

Der AmZeiger

Gregor Franz

COLLABORATORS

	TITLE : Der AmZeiger		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY	Gregor Franz	August 22, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Der AmZeiger	1
1.1	Der AmZeiger #3 - Dezember 97	1
1.2	Editorial	2
1.3	Danke	3
1.4	Am Puls - News	4
1.5	PowerUp-Kommentar	8
1.6	Computer 97 - Zusammenfassung	13
1.7	Spiderman`s Web-Abenteuer	14
1.8	Interview mit Olaf Barthel	17
1.9	APC&TCP-CD 4+5 im Test	21
1.10	pOS-Eindrücke	23
1.11	Testkonfiguration T.Heinrich	26
1.12	Eagleplayer 2.00 - Test	26
1.13	UAE 0.6.9 für Win32 - Einblicke	30
1.14	Flying` High-Patch 1.05	34
1.15	Uropa2 - Test	36
1.16	Pinball BrainDamage-Test	38
1.17	ISDN-Master II-Test	41
1.18	ISDN - Glossar	47
1.19	ISDN-Grundlagen	49
1.20	Cybervision 64/3D - Test	52
1.21	Packet Radio	55
1.22	WBTuning /3	58
1.23	Packerkurs Teil 1/2	61
1.24	Coder`s Corner	65
1.25	Coder`s Corner: MUI-Kurs	65
1.26	Media Mal X	78
1.27	Paint The Sky With Stars - CD Kritik	79
1.28	Risotto von Fluke - CD Kritik	80
1.29	A Little Bit of Fire von Tower City - CD Kritik	81

1.30	Come find yourself - Fun Lovin` Criminals	82
1.31	Sieben Jahre in Tibet - Filmkritik	83
1.32	Alien IV - Filmkritik	84
1.33	L.A.Confidential - Filmkritik	86
1.34	Katarrhus - Teil 1	88
1.35	Frau Gisela`a Problemecke	94
1.36	Der alte Postsack antwortet...	95
1.37	Der alte Postsack: Firmenkontakte	100
1.38	WANTED! - Autoren gesucht...	108
1.39	Test-Richtlinien	108
1.40	Unterstützung benötigt...	110
1.41	IMPRESSUM	110
1.42	Kontakt / Redaktion / Bezugsquellen	111
1.43	Mailingliste	112
1.44	BBrandes - Portliste	112

Flyin` High-Nachlese	Bringt Version 1.05 Besserung ?
Dachschaden im Spielsalon	Pinball BrainDamage - Der neue Flipper.
=====	
-Hardware-	
Zorro kämpft für Telekom!	Die ISDN-Master II-Karte.
ISDN-Grundlagen	Wie schnell? Wie teuer? Lohnt es?
Dreidimensionale Visionen	Immer noch aktuell: Die Cybervision 64/3D.
=====	
-Coder`s Corner-	
Willkommen an Bord!	Programmierer? Hier ist Deine Rubrik!
Magie ohne Zauberei	MUI für eigene Programme nutzen.
=====	
-Kurse-	
Werkbank tieferlegen	3/6 Disktuning für die WB.
Funk doch mal!	Packet Radio. Ein Erfahrungsbericht.
Packer en Detail	1/2 Diesmal: Überblick & Speedvergleich.
=====	
-Magazin-	
Media Mal X	Neue Filme/Bücher/Musik etc.
Frau Gisela`s Problem-Ecke	Fragen/Probleme? Wir suchen Antworten!
Der alte Postsack	antwortet auf Zuschriften.
WANTED!	Autoren! Verzweifelt gesucht...
IMPRESSUM	Das darf nicht fehlen.
=====	

(c) Der AmZeiger 1997.

1.2 Editorial

Editorial

Das Redaktionsteam und ich, als Chefredakteur, sind stolz eine, seit der Nummer Zwei, wieder gewachsene und ziemlich runde Ausgabe des AmZeigers präsentieren zu können.

Während der AmZeiger eine kontinuierliche Entwicklung aufweisen kann, haben wir erstmals die Redaktion erweitert. Andre Wyrwa, der seit der letzten Ausgabe für unser neues (HTML-)Erscheinungsbild verantwortlich zeichnet, übernimmt den 'Media Mal X'-Bereich. Carsten Jahn, mit dem wir schon seit Ausgabe 1 zusammenarbeiten, ist für die neugeschaffene 'Coder's Corner', den Programmierbereich verantwortlich.

Andreas Schlick, von Anfang an unverzichtbarer Helfer und 'Macher' der HTML-Version, wird daher gleichzeitig stellvertretender Chefredakteur.

Das wir auch mit den 'Betroffenen' unserer Tests in Kontakt stehen beweist diesmal ein Sonderabschnitt in der Postsack-Rubrik, auf den ich in diesem Zusammenhang hinweisen will. Die Reaktionen sind, vorsichtig ausgedrückt, von eklatanter Unterschiedlichkeit geprägt.

Das zu unseren Interna.

Im Amigabereich sind drei gravierende Ereignisse zu verzeichnen:

Zum Ersten das Hickhack um die Softwarelösung der brandneuen PPC-Beschleunigerkarten zwischen phase5 und Haage&Partner. In wenigen Worten läßt sich darauf nicht erschöpfend eingehen, daher bitte ich dazu einen Blick auf meinen Kommentar zu werfen.

Zum Zweiten fand wieder die Computer 97 statt. Die 'größte Amiga-Messe der Welt' hat so einige Besucher enttäuscht. Sie ist etwas geschrumpft und viele der angekündigten 'Sensationen' sind entweder nicht rechtzeitig fertig geworden oder waren einfach keine.

Genaueres zur Messe finden sie in unserer obligatorischen Zusammenfassung.

Zum Dritten wird jetzt wohl endgültig das Ende des traditionsreichen Amiga-Magazins eingeläutet. Näheres in der Rubrik Am Puls.

Viel Spaß auch mit dieser Ausgabe und wie immer dem Wunsch nach Reaktionen und Leserbriefen Ausdruck verleihend,

Ihr
Gregor Franz
Chefredakteur.

...und unser DANK geht an...

1.3 Danke

Danke an:

- alle, die sich zur zweiten Ausgabe gemeldet haben.

- Thomas Heinrich und Rene Franke für ihre Beiträge.
- Andreas Magerl und den APC&TCP für die unkomplizierte Bereitstellung von Testexemplaren.
- Vulcan Software für das Senden von Testmustern.
- Olaf Barthel für das Interview.
- Holger Janssen für die Bereitstellung seines Web-Platzes für eine Mirrorsite.
- Bernd Brandes für die Unterstützung und seine zuverlässige Support-Box.

Die Redaktion.

1.4 Am Puls - News

Am Puls - Kurzmeldungen:

Ansprungpunkte: Hardware Software Spiele Sonstiges

Amiga-Allgemein

Nach diversen Gerüchten hat es sich nun bestätigt: Das Amiga-Magazin des MagnaMedia-Verlages wird ab der Ausgabe 02/98 nur noch unter dem Namen "Amiga-HighTech" als 32-seitige Beilage zur PCgo! zum bisherigen Preis an die Abonnenten gehen. Alle zwei Monate soll eine Amiga-CD enthalten sein.

Im ICP-Verlag, Herausgeber der AmigaPlus, soll ab nächstem Jahr eine neue Zeitschrift unter der Bezeichnung "Amiga-Future" zweimonatlich erscheinen und die bisherigen Sonderhefte ersetzen. Der redaktionelle Inhalt dieser neuen Zeitschrift, die sich hauptsächlich Spielen widmen soll, wird vom Computerclub APC&TCP beigesteuert. Jede Ausgabe wird eine CD mit aktuellen Spielen und Demos enthalten.

Wie Petro Tyschtschenko am Rande der Computer 97 verlautbaren ließ, sollen zukünftige Amiga-Einstiegsmodelle etwa 400,- DM kosten, das Topmodell, welches ebenfalls 1998 erscheinen soll, um die 1.500,- DM.

Weiterhin würde Amiga International bereits schwarze Zahlen schreiben und hätte schon Geld an die Mutterfirma Gateway 2000 in die USA überwiesen. Großen Anteil an dem Ergebnis hätten u.a. die neuen Absatzmärkte in den ehemaligen Ostblock-Staaten.

<http://www.amiga.de>

Stolz meldet Amiga International die Unterzeichnung eines Vertrages über die Lieferung von 2.000 Amiga1200 an das Unternehmen Shaf Information & Technologies PVT. LTD. nach Indien. Es würde sich um den größten Auftrag für AI aus Asien handeln, der jemals abgeschlossen wurde. Die Auslieferung beginnt ab Februar 1998.

<http://www.shafindia.com/>

Software

MagicWB 2.1p, Vollversion des populären MagicWB-Sharewarepaketes, ist jetzt kostenlos auf der WWW-Site von SASG downloadbar.

<http://www.sasg.com/mwb/download.html>

Stefan Ossowski's Schatztruhe bietet die neue Version 4 des bekannten Texteditors CygnusEd für 69,- DM an. Updates kosten 39,- DM.

Zu den vielen neuen Features zählen, neben höherer Geschwindigkeit und einer generellen Modernisierung, eine bessere Unterstützung von Grafikkarten-WBEmulationen und unbegrenztes UNDO/REDO.

<http://www.schatztruhe.de/>

Asimware veröffentlicht die neue Version 2.0 der CD-Brenner-Software MasterISO. Sie soll von Grund auf überarbeitet sein und durch besonders hohe Stabilität glänzen.

Die Demoversion ist aus dem Aminet oder von der Website zu beziehen.

<http://www.asimware.com/>

Auf Grund der großen Nachfrage hat sich Cloanto dazu entschlossen bereits eine Vorversion 1.0 von Amiga Forever herauszubringen, da die endgültige Fertigstellung sich noch verzögert. Sie soll die selbe Funktionalität besitzen und später zum Differenzpreis upgradebar sein. Den Vertrieb übernimmt Schatztruhe.

Diese Version enthält u.a. die Amigaemulatoren UAE für Windows (inklusive Picasso96-Treiber), sowie Fellow für DOS, die AmigaROM- und Workbench-Dateien bis OS 3.0 und Personal Paint 7.1.

<http://www.schatztruhe.de/>

Mit SiSys 2.5 kommt von HiQ der Nachfolger von Siamese. Jetzt als reine

Softwarelösung wird eine Bedienung unterschiedlicher Betriebssysteme (AmigaOS 3.X, Win95/NT 4.0, MacOS) so ermöglicht, als wenn es sich um einen Computer handeln würde. Der Datenaustausch erfolgt entweder über Nullmodem oder über einen TCP/IP-Stack. Der deutsche Vertrieb erfolgt über Oberland.

<http://www.oberland.com/>

Der APC&TCP senkt ab Anfang 1998 einige Preise. In Klammern steht der bisher gültige Preis:

Testament (59,95 DM) 39,95 DM; Kargon (49,95 DM) 39,95 DM;
Jaktar (59,95 DM) 30,95 DM; Marblelous (19,95 DM) 9,95 DM;
APC&TCP-CD-Volume-1 (19,95 DM) 9,95 DM;
APC&TCP-CD-Volume-2 (19,95 DM) 9,95 DM

APC&TCP, Dorfstr. 17, D-83236 Übersee

Nova Design bietet allen ADPro-Benutzern ein Crossupdate auf ImageFX 2.6 für 179 US-Dollar an. Das Angebot gilt bis zum 28. Februar 1998. Einfach die innere Cover-Seite der Anleitung von ADPro zusammen mit Scheck, Geldanweisung oder Kreditkarteninformation an Nova Design einsenden.

Nova Design, Inc.; 1910 Byrd Avenue, Suite 204; Richmond, VA 23230; USA

Ab 1. Januar 1998 soll Scala Multimedia 400 nach Neupressung der CD wieder erhältlich sein. Der Preis mit einem Online-Handbuch beträgt 149,- DM (Update von MM 300 99,- DM). Den Vertrieb übernimmt die Firma Nightshift.

<http://www.nightshifts-web.com/>

Hardware

DCE stellt von Amiga International lizenzierte selbstentwickelte Amiga-Klones her. Dazu siehe die Computer 97-Zusammenfassung.

Index, der britische Hersteller, der durch seinen geplanten Access-AmigaKlon bekannt geworden ist, hat auf der Computer 97 ein eigenes Motherboard unter der Bezeichnung BoXeR vorgestellt.

Es soll mit MC68040 und 68060 mit Taktraten von 25 bis 75 MHz erhältlich werden. In die Platine wurden neben 4 Zorro-III-Slots auch 2 ISA-Slots und ein Videosteckplatz integriert.

<http://www.cix.co.uk/~index/>

Für den Uhrenport des Amiga 1200 befindet sich eine Soundkarte in der Entwicklung. Die Melody A1200, basierend auf der Melody Z2 (für Amigas mit Zorro-Bus), ermöglicht mit ihrer 20-Bit-Hardware MPEG-Dekompression, sowie eine Soundausgabe in CD-Qualität.

Nova Sector Engineering, eine amerikanische Computerfirma, will im Frühjahr 1998 ein Amiga-kompatibles Notebook auf PPC-Basis ausliefern. Der Prozessor soll mit 300 MHz arbeiten und der Preis ab 2.500 US-Dollar beginnen.

Kommentar: Gerüchteweise soll lediglich der Emulator UAE für die Amiga-Kompatibilität sorgen.

Villagetronic bietet mit Concierto ein Soundmodul für die bekannte Grafikkarte Picasso IV an. Sie kann Klänge in CD-Qualität erzeugen und hat einen Yamaha-Synthesizer-Chip nach dem OPL3-Standard integriert. Der Preis liegt bei 299,- DM.

<http://www.villagetronic.com/>

Spiele

Mit The Final Odyssey bringt Vulcan ein neues CD-Rom-Spiel auf den Markt, das auf jedem Amiga laufen soll, aber von einer besseren Ausstattung Gebrauch macht. Das Jump 'N' Run ist u.a. in Deutsch für ca. 30 englische Pfund erhältlich.

-

The World Foundry, ein Zusammenschluß der Entwicklerteams von Digital Anarchy Software, Deimos Design und Intuition Software vom September 1997, entwickeln ihre Spiele nun exklusiv für Vulcan. Als erstes werden von The World Foundry Explorer 2260 und Maim & Mangle erscheinen.

Damit hat Vulcan jetzt 14 verschiedene Entwicklungsteams mit über 100 Leuten unter Vertrag.

-

Außerdem wird Vulcan Software die herausgebrachten Spiele nicht mehr selbst vertreiben, sondern hat diese Aufgabe an Weird Science, sowie GTI abgegeben.

<http://www.vulcan.co.uk/>

<http://www.weirdscience.co.uk/>

<http://www.grentrade.com/homeami.htm>

Sadness Software kündigt nach Foundation und OnEscapee zwei weitere Spiele für den Amiga an.

Bei Dafel:Bloodline (vorher als Child of Darkness bekannt) von dem Team Digital Corruption soll es sich um eine Mischung aus Zelda und StreetFighter handeln. Lauffähig auf jedem AGA-Amiga.

Das andere Spiel, das Sadeness vertreiben wird, ist Forgotten Forever, eine Mischung aus Dune 2 und Command&Conquer, von dem schon im letzten Am Puls berichtet wurde.

OnEscapee soll noch vor Weihnachten herauskommen, Foundation nicht vor Januar/Februar 1998.

<http://www.sadeness.demon.co.uk/>

Neben Uropa2 (Test in dieser Ausgabe) bewirbt Schatztruhe auch Myst (mindestens 020 und 8 MB Ram) und Shadow of the Third Moon (mindestens 030 und AGA oder Grafikkarte), einen Voxel-Flugsimulator. Myst soll 99,- DM kosten, die anderen zwei Spiele je 89,- DM.

<http://www.schatztruhe.de/>

Sonstiges

Gateway 2000 hat im dritten Quartal 97, trotz um 25 Prozent gesteigertem Umsatz, 107 Millionen Dollar Verlust gemacht, gegenüber 60 Millionen Dollar Gewinn im Vorjahreszeitraum. Gründe seien außergewöhnliche Belastungen in Höhe von 113,8 Millionen Dollar, zu denen die Übernahme der Firma Advanced Logic Research (ALR) mit 60 Millionen, sowie Vermögenswerte von Amiga Technologies und Wertverluste durch zu große Lagerbestände zählen.

Spekulationen, nach denen die deutsche Gateway 2000-Niederlassung geschlossen werden soll, scheinen sich nicht zu bestätigen. Karola Bode, früher Pressesprecherin bei Commodore Deutschland und seit 1994 Geschäftsführerin der deutschen GW-Tochter, verläßt das Unternehmen. Außerdem wird der Showroom in Frankfurt geschlossen. Die weiteren zwei Standorte München und Köln bleiben bestehen.

Das W3-Konsortium, zuständig für die Weiterentwicklung des WWW-Standards, hat die HTML 4.0-Empfehlung verabschiedet. Neben Verbesserungen bei Formularen, Frames und Tabellen werden Objekte, Skripte und Style Sheets eingeführt.

<http://www.w3.org/Press/HTML4-REC/>

1.5 PowerUp-Kommentar

PowerUp/WarpUp-Kommentar
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

Lange, sehr lange war sie erwartet worden: Die Einführung der PowerUP-Beschleunigerkarten von phase5. Doch schon kurz nachdem die ersten HighEnd-Karten ausgeliefert wurden, rumorte es gehörig im Amigamarkt.

Die ersten nachfolgenden Abschnitte liefern einen Abriß der Ereignisse und eine Zusammenfassung der jeweiligen Presseerklärungen.

Was war passiert?

Haage&Partner, seit einiger Zeit zu einer der führenden Firmen für Softwareentwicklung und -Vertrieb aufgestiegen, wandten sich mit einer bedeutungsvollen Presseerklärung an die 'Amiga-Gemeinde'.

Ein neues Software-Paket für die PowerUp-Karten sollte mit ungewöhnlichen Geschwindigkeitszuwächsen die originale PowerUp-Systemsoftware von phase 5 überflügeln. Außerdem wäre WarpUp, so die Bezeichnung, hardwareunabhängig und zukunftskompatibel, mit StormC die Compilierung kein Problem.

Der Clou: Das Paket sei kostenlos auf H&P's Web-Site downloadbar.

Tatsächlich alles besser, ohne den berühmten Haken?

phase 5 reagiert

Nicht lange auf sich warten, ließ ein erstes Posting von phase 5, das dann auch als erste offizielle Stellungnahme verbreitet wurde.

Hier wurde massiv und in klaren Worten von WarpUp abgeraten und auf die Inkompatibilität zur mitgelieferten Systemsoftware bzw. die nicht gegebene Zukunftsfähigkeit bei fortentwickelter Hardware hingewiesen.

phase 5 würde keine inkompatible Lösung tolerieren, die, ohne das die originalen Softwarebestandteile noch funktionieren würden, die mitgelieferte Systemsoftware ersetzen soll.

Nach einer langen Zeit der Zusammenarbeit und Unterstützung wäre phase 5 von der Handlungsweise H&P's enttäuscht und würden jeglichen weiteren Entwicklersupport einstellen.

Zwischenspiel: Worum geht es eigentlich?

Es geht, vereinfacht ausgedrückt, um das Betriebssystem auf Seiten des PPC's. Die Software, die PPC's unterstützt und teilweise auf der Amigaseite abläuft, ist natürlich abhängig von der Art der Lösung auf der PPC-Seite. Das Zusammenspiel muß vorher detailliert festgelegt werden.

Bei phase 5 handelt es sich im Wesentlichen um die ppc.library, die von der WarpUp-Software ersetzt wird, allerdings so, daß Programme, die die

Originallösung voraussetzen, selbst mitgelieferte Bestandteile, nun nicht mehr laufen. Es existiert zwar auch eine kompatible Lösung von H&P, die installiert werden kann, aber mit dieser würde man kaum einen Unterschied zum Original erhalten und hätte somit keinen Vorteil.

Lohnt es sich trotzdem? Ist es so, wie H&P es darstellt, daß ihre Lösung die bessere und schnellere ist? Hätte gleich von Anfang an WarpUp die Systemsoftware stellen sollen und phase 5 würde nur auf einer eigenen, aber schlechteren Alternative beharren?

Im recht ausführlichen Antwort-Statement äußert H&P sich dazu und die wahrscheinlich aus der Überraschung heraus geborene p5-Mitteilung bot ihnen gute Angriffspunkte.

Haage & Partner's Stellungnahme

H&P unterstellt phase 5 eine emotionale Überreaktion.

Neben diversen technischen Erläuterungen, die die eigene Technologie des Amiga-ähnlichen Hunkformats dem von phase 5 favorisierten ELF-Format als überlegen darstellen, lautet eines ihrer Argumente, daß phase 5 in Wirklichkeit zukunftscompatibel zu einem später von ihnen eingeführten eigenen Nachfolgebetriebssystem des AmigaOS sein wolle.

phase 5 würde auch die Softwareseite monopolistisch überwachen wollen, um Konkurrenten auch hier zu verdrängen.

In Zukunft möglicherweise erscheinende PPC-Lösungen anderer Hersteller würden wahrscheinlich nicht kompatibel zu Software sein, die jetzt für die PPC-Lösung von phase 5 geschrieben werden.

Insgesamt erhält man nach den Ausführungen den Eindruck, daß die ppc.library (p5) zumindest lange Zeit fehlerhaft war und eine umständliche Lösung darstellt. H&P wäre immer zur Zusammenarbeit bereit gewesen, nur phase 5 hätte dies in Wirklichkeit nicht genügend gewollt und die Entwicklung einer anderen Lösung behindert bzw. absichtlich Inkompatibilität herbeigeführt.

Das als die wesentlichen Punkte der Ausführungen.

Mit diesen an sich schlüssig wirkenden Erläuterungen, deren technische Aspekte allerdings von den meisten Anwendern und auch vielen Programmierern nicht wirklich beurteilt werden konnten, hatte Haage&Partner einige Sympathiepunkte für sich verbuchen können, was auch viele Reaktionen in diversen Netzen ausdrückten.

phase 5 geht ins Detail

Bei der Antwort ließ sich phase 5 diesmal mehr Zeit. Zwar erschien nicht allzulange später ein kurzes Statement, das die Kernpunkte des Firmenstandpunkts noch einmal auflistete. Untermauern wolle man dies aber später ausführlicher auf der Website.

Hier waren dann eine ganze Menge Artikel zu finden, die auf spezielle Aspekte detailliert aus der Sicht von phase 5 eingehen.

Zuallererst wird betont, informieren und deeskalieren zu wollen.

H&P könnten mit ihrer Softwareentwicklung machen, was sie wollen. Solange sie keine zu PowerUp kompatible Lösung erstellten, würde phase 5 dies nicht beeinflussen, im positiven, wie im negativen Sinne.

phase 5 widerspricht H&P's Darstellung, nachdem sie quasi heimlich die Entwicklung eines Nachfolge-AmigaOS betrieben und PowerUp dafür kompatibel gehalten werden sollte.

Offene Standards, die teilweise auch außerhalb des Amiga-Bereichs ihre Berechtigung haben, könnten nur gut für die zukünftige Amiga-Softwareentwicklung sein.

phase 5 weist den Vorwurf der absichtlichen Inkompatibilität zurück und gibt diesen schwarzen Peter an Haage&Partner zurück. Haage&Partner hätte zwar auch eine kompatible Lösung, bewerbe aber die inkompatible, die den Leistungszuwachs bringen soll.

Genau dann wäre aber keinerlei PowerUp-Systemsoftware lauffähig, einschließlich CyberGL (PPC-nativ) oder der diversen MPEG-Tools.

phase 5 hätte Haage&Partner lange mit kostenlosen Developerboards, sowie vollem Entwicklersupport unterstützt, um alternative, aber systemkonforme Lösungen nicht zu blockieren. Das die Unterstützung eingestellt wurde, ist für sie ein logischer Schritt, da die Zusammenarbeit, die auf einem Vertrauensverhältnis basiert hatte, sich plötzlich zu einem Konkurrenzverhältnis wandelte.

H&P, das war in ihrem Statement auch tatsächlich zu lesen, favorisiere grundsätzlich Einprozessorsysteme. Die p5-Lösung wäre im Gegensatz dazu für Multiprocessorsysteme konzeptioniert.

phase 5 wirft Haage&Partner außerdem vor, selbst WarpUp als Standard etablieren zu wollen, um die zukünftige OS-Entwicklung zu bestimmen, sowie ihren Entwicklerwerkzeugen Dominanz zu verschaffen.

Neben vielen weiteren Informationen, die z.T. technische Details betreffen, waren das die wesentlichsten Punkte.

Wie soll man das Ganze bewerten?

Sicher ist eines klar: Beide Firmen haben wirtschaftliche Interessen und daher nichts zu verschenken, nur um den Amiga-Markt aufzupeppeln.

Das ist legitim.

Nach der Darstellung von phase 5 erhält man den Eindruck und das wurde dort auch ausführlich geschildert, daß H&P phase 5 im Grunde hintergangen hat, in dem sie die WarpUp-Entwicklung bis kurz vor der Veröffentlichung anders (als kompatible Lösung) dargestellt haben und das Paket dann plötzlich, trotz gegenteiliger Zusicherungen, ohne weitere Diskussion verbreitet und massiv beworben haben.

Wie dem auch sei. Es steht aber fest, daß der Anwender freie Wahl hat.

Der Entwickler, der für WarpUp entwickeln möchte, hat keine. Er muß StormC benutzen, um eine WarpUp-Software kompilieren zu können (auch

wenn H&P beteuert, sie würden andere Compiler-Ersteller unterstützen, wenn sie das Einbauen wollten). An sich ist das aber durchaus eine plausible Erklärung für H&P's wirtschaftliche Interessen.

phase 5 ist sicher daran interessiert, daß sich ihre PowerUp-Karten gut verkaufen und als Anreiz dafür gilt auch eine quantitativ und qualitativ gute Softwareunterstützung.

Deshalb, und das dürfte jedem klar sein, ist EIN EINZIGER Standard notwendig, der alle Anstrengungen auf sich vereint. Der Markt, sowie die Softwareentwickler dürfen nicht gesplittet werden, sondern brauchen Sicherheit.

Haage&Partner, und das ist ebensowenig zu bestreiten, hat sehr plötzlich große Unsicherheit in diesen Markt gebracht.

Welches Interesse sollte phase 5 haben, die Softwareseite zu bestimmen?

Der Grund ist, daß der Standard und damit der einige Absatzmarkt nicht gefährdet werden soll. Aber sicher nicht, daß es emsigen Softwarefirmen verwehrt werden soll, Entwicklerwerkzeuge oder ähnliches für PowerUp zu programmieren.

Als Produzent der mit Sicherheit äußerst komplexen PowerUp-Boards, deren Entwicklung Jahre und viel Geld gekostet hat, finde ich, hat phase 5 durchaus das Recht, erst einmal einen verbindlichen, auch zu ihren zukünftigen Entwicklungen kompatiblen Standard zu definieren, nach dessen Richtlinien Software für ihre Hardware programmiert werden soll.

Wenn im Moment noch nicht erhältliche Turbokarten und Zusatzmodule, wie von phase 5 angedeutet, dann nicht wie vorgesehen mit der WarpUp-Software funktionieren, obwohl es diese tatsächlich inzwischen geschafft hätte einen Teil des Softwaremarktes für sich zu gewinnen (ein geteilter Markt wäre aus einleuchtenden Gründen für User und Applikationsentwickler gleichermaßen in jedem Falle von Nachteil), dann würde die gesamte bisherige Produktlinie in Mißkredit geraten – ein Kollaps des verbliebenen Amiga-Marktes, der die PowerUp-Karten zum großen Teil doch als letzte Hoffnung für sich anerkennt, wäre dann nicht auszuschliessen.

Haage&Partner setzt dem entgegen, daß die PowerUp-Karten nicht die einzige PPC-Implementation für den Amiga bleiben würde und somit nicht phase 5 den Standard bestimmen und kontrollieren sollte.

Bis jetzt gibt es aber noch keinerlei konkrete Ankündigungen für weitere echte PPC-Karten von anderen Firmen.

Werden in absehbarer Zukunft andere Firmen den Entwicklungsvorsprung von phase 5 aufholen können, dem nachweislich erfolgreichsten Turbokartenhersteller, mit in vielen Jahren in diesem Bereich erworbenem großen Know-How? Das soll kein "In-den-Himmel-heben" sein, aber diese Frage stellt sich berechtigt.

Das ist eine ziemlich ungewisse Aussicht und daher reine Spekulation.

Egal wie die Entwicklung weiterläuft. Fest steht, daß zwei zueinander inkompatible Lösungen, genau eine zu viel ist.

Machen Sie sich bitte selbst ein Bild von den Statements auf den jeweiligen Firmen-Homepages:

Haage&Partner: www.haage-partner.com
phase 5 : www.phase5.de

1.6 Computer 97 - Zusammenfassung

Computer 97 - Zusammenfassung
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

Viel wurde im Vorfeld spekuliert. Eine Menge Neuerscheinungen waren angekündigt, mindestens ein Geheimnis sollte auf der Messe gelüftet werden. Nachfolgend eine kommentierte Zusammenfassung:

Was gab es Neues?

Das große Geheimnis waren wohl die schon im Vorfeld bekanntgewordenen Amiga-Neuentwicklungen von DCE.

DCE hat auch offiziell von Amiga International eine Lizenz zur Fertigung ihrer auf dem A1200 bzw. A4000 und OS 3.1 basierenden A5000 und A6000 bekommen.

Ob die mit Scandoubler, Zorro-II und 68030/50 bzw. 68060/50 ausgerüsteten AGA-kompatiblen Rechner mit PC-Tastatur und -Gehäuse, sowie DD-Diskettenlaufwerk wirklich einen Schritt in die Zukunft für den Amiga darstellen, wie die offizielle Pressemitteilung verlautbaren läßt, ist doch etwas zweifelhaft.

Laut neuestem Stand hat DCE auf Grund der Kundenwünsche beim A5000 den 68030 durch den 68040 mit Taktraten zwischen 25 und 40 MHz ersetzt und neben IDE wird SCSI integriert. Außerdem soll die Zorro-III-Option an der Verfügbarkeit des dafür zuständigen Custom-Chips Buster hängen.

Als Sensation kann man diese neuentwickelten Motherboards sicher nicht werten, aber verdammen, wie es einige voreilige Reaktionen ausdrückten, kann man sie sicher auch nicht.

Ob man mit einem, mit 16 MB Ram, 1,7 GB Festplatte und CD-ROM-Laufwerk ausgestatteten A5000 mit 68040/33 MHz und einem anvisierten Preis von etwa 1.600 DM (040/40 soll 120 DM teurer sein) allerdings einen guten Absatz erreichen kann, wird sich zeigen.

Mir zumindest ist nicht eingängig, warum sich Leute, die nicht aus dem Amiga-Umfeld stammen, einen exotischen Rechner schlechterer Rechenleistung bei vergleichbaren PC-Angeboten kaufen sollten.

Die Amiga-User würden sich einen Rechner kaufen, der kaum gravierende Vorteile gegenüber der jahrealten Amiga-AGA-Generation besitzt, außer besserer Erweiterbarkeit gegenüber dem A1200 (der dafür aber selbst

mit 68030/50-Erweiterung, die im übrigen in vielen Bereichen der Leistung einen 68040/25 entspricht, auch um einiges billiger ist).

Der Preis und die eventuelle Aufrüstung mit zusätzlichen geplanten Komponenten, wie PowerUp werden über die Gunst der Käufer entscheiden.

Interessant könnte aber auch das von Index vorgestellte BoXeR-Design werden, ein Amiga-kompatibles Motherboard, das ZorroIII integriert hat und mit MC68040 und 68060 bestückt werden soll.

Und wo sind nun die Sensationen?

Auch von Amiga International gab es nichts sensationelles zu vermelden. Außer der von Petro Tyschtschenko, dem Geschäftsführer, im Umfeld gemachten Äußerung, am liebsten wäre ihm die Fortführung der alten Motorola-CPU-Reihe, da gäbe es keine Probleme mit der OS-Frage (sinngemäß).

Nun, da hat er zwar nicht unrecht, aber ob Motorola die 680XX-Reihe z.B. mit einem 68070 fortführen wird, nachdem sie vor Jahren die Entwicklung eingestellt hat, nur um dem Amiga etwas unter die Arme zu greifen, ist doch zu bezweifeln.

Für den Realitätssinn und die Entscheidungsfreudigkeit von Amiga spricht auch nicht unbedingt der, auf der DevCon, der Entwicklerkonferenz, ausgeteilte Fragebogen, auf denen für den bevorzugten Prozessortyp eines zukünftigen Amigas votiert werden sollte. Anzukreuzen waren neben 68K (!), Intel und diversen anderen CPU's auch der PPC.

Ansonsten also wieder nichts konkretes, außer daß Amiga-OS 3.5, dessen Entwicklung zu dem Zeitpunkt noch nicht einmal begonnen hatte, eventuell schon Ende Januar 98 zu haben sei und wohl kein ROM-Update benötige, da unter anderem viele bestehende Softwarelösungen integriert werden sollen. (Was ja durchaus Sinn macht.)

Aber die Neuerscheinungen...?

Unter anderen ist das neue Turbocalc erschienen.

Viele Erscheinungstermine wurden aber verschoben, auch für die PowerUp-Karten konnten erst wenige Applikationen (z.B. Wildfire) präsentiert werden. Mal sehen, wie es da weiterläuft.

Reflections (PPC), das bestverkaufte CD-Spiel 'Myst' oder JAVA (Merapi), sie alle waren (noch) nicht zu bestaunen.

...und deshalb?

...waren nicht wenige Besucher enttäuscht, da die Messe auch noch von zwei auf eine Ausstellungshalle geschrumpft ist und so einige geweckte Erwartungen nicht erfüllt hat.

1.7 Spiderman`s Web-Abenteuer

Spiderman's Web-Abenteuer
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

[Hinweis: Für diese regelmäßige Rubrik könnten wir noch einen Redakteur gebrauchen! Wer Lust hat und öfter Kreuz und Quer durchs Web 'surft', der melde sich bitte!]

Diese Ausgabe widme ich den musikalisch Interessierten.

-

Wer grundsätzlich Informationen zu seiner Lieblingsgruppe oder dem Lieblingsinterpreten sucht, der sollte seine Suche nicht wahllos bei irgendeiner allgemeinen Suchmaschine beginnen, sondern auf die Ultimate Band List zurückgreifen.

Hier sind alle möglichen Informationsquellen im Web zu finden, von den offiziellen oder inoffiziellen Bandsites, bis zu Tourdaten, Mailinglisten und Mididateien.

Das Design ist zweckmäßig, die Ladezeiten werden durch zahlreiche kleine Werbebanner unnötig erhöht.

	Ultimate Band List	

	www.ubl.com	

	Sprache(n)	- ENGLISCH
	Frames ?	- NEIN
	Ladezeit	- MITTEL
	Übersicht	- SEHR GUT
	Design	- MITTEL
	Nutzen	- GUT
	Seitenpflege	- GUT

	INSGESAMT	- GUT

-

Eine der besten Quellen für fundierte Informationen zu Musik ist der All-Music Guide, der neuerdings auch mit UBL zusammenarbeitet.

Hier findet man nicht nur Auflistungen wichtiger Künstler, sowie wichtiger Alben, sondern auch Kritiken und Erklärungen spezieller Musikrichtungen.

Wichtig für den häufigen Gebrauch wird aber insbesondere die Suchmaske für bestimmte Alben, Personen oder Songs.

Sehr gut dann die aufgeführten Daten zu den Gruppen: Neben Standarddaten, wie Genre, Schaffensperiode und Bandmitgliedern, gibt es meist auch einen kurzen Abriß zur Gruppe selbst, sowie eine Liste mit ähnlichen oder

artverwandten weiteren Gruppen.

Und natürlich eine Auflistung mit den erschienenen Alben, meistens mit einer Wertung in Form von mehreren Sternchen davor, an der man sich auch selbst beteiligen kann.

Per Links sind Unmengen weiterer Informationen abrufbar, unter den Alben selbst z.B. die Auflistung ihrer Titel und im günstigen Fall auch eine Kritik. Weitere Verweise führen auch zu den einzelnen Bandmitgliedern.

Als Bonus werden auch wichtige Sites aufgeführt, die sich dann nur der Lieblingsgruppe widmen.

Das Design ist sehr zweckmäßig, kaum überfrachtet und wenig werbebelastet.

	All Music Guide	

	http://205.186.189.2/amg/music_root.html	

	Sprache(n) - ENGLISCH	
	Frames ? - NEIN	
	Ladezeit - GERING	
	Übersicht - SEHR GUT	
	Design - GUT	
	Nutzen - SEHR GUT	
	Seitenpflege - SEHR GUT	

	INSGESAMT - SEHR GUT	

-

Man hört einen unbekannten Titel im Radio, der phantastisch klingt und den man unbedingt haben muß, und wieder einmal sagt der Sprecher oder die Sprecherin die Gruppe/ den Interpreten nicht an.

