ja nähtiin Saku 99:ssä 4.9.1999.

Amigan vuoden 1995 tekstilogo punaisine neliöineen jäi käyttöön Boing-logon rinnalle. Amigalla oli tämänkin jälkeen yksittäisiä tuotteita, joissa käytettiin vain tekstilogoja, mutta nämä jäivät nopeasti selvään vähemmistöön. Boing oli pian kaikkialla ja kaikesta päätellen Boing-brändiuudistus oli erittäin onnistunut – paljon onnistuneempi ja ennen kaikkea pitkäikäisempi kuin muut Gateway 2000:n Amiga-suunnitelmat, joista ei jäänyt käteen juuri mitään.

Jatkuu kuvien jälkeen sivulla 25.



JANNE SIRÉN

Ensimmäinen virallinen Boing-Amiga. MicroniK Infnitiv -Amiga-laajennuskotelo Suomen Amiga-käyttäjät ry:n Saku 97 -tapahtumassa, tiedekeskus Heurekassa, syyskuussa 1997. Kyseessä on ensimmäinen Boing-palloa ja lisensoitua Powered by Amiga -logoa kantanut tuote – logo oli sekä tornikotelossa että näppäimistössä. MikroniK Infnitiv -kotelo sai ostettua myös paketoituna uuden Amiga 1200 -emolevyn kanssa, joten Infnitiviä voidaan kutsua ensimmäiseksi viralliseksi Boing-Amigaksi. Testasin MicroniK Infnitiv -laajennuskotelon MikroBitti-lehdessä 9/1997. Kesällä testatussa versiossa ei vielä ollut kuvan Powered by Amiga -Boing-logoa, sillä itse perustuote edelsi kesällä 1997 alkanutta Boing-pallon käyttöönottoa ja Amiga Internationalin lisensointiohjelmaa. Sangen nerokas Infnitiv on edelleenkin ainoa todella modulaarinen tornikotelo, jonka olen nähnyt. Sitä pystyi laajentamaan ”rajattomasti” muun muassa korkeussuunnassa paikalleen naksauttavilla uusilla asemapaikoilla. Saku 97:n tornikotelossa näkyy kaksi modulaarista asemapaikkaa (levykeasemien yläpuolella).



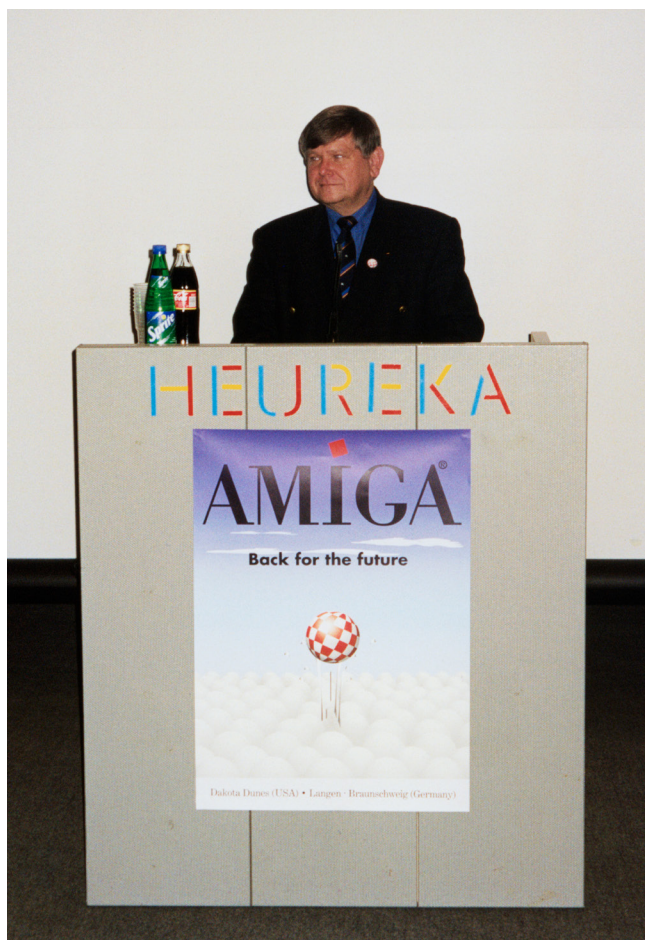
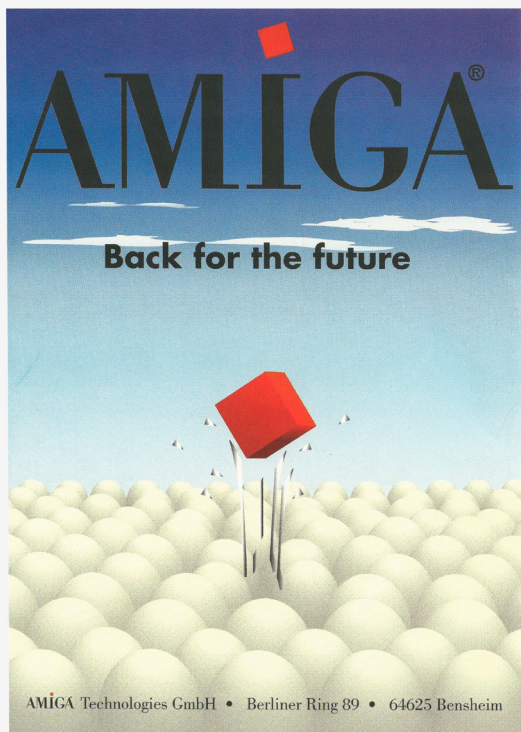
JANNE SIRÉN

Get Boinged. Back for the futuren lisäksi Boing-pallo esiintyi vuosituhatosen vaihteessa muidenkin mainoslauseiden kanssa. Amiga Internationalin Keep the momentum going -julisteeissa Boing-pallot oli sangen kekseliäästi aseteltu ikiliikkujan tyyliin ja Spirit of Amigassa kädet pitelivät Boing-palloa Maapallon tapaan. Vähemmän onnistunut mainoslause oli seuraavan omistajan Amiga Inc.:n (sijoittajana **Pentti Kourin** Invisible Hand) biblikaalinen So the world may know. Maailma ei koskaan saanut tietää Amiga Inc.:n tekemisistä juuri mitään. Kaikkein typerin mainoslause oli kuitenkin Amiga Inc.:n valtakauden pohjanoteeraus: Get Boinged. Tämä sanapari esiintyi kuvan tarrassa (jossa myös Amiga-tekstillogon neliö on jostain syystä tarvelty), julisteissa ja jopa Amigan käyttöjärjestelmän version 3.9 (2000) taustakuvassa.



Sioux City (USA) • Langen • Braunschweig (Germany)

AMIGA INTERNATIONAL



Boing-kauppias. Petro Tyschtschenko – kuvassa Suomen Amiga-käyttäjät ry:n Saku 98 -tapahtumassa Vantaalla – johti Commodoren Saksan logistiikkaa ja lopulta useampaa tytäryhtiötä 1982–1994 sekä Amigaa 1995–2001. Jälkimmäisessä roolissa hän valvoi Amigan brändi-ilmeen uudistusta vuonna 1995. Tulos on taltioitu Petron muistelmakirjan *Meine Erinnerungen an Commodore und Amiga* (2014) alkusivulle julisteen muodossa (vasen kuva). Julisteessa ei ollut Boing-palloa, vaan uuden Amiga-logon punainen suorakaide. Petro kertoi allekirjoittaneelle vuonna 1998, että hän keksi vasta tuonnempaan lisätä Boing-pallon. Myös Petron muistelmakirjan mukaan Boing-pallon käyttöönotto tapahtui Gateway 2000:n ostettua Amigan 1997. Kun katsoo päivitettyä Back for the future -julistetta tarkemmin, näkeekin Boing-pallon vain lisätyn neliön ja sen vauhtiviivojen päälle. Jopa Boing-pallon resoluutio jättää toivomisen varaa.

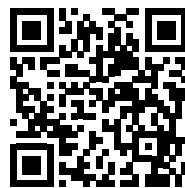
Amigalle kehiteltiin vuonna 1998 vielä äänilogo, **Daniel Schulzin** Amigalla säveltämä *Back for the future* (*Theme of Amiga*), jota esitti myöhemmin tanssiryhmä Annex. Theme of Amiga soitettiin maailmalle ensimmäisen kerran Suomessa, tiedekeskus Heurekassa Vantaalla, Suomen Amiga-käyttäjät ry:n Saku 98 -tapahtumassa. Tunnuksimusiikki valmistui juuri ennen tapahtumaa ja

Petro Tyschtschenko toi demolevyn henkilökohtaisesti mukanaan Saksasta. Hän jopa "riffasi" pari sanaa sen ensisoiton päälle Heurekan auditorio Virtasessa (katso ja kuuntele, QR-koodi). Kappaleessa kaikui Amigan tuolloinen iskulause "Back for the future", jota Petro myös mukaili.

Theme of Amiga julkaistiin sittemmin CD-levynä, joka alkoi Boing-demon samplejen kumahuksilla.

Jatkuu kuvien jälkeen sivulla 29. youtu.be/MxN6LOvHDbQ

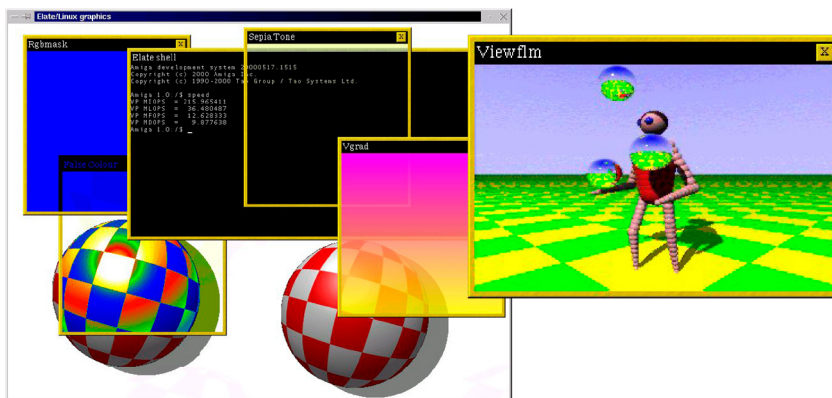
Petron Saku 98 -puhe ja Theme of Amiga -ensiesitys:



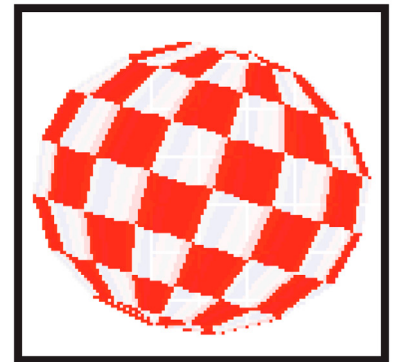


Amigan oikea logo. Kuvan mukainen sateenkaarimerkki vuodelta 1985 koristaa 1990-luvun Amigoiden käynnistysruutuja – aina Amigan käyttöjärjestelmän 3.9-päivitykseen (2000) asti ja senkin jälkeen. Vasta yhteisö-räätälöity AmigaOS 3.9:n ROM-päivitys (2002) sekä Hyperion-nimisen firman lisenssillä julkaisemat retronumeroidut AmigaOS-päivitykset 3.1 (40.72), 3.1.4 ja 3.2 vuosilta 2016, 2018 ja 2021 vaihtoivat tilalle Boing-pallon. Jottei tämäkään Amiga-brändäys menisi kuin Strömsössä, päivitettyihin käynnistysruutuihin ei vaihdettu Amigalle vuonna 1997 lanseerattua pyöreää, 6-kerroksista Boing-logoa, vaan vuoden 1984 Boing-demon kulmikas, 8-kerroksinen pallo.

Boing-demo 2. Alakuvat: Amiga Inc.:n AmigaDE:nä markkinoiman "AmigaOS:n seuraajan" pyhäinhäväistyksen täydensi uusi Boing-demo (2000) ja jopa Juggler-animaatio, toinen oikean Amigan klassikkodemoista. Testasimme AmigaDE:tä Saku-lehdissä #34 (4/2000) ja #38 (4/2001) sekä Sakun kotisivujen Viikon namupalassa, jossa esittelimme epäonnen luvun verran AmigaDE-ohjelmia: saku.bbs.fi/artikkelit/viikonnamupalat (tai <http://saku.amigafin.org/artikkelit/viikonnamupalat>). Varoitus: Nämä namupalat maistuvat pahalle. Käytimme palstalle Päivän namupalat -kotisivuastoltamme lainattua nimeä – siellä esittelimme oikeita Amiga-namupaloja. Tällaisilla AmigaDE-muistoilla ruutukaappauksineen alkaa sentään olla jo hieman historiallista arvoa, sillä niistä on melko vaikea löytää muualta tietoa. Vanhat Sakut ja namupalat on ikuistettu myös Saku-DVD #1 -kokoelmalevylle, jonka voi ladata kotisivujemme kautta.



JANNE SIRÉN



Amiga International on ottanut käyttöönsä parin vuoden ikäisen Amiga-logon rinnalle Boing! -logon, joka oli Amigan alkuperäinen tunnus. Kuvan pallo on Boing!-demosta vuodelta 1985.

MIKROBITTI 10/97

AmigaOS 3.1

Lyhyesti: Kiintolevyjen ja levykkeiden huolto-ohjelma. Optimoii, etsii ja korjaa viat, pelastaa tiedostot, tyhjentää massamuistit ja tarkistaa tiedostojen eheyden.
Hinta: 620 mk.
Edustaja: Broadline Oy
Puhelin: (90) 8747 900



Ei vahvasti mennyt tämäkään. Taittajan virhe jätti pois oikeat tiedot MikroBitti-testistäni (MB 11/1995): "Lyhyesti: Käyttöjärjestelmäpäivitys Amigalle. Hinta: A500/2000 ja A600 830 mk, A1200, A3000 ja A4000 990 mk" Kuva oli sentään oikea! AmigaOS 3.1:llä ehti olla 90-luvulla ainakin kolme erilaista tuoteilmettä.

Anteeksi. Yläkuvat: Boingin paluu uutisoitiin MikroBitti-lehdessäkin. MikroBitin ex-Amiga-toimittaja pahoittelee tätä tahatonta osuuttaan suurimassa puhalluksessa. Boing ei ollut Amigan alkuperäinen tunnus, eikä se Boing-demokaan ilmestynyt vuonna 1985, vaan vuotta aikaisemmin. Häpeärangaistukseni olen sentään jo suorittanut – kulutin yhden Boing-kalsarit loppuun (ne olivat tosin yllättävän mukavat).



Boingia ja sirkushuveja.

Petro Tyschtschenko kertoi taannoin allekirjoittaneelle tarinan työmatkaltaan Intiasta, 1990-luvun lopulta. Hän kertoi tavanneensa hotellin baarissa liikemiehen, joka myi valtavaa valikoimaa erilaisia liikelahjoja. Hänen kauttaan tai innoittamana Petro keksi teettää suuren määrän erilaista Boing-koristeltua krääsää – kalsareista kolaan. Näitä saattaa tulla vastaan Suomessakin, sillä Petro lähetti Saku 99 -tapahtumaan kolme tukkupakkausta tätä tavaraa (valokuviissa alla). Mukana oli kaksi Amiga 1200 -tietokonettakin. Jaoimme tai arvoimme kaiken tapahtumavieraille. Muistan myös itse postittaneeni pientä Boing-tavaraa Saku-lähetysten mukana jäsenillemme. Joissakin tuotteissa, kuten taaimmaisena näkyvässä paksussa kynässä, oli mainoslause: The future is in your hand.



Se pieni ero. Yläkuvat: Oikeanpuoleisessa Amiga Technologiesin (1995 jälkeen) mainoskynässä ei ole pientä Boing-logoa, Amiga Internationalin (1997 jälkeen) mainoskynässä on.

Boing-julisteita.

Magic. Amiga Technologiesin Amiga 1200:n paketissa oli kolme eri Amiga-logoa: v. 1995 Amiga-tekstilogo, Amiga Magic -logo millä lie kirjasimella sekä v. 1985 tekstilogo valettuna Amigaan.



Inside Commodore (1988). Boing kuitui vuoden 1984 demokohun jälkeen insinöörien inside-vitsiksi. Commodoren **Dan Schein** esitteli ”kuuluisaa Boing-takkia” (the famous Boing jacket) 1980-luvun lopulla ja mainitsi, ettei sitä voi tilata, mutta häneltä ja Dale Luckilta voisi kysellä teettämisestä... Boing-takissa yhdistyivät tyylielty muakaelma Boing-demosta taustaristikoi-neen sekä Commodoren Amiga-tekstilogo. Amiga-insinöörien päällä nähtiin myös punavalkoista T-paitaa, jossa oli Boing-pallo ristikoineen sekä ensimmäinen Amiga-tekstilogo. Inside Commodore -filmi löytyy Amiga Forever Premium Edition -emulaattoripaketin DVD-levyiltä ja on ollut YouTubessakin.



Boing-jatkaja. Amiga- ja Boing-oikeudet osti vuosina 2015 ja 2019 Cloanto/Amiga Corporation. Valokuvassa nykyomistaja **Michael Battilana** välillä Helsingissä, toinen vasemmalta ravintola Kuwanossa otetussa kuvassa. Mike oli matkalla Suomen Amiga-käyttäjät ry:n Saku 2018 -tapahtumaan Ouluun. Amigan kotisivuilla osoitteessa Amiga.com on kuva Amigan eri logoista. ”Amiga, the Boing Ball logo, the slanted A logo, and the checkmark logo are trademarks of Amiga Corporation and may be registered internationally.” Neljäs tunnus, keltainen kukka, on Cloanton Amiga Forever -emulaattoripaketin logo.



Ei niin yksinkertaista. Vahvan emoyhtiön puutteessa Amigan oikeuksia on vuosikymmenten varrella lisensoitu sekalaiselle joukolle pientoimijoita, etenkin Amigan käyttöjärjestelmää kehittäneille tahoille. Niinpä markkinoilta löytyy myös monenkirjavia AmigaOS-brändättyjä tuotteita. Boing-pallo esiintyy yleensä myös niissä, kuten tässä artikkelin aloituskuvaa koristavassa, puhallettavassa rantapallossa.



Vielä yksi Boing...

Boing-pallosta olisi voinut tulla Amigan logo vuoden 1997 sijaan jo 1985. Kun Commodore valmisti ensimmäistä Amiga-mallia julkaisukuntoon, Commodore-insinööri **Dave Haynien** mukaan Boing-pallo – demon taustaruudukolla – oli vielä ehdokkaana valintamerkin paikalle: "The Boing! was originally going to be the logo. At some point known only to Commodore marketing people, they switched over to the checkmark – presumably to message the color aspect of the system. Somewhere in a box, I still have some of those Boing! logo plates..."

Kenties osa tätä markkinointiviestiä oli valintamerkin sateenkaaren esittely Amigan omalta ruudulta Vivian Beaumont -teatterin julkistustilaisuudessa vuonna 1985. Aikaisempi Boing-suunnitelma selittänee myös sitä, miksei tekstilogoa korkeammaksi kaavailtu valintamerkki oikein istunut ensimmäisen Amiga-malliston logolle varattuun matalaan tilaan. Boing-pallo olisi sopinut paremmin. Commodore ehti teettää jopa Boing-logolaattoja, joita päätyi yhtiön insinööreille ja sittemmin keräilijöille.

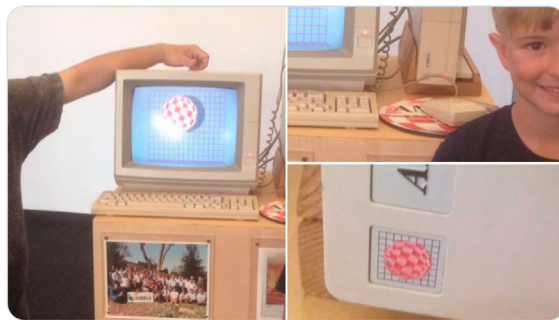
Ainakin Amiga-insinööri **Dave Needle** esiteli messuilla ja sosiaalisessa mediassa Amiga 1000:tta, jossa oli tämä Boing-laatta. Pallo sulkeutui, kun Needle käytti koneen hiirimattona Amiga Internationalin Keep the momentum going -Boing-hiirimattoa. Jää siis lukijan päätettäväksi korjasiko Petro Tyschtschenko itseasiassa historiallisen vääryyden vaiko vain vapautti maailmaan 1000 Boingin vitsausta. Kenties hän teki molemmat. ●

Gateway 2000 luopui Amigasta ja Boingista vuodenvaihteessa 2000, minkä jälkeen niiden omistus ja lisenssit ovat kiertäneet pienfirmalta toiselle. Sekalaiset oikeuksienhaltijat ovat jatkaneet Boing-pallon käyttöä sekalaisina muunnelmina. Eikä loppua näy.



AMIGA ❤️ @AmigaLove · 5. toukok. 2018

Some jaw-dropping images of **Dave Needle** (RIP) showing his A1000 circa 2015. Look at that bizarre/hilarious custom wooden A1000 vertical stand! (note the logo, too) Amazing photos via [@searchmartin](#)



🗨 1

🔄 3

❤ 16

📷

🔖

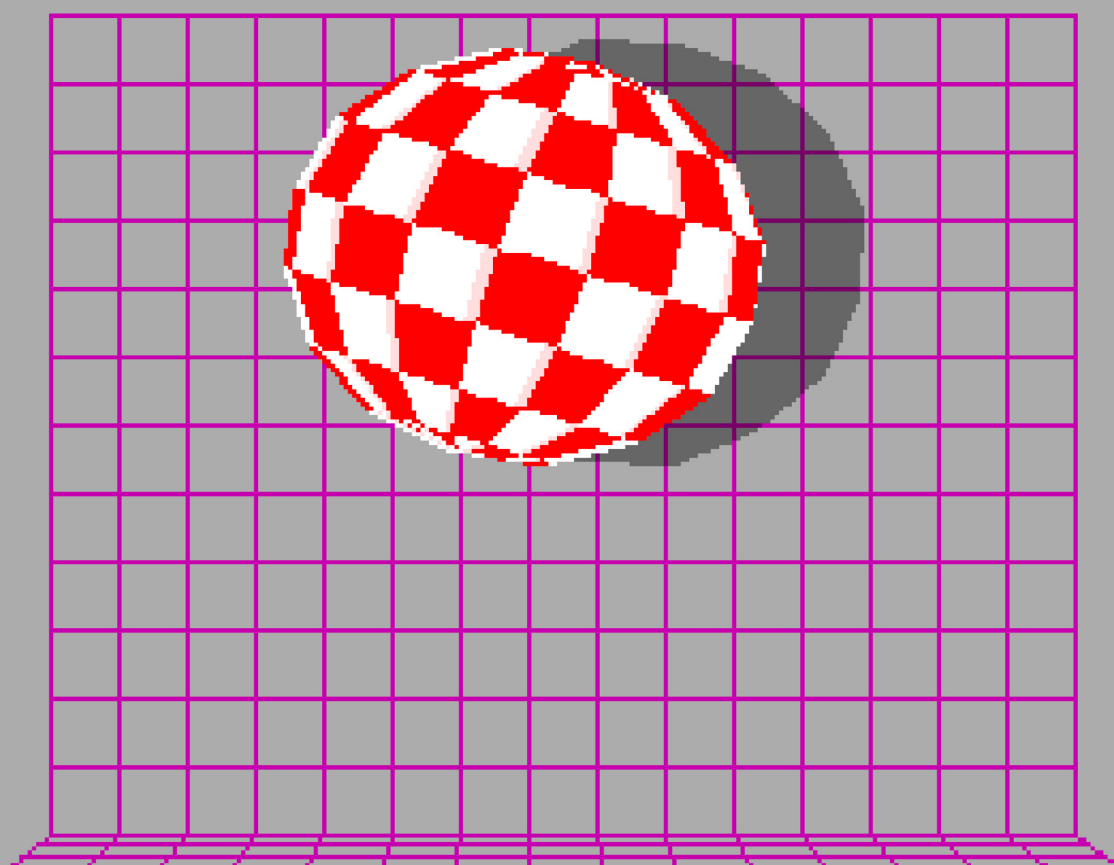
📌

X.COM/AMIGALOVE

KOMMENTTI Vuoden 1997 jälkeen Boing on nähdäkseni jyrännyt pomppupallon sa alle kaikki Commodoren unohdettavat Amiga-logot, jääden kakkoseksi enää Commodoren päälogolle. Kananhuulia Boing ei sentään ole syrjäyttänyt – siitä pitää huolen Commodore 64 seuraajineen – joskin tässäkin kilvassa Boing-pallolla on valttikortti. Commodore-logon eriytynyt nykyomistus tekee sen lisensoinnista hankalampaa, joten Boing-palloa saattaa nähdä uusissa retrotuotteissa kananhuulia enemmän. Ja näkyvyys on päätillaa.

Boing-ilmion kulttuurijälki vaikuttaa täysin suhteettomalta etenkin, kun sitä vertaa Amigan vuoden 1997 jälkeiseen olemattomaan kaupalliseen menestykseen. Suurin puhallus olikin kaikesta päätellen markkinoinnin mestarinäyte, jonka vaikutukset eivät ole vielä lakanneet. Yön pimeinä tunteina voi spekuloida, olisiko Boing-pallo oikeana logona hyppyyttänyt Amigan korkeammalle jo 1980-luvulla.

Kuka olisi arvannut, että hienovaraisten brändiviestin näpertelyn sijaan olisi vain kannattanut läiskä kaikkialle punavalkoisia palloja, jotka lisääntyvät kuin Star Trek -tieteissarjan tribblet.



Software Failure. Press left mouse button to continue.
Guru Meditation #00000003.00015FF8



VECTORAMA 2024

Kun pohjoisen Suomen pelikansa ja e-urheilijat kokoontuivat kesäkuussa Ouluhalliin, Suomen Amiga-käyttäjät ry. oli paikalla varmistamassa, että he pelasivat AMIGAAA!

Janne Sirén

Kuvat: Anu Seilonen, et al.

Heitetään vitsillä sisään: Jos LANit olisi keksitty Amigalla, niiden nimi olisi *nollamodeemit*.

● ● ●

Sillä aikaa kun jäljelle jääneiden lukijoiden rippeet keräilevät itseään ja haluaan jatkaa lukemista – ja muutama hassu kysy ChatGPT:ltä – suoritetaan faktantarkis-

tus: LANithan keksittiin Amigalla. Niiden nimi oli alkujaan cospartyt, joista jakautuivat ohjelmointi- ja taidepainotteisemmat demopartyt sekä kolikon kääntöpuoli, pelikeskeisemmät ja alati kilpailullisemmat verkkopelitapahtumat eli LANit tai lanit.

Peruskonsepti on kaikissa sama. Kerätään paljon tietokoneita käyttäjiineen yhteen, sammutetaan valot ja tehdään sitä mitä tietokoneilla tehdään.



Verkkopelitapahtuma Vectorama

Vectorama järjestää kuvauksensa mukaan Pohjois-Suomen suurimmat *lanit*, eikä meillä ole mitään syytä epäillä heidän sanaan-
sa. "Raman" taustaorganisaatio on vuonna 1999 perustettu VECTOR-Suomen verkkopeliyhdistys ry. Talkoovoimin yli sata vapaaehtoista täyttää kerran kesässä Oulun seudun suurimman hallin pöydillä, tuoleilla, sähköillä, oheisohjelmalla sekä tietenkin sillä tärkeimmällä, lanien sydämellä: LANilla eli lähiverkolla (*Local Area Network*) ja internet-yhteydellä ulkomaailmaan. Sadat tapahtumavieraat tuovat omat tietokoneensa ja rekvisiittansa – yhteensä vierailijoita käy parisen tuhatta.

"Verkkopelitapahtuman ideana on koontua koneineen yhteen paikkaan pelaamaan, ohjelmoimaan, surffaamaan ja tapaamaan pelikavereita kasvotusten. Näin vanhat käsitykset tietokoneharrastajien epäsosiaalisuudesta jäävät unholaan...", kertoo vectorama.info. Tätäkään ei ollut vaikea uskoa, kun tämän vuoden tapahtuman lopulla **Katri Helenan** *Letkis* raikasi Ouluhallissa ja ramailijat ryhtyivät spontaaniin letkajenkkaan.

Sakun AMIGAAA!-pelipiste

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n yhdistysrekisteriin kirjattuna tarkoituksena on "edistää Amiga-tietouden tuntemusta ja ylläpitää



ja kehittää tietokoneharrastusta”. Aloitimme Saku-lehdestä, mutta etenkin viimeiset 15 vuotta pääasiallinen toimintatapamme ovat olleet tapahtumat: Saku-tapahtumiin rahtaamme Amiga-harrastuksen koko kirjjon, syvän päädyn retro- ja tosiharrastajia unohtamatta. Niiden ohella peluutamme eri paikoissa AMIGAAA!-pelipisteitä, jotka ovat kevyempiä fiilistelypaloja suurelle yleisölle.

Vectorama on ollut lähes täydellinen paikka jälkimmäisille. Paitsi että tapahtuman pääyleisö – pelaajat nuorisopainotuksella – on otollista ja kiitollistakin maaperää pelillistettyyn Amiga-opetukseen, Vectoramalla on lisäksi höveli ilmaisvierailulinja. Tänäkin vuonna yleisö pääsi maksutta vierailemaan Vectoraman näyttelyalueella nelipäiväisen tapahtuman toisena ja kolmantena päivänä. Paraatipaikalla, näyttelyalueen ja varsinaisen tapahtumahal-

lin kohtaamispisteessä, oli AMIGAAA!-pelikarsinamme: puolen tusinaa Amigaa peleineen sekä pari AmigaOS-yhteensopivaa MorphOS-konetta kilpailulogistiikkaan.

Voittaja vie kirjan, menevän mukin

Vectorama järjestää useita turnauksia suosituissa PC- ja konsolipeleissä. Leppoisaemmin kuin isomman rahan etelässä, matalan kynnyksen turnaukset sopivat monen tasoisille pelaajille. Meillä oli tietysti tapahtumassa AMIGAAA!-turnaus. Turnauspeleinämme olivat *Volfied* (1991) ja *Blocky Skies* (2016), joiden pisteitä sai kerryttää tapahtuman ajan. Lopuksi pelasimme vielä nollamodeemikaapelilla kytketyllä Amiga 1200 -parilla klassisen *Stunt Car Racer* (1989) -kisamme.

Voittajia palkittiin kirja- ja lehtipalkinnoilla sekä AMIGAAA!-mukeilla ja -tarroilla. Tämän vuoden uutuuspalkintona oli **Wallun ja Wexteenin** tietotekniikka-aiheinen sarjakuvakirja *Mikrokivikausi – Kun esi-isä tietokoneen osti*, josta teetimme hiljattain Wallun kanssa kolmannen painoksen. Onnea voittajille! ●



Hyödynsimme Vectoramassa ensi kertaa keskustelualustamme Saku-foorumin reaaliaikajakatketta Discordissa. Tervetuloa Saku-serverille! sakulehti.fi/keskustelu





Videotamme
Vectoramasta



SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY.





NORDIC

Suomen virallinen ATK-roolipeli-yhteysupseeri, kotimaisten roolipelien tekijäpioneeri, Peliluolan ja Fantasiapelien eläköitynyt samooja Nordic the Incurable kertoo mitä ja miten on pelannut viime aikoina.

Peliporukkani on nyt pelannut lähes joka viikko hiukan yli kolmen vuoden ajan johtamaani kampanjaa. Pelin maailmana on 1990-luvun USA, jossa hahmot asuvat Syracusen kaupungissa ja elävät siellä, normaaleja töitään tehden ja asioitaan hoitaen. Välillä he sitten sekaantuvat hiukan kauhu- tai xfile-tyyppisiin asioihin, koska ovat sellaisista kiinnostuneita. Toki heille tarjoutuu mahdollisuuksia outojen asioiden tutkimiseen hiukan useammin kuin keskimääräisellä avenuentaliaajalla, mutta sehän kuuluu pelin henkeen.

Aikakauden valintaan vaikutti paljon se, että tuolloin ei vielä ollut kovin laajassa mitassa matkapuhelimia eikä internetiä, joita käyttämällä monien pulmien hoito olisi hahmoille 'liian helppoa'.

Käyttämämme pelisysteemi on suunnittelemani *Rangers Guild*, joka pohjautuu aika pitkälti kuusitahoisten noppien käyttöön, määrän riippuessa hahmon taion asteesta. Eli hyvä pilotti heittää vaikkapa 4 tai 5 noppaa koettaen saada vähintään tavoitteena olevan pelinjohtajan ilmoittaman luvun. Huonempi (wanna-be-)pilotti heittää yhtä noppaa ja toivoo kuutosta... muuten ei onnistu.

Pelin varsinaiset säännöt mahtuvat kahdelle aaneloselle, mitään turhia tarkkuusvänkylöintejä en ole halunnut ryhtyä määrittelemään. Pelimme kun keskittyy tuttuun tyyliin enemmän hyvään tarinaan sekä hahmojen ideoihin ja mahdollisuuksiin kuin pikkutarkkoihin sääntöihin, taulukoihin ja niiden tulkintoihin. Esimerkiksi ampuma-asetta käytettäessä pelaaja heittää hahmolleen yhden taitoheiton, jonka vaikeustaso määräytyy pelinjohtajan päässä tilanteen eri seikat huomioiden. Jos osuma tulee, voimme käyttää osumanoppaa kohdan määrittämiseen. Pelaajilla ei mene turhaa aikaa

ja energiaa monisivuisten ase- ja osumataulukoiden tutkimiseen eikä homma mene myöskään kilpavarusteluksi siitä, kenellä on tehokkain pyssy. Ylipäättään tämän kolmen vuoden aikana pelihahmot lienevät käyttäneet aseita korkeintaan viisi kertaa. Ilmeisesti he ovat sisäistäneet, että väkivalta ei yleensä ole hyvä ratkaisu.

Erinomaiseksi olemme havainneet kolmen pisteen säännön. Jokaisella pelaajalla on pelikerran alussa kolme pistettä käytävissä. Käyttämättömät pisteet eivät varastoidu, vaan seuraavalla kerralla jokaisella on taas kolme pistettä.

Näitä pisteitä voipi hän käyttää seuraavasti: yhdellä pisteellä voi uusia yhden taitoheiton ja kahdella pisteellä voi valita automaattisen onnistumisen ko. heitossa. Lisäksi yhdeksällä pisteellä (kolmen pelaajan pisteet yhteensä) voi pelastaa jonkun hahmon kuolemalta tai muulta katastrofaaliselta seuraukselta. Tämä edellyttää lisäksi osuvaa kuvailua siitä, miten pelastuminen tapahtuu.

Kokemuksen mukaan pelaajat eivät käytä näitä pisteitä kovinkaan helposti mihinkään toisarvoisiin yrityksiin, vaan säästelevät niitä ainakin pelikerran loppupuolella hyödynnettäviksi. Ja onhan se kyllä hitsin hyvä, kun varastossa on ne kaikki pisteet, jos jotakuta sattuu oikeasti. Toki ainakin kerran eräs pelaaja käytti kaksi pistettä automaattiseen onnistumiseen tilanteessa, jossa kaksi hahmoa kilpaili keskenään dartsin paremmuudesta! Että ei meillä kuitenkaan ihan liian vakavasti pelaamiseen suhtauduta. ●

Nordic the Incurable
eli Risto Hieta

Seuraavassa Sakussa: Miksi Amiga oli Nordicille pettymys?



TIETOKONEMARKKINAT

Miksi Commodore ja Atari katosivat?

Tuomo Ryynänen

1 970- ja 1980-luku oli kiihkeää aikaa mikro-tietokonemarkkinoilla. Uusia valmistajia ja laitteita ilmaantui kuluttajien harkittavaksi, kukin omine persoonallisine ratkaisuihinsa kodin tietojenkäsittelyn tarpeisiin. Spectra-video, Sinclair, Dragon, Oric, Amstrad, Texas Instruments, Acorn... kaikki nämä nimet ja

monet muut saattoivat tulla tutuiksi Atarin sekä Commodoren lisäksi. Ehkäpä jokin ensin mainituista oli jopa vaihtoehto sitä ensimmäistä kodin tietokonetta hankittaessa. Mutta sitten valmistajia alkoi katoamaan tietokonemarkkinoilta.

Harvat, kuten Commodore, Acorn, Atari ja Amstrad sinnittelivät 1990-luvulle asti. Kehityksen nopeaa kulkua voi tarkastella esimerkiksi MikroBitti-lehden numeroista 1/1984, 4/1984 ja 12/1985, jossa esiteltiin markkinoilla olevia tietokoneita. Juttuja lukiessa voi havaita, kuinka suuri harvesteri oli käynyt keräämässä pois epäonniset laitevalmistajat ja heidän tuotteensa pois markkinoilta. Commodore ja Atari olivat 1970- ja 1980-luvun kotitietokonehuan selviytyjiä, aikansa mahtitekijöitä.

Silti menestystarinat niin Commodorella kuin Atarillakin saivat päätöksensä 1990-luvun alkuvuosina kotitietokonemarkkinoiden konsolidoituessa PC-tietokoneisiin ja pieneltä osin Applen Macintoshiin. Voi hyvin uskoa, tämä prosessi on ollut monelle Commodore- ja Atari-fanille kova paikka – korvata nyt tutun valmistajan merkkitietokone bulkki-PC:llä. Olihan siinä voinut vierähtää yli vuosikymmen Commodoren tai Atarin tutuilla tietokoneilla. Sitten valmistajat sekä teknologiat vain katosivat markkinoilta.

Miksi Commodore ja Atari sitten katosivat tietokonemarkkinoilta? Miksi nämä perinnevalmistajat eivät selvinneet tulevaisuuteen, yhdeksi vaihtoehtoiksi muiden rinnalle, vaikka molemmilla valmistajilla oli edistykselliset tuotteet 1980-luvun puolivälissä? Lisäksi nämä kilpailukykyiset tuotteet – Commodore Amiga ja Atari ST – olivat saatavilla hintaan, joka oli murto-osa tuolloisista PC-tietokoneista ja Applen Macintoshista...

Katsellessani 1980-luvulla Commodoren Amigan edistyksellisiä ominaisuuksia tai Atari ST:n sutjakkaa käyttöliittymää, yhdistettynä laitteen kyvykkyyksiin tuottaa musiikkia sekä julkaisuja, muut tietokoneet näyttivät vanhanaikaisilta. Sain nopeasti käsityksen näiden valmistajien edistysellisyydestä ja

ylivoimasta, kun vertasin niiden tuotteita lukion luokkatiloissa olleisiin paljon kalliimpiin Olivetin PC-tietokoneisiin, jotka oli varustettu yksinkertaisemmin MS-DOS-käyttöjärjestelmällä ja CGA-grafiikalla.

Teknologia kompastuskivenä

Commodore ja Atari olivat tuohon aikaan mikrotietokoneiden valmistajia, joilla molemmilla oli käytössään oma teknologia ja arkkitehtuuri. Yhtiöt markkinoivat ja myivät itsekehittämiään tietokoneita, joiden valmistusta ja jakelua he hallitsivat yksinoikeudella. Malli myös toimi kannattavasti jonkin aikaa. Kotimikrovalmistajien, joihin myös Commodore ja Atari kuuluivat, suurin epäonni ja kohtalonhetki oli kuitenkin aikansa vahinkoalustan muodostuminen vuonna 1981, jolloin IBM toi kehittämänsä IBM PC -tietokoneen markkinoille.

Julkaisuhetkellään IBM PC oli vain yhden valmistajan tietokonemalli muiden joukossa. Tarkasteltaessa IBM PC -tietokonetta yhden valmistajan tuotteena, se ei ollut edelläkävijä kuten vuonna 1984 julkaistu Applen Macintosh, tai vuonna 1985 esitelty Atari ST ja Commodore Amiga. Mutta IBM:n suunnitteluvirheen ansiosta PC avasi markkinaraon tietokonemarkkinoiden keskittymiselle. IBM PC:n geneerinen rakenne antoi käytännössä kenen tahansa riittäväillä resursseilla varustetun tahon valmistaa, myydä ja markkinoida IBM PC -yhteensopivia tietokoneita – vaikkei tämä ollut IBM:n tarkoitus. Sattumuksesta käynnistyi tapahtumaketju, joka konsolidoi tietokonemarkkinoiden kysynnän PC-yhteensopiville tietokoneille.

Atarin ja Commodoren tietokoneille tällaista kehitysmahdollisuutta ei suotu, sillä yhtiöt pitivät omat tuotteensa tiukemmin omissa näpeissään. Helpommin hyödyn-

Kuvituskuva: Pyysimme tekoälyltä kuvitukseksi Commodorea ja Ataria tanssimassa viimeistä hidasta. Jotain Atarin kestävämmästä asemasta populaarikulttuurissa – ja ehkä nykymarkkinoillakin Atari-brändin retropaluun jälkeen – kertoo se, ettei Commodoren kananhuulilogo tuntunut modernilta tekoälyltä sujuvan. Atarin logo sen sijaan piirtyi ongelmitta. Kuvantummanpuhuvat sateenkaariraidat sentään osuivat osuvasti Commodoren viimeisten Tramiel-vuosien yritysilmeeeseen, juuri ennen kuin Commodoren perustanut Jack Tramiel loikasi Atarin ruoriin. Lisää tekoälyistä ja tekoälykuvittamisesta tämän Sakun sivuilla 58–66.

nettävän arkkitehtuurinsa ansiosta PC-yhteensopiville tietokoneiden osille sekä niiden kokoonpanolle kehittyivät vähitellen volyymimarkkinat, jotka painoivat valmistamiseen tarvittavien osien ja sitä kautta myös PC-tietokoneiden yksikköhintaa alas. Tämän seurauksena kalliista PC:stä tuli vuosikymmenen kuluessa vaihtoehto myös kotiin, Commodore Amigan tai Atari ST:n sijaan.

Näin hintakilpailuetu ja valmistusvolyymit kääntyivät PC-yhteensopiville tietokoneille ympäri maailmaa – satojen eri laitevalmistajien voimin, joista osa hallitsee tietokone-markkinoita edelleen. Tämän seurauksena syntyi joukko PC-tekniikan kehittämiseen erikoistuneita yrityksiä. Ne pystyivät tuottamaan PC-tietokoneisiin uusia ominaisuuksia, jotka eivät riippuneet yksittäisestä tietokonevalmistajasta. PC-tekniikan ympärille alkoi muodostumaan arvoketjuja, jonka seurauksena tietokoneiden valmistajat saattoivat keskittyä vain mahdollisimman tehokkaaseen kokoonpanoon ja jakeluun, valitsemalla sopivat komponentit markkinoilta laitteisiinsa.

PC-valmistajien ei tarvinnut ottaa vastuuta käyttöjärjestelmän tai edes valmistamansa tietokoneen kehityksestä. Riitti, että keskityttiin mahdollisimman tehokkaan jakeluun ja markkinointiin teollisessa mittakaavassa. Niinpä myös tietokonevalmistajaksi ryhtymisen kynnyks oli matala. Alkuun pääsi valitsemalla sopivimmat komponentit, hankkimalla tuotantolinjalta valmistuskapasiteettia sekä lisensoimalla yhteensopivan MS-DOS-käyttöjärjestelmän ja sittemmin Windowsin. Kehityksen seurauksena syntyi arvoketjuun perustuva ekosysteemi, jonka volyymia ja kyvykkyyksiä vastaan matalakatteiset kotimikrojen valmistajat eivät voineet kilpailla.

Commodore- tai Atari-tietokone pysyi myös pitkälti sellaisena kuin se oli ostettaessa, mutta PC ei niinkään. Vanhentuvan PC:n käyttöikä oli helpompi jatkaa uusilla osilla tai korvata se uudemmallalla, yhteensopivalla mallilla. Käyttäjän kannalta PC:n elinkaari jatkui sekä ohjelmistot toimivat, vaikka laitteet vaihtuisivat uusiin, eri valmistajan tie-

tokoneisiin. Toinen toistaan tehokkaampaa näytönohjainta, parempaa äänikorttia ja suurempaa massamuistia tuli hankittavaksi tämän tästä eri suunnilta. Kuluttajankin kannalta tämä päivityspolku oli hyvä asia, vaikka – tai koska – etenkin pelikäytössä kiiwas kehitystahti merkitsi laitteiden vanhentumista parissa vuodessa.

Paras tuote ei aina voita

Tarkastellessani ensimmäisessä luvussa mainitsemani Olivetin PC-tietokoneen käyttäjäkokemusta, en havainnut siinä mitään sellaista, mikä olisi vihjannut PC:n muuttuvan kilpailukykyiseksi kodin tietokoneeksi. Hankintahinta oli saavuttamattomissa, tietokoneen grafiikat surkeita ja äänimaailma piipitystä. Verrokkina mielissä oli Atari ST:n mahtavasti tehty *Elite* tai kaverin näyttämät demot Amiga 500:lla. Kotona oli käytössä selvästi paremmat tuotteet, näin uskottiin. Tämä kaikki saatiin myös paljon halvemmalla, kaiken muun hyvän lisäksi. Miksi ihmisessä kukaan ostaisi kotiin PC-tietokoneen? Se oli varsin perusteltu kysymys niillä tiedoilla.

Kotitietokoneiden markkinoilla hinta oli merkittävä osa hankintapäätöstä. Edullinen hankintahinta kotimikroilla auttoi niiden valmistajia hetkellisesti saavuttamaan suhteellisen suuria volyymeja kuluttajamarkkinoilla. Paras hetki oli ennen tietokonemarkkinoiden konsolidoitumista. Yrityskäytössä edullinen hankintahinta menetti kuitenkin merkityksensä, jos hankittavalla asialla ei saatu toivottua tuottavuutta. Tietokoneiden tapauksessa tarvittiin esimerkiksi yritysohjelmistoja, lisälaitteiden saatavuutta, tukipalveluita, osaavaa henkilökuntaa, sekä teknologiaan liittyvää organisoitua jakelua, valmistusta ja jatkuvuutta. Ja jos jollakin asialla saadaan yrityskäytössä rahassa mitattavaa tuottavuutta, voidaan ohittaa hankintahinnan merkitys. Tämä loi elintilaa PC-tekniikkaa toimittaville yrityksille. Commodore ja Atari eivät onnistuneet pääsemään tähän kehitykseen mukaan, edistyksellisistä tuotteistaan ja paikoittaisesta yrityksestä huolimatta.

Haettaessa syitä tapahtuneeseen, ne löytyvät yritysten tavasta tehdä liiketoimintaa. Kotimikroihin erikoistuneet yritykset, kuten Commodore ja Atari, olivat tuotefirmoja, jotka olivat kehittäneet valmistamansa ja myymänsä tietokoneet. Toimintamalli vanheni niiden kohdalla lopulta hetkessä, koska tuotehallinnan vuoksi laajaa tietokone- ja komponenttivalmistajien, ohjelmistokehittäjien sekä myynnin ekosysteemiä ei päässyt muodostumaan. PC:n kaltaisen ekosysteemin syntyminen olisi tuonut hyötyjä Atarin ja Commodoren alustoillekin. Olisi saavutettu arvokkaita volyymeja ja elinvoimaa yrityksille, jotka toimivat näiden teknologioiden parissa.

Atari ja Commodore pystyivät luomaan hienoja yksittäisiä tuotteita, mutta yritysten kohtaloksi koituivat omat, tuotokeskeiset toimintamallit. Muut suuret IT-alan yritykset eivät voineet synnyttää Atariin tai Amigaan perustuvia teollisen mittakaavan ekosysteemejä, mutta PC-puolella tämä mahdollisuus tuli tarjolle ja siihen tartuttiin. PC oli geneerinen teknologia-alusta, jollaista Atari ja Amiga eivät tuotefirmojen tuotteina tarjonneet. Geneerisyyden ansiosta lukuisilla valmistajilla oli matala kynnys tuottaa PC-tietokoneita ja -osia teollisessa mittakaavassa. Atarin ja Commodoren räätälöidymmät teknologiat jäivät emoyhtiöidensä varaan.

Geneerisen teknologian sijasta Commodorella oli tarjolla Amiga ja Atariilla oma ST/TT/Falcon-tuoteperheensä. Yhteensä Amigaa ja Atari ST -perheen tietokoneita myytiin arviolta kymmenen miljoonaa kappaletta kymmenen vuoden aikana (1985–1995). Vertailun vuoksi, vuonna 2024 myydään tietokoneita noin 700 000 kappaletta päivässä

eli kymmenen miljoonaa kahdessa viikossa. Toki päiväkohtaiset PC-myyntiluvut olivat pienempiä 1980- ja 1990-luvulla, mutta ero oli suuri jo silloin. Suurempiin yksikkömääriin päästiin, koska PC-teknologian valmistajia ja jakelijoita oli konsolidoituneen toimintamallin ansiosta paljon. Valmistuskynnys oli matala ja teknologian arvoketju olemassa.

Yksi selvisi murroksesta

Miksi sitten Applen tietokoneet selvisivät tietokonemarkkinoiden konsolidoitumisesta, mutta Commodoren ja Atarin eivät? Applen liiketoiminta on myös perustunut samaan ajatukseen kuin Commodorella ja

Atarilla. Mallissa tietokone ja sen teknologia on valmistajan sa suunnittelema kokonaistuote, jonka asiakas ostaa. Applekin kyllä yritti saada markkinoilta lisää volyymeja lisensoimalla Apple II -mallia ja myöhemmin Macintoshia muille valmistajille, mutta nämä kokeilut jäivät lyhytaikaisiksi...

Katsoisin Applen menestyksen perustuneen siihen, että yrityksenä Apple ehti saada riittävän volyymien tietokoneilleen rahakkailla yritysmarkkinoilla, jonne

syntyi riittävästi käyttäjäkuntaa Applen tuotteille ja joka riitti elättämään Applen laitteiden parissa toimineita yrityksiä. Volyymin lisäksi tietokonevalmistajille kun on luonnollisesti tärkeää, millaisen myyntikatteen ne saavat laitteistaan. Yritysmarkkinoilla Applella oli tämä puoli kunnossa, matalakatteisten kotilaitteiden valmistajilla kuten Atariilla ja Commodorella ei niinkään. Aika monta Amigaa tai Ataria sai myydä, jotta kasassa oli sama myyntikate kuin yhden Macintoshin myymisestä.

Verrattaessa Commodorea ja Atari Appleen, viimeksi mainittu pystyi myös



tarjoamaan globaaleja menestysmahdollisuuksia ohjelmistovalmistajille. Tätä porkkanaa Commodorella ja Atarilla ei ollut tarjottavana, vaikka olihan niidenkin alustoille hienoja ohjelmistoja, kuten vaikkapa Atari ST:n *Calamus*, *Notator* ja *Cubase* sekä Amigan *Deluxe Paint*. Atari kyllä onnistui jossain määrin tarjoamaan menestysmahdollisuuksia ohjelmistoyrityksille, sillä Atarille kehitetyt ohjelmistot musiikintekemiseen ovat siirtyneet muille myös alustoille. (*Toim.huom.*: Myös Amigan 3D-mallinnusohjelmistot voitaneen laskea samantapaisiksi pioneerionnistujiksi, jotka jäivät elämään – sekä tietysti tracker-musiikkiperinne.) Muilta osin Atarin ja Commodoren teknologia-alustat eivät onnistuneet mahdollistamaan sellaisia menestystarinoita hyötyohjelmistojen valmistajille kuin PC ja Applen tietokoneet.

Yritysmarkkinat olivat tuohon aikaan huomattavasti tuottoisammat ja monipuolisemmat mahdollistaen palveluekosysteemit, toisin kuin peleihin ja halpatietokoneisiin keskittyneet matalakatteiset kuluttajamarkkinat. Markkinoiden keskittyessä yritysmarkkinat jäivät Atarin ja Commodoren ulottumattomiin, mutta Apple sai niistä elintärkeän osansa. Kun laitevalmistuksen ja myynnin volyymitkin kääntyivät PC-tietokoneiden hintojen laskiessa tavallisten kuluttajien saavutettavaksi, liikkumavara jäi liian pieneksi Commodoren ja Atarin kaltaisille pienten volyymien erikoismalleille.

Ainoa mahdollisuus selviytymiselle olisi ollut laajentaa tuotevalikoimaa sekä avata toimintamalleja uusien arvoketjujen syntymiselle – ajoissa... ●

PELIN TILAAMINEN AMERIKASTA VUONNA 1993

Maksullisten ja maksuttomienkaan pelien hankkiminen ei ole aina ollut yhtä yksinkertaista kuin nykyisin.

Jari Jalonen

Nykymaailma on globaali ja muutoksen huomaa myös vanhan tietotekniikan harastaja. Euroopan unionin sisältä tavaraa voi tilata joko yritykseltä tai ostaa erilaisten verkkopalveluiden kautta yksityiseltä myyjältä ja sen saa postikulujen hinnalla suoraan kotiin viikossa, parissa. Jos osaa valita myyjän ja toimitustavan, tuotteen voi saada samalla hintaa tai halvemmalla kuin Suomesta tilattuna. Esimerkiksi pelikasetti Commodore 64:ään voi maksaa Hollannissa 5 euroa ja postikulut suunnilleen saman, jolloin pelikasetin kokonaishinnaksi tulee 10 euroa. Helppoa ja halpaa.

Samaisen pelikasetin voi tilata yhtä hyvin EU:n ulkopuolelta, esimerkiksi Australiasta, Amerikasta tai Iso-Britanniasta – joka on nykyään EU:n ulkopuolinen maa, kiitos Brexitin. Kun tilaa EU:n ulkopuolelta, yleensä postimaksu on suurempi. Esimerkiksi edellä mainitulle pelikasetille tulee postikuluja 10–20 euroa, jos sen tilaa Amerikasta, Australiasta tai Iso-Britanniasta. Tämän lisäksi hintaan lisätään tullausvaiheen kulut, käytännössä yleensä arvonlisäveron verran.

Postimatka Amerikasta asti voi kestää yli neljä viikkoa, Kiinasta tuleva toimitus parikin kuukautta. Silti kaikki on helppoa. Esimerkiksi Ebay välittää maksun suoraan myyjälle riippumatta siitä missä päin maailmaa myyjä on ja riippumatta siitä, onko myyjä yksityishenkilö vai yritys. Riittää, että maksaa joko PayPal-maksunvälityspalvelun



avulla, jota itse suosittelen, tai sitten luottokortilla. Maksutapoja löytyy monia.

Aina ulkomaailma ei ole ollut näin lähellä.

Freeware ja shareware

Ennen muinoin puhuttiin freewaresta, eli pelistä tai ohjelmasta, jonka tekijä oli tehnyt ja pistänyt syystä tai toisesta ilmaisjakeluun. Syynä saattoi olla esimerkiksi se, että kyseessä oli vanhempi versio, tai uusi tekijä halusi saada nimeä jakamalla tuotettaan ilmaiseksi. Sitten oli myös sharewarea. (Molempia on toki olemassa edelleen, mutta jakelutapojen monipuolistuminen on vähentänyt termien käyttöä.) Moni muistaa sharewarekin, mutta niille, jotka ovat unoh-taneet tai eivät tiedä, lyhyt kertaus...

Shareware toimi hieman samaan tapaan kuin maistiainen kaupassa – kuin lihatiskin myyjä antaa maistaa tuotteitaan, jotta asiakas tietää miltä jokin tuote maistuu. Toisin sanoen, sharewaren idea oli herättää os-

tajan mielenkiinto antamalla pieni alkupala maksutta ja veloittamalla sitten lopusta. Esimerkiksi shareware-peli saattoi sisältää tietyn määrän kenttiä ja vasta maksamalla hinnan sait ne kaikki *Wolfenstein 3D* -klassikko-3D-räiskintäpeli (MS-DOS, 1992) oli aikoinaan sharewarea ja ilmaisversiossa oli 10 kenttää. Kun maksoi täydestä versiosta, sai 20 kenttää lisää.

Osalle riitti shareware-tuotteen ilmaisversiokin, mutta kun tarpeeksi moni innostui ja osti kokonaisen shareware-pelin, valmistaja sai tuottoa, jonka turvin pystyi tekemään esimerkiksi jatko-osan. Kuten tiedetään, "tarpeeksi moni" innostui *Wolfenstein 3D*:stä, joten se sai *Spear of Destiny* -nimisen jatko-osan ja sarjaa tehdään edelleen, vuosikymmenten jälkeen. Puhumattakaan tekijäryhmän muista 3D-pelisarjoista, kuten *DOOMista*, *Quake*sta ja niiden seuraajista – myös näitä pelejä levitettiin alkuun sharewarena.



ensimmäistä kertaa sellaisiin peleihin kuin edellä mainittu Quake, joka oli silloin jotain sellaista, jota en ollut ikinä nähnyt. Lehtien mukana tulleet pelit olivat kuitenkin hyvin harvoin täysiä versioita. Jos olivat, kyseessä olivat yleensä hyvin vanhat pelit, joiden myyntiarvo oli laskeutunut niin paljon, että valmistaja oli lopulta päättänyt myydä pelin tietokonelehdien disketille.

Muistikuvieni mukaan lehden kansilevykkeiden mukana tulleet pelit olivat pääasiassa erilaisia shareware-pelejä, kuten edellä mainittu Quake. Erään tällaisen lehden kansilevyke herätti mielenkiintoni. Siinä oli tasohyppelypeli

Jakelutienä kansilevykkeet

Kuinka ne maksuttomat freewaret ja sharewaret sitten saatiin? Nykyisin erilaisia pelejä, demoja ja ohjelmia on helppo ladata verkosta. 1990-luvun alkupuolella tämä ei kuitenkaan useimmille ollut näin helppoa. Yksi tie olivat lehtien kansilevyt. Suomessakin myytiin ulkomaisia, pääosin englantilaisia aikakauslehtiä, joissa oli 3,5"-levyke mukana – kiinnitettynä kanteen, pullollaan demoversioita tai sharewarea. (Myöhemmin lehtien mukana oli jopa CD-ROM-levy, mutta vasta 1990-luvun loppupuoliskolla, kun taas tämä tarina on 1990-luvun alkupuoliskolta...)

Minulle *PC Format* -lehti (1991–2015) – jonka sisarlehti *Amiga Format* (1989–2000) lie-nee monille Sakun vanhoille lukijoille tuttu – oli se jakeluväylä. *PC Format* tutustutti minut

Halloween Harry (MS-DOS, 1993) – shareware-demoversiona, kuten moni varmasti arvasi. Tämän ansiosta kirjoitan tätä artikkelia Saku-lehteen 30 vuotta myöhemmin.

Pelasin *Halloween Harryä* (myöhemmältä nimeltään *Alien Carnage*) paljon. Tahkosen ilmaisjakeluversion muutamaa kenttää läpi uudestaan ja uudestaan. En muista tarkalleen yksityiskohtia, mutta jossain vaiheessa totesin pitäväni pelistä niin paljon, että päätin ostaa itselleni täyden version. Shareware-jakelun maistainen oli tehnyt tehtävänsä.

Vaan miten? Tänä päivänä kirjautuisin vain sopivalle verkkosivulle, ellen peräti käyttäisi ohjelman sisäistä maksutoimintoa, ja homma olisi sillä selvä. Mutta elettiin 1990-luvun alkupuoliskoa...

Ulkomailta tilaaminen

Saisin nettiyhteyden vasta kolmisen vuotta myöhemmin eli minulla ei tuohon aikaan ollut edes sellaista hienoa asiaa kuin sähköposti. Sähköposti ja internet olivat toki olemassa vuonna 1993, mutta Suomessa verkkoyhteydet olivat vielä harvinaisia. Yhteyksiä oli tuolloin lähinnä joissain organisaatioissa, kuten yliopistoilla, ja ehkä muutamalla rikkaammalla yksityishenkilöllä. Ja kun ei ollut internetiä, ei ollut sitä sähköpostiosoitettakaan – molemmat olivat harvinaisia.

Käytännössä en ollut edes tietoinen tuolaisten asioiden olemassaolosta. Niinpä Halloween Harryn tilaaminen tarkoitti sitä, että piti tulostaa pelin mukana ollut tiedosto, jossa oli tilauslomake. Tämä tilauslomake sitten täytettäisiin ja lähetettäisiin postitse ulkomaille. Ja jollainhan se tilaus pitäisi myös maksaa. Kun ei ollut internetiä, ei ollut myöskään helppoa mahdollisuutta lähettää rahaa ulkomaille verkon kautta, kuten nykyisin. Käytännössä piti mennä pankkiin ja tilata sieltä käteistä rahaa sopivassa valuutassa (ei ollut euroakaan) tai koska käteistä ei pitäisi lähettää postissa, useammin shekki. Tämä maksuväline piti sitten lähettää kirjekuoressa ulkomaille.

Halloween Harry oli amerikkalaisjulkaisija Apogeen jakelema, joten pelin täysversion tilaaminen tarkoitti, että piti ensin pankilta tilata sopiva shekki dollareissa ja lähettää sitten se tilauskupongin kera Amerikkaan asti. Shekki ei kuitenkaan ollut ilmainen juttu vaan se maksoi. Shekin hinta oli 100 mk – hintaan sisältyi toimituskulut 35 markkaa. Ajattelin silloin, että 100 markkaa shekistä on paljon, jos tilaan vain yhden pelin, joten päätin tilata samalla Apogeelta muutakin. (Tilastokeskuksen rahanarvonmuuntimen arvion perusteella 100 mk vuonna 1993 tarkoittaa nykyrahassa, inflaatio huomioiden, 28,36 euroa. Shekin hinta oli oikeasti kova.)

Halloween Harryn hinta oli 30 dollaria eli noin 120 markkaa vuonna 1993 (nykyrahassa 34 euroa), lisäksi ostin pari Apogee-paitaa, hintaan 14 dollaria kappale. Yhteensä tilaukselle tuli hintaa 60 dollaria ja 340 markkaa

kaiken kaikkiaan, kun hintaan lisätään toimituksen ja maksamisen kulut. Käteisen rahan lähettäminen olisi voinut tulla halvemmaksi, mutta olisi ollut suuri menetys, jos kirje rahoineen olisikin kadonnut matkalla. Vaikka shekki oli kallis maksutapa, se oli kuitenkin turvallisempi.

Yllätyksenä tullaus

Odottelin pakettia pitkään. Tilauksesta tuli viime syksynä täyteen tasan 30 vuotta, joten en muista enää tarkkaan, kuinka pitkään. Lopulta minulle tuli Suomen tullista kirjeitse huolintaohje, jossa pyydettiin henkilötietoja sekä tietoja paketin sisällöstä. Toimituksessa oli diskettien lisäksi paidat, joten todennäköisesti paketin koko herätti tullin huomion.

Olin silloin 19-vuotias naiivi nuori mies, joka uskalsi lähettää shekin ulkomaille ilman, että olisin sen tarkemmin ymmärtänyt tuotteen jäävän tulliin. En tiedä oliko se silloin käytäntönä vai jäikö tulliin vain osa tuotteista. Joka tapauksessa lähetin vastauksen tullille kirjeitse ja sain sieltä sitten lisälaskua 80 markkaa. Koko tilauksen arvo nousi 440 markkaan. Kun tämä muutetaan nykyrahaksi, tuloksena on lähes 125 euroa.

Hinta kuulostaa kovalta, mutta sainpahan yhden ikimuistaisen kokemuksen elämään. Ulkomailta tilaaminen ja paketin joutuminen tulliin oli eräänlainen elämys, jonka muistan vielä näinä päivinä vuosikymmenten jälkeen.

Mitä itse tulee peliin, niin pelasin sen monta kertaa läpi. Halloween Harry -pelitunteja kertyi paljon enemmän kuin nykyään uusien pelien kanssa, joita on helpompi hankkia. Joten, vaikka aika toki kultaa muistoja, niin kyllä se kaikki taisi olla sen rahan arvoista. Vastaava summa kun on sittemmin tullut laitettua paljon turhempiinkin asioihin. ●

Lähteitä: Sviippi-lehti 3/1994: "Share ware -ohjelmien rekisteröintiä ulkomailta", Halloween Harry: en.wikipedia.org/wiki/Alien_Car_nage, Rahanarvonmuunnin: stat.fi/tup/las-kurit/rahanarvonmuunnin.html.



RETRO MODERN DESIGN



ROTATING
BALL
STAND



4" STEREO
SPEAKERS



HDMI
OUTPUT FOR
CAPTURE

PRE-ORDER NOW!

MONITOR
ALSO AVAILABLE
IN BLACK



UNIQUE
POD
SYSTEM

FRONT
OLED PANEL
+ JOG DIAL
TO CONTROL
OPTIONAL PODS,
ETC.

