

**Default**

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> Default		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		June 24, 2025	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Default</b>	<b>1</b>
1.1	AMIGA aktuell 2/98 - Inhalt . . . . .	1
1.2	Vorwort . . . . .	3
1.3	Intern . . . . .	4
1.4	Gewinnspiel . . . . .	7
1.5	Forum . . . . .	11
1.6	Workshops . . . . .	18
1.7	Testberichte . . . . .	24
1.8	Spiele teil . . . . .	27
1.9	AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc. . . . .	49
1.10	PowerUp-to-date . . . . .	55
1.11	Produktankündigungen . . . . .	58
1.12	Diverse Neuigkeiten . . . . .	65
1.13	Gehört - notiert . . . . .	73
1.14	Gerüchteküche . . . . .	75
1.15	Abschließend . . . . .	75

---

## Default

Softwaretest: »MysticView« (von Uwe Pannecke)

AMIGA AGPJ - der AMIGA-aktuell-Spieleteil - von Jens Schröder

---

Danksagungen  
Aufruf  
Vorwort  
Spiele-News aus aller Welt  
Special: SCREENFUN berichtet über AMIGA  
Charts  
Review: Final Odyssey  
Review: onEscapee  
Überblick: AMIGA-Doom-Portierungen  
Preview: Fratzengeballer  
Preview: Powder  
Release-Liste  
Games-Homepages  
PD-Reviews: Neue Spiele im Aminet  
Review: Crossfire (Shareware-Vollversion)  
Emulator-News  
Schlußwort

AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

---

AMIGA, Inc. entscheidet sich für AMIGA-Hauptprozessor  
AMIGA International: Fortschritte bei Verkauf und Marketing  
Veranstaltungen mit geplanter Anwesenheit von AMIGA International  
Meldungen in Kürze  
Das Tagebuch von AMIGA International

PowerUp-to-date

---

phase 5 plant Mehrprozessorerweiterung für Mitte 1998  
PowerUp-Meldungen in Kürze  
PowerPC-Software im Überblick

Produktankündigungen

---

PerSuaSiVe SoftWorX stellt neuen IFF-ILBM-Konverter vor  
Ankündigung: Phonebill v3.6  
Ankündigung: UbiqX Utility Modules  
Ankündigung: date.library v33.288

Diverse Neuigkeiten

---

DCE ändert Spezifikationen von A5000/A6000 erneut  
Schatztruhe kündigt Memory-Protection-Software an  
OperaSoftware erwägt Unterstützung des AMIGA  
AWeb-II beherrscht als erster AMIGA-Browser Javaskript  
AMIGA OS soll auf DEC Alpha portiert werden  
Aminet-Hauptserver ein weiteres Mal ausgefallen  
Screenfun berichtet über AMIGA

Gehört - notiert

Gerüchteküche

---

Abschließend

## 1.2 Vorwort

Vorwort

-----

Willkommen zur neuen Ausgabe von AMIGA aktuell.

Na also - vor wenigen Tagen hat die AMIGA-Entwicklungsabteilung AMIGA, Inc., USA, sich für den zukünftigen AMIGA-Hauptprozessor, oder besser: die Hauptprozessoren - es sind zwei, entschieden. Welche es sind, das erfährt Ihr in dieser Ausgabe von AMIGA aktuell.

Einige Dinge in eigener Sache:

- \* Ab sofort ist die AMIGAGuide-Version von AMIGA aktuell über einen weiteren Verbreitungsweg erhältlich: Packet Radio. Das ist eine Form von Computerdaten-Übermittlung per Funkwellen. Da die Übertragungsraten recht gemächlich sind, wird auf die Einspeisung der Grafiken verzichtet. AMIGA aktuell (oder zumindest eine Hinweis-Datei mit Erklärungen zum Download) liegt weltweit in der AMIGA-Rubrik des Packet-Radio-Netzes bereit. Ein Dankeschön geht an Ralf Berg, der diese Aufgabe übernommen hat.
- \* Ich bitte dringend diejenigen, die ihre AMIGA-aktuell-Beiträge per Post senden, einen Datenträger zur Übermittlung der Texte zu verwenden. Es ist ein beträchtlicher Aufwand, ausgedruckte Artikel erst in den Rechner einzutippen.
- \* Wie ich bereits in der letzten Ausgabe schrieb, plane ich zwei Änderungen in der Distribution von AMIGA aktuell. Während es bei der Unterteilung des Archivs in einen Text- und Bildteil keinerlei Schwierigkeiten gibt - sofern bis zum 20. Februar diesbezüglich keine Einwendungen kommen, ist die Änderung beschlossene Sache -, hat sich bei meinem zweiten Plan, dem Einsatz von LZX statt LhA als Packer, ein unerwartetes Hindernis ergeben: Entgegen meiner ursprünglichen Einschätzung gibt es, abgesehen von der AMIGA-Version, offenbar doch keine Portierungen von LZX für andere Systeme. Damit wäre die Dekodierung nur auf AMIGAs und kompatiblen Rechnern möglich, was meiner Vorstellung von "freier Verteilung" widerspricht. Deshalb mein Aufruf: Weiß jemand, ob es Portierungen von LZX bzw. Dekodier-Programme für LZX-gepackte Dateien auf anderen Computersystemen gibt?

Jetzt wünsche ich noch viel Spaß bei AMIGA aktuell,

Euer

Carsten Schröder

## 1.3 Intern

Intern

-----

### 1. Dankeschön

Ein großes Dankeschön an alle, die mitgeholfen haben  
(in alphabetischer Reihenfolge):

- \* Andreas Guldner
- \* Christian Wimmer
- \* Dirk Neubauer
- \* Heiko Kuschel
- \* Jörg Handwerk
- \* Martin Henke
- \* Martina Jacobs
- \* Michael Schütz
- \* Mikael Svensson
- \* Pierre Radestock
- \* Steffen König
- \* Thomas Szedlak
- \* Uwe Pannecke

haben sich direkt (mit Beiträgen, Übersetzungen) oder indirekt (mit Neuigkeiten) an dieser Ausgabe von AMIGA aktuell beteiligt.

- \* Frank Weber
- \* Patrick Bernau
- \* Stefan Schulze
- \* Thomas Hasemann

haben mich mit Preisen für das AMIGA-aktuell-Gewinnspiel unterstützt.

- \* Henning Rowlin

konvertiert AMIGA aktuell jeden Monat in das von ihm entworfene HTML-Design und betreut die AMIGA-aktuell-Homepage im Internet  
(<http://www.home.pages.de/~Amiga-aktuell> ,  
bei Problemen: <http://www.switchboard.de/AmigaMan/AmigaNET/AmigaAkt/>).

Vielen Dank auch an alle AMIGA-Entwickler und -Firmen, die mir Informationen zu ihren Produkten sowie Testexemplare geschickt haben.

Und nicht zu vergessen: Ein Dankeschön allen Teilnehmern des Gewinnspiels.

-----

### 2. Aufruf

AMIGA aktuell lebt von der Beteiligung der Leser, von Euch!  
Wenn Ihr einen Beitrag für mich habt, dann zögert nicht lange, sondern

schickt ihn mir bitte für eine Veröffentlichung zu! Dabei kann es sich sowohl um aktuelle News, als auch um Messeberichte, Produkttests, Interviews etc. handeln.

Übrigens müssen Eure Texte nicht unbedingt exklusiv für AMIGA aktuell sein. Falls Ihr sie bereits in anderen Publikationen veröffentlicht habt, genügt mir Eure Erlaubnis, sie innerhalb von AMIGA aktuell weiterzuverbreiten, sofern Ihr die Rechte an den Artikeln nicht aufgegeben habt.

Natürlich bin ich auch sehr an Kritik, Anregungen, also an Eurer Meinung zu AMIGA aktuell interessiert.

Aufruf an alle Programmierer und innovativen AMIGA-Firmen:

Haben Sie Interesse, in einem der bekanntesten deutschsprachigen AMIGA-News-Magazine, beinahe kostenlos für Ihr(e) Produkt(e) zu werben? Dann stiften Sie für das AMIGA-aktuell-Gewinnspiel doch einen oder mehrere Preise! Jedes Produkt wird mit dem von Ihnen gewünschten Text vorgestellt. Als Händler haben Sie die Möglichkeit, Ihr Unternehmen besser bekanntzumachen.

Die AMIGA-aktuell-Redaktion ist auch an Testmustern von AMIGA-Produkten aller Art interessiert.

AMIGA aktuell ist per Post -> Carsten Schröder  
Helmoltstraße 10  
37081 Göttingen  
Deutschland

oder per E-Mail -> aakt@gmx.de

erreichbar. Den Spieleteil betreffende Mails sind direkt an den zuständigen Redakteur Jens Schröder (jschroe@gwdg.de) zu richten.

---

### 3. Distribution

Viele Wege führen zu AMIGA aktuell:

Zur Zeit sind die Diskettenmagazine

- \* NoCover (Herausgeber: APC&TCP)
- \* HAM (Herausgeber: Karl-Heinz Bader)
- \* AMIGA Flight (Herausgeber: Frank Zender)
- \* AA (Herausgeber: Berlin PD)
- \* StarMag (Herausgeber: Christian Keller)

zur Veröffentlichung von AMIGA aktuell berechtigt.

Achtung: In einigen der Diskmags werden die in AMIGA aktuell enthaltenen Grafiken aus Platzgründen nicht oder nur teilweise veröffentlicht.

Darüber hinaus gibt es eine Reihe weiterer Möglichkeiten, an AMIGA aktuell zu kommen:

---



- \* per Post: Die neueste Ausgabe kann jeweils ab Ende des Vormonats gegen Diskette und Rückporto (auch in Briefmarken) direkt bei mir angefordert werden. Alternativ kann statt einer Diskette auch ein um 1 DM erhöhter Betrag mitgeschickt werden.
  - \* per E-Mail-Abo: Wer AMIGA aktuell regelmäßig bei Erscheinen automatisch zugeschickt bekommen möchte, und angehängte Dateien empfangen kann, sollte mir eine entsprechende Mail (unter Angabe der gewünschten Version - AMIGAGuide oder HTML) senden. Anschließend wird AMIGA aktuell jeweils zum Ende eines Monats UU-kodiert und LhA-gepackt zugeschickt. Außerdem gibt es zu wichtigen Anlässen Sonderausgaben bzw. Newsletter. Eine Abbestellung ist natürlich jederzeit möglich, Mail genügt.
  - \* über das Aminet: AMIGA aktuell ist auch im Aminet (und mit entsprechender zeitlicher Verzögerung auf den Aminet-CDs) zu finden, und zwar im Verzeichnis docs/mags unter AaktMMJJHTML.lha (HTML-Ausgabe) bzw. AaktMMJJGuide.lha (AMIGAGuide-Ausgabe), wobei "MM" den Monat und "JJ" das Jahr darstellt. Bei Eingabe von "Aakt" in einem Aminet-Suchprogramm werden alle verfügbaren AMIGA-aktuell-Ausgaben aufgeführt.
  - \* Über das WWW: Auf der Homepage <http://www.home.pages.de/~Amiga-aktuell> sind alle Ausgaben von AMIGA aktuell ab Januar 1997 abgelegt. Sollte es Probleme mit dieser Adresse geben, kann die Homepage auch direkt über <http://www.switchboard.de/AmigaMan/AmigaNET/AmigaAkt/> geladen werden.
  - \* über folgende Mailboxen (geordnet nach Tel.-Vorwahl):
    - Empire, Modem/ISDN (wird automatisch erkannt): 0201/8903136
    - Karsoft, Modem: 0345/8051181 (tägl. 22:30 bis 0:00, Fr & Sa bis 1:00)
    - DataType, Modem: 04231/71150
    - Soundbox, Brett: 0-5-Box-Intern-Talk/Amiga\_aktuell  
Modem/ISDN (wird automatisch erkannt): 05341/396607, 05341/396728
    - Bluebird, Brett: /100-AMIGA-PD/104-AMIGA-aktuell,  
Modem/ISDN (wird automatisch erkannt): 05522/920030, 05522/919162
    - Insufficient Memory, Brett: /Amiga-Files/AMIGA\_aktuell-Support/,  
Modem: 0571/3201921, ISDN: 0571/31923
    - HighVoltage, Brett: LOKAL/SUPPORT/Amigaaktuell,  
Modem: 08642/598919, 08642/895003, ISDN: 08642/899952, 08642/899954
- Achtung, Mailboxbetreiber: Habt Ihr Interesse, ein Brett für AMIGA aktuell einzurichten, dann meldet Euch bitte unter [aakt@gmx.de](mailto:aakt@gmx.de) bei mir!
- \* per Packet Radio: Eine Hinweis-Datei zum Download der AMIGAGuide-Version (ohne Grafiken) per Packet Radio, oder eventuell die eigentliche Ausgabe, liegt weltweit in der AMIGA-Rubrik des Netzes bereit.
- 
-

#### 4. Rechtliches

AMIGA aktuell darf PRIVAT frei kopiert werden, solange als Gegenleistung (einschl. Datenträger und Porto) nicht mehr als 3 DM bzw. ein vergleichbarer Betrag in einer anderen Währung verlangt wird. Eine gewerbliche Weiterverbreitung bedarf jedoch der Zustimmung von Carsten Schröder.

Die Zusammenstellung steht unter dem Copyright von Carsten Schröder; der AMIGA-aktuell-Spieleleil steht unter dem Copyright von Jens Schröder.

Die von der AMIGA-aktuell-Redaktion verfaßten Artikel stehen unter dem Copyright des jeweiligen Autors und dürfen ohne dessen Genehmigung nicht verändert oder republiziert werden.

Für den Inhalt übernommener Beiträge (erkennbar an den Zeichen » am Anfang und « am Ende des Artikels) ist der jeweilige Autor verantwortlich. Die AMIGA-aktuell-Redaktion verpflichtet sich nicht, jeden erhaltenen Beitrag zu veröffentlichen.

Über die Aufnahme von AMIGA aktuell in weitere Magazine, PD-Serien, auf CD-ROMs etc. entscheidet Carsten Schröder.

Anfragen sind an folgende Anschrift zu richten:

Carsten Schröder                      E-Mail: aakt@gmx.de  
Helmoltstraße 10  
37081 Göttingen  
Deutschland

## 1.4 Gewinnspiel

Das AMIGA-aktuell-Gewinnspiel

-----

Die Beteiligung fiel im Januar mit 25 Einsendungen etwas geringer aus als in den Vormonaten, was möglicherweise daran liegt, daß die HTML-Version durch den Aminet-Ausfall nicht rechtzeitig in den FD-Pool eingespeist werden konnte.

Nun zur Auflösung:

Standard-Frage: In welchem Land ist die AMIGA-Entwicklungsabteilung AMIGA, Inc. ansässig?

Antwort:                      USA

Master-Frage: Das AMIGA OS 1.1 (kein Fehler, es ist wirklich OS 1.1 aus dem Jahr 1985 gemeint) wurde parallel in zwei Versionen (v31 und v32) ausgeliefert. Worin unterschieden sie sich?

Antwort:                      Bei v31 handelte es sich um die Version für NTSC-Rechner, PAL-Rechner mußten v32 verwenden. Spätere Versionen des

---

AMIGA OS konnten mit beiden Normen benutzt werden.

Meinungsfrage: Wie wird das Jahr 1998 für den AMIGA allgemein verlaufen?

1. Besser als 1997
2. Genauso gut/schlecht wie 1997
3. Schlechter als 1997

Von allen bislang gestellten Meinungsfragen habt Ihr mir bei dieser die größte Langeweile beschert ;-), wie die folgende Tabelle zeigt:

Antwort | Anzahl

-----

Nr. 1	23
Nr. 2	2
Nr. 3	0

Fazit:

Wenn die Zukunft des AMIGAs von den Erwartungen der AMIGA-Anwender abhinge, könnte gar nichts mehr schiefgehen: Eine überwältigende Mehrheit von 92 Prozent glaubt, daß das Jahr 1998 besser als 1997 wird. Der Rest meint immerhin, daß 1998 ähnlich verlaufen wird wie das Vorjahr.

Die Gewinner des letzten Gewinnspiels:

1 x Vollversion von "AFiloFaxPro": Holger Jeromin  
1 x Vollversion von "Vokabi 2": Jens Jahnke  
1 x Vollversion von "Crossfire": Jochen Rhein (wieder einmal...)  
1 x Bildbearbeitung "Art Department Professional": Mark Harbarth

Herzlichen Glückwunsch!

Und jetzt gibt es für alle eine neue Chance auf einen Preis:

Frank Weber hat sein Programm CDCat für das Gewinnspiel zur Verfügung gestellt:

«CDCat (MUI) ist DER CD-ROM-Katalogisierer. Es eignet sich auch besonders für Aminet-CDs, da Alter, Größe und Archiv-Beschreibungen mitberücksichtigt werden. Im Browser können CDs durchstöbert werden, ohne eingelegt zu sein. Auch ist Entpacken, Texte anzeigen etc. aus CDCat heraus möglich. Ab Version 1.2 wird auch XPK zum Packen der Scankataloge unterstützt.»