Wenn es auch ihnen schon einmal so ging, dann könnte die Site vom International Lyrics Server helfen. Hier können sie nicht nur nach ihren Favoriten suchen lassen, von denen ihnen immer noch die Texte zum Mitsingen fehlen, sondern bestimmte Textstellen eingeben und hoffen, daß sie nur ein halbes dutzendmal und nicht über einhundertmal verwendet wurden. :)

"I love you" als Textstelle, wäre also wahrscheinlich kein Suchkriterium mit guten Erfolgsaussichten.

Ansonsten erweist sich Lyrics mit im Moment 59690 (!) verschiedenen Songtexten als Fundgrube. Natürlich kann einem hier nicht immer geholfen werden.

Das Design und die Farbwahl sind eher wenig ansprechend, was die allgemein hohen Ladegeschwindigkeiten (wenn der Server gut erreichbar ist) aber wieder wettmachen. Störend seit Kurzem, sind die großen, von einem Fremdserver ständig neu gezogenen, Werbebanner.

	International Lyrics Server	

	www.lyrics.ch	

	Sprache(n) - ENGLISCH	
	Frames ? - NEIN	
	Ladezeit - GERING-MITTEL	
	Übersicht - SEHR GUT	
	Design - MITTEL	
	Nutzen - SEHR GUT	
	Seitenpflege - SEHR GUT	

	INSGESAMT - SEHR GUT	

-

Wenn es um das Thema Musik geht, kommt man natürlich nicht an der Computermusik vorbei, eine Menge guter und bekannter Werke, zumeist im Mod-Format, findet man auf der Game Music Page.

Hier sind so einige gesammelt worden und stehen auch zum Download bereit. Neben einer Liste mit den nach Meinung des Zusammenstellers besten Werken findet man auch häufig Screenshots oder Titelbild des Spiels neben dem Eintrag.

	Game Music Page	

	http://homepages.enterprise.net/beej/	

	Sprache(n) - ENGLISCH	
	Frames ? - NEIN	
	Ladezeit - MITTEL-HOCH	
	Übersicht - MITTEL	
	Design - MITTEL	
	Nutzen - GUT	
	Seitenpflege - GUT	

	INSGESAMT - GUT	

-

Wer ansonsten auf C64-Musik und die guten alten SID-Files steht, der sei an die Site "<http://stud1.tuwien.ac.at/index.html>" verwiesen.

Bis zur nächsten Ausgabe der Web-Abenteuer wünsche ich eine musikalisch beschwingte Wanderschaft durchs Netz.

1.8 Interview mit Olaf Barthel

Interview
mit
Olaf Barthel

Olaf Barthel, seit vielen Jahren einer der fähigsten Amiga-Programmierer, wurde unter anderem bekannt durch TERM, welches zum Standard der Amiga-Terminalprogramme avancierte, sowie durch die PhotoCD-Software Photoworx/Folioworx. Sein neuestes Werk ist das Update des legendären CygnusED.

AmZ: Gregor Franz

OB : Olaf Barthel

AmZ: Wann hast Du eigentlich angefangen zu programmieren? Um was hatte es sich dabei gehandelt?

OB : Das muß 1983 gewesen sein. Ich hatte mir damals einen VC-20 gekauft und nach und nach damit begonnen, BASIC zu lernen. Mein erstes Programm war eine Art "programmierbarer Taschenrechner".

AmZ: Dann muss man zur Orientierung der Leser eigentlich schon indiskret werden. Wie alt bist Du eigentlich? Gehst Du schon einem Beruf nach?

OB : Ich bin Gesellschafter einer von mir mitgegründeten GmbH, die in Hannover ansässig ist. In diesem Zusammenhang bin ich wohl schon "selbständig", aber ich betreibe immer noch mein Informatikstudium und führe Software-Auftragsentwicklung durch. Derzeit bin 28 Jahre alt.

AmZ: Wie sieht Deine Computervergangenheit aus? Welches war Dein Einstiegsmodell und wie ging es weiter?

OB : Mit dem VC-20 fing es an, danach kam ein C-64 und 1987 dann ein Amiga 500. 1991 hatte ich genügend Geld für einen Amiga 3000 gespart, den ich 1993 gegen einen Amiga 3000T eingetauscht habe.

AmZ: Eines Deiner kontinuierlich fortgeführten Projekte ist TERM, von dem kürzlich die Version 4.8 erschien. Gibt es eigentlich noch nennenswerte Konkurrenz und was werden zukünftige Versionen bringen? Ist es nicht schon sehr komplex und ausgereift?

OB : Jedes weniger komplexe Amiga-Terminalprogramm ist Konkurrenz für 'term'. Die Komplexität des Programmes ist sein größter Nachteil. Ich denke sogar, daß es sich in den letzten Jahren immer weiter davon entfernt hat, "ausgereift" zu sein.

AmZ: Erfreulicherweise ist die Entwicklung auch von MagicMenu nicht eingeschlafen, nachdem Martin Korndoerfer sich vom Projekt zurückgezogen hat. Wie kam es dazu, dass Du die Weiterentwicklung übernommen hast?

OB : Martin hatte den Multicolour-Modus ins Programm eingebaut und ein neues Preferences-Programm geschrieben, das die gtlayout.library benutzte. Das sah schon alles sehr gut aus, aber dann passierte eine

ganze Weile lang nichts. Ich habe ihn dann gefragt, ob er das Projekt würde an mich abgeben wollen und er hat eingewilligt.

AmZ: TERM ist uneingeschränkt nutzbar, bei regelmässiger Benutzung wird aber um eine Spende gebeten. Fuer MagicMenu soll man sich mit einer einem angemessen erscheinenden Summe registrieren lassen. Es ist aber ebenfalls nicht eingeschränkt. Wie ist der Widerhall auf solche Bitten ohne einen gewissen Druck? Und wie stehst Du der Idee der Shareware/Freeware an sich gegenüber?

OB : Als es dem Amiga noch gut ging, bekam ich fast wöchentlich Post oder Spenden zu 'term', aber das ist nach und nach abgeflaut. Für MagicMenu habe ich eine Handvoll Spenden und ein paar Briefe bekommen, der Enthusiasmus ist wohl nicht mehr so groß. Aber das ist immer noch besser, als sich über eine "geknackte" Shareware-Version zu ärgern. Ich halte nicht viel von Shareware, der Ärger den man sich damit einhandelt, steht in keinem Verhältnis zum Nutzen.

AmZ: Bei Schatztruhe ist nun die Version 4 des legendären CygnusED erhältlich. Für dieses Update zeichnest Du mitverantwortlich. Es sind auf dem Amiga in diesem Metier einige sehr ausgereifte Lösungen im PD-Sektor, also günstiger, erhältlich. Was hat CygnusED, was die anderen nicht haben?

OB : CygnusEd hat eine 10-jährige Vorgeschichte, fast jeder Amiga-Programmierer, den ich kenne, benutzt ihn und hat sich mit den Jahren an seine guten Eigenschaften und an seine Schwächen gewöhnt. CygnusEd ist außerdem immer noch der schnellste und der kompakteste Texteditor für den Amiga.

AmZ: Wie kam es überhaupt dazu, daß nach einigen Jahren Pause jetzt die Entwicklung an CygnusED wieder aufgenommen wurde? War Schatztruhe der Initiator und sie sind dann an Dich herangetreten?

OB : Nein, ich habe im März einfach bei Bruce Dawson angeklopft und ihn gefragt, ob er den Sourcecode für die Weiterentwicklung herausgeben würde. Er hat schließlich eingewilligt, mich aber auch gewarnt, daß er den Sourcecode schon einmal abgegeben hätte, aber daß aus einer Weiterentwicklung nichts geworden sei. Eine Woche später hatte ich ein 3 MByte großes Archiv in meinem Mail-Folder und ich konnte loslegen. Einfach nur ein weiteres Shareware-Programm aus CygnusEd zu machen, fand ich dann doch zu schade. Außerdem zieht ein kommerzielles Produkt normalerweise mehr Aufmerksamkeit auf sich, als der X-te Upload eines Programmpaketes ins Aminet es erwarten kann.

AmZ: Was für ein Amiga ziert eigentlich Deine Heimstatt und welche Programmiersprache bevorzugst Du?

OB : Seit Anfang dieses Jahres arbeite ich auf einem Amiga 3000UX. Nach wie vor programmiere ich in 'C'.

AmZ: Und die Gretchenfrage ;) - Mit welchem Editor arbeitest/programmierst Du eigentlich?

OB : Ich benutze CygnusEd und TurboText. SAS/C ist bei mir für den TurboText konfiguriert, mit CygnusEd wäre das alles noch viel

zu kompliziert. Mit Betonung auf "noch".

AmZ: Was hältst Du von der derzeitigen Lage des Amiga seit der Übernahme durch Gateway 2000 und von den bisherigen Aktivitäten und Planungen der Amiga-Tochterfirmen?

Warst Du vielleicht auf der Computer 97? Wenn ja, was hattest Du für einen Eindruck von der Messe?

OB : Ich sehe ein, daß die Weiterentwicklung des Amigas der Vorbereitung bedarf, aber es ist einfach zu still, viel zu still. Die sich wiederholenden Presse-Statements von Petro T. sind kein Ersatz für das sichtbare Fortschreiten der Produktentwicklung.

Ich habe die Computer '97 besucht und auch die Pressekonferenz am Freitag Abend besucht. Von der Messe habe ich nicht soviel mitbekommen, aber das kann auch gut an meiner permanent vorhandenen Abneigung gegenüber Messen generell liegen.

AmZ: Stellen die PPC-Beschleunigerboards für Dich eine praktikable Lösung der dringendsten Amiga-Probleme dar? Wie siehst Du, als potentiell betroffener Programmierer, die nach der ersten Lieferung aufgetretenen Zwistigkeiten zwischen phase5 und Haage&Partner um die Standard-Softwarelösung auf der PPC-Seite?

OB : Wenn die PowerPC-Beschleuniger dringendste Amiga-Probleme lösen können, dann bin ich bisher noch von keinem dieser Probleme betroffen. Die CPU-intensivste Anwendung, die ich benutze, ist mein 'C' Compiler. Und alleine dafür lohnt sich für mich persönlich die Investition noch nicht.

Zu dem Konflikt zwischen phase 5 und Haage & Partner halte ich mich mit Äußerungen lieber zurück. Es hätte gar nicht erst soweit kommen dürfen.

AmZ: Ist für Dich der Amiga-Emulator UAE, von dem in dieser Ausgabe berichtet wird, eine gute Lösung den Amiga auch in der PC-Welt bekannt zu machen oder würdest Du ihn eher als Gefahr für einen potentiellen Absatzmarkt sehen?

OB : Wer UAE als Spielzeug auf seinem PC einsetzt, wird auch kaum in Amiga-Software investieren wollen. UAE ist meiner Meinung nach allenfalls ein Problem für Gateway 2000.

Das aktuelle Workbench-Disks und Kickstart-ROMs im Internet problemlos zu finden sind, ist da wohl das größere Problem.

AmZ: Du hast keinen ständigen Internetanschluss. Kommt das noch oder hast Du kein Interesse? Genügen Dir die Möglichkeiten lokaler Mailboxen?

OB : Eigentlich genügen mir News und Mail. Wenn ich Daten aus dem Internet benötige, ist der Abruf meist in weniger als einer Viertelstunde geschehen. Weshalb man mehr als diese Zeit im Internet verbringen sollte, ist mir immer noch nicht so recht einsichtig.

AmZ: Wo liegen Deine Interessen neben dem Computern? Für welche Hobbies bleibt noch Zeit?

OB : Ich habe meinen Spaß mit englischer und amerikanischer Literatur :)

AmZ: Welches Genre bevorzugst Du? Kannst Du ein paar Deiner Lieblingsautoren nennen?

OB : Ich orientiere mich eher an Autoren als an Genres, bei beidem kann man aber auf enttäuschende Bücher stoßen. Lieblingsautoren? Das sind wohl am ehesten Bruce Chatwin und T.C. Boyle.

AmZ: Kannst Du den AmZeiger eventuell schon vor der Interview-Anfrage? Wenn Du einen Blick riskiert haben solltest: Wie findest Du ihn?

OB : Ich habe seinerzeit die Ankündigung für die erste Ausgabe in de.comp.sys.amiga.misc gelesen, aber zum Downloaden und Lesen bin ich damals nicht gekommen. Ich bin eigentlich nicht dazu zu begeistern, Texte am Bildschirm zu lesen, Gedrucktes liest sich meiner Meinung nach doch besser. Ich habe mir die letzten beiden Ausgaben jetzt aber doch noch geholt und durchgelesen. Der Informationsgehalt war um ein Vielfaches höher als der des Amiga-Magazins :)

AmZ: :) Danke fuer das Interview!

1.9 APC&TCP-CD 4+5 im Test

Test der
APC&TCP-CD's 4+5
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

Die APC&TCP-Volume 4.

Diese CD soll eine Fortsetzung zur APC&TCP-CD 3 darstellen, die als Spielsammlung (vorwiegend aus dem PD-Bereich), ebenso wie die anderen vorher erschienenen APC&TCP-CD's, bereits in der letzten Ausgabe getestet wurde.

Zu den zirka 1.000 Spielen der letzten CD sind nun noch einmal etwa 700 hinzugekommen.

Die wichtige Frage, die sich aber stellt, ist die, ob die gravierenden Kritikpunkte zur letzten Spiel-CD etwas bewirkt und ihre Ursachen beseitigt worden sind.

Um welche Kritikpunkte geht es? Einem im Verhältnis hohen Preis stand eine lieblose Zusammenstellung gegenüber. Lediglich eine Unterteilung nach dem Alphabet und nicht etwa nach Genres, machte den Spieler gegenüber der Datenmasse hilflos und eher zum 'Sucher'.

Warum ich darauf so genau eingehe? Weil sich daran auch bei dieser CD nichts geändert hat. Leider.

Wieder gibt es ein Verzeichnis mit Demoverversionen verschiedener Shareware- und Vollpreisspiele, in dem sich einige interessante Vertreter der Spielewelt anfinden. Daneben existiert das eigentliche Spielehauptverzeichnis, in dem sich lediglich für jeden Buchstaben des ABC's ein Unterverzeichnis finden läßt.

Dagegen hilft auch das diesmal mitgelieferte Suchtool nichts, da dies voraussetzen würde, daß man vorher genau weiß, wonach man sucht.

Das Grundproblem, daß viele der Spiele eine unterdurchschnittliche Qualität aufweisen, unsauber programmiert sind, bzw. sich nicht ordentlich beenden lassen und somit einen Neustart erforderlich machen, ist zwar nicht den Machern dieser CD anzulasten, die Aufteilung kann aber doch ein wesentlicher Faktor sein, schneller ein Erfolgserlebnis zu haben.

Ein paar Assigns, sowie voreingestellter Screenmode oder Palette auf Knopfdruck, können an dem Gesamteindruck leider nichts ändern.

Auch unter den Spielen, an sich ja schon weniger als bei Volume 3, (aber bereits dort sah man, daß Masse nicht Klasse bedeutet), fanden sich wesentlich weniger Highlights. Das Ganze erscheint mir denn doch ein eher überflüssiger Nachschieber zur Volume 3 zu sein.

Produkt: APC&TCP-CD Volume 4	Hersteller: APC&TCP	
Art : Daten-CD	Version : -	
Preis : 24.95 DM	Bez.Quelle: APC&TCP	

Gesamt :	5	

APC&TCP, Andreas Magerl, Dorfstr. 17, 83236 Übersee

Die APC&TCP-Volume 5.

Diese CD erinnert in ihrer Machart mit den Mischinhalten stark an die Volume 1. Spiele, Tools und interessante Texte sollen unter anderem auf ihr zu finden sein.

An Texten stehen die seit Volume 1 erschienenen AmigaGadgets zur Verfügung, sowie alle Ausgaben der APC&TCP-Clubzeitschrift "NoCover".

In einem weiteren Verzeichnis kann man noch einige andere zusammengesammelte AmigaGuides, Texte usw. zu allen möglichen Themen durchschmökern.

Die Linie, klar abzugrenzen, inwieweit die Beiträge von Mitgliedern stammen/gesammelt wurden, ist noch strenger, als bei den anderen Club-CD's durchgehalten worden. In den meisten Fällen gibt es spezielle Unterteilungen.

Bei Games ist, wie gewohnt ein Preview- und ein PublicDomain-Abschnitt zu finden, sowie, das ist neu, einer für Spielstände,

was für so manchen eine Hilfe darstellen kann.

Der Tool-Abschnitt bietet nicht so viel Neues, ja das meiste ist altbekannt und selbst auf der Volume 1 teilweise schon enthalten.

Im Multimedia-Bereich kann man sich dann für Picture's, Sound's oder die Workbench entscheiden.

In letzterem Abschnitt gibt es hauptsächlich diverse Iconpakete. Qualität und Quantität haben im Vergleich zu Volume 1 nachgelassen.

Zu den Bildern im 'Member'-Bereich sind sicherlich ein paar hinzugekommen, aber ansonsten ist hier der komplette Bereich von Volume 1 gespiegelt worden.

Die Bilder im 'Other'-Bereich sind zwar größtenteils von recht guter Qualität, aber leider (!) kann ich diesmal die schlechte Unterteilung nicht bemängeln, da sie mangels Menge gut zu überblicken sind.

Auch der Sound-Bereich ist diesmal nicht so umfangreich geraten und bietet nichts besonderes.

Alles zusammengekommen also wenig Gründe, sich für diese CD zu entscheiden. Vieles wurde von Volume 1 übernommen, der man eine für CD-Einsteiger gute Mischung und auch ein gewisses Abheben zu Aminet-CD's bescheinigen konnte. Geradema! für Club-Mitglieder ist die APC&TCP-Volume 5 interessant.

Der Preis gegenüber Volume 1 ist übrigens um knapp 5 DM gestiegen. Ab Anfang 98 wird Volume 1 allerdings nur noch knapp 10 DM kosten.

Produkt: APC&TCP-CD Volume 5	Hersteller: APC&TCP	
Art : Daten-CD	Version : -	
Preis : 24.95 DM	Bez.Quelle: APC&TCP	

Gesamt :	4	

APC&TCP, Andreas Magerl, Dorfstr. 17, 83236 Übersee

1.10 pOS-Eindrücke

pOS - Ein Überblick
von
Thomas Heinrich
T.Heinrich@t-online.de

Was ist pOS ?

pOS ist ein neues Betriebssystem für den Amiga. Und um es noch besser zu machen: pOS ist auch ein Betriebssystem für andere Rechnertypen, vor allem für PowerPC basierende Computer.

Entstanden ist pOS aus der Not heraus, wie in letzter Zeit vieles, was mit

dem Amiga zu tun hat. Nach dem Crash von Commodore und ESCOM war der Amiga plötzlich ein Computerwaise. Keine Mutterfirma war mehr vorhanden, die die Zukunft unseres Lieblingsrechners in positiver Weise beeinflussen konnte. Die einzigen treibenden Kräfte waren die Dritthersteller und die Amiga-User selbst.

Die Computerbranche ist sehr schnellebig. Der technologische Vorsprung, den der Amiga vor fünf Jahren noch hatte, ist immer weiter zusammengeschmolzen, bis ihn der PC nun in vielen Bereichen überholt hat.

Der Amiga-Markt hat auf zwei Arten reagiert: Manche Firmen haben ihr Hauptengagement auf den PC-Markt verlagert, oder sich gar ganz auf PCs spezialisiert, manche Firmen wollten die immer noch vorhandenen Vorteile des Amiga mit den Vorteilen der modernen Technik verbinden.

Der Ansatz war indes unterschiedlich: Während viele Hardwarefirmen hauptsächlich die moderne Technik dem Amiga zugänglich machten (Grafikkarten, Prozessorboards), gingen andere Firmen wie ProDAD den umgekehrten Weg: Sie portierten das Amiga-Betriebssystem auf andere Rechnerplattformen.

Um nun neben den Vorteilen nicht auch noch die Nachteile des AmigaOS mitzuportieren, wurde es keine 1:1 Umsetzung, sondern etwas Neues, nur mit Amiga-Feeling. Das pOS (portable OS) war geboren.

Seit einigen Wochen ist eine Vorversion des pOS für Amiga-Rechner erhältlich. Und ich möchte betonen: Es gibt zur Zeit auch nur eine Version, nämlich die für den Amiga. Wie es scheint, hat ProDAD doch mit mehr Schwierigkeiten bei der Umsetzung zu kämpfen, als vorauszusehen war.

Der erste Eindruck

pOS wird, wie es sich auf dem Amiga gehört, mit dem Installer eingerichtet. Als Bonus kann man pOS auch direkt von CD starten. Die Vorversion unterstützt übrigens nur 8bit-Bildschirme, also maximal 256 Farben.

Der erste Eindruck, wenn pOS dann einmal läuft, ist: Laut und bunt. Ein tickern ist zu hören, wenn pOS bootet, und eine Fanfare, wenn es dann geladen ist. Quietschbunte Comic-Icons repräsentieren Volumes (Disketten und Partitionen), Verzeichnisse und Dateien. Es wird also, wie beim Amiga, das Dateisystem als Workbench grafisch abgebildet. Keine Umstellung für unsereins, aber ein Windows- oder Mac-Anwender wird seine Probleme bekommen.

Die Details

Wie schon von MUI gewohnt, setzt auch pOS auf BubbleHelp. Diese Sprechblasen mit Hilfetexten sind wie bei MUI einstell- und abschaltbar. Auch Docks, wie vom ToolManager bekannt, sind vorhanden. Etwas anders ist die Einstellung der Icons. Man verändert mit dem modularen Voreinsteller, der übrigens vergleichsweise lange braucht, bis er geladen ist, das gesamte Iconset für das System.

Wie im Prefs-Verzeichnis des Amiga, gibt es auch unter pOS alle nötigen Einsteller, nur eben zentral verwaltet von pOS-Prefs. Bei einigen Einstellern macht man sich allerdings vergeblich Mühe, etwas zu ändern, sie funktionieren einfach (noch) nicht, z.B. der Maus-Einsteller.

Natürlich kann man alles ändern, was der verspielte User verlangt: Hintergrund, Sounds, Requester, Zeichensätze, usw.

Die Fenster von pOS sind denen des AmigaOS verblüffend ähnlich. Sie enthalten die gleichen Funktionselemente (Schließ-, Zoom-, Sizingsymbol), die auch von der Gestaltung her fast identisch sind. Der Unterschied ist, daß die Fenster mit Inhalt vergrößert und verschoben werden können, wie bei diversen Amiga-Patches auch.

Auch auf Amiga-Laufwerke braucht man nicht zu verzichten, man kann sie als pOS-Laufwerke einbinden. Allerdings versteht pOS nur das FFS-Format des Amiga. Leider hat es noch kein eigenes Dateisystem, so daß FFS das einzige Dateisystem überhaupt ist, das pOS versteht.

Auch das pOS-Menüsystem ist dem des Amiga sehr verwandt, zumindest wenn man Tools wie MagicMenu gewohnt ist.

Die Programme

Die pOS-CD enthält auch einige Demonstrationsprogramme, unter anderem einen AmigaGuide-Anzeiger, der recht gut funktioniert, einen HTML-Viewer, der ein paar Probleme mit der Positionierung von Text und Grafik hat und einen Bildanzeiger, dessen Fenster man nicht mehr schließen kann, wenn die Bilder zu klein sind. Unangenehmerweise erscheint dann nämlich kein Schließsymbol, so daß bis zu einem Neustart eine Fensterleiche im Weg steht. Dies sind aber durchaus übliche Kinderkrankheiten eines neuen Systems und sollten bis zur endgültigen Version verschwunden sein.

Zusammen mit ein paar eindrucksvollen Grafik-Effektprogrammen, ein paar Spielen (Schach, Tetris, Arkanoid, Puzzle) und einem einfachen Dateimanager bringt die Vorversion schon recht gut herüber, wie die endgültige Version einmal aussehen soll und wie leistungsfähig sie ist. Da sind wir auch schon am wunden Punkt: Nach meiner Einschätzung ist ein MC68040 mit 8 MB RAM schon nötig, um flüssig und mit Spaß arbeiten zu können. Die genannten Mindestvoraussetzungen von MC68020 und 4 MB RAM sind ziemlich tief gegriffen.

Die Haken und Ösen

pOS als Oberfläche ist für den Amiga-Anwender ein vertrauter Anblick. Man findet sich relativ problemlos zurecht und kann die Demoprogramme auch ohne Anleitung in kürzester Zeit bedienen.

Besonders bequem ist die automatische Identifikation von Dateien, die auf Doppelklick den jeweils richtigen Anzeiger für sich laden. Bezahlt wird die Bequemlichkeit natürlich durch eine etwas längere Wartezeit beim Einlesen eines Verzeichnisses.

In Bezug auf die Darstellungsgeschwindigkeit macht sich das Chip-RAM negativ bemerkbar. Aus unerfindlichen Gründen belegt die Grafik des pOS Chip-RAM, obwohl z.B. CyberGraphX auch völlig ohne auskommt. Mit einem Patch auf der Amiga-Seite kann man pOS allerdings problemlos dazu überreden, fast kein Chip-RAM mehr zu verwenden.

Ein Filesystem fehlt fast völlig, ebenso wie eine eigenständige Grafikansteuerung. In allen diesen Belangen, die für ein OS bestimmend sind, verläßt sich pOS noch ganz auf den Amiga.

Meine Einschätzung

pOS will ein eigenständiges OS werden. Die Betonung liegt auf "werden", denn soweit ist es noch lange nicht. Zumindest die aktuelle Vorversion wirkt eher wie ein verspielter Aufsatz auf das Amiga-OS. Den gibt es jedoch für weniger Geld und weniger Hardwarevoraussetzung mit diversen Hilfsprogrammen auch für den Amiga. Zu eng ist noch die Verzahnung zum Amiga-OS, das sich auch in der vorsorglichen Inaktivierung mancher Tools zeigt, die auf dem Amiga für Komfort sorgen, sich unter dem parallel laufenden pOS aber gar nicht so gutmütig zeigen. Bei meiner Konfiguration hat sich MagicMenu als ein Übeltäter gezeigt. War es aktiviert, konnte man unter pOS kein Menü öffnen.

Zur Zeit kann pOS nichts, das das Amiga-OS nicht auch könnte. Zwar gibt es einige Funktionen beim Amiga nicht von Haus aus, aber man kann sie ohne Probleme nachrüsten.

Am meisten fehlen mir bei pOS, das ein modernes OS werden soll, die modernen Funktionen. Kein Speicherschutz, der dringend nötig wäre, kein virtueller Speicher, kein schnelles/nicht-fragmentierendes Dateisystem, keine native Grafikkartenunterstützung. Wenn alle diese Elemente bei der Einführung fehlen, wird man keinen PCler überzeugen können, auf pOS umzusteigen. Der Amiga-User hat auch keinen großen Anreiz, jetzt umzusteigen, da Amiga International einen Kickstart 3.5 und bald auch Kickstart 4.0 angekündigt hat.

Fazit:

Der einzige Nutzen von pOS ist zur Zeit, Amiga-Feeling auf Rechnern zu bieten, auf denen das Amiga-OS nicht läuft. Aber auf diese Rechner ist pOS noch nicht umgesetzt. Der konkrete Nutzen nähert sich also für den User dem Wert null. Immerhin können Programmierer schon einmal Anpassungen vornehmen, um schnell mit portierten Programmen dienen zu können.

Testkonfiguration

1.11 Testkonfiguration T.Heinrich

Amiga 4000 im Micronik-Tower mit 7-fach Zorro-III Busplatine, 2MB + 4 MB RAM Kickstart 3.1 mit diversen Workbench-Tools (MagicWB, MCP, Scalos, ...), Cyberstorm 60/50 mit 24 MB RAM, Cybervision64 mit 2 MB und CyberGraphX V3, Arxon ScanDoubler 2, 17 Zoll Multisync Monitor, CyberSCSI FastSCSI-2 Hostadapter, Quantum Lightning 350 MB, Quantum Fireball TM 2 GB Festplatten, Toshiba XM5201 CDROM, bsc Oktagon 2008 SCSI-2 Hostadapter, iomega ZIP100 Laufwerk, ith ISDN-Master II

1.12 Eagleplayer 2.00 - Test

Eagleplayer 2.00
von

Andreas Schlick
A.Schlick@BBrandes.in-brb.de

Jeder der sich länger mit dem Amiga beschäftigt, wird früher oder später mal auf ein "Modul" treffen. Diese Module sind eine eigene Art von Musikformaten, bei denen ein Gemisch von digitalisiertem und computergeneriertem Sound verwendet wird.

Die Anzahl der Programme zum Erstellen dieser Module sind zahlreich und ebenso zahlreich sind die verschiedenen Unterarten der Module. Daneben gibt es noch viele andere Soundformate. Um mit dieser Vielzahl fertig zu werden, reicht ein einfacher Player meist nicht mehr aus, da sich doch recht schnell eine gute Musik finden läßt, die der Player nicht unterstützt.

Eagleplayer versucht nun dieser Vielzahl Herr zu werden. Damit das Programm aufgrund der großen Zahl von unterstützten Formaten nicht einen immensen Speicherverbrauch hat, ist es modular aufgebaut, d.h. es sind nur wenige Playerroutinen eingebaut, namentlich Sound/Noise/Protracker, Startrekker (AM) & AudioSculpture (AM) und weitere ProTracker-Packer.

Um nun ein anderes Format abzuspielen, wird dazu ein spezieller externer Player hinzugeladen. Der passende Player wird über die Engine "Playerloader" automatisch bestimmt und muß nicht mehr, wie in früheren Versionen über eine Playerbatch-Datei definiert werden. Falls dann jedoch kein Player gefunden wird, greift EaglePlayer auch auf das Datatype-System zurück. Dadurch können dann z.B. auch WAV-Files abgespielt werden, unter der Bedingung, daß der entsprechende Datatype auch installiert ist. Die Anzahl der externen Player beträgt weit über einhundert.

Der Eagleplayer hat jedoch nicht nur eine gute Soundformat-Unterstützung zu bieten, sondern kommt noch mit diversen sogenannten Engines. Diese Engines sind externe Zusatzprogramme, die über eine API mit dem Eagleplayer kommunizieren. Die Verwendungszwecke der Engines sind vielseitig, angefangen von einfacheren, die Informationen über das gerade geladenene Modul anzeigen, bis zu einem FFT-Analyser (FastFourier-Transformation), der das Spektrum des Frequenzganges von Audiosignalen anzeigt.

Solche Engines sind auch von anderen Programmen her bekannt (Delitracker z.B.), aber laut Anleitung war der EaglePlayer1.0 der erste, der dieses Prinzip verwendete.

Neben den meisten Engines, die praktisch nur was für's Auge sind, wurden auch einige sehr praktische Funktionen darüber implementiert. Zum Beispiel ist "Pysion" eine Listenverwaltung, die sogar die Listen anderer Programme laden kann, jedoch leider nicht völlig fertig ist.

Oder "Extractor", der Archive wie Unterverzeichnisse behandelt. Damit kann z.B. ein LhA-Archiv angewählt werden und der Inhalt wird wie ein Verzeichnis gescannt und angezeigt.

Eine weitere Engine ist der "Eagleripper", mit dem man Dateien nach Musiken durchsuchen kann, um z.B. auch Module aus Spielen oder Demos abspielen zu können. Er wird automatisch gestartet, falls kein passender

Player gefunden wird und arbeitet auch mit dem Extractor zusammen.

Insbesondere für diese gerippten Module bietet Eagleplayer auch eine Speicherfunktion an, mit der das gerade geladene Modul auch gespeichert werden kann. Beim Speichern unterstützt EaglePlayer auch wieder diverse Libraries zum Komprimieren und bietet auch ein eigenes Komprimierungsverfahren an.

Jedoch speichert Eagleplayer nicht nur ganze Musikstücke ab, es lassen sich auch einzelne Instrumente aus dem Modul heraus abspeichern, wobei man sich zwischen AIFF, IFF, RAW, WAVE-Format (in verschiedenen Ausführungen) entscheiden muß. :)

Um das Soundabspielen noch komfortabler zu gestalten, läßt sich Eagleplayer auch in vielen Punkten konfigurieren. Selbst das GUI ist als Engine implementiert und es sind sicherlich noch ein paar interessante Variationen erwarten. Die GUI-Einstellungen reichen von der Auswahl des verwendeten FileRequesters (ASL, Req oder Reqtools) über die Einstellung, ob beim Ikonifizieren ein AppIcon oder AppMenü erstellt werden soll, bis hin zur Auswahl des Menüfonts, Modulfonts und Rollfonts.

Die weitere Konfiguration erstreckt sich über Einstellungen der Playerroutinen (z.B. ob das Timing per VBlank, CIA-Timer oder Timer.device abgewickelt werden soll oder wie auf das Warten auf die Abspielbereitschaft des Paula-Chips reagiert werden soll) und das generelle Verhalten des Eagleplayers. Z.B. können die Soundfiles der Reihe nach abgespielt werden oder es wird zufällig eins herausgepickt bzw. kann man die Musik ein-bzw. ausfaden lassen etc.

Bei eingeschalteter Lade-Directory-Funktion wird beim Laden eines Files automatisch das ganze Verzeichnis gescannt und die File werden dynamisch als Menüpunkt dem EaglePlayer-Menü hinzugefügt. Befinden sich nicht alle Files im selben Verzeichnis, kann mit Hilfe von Pysion eine Liste zusammengestellt werden, so daß alle über die Festplatte verteilten Module zusammengefaßt werden können.

Diese Liste wird dann von Eagleplayer wie beim Verzeichnis-Scannen dem Menü hinzugefügt und je nach Einstellung dann der Reihe nach oder per Zufall abgespielt (aber es läßt sich natürlich auch nur ein File im Loop abspielen).

RTFM!

Die berühmt-berüchtigen Anleitungen sind ein Kapitel für sich. ;-)

Die Anleitung des EaglePlayers ist mit satten 472KB recht umfangreich und sollte eigentlich keine große Frage offen lassen.

Neben einer ausführlichen Erklärung über die Bedienung, Installation und das Starten des Eagleplayers, sind noch Kapitel über seine Eigenschaften, den umfangreichen ARexx-Port, die einzelnen Engines und Player enthalten. Ein Abschnitt über mögliche Probleme und einer mit Tips&Tricks vervollständigen das Gesamtbild.

Zum kompletten Lesen wird man als normaler User vermutlich nie kommen. Wenn jedoch mal etwas nicht so läuft, wie vorgesehen, sollte man sich aber auf jeden Fall die Ruhe nehmen und in der Anleitung nachlesen

(insbesondere bevor man andere Quellen zu Rate zieht).

Eagleplayer hat auch eine gute Online-Unterstützung. Sobald mit der Help-Taste die Hilfe-Funktion aktiviert wurde, bringt ein Klick auf ein Gadget oder Menü die entsprechende Seite der Anleitung zu Tage. Insbesondere wurde dabei auch darauf geachtet, daß beim Einschalten der Hilfe-Funktion auch die gerade gehosteten Buttons aktivierbar werden, um auch für sie die Hilfe aufrufen zu können.

Bugs:

Aufgrund der Vielzahl von Playern ist das ausgiebige Testen sowohl durch Zeitmangel, als auch Mangel an entsprechenden Musikfiles nur eingeschränkt möglich gewesen. :)

Während der Benutzung ist der EaglePlayer bei mir eigentlich nicht abgestürzt. Ansonsten ist mir nur ein kleiner Fehler im Catalog-File aufgefallen, der jedoch nicht großartig ins Gewicht fällt und auch leicht zu beheben sein sollte.

Leider kann Eagleplayer bisher auch keine eigenen Screen öffnen und ist dabei auf fremde Public-Screens angewiesen. Mit Hilfe von MUI's PSI läßt sich aber z.B. ein Screen für EP öffnen und beim Start oder durch die Publicscreenselector-Engine kann dann dieser Screen ausgewählt werden.

Fazit:

Die Shareware-Gebühr von nur 20,- DM ist bei dem Umfang des Eagleplayers sicherlich gerechtfertigt. Die Einschränkungen der Demo sind ein Nervrequester, das Fehlen einiger Konfigurationsabspeicherungen und die Sperrung der Modul-Speicherfunktion, so daß er in Ruhe angetestet werden kann. Ich kann den Eagleplayer nur empfehlen, da er umfangreich, aber trotzdem leicht zu bedienen ist.