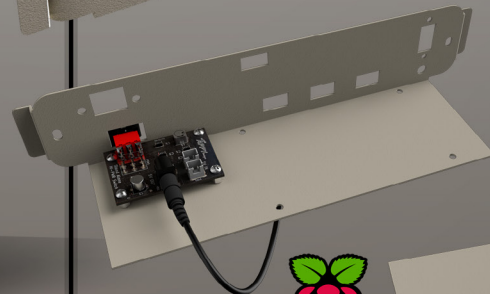


OPTIONAL UPGRADES



APPY'S
RETRO SCALER
15KHZ INPUT

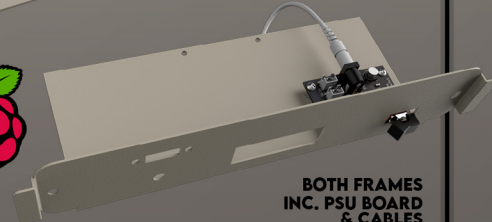
APPY'S
RETRO SCALER
INPUTS:
RGB SCART/AUDIO & COMPOSITE
RGBI - CGA/EGA/C128 (9-PIN)
RF INPUT (ARIEL TV TUNER)
COMPONENT VIDEO
S-VIDEO/STEREO AUDIO



POD MOUNTING
FRAME FOR
RASPBERRY PI 4 & 5



POD MOUNTING FRAME
FOR MiSTer FPGA SBCs



BOTH FRAMES
INC. PSU BOARD
& CABLES

STANDARD CONNECTIONS:

- 6 x HDMI INPUTS (2 X IN 4 X OUT)
- 2 x AV (COMPOSITE / STEREO-AUDIO)
- 1 x VGA 31KHZ INPUT + AUDIO INPUT
- 2 x USB (FOR MEDIA / UPDATES)
- 1 x HDMI OUTPUT FOR STREAMING
- 1 x FRONT HEADPHONE CONNECTOR



CARRY CASE
FOR MONITOR,
KEYBOARD,
MOUSE, ETC.

PANDORA
ARCADE POD
COMING SOON!

FOR MORE INFORMATION, AND TO PRE-ORDER, PLEASE VISIT [CHECKMATEDISPLAYS.COM](https://checkmatedisplays.com)
POSTER DESIGN: [PAULKITCHING3D.COM](https://paulkitching3d.com) © 2024 IMICA, LTD. E&OE.



Workbench release. 1855448 free memory

System

AmigaShell
2.SYS:~

Saku-tapahtumat palaavat!

SAKU 2024

22.9.2024, KLO 14

Oulun Tetra, Mäkelininkatu 31

AMIGAAA!
SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY.

RAW DISK
Workbench1.3D

Saku 2024

Pelaa ja
voita
Mikro-
kivikausi-
kirja!

MIKROKIVIKAUSI
Kun esi-isä tietokoneen osti
Sisällyttää tietokoneen alkuperäisen
WALLU & WEXTEN

PA LASIMME

Vuodesta 1997 säännöllisen epäsäännöllisesti järjestetty Saku on Suomen pitkäikäisin Amiga-yleisötapahtuma. Kolmastoista Suomen

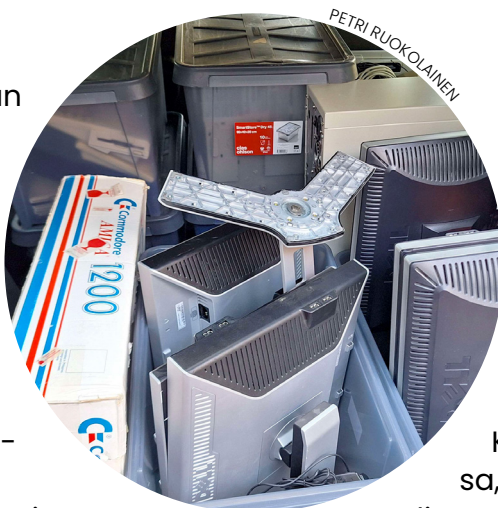
Amiga-käyttäjät ry:n Saku-tapahtuma ei onneksi osoittautunut epäonnekkaaksi, vaan lupaavaksi paluuksi koronatauon jälkeen! "Sukelletaan sekaan", kuten eräs vieras sanaili jo Saku 97:n ovella...

Janne Sirén

Kuvat: Tommi Saarela, et al.

Viime vuosina Sakuun on pitänyt "sukeltaa" ihan konkreettises-
tikin, ei vain ujuttautua
väenpaljouteen. Vuodesta
2012 alkaen – kahta eteläi-
sempää kertaa lukuun ot-
tamatta – Saku-tapahtu-
mat on nimittäin järjestetty
maan alla, kellarissa sijaitse-
vassa Oulun Tetra -tilassa.

Saku-tapahtumien konsepti on
yksinkertainen: Tapahtuman järjestä-
jänä Suomen Amiga-käyttäjät ry. kustantaa
tilan, johon Amiga-harrastajat ja -yri-
tykset ovat tervetulleita esittelemään Amigoita
ja tekemisiään. Sopii vain kanssamme
etukäteen. Aikojen saatossa rajauksemme
on myös laajentunut kattamaan sopivas-
sa suhteessa kaikenlaiset retroharrastajien
kiinnostuksen kohteet, joten mukaan mah-
tuu yleensä muutakin kuin Amigaa.



Yhdistys vapaaehtoisineen
järjestää lisäksi erilaista ta-
pahtumaohjelmaa, kuten
pelikilpailuita. Saku-ta-
pahtuman kruunaa tie-
tenkin yleisö, jolla on va-
paa pääsy.

Tykki-Sakuun!

Kellaritilassa on omat etun-
sa, joista yksi on lähes täydel-
linen pimeydenhallinta. Viimeai-

kaiset Saku-tapahtumat ovatkin tulleet
tutuiksi siitä, ettei siellä hirveästi näy näyt-
töjä – lukuun ottamatta muutamaa demo-
konetta, kuten sitä yhtä tornitettua Amiga
nelitonista (kuorma- ja loppukuvissa), joka
esittelee Amigan kykyjä hyödyntää useam-
paa näytönohjainta samanaikaisesti.

Monitorien kajon sijaan Saku-tapahtu-
man näkyvimmissä roolissa olivat nytkin
videotykkit, jotka tykittävät AMIGAAA! isos-



Moninkertainen yhteistyötahomme, Oulun kaupunginkirjasto, tiedotti ystävällisesti tapahtu-
mastamme kirjastojensa ilmoitustauluilla ja -näytöillä. Kuva Pekurin kirjastosta. Juha "densho"
Korhonen on vastannut Saku-tapahtuman grafiikoista jo toistakymmentä vuotta. Kiitos!



Ennen valojen sammuttamista ja Saku 2024 -tapahtumaa järjestettiin Suomen Amiga-käyttäjät ry:n sääntömääräinen vuosikokous, jossa yhdistys taputeltiin taas seuraavalle vuodelle. Kokouksen pöytäkirja on tuttuun tapaan verkossa: saku.bbs.fi/yhdistys/tapahtumat/vuosi2024 (tai <http://saku.amigafin.org/yhdistys/tapahtumat/vuosi2024>).



Demoskeneä unohtamatta. Videotykkiin kytketty Amiga 1200, ryyditettynä 60 megahertsin Motorola 68060 -prosessorikortilla ja 64 megatavun muistilla, pyöritti Amiga-demoja läpi tapahtuman. Yleisön toive – joskin eri koneella – oli Batman Rises (2022), Posadas-partyjen voittaja.



ti seinille ja sieltä verkkokalvoille. Kuvaputkiajasta poikkeava kuvakoko avaa uuden perspektiivin vanhaankin Amiga-sisältöön ja pimeys takaa laadukkaan videotykkikuvan. Tunnelmasta puhumattakaan.

Videotykit mahdollistivat myös Oulun Saku-tapahtumien kestohitin: kahdeksalla samanaikaisella pelaajalla ja kahdella videotykkieihin kytketyllä Amigalla pelattavan *Super Skidmarks* (1995) -rallipelikilpailun. Asemoimalla videotykkikuvat limittäin, syntyy superleveä yhtenäinen pelikuva, jonka Amiga Power -lehti kehui aikanaan nostavan pelin "lähes jumalalliseen asemaan". Saamamme palaute oli sekin hyväksyvää: "NYT oli tykkien kohdistus hyvin tehty!"

AMIGAAA! tallin täydeltä

Tapahtuma kesti iltakymmeneen ja pelikilpailuita järjestettiin pitkin päivää, myös Vectorama-osastoltamme tutuissa peleissä *Volfied* ja *Blocky Skies*. Voittajia palkittiin mm. **Wallun** *Mikrovikausi – Kun esi-isä tietokoneen osti* -kirjalla (3. painos), joka painatettiin yhteistyössä yhdistyksemme kanssa.

Saku 2024:ssä riitti paljon muutakin nähtävää: Amiga 500:sta harvinaisuuksiin, kuten Commodore CDTV -Amiga-viihdekeskukseen(1991).SuomalainenAmiga-jälleenmyyjä AmiGarage puolestaan jatkoi kunniakkaita perinteitä Amiga-pop-up-myyvälällään – pelikauppa kävi kuulemma yllättävän hyvin. Ei siis muuta kuin... ensi kertaan! ●

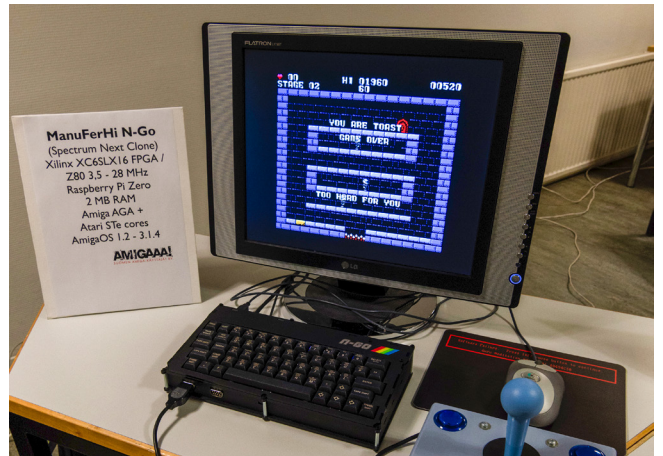


Stunt Car
Racerissakin
kisattiin, videota:

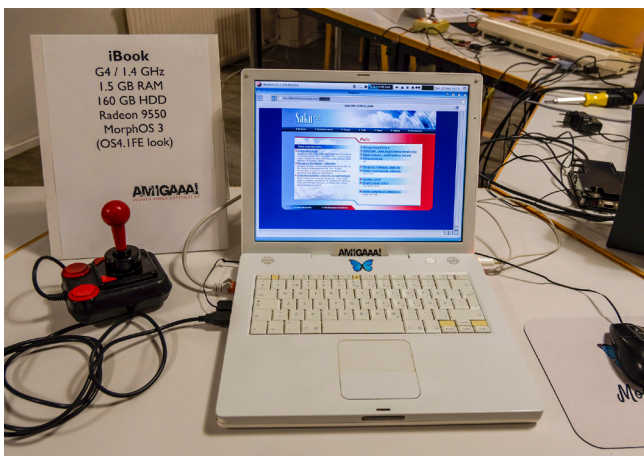




Ei vähäisin. Viimeinen kotimikro: Amiga 1200 (1992~2001). Näyttönä Commodore 1084.



Uusi Specu: 8-bittinen N-Go, ZX Spectrum Next -retromikron yhteensopiva ja luvallinen kloon.



Amigan käyttöjärjestelmän kloon. MorphOS toimii mm. Applen PowerPC-iBook-läppäriellä.



Suomalainen Amiga-jälleenmyyjä AmiGarage (s. 133) toi Amiga-tallinsa sisällön myyntiin.



SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY.

MARCO KOTILAINEN



MARKO KOTILAINEN



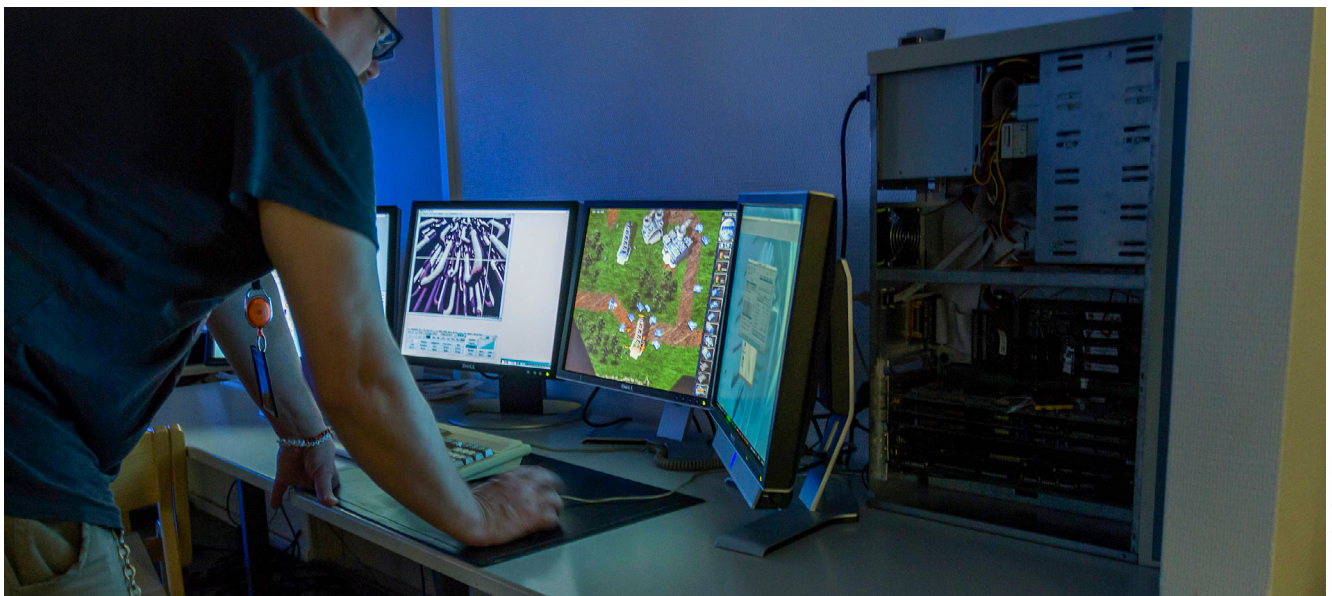
MARKO KOTILAINEN



ANU SEIJONEN



ANU SEILONEN



MARKO KOTILAINE

PETRO

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n Saku 98- ja Saku 2014 -tapahtumissa vieraillut sekä Saku 99 -tapahtumassa etäpuheen pitänyt entinen Commodore- ja Amiga-johtaja Petro Tyschtschenko lähettää terveisiä Saksasta. Vielen Dank, Petro!

♥♥ I am very impressed to hear that in Finland our Amiga/Commodore Community is still active and alive. It is good to know in my age of nearly 82 years that my beloved Amiga is still honoured. I can not forget my visit in Finland to attend the super Amiga show organized by you. Many good memories are still in my mind. SAKU, what a great club. 2014 was our last event – my god, the time is running...



In my age I try to do things which I still like and do without stress. So, I was last year in Cologne and held a speech about Amiga and my life at the GamesCom fair. Our Retro Community have nearly 3,000 sqm free of charge there, sponsored by the fair management.

Due to the corona problems, in the last few years there were not so many Amiga/Commodore events. I was visiting the AMIGA 38 and I held speeches at the University in Leipzig and this year, in July, also at the University in Augsburg. You can see my speech on YouTube. (*Toim.huom.:* Linkkivinkki sivun alareunassa.)

So far I do not know what is planned for the rest of this year, but next year I will visit again AMIGA 40, which is planned for September 25 (as I know).

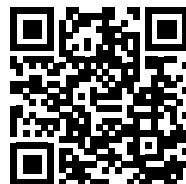


Thank you to all my friends, that you are keeping Amiga alive. All the best for your new Magazine and of course, if I am still in good health, I wish to meet you in Finland!

Petro Tyschtschenko

I am also doing with my Chinese friend a TikTok serial called Culture differences between China and Germany.

Petron retrovinkki: saksalainen YouTube-kanava *MIGs Yesterchips* – videoivat muun muassa Petron puheen Augsburgissa heinäkuussa. YouTube tekstittää saksankielisen puheen nykyisin vaikka suomeksi. Klikkaa tai skannaa QR-koodi.





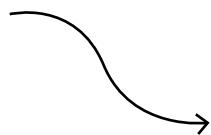
HEUREKA

AMIGA®

Back for the future

Dakota Dunes (USA) • Langen • Braunschweig (Germany)

Petro
Münchenissä
12.4.2024.



PETRO TYSCHTSCHENKO -KOTIALBUMI



Commodore oli jalkapalloseura Bayern Münchenin sponsori.
Petron paidassa on entisen ammattipelaajan ja seuran pu-
heenjohtajan Karl-Heinz Rummeniggen allekirjoitus.

KASIBITTINEN

Uuden ajan tietokonelehti



*Kemin lyseon lukion iltalinjan
ATK-kurssi vuodelta 1986.
Basic-ohjelmoinnin alkeiden opettelu-
n jälkeen, iltaopiskelijoilla alkoi
sivistynyt keskustelu eri tietokoneiden
ominaisuuksista ja paremmuudesta.*



Albumi n:o 8.23



Albumi n:o 11.23



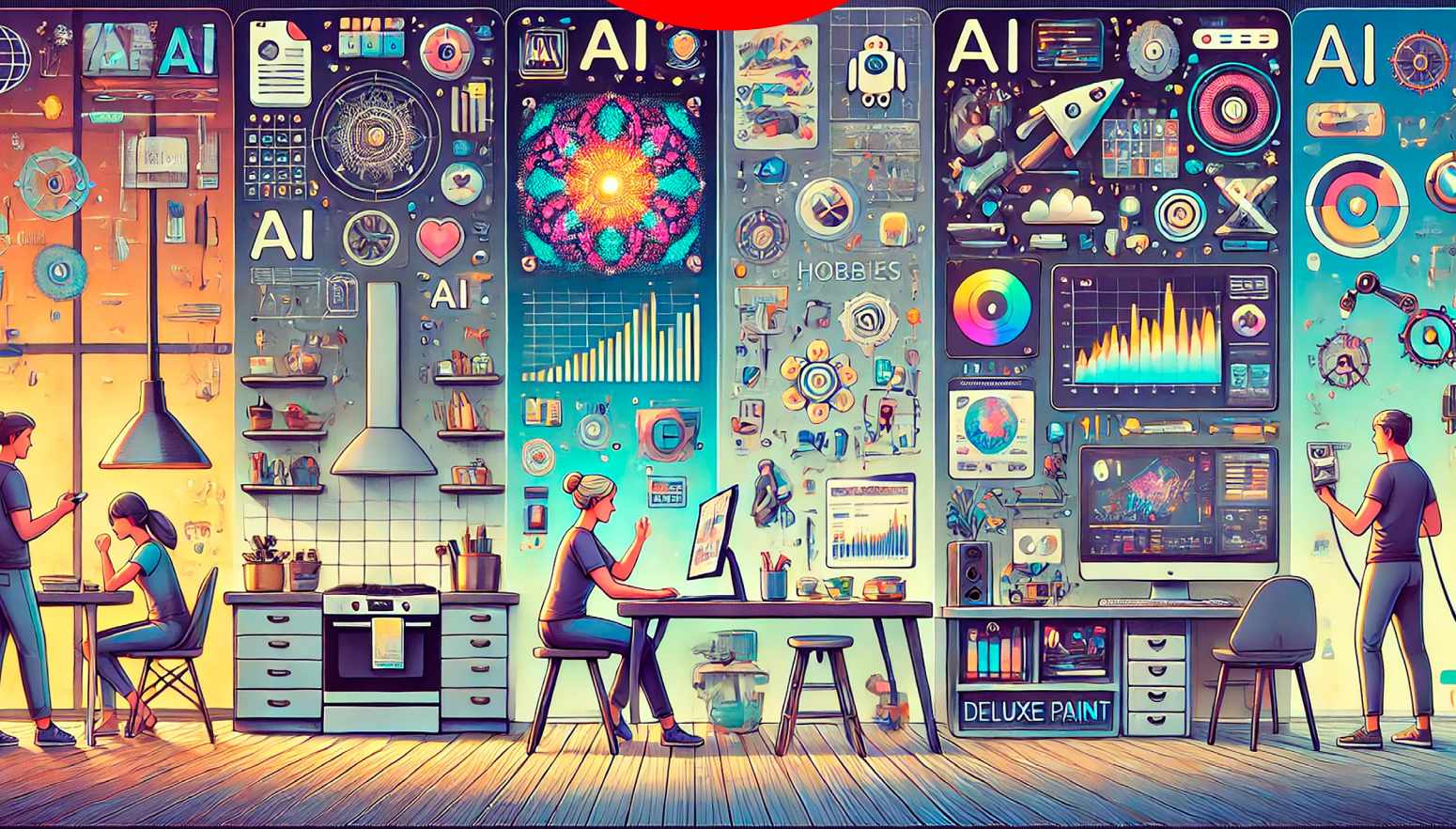
Albumi n:o 4.24



Albumi n:o 10.24

KASIBITTINEN ON UUDEN AJAN TIETOKONELEHTI,
JOKA ON SAATAVANA VAIN PRINTTIALBUMEINA.
JOKAISTA ALBUMIA PAINETAAN PIENI ERÄ ERIKOISPAINOKSIA.
YHDEN ALBUMIN LÄHETYS KUSTANTAA KAKSI POSTIMERKKIÄ.
ALBUMEITA VOI TILATA JOKO ITSELLE TAI LAHJAKSI. KOKO SARJA ON
TILATTAVISSA MYÖS AINA KÄTEVÄNÄ PERHEPAKKAUKSENA!

8-BITTISEN KULTTUURIN PÄÄ-ÄÄNENKANNATTAJA



"luo laajakangas-kuva tästä artikkelitekstistä"

TEKOÄLYSTÄ APUA arkeen, harrastukseen ja työhön

Tekoälykurssejakin järjestäneen ammattipedagogin johdatus ChatGPT-tekoälyavustajan ja kumppaneiden ihmeelliseen, räätälöitävään potentiaaliin.

Jarkko Soini

Tämän Saku-lehden tekoälyartikkelit sisältävät optimistisia kuvakulmia tekoälyyn. Muistutamme silti, että teemaan liittyy myös vaaranpaikkoja ja avoimia kysymyksiä, kuten tekoälytiedon oikeellisuus, käyttäjien yksityisyys sekä koulutusmateriaalin eettisyys- ja oikeuskysymykset. Olethan tarkkana!

Erilaisia suuriin kielimalleihin ja koneoppimiseen perustuvia generatiivisen tekoälyn sovelluksia löytyy internetistä tuhansia. Keskeisimmät tekoälyt toimivat selaimella, mutta sovelluskaupoissa on runsaasti mobiilisovelluksia. Kuluttajien parissa suosituimmaksi ja monipuolisimmaksi

havaittu OpenAI:n ChatGPT-tekoälyavustaja on tarjolla molemmissa muodoissa. ChatGPT:n uusin versio generoi myös kuvia integroidun kuvageneraattorinsa kautta.

ChatGPT tietää yllättävän paljon jopa Amigasta – pelienkin tarkkuudella. Lisäksi ChatGPT:stä voi räätälöidä oman custom-version, joka on erikoistunut vaikkapa Amiga-tyylisen taitteen generointiin tai tietyn Amiga-ohje-



AAO-GPT / JANNE SIRÉN

"piirrä sammakko"

kirjan sisältöön. Esimerkkinä tekemäni *Amiga Art Generator*: chatgpt.com/g/g-QDuu-vNWkF-amiga-art-generator.

Yhteistä kaikille näille tekoälysovelluksille on, että ne voivat auttaa arjessa, harrastuksissa ja jopa työssä. Tarkoitukseni on antaa tässä artikkelissa muutamia inspiraatioita ja ideoita, joita voit kokeilla esimerkiksi osoitteessa chatgpt.com – siellä on tarjolla sekä maksuton perusversio että kehittyneempi maksullinen ChatGPT.

Keskustelubotista on muuhunkin

ChatGPT on marraskuussa 2022 julkaistu keskustelubotti ja virtuaaliavustaja, joka kohdutti heti kättelyssä sängen uskottavilla keskustelutaidoillaan. Vaikuttavan, mutta tyhjänpäiväisen höpöttelyn lisäksi sitä voi kuitenkin käyttää myös työkaluna monenlaisissa tarpeissa, joissa vain mielikuvitus tuntuu olevan rajana.

Hyppy höpöttelystä tuottavuuteen onkin se tärkeä loikka, jonka jälkeen tekoälyn hyödyntäminen voi vasta toden teolla alkaa. ChatGPT:n käyttömahdollisuudet ammattimaaisessa käytössä ovat laajat ja monipuoliset, ulottuen yksinkertaisesta tiedonhausta ja tekstintuotannosta aina monimutkaisempiin prosesseihin, kuten määrämuotoisten materiaalien luomiseen tai esimerkiksi koodin debuggaamiseen.

Voit muun muassa pyytää tekoälyltä inspiraatiota ja kirjoitusapua luovaan kirjoittamiseen. Voit generoida tarinan tai juonen askeleita, laulun sanoja, runon värssyjä tai vaikka koko projektisuunnitelman. (*Toim. huom.* esimerkki tosielämästä: kehitin erään lehtiotsikon tekoälyllä, kun omat ideat variaatioista ehtyivät.) Voit myös pyytää ChatGPT:tä kommentoimaan, vetämään yhteen tai jatkamaan sille antamaasi tekstiä tai vaikka lähdekoodia. Keinoavon kuvakulmat verryttelevät luonnollisia aivoja.

Tekoäly laatii jo kokonaisia Exceleitä kaavoineen päivineen tai hämmästyttäviä PowerPoint-esityksiä. Voit sukeltaa historiaan simuloimalla keskusteluja tunnettujen historiallisten hahmojen kanssa – tai ”keskustella” (ohje)kirjan tai muun lähdemateriaalin

kanssa, kuten edellä vinkattiin. Voit tietenkin myös ihan vain kysyä tekoälyltä apua arkeen, kuten ruoanlaittoon tai kalorien laskentaan.

Tekoälyn kyky sekä tulkita että tuottaa nopeasti suuria määriä luonnollista ja formaalia kieltä avaa ovia lukemattomiin sovelluksiin eri aloilla. Tarvitsee vain kysyä.

Tekstistä kuviin

Oletko kuvataiteilija, joka kaipaa uutta inspiraatiota? Ehkä harkitset uraa digitaiteilijana, joka tuottaa taidetta koneellisesti? Tai koet nostalgista kaihoa legendaariseen Deluxe Paint -estetiikkaan? Generatiivisesta tekoälystä voi olla apua myös sinulle. Sillä kun voi tekstin lisäksi tuottaa kuvaa. Voit luoda kuvaa ”tyhjästä” yksinkertaisesti kuvailemalla, mitä haluat. Mutta kyse ei ole vain irrallisesta satunnaisgeneraattorista, vaan tekoäly voi toimia oman tekemisesi jatkeena.

Voit toki pyytää tekoälyä loihtimaan taide-teoksen kesämökkisi järvimaisemasta kuvaillemalla maisemaa yksityiskohtaisesti, mutta useimmille tekoälyille voi lisäksi antaa valokuvan tai aikaisemman piirroksen lähdemateriaaliksi. Voit myös kuvailla taiteellisen tyylin tekoälylle, esimerkiksi mainitsemalla sanat Art Deco, tai kustomoida tekoälyn tuottamaan jatkuvasti vaikkapa mainittua Deluxe Paint -tyyliä. Vaihtokauppana saat (toivottavasti) pyytämäsi mukaisia kuvia.

Mainittavimpia kuvien generointiin erikoistuneita tekoälyjä ovat ChatGPT:n yhteydessä toimivan DALL-E:n lisäksi Leonardo AI (leonardo.ai), Midjourney (midjourney.com), Craiyon (craiyon.com), Stable Diffusion (stability.ai) ja Artbreeder (artbreeder.com). Tekoälyn virallisen sivuston valitsemisessa ja etenkin oikean älypuhelinsovelluksen asennuksessa kannattaa tosin olla tarkkana, sillä tekoälyjä apinoivia tai peilaavia epävirallisia tekeleitä on liikkeellä useita.

SANOJA generatiivinen tekoäly = generative artificial intelligence, AI; suuri kielimalli = large language model, LLM; koneoppiminen = machine learning; GPT = generative pre-trained transformer, kielimalliperhe.

Tekoälyn kustomointi

Tekoälyn räätälöinti eli kustomointi (*customization*) teroittaa yleistekoälyistä täsmätyökaluja. Ainakin ChatGPT:n räätälöinti on myös sangen helppoa, sillä se tapahtuu pitkälti järjestelmän sisällä ja luonnollisella kielellä. Kustomoidut ChatGPT-versiot – joita kutsutaan lyhyesti GPT:eiksi – tarjoavat vaihtoehtoisen mahdollisuuden mukauttaa tekoälyn toimintaa vaikkapa tiettyjen alojen ja erityistarpeiden mukaan. GPT:t integroituvat saumattomasti ChatGPT:hen.

Kun räätälöit oman ChatGPT:si, lähtökohteisesti tällainen custom-GPT on personoitu tekoälysi ja ainoastaan sinun käytössäsi. Mutta voit halutessasi jakaa GPT:si esimerkiksi ystäville tai koko maailmalle, maksuttomana tai maksullisena GPT Storessa (chatgpt.com/gpts). Näin ollen valmiita eri tarpeisiin kustomoituja GPT:itä on jo runsaasti tarjolla – sellaista ei siis välttämättä tarvitse edes räätälöidä itse.

Kustomoidun tekoälyn hyötyjä voi hahmottaa selailemalla olemassa olevaa GPT-tarjontaa. Pääset tarjontaan käsiksi

luomalla tilin ChatGPT:hen ja sitten navigoimalla GPT Storeen. GPT:t ovat ihmisten räätälöimiä ja kokemukseni mukaan yleensä hyvin laadukkaita. Asennuksetkin hoituvat sekunneissa, sillä sovellukset toimivat ChatGPT:n sisällä. Lisää GPT Store -vinkejä oikeassa laatikossa.

Tiivistettynä uskon, että tekoäly sopii aivan tavalliselle ihmiselle, joka on avoin hyödyntämään teknologiaa työssään tai harrastuksissaan – tai molemmissa. Sovellutuksia löytyy nuoremmillekin: custom-GPT:t auttavat jo nyt esimerkiksi oppimaan lautapelin säännöt, opettamaan lapsille matematiikkaa tai suunnittelemaan tarroja...

Kannattaa kuitenkin pitää mielessä, ettei tekoäly voi ikinä täysin korvata ihmistä. Ainakin väitän, että tehokkain "supertietokone" on jokaisen omassa päässä. Nyt ja tulevaisuudessa. ●

Kirjoittaja on tietojenkäsittelyn tradenomi ja ammattipedagogi, joka opettaa eri puolilla Suomea sekä verkkokursseilla muun muassa tekoälyä ja sen hyödyntämistä.

VINKKEJÄ GPT STOREEN Räätälöityjä tekoälyjä luomiseen, muokkaamiseen ja tyyliseikkojen hiomiseen: Write for Me, CopywriterGPT, SongMaker, SlideCreator.

Esitysten näyttävyyden parantamiseen: Canva, Video GPT by VEED, PDF Ai, Diagrams, Show Me.

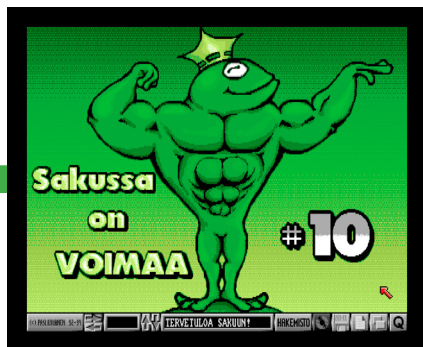
Tutkimuksia ja analyyskejä tekeville, kun etsit, arvioit, analysoit ja visualisoit tietoa: Consensus, Whimsical Diagrams, Scholar GPT, Wolfram, ScholarAI, AI Scientist.

Jos kirjoitat koodia ja luot sovelluksia – tai haluat aloittaa: Grimoire, Professional Coder (Auto programming), Python, DesignerGPT, Code Copilot, Screenshot To Code GPT, Website Generator.

Opetuksen ja oppimisen tarpeisiin sopivat puolestaan: Tutor Me, Universal Primer, Math Solver, Video Summarizer, Voxscript, Code Tutor, Prompt Professor, Language Teacher, Physics Oracle.

Jarkko Soinin tekoälyn perus- ja jatkokurssit löytyvät Kymenlaakson Opiston tarjonnasta ja luovan tekoälyn perus- ja jatkokurssit Riihimäen Kansalaisopiston tarjonnasta. Tekoälyn käytön, kuten minkä tahansa ohjelmiston käytön voi oppia itseopiskelemalla, mutta parhaiten niiden käytön oppii käytännön tekoälykursseillani, joita on kansalaisopistossakin syksyllä alkavalla lukuvuodella useampi: ChatGPT:n arjen peruskäyttö ja Kuvien generointi tekoälyllä, jatkokursseja ja mestarikursseja. Tekoäly kehittyy hurjaa tahtia, mutta perusteet pysyvät samoina. Esimerkiksi jo suljetun DALL-E 2:n kuvageneroinnin toiminnot ovat samat uusimmassa ChatGPT:hen integroidussa DALL-E:ssä, kuten kuvien editointi. Opiskelemalla perusteet kursseillani hallitset tekoälyn salat myös tulevaisuudessa.

Näin tekohengitettiin henkiin SAMMAKKOLAMP

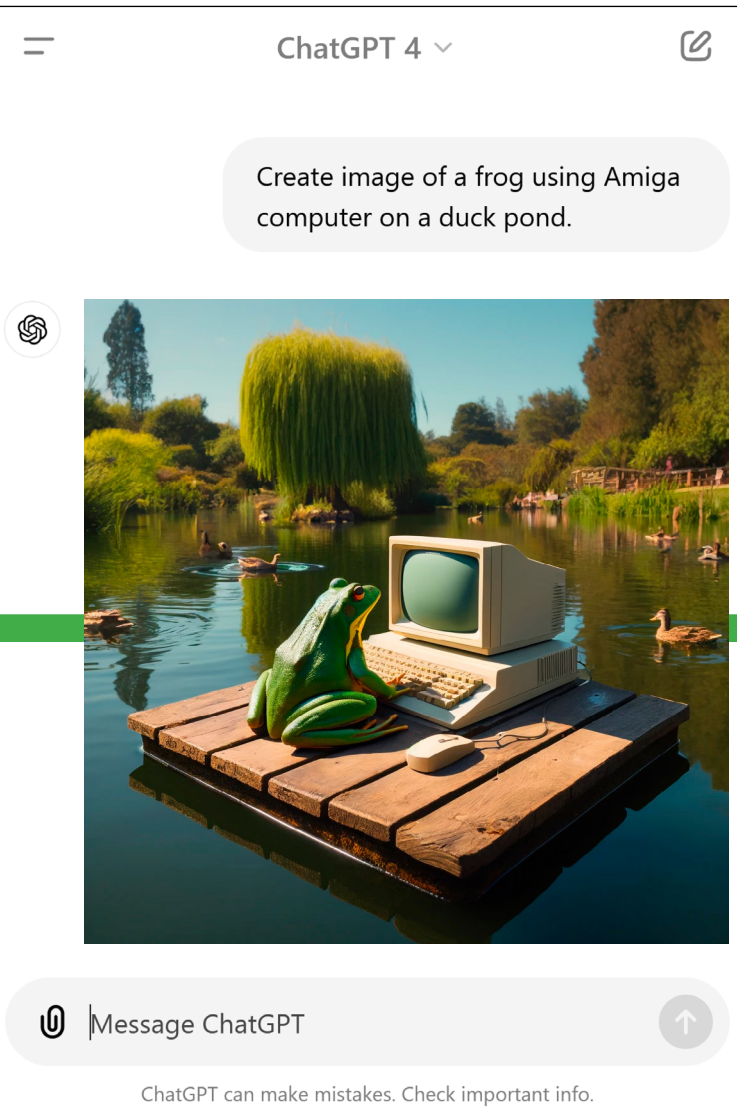


Suomen Amiga-käyttäjät ry:n historiaa tuntevat tietävät, että ennen vuoden 2012 AMIGAAA!-logoa, tunnuksemme oli Saku-lehtien kannessa voimaillut piirrossammakko eri variaatioissaan. Kun kutsuimme käyttäjiä uudelle Saku-serverille Discordiin, vanha maskotti herätettiin hetkeksi henkiin – nyt modernisti generatiivisella tekoälyllä. **Janne Sirén**

Työkaluksi valikoitui OpenAI:n DALL-E 3 -kuvageneraattori (openai.com/index/dall-e-3), joka toimii edellisessä artikkelissa esitellyn ChatGPT-tekoälyavustajan maksullisen version yhteydessä. Viimeistely toteutettiin Adobe Creative Cloudin seniorityöjuhalla, Windowsin Photoshopilla (adobe.com/creativecloud), joka on sekin saanut tekoälyä...

1. Aluksi kirjauduttiin ChatGPT:hen (chatgpt.com), jonka kautta DALL-E 3:a käytetään. Viimeisimpien neljännen sukupolven neuroverkkojen käyttö vaati maksullisen tilauksen tekemistä (kirjoitushetkellä \$20/kk), joka onnistui luottokortilla samasta paikasta. ChatGPT ottaa ohjeita vastaan myös suomeksi, mutta käytimme englantia ajatuksella, että ChatGPT pystyisi antamaan parastaan pääkoulutuskielellään. Olihan tämä samalla testi.

2. Ensimmäiseksi verryttelimme hieman: "Create image of a frog using Amiga computer on a duck pond". ChatGPT vastaa: "Here's the image of a frog using an Amiga computer on a duck pond. It captures a nostalgic scene with the frog intently focused on the screen, surrounded by the serene beauty of nature and the gentle presence of ducks."



3. DALL-E 3:n "Amigasta" voimme olla montaa mieltä (no, emme oikeastaan), mutta jatketaan. Uusi yritys: "Create image of a frog using Amiga computer on a frog pond." Tällä kertaa tekoäly lähtee pyytämättä ja yllättäen valokuvamaisuuden sijaan taiteellisempaan suuntaan.



– "Here's the whimsical illustration of a frog using an Amiga computer on a lily pad in a serene frog pond. It captures a magical moment with the setting sun casting a golden hue over the scene, surrounded by curious fellow frogs and lush greenery."

4. Seuraavaksi kokeilimme sammakkoa juhlaissäntänä, mikä kieltämättä tuotti tunnelmallisia kuvia: "Create image of a frog host at a pond party wishing everyone warm welcome"... "Add some Amiga computers to that image." Amigoita se ei tuottanut, vakuutteluista huolimatta: "I've added some Amiga computers to the scene..."



5. Tässä välissä kokeilimme Sakun kaveriksi myös muita Amiga-yhteisön inspiroimia eläimiä: "Create an image, group photo of Rock lobster, Oulu polar bear and Saku the frog"... "Label them with the names Rock lobster, Oulu polar bear and Saku the frog"... "Create an image of Saku the Frog together with his best pal Amiga the Monkey."



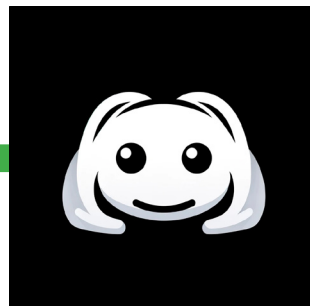
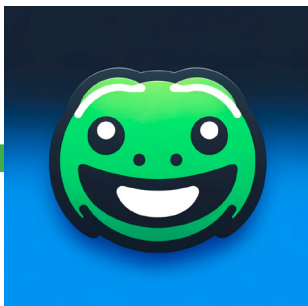
– "Here is the image of Saku the Frog and his best pal Amiga the Monkey, depicted in a vibrant jungle setting. They look quite cheerful, enjoying their time together!" Teksti ja Amigat eivät ole DALL-E 3:n vahvuus, mutta Ouliu Bolar on kuitenkin varteenotettava kandidaatti lastenvaatamerkiksi tai Sakun seuraavaksi maskotiksi. Huomaa, miten paljon kuvien hahmot muuttuvat peräkkäistenkin kyselyiden aikana.

6. Selvästikin DALL-3 osaa tuottaa näyttäviä ja sängen osuviakin kuvia – kunhan ei pyydä sitä piirtämään Amigaa. Kuvien sisällön lisäksi tyyli tosin vaihtelee paljon kehoitteesta toiseen, vaikka emme syötäneet toiveita muutoksesta. Toistuvaishahmojen tuottaminen vaikeuttaisi vaikealta. Onneksi me tarvitsimme nyt vain sen yhden kuvan. Syteen tai saveen, oli aika kohdistaa kuvapyynnöt Discord-mainosta varten: "Create image of frog using Discord on computer"...





Create Discord logo that looks like a frog.

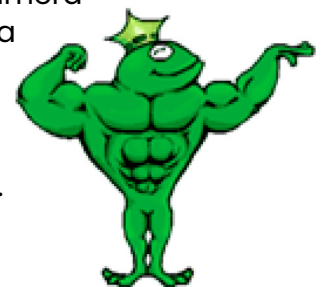


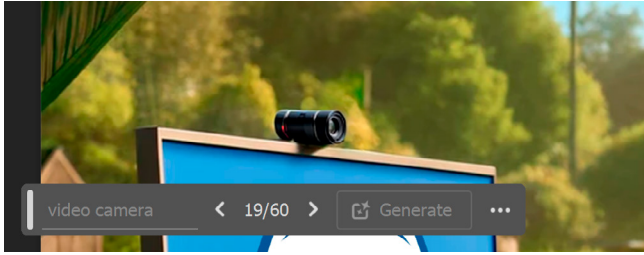
7. Ensimmäinen muutamasta yrityksestä vasemmalla. Koulutusmateriaali modernille Apple-tietokoneelle on selvästi ollut Amigaa parempaa. Mutta mitä jos lisäisimme yhtälöön vielä sen sammakkolammen... "Create image of frog using Discord on computer near a beautiful frog pond."

8. No nyt! Discordin logoon pitäisi kuitenkin vielä saada enemmän sammakkomaisuutta. Tässä vaiheessa jännittää, suosituuko tekoäly parodisoimaan liikemerkkiä ja tuntee se logoa ylipäättänsä: "Create Discord logo that looks like a frog." Kyllä ja kyllä. Muutaman toiston evoluutio... Sijoitaisimme Photoshopin perspektiivityökälulla parhaan logon tekoälykuvan näytölle. ChatGPT:n osuus oli nyt valmis, mutta tekoälyn rooli ei päättynyt vielä tähän.

 Generate

9. Kuvassa on tekoälykuville tyypillisesti edelleen paljon omituisuuksia, joista näkyvin lienee näytön päältä nouseva lehti. Adobe Photoshopissa (2024) voi onneksi nykyisin maalata minkä tahansa osan kuvasta ja pyytää Adoben tekoälyä korvaamaan sen. Jos tekoälylle ei anna kehoitetta, tekoäly "päättelee" parhaansa poistaakseen tahran tai puuttuvan osan, mutta tekstikehotteella siltä voi myös pyytää spesifejä lisäyksiä. Tässä tapauksessa "video camera" -kehote korvasi lopulta useiden yritysten jälkeen lehden näytön päältä tyydyttävällä webcam-korvikkeella.





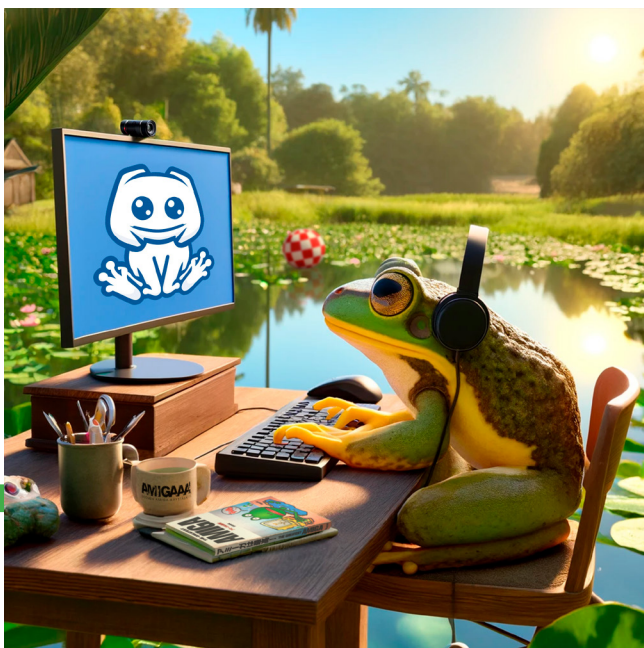
10. Korjasimme Adoben tekoälyllä myös DALL-E 3:n generoiman sammakon sormia, näppäimistöä, puupintoja ja mukeja – maalasimme ongelmakohdan Photoshopissa ja painoimme Generate tarpeeksi monta kertaa. Japanilaisen The Greatest Amiga -kirjan kannet DALL-E 3:n luomaan lehtiöön lisäsimme käsin. The Greatest Amiga -kirja on todellinen ja siinä on sammakkolampi kannessa – ilmeisesti, koska japanilaisittain sammakkoääntely Kero muistuttaa Amigan Guru-virheilmoitusta. Kansien vaihdolla peiteltiin samalla lehtiöpinossa ollutta tekoälyoutoutta, joka näkyi edelleen, mutta vähemmän.



11. Lopuksi lisäsimme Photoshopin käsityökaluilla AMIGAAA!-logon mukiin sekä blurratun Boing!-ranta-pallon veteen. Teimme kuvasta myös version, johon lisäsimme Photoshopin perspektiivi- ja varjostustyökaluilla Saku-serverin ruutukuvan näytölle.



Kuka tekee meille tästä tekoälyvideon? ●



Kun koulutus ei vaan riitä – tai riittää liikaa...

LOPPUKEVENNYS

"luo kuva sammakosta sammakkolammella jolla on suomalainen ylioppilaslakki"



P.S. Yksi asia oli sentään teko-
älyn Suomi-ylioppilaskuvissa
vakio: kolea näköinen sää.



=

ChatGPT 4o ▾

🔗

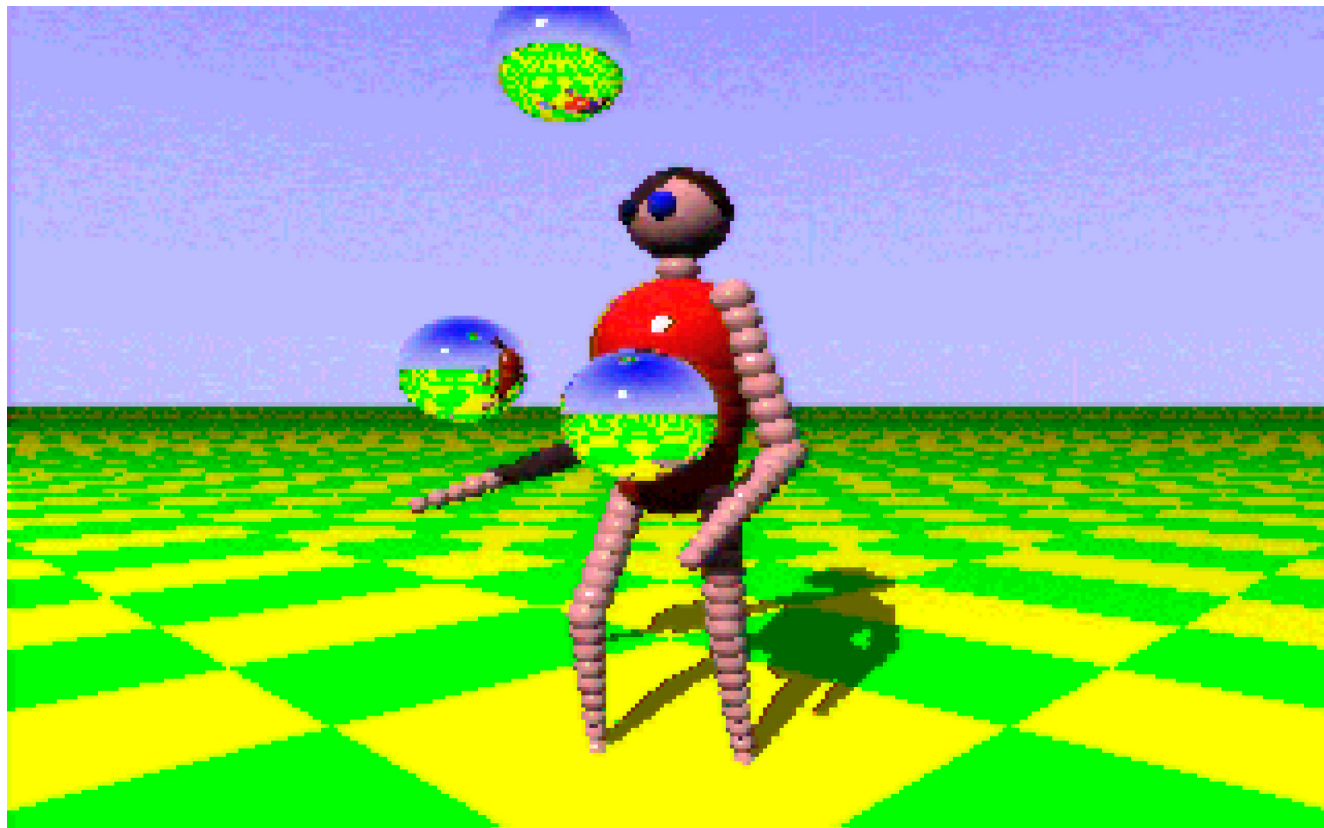


Create an image of a frog at frog pond using computer wearing the pictured hat.

🌀



"Create a frog on a frog pond, using a computer, wearing a Finnish students cap, ylioppilaslakki in Finnish. The cap should look like this: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Ylioppilaslakki>"... "The hat is completely wrong. It should be like this: <https://www.wahlman.fi/tuotteet/ylioppilaille/>"



Amiga OULUN YLIOPISTOLLA

Tämä on pitkä tarina 1980-luvun puolivälistä alkaen, mutta olen ollut siinä itse osallisena ja tiedän sen olevan totta. Tietenkin mukana voi olla hieman henkilökohtaista kehuakin, mutta jos voitte antaa sen anteeksi...

Esa Haapaniemi

Ensimmäinen Amiga-tietokone Oulun yliopistolla oli alku-peräismalli Amiga 1000 erään laitoksen professorille. Siinä oli PC-rautalaajennus yhteensopivuuden varmistamiseksi. Eläköityvä proffa ei oikein osannut sitä käyttää, eikä ATK-keskuksestaakaan ollut apua. Kun professori jätti paikkansa, kone kannettiin ATK-huoltoon varastoitavaksi.

Aloitin näihin aikoihin kandidaatin tutkinnon jälkeiset opinnot Oulun yliopistolla. Olin kirjoittanut tutkielmani Commodore 64 + levyasema + kiekkokirjoitin -kokoonpanolla. Tämän jälkeen ostin henkilökohtaiseksi koneekseni Commodore Amiga 500 -tietokoneen, jota päivitin Motorola 68010 -prosessorilla.

Etsin viissataseeni juuri kiintolevyä eli kovalevyä sekä lisämuistia, kun järeämmän Amiga 2000:n C-malli tuli myyntiin. Niinpä järjestin Oulun yliopistolla yhteishankinnan, jossa Commodoren maahantuojalta PCI-Datalta tilattiin 10 tällaista Amigaa kerralla. Saimme ne tarjoushintaan 7500 markkaa, kun ohjevähittäishinta oli

vielä 9000 mk paikkeilla (inflaatiokorjattuina nykyrahassa n. 2200/2600 euroa).

PCI-Data järjesti minulle piakkoin myös yhteyden Broadline-nimiseen firmaan, joka toimi Amigan lisälaitteiden maahantuoja, ja tätä kautta löysin ”halvalla” GVP:n kahden megatavun lisämuistikortin, jossa oli myös SCSI-ohjain kovalevyn kytkentää varten. Kovalevyksi valikoitui siihen aikaan ”iso” 80 megatavun Quantum-kiintolevy, jonka jaoin aluksi kolmeen osioon ja myöhempien päivitysten jälkeen viiteen: sys:, work:, data:, PC ja Mac...

Yliopistolle Amigoita

Samalla kun päivittelin omaa konettani, sain – jälleen PCI-Datan avulla – yhteyden Oulun yliopiston ATK-keskuksen henkilöön, joka oli hankkinut Amiga 2000:n aikaisemman B-mallin yliopistolle. Hän antoi minulle luvan järjestää päivityksiä ja ohjelmia yliopiston Amigaan. Yliopiston koneessa oli vain 40 megatavun SCSI-kovalevy, joten se piti jakaa myös sopiviin osioihin sekä asentaa parhaat virustorjuntaohjelmat käynnistymään automaattisesti.

Yliopiston koneen 512 kilotavun grafiikkamuisti ei oikein riittänyt edes Amigan kuuluisan *Juggler*-raytracing-demon ympäripyörittämiseen, mutta uudemman grafiikkapiirin asennus auttoi. Lukuisat muutkin kuin yhteishankintaamme osallistuneet pyörittivät *Juggleria* demotakseen tai ihmetyttämiseen koneen animaatiomahdollisuuksia. Eräs ATK:ta opiskeleva isä kertoi alakouluikäiselle lapselleen, miten animaatio toimii, eli kone lukee nopeasti kovalevyltä seuraavan kuvan ja näyttää sen. Minä korjasin demon latautuneen levykkeeltä, mitä isä ei ”halunnut” uskoa ennen kuin demosin muutista lähtien.

Päivittäessäni omaa konettani GVP:n 50 MHz:n 68030-prosessorikortilla, joka sisälsi 8 megatavua muistia, sain 28 MHz -kiihdy-

tinkortin myös yliopistolle. Tämän jälkeen yliopiston kone oli melkein jatkuvassa käytössä, joten sille piti tehdä varauskirja. Myöhemmin halukkaat saivat omat tunnukset muokattavine käyttöympäristöineen, mikä aiheutti myös kateutta muissa.

Itse hankin ohjelmiksi lähinnä hyötyä: *Pro-Write*, *Disney Animation Studio*, Mac-emulaattori ROMmeineen... ynnä muuta sellaista. Ostin ohjelmat uutena Amerikan reissujen yhteydessä, jo ennen kuin niitä sai Suomesta. Tekstinkäsittely, taulukkolaskenta ja lukuisat piirto-ohjelmat saatiin myös hankittua yliopistolle, kun minä olin ensin testannut niitä.

Kuulin – en nähnyt – yliopiston ATK-keskuksen hankkineen myös Amiga 500 -perusmallin kahdella korppuasemalla ja peliohjaimella. Tämä tietokone oli henkilökunnan kovassa käytössä melkein riitoihin asti, vaikka ”virallisesti” se kuului asiakkaille lainattavaan materiaaliin.

Kun Amiga 3000/25 -malli tuli myyntiin, sitä mainostettiin monen tietoteknisen julkaisun sivuilla. Pian myös sellainen saatiin yliopiston pöydälle Amiga 2000 -koneen viereen. Nyt jatkuviin varauskirjan täyttymisiin tuli hieman helpotusta. Kumpikin kone oli silti yli 90 % käytössä. Ajan kanssa A3000 päivitettiin Motorola 68060 -pohjaisella prosessorikortilla ja GVP:n Impact Vision 24 -näyttökortilla, jolloin päästiin suurempiin välikymättömiin näyttöihin. Jälleen Macin ja PC:n käyttäjät kadehtivat.

Amigat verkossa

Tuohon aikaan sattui kesällä tyypillinen ukosen aiheuttama sähköpiikki. Valot välähtivät ja PC:t alkoivat buutata. Samaan aikaan kiroilevien työnsä menettäneiden harrastajien kanssa myös Applen käyttäjät ”harmittelivat”, kun osa Mac-koneista ei edes käynnistynyt uudelleen. Molemmat Amigat olivat koko ajan pystyssä, ja ensimmäiset tekstitu-

Kuvituskuva: Tätä demottiin monessa paikassa, Oulun yliopistollakin. Eric Grahamin *Juggler*-demo (1987) käyttää alkuperäisen Amigan 4096:n värin näyttötilaa – artikkelin ruutukaappauksessa on 783 eri värisävyä. Jonglöörianimaatio on toteutettu esilasketulla raytracing-tekniikalla. Ei hassummin vuoden 1985 tietokoneelta.

lostukset jaetuille lasereille tehtiin Amigoista.

Koska Amigat olivat myös verkossa, osa käyttäjistä löysi keinon lähettää värigrfiikkaa ATK-keskuksen kalliille väritulostimelle. Vaikka PC:stä onnistui sama, hetken aikaa parhaat grafiikat oli tulostettu juuri Amigasta. Jopa väritulostimen pääkäyttäjä kyseli mistä kuvat olivat peräisin.

Myös Amigan ohjelmistopiratismi nosti päätään. Yksi ATK:n opiskelija (nimi tiedossa, en kerro) piti yliopiston palvelimella piraattipurkkia. Hänen yhteytensä kokeiltiin sulkea, mutta hän vain vaihtoi toiseen Ethernet-korttiin ja jatkoi yhteydenpitoaan. Kun palvelin oli täysi, yliopisto hankki lisää kovalevyä, eikä tutkinut syytä...

Myöhemmin kyseinen henkilö palkattiin jo ennen valmistumistaan ATK-keskukseen töihin Unix-asiantuntijaksi (Amigan kanssa opiskelleena).

Virallisista softista mainittakoon *Deluxe Paint* (versiosta 2 alkaen), jo mainittu *ProWrite*, joka myöhemmin vaihtui *FinalWriteen*, *ImageFX* (jossa toimivat Adobe Photoshopin makrot), Mac-emulaattorikortti Amiga 3000:ssa, softaversio Amiga 2000:ssa... En enää edes muista mitä kaikkia siellä oli!

Videotyöasema ja -kioski

Koska Amiga oli tunnettu videokone, hankin itselleni ja yliopiston Amiga 2000 -tietokoneeseen myös GVP:n G-Lock -genlockin videotyöskentelyyn. Yliopisto ei kuitenkaan halunnut laittaa ATK-labraan videonauhuria tai muuta varkaiden mukaan helposti lähtevää tarviketta, joten sekä A3000 että G-Lock vietiin yliopiston vasta avattuun videolaboratorioon.

Opastin videolaboratorion pääkäyttäjää Amigan erinomaisuuteen, ja sain hänet in-

nostumaan jo Amiga 4000 -mallin ja siihen hankitun videokortin hankintaan. Niiden saavuttua saatiin Amiga 3000 takaisin yleiseen käyttöön. Videolaboratorion käytössä ilmeni pieniä ongelmia. Esimerkiksi RGB-signaalit kulkivat kukin omassa johtimessa, jolloin signaalien välille tuli viiveitä. Broadlinen konsultointi auttoi, ja paljon pidemmällä johtimilla signaalit yhtyivät oikein.

Sain työpaikan assistenttina yliopistolta, ja otin oman koneeni mukaan työhuoneeseeni. Käytin Amigaa sitten Scala-presentaatio-ohjelmalla esityksiin ja kaksikin opiskelijaa työsti ja tulosti omaa graduaan sillä. Olin itsekin tehnyt oman maisteriskirjani Amigalla.

Laitos kokeili laittaa käyttööni myös 50 MHz 486-PC:n. Tämä

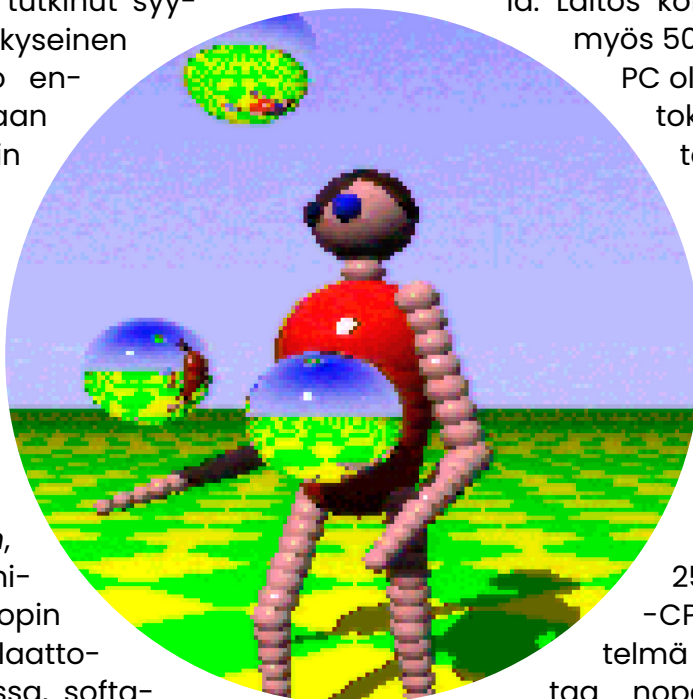
PC oli alun perin tilattu laitoksen johtajalle, mutta sen hiirijuri oli 5 tuuman lerpulla, kun koneessa oli vain korppuasema.

Sain kierrettyä myös PC-ongelman Amigan avulla, kun lainasin ulkoista asemaa PC-puolelta. Testeissä Amigani silloinen 25 MHz 68030+68882-CPU/FPU-suoritin yhdistelmä oli kyllä yli kaksi kertaa nopeampi simuloimaan

Fortran-koodilla tehtyä selvitystä, kuin nopein PC siihen aikaan (tunnustan, käytin piraattisoftaa kääntämiseen).

Vuonna 1992 järjestettiin Oulussa ENC-tapahtuma, kenties European NMR Council. Minä sommittelin Amigan softilla tapahtuman mainoksen tulostuskuntoon (muuan Makin tekemistä pikselikuvista), valmistelin Scalalla esityksen aikatauluineen ja pystytin Amiga 3000:lle "tiedonantokojun". Valitettavasti tietokoneelle annettiin ainoa paikka kahden metallipylvään välistä, jolloin sen kuvaputkinäytön kuva vääristyi!

Kone saattoi silti pyörittää Scalaa, mutta ei voinut toimia infokioskina. Ei hätää, siitä



vedettiin sitten pitkät johdot kahteen ruokapaikkaan sijoitettuun monitoriin. Seuraava vastoin käyminen seurasi siitä, että minun piti järjestelijätahon puolesta toimia autokuskina ulkomaan vieraille – yliopiston auto, henkilöinä monta vierasta – enkä siksi ehtinyt päivittää itse aikatauluja viimeisimpien muutosten mukaisiksi.

Amigasta PC:ksi ja Maciksi

Siinä autokuskina toimiessani kerroin parille Ranskan maalta tulleelle tutkijalle Amigasta, ja miten se on nopeampi ajamaan (emulaattorissa) jopa Applen softia kuin Macin Quadra-malli. Olin maininnut asiasta jo aiemmin Amiga-keskusteluissa – he epäilivät tietoa, vaikka olivat Amigan käyttäjiä itsekin. Vein heidät A3000-koneellemme, jonka prosessoriksi oli päivitetty järeä Motorola 68060 (jota Apple ei käyttänyt 680x0-Maceissa), sammutin Scalan ja käynnistin kovopohjaisen emulaattorikortin, jonka nimeä en muista. Näytölle ilmestyi Mac.

Sain demottua kuinka Amiga jatkoi eloaan taustalla ja miten Amiga luki Macin levyjä. Kenelläkään paikalle kertyneistä ei kuitenkaan ollut nopeustestiohjelmia mukana, eikä tuon kuvaputkinäytön vääristymisen vuoksi demokaan vaikuttanut kovin hyvältä. Väen kaikkottua sammutin Mac-emulaation ja palasin Scalaan, päivittäen viimeinkin infokiimme ne muutokset tapahtuman ohjelmaan.

Aikanaan määräaikainen työni Oulun yliopistolla päättyi – jouduin työttömäksi ja lähdin muualle. Uuden vuosituhannen alkupuoleen mennessä olin päivittänyt omaa Amiga-kokoonpanoani 68060-päivityksellä ja PowerPC-raudalla, Radeon-näyttökortilla, 17 tuuman monitorilla jne. Kävin vielä Saku-tapahtumissa demoamassa laitteistoani, kunnes rahan puutteessa myin kaikki Amigani pois. Niitä olivat lopulta: PowerPC-malli AmigaOne, Amiga 500 kovalevyllä ja 2 megatavun muistilla sekä tuo A2000 ahdettuna täyteen kortteja ja softaa – Amigan 286-PC-emulaattorikortin olin myynyt pois aiemmin. ●

Kiitos Esalle yliopistumuistoista. Commodore Amiga toden totta oli parhaimmillaan paljon enemmän kuin se yhdestä tai kahdesta muotista valmistettu edistyksellinen pelikone, joka kodeista usein muistetaan. Ja välillä Amiga oli jopa Mac tai PC.

PALUU 1980-LUVULLE

SV-318 ja listaukset

The Beach Boys laulaa kuuluisasti "Everybody knows a little place like Commodore... where you wanna go, to get away from it all" – tai ainakin pitäisi laulaa. Avustajallammekin on lempikohteensa. Sillä on ehkä kasarein nimi sitten turbolaserin: Spectravideo. Seuraa tunnematka vanhojen tietokonetuttavuuksien luokse. Ole hyvä, Jari.

Jari Jalonen

Kuvat: Jari Jalonen, et al.

Viimeisin vuoteni on ollut muutoksien vuosi. Sakun lukijoita kiinnostavasti se on ollut muun muassa paluuta 1980-luvulle. Suurimmat tunteet heräsivät, kun ostin pari vanhaa tietokonekasettia myyjältä Facebookista. Kasetit käsittivät kaikki MSX-kotitietokoneille julkaistut ohjelmalistaukset MikroBitti-lehdistä vuosilta 1987–1988. Niin, MikroBitti oli hyvin erilainen lehti tuohon aikaan. Siinä oli muutama peliarvostelu, mutta minulle tärkeintä osaa edustivat erilaiset pe-



lilistaukset, joita lehden sivuille oli painettu.