Eine Demo-Version des Programms ist im Aminet verfügbar. Aktuell ist Version 2.0. Ein Test von CDCat läßt sich unter [http://www.amigaworld.com/support/cdcat/C\\_test.html](http://www.amigaworld.com/support/cdcat/C_test.html) abrufen.

Der Autor ist unter folgender Adresse erreichbar:

Frank Weber

---

Schlizstraße 53  
74076 Heilbronn  
Deutschland

E-Mail: fweber@amigaworld.com

Patrick Bernau hat sein Programm Vokabi 2 für das Gewinnspiel zur Verfügung gestellt:

«Vokabi 2 ist der erste Shareware-Amiga-Vokabeltrainer, mit dem man seine Wörter wirklich so lernen kann, daß man sie auch ein halbes Jahr später noch kann und beim Abfragen nicht daran verzweifelt, daß man eben "klauen" statt "stehlen" eingegeben hat. Es hat einige hervorzuhebende Eigenschaften: intelligenter Abfrage-Algorithmus, Jockersuche, Wörterbuchdruck.»

Eine Demo-Version des Programms ist im Aminet verfügbar. Achtung: In der Version 1.0 befand sich ein schwerer Fehler, der seit v1.1 behoben ist.

Der Autor ist unter folgender Adresse erreichbar:

Patrick Bernau  
Daimlerweg 3  
71032 Böblingen  
Deutschland

E-Mail: pbernau@aeg.bb.bw.schule.de

Stefan Schulze hat sein Programm Crossfire für das Gewinnspiel zur Verfügung gestellt:

»Crossfire ist \_Das\_ Multiplayer-Shotem'up für 2-4 Spieler (Im Team oder alle gegen alle). 20 verschiedene Waffen und 15 andere Items sind die Garantie für monatelangen Spielspaß. Dazu gibt's noch äußerst reichliche Optionsmenü's z.B. für grundlegende Sachen wie Namen, Farben, Steuerung, Rundenanzahl, Spiel-Modi oder auch Panzerungsstärke und die (speicherbaren) Highscores.

Sämtliche Waffen, Items und Kampfarenen lassen sich einzeln ab- und zuschalten, z.B. um sich mit Spiel und Steuerung vertraut zu machen ohne gleich /überrumpelt/ zu werden. Viel Liebe zum Detail, massenweise kleine Feinheiten und eine effektvolle Aufmachung runden das Spiel ab.«

Eine Demo-Version des Programms ist im Aminet verfügbar.

Der Autor ist unter folgender Adresse erreichbar:

Thomas Schulze  
An der Winkelwiese 2  
01109 Dresden

E-Mail: stefan.cbyte@sz-online.de

Desweiteren hat mir Thomas Hasemann das Finanzverwaltungsprogramm ACash Professional zur Verfügung gestellt.

Aufruf an alle innovativen Programmierer und AMIGA-Firmen:

Haben Sie Interesse, in einem der bekanntesten deutschsprachigen AMIGA-News-Magazine, beinahe kostenlos für Ihr(e) Produkt(e) zu werben? Dann stiften Sie für das AMIGA-aktuell-Gewinnspiel doch einen oder mehrere Preise! Jedes Produkt wird mit dem von Ihnen gewünschten Text vorgestellt. Als Händler haben Sie die Möglichkeit, Ihr Unternehmen besser bekanntzumachen.

Hier die neuen Fragen (nur ZWEI davon müssen beantwortet werden):

Standard-Frage: Nenne vier (erhältliche, in Entwicklung befindliche oder erwogene) WWW-Browser für den AMIGA.

Master-Frage: Wie viele Megabytes RAM lassen sich insgesamt auf dem Mainboard des A4000 (Desktop) einbinden?

Meinungsfrage: Soll AMIGA, Inc. eigene AMIGA-Rechner produzieren oder dies Lizenz-Firmen überlassen und selbst nur für die Schaffung der technologischen Voraussetzungen (Hard- und Software-Entwicklung) zuständig sein, wie es geplant ist?

Mögliche Antworten:

- 1: Ausschließlich Eigenproduktion von AMIGAs
- 2: Sowohl Eigenproduktion von AMIGAs als auch Lizenzierung
- 3: Ausschließlich Lizenzierung

Unter allen Teilnehmern, die mindestens ZWEI dieser Fragen bis zum 20. Februar (Einsendeschluß) beantworten (die Wissensfrage[n] natürlich richtig), werden die folgenden Gewinne verlost:

- 1 x Vollversion von "CDCat" (Wert: DM 30,-)
- 1 x Vollversion von "Vokabi 2" (Wert: DM 25,-)
- 1 x Vollversion von "Crossfire" (Wert: DM 20,-)
- 1 x Bildbearbeitung "ACash Professional" (Wert: nach Ermessen)

Wer alle drei Fragen beantwortet (die Wissensfragen müssen natürlich richtig sein), nimmt mit ZWEI Stimmen an der Verlosung teil und hat somit die doppelte Chance auf einen Preis.

Schickt Eure Antworten bitte bis zum 20. Februar an folgende Adresse:

Carsten Schröder  
Helmoltstraße 10  
37081 Göttingen  
Deutschland

oder per E-Mail an:

---

aakt@gmx.de

Bitte vergeßt nicht, Eure Post-Anschrift anzugeben, und ggf. den bevorzugten Preis. Eine Garantie, daß Ihr im Gewinnfall dann auch genau diesen Preis erhaltet, kann ich natürlich nicht geben.

## 1.5 Forum

AMIGA-aktuell-Forum

-----

In dieser Rubrik sind die - bei den meisten anderen Magazinen getrennt geführten - Rubriken "Leserbriefe", "Kleinanzeigen", und "Problemecke" zusammengefaßt.

Wenn Ihr einen Beitrag habt, schreibt bitte an:

Carsten Schröder  
Helmoltstraße 10  
37081 Göttingen

E-Mail: aakt@gmx.de

-----

### 1. Reaktion auf Jörg Handwergs Leserbrief zu PowerUp (von Andreas Guldner)

»Zuerst einmal zu mir: Ich habe seit September '97 auch eine PPC604e/200-Karte in meinem A4000. Weil ich wissen wollte, wie viele meiner Programme damit laufen, probierte ich so ca. 60 Spiele und Anwendungen aus. Überraschenderweise funktionierten mindestens 65 Prozent sofort und weitere 25 Prozent nach entsprechenden Voreinstellungen. Der Rest bestand etwa zur Hälfte aus Spielen, Demos und PD, die auch sonst nur auf bestimmten Rechnern lauffähig ist. Infolge dieser häufigen Neustarts und viel Zeit verbrauchenden Aktionen konnte ich aber nie mißlungene Bootvorgänge oder hohe Temperaturentwicklungen (selbst nach 10 Stunden Dauerbetrieb) bei mir feststellen.

Da ich schon beim Bestellen der PPC-Karte genaue Angaben über Ausstattung und Verwendungszweck machte, bekam ich sie komplett mit UW-SCSI-Kabel, Adapter UW- auf Fast-SCSI (aktiv) geliefert (Rechnungsdatum vom 17.09.97). Als Terminierung verwende ich dabei ein CD-ROM-Laufwerk (aktiv) für Fast-SCSI und einen SCSI-Terminator intern (aktiv) für UW-SCSI. Mit dieser Konfiguration hatte ich bisher keine Probleme und bin auch mit der Übertragungsrate zufrieden. Das Einbinden der immer noch auf der Hauptplatine vorhandenen PS/2-Simms (Markenware) ist sofort beim ersten Start geschehen. Allerdings stellt die PPC-Karte gewisse Ansprüche an die auf ihr eingesetzten RAM-Module (bis zu 60 MB/s read/write!).

Da ich nicht weiß, mit welcher Revisions/Konfiguration Jörg diese Probleme hatte, möchte ich hier nicht behaupten, die PPC-Karten wären ohne Fehler, allerdings würde ich bei derartigen Beschreibungen gern eine Angabe von Konfiguration/Revision sehen. Abschließend verweise ich auf meine Adresse, falls jemand wissen will, was alles bei mir funktioniert, und wie man Programme zur Zusammenarbeit überredet.

Meine Adresse: Andreas Guldner, Augsburgstr. 16, 86899 Landsberg; Tel.

---

08191/47238 (werktags ab 18:00 Uhr, Andreas verlangen).«

---

## 2. Update: Leserbrief zu PowerUp (von Jörg Handwerk)

»Nachdem ich in der AMIGA aktuell 01/98 über das PPC-Board gemeckert habe, habe ich netterweise ein paar Zuschriften von einigen Leuten bekommen, die ähnliche Probleme hatten oder diese Probleme gerade nicht nachvollziehen können. Sehr hilfreich war das Update meines cybscsi.devices (FlashROM) von 44.2 auf 44.24beta. Nach dem Update war zumindest mal mein Performance-Problem deutlich gebessert. Vorher hatte ich wie beschrieben 2.2 MB/sec mit Sysinfo und mit Sysspeed 2.4. Nach dem Update habe ich mit Sysinfo immerhin 7 MB/sec(!) erreicht und mit Sysspeed auch noch 5.85 MB/sec. Desweiteren funktioniert jetzt auch UnitCtrl ohne Absturz, und das RESET-Problem ist auch behoben!!!«

»Alles in allem wäre dann meine Kritik bezüglich der Qualität der PPC-Karte entkräftet, so daß ich die Karte jetzt guten Gewissens empfehlen kann. (Insbesondere, wenn ich demnächst Quake spiele. :-) ) Um eines auch noch klarzustellen, meine Kritik an der Angabe von Leistungsdaten 40 MB/sec. etc. galt eigentlich mehr dem Test und nicht P5, da ich meine, daß es zwar legitim ist, diese theoretischen Werte zwecks Vergleichbarkeit mit Produkten anderer Anbieter, die auch die theoretischen Werte angeben, sinnvoll ist, aber andererseits die Angabe eines aktuell ermittelten Wertes für den Leser interessanter ist, um mit seinem bisherigen System vergleichen zu können. (Da ich wohl - laut E-Mail - hier von einigen nicht richtig verstanden wurde, wollte ich das nur nochmal klären.)«

---

## 3. Hinweis zum MultitermKit-Test in Ausgabe 01/98 (von Jörg Handwerk)

»Ich bin's mal wieder und möchte einen Hinweis zu dem Test von MultitermKIT5 geben, in dem Thomas Franziskowski schreibt, daß der Weg ins BTX über Shapeshifter verwehrt bleibt. Das ist nicht ganz richtig, da ich bereits seit längerer Zeit genau diesen Weg nutze. Ich besitze die Version 4.x von MultitermKIT, hatte damit aber immer Probleme, mit meinem TKR ProLink eine bestimmte Bankanwendung zu nutzen. Auch mein altes Modem, ein SupraFax V.32bis versagte mit MultitermKIT den Dienst. Über Shapeshifter 3.3 (!) war es jedoch möglich, sich mit der alten Telekom-Software für den MAC ins BTX einzuwählen, und derzeit stellt dies in Verbindung mit meinem Supra-Modem sogar die einzige Möglichkeit dar, die Bankanwendung zu betreiben, die ich benötige. Ab der Version 3.4 von SS ging diese T-Online-Dekoder-Version dann allerdings nicht mehr. Meine diversen Schreiben an Christian Bauer diesbezüglich wurden nie beantwortet, und der einzige Effekt, den ich bis heute feststellen konnte, war, daß in den neueren Versionen von SS in der Dokumentation steht, daß der MAC-Dekoder der Telekom nicht lauffähig sei. Wer also einen einwandfreien Betrieb eines BTX-Dekoders benötigt, der sollte sich die SS V3.3 besorgen und die nicht PPP-fähige Version des T-Online-Dekoders!«

---

## 4. Kommentar zur Reaktion auf p.OS in Ausgabe 1/98 (von Jörg Handwerk)

»Zu dem Brief von Gernod Schomberg über pOS möchte ich doch noch einiges

---

anmerken:

Sicherlich hat Gernod Schomberg recht, wenn er schreibt, daß es mit ein paar bunten Bildchen und einem Sound beim Öffnen einer Schublade nicht getan ist.

Das ist aber auch bei weitem nicht, was pOS zu bieten hat! (Auch wenn das Pre-Release dies bisher suggeriert und die ziemlich karge Beschreibung seitens ProDAD diesen Eindruck erwecken kann.) Die "inneren" Werte des Betriebssystems stellen doch etwas ganz anderes dar. Neben Features wie echtem "vollem" Multitasking, Multithreading und anderem stellt es intern die Weichen in Richtung Zukunft. Das AMIGA-Betriebssystem ist in der heutigen Form zweifelsohne nicht mehr zukunftsfähig und würde und wird sicherlich bei einer derartig starken Strukturüberarbeitung, wie sie notwendig ist, um es "up-to-date" zu machen, auch durch die Firma AMIGA, Inc. oder wie immer sie heißt, zu Inkompatibilitäten führen. Diese lassen sich einfach nicht ganz vermeiden! Man sollte auch einmal bedenken, daß auch die Betriebssysteme OS 1.0 bis 3.1 immer wieder leichte Inkompatibilität mit sich brachte. Es ist natürlich richtig, daß es sehr teuer und aufwendig für einen User ist, diesen Schritt mitzuvollziehen, deshalb ist es um so wichtiger, hier verträgliche Übergangslösungen zu bieten, wie dies auch auf dem MAC erfolgreich geschehen ist. Allerdings wird auch Gernod sicher nicht bis in alle Ewigkeit die gleiche Software benutzen wollen, sondern sich gelegentlich mal eine neue Software zulegen, und dann sollte er eben zukunftsfähig investieren. Im übrigen ist doch genau das Festhalten wollen an allem "Heutigen", was Innovation unmöglich oder eben unsagbar schwer macht, und somit genau das, was man dem PC immer vorwirft.

Günstige Cross-Updates sollen ja für einige Software zur Verfügung stehen, wie man von ProDAD hören ließ. Wem das alles noch nicht reichen sollte, der kann seine alte Software ja immer noch über einen Amiga-Emulator laufen lassen oder auf einer weiteren Partition das Amiga OS installieren.

Da pOS auch auf anderen Plattformen laufen wird, wird es für Softwareproduzenten auf jeden Fall sehr interessant, für dieses Betriebssystem zu entwickeln. Eine Alternative zu pOS sehe ich in greifbarer Zukunft jedenfalls nicht (erst recht nicht für den PPC). Empfehlenswert ist, sich diesbezüglich mal die Seiten im I-NET von ProDAD ([www.prodad.de](http://www.prodad.de)) anzusehen.«

Die Meinungen zu p.OS gehen in der AMIGA-Gemeinde bekanntlich weit auseinander. Gibt es weitere Statements zu dieser Software bzw. den bislang veröffentlichten Meinungen? Schreibt an:

Carsten Schröder  
Helmoltstraße 10  
37081 Göttingen

E-Mail: [aakt@gmx.de](mailto:aakt@gmx.de)

---

## 5. Reaktion auf Harald Knoops AMIGA-Vorschläge (von Martin Henke)

»Ich stimme Harald im großen und ganzen zu, nur bei einem Punkt bin ich fast hinten 'rüber gefallen. MS-DOS und/oder Windows 98 auf dem Amiga? Wird es aus mehreren Gründen nicht geben:

- BillyBoy macht schon genug Kohle mit PCs. Warum sollte er auf einem

---



unsicheren Markt versuchen fußzufassen?

- Welcher Amiga-User installiert auf seinem Amiga-System ein Betriebssystem (MS-DOS) und eine Oberfläche (Windows), wenn er ein funktionierendes Betriebssystem hat?
- Angenommen, diese WindowsForAmiga-Version würde es geben: Sie könnte niemals parallel zum AmigaOS laufen, sondern man müßte jedesmal neu booten, um dieses "Betriebssystem" zu laden. Außerdem sind die Programme, die den Prozessor direkt ansprechen, nicht kompatibel, da der 68k/PPC einen ganz anderen Befehlssatz hat.

Nebenbei: nicht alles, was Standard ist, ist gut. Vergl. "Neues... die Computershow" auf 3sat. In der Sendung über Betriebssysteme wurde das AmigaOS lobend DEMONSTRIERT. So, das war's. Viel Spaß noch beim Weiterlesen.«

---

#### 6. Reaktion auf Harald Knoops AMIGA-Vorschläge (von Michael Schütz)

»Die Ideen sind bis auf zwei ganz in Ordnung, nur ist es wohl im Moment utopisch, von einem CD32-Nachfolger zu sprechen. Erstens ist der Abstand zu neuen und kommenden Konsolen zu groß (soll nicht angeblich eine 128-Bit-Konsole herauskommen?), als daß ein paar Monate Entwicklung etwas nützen würden, und zweitens muß sich AI jetzt erst einmal auf die richtigen Computer konzentrieren, auch deshalb, weil der Amiga jetzt endlich einmal aus dem Spieleimage herauskommen muß (ja, ja, altes Argument, greift aber immer noch)!