Features: (eine kleine Übersicht)

- Unterstützung von weit mehr als 100 verschiedenen Formaten
- optional zuladbare Engines
- hardwareunabhängiges Abspielsystem durch die sog. Amplifier
- konfigurierbares GUI (Font-, FileRequester)
- Unterstützung vieler Packer (XPK, div. Archiver, PowerPacker, CrunchMania u.v.m.)
- CyberGraphX-Unterstützung des FFT-Analysers
- Online-Hilfe
- umfangreicher ARexx-Port

Voraussetzungen:

Amiga mit 68020, OS2.04, 0.5 MB Chip-RAM, 1MB Fast-RAM, Festplatte, am Amiga angeschlossene Lautsprecher

empfohlene Konfiguration:

68030+, OS3.0/3.1, 4MB oder mehr Fast-RAM, HiFi Anlage

Produkt: Eagleplayer	Hersteller: Defect Software
Art : Multiformat-Player	Version : 2.00

Preis : 20,- DM	Bez.Quelle: Aminet/Homepage

Leistungsfähigkeit:	1
Benutzerfreundlich:	1
Dokumentation :	1
Preis-/Leistung :	1

Gesamt :	1

<http://www.informatik.uni-rostock.de/~hendryk/eagleplayer2.html>

1.13 UAE 0.6.9 für Win32 - Einblicke

UAE 0.6.9 für Win 32
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

Dies ist ein kleiner Überblick, wie weit die Fähigkeiten des Amiga-Emulators UAE, speziell dessen DirectX-unterstützende Version für Windows 95 sowie NT, inzwischen gediehen sind.

Was ist, was heißt und wie entwickelte sich UAE?

Den meisten dürfte UAE ein Begriff sein.

Es handelt sich um einen Emulator, der die Hardware des Amigas vollständig nachzubilden versucht. Begonnen wurde er von Bernd Schmitt 1995 für Unix (damals bedeutete UAE noch Unusable, also unbenutzbarer Amiga-Emulator, da die ersten Versionen noch nicht viel mehr als die Kickstart-Hand darstellen konnten) und inzwischen existieren eine Vielzahl von Portierungen auf die unterschiedlichsten Unix-Dialekte, sowie auf andere Systeme wie Apple, DOS, RiscPC, BeBox, den Amiga selbst (vor einer PPC-Portierung aber ziemlich sinnentleert) und nicht zuletzt die Windows-Portierung von Mathias Ortmann.

Jetzt steht UAE für Unix Amiga Emulator, einige Autoren anderer Portierungen propagieren allerdings die Bezeichnung Ubiquitous Amiga Emulator, was soviel bedeutet, wie der allgegenwärtige Amiga-Emulator, aber ziemlich ungelenk klingt.

Was braucht UAE?

Dieser Port benötigt benötigt einen möglichst schnellen PC, auf dem Windows 95 oder NT, sowie eine Version des Grafikausgabenbeschleunigers DirectX installiert sein muß. Durch DirectX wird die Grafik beschleunigt.

Unter einem Pentium 90 (ebenso wie auf 486ern) wird UAE zwar auch laufen, doch darf man nicht viel von der Geschwindigkeit erwarten.

Eine schnelle Grafikkarte ist ebenfalls ein Faktor der Geschwindigkeit. Der PC sollte auch gut mit RAM ausgestattet sein, mindestens 16 MB sind zu empfehlen.

Wichtig für eine vernünftige Nutzung ist auch ein Kickstart-File mit dem Amiga-Betriebssystem. Laut den offiziellen Lizenzbedingungen dürfen nur Amiga-Besitzer ihr KickROM auf ihren PC übertragen und dort nutzen.

Wer auf seinem PC UAE mit KickROM benutzt, ohne einen eigenen Amiga zu besitzen, handelt also faktisch illegal. Ich glaube aber nicht, daß sich der Emulator eines solch großen Erfolges erfreuen würde, wenn jeder seiner User einen Amiga danebenstehen hätte. Es ist nunmal die Eigenart eines Emulators aus z.B. nostalgischen Gründen nachzubilden, was man einst hatte oder die Neugier auf ein unbekanntes System zu befriedigen.

Die einzige legale Möglichkeit soll in Zukunft CLOANTO's kommerzielles AmigaForever-Paket sein, das UAE, sowie unterschiedlichen Kickstart-ROMs enthält.

Ich habe UAE mit einem Pentium 166 und einer durchschnittlichen Standard-Grafikkarte unter einem mit 32 MB RAM ausgestatteten Windows 95 getestet.

Was kann UAE?

Die erste Aufgabenstellung für UAE war natürlich einen Amiga 500 vollständig zu emulieren. Das kann er auch in erstaunlichem Maße.

Fast alle Features der Customchips sind eingebaut und die meisten Spiele und Demos laufen.

Die Geschwindigkeit ist stark von dem verwendeten PC und den Einstellungen abhängig, aber ich würde sagen, daß erst ab einem P 166 teilweise A 500-Geschwindigkeit erreicht wird.

UAE hat jetzt auch Soundunterstützung. Die Berechnung der vier echten 8 Bit-Digitalkanäle und ihr Mischen in einen Kanal braucht aber sehr viel Rechenzeit, was bei einer von mir getesteten Demo z.B. zu einer sehr holpernden, versetzten und qualitativ unterdurchschnittlichen Musik führte.

Erst wenn der Bildschirm abblendete wurde die Musik plötzlich besser, da ihr nun ein Großteil der CPU-Power zur Verfügung stand.

Im übrigen habe ich diese Demo (von Analog), selbst unter Nutzung aller Degrad-Möglichkeiten oder Kick 1.3 nie völlig zur Zusammenarbeit auf meinem Amiga 4000-030 überreden können. Mit UAE lief sie anstandslos bis zum Ende durch - unter Kick 3.0.

Es sind die OCS-Merkmale komplett nachgebildet und der Enhanced-Chipsatz teilweise. Nachdem vorher lediglich die 68000er CPU emuliert wurde, handelt es sich nun um einen Motorola 68020 inklusive FPU. Das ist wichtig für modernere Software! Eines der Ziele für die Zukunft ist AGA.

Bis zu 2MB ChipRAM und bis zu 8 MB FastRAM können UAE vorgegaukelt werden.

UAE kann im Moment noch nicht alle Schnittstellen korrekt ansprechen.

Da PCs aus prinzipiellen Gründen (Diskcontroller) keine Amiga-Disketten lesen können, wurde ein spezielles Diskettenimageformat (ADF) eingeführt, ähnlich DMS, nur ungepackt, auf das ich unten näher eingehen werde.

Diese Images werden mit bis zu vier virtuellen Laufwerken von der PC-Festplatte aus angesprochen. Der Clou ist aber, daß UAE PC-Verzeichnisse als Amiga-Partitionen verwenden kann. Seit Windows 95 ist ja die alte DOS-Dateilängenbeschränkung aufgehoben und so können die Dateien von Win95 und der Amiga-Seite aus unter derselben Bezeichnung angesprochen werden.

Ein PC-Joystick, sowie die PC-Maus werden als Amiga-Geräte unterstützt.

Wie funktioniert die Installation?

Eigentlich ohne große Probleme. Wichtig ist natürlich das vorherige Bereitstellen des Kickstarts, sowie der Workbench-Installationsdisketten.

Das wird mit Hilfe zweier Hilfsprogramme aus dem UAE-Paket gemacht und zwar liest man mit Transrom das Kickstart in ein File aus und mit Transdisk erzeugt man die besagten Diskimages mit etwa 900 KB Größe.

Ich habe mich damit beholfen einen Zehnerpack HD-Disketten zum Datentransfer Amiga-PC zu verwenden, teilweise mit den Diskimages, teilweise mit Lha-Archiven, die ich auf der PC-Seite in die Amiga-Partitionsverzeichnisse packte, um sie dann, mangels Lha für den PC (dort ja kaum verbreitet) unter dem emulierten Amiga zu entpacken. (Man muß nur darauf achten, daß man dann dort Lha zur Verfügung hat :)

Wichtig aber, um wieder auf die eigentliche Installation zurückzukommen, ist erst einmal das Entpacken von UAE in ein geeignetes Verzeichnis und das Festlegen oder gegebenenfalls Anlegen spezieller Verzeichnisse, die man als "Amiga-Partitionen" vorsieht.

Dann muß sich das Kickstart-Rom im UAE-Verzeichnis befinden, sowie die Datei "uae.rc" erstellt und editiert werden. Diese Datei enthält die Optionen von UAE.

Mit Hilfe des Readme's sollte sie problemlos zu erstellen sein. Bei mir werden lediglich die Chip- und Fastram-Größe festgelegt, dann die PC-Verzeichnisse für die Amiga-Partitionen definiert und die Soundqualität, die zu verwendende PC-Auflösung und eine Spezial-Option.

Diese lautet "-C 224" und damit soll ein Copper-Bug ausgeglichen werden.

Wie läuft UAE?

Denn obwohl alles recht gut läuft, ist bei mir unten ein Rand des WB-Schirms nicht nutzbar. Ein etwa ein Zentimeter hoher Rand war anfangs grau und der Mauszeiger dort unsichtbar.

Mit der eben genannten Option verschwand der graue Rand und das WB-Pattern reicht bis zum unteren Bildschirmrand. Ein paar Pixel sind leider immer noch nicht sichtbar, der Mauszeiger z.B. kann noch etwas über den Monitorrand hinaus, wo man ihn dann natürlich nicht sehen kann. ;)

Aber wie gesagt, wurde der Bereich kleiner und ansonsten wirkte sich das im Verhältnis nicht weiter auf die Arbeit aus. Möglicherweise liegt das auch an der verwendeten Grafikkarte.

Nachdem UAE das allererste Mal gestartet wurde, meldete sich tatsächlich gleich das animierte Diskettenlaufwerk des OS 3.0.

Beim nächsten Versuch, bei dem die Diskimages platziert waren, wurde gebootet und der Installationsprozeß der WB 3.0 lief wie gewohnt ab.

Natürlich mußte ich gleich darauf auch MagicWB installieren, denn die Originalicons erträgt man nicht lange ohne böse Nebenwirkungen. ;)

Auch das lief problemlos.

Dann erfolgte das Aufpeppeln der Workbench, um sie zu einer guten Arbeitsoberfläche zu machen. MultiCX, FKey, ReKeyIt, CycleToMenu und selbst MagicMenu laufen problemlos.

Das gleiche gilt für DOpus 4, MUI und GoldEd. Mit letzterem verfasse ich übrigens gerade unter UAE diesen Text.

An Auflösungen, und das ist ein sehr wichtiger Punkt, stehen nur die gewöhnlichen Pal-Modi, also LoRes und HiRes zur Verfügung, jeweils mit den Interlaced-Modi. Jetzt bitte nicht gleich die Hände vors Gesicht schlagen, denn Interlaced wird hier automatisch entflimmert, so das mit Pal-HiRes/Interlaced immerhin 640x512 Pixel zur Verfügung stehen.

Grafikkarten-Emulatoren-Software, wie CyberGrafX und Picasso 96 werden im Moment noch nicht unterstützt. Auch wenn man übrigens diverse Monitortreiber von Storage nach Devs verschiebt, stehen immer nur dieselben angesprochenen Auflösungen zur Verfügung.

Ein CD-Laufwerk wird sehr einfach eingebunden, indem man es im UAE-Konfigfile wie eine Partition definiert.

Allgemeiner Eindruck

Insgesamt läuft vieles natürlich träge, man ist halt die WB nicht auf einem A500 gewohnt. Probleme in Kompatibilitätshinsicht gibt es aber kaum, zumindest von der Seite der Anwenderprogramme aus. Unter diesem Gesichtspunkt habe ich mir UAE hauptsächlich angeschaut. Auch Programme die einen 020er Prozessor voraussetzen funktionieren anstandslos, wie ja auch nicht zuletzt mein KickROM-File, welches mit früheren UAE-Versionen aus diesem Grund nicht lief.

Das Filesystem, welches den großen Vorteil der Transparenz von der PC-Seite aus bietet, ist natürlich auch etwas langsamer als gewohnt und unterstützt so den Eindruck.

Probleme gibt es ein wenig mit dem Sound. Wie erwähnt kann man nicht allzuviel erwarten. Selbst mit dem Fehler-Beep gab es bei mir schon Schwierigkeiten, da er selbst im Prefs-Einsteller jedesmal beim Testen anders klang bzw. röchelte, obwohl ich die Frequenz gar nicht verändert hatte.

Erstmalig erhalten die unsäglichen Windows95-Tasten auf neueren PC-Tastaturen eine sinnvolle Funktion: Sie gelten unter UAE als Amiga-Tasten.

Wenn man auf den "Windows95-Schirm" schalten will und mit Amiga-M ein

paar Screens durchwählt, stutzt man Anfangs des öfteren und merkt, daß das einfach nicht geht. :) Da muß dann doch wieder Alt-Tab herhalten.

Beim Booten des Amiga erscheint beim Drücken beider Maustasten auch tatsächlich das Bootmenü, wie sollte es auch anders sein.

Fazit:

UAE ist durchaus kein Spielzeug (mehr) und zu mehr fähig, als nur alte Spiele oder Demos für Nostalgiker laufen zu lassen. Trotzdem braucht man noch lange keine Angst um den Amiga haben.

"Native" hat auch auf lange Sicht die Nase vorn, denn bei der täglichen Arbeit ist die Geschwindigkeit des Arbeitens auf der Benutzeroberfläche entscheidend und UAE fehlen noch wichtige Punkte, wie eine perfekte Schnittstellenansteuerung, Grafikkarten-SW-Unterstützung oder AGA. Daran wird aber sicher auch in Zukunft kontinuierlich gearbeitet...

Wer einen schnellen Amiga (ab 68020) neben seinem PC stehen haben sollte, der wird ihn also wegen UAE nicht stiefmütterlich behandeln.

UAE Win32-Homepage: <http://www.informatik.tu-muenchen.de/~ortmann/uae/>

1.14 Flying` High-Patch 1.05

Flying` High 1.05
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

PURE-Design teilte uns mit, daß auf ihrer Website ein kostenloser Patch downloadbar sei, der einige der Kritikpunkte der in der letzten Ausgabe getesteten Version 1.0 beseitigen würde. Inzwischen wurde er auch im Aminet veröffentlicht. Dies ist kein kompletter Test, sondern ich beziehe mich auf den erwähnten und gehe auf neue oder veränderte Punkte ein.

Der Patch (gepackt etwa 56 KB) ersetzt lediglich das Haupt-, sowie das Catalog-File. Die spannende Frage lautet: Wird eine Neubewertung nötig sein?

Neben einigen internen Veränderungen, wie z.B. die Anpassung auf die jetzt erscheinenden Datendisks mit neuen 'Welten' sind drei wichtige Probleme angegangen worden.

Im Auswahlmenü "Neues Spiel" kann man jetzt die Spielstärke der Gegner auswählen: 'Schwach', 'Durchschnittlich' oder 'Stark'.

Bei "Einstellungen" kann man jetzt wählen, ob Joystick-Hoch oder Joystick-Feuer den Buggy beschleunigt oder stattdessen Extras ausgelöst werden.

Die dritte große Veränderung betrifft die Steuerbarkeit. Auch sie soll verbessert worden sein.

Doch starten wir wieder den Cup und testen die Veränderungen aktiv.

Tatsächlich sind die Gegner schon im Durchschnitts-Modus wesentlich 'normaler' und auf jeden Fall zu packen. Wenn man wenig Fehler macht, kann man sie besiegen.

Das steigert natürlich schon den Spielspaß, ganz besonders aber, daß die Steuerbarkeit in der Tat deutlich spürbar gesteigert wurde.

Endlich ist es möglich Gegner kontrolliert zu überholen oder Hindernissen auch kurzfristig auszuweichen. Ja erst jetzt ist eine echte Spielbarkeit erreicht worden.

Ein Durchtesten der Einstellmöglichkeiten ist immer noch nötig und anzuraten, um die für das jeweilige System optimale Lösung zu finden. Durch die verbesserte Steuerbarkeit stehen aber auch etwas geringer dimensionierten Amigas jetzt ein paar Optionen mehr offen.

Das das Streckendesign teilweise unelegant gelöst wurde, konnte durch diesen Patch natürlich nicht verändert werden, wird aber durch die erscheinenden Datendisks vielleicht abgemildert werden.

Die Anzahl der Runden pro Abschnitt ist leider noch nicht einstellbar, wodurch die Gleichförmigkeit der beiden angebotenen Cups, bei denen in einer 'Welt' erst 25 Runden absolviert werden müssen, ehe man zur nächsten gelangt, voll zum Tragen kommt.

Das wären die großen verbliebenen Kritikpunkte, die die Bewertung in Bezug auf Spielspaß noch nach unten drücken.

Fazit: Erst jetzt ist aus Flyin' High ein ernstzunehmendes Rennspiel geworden, besser spät als gar nicht. Schade, daß die alte Version 1.0 bei vielen nur einen getrübbten Eindruck hinterlassen hat. Erfreulich hingegen, daß die Weiterentwicklung nicht stehengeblieben ist.

Spiel	: Flyin'High	Hersteller: PURE-Design	
Genre	: Autorennen	Version : 1.05 (Update)	
Preis	: 69.95 DM(CD oder Disk)	Bez.Quelle: APC&TPC	

Festplattenspielbar?	:	JA	
Exit zur Workbench ?	:	JA	

Grafik	:	1	
SoundFX	:	2	
Musik	:	2	
Spielbarkeit	:	2	
Spielspaß	:	3	
Preis-/Leistung	:	2	

Gesamt	:	2	

Vertrieb: APC&TPC, Dorfstraße 17, 83236 Übersee

1.15 Uropa2 - Test

Uropa 2
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

Zuerst zum Hintergrund, da dieser tatsächlich wichtig für das Spiel ist.

Die Story

Uropa2 ist eine kleine Kolonie, die auf dem Jupitermond Europa angesiedelt ist. Nachdem der Mond durch einen Krieg mit außerirdischen Invasoren beinahe vollständig zerstört wurde, benannten ihn die Kolonisten nach dem Wiederaufbau in Uropa2 um.

Nachdem die Menschen die Außerirdischen unter großen Verlusten aus dem Sonnensystem vertrieben hatten, wurde eine neue Truppe namens Intercorp gegründet, die Kolonien und Erde schützen soll. Sie besteht aus drei Spezialeinheiten. Die Haupteinheit besteht aus Menschen und intelligenten Droiden, sogenannten Tekiten. Daneben gibt es eine Spezialeinheit aus anderen intelligenten Droiden, den Kapones, die für die Verteidigung wichtiger Kolonien zu sorgen haben.

Die dritte Einheit besteht aus den einhundert besten Tekiten und nennt sich Centurion-Einheit. Sie ist für Kommandounternehmen da.

Die Kapones, die mit Uropas Verteidigung betraut waren, haben nun rebelliert und die Macht an sich gerissen, um mit den Invasoren gemeinsame Sache zu machen.

Als auf den Mond transportierter Tekite der Centurion-Einheit hat man nun verschiedene Missionen zu erfüllen, mit dem Ziel die Macht der Kapones zu zerstören und einen eigenen Angriff vorzubereiten.

Voraussetzungen

Das Spiel läuft auf jedem Amiga mit Festplatte und CD-Laufwerk. Je 1 MB Chip- und Fastram werden vorausgesetzt. Bessere Ausstattung, wie AGA oder mehr Speicher wird erkannt und unterstützt.

Lokalisation

Unter zehn verschiedenen Sprachen kann man wählen, darunter auch Deutsch. Die gesamten Bildschirmtexte und die Anleitung sind also eingedeutscht, lediglich der Sound bleibt gleich, doch dazu später mehr.

Die Anleitung liegt als Amigaguide vor und deckt die wichtigsten Dinge ab.

Intro

Nach der für Amiga-Verhältnisse aufwendigen Raytracing-Intro, die nicht schlecht ist, aber auch nicht vom Hocker reißt, beginnt nach ein paar Einstellungen, wie der Sprache, Sound- und Grafikdetails, das Spiel.

Grafik

In den Basen spielt sich alles mit Hilfe isometrischer 3D-Grafik ab. Außerhalb der Basen kann man mit einem Hovar-Gleiter in einer Lightsource-Vektorgrafik herumkurven und feindliche Jäger abschießen.

Die Grafik ist zweckmäßig, aber insgesamt eher durchschnittlich, daß gilt für beide Modi. Trotzdem macht das Spiel Spaß, denn es wird eine gute Atmosphäre aufgebaut. Viele interessante Räume gibt es zu erkunden, neben diversen Generatorräumen, Lagerräumen und was noch so zu einer Basis gehört, von denen es im übrigen 12 verschiedene auf Uropa2 gibt, kann man selbst die Toiletten der Kolonisten begutachten. :)

Hilfreich ist die zur Verfügung gestellte Karte, in die man auch zoomen kann und die ebenfalls deutsch beschriftet ist. Auch über die Missionsziele kann man sich noch einmal ausführlich informieren lassen oder auch in Stichpunkten ganz kurz.

Das Spiel selbst

In zahlreiche Computer-Terminals kann man sich einwählen, um sich mit Informationen, Waffen oder Ausrüstung einzudecken. Natürlich muß man sich vor feindlichen Droiden vorsehen, denn der eigene ist am Anfang nicht gerade gut ausgestattet und jeder Kampf ist von dem zaghaften Blick auf den sich später nur langsam regenerierenden Lebensenergiebalken gekennzeichnet.

Wenn man einen feindlichen Droiden bewegungsunfähig geschossen hat, kann man von ihm Daten downloaden, die später an bestimmten Terminals zu Geld gemacht werden können. Danach sollte man ihn ganz zerstören, da er dann manchmal wichtige Gegenstände hinterläßt, z.B. Schlüssel, die hilfreich sein können.

Auch in den Räumen sind viele hilfreiche Dinge versteckt, die einem das Leben erleichtern können, angefangen bei Waffenerweiterungen bis hin zu Zeitbomben. Manche sind in Gegenständen, wie z.B. Truhen versteckt, die man generell überprüfen sollte. Dabei wird einem, wie bei vielen Funktionen im Spiel, ein Amiga-licher Requester angeboten, der die Suche dann mit einer Füllstandsanzeige durchführt und über das Ergebnis informiert.

Die Kolonisten, die einem über den Weg laufen, sollen, neben dem eigentlichen jeweiligen Missionsziel, evakuiert werden. Man kann ihnen auch Anweisungen geben, z.B. das sie einem ihre Gegenstände aushändigen, wenn sie welche besitzen sollten oder ob sie einem folgen oder dableiben sollen.

Mit Teleportern kann man andere Ebenen erreichen und sich so z.B. zur Mondoerfläche versetzen (und somit zum Gleiter) oder die Kolonisten evakuieren.

Viele originelle Dinge wurden eingebaut, z.B. kann man gefangene Kolonisten aus den Zellen befreien oder sich, nachdem man von diesem Experiment Kenntnis erlangt hat, kurzzeitig zu einem Kapone umwandeln.

Überhaupt erinnert manches etwas an Tower Assault, das letzte 2D-Spiel aus der AlienBreed-Reihe, nicht nur weil es hier eine Mission gleichen

Namens gibt und auch nicht vom Action-Aspekt her, sondern von der Stimmung, dem gelegentlich unvorhergesehen variierenden Handlungsbogen her.

Sound

Der Sound trägt seinen Teil dazu bei. Die wählbare Musik ist gut, der Sound überdurchschnittlich und alle Nachrichten, die man erhält, die Missionseinweisungen oder die Bereitschaftsmeldungen der diversen Computer sind (in englischer Sprache) gesprochen. Klingt also alles gut.

Insgesamt

Die Missionen sind knackig, die Schwierigkeitsstufe hoch, für Abwechslung ist gesorgt. Spielstände anzulegen ist natürlich kein Problem, ebensowenig, wie sauber auf die WB zurückzukehren.

Einziger Kritikpunkt ist die Steuerung. Im allgemeinen recht gut gelöst, wird man statt zum Joystick aber eher zur Tastatur greifen und sich trotzdem gelegentlich über die Hakeligkeit ärgern, wenn man mit dem Droiden wieder an einer unsichtbaren Kante hängenbleibt und erst nachregeln muß, bevor man eine Tür passieren kann.

Ansonsten ein solides gutes Spiel, daß für langen Spielspaß sorgt. Zwei Spieler können sich über ein serielles Kabel übrigens auch heiße Hovar-Flugduelle liefern.

Spiel	: Uropa2	Hersteller: Vulcan Software	
Genre	: ISO-3D-Strategiespiel	Version : -	
Preis	: 89,- DM	Bez.Quelle: Schatztruhe	

Festplattenspielbar?	:	JA	
Exit zur Workbench ?	:	JA	

Grafik	:	3	
SoundFX	:	1	
Musik	:	1	
Spielbarkeit	:	2	
Spielspaß	:	1	
Preis-/Leistung	:	2	

Gesamt	:	2	

Vertrieb : <http://www.schatztruhe.de/>

Hersteller: <http://www.vulcan.co.uk/>

1.16 Pinball BrainDamage-Test

Pinball BrainDamage
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

Pinball BrainDamage kommt in einer ansprechenden Packung inklusive Anleitung, in der sich allerdings mein Exemplar der CD ohne Hülle verbarg.

Die CD-Version enthält neben dem Spiel, welches etwa 15 MByte benötigt und in mehreren Backup-Verzeichnissen 'gepuffert' ist, einen Tisch-Editor, mit dem man eigene 'Tables' erstellen können soll.

Voraussetzung zum Spielen ist ein AGA-Amiga ohne (!) 060er-Prozessor, denn damit gibt es Probleme. Für die CD-Version natürlich noch ein CD-Laufwerk ;)

Der Start von der CD funktionierte bei mir nicht, da dem Spiel zuwenig ChipRam zur Verfügung standen. Das Icon Reboot-Start, das eine Rad-Disk anlegt, ließ das Spiel ebenfalls nicht ordnungsgemäß starten und brach im Bootvorgang mit Fehlermeldungen ab.

Möglicherweise gibt es ja damit Probleme, daß das CD-Filesystem nur nach einem richtigen Workbench-Hochbooten zur Verfügung steht. Aber nach dem Kopieren des Spiels auf Festplatte änderte sich daran nichts.

Nach dem Booten ohne Startup-Sequence und dem Eintippen von "execute StartGame" (in der Anleitung steht: ..."tippen Sie GameStart ein.") ging es dann endlich los.

Im Vorspann und dem Hauptmenü fallen schonmal unnötig viele flimmernde Interlaced-Grafiken auf. Bei Optionen kann man die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte auswählen, außerdem, ob bei Multiball-Modi generell in den SuperHires-Modus geschaltet werden soll, womit im übrigen auch speziell geworben wird.

Zitat: "Super-Hi-Res (1280x512) im Multiballmodus, die höchste jemals verwendete Auflösung in einem Amiga-Flipper"

Soweit ich weiß, ist diese Auflösung bisher noch überhaupt nicht in irgendeinem Amigaspiel eingesetzt worden. Glücklicherweise, denn dieses sehr exotische Grafikformat ist z.B. für viele ScanDoubler ein rotes Tuch, da es genau außerhalb des Frequenzbereiches angesiedelt ist, den sie auf das VGA-Signal trimmen. Wenn dann also umgeschaltet werden würde, wäre bei diesen Usern nichts zu sehen.

Bei TableSlope kann man jetzt noch die Neigung des Tisches (ohne Auswirkungen auf die Grafik) bzw. den Schwierigkeitsgrad einstellen. Dabei wird dann die Ballgeschwindigkeit, sowie die Kraft der Flipperarme verändert.

An Tischen selbst stehen nur zwei zur Auswahl. Zum ersten Hypervolution und zum zweiten Magnetic Whirlpool.

Also wird in diesem Punkt schonmal eindeutig weniger geboten, als bei den etablierten Flipperspielen auf dem Amiga, angefangen bei Pinball Dreams bis zu dem State-Of-The-Art Slamtilt, die drei enthielten.

Wenn man Hypervolution anspielt, fällt einem sogleich auf, daß sich das Ballgefühl im Gegensatz zu den anderen Flippern sehr verändert hat. Es ist anders, aber man kann sich darauf einstellen.

Gestartet wird das Spiel mit der Enter-Taste des Ziffernblocks, der erste Ball mit der Return-Taste und gesteuert schließlich mit den Shift-Tasten. Auch den Tisch 'anwackeln' kann man wieder bis das 'Tilt' kommt z.B. mit der Space-Taste.

Multiplayer-Modi (also rundenbasiert, bis ein Ball ausgeht) stehen nicht zur Verfügung.

Bei Hypervolution ist das Table-Design maximal durchschnittlich, das gilt auch für die meisten Effekte im "Leuchtdisplay" oben. Es geht übrigens, grob gesagt, um Autos.

Bei der Grafik fragt man sich eigentlich, wo die 256 Farben denn alle abgeblieben sind. Sie sieht doch eher etwas trist aus und kann im Vergleich mit Slamtilt, aber auch seinen Vorgängern nicht bestehen.

Wirklich nervtötend ist die Musik. Man kann sie zwar herunterregeln oder ganz abschalten, aber eigentlich stellt sie normalerweise doch einen wichtigen motivierenden Faktor beim Flippern dar.

Also besser den Tisch wechseln und hinüber zum "Magnetic Whirlpool".

Das Design hier ist eine Mischung aus Horror und Science Fiction und schonmal besser gelungen als bei Hypervolution. Das gilt auch für das Tischdesign selbst, also die Anordnung der Rampen und Objekte.

Zu dem angeblichen Pseudo-3D-Design kann ich tatsächlich nur bestätigen, daß das 'Pseudo' berechtigt ist. Lediglich einige Elemente, wie z.B. Rampen sind etwas dreidimensionaler gestaltet worden, der Tisch selbst ist aber so platt, wie bei allen anderen Flippern auch.

Gelungen bei Magnetic Whirlpool sind die meisten "Leuchtdisplay"-Effekte, sowie Musik und Sound.

Hier kann man schonmal eine Partie mit Flippern verbringen.

Fazit:

Als Vollpreisprodukt für ca. 70 DM erscheint mir PinballBD trotz der Spiele-Ebbe der letzten Zeit auf dem Amigamarkt doch etwas zu mager. Nur zwei mitgelieferte Flipper, davon einer unterdurchschnittlich, sind dafür einfach zu wenig. Im direkten Vergleich mit den anderen berühmten Amiga-Flippern macht PinballBD qualitativ auch einen eher blassen Eindruck.

Lichtblick wäre der Editor. Er ließ sich bei mir allerdings nicht zum Start bewegen, da ihm von der Workbench aus auch knapp unter 2 MB ChipRam zuwenig war und von der Shell nach dem Booten ohne Startup nur eine Fehlermeldung als Antwort kam.

Wie so oft kann ich wieder nur raten: Wer die Möglichkeit hat, sollte vor einem Kauf probespielen.

```
-----
| Spiel   : Pinball BrainDamage   | Hersteller: Mind's Eye       |
| Genre   : Pinball-Spiel         | Version    : -               |
| Preis   : 69.95 DM(CD oder Disk)| Bez.Quelle: APC&TPC          |
-----
```

Festplattenspielbar? :	JA	
Exit zur Workbench ? :	JA	

Grafik :	3	
SoundFX :	3	
Musik :	3	
Spielbarkeit :	3	
Spielspaß :	4	
Preis-/Leistung :	3	

Gesamt :	3	

Vertrieb: APC&TPC, Dorfstraße 17, 83236 Übersee

1.17 ISDN-Master II-Test

ISDN-Master II
von
Thomas Heinrich
T.Heinrich@t-online.de

(Es steht ein Glossar mit Begriffserklärungen zur Verfügung.)

Amiga und ISDN

Das Angebot von ISDN-Adaptoren für Amiga-Computer ist nicht sehr reichlich bestückt. Zwar gibt es einige externe ISDN-Adapter, die man problemlos auch am Amiga verwenden kann, aber dann erfolgt der Anschluß über die serielle Schnittstelle – und die ist bekanntlich nicht die Schnellste.

Um einen ISDN-Adapter über die serielle Schnittstelle einigermaßen effizient anzusprechen, benötigt man eine Schnittstellengeschwindigkeit von mindestens 115 kBit/s. Zu viel für einen Amiga ohne serielle HighSpeed-Karte.

Die einfachste und schnellste Lösung ist ein ISDN-Adapter für den Zorro-Slot (beim Amiga 1200 für den PCMCIA-Port; ich beziehe mich allerdings im folgenden auf die Zorro-Version der ISDN Master II).

Eingesetzt werden kann die ISDN Master II in jeden Zorro-II/III Slot, also serienmäßig in die Amigamodelle 2000, 3000(T) und 4000(T). Ob auch Towerlösungen für die anderen Amigas in Frage kommen, kann beim jeweiligen Hersteller des Towers erfragt, oder in einschlägigen Tower-Kompatibilitätstests nachgelesen werden. Mir ist es leider nicht möglich, eine solche Konfiguration zu testen.

Der Hersteller der ISDN Master II ist die Firma "ith". Es lohnt sich, einmal auf der Homepage der Firma vorbeizusurfen und die Preise zu vergleichen. Allerdings ist hier auch etwas Vorsicht geboten: Die Homepage wurde seit dem 14. April nicht mehr gepflegt.

Grundvoraussetzung für die ISDN Master II ist also ein Amiga mit mindestens einem freien Zorro-II Slot und natürlich ein ISDN-Anschluß. Da die Karte autokonfigurierend ist, ist auch mindestens Kickstart 1.3

Pflicht. Moderne Software gibt es für dieses Betriebssystem natürlich nicht mehr, weshalb also Kickstart 2.0 oder höher angeraten ist.

Die mitgelieferten Programme setzen sowieso Kickstart 2.0 voraus, außerdem einen 68020 Prozessor, 512 kB freies RAM und eine Festplatte. Das sind die absoluten Mindestanforderungen, vor allem mehr RAM sollte schon sein, um vernünftig arbeiten zu können. Um heute DFÜ mit den gängigen Programmen betreiben zu können, sollte man schon 4 MB Fast-RAM zur Verfügung haben. Das gilt umso mehr, wenn man vor hat, sich ans Internet anzuschließen.

Die Deutsche Telekom besteht außerdem auf noch weiteren Voraussetzungen. Es darf in Deutschland kein Gerät am Kommunikationsnetz der Telekom betrieben werden, das dafür nicht zugelassen ist. Die ISDN Master II besitzt die BZT-Zulassung für Deutschland und das CE-Zeichen, das den Betrieb auch im restlichen Europa zuläßt.

Die ISDN Master II / ZII

Die ISDN Master II ist eine Karte mit voller Länge, versperrt also auch einen ISA-Slot oder den Videoslot, je nach Installation. Überwältigend sind die Anschlußmöglichkeiten: Der ISDN-Bus ist durchgeführt, es können also auch noch weitere ISDN-Geräte nach der ISDN Master II angeschlossen werden.

Ein Telefonhörer oder ein Headset können ebenfalls angeschlossen werden. Für das Headset benötigt man allerdings die Telefonerweiterung "Arcofiexp". An diese kann man auch ein Mikrofon und einen Lautsprecher zum Freisprechen anschließen. Daneben erhält man so nebenbei auch einen Mono-Sampler.

Auch die interne Erweiterung ist gut: Zwei Erweiterungsports lassen sich mit Modulen aufrüsten – zur Zeit gibt es jedoch nur ein Telefonmodul zu kaufen, das aus der ISDN Master II ein vollwertiges Telefon machen soll. Der zweite (digitale) Port ist auf meinem Exemplar noch nicht einmal mit einem Stecker versehen, also wird wohl auch keine Erweiterung dafür in Arbeit sein.

Lieferumfang

Zwei Disketten, ein Handbuch, ein Faltblatt zu Miami und AmigaOnline, zwei Blätter mit der ausgedruckten FAQ-Liste und die Karte selbst. Die Verpackung war zwar innen mit antistatischem Schaumstoff gepolstert, die Karte selbst aber nicht in einer antistatischen Tüte. Also extreme Vorsicht beim Öffnen des Kartons, möglichst nicht die Karte berühren. Erst an ein geerdetes Metallteil wie z.B. ein Wasserrohr fassen, um sich zu entladen!

Installation der Karte

Die Installation ist recht einfach: Amiga aufschrauben, freien Zorro-Slot suchen, Karte einstecken, Amiga wieder zuschrauben. Aber halt, so einfach ist es leider doch nicht. Vor dem Zusammenschrauben sollte man unbedingt einen Funktionstest durchführen.

Aufpassen muß man außerdem beim Einsetzen der Karte. Da die ISDN Master recht schmal ist, verwindet sie sehr leicht. War in einem Zorro-Slot noch nie eine Karte eingesetzt, ist normalerweise sehr viel Kraft erforderlich,

um das erste Mal eine einzusetzen. Die ISDN Master kann hier sehr leicht zerbrechen.

Bei meinem Mikronik-Tower gab es zusätzlich das Problem, daß die Karte nicht sauber ins Slotblech passte. Das ist ein Problem des Towers, nicht der Karte. Die Karte ist zwar flexibel genug, um sie mit der Schraube am Slotblech zu fixieren, jedoch rate ich dringendst davon ab. Die ISDN Master wird dabei gebogen, und wenn sich dann im Betrieb Bauteile erwärmen, kann es sein, daß diese sich von der Platine lösen, oder Risse in den Leiterbahnen verursachen. Solche Fehler sind schwer zu finden und meist irreparabel.