Kaupallisiin peleihin minulla ei ollut varaa, joten peliarvostelujen lukeminen oli lähinnä turhauttavaa. Mutta pelilistaukset, ne olivat iso juttu minulle! Ne tarkoittivat sitä, että lehdestä oli naputeltavissa tietokoneelle jälleen kerran uusi tietokonepeli. Myös nämä kasetit, joissa näitä pelejä oli valmiina listauksina, olivat minulle tärkeitä. Ostin aikoinaan kaikki Bitti-kasetit sitä mukaa, kun niitä ilmestyi. Ensin SV-3x8-kasetit, sitten SVI-728 / MSX -kasetit ja lopulta Commodore 64:lle tarkoitetut.

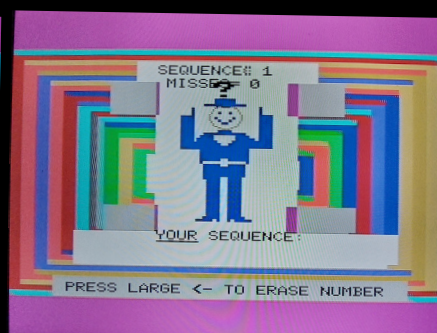
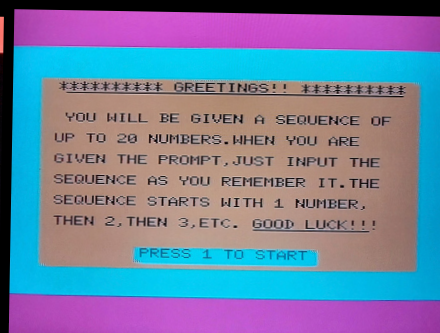
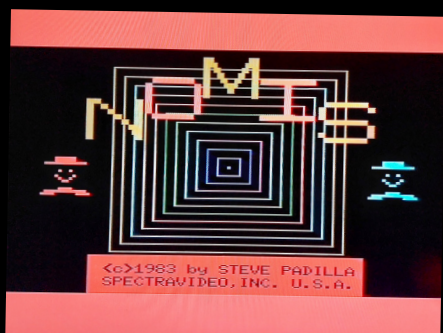
Harmikseni kaikki nämä alkuperäiset kasettini ovat kadonneet. MSX:n kasetit annettiin MSX:n mukana erälle tutulle 1980-luvun lopulla. C64:n kasettien ja levykkeiden olinpaikka on tuntematon. Ne saattavat olla vinttikomerossa jonkin rojun alla tai heitetty pois kauan sitten. Olen etsinyt, mutta en löy-

tänyt. Onnekseni olen onnistunut ostamaan näitä kasetteja uudelleen.

Nyt menen kuitenkin asioiden edelle. Näissä myöhemmissä vaiheissa olin jo ikääni nähden kokenut tietokoneen käyttäjä – ohjelmoija, kirjoittaja, pelaaja, vaikka mitä. Tämä on tarina vielä aiemmasta aikakaudesta.

Spectravideo SV-318

Perheemme ensimmäinen tietokone oli Spectravideo SV-318 (valokuvassa alahyllyllä). Mukana oli pari joystickia, iso SVI-Basic-ohjelmointiopas suomeksi, *Introduction to Basic* -kasetti sekä kolme peliä. Pelit olivat *Armoured Assault*, *Spectron* ja *Nomis*. Lisää ensin mainitusta myöhemmin – viimeisen idea puolestaan selviää oheisista ruutuvalokuvista. Mutta se Spectron! Se on mielestäni edelleen paras *Space Invaders* -klooneista.





Tässä tietokoneessa oli vain 16 kilotavua keskusmuistia ja silti sellainen peli kuin Spectron toimi paljon paremmin kuin esimerkiksi 1990-luvulla kokemani PC:n Space Invaders. Pelin grafiikka ja äänet ovat yhä sellaiset, ettei parempaa retroilua löydy, kuin se, että laitoin käyttökuntoon 1990-luvulla ostamani SV-328:n¹ ja lataan Spectronin. Jo siinä vaiheessa, kun peliä lataa kasetilta, tunnelmaan yhdistyvät lapsuuden muistot klassiselta ajalta, jolloin pelasin peliä ensimmäistä kertaa. Ja sitten pelaaminen, voi pojat!

Pari ensimmäistä peliä vuosikymmenten jälkeen meni kyllä ihan päin, sanonko mitä. (Toim.huom.: Älä sano! Saku on koko perheen lehti.) Olin valtavan huono ja pettynyt, kun olin haaveillut tästä hetkestä vuosikautia ja sitten pelaaminen sujuikin erittäin huonosti. Onneksi kävi niin, että toisella pelikerralla pelasin yllättävän pitkään peliä. Pääsin muistaakseni tasolle 8 asti. Vaikka alussa oli tietynlaista kankeutta pelata peliä pitkistä

aikaa, ensimmäisen pelin jälkeen jostain alitajunnasta palasi se peliosaaminen, joka oli unohtunut vuosikymmenten aikana.

Armoured Assault on kaksintaistelupeli. Sitä tuli pelattua siskon kanssa paljon. Käytännössä pelissä on kaksi tankkia, joista toista ohjasin minä ja toista sisko tai joku muu. Peli on edelleen hieno – ostin sen uudelleen keväällä. Suurin ongelma on, että se on kaksinpeli, joten sitä ei ole kiva pelata yksin. Mutta kyllä jo se kokemus, että näki pelin ensimmäistä kertaa vuosiin, oli sen parin kymppin arvoinen mitä peli maksoi Ebay-verkko-huutokaupassa.

Ilmeisesti molemmat pelit, Spectron ja Armoured Assault, ovat olleet erittäin kysyttyjä tai ainakin yleisiä 1980-luvulla, sillä molempia on edelleen helppo saada melko edullisesti. Ensin ostin Spectronin, noin vuosi sitten. Se maksoi alle 30 euroa postikuluineen, kun tilasin Ebayn kautta. Mukana oli kotelo, ohjekirja ja aivan kaikki – erittäin hieno paketti. Armoured Assaultin ostin kotimaisittain Huuto.netistä ja hinta oli 15 euroa postikuluineen. Tosin siinä oli mukana pelk-

¹ Spectravideo SV-328 on sisäisesti sama kone kuin SV-318, mutta keskusmuistia 16 kilotavun sijaan 64 kt. SV-328:ssa on myös parempi näppäimistö.

kä kasetti ja kasettikotelo, mutta ei hienoa myyntipakkausta.

Olin SV-318:n aikaan nuori ja kesälomilla oli paljon aikaa. Pelejä oli käytännössä nuo kolme ja ne oli aika äkkiä pelattu loppuun. Tuli tarve uusille peleille. Sitten isä oli jostain saanut tietää, että on olemassa lehti nimeltä MikroBitti ja osti kaupasta ensimmäisen MikroBitti-lehden...

Minotauruksen labyrintti

Isä osti meille MikroBitin ja siinä oli ohjelmalistauksissa *Minotauruksen labyrintti*. Lehti oli painettu vuonna 1986 (MB 2/1986). Muistan, että se kiinnosti – nimi oli hieno. Tämä hetki oli myös ensimmäinen siinä mielessä, että isäni alkoi kirjoittamaan MikroBitistä Minotauruksen labyrintin koodia tietokoneelle. Hän kirjoitti sitä pitkään ja hartaasti ja sai sen lopulta käyntiin. Menin tietokoneella ja kirjoitin RUN, mutta peli ei käynnistynytkaan, vaan kaatui täysin. Tietokone piti käynnistää uudelleen. Emme olleet tajunneet tallentaa listausta. Isän uurastus oli siinä.

Muistan, että sitä samaa peliä tai ehkä jotain muuta peliä, kenties *Katakombia* (MikroBitti 10/1985) olemme yrittäneet kirjoittaa – minulla on hämärä muistikuva, että kirjoittaminen olisi ollut puolessa välissä – kun koneesta katkesivat sähköt. Spectravideon sähköliitännät ovat herkkiä. Jos johtoa liikuttaa, saattaa mennä virrat. Luultavasti tämän tyyppinen sähkökatkos tapahtui, eikä peliä tietenkään ollut tallennettu. Meidän oli tarkoitus tallentaa se kasetille sitten lopuksi, kun isä oli sen kirjoittanut tietokoneelle.

Minulla on hämärä muistikuva myös siitä, että isä olisi kysellyt asiasta tuttavaperheeltä, jolta olimme saaneet tämän tietokoneen. Se ei siis ollut oma tietokone, vaan tuttavaperhe oli ostanut Commodore 64 -tietokoneen ja antaneet tämän SV-318:n meille lainaan. He kertoivat suuren uutisen: peliä ei tarvitse tallentaa vasta lopuksi, vaan että pelikoodin voi tallentaa milloin vaan. Tämä opetti paljon.

Minotauruksen labyrintti ei tosin koskaan valmistunut. Kyseessä oli ensimmäinen MikroBitti-lehti meidän talossamme, joten se

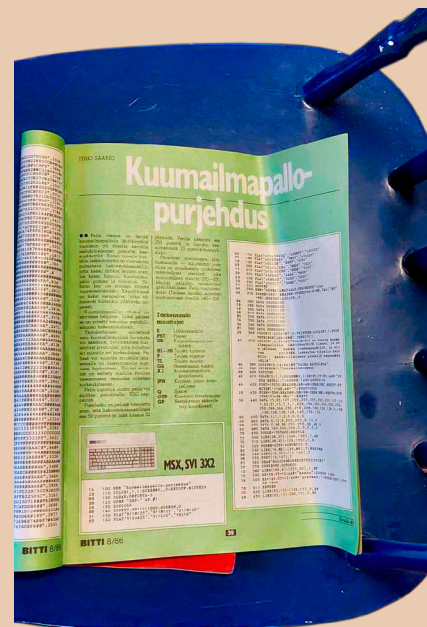
oli kovasti luettu. Lehti on yhä tallessa, repaleisena. Erityisesti Minotauruksen labyrintti on pahasti repeytynyt. Olisiko tässä voinut olla syy, miksei koodia lopulta saatu valmiiksi? Aluksi tyrittiin ohjelman syötössä ja sitten lopulta lehti oli kokenut niin kovia, ettei pelin listausta käytännössä enää voinut kirjoittaa loppuun...

Ostin 1990-luvulla kaikki 1980-luvun MikroBitit antikvariaateista. Myös tämä kyseinen lehti on tullut silloin ostettua uudelleen. Olen katsellut Minotauruksen labyrintti -ohjelma-koodia viime aikoina sillä silmällä ja miettinyt, pitäisikö tässä vaiheessa sulkea tämä avonainen episodi elämässäni ja kirjoittaa se koodi alusta loppuun... Kaikki on mahdollista. Olen kokeillut tehdä pieniä basic-ohjelmia ja tallentanut niitä kasetille ja saanut ne jopa ladattua kasetilta. Joten ehkä joskus.

Kuumailmapallopurjehdus

Kaiken kokemamme jälkeen isä vähitellen väistyi tietokoneelta ja minä siirryin tilalle. Aloin itse kirjoittamaan ohjelmalistauksia tietokoneelle. Ensimmäinen onnistuneista pelinaputteluista oli *Kuumailmapallopurjehdus*, joka sekin julkaistiin koodina MikroBitissä (MB 8/1986). Kuumailmapallopurjehduksen ohella merkittävää roolia tämän retroilijan sydämessä näyttelevät pelit *Albertin kosiomatka* tai *Qbert Junior*.

Mutta aloitetaan siitä ensimmäisestä eli Kuumailmapallopurjehduksesta. Ilmeisesti listauksen kirjoittaminen onnistui varsin hyvin, koska en muista, että olisi ollut isompia ongelmia. Sen muistan, että olin oppinut tallentamaan tiedoston milloin vaan. Minulla on mielikuva, että olisin näin jälkeinpäin ajateltuna tallentanut jopa liian usein. Mutta parempi liian usein, kuin liian har-



voin. Lopulta Kuumailmapallopurjehdus tuli valmiiksi.

Jotain graafista ongelmaa siitä oli, eli DRAW tai CIRCLE-käskyissä oli jossain jokin vika, koska kuumailmapallon kori näytti jollain tavalla hassulta. Toisaalta koodi oli kaunista basic-koodia, SVI-Basicia. Sitä oli erittäin helppo muokata. Kuumailmapallo pallo-osa oli muodostettu CIRCLE-käskyllä, joten oli mielenkiintoista muokata sitä. Välillä se oli suuri, välillä pieni.

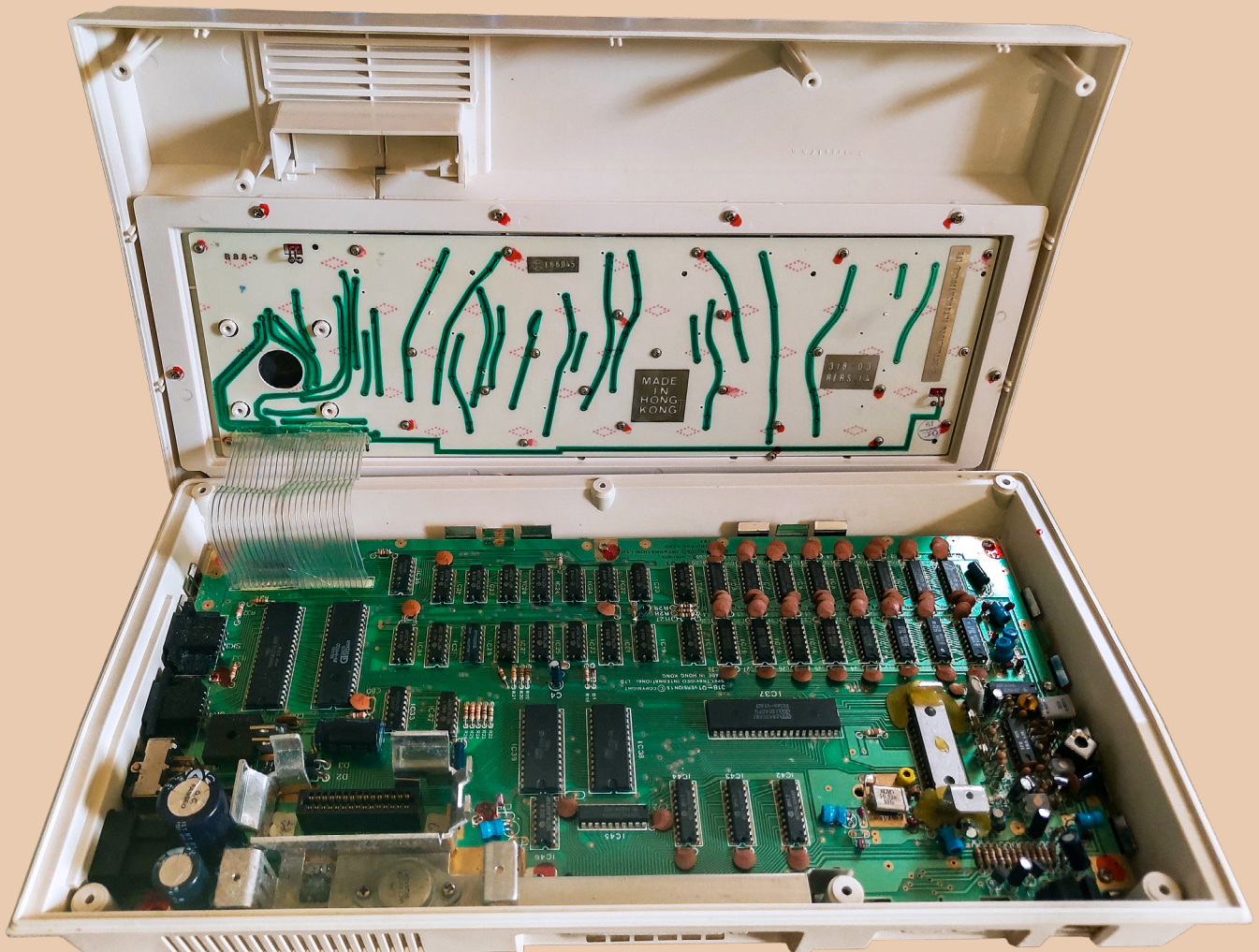
Itse pelin idea on oikeasti aika nerokas. Se ei tarvitse ohjainnäppäimiä eikä joystickia. Välilyönti, eli klassisesti "space" on ainoa nappula, jota pelissä tarvitaan. Sillä annetaan kaasua kuumailmapalloon. Kuumailmapallo on pelin alussa vasemmassa nurkassa. Keskellä kuvaruutua on vuori ja vuoren keskellä on paikka, josta haetaan lisäkaasusäiliö. Kun kaasusäiliö on haettu pitää lentää kuvaruudun oikeassa laidassa

olevaan nurkkaan. Sen jälkeen alkaa soimaan musiikki ja saat pisteitä sekä aloittaa saman kentän alusta. Niin, kenttiä on vain yksi. Mutta toisaalta muistia on rajoitetusti, tietokoneessa kun oli edelleen vain tuo 16 kilotavua RAMia.

Pelikentässä on vasemmassa laidassa useita nuolia. Osa niistä näyttää vasempaan, osa oikeaan. Ne ilmaisevat tuulen suuntaa. Tuulen suunta ohjaa pallon lentoa. Kuulostaa helpolta, mutta vaikeuskerrointa-kin löytyy. Kallioon ei pidä osua. Eikä kaasun pidä antaa loppua. Lisäksi kallion keskellä oleva lisäkaasu on hyvin pieni piste, johon osuminen on haasteellista.

Kuumailmapallon paluu

Kuten edellä mainitsin, kävi niin, että ostin eräältä tutulta Facebookista pari vanhojen MikroBittien listauskasettia. Näillä kaseteilla oli myös kyseinen Kuumailmapallo-peli,



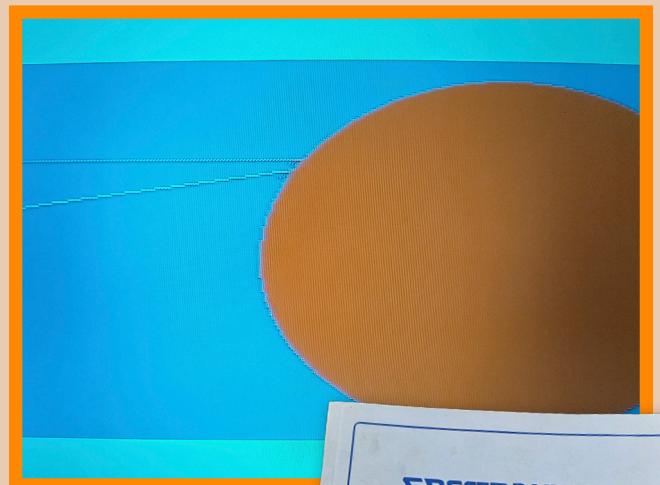
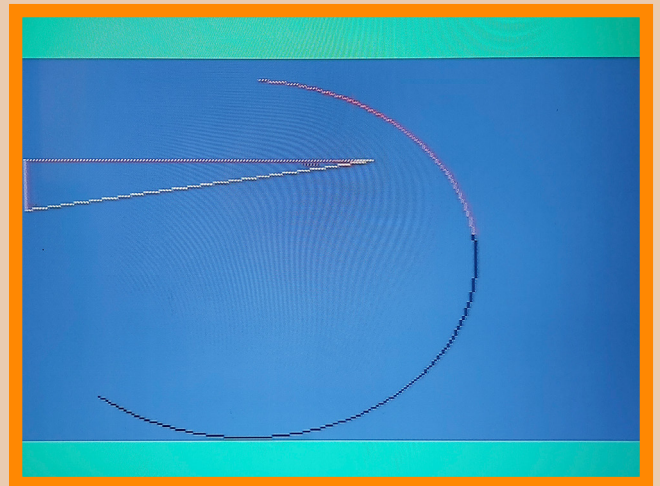
Ensimmäinen pelilaitteeni – tämä elektroniikkapeli – on tallessa ja toimii edelleen! Vain pientä kosketushäiriötä... Laite näkyy myös artikkelin aloituskuvassa. Alla: Olen ehtinyt tekemään myös pientä ohjelmointiharjoitusta.

tosin MSX-versiona eikä SV-3x8-versio. Kun sain kasetit, kävin niitä läpi moneen kertaan, mutta ohitin tarkoituksella kuumailmapalloilun, koska ne muut pelit ovat minulle vain pelejä, mutta Kuumailmapallopurjehdus oli jotain paljon enemmän. Ajattelin ensin, että lapsuuteen liittyvistä kultaisista muistoista katoaa se kultaisuus, kun peliä pelaa vuosien jälkeen uudelleen.

Lopulta pitkän harkinnan jälkeen aloin kuitenkin lataamaan Kuumailmapalloa viime tammikuussa. Edellisen kerran olen pelannut sitä ilmeisesti vuonna 1987 tai 1988 – vuosien 1988 ja 2024 välillä on vierähtänyt peräti 36 vuotta. Peli käynnistyi ja ruutuun tuli kuva, joka oli hyvin erilainen, kuin se millaiseksi pelin muistan. En ole varma onko SV-3x8- ja MSX-versioilla iso ero. Pitäisi kirjoittaa se MikroBitistä SV-318:lle, jotta näkisi onko niissä eroa vai ei. Tiedä vaikka kirjoittaisinkin...

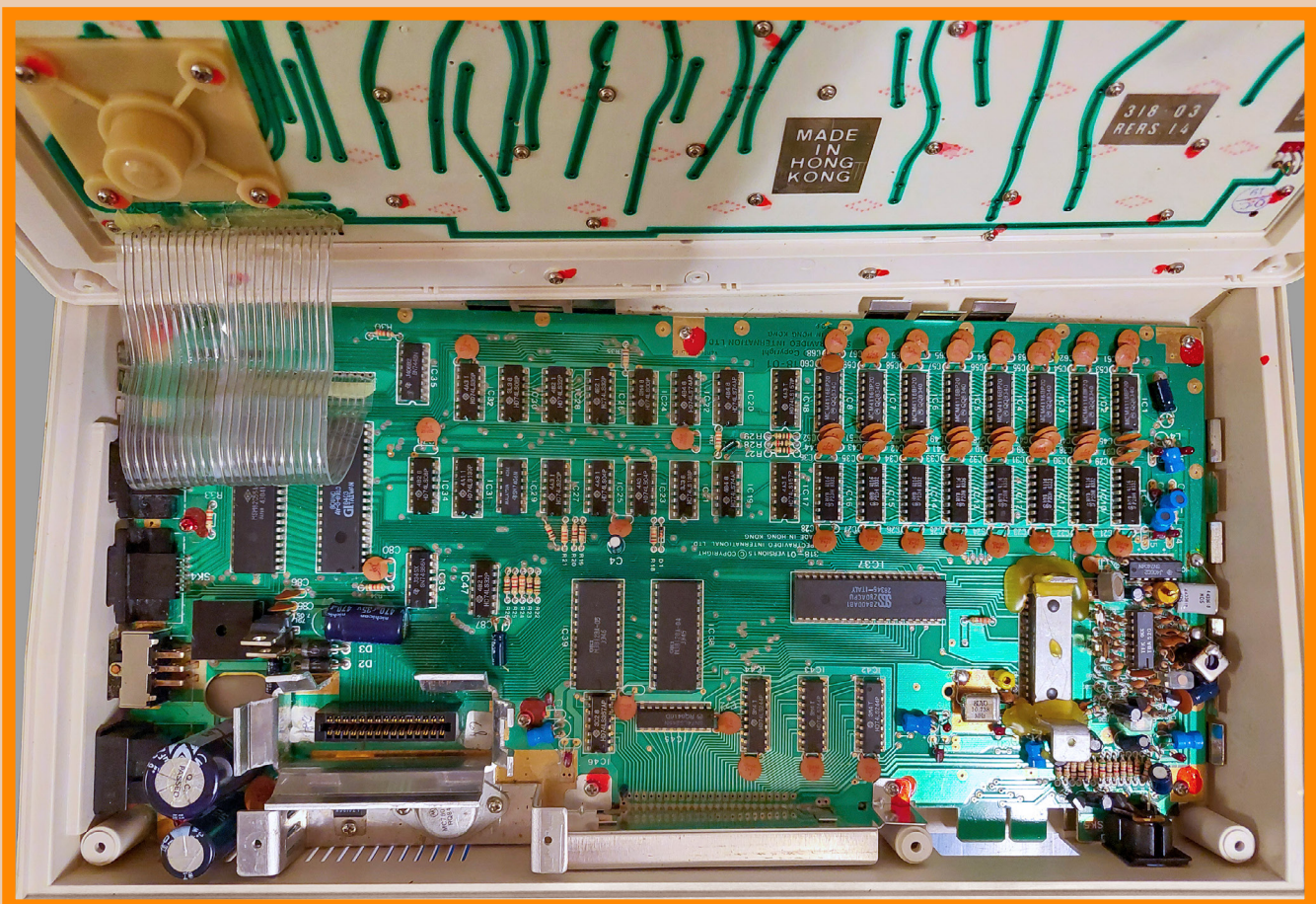
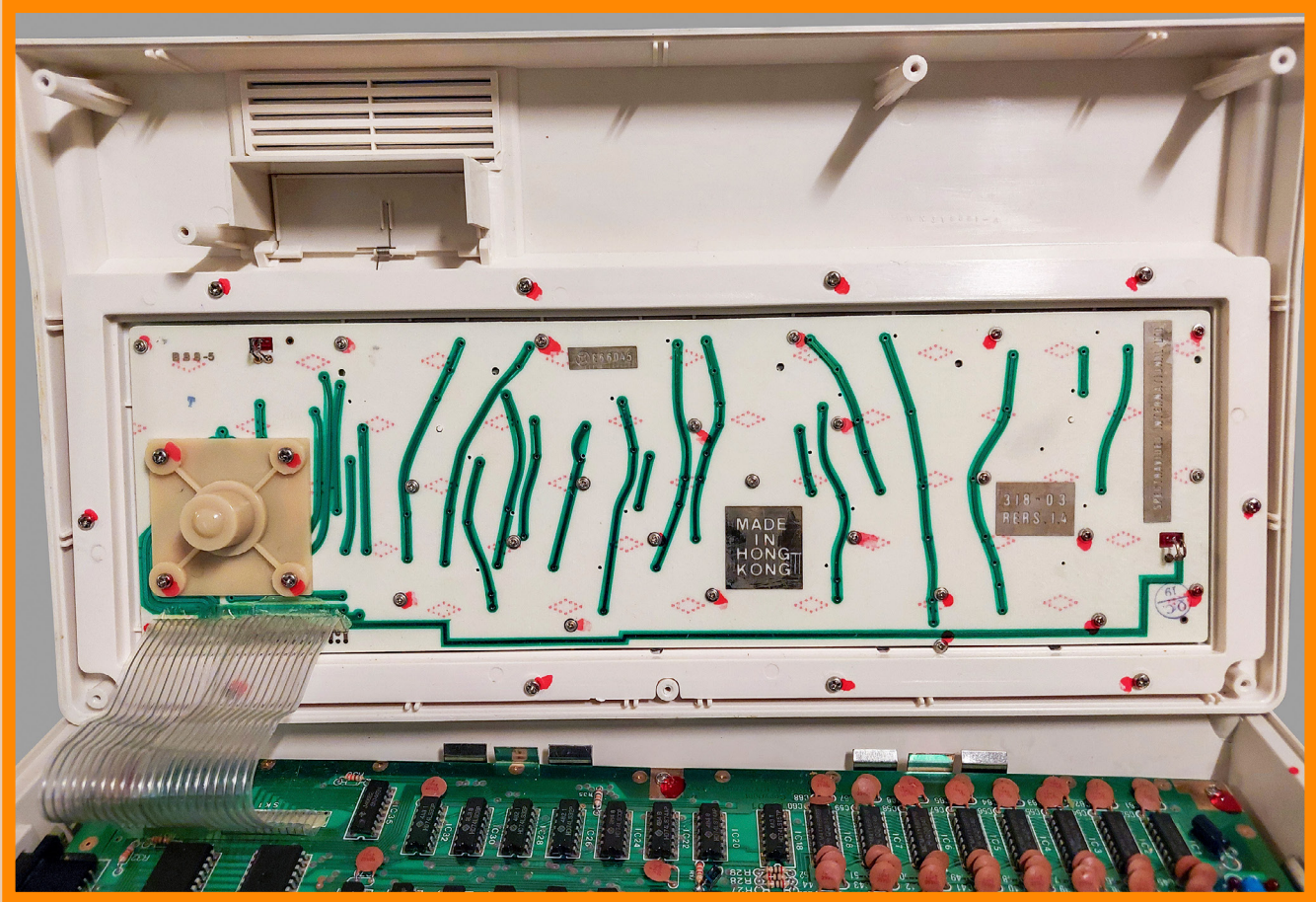
Myös pelaaminen tuntui kauhealta. En osannut mitään. Koko ajan kävi niin, että joko kaasua loppui tai törmäsin kallioon. Päätin että nyt riitti ja että lapsuuden mielikuvat olivat romuttuneet. Kului kuukausi, kului pari. Kävin kasettia läpi uudelleen ja tällä kertaa ja latasin uudelleen Kuumailmapallon. Tällä kertaa peli sujui paljon helpommin. Kävi itseasiassa tasan niin, kuin kävi Spectroninkin kanssa eli ensimmäinen peli meni erittäin huonosti ja oli suuri pettymys, mutta kun antoi aikaa ja odotti, niin lopulta alitajunnasta tuli sitä osaamista. Muistin oikotien, jota olin käyttänyt vuosia sitten. Mutta en kerro siitä tässä enempää, ehkä joku innostuu pelistä ja kokeilee sitä jonain kauniina päivänä. En halua pilata hänen intoaan pelin suhteen!

Mitä sitten tulee niihin Albertin kosiomakkaan ja Qbert Junioriin – muistan hämärästi, kun kirjoittelin nekin lehdestä. Niissäkään ei käsittääkseni ollut suuria ongelmia. Pelit toi-



mivat näppärästi ja niitä tuli pelattua paljon. Muistan kuitenkin, että jossain data-lauseis- sa oli hieman vikaa, koska Qbert Junio-





rin nenä oli hänen jalkojensa alapuolella ja Albertilla taas oli jalassaan jokin outo viiva. Mutta tämä ei peliä haitannut ja kun listaukset tuli perästä ostettua MikroBitti-kaseteilla, sain myös versiot, jossa Qbertin nenä oli oikeassa paikassa ja Albert ehjä.

Qbert Juniorissa idea on sama kuin Qbertissa eli hyppiä ja maalata ruutuja erilaisissa kentissä. Pelissä oli mukana myös kenttäeditori ja tein valtavasti kenttiä sille aikoinaan.

Albertin kosiomatkassa piti kulkea polku päästä päähän. Polun varrella oli kaikenlaisia vaaroja. Itseasiassa en edes muista pääsinkö sitä ikinä läpi – saattoi olla vaikea peli.

SV-318:n paluu

Palataan nykypäivään ja muutosten vuoteeni. Viime kesänä aloin oivaltamaan mitä kaikkea voikaan löytää verkosta, joten päätin yrittää löytää netistä SV-318-koneen. Sellaista oli kuitenkin vaikeata löytää ja koin tehtävän lähes mahdottomaksi. Onneksi Huuto.netiin oli tullut myyntiin sekä SV-328 että SV-318 samalta myyjältä.

Minua jännitti valtavasti, koska huijareista valitetaan ja tällä Huuto.netin myyjällä ei ollut palvelussa vielä palautetta lainkaan – ei positiivista eikä negatiivista. Käyttäjätunnus oli erittäin uusi.

Kilpahuusin aluksi molemmista koneista. Kummankin hinnat verkkohuutokaupassa olivat pitkään alle 100 euroa, mutta ne nousivat vähitellen sen verran koviksi että, koska minulla oli jo SV-328, päätin jättäytyä siitä kilpailusta 180 eurossa ja keskittää kaiken energian ja varallisuuteni huutamaan SV-318-tietokonetta. Molemmissa pakeeteissa tuli muuntajat – ne tuntuvat olevan yleensä harvinaisempia kuin itse koneet.

Lopulta SV-318:n huutohinta oli 217 ja voitin kisan. Olin erittäin onnellinen, kun ruudussa luki "Voitettu", vaikka hintaa oli yli 200 euroa ja siihen tuli vielä postikuluja ihan kivaasti lisää, kun halusin koneen toimitettavaksi suoraan kotiini. Järkeilin, että on parempi saada historiallinen laite suoraan perille, kuin hakea se postista ja kuljettaa sitä sitten jossain repussa pitkin kaupunkia.

Jännitin, kun avasin laatikon. Olihan täysin mahdollista, että siellä on paperia tai tiiliskivi tai jotain muuta, joka ei ole tietokone. Pellois-

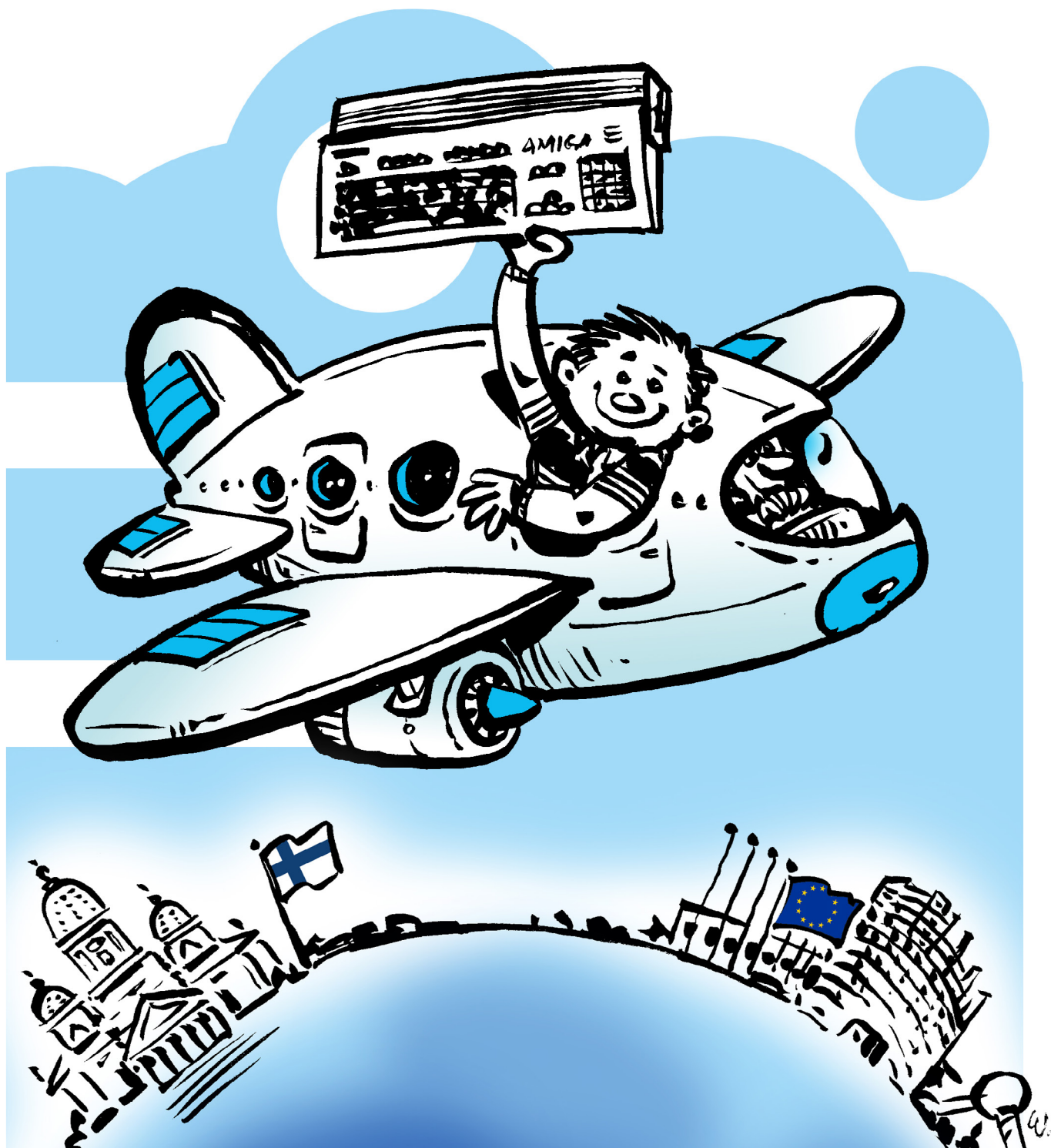
ta huolimatta laatikosta löytyi kuin löytyikin juuri se tietokone, joka siellä piti-kin olla. Reilu parin sadan euron hinta ei tuntunut missään verrattuna siihen tunteeseen. Luulin sellaisen tuntemusten kadonneen niihin aikoihin, kun minulle selvisi, että joulupukkia ei ole.

Laatikossa oli lisäksi pari joystickia sekä vanha kunnon ohjekirja – isokokoinen suomenkielinen kirja, otsikolla: *Spectravideo SV 318/SV 328 BASIC käsäkyopas*. 220

euroa on toki valtavasti rahaa, mutta silti koin, että sain silti paljon enemmän ostamalla tämän paketin, kuin mitä samalla rahalla saisin ravintolassa tai kaupassa ruokaa ostaessa. Käskykirja, tietokone, kaikki.

Tutkin tietokonetta ja se vaikutti erittäin hyvältä. SV-318:aan integroidun joystickin pu-
nainen nuppi tosin puuttui. Tämä ei ollut iso pettymys. Koneessa, joka meillä oli lainassa 1980-luvulla, oli tikku tallella, mutta sekin oli rikki. Kyseessä on osa, joka hajoaa helposti ja katoaa helposti. Onneksi nupin voi tilata uusiona – niitä tulostetaan 3D-tulostimilla. Olen harkinnut sellaisen ostamista, mutta toisaalta se ei ole aitoa, jos se on uusi... ●





BRYSSELIN TIETO-KONE

Tervetuloa Brysselin koneeseen, jossa Viron pääministeri on juuri juonut viimeisen Bloody Mary -mikserin, joten naapuri joutuu tyytymään Gin & Toniciin. Kirjeenvaihtajamme pysyy AmiColan korvikkeessa.

”Täällä Janne Sirén, Euroopan Washington”

Matkustan perhesyistä säännöllisesti ”Euroopan pääkaupunkiin” Brysseliin, Belgiaan. Reitti vie minut toistuvasti legendaariseen Brysselin koneeseen – noin kahden ja puolen tunnin reittilennolle Helsinki–Bryssel – joka lentää edes-takaisin kolmisen kertaa joka ikinen päivä, vuoden ympäri.

Nokian loiston päivinä tavattiin sanoa, että jos haluaa kuulla viimeisimmät puhelinjuurut, kannattaa nousta Helsinki–Oulu-lennolle. Olen istunut silläkin reitillä, ovathan Saku-lehden nimeä kantavat tietokonetapahtumat pitäneet päämajaansa pitkään juurikin Pohjoisen Skandinavian pääkaupungissa Oulussa. Mutta sekään ei valmistanut minua siihen, millaisia Brysselin lennot ovat.

Lyhykäisyydessään kaikki huhut Brysselin koneesta ovat totta. Matkustajaluettelot ovat kuin A-Studiosta ja pääuutislähetyksestä. Toissa kesän hallituskriisin aikaan kuuntelin korvat punaisena, kun opposition euroedustajat ruotivat hallituksen kohtaloa täysin sivullisista piittaamatta. Juoruavien poliitikkojen onneksi emme ole Saku-lehdessä pätäkäään kiinnostuneita politiikasta, joten ei siitä sen enempää...

Sen sijaan se mistä olemme kiinnostuneita,

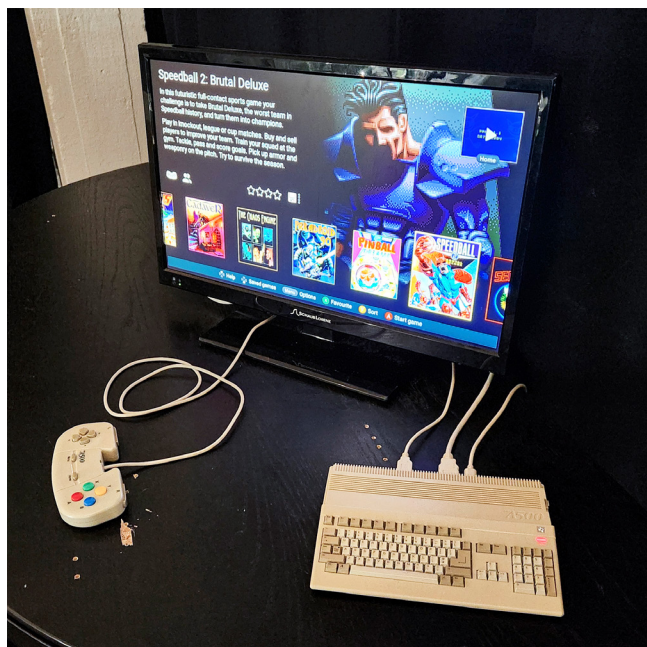
ovat tietokoneet. Niinpä poimin Saku-lehden uudelle *Brysselin tietokone* -palstalleni välähdyksiä paikallisesta tietotekniikasta ja tekniikasta – Belgian sekä sen naapurimaiden perspektiivistä – kuorrutettuna nähtävyyksillä ja niillä puhelinjuoruillakin.

Brysselin tietokonemuseo

Belgiaa ei varsinaisesti tunneta tekniikasta, jos tunnetaan lainkaan. Belgialaiset kun sekoittuvat kovin usein eteläisiin ja pohjoisiin naapureihinsa Ranskaan ja Hollantiin... EU:n ja NATO:n päämajojen lisäksi joku ehkä tietää, että monet suositut, ranskalaiselta kuulostavat sarjakuvat tulevat itseasiassa Belgiasta. Kuten myös *fritit* eli ranskanperunat. Niiden ”ranskalaisuus” tulee tarinan mukaan amerikkalaisten sotilaiden väärinymmärryksestä. He kuulivat belgialaisten frittikauppiaiden puhuvan ranskaa – maassa puhutaan virallisesti ranskaa, flaamia eli (noin) hollantia ja saksaa – ja veivät väärinymmärryksensä mukanaan amerikkalaiseen populaarikulttuuriin. Älä siis erehdy tilaamaan ”French frieseja” Belgiassa. Sen sijaan kahvia saat vapaasti haukkua amerikkalaiseksi: meikäläinen kahvi on ”Café



JANNE SIRÉN



American”, pelkkää kahvia tilaamalla saat oikean kahvin eli espresson.

Useampi lienee sentään kuullut belgialaisesta suklaasta, joka tietenkin perustuu kaakaopapujen tuontiin. Tämä historia ja nykyisyys näkyy etenkin satamakaupunki Antwerpenissä, jossa on näkemisen ja maistamisen arvoinen *Chocolate Nation* -museo. Mutta myös pääkaupungissa Brysselissä on paikka, johon muun muassa suklaateollisuuden aineksia kuljetettiin: saksalaiselta ruhtinassuvulta **Thurn und Taxis** nimenä saanut rahtisatama Brysselin keskustan luoteiskulmalla. Brysselin kanava tuo meriyhteyden sisämaakaupunkiin saakka, josta kuljetukset jatkuivat sekä raiteilla että teitse.

EU:n nousun ja maakuljetusten kehittymisen myötä paikalliselle rahti- ja tullisatamalle ei ollut entisen tapaista tarvetta, joten satama-alueita – joka tunnetaan nykyisin nimellä *Tour & Taxis* (tour-taxis.com) – on 1990-luvulta alkaen muunneltu elämäskäyttöön. Kuluvan vuosikymmenen alusta Tour & Taxis -alueen kellarista on löytynyt jotain oikeasti *Brysselin tietokoneen* lukijaa kiinnostavaa ja ironista kyllä samalla jotain oikeasti *ranskalaista*. Ranskalainen **Jérôme Hatton** nimittäin muutti alkujaan Schiltigheimissa, Ranskassa sijainneen tietokone-museonsa Brysseliin vuonna 2020. Ja melkoinen museo se onkin.

Virallinen nimi *Pixel Museum Brussels* (pixel-museum.brussels) voisi suomentua Brysselin tietokone- tai pelimuseoksi. Tai kenties museota pitäisi tasapuolisuuden nimissä kutsua Belgian pelimuseoksi, onhan se ranskalainen. Museon kokoelma vanhoja tietokoneita, pelikoneita ja videopelejä on joka tapauksessa käsittämättömän suuri. Niin suuri, että siihen on syytä palata Saku-lehdessä myöhemmin, etenkin koska museo suljetaan tältä erää 29.12.! Jos ehdit käydä, käy.

Heyselin hyvät ja huonot uutiset

Belgia ja Bryssel saattavat usein jäädä suurempien naapureidensa ja ma-



joittamiensa kansainvälisten organisaatioiden varjoon, mutta Heyselin tasanko Brysselin esikaupunkialueella on päässyt kansainvälisiin otikoihin säännöllisesti. Bryssel on nimittäin isännöinyt kuuluisia maailmannäyttelyitä useamman kerran – 1897, 1910, 1935 ja 1958 – joista kaksi viimeisintä Heyselissä. Vuoden 1958 maailmannäyttely on samalla yksi tietotekniikan historian merkkipaaluista. Siitä piti huolen International Business Machines.

Tietokoneyhtiö esitteli nimittäin Brysselin maailmannäyttelyn amerikkalaisessa paviljongissa – tai ilmeisesti tarkalleen ottaen omassa IBM-paviljongissaan – erittäin merkittävää uutuutta: kiintolevyä. Näyttelydemossa järjestelmään, jonka sydämenä raksutti kaapin kokoinen viiden megatavun IBM 305 RAMAC -kiintolevy, syötettiin historiallisia ajankohtia. RAMAC tiesi kiintolevyä rouskutettuaan kertoa mitä tuona ajankohtana tapahtui, peräti kymmenellä eri kielellä. Esittely ei ollut ensimmäinen, mutta kun kiintolevyhistoriasta puhutaan, maailmannäyttelyn ansiosta muistetaan juurikin Bryssel.

Suurelle yleisölle näyttelyn kohokohta lieinee kuitenkin ollut belgialainen *Atomium*. 1950-luvun tieteelliseen kehitykseen ja ydinfysiikkaan liittynyttä optimismia kuvastava Atomium on insinööri **André Waterkeyn** sekä arkkitehtien **André** ja **Jean Polak** suunnittelema monumentti. 108 metriä korkea rakennelma koostuu yhdeksästä halkaisijaltaan 18 metrisestä, ruostumattomasta teräksestä rakennetusta pallostä. Materiaalinsa mukaisesti Atomium muistuttaa rautaa-atomeita – tarkemmin yhdeksän sellaisen muodostamaa kiderakennetta.



IBM ARCHIVES



NRO92+ROMANE/WIKIMEDIA COMMONS/CC0.10

IBM 305 RAMAC saapuu Hollantiin Het Atom-näyttelyyn 1957. Sama tai samanlainen laite olisi Belgian Heyselissä 1958.

Sensuroitu Atomium.

Tutkimusvinkki: Dulong de Rosnay, M. & Langlais, P.-C. (2017). Public artworks and the freedom of panorama controversy: a case of Wikimedia influence. *Internet Policy Review*, 6(1). doi.org/10.14763/2017.1.447



Maailmannäyttelyiden paikalla voi vierailla edelleen, kuten myös harvoissa jäljellä olevissa rakennuksissa. Heyseliin pääsee Brysselin keskustan Gare du Midi -asemalta metrolinjalla numero 6. Valitettavasti huippuvuosien jälkeen Hey-

ssel on tullut tutuksi myös huonoista uutisista, joista yksi sivuaa digitaalista kulttuuriakin. Vakavin oli vuoden 1985 jalkapallohuligaanien aiheuttama onnettomuus Heyselin stadionilla – seurauksena 39 kuolonuhria ja englantilaisjoukkueiden sulkeminen Euroopan sarjoista viideksi, kuudeksi vuodeksi.

Toinen kiistanalainen tapahtumaketju liittyy tuohon Atomiumiin, joka on yksi maailmannäyttelystä säästyneistä rakennuksista. Belgian erikoisen maisemanvapauslain vuoksi Atomiumista otettujen valokuvien julkaiseminen ilman lupaa oli pitkään kiellettyä ja johti oikeustoimiin. Vasta vuoden 2016 lakimuutos pysyvistä kuvataiteen teoksis-



Heyselin aluetta Brysselissä. Kuvattuna Atomiumista, Mini-Europen suuntaan (keskellä).

ta ja arkkitehtuurista mahdollisti Atomiumin kuvien julkaisemisen, mutta edelleenkin vain ei-kaupalliseen käyttöön. Vastareaktiona Atomiumista on nähty muun muassa valokuvia, joissa rakennus on väritetty mustalla.

Heyselin panoraamojen kanssa täytyy siis vieläkin olla varovainen. Atomium (atomium.be) on edelleen avoinna yleisölle, hiljattain hyvinkin kuvauksellisesti remontoituna, ja siellä on jopa mainio näköalaravintola, Ato-



JANNE SIREN

mium Restaurant (atomiumrestaurant.be).

Kolmas huono uutinen on Atomiumin vieressä sijaitseva *Mini-Europe*-nähtävyys (minieurope.com), eräänlainen EU-huvipuisto. Paikka on nimittäin jotakuinkin yhtä huvittava ja surullinen, kuin ajatuskin EU-huvipuistosta. Puisto on vuodelta 1989, joten se ei ole edes erityisen historiallinen, ellei sitten väärällä tavalla retro. Neuvostobyrokratian keksintöä muistuttavan teemapuiston kruunaa sitä isännöivä surullisen hahmon ritari, oranssi EU-kilpikonna – ah, niin nasevasti nimetty **Eugen** – jonka kanssa voi ottaa valokuvan sisään astuessaan. Ensimmäistä kertaa passasin tämän hauskan teemapuistorituaalin, vaikka maskotin sisällä heiluneelle työntekijälle pitääkin antaa pisteet pirteydestä. Rajansa kaikella.

Euroopassa ja EU-alueella olisi aitoa kult-

tuuria, josta ammentaa – oranssi kilpikonna ei ole sitä. Mitä seuraavaksi, vihreä sammakko? Mini-Europen keskiössä olevat pienoismallit Euroopan nähtävyyksistä ovat sinänsä asiallisia, mutta vaikuttavampia versiointeja löytyy Legolandeista Tanskasta, Englannista ja Saksasta... Brysselissä kannattaa mennä mieluummin sinne Atomiumiin tai Pixel Museum Brusselsiin. Mini-Europen pienoismallinäyttelyn piti alkujaan olla osa (oikeaa) *Walibi*-huvipuistoa Wavressa, mikä olisikin epäilemättä toiminut paremmin kuin tämä Eugenin takapiha, jossa "huvipuistokierros" päättyy interaktiiviseen EU-showhun nimeltään *Euroopan henki*. Siitäpä ensi kesän hittilaite Linnanmäelle.

Samsung Ostendessä

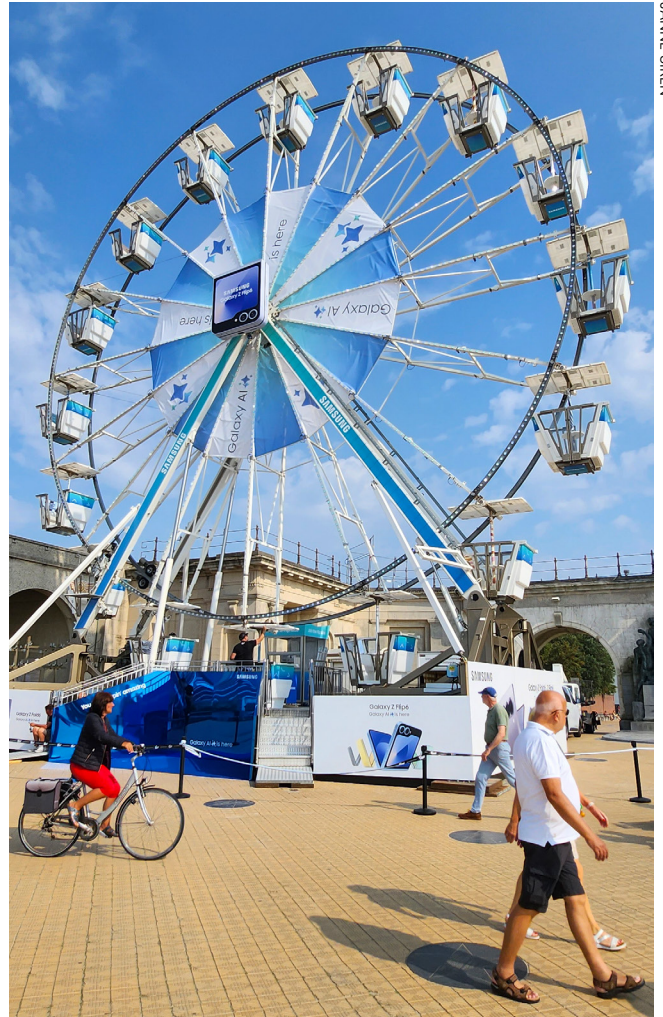
Edellä mainitut Pixel Museum Brussels ja Tour



& Taxis sijaitsevat parinkymmenen minuutin kävelymatkan päässä Brysselin *Gare de Bruxelles-Nord* -juna-asemalta. Sinne kävellessään ei voi välttyä näkemästä kahta toisiinsa siltamaisesti kytkeytyvää tornitaloa. Kyseessä on paikallisen puhelinyhtiön, Proximuksen (entinen Belgacom), pääkonttori. Rakennukseen kaavaillaan tulevaisuudessa myös asuntoja. Valtion enemmistöomisteinen Proximus on suurin Belgian kolmesta matkapuhelinverkko-operaattorista (muut ovat Orange ja Base) ja merkittävä internet-yhteyksien tarjoaja maassa.

Proximuksen myymälöissä on ollut mielenkiintoista seurata myös suomalaisen Nokian kohtelua HMD Globalin lisenssipuhelimien aikakaudella. Vaikka Proximus on Nokia-verkkolaitteiden asiakas, lisensoitujen puhelimien puolella meno ei ole ollut yhtä mairittelevaa – Nokia-brändin rooliksi on Proximuksella jäänyt peruspuhelimien tarjoaminen. Syksyllä 2024 näitä olivat Nokia 215 4G, Nokia 3210 4G ja Nokia 8210 4G. Sen paremmin HMD:n omiakaan älypuhelinlukuotteita ei ole näkynyt. Android-puhelimien kuningas Samsung sen sijaan näkyy Belgiassa isosti. Ostenden merenrantakaupungin rantatulevardilla oli viime kesänä jopa mahdollista hypätä Samsungin taittopuhelimia mainostavan maailmanpyörän kyytiin.

Pyöristä puheen ollen, Brysselin lentokentällä Zaventemissa on poljettavia latauspisteitä. Istu satulaan, kytke laite töpseliin ja polje kuntopyörää. Lataus reagoi polkemiseen yllättävän terhakkaasti, joten olin hieman



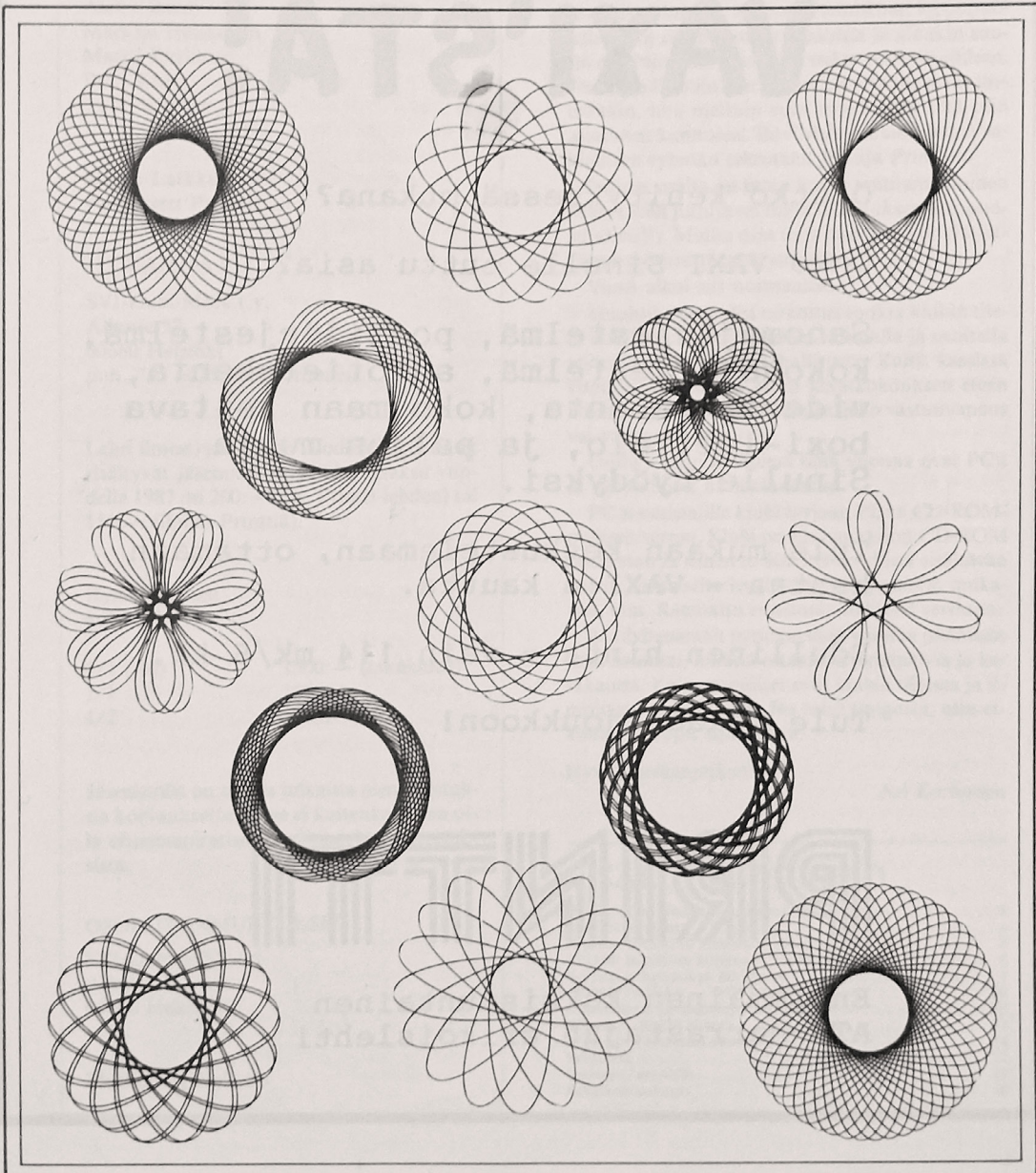
skeptinen, kuinka suora yhteys polkemisella on sähköntuotantoon – valmistaja ([wewatt.be](https://www.wewatt.be)) kyllä väittää, että järjestelmä yhdistää jopa useamman polkijan virrantuotannon – mutta ainakin sähkökatkaisijana polkeminen todistettavasti toimi. Ei siis parane laiskotella, jos meinaa ladata puhelimensa ennen Brysselin konetta illaksi kotiin. ●



SUIIPPI

SVI-klubi-MSX r.y:n jäsenlehti

1/87



Vuosikymmen ennen Suomen Amiga-käyttäjät ry:n Sakua (1993–), Suomessa vaikutti liuta talkoovoimin toimitettuja tietokonekerholehtiä, kuten Suomen Mikromaakareiden Micropost sekä VIC-kerhon Vikki. Lehtiä julkaistiin yleensä paperilla ja ne muistuttivat monistevihkoja. Osan niistä, kuten Vikin, vei kaupallisen Printti-lehden kerho-osasto. Kenties pitkäikäisin pioneereista oli SVI-Klubin kerholehti (1984–1997), joka säilytti itsenäisyytensä ja loi nahkansa uudelleen useamman kerran. Jari Jalonen seurasi aikanaan lehden matkaa ja muistelee sekä penkoo nyt menneitä....

SVIIPPI

Kesäkuussa 1984 kolme henkilöä – **Seppo ja Atro Tossavainen** sekä **Erkki Järviö** – perustivat yhdistyksen. Tätä artikkelia kirjoittaessani tämä yhdistys olisi täyttänyt 40 vuotta, jos se olisi yhä olemassa. Alun perin yhdistyksen nimi oli Spectravideo-klubi / SVI-Klubi ry. Laitoin tähän tarkan muotoilun, jota on käytetty Sviippi-lehden numeron 1/86, artikkelissa ”SVI-klubi” – ihan siitä syystä, että on hyvä seurata nimen muotoutumista, ennen kuin se vakiintui myöhemmissä lehdissä. Kuten nimen loppuosasta voi päätellä, kolmikko haki yhdistykselle myös rekisteröintiä, joka hyväksyttiin syksyllä 1985.

Tuosta Sviipistä 1/86 selviää myös, että yhdistyksen jäsenmaksu vuodelle 1986 oli 150 markkaa, nykyrahassa inflaatio mukaan lukien noin 57 €/vuosi. Jäsenmaksuun sisältyi muun muassa kerhojen kanssa ahkeraa

Jari Jalonen

Kuvat lehdistä: Jari Jalonen

yhteistyötä tehneen Printti-lehden vuosikerta sekä kerhon oman Sviippi-lehden vuosikerta. Toisin kuin jotkut kerhot, SVI-Klubi ei korvannut omaa lehteään Printti-yhteistyöllä, vaan ainoastaan täydensi sitä. Jäsenmaksuun sisältyi lisäksi kaksi kertaa vuodessa ilmestynyt ohjelmapaketti, käytännössä erilaisia ohjelmia sisältänyt kasetti tai levyke. Jäsenillä oli myös mahdollisuus tilata ilmaisohjelmia yhdistykseltä ja heille järjestettiin kerhoiltoja ja -tapahtumia yhdistyksen vuokraamissa kerhotiloissa.

Aluksi yhdistyksen toiminta keskittyi alkuperäisen nimensä mukaisesti Spectravideo-nimisen tietokonevalmistajan kotitie-

tokoneisiin, tarkemmin malleihin SV-318 ja SV-328. Käytännössä kaikki jäsenmateriaali, olivat ne sitten kasetilla olleita ohjelmia tai lehdessä listattuja koodiesimerkkejä, liittyivät nimenomaan näihin laitteisiin. Esimakuna tulevasta olen kuullut näitä Spectravideon koneita kutsuttavan myös nimellä "pre-MSX", jonka voisi suomentaa muotoon esi-MSX. Kaukana suuressa maailmassa Spectravideo nimittäin toimi esikuvana MSX-standardille, jonka mukaisia 8-bittisiä tietokoneita alkoi ilmestyä useilta valmistajilta.

Kilpailun kuumetessa SV-3X8-laitteiden suosio horjui ja niiden maahantuonti lop-pui lopulta kokonaan. Markkinat keskittyivät tilalle tulleeeseen MSX-standardiin ja sen mukaisiin kotitietokoneisiin. MSX:n suosion noustessa Sviipin aineisto monipuolistui vähitellen tavoittelemaan näitä kahta lähekkäistä, mutta samalla erillistä kohdeyleisöä. Ohjelmapaketteja ja levykkeitä alettiin tuottamaan sekä SV-3X8-tietokoneille että MSX:lle. Kerhon nimeksi oli tuohon numeroon 1/86 mennessä vaihtunut SVI-Klubi-MSX r.y.

MSX:n menestys oli sekin väliaikaista. Kilpailevan kotimikron Commodore 64:n suosio suorastaan räjähti ja jatkui vahvana 1990-luvulle asti, johon mennessä sekä MSX että SVI-3X8 olivat käytännössä kadonneet Suomen markkinoilta – ja SVI-Klubikin siirtynyt eteenpäin. Commodore 64:stä tuli lopulta kaikkien tuntema "tasavallan tietokone", mutta ei siitä tutusta jutusta tässä sen enempää.

Toiminta vakiintuu

Minulla ei ole omakohtaista kokemusta SVI-Klubin – tai vain Klubin, kuten monet sitä kutsuivat – alkuvuosista, mutta sattuman kautta onnistuin saamaan käsiini vanhoja Sviippejä.¹ Numeron 1/86 pääkirjoitukselta päätellen kyseinen lehti on ollut ensimmäinen, joka on saavuttanut A4-mustavalkovihkoa muistuttavan ulkomuotonsa. Tällaisena lehti sitten pysyisi hyvin pienin muutoksin aina numeroon 3/97 asti – värilli-

nen kansipahvi tulisi aikanaan mukaan. Sen tiedän, että vuonna 1984 julkaistiin lisäksi 3 numeroa ja jouluna jäsenet saivat kasetin tai levykkeen. Vuonna 1985 jäsenlehteä julkaistiin joka toinen kuukausi.