Die zweite Sache, bei der mir die Galle hochgekommen ist, ist, daß Harald doch tatsächlich den Wunsch geäußert hat, Dos und Windows auf dem Amiga zu sehen, um auf die dort vorhandene Software zugreifen zu können. Mensch, sieht der denn nicht, wo das hinführt? Wir werden dann auch noch von der Microsoft-Dampfwalze überrollt, wie demnächst Apple (wenn nicht schon geschehen).

Das Amiga-OS wird sich nicht gegen eine solche Übermacht durchsetzen können, da kann es noch so gut sein, unser Lieblingscomputer wird ein Brei mit den Dosen und löst sich endgültig auf.

Ist nicht der Amiga groß geworden, weil er sich nicht an Standards orientiert hat?

Deshalb meine Meinung: Kampf bis zum Letzten gegen Microsoft, ewig kann es sich nicht halten, wenn alle Gegner zusammenhalten.

Michael Schütz

P.S.: Habe ich das falsch verstanden, oder ist das ein schlechter Witz: "...wenn die Leistung von PCs fünfzig mal besser genutzt wird." Bin ich hier im falschen Film, oder was?«

---

#### 7. Radiosender berichtet über AMIGA-Plus-Awards (von Thomas Szedlak)

»Seit kurzem sendet aus dem Mannheimer Raum ein neuer Radiosender namens "Sunshine live" (der leider in Pforzheim ziemlich schlecht zu empfangen

---

ist). Und als ich heute das erste Mal reinhoerte, haben die doch tatsaechlich im Rahmen ihrer Sendung "Computerworld" ueber die "Amiga Plus Awards" berichtet. Nicht viel, nur die wichtigsten Preistraeger wurden genannt (beste Turbokarte, beste Grafikkarte, bestes CD-ROM-Laufwerk, beste Tower-Erweiterung), aber immerhin etwas.«

---

#### 8. Hotels setzen AMIGAs ein (von Jörg Handweg)

»In einigen Hotels wird der AMIGA als Slideshow-Generator eingesetzt (z.B. mit SCALA), um das Programm und die Möglichkeiten des Hotels auf dem Infokanal im Hotel-TV darzustellen. Mir persönlich sind z.B. das Copthorne Hotel (Roissy Airport) in Paris und das Novotel Airport Hotel in Moskau bekannt.«

---

#### 9. Leserbrief zu den Änderungen beim AMIGA Magazin (von Dirk Neubauer)

»Also, wie soll ich anfangen?

Es geht um die derzeitige Situation beim Amiga Magazin.

Also die Ausgabe 1/98 war ja 'ne Frechheit in bezug auf die Ankündigung, zukünftig als Beilage zu erscheinen (den Umstieg auf PC leicht machen und so).

Nun halte ich die "Ausgabe" 2/98 in den Händen. Na ja, zwar nicht viel Werbung, aber kaum neue Information. Und es ist noch nicht einmal fester Bestandteil der PCgo!. Also wird kein PCgo!-Leser jemals mitbekommen, daß diese Beilage auch Bestandteil seines Magazins ist, wenn auch nur bei wenigen Exemplaren, dies wird mit keiner Silbe erwähnt. Die CD muß ich mir noch anschauen. Aber eins ist klar, das war meine letzte Amiga-Magazin-Ausgabe. Ich bestelle ab. Hätte ich mal letztes Mal schon machen sollen.

Ich kann ja verstehen, wenn ein Verlag auf Verkaufszahlen achten muß, aber muß man denn auf diese Weise Kunden für dumm verkaufen? Wir Amiga-Leute sind doch nicht doof, oder denken das einige? Ich hätte es ja gern gesehen, wenn man uns ein Abonnement der Amiga-Plus zwecks Auflösung des Amiga Magazins angeboten hätte, aber das ist ja wieder ein anderer Verlag. Aber denken die denn tatsächlich, ich wäre so lange bei 'ner Amiga-Zeitschrift geblieben, um jetzt mit x Seiten Microsoft-Office-Fragen "vollgemüllt" zu werden. Oder warum wurde das Amiga-Magazin keine Beilage einer Mac-Zeitung, das wäre sicher interessant geworden, zwecks Shapeshifter und so. Und das hätte die Auflage einer solchen Zeitung sicherlich erhöht.

Also, wenn jetzt noch jemand weiterhin das Amiga Magazin bezieht, na dann weiß ich nicht.

Ich werde jetzt diesem und anderen Online-Magazinen treu bleiben, und erstmal keine "alten" Zeitschriften mehr kaufen. Denn wenn man sie bekommt, sind die Themen ja meist schon kalter Kaffee, zumindest, wenn man über einen Netzanschluß verfügt.

Vielleicht kauf' ich mir ab und zu die Amiga-Plus, wenn mal 'ne tolle Coverdisk drauf ist.

Ich erwarte jetzt auf jeden Fall keine Schlammschlacht als Entgegnung auf diesen Brief. Ich wollte nur meinen Frust loswerden und weise hier

---

nochmal auf die sehr guten, wenn manchmal auch halt nicht professionellen Online-Magazine. Dort sitzen Leute, wie du und ich hinter den Artikeln, und nicht irgendwelche verlagstreuen Ja-Sager.«

---

10. Kritik an AMIGA aktuell (von Christian Wimmer)

»[...] SO jetzt noch Verbesserungsvorschläge:

Nehmt die Kleinanzeigen raus!

Ich weiß nicht, aber wenn ich die AmigaAktuell in der NoCover seh, ist das doch irgendwie komisch...

Außerdem sind Kleinanzeigen wohl in nem Newsmag nich so doll.

CS> Ich persönlich bin anderer Ansicht. Wenn jemand eine Kleinanzeige aufzugeben hat, wieso soll er das nicht machen?  
Die Umfrage vor ein paar Monaten ergab, daß sich ein Großteil der Leser den Übergang zu einem Vollmagazin wünscht, und fast jedes AMIGA-Magazin (z.B. ja auch die NoCover) enthält Kleinanzeigen. Zudem entscheidet ja immer noch das Interesse: Wenn es keine Kleinanzeigen zu veröffentlichen gibt, veröffentliche ich auch keine...

Na ja, mich stört das Forum sowieso. VIEL Text und keine Info.  
Da hat einer 'n Prob und dann kommen seitenlange Infos und Beschreibungen.  
Puhh, wär's nicht cleverer, dem Fragenden die Antworten per E-Mail zu schicken ? Denn wie viele User hat dieses spezielle DirOpus-Problem interessiert?

CS> Das ist ein nachdenkenswerter Punkt. Was aber ist, wenn dieses Problem doch noch jemanden beschäftigt? Zudem ist es etwas seltsam, wenn in einem Forum nur Fragen gestellt werden, aber keine Antworten erscheinen. Dann würde es innerhalb kürzester Zeit an Attraktivität verlieren.

Ich denke, nur den Fragenden! Auch die Leserbriefe. NA ja.  
Viel zu viel des guten. Okay es wäre vielleicht angebracht, die Leserbriefe zu kürzen. Denn sie sind ja doch etwas lang und werden wohl selten von vielen Leuten gelesen. Vor allem die Verbesserungsvorschläge für Amiga Aktuell. Wenn die gut sind oder evtl. von allgemeinem Interesse sind, kannst du sie ruhig dort lassen. Aber so blätter ich eigentlich weiter.

CS> Auch wieder so ein Fall: Leserbriefe kürzen. Das habe ich ja bei Deinem nun getan. Aber oft ist es so, daß ein Leserbrief sich mit nur ein oder zwei Themen beschäftigt, und wo soll ich da kürzen?

Die Vorankündigungen sind ja nicht schlecht. Doch man sollte vielleicht nicht alles reinnehmen. Letztes Mal waren einige MUI-Sachen dabei. Viele Seiten zum überblättern... Denn mich interessiert das ABSOLUT nicht. Und ich denke, vielen geht es wie mir!

CS> Wenn ich Produktankündigungen berücksichtige, dann alle. Erwartest Du, daß Dir jeder Teil eines Magazins gefällt? Es gibt auch AMIGA-aktuell-Leser, die der Auffassung sind, ich solle ruhig Beiträge hineinnehmen, die nicht jeden interessieren, da man diese ja überlesen kann. Wenn Du Dir AMIGA aktuell direkt über den NoCover-Anzeiger anschaust, dann ist

---

das Deine Sache.

Auch finde ich das die AmigaAktuell immer schlechter wird.  
Nicht, daß Du mich falsch verstehst: Sie ist immer noch prima. Aber unter DER Masse Text findet man die interessanten Sachen nicht mehr so schnell.  
Vor allem nerven mich diese ellenlangen "Werbetexte".  
Also Pressemitteilungen, Produktankündigungen .... .

CS> Die erwähnte Umfrage hat aber ergeben, daß viele Leser diese Info-Texte interessant finden und sie in AMIGA aktuell sehen wollen.

Das war, bzw. ist, auch bei WARPUP/WARPOS vs. PowerUp so.  
SEITENLANGES Gefasel wo nur noch Programmierer durchblicken.  
Das ist es nicht was ich mir von einem NEWS-Mag vorstelle ..

CS> Damit wollte ich deutlich machen, wie sehr die Meinungen zu WarpUp auseinandergehen. Aber daß das nicht jedermanns Sache war, sehe ich ein.

Allgemein erkennt man bei Amiga Aktuell eins: Der Textumfang steigt und steigt und die allgemeine Qualität sinkt :(

CS> Danke für Deine Offenheit. An die anderen AMIGA-aktuell-Leser: Sehr Ihr das genauso? Sofern Ihr Euch an dieser Diskussion beteiligt (s. u.), wäre es gut, wenn Ihr zu diesem Punkt Stellung nehmen könntet.  
Ich ging bislang davon aus, daß die inhaltliche Qualität in etwa gleichbleibend ist, aber ich lasse mich gern eines Besseren belehren.  
Schließlich ist AMIGA aktuell ein Mag, das maßgeblich nach den Wünschen seiner Leser gestaltet werden soll.

Aber bis jetzt ist Amiga Aktuell immer noch eine gute, und vor allem SCHNELLE Infoquelle. Das ist es, was ich von AmigaAktuell will. Es gibt doch mittlerweile schon SO viele Diskmags, die man nicht mal alle lesen kann. Und dann noch eins? Nee muß nich sein! Mir hat AmigaAktuell als Newsmag besser gefallen.

CS> Vielen anderen Lesern offenbar nicht. Es sei denn, sie haben nach der AMIGA-aktuell-Umfrage ihre Meinung plötzlich geändert.

Zwar war es da auch schon teilweise " aufgebläht ", aber es hielt sich in Grenzen!

Noch was zur NoCover-Verbreitung: Layoutest du selber?  
Wenn ja: Splitte doch Amiga Aktuell noch mehr!  
Außerdem sollte der AGPJ seinen eigenen Link kriegen  
oder zumindestens am Anfang stehen. Wenn nein: SORRY!

CS> Doch, ich layoute AMIGA aktuell selbst - leider. Ich finde diese Arbeit nämlich gräßlich. Da das Layout meinen Wünschen entsprechen soll, möchte ich es jedoch weiterhin selbst machen.  
Ich habe Andy (für nicht NoCover-Leser: Andreas Magerl, Chefredakteur der NoCover) vor einiger Zeit vorgeschlagen, jeden Monat die AMIGAGuide-Version von AMIGA aktuell auf die NoCover-Diskette zu bringen, womit Andy leider nicht einverstanden war.  
Das hätte mir eine Menge Arbeit erspart, und vor allem wäre es für die NoCover-Leser eine komfortable Lösung gewesen, um besser zwischen den einzelnen Artikeln auswählen zu können. Auch platzmäßig hätte es keine

---

Probleme gegeben, wenn das AMIGA-aktuell-Guide mit dem PowerPacker komprimiert worden wäre (wie das schon im StarMag der Fall ist). Zwar hätte dann noch das Programm "ppguide" auf die Diskette gemußt, aber dessen Speicherplatzbelegung wäre durch die im Vergleich zum MagneticPages-Format geringere Größe des AMIGAGuide-Formats in etwa wieder ausgeglichen worden.

Durch die Verwendung der speicherplatzsparenden Bildformate PNG und JPEG hätte es vielleicht sogar ab und zu die Möglichkeit gegeben, einen Teil der in der HTML- und AMIGAGuide-Version enthaltenen Grafiken auf den NoCover-Disketten zu veröffentlichen.

Also Ill read your Mag!

Christian Wimmer DOSO@HIGHVOLT.GUN.DE«

Nun folgt mein Aufruf an die übrigen AMIGAaktuell-Leser: Könnt Ihr Christians Kritikpunkte nachvollziehen, haltet Ihr sie für unbegründet, oder habt Ihr andere Kritik vorzubringen? Schreibt mir bitte, z.B. per E-Mail: aakt@gmx.de

## 1.6 Workshops

Workshops

-----

### 1. ARexx-Kurs - Teil 1 (von Heiko Kuschel)

»ARexx-Kurs: Übersicht

1. Einführung in ARexx
    - Wie funktioniert's?
    - Was brauche ich?
    - Installation
    - ein erstes kleines Programm
      - Ein- und Ausgabe
      - do...end
  2. Programmstruktur und Ansteuerung von anderen Programmen
    - if
    - do...end
    - address
    - Tracing
  3. Stringfunktionen
    - Stringfunktionen
    - Ein- und Ausgabe
  4. weitere Variablenfunktionen
    - Funktionen
    - Operatoren
  5. komplexere Programmstrukturen
    - Procedure
    - Libraries
    - sonstiges
-

## 6. Beispiele für die Vernetzung von Programmen

- Wordworth
- GoldEd
- Database Professional
- YAM
- Miami
- usw.

Änderungen vorbehalten. Spezielle Wünsche werden, wenn möglich, gerne aufgenommen.«

### »0. Zu diesem Kurs

ARexx ist eine mächtige Sprache, die auf dem Amiga viele Möglichkeiten eröffnet. Ich möchte Euch einen Überblick über die Programmiermöglichkeiten geben und bis zum Schluß des Kurses alle Befehle etc. kurz angeschnitten haben. Ich habe vor, den gesamten Kurs am Ende als AmigaGuide-Datei zusammenzufassen, so daß es leicht als Nachschlagewerk verwendet werden kann. Grundlegende Kenntnisse in Amiga-Dos (Shell) und in Programmieren (z.B.: Was ist eine Variable?) werden vorausgesetzt.

Der Kurs wird als reine Text-Datei angefertigt, da auch Amiga aktuell u.a. in ASCII-Form verschickt wird. Um den Text etwas zu gliedern, habe ich daher ein paar "Textmarker" eingefügt.

\*\*\*\*\* unterteilt einzelne Abschnitte

\_\_\_\_\_ bezeichnet Beginn und Ende eines ARexx-Programms. Die Striche gehören nicht zum Programm!

ARexx-Befehle werden in diesem Kurs immer GROSS geschrieben, obwohl das eigentlich nicht nötig ist. Auf diese Weise kann man sie aber leichter erkennen.

Ich hoffe, daß diese Regelung den Kurs etwas leserlicher macht.

Wenn Ihr spezielle Fragen habt, etwas nicht verstanden habt oder Anregungen und Ideen für weitere Kursteile habt, könnt ihr Euch gerne an mich wenden. Ich selbst benutze folgende ARexx-fähige Programme und kann daher auf deren Programmierung kurz eingehen, wenn das gewünscht wird:  
Wordworth, GoldEd, Database Professional, YAM, Miami, Voyager.

Hier meine Kontaktadresse:

Heiko Kuschel  
Lehmgrubenweg 13  
97280 Remlingen  
E-Mail: hk0006@wuerzburg.baynet.de

Und jetzt... viel Spaß mit ARexx!

\*\*\*\*\*

## 1. Einführung in ARexx

### 1.1. Wie funktioniert ARexx?

ARexx ist eine Interpreter-Sprache. Das bedeutet: Das Programm wird während der Laufzeit von einem Interpreter, dem Programm REXXMAST, in

Maschinensprache übersetzt. Anders z.B. die Programmiersprache C oder C++, wo jedes Programm zunächst kompiliert (in Maschinensprache übersetzt) werden muß, bevor es lauffähig ist. Vorteil der Interpreter-Sprache: Die Programme sind sofort einsatzfähig. Nachteile: Sie sind relativ langsam, und sie benötigen den Interpreter, um laufen zu können.

Die große Besonderheit an ARexx ist, daß alle Befehle, die der Interpreter nicht versteht, an andere Programme weitergegeben werden können, die eine ARexx-Schnittstelle besitzen. Auf diese Weise kann man Programme "von außen" steuern und verschiedene Programme vernetzen. Wenn ein Programm einen guten ARexx-Port besitzt, sind die Möglichkeiten nahezu unbegrenzt.