Aber auch sonst gibt es noch zwei Stolperfallen:

Die erste Hürde besteht darin, daß man Interrupt 2 oder 6 belegen kann. Auf dem Amiga sollte man mit so einer Frage eigentlich gar nicht belastet werden, schließlich gibt es AutoConfig@. Laut "ith" kann ein alter GVP-Festplattencontroller Probleme am Interrupt 6 verursachen, genauso können Fehler auftreten, wenn der ISDN Master und die serielle Schnittstelle gleichzeitig arbeiten. Zumindest das letzte Problem deutet auf leichte Kompatibilitätsprobleme der Hardware der ISDN Master hin.

Das Handbuch sagt zum Thema Interrupt, daß 6 voreingestellt sei. Meine Karte war jedoch auf 2 eingestellt, was auch logischer ist, denn so geht man den zuvor beschriebenen Problemen auf jeden Fall aus dem Weg.

Die zweite Hürde stellt die Polarität der angeschlossenen ISDN-Geräte dar. Alle Geräte müssen gleich gepolt sein, zu diesem Zweck kann man auf der ISDN Master die Polung mittels zweier Steckbrücken vertauschen. Sollte die Karte nicht einwandfrei laufen, kann man hier probieren, ob die Polung etwas damit zu tun hat. Bei mir traten aber keine Probleme auf, obwohl sich die ISDN Master den ISDN-Anschluß mit einer Telefonanlage teilt.

Das Handbuch

Um es vorwegzunehmen: Es ist keine große Hilfe. Am besten gibt das ausgedruckte FAQ Auskunft, mit dessen Hilfe man tatsächlich Miami ohne Mühe dazu überreden kann, eine Verbindung zum Internet herzustellen - vorausgesetzt natürlich, man hat einen Account.

Das Handbuch beschreibt nur drei Dinge recht ausführlich: Die Installation, die emulierten AT-Kommandos des "fossil.device" und die Telefonsoftware "Wilhelm Tel". Letztere benötigt zur einigermaßen komfortablen Funktion das Telefonmodul, das mit knapp 50 DM extra zu Buche schlägt.

Die Software der ISDN Master II

Kompatibilität:

Fast die gesamte Software läuft auf meinem Amiga. Laut "ith" wird jedes Kickstart ab 2.0 unterstützt. Die Bedienoberflächen sind auch so ausgelegt, das heißt, sie nutzen nicht alle Möglichkeiten des Kickstart 3.1, was man ihnen sofort ansieht, sind aber leicht zu durchschauen und Style-Guide-gerecht.

AmigaOnlinePPE:

Dies ist ein BTX-Decoder, der ISDN in dieser Spezialversion gar nicht unterstützt. Diese lizenzierte Version von AmigaOnline plus läßt nur eine Einwahlgeschwindigkeit von 2400 (!!!) Baud zu. Wie ich finde, eine Zumutung.

Zudem unterstützt er nur CEPT, also nicht das grafisch um Längen bessere KIT. Zudem ist die Oberfläche vom Amiga Style Guide weitgehend unbeeindruckt. Mit Abstand das schwächste Stück Software zur ISDN Master.

Miami V1.1 und Voyager 1.0:

Demoversion der bekannten Software für den Internetzugang. Voyager ist außerdem PD, also eine kostenfreie Vollversion. Eine nette Dreingabe, die allerdings durch die völlig veralteten Versionen ziemlich eingeschränkt wird.

Das capi20.device:

Das CAPI der ISDN Master II unterstützt den Standard nach Version 2.0. Dies ist im Augenblick auch die aktuelle Version. Außerdem werden alle wichtigen ISDN-Protokolle unterstützt, wie HDLC, X.75, V.110, BTX und EuroISDN.

Daneben können acht ISDN Master II-Karten gleichzeitig von dem Device verwaltet werden, was natürlich höchstens für eine aufwendige Mailbox in Frage kommt. Rechnet man für jede Karte einen ISDN-Anschluß, hat man 24 Rufnummern, und knapp 400 DM im Monat weniger im Geldbeutel.

Verwendet wird das capi.device von Kommunikationsprogrammen, die direkt und ohne Umweg das ISDN-Gerät ansprechen, z.B. um die beiden Kanäle zu bündeln. Im Klartext heißt das, auf dem Amiga verwendet es eigentlich niemand.

Das fossil.device:

Die meisten (sprich: alle) Kommunikationsprogramme des Amiga verstehen nur die Modemsprache (Hayes-Befehlssatz oder auch AT-Kommandos).

Das fossil.device ist nun dafür zuständig, diese Modembefehle abzufangen und in für ISDN-Geräte verständliche Kommandos umzuformen. Zusätzlich bekommt man so natürlich direkten Zugriff auf die Useraktionen und kann sie mitprotokollieren. Das fossil.device bietet daher auch ein Gebühren-Logfile.

Das iwan.device:

Diese Software wurde zwar versprochen, ist aber auf keiner der beiden Disketten zu finden. Statt dessen findet sich die Demoversion von Miami in der Version 1.1 und der WWW-Browser Voyager Version 1.0 (Public Domain) auf den Disketten. Überhaupt macht die gesamte Gestaltung des ISDN Master den Eindruck, als wäre seit einem Jahr nichts mehr an Hard- und Software getan worden, was auch die Versionsnummern von Miami und Voyager nahelegen.

Das iwan.device kann man aber per FTP von "ith" abrufen. Das Device ermöglicht es einer entsprechenden Software, Amigas mit ISDN-Master-Karten in ein TCP/IP-Netz einzubinden, ist also nur für vernetzte Rechnersysteme sinnvoll, die außerdem räumlich weit getrennt sind (Isdn Wide Area Network = IWAN). Die Shareware kostet 40 DM, ist aber seit einem Jahr nicht weiterentwickelt worden.

WilhelmTel II:

Ein Telefonprogramm, das auch als Anrufbeantworter fungieren kann. Es bietet zahlreiche Möglichkeiten, die Adressen, Gebühren, Klingelsignale, Wartemusik und dergleichen mehr zu konfigurieren, benötigt dazu allerdings das Telefonmodul. Ohne dieses ist es noch als Anrufbeantworter von Nutzen. Ich persönlich sehe keinen Sinn darin, den Amiga tagaus-tagein laufen zu lassen, um keinen Anruf zu verpassen. Ein ganz normaler Anrufbeantworter ist um Längen effektiver und letztlich auch billiger.

Diverse Tools:

StateMon - Zeigt den Zustand des ISDN-Busses als Modem-Zustandsleuchten an. Recht nützlich, da ISDN keinen Wählton von sich gibt, wie ein Modem. Man sieht sofort, ob man noch Online ist, oder nicht.

IMon - Fertigt einen Mitschnitt einer Online-Session an, mit vielen detaillierten Informationen, die wohl den Wenigsten etwas sagen werden und auch die Wenigsten brauchen werden.

ISDNPrefs - Gutes Voreinstellerprogramm für das "fossil.device". Leider fehlt jegliche Dokumentation dazu, so daß man sehr oft raten oder ausprobieren muß, welche Funktion von welcher Einstellung beeinflusst wird.

Unterstützung

Es existiert eine FAQ-Liste zum Thema ISDN Master II, aus der man herauslesen kann, daß die Karte z.B. nur im ersten Slot eines A1200-Towers von RBM richtig funktioniert, wie man mit Problemen mit dem TCP-Stack Miami fertig wird und daß der A600 zu wenig Rechenpower für die Karte hat. Diese Liste liegt sogar ausgedruckt der ISDN Master bei.

Für Programmierer gibt es eine Beschreibung der CAPI-Schnittstelle, dummerweise jedoch gemischt in deutsch und englisch dokumentiert. Anwendungen für die ISDN Master II sind deshalb wohl eher von deutschsprachigen Programmierern zu erwarten...

Die Beschreibung der Programmierung ist jedoch übersichtlich und von jedem Programmierer mit etwas C- und AmigaOS-Erfahrung zu bewältigen, sogar ein Beispielprogramm ist vorhanden.

Zugänglich ist diese Unterstützung für jeden, auch ohne im Besitz der Karte zu sein, unter "<ftp://ftp.ithnet.com/support/amiga/ISDN-MasterII/>". Dort findet man auch die FAQ-Liste in der neuesten Version.

Zubehör gegen Aufpreis

Ein "Telefonie-Modul" mit Namen "arcofiexp" (Bezeichnung von PPE/ith), das die ISDN Master II vom Anrufbeantworter zum vollwertigen Telefon aufrüsten soll. Preis: 49 DM

Bewertung

Als erfahrener Anwender kann ich die Karte als "gut" bewerten, als Einsteiger müsste ich sagen: "mangelhaft". Wenn man sich etwas in der Materie auskennt, sind die Stolperfallen, die durch die mangelnde Produktpflege ausgelegt sind, recht leicht zu umschiffen. Als Neuling wird man zwangsläufig Dauergast der Hotline sein.

Positiv:

Relativ leichter Einbau, erwartungsgemäß hohe Geschwindigkeit, gute Unterstützung auch für Programmierer und genug Software für den Soforteinstieg in die DFÜ.

Auch exotische Hard- und Softwarekombinationen sind kein Problem. Der ISDN-Bus ist durchgeführt, viele Zusatzfunktionen sind vorhanden, bzw. können nachgerüstet werden.

Negativ:

Sicherheitsmängel: Die Karte war nicht einmal in eine antistatische Tüte gepackt.

Die Dokumentation zur mitgelieferten Software ist teils sehr ausführlich, aber teils auch gar nicht vorhanden. Für Anfänger schlicht unzumutbar.

Die Einstellung der Interrupts ist nicht Amiga-like und darüber hinaus unnötig.

Empfehlung

Wer derzeit mit dem Gedanken spielt, auf ISDN umzusteigen, der ist mit der ISDN Master II sicher gut bedient, zumal die Einrichtung des Anschlusses über eine Drittfirma wie "PPE" einen Preisvorteil von 33 % gegenüber dem normalen PPE-Verkaufspreis der ISDN Master II bringt. Gegenüber dem Verkaufspreis direkt über "ith" spart man immerhin noch 13 %.

Achtung: Der manchmal propagierte Wegfall der Bereitstellungsgebühr von 100 DM ist eine Ente. Diese Gebühr wird von der Telekom immer erhoben, wenn ein Anschluß umgestellt oder eingerichtet wird. Auch Telekom-Partner haben hier keinen Verhandlungsspielraum. Der Anreiz, ISDN über eine Drittfirma anzumelden, liegt rein im Preisvorteil der Hardware begründet.

Möchte man zusätzlich noch einen T-Online Zugang haben, kann man durch die Ausführung über "PPE" oder andere Firmen 50 DM Anmeldegebühr sparen.

Verglichen mit den PC-Karten kostet die ISDN Master II etwas mehr, bietet aber immerhin den gleichen Funktionsumfang. Wer z.B. über Siamese, oder einem lokalen Netzwerk mit einem PC vernetzt ist, der sollte lieber auf die PC-Varianten zurückgreifen, obwohl mir dort einige Installationsprobleme bei manchen Karten zu Ohren gekommen sind.

Da aber die meisten wohl nur ihren Amiga zu Hause stehen haben dürften, kann man sagen: Hat man eine schnelle serielle Schnittstellenkarte, ist man mit einem externen ISDN-Adapter besser bedient. Die kosten zwar genauso viel, sind aber mobiler und versperren keinen Zorroslot, die z.B. im A4000-Desktop viel zu schnell alle belegt sind.

Hat man keine schnelle serielle Schnittstelle, ist die Einsteckkarte von Vorteil. Zusätzlich hat man mehr Platz auf dem Schreibtisch, als bei einem externen Adapter.

Will man die schon vorhandenen Analoggeräte weiterverwenden - z.B. Telefon, Faxmodem - bietet sich außerdem ein TA-Adapter (Telefonanlage)

an. Hier bietet die ISDN Master II durch den durchgeführten ISDN-Bus einen Vorteil, wenn man noch mit ISDN-Geräten erweitern will. TA-Adapter gibt es ab 189 DM aufwärts.

Testkonfiguration

+-----+		
Produkt: ISDN-Master II / Zorro II	Hersteller: ith \$^3\$	
Art : ISDN Karte, passiv	Version : 1.917	
Preis : 299 DM / 229 DM/ 199 DM \$^1\$ + VP	Bez.Quelle: PPE \$^2\$	
+-----+		
Leistungsfähigkeit:	1	
Benutzerfreundlich:	3	
Dokumentation :	3	
Preis-/Leistung :	2	
+-----+		
Gesamt :	2	
+-----+		

\$^1\$ 299 DM im Einzelverkauf über "PPE", 229 DM im Einzelverkauf über "ith", 199 DM im Paket mit der ISDN-Anmeldung über PPE; jeweils ohne Telefonmodul

\$^2\$ PPE (Performance Peripherals Europe)

Silcherstraße 16
D - 53332 Bornheim
Tel. 02227 912097
Fax: 02227 3221
EMail: webmaster@ppe-online.de
WWW: <http://www.ppe-online.de/>

\$^3\$ ith Kommunikationstechnik GmbH

Reiterstraße 24
D - 94447 Plattling
Tel. 09931 9188 0
Fax: 09931 9188 44
EMail: support@ithnet.com bzw. postmaster@ithnet.com
WWW: <http://www.ithnet.com/>
FTP: <ftp://ftp.ithnet.com/support/amiga/ISDN-MasterII/>

=--> Glossar <==

1.18 ISDN - Glossar

GLOSSAR:

Account [Zugang] - Ein Provider oder auch eine Mailbox oder Universität kann einen Zugang zum Internet ermöglichen.

AT [ATtention] - AT-Kommandos wecken die Aufmerksamkeit eines Modems und steuern es. Ein ATZ z.B. veranlasst ein Modem, sich in den Grundzustand zu versetzen (Initialisierung), ein ATH trennt eine bestehende Verbindung zu einem anderen Modem, das Modem legt auf. Ein ATDT01910 wählt den BTX-Zugang der Telekom mittels Tonwahl an. AT-Kommandos sind reine Zeichenkombinationen, die direkt an das Modem geschickt werden.

- AutoConfig® - Fähigkeit des Amiga, Einsteckkarten schon beim Start zu erkennen, ohne daß irgendwelche Treiber von Diskette/Festplatte geladen werden müssen. Die erforderliche Software steckt meistens schon in nur-lesbaren Speicherbausteinen (ROM) auf der betreffenden Karte.
- BZT [Bundesamt für Zulassungen in der Telekommunikation] Diese "Postzulassung" wird benötigt, um ein Kommunikationsgerät überhaupt an das Telefonnetz der Telekom anschließen zu dürfen. Oft wird das BZT mit der Telekom gleichgesetzt, es ist aber so, daß auch die Telekom sich an die Forderungen dieses Amtes halten muß und ihre Geräte danach auszulegen hat. Da aber die Telekom eine Monopolstellung hatte, gingen alle Vorschriften letztlich auf die Telekom zurück, also ist der Gedanke gar nicht so falsch.
- CAPI [Common Application Programming Interface {es kursieren mehrere, leicht abweichende Definitionen dieses Akronyms}] - Softwareschnittstelle zur direkten Steuerung von ISDN-Geräten aus Computerprogrammen heraus.
- DFÜ [DatenFernÜbertragung] - Oberbegriff für Hard- und Software, die Daten per Telefonleitung verschicken und empfangen.
- Download [herunterladen] - Das Übertragen von Daten von einem entfernten Computer auf den Eigenen.
- FAQ [Frequently Asked/Answered Questions] Sammlung der am häufigsten gestellten/beantworteten Fragen zu einem Produkt oder Sachverhalt, normalerweise in reiner Textform. Auf Wintel-Plattformen findet man manchmal auch FAQs im Write-Format, die auf dem Amiga unkomfortabel zu lesen sind.
- HDLC [High level Data Link Control] X.75, V.110, BTX, EuroISDN - Verschiedene Protokolle, die alle nur zum Datenaustausch dienen. Sie unterscheiden sich hauptsächlich in der Verbreitung und Anwendung, weniger in der Geschwindigkeit oder Sicherheit.
- Headset Kombination aus Kopfhörer und Mikrofon
- ISDN [Integrated Services Digital Network] - Digitales Telefonnetz der Telekom, jeder Teilnehmer bekommt drei Telefonnummern, mit zwei Leitungen, die eine maximale Übertragungsrate von je 64000 bit/s unterstützen. Gebündelt erreicht man somit maximal 128 kbit/s.
- Kickstart - Name für das Betriebssystem des Amiga. Gemeint ist hierbei der Teil, der im ROM liegt.
- Logfile Datei auf Diskette/Festplatte, in die ausgewählte Aktionen und die Zeitpunkte, zu denen sie passiert sind, geschrieben werden. Man erhält z.B. dadurch einen Überblick, wer wann wie lange im Internet war, wenn man ein geeignetes Programm hat, das diese Aktionen mitprotokolliert.
- PCMCIA [Personal Computer Memory Card International Association] - auch Scheckkarten-Slot genannt. 16 bit Erweiterungsanschluß für externe Geräte, ursprünglich entworfen für Laptops. Commodore
-

integrierte diese Schnittstelle auch in die Amiga-Modelle A600/A1200.

- ROM [Read-Only Memory] - Sogenannte Festwertspeicher, die bereits bei der Fertigung mit festgelegten Daten hergestellt werden und deswegen nicht gelöscht oder beschrieben werden können. Das Amiga-Betriebssystem besitzt ebenfalls ein (oder zwei) ROM(s) für die grundlegenden Funktionen.
- Sampler Gerät, daß über ein Mikrofon oder einen anderen Tonquellenanschluß Töne digitalisiert, um sie auf dem Computer zu speichern.
- SCSI [Small Computer System Interface] 8 bit Schnittstelle, für jedes Computerperipheriegerät nutzbar. In verschiedenen Geschwindigkeitsstufen verfügbar, aber grundsätzlich immer abwärtskompatibel. Typische Anwendungen sind Festplatten, Wechselplatten, Scanner, Streamer; aber auch Floppys, Drucker oder Modems werden unterstützt (nur wurden solche noch nie mit SCSI-Schnittstelle gesehen).
- serielle Schnittstelle - erreicht auf den schnellsten Amigas ca.115 kbit/s, verbraucht dabei aber die gesamte Prozessorzeit. Maximal empfehlenswert sind 57600 bit/s, da man sonst Übertragungsfehler riskiert. Eine zusätzliche schnelle Schnittstellenkarte ist für moderne DFÜ-Anwendungen unverzichtbar.
- TCP [Transmission Control Protocol] Übertragungsprotokoll im Internet. Über diese Softwareschnittstelle lassen sich Zugriffe auf fremde Rechner realisieren, z.B. das Laden von Dateien, das Verschicken von Nachrichten, sogar die Fernsteuerung von fremden Rechnern. TCP ist hierbei nur eine Schicht im Zusammenspiel mit anderen, die diese Dienste möglich machen.
- Upload [hinaufladen] Das Übertragen von Daten vom eigenen Computer zu einem entfernten Rechner.
- Zorro Zorro-II - 16 bit Erweiterungsslot der größeren Amigamodelle. Zorro-III - 32 bit Variante des Zorro II im Amiga 3000/4000(T). Jede Zorro-II Karte läuft auch im Zorro-III Slot, aber nicht umgekehrt !

1.19 ISDN-Grundlagen

ISDN-Grundlagen
von
Thomas Heinrich
T.Heinrich@t-online.de

oder: Wer braucht schon ISDN...?

Motivation

Vor ziemlich genau zwei Jahren hatte ich mich überwunden, in die Welt der drahtgebundenen Computerkommunikation einzusteigen. Das soll heißen, ich

hatte es satt, immer mehr PD-Disketten anzusammeln und wollte sofortigen Zugriff auf die neueste Software. Ein Telefonanschluß und ein Modem waren schnell besorgt, die Verbindung zu diversen Mailboxen war recht schnell. Aber den direkten Zugriff auf die neueste Software hatte ich immer noch nicht.

So fiel dann vor einem Jahr die Entscheidung: Ein Internet-Anschluß muß her. Doch, oh weh! Wenn man auf der grünen Wiese lebt, gar nicht so einfach. Zum Ortstarif war nur ein Anbieter zu erreichen – die Deutsche Telekom. Also blieb mir nichts anderes übrig, ich ließ mir einen T-Online Zugang einrichten.

Dann kamen die grausamsten Wochen meines Lebens. Übertragungsraten von sage und schreibe 40 cps (Zeichen pro Sekunde), und das mit einem 28800er Modem, das problemlos die 80-fache Geschwindigkeit schafft. Zum Glück hatte die Telekom bald ein Einsehen, und beschleunigte die Zugänge. Und zwar so sehr, daß mein Modem die Bandbreite gar nicht mehr ausnutzen konnte.

Nach der Devise "Schneller, höher, weiter" war jetzt der nächste Schritt fällig: ISDN.

Vergleiche

Heute gibt es drei große Geschwindigkeitsgruppen in der DFÜ:

28,8er bzw. 33,6er Modems: Diese Modems erreichen physikalische Geschwindigkeiten bis 3,7 kByte pro Sekunde. Dieser V.34 genannte Standard ist die schnellste Analogverbindung ohne besondere Zusatzhardware.

56er Modems: Diese Modems sind eine Mogelpackung, denn sie erreichen die maximale Geschwindigkeit von 6,1 kByte pro Sekunde nur in Downloadrichtung. Ein Upload erfolgt nur mit 3,7 kByte/s. Als wäre das nicht genug, findet sich in der Anzeige eines namhaften Modemanbieters (Multi-Tech® Systems, Inc.) folgende Bemerkung (natürlich kleingedruckt):

»Obwohl dieses Modem eine Downloadkapazität von 56.000 bps besitzt, sind wegen Leitungsstörungen, der Infrastruktur des öffentlichen Leitungsnetzes und anderen externen Faktoren Verbindungen mit einer Maximalgeschwindigkeit von 56.000 bps zur Zeit nicht möglich.«

Im Klartext: Im Labor funktioniert, am Telefonnetz leider nicht.

Ein weiterer Pferdefuß ist der, daß die Sendestelle, also im allgemeinen der Internetprovider, sich eine extra (teure) Hardware anschaffen muß, um diese Geschwindigkeit zu unterstützen.

ISDN Adapter: Diese Adapter sind eigentlich keine Modems mehr, das heißt, sie nutzen die Telefonleitung nicht mehr wie ein Modem auf analoge Weise, sondern kommunizieren digital mit der Gegenstelle. Mit ISDN erreicht man Geschwindigkeiten bis 7,5 kByte/s pro B-Kanal. Schaltet man beide B-Kanäle eines

ISDN-Anschlusses zusammen, erreicht man die doppelte Geschwindigkeit, zahlt aber auch die doppelten Gebühren.

Physikalische Geschwindigkeit meint hier die Anzahl der Bytes, die pro Sekunde tatsächlich über die Leitung übertragen werden, ohne Kompression.

Mit Kompression erreicht man bei Textdateien unter Umständen ein vielfaches der Übertragungsrate; bei bereits komprimierten Daten, wie JPEG-Bildern oder LHa-Archiven ist der Gewinn gleich null.

Lohnt sich ISDN ?

Hier muß man genau kalkulieren. Zum einen ist der ISDN-Grundbetrag fast doppelt so hoch wie der eines analogen Telefonanschlusses. Zum andern bietet ISDN über die reine Telefonleitung noch einige Annehmlichkeiten.

Man bekommt nämlich drei Telefonnummern und zwei Leitungen, so daß man, während man im Internet surft, immer noch telefonieren kann. Man kann die zusätzlichen Telefonnummern auch auf andere Teilnehmer, z.B. in einer kleinen Hausgemeinschaft vergeben, und so die Kosten aufteilen.

Für die meisten ergibt sich durch ISDN eine Verdoppelung der Übertragungsrate. Dieser Geschwindigkeitsvorteil ist bei Mailboxen enorm, im Internet relativiert sich das Ganze wieder. Da das Internet selbst nur aus einer Unmenge Einzelrechnern mit verschiedenen Anschlußgeschwindigkeiten besteht, darf man die ISDN-Geschwindigkeit nur als Bandbreite ansehen, also als mögliche Höchstgeschwindigkeit. Der einfachste Trick, diese Bandbreite auszunutzen, besteht darin, mehrere Dateien gleichzeitig zu laden. Die einzelne Datei dauert dann zwar länger, aber dafür hat man in der Zeit zwei oder drei Dateien geladen.

Daraus kann man auch ersehen, daß der Vorteil für reine WWW-Surfer nicht so groß ausfällt, da man im WWW öfter mal eine längere Pause zum lesen macht und dadurch der Geschwindigkeitsvorteil ungenutzt bleibt. Wer aber oft große Dateien aus dem Aminet lädt, hat durchaus Vorteile.

(M)ein Beispiel: Wer einigermaßen weiß, was er laden will, und wenig Lesepausen macht, der kommt in einer halben Stunde Internetzugang auf eine heruntergeladene Datenmenge von 8 MByte. So geschehen, als ich eine Seite mit Bildern "geplündert" habe. Im Durchschnitt macht das 4,5 kByte/s. Mit einem analogen Modem könnte man das nicht mal erreichen, wenn man ununterbrochen herunterlädt.

Andererseits lohnt sich zum Beispiel bei FTP-Übertragungen die hohe ISDN-Geschwindigkeit nicht. Große Server wie der Aminet-Mirror in Paderborn sind meistens so beschäftigt, daß man nicht über 3 kByte/s hinauskommt. Die einzelnen Datenpakete sind zwar blitzschnell empfangen, aber die Pausen zwischen den Paketen machen die hohe Übertragungsrate schnell zunichte.

Natürlich kann man auch hier zweigleisig fahren, z.B. einen zweiten Server kontaktieren, oder ein paar Newsgroups lesen.

Letztlich hängt alles davon ab, wie groß die monatlich gezogene Datenmenge ist. Die ISDN-Grundgebühr ist circa 20 DM teurer, also muß sich die gezogene Datenmenge um circa 50% vergrößern, bei einer Onlinezeit von monatlich mindestens 8 Stunden. Das gilt für den Zugang zum Internet mit

einem durchschnittlichem Preis von 5 DM für die Onlinestunde inklusive Telefongebühr. Hat man einen teureren Provider, oder ist länger online, rentiert sich ISDN eher.

Allerdings verlangen manche Provider für den ISDN-Zugang doppelt so hohe Zugangsgebühren, womit sich die Mindest-Onlinezeit je nach Betrag noch einmal um 2 bis 8 Stunden erhöht.

Die einfache Faustregel heißt also: Der Mehrpreis für den ISDN-Anschluß muß sich entweder in einer Reduzierung der Onlinezeit um mindestens diesen Betrag äußern, oder man schafft es, für den Mehrpreis entsprechend mehr Daten durch die Leitung zu jagen.

Kontaktiert man vor allem Mailboxen, ergibt sich ein ähnliches Bild, nur mit deutlich mehr Mindeststunden, da man nur die Telefongebühr ohne irgendwelche Providergebühren bezahlt. So steht man dann vor der Aufgabe, mindestens 40DM Telefoneinheiten im Monat in Mailboxen zu verbringen und fleißig up- und downzuloaden, damit sich ISDN lohnt.

Bei allem ist noch nicht die Hardware eingerechnet, die auch noch Mehrkosten verursachen kann. Eine ISDN-Karte ist deutlich billiger als ein V.34-Modem mit Schnittstellenkarte, die man braucht, um effektiv DFÜ zu betreiben. Die interne serielle Schnittstelle des Amiga ist einfach zu langsam.

Fazit:

Es kommt weniger auf den Computer an, ob man sich für ISDN- oder Analoganschluß entscheidet, vielmehr sind die eigenen Online-Gewohnheiten ausschlaggebend. Wer viele Archive oder Bilder lädt, kommt mit ISDN schneller in die schwarzen Zahlen, nicht zu vergessen der Spaß, den ein schneller Internetzugang macht.

Wer sich nur im WWW von Seite zu Seite klickt, und hin und wieder eine EMail schreibt, der kann sich mit einem analogen Anschluß zufrieden geben.

Am schlechtesten dran sind die User, die schon eine komplette Analogausrüstung haben und bemerken, daß sie durchaus größere Datenmengen laden könnten, aber einfach nicht mehr durchs Kabel durchgeht. Dann noch den Absprung zu wagen und auf ISDN umzusteigen, ist ziemlich teuer. Denn wer kauft schon ein gebrauchtes Modem, wo ISDN so attraktiv ist...

1.20 Cybervision 64/3D - Test

CyberVision 64/3D
von
Carsten Jahn
C.Jahn@gmx.de

Die CyberVision ist eine Grafikkarte vom Hersteller Phase5. Sie findet in einem Zorro-2- oder Zorro-3-Slot Platz. Phase5 gibt einen 68020-Prozessor als Minimum an, ebenfalls sollte einiges FastRAM (ich habe nach dem Kauf der Karte von 12 auf 16MB aufgerüstet) und OS 3.0 vorhanden sein.

Einbau der Karte:

Der Einbau der Platine gestaltete sich auch nicht schwieriger als der Einbau meines Oktagon-Controllers. Beide gingen sehr schwer in den Slot zu schieben. Wer solch eine Karte zum ersten Mal einsetzt, muß vorher den Mut aufbauen, kräftig zuzudrücken. In meinem Fall war die Hemmschwelle erst nach einer halben Stunde auf die benötigte Kraft heruntergerutscht. Für diesen psychischen Prozeß kann man sich ruhig Zeit lassen.

Ein technischer Tip: nachdem ich mich die halbe Stunde lang abgemüht habe, ließ ich die Karte im Slot stecken (soweit ich gekommen bin), um eine Pause zu machen. Nach einer Stunde "rastete" die Karte beim ersten Versuch ein.

Ich habe den Monitor am Amigaausgang gelassen (die Cybervision hat in der Grundausstattung keinen Scandoubler und schleift auch nicht das Amigasignal durch) und den Rechner eingeschaltet. Es hat nun länger gedauert, bis der erste Festplattenzugriff erfolgte, wahrscheinlich, weil es eine Karte mehr zu erkennen gibt. Man sollte nicht gleich erschrecken, und glauben, etwas wäre fehlerhaft.

Softwareinstallation:

Die ging eigentlich problemlos. Ein Skript war der Meinung, ich hätte CyberGraphX (das mitgelieferte Treibersystem) bereits installiert und versuchte sich an einem Backup von CyberGraphX mit anschließendem Löschen der alten Version. Das Skript brach jedoch wegen eines Fehlers ab. Davon ungestört lief das eigentliche Installationsskript, das das Uninstall-Skript gestartet hatte, problemlos weiter.

Weil ich damals einigen Blödsinn in meiner Startup-Sequence gemacht hatte, wurde der Monitortreiber (devs/monitors) von CyberGraphX nicht beim Booten gestartet. Das Original der Startup-Sequence startet jeden Treiber in devs/monitors.

Es hat mich einen Tag gekostet, aber dann hatte ich meinen eigenen Fehler entdeckt. In der Zwischenzeit habe ich die neue Version von CyberGraphX von der Supportpage (www.vgr.com) geladen, so daß ich zum mitgelieferten CyberGraphX nicht viel sagen kann. Ich gehe aber davon aus, daß meine neue Beta sich nicht stark von der Version auf der Diskette unterscheidet, jedenfalls stimmten der Screenshot u.ä.

Nach einem Reset konnte ich jetzt den CyberVision-Bildschirmmodus im Screenmode-Voreinsteller einstellen und auf "Speichern" klicken. Der Bildschirm wird schwarz, er ist ja am Amiga angeschlossen.

Rechner und Monitor ausschalten, auf den Grafikkartenausgang umstöpseln, einschalten, läuft.

Diese Prozedur hätte man im Handbuch erwähnen können. Phase5 verläßt sich wohl darauf, daß es jedem Anwender einleuchtet, wie er den Monitor zur Installation anschließen muß, um etwas zu sehen.

Leistung:

Die Grafik wird ganz schön flott. :-) Insbesondere XiPaint im 24bit-Modus hat mir gefallen, aber bei allen anderen Anwendungen

waren auch Geschwindigkeitsvorteile mehr als spürbar, z.B. beim Scrollen im Editor oder in FinalCopy. Ein Benchmark-Test findet sich unten.

Der Chip der Karte hat 3D-Funktionen. Man kann sie über die mitgelieferten Demoprogramme begutachten. Allerdings kenne ich keine Anwendung, die davon Gebrauch macht. CyberGL tut es anscheinend nicht (jedenfalls konnte ich keine überproportionale Steigerung bemerken).

Ein Scandoublermodul und ein MPEG-Modul lassen sich anschließen.

Softwareseitig habe ich nur CybergraphX verwendet, alles funktionierte wie auf dem Original-Chipset. Spiele habe ich seit dem Einbau der Karte nicht gestartet, ebensowenig Demos. Ich bin mir aber sicher, daß jedes Spiel ohne "Bildschirmmodus"-Einstellmöglichkeit keine Ausgabe auf der Karte bringt, allenfalls die wenigen systemkonformen Spiele lassen sich über Programme wie "NewMode" auf CyberGraphX-Bildschirme umlenken. Eine eigene Umlenksoftware ("Promoter") gibt es nicht.

Bei der Grafik-Emulation kann ich nur eine kleine Lücke entdecken: die Bobs des Soccer-Bildschirmschoners von Madhouse verschmieren teilweise, auf Picasso96 werden sie korrekt dargestellt. Ähnliches habe ich aber in keiner Anwendung erlebt.

Der angeschlossene Monitor kann bis 86kHz voll ausgereizt werden, das Programm CGXMode erlaubt die Definition von eigenen Monitorfiles und Bildschirmmodi im Rahmen der Möglichkeiten von Grafikkarte und Monitor.

Fazit:

Die Karte überzeugt mich durch ordentliche Geschwindigkeit, näheres siehe unten. CyberGraphX bekommt eine transparente Emulation hin, mit anderen Worten: man bemerkt es gar nicht.

Wer auch gerne spielt, wird an der Karte wenig Freude haben, weil man für PAL-Ausgabe umstöpseln muß. (Oder es steht ein zweiter Monitor auf dem Schreibtisch herum.) Bevor man sich das ScanDoubler-Modul holt, sollte man mit der PicassoIV vergleichen. Der Preis der CyberVision erscheint gerechtfertigt.

Benchmarks (mit Intuispeed erstellt):

Computer	:	Amiga 4000/040, 25 MHz	
Graphic Board	:	CyberVision 64/3D, with 4 MByte RAM	
OS, CPU and RAM	:	OS: Kick: 3.0 CPU: 68040 RAM: 2/16 MB	
Resolution	:	CV64/3D: 8Bit 640 x 480 in 256 Colors	
Benchmark	:	Actions per second	
<hr/>			
Write pixel	:	172954/s	
Line draw	:	8785/s	
Filled rectangle	:	4150/s	
Scroll vertical	:	466/s	
Scroll horizontal	:	463/s	
Draw circle	:	5284/s	
Text without scroll..:	:	1131/s	
Draw rectangle	:	2503/s	

Window layer test	:	3/s	
Size window	:	9/s	
Move window	:	50/s	
Line Pattern Draw	:	3877/s	

Computer	:	Amiga 4000/040, 25 MHz	
Graphic Board	:	CyberVision 64/3D, with 4 MByte RAM	
OS, CPU and RAM	:	OS: Kick: 3.0 CPU: 68040 RAM: 2/16 MB	
Resolution	:	CV64/3D: 24Bit 640 x 480 in 0 Colors	
Benchmark	:	Actions per second	

Write pixel	:	92761/s	
Line draw	:	2753/s	
Filled rectangle	:	1150/s	
Scroll vertical	:	70/s	
Scroll horizontal	:	80/s	
Draw circle	:	3644/s	
Text without scroll.	:	466/s	
Draw rectangle	:	2239/s	
Window layer test	:	2/s	
Size window	:	7/s	
Move window	:	41/s	
Line Pattern Draw	:	2664/s	

Bewertung:

Produkt: CyberVision64/3D	Hersteller: Phase5	
Art : Grafikkarte	Version : -	
Preis : 359 DM zzgl. Versandk.	Bez.Quelle: div.Händler	

Leistungsfähigkeit:	2	
Benutzerfreundlich:	3	
Dokumentation :	3	
Preis-/Leistung :	1	

Gesamt :	2	

1.21 Packet Radio

"Packet Radio"
Erfahrungsbericht
von
Rene Franke
r.franke@gmx.de

Ich möchte hier über ein relativ junges Telekommunikationsmedium schreiben.

Es handelt sich um eine Funkbetriebsart, die sich "Packet Radio" (PR) nennt. An sich ist sie nicht so jung, aber sie findet nicht mehr

ausschließlich auf den Frequenzen der Funkamateure statt, sondern ist jetzt auch sehr auf CB-Funk aktiv. CB-Funk darf ja schließlich jeder machen.

Es gibt ein in Deutschland großflächig ausgebautes Funk-Netz, das fast genauso funktioniert, wie die Newsgruppen etc.

Es gibt Mailboxen, aus denen man allerhand Nachrichten von Gott und der Welt auslesen und natürlich auch seinen eigenen Senf dazugeben kann.