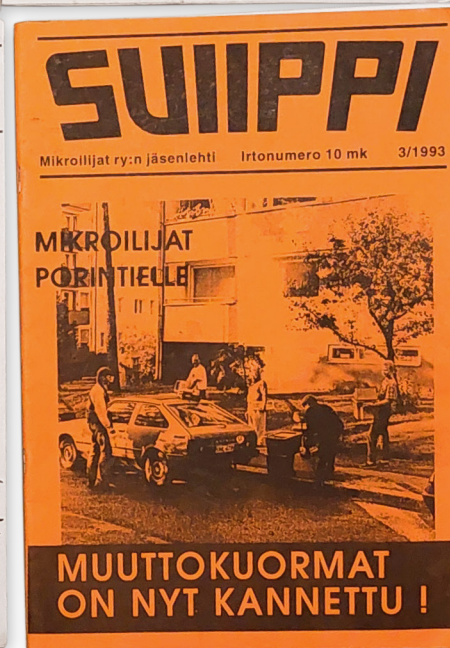
Lehden nimi on tietävästi ollut numeros-ta 1/84 lähtien SVIippi tai Sviippi, mutta se oli aluksi sekava monistenippu. Numerossa 2/1990 silloinen päätoimittaja **Tuomo Sajanieni** muisteli muutosta näin: "Kuten edellisessä numerossa päätoimittaja **Ari Korhonen** kertoikin, hän on luopunut tehtävästään Sviipin päätoimittajana. Ari jatkaa kuitenkin toimintaryhmän puolella, ja toivottavasti tuottaa runsaasti tekstiä. Haluan vielä kiittää koko toimituksen puolesta Aria; hän teki mahtavan työn luotsatessaan ja kehittäessään Sviipin alkuaikojen epäselvästä monistenivastakasta tyylikkääksi lehdeksi. Sviippi on Arin avulla löytänyt oman paikkansa."

Jälkiä toiminnasta löytyy edelleen kirjastoista. Esimerkiksi Turun, Helsingin, Jyväskylän sekä Oulun yliopistojen kirjastoista löytyy Sviippi-lehdet 1/1986–4/1997, jotka on lähetetty sinne vapaakappalelain mukaisesti. Vuosien 1984–1985 lehdet, mikäli jollakin niitä on vielä tallella, ovat sen sijaan todella harvinaisia! Yhdistys perustettiin vuonna 1984, joten Sviipin painos lienee ollut alkuun korkeintaan muutamia kymmeniä, vuonna 1985 korkeintaan muutama sata kappaletta... Sen sijaan numeroon 1/86 mennessä jäseniä on ollut jo 1200!

Vuosina 1985–1987 Suomessa ilmestyi kaupallinen tietokonelehti nimeltään Printti, joka kosiskeli kerhoja kumppaneikseen.² Printin kerho-osastossa julkaistiinkin tasaiseen tahtiin myös SVI-Klubin tiedotteita, kokouskutsuja ja mainoksia yhdistyksen toiminnasta. Esimerkiksi Printissä numero 1/1985 kerrotaan yhdistyksen toiminnasta ja siitä, että kaukaisin jäsen asuu Kuwaitissa ja pohjoisin Ivalossa. Jäseniä on tuolloin ollut 350. Yhdistys oli tuolloin ollut toiminnassa vasta noin kuusi kuukautta, joten jäseniä on mielestäni ollut valtavasti huomioiden yhdistyksen iän.

¹ Tarkalleen ottaen numerot 1/86–4/88, uudempia minulla olikin omasta takaa. Minulla oli artikkeleja tehdessä Sviipit 1/86–2/87, 1–4/88 sekä 3/1991–4/1997.

² Printti-yhteistyötä on avattu muun muassa Sviipissä 2/86, s. 4–5.



Vuoden jäsenmaksu oli 100 mk.

Jäsenmäärä vakiintui nopean nousun jälkeen. 1990-luvulla jäsenmäärä oli noin 750 ja jäsenmaksu 190 mk (noin 59 €/vuosi). Vuoteen 1997 mennessä jäsenmäärä oli pudonnut internetin yleistyessä, mutta eipä mennä asioiden edelle...

Sviipin sisältö

Sviippi-lehden julkaisutahdiksi vakiintui neljä numeroa vuodessa. Se oli alusta alkaen harrastelijalehti – ei vain tekijöiltään, vaan myös sisällöltään – eli aihealueet vaihte-

livat laidasta laitaan, kunhan ne sivusivat tietotekniikkaa. Keskeinen teema oli ohjelmointiopastus. Esimerkiksi Sviipissä numero 1/86 on ohjeita Spectravideon äänigeneraattorin ohjelmointiin – siinä ohjeistetaan SOUND-komennon käyttöä. Kun nappaan sokkona lehtipinostani uudemman SVIIPPI-lehden, numero 1/1993, kuinkas ollakaan, erään artikkelin otsikko on: "TURBO PASCAL, Turbokoodin optimointi osa 1/2."

PC:n Turbo Pascal? Niin, 1990-luvulle tultaessa Sviippi-lehdestä oli jäänyt kokonaan pois sekä SVI-3X8- että MSX-tietokoneet. Ai-

noa historiasta muistuttava asia oli lehden Spectravideo International Limited -yhtiön lyhenteeseen viittaava nimi, sekä satunnaiset artikkelit, jotka liittyivät yhdistyksen historiaan. Markkinoilla Amiga ja PC olivat otaneet selkävoiton 8-bittisistä tietokoneista. SVI-Klubi oli vaihtanut jo 1980-luvun puolella nimekseen Mikroilijat ry ja keskittyi nouseviin PC-tietokoneisiin.³

Muita kuvaavia poimintoja Sviipistä: **Markus Strand** kirjoittaa otsikolla ”Miksi ohjelmat eivät toimi?”, numerossa 1/87 eräs otsikoista on ”Z80MR TAITAA – MUTTA MITÄ?” ja lehdessä 3/1996 hän kirjoittaa artikkelia, jonka otsikkona on ”NOT ENOUGH MEMORY”. Numerossa 1/1993 **Tuomo Sajaniemi** puolestaan ylläpitää DOS-Palat-palstaa. Ohjelmoinnin ja teknisten neuvojen ohella keskeinen teema olivat erilaiset peli- ja demoarvostelut. **Mikko Piironen** isännöi Pelipalstaa peräti parinkymmenen lehden ajan, numeroon 2/1995 asti.

Pelipalstalla esiteltiin erilaisia pelejä, kuten Doom, Cyberdogs, God of Thunder, Hocus Pocus, Depth Dwelles ja monet muut. Esittelyssä oli myös erilaisia demoja Assemblyilta tai esimerkiksi Abduction '94 -demo-partyilta, joista hän kertoo Sviipissä numero 3/1994: ”Tänä vuonna ensimmäistä kertaa Rovaniemellä järjestettiin Abduction party. Kahden päivän party on ehkäpä hieman lyhyt, kun ajattelee että Rovaniemi on melkoisen reunalla demomaailmaa ajatellen...”

Vaikka Sviipillä oli paljon pitkäaikaisia kirjoittajia ja jopa useamman lehden pituisia ohjelmointikursseja – esimerkiksi tuosta Pascal-kielestä – niin 20 numeroa ja nopeasti laskettuna viitisen vuotta Sviipin kaltaisen harrastelijalehden maailmassa on pitkä aika. Piironen jakoi myös PD- ja demoversioita joistakin esittelemistään peleistä, esimerkiksi Wolfenstein 3D:stä. Hän jakoi myös demoja, esimerkiksi edellä mainituilta partyilta.

Sviipissä kirjoitettiin sen ilmestymisvuos-

sina monesta muustakin. Vaikka yleiset tematiikat vakiintuivat, kuten ohjelmointi tai pelit, itse artikkeleiden aiheet pysyivät hyvinkin kirjavina. Tämä oli mielestäni erittäin hyvä asia. Moni ammattilehti jämähtää tiettyyn rytmiin ja kaavaan, mutta harrastelijalehdissä kirjoittajina ovat minä ja sinä ja joku muu – ja sellaiselta joukolta tulee sitten hyvällä tavalla vähän mitä sattuu!

Minä ja Sviippi

1990-luvun alussa Mikrobitissä oli mainos, jossa mainostettiin Mikroilijat r.y. -nimistä yhdistystä ja heidän jäsenlehteään Sviippiä.⁴ Liittymistarjous oli hyvin tutun tyyppinen: vuoden 1991 viimeinen numero ilmaiseksi, jos liittyy Mikroilijat ry:hyn vuoden 1992 alusta. Tarjous oli joka tapauksessa sen verran hyvä, että päätin liittyä! Silloin en sitä tiennyt, mutta erinäisten tilanteiden seurauksena tämä tilauspäätös johtaisi sekä Sviippi-lehteen kirjoittamiseen ja siihen, että kirjoitan nyt Saku-lehteen artikkelia Sviippi-lehdestä.

Sviipissä numero 4/1992 oli nimittäin Tuomo Sajaniemen kutsuva artikkeli: ”Ohjeita Sviipin kirjoittajille”. En enää muista kaikkia yksityiskohtia, jotka johtivat ensimmäisen artikkelini kirjoittamiseen, mutta joka tapauksessa tilasin shareware-pelin Halloween Harry USA:sta ja päätin kirjoittaa aiheesta Sviippiin. Siitä tuli ensimmäinen kirjoittamani artikkeli lehteen (ja samasta tilauksesta on myös ensimmäinen juttuni tässä Sakussa). Sviippi maksoi myös palkkioita – sain artikkelista muistaakseni 220 markkaa. Se oli ensimmäinen työsuoritukseni, josta olen saanut palkkion, eli voisi sanoa, että Mikroilijat ry oli ensimmäinen työpaikkani.

Välillä harrastuksen ja työn välinen ero voi olla hyvin kapea. Jälkeenpäin ajateltuna tuon artikkelin tekoa ja asiaan perehtymistä voi toki pitää työnä, mutta silloin kun kirjoitin

³ Mikroilijat ry kuvaili itseään ainakin joskus laiteriippumattomaksi, mutta keskittyminen PC:hen on Sviipin sivuilta selvää. Vaikka Mikroilijat ry irtautuikin Spectravideon talutusnuorasta jo 1980-luvulla, yhdistyksen tarinan kaari pysyikin tavallaan uskollisena yhtiölle. Myös Spectravideo valmistajana eteni elinkaarensa aikana omaleimaisista SV-koneistaan MSX:ään ja lopulta PC-yhteensopiviin.

⁴ Mikroilijat r.y.:n mainos löytyy mm. MikroBitistä 2/92, s. 31.

artikkelin, en kokenut sitä työksi. Laskeskelin toki sen verran, että kun pelin tilaaminen USA:sta maksoi maltaita, niin pelin loppuhinta olisi sentään pikkuisen siedettävämpi, kun kirjoittaisin siitä artikkelin.

Ensimmäisen artikkelin lisäksi minulta syntyi artikkeli Sviippiin numero 4/1994: "Lisää tilaa levykkeelle", jossa kerrottiin tavasta yllittää PC:n 3,5"-HD-levykkeeseen 1,44 megatavun kapasiteetti ja saada levyille mahtumaan

jopa 1,7 Mt. Numerossa 1/1995 artikkelissani "Vuonna 1986", kerroin Printti-lehdestä, jonka olin saanut vuonna 1986. Kirjoittelin jutussa asioista, joista tuo lehti kertoi. Nyt sitten vuonna 2024 kerron tässä artikkelissa artikkelista vuodelta 1995, joka kertoo lehdestä vuodelta 1986...

Sviipissä 3/1995 oli artikkelini CD-ROMin historiasta ja tulevaisuudesta. Luin tämän artikkelin hiljattain uudelleen ja etenkin ter-

Nimistä ja logosta

Yhdistyksen alkuperäinen nimi oli Spectravideo-klubi, SVI-Klubi tai kavereiden kesken vaan Klubi. SVI oli lyhenne Spectravideo-nimisestä, alkujaan yhdysvaltalaisesta firmasta – kokonimeltään Spectravideo International Limited. Yritys käytti lyhennettään muun muassa logossaan sekä SV/SVI-muodoissa tietokoneidensa mallinumeroissa: SV-318, SV-328, SVI-728 ja SVI-738. Myöhempiä nimiä olivat SVI-Klubi-MSX r.y. sekä Mikroilijat ry – ry:tä kirjoitettiin pisteillä ja ilman.

Vaikka lehden kannessa nimi on ollut ainakin lehdestä 1/86 lähtien isolla kirjoitettu SVIIPPI, käydessäni numeroita lävitse huomasi, kuinka varhaisten lehtien sisäsivuilla on käytetty vaihtelevia kirjoitusasuja. Yksi mielenkiintoinen versiointi oli SVIppi, eli SVI, kuten tietokoneen valmistajan nimilyhenne ja sitten "ippi" perässä pienellä. Nimen etymologia ei jää epäselväksi. Myöhemmissä lehdissä Sviippi on muotoutunut nimeksi, jossa on iso kirjain S ja sitten "viippi" pienellä – tai vaihtoehtoisesti kokonaan isolla SVIIPPI, jota näki myös. Kokonaan pienellä kirjoitettua "sviippi"-muotoa ei sentään näkynyt. (*Toim.huom.*: Sakussa sympatiseeraamme, oman lyhennetaustaisen nimen kirjoitusasu on virallisestikin

vaihdellut alun SAKU:sta myöhempään Sakuun, mutta ihmisten näppäimistöjen alla se on taipunut muihinkin muotoihin, kuten S.A.K.U. – villein oli MikroBittiin 9/1994 päätynyt toimittajan tulkinta: SAK ry. Jos arvata pitäisi, osa vaihtelusta on siis varhinkoakin.)

Myös lehden SVIIPPI-logo on elänyt ajassa, mutta onneksi senkin tarina on säilynyt lehden sivuille. Logon viimeisimmän version muokkaaja **Kaj Backas** kertoo nimittäin logon historiasta Sviipissä numero 4/1993, sivuilla 28–29. Mielestäni tämä on tärkeää tietoa, joka on hyvä siirtää tuleville sukupolville: Perimätiedon mukaan Sviipin alkuperäisen logon on suunnitellut lehden alkuperäinen pilapiirtäjä. Ulkomuoto sai voimakkaasti vaikutteita Spectravideon omasta, laidoilta yläviistoon leviävästä liikemerkistä. Lehti ladottiin käsin ja alkuperäinen logo liimattiin ladotulle alustalle fyysisesti.

Tekniikan kehittyessä lehden tekijät ottivat käyttöönsä Ventura-taitto-ohjelman, jolla kyhäsivät "uuden" logon. Tarkoitukseen valjastettiin ensin Roman-fontti, jota muokattiin. Logo poikkesi alkuperäisestä ja siitä näkyi selvästi, että se oli pikseligrafiikka – tämä versio oli käytössä vain kahdessa numerossa vuonna 1988. Kaj Backas ja **Arto Kiviniemi** suunnittelivat uudemman logon hyödyntäen Auto-CAD-ohjelmistoa ja muunsivat sitten aiemman logon DXFTOGEM-nimisellä ohjelmalla Venturalle sopivaksi. CAD-logo oli ensikertaa käytössä numerossa 1/89.



minologia herätti huomiota. Esimerkiksi se, että käytin sanaa CD-WORM (CD-Write Once Read Many) sekä HDCD. Nykyisin, hieman mutkat suoristaen, vastaavia kutsuttaisiin CD-R- ja DVD-levyiksi. Silloin tulevaisuuden standardit olivat vasta suunnitteluasteella tai vakiintumatta ja termistö sen mukaisesti vielä hukassa. Itse teksti kuvasi kyllä hyvin nykyisten levyjen toimintaa ja rakennetta.

Artikkeleita tuli vielä muutama, kuten numerossa 1/96 juttu levykkeistä ja niiden toiminnasta. Myöhemmissä numeroissa kirjoitin vielä siitä, kuinka suunnittelin hakevani opiskelemaan datanomiksi Riihimäellä ja sitten siitä, kun pääsin opiskelemaan datanomiksi. Kirjoittaminen loppui, koska Mikroilijat ry lopetti toimintansa.

Olisin halunnut osallistua yhdistyksen ja erityisesti lehden tekoon paljon enemmän, kuin tein. Kun liityin yhdistykseen vuonna 1991 olin vasta 16-vuotias ja asuin Ypäjällä, kuten nytkin. Yhdistyksen kerotilat sijaitsivat kaukana Helsingissä. Teoriassa olisin kyllä voinut käydä tiloissa kerran tai pari, kun olin täysi-ikäinen, mutta en olisi pystynyt toimimaan aktiivijäsenenä.

Toki tekemäni säännöllinen kirjoittaminen oli osa toimintaa ja koska kaikki artikkelini julkaistiin, siitä oli toivottavasti oma apunsa jäsenlehden muodostamisessa. Mutta olisin ollut halukas tekemään myös paljon muuta.

Lopun alku

Sviipin numero 4/97 oli jäähyväisnumero. Viimeistä numeroa ei oikeastaan voi kutsua lehdeksi, koska se oli käytännössä vain kansipaperi, jossa oli viimeisen päätoimittajan kirjoitus siitä, kuinka yhdistys piti lopettaa, koska internetin yleistymisen myötä lehden viimeinen ydinalue eli ilmaisohjelmien jakelminen jäsenilleen väheni dramaattisesti.

Yhdistyksen toiminta perustui pitkälti pariin asiaan: jäsenlehteen sekä siihen, että yhdistyksellä oli useita erilaisia ilmais- tai PD-ohjelmia sisältyneitä CD-ROM-levyjä, joilta asiakkaat saivat tilata ohjelmia. Kun tiedon saanti internetistä helpottui ja internet-liitymien määrä räjähti, ei ollut enää tarvetta jakaa tietoa tai PD-ohjelmia. Tietoa sai hel-

posti AltaVista-hakukoneella ja PD-ohjelmia-akin sai ladattua netistä. Käytännössä yhdistyksen toiminnalle ei ollut enää tarvetta.

Siihen en osaa ottaa kantaa oliko päätös hyvä vai ei, koska en ole ollut paikalla. Mutta kun seuraan tilannetta vuonna 2024, esimerkiksi Skrolli-lehti, jota pidän henkisesti Sviipin kaltaisena julkaisuna, ilmestyy paperisena versiona. Sen painos on Wikipedian mukaan ollut jopa 5200 eli kenties viisi kertaa suurempi, kuin Sviipin painos. Skrolli on tosin paksumpi ja siinä on hyviä värikuvia, mutta sellaisten tuottaminen ei ole nykyisin kovin vaikeata – vuonna 1986 samanlaisen lehden tekeminen olisi toki ollut valtava urakka pienelle yhdistykselle.

Joka tapauksessa nykyään kaikelle, joka liittyy elektroniikalla ja tietotekniikalla retroiluun, on valtavasti kysyntää. Skrollin lisäksi ilmestyy esimerkiksi Kasibittinen-lehti. Lehdellä ei toistaiseksi ole vielä säännöllistä julkaisuaikataulua, mutta vuonna 2023 lehteä julkaistiin kaksi kertaa – numerot 08/23 ja 11/23 – ja tänä vuonna numerot 4/24 ja 10/24. Kokoluokaltaan Kasibittinen on samantapainen kuin Sviippi, joskin väreissä.

Ainakin omaan sydämeeni Mikroilijat ry ja Sviippi jättivät ison aukon, kun toiminta lopetettiin. Kyseessä oli omalla tapaa ensimmäinen työnantajani ja toisaalta tärkeä väylä saada informaatiota. Minulle tuli kylä 1990-luvulla myös Mikrobitti, pienellä b:lillä, mutta 90-luvun Mikrobitti ei onnistu herättelemään hirveästi hyviä eikä huonoja muistoja. Sen sijaan 1980-luvun alkuperäinen MikroBitti ohjelmalistauksineen sytyttää hyvät muistot.

Mikrobitti ilmestyy yhä, jopa vanha logo on kaivettu naftaliinista. Ostin kirjaston poistomyyntistä vuoden 2022 Mikrobitit eurolla ja koin senkin summan olleen liikaa niistä lehdistä. Ei niissä ollut enää mitään itseäni kiinnostavaa – ei edes peliarvosteluja. Kuitenkin tänä vuonna ostin Mikrobitin, jossa muisteltiin ensimmäistä MikroBittiä 1/1984. Kiva tarina, mutta muussa lehdessä ei ollut enää tavuaakaan (eikö edes bittiä? –toim.huom.) siitä energiasta, jota siinä oli 1980-luvulla – tai jota oli Sviipissä.

Ihmiset Sviipin takaa

Edellä viittaaan muutamiin henkilöihin, jotka olivat perustamassa SVI-klubia sekä tekemässä Sviippi-lehteä. Alun perin minun piti kirjoittaa enemmänkin ihmisistä, jotka pyörittivät tätä kerhoa ja sen lehteä. Artikkelia koostaessani sisäistin kuitenkin, että vaikka yhdistyksestä on nimettävissä lukuisia henkilöitä – joista osa varmasti antoi enemmän ja toiset vähemmän yhdistyksen eteen – minä en ole oikea henkilö heistä kertomaan.

Ei sillä, etteikö olisi mukava kuulla Sviipin tekijöistä enemmän. Mutta on parempi, että heistä kertoo joku, joka on ollut heidän kanssaan tekemisissä enemmän ja lähemmin – tai kenties he itse. (*Toim.huom.:* Ottakaapa yhteyttä saku@sakulehti.fi!) Jos lähtisin sokkona antamaan kunniaa yhdelle ihmiselle yhdistyksen toiminnasta, silloin joku toinen, joka on myös omalla panoksellaan antanut yhdistykselle paljon, saattaisi jäädä pait-sioon. Minusta tämä ei olisi oikein.

Joten tässä yhteydessä on parempi puhua vain yhdistyksestä kokonaisuutena. Siitä 13 vuotta kestäneestä toiminnasta, joka on epäilemättä sisältänyt valtavasti työtä. Jotkut ovat olleet aktiivisemmin mukana, toiset vähemmän. Joillekin, kuten minulle,

välimatka kotipaikalta Helsinkiin oli suurin este, jonka vuoksi oma osuuteni jäi vähemmäksi. Kaiken kaikkiaan kyseessä oli yhdistys, jota ihmiset pyörittivät harrastuksenaan, vapaa-ajallaan. Heillä on ollut rinnalla työ, perhe, opiskelut sekä muut harrastukset.

Jokainen omalta osaltaan pyöritti yhdistystä kehittämällä toimintaa ja auttamalla muita – oli kyseessä sitten pelaaminen, ohjelmointi (SVI-Basic, GW-Basic, Pascal, C++, HTML), demot, tai oppi siitä, kuinka tietokone ajattelee ja toimii. Kaikkia näitä avulialta henkilöitä, jotka ovat antaneet paljon omasta ajastaan, on kiittäminen esimerkiksi paljosta siitä, mitä minä olen oppinut tietokoneista. Kiitos!

Itseasiassa tämä oppiminen jatkuu vuonna 2024. Minulla on Sviippejä useampi vuosikerta ja opiskelen niistä edelleen – nyt osana retroharrastusta. Kuten edellä mainitsin, Sviipissä 1/86 on ohjeita SV-3X8:n ääniefektien ohjelmointiin. Luin niistä ensin ja ajattelin, että viitsinkö kokeilla. Kaivoinpa kuitenkin vanhan SV-318:n varastosta ja aloin harjoittelemaan ääniohjelmointia. Toisessa numerossa oli ohjeita grafiikkaohjelmointiin. Kirjoitin nekin SV-318:lla ja opin uudelleen asioita, jotka olin jo unohtanut lähes

Klubi muuttaa

Yksi Sviippi-lehden julkaisijan jäsenilleen tarjoamista palveluista oli kerhotilat. Alkujaan yhdistys sijaitsi Laajasalossa osoitteessa Sarvastonkaarentie 1, Helsinki. Vuoteen 1986 mennessä yhdistys oli muuttanut osoitteeseen Alkutie 36, Helsinki. Tässä osoitteessa se toimi pari vuotta, kunnes keväällä 1987 yhdistykseltä lähettti isännöintitoimistoille kirje, jossa tiedusteltiin sopivia kohteita.

Erilaisia vuokratarjoajia tuli, mutta ne olivat joko liian kalliita yhdistyksen toiminnalle tai sijaitsivat liian kaukana. Lopulta kerholla kuultiin kellaritilasta Tarkk'ampujankadulla. Sijainti oli hyvä ja vuokrataso kohtuullinen. 14.5.1987 hallitus teki sopimuksen vuokrasopimuksen allekir-

joittamisesta ja vuokrasopimus astui voimaan 1.6.1987. Tilojen siivous, kunnostus ja käyttöönotto hoidetaan talkoovoimin. Varsinainen muutto tapahtui 17.6.1987.

Vuoteen 1993 mennessä tilat Tarkk'ampujankadulla alkoivat käydä kuitenkin ah-
taiksi. Uusilta tiloilta toivottiin edullisempaa vuokraa ja valoisuutta. Aiempi tila sijaitsi kellarissa, joten päivänvaloa ei ollut kovin hyvin saatavilla. Porintie 3:sta löytyi 90-neliöinen tilakokonaisuus. Muutto uusiin tiloihin tapahtui 9.7.1993 eli yhdistys ehti sijaita Tarkk'ampujankadun kellarissa 6 vuotta ja kuukauden.

Porintiellä toiminta jatkui vuoteen 1997, jolloin yhdistys päätettiin lopettaa. Tarkk'ampujankatu jäi siis osoitteeksi, jossa yhdistys vietti ajallisesti pisimpään.

30 vuotta sitten.

Ennen kaikkea Sviipit opettavat historian ilmiöistä. Kun minua pyydettiin tekemään Mikroilijat ry:stä artikkeli Sakuun, epäröin ensin, mutta sitten aloin tutkimaan Sviippejä alusta loppuun ja lopusta alkuun. Vanhojen lehtien läpikäyminen auttoi ymmärtämään, kuinka nopeasti tekniikka ja tietokoneet kehittyivät 1980-luvulla. Silloin, kun elin niitä aikoja, olin liian lähellä. Nyt kun lukee samoista asioista uudelleen, vauhti erottuu. Kun vuonna 1986 oli SV-318 tai SV-328, niin jo vuonna

1990 PC:t olivat yleistymässä ja vuonna 2000 internet oli valtavirtaa.

Vasta nyt sitä tajuaa – Sviipin kaltaisten arkistojen ansiosta – kuinka nopea se muutos silloin oli. Esimerkiksi vuosien 2000–2020 välillä tietotekniikka ehkä kehittyi nopeammasi ja internet nopeutui ja popularisoitui, mutta vuosina 1984–1997 kotien tietotekniikan maailma mullistui. Sen nämä lehdet minulle opettivat. Kirjoittajat, jotka kirjoittivat aikaisilleen artikkeleita ja jakoivat tietoa silloisista tietokoneista, auttavat yhä 2020-luvulla ym-

Klubin tavoite

Alusta alkaen yksi yhdistyksen päätavoitteista oli jakaa tietoa ja ohjelmia. Keskeisiä välineitä tähän olivat kerholehti Sviippi sekä jäsenlevykkeiden Näiden lisäksi klubi jatkoi yhdistyksen tiloissa ilmais- tai PD-ohjelmia. Käytännössä jäsenlevykkeiden sisältö on koostunut jäsenten lähettämästä, vapaasti kopioitavasta materiaalista. Niissä on ollut pelejä, hyötyohjelmia, tulostusapuja, kuvia, milloin mitäkin.

Harmillista on, ettei jäsenlevykkeiden sisältöjä ei ole tainnut hirveämmin säilyä näihin päiviimme. (*Toim.huom.:* Jos sinulla on niitä, ilmoittele!) Minulla itselläni on tallessa joitain jäsendiskettejä 90-luvulta, mutta ikävä kyllä niissä on vikaa. Tällä hetkellä en tiedä onko vika levykeasemassani vai levykkeissä. Tarkoitukseni on ostaa 3,5"-USB-diskettiasema ja kokeilla uudestaan. Jotain sain pelastettua, mutta en kaikkea, toistaiseksi.

Aivan alussa yhdistys jakoi ohjelmia kaseteilla – silloin ohjelmat olivat käytännössä kokonaan SV-3X8-tietokoneille. Vuonna 1987 kerho sain ensimmäisen PC:n, jonka vanavedessä tuli myös yhdistyksen ensimmäinen CD-ROM-levy, joka sisälsi jopa 600 PD-levyllistä ohjelmia, pelejä, demoja. Tämä oli silloin iso loikka. 1990-luvulla yhdistyksen yksi tärkeimmistä toimintamalleista olikin jakaa CD-ROM-levyjensä sisältöä jäsenilleen. Muistetaan, että tämä oli aikaa ennen joka kodin internetiä.

Tyypillisesti ilmaisohjelmatilaus tapahtui siten, että yhdistys lähetti jäsendiskettinsä mukana listan, johon oli listattu kerhon CD-ROM-levyillä olevia ohjelmia. Listan sai myös tilattua erikseen, jos halusi. Itse tilaukseen oli kaksi tapaa: Tapa, jota käytin itse paljon, oli lähettää kerholle levyke ja palautuskirjekuori, jossa oli postimerkki valmiina. Levykkeelle laitettiin lista haluamistaan ohjelmista. Joku toisessa päässä sitten kopioi halutut ohjelmat disketille ja palautti levykkeen postitse.

Toinen tapa oli, että tilasi kerholta 10 diskettejä ja laittoi mukaan tilauslistan, jolloin joku sitten formatoi levykkeet ja tallensi niille ohjelmia CD:ltä. Klubi tosiaan myi jäsenilleen levykkeitä – ensin käytännössä 5,25"-lerppuja SVI- ja MSX-koneille ja 1990-luvulla sitten pääosin 3,5"-HD-diskettejä PC-käyttäjille.

Lisäksi yhdistys järjesti laivamatkoja ja erilaisia kilpailuja. Yhdistyksen kerhotiloissa oli luonnollisesti myös monenlaista toimintaa – oli jäseniltoja sekä erilaisia kokoon-tumisia, joissa jäsenet opettivat toisilleen ohjelmointia, erilaisia juttuja tietokoneen käytöstä ja jopa radioamatööri-toimintaa. (*Toim.huom.:* Yksi Sviippi-lehden monista päätoimittajista oli radioamatööri-toiminnassa pitkään vaikuttanut **Norbert "Norri" Kelzenberg**, joka opetti – toisaalla – muun muassa Sakun päätoimittajan **Janne Sirénin** radioamatööriksi 1990-luvun alussa.)

PUHEENJOHTAJAN PULINAAN

Mikroilijat ry on sitten lopettamassa toimintaansa. Virallisesti tämä tapahtuu keuhkokuumeessa, mutta tämä Sviippi lehteen viimeinen jäsensuositus.

Huahan tässä hieman katoa yhdistyksen ansiokkaaseen historiaan. Mikroilijat ry ei ole ollut mikään turha yhdistys, meillä on ollut runsaasti toimintaa ja muutovoimaa. Aika vain lopulta ajoi ohitemme.

Yhdistyksen alkuaikojen tiivis muistutus yhden laitemerkin parissa käynnisti Alkuteilla Spectravideo-klubin. Tähän alkuaikoihin valikaa saati tietokoneista, ohjelmia oli vähän ja jos jollain tarvitsi sen meikin joutui koodaamaan itse. Tietoa suomenkielillä ei tällöin saatu mistään, varsinkin kansantajuisesti, Sviippi-lehti on alusta alkaen ollut lehti kaikille osaamisesta riippumatta. Tähän tarpeeseen sopi Spectravideo-klubi todella loistavasti.

Tietokoneet kehittyivät ja alkoi tulla standardeja, jotka mahdollistivat eri laitteiden yhdistämisen käyttäen samoja ohjelmia ja ohjelmia. Spectravideo oli tiivistä mukana MSX-standardin kehityksessä mukana, ja samoin oli Spectravideo-klubi, joka otti nimensäkin mukaan tuon merkijonon, oli eli virallisesti Spectravideo-MSX-klubi ry.

Edeleen tietokoneet olivat vain harvojen laitteita ja ohjelmistojen joutui ole heikkoa. Tiedonvaihto tapahtui vain todellisten harrastajien välillä tai ainakin heidän avullaan. Näihin aikoihin yhdistys muutti Tarkk-ampujan kadulle ja ei muutenkin muutosten alkuaikaa.

Kun IBM julkaisi ensimmäisen PC:n, epäiltiin tulisi siinä koskaan kotitietokoneita. PC-yhteisö ovi oli kuitenkin pian hienoaan kilpailukykyinen koonkone. Hyötyohjelmia oli tarjolla ja pelitarjontakin alkoi nopeasti tulla. Alkuaikoina oli PC:n ohjelmia pienet epäyhteensopivuudet esimerkiksi näyttöohjelmien kohdalla, hercules, CGA, EGA jne. olivat haasteita joihin harrastajat kumpasivat.

Spectravideo-MSX-klubi ei ollut enää sopiva nimi vaan se vaihdettiin laiterippumattomaksi Mikroilijat ry:ksi. Kaikkien pitkäaikaisimpien jäsenten kohdalla muutos ei ollut tyydyttävä, puhuttiin vielä pitkään "klubista".

Päitisi yhteensopivuusongelmat niin myös ohjelmistojen saatavuus oli ongelma. Ohjelmia oli kyllä saatavissa PC-yhteisöille, mutta kaikilla ei ollut pääsyä Internetiin tai muihin tietoverkkoihin. CD-ROM tuli ratkaisuksi ohjelmien levityksessä, erilaisia shareware-ohjelmia julkaistiin maailmalla. Tavalliset kotikäyttäjät suuttuivat ongelmienä oli romppuunien korkea hinta. Mikroilijat ry:n hankkima lukeva romppuunsa oli suuria asioita. PD-istamine ja PD-palvelime saavutti suuren suosion.

PC-yhteisöä alkoivat hämmästyttämään ja hintojen laskiessa kehitys vain kiihtyi. Tähän on lähes jokaisen käyttämissä kotitietokone ja tietokoneita on käytettyissä paitsi työpajoilla myös kouluissa, kirjastoissa, jopa ka-

hvioissa ja muissa harrasteluissa. Tietoa on runsaasti saatavissa, lehtien ja varsinkin tietoverkkojen kautta. Internetin käytön yleistymisen on lisännyt siellä olevan tiedon määrän ja erilaiset kehittyneet palvelut ovat helpottaneet jostakin kiinnostavien asioiden etsimistä.

Verkottuminen alkoi Mikroilijoiden toiminnassakin, purkkimme oli osa laajempia verkkoja jo pitkäin, mutta fiidonetin tyyliset verkot toimivat vain osten poltosten avulla eivät reaaliaikaisesti. Lahiverkko rakennettiin yhdistyksen keskeisellä Tarkk-ampujan kadulla. Silloinen Tiet ei ollut mitenkään suuri menestys, lähinnä hetken aikaa kiva leikkikala, koska verkkoa hyödynnäivät sovellukset puuttivat.

Kun peleistä alkoi ilmestyä verkkoversioita joissa kaksi ihmistä pystyi reaaliajassa pelaamaan toisiaan vastaan, antoi tämä avun uutta ulottuvuutta tietokoneleille. Enää ei pelattu vain tietokoneita vastaan, vaan ihan oikeaa strategiaa soveltavan ihmisen kanssa. Mikroilijoin saatiin kunnon eternet-verkko, johon kytkettiin koneita ja doomia ja niin pelot pelattiin todella innokkaasti tiloissamme.

Internetistä oli ainakin tietoa hyvisä ajoin ennen suuren lehdistön kiinnostuksen herättämistä. Yhdistyksemme kotiutui saati aikaisiksi Suomen Freeden palvelimelle.

Kun Internet alkoi olla kaikkien ulottuvilla oli keskustelu Internet-yhteisöstä yhdistyksen tiloihin paljon puhuttu. Ennen kuitenkin olisi pystynyt toimimaan internet-palveluntarjoajana jotta soittomodemiyhteyttä ihmeellisiä liityntä emme koskaan laittaneet toimimaan. Tämän yhteyksi oli meiköisen suosituksi ja erittäin ahkerassa käytössä.

Internetin yleistymisen jokakodin asiaksi oli kuitenkin se joka vei Mikroilijat ry:ltä viimeisen markkinaosan. Ohjelmia sai helposti mihin tahansa tarpeeseen, tietoa alkoi meiköisen aiheesta kuin aiheesta helposti saatavissa, lehti aloittelijoista ammattilaisiin julkaistaan jo monia.

Vaikka Mikroilijat ry on ainakin siinä aktiivisesti mukana olleille antanut paljon ei yhdistyksen pyörittäminen väkisin ilman mitään lisäarvoa jäsenistölle ole mielekää. Nykyisen jäsenmäärän avulla ei toiminta olisi ollut kovin suurta joten yhdistyksen toiminta lopettaminen on ainoa järkevä ratkaisu.

Kiitoksia kaikille jotka ovat olleet mukana tässä erinomaisessa tietokonekerhossa. Priivier kiitokset heille jotka ovat osallistuneet toiminnan pyörittämiseen hallituksesta kättin.

Markus Strand

SUIIPPI

Mikroilijat ry:n
jäsenlehti
Kahdestoista vuosikerta
ISSN 1235-7820

Julkaisija
Mikroilijat ry
Pöytä 3
00350 HELSINKI

Päätoimittaja
Markus Strand
Puhelin (09) 5124517
Toimintaryhmä
Markus Strand

Piirrokset, kansi
Are Hallikainen

Ilmoitus hinnat
Tarkkasi 2.000,-
1/1 mvl 500,-
1/2 mvl 1.000,-

Tilaukset
Lehti ilmestyy neljä kertaa vuodessa. Tilaukset sisällyttävät jäsenmaksun. Jäsenmaksu vuodelle 1997 on 220 mk. Irtosuunnitelma hinta 20 mk. Osoitteenmuutokset yhdistyksen osoitteeseen.

Pikapaino Paatelainen Oy,
Helsinki 1997

KUTSU KOKOUKSEEN

KUTSU TOIMINNAN PÄÄTTÄVÄÄN KOKOUKSEEN

Aika: Lauantai 28.3.1998 kello 15:00

Paikka: Ravintola ROSSO, Citykäytävä, Helsinki

1. Kokouksen avaus

2. Kokouksen laillisuus ja päätösvaltaisuus

3. Kokouksen järjestäytyminen

Valitaan kokoukselle puheenjohtaja, sihteeri, 2 äänenlaskijaa ja 2 pöytäkirjantarkistajaa.

4. Esityslistan hyväksyminen

Hyväksytään kokoukselle työjärjestys.

5. Vuoden 1997 toimintakertomus ja tilinpäätös

Käsitellään vuoden 1997 toimintakertomus ja tilinpäätös, sekä päätetään vastuuvapauden myöntämisestä hallitukselle.

6. Mikroilijat ry:n lopettaminen

Päätetään lopettaa yhdistyksen toiminta.

7. Muut käsiteltävät asiat

8. Kokouksen päättäminen ja pöytäkirjan hyväksyminen

TERVETULOA!

HUOMAA KOKOUKSEN PAIKKA



märtämään menneitä asioita ja niiden merkityksiä. Kiitos vielä kerran kaikille heille.

Hyväkään työryhmä ei ole ainoa osa projektia. Vaikka yhdistys ja sen lehti olisivat maailman parhaat, se ei riitä, jos ei ole jäseniä tai lukijoita. Oman kiitoksensa ansaitsevat myös ne henkilöt, jotka halusivat kuulua yhdistykseen ja maksoivat yhdistyksen jäsenmaksua. Ilman heitä yhdistyksellä ei olisi ollut varaa pyörittää jäsenille suunnattuja palveluja. Ilman jäseniä ei olisi ollut yhdistystä eikä sen lehteä, josta voimme oppia edelleen. ●

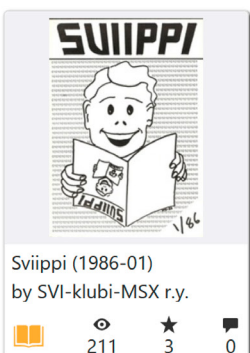
Kiitos muistoista ja löydöistä, Jari. Sakussa nostamme hattua Mikroilijat ry:lle ja Sviippi-lehdelle – ammattimaista kerhotoimintaa, joka inspiroi osaltaan myös meitä perässä tulleita.

Lähteitä: Sviippi 3-4/87 vuokrauspäätös, 3/1994: "Kuinka Sviipin logo tehtiin", Sviippi 1/86-4/88 sekä 4/1991-4/1997, Printti-lehti: 1/1985-1987, MikroBitti: 12/1990. Internet Archive: archive.org/search?query=Sviippi



Sviippi (1990-02)
by Mikroilijat ry

204 1 0



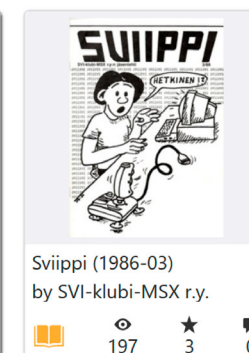
Sviippi (1986-01)
by SVI-klubi-MSX r.y.

211 3 0



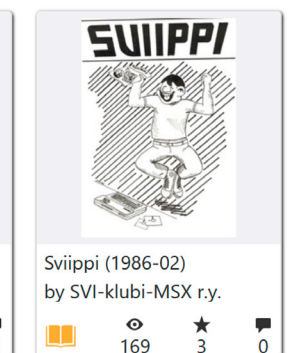
Sviippi (1986-04)
by SVI-klubi-MSX r.y.

173 3 0



Sviippi (1986-03)
by SVI-klubi-MSX r.y.

197 3 0



Sviippi (1986-02)
by SVI-klubi-MSX r.y.

169 3 0

Jalonen Jari
Hämeenkatu 29, huone 413
11100 RIIHIMÄKI

Jäsenno/viite 2156 8

MIKROILIJAT RY SÄÄNTÖMÄÄRÄINEN SYYSKOKOUS

Aika: 8.11.97 klo 15:00

Paikka: Kerhotila, Porintie 3, 00350 HELSINKI

Läsnä: Liitteenä 1 olevan listan mukaan

1. KOKOUKSEN AVAUS

Hallituksen puheenjohtaja Markus Strand avasi sääntömääräisen kokouksen kello 15:00.

2. KOKOUKSEN LAILLISUUS JA PÄÄTÖSVALTAISUUS

Todettiin kokous laillisesti koollekutsutuksi ja päätösvaltaiseksi.

3. KOKOUKSEN JÄRJESTÄYTYMINEN

Kokouksen puheenjohtajaksi valittiin Markus Strand, sihteeriksi valittiin Seija Orma. Pöytäkirjantarkastajiksi valittiin Sami Lehtinen ja Kalle Paalasmaa, he toimivat tarvittaessa myös ääntenlaskijoina.

4. ESITYSLISTAN HYVÄKSYMINEN

Hyväksyttiin esityslista kokouksen työjärjestykseksi.

5. VUODEN 1998 TOIMINTA

Hallitus ehdotti toiminnan alasajoa. Päätettiin alasajaa toiminta.

6. TOIMINNAN ALASAJON SUUNNITELMA

Päätettiin toteuttaa toiminnan alasajo hallituksen ehdotuksen mukaisesti (liite 2). Selvitysryhmäksi valittiin vuoden 1998 alusta lähtien: Norbert Kruk, Sami Lehtinen, Kalle Paalasmaa, Markus Strand ja Seija Orma.

7. MUUT KÄSITELTÄVÄT ASIAT

Sviippien arkistointi Yliopiston kirjastoon todettiin järjestetyksi.

8. KOKOUKSEN PÄÄTTÄMINEN

Sääntömääräinen syyskokous päätettiin kello 15:30.

Pöytäkirjan vakuudeksi

Markus Strand

Seija Orma

Pöytäkirjan tarkastajat

Sami Lehtinen

Kalle Paalasmaa

SAKU 30 vuotta sitten

Janne Sirén

Saku-tietokonelehden ja sen julkaisijan Suomen Amiga-käyttäjien yhdistyksen toiminta alkoi helmikuussa 1993. Lehden prototyyppi julkaistiin huhtikuussa ja ensimmäinen varsinainen Saku-numero kesäkuussa 1993. Saku-lehteä julkaistiin 50 varsinaista numeroa sekä kourallinen erikoisnumeroita, pääasiassa erilaisissa sähköisissä formateissa, vuoteen 2013 asti. Saku-lehti palasi vuonna 2024 modernina näköislehtenä. Uudet ja vanhat Saku-lehdet ovat ladattavissa maksutta osoitteeseen sakulehti.fi kautta.



Saku #8 ilmestyi 1. syyskuuta, 1994.

Kyseessä ei tosin teknisesti ottaen ollut sen enempää kahdeksas lehtemme, kuin yksiselitteisesti Saku-niminen julkaisukaan. Sakun numeroita #1–#8 oli nimittäin edeltänyt Amigakerho 1 -niminen prototyyppilehti ja nyt järjestyksessään yhdeksänteen numeroomme mennessä Saku oli jakautunut kahdeksi julkaisuksi: disketti- tai levyke-Sakuksi, joka toimi omalla lukijaohjelmallaan, sekä standardimuotoiseksi AmigaGuide-Sakuksi. Jälkimmäinen painos oli koostettu Amigan käyttöjärjestelmän omaan hypertekstiformaattiin – eräänlainen HTML-version edeltäjä, paikallisilla tiedostoilla.¹ Painoksissa oli etenkin alkuun hieman sisältöerojakin.

Saku #8 (4/94) oli joka tapauksessa ensimmäinen Saku-lehti, jonka allekirjoittanut päätoimitti kokonaan. Olin tätä ennen vastannut Sakun AmigaGuide-versiosta jotta kuinkin alusta alkaen ja nyt toimitin molemmat. Pääkirjoituksessa taisin hieman valitella tuplatyötä. Sakun levykelehden ruorissa minua oli edeltänyt noin vuoden päivät pestissään toiminut Sakun ensimmäinen päätoimittaja **Pasi Kovanen**, jonka käsialaa oli myös lehden käyttämä lukijaohjelma. Kuten muutkin disketti- tai levykelehdet tuohon aikaan, levyke-Saku ladattiin levykkeeltä ajettavana ohjelmalla. Amigan pystyi myös käynnistämään suoraan Saku-levykkeeltä.

Guru Magazine II

Pasi oli alkujaan tehnyt levyke-Sakun ohjelmakoodin *Guru Magazine* -nimisen Amiga-levykelehden (1992–1992) uudeksi moottoriksi. Guru ehti kuitenkin kaatua ennen kuin uusi ohjelmisto otettiin siellä käyttöön – vain viiden numeron jälkeen. Gurus-

¹ AmigaGuideja luettiin Commodoren AmigaGuide- ja MultiView-ohjelmilla, PC:llä taas käytettiin BAG- (DOS) ja WinGuide-ohjelmia (Windows) – osa löytyy Aminetistä sekä Saku-CD-ROM- ja Saku-DVD-levyiltä. Nykyisin MultiView on edelleen osa Amiga-käyttöjärjestelmiä. Windowsille on ilmestynyt AGWViewer.

Käyttöohjeet

Nappien toiminnot:

SAKU #8
1. syyskuuta, 1994

(C) PASI KOVANEN 92-94



HAKEMISTO



Näyttää versio- ym. tietoa Sakusta.

Seuraava ja edellinen sivu.

Seuraava ja edellinen artikkeli.

Hakemisto, josta valitaan artikkeli hiirellä.

Musiikki päälle ja pois.

Artikkelin talletus levyille.

Artikkelin tulostus Preferences-asetusten kirjoittimella.

Sakun näyttö Workbench-näytön taakse.

Sakusta poistuminen.

Paina  niin saat seuraavan sivun!

(C) PASI KOVANEN 92-94



01/04



Käyttöohjeet

HAKEMISTO



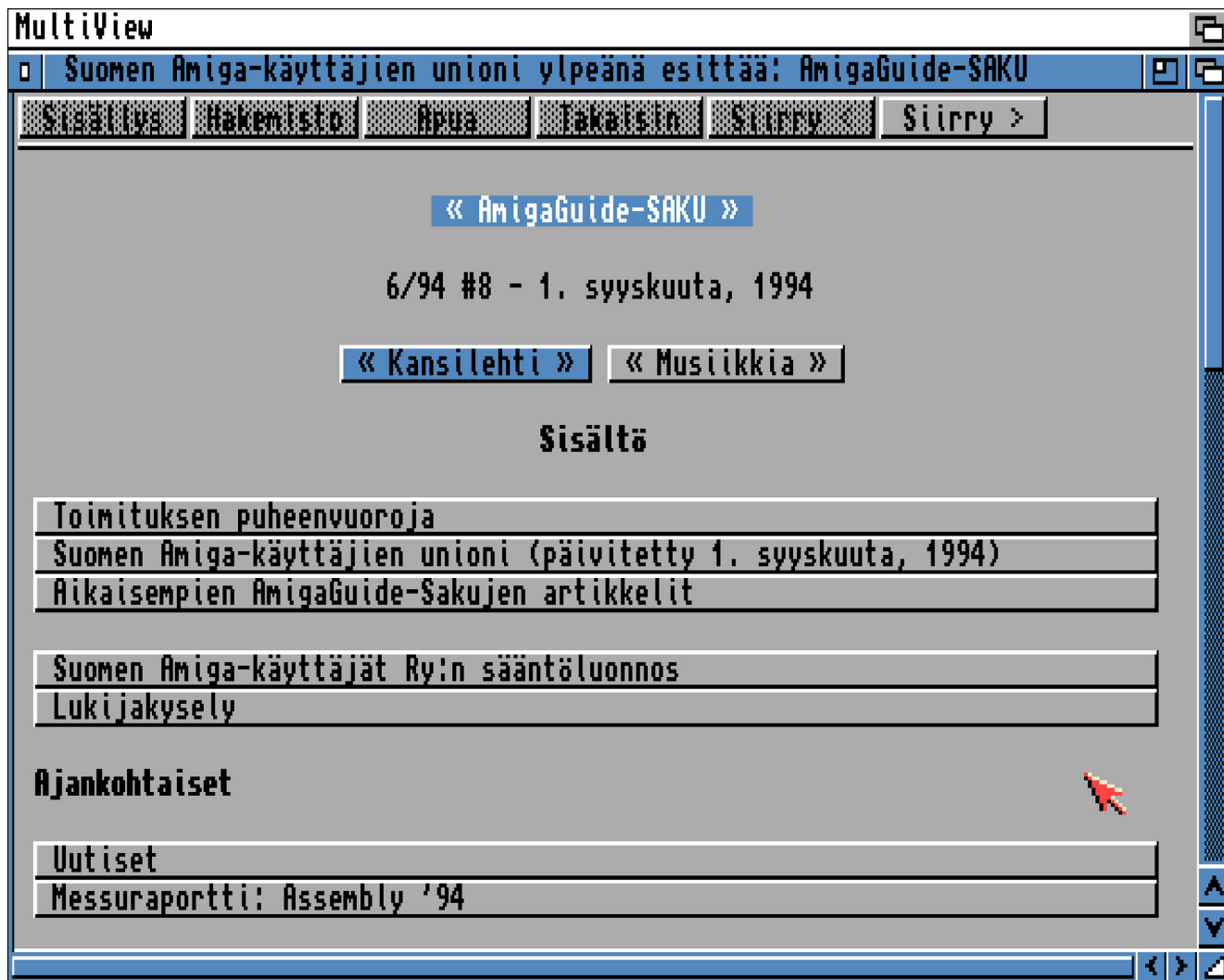
sa käytetty lukijaohjelma oli Bloodhouse- ja Housemarque-pelitaloja myöhemmin perustamassa olleen **"Scy/Bloodsuckersin"** käsialaa. Demoskene-taustansa mukaisesti ohjelma oli näyttävä, mutta ei kovin järjestelmäystävällinen. Se muun muassa kytki Amigan vahvuuden eli moniajon pois päältä. Gurun viimeiseksi jääneen numeron pääkirjoituksessa vihjataan, että "asia on noteerattu ja mahdollisesti jossakin vaiheessa asialle myös tehdään jotain". Tekeminen jäisi Sakulle.

Sekä Amiga-painotteisen C=lehden että Gurun kaatumiset peräkkäin vuonna 1992 toimivat keskeisenä lähtölaukauksena Saku-lehden synnylle. Lehtien lopettajaisten jättämä tyhjiö oli Suomen Amiga-yhteisön keskusteluissa pinnalla, kun **Kari Ahonnikka** kirjoitti Sakun perustamiseen johtaneen viestin SF.AMIGA-alueelle Fidonetin helmikuussa 1993 ja ehdotti julkaistavaksi "jonkin-

laista lehdykkää".

Edellä mainitun Amigakerho 1 -lehtiprototyypin jälkeen Kovanen tarjosi Gurulta limboon jäänyttä lehtikoodiaan ja energiaansa nousevalle Suomen Amiga-käyttäjien projektille. Tämä oli uskoakseni ratkaiseva askel projektin popularisoimisessa. Levykelehti formaattina upposi pelaajakeskeiseen harrastajakansaansa paremmin kuin vielä tuolloin sangen akateeminen ja karu hypertexti. Myös sanoista Suomen Amiga-käyttäjien unioni oivallettu Saku-nimitys osui ja upposi välimerkkivirheistä Amigakerhoa paremmin. Saku #1 kulki kuitenkin vielä "Amigakerhon" 2. levykkeen nimellä. Myöhemmin kerhon nimeksi virallistui Suomen Amiga-käyttäjät ry, mutta Saku-lyhenne säilytettiin.

Yhteisestä taustasta johtuen Gurun ja Sakun ohjauslogiikassa sekä teknisessä rakenteessa on nähtävissä paljon samaa. Sakun alapalkissa on kuitenkin yksi asia, jota



Gurussa ei ole: "moniajonappi" käyttöjärjestelmän tai muiden käynnissä olevien ohjelmien puolella piipahtamiseen.

Copper-paletti

Levyke-Sakun ohjelmakoodi onkin näin ollen yksi Saku-projektin vanhimpia osia, ulottuen vuodelle 1992 asti. Saku käynnistettiin vasta seuraavana vuonna ja Suomen Amiga-käyttäjät ry virallistettiin kahta vuotta myöhemmin – Sakussa #8 julkaistiin perusteilla olevan yhdistyksen sääntöluonnos. Sakun #8 myötä myös tämän historiallisen lehtikoodin päivitysvastuu siirtyi minulle ja teinkin siihen vuosien saatossa useita päivityksiä.

Ensimmäisten joukossa lisäsin levyke-Sakuun kansikuvat, jotka olin lisännyt AmigaGuide-versioon jo aiemmin. Tämän ominaisuuden aika olisi kuitenkin vasta seuraavassa lehdessä, kuten myös nykyisen puheenjohtajamme **Anu Seilos** ilmes-

tyminen Toimitus-luetteloon oikolukijaksi... Levyke-Sakussa #8 tyydyin säätämään lehden värejä. AmigaGuide-Sakussa #8 on kuitenkin **Anssi Johanssonin** sammakkokansi, kuinkas muuten.

Väreistä puheen ollen, Sakun lukijaohjel-

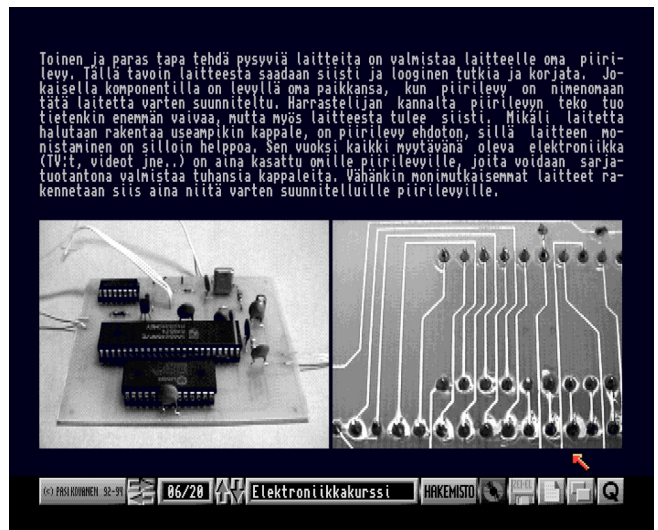




Sakussa #8 pikatestasin Sierran BBS:n – näemmä. Yksi julkisen kirjoittamisen eduista ja kiroista on, että tekemisistä säilyy jälkiä vielä kauan sen jälkeen, kun ne ovat kadonneet omasta muistista. Muistan kyllä yleisemmin ottaneeni satunnaisia modeemiyhteyksiä Yhdysvaltoihin, ladatakseni etenkin purkkiohjelmistojen päivityksiä... Kallista oli.

massa on yksi hienous, joka kuvastaa samalla Amigan erityislaatuista: **Juha "Zeiel" Loukolan** piirtämä ikoninen alapalkki. Alapalkista käännettiin sivua, vaihdettiin artikkelia sekä kytkettiin taustamusiikkia päälle tai pois.² Sieltä voi myös tallentaa tai tulostaa lukemansa artikkelin. Palkki pysytteli paitsi (lähes) muuttumattomana läpi levykelehtemme elinkaaren, se pysyi muuttumattomana myös silloin, kun ruudulla olevat kuvat muuttivat näytön väripalettia...

Hienous oli siinä, että alapalkilla oli muusta näytöstä erillinen 16 värin väripalettinsa, joka pidettiin vakiona Amigan copper-apu-suorittimen avulla, vaikka muun näytön väripaletti vaihtelikin. Sakun käyttämällä 640x256-pisteen näyttöruudulla oli 16 värin artikkelikuvituksen mukaan vaihteleva paletti, jotta se olisi yhteensopiva 1980-luvun puolivälistä alkaen julkaistujen vanhempienkin Amigoiden kanssa. Ruudun alim-

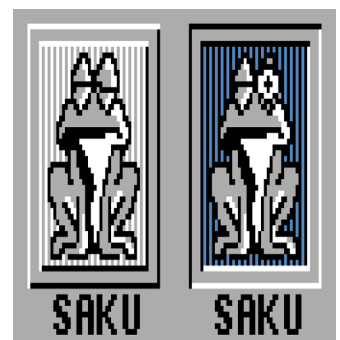


Ei pelkkää Amigaa. Sakussa #8 huipentui Esa Heikkisen ansiokas Elektronikkakurssi, joka on edelleen lukemisen arvoinen (Saku #5–#8). Valitettavasti viimeiseen osaan eksyi pieni ladontavirhe tuoreelta päätoimittajalta, johon julkaistiin oikaisu Sakussa #9. Anteeksi! Vuosia myöhemmin myös Esa toimi aikansa Saku-lehden päätoimittajana.

malle 16 pikselille vaihdettiin kuitenkin lennosta oma 16 harmaasävyyn palettinsa, mikä teki näytöstä parhaimmillaan 32-värisen.³

Artikkelin kuvien värit eivät siten vaikuttaneet alapalkkiin tai päinvastoin. Kuvat vaikuttivat kuitenkin varsinaisen juttutekstin väriin, joten Sakun lukijaohjelmassa on myös säätömahdollisuus väripaletille DEL-näppäimen takana. Muut näppäinkomennot saatiin esiin Amigan HELP-näppäimellä – emulaattoreissa yleensä End tai Pg Dn. Palettia säätämällä voikin itse kokeilla kuinka kaikki muu ruudulla on muutettavissa paletin mukaan, paitsi tuo copperilla suojattu alapalkki. ●

Seuraavassa Sakussa: Myös levyke-Saku saa kansikuvan. Niissäkin on sammakoita.



² Sakussa oli monien levykelehtien tapaan numeroittain vaihtuva taustamusiikki-moduuli – itse **Teijo "OctaMED" Kinnunen** auttoi tekniikan toteutuksessa.

³ Värimäärä ei ollut aikaisekseen lainkaan huono suoritus: PC-pelipotin räjäyttänyt VGA-grafiikka pystyi 640-tarkkuuden tiloissa vain 16 väriin. 1994 sekä PC/SVGA että Amiga/AGA pystyivät toki jo parempaan – Sakussakin lehden hypertekstiversiossa julkaistiin parempilaatuisia kuvia uudempia koneita varten.

SAKU #1

Digitally Remastered

Saku #1 ilmestyi juhannuksena 1993. Ensimmäisissä lehtemme numeroissa julkaisuaikankohta tosin tallennettiin vain kuukauden tarkkuudella – tämä onkin yksi asioista, jota muistan myöhemmin olleeni muuttamassa tarkempaan suuntaan. Olen jo nuoresta ollut katalogien, arkistojen ja historiikkien keräämisen ystävä. Tiedostoleimoista ja jälkikäteisarkeologialla ensimmäisen varsinaisen Saku-lehden julkaisupäiväksi on kirjattu historiaan 21. kesäkuuta 1993.

Nostan tämän ensimmäinen varsinaisen Saku-lehden tässä esiin siksi, että se on samalla varhaisin Saku-lehti, josta on tuotettu eräänlainen HTML-versio internetiin, osana web-lehtenä julkaistua Sakun numeroa #43 (2/2003). Näin uudempikin Sakun lukija – kenties vasta lehteen uudelleenlanseerauksen myötä törmännyt – voi tutustua vaatimattomaan alkuumme ilman emulaattoria ja säätöä.

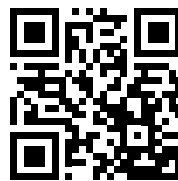
Vuonna 2003 juhlittiin Sakun kymmenvuotista taivalta ja rakensin Saku #1:n HTML-version emulaattorissa räiskimistäni ruutukaappauksista, jotka linkitin yhteen. Remasterointi koskee vain lukijaohjelmaa, eikä kata lukijaohjelman ulkopuolisia teksti- ja hypertekstiedostoja, joita aivan ensimmäisissä Sakuissa oli, joskin niidenkin

kuvakkeet vilahtavat ”Workbenchissä”. Sakun alkuvaiheilla lehden sisältöä rakenneltiin kahdesta suunnasta ja se näkyi. Toisaalta oli **Pasi Kovasen** demoskene-taustainen levykelehti ja sitten teksti- ja hypertekstitedostoinen akateemiset hakkerikulttuurin edustajat – keskeisimpänä yhdistyksen ensimmäinen puheenjohtaja **Tomi Jaskari**.

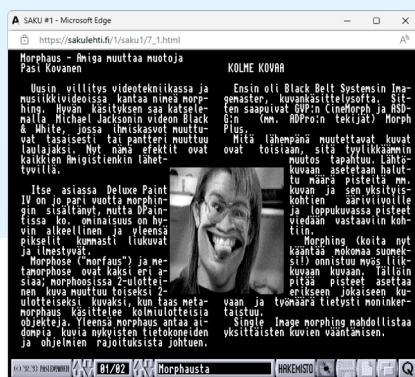
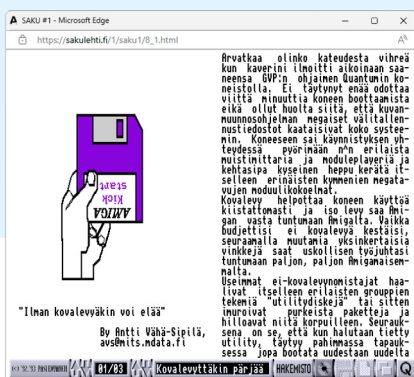
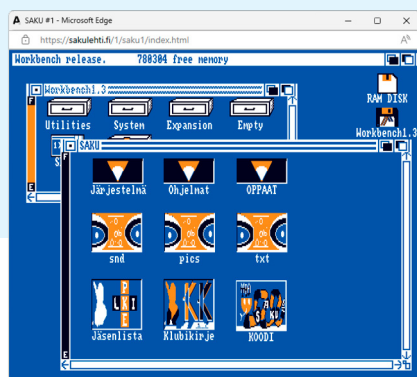
Tämä kuvaa Saku-projektia hyvin: erimielisyyksiä ei juuri päässyt syntymään, kun tehtiin kaikki se mitä kaikki halusi. Kaksi erilaista visiota lehdelle? Ei ongelmaa, tehdään kaksi eri lehteä! Kutsun tätä **Sakun valinnaksi...** Hypertekstiponnistelut muovautuivat pian AmigaGuide-Sakuksi ja jäivät varsin nopeasti kokonaan pois skenehtävämmästä levykelehdessä. Kun päätoimitukset yhdistyivät Sakussa #8, lehdet jatkoivat kahtena erillisenä painoksena, joskin erot sisällössä tasoittuivat hiljalleen lähinnä teknisiksi yksityiskohdiksi. Webin nousun myötä hypertekstin voitto olisi toki väistämätön – mutta ei vielä. ●

Janne Sirén

Vaikka Amiga-emulaattorin käyttö ei ole vaikeaa, Sakua emuloidessa joutuu säätämään yhteensopivuusasetuksia, etteivät kuvat bugaa – remasterointiinkin lipsahti alkujaan yksi bugaus, joka on nyt korjattu. Avaa **SAKU #1 Digitally Remastered** skannaamalla tai kikkaamalla QR-koodia.



sakulehti.fi/





Unterschweinstiege, Frankfurt SYÖ KUIN COMMODORE

Seuraavan kerran kun välilasku vie sinut Frankfurtin lentokentälle Saksaan, tiedät mihin suunnata Commodore/Amiga-pyhiinvaellusmatkalle. Sinne on jopa maksuton bussikuljetus.

Janne Sirén

Kuvat: Janne Sirénin kotialbumi

Paikka on tavallaan odottamaton ja toisaalta tavallaan hyvinkin odotusten mukainen Keski-Euroopaksi. Kun metsät on hakattu ja rakennettu ympäriltä, jäljelle on jäänyt 230 vuotta vanha metsänhoitajan talo, joka sijaitsee nyt lentokenttä-hotellin sisäpihalla – sentään aavistuksen tavanomaista tasokkaamman lentokent-

tähotellin. Talo on toiminut viime vuosikymmenet ravintolana.