\*\*\*\*\*

### 1.2. Installation von ARexx

Um ARexx-Programme ausführen zu können, muß REXXMAST gestartet worden sein. Das kann manuell geschehen, indem man auf das Piktogramm in der Schublade System doppelklickt. Besonders praktisch ist es aber, REXXMAST gleich beim Starten des Amiga zu laden. Es verbraucht nur wenig Speicher und, solange es inaktiv ist, keine Rechenzeit. Ziehe dazu einfach das REXXMAST-Piktogramm aus der Schublade System in die Schublade WBStartup. Eine andere Möglichkeit ist, in der User-startup die folgende Zeile hinzuzufügen:

REXXMAST >NIL:

\*\*\*\*\*

### 1.3. ARexx-Hilfsprogramme

Die Hilfsprogramme zu ARexx finden sich auf der Workbench im (normalerweise) unsichtbaren Verzeichnis REXXC. In diesem Verzeichnis findest Du die folgenden Programme (und noch ein paar andere):

RX	- startet ein ARexx-Programm (s.u.)
HI	- hält alle laufenden ARexx-Programme sofort an
RXC	- beendet REXXMAST
TCO	- "Trace Console Open": öffnet ein Trace-Fenster zur Fehlersuche im Programm
TCC	- "Trace Control Close" - schließt das Trace-Fenster
TS	- "Trace Start" - jeder abgearbeitete Befehl wird mit Ergebnis ausgegeben.
TE	- "Trace End" - beendet das Tracing
WaitForPort	- Es wird 10 Sekunden auf den angegebenen ARexx-Port gewartet.

Dazu später mehr (in einem anderen Kursteil).

Alle diese Programme werden normalerweise über die Shell gestartet. Das wichtigste Programm ist natürlich RX. Um ein ARexx-Programm mit dem Namen "Test" zu starten, gibst Du in einer Shell einfach ein:

```
rx Test
```

Dabei sucht rx zunächst im Verzeichnis REXX: nach Test, dann auch nach Test.rexx. Die Endung .rexx, die normalerweise an ARexx-Skripte angehängt wird, kann also beim Aufruf mit rx auch weggelassen werden. Vorsicht: Die Länge des Pfades ist begrenzt. Ich weiß leider nicht mehr, wo ich das gelesen habe, und kann daher die genaue Zahl der erlaubten Zeichen nicht sagen. Wenn also ein Aufruf einmal nicht funktioniert, probiere es doch einmal mit einer kürzeren Pfadangabe, indem Du vorher ins entsprechende

Verzeichnis wechselst.

Neben diesen Hilfsprogrammen benötigst Du natürlich einen Editor, mit dem Du das Programm schreiben kannst. Dafür eignet sich jeder Texteditor. Ich persönlich benutze GoldEd (Aminet). Zur Not tut's auch Ed, der zum Betriebssystem gehört.

Auch eine Textverarbeitung (Wordworth, Final Writer...) kann benutzt werden, wenn Du darauf achtest, das Programm immer als ASCII-Datei abzuspeichern.

\*\*\*\*\*

#### 1.4. Das erste Programm

So, die Grundlagen sind Dir nun schon bekannt. Jetzt geht's richtig los. Das erste Programm ist natürlich in jeder Programmiersprache "Hello World". Ein einfaches Programm, das den Text "Hello World" (Hallo Welt) auf dem Bildschirm ausgibt. Jedenfalls habe ich damit bis jetzt noch so gut wie jede Programmiersprache begonnen...

Dazu benötigen wir nur einen Befehl. Er lautet ECHO. Groß- und Kleinschreibung ist bei ARexx egal. eCho ist dasselbe wie EchO. In diesem Fall ist allerdings auch SAY dasselbe wie ECHO. Beide Befehle sind absolut gleichbedeutend.

```
-----  
ECHO "Hello World"  
-----
```

ist schon ein fast vollständiges ARexx-Programm. Wenn Du es allerdings unter dem Namen HelloWorld.rexx abspeicherst und dann aus einer Shell mit "rx HelloWorld.rexx" aufrufst, würde RX sich darüber beschweren mit der Fehlermeldung: Command returned 5/1: Program not found. Das liegt daran, daß RX immer zuerst prüft, ob die Datei mit einem ARexx-Kommentar beginnt. Ein solcher Kommentar wird eingeleitet mit /\* und beendet mit \*/. Ein fertiges Programm sieht also folgendermaßen aus:

```
-----  
/* Hello World Version 1.0. */  
ECHO "Hello World"  
-----
```

Probier's einfach mal aus!

Speichere dazu dieses Programm unter einem beliebigen Namen, z.B.

Ram:Test.rexx

Dann startest Du es aus einer Shell mit

rx ram:Test.rexx

\*\*\*\*\*

#### 1.5. Etwas komplizierter: Variablen

Natürlich kann das nicht der ganze Lernerfolg dieses Kursteils sein. Aber schließlich kann man dieses Programm sehr leicht noch etwas komplizierter machen. Wie wäre es mit einem Programm, das genau das ausgibt, was man ihm eingegeben hat? Dazu benötigen wir natürlich eine Variable. Das Schöne an Variablen in ARexx: Es gibt nur eine Art davon. Wir müssen uns nicht mit Long, Integer, Word etc. herumschlagen, noch nicht einmal mit Strings. Jede

---



Variable kann jeden Wert annehmen, egal ob Text oder Zahl.  
Der Name einer Variable darf keinen Punkt enthalten und nicht mit einer Ziffer beginnen.

a) Zahl=1.2443

b) Zahl="Das ist eine Zahl, oder etwa nicht?"

Das ist beides möglich. Der Variablentyp wird intern bestimmt und nötigenfalls, wenn irgend möglich, bei weiteren Operationen angepaßt.

c) Zahl=Zahl+Zahl

Das ist allerdings nur im Fall a) möglich! Im Fall b) erhält man die Fehlermeldung: Command returned 10/47: Arithmetic conversion error  
Zeichenketten werden stattdessen durch das Zeichen || verknüpft (zwei gerade Striche nacheinander).

```
-----  
Zahl=Zahl||Zahl  
ECHO Zahl  
-----
```

funktioniert im Fall b)  
... was wird wohl im Fall a) herauskommen? Probiere es aus!  
(Vergiß nicht, eine Kommentarzeile an den Anfang zu setzen! Mindestens  
/\*\*/, das genügt schon.)

... und was steht in einer Variable, der noch kein Wert zugewiesen wurde?  
Versuche es einmal!

Nun brauchen wir noch einen Befehl, der es uns ermöglicht, den Benutzer nach einer Eingabe zu fragen, und diese Eingabe auch im Programm weiterzuverwerten.  
Dieser Befehl heißt PARSE. PARSE ist ein sehr komplexer Befehl, den wir erst in einem weiteren Kursteil eingehender behandeln werden. Heute genügt es zu wissen, daß PARSE PULL [variable] eine Eingabe von stdin (normalerweise dem Konsolenfenster=Shell) erwartet und in [variable] ablegt.  
Also:

```
-----  
/* Hello World Version 1.1. */  
ECHO "Gib was ein!"  
PARSE PULL Eingabe  
ECHO Eingabe  
-----
```

PULL alleine (ohne PARSE) ist die Abkürzung von PARSE UPPER PULL. Probiere einmal den Unterschied aus!

```
-----  
/* Hello World Version 1.2. */  
ECHO "Gib was ein!"  
PULL Eingabe  
ECHO Eingabe  
-----
```

\*\*\*\*\*  
1.6. Strukturanweisungen

---

Wäre doch schön, wenn unser Programm uns nicht nur einmal nach einer Eingabe fragen würde, sondern beliebig oft, oder? Dafür gibt es den Befehl DO...END. DO steht jeweils am Anfang einer Gruppe von Befehlen, END am Ende, wie der Name schon sagt. Dabei kann DO noch eine ganze Reihe von Bedingungen mitgegeben werden. Das sieht dann folgendermaßen aus:

```
DO (Bedingungen)
    ARexx-Befehle
END
```

Dieser Abschnitt zwischen DO und END wird intern wie ein einziger Befehl behandelt.

Folgende Bedingungen können dem Befehl DO mitgegeben werden (ich habe jedesmal gleich ein Beispiel dazugenommen):

```
DO Zaehler=1 TO 10 BY 2 FOR 3
```

Die Variable Zaehler wird auf den Wert 1 gesetzt und die Schleife durchlaufen.

Am Ende wird sie um 2 erhöht und die Schleife erneut durchlaufen, usw., bis der Wert 10 erreicht ist. Mit FOR kann die maximale Anzahl der Durchläufe festgelegt werden, auch wenn der Endwert noch nicht erreicht ist.

DO FOREVER ist, denke ich, ziemlich klar...

```
DO UNTIL Eingabe="Ende"
```

Durchläuft die Schleife, bis die Variable Eingabe den Wert Ende erhält.

```
DO WHILE Eingabe ~="Ende"
```

Durchläuft die Schleife, solange die Variable Eingabe nicht den Wert Ende erhält. Die Tilde ist das Negationszeichen in ARexx. ~= bedeutet also so viel wie "nicht gleich".

Mit LEAVE kann die Schleife vorzeitig verlassen werden. Besonders wichtig bei DO FOREVER...

Nun versuche einmal selbst, ein Programm zu schreiben, das so lange nach einer Eingabe fragt, bis Du "Ende" eingibst! Eine mögliche Lösung gibt's dann im zweiten Teil... Viel Spaß!

Das war nun der erste Teil des ARexx-Kurses. Es war mehr ein erstes Herantasten an ARexx, ein Kennenlernen der Strukturen. Nächstes Mal geht's dann richtig rund!

```
*****
1.7. Zusammenfassung der kennengelernten Befehle
```

```
/*      */
~ (Negation)
ECHO
SAY
PARSE PULL
PARSE UPPER PULL
(Kurzform: PULL)
DO var=Anfangswert TO Endwert BY Differenzwert FOR MaxDurchläufe
DO FOREVER
```

DO WHILE  
DO UNTIL  
END  
LEAVE

«

## 1.7 Testberichte

Testberichte  
-----

### 1. Softwaretest: Erdkundeprogramm "Geoworld"

Überblick:

Geoworld ist ein neues Erdkundeprogramm von André und Ronny Beer. Es benötigt einen AMIGA bzw. -kompatiblen Rechner mit OS 2.0 oder höher, Grafikkarte oder AGA-Chipsatz, 3 MB RAM (davon 1,5 MB Chip-RAM) sowie Festplatte.

Die Registrierungsgebühr der als Shareware herausgegebenen Software beträgt DM 30,- (inkl. gedruckter Anleitung sowie Porto und Verpackung) bzw. DM 25,- bei Übertragung per E-Mail.

Die Kontaktadresse zu den Autoren: André und Ronny Beer  
Siedlung 6  
09548 Deutscheinsiedel  
Tel. 037362/76934  
E-Mail: j.beer@abo.freiepresse.de

Eine Demoversion des Programms läßt sich von der Homepage  
<http://www.freiepresse.de/home/jubee/geoworld.html> downloaden.

Der Test:

Nach der problemlosen Installation und dem Programmstart präsentiert sich Geoworld mit einer Weltkarte, auf der die einzelnen Länder durch unterschiedliche Färbung voneinander getrennt sind. Die Genauigkeit der Grenzen ist recht hoch.

Geoworld bietet die Möglichkeit, Kontinente und sogar einzelne Länder bildschirmfüllend darzustellen (sogar die wichtigsten Flüsse und die Bundesstaaten der USA sind im detailliertesten Format eingezeichnet) und Informationen zu dem betreffenden Staat abzurufen. Diese sind in mehrere Bereiche (Allgemeines, Internationale Vereinigungen, Staatsform - Politik, Naturraum - Klima, Bevölkerung, Wirtschaft, Geschichte, Sonstiges) untergliedert. Auch abhängige Gebiete lassen sich anzeigen. Einige der Daten fehlen in der verwendeten Testversion jedoch noch.

Während die meisten Angaben keinen Anlaß zur Kritik geben, sollte der Bereich "Geschichte" doch noch einmal gründlich überarbeitet - und vor allem ergänzt - werden. Wichtige Daten fehlen teilweise, während weniger bedeutsame enthalten sind. Zwei Beispiele nur:

1. Deutschland: Hier sind zwar mehrere Bundeskanzler aufgeführt, und auch die Einführung der Wehrpflicht (1956), die gewaltlose Revolution in der damaligen DDR (1989) fehlt dagegen völlig.

2. Beispiel: Türkei. Auch der berühmte Staatsmann und Gründer der unabhängigen Türkei Atatürk ist nicht aufgeführt.

Zurück zum Positiven: Das Programm kennt über 2000 deutsche und viele ausländische Städte. Deren geographische Lage läßt sich ebenso anzeigen wie wichtige Informationen (Allgemeines, Wirtschaft, Infrastruktur, Tourismus, Geschichte, Sonstiges), wobei auch diese Daten in der vorliegenden Version noch nicht vollständig implementiert sind. Bislang Fehlendes soll jedoch in der Vollversion weitgehend enthalten sein bzw. den Usern als kostenloses Update u.a. über das Aminet und die WWW-Site zugänglich gemacht werden. Den Ausdruck der Daten ermöglicht ein eigenes Druckmenü, das auch die Umleitung in eine Datei beherrscht.

Geoworld bietet eine flexible Sortierfunktion: Die Länder-Auswahlliste kann wahlweise ab- oder aufsteigend nach Name, Fläche, Einwohner, Bevölkerungsdichte oder Autokennzeichen geordnet werden. Bei Städten gibt es die Optionen Name, Einwohner, Gründungsjahr, Höhe, Postleitzahl und Kfz-Kennzeichen.

Per eingebauter Suchfunktion lassen sich Länder und Städte schnell finden. Der Nutzer ist dabei nicht auf den Namen angewiesen, denn es gibt acht (bei Städten) bzw. zehn (bei Ländern) weitere Kategorien, nach denen gesucht werden kann.

Abgerundet wird das Programm durch ein Quiz, bei dem Multiple-Choice-Fragen gestellt werden.

Übrigens sorgt eine eingebaute Hilfe-Funktion dafür, daß auch Erstbenutzer gut mit dem Programm zurechtkommen. Durch flexible Einstellungsmöglichkeiten läßt sich Geoworld an die Wünsche des Anwenders anpassen.

Störend bemerkbar machte sich während des Tests die in der vorliegenden Version recht hohe Absturzfrequenz.

Fazit:

Geoworld ist bereits jetzt ein empfehlenswertes Programm. Sobald die angesprochenen Kritikpunkte beseitigt und der Datenbestand ergänzt werden, gibt es für interessierte Anwender kaum einen Grund, sich das Programm nicht zuzulegen.

Aber vielleicht hat Geoworld ja auch das Zeug zu "mehr"? Ich denke da spontan an einen elektronischen Weltatlas, für den z.B. der in Geoworld eingebaute Datenbestand gut benutzt werden könnte. Ob jedoch die verwendete Programmiersprache (BlitzBasic) für ein solch anspruchsvolles Projekt geeignet ist, ist eine andere Frage.

Screenshot (ab OS 3.0; PNG-Datatype muß installiert sein)

-----

2. Softwaretest: "MysticView" (von Uwe Pannecke)

»Endlich mal ein Bildanzeiger für meinen Amiga.

Das gab es ja noch nie...

Es ist zwar der 3425ste Bildanzeiger, aber er hat es in sich.

Um MysticView benutzen zu können, benötigt man mindestens OS 3.0, einen 68020-Prozessor, möglichst viel RAM (mind. 4 MB) und ein installiertes Datatypes-System. Natürlich werden auch schnellere Prozessoren und CybergraphX sowie Picasso96 unterstützt.

---

Das aktuelle MysticView-Archiv bietet entpackt neben dem Programm für die verschiedenen 68k-Prozessoren eine Amigaguide-Hilfe in Englisch und eine Installationshilfe.

Nach Doppelklick auf das Install-Icon landen die benötigten Bibliotheken im Verzeichnis LIBS, wird die passende Programmversion und die Amigaguide-Datei an frei wählbarer Stelle auf die Festplatte gebannt.

Und dann kann es losgehen.

Ich habe die 040er-Version unter CybergraphX 2.25 getestet.

MysticView öffnet bei erstmaligem Start ein Fenster auf der Workbench. Von diesem Fenster aus lassen sich sämtliche Funktionen des Programmes nutzen. Für alle Shell-Fetischisten gibt es natürlich auch die volle Kontrolle übers CLI.

Darüber hinaus sind viele Parameter auch in den ToolTypes des Icons speicherbar.

MysticView nutzt für die Anzeige die vorhandene Hardware nach Wunsch vollständig aus, so daß unter CyberGfx oder Picasso96 True-Color (also Millionen von Farben) kein Problem darstellt.

Die Anzeige der Bilder erfolgt in akzeptabler Geschwindigkeit.

CyberView ist etwas schneller, MultiView benötigt etwas mehr Zeit.