Allerdings hat die ganze Sache einen kleinen Schwachpunkt. Auf CB-Funk darf jeder machen, was er will – fast alles ist erlaubt. Somit schießen einfach mal ein paar Mailboxen aus dem Boden und andere verschwinden einfach.

Somit laufen meistens private Nachrichten an eine bestimmte Person, vergleichbar mit E-Mails, ziellos umher und erreichen ihren Empfänger nicht. Sie bleiben dann einfach bei einem Sysop liegen, der nicht so hundertprozentig in der Lage ist, sein System ordentlich zu warten.

Wer den CB-Funk schon vom Sprechfunk her kennt, der weiß, daß es da manchmal drunter und drüber geht, das ist auf PR nicht ganz so schlimm, aber ein gewisses Chaos herrscht auch dort zu den Hauptverkehrszeiten, wenn alle auf einmal losfunken wollen.

Da der CB-Funk ja meist nicht über riesige Entfernungen klappt, wird das Internet per E-Mail, oder auch nur eine Telefonmodemverbindung zweier Boxen zu Hilfe genommen, um die Nachrichten z.B. von Berlin nach Hannover zu schicken. Es gibt auch immernoch PR-Freie Zonen.

Allerdings sollte man bei einer momentanen Übertragungsrate von theoretisch 1200 Bit/s keine Wunder erwarten. Es gibt schon Hardware, die auf dem schmalen CB-Funk-Frequenzband Übertragungsraten bis 9600 Bit/s erlauben. In einigen Regionen Deutschlands gibt es schon sogenannte Highspeednetze.

Die Hardware und auch die Software ist so konzipiert, daß nicht gesendet wird, wenn schon Daten auf der Frequenz gesendet werden. Um es einfach auszudrücken: Die Software des Rechners oder die Software des TNC achten selbst auf Disziplin und senden nur dann, wenn die Frequenz frei ist. Das geht aber alles sehr schnell von Statten.

Dies funktioniert durch eine Digitale Rauschsperrung. Man sollte also seine eigene Rauschsperrung am Funkgerät immer ganz offen lassen.

Die meisten PR-Programme lassen bis zu 10 Verbindungen gleichzeitig zu. Es ist aber auch möglich, je nach Konfiguration, noch mehr Verbindungen zu schalten.

Was noch interessant ist, ist die Errichtung von Digipeatern und Nodes (Relaisstellen), die in der Lage sind, meine Daten kurzzeitig zwischenspeichern und sie dann an einen Teilnehmer weiterschicken, den ich direkt gar nicht auf meiner Antenne empfangen kann. Somit sind Verbindungen von Berlin bis Dresden möglich.

Wie funktioniert das? Ganz einfach!

Zwischen zwei Stationen die sich auf Grund der Entfernung nicht direkt empfangen können, liegt einfach eine Station in der Mitte, welche die Daten des einen aufnimmt und an den anderen weitersendet. Das funktioniert natürlich in beide Richtungen.

Das Ganze ist auch nicht auf nur eine solche Station in der Mitte beschränkt. Um sehr große Entfernungen zu überbrücken benötigt man auch mehrere solcher Digipeater oder Nodes.

Der Großteil aller PR-User ist allerdings mit PC's bewaffnet, um seinem Hobby zu fröhnen. Es gibt aber auch alles notwenige an Hard- und Software für den Amiga.

Hier im Raum Berlin, wo ich zu Hause bin, werden es etwa 50 PR'ler sein, davon nur ca. 8 mit Amiga und sogar ein harter Freak mit einem C64 macht damit PR. :-)

Bei einem guten Fachhändler für Mobil- und Betriebsfunk bekommt man z.B. ein Funkmodem oder auch einen TNC, der dann als Verbindungsstück zwischen Computer und Funkgerät dient.

Entsprechende Software, also Packet Radio-Terminalprogramme gibt es im Aminet. Da wäre erstmal AmiCom2.3, einfach aber gut. Läßt sich mit Modem und TNC betreiben.

Dann wäre da noch AHP4.04, komplexes PR-Programm mit großer Arexxschnittstelle, allerdings benötigt man dafür einen TNC oder die TNC-Emulation AmigaTNC mit Modem.

Neu entwickelt wird gerade ein Programm namens ProfiPacket. Von diesem Programm gab es schon mehrere Betaversionen im Aminet.

Zum Schluß gibt es da noch das Programm AmigaPacket3.17, allerdings kenne ich da die Bezugsquelle nicht und habe es selbst auch nicht zur Verfügung.

Einige werden jetzt Fragen, was ein TNC ist? Um hier keine wissenschaftliche Abhandlung zu verfassen, nur soviel: TNC steht für TerminalNodeController. Das ist ein Modem, das dem Rechner schon einiges an Arbeit abnimmt, welche er beim Modem selber machen muß.

Es ist auch in der Anschaffung wesentlich teurer als ein Modem. Ein Funkmodem kostet so zwischen 50,- und 100,- und ein TNC meist nicht unter 180,-.

Auf folgenden CB-Funkkanälen ist diese Betriebsart vom BMPT zugelassen: 24, 25, 52, 53, 76, 77

Ich habe mal mit Null Ahnung damit angefangen. Die Bedienungsanleitungen von AmiCom und AHP sind in deutsch und sehr ausführlich.

Wer mehr darüber erfahren will, kann mir gern eine E-Mail schreiben:

r.franke@gmx.de

Mein PR-Rufzeichen lautet RF8BLF, meine Heimatmailbox ist die BL1BOX.#BLF.BRB.DEU.EU

Vielleicht liest man ja mal was voneinander auf diesem Medium.

Bis dahin verabschiede ich mich mit den besten Grüßen.

Tschau von Rene Franke.

1.22 WBTuning /3

WBTuning-Kurs /3
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

Dieser Kurs widmet sich der Erleichterung der Arbeit mit der Workbench, der Verbesserung ihrer Funktionen und auch ihrer Verschönerung. Natürlich gibt es unzählige Programme, Patches usw. die dazu beitragen (wollen). Ich werde nicht auf alle eingehen können, hoffe aber, daß hier ein paar Anregungen und Tips bei sein werden, die noch nicht allen bekannt sind.

Bei vielen Programmen gibt es spezielle Formen des Nutzungsrechtes. Es kann sich z.B. um Shareware, Cardware o.ä. handeln. Ich gehe darauf nicht in jedem Fall explizit ein. Eine Demoversion ist so gut wie immer frei erhältlich. Als Quelle fungiert das AMINET.

Verschiedene Funktionen sind auch in Multifunktions-Commodities integriert, im Teil 6 werde ich auf ein Beispiel hierfür eingehen.

```
-----
| Der Kurs setzt sich aus folgenden Artikeln zusammen: |
|                                     AmZ             |
| 1. Optische WB-Verbesserung          - #1          |
| 2. Smarte ZusatzFX                   - #2          |
| 3. Disk-Tuning                       - #3          |
| 4. Hilfreiche C-Vitamine             - #4          |
| 5. Sonstige Helferlein               - #4 + #5      |
| 6. Beispiel für Multicommodities: MultiCX - #5      |
-----
```

3. Disk-Tuning

Nun also geht es um Erleichterungen im Umgang mit Festplatte und Floppy-Drive.

Was gleich nach dem Booten stört, ist das ständige Klicken des Laufwerks bzw. der Laufwerke, die nach eingelegten Disketten suchen.

Manche User haben sich damit beholfen spezielle 'Schallschluck-Disketten' einzulegen. Dafür gibt es aber eine bessere Lösung: das Commodity NoClick. Es sorgt dafür, daß Ruhe herrscht, ohne die Funktionen der Laufwerke irgendwie zu behindern.

Häufig erlebt man nach einem Doppelklick auf ein Icon (z.B. zu einem

Readme-File zugehörig), daß sich ein Fehler-Requester öffnet, da das zugehörige Tool (in den Icon-Informationen vorgegeben) nicht zu finden ist. Wenn hier z.B. nach dem Textanzeiger 'Muchmore' gesucht wird, ohne das man im Besitz desselben ist, kann man mit ToolAlias ein Ausweichtool definieren, auf welches dann automatisch umgeleitet wird.

Ebenfalls störend sind Fehlerrequester, wenn bestimmte Assigns nicht gefunden werden. Ideal auch zum Austesten neuer Software, welche spezielle Assigns benötigen, ist Assignwedge.

Dieses Tool leitet die Requester auf eigene erweiterte um, mit denen man jetzt die Meldung abbrechen oder unterbinden kann, sowie ein Verzeichnis angeben, das dann als Assign temporär angemeldet wird.

Es gibt immer noch Programme, die ein spezielles Device (z.B. das serial.device) für ihr Funktionieren voraussetzen, obwohl es für manche Anwendungen bessere Alternativen gibt (z.B. 8N1.device oder baudbandit.device).

Damit man nicht an ein Device für z.B. den seriellen Bus gekettet ist, bietet hier PatchDevice die Lösung, indem es auf das gewünschte umleitet.

Für Anwender, die mit PC-Disketten arbeiten, gibt es zwei gute Tips:

Erstens sollten sie unbedingt das Multi-OS.device einsetzen, das in einem älteren im AMINET erhältlichen Update des Emulators Emplant enthalten war.

Im dem, dem jeweiligen Laufwerk zugehörigen DOSDriver, z.B. PC0, muß dann mit einem Editor der Device-Eintrag 'mfm.device' zu 'multi-os.device' verändert werden. Die Zugriffe auf PC-Disketten, wie Lesen und Schreiben werden jetzt um ein Vielfaches beschleunigt!

Zum Zweiten sollten sie mit einem Programm wie TDControl, das aber z.B. auch in vielen Multicommodities wie MCP und MultiCX eingebaut ist, eine Einstellung des Trackdisk.device verändern. Setzen sie TDRetry auf '1' statt '10'. Jetzt wird die PC-formatierte Diskette nicht erst nach dem zehnten Versuch, sondern nach dem Ersten erkannt!

Für Leute, die viel mit Diskimages zu tun haben, gibt es auch Möglichkeiten sich das Leben zu erleichtern. Denn z.B. die DMS-Archive müssen nicht unbedingt auf Disketten geschrieben werden, wenn es sich um das AmigaDOS-Format handelt.

Mit HFMounter kann man sich auf der Festplatte bis zu zehn Diskimages anlegen, die mit einer Größe von etwa 900 KB dann einer Diskette entsprechen. Es kann also auf sie genauso zugegriffen werden, nur eben wesentlich schneller.

Großer Beliebtheit erfreute sich stattdessen zu diesem Zweck die RAD-Disk im RAM. Nachteil: Knapp 1 MB weniger Arbeitsspeicher stehen einem zur Verfügung.

StatRAM ist die intelligenterere Lösung. Denn es handelt sich um eine dynamische RAM-Disk, was bedeutet: Nur der auf der virtuellen Diskette tatsächlich eingenommene Platz wird dem Arbeitsspeicher abgezwaht. Außerdem kann das Filesystem dieser 'Diskette im Speicher' frei gewählt

werden. Z.B. könnte eine PC-Diskette angelegt werden, was eventuell für diverse Emulatoren von Interesse ist. Wie die RAD-Disk ist StatRAM resetfest.

Ein großes eigenes Thema stellen die diversen speziellen Filesysteme dar. Besonders interessant ist sicherlich das bekannte MuFS, welches ein MultiUserFilesystem ähnlich UNIX auf dem Amiga nachahmt. Jedem Benutzer des Rechners können also eigene Zugriffsbereiche und Rechte eingeräumt oder seine Aktionen in einem Logfile aufgezeichnet werden.

Leider war aus prinzipiellen Gründen keine komplette Sicherheit möglich, denn erfahrene User können mit Hilfe der HDToolbox das alte AmigaDOS-Filesystem wiederherstellen und so Zugriff auf alles bekommen.

Die einzige sichere Abhilfe verschafft hier DiskProtection. Ein Paket, das mit Hilfe hochwertiger Verschlüsselungsalgorithmen die Daten bereits auf Device-Ebene verschlüsselt, so das ohne Paßwort selbst Verzeichnisstrukturen nicht mehr lesbar sind und nur eine unlesbare Disk (auch bei Partitionen) erscheint. Ein Vorteil ist, daß das verwendete Filesystem weiter frei wählbar ist.

Viele Programme, die Unbefugten den Zugriff verweigern sollen, kranken daran, daß sie bei einem Booten von Diskette oder ohne Startup-Sequence umgangen werden können. Mit DiskProtection verschlüsselte Units sind auch dann nicht nutzbar. Der Nachteil von DiskProtection sind die etwas verlängerten Zeiten bei Dateioperationen.

Für User, die häufig mit Diskette(n) arbeiten, sind zwei spezielle Filesysteme zu empfehlen. Auf beide bin ich ausführlich in dem Artikel 'Filesysteme a la Carte' in Ausgabe 1 eingegangen.

Das PFS (ProfessionalFileSystem) beschleunigt Diskettenoperationen um das Mehrfache. Die genauen Geschwindigkeitsvergleiche sind in dem angesprochenen Beitrag zu finden.

Mit MFS (MultiFileSystem) kann man mehrere auf einem Laufwerk verwendete Filesysteme komfortabel verwalten, so daß z.B. auch PC-Disketten unter der Bezeichnung DF0: angesprochen werden können und auf der WB pro Diskette auch nur ein Icon erscheint.

Da wir gerade beim Verwalten sind: Mit DevsMan, dem DeviceManager kann man problemlos und schneller als über die Workbench bestimmte Geräte mounten oder installieren bzw. wieder nach 'Storage' verschieben. Das gilt nicht nur für DOSDriver, sondern z.B. auch für Monitor-Files oder Datatypes. Ja, sogar das WBStartup-Verzeichnis und das MFS (s.oben) werden unterstützt.

Zum Schluß noch etwas Besonderes: DefIcons, seit einiger Zeit Bestandteil des NewIcon-Paketes kann auch ohne NewIcon-Installation die Workbench verbessern. Denn hiermit werden auch Dateien ohne ein eigenes Icon mit frei wählbaren Standardicons angezeigt, mehr als die handvoll der Workbench. Musikmodule oder Texte geben sich also von nun an auch optisch sofort zu erkennen.

Wir sehen uns im nächsten Kursteil: gleiche Welle, gleiche Stelle.

1.23 Packerkurs Teil 1/2

Packer-Kurs 1/2
von
Andreas Schlick
A.Schlick@BBrandes.in-brb.de

Dieser Kurs widmet sich in zwei Teilen den Packern/Archivern. Im ersten Teil werde ich die meistverbreitetsten Packer kurz vorstellen und einen Geschwindigkeitsvergleich machen. Im zweiten Teil geht es um die Bedienung und die Optionen.

LhA

Der Standard-Packer auf dem Amiga ist wohl LhA. Die meistgenutzte Portierung stammt von Stefan Boberg. Leider entwickelt er den Amiga-Port nicht mehr weiter, so daß die letzte Version V1.38 (unreg.) von 1992 ist.

Der Unix-LhA-Sourcecode ist zwar frei erhältlich, so daß ein einfaches recompilen kein Problem sein sollte, allerdings hatte Stefan noch starke Optimierungen für den Amiga gemacht. Desweiteren unterstützt diese Portierung noch die Amiga-Dateikommentare und Schutzbits.

LhA ist Shareware. Leider gab Stefan Boberg trotz eingestellter Entwicklung den Key nicht frei. Ob überhaupt noch Registrierungen angenommen werden, ist mir nicht bekannt, jedoch halte ich es für sehr unwahrscheinlich.

Ein Zusatztool zu LhA bzw. als Feature der registrierten Version gab/gibt es noch LhASFX, mit dem man SelfEXtracting (dt. selbstentpackende) Archive erstellen kann/konnte. Jedoch soll die verwendete Routine des Tools fehlerhaft sein, so daß ich von der Verwendung stark abraten würde.

Endung: .lha

LZX

LZX hätte der Standard-Packer werden können. Leider verkaufte der Entwickler Jonathan Forbes (zusammen mit Tomi Poutanen) den Algorithmus und damit verlor leider der Amiga (mal wieder) ein wirklich gutes Programm. Insbesondere der LZX-2 Algorithmus wäre sehr interessant geworden. Wer die Käufer waren, überlasse ich der Fantasy des nicht-informierten Lesers. :) oder meines Erachtens eher ;-(

Vor ein paar Tagen konnte J. Forbes jedoch zumindest überredet werden, das LZX-Keyfile der Allgemeinheit zur Verfügung zu stellen, so daß auch die registrierte Version von LZX benutzt werden kann. Die letzte Version ist V1.21(r).

Endung: .lzx

ZIP

Auf dem PC eigentlich DER Standardarchiver. Seine Packraten sind sehr gut. Der ZIP-Algorithmus hat verschiedene Anwendung gefunden, einmal als der hier erwähnte Archiver, desweiteren noch in GZIP und für den Amiga gibt es noch die ebenfalls erwähnenswerte XPKGZIP.library für das bekannte XPK-Paket.

Endung: .zip

GZip/Tar

Dieses Gespann stammt aus der Unix-Welt. Tar ist ein reiner Filearchiver ohne Kompression. Mit Hilfe von tar werden die verschiedene Files zusammengefügt (nein, es ist kein Join-Kommando). Das entstehende Tar-Archive wird dann meist mit GZip gepackt.

Die umgekehrte Reihenfolge (erst GZip, dann Tar) ist weniger sinnvoll, da dann GZip nur fileweise komprimieren kann, während sonst ja ein fileübergreifendes Komprimieren stattfindet, was teils zu erheblich besseren Kompressionsraten führen kann.

Aufgrund der Unix-Abstammung sind auch die Amiga-Portierungen etwas umständlich zu bedienen. Die Bedienung und Optionen werden im zweiten Kursteil besprochen.

Falls jemand einen einfachen Entpacker für Tar/GZIP Archive benötigt, sollte er sich UnTGZ von Oliver Wagner anschauen.

Endung: .tgz
 .tar.gzip

compress

Eine weitere Unix-Abstammung, die jedoch nur einen einfacheren Algorithmus zum Komprimieren benutzt. Eine Amiga-Portierung existiert, jedoch läßt sich der Unix-Sourcecode auch portieren.

Endung: .Z

Arj

Arj ist ein im PC-Sektor recht verbreiteter Packer. Für den Amiga gibt es jedoch nur einen Entpacker. Arj wurde 1990-93 von Robert Jung entwickelt, die Amiga-Protierung stammt von Andreas Kleinert.

Endung: .arj

RAR

Und noch ein aktueller PC-Archiver, für den es nur ein Unpack-Programm für den Amiga gibt. Das UnRAR stammt von Eugene Roshal und die Amiga-UnRAR-Portierung stammt von Andrea Vallinotto und unterstützt jedoch keine SFX-Archive.

Endung: .rar

XPk

Eigentlich nicht direkt in diese Gruppe gehört das XPk-Paket, das aber doch erwähnenswert ist. :)

Das XPk-Paket bietet mit der XPkMaster.library eine einheitliche Schnittstelle für Programmierer zu den Sublibraries, die dann die einzelnen Komprimierungs- und Verschlüsselungsalgorithmen implementieren.

Dadurch läßt sich ein Programm relativ einfach für viele verschiedene Komprimierungen anpassen und dann kann der User je nach Ausstattung und Vorliebe einen Packer aussuchen. Einige bekannte Beispiel für die XPk-Sublibs sind:

xpknuke.library
xpkshrink.library
xpkgzip.library u.v.m.

zoo

Unter den alten Vertretern der Archiver findet sich zoo. Von der Verwendung von zoo ist aufgrund des Alters sehr abzuraten, stattdessen sollte LhA oder LZX verwendet werden. Die PC-Version stammt von Rahul Dhesi (1988), die Amiga-Portierung machte J. Brian Walters.

Endung: .zoo

arc

Ein *sehr* alter Archiver, der vermutlich aus der Zeit von 1985/86/87 stammt. Wer noch arc-Files bei sich rumliegen hat, wird vermutlich diesen Artikel nicht brauchen und besser darüber Bescheid wissen, als ich. :)

Autoren: Raymond S. Brand und/oder System Enhancement Associates

Endung: .arc

DMS

DMS, das Disk-Masher-System, ist kein Filearchiver, sondern, wie der Name schon sagt, für ganze Disketten da. DMS packt eine Diskette blockweise. Es gibt verschiedene Versionen von DMS. Die Hauptunterscheidung bestehen zwischen der älteren, originalen Version von SDS Software und der späteren, als DMS-Professional bezeichneten, von ParCon.

Da DMS (Pro) ganze Diskette packt und die Disketten-Struktur beibehält, wurde er hauptsächlich für Demos und Raubkopien verwendet, da er manche Kopierschutzmechanismen umging. Ob DMS Pro von ParCon-Software eine legale Fortführung von DMS ist, ist dem Autor nicht bekannt.

Da zur heutigen Festplatten-Zeit Programme sowieso auf Festplatte installierbar sein müssen, ist von der Verwendung von DMS abzuraten, da für Filearchive LhA/LZX besser geeignet sind. Auch von der Verwendung der FMS (File-Masher-System) und SFX-Funktion des DMS Pro ist abzuraten.

Endung: .dms

Zum Abschluss noch ein Geschwindigkeitsvergleich. Der Test wurde auf einem A2000/040/33MHz gemacht. Die Größe der verwendeten Daten stehen bei. Zum Test habe ich nur die am häufigsten verwendeten Archiver genommen, für die eine Amiga-Portierung existiert.

Geschwindigkeiten/Effizienz:

	Packen					Entpacken				
	LhA	LZX	ZIP	GZip/Tar		LhA	LZX	ZIP	GZip/Tar	
TEXT (30KB)	3	3	3	3	Sek.	1	1	1	1	Sek.
	33	33	33	33	%					
TEXT (1.2MB)	36	70	50	51	Sek.	17	12	15	15	Sek.
	50	38	41	41	%					
GIF	2	2	2	2	Sek.	1	1	2	2	Sek.
	100	100	100	100	%					
JPEG	13	10	8	7	Sek.	6	4	4	4	Sek.
	100	99	100	100	%					
BINÄR (51KB)	3	5	4	3	Sek.	2	1	2	1	Sek.
	40	33	38	38	%					
BINÄR (759KB)	24	34	33	29	Sek.	14	13	11	10	Sek.
	56	49	54	55	%					
ALLES (2.3MB)	67	120	91	k.A.	Sek.	39	32	39	k.A.	Sek.
	51	48	51		%					

Anmerkung:

Die oben angegebenen Werte wurden mit einem A2000/040 erstellt und können bestenfalls als Näherung gelten. Beim Packen wurde jedesmal der beste Packalgorithmus, der zur Verfügung stand, verwendet. Bei einer geringeren Packratio ist z.B. LZX schneller und kann mit LhA konkurrieren.

Desweiteren kam es beim Entpacken der Zip-Archive manchmal zu Checksummenfehlern. Ob dies an einem Fehler im Zip, UnZip oder ein Bedienungsfehler(?) vorlag, war nicht festzustellen. Der Autor vermutet, daß vielleicht ein Bug im verwendeten Zip-Programm vorliegt. (Nicht mit GZip zu verwechseln!)

1.24 Coder`s Corner

Coder`s Corner
Einführung
von
Carsten Jahn
C.Jahn@gmx.de

Andreas und Gregor haben mich überre... ähm, überzeugt, eine ständige Programmier rubrik im AmZeiger zu unterhalten. Ich schreibe also einige lose Artikel zu Themen, die mir gerade in den Sinn kommen. In dieser Ausgabe stelle ich MUI von innen vor. Berichte über einschlägige Programmier tools wird es auch geben, so will ich hoffen.

Das Niveau <hüstel> sollte sich am fortgeschrittenen Einsteiger orientieren. Ich bin kein richtiger Guru, von Dingen, die ich noch nie benutzt habe, habe ich keine Ahnung.

Trotzdem werde ich versuchen, die Fragen der Leser zu beantworten. Spezielle Probleme sind wahrscheinlich im Usenet besser aufgehoben, aber ich lese auch da mit :-). Wenn mir die Ideen ausgehen, kann ich mir dort ein Thema suchen.

In jedem Fall brauche ich Zuschriften, um auf die Zielgruppe eingehen zu können! Für alle Anregungen bin ich dankbar:

eMail: c.jahn@gmx.de

(Carsten Jahn, Kuckucksruf 34, 16761 Stolpe-Süd)

Viel Spaß mit der Coder`s Corner und Erfolg beim Programmieren wünscht

Carsten Jahn
Coder`s Corner-Redakteur.

1.25 Coder`s Corner: MUI-Kurs

MUI-Applikationen in C
von
Carsten Jahn
C.Jahn@gmx.de

Sozusagen im Anschluß an den Artikel über C-Strings wage ich mich an eine Einführung in die Programmierung von MUI-Applikationen. Weil das Thema enorm umfangreich geworden ist, ist mein Ziel nicht unbedingt, dem Leser MUI komplett darzustellen.

Ich will aber erreichen, daß der Einstieg durch diesen Artikel (und vielleicht durch weitere Artikel über MUI) erleichtert wird und daß man den Mut fassen kann, sich die Antworten auf weitere Fragen selbst zu erschließen.

Vorausgesetzt werden Grundkenntnisse über C, wo es damit brenzlig wird erkläre ich natürlich noch mehr.

Nötig ist sicher auch das Computer-Englisch, das zum Programmieren sowieso fast unverzichtbar ist. Ich kann und will MUI nicht vollständig erklären, das eigentständige Erschließen der Details ist ohne Englischkenntnisse wohl nicht möglich.

Erste Hürde: der Compiler

Bevor die Beschäftigung mit MUI überhaupt Sinn macht, sollte man in der Lage sein, einen Beispielquelltext aus dem Demo-Verzeichnis von MUI unverändert kompilieren zu können.

Das hört sich harmlos an, aber ich habe in meiner Anfangsphase mit MaxonC++ eine Weile getüftelt, bis sich der erste Source übersetzen ließ. Je nach Compiler hat man also mehr oder weniger Arbeit, mit dem Standard "SAS" wohl gar keine. Auf jeden Fall muß man natürlich die Includes und evtl. auch die Linkerlibraries (#?.lib) aus dem MUI-Developer-Archiv installieren.

Im Usenet gab es mal eine Anfrage (von Jürgen Sachs) bezüglich MUI und MaxonC++. Ich habe mich mit Jürgen weiter unterhalten.

-----8<-----
Jürgen:
Bei mir scheitert es immer an den Includefiles so wie es aussieht.
Ich kann naemlich nicht mal ein einfaches Beispielprog compilieren :((

Ich:
Das kannst Du nie.

Ist leider so. Mich nervt es auch gewaltig, aber die Möglichkeit, einen Quelltext downzuloaden und mit Deinem ANSI-C-kompatiblen MaxonC++ zu kompilieren, existiert nicht. Kann sein, daß es umgekehrt genauso ist. Mach Dir einfach keine Hoffnungen, dann lebt sich das leichter...

Jürgen:
Waere dir trotzdem dankbar, wenn du mir die passenden Includefiles fuer MUI mit dem Maxon C++ schicken koenntest !

Ich:
Ich habe (eher zufällig) gestern Abend bei einem Freund genau das gleiche Problem gelöst (hat sicher 20-30min gebraucht), er hatte das Mui3.8-developer-Archiv und MaxonC++ Dev 4, und ich sollte was draus machen...

Also, die Includefiles kopierst Du natürlich soweit sinnvoll. Bei den pragma/ bzw. pragmas/ mußst Du die Datei nehmen, wo mehr mit "#pragma amicall" steht. Mit "#pragma libcall" kann der Compiler herzlich wenig anfangen. [...]

Die "#pragma tagcall" mußst Du einfach auskommentieren. Maxon meckert bloß.

Jetzt sollte sich der Quelltext problemlos compilieren lassen.

Mal davon abgesehen, daß Maxon unbedingt seine "casts" haben muß, z.B. reicht nicht

```
MUI_DisposeObject( app );
```

es muß

```
MUI_DisposeObject( (Object *) app );
```

sein. Kann sein, daß man das umgehen kann, indem man einfach den C++-Modus des Compilers ausmacht. (Sollte man auch machen, wenn man mal was mit Hooks und Zeigern auf Funktionen macht, meine Kenntnisse reichen jedenfalls nicht soweit, den kryptischen Cast für Zeiger auf Funktionen hinzukriegen...) Das läßt sich beim Maxon über "#pragma -" und "#pragma +" steuern.

Bloß beim Linken gibt's jetzt noch Probleme. Die Tagcall-Library-Funktionen, die Du oben auskommentieren mußtest, werden natürlich in den Beispielprogrammen kräftig verwendet (und, ich glaube, auch an 500 Stellen in libraries/mui.h).

Weil Du und ich das absolut extreme Glück haben, daß MUI ein vielbenutztes Softwarepaket ist, und man sich deshalb sogar um den Maxon-Compiler gekümmert hat (und andere, die mit Tag-calls nicht gleich klarkommen), gibt es für diese Funktionen eine Linker-Library (die aus MUI_NewObject, das nicht mehr geht, ein MUI_NewObject macht, das einfach die Stackparameter in Register tut und das auch in Maxon funktionierende MUI_NewObjectA aufruft).

Also: Projekt für den Beispiel-Source anlegen, und in dem Developer-Archiv nach Dateien wie "muilr.lib" (es gibt in etwa vier davon, ich benutze "muil.lib" und "muilr.lib") suchen. ("mui.lib" aus manx/ tut es nicht.)

Mußte Dir eins ausprobieren, ist aber egal, soweit ich da durchblicke. Dieses File ist irgendwo im Developer-Archiv versteckt (zwischen den Sourcecodes?), wir haben gestern jedenfalls am längsten danach gesucht...

Wie Du siehst, MUI zu benutzen ist nicht einfach. Es liegt nicht direkt an den Headerfiles (die haben luxuriöserweise sogar "#ifdef __MAXON__"-Abfragen), sondern an dem ganzen Aufbau insgesamt.

----->8-----

Diese Mail hat ihm anscheinend weitergeholfen, oder er hat total aufgegeben, mich erreichte jedenfalls keine weitere Antwort.

Wer Probleme bei der Compilierung eines Beispiels hat, möchte sich doch bitte beim AmZeiger oder bei mir melden, dann diskutieren wir öffentlich weiter.

Wenn es mit anderen Compilern nicht klappt, sind sicher auch die MUI-Mailingliste: email mit dem Betreff "SUBSCRIBE" an

mui-request@sunsite.informatik.rwth-aachen.de

und die

Amiga-Programmierbretter im Usenet ein Tip.
(Z-Netz/Rechner/Amiga/Programmieren und Comp/Sys/Amiga/Programmer)

Basics von MUI:

MUI funktioniert "objektorientiert", trotzdem braucht man keinen C++-Compiler, und man versteht es (hoffentlich) auch ohne OOP-Kenntnisse.

- Objekte, Attribute

MUI stellt eine Reihe von Klassen bereit, z.B. für Listen und Stringgadgets, zur Laufzeit des Programms werden gewissermaßen "Instanzen" von diesen Klassen gebildet, also Objekte im MUI-Sprachgebrauch. Nochmal auf deutsch: das Programm holt sich von MUI z.B. drei Stringgadget-Objekte, damit sich eine Adresse eingeben läßt (Name, Straße, Ort).

Jede Objektklasse bietet eine Anzahl von Attributen und Methoden. Wenn wir beim Beispiel von Strings bleiben, finden wir jedoch nur Attribute vor (String hat keine Methoden).

Ein Blick in Autodocs/MUI_String.doc bestätigt das, die Attribute von String heißen z.B. "MUIA_String_Accept" und "MUIA_String_Contents".

Was sind diese Attribute, wie benutzt man sie?

Wie in Taglisten beim AmigaOS kann man für jedes Attribut einen Wert übergeben. Der String verwaltet unter dem Attribut MUIA_String_Contents den Inhalt des Strings.

Man kann das Attribut setzen (set), auslesen (get) und initialisieren, also: man kann dem String zur Laufzeit des Programms einen neuen Inhalt geben, man kann jederzeit erfragen, welchen Inhalt er gerade hat (weil der Inhalt schließlich durch den Anwender des Programms geändert werden kann), und man darf bereits bei der Erstellung des String-Objekts, also wenn man es sich gerade von MUI holt, vorbestimmen, was der erste Inhalt sein soll (Initialize).

In den Autodocs steht bei beiden Attributen der Text "[ISG]" hinter den Attributnamen. Das bedeutet genau die oben beschriebenen Möglichkeiten. Ein Attribut mit "[..G]" läßt sich nur auslesen.

Attribute beschreiben also den Zustand eines Objekts. Mit Makroaufrufen wie

```
set( Mystring, MUIA_String_Contents, "Hallo!" );
```

[definiert in libraries/mui.h als SetAttrs(), jedoch sind dort die Parameter vertauscht] lassen sich Attribute setzen.

Einen Stringinhalt fragt man so wieder ab:

```
char *s;  
get( Mystring, MUIA_String_Contents, &s );  
printf("Im String steht %s\n.", s );
```

Die Referenz auf s (&s) ist nötig, weil String keinen String in s

hereinkopiert, sondern nur einen Zeiger auf den String in s zurückgibt.

Wie man an Mystring herankommt, zeige ich später. Es genügt zu wissen, daß Mystring ein Zeiger auf das bestimmte String-Objekt ist.

Ebenso kann man, wenn die Situation es erfordert, mit `MUIA_String_Accept` verfahren. Dann nimmt das Stringgadget nur noch bestimmte Zeichen an. Läßt man ein Attribut unangetastet, behält es seinen Standardwert, im Beispiel kann man alle üblichen Zeichen ins Stringgadget eintragen.

- Methoden

Seltener als Attribute sind Methoden zu finden. Methoden lassen das Objekt auf eine bestimmte Weise aktiv werden. Proportional-Gadgets (also Proportional-Objekte) bieten die Methode `MUIM_Prop_Increase`.

Wie die Autodoc erklärt, kann man damit das Proportionalgadget um einen bestimmten Betrag weiterscrollen lassen. `MUIM_Prop_Increase` erleichtert so den Vorgang, erst die Position des Prop-Sliders mit `MUIA_Prop_First` auszulesen, um einen Betrag zu addieren und `MUIA_Prop_First` wieder zu setzen.

Eine Methode ist wie eine Funktion in einem Programm, sie kann Parameter erwarten. Hier ist der einzige Parameter der Betrag, um den sich der Prop vorwärtsschiebt. Ein möglicher Aufruf der Methode:

```
DoMethod( Myprop, MUIM_Prop_Increase, 1 );
```

`DoMethod` ist, wie `Set/GetAttr` eine BOOPSI-(Intuition-)Systemfunktion. Doch das muß nicht weiter interessieren.

Ein transparenteres Beispiel bietet z.B. die List-Klasse: mit dem Aufruf von `MUIM_List_Sort` werden die Einträge einer Liste von sortiert. Ein Beispielaufruf findet sich in den Autodocs (`MUI_List.doc`).

- Vererbung im Klassenbaum

Viele Objekte verfügen über die gleichen Eigenschaften.

Man kann ein Cycle wie jedes andere sichtbare Bedienelement "disablen", also unbedienbar machen. Ein grauer Schleier steht über dem Gadget. Es wäre denkbar, das jedes Gadget ein passendes Attribut besitzt, mit dem man den Disabled-Zustand ändern kann, also `MUIA_Cycle_Disabled`, `MUIA_String_Disabled`, ... all diese Attribute existieren nicht.

Dafür gibt es nur `MUIA_Disabled`, das für Slider, Cycles und andere gleichermaßen gesetzt und ausgelesen (und initialisiert...) werden kann.

Das ist nicht nur eine praktische Abkürzung. Wenn man die Autodocs von MUI durchsucht, in der Shell z.B. mit

```
13.Work:.../Autodocs> search #? MUIA_Disabled QUICK
```

erhält man die Ausgabe

```
Work:util/libs/MUI/Developer/Autodocs/MUI_Area.doc
10 Area.mui/MUIA_Disabled
```

```

253 .Area.mui/MUIA_Disabled
256 MUIA_Disabled -- (V4 ) [ISG], BOOL
274     string, 3, MUIM_Set, MUIA_Disabled, TRUE);
277     string, 3, MUIM_Set, MUIA_Disabled, TRUE);
280     string, 3, MUIM_Set, MUIA_Disabled, FALSE);
Work:util/libs/MUI/Developer/Autodocs/MUI_Notify.doc
489 DoMethod(xxx, MUIM_MultiSet, MUIA_Disabled, TRUE,
585         "negative" attributes like MUIA_Disabled.

```

In der Zitatzeile 256 sieht man den Definitionskopf von MUIA_Disabled.

MUIA_Disabled ist also ein Attribut der Klasse "Area". Schaut man an den Anfang des Includes libraries/mui.h, sieht man, daß ziemlich viele Klassen von Area abhängen, also von Area "abgeleitet" sind.

Das Besondere dabei: Alle Klassen, die in diesem Objektbaum an "Area" hängen, erben die Eigenschaften von Area.

Wie dort auch steht, ist Area "base class for all GUI elements", also die Basisklasse für alle im Fenster sichtbaren Objekte.