"Kiitos tästäkin tiedosta", tuhahtaa tietokonelehti Sakun lukija, mutta maltaa toivottavasti lukea seuraavankin virkeparin. Ensinnäkin Sakulla on ruokalehden perinteitä, olihan *Maukasta ja maittavaa, Ison-Wäiskin laittamaa* yksi klassikkopalstoistamme! Toi-

sekseen tämä on *Maukasta ja maistavaa, Ison-Petron tarjoamaa...*

Tietokoneyhtiö Commodoren Saksan pääkonttori sijaitsi Frankfurtin (am Main) lounaiskulmalla, Lyoner Straße 38:ssa, vain kymmenen minuutin ajomatkan päässä. Saatat löytää tämän osoitteen vanhoista Commodore-manuaaleistasikin. Siellä ei ole enää mitään nähtävää – toimistot jyrättiin 2010-luvun lopulla asuntojen tieltä – mutta ravintola *Unterschweinstiege* seisoo edelleen. Nimi on historiallinen: talossa toimi alempi kahdesta metsässä laiduntaneiden sikojen sikaloista.

Petro Taras Tyschtschenko

Jos olet kasvanut siinä kuplassa, jota ei kutsuta Commodoren jälkeisen ajan Amiga-yhteisöksi, et ehkä tiedä kuka on ”Iso-Petro”. Ei sillä, kukaan ei kutsu häntä Isoksi-Petroksi – ei ainakaan ennen tätä. Petroksi vaan. Suomessa saksalainen **Petro Tyschtschenko** tuli tunnetuksi ennen kaikkea Amigaa valmistaneen Commodore-tietokoneyhtiön konkurssin jälkeisenä Amiga-johtajana, Amigan omistuksen vaihdeltua emoyhtiöltä toiselle 1990-luvun jälkipuoliskon. Tässä roolissa hän kävi myös Suomessa, Saku 98 -tapahtumassamme, ja piti puhelinpuheen

Saku 99 -tapahtumaan.

Mutta huomattavasti pidempään Petro oli logistiikkajohtajana Commodorella, 1980-luvun alusta vuoden 1994 konkurssiin saakka ja pidempäänkin konkurssipesän palveluksessa. Yksi niitä harmaita pukumiehiä, jotka auttoivat pitämään Commodore 64-, Amiga- ja 1084-laivat lastissa ja liikkeessä. Tässä roolissa hän kävi minulle kertomansa mukaan kerran Suomessakin, mutta täällä kukaan ei tietenkään huomannut. Petron tunnettuuden päivät olivat vasta edessäpäin.

Commodoren konkurssin aikaan Petro oli virkaatekevänä toimitusjohtajana useissa eurooppalaisissa Commodoren tytäryhtiöissä, minkä vuoksi hänet – muun johtoryhmän mukana – haastettiin konkurssin jälkeen oikeuteen 189 miljoonasta dollarista. Petro kollegoineen voitti juttunsa, mutta siihen kului vuosikymmen. Tämän ja monta muuta tarinaa hän kertoi meille käydessään puhujavieraana vielä Saku 2014 -tapahtumassamme Tampereella.¹

Petro taitaa olla Suo-

¹ Petron ja Janne Sirénin Saku 2014 -tapahtuman puheenvuoro Suomen Amiga-käyttäjät ry:n YouTubessa: youtu.be/2L9wNzFxeh8





men visiittinsä ja monenlaisen Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kautta kohdistamansa tuen vuoksi sangen pidetty henkilö Suomessa, mutta Amiga-historiallisesti hän on myös ristiriitainen hahmo. Paitsi, että jotkut kansainväliset Amiga-merkkihenkilöt ovat riitautuneet Petron kanssa, hän junaili kulis- seissa yhdessä saksalaisen ESCOMin kanssa Commodoren konkurssihuutokaupan voiton Saksaan. Näin tehdessään hän onnistui ohittamaan Commodore UK:n **David Pleasancen** vetämän brittitiimin ja heidän aikanaan näkyvämmän *management buyout* -tarjouksensa.

Pleasance kuuluisasti varoitteli Petroa turpaanvedosta vuoden 2018 muistelmissaan ja kirjoittaa parhaillaan Commodore-insinööri **Dave Haynien** kanssa kirjaa *Dare to Dream* siitä, mitä Amigalle olisi saattanut käydä, jos Petro ei olisi onnistunut huuto- kaupassa ja Amigan omistus olisi vuonna 1995 päätynytkin Isoon-Britanniaan. ESCOM nimittäin meni itse konkurssiin jo vuonna 1996 – ei kylläkään Petron tai Amigan takia – ja Amiga palasi nopeasti tuhoisaan limboon. Ei siis ole lainkaan kohtuutonta spekuloida, että Amiga olisi pärjännyt paremmin miellyttävyyden saarivaltakunnassa. Jälki- viisasta, toki.

Mutta kaikki tämä on jossittelua. Sen sijaan kiistatonta faktaa on, että eräänä aurinkoi- sena iltana, kesällä 2014, Petro vei minut vai- monsa pienellä autolla syömään ravintola Unterschweinstiegeen.

Restaurant Unterschweinstiege

Päivätyöni vie minua ajoittain Frankfurtiin ja olen myös yöpynyt siinä Steigenberger-ho- tellissa, jonka pihalla Unterschweinstiege sijaitsee. Näillä asioilla olin myös vuonna 2014. Olin tuntenut Petron 1990-luvun Ami- ga-piireistä ja Saku-yhteistyöstä. Sovimme pitkästä ajasta moikkaavamme ollessani kaupungissa, sillä Petro asuu lähellä. Olin ta- vannut Petroa Suomen lisäksi Tukholmassa ja Lontoossa, mutta en vielä kotimaassaan. Hän oli juuri saanut valmiiksi muistelmansa: *Meine Erinnerungen an Commodore und Amiga*, yhdessä haamukirjoittajansa, Ami- ga-fani **Patric Klöterin** kanssa. Petro halusi omistuskirjoittaa minulle kirjan. Tapasimme lentokentän Treffpunktilla.

Kuultuaan, että minulla oli aikaa illalliselle, Petro ehdotti Unterschweinstiegeä, josta en vielä tuolloin ollut tietoinen. Pienen ajomat- kan päässä olleessa Unterschweinstiegessä on tilava ja viihtyisä sisäpihaterassi, jossa söimme sään suosiessa. Myös katetumpaa



ruo-
kailu-
aluetta
olisi löytynyt.

Vaikka metsä oli hakattu pois ja hotellikorttelia kiertää autotie, vehreällä sisäpihalla rakennusten välissä oli itseasiassa oikein suojaisaa. Itse metsänhoitajan majassakin voi syödä – kurkistimme sisään ja siitä tuli mieleen Hobitinkolo (hyvällä tavalla). Ruokatarjonta on perisaksalaista: Schnitzeleitä, röstiä, juustoja. Erikoisuus "Unterschweinstiege Pfanne" on vasikan ragua. Olut korkea.

Ruoka oli hyvää, mutta seura vielä parempaa. Olin toki illastanut Petron kanssa jokusen kerran aikaisemminkin. Silloin pääpuheenaiheena oli ollut Amiga ja sen suuri tulevaisuus. Nyt aika ja tapahtumat olivat tehneet siltä osin tehtävänsä – Amigan tulevaisuus, sikäli kun sellaista on, oli siirtynyt pienimuotoisten retroyhteisöjen hellään huomaan. Keskeytymmekin sen sijaan menneeseen ja nykyhetkeen.

Muistoja Amigasta ja elämästä

Petron viimeinen ässä-Mersu oli juuri myyty ja kiireisen liikemiehen urasta oli muistona Lufthansan elinikäinen Senator-kultakortti. Commodoren entisen toimitusjohtajan

Mehdi Alin aikanaan hövelisti Petrolle ostamat ensimmäisen luokan liput olivat kuumimmat auttaneet asiaa. Korkeimpaan tasoon, HON Circleen, eivät sentään pisteet olleet riittäneet. Mehdi Ali oli myös S-Mersujen alullepanija. Petro kertoi tämän junaan hänen ensimmäisen S-Mersunsa Commodorella – sitä ennen Petron työsuhdeautona oli ollut Volkswagen Passat. Ali sattui pitämään Petrosta, joten Petrolla oli lopulta autoluokkaa parempi työsuhdeauto kuin saksalaisella esimiehellä.

Tämän jälkeen Petro kertoi aina ajaneensa S-Mersuilla, siihen asti. Moni Commodoren Amiga-tarinaa seurannut suhtautuu Aliin kriittisesti – Dave Haynien *The Deathbed Vigil* (1994) -dokumenttielokuvassa poltetaan Mehdi Ali -nukke – mutta Petron tunteet olivat selvästi toiset: "He was always good to me." Amiga-insinöörien ja Mehdi Alin välisen vihanpidon Petro laittoi ainakin osittain mittatilauspukumiesten ja insinöörien välisen kulttuurikuilun piikkiin. Toisaalta Petron puheet eivät varsinaisesti auta kiistämään kritiikkiä Alin väitetysti leväperäisestä taloudenpidosta...

Näytin vitsillä Petron kultaisena kiiltelevän lifetime-kortin rinnalla oman, tuolloin upouuden Lufthansan kansa-asiakaskort-



tini, jossa oli vasta yhden Frankfurt-lennon verran lentomaileja. Korttini oli pahvia. Jatkoimme keskustelua matkoista: Myöhemmin yksi Petron lukuisista matkakohteista oli Intia. Maa oli Amigan viimeinen volyytimarkkina vuosituhaten vaihteen tienoilla, sillä Amiga 1200 -tietokoneita käytettiin siellä videonäyttöjen kuvalähteinä. Aikanaan eräällä liikematkalla Intiassa, hotellin baarissa, Petro kertoi tutustuneensa mieheen, joka edusti liikelajayritystä. Näin alkanut yhteistyö poiki Suomessakin tutuksi tullutta Amigan tekstilogolla ja Boing-palloilla koristeltua krääsää – kalsareista pelikortteihin.

Ei sillä, että Petro olisi lopettanut työskentelyä. Täysin eläkkeelle hän ei tiettävästi ole päässyt tähän päivään mennessäkään, sillä lähes 82-vuotiaankin Petron sähköpostiallekirjoituksena on edelleen *International Consultant*. Lähdettyään Amigalta vuonna 2001 Petro nimittäin jatkoi ja jatkokehitti Amiga-aikojen lopulla alkaneita maahan tuontiyhteyksiään Intiassa. Hän kertoi muun muassa Amiga-sihteerinsä **Nicole Gottfriedin** jatkaneen hänen työntekijänään. Itsekin puhuin Nicolen kanssa aikanaan useamman kerran. Mahdollisesti kuvioissa jatkoi myös Amigalta tuttu logistiikkavastaava **Axel Kraemer**, joka aikanaan kuvaili AmiCola-mainoslimun sisältöä minulle Lontoossa sanoin: "It's something special."

Powered by Amiga -slogania ja Power-

Petron kirjoja Petron lattialla. Petro mainitsi Unterschweinstiegeissä, että vaikka Amiga ja siten yrittäjälämä eivät olleet tehneet rikkaaksi, että voisi lopettaa työnteon eläkeiässä, kotitalo oli sentään saatu mukavasti remontoitua.

PC-jatkumoa vilisseen Amiga-ajan jälkeen Petron yrityksen nimikään ei tullut kenellekään hirmuisena yllätyksenä: Power Trading/Service GmbH.² Ympyrä sulkeutui, kun samainen firma palasi vielä juurilleen 2010-luvun alussa, ostaen ja tuoden takaisin Amigan ylijäämävaraston Intiasta. Petron yritys välitti koneet omakustannushintaan retroharrastajille – tapauksesta on varastoalokuvakin tämän Saku-lehden sivulla 56, osana Petron tervehdystä Saku-lehdelle. Petro on tehnyt maahantuontibisneksen lisäksi muutakin. Hän kertoi tuolloin etsivänsä muun muassa hallituspaikkoja ja olevansa mukana toiminnassa, jossa saatetaan lääketieteellisiä kuljetuksia lentokoneessa. Itseasiassa Petroa oli pyydetty lentämään tapaamisemme iltana Aasiaan tällaisen kuljetuksen kanssa, mutta hän passasi vierailuni takia. Olisin tietenkin ymmärtänyt, mutta kuulin vasta jälkikäteen.

Puhuimme Petron lapsista – joista yhdellä on Petron toinen nimi **Taras** – ja lapsenlapsista, joskin vanhakantaisesti nämä vaikuttivat olevan enemmän isoäidin tontilla. Petro suositteli alueen viinitiloja ja lupasi näyttää niitä, jos joskus olisi aikaa. Keskustelimme sii-

² Petro jopa omistuskirjoitti kirjani sanalla (sic.): "The future is the power!" Vuonna 2024 Petron aloittama yhtiö edustaa mm. Grundig-sähköpyöriä Saksassa. Petro toimii itse brändilähettiläänä (grundig-bike.com/pages/brand-representative-petro-ty), mutta liiketoiminta on nyt kiinalaisissa käsissä nimellä Teknihall Service GmbH. Itsekin konkurssin ja uusomistajien kautta palanneen Grundigin kampanjassa vilahtaa "Back for the future".

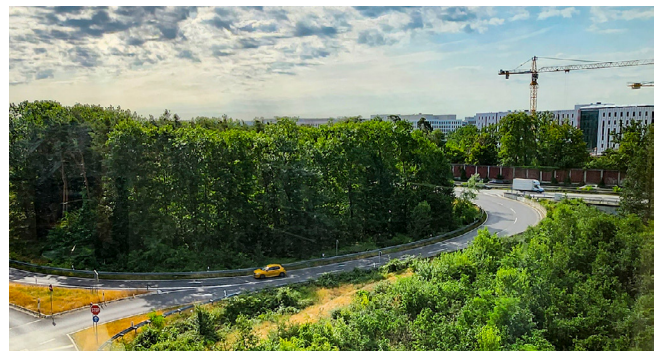


Ravintola Unterschweinstiege on Steigenberger-lentokenttähotellin sisäpihalla. Hotellilta on maksuton kuljetus Frankfurtin lentokenttäterminaaleille ympäri vuorokauden. En tiedä kuljettavatko he pelkkiä ravintola-asiakkaita, mutta maassa maan tavalla: ei Commodorekaan ollut Arabella-hotellin aamiaisasiakas...

tä, kuinka Petro syntyi toisen maailmansodan aikaan Wienissä, joka kuului silloin Saksaan. Petrolla oli kaiken kukkuraksi loma-asunto Etelä-Amerikassa... Puhuimme uudesta vierailusta Suomeen, joka toteutuikin seuraavana syksynä Saku 2014 -tapahtumassa.

Loppusanat

Unterschweinstiegen hämärtyvässä illassa keskustelimme myös Petron muistelmakirjasta (petrosbook.com, archive.org). Hän oli raatorehellinen: sitä oli tullut painatettua liikaa ja liian kalliilla, minkä vuoksi englanninkielisen käännöksen suunnitelmat vii-



Näkymä hotellihuoneesta – kaikkea metsää ei ole rakennettu. Steigenberger-hotelli sijaitsee Frankfurtin kaupunginmetsän laidalla. Aikanaan Unterschweinstiegekin oli metsässä, jossa siat laidunsivat syöden tammenterhoja.

västyivät – eikä niistä sittemmin ole mitään tullutkaan. Petro kertoi, että hänelle oli kylä tarjottu yhteisöllistä käännösapua Amiga-yhteisöltä, mutta hän oli laatu tietoinen. Vain ammattimainen jälki kelpaisi. Myöskään sähköiselle jakelulle Petro ei lämmennyt. Hänen toiveenaan oli nähdä fyysinen kirja mahdollisimman monen Amigan ystävän kirjahyllyssä. (Sähköinen kirja mahdol-

listaisi laajemman jakelun ja muun muassa konekääntämisen, mutta se on eri keskustelu se...)

Juuri tämä kirjan, Petron *Meine Erinnerungen an Commodore und Amiga*, sivuille palaan kirjoitukseni lopuksi. Petro nimittäin kertoi Unterschweinstiegeissä illastaessamme, että Saksan Commodorella oli tapana tulla syömään ja juhlimaan kyseiseen ravin-

TySCHt-SCHenko, PUIMURI ja A, C, E, G, I = ?

On kaksi kaavaa, jotka muistanen ikuisesti. Ensimmäinen on radioamatööriopettajani **Norbert "Norri" Kelzenbergin** vinkki sähköopin kaavoihin: PUIMURI – yli-iso, alapäin levenevä M muodostaa kaksi kolmiota, joiden sisään mahtuvat kaavat P/UI ja U/RI. Peittämällä minkä tahansa kirjaimen saa samaan kolmioon jääneistä kirjaimista sille kaavan, esim. $P=U \cdot I$ ja $R = U/I$.

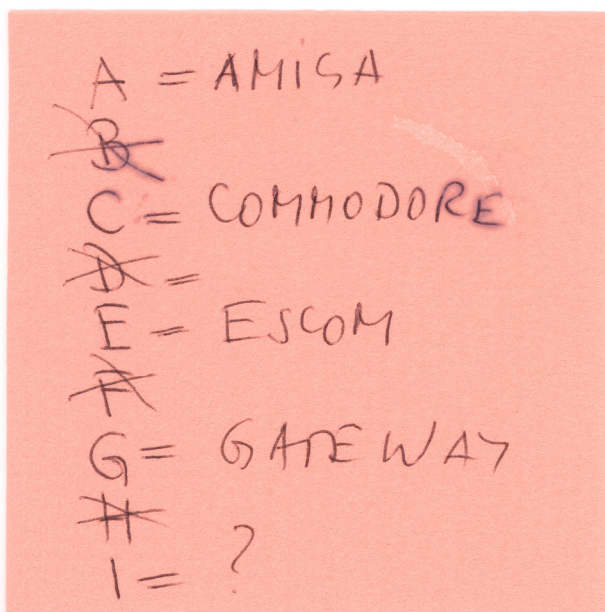
Toinen "kaavoista", jota tarvitsin usein, on oma foneettinen muistisääntöni: TySCHt-SCHenko – lausuttuna kahdessa pätkässä, suomalaisittain, kirjaimellisesti: Tyskht, skhenko. Kirjoitin Petrosta paljon Sakuun ja MikroBittiin, olihan hän näkyvin hahmo kuitistuvassa Amiga-maailmassa. Kirjoitusasu oli helpompi saada oikein, kun muistutin itseäni nimessä kahdesti toistuvasta sch:sta. Kuulen parren päässäni edelleen, kun tarkistan nimeä, ellen peräti sano sitä ääneen. Oikein lausutusta muodosta ei olisi samaa apua, sillä se muistuttaa "Tystshenkoa" eli sch:t eivät kuulu eivätkä etenäkään toistu. "Petro Tys(h)chenko" onkin tyypillinen väärinkirjoitusasu – nimi on alkujaan ukrainaa, mutta sitä ei kuulu translitteroida kohdekielelle, koska se on saksalaistettu. En tiedä auttaako muistisääntöni ketään muuta, mutta olipahan tekosyy nivoda loistava PUIMURI tarinaan.

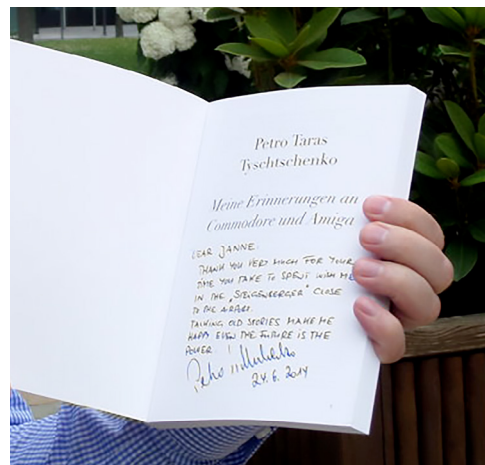
Petro Tyschtschenkolla (*Toim.huom.*: kuinka noloa olisi typottaa sukunimi tässä?) oli myös kaava, jonka hän esitteli minulle ja Suomen Amiga-käyttäjät ry:n **Janne Pikkaraiselle** Vantaan Cumulus Airport

-hotellin illallispöydässä vuonna 1998. Petro oli juuri saapunut Saku 98 -tapahtumavierailulle. Petron suomalaisravintolan servetille kirjoittama kaava (kuvassa) koski Amiga-tietokoneen omistajayhtiöitä. Muistan edelleen Petron esitystavan: "A is Amiga [Corp]. B we don't need. C is Commodore. D we don't need..." Vaikka I = ? oli Petrolta vuonna 1998 hassunhauska viitsi Intelistä tai IBM:stä, kaava osui myös oikeaan, kun Amiga päättyi seuraavaksi suomalaisen **Pentti Kourin** sijoitusyhtiön haltuun. Kourin yhtiön nimi oli Invisible Hand.

Nykyisin Amigan omistaa italialainen Cloanto, joka lausutaan – en huijaa – *Kloanto*. Seuraavan Amigan omistajan täytyy siis olla... M = ?

Janne Sirén





tolaan – olihan konttori vain lyhyen matkan päässä. Hymystä päätellen lämpimiä muistoja palasi Petron mieleen, kun hän mainitsi asiasta. Niinpä otin tätä kirjoittaessani kirjan käteeni ja katsoin, löytyisikö paikasta mainintaa. Kielimuurin takia olen edelleenkin lukenut kirjaa vain pätkittäin. Kahden vuoden yläastesaksalla ei ihmeitä tehdä, kamerakäännösappseilla vähän enemmän.

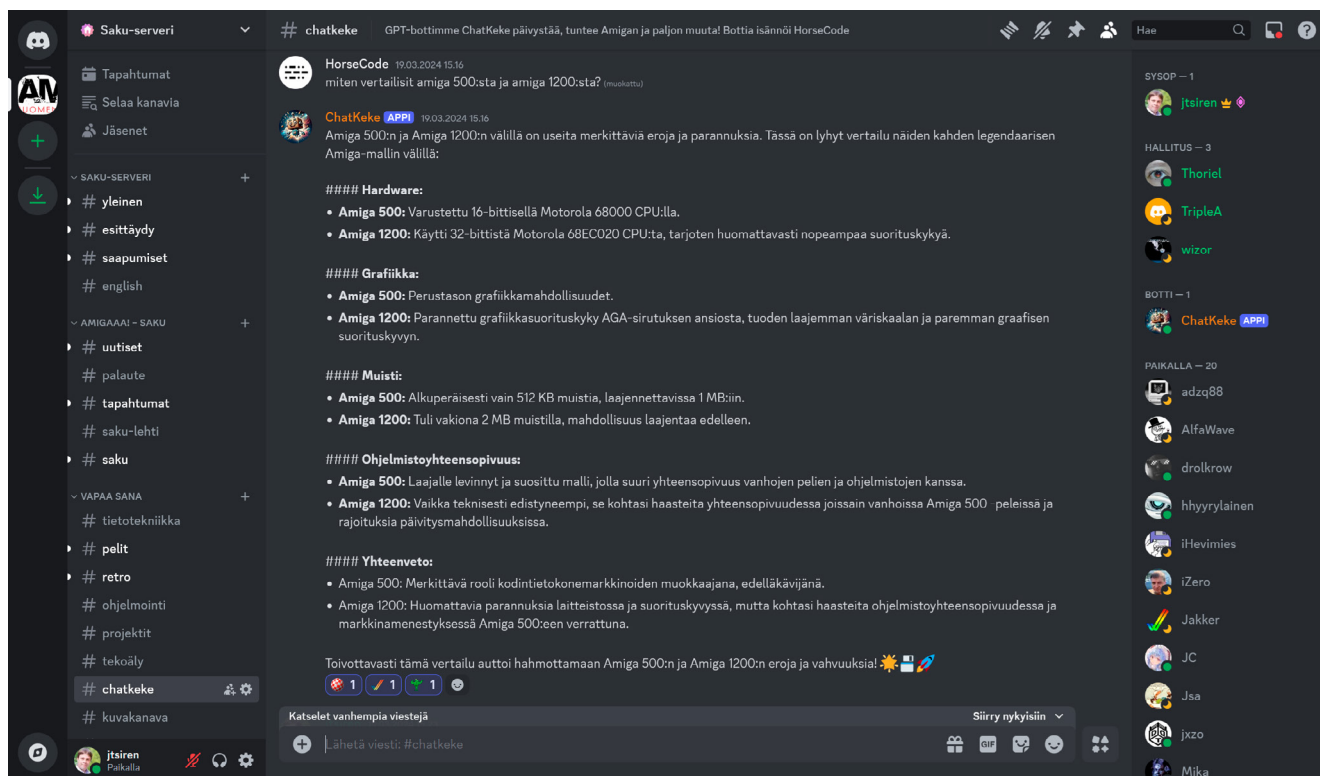
Saksan Commodoren juhla- ja ruokailumuistot ovat yksi Petron muistelmakirjan harvinaislaatusinta antia, sellaisia muistoja ei ole muuallatullut vastaan. Mukana on kaikkea Commodoren Fasching-karnevaalijuhlista ja -laulusta (ja Petrosta pellepuvussa) Arabella-hotelliin, jossa commodorelaiset tuppasivat käymään ilmaisella aamiaisella. Riippumatta siitä, asuiko joku hotellissa silloin – olivat vakioasiakkaita. Jopa Mehdi Alille kelpasi ilmainen aamiainen.

Unterschweinstiegestä ei löydy mainintaa, joten Commodoren juhlat siellä jäävät yhdeksi epäilemättä lukuisista sivuraiteista, jotka eivät ole muistelmiin tarttuneet. Kirjan sivulla 73 mainitaan kuitenkin Steigenberger-hotelli, jossa Mehdi Ali yöpyi käydessään Frankfurtissa. Kyseessä on saattanut olla saman ketjun keskustahotelli, mutta ei anneta tämän pilata hyvää tarinaa! ●

Saksankielistä muistelmakirjaa Petro Taras Tyschtschenko: *Meine Erinnerungen an Commodore und Amiga* (2014) saa edelleen Amiga-jälleenmyyjiltä, kuten www.amiga-shop.net ja amigastore.eu.

Aloituskuvana: Vein Petrolle vastalahjaksi Suomen Amiga-käyttäjät ry:n AMIGAAA!-hiirimaton. Mustanpuhuva hiirimattomme lienee monille tuttu Saku-tapahtumista.





TEKOÄLY LUKEE SAKUA

ChatKeke – ChatSaku

Saku-lehdellä on rikas historia, joka on valitettavasti osittain ”piilossa” kymmenissä Amiga-levykelehdissä. Levykelehtemme on toki historiallinen ja ansiokaskin, mutta ei enää jakelumudoltaan kovin saavutettava. Liittouduimme tekoälyasiantuntijan kanssa tuodaksemme levyke-Sakujen sisällöt nyky-yleisön haettavaksi.

Janne Sirén

Suomen Amiga-käyttäjät ry. Saku-lehtineen mielletäneen usein ”retrotoimijaksi” ja olemme toki sitäkin. Vanhaa tekniikkaa uudelleenlämmittelevät retroharrastajat ovat merkittävä Amigan nykykäyttäjärühmä ja iso osa toimintaamme on ehdottomasti suunnattu heille.

Mutta olemme aina katsoneet myös tulevaisuuteen ja hyödyntäneet viimeisintä tekniikkaa – oli kyse sitten Amigan seuraavan sukupolven niche-ilmentymistä kaikessa kirjavuudessaan tai laajemmasta teknologiakehityksestä. Olemme aina olleet ennen kaikkea aktiivisten tietokoneharrastajien yhteisö, emme pelkkä historiaseura.

Ja pysyäkseen ajan hermolla, on jatkuvasti kokeiltava uutta.

ChatKeke seuraksemme

Uusimman keskustelualustamme Saku-serverin perustaminen Discordin tarjosi luonnollisen mahdollisuuden linkittyä myös tekoälykehitykseen, sillä Discordin on vaivatonta ylläpitää erilaisia moderneja botteja. Niinpä liittouduimme samalla suomalaisen tekoälygurun ja Sakun ystävän **Harry ”HorseCode” Horspergin** kanssa. Hänen avustuksellaan toimme linjoillemme suomenkielisen tekoälyavustajan. AI-bot-

timme nimi on **ChatKeke** ja se on päivystänyt Saku-serverin kanavalla *#chatkeke* Saku-serverin perustamisesta saakka.

ChatKeke perustuu omien sanojensa mukaan HorsGPT-malliin, joka on yhdistelmä erilaisia suuria kielimalleja (*LLM*, mm. vaihtelevia OpenAI:n GPT-malleja) ja RAG-tietokantoja (*Retrieval-Augmented Generation*). Viimeksi mainittujen ansiosta ChatKeke on tietoinen esimerkiksi ajankohtaisista tapahtumista ja säästä eri puolilla maailmaa. Ulkomaisten lähteiden lisäksi ChatKekeä on räätälöity runsaasti Suomessa ja se osaa jopa peluuttaa pieniä pelejä. Kokeile esimerkiksi sanoa Kekelle: *!kisa*

ChatKeke vastaa aina selvällä suomen kielellä, ellet sitten haastele sitä eri kielillä (jotka sujuvat myös), ja aina yhtä iloisesti. Saku on jo valmiiksi hyvän mielen yhteisö – se lukee Saku-serverin säännöissäkkin – joten ChatKeke sopii mahtavasti joukkoon. Täytyy silti myöntää, että Keke saa välillä joviaaleimmatkin meistä vaikuttamaan kärkkyisiltä ikuisen aurinkoisuutensa rinnalla. Voimme oppia Kekeltä vähintäänkin käytöstä!

Tekoälyavustajamme tietää jo nyt monenlaista myös Amigasta ja Sakusta, mutta

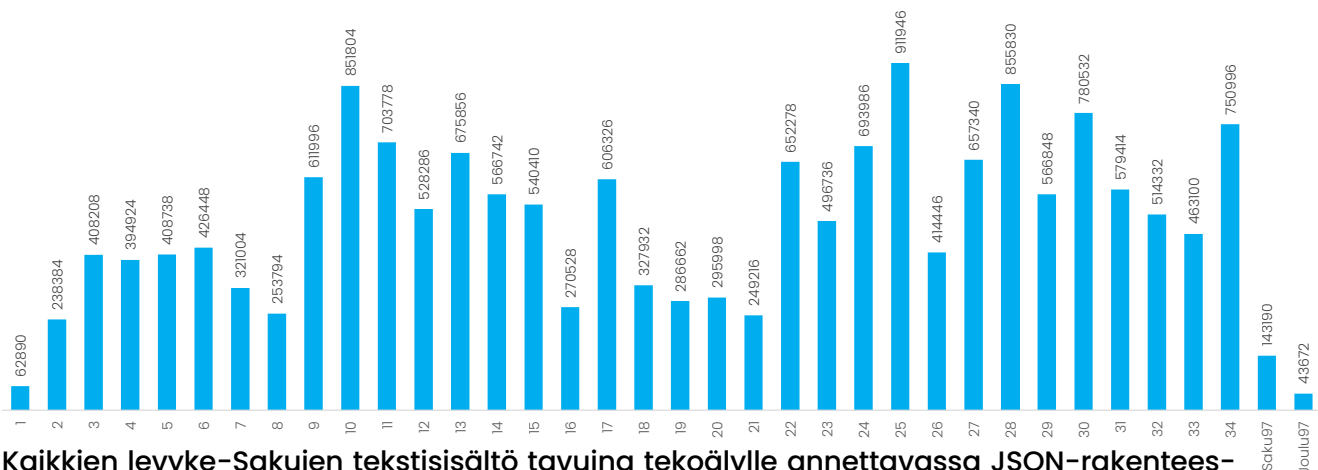
vuoden kuluessa olemme ottaneet seuraavaa loikkaa.

Disketti-Sakut koulutusdatana

Ehtymättömien huonojen viitsien lisäksi ChatKeken erityinen vahvuus on kyky vetää asioita yhteen aiheesta kuin aiheesta, kunhan sillä on vain pääsy tietoon. Oivalsimmekin heti kättelyssä, että vanhojen Saku-lehtien arkisto olisi yksi tällainen historiallinen aarrearkku – etenkin ne vanhat levyke-Sakut, jotka eivät ole luettavissa suoraan webissä, eivätkä muutoinkaan ole muotonsa vuoksi helposti modernien hakukoneiden saavutettavissa.¹

Koska ChatKekellä ei (ainakaan vielä) ole pääsyä Amigaan ja levykesemaan, joudumme avittamaan hieman. "Koulutamme" Kekeä vanhoilla Sakuilla. Kyse ei ole varsinaisen neuroverkon kouluttamisesta. Sen sijaan lisäämme levyke-Sakujen sisällön siihen räätälöityyn tietomassaan, josta ChatKekeä pyrittävä keinotekoinen neuroverkko osaa tehdä reaaliaikaisia hakuja. Voi ajatella, että raken-

¹ Entinen Sakunet-keskuspurkki, nykyinen web-sivusto Amiga Zone ylläpitää kattavaa Saku-arkistoa HTML-, levyke- ja muista lehdistämme: amigazone.fi/saku



Kaikkien levyke-Sakujen tekstisisältö tavuina tekoälylle annettavassa JSON-rakenteessa kirjoitushetkellä. Sisällöstä on karsittu levyke-Sakun sisäiset koodaukset ja tavutukset. JSON-rakenteesta tulee noin 102 merkkiä ylimääräistä per numero ja noin 103 merkkiä ylimääräistä per artikkeli. Lisäksi UTF-16 LE -koodauksen vuoksi kukin merkki tiedostoissa vie 2 tavua. Alkuperäistä 8-bittistä Saku-tekstiä on siis vajaa puolet kunkin JSON-tiedoston koosta, mutta tiedostojen kokoerot kuvaavat hyvin eri Saku-numeroiden tekstisisällön suhteellista määrää.

namme ChatKekelle virtuaalista kirjastoa ja luettelokortistoa, josta se voi käydä salamanopeasti lukemassa kaikki Sakut aina kun siltä kysytään aiheesta. Huoli pois, Keke on nopea lukija.

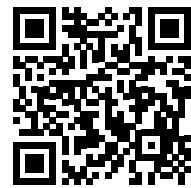
Harryn tekemän pohjatyön jälkeen **Janne Sirénin** rakentamat skriptit parsivat kaikki 36 vanhaa levyke-Sakua² (34 varsinaista ja 2 erikoisnumeroa) rakenteelliseen JSON-muotoon (*JavaScript Object Notation*). Kevyeen JSON-rakenteeseen ja 16-bittiseen UTF-16 LE -merkistöön koodattuna kertyi yhteensä 17 408 613 tavua Sakua – tarkempi jaottele edellisen sivun kuvassa. Kirjoitushetkellä

² Jos olet kiinnostunut levyke-Sakujen formaatista, sen kuvaus on ladattavissa Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kotisivujen Arkisto-osiosta: saku.bbs.fi/artikkelit (tai <http://saku.amigafin.org/artikkelit>).

tämä paketti odottaa lataamista ChatKeken tietopankkeihin.

Kiitämme Harrya hyvästä yhteistyöstä! Tervetuloa jututtamaan ChatKekeä Saku-serverille Discordiin – QR-liittymiskoodi ohessa. ChatKekeä voi ja kannattaa kokeilla myös webissä: chatkeke.fi. ●

Saku-serveri
Discordissa:



discord.gg/kaKZJMKHGE

Kuten aina generatiivisen tekoälyn kanssa, noudatathan ChatKeken kotisivun yläreunan aiheellista varoitusta: "ChatKeke saattaa välillä huuruilla omiaan. Muista faktatsekata kaikki ChatKeken polinät".

Futuristisia merkkipaaluja

Saku-lehteä julkaistiin levykelehden lisäksi hypertekstinä, joka oli tuolloin, vuonna 1993, vasta tulossa valtavirtaan. *World Wide Web Consortium* perustettaisiin seuraavana vuonna. Nykyään hypertekstiylivaltaa pitelee W3C:n kaitsema web ja sen käyttämä HTML (*Hypertext Markup Language*), mutta 1990-luvun vaihteen perspektiivistä hyperteksti näyttäytyi kirjavana joukkona pieniä pioneeriformaatteja.

Kun suuren maailman dokumentaatio oli vielä pitkälti lineaarisissa tekstidokumenteissa ja paperisissa ohjekirjoissa, me käytimme AmigaGuide-hypertekstiä. Hypertekstin lyötyä toden teolla läpi internetin world wide webissä, siirryimme Sakun julkaisussa HTML-muotoon – kehitimme 1990-luvun puolivälissä hetken jopa omaa web-selaintamme, *Amphibiaa*, joskin projekti jäi alkutekijöihinsä.

Olemme marssineet ajan ja teknologian mukana myös yhteydenpitotavoissamme. Vuonna 1993 aloitimme modeemilla tavoitettavista BBS-järjestelmistä. Olimme jakaneet Suomen maantieteellisesti niin kutsuttuihin Saku-zoneihin, joita kutakin palvelivat omat yhteyspisteensä – tuohon

aikaan maan sisäiset kaukopuhelut kun maksoivat enemmän kuin puhelut lähelle. Sähköinen jakelu oli mukana alusta saakka, vaikka jakelimme Saku-lehteä myös levykelehtiperinteen mukaisesti postitse.

Yhdistimme pian nämä Saku-purkit Fidonetissäkin käytetyllä tekniikalla Sakunet-tietoverkoksi. Internetin levitessä siirryimme sähköpostilistoille sekä suomalaiskeksintöön IRC-chattiin (*Internet Relay Chat*). Web 2.0 -kehityksen myötä avasimme Saku-keskustelufoorumin kotisivuillemme. Viimeisimpänä – vastauksena verkkokäytön siirtymiseen "appseihin" – perustimme pitkäikäiselle Saku-foorumille reaaliaikajatkkeen Discordiin. Kutsumme sitä Saku-serveriksi. Sinne pääsee myös mobiilisovelluksilla.

Tätä taustaa vasten 2020-luvun uusin uutta edustava generatiivinen tekoäly on luontevaa jatkumoa vanhan ja uuden verisimmällä reunalla keikkuvalla AMI-GAAA!-yhteisölle. Kuten tämän Saku-lehden sivuilta käy ilmi, toivotamme tekoälyn tervetulleeksi, mutta yritämme tehdä sen läpinäkyvällä ja vastuullisella tavalla. Palautte onnistumisestamme on aina tervetullutta: saku@sakulehti.fi.

BOING- PALLON TAKAA

Palstallaan Suomen Amiga-käyttäjät ry:n puheenjohtaja Anu Seilonen pitää meidät ajan tasalla Saku-julkaisevan ja tapahtumia järjestävän yhdistyksen asioista.

Anu Seilonen

VECTORAMA 2023 – PETRI PIIRAINEN



Kun Saku-lehden paluu alkoi realisoitua, kakistelin kieltämättä alkuun hieman, olinhan hyvästellyt lehden tavallaan jo kahdesti. Vuoden 2006 loppuun mennessä piti ilmestyä numero 50, joka silloin jäi kuitenkin lojumaan telakalle. Toisen kerran heitin hyvästit viimein julkaistussa "viiskymppisessä" kesällä 2013, jokseenkin enteellisesti tosin: "Näin lähtee lehti käsistäni. Kunnes jälleen tapaamme?" Tuohon komeaan ja pyö-

reään lukemaan olisi ollut hyvä lopettaakin, mutta ehkä jossain Saku-sieluni sopukassa jätin tarkoituksella oven raolleen. Tässä sitä sitten ollaan, kirjoittamassa puheenjohtajan palstaa syksyllä 2024.



Tuolloin 20-vuotias Suomen Amiga-käyttäjät ry. eli edellisen lehden julkaisun aikaan

uutta tulemistaan. Osallistuimme vuosittain Oulun taiteiden yöhön sekä Vectorama-verkkopelitapahtumaan ja järjestimme omia Saku-tapahtumia, huippuina Saku 2013 Vantaan tiedekeskus Heurekassa sekä Saku 2014 Tampereella, jonne saimme vieraksi itsensä **Petro Tyschtschenkon**, entisen Commodore/Amiga-johtajan Saksasta. Hyvä retrokello kuului kauas, ja pääsimme vuosien varrella myös muiden järjestämiin tapahtumiin Oulun lisäksi Porissa, Limingassa, Kempeleessä, Keravalla ja Espoossa. Lahden Game Över -tapahtuma oli keväällä 2020 ohjelmistossamme jo kolmatta kertaa, ja odotimme sitä innolla.

Sitten maailma pysähtyi ja tapahtumakalenterimme tyhjeni. Koronapandemian laajuutta tuskin kukaan osasi ennustaa, mutta lopulta se hyödytti tapahtumatoimintamme lähes kolmeksi ja puoleksi vuodeksi. Jälkikäteen katsottuna olimme ehkä tauon tarpeessakin, kun olimme höyryjunan tavoin puskeneet tapahtumia tasaiseen tahtiin jo vuosikymmenen, ja viimeiset pari vuotta niitä oli ollut vuosikokoukset mukaan lukien jo kuusi vuodessa.



Otimme siis oikein luvan kanssa lunkisti, mutta pidimme rutiinilla liikkuvat yhdistysrattaat rauhallisessa liikkeessä eteenpäin... Vuosikokoukset pidettiin minimikokoonpanolla ilman pelitapahtumia, hallitukseen saatiin uusi jäsen, Amigaaa! / amigaaa.com -verkkopalvelu lanseerattiin ilmaisena jäsenetuna ja otettiin käyttöön fiksumpi jäsenrekisteri, josta myös sähköpostimuistutukset on helppo lähettää. Takavuosien jorviaali "maksakaa jos jaksatte" -metodimme ei nimittäin enää nykypäivänä oikein toimi, jos ainoa säännöllinen tulonlähteemme eli jäsenmaksut halutaan säilyttää. Uudistus toikin puhtia jäsenmaksuihin, ja nykyäänhän meillä on käytössä myös jäsenen henkilökohtainen viitenumero, joka alkaa – mitenpä muutenkaan – numerosarjalla 68000.

Monet varmaan tietävät, että painovoima moninkertaistuu sohvalla, jolla voi olla kovin

mukavaa köllötellä. Henkilökohtaisesti olin ehtinyt jopa pallotella ajatusta yhdistystoiminnasta luopumista, mutta eihän tätä uskollista kööriä tohdi enää keskenään jättää. Kokeilin sitä nimittäin kerran, kun vuosikokouksessa 2007 sanoin jättäväni puheenjohtajan tehtävät, poistuinkin huoneesta varttituniksi ja jätin kokousväen ihmettelemään ja miettimään vaihtoehtoja. Takaisin palattuani sain sukkiaan tuijottelevalta nöyrältä väeltä toiveen jatkaa vielä vuoden, kaikki kokouksessa maksaisivat jäsenmaksun ja puheenjohtaja vaihtuisi seuraavassa vuosikokouksessa. Tiedättekökin varmaan, miten siinä kävi!

Maailma alkoi hissukseen avautua, ja vuonna 2022 Vectoramakin palasi aiemman jäähallin sijaan uudelle tapahtumapaikalle Ouluhalliin. Mukaan emme vielä uskaltaneet, mutta odottelu alkoi kuitenkin jo maistua puulta ja sohvaan painunut kolo tuntua tylsältä. Tapahtumajalka alkoi vipattaa. Kun Vectorama otti taas yhteyttä helmikuussa 2023, totesin että yli kolme vuotta näkymättömissä alkaa olla liikaa – nyt tai ei koskaan, ennen kuin vaivumme unholaan.

Vectoramassa realisoitui taas kerran, että vaikka kuinka itse välillä epäilemme toimintamme järkevyyttä tai kysyntää, niin harrastajat ja tapahtumakävijät meitä kuitenkin arvostavat ja odottavat. Lähes ensimmäinen kommentti halliin astuessamme olikin: "Missä te oikein olette olleet!" Mitäpä siihen muuta kuin hymyillen laittamaan show taas pystyyn. Sen me osaamme. Uusi paikka ja laajempi oheistoiminta-alue eli Pärinäareena toimivat loistavasti. Tänä vuonna pääsimme vielä todelliselle paraatipaikalle suoraan livelavan eteen konepaikka-alueen viereen, ja ensi vuoden tapahtumassakin olemme mukana.

Kulunut vuosi on muutenkin ollut suorastaan railakas paluu estradille. Pankkiasioinnissa siirryimme paperien pläräämisestä digitaaliseen asiointiin ja verkkotiliotteisiin. Toukokuussa julkistimme uskollisen 23-vuotiaan Saku-foorumin rinnalle nykyaikaisen Discord-keskustelualustan eli Saku-serverin, jossa on tätä kirjoittaessani jo satakunta käyttäjää. Heinäkuussa saimme vielä koti-

sivuille ja Saku-foorumille kauan kaivatun SSL-salauksen. Melko lyhyellä varoitussajalla päätimme järjestää Oulussa myös oman Saku 2024 -tapahtuman, jonka mainostus kirvoitti yllättävääkin huomiota, kun Oulun paikallismedia Radio Mega bongasi mainoksemme uudesta Mastodon-kanavastamme ja kutsui aamulähetykseen kertomaan lisää. Kuuntelulinkit löytyvät sivulta 147.



Jos tästä maailman menosta on jotain viime vuosina oppinut, niin ainakaan tulevaisuutta ei kannata yrittää ennustaa. Se kuitenkin on varmaa, että Saku purskuttaa edelleen. Yhdistyksen pyöreitä virstanpylväitä ei ensi vuonna ole, mutta Amiga sen sijaan täyttää 40 vuotta. Ensimmäinen Amiga-tietokone eli Amiga 1000 nimittäin esiteltiin 23. heinäkuuta 1985 New Yorkin Lincoln Centerissä, esittävän taiteen keskuksessa hulpeassa gaalassa, jossa esiintyivät artistit **Andy Warhol** ja **Debbie Harry**. Maailmalla juhluvuosi kirvoittaa erilaisiin tapahtumiin, ja mekin pidämme aiheita tapetilla.

Palstan aloituskuva on Vectorama 2023:sta (lopetuskuva 2024:stä). Aikanaan ostimme pelikilpailujen palkinnoiksi puhallettavia Boing-rantapalloja vuonna 1984 leukoja loksauttaneen Boing-pallodemon hengessä, mutta jäljelle jäänyt yksilö on nyt vakiintunut maskotiksemme. Vectoramassa meiltä ei ole koskaan varastettu mitään, mutta yhtenä aamuna pallomme ei enää ollutkaan kotipesässään. Tovin etsiskelyn jälkeen se kuitenkin löytyi – vanhojen pelikoneiden osaston pöydän alta! Houkutus pelata pikkuisen yöllistä Boing-jalkapalloa oli houkuttanut lanitajia liikaa. Tuon pallon takaa minäkin nykyään tapahtumamenoa tarkkailen. Ja mikäpä sieltä on tarkkaillessa, kun yhdistyksen neljäskin vuosikymmen on lähtenyt näin hyvin liikkeelle. Vierivä Boing-pallo ei sammaloidu! ●



ANU SEILONEN

I ♥ LOVE ♥ 8-BIT®

Kotkassa, vol. 2



Kiertävän I love 8-bit -tietokonenäyttelyn perustaja ja tuottaja Tuomo Ryyänen kertoo Sakussa, millaista on esitellä vanhoja 8- ja 16-bittisiä tietokoneita suomalaisille nykyyleisöille. Aloitetaan Kotkasta, jossa bittisirkus vieraili viime kesänä toistamiseen.

I love 8-bit on kiertävä tietokonenäyttely, joka tuo takaisin 1980- ja 1990-lukujen tietokonekulttuuria ja ilmiötä piipahtamalla esillä eri paikoissa. Ensimmäinen näyttely järjestettiin keväällä 2022 Tekniikan museossa, Helsingissä. Tämän jälkeen näyttelyt ovat käyneet muun muassa kirjastoissa, kaupakeskuksissa ja yritystapahtumissa ympäri Suomen. Kuluvan vuoden heinäkuussa poikesimme toistamiseen Kotkassa. Tällä kertaa viihdytimme kansaa Lasten Meripäivillä.

Kotkassa oli esillä laaja kattaus aikansa yleisimpiä kotimikroja I love 8-bitin kokoelmasta – harvinaisimmat laitteet tosin jätettiin seuraavaan kertaan, sillä tarkoituksena oli tuottaa helppo ja hauska näyttelytapahtuma ennen kaikkea lapsille. Käyttäjäjärjestyksen huomioiminen tarkoitti, että pelit ja viihde olivat etusijalla ATK-muisteloita esiteltäessä. Näyttelyissämme nähdyt ohjelmoinnit ja CP/M-käyttöjärjestelmän ajamiset kasibittisessä tietokoneessa siis ohitettiin nyt, vaikka kyllähän nekin omalla tavallaan viihdyttävät varttuneempaa ATK-sukupolvea...

Esillä olivat Amiga 500, Amstrad CPC6128, Atari ST, Atari 130XE, ZX Spectrum (joka hajosi), Toshiba HX-10, Commodore 64, Spectravideo SVI-728 sekä Sega Master System. Mukana oli

myös Atari 2600 -pelikonsoli, jolla peluutamme 8-bit pelipäivät -kiertuetta (ilove8bit.fi/pelipaivat) – pelipäivät Kotkassa voitti **Benku**, 965 pistettä Pac-Manissa, ja palkinnoksi mukaan lähti I love 8-bit -T-paita.

Kotkan I love 8-bit® -näyttelyssä menttiin siis viihde edellä, mikä jätti samalla tilaa uusille ideoille ja kokeiluille. Tässä näkyy alikirjoittaneen rooli, sillä olen aina pitänyt demoista, jotka ovat tehty vaatimattomalla raudalla. Tästä syntyi teemanäyttely Rajat on tehty rikottavaksi, joka oli ensimmäistä kertaa esillä Kotkan tapahtumassamme.

Demoja verrataan usein musiikkivideoihin, mutta mielestäni demojen ja musiikkivideoiden viehäytys perustuu eri asioihin. Näkisin, että musiikkivideossa keskipisteenä on artistin esiintyminen ja artistin tuote eli musiikki, jolloin ei ole väliä millä ja miten video on tehty. Demon sisältökokemuksen taas tekee mielenkiintoiseksi ja hienoksi juurikin rauta ja ohjelmointitaidot.

Rautapuolen niukkuus ja vaatimattomuus yhdistettyinä kykyyn luoda ja tuottaa toinen toistaan upeampia demoja, on ainakin omasta mielestäni demoskene-kulttuurin hienoimpia asioita. Laskentatehon yltäköyläisyyteen tottunut kiireinen urbaani nykyih-



minen ei välttämättä hahmota asiaa samalla tavalla...

Nämä asiat mielessä lähdettiin tuottamaan I love 8-bit -näyttelyä Kotkan tapahtumaan, jossa demoskene-kulttuuria toi esille itse oikeutetusti Commodore VIC-20 -kotitietokone (1980/1981). Tätä varten pystytettiin pieni estradi, jonka jokainen näki ja varmasti kuuli, kun tuli tapahtuman tiloihin. VIC-20 oli esillä kahdessakin paikassa, sillä demokoneen lisäksi yhdellä VIC-20-näyttelylaitteella pääsi myös pelaamaan.

Kotkan näyttelyssä esillä oli runsas määrä otantoja eri VIC-20-demoista (ruutukuvissa) ja -tekijöistä, kuten *ORB MEGADEMO*, *PWP*, *Revival demo 1*, *TLR'09 Datapop!*, *Star Wars IRQ by Blake Wilson*, *Silicon*, *K2 Ya Lo Se*, *Britelite*, *CNCD*, *Seven Eleven demo*, *Jamaica Division*, *Mermaid*, *Aleksi Eeben, tukka elite forse*, *Ultra*, *4mat*, *Keops*, *Ancient School* ja *Noice*. Lämpimät kiitokset demojen tekijöille. Tehty työ VIC-20:n kanssa ei ole todellakaan mennyt hukkaan! Demoista pidetään ja kulttuurikokemusta arvostetaan. Tätä lisää vastaisuudessa.

Johtuiko teemanäyttelystä vai mistä, mutta ei liene sattumaa, että Kotkan I love 8-bit -näyttelyssä tehtiin päiväkohtainen

kävijäennätys, 1002 todennettua vierailua yhdessä päivässä (27.8.2024) kello 10–18 välisenä aikana. Mahtava väkimäärä ja osallistuva yleisö on elävä todiste siitä, että Commodoret ja kumppanit kiinnostavat kansaa edelleen. Ja miksi eivät kiinnostaisi?

Kymenlaaksossa oli kasibittisiin kallellaan olevaa kansanosaa runsain joukoin liikkeellä. Väkeä oli jatkuvasti tupa täynnä ja laitteiden äärelle ilahduttavasti tunkua. Pelejä pelattiin ja laitteita käpisteltiin urakalla ikään ja sukupuoleen katsomatta. VIC-20-demot rummuttivat taustalla. Kertaakaan ei ollut hiljaista hetkeä näyttelyssä. Voi että! ●

Tuomo Ryyttänen

Kotkan tämänvuotiset I love 8 bit -tapahtumasivut löytyvät osoitteesta ilove8bit.fi/meripaivat – sieltä voi käydä tiirailemassa muun muassa lisää kuvia näyttelystä.

HELSINKI I love 8-bit avaa 9.12.2024 jälkeen oman pop-up-näyttelyn Helsinkiin, osoitteeseen Kirstinkatu 2. Aukioloajat, kes-
tot ja lipputiedot osoitteesta: ilove8bit.fi/showroom





Kuudella vuosikymmenellä vaalittu Suomen tietokone museon ATK-kokoelma Jyväskylässä on ainutlaatuinen, paikoin kansainväliselläkin mittapuulla. Talkoomuseon pyörittäminen ei kuitenkaan ole helppoa. Saku-palstallaan museon nykyinen puheenjohtaja kertoo museon ja taustayhdistyksen tapahtumista – sekä toivottaa lehtemme lukijat tervetulleiksi museoon ja sen toimintaan.

IBM z13 ja näyttely Tekniikan museoon

Mauno Poikonen

Kuvat: Suomen tietokone museo

Kerron tällä palstalla Suomen tietokone museon kuulumisista. Mutta kerataan ensin, mikä on Suomen tietokone museo... Suomen tietokone museo on Jyväskylässä lähes 40 vuotta toiminut museo – museokokoelman kerääminen aloitettiin vieläkin aikaisemmin, 1970-luvulla. Toiminnasta vastaa Suomen tietojenkäsittelymuseoyhdistys ry, joka on voittoa tavoittelematon yleishyödyllinen yhdistys, ja sitä pyörittävät vapaaehtoistyötä tekevät nykyiset tai eläkkeellä olevat IT-ammattilaiset.

Museon merkittävimpiä kokonaisuuksia ovat suuret keskustietokoneet ja reikäkorttikoneet. Museossa on ainutlaatuisia yksilöitä Suomen tietojenkäsittelyn historiasta ja kokoelma tunnustetaan kulttuurihistoriallisesti merkittäväksi alallaan. Museon yhteistyökumppaneita ovat muun muassa Keski-Suomen museo, Tekniikan museo, Jyväskylän yliopisto ja JAMK.

Suomen tietokone museolla on pysyvä ”varastonäyttely” Vaajakosken Kanavuoresa, osoitteessa Varikkotie 89, sekä pienempi Tietotekniikan historiaa -näyttely Jyväskylän yliopiston Agora-rakennuksessa.

Kaksi vakinäyttelyä

Talkoovoimin ylläpidetty Suomen tietokone museon varastonäyttely on avoinna torstaisin klo 10:00–12:00 sekä sovittaessa. Kuluva vuoden heinäkuussa museo oli auki myös perjantai-iltapäivisin ja saimme mukavasti uusia kävijöitä. Ryhmille järjestämme museon esittelykierroksia erikseen sovittuna ajankohtana ja pari kertaa vuodessa järjestämme lisäksi avoimien ovien päivän. Ulkomaiset vieraatkin ovat löytäneet museon, elokuun alussa vieraili yhden viikon aikana kaksi henkilöä Australiasta, kaksi Belgiasta ja yksi Englannista.

Jyväskylän yliopistolla on toinen näyttelymme tietotekniikan historiasta. Ainutlaatuinen näyttely on rakennettu Suomen tietokone museon kokoelmista ja esillä on tietotekniikkaa aihealueittain, kuten reikäkortit, muistit, kovalevyt, kannettavat, kämmen-tietokoneet, jne. Isompia laitteita, jotka eivät mahdu yliopiston näyttelytilaan, esitellään kuvin ja selostuksin. Kiinnostavia videoesityksiä on myös valittavissa infotaululta samassa näyttelytilassa.

Yliopistonäyttely sijaitsee Jyväskylän yli-

opiston Agora-rakennuksen C-siiven toisessa kerroksessa ja sinnekin on vapaa pääsy rakennuksen aukioloaikoina. Molemmat näyttelymme avaavat katsojilleen aikamatkan tietotekniikan kehitykseen useilta vuosikymmeniltä ja havainnollistavat konkreettisesti, mistä on aikoinaan lähdetty ja miten kehitys on edennyt nykypäivään...

Viime aikojen tapahtumia

Vaikka kokoelmamme runko on vuosikymmeniä vanha, päivitämme jatkuvasti tarjontaamme, sekä verkossa että paikalla. Viime vuonna saimme muun muassa julkaistua tietojenkäsittelyn historiasta Suomessa kertovan verkkosivuston: Tietojenkäsittelyä 100 vuotta Suomessa. Löydät verkko-osoitteemme palstan lopulta. Tietotekniikan vuosikymmenten lisäksi sivuilla on lyhyesti esiteltynä Kelan tietojenkäsittelyn historia sekä tietokonepelien ja järjestelmäkehityksen historiaa.

Kesällä saimme lahjoituksena IBM:ltä nykyaikaisen mainframe-tietokoneen, mallia z13, joka on vuodelta 2015 ja edustaa nyky-

päivän suurkoneita. Se sai paikan museon kokoelmista Vapon lahjoittaman HP EVA 8100 -levypalvelimen vierestä. Nämä kaksi esittelevät millaisia suurkoneet ovat nykyisin, verrattuna museon vanhoihin jättiläisiin. Ne edustavat myös sellaista nykypäivän laitteistoa, jota kaikkien käyttämät pilvipalvelut hyödyntävät, mutta johon vain harvat pääsevät tutustumaan lähemmin.

Kanavuoren varastonäyttelyymme pääsee muuten tutustumaan maksutta myös verkossa, virtuaalimuseomme kautta. Virtuaalimuseo on kuitenkin kuvattu vuonna 2020, joten aivan viimeisimmät uudistukset, kuten IBM z13, eivät ole näkyvissä – kyseinen kone oli siihen aikaan vielä tuotantokäytössä IBM:n toimitiloissa Munkkiniemessä. On siis syytä tulla käymään paikankin päällä.

Tekniikan museoon

Kuten mainitsin, Tekniikan museo on yksi yhteistyökumppaneistamme. Kuluvan vuoden alkupuolella aloitimme valmistelut Tekniikan museon yhteisönäyttelyä varten. Näyttely avataan Tekniikan museolla Helsingis-



Reikäkorttikoneita Suomen tietokonemuseon varastonäyttelyssä, joka toimii puolustusvoimien entisen varikkoalueen liikuntasalissa. Takaa pilkistävät Cray-1S-supertietokoneen violetit kuoret.

sä 13.11.2024 ja on nähtävissä noin kolmen kuukauden ajan (14.11.2024–2.3.2025). Meille on varattu 75 neliön tila, jossa esittelemme satavuotista tietojenkäsittelyn historiaa. Suurempia koneita ei pystytä toimittamaan paikalle, mutta niistäkin teemme esittelyvideota. Yhteisönäyttelyssä tullaan hyödyntämään myös virtuaalimuseotamme. Pienempiä, helpommin kuljetettavia koneita tulee paikalle fyysisestikin.

Tekniikan museon yhteisönäyttely laajentaa yhteistyötämme valtakunnallisen vastuumuseon kanssa. Mielenkiinnolla odotan, millainen näyttely saadaan aikaiseksi, kun se toteutetaan museoalan ammattilaisten kanssa. Toivottavasti näyttely edistää lähihistoriallisen tiedon saavutettavuutta – kun ammattimuseon asiakkaat pääsevät tutustumaan myös talkoovetoisen Suomen tietokone museon toimintaan – ja selventää yleisölle tietotekniikan kehityksen taustaa. Näyttelyssä päästään esittelemään myös keskisuomalaista erityisosaamista sekä tekemään tunnetuksi museon kokoelmia suuralle yleisölle.

Heinäkuussa museolta oli joitakin pienempiä laitteita esillä Lahdessa, kauppakeskus Triossa, Suomen audiovisuaalisen yhdistyksen Aikakone 2024 -näyttelyssä. Siellä oli mahdollista tehdä aikamatka menneeseen, audio-puolen, elokuvan, puhelimien ja tie-

tokoneiden välityksellä. Kiitos myös SAV:lle yhteistyöstä.

Tukea kaivataan!

Suomen tietokone museo toimii vuokratiloissa ja suurin haasteemme on saada vuosittain kasaan museotilamme vuokraan tarvittava summa. Jyväskylän kaupunki on tukenut meitä toiminta-avustuksella, mutta sen summa on pienentynyt, eikä se enää kata toimitilan vuokraa. Olemme järjestäneet aiemmin pari joukkorahoitusta ja syksyllä järjestetään pienkeräys toiminnan tukemiseksi.

Toinen haaste on aktiivijäsentemme ikääntyminen. Meitä on vain kourallinen aktiiveja ja keski-ikä reilusti yli 70 vuotta. Nuorempaa väkeä on ollut vaikea saada mukaan vapaaehtoistyöhön! Jos siis toimintamme kiinnostaa, otathan yhteyttä museon verkkosivuilta löytyvien yhteystietojen kautta. Yhdistystä voi tukea myös osallistumalla pienkeräykseen, jonka tiedot löytyvät verkkosivujemme Ajankohtaista-osiosta. ●

Lisätietoja pienkeräyksestä lisäksi tämän Sakun sivulla 149. Suomen tietokone museola Jyväskylässä on seuraava avoimien ovien päivä lauantaina 7.12.2024 klo 12-15. Suomen tietokone museo on Saku-lehteä julkaisevan Suomen Amiga-käyttäjät ry:n yhteistyökumppani, mistä lisää sivuilla 128-129.

Suomen tietokone museo
Varikkotie 89
40800 Vaajakoski

Klikkaa tai skannaa QR-koodi:

suomentietokone museo.fi

Virtuaalimuseo

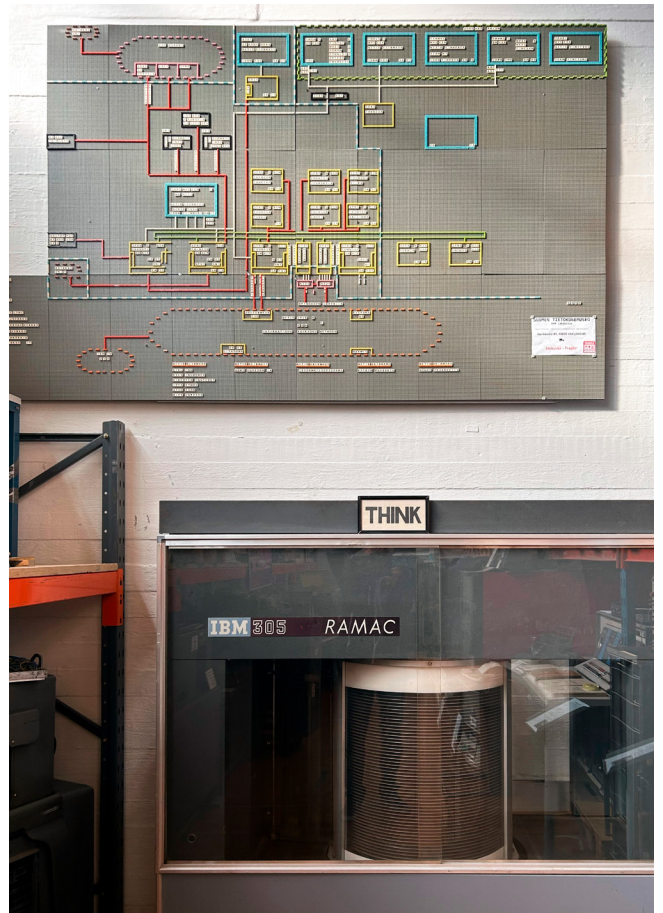


Tietojenkäsittelyä 100 vuotta Suomessa





Tietokone museon aktiiveja vuonna 2024, oikealta: Göran Sjö, Timo Niinistö ja taaimmaisena kirjoittaja, puheenjohtaja Mauno Poikonen. Taustalla analogi-digi-tietokone EAI 640/680.



Vasemmalla HP EVA 8100 ja IBM z13. Oikealla Lego-taulu on IBM:n vanhan konehuoneen seinältä. Siinä näkyvät 1980–1990-luvun taitteen tietoliikenneyhteydet IBM:ltä Suomeen ja ulkomaille. Useat, jotka ovat aikoinaan vierailleet IBM:n Munkkiniemen konesalissa, ovat tunnistanee taulun. Alanurkassa IBM:n THINK-kytlin alla 5 megatavun RAMAC-kiintolevy 1950–1960-luvuilta. RAMAC oli esillä 1958 maailmannäyttelyssä ja automatisoi ensi kertaa 1960 talviolympialaiset.

IBM z13 Kiitos Manu mielenkiintoisesta palstasta! Opettavaista ajatella, että vaikka nykypalvelimet ovatkin entistä lähempänä kodin tietokonetta, järeimmät tietojärjestelmät ovat edelleen oma lukunsa. Tässä nykyisten pilvipalveluiden taustalaitteistot, kuten tämä IBM z13, eivät juuri poikkea vanhoista suorkoneista. Vanhoilakin koneilla oli suuri yleisö – ne pyörittivät jo varhain esimerkiksi koko kansan eläkejärjestelmää – mutta harva niitä pääsi näkemään. Suomen tietokoneuseossa näkeminen on mahdollista, sekä vanhan että uudemman harvinaisuuden osalta.