MysticView benutzt die Datatypes für die Bildanzeige. Deshalb können sämtliche Bildformate, für die ein Datatype im System installiert ist, dargestellt werden.

Von mir getestete Bildformate:

IFF-ILBM, GIF, JPEG, PNG, TIFF, EPSF, AMF.

Wenn die simple Anzeige von Bildern schon alles wäre, lohnte es sich kaum, MysticView zu erwähnen.

Aber das Programm bietet eine ganze Menge mehr:

Die Anzeige der Bilder selbst kann auf sehr flexible Art und Weise beeinflusst werden: z.B.

- automatische Skalierung des Bildes auf Fenstergröße,
- 1:1-Bildpixeldarstellung, unabhängig von Fenstergröße, wobei das Bild mit Hilfe der Maus beliebig im Fenster verschoben werden kann,
- Beibehaltung oder Ignorierung der Seitenproportionen des Bildes,
- horizontales und vertikales Spiegeln,
- Zoomfunktion,
- bei Farbreduzierung Nutzung aufwendiger Render- und Ditheralgorithmen
- Fenster auf Workbench, Public- oder Custom-Screens
- Unterstützung von drag'n drop,
- und noch vieles mehr

Darüber hinaus kann auf einfachste Weise eine Dia-Show erzeugt werden. Einfach die gewünschten Bilder eines Verzeichnisses sowie die Zeitspanne zwischen den Bildwechseln wählen - fertig.

Über ein ListFile, d.h. ein einfaches Textskript läßt sich mit etwas mehr Aufwand auch eine anspruchsvolle Dia-Show veranstalten.

MysticView liegt mir für diesen Test in der Version 0.98a vor.

Und als Beta-Version leistet es schon Erstaunliches.

---

Wo Licht ist, findet man auch Schatten. So auch bei MysticView. Das Programm hatte mit einigen meiner JPEG-Bilder erhebliche Probleme und brachte lediglich ein "error loading xxx.jpg". Erstaunlicherweise hatten MultiView, VT, CyberView und andere Bildanzeiger unter den gleichen Systemvoraussetzungen keine Probleme mit diesen Bildern. An den Datatypes kann es nicht gelegen haben, da MultiView ebenfalls auf diese zurückgreift. Bei den anderen getesteten Bildformaten gab es keine Probleme.

Ein zweiter Schwachpunkt ist die fehlende Rückmeldung über den aktuellen Status des Programmes. Dies macht sich insbesondere bei unbekannten Bildformaten störend bemerkbar. MysticView ignoriert diskret das Bild. Der User weiß insbesondere bei größeren Bildern nicht, ob das Programm eventuell noch intensiv mit Lade- / Umrechnungsalgorithmen zu tun hat oder stillschweigend auf den nächsten Befehl wartet. Beim Stöbern in großen CD-Archiven ohne eindeutige Kenntnis des Bildformates (fehlende Dateiendung) eine nervenaufreibende Angelegenheit. Eine Fortschrittsanzeige würde dieses Problem elegant lösen.

Fazit:

MysticView ist ein einfach zu benutzender Bildanzeiger mit modernen Features und einer hohen Flexibilität. Das Programm läuft stabil und fast fehlerfrei (siehe Problem JPEG). Sinnvoll wäre für zukünftige Versionen eine Fortschrittsanzeige für Lade- und Render-/ Ditherfunktionen oder zumindest eine Statusanzeige sowie eine Unterstützung der Lokalisierung.

Screenshot (ab OS 3.0; PNG-Datatype muß installiert sein)

Quelle:

MysticView ist u.a. im Aminet zu finden unter "gfx/show/MysticView".

Das Programm ist Shareware. Bei häufigerer Nutzung bittet der Autor Timm Mueller um Zahlung von 15 DM. Um die Zahlungsmoral anzukurbeln, hat der Autor zwei (kleine) Einschränkungen in die unregistrierte Version eingebaut:

- hin und wieder erscheint im angezeigten Bild "please register",
- die Thumbnail-Funktion ist nicht nutzbar.

Uwe Pannecke  
Uwe.Pannecke@t-online.de«

## 1.8 Spieleteil

AMIGA ActionGamesPlayerJoker - von Jens Schröder (jschroe@gwdg.de)

-----

AMIGA AGPJ - das garantiert unabhängige AMIGA-Games-Magazin

Februar 1998 (2. Jahrgang - Nummer 06)

1. Danksagungen

-----

Vielen Dank den folgenden Firmen und Personen:

- Vulcan Software für die Testversion von The Final Odyssey
- Sadeness Software für die Testversion von onEscapee
- Stefan und Thomas Schulze für die Test-Vollversion von Crossfire, sowie die Zuverfügungstellung von Crossfire für das AMIGA-aktuell-Gewinnspiel
- allen Lesern, die sich an den AMIGA AGPJ-Lesercharts beteiligt haben, und sonstige Kritik und Lob geäußert haben. Macht weiter so !

---

## 2. Aufruf

---

Liebe Leser,

auch in dieser Ausgabe gibt es wieder Lesercharts. Es beteiligen sich immer mehr Leser an den Charts, aber ich kann nicht genug davon bekommen. Wenn Ihr also meint, daß Euer Lieblingsspiel in die Top 10 gehört, schreibt mir Eure persönliche Top 10. Alle Zuschriften nehmen an der Verlosung von AMIGA aktuell teil. Vergeßt aber bitte nicht, die Meinungsfrage von AMIGA aktuell zu beantworten, da Ihr nur dann etwas gewinnen könnt. Wenn Ihr mit zwei Stimmen an der Verlosung teilnehmen wollt, müßt Ihr außerdem die Masterfrage beantworten. Ihr könnt übrigens alle Amiga-Spiele in Eure Top 10 aufnehmen, egal ob kommerziell oder Shareware, Hauptsache es macht Spaß und läuft auf einem AMIGA. Diese Zeitschrift lebt durch Eure Mithilfe, bitte schreibt mir, was ich anders oder Eurer Meinung nach besser machen soll. Aber schreibt mir auch, wenn ihr News zu Spielen habt.

Liebe Programmierer und Softwarefirmen,

jetzt, da es in Deutschland keine geeignete Publikation mehr gibt, die über AMIGA-Spiele berichtet, ist es um so wichtiger, jede verbliebene Möglichkeit zu nutzen, um die treuen AMIGA-Fans mit News, Previews und Tests zu versorgen. Ich denke, AMIGA AGPJ ist eine sehr gute dieser Möglichkeiten. Mit seinen extrem vielen Verbreitungswegen hat es sicherlich einige Tausend potentielle Leser. Es liegt an Ihnen, ob Sie mich bei meiner Arbeit unterstützen, und Ihre Spiele bekannt werden. Bitte schicken Sie mir News zu Ihren Spielen, aber auch Demoversionen. Auch über das eine oder andere Testmuster Ihrer Spiele würde ich mich freuen. Dies würde natürlich mit einem ausführlichen Test des Spiels gewürdigt.

---

## 3. Vorwort

---

Hallo Spieler!

Wann gab es zum letzten Mal einen solchen Monat in der AMIGA-Spiele-Szene. Ich sage nur: Quake, Doom, Myst, onEscapee, Final Odyssey. All diese Spiele sind Super-Hits, die der Spiele-Szene neuen Auftrieb geben können. In den

---

Usenet-Newsgroups gab es beinahe kein anderes Thema als Doom. Immer wurde eine Nicht-Umsetzung mit den Worten begründet, daß sowas auf dem AMIGA nicht möglich sei. Nun wurde der Sourcecode veröffentlicht, und schon ein paar Tage später kommen Amiga-Doom-Portierungen, die selbst auf einem schnelleren 030-Amiga sehr gut spielbar sind. Wäre Doom damals für den AMIGA herausgekommen, wer weiß wie die Spiele-Szene sich entwickelt hätte. Es wurden ebenfalls drei Spiele veröffentlicht, die zu den besten AMIGA-Spielen der letzten Monate gehören: Myst, onEscapee und Final Odyssey. So unterschiedlich die Spiele sind, so ähnlich ist die Qualität, aber ich will den Reviews weiter unten nicht vorgreifen. Ein Review von Myst war leider noch nicht möglich, da die Testversion wegen Lieferschwierigkeiten leider noch nicht bei mir eingetroffen ist. Der Test erscheint dann aber auf jeden Fall in der nächsten AMIGA AGPJ-Ausgabe. Jetzt will ich Euch aber nicht länger aufhalten, also viel Spaß beim Lesen...

---

#### 4. Spiele-News aus aller Welt

---

- Quake kommt !!!

Screenshot (ab OS 3.0; JFIF/JPEG-Datatype muß installiert sein)

Nun ist es offiziell. Quake wird für den Amiga umgesetzt. clickBOOM hat die Rechte für eine Amiga-Version von id Software gekauft und will das Spiel schon im Februar veröffentlichen. Damit erscheint eine Amiga-Quake-Version noch bevor Versionen für die Playstation und die Nintendo 64-Konsole herausgekommen sind. Die Amiga-Quake-Version wird alle Features der PC-Version bieten, also auch die Möglichkeit Level-Add-ons zu benutzen und Quake über das Internet zu spielen. Der Weg ist also frei für die ersten Amiga-Quake-Clans, die durch das Netz streifen und den PC-Clans das Fürchten lehren.

Die minimalen Systemvoraussetzungen sind eine 68020-CPU + FPU, AGA oder Grafikkarte, 8 MB Fast-RAM, CD-ROM und 35 MB Platz auf der Festplatte. Allerdings wird das Spiel auf einer solchen Konfiguration allenfalls laufen, gut spielbar wird es garantiert nicht sein, es sei denn, clickBOOM vollbringt ein Wunder. Die minimale von clickBOOM empfohlene Konfiguration ist eine 68040-CPU + FPU, und um in den perfekten Genuß von Quake zu kommen, sollte man laut clickBOOM eine 68060- oder PowerPC-CPU und 16 MB Fast-RAM haben.

Hier noch die weiteren Features von Quake Amiga:

- 100 % identisch zur PC-Version
  - JEDES Quake-Add-on nutzbar (also neue Levels, neue Waffen, Total Conversions - z.B. James Bond in Tomorrow Never Dies, QuakeRally, AirQuake, etc.)
  - diverse Steuerungsmöglichkeiten (Tastatur, Maus, Joystick, CD32-Joypad)
  - volles Multitasking
  - locale-Support
  - Menüs im AMIGA-Stil
  - ARexx
  - Multiplayer-Spiel:
    - über Internet, Modem, Null-Modem-Kabel und IPX
  - Grafik:
    - AGA / CyberGFX / Picasso 96
    - JEDER Screenmode
    - 8 Bit und 16 Bit Gfx
-



- Pixelmodi: 1x1, 1x2, 2x2, odd, oddx2
- spielbar auf einem Public Screen in einem größenverstellbarem Fenster
- "mmuhack" (verbessert Geschwindigkeit bei 040 und 060-CPUs)
- Sound:
  - AHI und custom sound Routinen
  - Frequenz-Einstellungen
  - Musik direkt von CD (Musik von Trent Reznor und Nine Inch Nails)

Da Quake in Deutschland auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften steht, wird Quake Amiga nicht über den Versandhandel erhältlich sein. Die beste Möglichkeit, das Spiel zu bekommen, ist die direkte Bestellung bei clickBOOM für 90 DM. clickBOOM arbeitet außerdem an einem "Quake TNT Pack". Diese CD wird 600MB an "total conversions", "partial conversions", Filmen, Demos, Levels und anderen Dateien bieten, die direkt mit Quake zu tun haben. Registrierte Quake-Käufer werden 50 % Rabatt auf diese CD bekommen. Auch Quakeworld wird von clickBOOM für den AMIGA veröffentlicht. Es handelt sich hierbei um eine Multi-Player-Version von Quake, die besonders für langsamere TCP/IP-Verbindungen gedacht ist. Käufer von Quake erhalten Quakeworld kostenlos.

- Doom ist da !!!

Ende Dezember überschlugen sich die Ereignisse bezüglich Doom für den AMIGA. Kurz nach Freigeben des Source-Codes durch id Software waren innerhalb kürzester Zeit mehrere verschiedene Doom-Portierungen erhältlich. Mittlerweile gibt es X verschiedene Ports mit unterschiedlicher Qualität. Einen kleinen Überblick über die verschiedenen Versionen findet Ihr weiter unten. Für alle, die sich noch selbst an einem Port versuchen wollen, kommt hier die FTP-Adresse des Sourcecodes:  
<ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/source/doomsrc.zip>

- Kein Doom 2 von Alive MediaSoft

Nachdem der Doom-Sourcecode freigegeben wurde, hat sich eine Doom- bzw. Doom2-Version für den Amiga von Alive MediaSoft erübrigt, zumal die PC-Versionen der Spiele mit den Amiga-Portierungen spielbar sind. Alive MediaSoft wollte zwar trotzdem ihre Version von Doom 2 veröffentlichen, die angeblich besser als die bisherigen Portierungen sein sollte, doch gibt es inzwischen Schwierigkeiten mit id Software, und das Spiel wird nicht erscheinen.

- Descent-Sourcecode freigegeben

Nach Doom ist Descent nun der zweite bekannte 3D-Shooter, dessen Sourcecode freigegeben wurde. Da wird sich doch jemand finden, der einen AMIGA-Port programmiert... Den Sourcecode gibt's zumindest hier:  
<http://www.ladder.org/ddr/>

- Genetic Species fast fertig

Der 3D-Shooter Genetic Species von Vulcan Software ist nahezu fertig und wird im Februar erscheinen.

- Riven für AMIGA? - Teil 2

Gerüchten zufolge soll der Myst-Nachfolger Riven bereits im Mai auf 7 CD-ROMs bei clickBOOM erscheinen.

#### - neue Spiele von Titan Computer

Titan Computer hat zwei neue Spiele angekündigt, die jeweils einen 68040- oder einen PowerPC-Prozessor voraussetzen. Total Combustion ist ein 3D-Auto-Kriegs-Rennspiel, dessen Vorbild das PC-Spiel "Carmageddon" ist. Man zerstört gegnerische Fahrzeuge mit Raketenwerfern, Handgranaten etc. Titan kündigt Total Combustion mit dem Satz "nie wieder im Stau stecken, dank dem flexibel einsetzbaren Raketenwerfer" an. Systemvoraussetzungen sind 68040 oder PPC-Prozessor, 8 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, Grafikkarte oder AGA. Angeblich soll Total Combustion schon Ende Februar erscheinen. Claws of the Devil soll eine Mischung aus Tomb Raider und Quake werden. Man steuert dabei Teri Fletcher durch eine 3D-Engine mit Wasser-, Licht- und Feuereffekten. Der Spieler kann auch nach oben und unten sehen. Auch Claws of the Devil benötigt einen 68040- oder PPC-Prozessor, AGA, ein CD-ROM-Laufwerk, eine Festplatte und 16 MB RAM. Grafikkarten werden natürlich unterstützt.

Wenn die beiden Spiele auch nur halbwegs halten, was die Ankündigungen versprechen, stehen uns hier zwei echte Hits bevor.

Bereits erschienen ist inzwischen das Jump N Run Sword, von dem bereits in einer vergangenen Ausgabe von AMIGA AGPJ ein Preview zu lesen war. Die nächste Veröffentlichung aus dem Hause Titan wird das Spiel Evils Doom sein, das vor einiger Zeit bereits als Shareware erschien. Die neue Version des Spiels ist eine Special Edition und erscheint nur auf CD.

#### - BlitzBombers wird als Freeware veröffentlicht

Der Bomberman-Clone BlitzBombers wird als Freeware erhältlich sein. Die Programmierer Red When Excited haben sich entschieden, das Spiel nicht als kommerzielles Spiel oder Shareware zu veröffentlichen, sondern es in das Aminet zu bringen und so jedem frei zugänglich zu machen. Das Spiel ist so gut wie fertig und soll am 1. Februar hochgeladen werden. Zu den Features gehören 8 verschiedene Level-Designs, 5 Spielmöglichkeiten, über 80 Level, bis zu 8 Spieler über Serial-Link usw. Das Spiel, das auf Screenshots hervorragend aussieht, wird sehr wahrscheinlich zu den besten Spielen gehören, die das Aminet je gesehen hat. Ein Test mit Wertung lest Ihr natürlich demnächst in AMIGA AGPJ.

#### - Haunted

Das Mystery-Adventure Haunted von Alive MediaSoft soll sich kurz vor der Fertigstellung befinden. Besonders an den Grafiken und dem Sound (Musik und Sprachausgabe) wurden noch wichtige Veränderungen vorgenommen.

#### - Alien F1

Die Formel-Simulation Alien F1, von der vor einiger Zeit ein erstes Demo im Aminet auftauchte, wird als Grand Prix Simulator oder Virtua GP erscheinen. Die aktuellen Screenshots lassen das grafisch beste Formel 1-Spiel vermuten, das der AMIGA bisher gesehen hat. Ein Publisher steht noch nicht fest.