Das hat die weitreichenden Folgen, daß sich nicht nur alle darstellbaren Objekte (welche das sind, sieht man im Baum) MUIA_Disable'n lassen, alle können auch mit einer bestimmten Taste aktiviert werden (MUIA_ControlChar) oder bieten Drag&Drop-Unterstützung.

- Verkettung der Objekte als MUI-Applikation

Jede Applikation besitzt ein Application-Objekt, das Aussagen über den Autor des Programms aufnimmt, den Namen des ARexx-Ports definiert und ähnliche Festlegungen vornimmt.

Das Application-Objekt hält auch eine Liste auf Zeiger für die Fenster, die die Applikation bereithält (ob offen oder nicht). Auch ein für alle Fenster geltendes Menü ist setzbar.

Die Fenster können ihrerseits ein Menü haben, vor allem haben sie einen Fensterinhalt: eine (vertikale) Gruppe.

Ähnlich den Verzeichnissen auf einer Festplatte, kann die Gruppe (fast) beliebige Objekte beinhalten, vor allem Gadgets und weitere Gruppen. Gruppen können bei ihrer Erstellung zu horizontalen, vertikalen und Column- (Spalten-) Gruppen erklärt werden.

Dieses Attribut wirkt sich auf die graphische Anordnung der Kinder der Gruppe aus. Für den ReqTools-Filerequester, den ich gerade vor mir habe, hoffentlich jedem im Bild, benötige ich eine vertikale Gruppe, die ihrerseits

- das Listview,
- eine horizontale Gruppe mit folgendem Inhalt:
 - eine Beschriftung "Muster:"
 - ein Stringgadget
- eine horizontale Gruppe, die beinhaltet
 - eine "Laufwerk liest"-Anzeige

- ein Stringgadget für das Verzeichnis
- ein "Neu"-Knopf

- eine horizontale Gruppe mit
 - einem Stringgadget für den Dateinamen
 - ein ".info"-Knopf

- eine horizontale Gruppe mit
 - einem Button "Okay"
 - einem Button "Mutterverzeichnis"
 - einem Button "Laufwerke"
 - einem Button "Abbruch"

enthält.

(Zur Vollständigkeit: ColumnGroups arrangieren die Child-Objekte wie in einer Tabelle, man übergibt die Anzahl der Spalten dieser Tabelle, daher der eigenwillige Name.)

MUI erledigt die Errechnung der endgültigen X/Y-Positionen der Gadgets im Fenster automatisch. Diese Automatik ist im Prinzip auch schon das wichtigste Argument für einen Programmierer, MUI überhaupt zu benutzen.

Natürlich ist der "Nachteil", daß man immer ein Objekt braucht, und nicht nach Lust und Laune im Fenster herumzeichnen kann. Für Gadgets und Anzeigen, die vom (weitläufig gefaßten) Standard abweichen, den MUI bietet, gibt es die Möglichkeit, eine eigene Klasse (Custom Class) zu schreiben, die sich aus einem anderen MUI-Objekt ableitet. (Zum Beispiel ein Slider mit Minuten:Sekunden-Anzeige).

Davon mal abgesehen, erlaubt es MUI durch die Custom Classes, ganz elegant einen Editor zu schreiben, der mehrere Fenster gleichzeitig geöffnet haben kann. (Man tut das Editor-Programm sozusagen in eine Custom Class, die von der MUI-Windowklasse abgeleitet ist, und muß sich dann nur mehrere Objekte seiner eigenen Klasse besorgen.)

Ob solche Anwendungen durch MUI einfacher zu programmieren sind, muß jeder selbst entscheiden.

- Notifies

In der realen Anwendung muß das eigentliche Programm natürlich auf die Eingaben des Benutzers reagieren können. Das wird über sogenannte Notifies erreicht.

Ein Notify verbindet die Veränderung eines Attributes (z.B. MUIA_Pressed bei einem normalen Druckknopf-Button) mit der Ausführung einer Methode. In älteren MUI-Programmen gab es eine große Hauptschleife, in der mit `ULONG result = DoMethod((Object *) app, MUIM_Application_Input, &signal);` alle Eingaben an die Applikation geholt wurden, die Notifies aller Gadgets riefen die Methode `MUIM_Application_ReturnID` des Applikations-Objekts mit einer speziellen ID als Parameter auf (siehe oben). Diese ID wurde als `'result'` bei obigem Aufruf zurückgegeben, so war bestimmt, welches Gadget sich über den Notify gemeldet hatte.

Um beim Button zu bleiben: normalerweise tritt die Aktion erst ein, wenn man die Maustaste losläßt, während der Pfeil noch über dem Button schwebt.

MUI-mäßig heißt das, daß man wartet. bis das Attribut `MUIA_Pressed` des Buttons wieder `FALSE` wird.

Wenn das geschieht, soll die ID "5" an das Applikationsobjekt geschickt werden, damit das Programm auf die Eingabe reagieren kann. Üblicherweise verwendet man keine Zahl an sich, sondern eine Konstante.

```
#define OKAY_GADGET 5
```

Die benutzen wir jetzt beim Aufbau des Notifies:

```
DoMethod( okay_gad, MUIM_Notify, MUIA_Pressed, FALSE, app, 2,  
          MUIM_Application_ReturnID, OKAY_GADGET );
```

Zu dem Aufruf dieser Methode gibt's viel zu sagen... erstmal unterstützt unser Button [unser `okay_gad` ist ein (Object *)], es referiert den Button] die Methode `MUIM_Notify`, weil er die Methoden der der `Notify`-Klasse durch den MUI-Hierarchiebaum geerbt hat.

`MUIM_Notify` übernimmt die Parameter, also alles, was folgt. Erstmal geht es um das zu überwachende Attribut von `okay_gad`, nämlich `MUIA_Pressed`, und um den Wert, den dieses Attribut annehmen soll. In diesem Fall kann man konkret "FALSE" sagen, bei einem Slider will man sicher immer benachrichtigt werden, nicht nur, wenn gerade der Betrag "42" eingestellt ist.

In diesem Fall übergibt man `MUIV_EveryTime` als "Triggervalue" anstatt dem konkreten `FALSE`.

Ist die `Notify`-Ursache definiert, folgt eine Wirkung. Der `Notify` ist generell in der Lage, die Methode eines beliebigen Objekts mit bestimmten Parametern aufzurufen. Hier richtet sich der `Notify` an "app", das ist der Zeiger auf das `Application`-Objekt.

Nun folgt die Anzahl der folgenden Parameter, kann sicher ins Auge gehen, wenn man mit verschiedenen Notifies experimentiert und dabei vergißt, diesen Wert auf dem laufenden zu halten.

Direkt nach diesem Parameter erwartet `Notify` eine Methode der eben genannten Klasse, die bedient werden soll, in unserem Fall "`MUIM_Application_ReturnID`", eine Methode von `Application`. Wer's nicht glaubt, darf natürlich in den Autodocs nachsehen. :o)

Diese Methode erwartet ihrerseits nur einen Parameter, nämlich die `ReturnID`, die an die Applikation übergeben werden soll. `Notify` nimmt bei Auftreten des Ereignisses die Methode und Parameter und macht damit ein eigenes `DoMethod` mit dem angegebenen Objekt (hier `app`).

Okay, so soll es nicht gemacht werden, hat Stefan Stuntz entschieden, und damit hat er sicher Recht, denn große Programme bekommen auf diese Weise eine ellenlange switch-Abfrage für die zurückgegebenen `Return-IDs`.

Stattdessen wird befürwortet, bei einem Programm mit mehreren Fenstern die Abfrage der Gadgets für alle Fenster nicht in einer Hauptschleife mit `case` zu machen, sondern für jedes Fenster eine eigene Custom Class von der Klasse `Window` zu machen (auch, wenn man sich sicher ist, dieses Fenster nie mehr als einmal gleichzeitig auf den Schirm bringen zu wollen).

Natürlich haben Custom Classes, wie die anderen MUI-Klassen, selbstdefinierte Methoden. Der Notify ruft dann eine Methode der eigenen Klasse auf, diese Funktion ist dann ausschließlich für den Fall da, daß jemand auf den Button drückt, und handhabt das entsprechend.

Eine weitere Programmieretechnik, die eine große Hauptschleife überflüssig macht, benutzt MUIM_CallHook (siehe Notify.mui). Diese Methode bewirkt den Aufruf einer Hook-Funktion, wenn ein bestimmtes Ereignis eintritt.

Eine Hook-Funktion ist eine normale C-Funktion, die spezielle Anforderungen erfüllt (man schreibt "SAVEDS ASM" davor, damit der Compiler hier aufpaßt, Maxon generiert sowieso Hook-fähigen Code, deshalb sind die "SAVEDS ASM"-Direktiven nicht nötig) und mit Hilfe der Hook-Struktur (die einen Zeiger auf die Funktion erhält) aufgerufen werden kann. Ein Beispiel, wie sowas aussehen kann, gibt u.a. in SaveLoad.c,

Randbemerkung:

Kennt jemand (noch) das Prinzip F-G-O? Funktionalität, Geschwindigkeit, Oberfläche, in dieser Reihenfolge sollte der Programmierer sein Werk voranbringen.

Die Prioritäten haben sich da wohl verändert, und wer so weit gekommen ist, beim Druck auf einen Button ein "Hallo!" per printf() aus einer Methode der eigenen Custom Class zu bekommen, freut er sich bestimmt (zu Recht) wie ein Schneekönig und wird vor lauter Erschöpfung und aufgetauter Frustration (sicher ist das Programm vorher zwanzigmal abgestürzt) den Rechner ausschalten. Über die Geschwindigkeit von MUI läßt sich streiten, und von der Funktionalität an sich steht noch nicht eine Zeile.

Ein Beispiel: (wird sicher Zeit)

Man nehme Examples/Pages.c. Erstens, weil es sich ganz simpel fast nur mit dem Aufbau eines MUI-Fensters beschäftigt, zweitens, weil ich dann kein eigenes erfinden muß und drittens, weil das fünfte Wort gleich "Sex" ist :-). Vielleicht wecken wir damit die bereits eingeschlafenen Leser wieder auf. :o)) Und rein ins Gewühle:

```
int main(int argc, char *argv[])
{
    APTR app, window;

    init();
```

Was will uns Stefan damit sagen? Init?

Ein blick in demo.h, dem einzigen Include dieses Files, wirkt Wunder. Man hat nur Platz gespart, der dicke Berg an Includes steht in demo.h, und ziemlich weit hinter fail(), als vorletzte Funktion, findet sich init().

Die macht netterweise etwas ganz Bekanntes, sie macht die Library auf. Schließlich ist MUI immer noch "eine" Shared Library...

Und schon geht's glashart los, kaum etwas erinnert hier noch an C-Quelltext:

```

app = ApplicationObject,
    MUIA_Application_Title      , "Pages-Demo",
    MUIA_Application_Version    , "$VER: Pages-Demo 17.6 (18.08.96)",
    MUIA_Application_Copyright  , "@1992/93, Stefan Stuntz",
    MUIA_Application_Author     , "Stefan Stuntz",
    MUIA_Application_Description, "Show MUIs Page Groups",
    MUIA_Application_Base       , "PAGESEMO",

```

Naja, ein wenig Infos... Infos zu diesen Dingen in der Application-Autodoc.

```

SubWindow, window = WindowObject,

```

Spitze, die Applikation hat auch ein Fenster. Man erinnere sich an das, was ich weiter oben über den baumartigen Aufbau der Objekte gesagt habe.

```

    MUIA_Window_Title, "Character Definition",
    MUIA_Window_ID    , MAKE_ID('P','A','G','E'),

```

ID, nur damit die Fenster intern unterschieden werden können, wenn MUI einen "Snapshot" der Fenstergrößen und -Positionen macht.

```

    WindowContents, VGroup,

```

Es folgt der Inhalt des Fensters, eine vertikale Gruppe,

```

        Child, ColGroup(2),

```

die als Kind gleich eine ColumnGroup hat, sie erzeugt eine unsichtbare Tabelle mit (hier) zwei Spalten, in die alle folgenden Kinder (Childs) von links nach rechts, von oben nach unten eingefügt werden.

Wichtig: die Anzahl der Objekte einer Spaltengruppe muß durch die Anzahl der Spalten teilbar sein, Reste mag MUI nicht. Für Leerplätze bietet MUI das HVSpace-Objekt, immer anwendbar. Es ist ein beliebig ausdehnbares, unsichtbares Objekt.

```

        Child, Label2("Name:"), Child, String("Frodo ←", 32),
        Child, Label1("Sex:" ), Child, Cycle(Sex),

```

Labels sind die Beschriftungen, warum Label2 und 1, verrät ein Blick in libraries/mui.h (es geht dabei um die spezielle Ausrichtung, ein String ist ja eigentlich doppelt umrahmt).

```

        End,

```

Die Gruppe ist zu Ende! Alle weiteren Childs beziehen sich auf die nächsthöhere Gruppe, die VGroup.

Bevor ich weiter in das Programm einsteige, schulde ich noch eine Erklärung, was diese bizarren Definitionen in einem C-Quelltext sollen.

Schlauerweise sind die ganzen Schlüsselwörter C-Makros, aus End wird zum Beispiel "TAG_DONE)". Wo die Klammer aufgeht? Zum Beispiel in VGroup-Makro. Ein Compilerfehler wegen unbalancierter Klammern deutet also meistens darauf hin, daß man ein "End" vergessen hat.

Schmerzhaft ist auch das Vergessen von "Child" vor den Gruppenkindern. Mit dem Unterschied, daß der Compiler hier keinen Fehler meldet...

Weiter im Programm:

```
Child, VSpace(2),
```

Das ist eine Leerstelle, die vertikal zwei Pixel hoch ist, aber beliebig breit werden kann (eher eine Leerzeile), sie dient der optischen Optimierung. :o)

```
Child, RegisterGroup(Pages),
      MUIA_Register_Frame, TRUE,
```

Damit macht man so eine nette Registergruppe mit Reiterchen. In "Pages" finden sich die Titel der Reiter, wie auch die Stringeinträge als Zeiger auf ein Feld von Zeigern auf Strings, mit einem Null-Zeiger abgeschlossen (siehe Anfang des Quelltextes).

Initialisiert man MUIA_Register_Frame übrigens mit FALSE, wird der graphische Registerkram nicht sichtbar. Der Benutzer kann die Seiten nicht umschalten, wohl aber das Programm. Damit lassen sich einfach Effekte erzielen, bei denen einige Gadgets verschwinden und neue an ähnlicher Stelle auftauchen.

```
Child, HCenter(Radio(NULL,Races)),
```

Hoppla, jedes weitere Kind in dieser Ebene kommt auf eine eigene Seite! Hier das Radio-Gadget mit den Rassen durch HCenter horizontal (unter vertikal sowieso) zentriert.

```
Child, HCenter(Radio(NULL,Classes)),
```

dito. Jetzt für Klassen. Meine Güte, Stefan geht wieder voll ran.

```
Child, HGroup,
      Child, HSpace(0),
      Child, ColGroup(2),
            Child, Labell("Cloak:" ), Child ←
              , CheckMark(TRUE),
            Child, Labell("Shield:"), Child ←
              , CheckMark(TRUE),
            Child, Labell("Gloves:"), Child ←
              , CheckMark(TRUE),
            Child, Labell("Helmet:"), Child ←
              , CheckMark(TRUE),
            End,
      Child, HSpace(0),
      End,
```

So hat man sich das immer vorgestellt, oder? Im Prinzip ist das schon nichts Neues mehr, was CheckMark macht, dürfte klar sein (TRUE ist der Default, also abgehakt.)

```
Child, ColGroup(2),
```

```

Child, Label("Experience:" ), Child, ←
    Slider(0,100, 3),
Child, Label("Strength:" ), Child, ←
    Slider(0,100,42),
Child, Label("Dexterity:" ), Child, ←
    Slider(0,100,24),
Child, Label("Condition:" ), Child, ←
    Slider(0,100,39),
Child, Label("Intelligence:"), Child, ←
    Slider(0,100,74),
End,

```

Mann, intelligent sind die auch noch...

```

                                End,
                        End,
                End,
        End;

```

Der klassische Abgang. Man beachte das Semikolon.

Oben habe ich geschrieben, ein End macht jeweils eine Klammer zu. Konsequenz: alles eben gesehene ist ein einziger großer Funktionsaufruf (von `MUI_NewObject()`), der das Resultat weiterer Funktionsaufrufe als Parameter enthält. Also kein Wunder, warum man für MUI-Programme 10-20kB Stack bereithalten sollte.

Dabei sind auch Fehlersituationen elegant gelöst. Wenn MUI zwar noch die `RegisterGroup` holen kann, aber für den vorletzten `CheckMark` darin nun wirklich keinen Speicherplatz mehr finden kann, liefert `CheckMark()` `NULL` zurück.

Die `ColGroup`, in der das `Checkmark` steht, sieht sich veranlaßt, alle bereits bekommenen Kinder zu `MUI_DisposeObject()`'n, also freizugeben, und liefert ihrerseits `NULL`... bis schließlich `app` `NULL` ist. Und das sollte man schon testen.

```

if (!app)
    fail(app,"Failed to create Application.");

```

Wie beruhigend, daß das auch im Beispiel passiert...

```

DoMethod(window,MUIM_Notify,MUIA_Window_CloseRequest,TRUE,
    app,2,MUIM_Application_ReturnID,MUIV_Application_ReturnID_Quit);

```

Toll, ein `Notify`. Schließlich soll sich das Programm beenden, wenn das Fenster geschlossen wird. `MUIV_Application_ReturnID_Quit` ist ein spezieller Wert (wie alle `MUIV_#?`), den wir unten genauso speziell abfragen werden. MUI liefert ihn auch, wenn man (bei einem `Commodity`) mittels `Exchange` ein `Remove` macht.

```

set(window,MUIA_Window_Open,TRUE);

```

Ein Attribut wird gesetzt. Okay, es wäre natürlich möglich, eine Methode `MUIM_Window_Open` zu definieren, die man mit `DoMethod` aufruft, aber es ist eben so gelöst.

Das Fenster wird übrigens erst jetzt geöffnet.

```
{
```

Ein eigener Scope wegen

```
    ULONG sigs = 0;
```

der Variablen? Naja, wer's mag.

```
    while (DoMethod(app,MUIM_Application_NewInput,&sigs) !=  ←  
           MUIV_Application_ReturnID_Quit)  
    {
```

Und jetzt gleich so eine Hammerzeile. Wir holen uns damit die ReturnIDs.

Eigentlich erwarten wir nur eine, und die wird der Übersichtlichkeit halber gleich mit abgefragt. So spart man die result- und quit-Variable, die eine bräuchte man zur Abfrage mehrerer IDs, die andere als Abbruchbedingung.

```
        if (sigs)  
        {  
            sigs = Wait(sigs | SIGBREAKF_CTRL_C);  
            if (sigs & SIGBREAKF_CTRL_C) break;  
        }
```

Einfach abschreiben. :o) Im Ernst, MUI soll ja nicht dauernd abgefragt werden, sondern nur, wenn was passiert, deshalb Wait.

Weil das Beispiel konsequenterweise auf die Abfrage der Gadgets verzichtet, ist die Hauptschleife eher kurz.

Ne Klasse gibt's sowieso nicht, daß Beispiel ist vom August 1996, wie uns der Header informiert. Da hab ich wohl nochmal Schwein gehabt, aber ich denke, für die nächste AmZeiger-Ausgabe erwartet mich wohl Schlimmes...

```
    }  
}
```

```
set(window,MUIA_Window_Open,FALSE);
```

Jupp, zumachen... wir sind fertig.

```
/*  
** Shut down...  
*/
```

```
    fail(app,NULL);  
}
```

Shut up! fail() ruft MUI_DisposeObject(app) auf, und gibt somit den ganzen MUI-Stuff frei, außerdem wird die Library wieder geschlossen.

DisposeObject hat die Eigenschaft, auch alle verbundenen Objekte freizugeben, deshalb wird nicht nur das Application-Objekt entfernt, sondern die gesamte Applikation (mit den bekannten Fenstern etc.).

Na, war das ein kleiner Überblick? Wenn ich mich dazu aufraffen kann, werde ich in einem weiteren Kursteil auf Wunsch noch ein anderes MUI-Beispiel und die Sache mit den Klassen "erklären".

Dazu muß ich sagen, daß ich selbst auch noch nicht lange so richtig durchblicke, für echt ausgeflippte Sachen muß man sich immer extra einarbeiten und MUI im wahrsten Sinne des Wortes erforschen (auf welchem Weg stürzt es nicht ab?). Ist vielleicht auch nur eine persönliche Erfahrung.

Stefan, kriege ich jetzt ein Keyfile auf Lebenszeit? :-))

Anyway, nachdem nun die wichtigsten Innereien auch nur kurz angeleuchtet sind, dürfte jedem klar sein, daß MUI den Sharebetrag und jedes Upgrade wert ist.

Über Meinungen und Feedback (Adresse s.oben) wäre ich hocherfreut, naja, soviel Zeit habe ich eigentlich nicht und der Text hier ist in etwa vier Stunden entstanden, aber die Mühe war es doch wert, oder?

Viel Erfolg bei der tieferen Erkundung von MUI wünscht,

Carsten

1.26 Media Mal X

Media Mal X

Diese Stelle ist Kurzkritiken zu aktuellen Neuerscheinungen im Buch-/ Film-/ und Musiksektor gewidmet. Für gute Gags und kleinere Stories haben wir auch immer Platz übrig.

Vielleicht hat Ihnen etwas besonders gefallen/ mißfallen?

Schreiben Sie doch über etwas, das sicher viele interessiert!

Ihr
Andre Wyrwa,
Media Mal X-Redakteur.

In dieser Ausgabe:

CD : 'Paint The Sky...' Enya Die neue Best-of im Lauschangriff.
CD : 'Risotto' Fluke Eine weitere CD im Klangtest.
CD : 'A Little Bit...' Tower City ...of Fire - Rock vom Feinsten.
CD : 'Come.. 'Fun Lovin Criminals ...find yourself" Rap & Rock = Rop?
Film : 'Sieben Jahre in Tibet' Von Illusionen des Lebens.
Film : 'Alien IV' Der Mythos bekommt Risse.

Film : 'L.A. Confidential' Rolo Tomasi und die bösen Polizisten.

Story: 'Katarrhus' 1/2 Spannende SF-Story um einen Spion.

=====

1.27 Paint The Sky With Stars - CD Kritik

"Paint the Sky with Stars - The Best of Enya"

von

Andre Wyrwa

A.Wyrwa@BBrandes.in-brb.de

Als "New Age" und "Weltmusik" vornehmlich über Fernsehwerbespots ihren Einzug in die Ohren der breiten Öffentlichkeit anzutreten begannen, hatte auch für Enya eine erfolgreiche Zeit begonnen.

Seitdem findet man in den Pop-Bereichen der CD-Abteilungen einen großen Bereich, der diesen Namen trägt und in dem man eine Unmenge verschiedener Alben findet.

Zu diesen gesellte sich nun jüngst ein weiteres dazu, das einen Querschnitt der bisherigen Erfolge der Sängerin bietet. Hierbei wurde ein mittlerweile vielbewährtes Konzept zurate gezogen, nämlich eine Symbiose aus einer Best-Of-Sammlung und einigen neuen Titeln, in diesem Fall zwei.

Unter dieser Auswahl von 16 Tracks, die sich über eine Spielzeit von 57:56 Minuten erstrecken, findet man denn auch die bekannten "Orinoco Flow", "Anywhere is" und "Only if...".

Annähernd soundlastig sind auch die anderen Titel der Scheibe, wobei freilich auch einige besinnlichere unter ihnen sind, jedoch basieren sie alle auf denselben typischen Synthi-Klängen, die diese Musik kennzeichnen und sind alle gleichsam durch Enyas Talent gekennzeichnet, englische Texte so zu vertonen, daß sie wie Weltmusik klingen.

Durch das permanent hinterlegte Echo und auch die 'versynthesierte' Stimme Enyas selbst, strahlen die Titel alle gleichermaßen ein Gefühl von Weltverbundenheit und Masse aus, das natürlich eine gewisse Kraft und Weite in sich birgt.

Dies macht die Musik aber fast etwas zu eintönig, jedenfalls mir etwas zu Mainstream-orientiert. Die Zielgruppe dieser Musik sind sicher Fans solcher Songs wie "Conquest of Paradise" oder "Time to say goodbye" und dürfte bei solchen auch guten Anklang finden.

Dazu kann ein in pastellenen Tönen kunstvoll gestaltetes Booklet, das mit einigen kleinen Bildchen angereichert ist, allerdings keine Songtexte beinhaltet, einiges beisteuern. Passend zum Titel sind denn auch Farbtöpfe mit 'Sternenmalfarbe' und Pinsel integrativer Bestandteil des CoverArts, etwas platt - aber sicher wirksam. Das Booklet ist auf qualitativ hochwertigem Papier gedruckt, muffelt ein wenig nach Druckerfarbe und liegt in einem transparenten Plastcover.

Quintessenz:

Zum Preis von etwa 30,- DM erhält man ein nettes Best-Of-Album, das "Weltmusik" und "New Age" zu "Pop" bündelt und deshalb puritanischen Fans dieser Richtungen zu aufgebauscht sein könnte, jedoch ein Publikum seichten entspannten Pops ansprechen dürfte. Darüber hinaus stellt diese CD eine generationenübergreifende Alternative zur traditionellen musikalischen Untermahlung des Weihnachtsabends dar.

"Paint the Sky with Stars - The Best of Enya", Warner Music UK Ltd. 1997

1.28 Risotto von Fluke - CD Kritik

"Risotto" / Fluke
von
Andre Wyrwa
A.Wyrwa@BBrandes.in-brb.de

"Fluke/DR: would like to thank Kitchenaid for kindly letting us borrow the beautiful chrome mixer."

Diesen kleinen Kommentar findet man auf Seite 11 des Booklets zum Album "Risotto". Dieser Mixer schmückt mehr als die Hälfte der Seiten der Cover-Artwork, fotografiert in faszinierenden Detail-Perspektiven, in denen man ihn kaum als einen solchen auszumachen imstande ist.

Der Rest des Booklets ist wie eine Bedienungsanleitung gehalten, in die alle Informationen über die CD, sowie die spärlichen Songtexte eingekleidet wurden.

Aber zurück zu unserm Mixer. Passender hätte man das Cover wohl nicht verzieren können, denn die optische Wirkung dieses Mixers ist die akustische der Musik. Die zugleich typischen weich ineinander überlaufenden und sich doch klar voneinander abgrenzenden Reflexionen auf den fließend abgerundeten robusten Formen des Mixers wirken ebenso flüssig und verraten doch so viel von der inneren Kraft des dahinter verborgenen Materials, wie man sie auch in der Musik wiederfindet, die sich auf der Scheibe befindet.

Am kennzeichnendsten für diese ist jedoch der Aufdruck auf dem Mixer: Ultra Power.

Wer die Titel "Absurd" und "Atom Bomb" kennt, die bereits bei dem einen oder anderen Radiosender zu hören waren und auch in der MTV-Titelrotation bereits ihren Sitz hatten/haben, weiß, wovon ich spreche.

Irgendwo zwischen Orbital, Apollo 440, Yello, Underworld und den Chemical Brothers scheinen Fluke die reine Energie gefunden und auf CD gepreßt zu haben.

Dabei handelt es sich freilich keineswegs um fein geordnete Basslinien, ideenloses Drauflosgedrumme oder monotones Krawalleinerlei. Viel eher purzeln die Samples aus den Boxen, allerdings in solcher Dichte und

unerfaßbar überlagerter Folge, daß der Geist gänzlich überfordert ist und dem Körper das Steuer in die Hand drückt.

Somit bleibt dem Hörer denn ab einem gewissen Lautstärkepegel auch nichts anderes mehr übrig, als die auf ihn einprasselnde musikalische Energie in kinetische zu wandeln, um sie als Wärme abzuleiten.

Aber Fluke bestätigen nicht die im CD-Geschäft ja doch etwas verbreitete Regel, daß Qualität Quantität ausschließt bzw. umgekehrt. Mit satten 73 Minuten, 28 Sekunden Spielzeit (von max. 74min!!), die sich über zehn Titel erstrecken, ist der Silberling so vollgepropft, daß ältere billige CD-Player die Annahme gänzlich verweigern.

Wer noch einen Mixer sucht, sollte beim Haushaltsgerätehandel nachfragen, wer überschüssige Energie verbrennen will: Bitteschön, hier ist Fluke, zu haben seit 23.09.97 für übliche 30,-DM überall wo's CDs gibt.

"Risotto" / Fluke, Virgin Records Ltd. 1997

1.29 A Little Bit of Fire von Tower City - CD Kritik

"A Little Bit of Fire" / Tower City

von

Gregor Franz

G.Franz@gmx.de

Mir war diese Gruppe vorher kein Begriff und mein Blick fiel auf der Suche nach einer anderen Gruppe unter 'T - Sonstiges' im CD-Geschäft, nur zufällig auf diese Scheibe von Tower City.

Das Cover zeigt, ähnlich einem Breitwandfilm, die Wolkenkratzer-Landschaft einer amerikanischen Großstadt, die in Abendrot getaucht ist.

Es handelt sich um waschechten kraftvollen Rock und mit den ersten Titeln, unter anderem dem Titelsong "Little Bit of Fire", geht es auch schon richtig zur Sache.

Die Gruppe besteht, wie das Booklet informiert, aus nur drei Mann: Heath Saltis, Hintergrundstimme, Drums und Keyboard-Programmierung; Larry Saltis, dem Sänger und Gitarristen, sowie T.P.Werner, dem Bass-Gitarristen, der ebenfalls im Hintergrund singt.

Das ansprechend gestaltete Booklet enthält ansonsten leider nur den Songtext für das Titellied, was schade für Leute mit nur durchschnittlicher Englischkenntnis ist.

Sänger Larry Saltis Stimme beweist eine große Bandbreite und wirkt klar und eindringlich. Trotz der großteils "schweren" Hintergrundinstrumentierung wird sie nie überlagert oder beeinträchtigt. Musik und Gesang ergänzen sich perfekt.

Insgesamt ist die Musik also eher von schnellerer Gangart und bietet Raum für härtere Klänge, denen der Gesang die letzte Schärfe nimmt. Das Ganze ist aber immer melodios, die Mehrzahl der Titel hat auch

langsamere, leisere Sequenzen und sie werden nicht langweilig, da die Refrains sich nicht nur wiederholen, sondern auch variieren und gelegentlich ein Instrumentalpart eingeschoben wird.

Die Keyboard-Unterstützung und Hintergrundstimmen wurden gekonnt in die Songs hineingewoben und auch untereinander gleichen sich die Titel kaum, außer natürlich im unverkennbaren Stil der Gruppe.

Mit "I'll Sleep Tonight" oder "When It All Falls Down" ist auch für softe Zwischentöne gesorgt, solange man 'Soft' nicht generell mit 'Langsam' gleichsetzt. Neben diesen Titeln wären auch einige andere radiotauglich, aber das wäre natürlich zuviel verlangt, einmal eine unbekannte Gruppe zu spielen, nur weil sie 'gut' ist.

56:33 Minuten mit 13 Titeln enthält die CD, bei einem Preis von etwa 30 DM.

Wer auf kraftvollen, eindringlichen, aber melodiösen Rock steht, der sollte hier auf jeden Fall einmal probieren. Es lohnt sich!

"A Little Bit of Fire" / Tower City, MTM Music 1996.
Vertrieb durch Intercord Record Service.

1.30 Come find yourself - Fun Lovin` Criminals

"Come find yourself" / Fun Lovin` Criminals
von
Andre Wyrwa
A.Wyrwa@BBrandes.in-brb.de

Morgendämmerung, Nebel. Du fährst die Straße runter durch das Ghetto und schaut nach oben. Von den Gipfeln der Häuser, die sich als schwarze Schatten vor dem eintönigen Grau des Himmels abzeichnen, strecken Antennen ihre Fühler in die frische Morgenluft. Eine Wäscheleine erstreckt sich diagonal durch Dein Blickfeld, ihr Ursprung verliert sich im Schatten des Häuserblocks, ihr Ende außerhalb Deines Blickfelds. Zwei paar an den Schnürsenkeln zusammengeknotete Turnschuhe, baumeln über die Leine geworfen in der Brise. Und aus Deinem Radio tönt der Sound der Fun Lovin` Criminals: "...come...find yourself".

So zeichnet es das Backcover des Debut-Albums der New Yorker Gruppierung, die Kritikern wie Hörern einen Strich durch die Rechnung macht, wenn sie versuchen, sie zu kategorisieren.

Cover-Art und Image der Fun Loving Criminals repräsentieren Gangster-Rap. Aber hatten wir davon nicht schon genug? Ist diese Schiene nicht etwas langweilig, ist es nicht immer wieder dasselbe, sprechen nicht gerade die vielen Cover-Versionen, die die Charts säumen für die Ideenlosigkeit dieses Genres?

Genau, dachten sich wohl auch die drei spaßigen Ganoven und widerstanden der Versuchung, krampfhaft das böse-Jungs-Image rauszukehren und 0815-Rap zu bieten. Stattdessen machten sie die großartige Entdeckung, daß Rock und Rap nicht so weit auseinanderliegen, wie gemeinhin angenommen wird

und verbanden beides mit viel Humor zu einer Musikrichtung, die bis jetzt nur einen Namen kennt: The Fun Lovin' Criminals.

Einige Tracks, etwa "The Fun Lovin' Criminal" oder "Scooby Snacks", der u.a. Samples aus Pulp Fiction enthält und auch wunderbar in dessen Soundtrack gepaßt hätte, sind vielleicht bereits ein Begriff, denn seit die Scheibe CD der Woche beim Sender Fritz war, wurden diese dort auch häufig gespielt.

Aber kommen wir doch endlich zur Musik an sich. Während sich puritanische Rapper daran stören werden, daß sie zu rockig ist und ebensolche Rocker sie als puren Rap verschmähen werden, wird der vielseitiger interessierte und für Neues offene Hörer nichts als Spaß an dieser haben, denn die Symbiose aus Rap-Texten, und -Rhythmen und gitarrenlastigen Rock-Melodien ist abwechslungsreich und geht einfach ins Ohr. Daß diese Criminals den Spaß lieben, kann man dabei leicht nachvollziehen, da sie sich weder in ihren Texten, noch der Musik zu ernst nehmen, obgleich man freilich auch zwei, drei Kuschel-Songs unter den 15 Titeln findet.

Mit "Bombin' the L" findet man eine Cover-Version des Deep Purple-Klassikers "Smoke on the Water" und mit dem leider nur 1:30 langen letzten Titel "Coney Island Girl" beweisen die FLCs, daß sie auch kompromißlos rocken können.

Richtig "fat" wirkt das ganze nie, richtig rockig auch nicht, es hat eben einfach seinen eigenen ganz besonderen Charme. Den gibt's übrigens 57 Minuten und 21 Sekunden lang - leider nur mit einem etwas dürftigen Booklet - für übliche ca. 30,-DM oder sogar bereits günstiger, da die Scheibe schon von Ende '96 ist.

"Come find yourself" / Fun Lovin' Criminals, EMI Records 1997

1.31 Sieben Jahre in Tibet - Filmkritik

"Sieben Jahre in Tibet"

von

Andre Wyrwa

A.Wyrwa@BBrandes.in-brb.de

Die Illusion des unkomplizierten Lebens.

Einer der großen Vorzüge, die sich der Mensch den Tieren gegenüber zuschreibt, ist der, entscheiden zu können, wann es sich lohnt, sich einem Problem zu stellen oder lieber davor davonzulaufen. Nun sind jedoch die Menschen bekanntermaßen sehr verschieden und so braucht es nicht viel, sich zu denken, daß es solche unter ihnen gibt, die eher geneigt sind zu kämpfen und solche, die einen Hang zum Davonlaufen haben.

Brad Pitt ist jüngst in die Rolle eines der letzteren geschlüpft. Und mit ihm schlüpfen auch wir in diese Rolle und flüchten in die Abgeschiedenheit eines romantisch-bezaubernden Fleckchens dieser Erde, ins Tibet der 40er Jahre.

Jean-Jaques Annaud, ein Name, der mir seltsam sympathisch vertraut klingt, obgleich ich ihn keinem Konkreten Machwerk zuordnen kann, verführt uns mit seinem halbdokumentarischen Epos "Sieben Jahre in Tibet" in die Illusion vom unkomplizierten Leben...und wir folgen ihm bereitwillig.

Der Film beginnt seine Geschichte zu erzählen, als Hendrik, sein Held und ein in Deutschland lebender Österreicher, Ende der 30er Jahre zum Himalaya aufbricht, um dort im Zeichen Deutschlands als Erster den Gipfel eines indischen Berges zu erklimmen.

Der Abschied von seiner schwangeren Frau erfolgt im Streit, wie man später erfährt, weil Hendrik vor der Verantwortung als Vater flüchtet. Seine Expedition jedoch verläuft nicht wie geplant, und als der Krieg zwischen Deutschland und Indien erklärt wird, gerät der schon hier als etwas eigensinnig charakterisierte Held in Schwierigkeiten.