Museon IBM z13:n tarina on sekin mielenkiintoinen. Suomen tietokoneuseolta käytiin IBM Suomella Munkkiniemessä vuonna

2023, ennen IBM:n muuttoa uusiin tiloihin, ja kävi ilmi, että siellä oli (hys hys) projektista sisäiseen käyttöön jäänyt z13. Kuulemma normaalisti, kun tällainen poistetaan käytöstä, siitä lähetetään tiedot eteenpäin ja kone menee johonkin Euroopan maahan kierrätettäväksi. Nyt poikkeuslupa museo-lahjoitukselle heltisi. Tällaista ei kuulemma ole muualla Euroopassa yleisön nähtävillä, joten kannattaa käydä ihmettelemässä Jyväskylässä. Hienoa, IBM Suomi!

Z-kirjain tarkoittaa IBM:n mukaan "zero downtime", joten kaikki z13:ssa on kahdennettu rautatasolla. Museon koneen sisällä näkyy ensimmäisenä konsolinäyttö ja näppäimistö. Nekin on tuplattu – näytön takaa avautuu varanäyttö ja näppäimistö.

Janne Sirén

YSTÄVÄKIRJA

Ystävistään Saku tunnetaan. Seuraavassa Suomen Amiga-käyttäjät ry:n viimeaikaisia yhteistyökumppaneita... Tutustu!

Janne Sirén
Anu Seilonen

VALTTERI MURTO



Ystäväkirjassa esitellään kiinnostavia projekteja, joiden kanssa olemme tehneet yhteistyötä – kuten järjestäneet toimintaa, näkyvyyttä tai hankkineet talkoilla sponsoreita.

Kuva Saku-CD-ROM #4:ltä: "Valtteri Murto nappasi tämän kuvan mustavalkofilmille Saku 98:n näyttelysalissa, tapahtuman juuri päätyttyä, kello 17 jälkeen 28. maaliskuuta 1998. Itsekehitetyn filmin epätasaisuus, kuvan mustavalkoisuus ja ihmisten kasvoilla leikittelevä auringonvalo tekevät otoksesta omalla tavallaan äärettömän onnistuneen ja ikuisen. Kuva lähetettiin kehyksissä Amigan Petro Tyschtschenkolle. Kuvassa on Saku 98:n tekijätiimiä, vasemmalta oikealle: Simo Koivukoski, Petro Tyschtschenko, Tapani Tanskanen, Janne Pikkarainen, Janne Sirén ja Timo Kemppeala."

Seuraavassa Sakussa: Remasteroitu versio filmikuvasta.

Blast Annual 2020, Vol. 1 & 2

Retroharrastus on poikinut muutamia suhteellisen menestyviä kansainvälisiä paperilehtiä, kuten *Retro Gamer* sekä Fusionin uudelleen henkiin herättämät Newsfield-lehdet *Zzap!* ja *Crash*. Näiden varjossa on pienempiä, mutta pitkäaikaisia projekteja, kuten *Retro Format* ja *8-Bit Annual – Amiga Futura* ja *Ad-dictia* unohtamatta!

George Bachaelorin luotsaama *Blast Annual* on jäänyt vieläkin pienemmäksi, mutta ehkä juuri siksi tutustumisen arvoiseksi julkaisuksi. Koronapandemia iski projektin joukkorahoitukselta ja painattamiselta pahasti ilmat, mutta kaksi massiivista, yli 200 sivun mittaista kovakantis- ta A4-kirjaa saatiin kuitenkin lähes silkalla tahdonvoimalla tuotettua. Molemmat ovat edelleen saatavilla ainakin PDF-muodossa. George on väläytellyt jatkoa ajasta aikaan – vuoden 2024 syyskuussa oli puhetta uudesta, demokeneen keskittyvästä projektista.

Saku tuki Blast Annualia yhteistyössä suomalaisen *Skrollin* kanssa julkaisemalla molemmissa vuosikirjoissa mainoksen. Toivotamme Blastille hyvää uudelleenlaukaisua! blastannual.com



JANNE SIREN

★★★★★

FROM FINLAND WITH LOVE
WE HOPE YOU HAVE A BLAST

Skrolli – an old-school computer magazine for makers, coders and gamers. English & Finnish issues available on paper and digital:
skrolli.fi/international

Saku – three decades of Amiga computer events in Finland by the Finnish Amiga Users Group. Welcome!
saku.bbs.fi/english

SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT R.Y.

212

★★★★★

EVERY GAME GOING

Collecting just got a whole lot easier...

ONE CLICK FIND + ONE CLICK BUY + ONE CLICK SELL

www.everygamegoing.com

It's easy, it's free and it'll display everything in your collection like this

CHUCK ROCK
Commodore 64/128
Kick, three rocks and billy-but your way through a multitude of comic book games featuring 500+ levels of action and addictive gameplay.
Market Value: £23.70

EXILE
Acorn Electron
A huge graphic adventure featuring realistic images, thrills and gravity in which you must rescue your wife from a planet of a hostile planet.
Market Value: £24.94

GHOSTBUSTERS
Sega Master System
Build your own ghostbusting business and make more money than you started with before facing off against the deadly Boos.
Market Value: £4.82

IT CAME FROM THE DESERT
Amiga 500
The town of Llanfairpwll is under attack from a swarm of killer ants in this 8-Megabyte-inspired graphic adventure with arcade elements.
Market Value: £49.32

RULE OF ROSE
PC
A creepy adventure in which you play a young girl with a mental fear of children under her care.
Market Value: £19.82

PROJECT ZERO: MAIDEN OF BLACK WATER
PS2
Three eerie ghost stories in which you investigate the dark, sinister and a little bit more dark. Take photographs with your Spirit Camera to reveal what's hidden in the darkness.
Market Value: £24.97

SINGSTAR CHART HITS
PS2
A fabulous singalong compendium, featuring chart hits from the year 2000.
Market Value: £4.13

TARGET: RENEGADE
Amiga 500
Journey across four scintillating levels to find and destroy the evil forces.
Market Value: £5.14

3DO | 3DS | Acorn | Amiga | Amstrad | Apple | Aquarius | Atari 8-Bit | Atari Falcon | Atari Jaguar | Atari Lynx | Atmos | BBC | Bionline | Computers Lynx | Coleco Adam | Coleco VGS | Colour Genie | CIB | C64 | C68 | CIB8 | Commodore Pet | Commodore Plus 4 | Dragon | Dreamcast | D5 | Electron | Enterprise | FM-7 | Game Boy | Game Boy Advance | Game Boy Color | Gamecube | Game Gear | Gizmondo | Jupiter Ace | Magnavox Odyssey 2 | Mega CD | Mega Drive | Minimax | MSX | Ness Game | Nintendo | N64 | Oric | PC | PC-98 | PC Engine | PC Jnr. | Philips Videopac | PS1 | PS2 | PS3 | PS4 | PSP | PS Vita | Sam Coupe | Saturn | Sega 32X | Sinclair QL | SNES | Sord MS | Spectravideo | Spectrum | Switch | Tandy Color Computer | TI99/4A | Wii | Wii-U | Vectrex | Vic-20 | Video Genie | Xbox | Xbox 360 | Xbox One

You can buy and sell over 2 million games on www.everygamegoing.com for all of these machines

213

BLAST – ANNUAL RETRO GAMING BOOK



Mikrokivikausi, 3. painos

Korviimme kantautui alkuvuodesta, että legendaarinen Suomi-ATK:n kuvittaja, **Harri "Wallu" Vaalio**, etsi yhteistyökumppania tietoteknisen *Mikrokivikausi – Kun esi-isä tietokoneen osti* -sarjakuvakirjan (2022) kolmannen painoksen toteuttamiseksi. Kumppania oli kuulemma etsitty tietokonelehtiä ja teknisiä liittoja myöten, tuloksetta. Vaarana oli, että loppuun myyty toinen painos jäisi viimeiseksi.

Kirja on Wallun sekä tietotekniikan ja yhteiskunnan moniottelijan **Jyrki "Wexteen" Kasvin** (1964–2021) yhteistyön tulos, johon Jyrki ja Wallu ovat poimineet ja taustoittaneet lempi-Mikrokivikausi-sarjojaan sarjakuvan historian ajalta. Mielestämme kirjalle piti saada jatkoaikaa, joten Suomen Amiga-käyttäjät ry:ssä järjestimme painoksen tarvitseman "ankkuritilauksen". Painokoneet käynnistyivät.

Mikrokivikausi – Kun esi-isä tietokoneen osti -kirjan 3. painoksen tunnistaa sisälähdellä olevasta Suomen Amiga-käyttäjät ry:n AMIGAAA!-logosta. Kirjaa voi sekä lukea että voittaa Sakun tapahtumissa. Sitä voi myös ostaa mm. Turun Sarjakuvakaupasta Turusta, Oulusta ja verkosta: sarjakuvakauppa.fi



JANNE SIREN

Kirja perustuu Wallun ja Wexteenin keräämään Mikrokivikausi IT/e.a. -näyttelyyn. Kuvassa näyttely Wallun lähikirjastossa Pornaisissa, syksyllä 2022. Vitriinissä Wallun voittama Puupää-hattu.

EX LIBRIS

Jyrki J.J. Kasvi

Tämän kirjan omistaa: _____

Kun esi-isä tietokoneen osti
Mikrokivikausi-sarjakuvia
© Wallu 2022
Muistelmia: Wexteen (Jyrki Kasvi)

ISBN 978-952-69581-2-5
Julkaisija: Käänteenpaikka Ky.
Painettu: Markprint Oy, Lahti
3. painos, 2024

AMIGAAA!
SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY
Tämä painos on painatettu yhteistyössä
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kanssa.

Jyrkin muistolle.



Kasibittinen 4.24

Kiertävien *I love 8-bit* -tietokonenäyttelyiden asiakaslehti, **Tuomo Rynnäsen** vetämä *Kasibittinen* on suomalaisen tietokonelehdistön pirteä, humoristinen uutuus. *I love 8-bit* -näyttelyistä maksutta sekä verkosta postimaksuja vastaan saatava noin 16-sivuinen paperilehti on kokoaan järeämpi, kiitos paksun esitepaperin. Sisältöä on kepeästä 8- ja 16-bitisestä hömpästä vähän vakavampaankin asiaan.

Lehden rungon muodostavat raportit eri *I love 8-bit* -tapahtumista, joita on useampi kussakin numerossa – ne jo itsessään kertovat monenlaista kotitietokoneajasta – mutta mukana on paljon muutakin. Kasibittisessä nostetaan rennolla otteella esiin erilaisia vanhoja tietokoneita ja kulttuuri-ilmioita niiden ympäriltä, pelejä, ohjelmia ja pieniä ohjelmointitärppejä unohtamatta. Saku tukee hyväntuulen projektia mainosyhteistyöllä ja suosittelee! Kasibittiseen voi tutustua myös Sakun tapahtumissa. kasibittinen.fi



Kasibittisiä I love 8-bit -näyttelyssä kesäkuussa 2024. Huomatkaa punainen linja – me Suomen Amiga-käyttäjät ry:ssä veikkaamme sen yhdistävän hälytyskeskukseen... jos joku pelaa Ataria!

I LOVE 8-BIT®
Ideaparkissa

Reissuraportti:
Pelimuseo Berliinissä

Muistikortinlukija
68k Macintoshiin

Tammikuu 1985 ja
tietokoneen hankinta

KASIBITTINEN

8-bittisten tietokoneiden äänenkannattaja

SUURI KOKEILU- JA IHMETTELYNUMERO

TERVOLA 30.04.2024

Tietokoneet ja ohjelmistot, jotka löytyivät aikoinaan monista kodeista ja yrityksistä, katsoivat internet- ja PC-aikakauden yleistessä 1990-luvun alkupuolella. Tästä kuitenkin on jäänyt paljon jäljelle muitakin, kuin kirjoja muistoja. Ohjelmia kirjoitetaan edelleen 1970- ja 1980-luvun tietokoneille sekä niitä harrastetaan edelleen. Uusia nykitekniikkaa hyödyntäviä lisälaitteita on tullut markkinoille aikansa kotimarkkinoiden iloksi. Tässä albumissa tutustutaan nykyajan tuotoksiin klassikkolaitteissa.

Lisäksi on luvassa juttu ja mahtavia kuvia Seinäjoen Ideaparkissa järjestetystä I love 8-bit®-tietokonenäyttelystä. Näyttelyssä teemana olivat kotimikrot ja kodin tietotekniikka 1980-luvulla, jossa pääsee kokeilemaan ja pelaamaan aikansa laitteilla.



Apple II (1977)
Yhdysvaltalainen Apple on valmistanut myös kasibittisiä tietokoneita. Vuonna 1977 esiteltiin Apple II. Kuinka laite toimii? Kokeilussa Apple II Europlus, jossa mukana muistikorttilajennus ja Apple II-pelejä tietysti.



"WINDOWS" KASIBITTISESSÄ

Commodore 64/128-sarjan tietokoneissa on ehkä noin miljoonasosa tehoa ja kapasiteettia nykytietokoneisiin verrattuna. Mutta tästä huolimatta, näihin laitteisiin on tehty aikansa "windows", joka on hiljellä toimiva graafinen käyttöliittymä aivan kuten moderneissa tietokoneissa. Tässä albumissa kokeillaan Commodorelle tehtyä versiota aikansa "windowsia". Testilaitteena Commodore SX-64 joka on maailman ensimmäinen kannettava väritietokone vuodelta 1983!

REKLAAMI PALVELUHAKEMISTO

TÄMÄN ALBUMIN MAHDOLLISTIVAT YHTEISTYÖKUMPPANIT
JULKAISEMALLA REKLAAMIN PALVELUHAKEMISTOSSA.

Teollisuuden luottopakki
automaatioon.

JE Tech Oy

www.jetech.fi

I LOVE 8-BIT®
It's the flying computer circus!

LASTEN MERIPAIVAT 25.-27.7.24 KOTKA
WWW.ILOVE8BIT.FI/MERIPAIVAT

SAKU – AMIGA-TAPAHTUMIA
SUOMESSA JO 30 VUOTTA
saku.bbs.fi

AMIGAAA!
SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY.

FORDIONE

Tietoturvallisuuden Toiminnanohjaus®

Hallinnollista tietoturvasuutta aina
8-bittisistä Al-hin

TYLSYYTÄ VASTAAN.
8-BIT KULTTUURI PALASI TAKAISIN 2023-LUVUILLE!

ballmovers
PASSION FOR EFFICIENCY

Huippuammattitaitoista
energia- ja prosessiteollisuuden
projektinhallintaa.

REKLAAMI

KULTTUURITEKO HYVÄSSÄ SEURASSA!
reklaami@kasibittinen.fi

KASIBITTINEN

UUDEN AJAN TIETOKONELEHTI

www.kasibittinen.fi

I LOVE 8-BIT

TYÖVEDOS – BONGAÄ EROT



Suomen tietokone museo. Vasemmalla pieni siivu EAI 640/680-analogi-digi-hybriditietokoneesta, seuraavana HP EVA 8100 -levypalvelin, IBM z13 -mainframe-keskustietokone (2015), Commodore Amiga 4000/040 -mikrotietokone (1992) sekä kahdessa kerroksessa ukrainalainen MIR-2-transistoritietokone (1969) – tiettävästi ainoa länsimaissa. Ylähyllyn vie MIR-2-virtalähde! Etuoikealla Helsingin kaapelitehtaan brittikone: Elliott 803A (1960) reikänauhalukijoineen.

Suomen tietokone museo 2019/2024

Retroharrastajakin sen tietää: vanhojen esineiden säilöminen on vaikeaa. Ainoa tapa säilöä on tehdä sitä katkottomasti – päivästä, vuodesta ja vuosikymmenestä toiseen. Jos herpaantuu hetkeksikin ja säilytysketju katkeaa vaikka siivouspuuskaan, mennyt menee.

Jos se lapsuuden kodin vintiltä hävitetty kotimikrolaattikko on koskaan korvennut, voit kuvitella jyväskyläläisen **Ilari Taulion** tilannetta, kun 1970-luvulla hänen autotalliinsa alkoi kertyä käytöstä poistuneita, huoneen kokoisia suurtietokoneita Suomen yrityselämästä. Ilari, ja sittemmin manttelinperijät kuten **Mauno Poikonen**, ovat kuitenkin pitäneet suuren osan kokoelmasta tallessa ja täydentäneet sitä. Tal-kootyönä. Syntyi Suomen tietokone museo Jyväskylään.

Kotimikroja suuremman kokoluokan lisäksi on toinenkin ongelma. Vanha yritystietotekniikka ei houkuttele massoja kuten videopelien historia, koska massat eivät sitä käyttäneet. Vanhojen jättiläisten museoimisessa ei liiku suuria tuloja, vain suuria kuluja säilytyksestä. Jyväskylän kaupunki on ystävällisesti auttanut vuokratuloissa, mutta apu ei kata kaikkea. Niinpä olemme Sakussakin vuosina 2019 ja taas 2024 auttaneet Suomen tietokone museota löytämällä sponsoreita, tarjoamalla näkyvyyttä ja osallistumalla tukikampanjoihin. Jos suinkin olet asemassa auttaa, teethän samoin.

Ja on siellä Suomen tietokone museossa suurtietokoneiden lisäksi ainakin yksi Amigakin: **Niilo Paasivirran** lahjoittama Amiga 4000. Museossa on myös rautaa Funetista, jonka tietoverkoista Amigoillekin kalasteltiin innokkaasti sisältöjä. suomentietokonemuseo.fi





Etusivu

Laitteet & esineet

Suomen tietokone museo mediassa

Ajankohtaista

Ota yhteyttä!

Yhdistys

BLOGI: Ennen mikrotietokoneita

Agoran näyttely

ATK 100 vuotta

360°-virtuaalimuseo

f

TIETOJENKÄSITTELYÄ 100 VUOTTA SUOMESSA

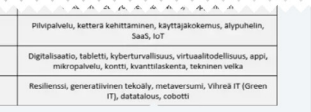
Tilastollisen päätoimiston käyttöön tulivat Suomen ensimmäiset reikäkorttikoneet vuoden 1923 alussa. Suomen tietokone museon esityksessä seurataan kehitystä sadan vuoden ajalta. Tietoja ja kuvia on kerätty eri lähteistä. Sivuilta löytyy useita linkkejä digitaalinen Suomi 2017 julkaisun artikkeleihin.



Tietokonepelien historia



Reikäkortista Chatteibottiin - KELAN tietojenkäsittely historia



Järjestelmäkehitystä 100 vuotta Suomessa

Pitopalvelu, ketterä kehittäminen, käyttäjäkokemus, älypuhelin, SaaS, IoT
Digitalisaatio, tabletti, kyberturvallisuus, virtuaalitodellisuus, appi, mikropalvelu, kontti, kvanttilaskenta, tekninen veika
Resilienssi, generatiivinen tekoäly, metaversumi, Vihreä IT (Green IT), datatalous, cobotti

Tietojenkäsittely 100 vuotta Suomessa verkkonäyttelyä tukevat:



TEKNIKAN MUSEO



admicom



Kela



AMIGAAAA!
SUOMEN AMIGA-VAIKKAJAT ry



PARTYPERINNE Sakun ensimmäinen yleisökokous, jo ennen ensimmäisiä kevät- ja vuosikokouksia, oli Assembly '94 -tietokonefestivaaleilla. Tapahtumapaikkana oli Helsingin vanha jäähalli. Saku-lehteen #8 kirjattiin ensitapaamisen tuloksia: "Paperi-Sakusta oltiin valmiita maksamaan 10-15 markkaa, jos se olisi yli 50-sivuinen lehti." Kahta vuotta aiemmin Assemblyt saivat sattumalta alkunsa Kauniaisten Kasavuoren yläasteelta, jota Sakun **Janne Sirén** kävi. Tätä taustaa vasten meillä oli tekeillä oma rinnakkaistapahtuma Assembly '95:een. Se kuitenkin kariutui tilavuokraajan peräännyttyä, mikä ohjasi Saku-tapahtumat eri aika- ja paikkajanelle. Kerroimme tarinan Saku-lehdessä #43. Saku olisi sopinut Assemblyille, mutta pääaktiivien pestautuminen MikroBitti-lehteen – jolla oli tuolloin iso Assembly-presenssi – vei loputkin käsiparit... Oulussa Saku saatiin viimein partyille, vaikkakin LAN-partyille!

Vectorama 2012–2024

Oulun verkkopelitapahtuma Vectoramalla on hieman assemblymaiset juuret. Kuten Assembly-demopartyt aikoinaan, Vectoramakin pyöri aikansa kouluissa ja paikallisessa jäähallissa, ennen päätymistään nykyiselle suurareenalle. Suomen Amiga-käyttäjät ry ei kuitenkaan päätenyt Vectoramaan vuonna 2012 historiallisten paraabelien vuoksi. Meidät kutsuttiin mukaan Vectoraman järjestäjien suunnalta, mistä olemme ikitettuja. Olivat kuulemma meinanneet kutsua jo aiemminkin! Nykyisen puheenjohtajamme **Anu Seilosen** väsymättömällä johdolla ja Oulun tiimimme ansiosta yhteistyö on ollut myös kestävämpää sorttia, kuin Sakun lyhyeksi jäänyt Assembly-muinaishistoria.

Vectorama-puitteemme olivat toki alkuun vaatimattomat, mutta Amiga-pelieimme kes-tosuosikit, kuten kahden pelaajan *Stunt Car Racer* sekä kahden videotykin ja kahdeksan pelaajan *Super Skidmarks* taittuivat hyvin jo 2012. Ensimmäisellä kerralla yhdistys tarjoi ta-pahtumassa linkkipelejä kahden Amiga 1200 -tietokoneen voimin ja kolmannella esiteltiin Amiga-demojen parhaimmistoa. Lisäksi ihmeteltävänä oli Mac mini varustettuna amiga-maisella MorphOS-käyttöjärjestelmällä.

Vuoden 2024 kesäkuussa Sakulla oli Vectorama-AMIGAAA!-pelipiste jo kymmenet-

VECTORAMA

Lanit Ouluhallissa 5.–8. kesäkuuta 2025

 LIPUT

 AIKATAULU

 OHJELMA

 TURNAUKSET

 OPAS

 YHTEISTYÖ

 KUVAT

TIETOA



EUROOPAN KESTÄVİN
KULTTUURIPÄÄKAUPUNKI

UUTISET

[Palautekysely 2024](#)

[The Sims 4 -kilpailun voittajatytöt](#)

Menossa mukana

Vectoraman järjestäminen olisi mahdotonta ilman yhteistyökumppaneita. Joka vuosi tapahtumalla on tarvetta niin suurille kuin pienillekin yhteistyökumppaneille. Jos yrityksesi on kiinnostunut tukemaan tapahtumaamme, älä epäröi ottaa yhteyttä meihin. Kokonaisuus rakentuu pienistä asioista ja olemme kiinnostuneet sopimuksista aina massiivisista kokonaisuuksista pieniin yksityiskohtiin.



SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY

Suomen Amiga-käyttäjät ry

Suomen Amiga-käyttäjät ry. eli Saku tukee suomalaisia Amiga-tietokoneen käyttäjiä kehittämällä ja ylläpitämällä Amiga-harrastusta ja Amiga-tietouden tuntemusta Suomessa.

130 **saku** #51

tä lähes peräkkäistä kertaa, vain koronapandemia pihisti vuodet vuosikymmenen alusta. Nykyinen tapahtumapaikka on alueen suurin ja kaunein: Ouluhalli. Tilat olivat siis paljon prameammat kuin vuonna 2012 ja Sakunkin osasto on level-upannut, mutta tapaamisen sydän oli ennallaan. Valokuvassa näkyy pelikilpailuidemme voittajia pelipisteellämme ja palkintoineen – palkinnoissa näkyy yhteistyökuvioitamme. Onnea voittajille!

Suuri kiitos Vectoraman järjestäjille ja kävijöille AMIGAAA!-pelipisteen toivottamisesta tervetulleeksi silloin kerran ja sitten kerta toisensa jälkeen. Nähdään myös jatkossa! Vectoramaan kannattaa matkustaa kauempaakin: vectorama.fi



Oulun kaupunginkirjasto

Valtakunnalliset kirjastopäivät ovat Suomen suurin kirjastotapahtuma. Vuonna 2011 järjestysvuoroon tuli Oulu. Edellisestä vuorosta oli vierähtänyt peräti 28 vuotta, joten sangen harvinaislaatuiseen tilaisuuteen haettiin paikallista esiteltävää. Yhdeksi teemaksi valikoituivat pelialan toimijat. Pääroolissa olivat tietysti uuden teknologian firmat ja tutkijat, mutta ilta-ohjelmaan sopisi myös jotain historiallisempaa...

Oulussa pitkään vaikuttanut Suomen Amiga-käyttäjät ry. oli noussut kirjastopäivien järjestäjien tutkalle ja niinpä saimme kutsun pystyttää ”peliluolan” kirjastopäivien illanviettoon. Amiga 1200 -kotimikromme peluuttivat juhlaväkeä puolille öin – vielä kauan senkin jälkeen, kun pahin kilpailijamme, Tiedekeskus Tietomaasta lainattu Speden Spelit -tyylinen reaktiopeli oli hyytynyt. Tämä oli kauniin ystävyysden alku.

Oulun pääkirjastolla oli nimittäin myös vuosittainen rooli yhtenä Oulun taiteiden yön tapahtumapaikkana. Suosituksi osoittautunut Amiga-peliluolamme palasi kirjastolle ”ilta-vuoroon” myös vuosina 2012–2019, nyt osana Oulun taiteiden yötä. Kuten vuosiluvuista voi päätellä, lopulta vasta koronapandemia passitti Amigat meditoitintauolle. Tämän jälkeen Oulun pääkirjaston peruskorjaus, joka jatkuu vuoteen 2026 asti, on tilasyistä pidentänyt taukoa toistaiseksi.

Yhteistyö Oulun kaupunginkirjaston kanssa on kuitenkin jatkunut muilla tavoilla. Viime vuonna järjestimme vuosikokouksen ja pelitapahtuman Oulunsalon kirjastossa sekä pelipäivän Kiimingin kirjastossa (valokuvassa). Toimitimme myös **Wallun** kanssa yhteistyössä painattamamme *Mikrovikausi – Kun esi-isä tietokoneen osti* -kirjan 3. painoksen kirjastokäyttöön. Kiitos Oulun kaupunginkirjastolle menneistä ja jo valmiiksi tulevista – nähdään taas kirjastoilla! ouka.fi/kirjasto



ANU SELONEN



Hae **Liity jäseneksi**

Ajankohtaista

Medialle

Yhteistyössä

In English

Osallistu

Yhteystiedot

Ohjelma 2018

Ohjelma 2019



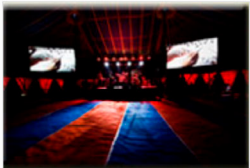
Oulun Taiteiden Yö torstaina 15.8.2019 - Ajankohtaista



Taiteiden Yö kuvagalleria

Oulun Taiteiden Yö torstaina 16.8.2018 – ohjelmistoa
Tiedossa oleva tilanne. Paikkojen yhteydessä sulkumerkin jälkeen tehdyt merkinnät: **E** = esteetön pääsy, **WC** = inva-wc, **I** = induktiosilmukka

Maakuntakokoelmahuone, 3.krs:
17–22 Amiga-peliluola: retropelejä klassisilla Amiga-tietokoneilla. Yhteistyössä Suomen Amiga-käyttäjät ry.



AmiGarage

Suomen Amiga-jälleenmyyjillä on aina ollut tärkeä rooli Sakun eli Suomen Amiga-käyttäjät ry:n toiminnassa, onhan yksi tarkoituksemme ollut elävöittää Amiga-harrastusta tukemalla myös harrastukselle tarpeellista (ja yleensä pienimuotoista) kaupallista toimintaa Amigan ympärillä. Emme veloittaneet yrityksiltä mitään – emme mainoksista lehdessä, emmekä edes osuutta tilavuokrasta tapahtumissamme.

Alkuaikoinamme silloinen Amiga-maahantuoja ja videopaja Broadline Oy sekä yrittäjänsä **Seppo Virtanen** täyttivät tiedekeskus Heurekassa järjestetyt varhaiset kokouksemme ja tapahtumamme viimeimmällä raudalla. Commodoren konkurssin jälkeisinä ”elävöisimpinä” vuosina Saku-tapahtumissamme vieraili jopa puolen tusinaa eri Amiga-yritystä myyntipöytineen.

Sakun reilun kolmekymmenvuotisen historian aikana yksi erottui joukosta kuitenkin ylitse muiden: kuulemma alkujaan etsivätoimistoksi perustettu Amiga-jälleenmyyjä Gentle Eye Ky ja karismaattinen rokkistarayrittäjä **Boogie**. Gentle Eyen aina runsaat pop-up-myymälät korisivat Saku-tapahtumia vielä kauan senkin jälkeen, kun muu kaupallinen Amiga-toiminta oli Suomesta kadonnut, ja ennen kuin retrotietotekniikka oli vielä trendi.

Boogie yrityksineen jäi koronapandemian aikoihin ansaitulle eläkkeelle. Onneksi hänen jäljelle jääneelle varastolleen löytyi pian ostaja Oulusta. Näin syntyi Suomen nykyinen Amiga-jälleenmyyjä: AmiGarage. Olemme iloksemme nauttineet AmiGaragen yhteistyöstä Suomen Amiga-käyttäjät ry:n tilaisuuksissa jo vuodesta 2021 lähtien – valokuvassa AmiGaragen demopiste ja myyntitiski vuoden 2022 vuosikokouksessamme. Kiitos Boogien perinnön vaalimisesta ja pitkälle yhteistyölle vastakin! amigarage.fi ●

Tehtäisiinkö jotain yhdessä?

Sähköpostita: saku@sakulehti.fi



ANU SELONEN



[HARDWARE](#) [GAMES](#) [SOFTWARE](#) [MUIUT](#) [YHTEYSTIEDOT](#)

Uusia ja käytettyjä Amiga ja Commodore tuotteita...

AmiGaragesta löytyy niin uutta kuin vanhaa rautaa, pelejä ja ohjelmistoja.

Kun kuulin, että Gentle Eye lopetti 25 vuoden taipaleensa keväällä 2020 niin päätin, että jollain tapaa tätä täytyy jatkaa. Syyskuussa 2020 hankin Gentle Eye:n loppuvaraston eli niitä tuotteita tullaan listaamaan sivuille ajankäytön sallimissa rajoissa. Pyrin hankkimaan myös uusia mielenkiintoisia ratkaisuja tarjolle kilpailukykyiseen hintaan.

SAKUPOSTI

Saku on yhteisöllinen tietotekniikan talkoolehti, jonka sisältö on aina saatu pääasiassa lukijoilta (lähinnä syylistämällä). Toimintaamme ja viestintäämme pyöritetään Saku-tapahtumien lisäksi mm. Saku-foorumilla webissä, Saku-serverillä Discordissa sekä sähköpostitse.

Sakupostissa julkaisemme keskusteluja ja yhteydenottoja – huomionarvoisista (hassun-) hauskoihin – jotka eivät venyisi varsinaisiksi lehtiartikkeleiksi, mutta ansaitsevat nousta esiin (tai vaikka eivät ansaitsisikaan). Usein (no, joskus) aiheita voi ja kannattaa syventää tai jatkaa internetissä, jonne linkkaamme.

Kirjoita meille ja lähetä kuvia! (Mikä voisi mennä pieleen?)

Saku-foorumi:
sakulehti.fi/keskustelu

Saku-serveri Discordissa:



discord.gg/kaKZJMKHGE

Sähköposti:
saku@sakulehti.fi

Amiga sai kuulla kunniansa!

Jon Freeman ja **Anne Westfall** tekivät *Star Controlin* Amiga-käännöksen sen jälkeen, kun olin lähtenyt Free Fall Associatesilta työstääkseni **Evan** ja **Nicky Robinsonin** kanssa *Mail Order Monstersia* ja *World Tour Golfia*... Triviana muistan, että yksittäinen Amigan salamaniskuääniefekti vei enemmän tavuja kuin kokonainen Atari 800 -ohjelma.

Muistan istuneeni Electronic Artsin viikoittaisella "Amiga progress" -lounaalla, jossa 'taiteilijat' (riippumattomat kehittäjät kuten minä) tapasivat EA:n toimistoilla vertailemassa muistiinpanoja. Muistelen, että Amigan [Commodoren] edustaja sattui paikalle ja kysyi taiteilijoilta, miltä Amigan parissa työskenteleminen maistui.

Kävi ilmi, että uusi käyttöjärjestelmä, joka oli juuri julkaistu, oli rikkonut joka ikisen kehitteillä olevan pelin. Joten hän sai kuulla kunniansa!

Paul Reiche

Erityinen kiitos Sakun ystävälle **Janne Rautiaiselle**, joka toimi yhdyshenkilönämme Paulin suuntaan sekä tietenkin Paulille tarinasta. Janne Rautiaisen kautta saimme myös oheiset valokuvat Sierralla vaikuttaneelta säveltäjä **George Sangerilta** sekä Sierran pelisuunnittelija **Al Lowelta**, jolle Suomi-ATK:n johtava sarjakuvataiteilija **Harri "Wallu" Vaalio** piir-





GEORGE SANGER -KOTIALBUMI

Vasemmalta: Jim Donofrio (riippumaton) akustisessa kitarassa, Dave Javelosa (Sega) näppäimillä, George Sanger "Cousin Erniellä", Neal Grandstaff (Sierra) rummuissa, Michael Land (LucasArts) bassossa, Dave Albert (Sega-johtaja) kitarassa, Don Griffin (riippumaton) trumpettissa ja Al Lowe saksofonissa. Vuosi oli 1993: "The Year of the CD-ROM. Dinosaurs and Encyclopedias. Edutainment. The Zero-Billion Dollar Industry we called it... before The 7th Guest." George muisteli myös Lowe-kohtaamisia: "I've had some great jams with Al (he was Sierra's first musician) and threw a party for him when he was removed from the Leisure Suit Larry franchise."

si Rautiaisen aloitteesta kuvassa näkyvän syntymäpäiväkortin.

Janne Sirén

Seikkailun legendojen legendat

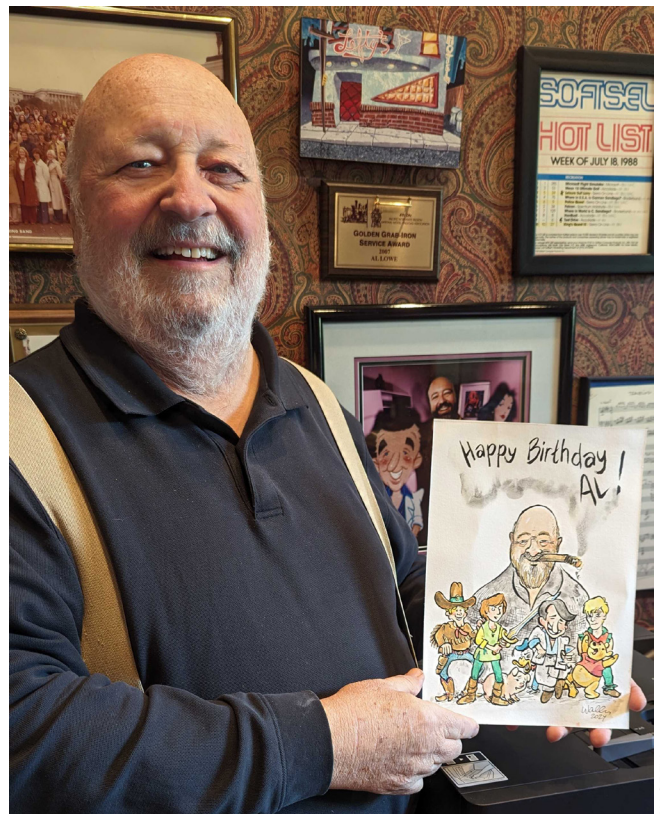
Saku on muuten myös sosiaalisessa mediassa: Mastodonissa (some.sakulehti.fi) eli fediversumissa sekä Facebookissa (facebook.com/suomenamigakayttajat). Meitä kannattaa seurata! Alla oleva on poiminta Sakun Facebookista:

Onko siellä Sierran seikkailupelien ystäviä? Niitähän hakattiin kovasti Amigallakin, jolle Sierra tuotti varsin asiallisia käännöksiä niin kutsutuista Quest-sarjoistaan: *King's Quest*, *Space Quest*, *Police Quest*... *Leisure Suit Larry*a unohtamatta!



Roberta Williamsin ja kumppaneiden hiuksia nostattavasta ja repivästä pelisuunnittelusta ollaan tänä päivänä montaa mieltä, ja se Sierrakin on hautautunut yrityskauppojen jälkeen jonkin Microsoft/Activisionin kellariin, mutta historiallisten pelien legendaarisuutta ei voi kyseenalaistaa. Sierran varhaiset panostukset pelimoottoreihin toivat mukanaan myös teknisiä saavutuksia, kuten sangen harvinaisen tuen Roland MT-32 -syntetisaattoriboksille Amigan MIDI-laajennusten kautta.

Legends of Adventure: The Story of Sierra On-Line -projekti tekee nyt dokumenttielokuvaa Sierrasta. Projekti on saanut mukaansa muun muassa kaikkien edellä mainittujen Questien suunnittelijoita ja BackerKit-joukko-rahoituskin saatiin jo tavoitteeseensa, joten lupaavalta näyttää... Jos digitaalinen tai fyysinen elokuva Sierran seikkailupeleistä



AL LOWE



ANTTI SOKERO

kiinnostaa, kuiskaa Ken sent me ja suuntaa linkin suuntaan:

thelegendsofadventure.com

Sakun Facebook

outona tavoitteena on ollut kasata samaan rautaan useita eri käyttöjärjestelmiä niin Amiga-, Mac- kuin PC-maailmoista.

tohtoris

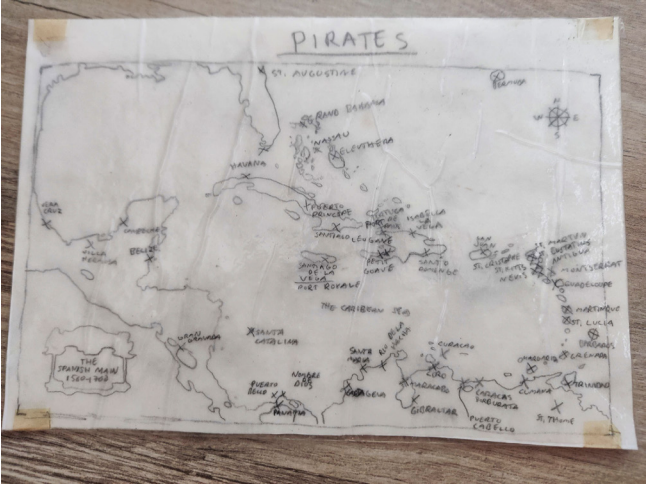
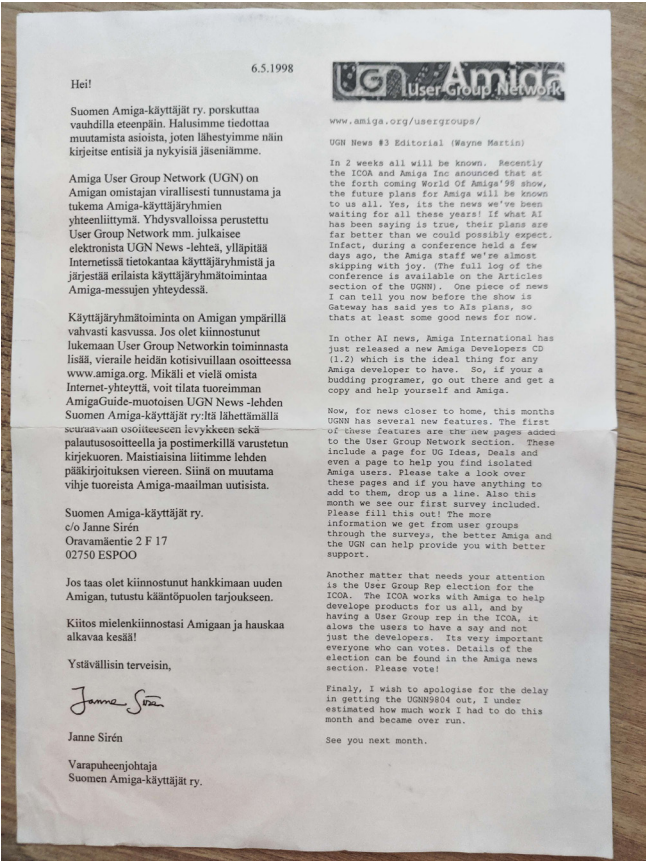
Myöhäisherännäinen ilmoittautui

Ohoi, nimeni on **Antti** ja asuinkunta Jyväskylä. Työskentelen koulujentietotekniikan ja avoimenlähdekoodin maailmassa ja vapaa-aika menee tiukasti pikkulapsiperheessä. Amigaa käytin ja harrastelin kaveripiiriin "outonalintuna" joskus peruskoulu- ja lukioaikana vuosituhaten vaihteessa, mutta joka sitten hiipui pois, kun lapsuuden koti jäi taakse opiskelujen myötä.

Amigoiden pariin on sitten tullut palattua hiljalleen ja 2016 onnistuin bongaamaan A3000:n, jonka hommaaminen sitten sytytti kiinnostuksen uudesta näkökulmasta. Ns. "isot Amigat" olivat itselleni ennestään vieras tuttavuus ja yksi lähtökohta on ollut harrastusmielessä tutustua/aikamatkustaa menneeseen softan ja rautaan. Yhtenä

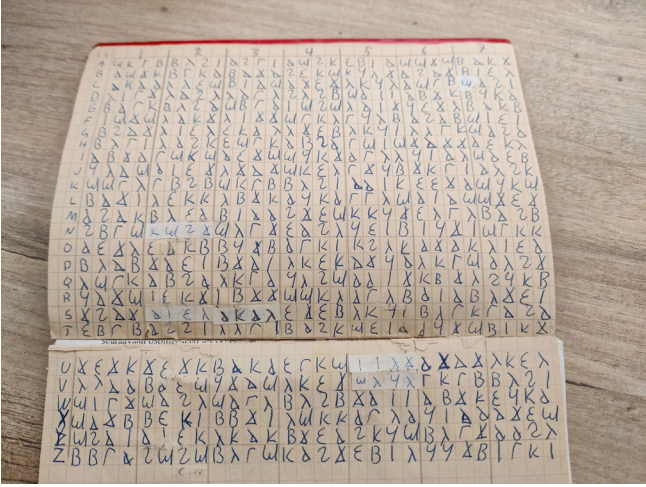
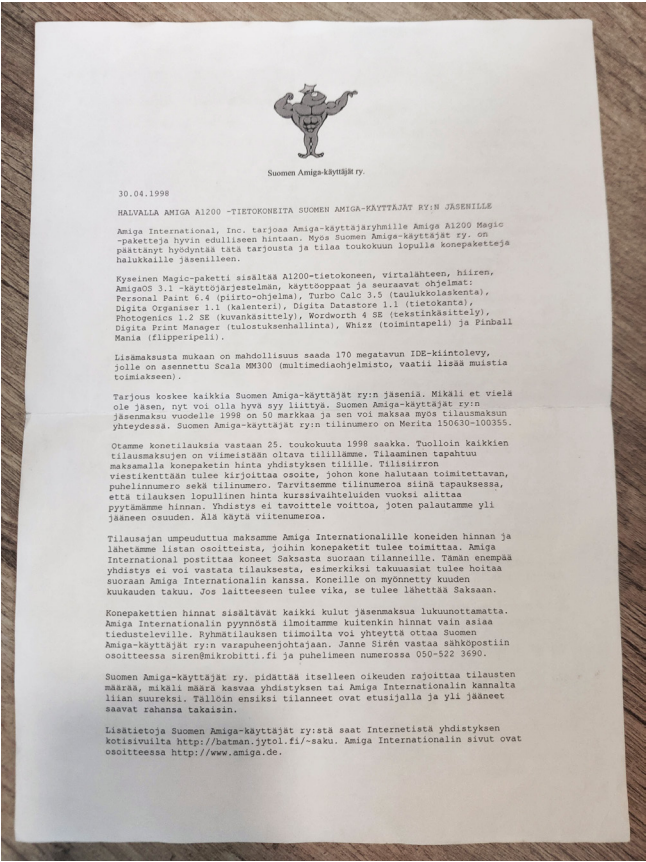
Näin esittäytyi Antti Saku-serverillä Discordissa. Kannattaa käydä lukemassa tämä ja muut esittäytymiset Saku-serverin #esittäydy-kanavalta – sekä tietenkin jättämässä joukkoon oma tarinasi, oli siinä Amigaa tai ei. Syy miksi nostamme Antin Sakupostiin on oheinen valokuvakimara, jonka hän lähetti ja antoi ystävällisesti jakoluvankin.

Isossa valokuvassa näkyy Sakun pitkäaikaisen postittajan ja sihteerin **Veli-Matti Vuorensyrjän** lähettämä Saku-levykelehden numero #29. Vaikka Saku-lehti on aina ollut maksuton ja vapaasti ladattavissa tietoverkoista (alkuun purkeista), sitä sai levykelehtimuotoisen Sakun ilmestymisen aikaan myös tilattua levykkeellä korotettua Suomen Amiga-käyttäjät ry:n jäsenmaksua vastaan (100 mk, normaali 50 mk).



Pienemmissä kuvissa näkyy Antin peli-muistiinpanoja – ”Joskus sitä on nähty vai-vaa pelaamisen eteen.” – sekä niiden ylä-puolella allekirjoittaneen lähettämiä Sakun kerhokirjeitä 1990-luvun lopulta. Jälkimmäi-set tulostin mustavalkoisella HP LaserJet 5L -kotiulostimellani. Suomen Amiga-käyttä-jät ry:n logo ei vielä tuohon aikaan huuta-nut AMIGAAA!, vaan logona toimi Saku #10:n kannessa ollut **Jari Jokivuoren** piirtämä voimasammakko, jonka irrotin taustasta.

”Kaikenlaista sitä löytyy parikymmentä



vuotta vanhasta muuttolaatikosta.” Kiitos, Antti!

Janne Sirén

Amiga unissamme

Tässäpä analysoitavaa Amiga- ja uniasian-tuntijoille. Näin viime yönä tällaisen unen...

Taisin olla Akateemisessa kirjakaupassa Helsingissä. Eihän se varsinaisesti näyttänyt Akateemiselta kirjakaupalta, mutta unissa on tapana ”tietää” missä on. Paikkatietoa tukee myös se, että kaupassa myytiin Ami-

gan developer-raamattuja eli Commodoren *ROM Kernel Reference Manual* -kirjoja, joita Helsingin Akateeminen kirjakauppa to-della myi 1990-luvun alussa. Ostin niitä aika-naan itsekin pari: Libraries- ja Devices-osat, joita käytin ahkerasti muun muassa *Offline Orbit* -etälukijani ohjelmoinnissa.

Unen kaupassa oli muista hyllyistä eril-lään pieni ja matala hyllykkö lattiatasossa. Hyllykössä oli sivuseinät ja katto, se oli siis enemmänkin oveton kaappi. Sisällä seiso-i pystyasennossa vajaa kymmenen kirjaa, kaikki Amigan ROM Kernel Reference Ma-nualeja. Niitä harmaita Kickstart 2.0 -ajan versioita vuodelta 1991 – unen kansissa jopa luki "KS 2.04", jota siinä ei oikeasti lue. Kun vuosikymmeniä sitten näin näitä kirjoja to-sielämän Akateemisessa kirjakaupassa, ne

tosiaan olivat lattiatasossa kokonsa vuoksi, joskin lappeellaan perushyllyllä.

Ilmeisesti uni sijoittui "nykyaikaan", koska muistan yllätykseni nähdessäni kirjat. Ne ei-vät myöskään näyttäneet käytetyiltä. Nap-pasin laidalta käteeni pari ohuinta, koska ohuin kirjoista – *ROM Kernel Reference Ma-nual: User Interface Style Guide* – oli jäänyt aikanaan ostamatta. Avasin unessa myös molempien alkulehdet. Ensimmäinen kir-joista oli jo hieman kellastunut ja painettu vuonna 1993. Yllätykseni oli kuitenkin suuri, kun toinen User Interface Style Guide oli val-kopaperisempi ja painettu vuonna 1999.

Jäin siinä sitten miettimään, oliko julkaisija Addison-Wesley todella ottanut lisäpainok-sia KS 2.04 -kirjoista Commodoren vuoden 1994 konkurssin jälkeen... Enkä ole edes var-



Ubisoftin ensimmäinen

Janne Rautiainen keräsi ja lähetti myös ranskalaisen pelitalon Ubisoftin ensimmäi-sen pelin, *Zombi* (1986), tekijän muistoja:

Tarkalleen ottaen ensimmäinen oli Amstrad CPC -levykeversio. Yksi syy tähän oli, että CPC menestyi Ranskassa erittäin hyvin. Toinen syy: omistin CPC:n ja tunsin sen varsin hyvin. :)

Muistaakseni Zombin kehittäminen vei minulta noin kuusi kuukautta. Se vei varsin pitkään, koska kyseessä oli ensimmäinen yli 100 rivin assembler-ohjelmani, ja koska alkuun olin vielä koulussa. Konsepti tuli kä-sikirjoittajalta ja graafikolta (**Alexandre Bo-nan** ja **Patrick Daher**), jotka olivat ystäviä keskenään.



Paria viikkoa aikaisemmin saimme tie-tää, että julkaisija olisi Ubisoft. Itseasiassa yhtiötä ei tuossa vaiheessa vielä ollut edes olemassa. Todellisuudessa Ubisoft ei ol-lut aluksi oikeastaan kiinnostunut julkaise-maan "kansallisia" pelejä (ranskalaisia), he halusivat levittää ulkomaisia pelejä Rans-kassa.

Mutta heidän täytyi esittää "tavallista" ohjelmistotaloa, joten heidän täytyi kerätä katalogi. Zombista tuli ensimmäinen peli tässä katalogissa.

Yannick Cadin

Zombi julkaistiin Amstrad CPC:lle vuonna 1986 sekä muille alustoille, mukaan lukien Amigalle (kuvissa), vuonna 1990.



”How the mighty have fallen...” Helsingin Akaateeminen kirjakauppa Alvar Aallon suunnittelemissa Kirjatalossa jatkaa kutistumistaan. Ensin maatason näyteikkunatilasta, jossa myytiin vuosituhaten vaihteessa tietokoneohjelmia, tuli Starbucks. Sitten lähti kirjakaupan kolmas kerros ja nyt toisesta kerroksestakin kolmannes on tyhjennetty, kuten kuvista näkyy. 1980-luvulla tietokoneohjelmia myytiin kuvan toisen kerroksen hissikäytävällä sekä sen takana olevassa kulmatilassa – huomaa kiintohyllyjen aukot kokolattiamatossa. Myös Amigan ROM Kernel Reference Manuaaleja ja tietokonekirjallisuutta myytiin tyhjentyneessä kulmatilassa 1990-luvun alussa.

ma ostinko unessa tätä yksisarvista.

Arvelin jälkikäteen, että unen pontimena oli edellisen päivän vierailuni eräässä aivan toisessa kirjakaupassa sekä lyhyt verkkokeskustelu 1990-alun vaihteen Amigastani ja KS 2.04 -käyttöjärjestelmäpäivityksestä. Mutta ROM Kernel Reference Manualit ja niiden lisäpainokset alitajuntani kyllä yhdisteli mukaan aivan itse... tai tietää jotain mitä minä en tiedä. Nyt vaan keräilijät metsästä-mään niitä vuoden 1999 lisäpainoksia!

Oletko sinä nähnyt Amiga-unia?

Janne Sirén

Julkaistu alkujaan Saku-foorumilla 12.7.2024.



Kotisivuhistoriaa metsästä-mässä

Saku-foorumilla kerättiin kesällä listaa Suomen Amiga-käyttäjät ry:n vanhoista kotisivuista ja niiden arkistoista. Koska Saku aloitti toimintansa jo alkuvuodesta 1993 – ennen kuin internetissä alkoi niin kutsuttu ”ikuinen syyskuu” eli maallikkovyöry – oman verkko-osoitteen ja kotisivutilan varaaminen ei ollut triviaalia kuten nykyisin. Ei varsinkaan pienelle talkoovoimin pyörivälle yh-

2. maaliskuuta, 1998



8.3.98
Hämeen AMK,
Valkeakoski

Finnish Amiga Users Group

Suomen Amiga-käyttäjät ry.

verkossa

[Liity Suomen Amiga-käyttäjät ry:n jäseneksi!](#)

[Koti: <http://batman.jytol.fi/~saku/>] [Peili: <http://tzimmerla.tky.hut.fi/saku/>]

[English Summary](#)



28.3.98
Tiedekeskus
Heureka, Vantaa

Uutta

[Saku #24 julkaistu!](#)

[Sakua peilataan: tzimmerla.tky.hut.fi/saku/](http://tzimmerla.tky.hut.fi/saku/)

[Saku #24: 5. tilannekatsaus](#)

[Bitit & Webit Valkeakoskella](#)

[Saku 98 Heurekassa Vantaalla](#)

Ajankohtaista

[Uutisia Amiga-maailmasta](#)

[Suomen Amiga-tapahtumakalenteri](#)

[Tuorein päivän namupala](#)

[Viimeisin Sakun tilannekatsaus](#)



Hullunmyllyssä

18.2.98

Viimekuukaudet ovat olleet melkoista hullunmyllyä Sakun kulissien takana. Joulun alla kasattiin kuumeisesti joululevykettä: ideointi, valokuvattiin, kirjoitettiin, sävellettiin, organisoitiin osoitetietokantaa, pakattiin, postitettiin. Eräänä päivänä ennen aattoja jäsenten postiluukusta kolahtanut tervehdyslevyke ei syntynyt hetkessä.

Joulunalusaike oli kuitenkin vasta verryttelyä, todellinen pyörytys lähti liikkeelle vuodenvaihteessa. Ensinnäkin lupauduimme mukaan Valkeakoskelle [Bitit & Webit](#) -tapahtumaan, mikä innostamassa

Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kotisivut vuosilta 1997–1999, animoituine lippuineen! Löytyvät varhaisimmasta arkisto-osoitteestamme – sekä Saku-rompuilta ja -DVD:iltä. Taustakuviosta sanottakoon puolustuksena, että se näytti putkinäytöllä vähemmän häiritsevältä... Mutta katso itse! Koska myös kotisivujen levytila on vuosien saatossa ollut kortilla, kattavimpana tiedosto-palvelunamme on toiminut Esa Heikkisen Amiga Zone -sivusto – ja toimii edelleen. Voitkin ladata Saku-romput maksutta osoitteesta amigazone.fi/saku/arkisto. Myös Simo Koivukoski ylläpitää Saku-arkistoa, keskittyen levyke-Sakuihin, osoitteessa shk.arkku.net. Kiitos, Esa ja Simo!

distykselle. Suomalaiseen maatumukseen liittyi erityisen paljon rajoituksia.

Niinpä Sakun kotisivut ovat perinteisesti majailleet erilaisten myötämielisten laitosten tietojärjestelmissä – niiden kulloistenkin osoitteiden takana – ja aktiiviharrastajat ovat täydentäneet toimintavarmuutta omilla peileillään. Toiminta on sittemmin hieman formalisoitunut, mutta Suomen Amiga-käyttäjät ry:n pääkotisivut ovat silti vielä ali-

Unohdimmeko jonkun? Keskustelu Saku-foorumilla:



domain-osoitteessa saku.bbs.fi ja peilattuna osoitteessa <http://saku.amiga-fin.org>. Vuonna 2024 avat-

tu sakulehti.fi on ensimmäinen varsinaisesti Sakulle varattu domain.

Sakun kotisivut Internet Archivessa

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

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

<http://tzimmerla.tky.hut.fi/saku/>

<http://www.tzimmerla.net/saku>

<http://www.saunalahti.fi/~terhox/discus/>

<http://saku.isoveli.org/discus/>

<http://foorumi.amigafin.org>

<http://saku.amigafin.org>

<http://saku.bbs.fi> ja <https://sakulehti.fi>



Saku-foorumi
Kansalliskirjastoon?
Hanke etenee:



Olemme syvästi kiitollisia kaikille isännillemme ja emännillemme vuosien saatossa. Hyvin on pärjätty. Tästä taustasta johtuen Suomen Amiga-käyttäjät ry:n kotisivuhistoria on kuitenkin palasina maailmalla, jos sitä etsii verkon arkistointipalveluista. Oheisessa laatikossa on Saku-foorumilla keräämämme lista kotisivujemme, peiliemme ja foorumisivujemme osoitteista. Osoitteet on linkitetty Internet Archive -verkkoarkistoon – joistakin niistä löytyy kaappauksia myös archive.today-palvelusta (archive.ph).

Janne Sirén, apuna jPV

Outokummun tietokonekeskus?

Edes me Suomen Amiga-käyttäjät ry:ssä emme (aina) ajattele, että tietokonehistoria alkoi, kun Amiga esiteltiin maailmalle **Andy Warholin** ja Blondie-solisti **Debbie Harryn** avustamana Lincoln Centerissä, New Yorkissa heinäkuussa 1985. Jotain on täytynyt tapahtua aikaisemminkin...

Jopa kotoisen Suomemme 1900-luvun historia on täynnä tietotekniikan jälkiä, kun niitä etsii. Kymmenkunta vuotta sitten harrastaja **Johannes Thelen** pelasti seinän kokoisen IBM 1800 -prosessitietokoneen Outokumpu Oy:n kaivokselta Vuonoksesta. Vuodesta 1971 vuoteen 1986 toiminnassa ollut IBM hu-



risee nykyisin Thelenin pajalla pääkaupunkiseudulla. Tarinan voi ja kannattaa lukea Thelenin Ennen mikrotietokoneita -blogista: ennenmikrotietokoneita.blogspot.com.

Metalliteollisuusyhtiö Outokummun tietotekniikka puhutti kuitenkin hiljattain myös Facebookin mainiossa *Suomalaisen tietotekniikan historiaa* -ryhmässä, kun **Paavo Et-holen** kertaili muistojaan yhtiön pääkonttorin ATK-osastolta Niittykummusta, Espoosta. Siinä missä Vuonosta vauhditti hieman vaatimattomampi IBM 1800, Espoossa oli "Graalin malja" eli IBM System/360 (Paavon mukaan keskiluokan 40-mallina), jota operoitiin ympäri vuorokauden vuorotyönä. **Juha Mäkipää**, ex-IBM, ilmoittautui jopa Facebook-ryhmässä laitteiston myyjäksi!

Outokumpu Oy muutti pois vanhalta Espoon kampukseltaan muutama vuosi sitten. Osa alueesta on muutettu vuokratoimistoiksi, kouluksi ja osa purettu Länsimetron 'tehokkaan raken-

Keskustelu
Facebookissa:



tamisen' asuintalojen tieltä. Paavo ystävällisesti haarukoi tietokonekeskuksen paikkaa allekirjoittaneelle: "Taaimmäisessä valkoisessa nelikerroksisessa rakennuksessa... Konehuone alhaalla. Osassa taloa piti majaa myös TESU eli Tekninen suunnittelu, joka ei liittynyt ATK:hon mitenkään." Satelliittikuvien historiaa kelaillessamme talossa välillä ollut poikittainen lisäsiipi (ylösalaisin olevan L:n sakara) ei ollut siellä Paavon aikaan – ja siipi on purettu kampuksen alasajon yhteydessä.

Mutta niin vain Paavon osoittama nelikerroksinen rakennus löytyi vielä pystystä. Sille on ilmeisesti jossain vaiheessa tehty julkisivuremontti, koska vaaleaa betonikuorta päällystää ohuet feikkitiilipaneelit. Rakennuksen nimi on nykyisin Kuura, osa paria Ou-

tokummun vanhaa rakennusta asuttavaa Business Park Uusikumpua. Sitä vuokrataan toimistoiksi. Kuvassa talon takana näkyvä korkeampi parkkitalo on uusi, Outokummun poismuuton jälkeiseltä ajalta.

Paavo kertoi tarinan: "Kerran sunnuntaina mennessäni käymään työpaikalla, oli outo tilanne: hiljaista, ei koneen puhinaa, paikalla hirveästi ihmisiä. Luokseni kiiruhdettiin ja todettiin hiljaa: kone on ihan mykkä ja **Torvinen** on paikalla. Torvinen oli IBM:n supermies, jonka tuntomerkki oli kuminauha pään ympärillä." Lopulta sunnuntain supersankariksi nousi kuitenkin Paavo itse, joka löysi vian erästä nauha-asemasta, jossa nauha ei noussut kelalle. Sitten ATK jatkui taas.

Janne Sirén, kiitos Paavo Etholen

Paperi-ATK-ajan vappuniksit!

Outokummun tietokonekeskuksessa Espoon Niittykummussa tehtiin Paavo Etholenin mukaan myös pienoisia kepposia. "Reikäkortteja lävistettäessä syntyi helpposti suuri määrä pientä hienoa silppua eli niitä 'reikiä'. Monessa paikassa näitä oli tapana kerätä jatkoa – siis hyviä koiruuksia varten." Silppua oli niin paljon, että vapun tullen sillä on saatu täytettyä noin 1,5 metriä pitkä ja 20 senttiä halkaisijaltaan oleva muovinen suksipussi, jolle oli käyttötarkoitus vappuisella Esplanadilla, Helsingissä...

"Espalla valmiina jäynään, [Kuplavalokarin] kattoluukku auki, makkara perästä auki ja katolle. Vauhtia! Mitään ei tapahdu. Kaveri alkoi ravistella makkaraa ja alkoi tapahtua..." Tässä vaiheessa silpun oli tarkoitus lentää kadun juhlahumuun. Paavo ja kaveri eivät kuitenkaan olleet huomioineet alkuperäisen Kuplavalokarin takana olevaa moottoria...

"Silput valuivat Kuplan kattoon pitkin perän jäähdytysritilöistä sisään... Kuplan puhallus tunki ne lämmityslaitteen putkiin ja hirveänä, sakeana massana lämpöä suuttimista auton sisään tuulilasille! Autosta ei nähnyt mitään. Pitkän ajan kuluttua saimme nuo suuttimet kiinni ja hyvin

vaivihkaa poistuimme kohti Kaivarin alaparkista. Siellä saimme auton ajokelpoiseksi. Silputtomaksi en koskaan saanut Kuplaa sisältä enkä moottoritolasta."

Heli Puustisella oli turvallisempi juhlaniksi: "Wappuna 1976 [tulostimen] jatkolomakkeiden reunat olivat ihan hyviä serpentiinejä Bottalla". Helin kuva ja muut muistelot kannattaa käydä katsomassa Facebookin Suomalaisen tietotekniikan historiaa -ryhmässä (QR-koodi).

P.S. Täysin riskitöntä tietotekniikan ja serpentiinin kohtaaminenkaan ei ollut, kuten **Erkki**

Heikkinen kertoi samassa ryhmässä. Erkki ja sisarensa olivat vuonna 1966 löytäneet kotikaapista muutaman reikänauharullan – siis nauhamuotoista reikäkorttia – jonka päättelivät serpentiiniksi. "Tuomasimme yhdessä, että 'nyt on kunnollista sellaista'. Hienosti levisivät kun neljännen kerroksen parvekkeelta heitti." Nauhoilla oli kuitenkin ohjelmakoodia, tarkemmin tykin ammuksen lentoradan laskentaan käytettyjä ohjelmia, jotka perheen isä oli tuonut kotiin, viedäkseen ne töihin. Isä keräsi joka ainoan nauhan pihalta ja lapset saivat satikutia.





Assemblyt – ennen kuin niistä tuli isot. Saku-levykelehden käyttöliittymän aikanaan piirtänyt Juha Loukola lähetti Sakuun filmiskanninsa ja julkaisuluvan järjestyksessään toisilta Assembly-demopartyilta, Assembly '93:sta, jotka järjestettiin Nikkarin yläasteella, Keravalla. "Skannattu Nikon Coolscan 5000 ED filmiskannerilla negatiivilta, 4000 dpi, poistettu hieman värikohinaa, suoritettu, ja rajattu kuva-alaan. Halvahkoa Scotch Color 100 -filmiä ja näpätty Panasonic Zoom (ehkä C-2000ZM/vastaava) -peruspokkarilla. Kuvan vasemmassa alakulmassa oleva punaisuus on ehkä heijastumaa koulun salin parvella olleesta punaisesta metallikaiteesta."



Katso video
Facebookissa:
(liity ryhmään)



Juhalla oli myös videokuvaa ensimmäisiltä Assemblyiltä, Kasavuoren koulu-keskuksesta Kauniaisista. "Kuvaamani [Assembly '92:n] videopätkä on kaikin puolin surkea, mutta ei kovin pitkä." Vaatimattomuus sikseen, Juha, filmi on erittäin arvokas. Varhaisilta koulu-Assemblyiltä on säilynyt enemmän valaistujen käytävien ja luokkien otoksia, kun Juhan videolla näkyy mukavasti myös pimeään juhlasalin ja siihen verhoilla yhdistetyn ruokalan aluetta. Hyvin tehty!