#### - frühes fUbaR-Demo veröffentlicht

Ein sehr frühes Demo des Spiels fUbaR wurde von den Entwicklern Q-Group veröffentlicht. fUbaR bedeutet "fucked up beyond all recognition" und ist eine Mischung aus Civilization, North & South und einigen anderen

Spielen. Das Demo enthält ca 20 % des endgültigen Spiels. An allen Aspekten (Grafik etc.) wird noch gearbeitet. Das Demo steht hier zum Download bereit: <http://homepages.nildram.co.uk/~oondy/fpreview.lha>

- Aurora Works nimmt Vorbestellungen für H-Bomb entgegen

Die Fertigstellung von H-Bomb, dem Bomberman-Clone von Aurora Works steht unmittelbar bevor. Jeder, der das Spiel jetzt bestellt, bekommt die Special-Edition des Spiels. H-Bomb wird auf CD erscheinen und auch Spielen über das Internet ermöglichen.

- Quiet Please Tennis

Ein neues Tennis-Spiel wird es von den Spooky Fellows geben. Die Spooky Fellows waren früher Teil der Szene-Gruppe RAM JAM. Das Spiel wird auf der ATP-Tour basieren und sogar Diskussionen mit dem Schiedsrichter ermöglichen. 4 verschiedene Modi stehen zur Verfügung: Exhibition (normales Match für 2-4 Spieler), Tournament (einzelnes Turnier), Career (ATP-Tour mit Weltrangliste etc.) und Crazy Tournament (Turnier mit den besten 7 Spielern der Welt und einigen Spezialschlägen). Die Spieler werden in 200 Frames animiert. Animierter Schiedsrichter, Linienrichter und Balljungen gibt es ebenso wie verschiedene Bodenbeläge mit den jeweiligen Charakteristika (Gras schnell, Asche langsam etc.). Quiet Please Tennis soll in diesem Jahr für AGA-Amigas erscheinen, falls sich ein Publisher findet.

- Darkage Software

Alive ist ein neues Shoot Em Up im Stile von R-Type und Project X der italienischen Programmierer Darkage Software. Es soll zeitgleich 120 Objekte bei 50 Frames pro Sekunde darstellen können und bietet einen 2-Spieler-Parallel-Modus. Systemvoraussetzung ist lediglich ein purer AMIGA 1200. Erscheinungstermin ist März 1998, allerdings wird noch ein Publisher für das Spiel gesucht. Die nächsten Titel von Darkage Software stehen bereits fest: ein Sega-Rallye-Clone und das Spiel Oyup Oyup.

- Caveman Species

Ein neues Echtzeit-Strategiespiel kommt von Black Flag, einem neuen Programmierer-Team. Vier Gruppen kämpfen auf einem Planeten, um die Herrschaft über die Kontinente zu erlangen. Der Spieler entdeckt 90 Territorien in drei Regionen, baut Städte und führt Kriege. Dabei durchläuft er einige Evolutionsstufen seines Volkes. Wahrscheinlich wird es auch einen 2-Spieler-Modus geben, der mittels Kabel oder Modem funktionieren soll. Besonders auffällig an Caveman Species ist die Grafik. 256 Farben-Hi-Res-Grafik, gerenderte 3D-Animationen und sehr detaillierte Charakter-Animationen sollen das Spiel sehenswert machen. Systemvoraussetzungen sind ein 020-Prozessor, 2 MB Chip-RAM, 4 MB Fast-RAM, AGA oder CyberGFX und ein 2xCD-ROM-Laufwerk. Caveman Species soll noch im Frühjahr 1998 erscheinen, obwohl das Spiel im Moment erst zu 5 % fertiggestellt ist.

- Aphasia

Aphasia wird ein neues Weltraum-Shoot Em Up aus Italien. Es bietet 6 Levels mit 2 Bonus-Levels, großen Level-Endgegnern, Wasser- und Lichteffekte. Aphasia soll Ende 1998 erscheinen.

---

#### - Bubble Heroes

Ebenfalls aus Italien kommt das Entwickler-Team Arcadia Developments, das im Moment das Spiel Bubble Heroes programmiert. Es handelt sich dabei um einen Puzzle Fighter-Clone. Das Spiel kommt mit 512 Farben und wird einige gute Grafikeffekte bieten. Das Spielprinzip ist eine Mischung aus Bust-a-Move, das entfernt an Tetris erinnert und einem Beat Em Up a la Street Fighter. Das Spiel wird ca. 60 Level und TCP/IP-Support bieten und wahrscheinlich nur auf CD erscheinen. Man darf also gespannt sein.

#### - Powerball

Powerball kommt ebenfalls aus Italien, und zwar von Skywards Software, die durch Mikro Mortal Tennis bekannt wurden, das hierzulande allerdings nicht erschienen ist. Bei Powerball muß man mit Hilfe eines Balles Objekte durch Berührung vom Bildschirm entfernen. Viele kleine Hilfen und Schwierigkeiten verfeinern dieses Spielprinzip. Erste Screenshots lassen aber vermuten, daß das Spiel nicht über Shareware-Niveau hinauskommen wird.

#### - Great Nations

Great Nations wird ein Spiel im Stile von FreeCiv, der Civilization-Version, die auch über das Netz spielbar ist. Great Nations bietet einige zusätzliche Features, wie unendlich große Karten. Grafikkarten werden unterstützt. Bis zu 7 Spieler sollen Great Nations über das Internet oder über den seriellen Port spielen können. Systemvoraussetzungen sollen AGA oder Grafikkarte, OS 3.0, 68020 und 6 MB RAM sein. Ein frühes Demo kann auf der Homepage (<http://gn.gameshock.com/>) heruntergeladen werden.

#### - Lambda

Lambda ist ein geplantes 3D-Weltraum-Ballerspiel mit Ähnlichkeiten zu X-Wing und Wing Commander. Das Spiel wird AGA, CyberGFX und Picasso96 unterstützen. Der Entwickler des Spiels sucht noch 3D-Grafiker. Interessierte sehen hier nach: <http://www.hut.fi/~mkalline/lambda.html>

---

### 5. SPECIAL: SCREENFUN berichtet über AMIGA

---

Nun ist es also passiert. Und dies in der Weise, die die meisten wohl befürchtet haben. Die Zeitschrift BRAVO SCREENFUN berichtet in ihrer Reihe "Spiel & Spar" über den "Commodore Amiga". Geschrieben wurde der Artikel von Winnie Forster, früher einmal POWER PLAY-Redaktions-Mitglied. Dies merkt man dem Artikel leider auch an. In der Liste der 10 besten Amiga-Spiele ("Die mußt Du haben!") befinden sich 9 Spiele, die in den Jahren 1989-1991 herausgekommen sind (Lemmings, Dungeon Master, Populous, Battle Isle, Blood Money, Xenon 2, Bundesliga Manager Pro, The Killing Game Show und Turrigan 2), sowie ein Spiel, das als eher prähistorisch bezeichnet werden kann. Nichts gegen Marble Madness, aber das fünftbeste AMIGA-Spiel ist es nun wirklich nicht. Und Bundesliga Manager Pro ??? Ist nicht 1994 der weitaus bessere Nachfolger Bundesliga Manager Hattrick erschienen?

Was ist denn zum Beispiel mit Spielen wie Speedball 2, Monkey Island,

---

Lotus 2, Grand Prix (alle 1991); Monkey Island 2, Fire and Ice, Sensible Soccer, History Line, B.C.Kid (alle 1992); Frontier, Die Siedler, Lemmings 2, Ambermoon, Turrican 3, Lionheart, Anstoss, Civilization (alle 1993); Bundesliga Manager Hattrick, Sensible World of Soccer, Simon the Sorcerer (alle 1994); Pinball Illusions, Super Stardust, Alien Breed 3D, Worms, Colonization (alle 1995); Worms D.C., Capital Punishment, Slam Tilt, Alien Breed 3D 2 (alle 1996) oder Chaos Engine 2 (1997). Von noch neueren Titeln wie Myst, Final Odyssey oder onEscapee ganz zu schweigen. Sicher, auch über diese Titel läßt sich streiten. Daß aber die 10 besten AMIGA-Titel vor 1991 erschienen sind, das halte ich für ein Gerücht.

Die Liste, aber auch der Artikel selbst sehen so aus, als ob der frühere POWER PLAY-Redakteur mal eben beauftragt wurde, etwas über den AMIGA zu schreiben, weil er ja damals auch über den AMIGA berichtet hat. Tja, und das kommt nun dabei heraus.

Folgerichtig werden auch in dem Artikel einige Fehler gemacht, auf die ich aber nicht näher eingehen möchte. Der AMIGA wird weiterhin als Computer der Software-Diebe bezeichnet, die ein Grund für den Niedergang gewesen seien (auch hierüber läßt sich streiten). 1991 seien aber immerhin noch Wing Commander und die beiden Monkey Islands umgesetzt worden (wenn auch mit Verspätung). Auch hier ist eine Klarstellung von Nöten.

Es stimmt, daß Wing Commander vom PC auf den AMIGA umgesetzt wurde. Aber gerade Monkey Island 1 erschien im Januar 1991 zeitgleich mit der PC-Version. Sieht nicht nach einer Umsetzung des Spiels mit Verspätung aus, oder?

Da verwundert es dann auch nicht, daß davon gesprochen wird, daß ältere AMIGAs eine Kickstart-Diskette benötigen (wer benutzt noch einen solchen AMIGA?) und daß die Workbench eine Art Windows sei. Als Malprogramm wird schließlich Deluxe Paint IV empfohlen (Hallo? Schon mal etwas davon gehört, daß es auch eine Version 5 gibt?) und das CDTV wird zeitlich hinter die AMIGAs 1200, 4000 und das CD32 gesetzt, und sei "der letzte Sargnagel für einen 1994 schon stark angeschlagenen Computer" gewesen. Aber, so Forster, es habe ja noch bis 1996 englische Spieleentwickler gegeben, "die an den 16-Bitter glaubten". Dann sind wohl sämtliche Neuerscheinungen aus dem Jahr 1997 und alle für das Jahr 1998 angekündigten Spiele nur Einbildung oder eine Fata-Morgana...

Angesichts dieses Artikels wäre es wohl besser, die SCREENFUN würde ihre Berichterstattung bzgl. des AMIGAs einstellen. Solche Artikel braucht die AMIGA-Welt zumindest NICHT !!!

---

## 6. Charts

---

AGPJ Lesercharts Januar 1998:

01 (18) Myst	(2.Monat)
02 (01) Die Siedler	(4.Monat)
03 (--) Doom	(1.Monat)
04 (07) The Shadow of the third Moon	(3.Monat)
05 (05) Sensible World of Soccer	(4.Monat)
06 (02) Deluxe Galaga	(4.Monat)
07 (06) Slam Tilt	(4.Monat)
08 (04) Worms - The Director's Cut	(4.Monat)
09 (09) Frontier - Elite II	(2.Monat)
10 (15) The Final Odyssey	(2.Monat)
11 (--) Worms	(1.Monat)

---

12 (--) Doom 2	(1.Monat)
13 (08) Speedball 2	(3.Monat)
14 (16) Bundesliga Manager Hattrick	(4.Monat)
15 (--) Sword	(1.Monat)
16 (--) B.C.Kid	(1.Monat)
17 (11) Alien Breed 3 D II - The Killing Grounds	(2.Monat)
18 (--) Capital Punishment	(1.Monat)
19 (03) Dune II	(4.Monat)
20 (12) Trapped 2	(3.Monat)

rausgefallen:

-- (10) Turrican 2	(3 Monate)
-- (13) Foundation	(2 Monate)
-- (14) Lotus Turbo Challenge II	(3 Monate)
-- (17) Leisure Suit Larry 2	(1 Monat)
-- (19) onEscapee	(1 Monat)
-- (20) Civilization	(1 Monat)

6 New-Entries gibt es in diesem Monat, darunter Doom und Doom 2. Bitte gebt bei Euren TOP 10s bitte nicht an, welche Portierung Ihr spielt (also ADoom, DoomAttack, usw.), sondern welches Spiel (WAD), also Doom oder Doom 2.

Die große Überraschung des Monats (na gut, es war keine wirkliche Überraschung) war Myst. Noch nie in der (kurzen) Geschichte der AMIGA AGPJ-Lesercharts gab es eine Nummer 1 mit einem größeren Vorsprung. Leider gab es in diesem Monat etwas weniger Einsendungen zu den Charts. Da ich aber nicht genug bekommen kann vom Auswerten Eurer Top 10s, und da es auch etwas zu gewinnen gibt, wenn Ihr zusätzlich die AMIGA-aktuell-Meinungsfrage beantwortet, bitte ich Euch: SCHICKT MIR EURE TOP 10s. Vielen Dank.

GTI-Verkaufscharts Spiele Dezember 1997:

Ab sofort veröffentlicht GTI nur noch eine Charts-Liste für CD- und Disketten-Spiele. Die Vormonat-Plazierungen geben den Platz in den CD-Charts (C) und den Disketten-Charts (D) an.

01 (---) CD Myst dt.
02 (---) CD Myst engl.
03 (C04) CD Shadow of the third Moon
04 (---) CD Final Odyssey
05 (C01) CD TFX
06 (---) CD Nemac IV
07 (---) CD onEscapee
08 (---) CD Street Racer
09 (C02) CD Trapped 2
10 (C03) CD Uropa2
11 (---) CD Pinball Brain Damage
12 (C11) CD Pinball Illusions
13 (D07) Disk Pinball Brain Damage
14 (D02) Disk Colonisation
15 (D01) Disk Formula One Grand Prix
16 (D15) Disk Chaos Engine 2
17 (D11) Disk Flyin High Data Disk
18 (D05) Disk Sword

19 (C06) CD Civilization  
20 (---) CD Ultimate Gloom

Quelle: GTI

---

## 7. Review: Final Odyssey

---

In diesem Monat erschien Vulcan Softwares 3. CD-Titel: Final Odyssey, ein Puzzle-Action-Adventure.

Die Handlung spielt in der griechischen Mythologie. Der Spieler erhält die Aufgabe, einige Jungfrauen aus den Händen des Minotaurus zu retten. Dies versucht er in Person von Theseus, einem kleinen, aber mutigen Ritter. Das Spiel kommt Vulcan-typisch ohne Papp-Box, in einem CD-Jewel-Case. Somit gibt es auch keine gedruckte Anleitung, sondern ein Online-Manual auf der CD. Ebenso Vulcan-typisch ist die Unterstützung vieler Sprachen. In immerhin 7 Sprachen ist die Anleitung lesbar und das Spiel spielbar. Hat man das nette, aber nicht überragende Intro gesehen, taucht man direkt in das Spiel ein. Als erstes fällt die sehr gelungene Grafik im Chaos-Engine-Stil auf. Viele kleine Grafik-Gags sorgen für erhöhten Spielspaß. Besonders genannt seien hier Spiegel, in denen man sein eigenes Spiegelbild sieht, sobald man vor sie tritt. Schießt man nun auf den Spiegel, zerspringt er sogar. Aber auch die Lichteffekte, die Farbenvielfalt und die sehr flüssige Animation der Spielfiguren sind einzigartig. Schräg von oben steuert man nun den kleinen Theseus durch viele Räume und Landschaften und hat die Aufgabe, diverse Feinde zu töten und vor allem kleine Rätsel aller Art zu lösen. Bei dieser Aufgabe wird man von diversen Waffen unterstützt, die allesamt verschiedene Eigenschaften haben, so eignen sich einige Waffen besonders für den Nahkampf, während andere besser aus der Ferne benutzt werden.

Auf Theseus' Weg begegnen ihm viele Dinge, die er einsammeln kann, wie z.B. Geld, Schlüssel, etc. und neben den Feinden auch Personen, die dem kleinen Helden wohlgesonnen sind, und ihm Tips zur Erfüllung seiner Mission geben. 5 riesige Welten mit über 500 Bildschirmen gilt es zu durchwandern. Auch der Schwierigkeitsgrad des Spiels steigert sich in der richtigen Geschwindigkeit, um auch Anfängern eine Chance zu geben. Fängt man an, Final Odyssey zu spielen, kann man nicht mehr aufhören. Man betätigt Schalter, tötet Monster, sammelt Gegenstände ein, löst kleine Rätsel usw., und das mit einem Spielsaß, der seinesgleichen sucht.

Grafik:	9/10	Systemvoraussetzungen:	AMIGA + 2 MB RAM (mind.
Sound:	6/10		1 MB Chip RAM) + 2x-CD-ROM
Handhabung:	9/10		
Spielspaß:	9/10	erhältlich im Handel und Versand	
		empfohlener Verkaufspreis:	89.00 DM

GESAMT: 87 % <----- AMIGA AGPJ AWARD !!!

Fazit: Sehr gutes Action-Adventure mit hervorragenden Puzzle- und Action-Elementen. Sehr große Langzeitmotivation.