Hier beginnt die eigentliche Geschichte des Films und deshalb höre ich auf, von ihr zu berichten. Über sie sei nur gesagt, daß sie die bezaubernde Geschichte eines fremden Mannes ist, der durch glückliche Umstände in ein abgeschiedenes Land kommt, in dem den Menschen ihr Gott noch heilig ist.

Sieben Jahre wird Hendrik in Tibet verbringen, zwei Stunden gibt uns Jean-Jaques, uns aus der realen Welt entführen zu lassen und an seinen Bildern zu erfreuen. Und wie wir uns freuen dürfen. Bildmaterial, Musik und das Zusammenspiel dieser sind vergleichbar mit dem in Filmen wie "1492 - Conquest of Paradise", "Rapa Nui" oder "Der englische Patient".

Jede Szene komponiert Annaud zu einem kleinen Kunstwerk aus wunderbaren Landschaften, harmonisierenden gedämpften Farben und fernöstlichen Klängen und gibt diesen Zeit, den Zuschauer an der in ihnen liegenden Ruhe teilhaben zu lassen. Großen Beitrag liefert dazu freilich auch Brad Pitt selbst, der ja nichts besser ausstrahlen kann, als Ausgeglichenheit.

Somit läßt sich der Zuschauer gern entführen und verzaubern, taucht in die Illusion ein, es gäbe einen Ort auf der Welt, an dem das Leben noch ursprünglich und einfach wäre. Und er hegt tiefes Mitgefühl, als ihm gnadenlos klar gemacht wird, daß auch diese Geschichte ein Ende hat.

Hendrik kehrt zurück nach Deutschland, Tibet ist ein anderes, als es noch zwei Stunden zuvor war und der Abspann führt den romantisch verklärten Blick des Kinogängers sanft wieder in die Realität zurück.

"Sieben Jahre in Tibet" ist einer von jenen Filmen, die es schaffen, zu entführen, zu illusionieren, die den Zuschauer aber nicht hängenlassen, sondern ihn sanft wieder zurückholen, die die Desillusionierung nicht dem Licht der Neonröhren vor dem Ausgang des Kinos überlassen. Er ist großes Leinwandkino und sollte deshalb auch dort bewundert werden. Und obgleich er harmlos ist, verdient er sich viel Lob, weil er der Beweis ist, daß ein Film nicht klickeebeladen, oberflächlich oder lächerlich sein muß, um einfach nur zu unterhalten.

1.32 Alien IV - Filmkritik

"Alien - Die Wiedergeburt"
von
Andre Wyrwa
A.Wyrwa@BBrandes.in-brb.de

Der Mythos bekommt Risse.

Bekanntlich ist es ein schweres Unterfangen, einem guten Film eine Fortsetzung zur Seite zu stellen, die nicht vor dem Original verblaßt. Noch schwerer wird es, ein solches Duo zu einer Trilogie zur ergänzen.

An der Frage, ob diese dritte Fortsetzung bei der Alien-Saga gelungen ist, scheiden sich bekanntlich die Geister. Mir persönlich gefiel der dritte sogar am besten.

Und nun ist nach langem Warten mit gemischten Gefühlen der vierte Teil dieser SciFi-Fantasy-Horror-Opera in den Kinos zu bewundern. Ist die Fortsetzung nun also diesen Titel wert? Oder ereilt die Alien-Story dasselbe Schicksal wie das StarTrek-Universum?

Zunächst einmal beginnt Die Wiedergeburt nüchterner, weniger spacig und weniger mystisch und das läßt bereits erahnen, wohin sich dieser Film entwickelt hat. Während der dritte Teil sich zwar von den ersten beiden durch seine Machart klar abhebt, so baut er doch konsequent auf dem bereits gesehenen auf.

Nummer 4 geht mehr den Weg aller SciFi-Streifen unserer Zeit, zurück zu einem breiteren Publikum, wieder ein Stück heraus aus der dunklen Tiefe der fiktiven Welten ferner Zeiten. Beim breiten Publikum findet man denn auch immer mit etwas Humor Anklang und obgleich der Film im Vergleich zu anderen gegenwärtigen Produktionen des Genres noch recht ernst ist, ist er für die Alien-Saga leider viel zu humorös.

Vom ersten Teil an ist eine klare Linie in der Serie zu beobachten, die sich dadurch kennzeichnet, daß die Figuren, die sich um Lt. Ripley scharen, von Film zu Film skurriler werden und die Szenen ekliger.

Erst war es die Crew eines Frachters, dann eine Söldnertruppe, drittens ein paar Häftlinge. Nun handelt es sich um eine Händlertruppe, die sich die Position vor der Konkurrenz durch illegale Geschäfte sichert.

Die Gesichter dieser Truppe kommen einem sofort vertraut vor, nicht nur das Winona Ryders, das einen hübschen Gegensatz zu der Auslese an berühmten Häßlichen bildet, wie "den Glöckner von Notre Dame" oder "Vincent", das bekannte Beast. Den alten bekannten Bishop trifft man nicht wieder, aber das soll nicht heißen, daß nicht wieder ein Android von der Partie wäre.

Dieser ist aber nicht Ripley selbst, wie unter anderem gemutmaß wurde, viel eher trifft die Spekulation zu, daß ein Klon das Original ersetzt. Es ist sogar gelungen, diese Wiedergeburt so in die Story einzubinden, daß sie nicht zu hingebogen wirkt, zumal die neue Ripley sich dank einer netten storytragenden Idee wesentlich von ihrem Vorgänger unterscheidet.

Wo wir schon bei den Ideen sind, wird es Zeit, etwas darauf einzugehen.

Tatsächlich ist Alien 4 eine Fortsetzung, kein Plagiat. Es wurden viele neue Gedanken eingebracht, der Faden der Saga wurde weitergeführt und dank vieler gut umgesetzter Ideen ist es nie langweilig.

Leider jedoch ist der Film gerade zu Beginn mit etwas störenden Rollen gespickt, wie einem etwas blödeligen General, der nicht in einen solchen Film gehört hätte und somit auch glücklicherweise eines der ersten Opfer wird. Durch dieses frühe Ausscheiden auch der anderen störenden Figuren kann der Streifen nach einigen Minuten endlich annähernd das erwartete Niveau finden und somit den Zuschauer fesseln.

Leider jedoch ist der übertriebene Humor nicht das einzige Manko, hinzu kommt eine unnötige Betonung ekliger Aufnahmen ohne Bedeutung, wie das Zeigen von fünf bis sechs "aufgebrauchten" Wirten, wo auch einer genügt hätte oder die alberne Todesszene des Generals, in der er sich noch einen Fetzen seines Gehirns betrachtet, nachdem eines der Beaster ihn von hinten "angebohrt" hat.

Letzter Kritikpunkt ist die Vergewaltigung der sonst so gutaussehenden Alien-Queen durch eine biologische Änderung, auf die ich hier nicht eingehen möchte, weil sonst zuviel verraten wäre, und das etwas mißlungene Design einer neuen Alien-Art, über die ich mich aber auch nicht näher äußere.

Technisch ist bei Alien-IV alles in Ordnung, die SpecialEffects sind von gewohnter Güte, die Musik ist zwar nicht mehr ganz so düster, aber immer noch passend und gut und die Regie Jean-Pierre Jeunet's trifft auch die gewünschte Wirkung.

Alles in allem ist zu bedauern, daß die Alien-Saga mit dieser Erweiterung einen Teil ihrer Mystik verliert, eine weitere Fortsetzung wurde erschwert, obgleich der Schluß kein guter Schluß für das Gesamtwerk war und somit eine solche eher heraufbeschwört.

Ansonsten läßt der Film aber das Gesamtwerk nicht zusammenbrechen, wenn er ihm auch einen drastischen Wandel gibt. Auf alle Fälle ist er einer der besseren dieser Tage und im Vergleich zu anderen SciFi's liegt er weit mehr in einer Richtung, durch die dieses Genre einmal seine Fans gefunden hat.

Im Vergleich zu den anderen Alien-Teilen ist er sicher der schlechteste, aber die Kluft ist nicht so groß, wie es zu befürchten war.

1.33 L.A.Confidential - Filmkritik

L.A.Confidential
von
Andre Wyrwa
A.Wyrwa@BBrandes.in-brb.de

Rolo Tomasi und die bösen Polizisten

Hollywood hat deshalb seinen Namen, was die Filmindustrie betrifft, weil es der Ursprung vieler großer Klassiker ist. Man meint immer, nur etwas,

das schon einige Jahre von Mund zu Mund geht, könne den Titel Klassiker tragen – und tatsächlich ist es wohl so, daß man dies auch erst dann wirklich mit Gewißheit sagen kann.

Wer aber einmal erleben will, wie ein filmischer Klassiker wirkt, wenn er das erste mal im Kino zu sehen ist, wenn er doch eigentlich nichts weiter ist, als einer unter vielen, der ist mit L.A. Confidential sicher gut beraten.

Curtis Hanson, der vor noch gar nicht langer Zeit mit "Am wilden Fluß" ein eher unauffälliges, wenn auch sehr schönes visuelles Ereignis fabrizierte, hat nun einen Film hervorgebracht, der Hollywood seinem alten Image wieder ein Stückchen näher bringt.

L.A. Confidential ist jenes alte Hollywood, sowohl in Inhalt, als auch in Stil und Wirkung. Desweiteren wird er es um mindestens drei noch nicht ganz so namhafte Schauspieler bereichern, und stellt das sehr gelungene Comeback Kim Basingers dar.

Wie der Name schon sagte, befinden wir uns in L.A. Danny DeVito – in der Rolle des Verlegers des unter der Hand verteilten Klatsch-Magzins "Hush-Hush" – führt uns in das Geschehen ein, macht uns mit den wichtigsten Rollen vertraut, zu denen er sich auch selbst zählen darf, denn sein Magazin ist neben dem Geld eines der lenkenden Geschicke der Stadt.

Diese Umstände sind aber nur die Basis des Geschehens, nur das Medium, das das richtige Klima und den Nährboden für die eigentliche Story bildet und das die Akteure glaubhaft macht. Es ist das Bild, das man letztendlich hat, wenn es gelungen ist, die Puzzlesteine zusammenzufügen, von denen man nicht weiß, welches zu wem paßt, an welchen Stellen sie ineinander greifen.

Zu ihnen gehören die drei männlichen Hauptcharaktäre, Ed Exley – der Held, Stanley(?) Vincennes – der Mitläufer und Bud White – der Schläger. Aber diese Klichees werden – so deutlich sie auch zunächst herausgestellt werden – schnell zerschlagen.

Ed Exley, der es sich zur Aufgabe macht, gegen die ihn umgebende Korruption anzukämpfen, entpuppt sich als cleverer Bursche der seine Ideale aber zugunsten seiner Karriere zu umgehen weiß, Vincennes, der darauf bedacht ist, sein Leben in Ordnung zu halten, wird sein erster Freund, und der harte Bud White, der kein Problem damit hat, gegen die Vorschriften zu verstoßen, um seine Vorstellung von Gerechtigkeit umzusetzen, zeigt sich in den Armen der schönen Blonden (Kim Basinger) als hilfloser Junge, der – zusammen mit seiner Mutter – Opfer der Gewalttätigkeit seines Vaters wurde.

Sie alle suchen einen Mann: Rolo Tomasi, den der keine Spuren hinterläßt, und das macht sie schließlich zu den Helden der Geschichte, sie sind die Guten oder vielleicht doch nur die weniger bösen? James Ellroy, Autor des Buches, das hier verfilmt wurde, zerbricht das Gut-Böse-Schema und verhüllt seine Figuren hinter einem Schleier der Ungesagten.

Hanson's Leistung aber besteht darin, die verstrickten Beziehungen für die Leinwand zu konvertieren, was ihm vortrefflich gelungen ist. Das Resultat erfordert freilich Mitdenken, schon allein aufgrund der vielen Namen, die fortwährend auftauchen und die es den richtigen Gesichtern zuzuordnen gilt.

L.A. Confidential ist die ausgeklügelte Konstruktion einer Krimigeschichte, in der nichts ist, wie es scheint, voller ausgeklügelter Dialoge, die sich genau da in der Schwebe halten, wo sie weder zuviel, noch zuwenig verraten, unterstützt durch einen wunderbaren Soundtrack, für den niemand geringeres verantwortlich ist, als Jerry Goldsmith, und verziert mit weichen, warmen Bildern, die den Zuschauer in das "schimmernde" Hollywood der 50er versetzen und von denen viele nur im Kopf des Zuschauers entstehen.

Gewiß lohnt es sich auch, das Buch zu lesen, denn das Bild, das nach dem Zusammensetzen dieses filmischen Puzzles entsteht, ist so groß, daß man es entweder nur als ganzes oder einzelne Details, jedoch nicht beides zugleich erfassen kann.

1.34 Katarrhus - Teil 1

"KATARRHUS"

SF-Story von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

(C)opyright by Gregor Franz. All rights reserved.

[Kommentar: Ursprünglich war diese Geschichte als Titel-Story für ein nie zu Ende programmiertes Computer-Spiel gedacht. Im Spiel ging es lediglich darum, ein kleines, sich den Weg durch seine Feinde freiballerndes Raumschiff durch einen Hintergrund von Chips und Leiterbahnen zu steuern. Auch unter diesen Bedingungen wollte ich zeigen, daß die Story nicht ganz so platt werden muß, wie die meisten von ähnlichen Spielen: Bösen, dummdreisten Außerirdischen fällt es urplötzlich ein, in Scharen loszuziehen, um die Erde zu vernichten und ein einsamer Held, mit dem einzigem verfügbaren Superduper-kampfraumer muß sich ihnen entgegenstellen (oder so ähnlich) ...]

(so geschehen 1993)

Außer Atem stoppte er kurz seinen Lauf und schaute sich um. Doch in dem breiten, quadratischen Gang, dessen Wände mit einer Schicht grauen Plastiks über dickem Flexid-Stahl ausgekleidet waren, konnte er seine Verfolger noch nicht sehen. Aber er spürte, daß sie nicht mehr weit entfernt waren.

Mit dem Ärmel seines dunklen Arbeitsoveralls wischte er sich Schweiß von der Stirn, bevor er weiter spurtete. 'Hat sich das regelmäßige Training im Fitnessraum also doch ausgezahlt', dachte er, da er spürte, daß seine Muskeln noch nicht übermäßig erschöpft waren.

Zielgerichtet rannte er an der nächsten Kreuzung in den rechten Gang hinein, wobei er gleichzeitig auf Fußtritte hinter sich

horchte.

Trotzdem er sich krampfhaft auf seinen Plan konzentrierte, schossen ihm ständig Bruchstücke seiner Tätigkeit auf diesem Planeten durch den Kopf.

Sein Deckname in dieser Pyramidenstadt, von der sich drei Viertel unter der Oberfläche befanden, war 'Fei'. 'Konter Fei', um genau zu sein.

Er war Geheimagent des KGA – Jawohl er arbeitete für den Rostblock. Aber das hatte er sich nicht ausgesucht.

Er war mit dem Regime der NASO genausowenig einverstanden, wie mit dem des Rostblocks. Aber vielleicht hatte es das Schicksal so gewollt, daß gerade dieser ihn auf seinem Heimatplaneten, der eher zufällig im Rostblock-Machtbereich lag, zum Spion gepreßt hatte.

Als einziger Agent war er dann, nach einer mehrmonatigen intensiven Ausbildung, vom KGA in die eine Stadt dieses entlegenen Planeten eingeschleust worden, die es auf ihm gab.

Es galt als übliche Praxis der intergalaktischen Geheimdienste. Mehr Agenten auf jedem unbedeutenden Planeten einsetzen, würde einen riesigen Personalaufwand bedeuten.

Wenn er seine Spionagetätigkeit beenden würde, so hatte ihn sein Führungsoffizier gewarnt, würde der KGA seine wahre Identität offenlegen, was im NASO-Machtbereich seine sofortige Exekution zur Folge haben würde.

Das war deutlich genug gewesen und so hatte er hier vor einem halben Jahr eine Scheinidentität als Servicetechniker angenommen, der angeblich von einem der kleineren Transportraumer, die gelegentlich den Raumhafen auf der oberen Pyramidenplattform anliefen, abgemustert hatte.

Die Stadt 'Pyronha' war größtenteils von einem dichten Gangnetz durchzogen, um das sich Wohntrakte, Arbeits- und Erholungsbereiche gruppierten. Nur im Kern war ein größerer Freiluftbereich einer echten Stadt mit vielen grünen Parks nachempfunden. Die inneren Pyramidenwände ragten an deren Enden weit in die Höhe, mit teilweise verglasten Terrassen, an denen zahlreiche kleine, durchsichtige Fahrstühle hinauf- und hinabglitten. Viele überarbeitete Angestellte, der dort gelegenen Büros, versuchten sich gelegentlich mit einem Blick in die Tiefe, auf die friedliche Stadt, zu entspannen. Eines der Details, die ihm bei seinen Arbeitseinsätzen in diesem Bereich aufgefallen waren, das keinen geheimdienstlichen Wert besaß.

Außerhalb der Pyramide gab es keine menschlichen Stützpunkte, denn dort war die Hölle los.

Tatsächlich konnte er den Raumkundschafter verstehen, der nach der ersten Landung dem Planeten den Namen verpaßt haben sollte.

'KATARRHUS' paßte gut. Die giftige Atmosphäre der rotwallenden Nebel, die vom Erdboden zehn Meter hoch reichten und die ständigen eruptiven Erschütterungen ließen tatsächlich höchstens den Vergleich mit einer Schleimhautentzündung aufkommen.

Was seine Auftraggeber wahrscheinlich nicht geahnt hatten, war, daß dieser Planet, wenn vielleicht auch kein großer Militärstützpunkt, so doch ein bedeutender Forschungsstandort war.

Die Firma, bei der er angestellt war, wartete Elektronikanlagen aller Art. Unter anderem auch in den Sicherheitsbereichen, in denen sich die Forschungslabors befanden.

Als er vor ein paar Wochen zum ersten Mal einen Routineauftrag an der Belüftungselektronik in einem der Labors ausführte, hatte

er zufällig eine wichtige Entdeckung gemacht.

Auf einem der Monitore, der die benachbarte Versuchshalle zeigte, konnte er in einem unbeobachteten Moment den Test eines neuartigen Gerätes mitverfolgen. Ein schmales und langläufiges Etwas, daß auf einem Ständer befestigt und mit einem riesigen Energiegenerator verbunden war, wurde auf einen massiven Stahlquader gerichtet, dessen Ausmaße etwa denen einer kleinen Raumfähre entsprach.

Ein dünner Strahl löste sich von dem Gerät und der Quader verschwand in Sekundenbruchteilen. Ohne den geringsten Laut und ohne jeden Rückstand. Ungläubig hatte er damals auf den Schirm gestarrt, aber als er die direkt neben dem Ding stehenden Wissenschaftler wild gestikulieren sah, wußte er, daß es keine Halluzination gewesen war.

Später, in seiner kleinen, nicht besonders gemütlichen Wohneinheit, wurde ihm bewußt, daß er etwas tun müsse. Nicht, weil er sich dem Rostblock besonders verpflichtet fühlte, wollte er dieses Gerät entwenden.

Nein, seitdem ihn der KGA aus seinem stinknormalen Leben gerissen hatte und ihn zwang Spion für ihn zu werden, fühlte er keine Loyalität mehr in sich.

Aber diese Waffe konnte einen zukünftigen Krieg entscheiden, der bisher nur durch ein gleiches Kräfteverhältnis verhindert wurde. Er mußte versuchen dieses Verhältnis in der Waage zu halten, in dem er die Waffe zum nächsten Stützpunkt des Rostblocks brachte.

Ihm war klar, daß selbst, wenn es ihm gelänge ins Weltall zu entfliehen, die gesamte hiesige NASO-Flotte jagt auf ihn machen würde. Spione waren vogelfrei.

Während er sorgfältig den Diebstahl und seine Flucht plante, änderte sich sein Verhalten den Arbeitskollegen gegenüber nicht. Wie bisher hatten sie in ihm einen verschlossenen, aber zuverlässigen und fleißigen Mitarbeiter.

Nun rannte er hier die Gänge entlang, den 'Defluxstrusator', wie er wohl hieß, zusammengeklappt in einer Innentasche des Overalls, beinahe erwartend, von seinen Verfolgern eingeholt zu werden.

Sein Plan war äußerst riskant und er war beinahe selbst gespannt, ob es klappen würde. Mit einem leistungsstarken Störsender im Laborbereich, den er während seiner Arbeit unauffällig in einzelnen Segmenten, als Ersatzteile getarnt, hineingebracht und zusammengesetzt hatte, konnte er eine vorzeitige Alarmmeldung in die umliegenden Sektionen verhindern.

Das hatte ihm einen kleinen Vorsprung verschafft, der aber zusehends dahinschmolz. Ein paar Gänge hinter der Sicherheitszone hatte er unter einer Bodenplatte einen ERGO-Blaster V12 zusammen mit zwei 30iger Reservemagazinen versteckt.

Erst nach langem Zögern hatte er sich für diese Waffe entschieden. Eine ERGO-Patrone, die aus dem Magazin im Griffschaft, in die Fusionskammer geleitet wurde, lieferte die Energie für einen einsekündigen, fingerdicken Laserstrahl ungewöhnlicher Intensität. Der Blaster war zusammen mit dem langen Lauf in etwa so lang, wie sein Unterarm ohne Hand gerechnet.

Leider hatte er ihn schon einsetzen müssen. Ein feindlicher CIB-Agent, der im Nebenlabor ebenfalls getarnt arbeitete, hatte ihn entdeckt und griff ihn an. Konter schoß ihn nieder und versteckte ihn, nachdem er sich vergewissert hatte, daß er noch lebte, in

einer Abstellkammer.

Glücklicherweise traf man in dieser Sektion im Normalfall nur selten auf Leute, da sich hier hauptsächlich Lagerhallen befanden und die Wohnzonen weit entfernt lagen. Doch auf militärische Patrouillen mußte er gefaßt sein.

Konter Fei, dessen richtiger Name eigentlich Misan Teriks lautete (seine Freunde nannten ihn lediglich Mis), wußte, daß sein Störsender jeden Moment entdeckt werden konnte.

Das dem noch nicht so war, bewies ihm ein kleines Gerät, dessen Ohrhörer ihm Aktivitäten, der in den Decken- und Seitenwänden installierten Kommunikationsleitungen oder von Funkwellen mittels Pieptönen melden würde.

Doch so lange konnte er nicht mehr warten. Er war nun schon mehrere riesige Gänge entlanggelaufen, die sich sehr ähnlich sahen und fragte sich, ob er die Orientierung verloren hatte, als er hinter sich die hastigen Stiefeltritte der Wachen und CIB-Leute hörte, die ihn vom Labor aus direkt verfolgt hatten.

Kurz hielt er in seinem energiesparenden Dauerlauf inne, den er sich antrainiert hatte, um den langen Gang, dessen Ende er fast erreicht hatte, zurückzuschauen.

Seine Verfolger waren zwar noch nicht zu sehen, aber es konnte nicht mehr lange dauern, bis sie ihn eingeholt hatten. Im Moment lief noch alles nach dem enggesteckten Zeitplan.

Langsam wurde es so weit für seinen vorbereiteten Trick.

"Sir, wir haben eine Unregelmäßigkeit im Sicherheitssektor HL2 zu verzeichnen", meldete einer der Systemüberwacher direkt unterhalb des Throns Großfürsten Lnolis und lauschte konzentriert in seinen Kopfhörer.

Der schreckte unsanft aus dem Halbschlaf und richtete sich hastig in seinem Thron auf, in den er etwas unstandesgemäß hinabgerutscht war. "Äh ja?", murmelte er und ließ kurz den Blick durch die, im Dunkeln liegende Hauptzentrale Pyronhas schweifen.

Sein erhöhter Sitz am Ende der Halle versprach eine gute Sicht. Trotzdem konnte er die zahlreichen Reihen mit den emsigen Gestalten nur durch die vielen leuchtenden Monitore, vor denen sich ihre Schatten abhoben, erahnen. Die riesige Stirnseite der Zentrale zeigte eine Projektion der Stadt von oben, wobei abwechselnd die Ebenen durchgeschaltet wurden. Erst die Wachposten, die gelegentlich an ihrer Unterkante entlangliefen, machten ihm die Relationen richtig deutlich.

"Hier Sir", winkte einer der Systemüberwacher zu seinen Füßen, um auf sich aufmerksam zu machen.

"Was ist denn, Nummer...?", fragte der, in kostbarste, blauglänzende Gewänder gekleidete, breite und mit einem dunklen Spitzbart im feingeschnittenen Gesicht bewehrte Fürst, nach unten.

"212, Sir", antwortete der Überwacher.

Großfürst Lnoli drückte auf dem breiten, gläsernen Pult vor sich die Taste, auf der matt die Ziffer 212 leuchtete und die, neben einigen anderen Tasten von Systembeobachtern, die mit ihm Kontakt aufnehmen wollten, blinkte. Doch in einem wesentlich schnelleren Rhythmus, als die anderen. Ein Zeichen für Dringlichkeit.

Er rückte sich die Krone, die mit einer Unmenge, wie er fand kitschigen, Verzierungen geschmückt war und in der Kopfhörer

und ein Kehlkopfmikrofon integriert waren, zurecht.

"Was ist denn Nummer 212?", brummte er noch einmal mürrisch.

Der Beobachter 212 deutete auf seinen Bildschirm, der aber von des Fürsten Thron beim besten Willen nicht zu erkennen war:

"Jeglicher audiovisueller Kontakt mit dem Sicherheitssektor HL2, also dem Hauptlabor 2 ist unterbrochen, Großfürst."

"Ich weiß, was HL2 bedeutet", unterbrach ihn Lnoli unwirsch und ließ sich auf seinem Pult das Monitorbild des Beobachters anzeigen, auf der die Karte der dritten Ebene Pyronhas zu sehen war. Ein rotumrandeter Bereich leuchtete in kurzen Abständen auf.

Wütend wuchtete der Großfürst mit seiner Faust auf eine breite Taste unter den anderen, auf der 'Erster' stand und rief: "Sofort zu mir, Hammerhart!"

In den Reihen vor ihm richtete sich eine Gestalt auf, deren Kopfhörer gerade angesprochen haben mußte, und winkte.

Hike Hammerhart war der erste Berater des Großfürsten und sein engster Vertrauter, soweit man bei dem Fürsten von Vertrauen sprechen konnte. Eine imposante Erscheinung: groß, kräftig gebaut, energische Gesichtszüge und ein auffälliger Blondschoopf. Er trug eine schlichte, samtschwarze NASO-Uniform, an der nur ein leuchtendgelber Streifen am linken Oberarm, auf seine Stellung hinwies. Das er der höchste CIB-Offizier auf dem Planeten war, konnte man nicht erkennen.

Rasch erklomm er die Stufen des Throns.

"Sie haben gerufen, Großfürst?", fragte er leise.

Für Widerspruch gegenüber dem Fürsten war er nicht bekannt. Auch wenn dieser oft unbeherrschte und manchmal sogar irrationale Befehle gab. Aber er stand in der Gunst des Königs und da mußte selbst der erste Berater, auch als hiesiger CIB-Chef, vorsichtig sein.

"Habe ich, Oberst Hammerhart, habe ich", Großfürst Lnoli deutete auf den Schirm vor sich, "Was geht da im Sicherheitssektor HL2 vor sich?"

Hammerhart beugte sich interessiert vor und betrachte den Monitor. "Nun, ich weiß es ehrlich gesagt nicht", er richtete sich wieder auf, "Sieht so aus, als ob wir mit dem Sektor den Kontakt verloren haben."

Der Spitzbart des Großfürsten zitterte, als er hämisch grinste: "Wieder ein Beweis, wie der CIB arbeitet, Oberst!"

Mit Vergnügen sah er seinen Untergebenen vor Wut rot anlaufen. Auch wenn Hike Hammerhart am ehesten als sein Vertrauter gelten konnte, hieß das nicht, daß er ihn auch sympathisch finden mußte.

Die Wut des Oberst verbrauchte langsam wieder, als er sah, daß sie Lnoli Freude bereitete. Eigentlich müßte er den Fürsten doch langsam kennen.

"Vielleicht nur ein technischer Defekt", wandte er ein.

"Aller Systeme?", Großfürst Lnoli schüttelte heftig den Kopf.

Oberst Hammerhart warf noch mal einen Blick auf den Schirm im Pult. "Ich werde einen Melder losschicken und ein paar Agenten, die herausfinden sollen, was da los ist", sagte er und aktivierte sein Kehlkopfmikrofon.

Ein paar Minuten später meldete sich bei ihm einer der Agenten des Nebensektors, den er nach HL2 geschickt hatte.

"Sir", sprach Hike Hammerhart den Großfürsten an, "ich glaube, ich weiß jetzt, worum es sich dreht."

Fürst Lnoli wandte sich ihm zu: "Ich bin ganz Ohr".

Anstatt sofort zu antworten, gab Oberst Hammerhart jedoch erst

kurz etwas auf den Tasten vor dem Pultschirm ein. Über der Glasplatte formte sich plötzlich eine etwa 20 Zentimeter große Hologrammabbildung eines Mannes, die sich um sich selbst drehte.

"Wer ist das?", fragte Lnoli erstaunt.

"Das ist der Mann, der den Defluxstrusator aus unserem Labor gestohlen, unser dortiges Kommunikationssystem lahmgelegt und mehrere unserer Wachleute und einen CIB-Mann ausgeschaltet hat."

Der Großfürst nahm sich nun deutlich mehr Zeit, den Mann zu mustern. Er sah einen schlanken, mittelgroßen und dunkelhaarigen, jungen Mann, der ziemlich normal, aber auch nicht auffällig unauffällig aussah.

"Würde man ihm auf den ersten Blick nicht zutrauen, nicht wahr?", Hike Hammerhart hatte ihn beobachtet.

Doch er erwartete keine Antwort: "Sein Name, oder zumindest den, unter dem wir ihn kennen, lautet Konter Fei. Er ist seit etwa sechs Monaten auf unserem Planeten und arbeitete als Reparaturtechniker bei einer Wartungsfirma für elektronische Anlagen."

"Wie konnte es ihm gelingen an den Defluxstrusator heranzukommen und wieso hat er ihn überhaupt gestohlen?", unterbrach ihn Lnoli aufgebracht.

"Wahrscheinlich weil sie die obligate Unbedenklichkeitstufe für Versorgungspersonal in den Sicherheitssektoren von drei auf zwei gesenkt haben, Sir. Sicher ist das ein neugeworbener KGA-Agent, da konnten wir ihn gar nicht in unseren Datenbanken haben", verteidigte Oberst Hammerhart seinen Geheimdienst engagiert.

"Schon gut", lenkte der Fürst ein, "aber wir müssen ihn finden und ihm das Gerät wieder abnehmen. Ist das klar?", setzte er hinzu.

"Selbstverständlich, Sir", der Oberst winkte sich ein paar Untergebene heran, um ihnen Befehle zu geben.

Der Systembeobachter, dessen Taste noch gedrückt war, meldete sich wieder: "Großfürst, der Störsender in HL2, der den Kommunikationsausfall bewirkt hat, ist gefunden und deaktiviert worden. Eine der Gangkameras im Nebensektor hat den Agenten in Reichweite. Soll ich sie auf den Schirm schalten?"

Fürst Lnoli fuhr zu seinem Pultschirm herum: "Na worauf warten sie noch, Mann", schrie er ins Mikrofon.

Oberst Hike Hammerhart, der aufmerksam geworden war, trat neben ihn, als die Kamerasicht auf dem Schirm erschien. Der feindliche Spion namens Konter Fei rannte den Gang in scheinbar geübtem Dauerlauf entlang und wirkte kaum ausgelaugt, obwohl er schon eine ziemlich große Strecke hinter sich gebracht haben mußte.

In diesem Moment faßte er sich an sein Ohr.

Ein paar Wachsoldaten würden ihn gleich erreichen, konnte man in einem eingeblendeten Bildschirmausschnitt erkennen. Konter Fei hatte schon fast eine breite Gangkreuzung erreicht, als sie Sichtkontakt zu ihm bekamen und sofort schossen.

Nach ein paar Antwortschüssen aus einer mächtigen Handfeuerwaffe, machte er eine gewaltige Hechtrulle und verschwand hinter dem linken Gangabzweig.

"Oh, eine ERGO V12", murmelte der Oberst erstaunt.

Als der Systembeobachter auf eine andere Kamera wechselte, sah man den Agenten noch kurz an einer Wand herumnesteln, dann verschwand das Bild.

Noch im letzten Augenblick war zu erkennen gewesen, daß ihm die Soldaten von ihrem Standpunkt aus wohl nicht mehr gefährlich werden konnten.

"Wirklich clever", mußte Großfürst Lnoli anerkennen.
Hike Hammerhart wußte vorher noch nicht, daß sein Boss derart
lautstark mit den Zähnen knirschen konnte.

Die Fortsetzung erscheint im nächsten AmZeiger.

1.35 Frau Gisela`s Problemecke

Frau Gisela`s Problemecke

Dies ist eine Rubrik, in der diverse Fragen gestellt oder Probleme
geschildert werden können. Da Frau Gisela in dieser Ausgabe (wie immer)
gerade bei einer bekannten deutschen Frauenzeitschrift unabkömmlich ist,
werden gezwungenermaßen wir versuchen zu helfen bzw. den Sachverhalt
hier veröffentlichen, um jemanden zu finden, der dies kann.

Drei wichtige Anmerkungen:

- Wir weisen noch einmal daraufhin (s. IMPRESSUM), daß für die
Richtigkeit von Angaben, in diesem Fall für Tips, Hinweise, Scripte
o.ä., keine Gewähr bzw. Haftung für eventuelle Folgen übernommen
werden kann.
 - Sollten jemandem Fehler, Bugs oder sonstige Ungereimtheiten auffallen,
oder er selbst praktische Tips oder Problemlösungen kennen, so würden
wir uns über eine Nachricht sehr freuen.
 - Und wer Probleme hat, sollte sich nicht scheuen, Sie uns zu schildern,
weil ihm drei Monate Wartezeit zu lang sind. Die Redaktion versucht
selbstverständlich sofort zu helfen.
-

Wie schon in der letzten Ausgabe des AmZeigers übernimmt diesmal wieder
Andreas die Rolle der Frau Gisela :) Dein Publikum, Andreas:

Korrektur zur letzten Ausgabe:

In der letzten Ausgabe stand, daß der DOpus Befehl "Set Mode Icon" nur auf
den aktuellen Quelldateilister wirkt. Dies ist (glücklicherweise :) falsch
(auch wenn es in der Anleitung steht). Der Befehl wirkt immer auf den
aktiven Lister und stellt damit die einfachste Lösung des Problems da.

Tip zu MicroDot

Frage : Es ist zwar schön, daß MicroDot automatisch ein Backup von meinen
Pointpuffern anlegt, jedoch nützen sie mir nur bedingt, z.B. bei
einem Festplattencrash, wenn meine Nachrichten alle fehlen.

Könnte nicht auch ein Backup vom meinem "caller.lha" angelegt
werden?

Antwort: Direkt unterstützt MicroDot die Funktion nicht, jedoch liegt
dieser Ausgabe des AmZeigers ein ARexx-Script bei, das diese
Funktion übernimmt.

Momentan verwendet das Script nur LhA, wenn ein weiterer Packer unterstützt werden soll, schreibt mir.

Nach dem Entpacken des Archivs liegt das Script im Verzeichnis "MDSP". Die Datei "MDSP.rexx" muß ins Verzeichnis "Rexx:" kopiert werden und mit einem Texteditor, wie z.B. GoldED editiert werden.

Am Anfang des Scripts gibt es drei Zeilen, mit denen die Optionen eingestellt werden können. Die Optionen bedeuten:

Pfad_Transfer

Diese Variable spezifiziert den Pfad zum Transfer-Verzeichnis von MicroDot.

Pfad_Backup

Diese Variable spezifiziert den Pfad zum Verzeichnis, in das die Backups kopiert werden soll.

Name_Backup

Mit dieser Variable wird angegeben, wie der Name der Backups beginnen soll. Achtung: Da der Dateiname im gleichen Format endet, wie die Backups von MicroDot, darf die Variable nicht dem Namen der BBS entsprechen, wenn MicroDot und das Script die Backups im gleichen Verzeichnis kopieren soll. Es empfiehlt sich daher entweder getrennte Verzeichnisse zu verwenden oder die Variable auf einen anderen Namen zu setzen, als den Boxnamen.

Soweit meine Antworten... :-)

Euer

Andreas Schlick.

A.Schlick@BBrandes.in-brb.de

1.36 Der alte Postsack antwortet...

Der alte Postsack

Heute gibt es neben den Leserbriefen, die gleich im Anschluß folgen, auch einen Extraabschnitt, der dokumentiert, daß wir mit den Firmen, deren Produkte wir testen, in Kontakt kommen wollen.