JANNE RAUTAINEN

Punainen takaisinkutsu 2

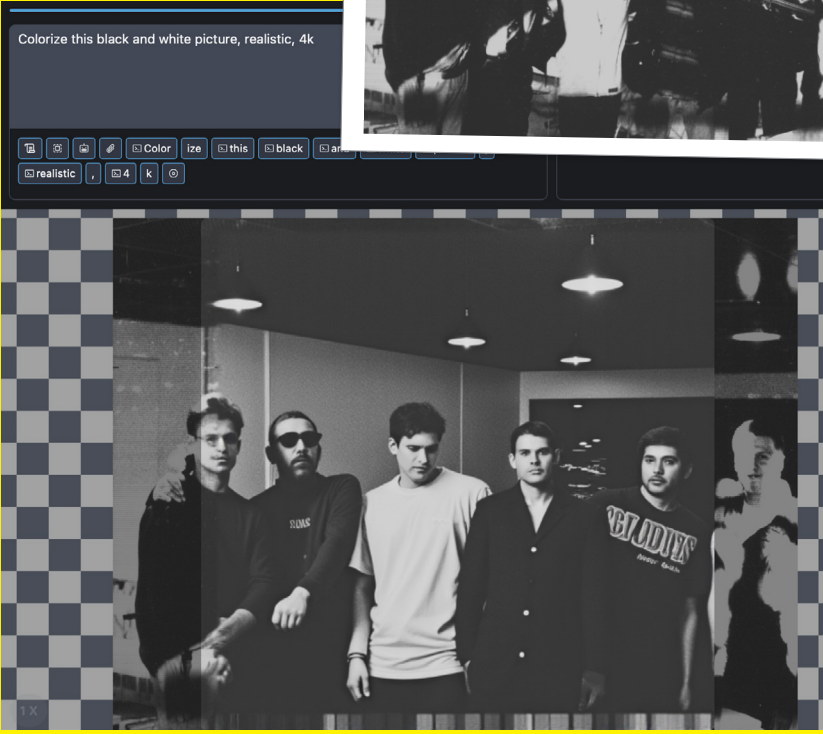
Kun Janne Rautainen ei lähettä kirjeitä Sakupostiin, hän museoi peli- ja kotitietokonehistorian paperijälkeä Suomessa ja maailmalla. Osana tällaista projektia Janne sai hiljattain **Louis Castlelta** postia Las Vegasista: "Yes, it is a couple of box flats that have been signed. One if them is from the *Red Alert [2]* original box that was pulled from the shelves just after laun-

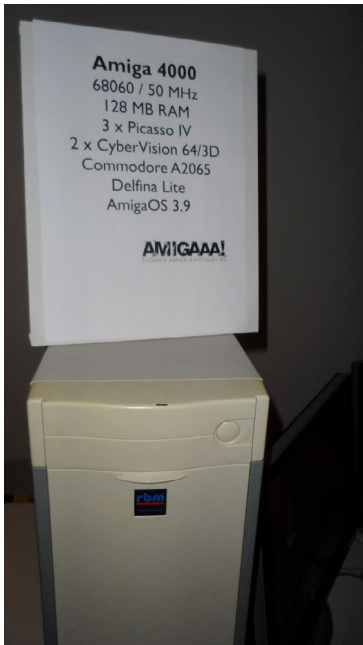
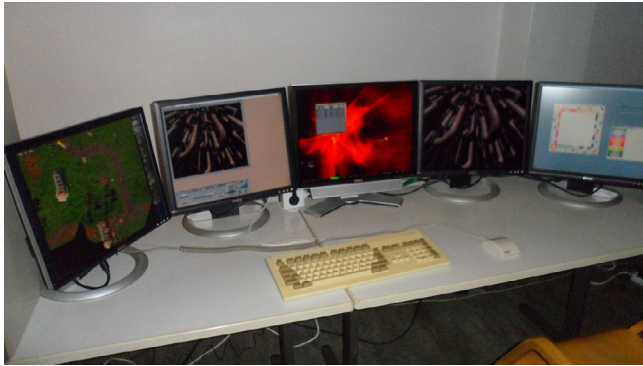


MOBIOGAMES

Tekoäly: Vähän värikynää

Janne Pikkarainen lähetti kuvan mitä kävi, kun hän yritti *Stable Diffusion* -pohjaisella tekoälyllä (drawthings.ai) värittää **Valteri Murron** vanhaa Saku 98 -tiimivalokuvaa... Valokuva löytyy verkosta muun muassa maksutta ladattavalta Saku-CD-ROM #4 -levyltä, joten voit kokeilla itsekin!





Neljän-viiden näyttöohjaimen Amiga. Saku 2024 -tapahtumassamme ollut neljän näyttöohjaimen Amiga herätti kysymyksiä palautteessa. Jaakko kysyi: "Neljä näyttöohjainta on kova! Oliko tuo A4000 jossain PC-kotelossa, kun ei T-mallilta näyttänyt?" ja Niko: "Miten tuo toimii käytännössä, kun on useampi näyttöohjain? Itselläni on nelitonnisessa Picasso IV, mutta varastossa olisi myös Cybervision 64/3D. Joskus käynyt mielessä kokeilla niitä yhtäikaa." Sama kone oli Saku 2018 -tapahtumassa peräti viidellä näyttöohjaimella ja näytöllä (kuvin). Kotelona Petri Ruokolaisen koneessa on RBM TowerHawk 4000 ex eli Amigalle myyty lisävarustetornikotelo, jossa on Amigan lisäkortti-paikkalevy. Petri jatkoi Saku-foorumilla: "Softana siis P96 (ent. Picasso96), joka on tukenut useampaa näyttöohjainta jo kauan, ei siis mikään uusi ominaisuus... Ohjelmat, joissa voi valita näyttötilan, voivat samalla hyödyntää useampaa näyttöohjainta ja mennä omalle dedikoidulle näyttöohjaimelle ja tulevat sitten omille ruuduilleen." Keskustelua ja testailua aiheesta QR-koodin takana.

Keskustelu
Saku-foorumilla:
(sekä Discord/FB)

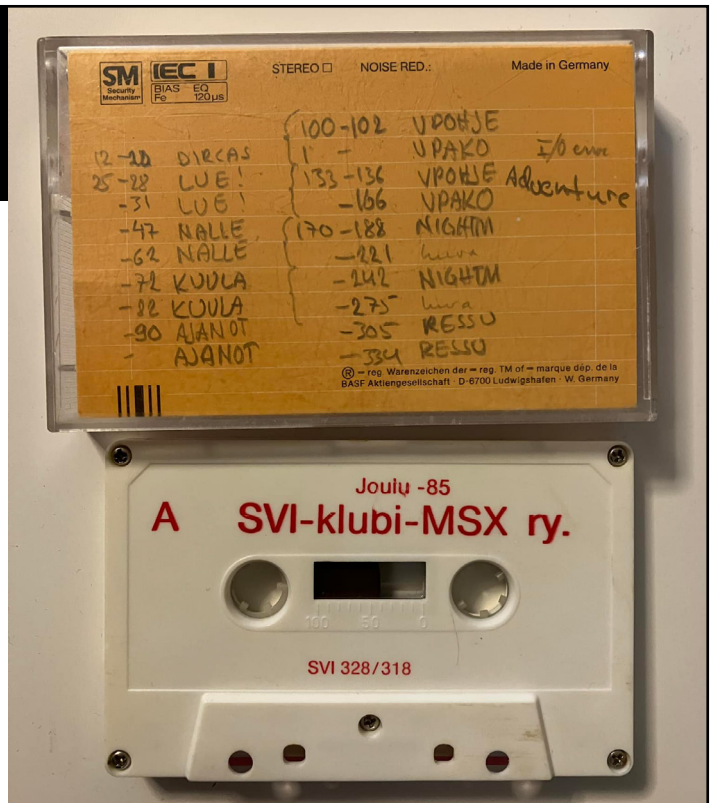


SPECTRAVIDEO™

Spectravideota sekä sen klubia monissa eri nimissä ja muodoissaan käsitellään tämän Saku-lehden sivuilla 85 ja 145. Saimme Santtu Salmiselta ystävällisesti oheisen valokuvan julkaisuluvan – siinä on SVI-klubin joulun 1985 kasetti. Henri Vilminko vinkkasi Facebookissa, että kerhon kasetteja on taltioitu myös internetiin: arabuousimiehet.com/omegas/svi/Finnish%20SVI%20BASIC%20Tapes/

P.S. Huomaa SF7-skandit.

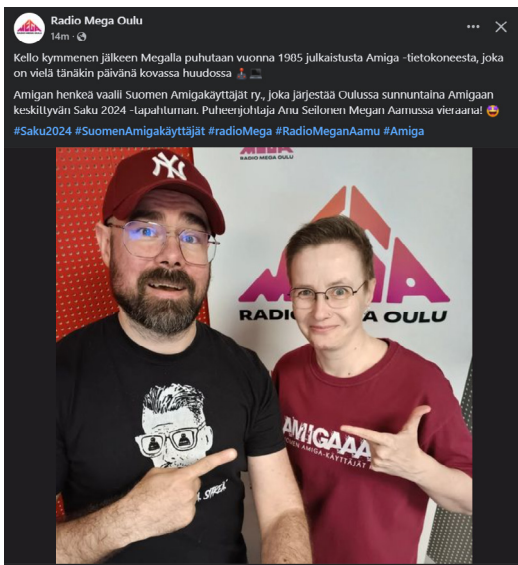
SPECTRAVIDEO-klubi r.y:n hallitus
toivottaa kaikille jäsenilleen
HYVÄ Joulua
ja
ONNELLISTA UUTTA VUOTTA
1986





KLM:n lentosimulaattorista pelastettu Amiga. KLM:n lentosimulaattorista (klmflightcrewtraining.com) pelastettu Amiga. Saku-serverillä ShK vinkkasi Amigoista, jotka oli pelastettu KLM:n lentosimulaattorista, Hollannista. Saimme kuvia ja julkaisuluvan Mr-Z:lta, jonka työkaveri oli pelastanut yhteensä viisi Amiga 500:sta ja kaksi Amiga 1200:aa, kun vanhat simulaattorit poistettiin käytöstä 2000-luvun alussa. "Complete with hydraulics and all to simulate aircraft movement (makes it really realistic)." Amigat olivat olleet kovalla käytöllä - ainakin kolme niistä ei enää toimi. Mr-Z ja hänen työtoverinsa olivat arvioineet sarjanumeroiden perusteella, että Amigat oli hankittu vuosien 1988–1992 välillä. Ilmeisesti niitä oli käytetty simulaattorissa viimeksi vuonna 2002. Amiga 500:n ja 1200:n päätehtävänä oli luoda simulaattorin äänet. "All sounds an aircraft can make or generate (warning signals, engine noise etc etc)." Kiitos, kaverit.

Radio Mega podcast: "Oulu on Suomen Amiga-pääkaupunki"



Suomen Amiga-käyttäjät ry:n puheenjohtaja **Anu Seilonen** kävi syyskuussa Radio Mega Oulun haastattelussa **Henkka Laukan** vieraana. Juttua riitti niin Amigasta kuin yhdistyksestäkin, niiden historiasta ja matkasta nykypäivään, Amigan kulttuurimerkityksestä sekä tietenkin Saku-tapahtumista. Jos et ollut oikeaan aikaan ja oikeassa paikassa radion ääressä, voit edelleen käydä kuuntelemassa puhiksen fiilikset RadioPlay-suora-toistopalvelusta tai kotisivuiltamme. Seuraat vain QR-koodeja!

Kuuntele
Sakun sivuilla:



Kuuntele
RadioPlayssa:





Lotus 2:n intron "Ah"-samplelet

Pääosa Lotus 2:n [Turbo Challenge 2, 1991] sampleista tuli kahdelta CD:ltä. Olimme viimein saaneet CD-aseman toimistolle ja olin käynyt läpi kaikki toimistolla olleet, etsien CDeitä samplattavia ääniä varten – yleensä raidan tai club-remixin ensimmäiseltä muutamalta sekunnilta. Äänisamplelet tuli-

vat **Yellon** raidalta *Oh yeah* ja syntsaniskut [käännös *synth stabs*] *Pump up the jamista*.

Barry Leitch,
Janne Rautiaisen kautta

MegaFlash-pelidiskettilehti 89–91

MegaFlashin perustaja tässä 34 vuoden takaa. Kokeilin kerran ajanpuutteessa toisen

[Back to home page](#) > Electronics > Computers/Tablets & Netw... > Vintage Computing > Vintage Computers & Mainf...

232 VIEWED IN THE LAST 24 HOURS

187

Gateway 2000 Amiga MCC Model Prototype And Shipping Case, Pure Unobtainium

wayne84 (493)
100% positive [Seller's other items](#) [Contact seller](#)

US \$3,350.00
Approximately EUR 3,103.00
27 bids - Ends in 1d 13h - Wednesday, 04:38 AM

Condition: -- ⓘ

Place bid

Add to watchlist

People want this. 187 people are watching this.

Shipping: US \$1,334.39 (approx EUR 1,236.00) UPS Worldwide ExpeditedSM. [See details](#)
International shipment of items may be subject to customs processing and additional charges. ⓘ
Located in: Moorhead, Minnesota, United States

Delivery: Estimated between Wed, Nov 6 and Mon, Nov 18 to FIN-00100 ⓘ

(Un)obtainium. Lokakuussa Ebay-verkkohuutokaupassa oli tarjolla todellinen "Amiga"-harvinaisuus. Commodoren ja ESCOMin jälkeen Amigan omisti vähän aikaa amerikkalainen Gateway 2000, joka ehti tuottaa tämän Amiga MCC -nimisen koteloprototyypin seuraavan sukupolven "Amigasta". Prototyyppi oli esillä World of Amiga '99 -messuilla Lontoossa ja sen piti tulla myös Saku 99 -tapahtumaamme Petro Tyschtschenkon mukana, mutta tämä joutui viime hetkellä vaihtamaan matkansa puhelinpuheeseen Gatewayn pistettyä Amigan taas myyntiin. Suomen Amiga-käyttäjät ry. oli paikalla World of Amiga '99 -messuilla Lontoossa – matkapäiväkirjamme, jossa kerrotaan myös suunnitelmista Amiga MCC:lle, on edelleen kotisivuillamme (QR-koodi). Ebayssa 3500 dollarilla myyty yksilö oli esillä Yhdysvalloissa AmiWest-messuilla. Kirjotushetkellä ei ollut varmaa, tehtiinkö prototyypppejä enemmän kuin yksi. Tuskin.

World of
Amiga '99
-päiväkirja:





RISTO HEIKILÄ

Numeron nurkka. Yksinkertainen on kaunista. Tämän Saku-numeron nurkan lähetti Risto Heikilä Kuortaneelta, Etelä-Pohjanmaalta. Riston laitteistossa on pinossa olennainen: tasavallan tietokoneet 1 ja 2 sekä putkitelkkari. Commodore 64:n ritilällä pilkistelee levyaseman virkaa hoitava SD2IEC-muistikortinlukija ja Amiga 500:n levyasema on vaihdettu Gotekiin. Ruudulla Amigan Rick Dangerous (1989). Luuletko pistäväsi paremmaksi? Ilmoittaudu valokuvinesi Sakun keskustelukanavissa tai osoitteessa saku@sakulehti.fi ja todista se seuraavassa Sakupostissa!

yrittäjien jakelupalvelua huonoin tilauksin. Tilaus ei lähtenyt oikeana päivänä, kopiointissa saastuttivat Saddamin [viruksen] levykkeille ja sitä rataa. Sen jälkeen jatkoin julkaisua omin tavoin, eli kopioin levykkeitä yötä myöten.

Jos jollakulla on vanhoja kansia disketti-lehdestäni niin olisin enemmän kuin onnellinen. Omat alkuperäiset tuhoutuivat tulipalossa. MegaFlashia julkaisin noin 1,5 vuotta ja minulla oli yli 1500 vuosikertatilaajaa. Va-

litettavasti vaan en saanut ketään rahoittajaa mukaan ja omat rahat nuorena eivät sitten riittäneet enää siihen touhuun, vaikka olisin kehittänyt sitä paremmaksi ihan harastuksenakin. The Dazzler kiittää ajastasi.

The Dazzler

Jos pystyt auttamaan The Dazzleria vanhojen MegaFlashien suhteen, olehan yhteydessä saku@sakulehti.fi.

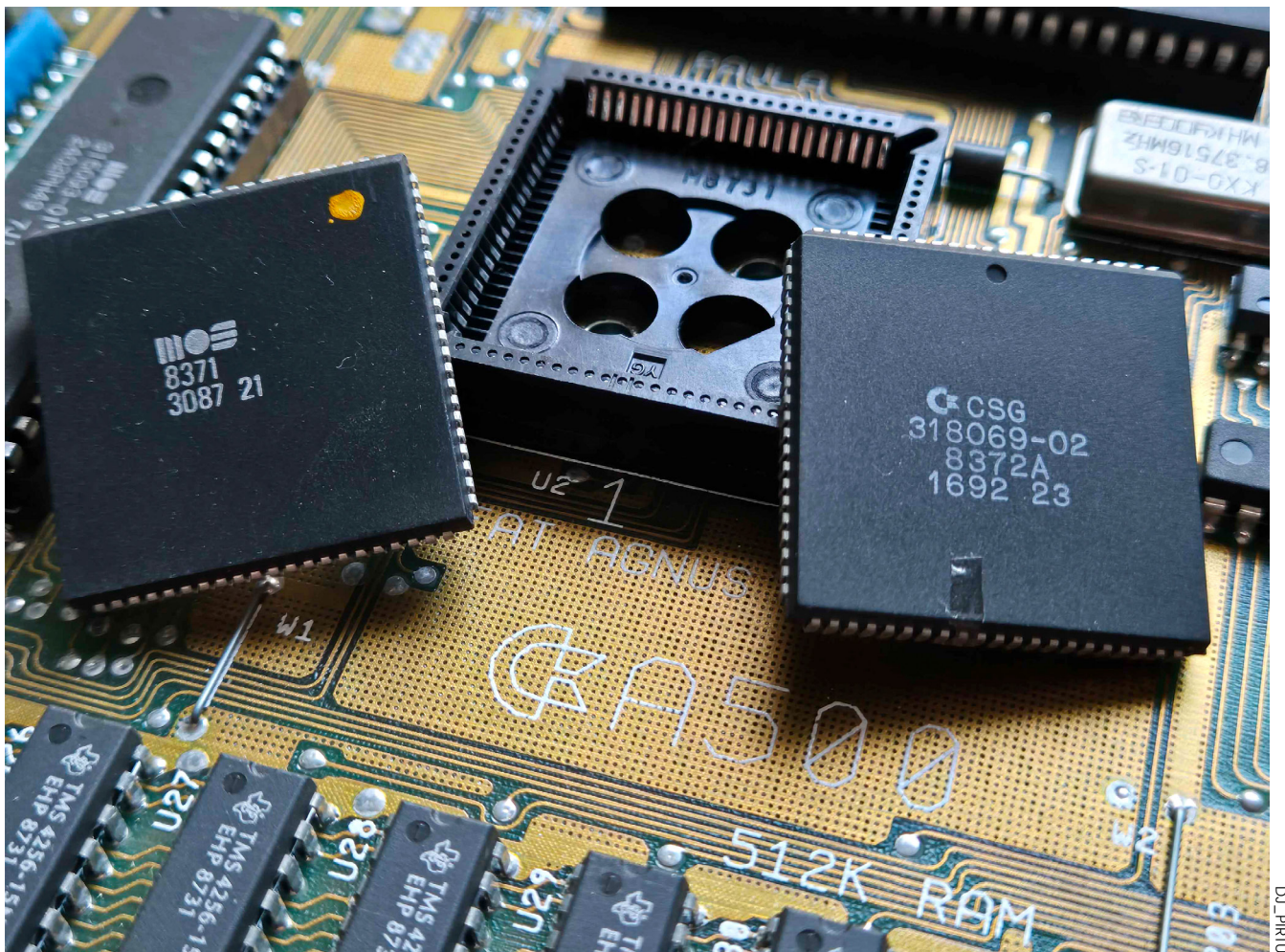
Suomen Amiga-käyttäjät ry.

Suomen tietokonemuseo tarvitsee apua – Järjestää pienkeräyksen!

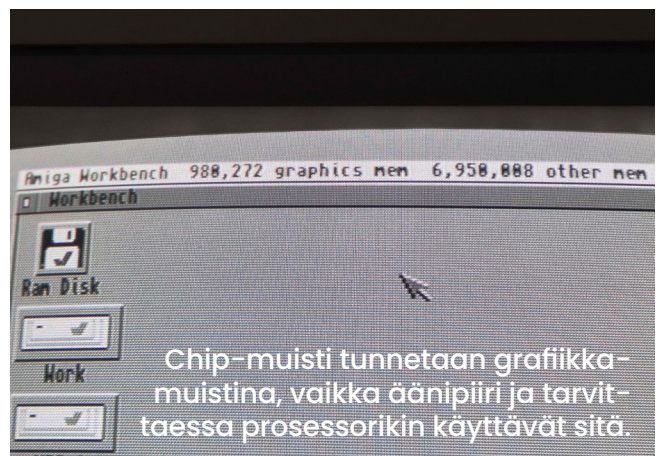
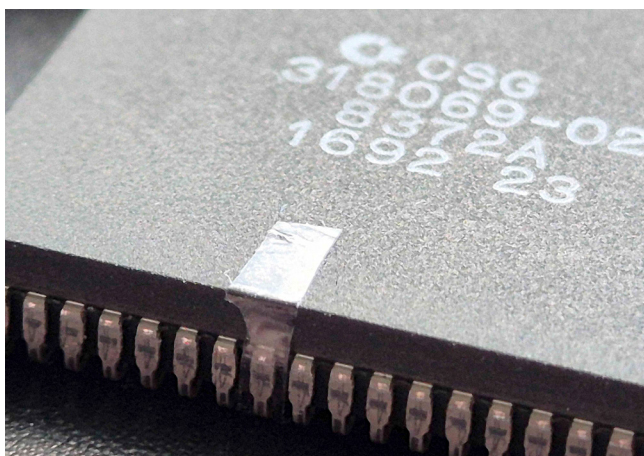
Talkoovoimin pidetyn Suomen tietokonemuseon (s. 118) ainutlaatuinen kokoelma tarvitsee suomalaisten apua, jotta kokoelma voidaan säilyttää esillä ja ylipäänsä olemassa.

Saimme museolta seuraavat tiedot: Museon toiminnan tukemiseksi järjestetään pienkeräys ajalle 13.11.2024–12.2.2025. Lupa RA/2024/1852. Keräyksen tuotto käytetään Varikkotie 89:n tilavuokran maksamiseen. Keräyksen järjestää Suomen tietojenkäsittelymuseoyhdistys ry. Maksun voi tehdä MobilePayn lyhytnumerolla. Maksun voi maksaa myös 13.11.2024–12.2.2025 yhdistyksen pankkitilille. suomentietokonemuseo.fi

Suomen tietokonemuseota voi tukea myös ostamalla Helsingin Tekniikan museon aulamyymälästä tietokonemuseon reikäkorttijääkaappimagneetin 14.11.2024–2.3.2025, jolloin Tekniikan museossa on tietokonemuseon vierailunäyttely (tai tavaraa riittää).



dj_pirtu



Amiga 500 ja Agnuksen massanlisäys. Alkuperäinen Amiga muistetaan itsenäisistä erikoispiireistään, jotka vapauttivat prosessorin muihin tehtäviin (nykykoneiden tapaan!). Erikoispiirit muistetaan myös inhimillisistä nimistään. Amigan ensimmäisen piirisarjan keskeiset jäsenet olivat (päätehtäviltään) grafiikkapiiri Denise, äänipiiri Paula sekä porttipiiri Agnus. Koska erikoispiirit toimivat suorittimesta irrallaan, niillä oli suora pääsy muistiin – tarkemmin Chip-muistiksi kutsuttuun osaan. Oli myös nopeampaa Fast-muistia, jota vain CPU osoitti. Chip-muistiyhteydestä vastasi Agnus. Alkuperäinen Agnus kykeni osoittamaan 512 kilotavua Chip-muistia – myöhempi Fat Agnus lisäsi tuen 512 kilotavulle välimallin hitaampaa Fast-muistia. Viimeiset versiot, lempinimiltään Fatter ja Super Fat Agnus, lisäsivät tuen 1–2 megatavun Chip-muistille.

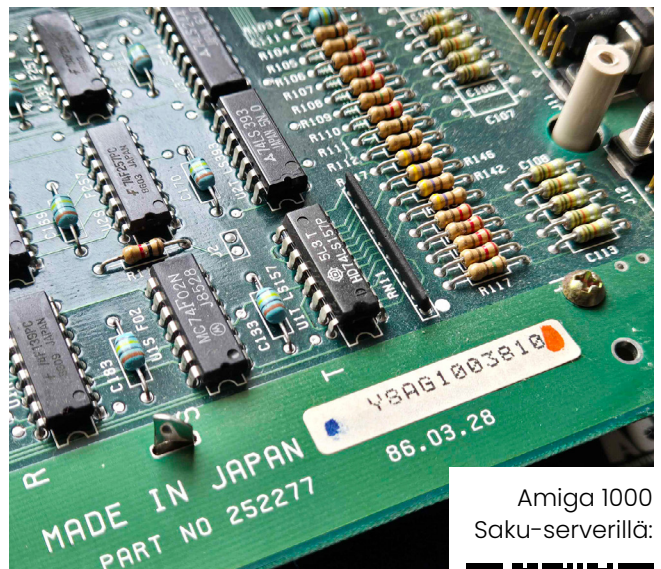
Lähehtämässään kuvissa dj_pirtu on vaihtanut Amiga 500:aan myöhemmän Agnuksen ja kasvattanut Chip-muistin määrää 512 kilotavusta megatavuun – itse lisämuisti oli ACA500Plus-lajennuksella. Agnuksen pinni 41 on pitänyt teipata, jotta piiri toimii eurooppalaisessa PAL-tilassa.



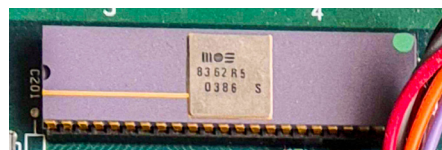
Amiga 1000. dj_pirtu lähetti kuvia myös ostmastaan euromallin ensi-Amigasta. "Denise on ekaa revikkää eikä siis Extra Half Briteä. Hie-man ihmetytti, kun Pinball Dreams väreistä puuttui sävyjä ja ehti hie-keä pukata, että vär-kissä on jotain vikaa."

Extra Half Brite (EHB) on Amigan alkuperäisen Denise-grafiikkapiirin 64-värinen näyttö-tila, jossa 4096:sta väristä valittavaa 32-väristä palettia täydentää 32 puolikirkasta sävyä. Tila puuttui osasta ensimmäisen Amiga-mal-lin (Amiga 1000) koneita – etenkin amerikka-laiskoneista (NTSC), mutta yllätyimme hie-man että Euroopassakin (PAL): "Käsitin, että alkupään NTSC-koneissa reppukortilla olisi yleistä, mutta PAL-koneissa ilman reppua olisi jo uudempaa piiriä."

"Kuva on aavistuksen tummempi kuin mitä vaikka A1200:sta, liekö normaalia. Toinen eri-koinen ilmiö on, että värisävyt elää ruudul-la vähän sen mukaan mitä siellä näkyy. Jos liu'uttaa Deluxe Paintia sivuun, että Workben-chin sinistä tulee esiin, värisävyt elää hie-man Paintin ladatussa kuvassa tai ihan vaikka Stunt Car Racerissa. Onko tuo varhaisen Deni-sen ominaisuuksia? Workbenchin väriliu'uilla löytyy kaikki RGB-sävyt kuitenkin."



Amiga 1000
Saku-serverillä:



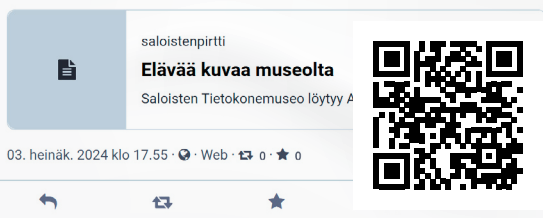
MASTON HUIPPU

Raahen Saloisten tietokone museo



Saku - Suomen Amiga-käyttäjät
@saku@some.sakulehti.fi

Tiesittekö, että myös Raahen Saloisissa on tietokone museo? Pääherkkuna on Rautaruukin Saloisten tehtaan vanha suurtietokone Datasaab D22 vuodelta 1971, Saloisten toinen tietokone. Esillä on myös Raahen Tietokonealan oppilaitoksen vanhoja koneita, mm. keskustietokoneet Prime 300 ja 400. Ovatpa sinne päätyneet myös Oulun kaupunginkirjaston vanhat Televa 85 -tietokone ja Videoton VDT 52100 -pääte. Museo on avoinna heinäkuussa tiistaista lauantaihin kello 11-17. Lisätiedot: [saloistenpirtti.jimdofree.com/...](https://saloistenpirtti.jimdofree.com/)



MASTODON - SOME.SAKULEHTI.FI

nittää sitä. Sen jälkeen, kun kalusto on pystytetty, tulee vain noita etäisiä repeilyn ääniä, ei enää kunnon ryminää. Nämäkään eivät ole oikeita hifimikrofoneja, mutta halpiksilla olen ORTF-asetelmaa käyttänyt 1984 lähtien, sen kivan tilavaikutelman kuulokekuuntelussa takia.

Joissakin peleissäkin voi käsitteäkseni käyttää (tavallisilla) kuulokkeilla 3D-ääntä, mutten ole koellut, enkä tiedä, onko sellaisia ollut myös Amigamaisuuksille. Klassikoissa tuskin onnistuu, perusäänilähdöillä ainakaan. Kuulosti ehkä "aasinsillalta", mutta peliäännet tosiaan muistuvat tuossa yhteydessä mieleen...

Ximrytal

Ukkosen ja sateen amatööriäniä

Saku-serverillä Discordissa luotiin ja muisteltiin ääniä:

Pätkä ukkosen äänityskokeilua uusilla halpismikeillä ORTF-asetelmassa, kun entisen, omatekoisen ORTF-stereomikin toinen kapseli lakkasi vanhuuttaan toimimasta. Mikkien välissä oli pehmuste lisäämässä keinopäämikrofonimaisuutta ääneen, jotta ukkosen äänet kuuluvat kaukaa ja yläpuoliseen katon lippaan ropiseva sade kuuluu ylhäältä kuulokkeilla kuunnellessa.

Ukkosääniä
Saku-serverillä
Discordissa:



Nopein tapa lopettaa ukkonen on alkaa yrittämään ää-

Tämä tuo mieleen oman pienen "äänitekniikkomuiston" nuoruudesta, kun nauhoittelimme kasettimankalla kaverin kanssa pieniä kuunnelmia. Sattumalta oivalsimme, että analogisen matkatelevision kanavien/lähetysten ulkopuolinen kohina ("lumisade") kuulosti huoneen toiselta puolelta nauhoitettuna ihan sateelta. Sateen voimakkuutta pystyi säätämään volyyminivivulla... kuin ikkunan sulkisi! Tosin freudilaisena lipsautuksena kuunnelmaan pääsi repliikki tyyliin: "Odotas kun käännän tätä ikkunaa vähän pienemmälle."

jtsiren



LUKUAN KUVAT

Tuon kohinan tehosteena käytössä olette näköjään siis itse tuolloin keksineet elokuvi- en Foley-tekniikan.

Ximrytal

(editions64k.fr) neljännestä Amiga-demo- skenekirjasta: *Demoscene the Amiga re- naissance 1997–2024* (edellisellä sivulla).

Kiitos tästä Sakupostista! ●

Amigan renesanssi

Lukijamme lähetti vielä kuvia rans- kalaisen retrojulkaisijan Editions64K:n

ELON MUST

ELOKUUN 2024 • 12,90 €

PELIT

NYT TELEVISIOSSASI
ALAN WAKE 2:
NIGHT SPRINGS

KOVAA S
HOMEWO
1000XRI

X-COMMANDOT
VASTARINNASSA
CLASSIFIED:
FRANCE 44

TESTASIMME
OPPIIKO
PELAAMALLA
JAPANIA?

KASKI KAADETTAVANA
MANOR LORDS

ROOLIPELILEGENDA
XENOGears

PELAAMISEN JUHLAA

ELDEN RING
SHADOW OF THE ERDTREE

UBISANKARIT TULITAISTELEVAT
XDEFIANT

FOKUS MEDIA

Janne Sirén @jtsiren · 16. elok.

Oliko muuten Elon Must Pelit sinun? 😊

1 1 1 46 1 1

Niko Nirvi @nnirvi · 16. elok.

Guilty.

1 1 1 50 1 1

Janne Sirén @jtsiren

Arvasin ja ostin!

7.01 ip. · 16. elok. 2024 · 35 Näyttöä

X

MERKITSEE
PISTEEN

Nirvin ja Elon Muskin Pelit

Kuka näitä otsikoita oikein keksii?

Niko Nirvi @nnirvi

Seuraa

Nonni kuusnepanaavaparrat, nyt lapsuutta rahoittamaan!

NINJA

THE

NINJA

ATARI

INTERNATIONAL

KARATE

BANGKOK

KNIGHTS

PRODUCT WE LOVE

KICKSTARTER

FULLY

37 MINS!

THE

LAST NINJA

COLLECTION

The Last Ninja Collection+Bonus Games on PS5,...

PS5 XBOX PC NINTENDO SWITCH PS4

Lähteestä kickstarter.com

6.21 ip. · 14. syysk. 2024 · 509 Näyttöä

1 1 1 9 1 1

Janne Sirén @jtsiren · 15. syysk.

Backattu, kiitos vinkistä! Nnirvin suosikkipeli The Last Ninja Collection + Bonus Gamesista?

1 1 1 59 1 1

Niko Nirvi @nnirvi · 15. syysk.

IK

1 1 1 51 1 1

X.COM/NNIRVI

153 saku #51

GRAFIikka: ANDREY KUMZIN/ADOBE STOCK

Saku 30+ vuotta KOLKYT JA RISAT

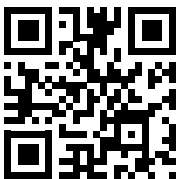
Suomen Amiga-käyttäjät ry:n viimeisin vuosikymmen oli tapahtumien ja sitten tapahtumattomuuden runsaudensarvi. Yhdistyksen vetäjä muistelee.

Anu Seilonen, puheenjohtaja
Suomen Amiga-käyttäjät ry.

VECTORAMA 2015 – SAKU RY



Saku 5, 10 ja 20 vuotta -historiikit Sakussa #50:



sakulehti.fi/50

Saku #50 (1/2013) myös osoitteista:

saku.bbs.fi
saku.amigafin.org
amigazone.fi

Suomen Amiga-käyttäjät ry. on vaivihkaa ehtinyt kunnolla aikuisikään, ja kolmenkymmen rajapyykki on jäänyt taakse lähes jokaisella merkkipaalulla mitattuna: 23.2.1993 Fidonetissä levinnyt **Kari Ahoniskan** aloitusviesti "kerhoillaan" ja sitä seurannut keskustelu, 4.4.1993 julkaistu **Tomi Jaskarin** koostama *Amigakerho 1* -prototyypilehti, 21.6.1993 **Pasi Kovanen** johdolla julkaistu *SAKU #1* -levykelehti ja jopa ry:n perustamiskokous syyskuussa 1994. (Vielä on jäljellä 15.3.1996, jolloin Patentti- ja rekisterihallitus vihdoin virallisti yhdistyksen rekisteröinnin.) **Janne Sirénin** kirjoittamat 5- ja 10-vuotishistoriikit sekä **Anu Seilosen** 20-vuotishistoriikin voit lukea Saku-lehden numerosta 50 (ks. QR-koodi). Mitä sitten tapahtui, siitä kerromme ensi... ei vaan tässähän se tulee! Sukella Sakun kolmannen vuosikymmeneen.

Tuumasta toimeen

20-vuotishistoriikin lopussa todettiin, että vuosikokouksessa 2012 oli päätetty kaksi asiaa: Saku-lehden 50. numeron julkaiseminen ja yhdistyksen 20-vuotisjuhlan kunniaksi järjestettävä Saku 2013 -tapahtuma. Jälkimmäinen jäi nähtäväksi, mutta pääkaupunkiseudulle sitä toivottiin, sillä Vantaan tiedekeskus Heurekaassa järjestetyn Saku 2001 -tapahtuman jälkeen olimme viettäneet vuosikymmenen Oulussa muutamaa etelän piipahdusta lukuun ottamatta. Saku 2013:n suunnittelu olikin alkanut heti Saku 2012:n jälkeen, kun **Kimmo Kannala** polkaisi Saku-foorumiin ideointiketjun 1. lokakuuta 2012 aloituksella: "Aikainen lintu madon nappaa."

Pari päivää myöhemmin puheenjohtaja Anu Seilonen tärytti ketjuun melkoisen myllykirjeen, koska alkua oli lähinnä haahuilua järjestämispaikas-

ta sekä ohjelma- ja kutsuvierastoiveista, ja haahuiluun aina lehtikoodista kirjanpitoon oli takavuosina kompastuttu liian monta kertaa:

"Jos halutaan pitää pientä kivaa puuhastelua, sitä on tehty viimeiset kymmenen vuotta. Ei siinä mitään, kivaa on aina ollut. Sama +-20 ihmisen porukka muutamalla vaihtuvalla naamalla ja vierailevalla tähdellä. Eteenpäin nitkutellen ja tilin saldo vatupassissa. Se onnistuu Oulussakin, mutta kuten sanottua, tämä on niin nähty. [...] Nyt pitää tehdä, ja joka ei siihen pysty voi käpertyä vapaasti koloonsa kuten ennenkin. Nyt on tarjolla ruoskaa, perkele. :-)"

Voimasanoihiin on harvoin tarvinnut Saksassa tukeutua, mutta status quon murtamiseksi tuntui tarpeelliselta herätellä tosiasioidella. Ruoskan heilautuksen jälkeen ketju ottikin terävämmän suunnan, ja mahdolliseksi tapahtumapaikoiksi valikoituivat pääkaupunkiseutu (Heureka ja Helsingin Kaapelitehdas) sekä Tampere (Tampere-talo), mutta halusimme tavoitella pääkaupunkiseudun suurta massaa. Anu kirjoittikin ketjuun: "Jos tämä tapahtuma nyt saataisiin vetäistyä pk-seudulla, niin lupaan että Saku 2014 on Tampereella."

Terho Henrikssonin tekemien hintatiedustelujen jälkeen aiemmista pääkaupunkiseudun Saku-tapahtumista tutuille Heurekan ryhmätyötiloille ei löytynyt todellista kilpailijaa, joten tapahtumapaikka tuntui selvältä. Ketjussa heitettiin vielä tapahtumapaikaksi ehdolle Tampereen pääkirjasto Metso, ja yhdistyksen rahankeräysasioitakin käsiteltiin. Lopulta ketju hiljeni marraskuussa 2012, kuten muukin yhdistystoiminta – Saku on usein elänyt vuodenvuorokiertoaan kuin talvehtiva sammakko. 20-vuotishistoriikissa jo mainittu Vectorama 2013 herättelikin meidät taas toimintaan kesäkuussa, ja tapahtumakävijät saapuivat uskollisesti retropelaamaan.

Vauhti kiihtyy

Perustuotteemme eli pelitapahtumat ja kone-esittelyt oli parin vuosikymmenen aika-

Amicaaaa!

MEANWHILE...

sillä aikaa, samaan aikaan,
sillä välin... {adv.}

10+ VUOTTA. Kirjoitin Saku-lehden #50 (21.6.2013) pääkirjoituksessani enteellisesti – minäkin – tietoteknisestä menneisyydestä: "Kaksi asiaa eivät ole antaneet unohtaa." Ensimmäinen asia oli vierailuni vuonna 2012 pitkästä aikaa järjestetyssä Saku-tapahtumassa. Tapahtumassa, jonka käynnistin 1990-luvulla. Seuraavana kahtena vuotena löytäisin itseni taas järjestämästä Saku-tapahtumia.

"Toinen asia, joka ei ole antanut unohtaa kolahti postiluukusta: uunituoreen Skrolli-lehden ensimmäinen numero." Ennen paluutani uuteen Sakuun, vietinkin vuosikymmenen tehden tuota tietokonekulttuurilehti Skrollia – jälkimmäisen puoliskon päätoimittajana. Skrollin sivuille tarttui myös Sakun historiaa, jota voi lukea pääosin maksuttomista PDF-lehdistä (skrolli.fi/numerot):

Amiga-harrastus Suomessa Commodoren jälkeen (Skrolli 2014.3), Minä, Amiga ja Saku 2014 (2014.4), Vanhoja pelejä Oulun yössä (2016.3), Suomen Amiga-käyttäjät ry 30 vuotta (2023.2), Skrolli Saku-pelipisteellä (2023.3), Annex – Amigan bändi (2023.4), Janne Sirén -kolumnit mm. Lehden tekijät (2019.3), Isä aurinkoinen (2019.4) ja Saku (2024.1).

Nyt on taas Sakun vuoro. AMIGAAA!
Janne Sirén, päätoimittaja

P.S. Anu, jPV ja tiimi ovat pitäneet Saksusta hyvää huolta. Kiitos Oulu, Suomen kiistaton Amiga-pääkaupunki.





OULUN TAITEIDEN YÖ 2013 – ANU SEILONEN

na hiottu lähes huippuunsa ja todettu toimivaksi. Paketti voitiin pienin virittelyin viedä helposti mihin vain, ja retrokansa tykkäsi. Edellisvuodesta alkanut tapahtumien sarjautulus keräsi kierroksia, tai kuten legendaarinen voimaduo Matti ja Teppo lauleskeli Sakkunkin toimintaan sopivasti kappaleessaan *Vauhti kiihtyy*:

*"Minä tunnen kuinka vauhti kiihtyy
Tule mukaan juhlimaan
Tää on paikka jossa kansa viihtyy
Täällä tunnelmasta kunnolla kiinni saan"*

Vectoraman jälkimainingeissa Saku 2013:n ideointiketju aktivoitui uudestaan, ja heinäkuussa 2013 lähes 170 viestin jälkeen suunnittelua jatkettiin uudessa ketjussa. Tapahtumapaikaksi oli päätetty Heureka ja päiväksi 21. syyskuuta 2013, joten suunnittelu pääsi kunnolla vauhtiin. Esittelykoneita ja järjestelyapua tarjottiin, ja Janne Sirén oli tahollaan yhteydessä Amiga-veteraani **Petro Tyschtschenkoon** sekä *Amiga Forever* -emulaattoripaketistaan tuttuun **Michael Battilanaan**.

Heurekan ryhmätyötilat, auditorio Virtanen ja niiden välinen aula saatiin varmistettua tapahtumatilaksi, ja niiden sisältöjä

säädettiin porukalla. Janne Sirén lupautui sponsoroimaan auditorion, jonka tarpeellisuutta pohdittiin – hänelle oli jäänyt hampaankoloon Saku 99, jossa *The Deathbed Vigil* -dokumenttielokuvan (1994) esitys jäi kesken Petro Tyschtschenkon puhelinpuheen takia. Commodoren konkurssista kertova dokumentti esitettäisiinkin kokonaisuudessaan Sakussa 2013 ja esitettäisiin siellä auditoriossa muitakin.

Vuosikertomuksestamme oli lipsahtanut pois 22. elokuuta 2013 järjestetty Oulun taiteiden yö, johon osallistuimme toista kertaa peräkkäin järjestämällä Oulun kaupunginkirjaston pääkirjastossa retropeliluolan kolmen Amiga 1200 -tietokoneen voimin. Luettavana oli myös Saku-lehden 20-vuotisjuhlanumero. Vieraskirjaan kertyi lähes 60 nimeä ja kerroksen kävijälaskuriin 280 kävijää, joista ylivoimaisesti suurin osa eli arviolta 250 saapui reiluun nelituntiseen peliluolaamme. Saku-foorumiin kommentimme: "Alamme olla vakiovetonaula!" Ennustus kävi toteen, sillä Oulun taiteiden yön peliluolaputkemme pääkirjastossa katkaisi vasta koronapandemia.

Yhdistykselle oli perustettu myös Google-tili syksyllä 2012, etteivät tärkeät viestit yhdistystoiminnasta ja tapahtumajär-

jestelyistä enää jäisi vain henkilökohtaisiin sähköposteihin. Tiliä hyödynnettiin lisäksi yhdistyksen YouTube-tilin perustamiseen, koska Saku-foorumi ja kotisivut eivät soveltuneet videoiden julkaisuun, ja videomateriaaliakin alkoi digikameroiden parantuessa ja älypuhelinien yleistyessä kertyä. YouTube-kanavamme ([youtube.com/suomenamigakayttajat](https://www.youtube.com/suomenamigakayttajat)) julkistettiin 31. elokuuta 2013. Ensimmäinen julkaisemamme video oli silloisen varapuheenjohtaja Janne Sirénin vierailu Tilt!-televisio-ohjelmassa 25.4.1998. Videoita on lisätty paitsi uusista tapahtumista, myös Sakun ja Amigan historiasta.

Samana päivänä julkistettiin myös Oulussa 14. syyskuuta järjestettävä vuosikokous ja pelitapahtuma sekä tietenkin Vantaan Saku 2013, jolle **Juha "densho" Korhonen** oli tehnyt uuden tapahtumajulisteen vuotta aiemmin lanseeratulla iskevällä AMIGAAA!-logollamme. Tarkkasilmäisimmät saattoivat huomata, että logoa oli tuunattu hieman: tapahtumissa saamiemme kommenttien perusteella nimittäin tajusimme, että Amigaan vihkiytymättömät lukivat logomme G-kirjaimen lähes poikkeuksetta C:ksi, ja sekaannus Amica-lounasravintolaketjuun oli ilmeinen. Myös myöhemmät yhdistyksen paidat on teetetty tällä fiksatulla logolla. Jos siis omistat vanhemmalla logolla varustetun paidan vuodelta 2012 tai 2013, käsissäsi on jonkinlainen keräilyharvinaisuus!

Oulun seudun ammattiopiston Myllytullin yksikössä pidetty vuosikokous eteni tuttuja latuja. Hallitus ja jäsenmaksu pysyivät entisellään, ja kokouksen jälkeen pidimme pienen pelitapahtuman. Paikalla oli neljä Amiga 1200 -konetta, PowerBook MorphOS:llä ja uusimmat Amiga Future -lehdet luettavana.

Tapahtuman erikoisuus oli Minimig ARM-ohjaimella, jolla prosessorin sai kurmuutettua 7,09 megahertsistä 49,63 megahertsiiin. Myynnissä oli myös yhdistyksen logotarroja sekä tuore *Saku-DVD #1*, Saku-CD-ROMin päivitetty seuraaja. Paikalla kävi 13 henkilöä, ja osallistujistakin näki, että Saku-tapahtumaa odotettiin jo aivan täpisemällä.

Paluu ryminällä Heurekaan

Vihdoin se oli ovella – Saku 2013 -tapahtuma! lauantaina 21. syyskuuta.¹ Ohjelmaa oli säädetty hyvällä pohinällä aina tapahtumaa edeltävän perjantain myöhäisiltaan asti, ja näyttävä siitä tulikin. Auditoriossa esitettiin Amiga-filmejä, ja aluksi nähtiin 24-minuuttinen Saku-klassikko eli **Esa Heikisen** kuvaama ja jälkikäsittelemä Saku 98 -tapahtumavideo, jolle oli ikuistettu myös Petro Tyschtschenkon auditoriopuhe ja "Amiga-hymnin" *Back for the future* eli *Theme of Amiga* maailman ensi-ilta. Näytös jatkui edellä mainitulla kaksituntisella dokumenttielokuvalla *The Deathbed Vigil* vuodelta 1994. Lopuksi pyöritettiin demokokoelmaa *MindCandy Volume 2: Amiga demos*, johon oli kerätty 30 parasta Amiga-demoa vuosilta 1989–2004.

Konekavalkadikin oli komea, yli 30 erilaista laitetta 1970-luvun puolivälistä 2010-luvulle. Ensimmäisenä on kuitenkin mainittava Amiga 1000, kaikkien aikojen ensimmäinen Amiga-malli, joka oli lähes aatamin asussa: 68000-prosessori, 512 kilotavua Chip-muistia ja levykeasema. Sen pelkistetyimmäksi ei Amigaa juuri saa, mutta ilman Amigaa ei olisi meitäkään. Pieni hupsis meille kuitenkin kävi, nimittäin legendaarinen Amiga 500 oli jäänyt meiltä tyystin pois matkasta! Huoma-

¹ Kuvia: saku.bbs.fi/yhdistys/tapahtumat/saku2013 tai <http://saku.amigafin.org/yhdistys/tapahtumat/saku2013>

AMIGAAA!

SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY.

simme tämän vasta, kun siitä kysyttiin tapahtuman lopulla. Yksi kuulemma kuitenkin myytiin tapahtumassa, mikä lieventävänä asianhaarana mainittakoon – ainakin se oli saman katon alla. Puute korjattiin myöhemmin Saku 2014:ssä. Amiga 600 oli kuitenkin esillä kahtena variaationa, joista toisessa oli näyttönä ProCaster DTV-007, seitsemän tuuman söpönen laajakuvanäyttö.

Parasta pelikonetta eli Amiga 1200:aa esiteltiin neljässä kokoonpanossa, joista kolme oli huippuunsa viritetty ja tornikoteloon pakattu Amiga 1200T Mediator-väyläkortilla, Voodoo 3 -näytönohjaimella, SoundBlaster-äänikortilla, ylikellotetulla 60 MHz:n 68060-prosessorilla ja liudalla muita laajennuskortteja. Amiga CD32:kin oli esillä tuplana: toisessa oli Full Motion Video -MPEG-moduuli ja toisessa Paravision SX-1 -laajennus eli lisää Fast-muistia, CF-kortti, sarja- ja rinnakkaisportit, RGB, levykeasema, ulkoinen IDE-liitäntä ja näppäimistö, ja vielä kirsikkana kakun päällä HxC Floppy Emulator, SD-korttia käyttävä levykeasemaemulaattori.

Classic Amigoiden kiistaton kuningas oli tietenkin aito Amiga 4000T, jota Amiga Te-

chnologies valmisti vuosina 1994–1997. Koneessa oli mm. Phase5:n Cyberstorm MK-II -turbokortti 50 MHz:n 68060-prosessorilla ja 64 Mt:n lisämuistilla sekä Village Tronicin valmistamat Picasso IV -näytönohjain ja Ariadne II -verkkokortti. Erikoisempaa Commodore-tuotantoa edusti CDTV eli Commodore Dynamic Total Vision, vuonna 1991 julkaistu, Amiga 500:aan perustuva interaktiivinen multimediajärjestelmä, joka näytti lähinnä CD-soittimelta. Suurta suosiota se ei aikanaan saanut, mutta oli kuitenkin yksi ensimmäisistä yrityksistä yhdistää viihde-elektroniikka ja tietokone samaan laitteeseen. Ja niin, olihan meillä tapahtumassa myös Amiga 2000, se nimittäin pyöritti Scala Multimedia -ohjelmistolla tehtyä multimediaesitystä yhdistyksen historiasta.

Uudempaa rautaa esiteltiin myös: ACube Systemsin ensimmäinen modulaarinen emolevy SAM440ep pohjautui PowerPC 440EP -järjestelmäpiiriin ja ajeli ATI Radeon Mobility M9 -grafiikkapiiriin kera sujuvasti uuden uutukaista AmigaOS 4.1 Update 6 -käyttöjärjestelmää. Sitä pyöritti myös vuonna 2011 julkistettu tapahtuman tuorein kone, A-EON Technologyn ja Hyperion Entertainmentin yhteistyössä valmistama AmigaOne X1000. Tämä uuden sukupolven PowerPC-pohjainen Amiga oli tapahtumassa nähtävänä ensimmäistä kertaa Suomessa.

Vaihtoehtokäyttöjärjestelmiäkään ei ollut unohdettu. AROS-koneita oli tuplaten kahdesta kokoluokasta: piskuisen Raspberry Pin lisäksi AROSia pyöritti 3,3 GHz:n AMD Phenom II X6 1100T -prosessorilla ja NVIDIA GT215 -grafiikkakortilla varustettu pöytäkone, jossa oli AROSin suosituin Icaros Desktop -jakele. Juuri tapahtuman alla julkaistua uusinta MorphOS 3.3 -käyttöjärjestelmää ajoivat PowerBook G4, Mac mini G4 sekä tuplaprosessorilla varustettu PowerMac G5, ja yksi Mac mini G4 esitteli vanhempaa 3.2-versiota.

Esittelyyn saatiin myös ensimmäinen Amiga-kloonii, vuonna 1994 julkaistu Draco Vision, MacroSystemsin kahdesta Draco-laitteesta uudempi. Tämä hauskaan kuutiokoppaan koottu, huppeat 15 000 dollaria alun perin maksanut kone oli suunnit-

AMIGAAA!

SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY.

SAKU 2013 | HEUREKA 21.9.

MITÄ
• SAKU 2013 ON SUURIN AMIGA-TAPAHTUMA SUOMESSA YLI 10 VUOTEEN. YHDISTYKSEN 20-VUOTISTAPAHTUMA JÄRJESTETÄÄN VANTAALLA TIEDEKESKUS HEUREKASSA LAUANTAINA 21.9.2013 KLO 12-20.

UUTTA
• UUSIMMAT KÄYTTÖJÄRJESTELMÄT: AMIGAOS 4, MORPHOS 3 JA AROS
• AMIGAONE X1000 ENSIESITTELYSSÄ SUOMESSA
• UUSIMMAT MORPHOS-YHTEENSOPIVAT KONEET
• FPGA-KONEITA JA UUSIA LISÄLAITTEITA VANHOILLE KONEILLE

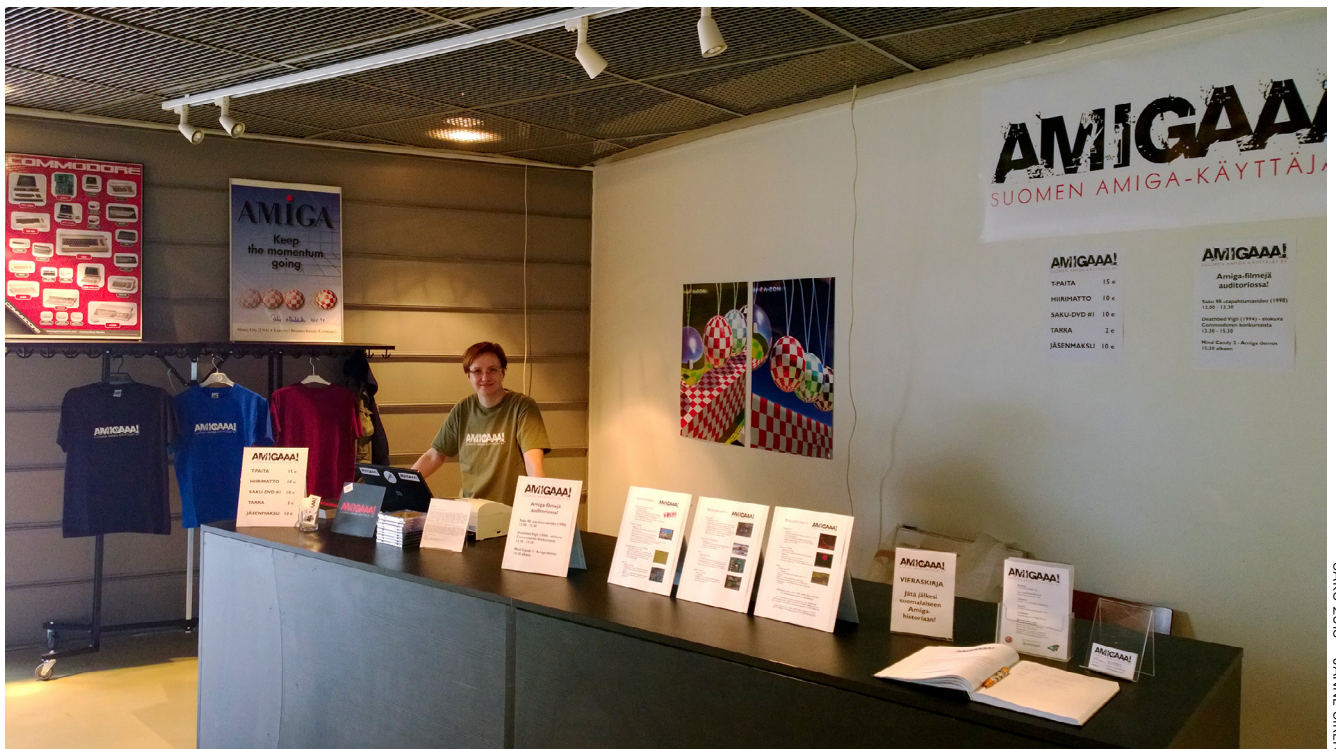
RETROA
• PELAILUA USEILLA ALKUPERÄISILLÄ AMIGA-KONEILLA
• COMMODOREN 8-BITTISIÄ LAITTEITA C64:STA PET 2001:EEEN
• DRACO VISION, CDTV JA MUITA HARVINAISUUKSIA

NÄYTÖKSIÄ
• AMIGA-AIHEISIA VIDEOITA JA DEMOJA AUDITORIASSA

OSTOKSIA
• SUOMALAINEN AMIGA-JÄLLEENMYyjÄ GENTLE EYE KY
• YHDISTYKSEN TUOTTEITA

TAPAHTUMA ON ILMAINEN JA AVOIN KAIKILLE, TERVETULO!

<http://saku.amigafin.org> | <http://www.facebook.com/suomenamigakayttajat>



SAKU 2013 – JÄNNE SIREN

teltu kotikäytön sijasta ammattimaiseen videoeditointiin. Koneessa oli 50 MHz:n 68060-prosessori ja AmigaOS 3.5, muttei Amigan alkuperäistä piirisarjaa. Grafiikasta huolehti Cybergraphx RTG -standardin mukainen Altais-grafiikkakortti ja äänistä ja liikuvasta kuvasta DraCoMotion, eräänlainen äänikortin ja videokaappauskortin yhdistelmä. Tiedon valtatielelle laite pääsi Ariadne II-verkkokortin avulla.

1970-luvun mainitseminen arvatenkin kohautti muutamia kulmakarvoja – eihän silloin Amigaa valmistettu? Yhdistys on kuitenkin halki vuosien tuonut tapahtumissaan esiin myös muita kuin Amiga-laitteita: Amigan aikalaisia kuten Atari, erilaisia sulautettuja ja erikoisempia laitteita sekä varhaisempaa tietotekniikkaa kuten emoyhtiö Commodoren aiempia koneita. 1970-luvulle asti paluu oli kieltämättä erikoista, mutta niin olivat esittelylaitteemmekin.

KIM-1 eli Keyboard Input Monitor on MOS Technologyn vuosina 1975–1976 valmistama tietokone, joka oli yksi ensimmäisistä mikroprosessoripohjaisista kehitysalustoista. Commodore nivoutuu tähänkin koneeseen, sillä MOS Technologyn ostanut Commodore valmisti sitä vuosina 1976–1981. Koneessa oli 1 Mhz:n MOS 6502 -prosessori, 1 kilotavu

RAM-muistia ja 2 kilotavua ROM-muistia. Varsinaista käyttöjärjestelmää ei ollut, vaan laitetta ohjelmoitiin suoraan konekielellä. Eipä taida sellaista tietokonetta ollakaan, johon ei joku pelipeloton olisi pykännyt lisälaitetta: tässä koneessa oli nimittäin laajennuksena vuonna 2006 julkaistu KIM-1 I/O Board. Tällä lisäkortilla koneeseen sai standardin RS-232-liitännän, virtaliitännän sekä ääniliitännät kasettinauhurille, jolla tietojen tallennus ja lataaminen onnistuu.

Toinen 70-lukulainen oli vuonna 1977 julkaistu Commodore PET 2001 eli Personal Electronic Transactor, yksi ensimmäisistä henkilökohtaisista tietokoneista. Prosessorina jylläsi KIM-1:n tavoin 1 Mhz:n MOS 6502 ja sen kaverina 8 kilotavua RAM-muistia sekä 20 kilotavua ROM-muistia, jossa majaili Microsoftilta lisensoitu ja mukautettu Commodore BASIC -tulkki. Simppelissä ja virtaviivaisessa kotelossa oli yhdeksän tuuman integroitu 40x25 merkin kuvaputkinäyttö, näppäimistö ja kasettiasema. Toki tähänkin oli moderni lisäkikkula saatu, eli 2011 julkaistu PETdisk, AT-Mega168-pohjainen PET/CBM-tietokoneille suunniteltu IEEE-488-väylään liitettävä microSD-korttiasema. PET oli todennäköisesti tapahtuman katsotuin kone, eikä suotta – näitä ei usein jos koskaan toimivana näe,

ja mikäpä sen söpömpää kuin 1970-luvun lopulta oleva kone, joka huutaa näytöllään AMIGAAA!

Eikä sovi unohtaa Commodoren muita koneita, vaikka kaikki eivät virroissa olleetkaan. Näistä ehkä sykehdyttävien oli täysin toimiva Commodore SX-64, vuonna 1983 julkaistu ensimmäinen täysvärinen kannettava tietokone sisäänrakennetulla viiden tuuman värinäytöllä, 1541-lerppuasemalla ja kotelona toimivalla näppäimistöllä. Kannettavuudesta voidaan olla monta mieltä – 10,5 kilon salkku kasvatti ainakin käsivoimia. Tapahtumassa tällä pelattiin erittäin tiukkoja Commando-peliryhmittä. Muita varhaisia malleja esillä olivat Commodore Plus/4, VC-20 (kyllä, juurikin VC eikä VIC), ”Kuuslankun” viimeinen myyntimalli 64G sekä Commodore 128D MMSIAH-MIDI-moduulilla.

Totta kai joku on modernisoinut Kuuslankun: Turbo Chameleon 64 on FPGA-pohjainen monitoimimoduuli, joka toimii sekä laajennuskorttina C64:lle että itsenäisenä FPGA-pohjaisena tietokoneena ja emuloi vaikkapa C64:ää, Amigaa, Sinclairia, VIC-20:tä tai Atari 800XL:ää. Näitäkin oli esillä kaksinkappalein – varsinainen kaksosten tapahtuma? Toinen tapahtuman FPGA-laitemalleista oli

Minimig, vuonna 2005 projektina alkanut avoimen lähdekoodin Amiga 500 -emulaattori, josta on muuten viime vuonna julkaistu uusi versioikin, Minimig VER 1.98itx.

Hengästyttävän konetarjonnan lisäksi tapahtumassa oli myös yhteistyökumppaneita. Pitkän matkan mukanaamme reissannut, lopulta Suomen ainoa Amiga-jälleenmyyjä vuosien ajan eli Gentle Eye Ky oli **Boogie**-puuhamiehen johdolla myymässä Amiga-tuotteita. Vuotta aiemmin perustettu suomalainen tietokonekulttuurilehti Skrolli esittäytyi omalla ständillään ja myi lehden lisäksi myös T-paitoja. Skrolli onkin kulkenut rinnallamme tuosta hetkestä lähtien, ja monessa tapahtumassa lehteä on jaettu palkintoina tai ilmaiseksikin. Suomalainen tietokonegraafikko ja sarjakuvataiteilija **Miha Rinne** myi tapahtumassa pelialan kokemuksista kertovaa fiktiivistä sarjakuvansa *Matkailua pelialalla*. Palkintoja pelikilpailuihin olivat sponsorineet mm. **Allister Brimble**, **Chris Hülsbeck** (Chris Huelsbeck) ja A-EON Technology Ltd. Amiga-veteraani Petro Tyschtschenko oli lähettänyt yhdistykselle ja tapahtumakävijöille kirjeen, joka oli luettavana yhdistyksen pöydällä.

Heurekan huippusuositun *Body Worlds*



SAKU 2013 – JÄNNE SIREN

-näyttelyn päättäjäisviikonlopulle sattumalta osunut tapahtumamme keräsi yli 200 kävijää, 112 vieraskirjamerkintää ja oli omien tapahtumiemme suurin yleisömenestys yli kymmeneen vuoteen. Uusia jäseniä saatiin ja yhdistyksen oheistuotteet kuten hiirimatot ja T-paidat tekivät kauppansa. Saku 2013:n suunnitteluketjun viimeinen eli 236. viesti päättyi tapahtuman jälkeen sunnuntain 22.9.2013 puolella Anun sanoihin: "Keskiyö, ja puheenjohtaja taitaa nyt muuttua kurpitsaksi. *kumartaa*"

Erillisessä tapahtumaketjussa nimimerkki **tripper** tiivistä monen tunnelmat hienosti, ja tämä kuvaa varsin hyvin myös yhdistyksen matkaa halki neljän vuosikymmenen: "Amiga itselle on kuin symboli, merkitsee asennetta, joka sisältää yksilöllisyyden ja samalla jonkin yhteisen ja tutun. Uskallusta olla oma itsensä, siitä on hyvä lähteä ja tunnustaa että ei ole oikeasti vaatimusta olla mitään muuta."