Screenshot (ab OS 3.0; PNG-Datatype muß installiert sein)

---

## 8. Review: onEscapee

-----

Nach den beiden hervorragenden Demo-Versionen war onEscapee eins der am meisten erwarteten Spiele der letzten Zeit. Nun ist sie da: die Vollversion.

Da das Spiel in einem CD-Jewel-Case ohne Pappkarton daher kommt, gibt es auch keine gedruckte Anleitung. Eine sehr gute, mehrsprachige HTML-Anleitung sorgt hier aber für Abhilfe.

Wird das Spiel gestartet (eine Installation ist nicht nötig, lediglich zum Abspeichern des Spielstandes ist eine Festplatte von Nöten), sorgt eines der besten Intros der Geschichte des AMIGA-Spiels für eine atmosphärische Einleitung in die Story. Begleitet wird das Intro von einer außergewöhnlichen, aber extrem ohrwurmigen Musik.

Das Spiel handelt von einem Mann, der in einer zukünftigen Zeit auf der Erde lebt, auf der immer wieder Menschen von Außerirdischen entführt werden. Eines Tages passiert dies auch unserem Helden. Doch ihm gelingt es, seine Entführer zu überwinden. Von nun an befindet er sich auf der Flucht.

Der Spieler schlüpft nun in die Rolle des Flüchtigen und kämpft sich durch 7 Level der verschiedensten Art. Unser Held kann laufen, springen, schießen, schwimmen und vieles mehr. Und diese Bewegungsabläufe sehen besonders gut aus. Die Animationen der Hauptperson sollen aus über 1000 einzelnen Frames zusammengesetzt sein. Auch der Rest der Grafik ist wunderschön. Über 90 % der Grafik ist handgemalt, nur besonders komplizierte Objekte sind gerendert, so z.B. eine Spinne, die im Spiel auftaucht. Nun aber zurück zum Spiel: Unser flüchtender Held durchquert also 7 Level und muß dabei viele Geschicklichkeitsaufgaben bewältigen, Feinde töten und Denksportaufgaben lösen. Zu erwähnen ist an dieser Stelle einer der sehr wenigen Minuspunkte von onEscapee: der hohe Schwierigkeitsgrad. Viele Situationen müssen ein ums andere Mal wiederholt werden, weil man gestorben ist. Apropos sterben: Nahezu nichts ist in onEscapee schöner als der Tod: Die animierten Todessequenzen sind immer wieder einen Blick wert, also laßt Euch ruhig mal töten, aber speichert vorher ab. Dies ist nämlich eine gute Funktion des Spiels: Jederzeit läßt sich der Spielstand abspeichern. In dem Optionsmenü, von dem aus man abspeichern kann, läßt sich außerdem der Sound ausschalten und ein sogenannter Turbo-Mode einschalten. Dieser läßt das Spiel einige Frames pro Sekunde schneller ablaufen.

onEscapee hat übrigens vom Spieldesign her einige Ähnlichkeit mit den beiden Delphine-Klassikern Flashback und Another World. Fans dieser Spiele sollten sich onEscapee auf jeden Fall kaufen. Aber auch allen anderen sei das Spiel empfohlen, notfalls kann man ja erst einen Blick auf das spielbare Demo aus dem Aminet werfen.

Grafik:	9/10	Systemvoraussetzungen:	AGA oder Grafikkarte + 4 MB
Sound:	9/10		RAM + OS3.0 + 2x-CD-ROM + HD
Handhabung:	8/10		
Spielspaß:	9/10	erhältlich im Handel und Versand oder direkt bei	
		Sadness Software, 13 Russell Terrace, Mundesley,	
		Norfolk, NR11 8LJ, England	
		e-mail: rich@sadness.demon.co.uk	
		empfohlener Verkaufspreis: ca. 90.00 DM	

GESAMT: 87 % <----- AMIGA AGPJ AWARD !!!



Fazit: Außergewöhnliches Action-Adventure mit sehr guter Grafik und extrem atmosphärischem Sound.

Screenshot (ab OS 3.0; PNG-Datatype muß installiert sein)

## 9. Überblick: AMIGA-Doom-Portierungen

Im Januar schwappte eine DOOM-Welle auf den AMIGA über, die für einiges Aufsehen sorgte. Viele hatten nicht für möglich gehalten, daß eine in ein paar Tagen aus dem Sourcecode geschaffene Portierung so gut laufen würde, wie sie es tat. Auch Ende Januar gab es fast täglich Updates zu den diversen Ports oder sogar komplett neue Programme. Dieser Artikel soll deswegen kein Testbericht sein, sondern eher ein Überblick über die bis zum 25. Januar erhältlichen Doom-Portierungen. Das Programm VDoom kann hier nicht berücksichtigt werden, da es sich um die erste Doom-Portierung für PowerPC-AMIGAs handelt, und eine solche Karte nicht in meinem Besitz ist. Interessenten sollten sich das Programm aus dem AMINET herunterladen. Ende Januar gab es mittlerweile 6 verschiedene DOOM-Ports für den AMIGA, nämlich: ADoom 0.8, AmiDoom 0.6, amigadoom-1.10 0.5ß, DoomAttack 0.6, PsiDOOM 0.7 und eben das vorher genannte PowerPC-Produkt.

Die beliebteste und wohl auch beste Portierung ist wohl ADoom. Es bietet auf den meisten Rechnern die beste Geschwindigkeit und einige Features, die die anderen Portierungen nicht haben. Als ähnlich schnell wird allgemein DoomAttack angesehen. Als etwas schlechter kann man die anderen drei Programme einschätzen. Hier sollte sich aber jeder sein eigenes Bild machen, da es wie bereits erwähnt häufige Updates gibt und neue Versionen der Programme sicher noch für einige Überraschungen gut sein könnten. Als Entscheidungshilfe will ich hier noch eine Tabelle veröffentlichen, die von einer der DOOM-Download-Homepages stammt, der "AmiDoom download page" (<http://www.pluk.com/>):

	AmigaDoom	ADoom	AmiDoom	PsiDoom	DoomAttack
Sound	ja (AHI)	ja	ja	ja (AHI)	ja
Musik	nein	ja	nein	nein	nein
Keyboard	ja	ja	ja	ja	ja
Joystick	ja	ja	nein	nein	ja
Maus	nein	ja	ja	nein	ja
ECS	ja	ja	ja	nein	nein
AGA	ja	ja	ja	ja	ja
Grafikkarte	ja	ja	ja	nein	ja
TCP/IP	ja	ja	ja	nein	nein

Stand dieser Tabelle ist wie gesagt der 25. Januar. Beim Erscheinen dieses Artikels könnte die Sache also schon wieder anders aussehen. Also informiert Euch einfach auf einer der vielen AMIGA-DOOM-Homepages. [www.pluk.com](http://www.pluk.com) gehört hierbei sicher zu den besten Seiten. Hier könnt Ihr dann auch erfahren, was noch benötigt wird, um DOOM zu spielen. Für alle Portierungen ist logischerweise eine sogenannte .WAD-Datei von Nöten. In diesen Dateien befinden sich sämtliche wichtigen Daten, wie Grafik, Sound, etc. Eine .wad-Datei der Shareware-Doom-Version befindet sich ebenfalls zum freien Download im Internet. Andere .WADs (also registriertes DOOM 1 oder DOOM 2) können von den PC-Versionen der Spiele benutzt werden. Weiteres in Sachen DOOM lest ihr in den nächsten Monaten in AMIGA AGPJ.

---

## 10. Preview: Fratzengeballer (Oxyron / New Generation Software)

---

Tja, was soll man da sagen, wieder ein 3D-Shooter. Die Trapped-Engine war noch nie die beste, und so sieht die Demoversion auch eher mittelmäßig aus. Man kann zwar auch nach oben und unten gehen, aber das macht das Spiel auch nicht viel besser. Bleibt zu hoffen, daß die Qualität dieser frühen Demoversion bis zur Veröffentlichung des Spiels im Sommer noch verbessert wird. Angesichts der brillianten Doom-Portierungen und des anstehenden Erscheinens von Quake dürfte dieses Spiel sonst kaum Beachtung finden.

---

## 11. Preview: Powder (Verkosoft)

---

Powder ist nach Wheels on Fire und Beambender das dritte in einer Reihe von sehr mittelmäßigen Spielen, die bei Verkosoft erscheinen. Es handelt sich um ein stinknormales 2D-Shoot Em Up mit horizontalem Scrolling. Der Spieler steuert ein kleines Flugobjekt von links nach rechts und schießt auf andere Flugobjekte, Geschütze usw. Mehr ist über dieses Spiel eigentlich nicht zu sagen; Powder ist zwar durchaus spielbar, liegt aber auch aufgrund der sehr farblosen Grafik allenfalls auf PD-Niveau.

---

## 12. Release-Liste

---

In der folgenden Liste könnt Ihr alle Spiele sehen, über die ich in den letzten 6 Monaten News gehört habe.  
Für Korrekturen bin ich jederzeit dankbar, einfach eine E-Mail schicken.

Name	Hersteller	
3D Environment Construction Kit	Vulcan Software	
ACSYS	Unique	
Adventure-Shop	APC & TCP	März 1998
Alien Presence: Dawn of the sixth Sun	Apex Systems	März 1998
Alive	Darkage Software	
Aphasia		Ende 1998
ArcAngel	Alive Mediasoft	1998
Battle		
BattleCraft	Ravager's Reality	
Betrayed	Aurora Works	Mitte 1998
Brainkiller	Titan Computer	
Breed 2001	Vulcan Software	1998
Bubble Heroes	Arcadia Developments	
Caveman Species	Black Flag	Frühjahr 1998
Championship Manager 3		
Claws of the Devil	Titan Computer	
Construction	The Hidden	
Counterstrike		

---

Dafel: Bloodline	Sadeness Software	Sommer 1998
Dark Child	MWI	
Dark Forces	Alive Media Soft	
Daydream	APC & TCP	1998
Delta 4	Hellhound Software	
Desolate	Vulcan Software	
Diversia	Ablaze Entertainment	Ende März 1998
Drive U Crazy	Daztechnique Promotions	
Drok+	The Hidden	
Eat the Whistle	Hurricane Software	
Escape from Atlantis	APC & TCP	1998
Escape towards the Unknown	Hurricane Software	Februar 1998
Eurofighter 2000		
Evils Doom Special Edition	Titan Computer	
Explorer 2260	The World Foundry/Vulcan	März 1998
Ffigy	Effigy Software	
Forgotten Forever	Sadeness Software	1998
Fortress of Fear	Digital Reality SoftworX	Frühj.1998
Foundation	Sadeness Software	Februar/März 1998
Frankenstein Through The Eyes of...	Alive Media Soft	
Fratzengeballer	Oxyron/New Generation	Sommer 1998
fUbaR	Q-Group	Frühjahr 1998
Genetic Species	Vulcan Software	Februar 1998
Gilbert Goodmate and the Mushroom...	Alive MediaSoft	Mitte 1998
Gnomes	OTM	
Goblin Tanks	Alive MediaSoft	1998
Grand Prix Simulator / Virtua GP		
Great Nations		
Gun Fury	Guildhall Leisure	
H-Bomb	Aurora Works	März 1998
H.A.R.D. Corps	GeoSync Media	
Hard Target	Vulcan Software	
Haunted	Alive MediaSoft	Frühjahr 1998
Hell Pigs	Vulcan Software	März 1998
In Shadow of Time	Shadow Elks	
Jetpilot Expansion Disk	Vulcan Software	
KRUD TV	Skillo Interactive	
Lambda		
Last Days of Paradise	Titan Computer	
Lego Blast	Proxima	
Links Pro	Alive Media Soft	
Magic Island	APC & TCP	
Maim & Mangle	The World Foundry/Vulcan	Mitte 1998
Marblelous 2	APC & TCP	1998
Martian Tales	Skillo Interactive	
MAX Rally	Fortress Software	1998
MegaBlast	APC & TCP	1998
Mobile Warfare	Epic Marketing	Dezember 1997
Myst	clickBOOM	<----- erschienen
New Horizons		
Nothingness	Melina Software / Cassiopee Develop.	
Olofight	The Real Ologram	Februar 1998
onEscapee	Sadeness Software	<----- erschienen
Oyup Oyup	Darkage Software	
Pax Imperialis	Amiga Jihad	
Phantasmagoria	Alive MediaSoft	
Phoenix	APC & TCP	März 1998

Powerball	Skywards Software	
Pulsator	APC & TCP	Februar 1998
Quake	clickBOOM	1. Februar 1998
Quake TNT Pack	clickBOOM	Februar 1998
Quasar Wars	Light Designs	
Quiet Please Tennis	Spooky Fellows	
Radiation	Skillo Interactive	
Riven	clickBOOM	Mai 1998
Scions of the Forgotten World	Vulcan Software	
Sega Rally-Clone	Darkage Software	
Sixth Sense Investigations	Islona	Frühjahr 1998
Skaut	APC & TCP	1998
Skimmers	APC & TCP / Islona	1998
SpaceLander		
Star Fighter: D'Yammen's Reign	GeoSync Media	
Sword	Titan Computer	<----- erschienen
Testament 2	APC/TCP	1998
The Final Odyssey	Vulcan Software	<----- erschienen
The Game		
The Golem	Underground Software	Juni 1998
The Rin	The World Foundry	
Total Combustion	Titan Computer	Februar 1998
Total Destruction 3D	Deepcore Entertainment	Sommer 1998
Trauma Zero		
Valhalla & the Charms of King Paul	Vulcan Software	
Wasted Dreams	Vulcan Software	Frühjahr 1998
Westerados	APC & TCP	1998
Wet	New Generation Software	
World Golf	Islona	Frühjahr 1998
Zone 99	Aurora Works	1998

### 13. Homepages von AMIGA-Spiele-Entwicklern

Ablaze Entertainment: <http://www.vadium.sk/ablaze/>  
 Alpha Software: <http://www.users.globalnet.co.uk/~gazy/>  
 Aurora Works: <http://www.auroraworks.com/>  
 Black Blade Software: <http://www2.shiny.it/~yagg/English.html>  
 Charm Design: <http://dragon.klte.hu/~zavacki/>  
 Click Boom: <http://home.ican.net/~clkboom/>  
 Desktop Corruption: [http://www.rhodger.demon.co.uk/dc/M\\_Set00.htm](http://www.rhodger.demon.co.uk/dc/M_Set00.htm)  
 Digital Anarchy Software: <http://www.users.zetnet.co.uk/dasoft/>  
 Digital Demons: <http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9883/Aphasia.htm>  
 Future Tales Entertainment: <http://www.xgw.fi/~slice/ftales/>  
 GeoSync Media: <http://www.ozemail.com.au/~geosync/>  
 Invictus Team: <http://dragon.klte.hu/~dakos/>  
 Islona (Epic): <http://www.valivue.demon.co.uk/islona/index.html>  
 Marble Eyes: <http://www.marble-eyes.dk/>  
 Oxyron: <http://homepages.microdata.de/~michael/>  
 Pernat Hard & Software: <http://home.t-online.de/home/pernat/homepage.html>  
 Prelusion: <http://homel.swipnet.se/~w-10215/index.htm>  
 Pulse: <http://www.ntostud.mh.se/~ping9747/game.htm>  
 P.U.R.E.Design: [http://www.idt.unit.no/~alfw/amiga/flyin\\_high/flyin\\_high.html](http://www.idt.unit.no/~alfw/amiga/flyin_high/flyin_high.html)

Q-Group: <http://homepages.nildram.co.uk/~oondy/>  
Ravager's Reality: [http://cybercomm.nl/~peterdb/rav\\_noframes.html](http://cybercomm.nl/~peterdb/rav_noframes.html)  
Red When Excited: <http://www.ldngedge.demon.co.uk/>  
Sadeness Software: <http://www.sadeness.demon.co.uk/>  
Shadow Elks: <http://home1.swipnet.se/~w-10724/IST.html>  
Skillo: <http://www.bomb.demon.co.uk/skillo/main.html>  
Team Mango: <http://homepages.enterprise.net/alvaro/tm/>  
Titan Computer: <http://www.vossnet.de/titanhb/>  
Verkosoft: <http://home.t-online.de/home/Verkosoft/deuhomepage.htm>  
Vulcan Software: <http://www.vulcan.co.uk/>  
World Foundry: <http://www.d-n-a.net/users/dnetEFoE/wf/>

Weitere Homepages mit Spiele- und Emulator-Informationen:

-----

AMIGA Nutta: <http://www.nutts.demon.co.uk/>  
AMIGA Flame: <http://www.amigaflame.co.uk/>  
Amiga Games: <http://www.tfs.net/~eivanov/>  
AMIGA Emulation Central: <http://www.classicgaming.com/aec/>  
Emulators for the AMIGA: <http://www.pncl.co.uk/~martinc/emulators/index.html>

-----

#### 14. PD-Reviews

-----

Neue Spiele im Aminet (18. Dezember 1997 - 25. Januar 1998)