Wie unterschiedlich diese Reaktionen ausfallen können, ist schon beeindruckend. Unser "Zeitschriftenalltag" wird so jedenfalls ganz gewiß nicht langweilig!

Überzeugen Sie sich hier warum: => Firmenkontakte <==

Nun aber wie gewohnt zu den versprochenen Leserbriefen:

>> Absender: zxbrand@berlin.snafu.de (Christian Brand) <<

CB> Hallo Leute,

CB>

CB> Mit entzückender Faszination habe ich Eure Ausgabe 09/97 gelesen.

CB> Obwohl ich alle noch vorhandenen Amiga-Zeitschriften lese, (auch

CB> die dt. im Aminet) habe ich seit langer Zeit so etwas tolles nicht

CB> mehr gesehen.

CB>

CB> Wie Ihr sicherlich merkt, bin ich begeistert :-)).

Was uns ehrlich freut. :)

CB> Der Inhalt ist ziemlich umfangreich und ich habe länger und

CB> interessierter gelesen als in jedem anderen Mag.

CB>

CB> Ich kann nur sagen -Rundum gelungen-, Aktuell, tolle Interviews,

CB> klasse Rubriken. - Weiter so.

Wir geben uns Mühe!

>> Absender: markus.lamers@tu-clausthal.de (Markus Lamers) <<

ML> Hi AmZeiger,

ML>

ML> lese gerade eure News Seite ...

ML>

ML> a) ist der link zur GG2+ Homepage kaputt, im Source fehlt das

ML> "http://"

Danke für den Tip. Trotz aller Sorgfalt schleichen sich doch gelegentlich solcherlei Fehler ein.

ML> b) was heißt hier in Zukunft !?

ML> Die Karte ist schon relativ und bei mir ist sie schon seit

ML> Jahren im Einsatz. Ich habe sie mir gekauft, weil mir die

ML> Amiga Ethernetkarten zu teuer waren. Ich benutze sie zusammen

ML> mit einer NE2000 kompatiblen Ethernetkarte und bin sehr

ML> zufrieden damit.

Der Pressemitteilung, aus welcher diese Meldung dann resultierte, war das eigentlich anders zu entnehmen.

ML> Gruß,

ML> Markus

Jedenfalls sind wir durchaus auch mal froh, solche Post mit Hinweisen zu erhalten.

>> Absender: T.Heinrich@t-online.de (Thomas Heinrich) <<

TH> Hallo, Ihr da AmZeiger !

TH>

TH> Vor ca. zwei Stunden habe ich eure Online-Zeitung aus dem Aminet

TH> gefischt und bin nun fertig mit der HTML-Lektüre (von vorn bis hinten

TH> - ganz durch. Ehrlich !)

Sehr löblich! :)

TH> Ich muß sagen: Hut ab. Ihr habt wirklich gute Arbeit geleistet. Die

TH> Informationen, die ihr anbietet sind recht aktuell und gut hinterfragt.

TH> Besonders gut gefällt mir die deutliche Abgrenzung der Kommentare zur

TH> Meldung. Das ist leider nicht immer so, oft wird Meinung und Meldung

TH> vermischt.

Nicht mit uns...

TH> Was mir an der HTML-Ausgabe nicht gefällt, ist das, was mir auch an

TH> den meisten Web-Seiten den Spaß vermiest: Die Hintergrundgrafik !

TH> So eine Kachel mag ja schön aussehen, aber um der Geschwindigkeit

TH> meiner seriellen Schnittstelle (nein, eigentlich wegen der meines

TH> Amigas ;^) willen, surfe ich eben nicht in Hi- oder Truecolor sondern

TH> nur mit 256 Farben. Und dann wird ein Hintergrundbild eben gedithert.

TH> Was natürlich ziemlich körnig aussieht. Wenn dann noch Text darüber

TH> steht, kann man nur noch mit tränenden Augen lesen. Deshalb: Lieber

Erst einmal muß ich zu unserer Schande gestehen, daß es uns vorher

nicht aufgefallen war, denn bei ca. 16.000 Farben z.B. sieht das

prima aus. :)

TH> ein einfarbig heller Hintergrund (am besten weiß mit leichten

TH> Gelbstich - soll die Lesbarkeit fördern, allerdings nur rein optisch,

TH> nicht inhaltlich).

Da sind wir dagegegen. Denn man kann ja beim Browser, zumindest z.B. bei

IBrowse die vom Dokument vorgegebenen Farben und Hintergründe ignorieren

lassen und hat dann z.B. augenschonendes Grau.

Das ist das, was ich fuer die vergangenen Ausgaben empfehlen kann. ;))

Für die nächsten werden wir aber Deinen Hinweis beherzigen und uns

einen neuen, besseren (und auch mit 256 Farben getesteten) Hintergrund

zulegen.

TH> Nun zu etwas ganz anderem: Ich bin auch so ein AmigaMagazin Leser

TH> (seit Sommer 1990...) und inzwischen (seit einem Jahr) zu dem Schluß

TH> gekommen, daß die Zeitschrift sich von einer stabilen "Gut"-Wertung

TH> zu einem wackeligen "Ausreichend" zurückentwickelt hat. Seither lese

TH> ich parallel auch die c't, damit ich nichts Wichtiges auf dem

TH> Computermarkt verpasse.

Das es sich um ein Ende auf Raten handelt, ist wohl selbst Optimisten

schon seit einiger Zeit klar geworden.

TH> Noch was anderes: Ihr habt zu wenig Hardwaretests ? Wie gerne hätte

TH> ich Euch einen Test der Hypercom 4 Schnittstellenkarte zukommen

TH> lassen. Das Ding habe ich am 10. Januar 1997 bestellt - und gestern,

TH> den 19. September 1997 wieder abbestellt, da immer noch kein

TH> endgültiger Liefertermin in Aussicht ist. Ich steige jetzt auf
TH> internen ISDN-Adapter um. Mal sehen, wie lange das dauert.

Schön, das es geklappt hat, denn dadurch haben wir einige gute Artikel
mehr in dieser Ausgabe. :)

TH> Naja, es ist spät nachts, ich fange schon an zu träumen.
TH> Dann gute Nacht,
TH> Hoin.

Guten Morgen!

>> Absender: Niffi@t-online.de (Niffi) <<

N> Hi,
N>
N> ich lese echt gern Amiga Mags und
N> bin somit auch auf Eures gekommen.
N> Nun als erstes... viel Glück!
N> Ich glaube jedes Mag hat irgendeine
N> Zukunft, so daß Eures sicher auch noch
N> ein Weilchen bestehen wird.

Das hoffen wir mal.

N> Aber leider habe ich auch einwenig
N> Kritik - ich hoffe es ist mir gestattet
N> zu kritisieren????!!

Klar. Wir wollen wissen, was unsere Leser denken.

N> Ihr habt ja vor, den AmZeiger nur alle
N> drei Monate rausbringen wollt. Nun dagegen
N> ist in erster Linie nichts auszusetzen,
N> eure zweite Ausgabe, welche ja auch 3
N> Monate Zeit gebraucht hat, ist recht mager.
N> Also für 3 Monate Zeit sollte echt mehr drinn
N> sein! Mein Vorschlag, jeden Monat oder alle
N> 2 Monate, da drei Monate einfach zulang sind.

Das würde bedeuten, daß wir die Artikel schon lange fertig haben
und nur so lange warten, damit wir nicht zu oft erscheinen? ;)

So ist es nicht! Das Problem ist, daß wir neben der Tätigkeit für
diese Zeitschrift auch noch einiges anderes zu tun haben.

Man darf nicht vergessen, daß in den ersten beiden Ausgaben die
Artikel im wesentlichen von zwei (!) Leuten geschrieben wurden.
Und an so einem Magazin hängt noch einiges mehr dran, als
lediglich Artikel zu schreiben.

Kurz: Wir machen das in unserer Freizeit und unentgeltlich und
haben den Dreimonats-Rhythmus eingeführt, damit wir (hoffentlich)
den Termin einhalten können.

N> News sind unaktuell und Spieltest's kennt
N> eh schon jeder, also solange würde ich nicht
N> waten bis zur nächsten Ausgabe.

Die Nachrichten sind zum Teil unaktuell. Ganz klar. Ein ganz guter Überblick, was in diesem Zeitraum im Amiga-Bereich abgelaufen ist.

(Übrigens wird der Begriff News von uns auch nirgends verwendet.)

Doch das ist auch nicht unser Ziel. Fuer News gibt es andere Publikationen, die monatlich erscheinen und mit einem wesentlich geringeren Aufwand die angefallenen Pressemitteilungen und Neuigkeiten veröffentlichen.

Wir versuchen wie eine 'echte' Zeitschrift, richtige Artikel zu bestimmten Themen zu bieten oder Tests.

Das Spieltests schon jeder kennt, würde ich nicht sagen, und insbesondere gibt es da ganz interessante Unterschiede in den Bewertungen verschiedener Magazine. Da ist eine Meinung mehr für den Kaufinteressenten sicherlich nicht uninteressant.

N> Was heißt eigentlich "AmZeiger"???

Eine ziemlich detaillierte Erklärung steht in der Postsack-Rubrik der letzten Ausgabe.

Nur soviel: Es kommt von "Der (z.B. Bonner) Anzeiger", also vom Namen her an diese Zeitungen erinnernd. Das 'Am' steht dann natürlich für Amiga. 'Zeiger' könnte man auch auf Mauszeiger beziehen (siehe Maskottchen.)

N> Gut ich hoffe dies war nicht zuviel Kritik?

Nein.

Das man ungerne drei Monate auf die nächste Ausgabe einer Zeitschrift wartet, ist uns klar, aber wir handhaben das lieber so, als das uns nach ein paar wenigen Ausgaben die Luft ausgeht.

Über Artikel-Einsendungen, die uns ohne Mehraufwand die Ausgabe anfüllen, würden und werden wir uns immer freuen.

Dann wäre das kein Problem mit einer 'dickeren' Ausgabe.

--

Davon abgesehen, hat sich übrigens mit der nächsten Antwort herausgestellt, daß 'Niffi' selbst ein Amiga-Onlinemagazin macht.

Nun möchte ich mich dazu nicht weiter äußern, außer das ich es ein wenig seltsam finde 'inkognito' Leserbriefe zu verfassen und nicht gleich mit 'offenem Visier' zu schreiben und unterschreiben.

--

Wie immer schließe ich mit dem Wunsch auf Leserbriefe, Kommentare,

Hinweise und Kritiken, ohne die diese Rubrik jeden Sinnes entbehren würde,

Euer

Alter Postsack

1.37 Der alte Postsack: Firmenkontakte

Beim ersten Vorgang geht es um die Firma Stefan Ossowskis Schatztruhe.

Danach geht es unten dann mit P.U.R.E.-Design weiter.

Bevor wir zu der ersten Mail kommen, sollten einige Dinge vorangestellt werden. Und zwar wurde in der letzten AmZeiger-Ausgabe neben zwei CD-Sensations, die jeweils gute Wertungen erhielten, auch Directory Opus Magellan getestet, dessen deutscher Vertrieb die Firma Schatztruhe ist.

Das Update (also für 'alte' DOpus5-User) erhielt eine schlechte, das Programm als Vollprodukt eine gute Wertung.

Zum besseren Verständnis des Schriftwechsels sollte noch einmal der Test in Ausgabe 2 durchgelesen werden.

Wie dem aber auch sei, wir nehmen Kontakt mit den Firmen oder Programmierern auf, deren Produkte gut bewertet wurden und bieten ihnen an, eine Award-Medaille auf ihrer Web-Seite zu platzieren.

Auf die erste Mail wurde gar nicht reagiert.

Dann fragte unser Chefredakteur Gregor Franz, der den gesamten Schriftwechsel führte, später noch einmal nach, ob die Mail denn überhaupt eingegangen sei.

Dann kam folgender Brief im elektronischen Briefkasten an.

Der gesamte Schriftwechsel lief über die offiziellen eMail-Postadressen ab. Außerdem haben wir nichts weggelassen oder hinzugefügt, um uns später keinerlei Vorwürfen ausgesetzt zu sehen.

Zum besseren Verständnis habe ich den Reply-Pfeilen die Anfangskürzel vorangestellt.

GF=Gregor Franz (Der AmZeiger) / DM=Dieter Müller (Schatztruhe)

-----8<-----

Am 10-Nov-97 schrieb AMZEIGER@BBrandes.in-brb.de:

GF> Sehr geehrte Damen und Herren,

GF> >in der letzten Ausgabe unseres Online-Magazins fuer
GF> >den Amiga "AmZeiger" wurden drei Ihrer Produkte
GF> >getestet und jeweils gut bzw. sehr gut (1) bewertet.

GF> Ich wollte nur einmal nachfragen, ob diese unsere
GF> Mail sie ueberhaupt erreicht hat.

Diese Mail hat uns erreicht und wir haben uns auch die entsprechenden Berichte angesehen, waren jedoch speziell beim Bericht über Directory Opus etwas enttäuscht über das offensichtliche Unwissen des Autors über dieses Programm, da er dort einige völlig unangebrachte Kritikpunkte äußert und zudem einiges sachlich schlichtweg falsch ist.

Mit freundlichen Grüßen,

Dieter Müller

--

Stefan Ossowskis Schatztruhe, Gesellschaft fuer Software mbH
Veronikastr. 33, 45131 Essen, Germany
Phone: ++49-201-788778 Fax: ++49-201-798447
TechSupport: ++49-201-793010 (Mo&Fr 14.30-16.30, Mi/Wed 11-13)
WWW: <http://www.schatztruhe.de/>
Email: schatztruhe@cwv.de <Technical Support>

----->8-----

Die erste Post war also ignoriert worden...

Wir antworteten:

-----8<-----

GF>> Sehr geehrte Damen und Herren,
GF>
GF>> >in der letzten Ausgabe unseres Online-Magazins fuer
GF>> >den Amiga "AmZeiger" wurden drei Ihrer Produkte
GF>> >getestet und jeweils gut bzw. sehr gut (1) bewertet.
GF>
GF>> Ich wollte nur einmal nachfragen, ob diese unsere
GF>> Mail sie ueberhaupt erreicht hat.

DM> Diese Mail hat uns erreicht und wir haben uns auch die entsprechenden
DM> Berichte angesehen, waren jedoch speziell beim Bericht über Directory
DM> Opus etwas enttäuscht über das offensichtliche Unwissen des Autors
DM> über dieses

Eine Enttaeuschung ueber ein negatives Testergebnis (in diesem Falle ausschliesslich des Updates auf Magellan) ist sicherlich verstaendlich.

DM> Programm, da er dort einige völlig unangebrachte Kritikpunkte äußert
DM> und zudem einiges sachlich schlichtweg falsch ist.

Die folgenden Punkte muss ich dann in Zweifel ziehen, da sie den Nachweis dafuer schuldig bleiben.

Als normale Reaktion haette ich eigentlich nicht die Nichtbeantwortung der ersten Mail erwartet, sondern bei berechtigten Einwaenden die konkreten Ausfuehrungen, womit sie nicht einverstanden sind.

Dateisysteme inkorrekt. Der Fehler war also definitiv vorher nicht bekannt.

2. Sie lasten Opus an, daß es zu einem Fehlverhalten kommt, wenn die inovamusic.library benutzt wird. Diese Library wurde nur auf Wunsch der Benutzer beibehalten. Die Kompatibilitätsprobleme bei der Nutzung dieser Library sind bekannt und Sie können es nicht Opus anlasten, wenn ein Absturz durch eine fremde Bibliothek, die offensichtlich Fehler enthält, verursacht wird.

3. Ihr Sarkasmus ist im allgemeinen nicht besonders angebracht, da nicht besonders seriös.

4. Sie schreiben in der "Ich"-Form, und dies sehr subjektiv. Von objektiver Berichterstattung (und das ist das, was ein Leser üblicherweise wünscht) kann also nicht die Rede sein. (siehe auch 5.)

5. Ihre Aussage:

Anmerkung:

Ich möchte betonen, daß sich meine Beurteilung auf das Update in Verbindung speziell der deutschen Version im Vertrieb von Schatztruhe bezieht. Meine Meinung zu DOpus 5.6 als komplettes Software-Paket ist im Magellan-Test zu finden.

Diese Aussage empfinde ich als völlig daneben. Sie können sich gerne auch das Update direkt über GPSoft holen. Dort erhalten Sie dann eine englische Version inkl. gedrucktem Ergänzungshandbuch und einer Diskette zu einem höheren Preis als die deutsche Version. Die Schatztruhe war immer bemüht Software für den deutschen Markt zu attraktiven Preisen anzubieten. Dies ist uns mit Opus Magellan auch sicher wieder gelungen, zumal exklusiv für Deutschland eine CD-ROM-Version existiert, die es ohne die Schatztruhe nicht gäbe. Zudem wurde die komplette Lokalisierung inkl. der Handbuchübersetzung auf Kosten der Schatztruhe durchgeführt und dennoch sind wir sowohl bei der Vollversion wie auch beim Update günstiger als die englische Version. Wollen Sie uns das anlasten ? Vielleicht sollten wir zukünftig Software so verkaufen, wie Sie uns angeboten wird, z.B. nur mit englischer Dokumentation? Würde uns viele Kosten ersparen.

GF> Als normale Reaktion haette ich eigentlich nicht die Nichtbeantwortung
GF> der ersten Mail erwartet, sondern bei berechtigten Einwänden die
GF> konkreten Ausfuehrungen, womit sie nicht einverstanden sind.

Oben geschehen.

Mit freundlichen Grüßen,

Dieter Müller

--

----->8-----

Starker Tobak! Sind die Einwände berechtigt? Unsere Reaktion:

-----8<-----

GF>> Die folgenden Punkte muss ich dann in Zweifel ziehen, da sie den

GF>> Nachweis dafuer schuldig bleiben.

DM> Dann wollen wir den Nachweis mal bringen:

DM>

DM> 1. Ihre Aussage: Warum jedoch nicht gleich ein
DM> kompatibles Script auf die CD gebrannt wurde, insbesondere da das
DM> Problem ja nun wirklich bekannt war, ist mir unverständlich

DM>

DM> Das Problem war nicht bekannt. Die Fehler bei Directory Opus
DM> Magellan treten bei anderen Dateisystemen auf als bei Opus 5.5.
DM> Bei V5.5 wurde das Problem durch einen Fehler von lhex in Verbindung
DM> mit einer Mißinterpretation der Schutzbits durch einige Dateisysteme
DM> verursacht. Bei Magellan entsteht der Fehler beim Kopieren eines
DM> Ordners, der Dateien der Länge 0 mit angehängtem Semikolon enthält.
DM> Dabei arbeiten einige der Dateisysteme inkorrekt. Der Fehler war also
DM> definitiv vorher nicht bekannt.

Es handelt sich also bei dem Update um eine neue moegliche Fehlerquelle.
Evtl. haette dies vor dem Brennen besser ausgetestet werden koennen, aber
ich sehe ein, dass so etwas passieren kann bzw. nicht auszuschliessen ist.

Nichtsdestotrotz ist es aus der Sicht des Autors ein verstaendlicher
Schluss, denn dass es bei Version 5.5 schon Installationsprobleme
mit diversen CD-Rom-Filesystemen gab, ist ja ein Faktum.

Ihr Hinweis ist aber sicherlich berechtigt.

DM> 2. Sie lasten Opus an, daß es zu einem Fehlverhalten kommt, wenn die
DM> inovamusic.library benutzt wird. Diese Library wurde nur auf Wunsch der
DM> Benutzer beibehalten. Die Kompatibilitätsprobleme bei der Nutzung
DM> dieser Library sind bekannt und Sie können es nicht Opus anlasten, wenn
DM> ein Absturz durch eine fremde Bibliothek, die offensichtlich Fehler
DM> enthält, verursacht wird.

Nach einer Standard-Installation befindet sich die inovamusic.library
in DOpus5:libs und der entsprechende Filetyp ist installiert, sowie
aktiv, d.h. die Library wird in DOpus:libs gesucht und verursacht
die beschriebenen Abstuerze.

Hier ist ein besseres Kenntlichmachen dieser Fehlerquelle anzuraten,
als in einem kleinen LastMinute-Readme. (Liesmich.55)

DM> 3. Ihr Sarkasmus ist im allgemeinen nicht besonders angebracht, da
DM> nicht besonders seriös.

Gluecklicherweise ist Ihr empfinden von Serioesitaet nicht das
Ausschlaggebende. Wie wir unsere Artikel schreiben, ist immer noch
unsere Sache und das lassen wir uns auch ganz sicher nicht von Ihnen
vorschreiben.

DM> 4. Sie schreiben in der "Ich"-Form, und dies sehr subjektiv. Von
DM> objektiver Berichterstattung (und das ist das, was ein Leser
DM> üblicherweise wünscht) kann also nicht die Rede sein. (siehe auch 5.)

Siehe auch Antwort auf 3.)

Letztlich ist der (jeder) Artikel ein Erfahrungsbericht des Testers

und das ist hier auch gewollt zum Ausdruck gekommen. Das Testergebnis spiegelt immer die (subjektive) Meinung des Testers wieder, der sich aber bemueht objektiv mit Blick auf den Wert des Produktes fuer andere Nutzer zu testen.

Ein Leser wuenscht sich sicherlich objektive, kritische und ehrliche (!) Testberichte.

Das sie sich als Leser in diesem Fall etwas anderes zu lesen gewuenscht haben, als ein normaler Leser, ist natuerlich. Doch sollten Sie sich in diesem Zusammenhang des Wortes 'objektiv' doch besser enthalten.

Eine Lobhudelei wird es in unserem Magazin nicht geben, genausowenig, wie wir uns von Firmen, deren Produkte wir getestet haben, benoten lassen.

Sachlicher Kritik und Hinweisen gegenueber sind wir immer offen.

Aber dies ist ja wohl keine gaengige Art mit Fachzeitschriften umzugehen, und dabei spielt es keine Rolle, auf welche Art und Weise wir uns finanzieren oder verbreiten.

DM> 5. Ihre Aussage:

DM>

DM> Anmerkung:

DM> Ich möchte betonen, daß sich meine Beurteilung auf das Update in
DM> Verbindung speziell der deutschen Version im Vertrieb von Schatztruhe
DM> bezieht. Meine Meinung zu DOpus 5.6 als komplettes Software-Paket ist
DM> im Magellan-Test zu finden.

DM>

DM> Diese Aussage empfinde ich als völlig daneben. Sie können sich gerne

Diese Aussage ist voellig korrekt.

Denn genau auf dieses Update in Ihrem Vertrieb, welches dem Tester zur Verfuegung stand, bezieht sich der besprochene Artikel und auf nichts anderes.

DM> auch das Update direkt über GPSofT holen. Dort erhalten Sie dann eine
DM> englische Version inkl. gedrucktem Ergänzungshandbuch und einer
DM> Diskette zu einem höheren Preis als die deutsche Version. Die
DM> Schatztruhe war immer bemüht

Wenn Sie die Kosten uebernehmen, werden wir das gerne machen und dieses Update Ihrem gegenueberstellen.

DM> Software für den deutschen Markt zu attraktiven Preisen anzubieten.
DM> Dies ist uns mit Opus Magellan auch sicher wieder gelungen, zumal
DM> exklusiv für Deutschland eine CD-ROM-Version existiert, die es ohne
DM> die Schatztruhe nicht gäbe. Zudem wurde die komplette Lokalisierung
DM> inkl. der Handbuchübersetzung auf Kosten der Schatztruhe durchgeführt
DM> und dennoch sind wir sowohl bei der Vollversion wie auch beim Update
DM> günstiger als die englische Version. Wollen Sie uns das anlasten ?
DM> Vielleicht sollten wir zukünftig Software so verkaufen, wie Sie uns
DM> angeboten wird, z.B. nur mit englischer Dokumentation? Würde uns viele
DM> Kosten ersparen.

Und viele Kunden. Denn sicherlich stellt eine Lokalisierung auch einen gewichtigen Kaufanreiz dar. Schliesslich ist Deutschland mit Sicherheit einer der groessten Amiga-Absatzmaerkte.

Trotz allem, auch Ihrer unbestrittenen Verdienste im ausgeduennten Amiga-Bereich, wage ich es doch zu bezweifeln, dass Ihre Firma lediglich aus reiner unverfaelschter Menschenfreundlichkeit agiert, ohne zu versuchen, Umsatz und Gewinne zu machen, wie es fuer jedes Unternehmen der Wirtschaft normal sein sollte.

Wir wollen Ihnen gar nichts anlasten.

Ihre Argumentation scheint sich immer mehr vom Thema zu entfernen.

Es handelte sich bei dem Test nicht um die Kritik an der Firma Schatztruhe oder Ihrer Person, sondern um das bei Ihnen zu diesem Preis und in dieser Form angebotene Produkt.

Nicht mehr und nicht weniger.

Falls es Ihnen nicht aufgefallen ist, wurde in derselben Ausgabe auch DOpus Magellan als Neukauf-Produkt getestet und mit "gut" bewertet und hier ebenfalls nicht die australische Originalversion sondern die deutsche der Firma Schatztruhe.

Inwieweit Sie oder die australischen Produzenten von GPSoft fuer evtl. Fehler oder Probleme verantwortlich sind, interessiert uns nur sekundaer, letztlich zaehlt das Produkt das wir in den Haenden halten.

In unserem Bewertungskasten wird uebrigens zwischen Hersteller und Bezugsquelle unterschieden, also durchaus nicht alles in einen Topf geworfen.

Daher ist es Ihr Problem, wenn Sie erfolgte Kritik persoenlich nehmen und lediglich auf sich beziehen bzw. abblocken.

GF>>> Als normale Reaktion haette ich eigentlich nicht die Nichtbeantwortung GF>>> der ersten Mail erwartet, sondern bei berechtigten Einwaenden die GF>>> konkreten Ausfuehrungen, womit sie nicht einverstanden sind.

DM>> Oben geschehen.

Ihre Formulierung 'Unangebrachte Kritikpunkte': Damit kann ich bei den Punkten 1+2 eingeschraenkt konform gehen.

'Sachliche Fehler' in unserem Test konnte ich aber auch nach Ihrem Nachweis nicht entdecken.

Mit freundlichen Gruessen,

Gregor Franz.

----->8-----

Auf diesen Brief folgte dann, wie schon bei dem allerersten, keine

Antwort...

Wie anders die Reaktion von Seiten der Verantwortlichen auf einen eher negativen Test ausfallen kann, zeigte die eMail des Programmierers des Spiels "Flyin' High", welches in der letzten Ausgabe gerade noch mit einer Note 3 bewertet wurde.

-----8<-----

>>Absender: poellman@informatik.tu-muenchen.de <<

Hallo!

Ein paar Anmerkungen zu Deinem (sehr guten und objektiven) Test von Flyin' High:

> Umständlich ist das Aktivieren gelöst. Mitten im angespannten Fahren
> soll man die Return-Taste zum Anwählen (gegebenfalls mehrmals)
> betätigen und dann zum Auslösen Feuer am Joystick drücken. Lustig
> wirds bei mehreren Spielern mit ihren jeweiligen Tasten.

Mit einem 2-Button-Joystick oder Joypad hat man die Probleme nicht.

> Leider ein kleiner Wermutstropfen: Obwohl die Musik nicht schlecht ist,
> kann es doch passieren, daß sie mit der Zeit nervt. Abschalten kann man
> sie aber nicht.

Mit 'M' kann man die Musik ein- und ausschalten.

Auf meiner Homepage:

(www.informatik.tu-muenchen.de/~poellman/flyin/flyin.html)

gibts jetzt auch einen Patch, der einige der anderen angesprochenen Probleme behebt.

"

- Sie können die Stärke Ihrer Gegner wählen.
- Sie können fürs Beschleunigen zwischen Joystick-fire und Joystick-up wählen.
- Der Buggy ist besser steuerbar.
- Einige kleine Verbesserungen, die Sie nicht sofort sehen werden.
- Einige interne Änderungen um die Benutzung der 'Data Disks' zu ermöglichen.

"

Servus,
Markus.

-----//-----
Developer for p.OS - Amiga//Feeling for the next century
-----\X/-----

----->8-----

Die Option 'M' war in der Anleitung tatsächlich überlesen worden.

Der Patch ist in dieser Ausgabe getestet worden.

Das waren also ein paar offizielle Schriftwechsel, die wir den Lesern des AmZeigers nicht vorenthalten wollten, da sie von "öffentlichem" Interesse sind.

1.38 WANTED! - Autoren gesucht...

WANTED!
Der AmZeiger sucht Autoren.

Nur mit Ihrer Mithilfe wird es möglich sein, den AmZeiger am Leben zu erhalten. Trauen Sie sich zu, einen Amiga-relevanten Artikel zu schreiben, der auch viele andere User interessiert?

Wir stellen im Sinne der Qualität hohe, aber nicht zu hohe Anforderungen.

Frei nach unseren Grundsätzen:

1. Objektivität 2. Sachlichkeit 3. Lockerheit

erhoffen wir uns Artikel über geeignete Themen, die nicht zu lax, in gutem Deutsch, mit einer gewissen Sachkenntnis verfaßt sind. Wer Kurse schreiben möchte, sollte auf jeden Fall auch bis zum Kursende durchhalten.

Für den Media Mal X-Bereich können wir auch Beiträge und Kurzkritiken über aktuelle Neuerscheinungen im Buch-/Film-/Musiksektor gebrauchen, ebenso wie uns ansonsten auch Hinweise, Informationen und neue Gerüchte (wenn als solche deklariert) willkommen sind.

Bitte haben Sie Verständnis, wenn wir auch einmal Artikel ablehnen, aber die letztendliche Entscheidung müssen nunmal wir fällen. Jede eMail wird beantwortet, irgendwelche Garantien für eingesandte Beiträge können wir aber nicht leisten. Bitte beachten Sie auch, daß Einsendungen frei von Rechten Dritter sein müssen.

Allgemeine Richtlinien und einen ersten Anhalt zum Verfassen von Tests finden sie -> HIER. Und das ist unsere Kontaktadresse.

Zur Einsendung genügen einfache ASCII-Texte, die wir dann den jeweiligen Gegebenheiten der AmigaGuide- und HTML-Version anpassen.

Vielen Dank im vorhinein!

1.39 Test-Richtlinien

Liebe AmZeiger-Autoren,

Diese Richtlinien sollen Ihnen den Ansatz zum Schreiben eines Hard-/Softwaretests erleichtern und sind außerdem für eine grobe Standardisierung zum besseren Überblick für den Leser gedacht.

Bitte geben Sie den Produktnamen/ Produktart/ Lieferumfang/ Bezugsquelle/ Preis an. Die letzten beiden Punkte zumindest in der Tabelle. Wichtig ist ebenso die Nennung der Hard- und Softwarevoraussetzungen. Gehen Sie auch auf Besonderheiten, wie z.B. die Sperrung spezieller Funktionen bei Shareware- (Demo-)versionen ein.

Folgende Punkte sind für den Test und die Schlußbewertung notwendig:

1. Leistungsfähigkeit
(Funktionsumfang/ Qualität der Funktionen/ Nutzen des Programms bzw. der Hardware)
2. Benutzerfreundlichkeit
(Installation problematisch/ einfach, Bedienung einfach/ schwierig)
3. Dokumentation
(Handbuch gedruckt oder online, ausführlich? verständlich? in Deutsch oder anderer Sprache)
4. Preis-/Leistungsverhältnis
(Stehen die Kosten [und auch die benötigten Systemressourcen] in gutem Verhältnis zur Leistung oder sind z.B. viele andere Produkte besser und billiger)
5. + ein Fazit.

Nachfolgend ein Beispiel für eine Bewertungstabelle.

Die Bewertung erfolgt nach dem Schulnotensystem, also von 1 bis 6, mit '1' als bester Note. Der Durchschnitt bildet die Gesamtnote. Die Zahl hinter dem Komma wird, ebenso, wie bei Schulnoten, jeweils auf- oder abgerundet, denn es heißt ja z.B. nicht "Sie haben eine 2,75. Setzen!" ;)

Bitte nach der Tabelle noch die Adressen (evtl. eMail) des Vertreibers und/oder Herstellers/Programmautoren.

Produkt: FinalArt	Hersteller: ProfiComp	
Art : Bildbearbeitung	Version : 1.4	
Preis : 29 DM zzgl. Versandk.	Bez.Quelle: Schmuckkästchen	

Leistungsfähigkeit:	4	
Benutzerfreundlich:	3	
Dokumentation :	1	
Preis-/Leistung :	3	

Gesamt :	3	

Fa. Schmuckkästchen, Dünndamm 12, 34123 Künzelsau
ProfiComp, ProCo@lHarum.drushba.su

-

Für Spiele muß die Tabelle etwas modifiziert werden. Die einzelnen

Bewertungspunkte sollten im Zusammenhang mit den obigen Erläuterungen klar sein.

Spiel	: RubelJubel	Hersteller: PummelSoft	
Genre	: Wirtschafts-Simulation	Version : 2.0ß	
Preis	: 49 DM zzgl. Versandk.	Bez.Quelle: GameTrend	

Festplattenspielbar?	: JA		
Exit zur Workbench ?	: NEIN		

Grafik	: 3		
SoundFX	: 2		
Musik	: 1		
Spielbarkeit	: 4		
Spielspaß	: 3		
Preis-/Leistung	: 3		

Gesamt	: 3		

Vertrieb: GameTrend Ltd., Costa Del Sol 12,
4606 RioDeschaNero, Porto del Columbo

1.40 Unterstützung benötigt...

Liebe Leser,

wir sind immer an Artikeln (s. WANTED), aber auch an Neuigkeiten und Informationen interessiert.

Liebe Programmierer, Entwicklungs-Teams, Amiga-Firmen,

wir sind immer an Presseinformationen und Testmustern Ihrer Produkte interessiert, um es einem großen Amiga-Publikum, das wir im deutschen Sprachraum auf vielfältigen Verbreitungswegen erreichen, vorstellen zu können.

Bitte nehmen Sie mit uns Kontakt auf!

1.41 IMPRESSUM

-----		-----
-	Der AmZeiger.	-
-		-
-	Deutschsprachige AmigaOnline-Zeitschrift.	-
-----		-----

Erscheint zirka alle drei Monate mittels elektronischer
Medien in einer AmigaGuide und einer HTML-Ausgabe.

Herausgegeben von Gregor Franz.

Andre Wyrwa (Media Mal X) - A.Wyrwa@BBBrandes.in-brb.de
Carsten Jahn (Coder's Corner) - C.Jahn@gmx.de

[illegible]

Bezugsquellen:

```
Aminet    -> docs/mags
```

oder direkt bei der Support-Box in Berlin

```
BBrandes -> 030-757 030 06 V34 / ISDN
          -> 030-751 32 47 V34+
```

```
als GAST im Brett:
-> 02_TALK-LINE/41_AmZeiger/Archive
```

Komplette Portliste.

Direkt im World Wide Web:
(folgende Adresse auch nach evtl. Server-Wechsel)

<http://home.pages.de/~AmZeiger>

bzw. direkt unter:
<http://www.snafu.de/~schlick/AmZeiger/main.htm>

Bei Geschwindigkeitsproblemen versuchen Sie bitte
unseren Mirror: <http://home.pages.de/~AmZeiger2>

bzw. direkt unter:
<http://www.fh-brandenburg.de/~janssen/amzeiger/main.htm>

Mailingliste: Für den automatischen Erhalt per eMail.

1.43 Mailingliste

Mailingliste:

Es besteht auch die Möglichkeit in eine Mailingliste aufgenommen zu werden und so den AmZeiger sofort nach Erscheinen automatisch per eMail zugesandt zu bekommen.

Senden sie eine eMail an AmZeiger@gmx.de mit dem Betreff "Mailingliste" und geben Sie formlos an, ob Sie die HTML- oder AmigaGuide-Version wünschen.

Zum Ändern der Adresse/Abbestellen oder ähnlichem wieder eine formlose eMail mit dem Betreff "Mailingliste" an uns.

1.44 BBrandes - Portliste

BBrandes Berlin - Portliste:

Port	Tel.Nr.	Modem	max. Bps-Rate
0 -	75702086	Zyxel 1496 LCD plus	14.400/19.200
1 -	7513247	USD V34 +	38.400
2 -	75702085	Zyxel 1496 E	14.400/16.800
3 -	75702085	Elsa ISDN TL	64.000 (ISDN)
4 -	75702390	Elsa V34	28.800
5 -	75702391	Elsa V34	28.800
6 -	75702086	Elsa ISDN TL pro	64.000 (ISDN)
7 -	75703004	Elsa ISDN TL V34	28.800, 64.000 (ISDN)
8 -	75703005	Elsa ISDN TL V34	28.800, 64.000 (ISDN)
10 -	75703006	Elsa ISDN TL V34	28.800, 64.000 (ISDN)
11 -	75702390	Zyxel OMNI TA 128	64.000 (ISDN)
12 -	75702391	Zyxel OMNI TA 128	64.000 (ISDN)

Sysop: Bernd Brandes (Danke!)