Mä menen Tampereelle

Saku 2013:n jälkeen seurasi puoli vuotta hiljaiseloa, kunnes helmi-maaliskuussa Saku 2014:n suunnittelu pääsi kunnolla vauhtiin. Tampperelaisen Alivaltiosihteeri-yhtyeen cover-versiossa AC/DC:n hitistä *Highway to Hell* laulettiin railakkaasti "mä menen Tampereelle", ja sinne tapahtuma olikin jo aiemmin luvattu puheenjohtajan näppikseltä. Samalla uusi järjestäjätiimi otti **Hannu "Hanzu" Kuittisen** johdolla vetovastuun pääkirjasto Metsossa lauantaina 20. syyskuuta pidettävään tapahtumaan. Olisimme tosin voineet laulaa myös "mä palaan Tampereelle", olihan edellisestä yhdistyksen kokoontumisesta Tampereella eli vuosikouksesta 2004 kulunut aika tarkkaan kymmenen vuotta.

Tapahtumasuunnittelulle oli Saku-foorumissa ainakin tiedotusketju sekä Scala-multimediaesityksen suunnitteluketju, tavaroiden tuojaksi ja järjestelyavuksi ilmoittautumisketju, fanituoteketju, pari kimppakyytiketjua sekä kaksi ideointiketjua, joista ensimmäinen aukesi jo Saku 2013:n jälkeisenä sunnuntaina. Näin jälkikäteen ajatellen olimme siis tapahtumasuunnittelussamme

modernisti ja kirjaimellisesti yhteisöohjautuvia jo kauan ennen kuin kyseinen termi yleistyi Suomen työelämässä 2010-luvun loppupuolella. Suunnittelu aaltoili ja vyöryi eteenpäin niin hyvin, ettei puheenjohtajan tarvinnut tällä kertaa juuri muuta kuin ylpeänä seurata vierestä.

Commodore/Amigan entistä johtajaa Petro Tyschtschenkoa sekä Amiga- ja C64-emulaattoripaketeistaan sekä *Personal Paintista* tunnetun Cloanton Michael Battilanaa oli kyselty mukaan jo edelliseen tapahtumaan. Ulkomaisten vieraiden saaminen kaukaiseen Suomeen on aina arvoitus, ja peruutuksiakin voi tulla viime metreillä, kuten olimme jo aiemmin kokeneet: Petron visiitti Saku 99:ään peruuntui vain kahta päivää aiemmin, kun Amigan silloinen pääjohtaja **Jim Collas** erosi ja tilanne pakotti Petron osallistumaan tärkeisiin neuvotteluihin Yhdysvalloissa. Amiga Inc.:n varatoimitusjohtaja **Fleecy Moss** taas perui osallistumisensa Saku 2001:een yhtä viime tingassa, samoin puolalainen laajennuskorttivalmistaja Matay. Emme antaneet historian häiritä, sillä meillä oli vain voitettavaa.

Kesäkuun alussa juuri ennen Vectoramaa tähti viimein uutinen: Petro ilmoitti saapuvansa Saku 2014:ään ja esittelevänsä tapahtumassa uuden muistelmateoksensa *Meine Erinnerungen an Commodore und Amiga* eli vapaasti suomennettuna "Muistoni Commodoresta ja Amigasta". Pieni erä kirjoja tuli Petron mukana myös myyntiin asti. Uutinen levisi pian muillekin uutissivustoille ja keskustelufoorumeille niin kotimaassa kuin ulkomailla. Petrolle myös kustannettiin yhdistyksen hallituksen päätöksellä lennot ja hotelli, ja tämä onkin ainoa kerta yhdistyksen historiassa, kun näin on tehty kenenkään kohdalla. Kaksi yötä hotellissa ja lennot Frankfurtista Helsinkiin ja takaisin maksoivat melko tarkkaan 500 euroa, joten sanoisimme että nykyhintoihin verrattuna edullista oli, ja saimme kyllä rahalle täyttää ja ainutlaatuisuudesta vastinetta, jota ei todellisuudessa voi rahalla mitata.

Heti tämän loistouutisen jälkeen osallistuimme kolmannen kerran peräkkäin Vec-

toramaan 5.–8. kesäkuuta. Paikaksi vaihtui aiempien koulutilojen sijaan komeasti Oulun jäähalli, sillä tapahtuma oli kasvanut ulos pienemmistä tiloista. Kaikkien aikojen 15. Vectorama keräsi halliin 500 pelaajaa ja yli 1000 osallistujaa kahden illan ilmaisvierailijat mukaan lukien. Vieraskirjaan kertyi 80 nimeä, ja tarjolla oli pelikilpailujen ja vapaan pelailun lisäksi myös Saku 2013:ssa esillä ollut AmigaOne X1000 ensimmäistä kertaa Oulussa. FOBOS-pienkustantamo oli lahjoittanut meille uunituoreet kappaleet **Juho Kuorikosken** kirjoittamaa kirjaa *Sinivalkoisen pelikirja – Suomen pelialan kronikka 1984–2014* sekä **David Kushnerin** suomennettua kirjaa *Grand Theft Auton tarina: bandiittien nousu ja uho*. Jätimme yhdet kappaleet yhdistyksen ”tapahtumakirjastoon” ja toiset pelipalkinnoiksi.

Hyviä uutisia tuli elokuun puolivälissä lisää: Cloanton Michael Battilana vastasi myöntävästi kutsuun osallistua Saku 2014:ään ja ilmoitti pääsevänsä paikalle. Kun vielä Suomen teatterimaailman Amiga-pioneeri ja yksi Suomen ensimmäisistä Amiga-käyttäjistä, **Jotaarkka Pennanen**, saapui tapahtumaan kertomaan Amiga-historiastaan, meillä oli jo hyvä kattaus vierailevia tähtiä.

Kolmannessa Oulun taiteiden yön peliluolassamme 21. elokuuta pelattavana oli retropelejä neljällä Amiga 1200:lla ja yhdellä Minimigillä. Luolassa piipahti yli 600 kävijää, joista reilu sata kuittasi käyntinsä vieraskirjaan. Vuosikokous 2014 Oulussa sunnuntaina 7. syyskuuta oli taas tuttua huttua: hallitus ja jäsenmaksu pysyivät entisellään, ja 13 henkeä keränneessä kokouksen jälkeisessä pelitapahtumassa olivat myynnissä Saku-DVD #1, viimeiset yhdistyksen logolla varustetut hiirimatot sekä yhdistyksen logotarroja. Paikalla oli kolme Amiga 1200 -konetta, Minimig ARM-ohjaimella, PowerBook MorphOS:llä ja uusin Amiga Future -lehti luettavana. Odotukset kohdistuivat edellisvuoden tapaan varsinaiseen Saku-tapahtumaan.

Saku 2014:ää edeltävänä perjantaina Janne Sirén, **Janne Pikkarainen** ja **Simo Koivukoski** huolehtivat maahan saapuneiden Petron ja Michaelin kускаamisesta ja viih-

dyttämisestä, vaikkakin jälkimmäistä kyllä vieraat itsekkin joviaaliin tapaansa tekivät. Kiitos Tampereen kaupunginkirjaston joustavan toiminnan, myös tapahtumajärjestelyt aloitettiin Metsossa jo samana iltana, mikä helpotti suunnattomasti, kun pöydät saatiin siirreltyä valmiiksi. Myös osa koneiden tuojista oli jo tiitteränä paikalla, kuten myös ”työnjohtajina” toimineet Petro ja Michael. Illan päälle osa järjestäjäporukasta meni vielä viettämään iltaa viikinkiravintola Haraldtiin, jossa Petro Tyschtschenko ystävällisesti kuittasi laskun.

Sakuileva Metso

Saku 2014 -tapahtuma² oli lauantaina 20. syyskuuta kello 10–16, mutta järjestelyt jatkuivat jo aamukahdeksan jälkeen, jolloin suurin osa esittelylaitteista tuotiin. Edellisvuodesta oli pistetty jopa paremmaksi, ja vaikka ihan 1970-luvulle asti ei päästykään, niin 1980-luvun alusta aina 2010-luvulle ulottuvasta tietokoneiden aikamatkasta oli esillä yli 40 konetta. Osa laitteista oli tuttuja jo Saku 2013:sta, mutta paljon oli uuttakin – vai vanhaa? Aamujärjestelyt sujuivat vauhdilla, ja kello 10 olikin jo käytännössä kaikki valmista, kun Petro ja Michaelin saapuivat paikalle. Saku-tapahtuma vuosimallia 2014 pääsi käyntiin.

Petrolla ja Michaelilla oli oma pöytä, jonka äärellä kävi tapahtumaväkeä jatkuvana virtana. Petro myi mukanaan olleen harmillisen pienen erän muistelmateostaan tapahtumassa loppuun, mutta ymmärrettävästi lentokoneeseen ei kovin valtavaa kokoelmaa voinut mukaan ottaa. Leppoisasti vieraiden kanssa keskustellut kaksikko toi tapahtumaan aivan omanlaisensa viireen, joka tuskin toistuu tapahtumissamme enää koskaan. Kaikesta haltioituneena yhdistyksellekin kävi aivan järjetön lapsus, sillä Petron nimikirjoitusta ei missään vaiheessa kukaan tajunnut vieraskirjaan pyytää! Jälkeenpäin oli ajatuksena lähettää hänelle viesti ja pyytää nimmaria vaikka terveisten kera, mutta se jäi tekemättä. Muistot ja mediat jäivät kuitenkin elämään. Michaelin nimmari sentään todistettavasti saatiin,

² Kuvia: saku.bbs.fi/yhdistys/tapahtumat/saku2014 tai <http://saku.amigafin.org/yhdistys/tapahtumat/saku2014>



SAKU 2014 – JANNIE PIKKARAINEN

kunhan ensin tunnistimme sen melko minimalistisen pyöräytyksen muiden joukosta.

Amiga-jälleenmyyjä Gentle Eye oli runsaine valikoimineen paikalla, ja myyntiartikkelien lisäksi esillä oli myös useita koneita. Musiikkimiehenä Boogiella oli tietenkin mukanaan Commodore 64, jossa oli MS-SIAH-MIDI-laajennus ja siihen liitettyä täysikokoinen Yamaha AN1x -syntetisaattori. Sinclair QL vuodelta 1984 oli yksi ensimmäisistä 16/32-bittisistä koneista 7,5 MHz:n 68008-prosessorilla ja sisäänrakennetulla verkko-ominaisuudella, jolla jopa 64 QL-konetta pystyi siirtämään tietoa keskenään. Dragon 32/64 oli Suomessa harvinaisempi mutta Espanjassa ja Isossa-Britanniassa suosittu konesarja, jossa jylläsi Motorolan 6809E-prosessori hurjalla 0,89 MHz:n kellotaajuudella. Kuminäppäimistöllä varustettua ja huhtikuussa 1982 julkaistua Zilog Z80-prosessoriin pohjautuvaa ZX Spectrumia myytiin viisi miljoona kappaletta, ja pitkälti sen ansiosta koneen suunnittelija **Clive Sinclair** sai ritarin arvon vuonna 1983.

Z80 pyöritti myös useita MSX-koneita, jotka olivat erityisen suosittuja Japanissa mutta musiikkiominaisuuksiensa vuoksi saivat jalansijaa myös Suomessa. MSX-standardi kehitettiin ASCII Corporationin ja Microsof-

tin yhteistyönä, ja sen tavoitteena oli luoda yhtenäinen standardi kotitietokoneille, kuten VHS teki videonauhureille. Suomessakin Commodore 64:n kanssa taistoa käynyt (ja monen mielestä sen hävinnyt) Spectravideo SVI-738 X'Press oli monelle tuttu. Vuonna 1988 julkaistua uudempaa MSX2+-standardia tapahtumassa edustivat Panasonic FS-A1WSX, Philips NMS 8255 ja Sony HitBit FIXV.

Myös todellinen "kotimainen" harvinaisuus oli saatu esille, nimittäin Salora Manager, suomalaisen elektroniikkavalmistaja Saloran markkinoima kotitietokone, joka julkaistiin vuonna 1983. Oikeasti se oli hongkongilaisen Video Technologyn valmistama VTech Laser 2001 -tietokone, jota myytiin Suomessa Saloran brändin alla. Manageria ja sen edeltäjää Salora Fellowia myytiin lähinnä Suomessa, kun taas alkuperäisiä VTech Laser -malleja ei myyty täällä lainkaan.

Commodoren konekavalkadista ennen Amigaa olivat esillä C16, Plus/4 sekä VIC-20 jälleen kaksittain, toisessa VIC-1211A Super Expander -laajennus ja toisessa Final Expansion 3. Edellisen Saku-tapahtuman Commodore SX-64 oli kenties tämän tapahtuman vetonaula, ainakin jos kuvien ottajien määrästä voi jotain päätellä. Kuuslankun muitakin malleja oli näytillä, kuten

Commodore 64C Inception-laajennuksella, jolla koneeseen sai 40 MHz:n HCS08 Freescale -prosessorin sekä maksimissaan kahdeksan joystickia ja kahdeksan PS/2-hiirtä. Myös viimeinen myyntimalli C64G oli esillä, samoin kuin pelikonsoliversio Commodore 64 Games System eli 64GS, joka oli täydellinen kaupallinen floppi. Isoveli Commodore 128 oli käpisteltävänä perusversiona sekä ns. diesel-mallina, 128D:nä MMC64-laajennuksella. Uudempi FPGA-toteutus Turbo Challengeon 64 oli esillä standalone-versiona.

Amiga-perhettä edusti tietenkin Amiga 1000. Amiga 500 oli esillä varhaisemman tuotannon "Chickenlips"-kotelossa eli C=-näppäimellä ja -valulogolla varustettuna. Tappiinsa laajennetussa toisessa A500:ssa oli sekä ACA-500- että ACA-1230-kiihdyttimet ja Indivision ECS -laajennus, ja lisäksi vielä Action Replay MKIII -moduuli sekä SupraRAM 550RX -muistilaajennus. Kolmannen A500:n kylkeen oli pultattu A590-kovalevyohjain. FPGA-versio Minimig oli sekin saatu mukaan, samoin Commodore CDTV kaksin kappalein. Isommista malleista esillä olivat eri tavoin laajennetut Amiga 2000, 2500 ja 3000, joista jälkimmäistä on yleisesti pidetty kauneimpana Amiga-mallina. Se oli myös puheenjohtajan pääkoneena ennen Amigoista luopumista. Snif.

Amiga 600:ssa taas oli A603-muistilaajennus ja turbokorttina viimein esittelyyn saatu Vampire 600, **Igor "Majsta" Majstorovicin** suunnittelema ensimmäinen A600:lle tehty FPGA-kiihdytin. Amiga 1200 -kvartetissa oli erilaisia lisäherkkuja ACA- ja Blizzard-turbo-korteista CF-korttiasemiin ja Indivision AGA MK2 -laajennukseen, ja olipa yhdessä myös käsintehty joystick. Amiga CD32 Full Motion Video -laajennuksella oli maailman ensimmäinen 32-bittinen CD-pohjainen pelikonsoli. Parivaljakko Amiga 4000 rev B ja 4000cr rev D oli toinen toistaan laajennetumpi, niin että D-mallin infolapusta oli loppua tila kesken - ja loppuikin! Laitteen infolappunen jaettiin valokuvaraportin yhteydessä PDF-tiedostona kiinnostuneille. Amiga 4000T oli tällä kertaa mukana vain emolevynä.

Klassiset Amiga vastaan Atari -konesodat

olivat onneksi jo mennyttä aikaa (*Toim.huom.: Never!*), joten meillä aikansa kilpakumppanit mahtuivat sopuisasti saman katon alle, mitä ulkomaisilla foorumeilla jopa hieman ihmeteltiin. Ataria edustivat tapahtumassamme konemallit Falcon 030 ja 1040STFM. Käyttöjärjestelmätkin meillä elävät sopusoinnussa: MorphOS-käyttöjärjestelmää ja sen tuolloin uusinta 3.7-versiota ajelivat tapahtumassa Power Mac G5, Mac Mini G4 sekä kaksikin PowerBook G4:ää. Amigamaista läppäriä edusti vanhempi HP Compaq nw8440, jossa pyöri avoimen lähdekoodin AROS Icaros Desktop 2.0 RC1 -jakelu. AmigaOS 4.1 oli esillä jo Saku 2013:sta tutussa AmigaOne X1000:ssa.

Kaiken konekarkin jälkeen tapahtuman suurin hetki oli kuitenkin päävieraan eli Petro Tyschtschenkon yli tunnin kestänyt esiintyminen. Janne Sirénin haastatteleva takuuvarma esiintyjä ja supliikkimies kertoi laajasti muistojaan Commodoresta ja Amigasta sekä omasta historiastaan. Hän aloitti työt Commodorella VIC-20:n aikaan ja muisteli Commodoren melko vapaata työkulttuuria sekä **Jack Tramielin** ja **Mehdi Alin** persoonallisuuksia. Petro kertoi myös, miten hän sai tietää Commodoren konkurssista ja kertoi oikeudenkäynneistä useissa maissa. Hän kuvaili uraansa Escomilla ja myöhemmin Gatewayllä ja sitä, miten A1200:n ja A4000T:n tuotanto jatkui ja miten Amiga Walker -prototyyppin kehitys alkoi. Lopuksi kuulumme myös tarinan siitä, kuinka hän melkein osti Amigan Gatewayltä vain yhdellä dollarilla.

Myöhemmin myös Cloanton Michael Battilana, joka on osallistunut Amigan säilömistyöhön sekä ostanut Amiga-oikeuksia, liittyi esitykseen mukaan ja kertoi, miten hän nimisi omat tuotteensa sekä myös Amigan lisensoinnista, tekijänoikeuksista ja mahdollisista tulevaisuuden suunnitelmistaan ohjelmistojen suhteen. Lopuksi Petro kertoi muistoja viimeisemmiltä ajoilta, jolloin hän toi Amigoita intialaisesta varastosta. Petro kertoi myös uutuskirjastaan sekä mainos-tuotteista, kuten AmiColasta ja Boing Ball -alusvaatteista. Haastattelun lopuksi yleisöllä oli mahdollisuus esittää kysymyksiä esimerkiksi AAA-piirisarjasta ja Commodore

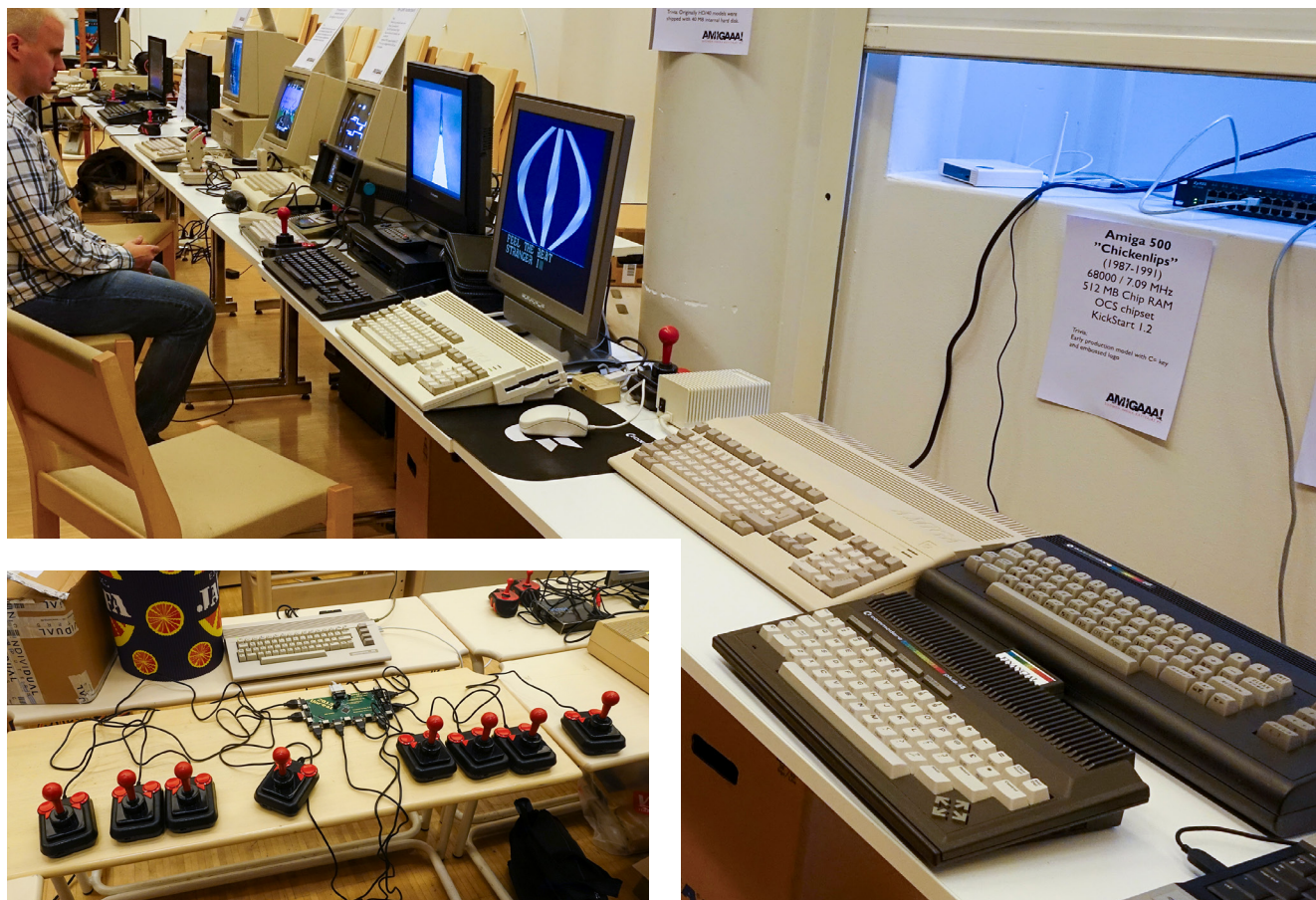
65:stä. Yleisö kysyi myös Petron ja Michaelin ajatuksia vaihtoehtoisten Amiga-käyttöjärjestelmien kehittämisestä ja Jack Tramielin siirtymisestä Atarille. Petro kertoi myös, miten kanadalaisen sijoittajan **Irving Gouldin** rooli vaikutti Tramielin päätökseen.

Petron ja Michaelin jälkeen ääneen pääsi myös esiintymistä seurannut Jotaarkka Pennanen, joka on paitsi kirjailija, teatterinjohtaja ja ohjaaja, myös ensimmäisiä ja pitkäaikaisia Amiga-käyttäjiä Suomessa ja osti aikanaan yhden kymmenestä ensimmäisestä maahan saapuneesta Amiga 1000:sta. Viiden minuutin puheenvuoronsaan Jotaarkka kertoi Amiga-historiastaan ja Amigan käytöstä teatterimaailmassa. Lopuksi hän lahjoitti Amiga 4000 -koneensa yhdistykselle, joka lahjoitti sen myöhemmin eteenpäin hyvään käyttöön. Yksityislahjoituksena tapahtumassa saatu toinen Amiga 4000 päätyi tapahtuman jälkeen Vampire-turbokorttien suunnittelijalle Igor "Majsta" Majstorovicille Bosniaan. (Toim.huom.: Jotaarkka oli hiljattain taas yhteydessäkin, ja

oli aikeissa mainita Saku-tapahtumasta muistelmissaan.)

Esiintymisten jälkeen Petrolle ja Michaelille lahjoitettiin tietenkin Suomen Amiga-käyttäjät ry:n uudet AMIGAAA!-T-paidat. Ohjelmassa oli lisäksi pelikilpailuja sekä vapaata puuhastelua, ja olimme järjestäneet tapahtumaan myös elektroniikan korjauspisteen oskilloskooppeineen, juottimineen ja yleismittareineen. Petroa taas kiinnosti kovasti esillä ollut Commodore 64GS eli suosittu kotimikron epäsuosittu pelikonsolimalli, jota hän ei ollut koskaan aiemmin nähnyt. Jotain mallin unohdettavuudesta kertoo, että Petro sentään oli ollut koneen julkaisun aikaan töissä Commodorella!

Skrolli-lehti myi pöydällään irtonumeroita, T-paitoja ja tarroja. Ehdoton helmi Skrollin ständillä oli kuitenkin palanen suomalaista demoscene-historiaa, nimittäin Byterapers-ryhmän **Grendelin** eli suomalaisen tietotekniikka- ja ilmailutoimittaja **Jukka O. Kauppinen** alkuperäinen Commodore 64 ja sen lerppuasema. Tuolloin kone oli edelleen



toimintakunnossa ja aktiivisessa käytössä – lieneeköhän edelleen?

Yhdistyksen ständillä pystyi maksamaan jäsenmaksun ja liittymään jäseneksi. Myynnissä oli yhdistyksen logolla varustettuja T-paitoja, baseball-lippiksiä ja tarroja sekä Saku DVD #1 -kokoelmalevyjä. Amiga Future -lehti oli lähettänyt tapahtumaan julisteita rekvisiitaksi sekä pinkan uusimpia irtonumeroita, joita myytiin yhdistyksen pöydällä. Aiemmin mainitut Sinivalkoinen pelikirja ja Grand Theft Auton tarina olivat esillä luku-kappaleina. Tapahtumakävijöille oli tehty myös kävijäkysely, ja siihen tulikin yli sata vastausta.

Kävijäkyselyn täyttämisestä kiitokseksi jaettiin sponsorilahjoituksena saatuja USB-muistitikun kokoisia avaimenperiä, joita sekä tuotelaatikossa että kyselyn yhteydessä markkinoitiin LED-lamppuna. Paikan päällä kävi ilmi, että siinä oli myös kompassi, emme tosin tiedä mihin olisi päätynyt sillä suunnistamalla. Vielä myöhemmin pienemmät villiviikarit keksivät, että siinä oli myös pilli! Ei ollut kirjastossa tämän jälkeen

riemulla rajaa. Näitä monitoimikikkuloita oli lisäksi saatu niin runsaasti – Anun muistin mukaan jopa 1500 – että niitä riitti tuleviinkin tapahtumiin. Useampaan. Ja paljon. Loputtomasti. Taisipa olla joku Vectorama, jossa tapahtumajärjestäjät alkoivat jo epätoivoisesti kysellä, mistä näitä pillejä oikein tulee ja riittää, kun joka puolella kuuluu korvia viiltävä vihellys... Lopulta emme enää kehdanneet tuoda niitä tapahtumiin, kun paristotkin alkoivat niistä kulahtaa, joten loput päättyivät SER-jätteeseen ja paristot kierrätykseen.

Niin mukavaa kuin kaikilla olikin, Saku 2014 -tapahtuma täytyi laittaa lopulta pakettiin. Loppuposeerausten jälkeen lähdimme vielä isolla porukalla juhlavieraiden kanssa Panimoravintola Plevnaan syömään hyvin ja tarinoimaan vielä paremmin, mutta se on kokonaan toinen kertomus se.

Saku 2014 keräsi yli 200 kävijää, yli 150 vieraskirjamerkintää ja yli 100 vastausta kävijäkyselyyn. Uusia jäseniä saatiin ja oheistuotteet tekivät kauppansa. Mikrobitti, tai silloinen MB-lehti, julkaisi tapahtumasta näyttävän 9-sivuisen jutun lokakuun numerossaan (MB 10/2014). Jotain monipuolisesta kattauksestamme kertonee se, että lehteen päätyneissä tapahtumakuvin vilisi Commodoreja ja Atarikin, mutta ei ainuttakaan Amigaa! Tämä oli melkein yhtä kiusallista kuin se vierailijakysymys Saku 2013:n lopulla: "Missä on Amiga 500?" Nyt vika ei sentään ollut omamme, ellei sellaiseksi lasketa Saku-tarjonnan runsaudenpulaa. MB:n toimittaja **Kyösti Pärssinen** ystävällisesti kertoi taustatkin:

"Joo, meinasi tulla paniikki tuon kuvituksen kanssa, kun jotenkin oletin, että Tampereelta olisi osunut kuvaajalle enemmän Amiga-osumia. Ja kun sitten aikamme ihmeteltiin, niin tulikin kiire aloituskuvan kanssa. Lopulta vieruskaveri eli meidän toimittajamme Laaksosen Kaitsu kaiveli komeron perukoilta oman koneensa kuvaa varten. Päätettiin että ei haittaa vaikka muutama näppäin puuttuukin. Peliohjaintakin yritettiin, mutta ei sitten siihen hötäkkään mistään löydetty :-)"

AMIGAAA!

SUOMEN AMIGA-KÄYTTÄJÄT RY.

SAKU 2014 | TAMPERE 20.9.



WHAT

- SAKU 2014 EVENT WILL BE HELD AT THE MAIN LIBRARY METSO IN TAMPERE ON SATURDAY SEPTEMBER 20TH, 10:00 TO 16:00
- FINNISH AMIGA USERS GROUP RETURNS TO TAMPERE AFTER TEN YEARS!

NEW

- LATEST OPERATING SYSTEMS AND SUPPORTED HARDWARE: AMIGAOS 4.1, MORPHOS 3, AROS
- FPGA COMPUTERS AND NEW PERIPHERALS FOR CLASSICS
- LATEST GAMES TO TRY

HISTORY

- SEVERAL ORIGINAL AMIGA MODELS
- OTHER COMMON AND RARE COMPUTERS FROM THE 80s, FROM COMMODORE TO SPECTRAVIDEO

ACTIVITIES

- PRESENTATIONS, GAME COMPETITIONS, DEMOS, AND MANY MACHINES TO FREELY EXPERIMENT WITH

SHOPPING

- FINNISH AMIGA RETAILER GENTLE EYE KY
- COMPUTING CULTURE MAGAZINE SKROLLI
- USER GROUP PRODUCTS

THE EVENT IS FREE OF CHARGE, EVERYONE IS WELCOME!

<http://saku.amiga.fi> | <http://www.facebook.com/suomenamigakayttajat>



Myös Skrolli-lehden numerossa 2014.4 (skrolli.fi/2014.4) oli peräti 22-sivuinen Amiga-spesiaali, jossa tapahtumasta kirjoitettiin lämpimin sanoin. Kiitos lehdistölle!

Tapahtuma oli yhdistykseltä kiistatta onnistunut PR-tempaus kaikin puolin. Kaksi komeaa tapahtumaa etelän isoissa kaupungeissa oli vihdoinkin saatu toteutettua, ja Oulun ”vakiot” pyörivät jo vanhalla rutiinilla. Saku-valtakunnassa oli siis kaikki hyvin.

Mukavina läksiäisterveisinä pääkirjasto Metson edustaja oli ilahtunut, että tapahtumapaikkamme – kirjaston arkkitehtien mukaan nimetty Pietilä-sali – sai arvoisensa loppuhuipennuksen. Tilat menisivät muuhun käyttöön pian alkaneessa remontissa.

...ja palaan Ouluun

Heurekan ja Metson jälkeen koitti eräänlainen paluu arkeen, muttei suinkaan harmaaseen. Yhdistyksen tapahtumarytmi muotoutui vuosiksi kesäkuun Vectoraman, elokuun Oulun taiteiden yön ja syyskuun lopun Saku-tapahtuman pohjalle, ja välillä käväisimme lyhyesti myös muualla Suomessa muiden järjestämässä tapahtumissa.

Neljannen kierroksen tapahtumia olivat vuoden 2015 järjestyksessään 16. Vectorama, joka keräsi Oulun jäähalliin 4.–7. kesäkuuta

700 pelaajaa ja reilusti yli tuhat osallistujaa vierailijat mukaan lukien. Vieraskirjaan kertyi yli 120 nimeä, ja tarjolla oli pelikilpailujen ja vapaan pelailun lisäksi Amigan 30-vuotisjuhlan kunniaksi ihailtavana myös Amiga 500 ja Amiga 1000. Oulun taiteiden yön peliluolamme 20. elokuuta pyörrettiin kolmella Amiga 1200:lla ja yhdellä Amiga 500:lla. Mac mini varustettuna MorphOS-käyttöjärjestelmällä pyöritti *Wings Battlefield* -ilmataistelupeliä, jossa sai ottaa mittaa kavereistaan jopa neljän pelaajan kesken. Neljässä tunnissa kävijöitä oli noin 500, joista yli 170 signeerasi vieraskirjan. Tapahtumakävijöissä oli myös nähty viime vuosina selkeä muutos: yhä useampi harrastaja tuli käymään lapsineen, jotka alkoivat olla peli-iässä. Harrastuksella näytti siis olevan myös valoisa tulevaisuus.

Vaikka suuret juhlatapahtumat olivatkin ohitse, päätimme jatkaa hyväksi havaittua Saku-nimellä kulkevien tapahtumien linjaa – siitäkin huolimatta, että ilmoille oli aiemmin heitetty myös ajatus AMIGAAA!-tapahtumasta sekä lempi- tai aputoiminimestä Suomen Alt-käyttäjät. Saku 2015 -tapahtuma ja vuosikokous järjestettiin lauantaina 26. syyskuuta Oulussa Oulun Tetran kokoustilassa klo 13–24. Paikalla olivat Effi ry., Skrol-



VECTORAMA 2016 – ANU SEILONEN

li-lehti silloisen päätoimittajan **Ville-Matias Heikkilän** edustamana sekä Amiga-jälleenmyyjä Gentle Eye Ky. Erikoisuutena esillä oli lisälaite nimeltä i-glasses, Escomin tytäryhtiön Virtual Productsin virtuaalilasit, joita tukevaa Nemaq IV -peliä pääsi pelaamaan tapahtumassa. Gentle Eyen pöydällä oli esillä vastaava tuote eli Olympus Eye-Trek -virtuaalilasit. AmigaOne X1000 pyöritti lopullisen julkaisuversionsa saanutta AmigaOS 4.1FE:tä (Final Edition). Muina koneina olivat Amigan 30-vuotisjuhlan kunniaksi A1000, A500, peräti kuusi A1200:aa, A2000 ja A4000 sekä Minimig ja kolme MorphOS-konetta. Amigan juhla-vuosi oli houkutellut paikalle myös sanomalehti Kalevan, joka teki tapahtumasta jutun paperilehteen ja verkkojulkaisuunsa.³ Vieraskirjassa oli 76 nimeä ja kävijöitä noin sata.

Lähiseutumatkailua pääsimme harrastamaan pitkästä ajasta Oulun eteläpuolelle Liminkaan, jossa osallistuimme No-seLAN-verkkopelitapahtumaan. Olimme koneinemme paikalla sunnuntaina 18. lokakuuta klo 12 alkaen. Varustuksena oli kolme Amiga 1200:aa videotykkien kera, Mac mini MorphOS-käyttöjärjestelmällä sekä tietenkin parhaat Amiga-pelit. Vieraskirjan signeerasi lähes 60 kävijää, ja kaikkiaan tapahtumaan osallistui toistasataa lanittajaa. Tapahtu-

man tuotto meni Nenäpäivän hyväksi.

Vuosi vaihtui, ja viides Vectoramamme 9.–12. kesäkuuta 2016 oli jälleen Oulun jäähallissa. Tapahtumaan osallistui jo huikeat 860 pelaajaa ja kaikkiaan lähes 2000 osallistujaa vierailijat mukaan lukien. Ensimmäistä kertaa yhdistys oli teettänyt pelikilpailuille palkintomitalit, jotka saivat ansaittua huomiota. Mitaleita teetettiin myös moneen tulevaan tapahtumaan.

Hollywood-ohjelmointikielellä tehty yhdistyksen multimediaesittely keräsi katseita, ja siitä tulikin tapahtumiemme vakiokalustoa, jolla tiedotetaan myös tapahtumasisälöstämme. Vieraskirjaan kertyi noin 220 nimeä ja kävijöitä "Amiga-pisteellä" riitti vierailuaikoina jatkuvana virtana. Viides Oulun taiteiden yömmen 18. elokuuta meni vakiovarustuksella, eli kolmella Amiga 1200:lla ja yhdellä Amiga 500:lla. Mac mini varustettuna MorphOS-käyttöjärjestelmällä pyöritti taas Wings Battlefield -ilmataistelupeliä. Luolassa kävi neljän tunnin aikana lähes 400 kävijää ja vieraskirjaan saatiin 120 nimeä.

Saku 2016 ja vuosikokous järjestettiin lauantaina 26. syyskuuta Oulussa Oulun Tetran kokoustilassa klo 13–24. Paikalla oli myös Amiga-jälleenmyyjä Gentle Eye Ky. Tapahtumassa myytiin yhdistyksen logolla va-

³ kaleva.fi/vanhat-amigat-ja-pelit-saaneet-uusia-kayttajia/1816325

rustettuja hiirimattoja. Tasavallan tietokone Commodore 64 oli mukana C-versiona ka-setti- ja lerppuasemalla sekä Final Cartridge III- ja Acton Replay MK V -laajennuksilla varustettuna. Minimigin lisäksi esittelyssä oli toinenkin FPGA-kone, Altera Cyclone EP3C25 -piiriin perustuva MIST, jolla tällä kertaa ajettiin Amigaa AGA/68020-corella. Ihmetystä herätti myös Amiga 4000, jossa oli peräti viisi näytönohjainta: Picasso IV -trio, yksi CyberVision 64 sekä CyberVision 64/3D. Vieraskirjassa oli 54 nimeä ja kävijöitä noin sata.

Kansallinen peliviikko huipentui kansainväliseen ja pohjoismaiseen pelipäivään lauantaina 19. marraskuuta 2016. Osallistuimme päivään jälleen pääkirjastossa retropeliluolallamme Amiga 1200- ja Amiga 500 -koneilla. Kirjastossa oli myös runsaasti muuta peliaiheista ohjelmaa koko päivän ajan. Vieraskirjaan kirjoitti nimensä yli 70 vierailijaa, ja kaiken kaikkiaan luolassa pyörähti noin 350 kävijää.

Kuudes Vectorama-vetomme 9.–12. kesäkuuta 2017 Oulun jäähallissa oli tuttu ja taattu menestys, kävijöitä riitti ja retropelit vetivät edelleen asiasta kiinnostunutta yleisöä läpi tapahtuman. Oulun taiteiden yön peliluolassa torstaina 17. elokuuta oli taas pelattavana retropelejä Amiga 1200- ja Amiga 500 -koneilla. Kävijöitä viiden tunnin aikana oli yli 400, ja lähes 130 heistä kuittasi myös vieraskirjan. Koneet olivat koko ajan varattuina.

Saku 2017 ja vuosikokous järjestettiin lauantaina 30. syyskuuta Oulussa Oulun Tetran kokoustilassa klo 13–24. Tapahtuman ohjelmassa oli kaikenlaisen pelailun ja puuhastelun lisäksi myös ajoitettua ohjelmaa kuten *Viva Amiga* -dokumenttielokuvan esitykset, esittely MorphOS 3.10:n uusista ominaisuuksista, AmigaOne X5000 -tietokoneen esittely sekä *Sensible World of Soccer* -turnaus. AmigaOne-koneiden valmistajan A-EONin **Trevor Dickinson** oli myös kuullut tapahtumasta, mutta hänen lähettämänsä mainosjulisteet valitettavasti saapuivat Ouluun vasta päiviä tapahtuman jälkeen. Trevor noteerasi meidät kuitenkin blogissaan.⁴ Tapahtumassa kävi yli 100 vierasta ja vieras-

kirjaan kertyi 70 nimeä.

Vuosi 2018 ei alkanutkaan totutusti Vectoramasta, vaan toukokuun 5. päivänä yhdistys jalkaantui kutsusta peräti kahdelle areenalle: Game Över XI -tapahtumaan Lahden kaupunginkirjastolle ja #TubeKempele-tapahtumaan Kempeleen Zemppi-areenalle. Lahdessa pääsi kokeilemaan Amiga-peliklassikoita kolmella Amiga 1200:lla sekä tutustumaan MorphOS 3.10 -käyttöjärjestelmään. Tapahtuma järjestettiin Lahden nuorisopalveluiden ja Lahden kaupunginkirjaston yhteistyönä ja siellä kävi järjestäjien arvion mukaan n. 750 vierasta. Vieraskirjassa oli 34 nimeä, joista kiinnostavimpina mainittakoon Donald Trump, Barack Obama sekä Kim Jong Un...

Kempeleen Zemppi-areenalla puolestaan peluutettiin kävijöitä kahdella Amiga 1200:lla. Kempeleen nuorisopalveluiden järjestämässä tapahtumassa kävi järjestäjien arvion mukaan jopa 450 kävijää, ja Amigatkin olivat suurimman osan ajasta pelikäytössä koko ajan, eivätkä lisäkoneet olisi olleet pahitteeksi. Vieraskirjassa oli varsin nuorten kävijöiden vuoksi vain 13 nimeä. Yhdistystä pyydettiin Kempeleeseen myös lokakuun Kempele Games 2018 -tapahtumaan, mutta se jäi meiltä valitettavasti väliin.

"Seitsemännenten vuoden kirous" ei koskenut meitä, kun Vectorama-verkkopelitapahtuma 7.–10. kesäkuuta Oulun jäähallissa noudatti jälleen aiempien vuosien meininkiä. Järjestimme kolme intensiivistä pelikilpailua mitalipalkinnoin sekä yhtä lailla loppuun asti kilpailuttaneen *Rod Land* -pelikisan, jossa palkintona oli kirja *Commodore 64 – Tasavallan tietokone*. Vieraskirjaan kertyi yli 70 nimeä.

Vaikka Vectoramat tuntuvat ehkä turhan toistuvilta ja varsinkin näin tekstiksi kirjoitettuna jopa tylsiltä, totuus on kuitenkin toinen. Olemme jättäneet jälkemme myös kävijöihin. Yksi alusta eli vuodesta 2012 asti Amiga-pisteellämme käynyt pikkupoika oli vuosien varrella kasvanut nuoreksi mieheksi ja toi tänä kyseisenä vuonna meille itse Hama-helmistä tekemänsä AMIGAAA!-pöytäkoristeen. Perusteluina hän kertoi, että halusi antaa meil-

⁴ <http://blog.a-eon.biz/blog/index.php/2017/10/15/a-doubleheader/>



le jotain, koska oli saanut meiltä niin paljon. Saattaa olla, että puheenjohtajan ja muuttaman muunkin sakulaisen silmään meni joku roska tässä vaiheessa. Pöytäkoriste onkin kulkenut tapahtumissamme siitä asti.

Seitsemän suora jatkui Oulun taiteiden yössä torstaina 16. elokuuta, kun Amiga-peliluolassa oli tällä kertaa kuusi Amiga 1200:aa ja yksi Amiga 500. Peliluolassa kävi viiden tunnin aikana yli 400 vierailijaa, yli 140 heistä kuittasi myös vieraskirjan ja koneet olivat koko ajan varattuina.

Kaudella saatiin myös toteutettua uusi T-paitaerä juhla-logolla, ja paitoja ennakko-tilattiin yli 50 kappaletta. Niitä tilattiin myös Saku 2018 -tapahtumassa myytäväksi. Tällä kertaa painatus oli myös selässä lisätekstillä ”jo vuodesta 1993”.

Yhdistyksen 25-vuotisjuhlataapahtuma ja yhdestoista Saku-tapahtuma, Saku 2018 sekä vuosikokous järjestettiin lauantaina 22. syyskuuta Oulussa Oulun Tetran kokoustilassa. Ohjelmassa oli pelailun ja puuhastelun lisäksi elokuvanäytökset juuri julkaistusta *The Commodore Story* -dokumenttielokuvasta ja sen lisämateriaalista *The Chiptune Story*. Esittelyssä oli AmiKit X -emulointipaketti, josta myös arvottiin esittelyyn osallistuvien kesken yksi paketti. *Worthy*-pelikilpailussa palkintona oli pelin alkuperäiskappale. Cloanton

johtaja Mike Battilana osallistui Oulun tapahtumaamme ensimmäistä kertaa ja oli paikalla vastaamassa kysymyksiin sekä keskustelemassa. Tapahtumaan osallistuneille jaettiin myös Amiga Forever- ja C64 Forever-emulointipakettien uusimpien versioiden lisenssejä. Tapahtumassa kävi Cloanton houkuttamana yli 150 vierasta ja vieraskirjaan kertyi 64 nimeä. Sanomalehti Kaleva julkaisi meistä juhla jutun⁵ ennen tapahtumaa.

Osallistuimme toista kertaa Lahden kaupunginkirjastolla Game Över -pelitapahtumaan 4. toukokuuta. Game Över 2019 järjestettiin Lahden nuorisopalveluiden ja Lahden kaupunginkirjaston yhteistyönä, ja peluutimme tapahtumassa Amiga-klassikoita kolmella Amiga 1200:lla. Vieraskirjassa oli 18 nimeä, ja tapahtuman innoittamana saimme kutsun myös marraskuulle Keravan kirjaston retropeli-iltaan.

Toukokuussa jytisi kaiuttimiimme jotain ihmeellistä: ”Tulkaa meille pelaamaan Amigaa!” Vuodesta toiseen ainakin puheenjohtajan päässä on soinnut tapahtumien ikisuosikkibasso jytke eli *Lotus 2:n* tunnusmusiikki, mutta nyt oli tarjolla jotain uutta. Kyseessä oli omakustanteisen synthwave-bändi Eienetin biisi *Pelaamaan Amigaa*⁶, joka ”sukeltaa Amiga-skenen ja -pelimaailman tunnelmiin ja niiden tarjoamiin kikseihin 90-luvun pienellä suomalaispaikkakunnalla”, kuten duon toinen jäsen **Kalle Heino** kertoi Sakulle. ”Ollaan haluttu tallentaa noita fiiliksiä, joista edelleen riittää ammennettavaa näin aikuisiälläkin kaikessa mahdollisessa tekemisessä.” Ja toden totta, kappale veti heti hymyn naamalle ja sopii kuin nyrkki silmään Sakun tunnusmusiikiksi tapahtumiin. Nyt puhiksen pääjukeboxissa soi siis ainakin kaksi eri kappaletta!

Jo perinteeksi muodostunut Amiga-pisteemme pystytettiin kahdeksatta kertaa Vectorama-verkkopelitapahtumaan 6.–9. kesäkuuta Oulun jäähalliin ja oli avoinna pelailuille torstaista lauantaiyöhön. Järjestimme kolme pelikilpailua mitalipalkinnoin, ja muina palkintoina olivat mm. **Aleksandr Manzosi**n kirja *Pelit elämän peilinä*, **Maija Sarasteen** kirja *Radio-Mikro: Kaikkeaa anten-*

⁵ kaleva.fi/suomen-amiga-kayttajat-ry-tayttaa-25-vuotta-lauant/1769223

⁶ eienet.bandcamp.com/track/pelaamaan-amigaa

nin ja maan väliltä 1946–1992, Worthy-pelin alkuperäiskappale, uuden retropelilehti Retro Rewindin irtonumeroita sekä mainiot Kempelehalii-kassit. Vieraskirjaan kertyi 80 nimeä ja tapahtumaan osallistui yli 2000 ihmistä.

Kahdeksas Oulun taiteiden yö torstaina 16.8. Oulun kaupunginkirjaston pääkirjastossa laajeni Amiga-peliluolasta nyt myös demoihin: ensimmäistä kertaa meillä oli erikseen demoluola, jossa esiteltiin parhaita Amiga-demoja kautta aikojen sekä kerrottiin demoscenen historiasta. Pelikoneillekin oli reilusti enemmän tilaa kuin aiemmin, joten toimimme peräti seitsemän pelikoneella tapahtumaan eli tarjoilimme todella monijovan pläjäyksen Amiga-historiaa monelta kantilta. Peliluolassa kävi viiden tunnin aikana yli 400 vierailijaa, ja 110 heistä kuittasi myös vieraskirjan. Pelikoneet olivat lähes koko ajan varattuina ja demoluolakin veti katsojia seisomapaikoille asti.

Yhdistyksen tilikausi kiepahti plusmerkkiseksi, mihin suurimpana syynä oli onnistunut juhlapaitakampanja. Tilikauden vaihduttua järjestettiin vielä syyskuun puolivälissä myös pitkään suunniteltu jäsenmaksukampanja, jonka innoittamana jäsenmaksuja tulikin mukavasti. Saku-tapahtuman lähestyessä päätimme ostaa iZettle-korttimaksupäätteen omaksi, koska lainalaitteiden saaminen oli usein epävarmaa.

Yhdistyksen kahdestoista Saku-tapahtuma, Saku 2019 sekä vuosikokous järjestettiin lauantaina 28. syyskuuta Oulussa Oulun Tetran kokoustilassa. Ohjelmassa oli pelailun ja puuhastelun lisäksi myös demoja videotykiltä A1200/060-koneella lähes koko tapahtuman ajan. Esittelyssä oli IBrowse 2.5 -selain ja osallistujien kesken arvottiin yksi IBrowse-lisenssi. Esitimme myös kattavan katsauksen valikoituja demoja Amigan alkuvuosilta aina vuoteen 2019. Pelipuolella oli tarjolla Sensible World of Soccer -turnaus, Stunt Car Racer -moninpelikilpailu sekä li-

säksi Super Skidmarksia ja muita moninpelilejää. Tapahtumassa kävi noin 100 vierasta ja vieraskirjaan kertyi 39 nimeä.

Tapahtumapaikkakunnista korkkasimme uutuutena Keravan, jonka kirjastossa vietettiin peliviikon merkeissä Retropeli-iltaa keskiviikkona 6. marraskuuta. Vanhempia pelikonsoleita oli tuonut paikalle pelikauppa Retromagia, meiltä oli puolestaan paikalla kaksi Amiga 1200:aa sekä Commodore 64, ja lisukkeena oli vielä Raspberry Pi 3, jossa pyöri Amiberry-Amiga-emulaattori. Pentinkulma-salissa pelailtiin kello 16–20, tapahtumassa kävi 105 vierasta ja heistä 21 oli signeerannut vieraskirjan.

Heti vuodenvaihteen jälkeen tiemme vei vielä Kibekon 2020 -tapahtumaan Sellon kirjastoon Espooseen lauantaina 4. tammi-kuuta eli kaksipäiväisen anime-, manga- ja pelitapahtuman ensimmäiseksi päiväksi. Vieraskirjassa oli vaatimattomat 25 nimeä, mutta Sellon kirjaston laskurit todistivat yli 11 000 kävijää koko Kibekonin aikana! Myös pelikoneilla on käynyt kuhina, vaikka olimmekin paikalla vain yhden päivän.

Maailma sulkeutui, kalenteri tyhjeni

Lahden Game Över -tapahtuma oli keväällä 2020 ohjelmistossamme jo kolmatta kertaa, ja odotimme huhtikuun lopun tapahtumaa innolla. Vielä 10. maaliskuuta sovittiin järjestäjän kanssa yksityiskohdista, ja jäimme



VECTORAMA 2018 – ANU SEIJONEN

Saku 2020 -etäpelikilpailu alkaa nyt!

Saku-foorumi - Etäpelikilpailu Saku - Viikot 2020 - Saku 2020 -etäpelikilpailu alkaa nyt! - Lähellä Satakunta

Kirjautua

Viestit

Perjantaina, 25. syyskuuta, 2020 - klo 16:30:

Suomen Amiga:
käyttäjät: saku
käyttäjänimi: saku
Rekisteröity: 4-2013



Varsinaista Saku 2020 -tapahtumaa ei järjestetä tänä vuonna valitsovien olosuhteiden vuoksi, mutta jottei perinteinen Saku-viikonloppu jäisi aivan tyhjäksi somien pyörityksellä, järjestämme **etäpelikilpailun** sunnuntai-iltaan!

Kilpailupeliä toimii suomalaista tekoa oleva **Smarty and the Nasty Gluttons**, jonka juuret ulottuvat lähes 30 vuoden taakse, mutta joka viimeisimpin julkaisuunsa tänä kesänä. Tarkkaan pelin laadusta voi tutustua paremmin osoitteessa <http://smartygame.fi/>

Eikä kilpailu ilman palkintoa! Ennen pistetä kerännyt pelaaja voittaa omaiseen uunituoreeseen "boisversion" samaisesta pelistä. Fyysiset koot pelistä valmistuvat vasta myöhemmin syksyllä, joten voittoa on ensimmäisten joukossa saamassa oman kappaleensa kokeilemista.

Lisäksi arvomme kaikkien osallistujien kesken **SkillGrid**-pelin CD-version, joka sisältää manuaalin, tarat levykkeitä varten sekä muuta promomateriaalia. Ja pistetänpä mukaan vielä lisäksi pelijoutia. Peli toimii AGA-Amigalla ja CD:stä löytyvät myös ADP-teksteissä emulointikäyttöön tai levykkeille kirjoitettuna versio. Kannattaa siis osallistua kilpailuun vaikka pienemmälläkin tuloksella!

Palkinnot toimitetaan voittajille postin kautta mahdollisimman nopeasti.

Ite kilpailupeli toimii lähes kaikilla classic-Amigoilla ja sen voi ladata ADP-tekstina pelin **kotisivuilta**. Peli on ladattavissa **ADF:nä** myös **kotisivuiltamme**, mutta tarjontaan laaka! **WISCAD**-version kokeileville Amigoille.

Kilpailun säännöt:

- Kilpailu alkaa heti ja päättyy **sunnuntaina 27.9.2020 klo 23:59**, johon mennessä tulokset on ilmoitettava.
- Voi pelata niin monta viikkoa kuin haluat kilpailun ajalta.
- Kirjota tunnistettava nimenumeri pelin päättyessä ja ota kuva **kämmästä/kameralla hiscore-listasta** (Hall of Fame), joka ilmestyy alustuksen jälkeen. Kuvia ei tarvitse esittää välituoksisia ilmoituksia, mutta **vaaditaan palkinnonsaajilta** lopuksi tai muuten palkinnon siirtyä seuraavalle.
- Tulokset voi ilmoittaa Saku-foorumille** tähän ketjuun, **Facebookin** tai **sähköpostilla**.
- Ilmoittajan tuloksisia heti suoritusten jälkeen eikä jennoa ainoa tulokset lopputul, että kilpailu pysyy mielekkäänä kaikille! Tulostusta päivitetään lähes reaaliajassa viikonloppuun asti.
- Käikkien hujauksien on ehdottoman kiellettyä. Älä siis kälä treinareita tms.
- Pelisuoritus on tehtävä yhdestä istunnasta pelin alusta pelin päättymiseen asti, joten älä käytä minkäänlaista tallennuslaitetta.
- Älä myöskään harrasta "typpäistä", vaan yritä edetä pelissä koko ajan. Pidetään kilpailu reiluna!

Pidetään hauskaa etä-Sakulun merkeissä ja näytetään parastamme pelin tällöillekin, jotka ovat innossaan mielenkiintoisimmat!



Tulokset:

1. Sundin 35330
2. Hie 32600
3. JPV 27380
4. Hie 24970
5. Harjo 11800
6. Hoitaja 10410
7. Janna 7390
8. Blumens 5630
9. Jari 3460
10. Antti 3460
11. Saku 3460

Lauantaina, 26. syyskuuta, 2020 - klo 10:30:
Ja pienestä vinkistä alkuun päättämiseen: tuntuu viikoksi oleva vihollista ja viertä ne alempana olevien päälle, joihin saat avoimen. Keräsi vielä avoimia päättämiseen seurauksia.

Peli ei ole helpoimmasta päästä, mutta tähän sopii hyvin tällaiseen lyhyen pelikilpailuun, koska yksi suoritus ei kestä liian kauaa. Eikä tätä kukaan varmaan vielä osaa kovin hyvin, joten kaikilla on mahdollisuus voittoon, vaikka silloin heti tuntuksaan.

Suomen Amiga:
käyttäjät: saku
käyttäjänimi: saku
Rekisteröity: 4-2013

odottamaan tapahtumajulisteen vedosta.

Sitten maailma pysähtyi, ja koronapandemian vuoksi kaikki kalenterissamme olleet yleisötapahtumat peruttiin. Eräänlainen "pakkoloma" saattoi kuitenkin tulla tarpeeseen, sillä olimme osallistuneet vuodesta 2012 lähtien vähintään neljään tapahtumaan joka vuosi, viime vuosina jopa kuu-teen. Lepokaan ei välillä ole pahitteeksi.

Vuosikokous järjestettiin lauantaina 26. syyskuuta 2020 Oulussa ilman Saku-tapahtumaa. Kokousviikonloppu oli kuitenkin järjestetty yhdistyksen ensimmäinen etäpelikilpailu. Kilpailupelinä oli suomalaista tekoa oleva *Smarty and the Nasty Gluttons* (smartygame.fi), jonka juuret ulottuvat lähes 30 vuoden taakse, mutta joka viimeisteltiin julkaisukuntoon kesällä 2020. Osallistuneiden kesken arvottiin alkuperäinen *SkillGrid*-peli, ja parhaan tuloksen tehnyt palkittiin uunituoreella boksiversiolla itse kilpailupelistä. Kilpailu kesti sunnuntaihin pelilleöin ja siihen osallistui 11 pelaajaa varsin kovilla tuloksilla. Lisäksi yhdistyksen hallitukseen oli vuosiko-

kouksen alla hakenut peräti kaksi uutta jäsentä, joten maailmantilanteesta huolimatta toiminnalla oli edelleen jatkuvuutta. Uudet jäsenet toivotettiin tervetulleiksi hallitukseen.

Sakun nimipäivänä 14. tammikuuta 2021 julkistimme jäsenillemme jäsenetuna maksuttoman amigaaa.com-verkkopalvelun, johon sisältyvät shell, IRC, sähköposti, kotisivutila, pilvipalvelu sekä bouncer. Jäsenedun saamiseksi riittää, että jäsenyys on voimassa palvelun tilaushetkellä. Tämä kannusti jäsenmaksun maksamiseen ja keräsi myös joitakin uusia jäseniä. Vuosikokous pidettiin lauantaina 26. syyskuuta Oulussa ilman Saku-tapahtumaa. Toimintansa lopettaneen Gentle Eye Ky:n jäämistön ostaneella Ami-Garagella oli kokouksessa pieni myyntipöytä sekä esillä Amiga 1200 erikoiskotelolla ja mekaanisella RastPort KA59 -näppäimistöllä. Kokoukseen osallistui seitsemän jäsentä.

Toukokuun alussa poistimme kotisivuilta etusivun kävijälaskurin sekä kaikkien sivujen Google Analytics -komentosarjat, joita molempia on käytetty sivuston kävijäseurantaan. Kävijöiden seuraamiseen ei kuitenkaan ole ollut enää tarvetta eikä kiinnostusta, ja nykyvaatimukset luvan kysymisestä evästeisiin olisi ollut hankala toteuttaa nykyiselle sivustolle. Kerromme mieluummin yllpeästi, ettemme käytä evästeitä. Ainoastaan Saku-foorumi tallentaa kävijän koneelle evästeeseen viimeisen käynnin aikaleiman, eikä tätä ole mahdollista poistaa käytöstä, mikä on mainittu kotisivuillamme.

Vectorama palasi pelikentälle ennen meitä ja järjesti kesäkuussa 2022 tapahtuman uudessa paikassa eli Ouluhallissa, johon tapahtuma olisi siirtynyt jo aiemmin, mutta koronapöpo ehti väliin. Jäähalli oli sekin jäänyt tapahtumalle pieneksi ja ahtaaksi, ja varsinkin oheistoiminnalle oli valitettavan vähän tilaa. Pienen ydinryhmämme osallistuminen oli kuitenkin epävarmaa, ja lähipelaamisen järjestäminen turvallisesti tartuntariskit huomioiden olisi ihmispaljoudessa haastavaa. Myös vanhojen koneiden puhdistaminen jokaisen käyttäjän jälkeen on laitteille riski, joten jäimme vielä tapahtumasta pois. Jälkikäteen kuulumme, että mei-

tä oli kovasti kaivattu.

Elokuussa etenimme tiedon valtatiellä ja otimme käyttöön Sarake Sign -allekirjoituspalvelun, jonka avulla yhdistyksen asiakirjat voidaan allekirjoittaa sähköisesti. Palvelua käytettiin nyt ensimmäistä kertaa tilinpäätösten allekirjoitukseen. Jäsenrekisterin pitäminen 1990-luvulta peräisin olevalla Personal Mailing List -ohjelmalla ei sekään ollut enää vuosiin ollut tarkoituksenmukaista, kyseinen Windows-sovellus kun on alun perin tehty kirjepostin osoite-etikettien helppoon tulostamiseen. Myös jäsenmaksuistutusten lähettäminen oli työlästä. Siirryimmekin kokeilun jälkeen käyttämään Yhdistysavain-verkkopalvelun jäsenrekisteriä, jossa myös sähköpostimuistutukset on helppo toteuttaa. Jäsenmaksujen seurantakin on helppompaa, vaikka pankkiyhteysmahdollisuutta ei olekaan. Elokuun lopulla lähetimme kaikille jäsenrekisterissä oleville tarkistuspyynnön, ja alle kuukaudessa saimme yli 30 jäsenmaksua sekä kiitettävästi lahjoituksia, jollaisiksi samalla kertaa maksettujen aiempien vuosien jäsenmaksut kirjataan.

Syyskuun alussa kotisivumme ja Saku-foorumimme katosivat verkosta hetkelisesti. Huhut kuolemastamme olivat kuitenkin ennenaikaisia, sillä syynä oli vanhentunut bbs.fi-domain, joka on kotisivutilamme palveluntarjoajan WHostin eli nykyisen DevNet Oy:n hallussa. Domainin rekisteröinti uusittiin kyllä jälleen, mutta samassa yhteydessä aliohjukset oli poistettu, koska niille ei ollut nähty tarvetta, joten myös saku.bbs.fi lakkasi toimimasta. Olimme yhteydessä DevNetiin, ja pikaisesti tehdyn sopimuksen jälkeen ohjukset saatiin takaisin. Vuosikokous järjestettiin sunnuntaina 25. syyskuuta

Oulussa ilman Saku-tapahtumaa. AmiGagella oli kokouksessa esillä THEA500 Mini.

Saku täytti komeat 30 vuotta 23. helmikuuta 2023 – sen varhaisimman merkki-paalun mukaan. Ensimmäinen kevät kolmekymppisinä kerättiin vielä voimia, mutta kesäkuussa 2023 alkoi taas tapahtua: palasimme Vectoramaan. Mutta se onkin sitten jo seuraavan historiikin aihe, eli siitä kerromme ihan oikeasti ensi kerralla.

Palataan sen sijaan historiikin päätökseksi artikkelin aloituskuvaan, joka on otettu Vectorama 2015:ssä. Tuona vuonnahan Amiga täytti 30 vuotta, ja Fit-demoryhmä teki tätä varten Frederikin *Kolmekymppinen*-biisiä mukailevan karaoke-synttärrikortin eli demon nimeltä *abrels nagima*.⁷ Ryhmä kiittelee kommentteissaan Sakua:

"Happy birthday, Amiga! Special thanks to Suomen Amiga-käyttäjät ry. SAKU for testing this karaoke birthday card on a real Amiga 1000 and showing it at the Vectorama 2015 party's Amiga booth (and providing a source photo for the screenshot)."

Eräänlaisia "rilluvuosiahan" nämä ovat olleet ja laidasta laitaan olemme seilanneet välillä vähän pohjiakin ruopien, mutta silti porskutamme edelleen. Nyt kaikki yhdessä:

*"Mä oon kolmekymppinen,
oon kolmekymppinen
Takana on luja putki rilluvuosien
Olen kolmekymppinen, kolmekymppinen
En oo enää sinisilmäinen,
oon kolmekymppinen..."* ●

⁷ pouet.net/prod.php?which=65733



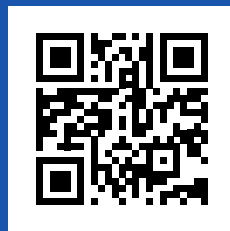
SAKU

TIETOKONELEHTI – EST. 1993

PALAA VUONNA 2025

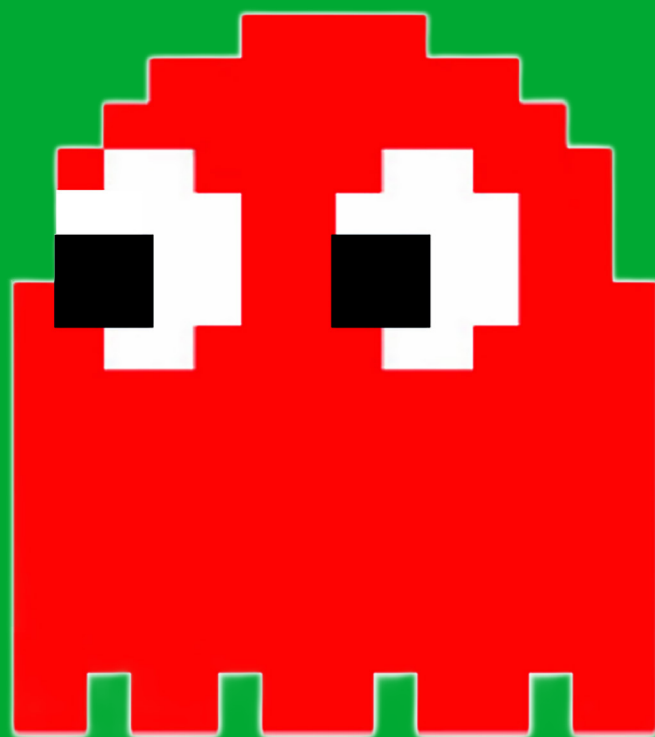
Älä jää paitsi, tilaa Saku-lehti
maksutta sähköpostiisi

sakulehti.fi/tilaa



BACK FOR THE FUTURE





"PAREMPI KUIN PLEIKKA 5"

Leo, Kotka 2024

I♥LOVE♥8-BIT®

64kt ja kasettiasema riittää

TILATTAVA TIETOKONENÄYTTELY
TOIMITETTUNA, ASENNETTUNA JA NOUDETTUNA