Anmerkungen: Die Spiele sind, wenn nicht anders angegeben, Freeware. Die Wertung gibt den Gesamteindruck des Spiels (mit dem Schwerpunkt auf Spielspaß) auf einer Skala von 1 bis 10 wieder, wobei 10 die Höchstwertung ist. (SV = Systemvoraussetzungen)

- comm/net/Netris1.15.lha - Netris 1.15 (SV: mind. OS 2.04 + Internet-Anschluß)

Tetris über das Internet gegeneinander. Leider kein Test möglich. (?/10)

- game/2play/bothello.lha oder bothello\_ez.lha - Battle Othello V0.7

Sehr originelle Othello-Variante für bis zu 4 Spieler mit witzigem Intro. (8/10)

- game/2play/bsiil15.lha + bsiil15fix.lha - BattleShipsII (SV: HD + 1 MB CHIP-RAM + 2 MB FAST-RAM + mind. OS 2.0)

Sehr gute Schiffe-Versenken-Umsetzung mit Video-Sequenzen für bis zu 4 Spieler (!!!). (8/10)

- game/2play/supert.lha - SuperTron V1.2 (SV: 1 MB RAM)

Tron-Clone ohne Besonderheiten. (4/10)

---

- game/2play/VDT.lha - VDT 1.1

Tron-Variante mit seltsamer Steuerung. (3/10)

- game/board/ProGammon.lha - ProGammon 2.5 (SV: OS mind. 2.04)

Solide Backgammon-Umsetzung ohne Besonderheiten. Jetzt mit stärkerem Computer-Gegner. (6/10)

- game/board/scrabble.lha - Scrabble V2.0 (SV: 68020 + AGA)

Gute Scrabble-Umsetzung für bis zu 4 Spieler. (7/10)

- game/demo/CANEdemo.lha - C.A.N.E. DeMO 1.01

Kleines, nettes Spiel von NC.Gamez, bei dem man mittels Raumschiff Gegenstände und Personen einsammeln und gegen die Gravitation ankämpfen muß. (6/10)

- game/demo/GatorManiaDemo.lha - Gator Mania V1.2 Demo

Mittelmäßiges Jump N Run mit schlechter Grafik und geklauter Musik. (5/10)

- game/demo/Groundwars.lha - Waponez 2 - Groundwars (SV: AGA + 030 + FAST-RAM) (Shareware: 15-20 DM)

Demo-Version eines brillianten, neuen Shoot Em Ups von NC.Gamez mit sehr gutem Soundtrack. Das einzige, das noch fehlt, sind mehr Level, aber daran wird gearbeitet. (8/10)

- game/demo/RoboDemo.lha - RoboQuest - the Demo Version

Spiel, bei dem man mittels einer kleinen Programmiersprache kleine Roboter bewegen muß. (3/10)

- game/jump/SqueekREALFina.lha oder Squeek.lha - Squeek

Mittelmäßiges Jump N Run mit einer der nervigsten Musiken aller Zeiten. (4/10)

- game/misc/4lynx4.lha - 4Lynx4 1.0 (SV: 1.5 MB RAM)

Interessante 4-Gewinnt-Variante für 2 - 4 Spieler. (7/10)

- game/misc/boscar.lha - BOSCAR (Shareware: 10 englische Pfund)

SEHR gewöhnungsbedürftiges Rennspiel mit netter Grafik. (5/10)

- game/misc/CaveCrashIII.lha - Squash or Dash

Und noch ein Boulderdash-Clone. Ladet lieber Boulderdaesh oder Diamond Caves 'runter. (5/10)

- game/misc/ClassicRacer.lha - Classic Racer V1.91 (SV: OS 2.0 + 1MB RAM + 0.5 MB sonstiges RAM)

Gute Umsetzung des bekannten Papier-Autorennens. (7/10)

- game/misc/DiamondCavesII.lha - Diamond Caves II V1.4 (Shareware: 40 DM) (SV: mind. OS 2.0 + 1 MB CHIP RAM + 2 MB FAST RAM + HD + MUI 3.x)

Sehr gut gelungener Diamond Caves/Boulderdash-Clone mit Level-Editor. Die neue Version beinhaltet einige kleine Bugfixes. (8/10)

- game/misc/FiveDice.lha - Five Dice (SV: Multiscan-Monitor)

Solide Kniffel/Yahtzee-Version mit sehr mittelmäßiger Grafik. (4/10)

- game/misc/werner.lha - Werner v1.00

Blasse Umsetzung des C64-Klassikers Flaschbier mit sehr hohem Schwierigkeitsgrad. (4/10)

- game/role/Adom.lha oder Adom\_68020.lha oder Adom\_68040.lha - Ancient Domains of Mystery 0.9.9 Gamma 8

Sehr umfangreiches Textzeichen-Rollenspiel mit sehr ausführlicher Anleitung. Nur für Fans. (7/10)

- game/role/sendai.lha - Realm of Sendai v0.74

Neue Version des Rollenspiels mit niedlicher Grafik. (6/10)

- game/role/ZAngband.lha - ZAngband 2.0.4 (SV: mind. OS 1.3 + 1.4 MB RAM)

Umsetzung eines Rollenspiels. Für Fans. (6/10)

- game/shoot/Airfight.lha - Air Fight V2.0

Sehr mittelmäßiges Doppeldecker-ballern-aufeinander-Spiel für möglichst 2 Spieler. (4/10)

- game/shoot/botss3\_1.lha - ...3\_4.lha - BOTSS 3 (SV: 030 + 4 MB RAM +

---

5 MB Festplattenplatz + OS 3.0)

Gutes 2D-Weltraum-Shoot-Em-Up mit mittelmäßiger Grafik und hoher Spielbarkeit. (8/10)

- game/shoot/shootist.lha - Shootist (Shareware: 5 US-Dollar)

Spiel, das entfernt an Operation Wolf erinnert. Wenig interessant. (3/10)

- game/think/Crazy8.lha - Crazy Eight's V 2.6 (SV: mind. OS 2.0)

Sehr nette Mau-Mau-Variante. (7/10)

- game/think/Lazb.lha - Lazer

Mittelmäßiges "mit-Laser-unter-Zuhilfenahme-von-Spiegeln-auf-Ziel-Schiess-Spiel". (5/10)

- game/think/NeverMind.lha - NeverMind 0.74ß (SV: mind. OS 3.0)

Allmonatliches Update des mittelmäßigen Minesweeper-Clones. Jetzt mit Musik, Screenmode-Requester und mehr Blocksets. (5/10)

- game/think/Schlachtfeld.lha - Schlachtfeld V1.0 (SV: PAL + 1.5 MB RAM (davon 1 MB Chip-RAM)

Strategiespiel mit Verwandtschaft zu Battle Isle und hervorragender Anleitung. (8/10)

- game/think/soliton151.lha - Soliton V1.51 (SV: mind. OS 3.0 + MUI 3.6)

Hervorragendes Solitär-Spiel für den Workbench-Screen. (8/10)

- game/think/STQuiz1.5E\_1.lha + ...\_2.lha + ...\_3.lha - STARTREKQuiz V1.5 AGA extended (Trekware: Autoren wollen ein Geschenk, das mit Star Trek zu tun hat)

Sehr gut gemachtes Star Trek-The Next Generation-Quiz. Ein Muß für alle Fans! (8/10)

- game/wb/Amipet.lha - Amipet 1.14

Tamagotchi für den Workbench-Screen. (5/10)

- game/wb/AQuix.lha - AQuix 1.04 (SV: OS 3.0 + 1MB RAM)

Sehr gute Umsetzung des Klassikers Quix für den Workbench-Screen. (8/10)

---



- game/wb/Mui-Kniffel.lha - Mui Kniffel (SV: mind. OS 2.0 + MUI 3.1)

Minimalistische Kniffel-Umsetzung. (4/10)

- game/wb/WBsteroids.lha - WBsteroids 1.5 (OS 3.0) (Shareware: 10 DM)

Gutes Asteroids-Spiel für den Workbench-Screen. 6/10)

#### Zusammenfassung:

1.	Battle Othello V0.7	8/10	<-----	TOP-TIP
	BattleShipsII vl.1.6	8/10	<-----	TOP-TIP
	Waponez 2 - Groundwars	8/10	<-----	TOP-TIP
	Diamond Caves II V1.4	8/10	<-----	TOP-TIP
	BOTSS 3	8/10	<-----	TOP-TIP
	Schlachtfeld 1.0	8/10	<-----	TOP-TIP
	Soliton V1.51	8/10	<-----	TOP-TIP
	STARTREKQuiz V1.5 AGA extended	8/10	<-----	TOP-TIP
	AQuix 1.04	8/10	<-----	TOP-TIP
10.	Scrabble V2.0	7/10		
	4Lynx4 1.0	7/10		
	Classic Racer V1.91	7/10		
	Ancient Domains of Mystery 0.9.9 G.8	7/10		
	Crazy Eight's V 2.6	7/10		
15.	C.A.N.E. DeMO 1.01	6/10		
	ProGammon 2.5	6/10		
	Realm of Sendai v0.74	6/10		
	ZAngband 2.0.4	6/10		
	WBsteroids 1.5	6/10		
20.	Gator Mania V1.2 Demo	5/10		
	BOSCAR	5/10		
	Squash or Dash	5/10		
	Lazer	5/10		
	NeverMind 0.74ß	5/10		
	Amipet 1.14	5/10		
26.	SuperTron V1.2	4/10		
	Squeek	4/10		
	Five Dice	4/10		
	Werner vl.00	4/10		
	Air Fight V2.0	4/10		
	Mui Kniffel	4/10		
32.	VDT 1.1	3/10		
	RoboQuest - the Demo Version	3/10		
	Shootist	3/10		
-----				
?.	Netris 1.15	?/10		

Rückblick: Die bisherigen TOP TIPS (AMIGA AGPJ 1-6):

01	Deluxe Galaga 2.6	10/10
02	Boulder Däsh 4.14	9/10
02	PIGbase4 2.7	9/10
02	Risiko 1.5	9/10

---

02 FaYoh	9/10
06 Bürgermeister 2.76	8/10
06 Diamond Caves II V1.4	8/10
06 Tiger's Bane	8/10
06 Battle Othello V0.7	8/10
06 Battle ShipsII v1.1.6	8/10
06 Waponez 2 - Groundwars	8/10
06 BOTSS 3	8/10
06 Schlachtfeld 1.0	8/10
06 Soliton V1.51	8/10
06 STARTREKQuiz V1.5 AGA extended	8/10
06 AQuix 1.04	8/10

#### -----

#### 15. Review: X-Fire V1.68.5-Vollversion

#### -----

Das Spiel Crossfire ist einer der Preise, die jeden Monat bei AMIGA AGPJ/AMIGA aktuell gewonnen werden können. Höchste Zeit also, das Spiel mal mit einem Test zu würdigen. X-Fire ist ein Shoot Em Up für 2 - 4 Spieler. Jeder Spieler steuert ein kleines Raumschiff mit einem einzigen Ziel: Vernichtung des bzw. der Gegner. Besondere Stärke des Spiels ist nicht unbedingt die Grafik. Im Gegenteil, sie ist eher schlecht. Glanzpunkt von X-Fire ist die besondere Vielfalt an Optionen, Einstellungsmöglichkeiten, Waffen, Items usw. So läßt sich nahezu alles einstellen, was von Belang für ein Spiel dieser Art ist.

Hat man sich erstmal durch die Menüs gekämpft (oder auch nicht), beginnt das Spiel. In eher blassen Arenen versucht man nun also, den bzw. die Gegner zu zerstören. Es stehen 20 Waffen und 15 Items zur Verfügung, die die Mission auch erschweren, aber vor allem erleichtern sollen und per Zufallsprinzip in der Arena auftauchen. Zu den Items gehören z.B. Shields oder Items, die die Steuerung erschweren. Ist nur noch einer der Mitspieler übrig, ist die Runde beendet und die Punktwertung folgt. Danach geht's in die nächste Runde usw. X-Fire macht besonders viel Spaß, wenn man es mit vier Spielern spielt. Weltraumschlachten mit viel Streit, aber vor allem Spaß sind garantiert. Spielt man das Spiel zu zweit, so läßt die Motivation schneller nach.

Ein kleines Schmankerl des Spiels ist der Replay-Modus, mit dem man besonders gelungene Runden abspeichern und später immer wieder ansehen kann. Weiterhin positiv ist die sehr ausführliche Anleitung, nach deren Lektüre keine Fragen offen bleiben dürften.

Die Titelmusiken des Spiels sind zwar gut, besser wäre es jedoch, wenn eigene Musik verwendet worden wäre...

Unter dem Strich bleibt also ein Spiel für Shoot-Em-Up-Fans, die möglichst viele Freunde haben, die den gleichen Spaß an Spielen dieser Art haben. Leute, auf die diese Bedingungen zutreffen, können auf jeden Fall zuschlagen. Alle anderen sollten sich lieber erst die Demo-Version des Spiels aus dem Aminet ansehen.

Grafik:	3/10	Systemvoraussetzungen: mind. 68020 + PAL + 2 MB
Sound:	7/10	Chip RAM + 4 MB HD-Platz
Handhabung:	8/10	
Spielspaß:	7/10	Shareware. Vollversion erhältlich bei: Stefan
		Schulze; An der Winkelwiese 2; 01109 Dresden;
GESAMT:	65 %	e-mail: stefan.cbyte@sz-online.de

Fazit: Nettes Shoot Em Up mit erstaunlicher Optionsfülle für mindestens 2, besser 3 oder 4 Spieler.

---

## 16. Emulator-News

---

### - A/NES 0.98 erschienen

Zu den neuen Features und Bugfixes der Version 0.98 des NES-Emulators A/NES gehören u.a. MMC2 und MMC3-Fixes, die Möglichkeit für 4 verschiedene ActionReplay-Codes zeitgleich und einige Bugfixes im Sprite- und GUI-Bereich.

### - darkNESs 0.22

Auch der NES-Emulator darkNESs ist in einer neuen Version erschienen. 0.22 bietet einige Bugfixes und Optimierungen.

### - WzonkaLad 0.98

Die neue Version des Gameboy-Emulators bietet wieder einmal Geschwindigkeitsverbesserungen, Bugfixes usw.

### - M.A.M.E. 0.30 veröffentlicht

Die neue Version 0.30 des Arcade-Emulators M.A.M.E. ist erhältlich. Zu den Features gehört ein neuer 2-Spieler-Modus und mittlerweile über 350 unterstützte ROMs.

### - AmiMasterGear-Update

Die neue Version des Master System/Game Gear-Emulators AmiMasterGear wurde nur für registrierte User veröffentlicht. Zu den Neuheiten gehören u.a. die Unterstützung von 2 Joystick-Ports und die Möglichkeit von Cheat-Modes.

### - v2600 0.82-Update

Die neue Version des Atari2600-Emulators v2600 soll etwas schneller als die Vorgänger sein und bietet nun ein Font-sensitive GUI.

### - THC-Engine-Ankündigung

Das Projekt THC-Engine wird konkreter. Die Systemvoraussetzungen des PC-Engine-Emulators sollen folgende sein: mind. 68020 + 4 MB Fast-RAM + CyberGFX. Empfohlen wird ein 68040- oder 68060-Prozessor. Unterstützt wird mehr Fast-RAM, AHI und TCP/IP-Support. Eine AGA-Version soll später folgen. Eine Alpha-Version des Emulators befindet sich mittlerweile in der Testphase.

---

## 17. Schlußwort

---

Das war er also: der Monat, der uns Myst, Doom, Final Odyssey und onEscapee

---

bescherte. Und im nächsten Monat geht es weiter, ich sage nur: QUAKE !!! Auch die Aminet-Spiele-Lage war in diesem Monat besser. So gab es trotz eines zweiwöchigen Ausfalls des Aminets wegen eines HD-Crashes wieder einmal über 30 Spiele, von denen eine rekordverdächtige Zahl von 9 Spielen die Bewertung TOP-TIP erhielten. Aber denkt auch an die Spiele-Firmen. Ich denke, solch gute Produkte wie Myst, Final Odyssey und onEscapee verdienen möglichst viele Käufer, denn nur so ist die AMIGA-Spiele-Zukunft gesichert. Zumindest Myst wird sich wohl zu dem Erfolg entwickeln, den viele erwartet haben, wie ist es anders zu erklären, daß das Spiel bereits nach kurzer Zeit ausverkauft war.

Jetzt bleibt mir eigentlich nur noch zu sagen, daß es natürlich auch im nächsten Monat eine AMIGA AGPJ-Ausgabe geben wird. Was da (abgesehen von dem Myst-Test) zu lesen sein wird, steht in den Sternen. Laßt Euch überraschen.

Eine Sache noch: SCHICKT MIR EURE TOP 10s, nur so können die Lesercharts die Meinung von möglichst vielen AMIGA-Spiele-Fans widerspiegeln.

bis dann.

jens. (jschroe@gwdg.de)

(Jens Schröder, Augustinerstr. 26, 37077 Göttingen)

## 1.9 AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

### 1. AMIGA, Inc. entscheidet sich für AMIGA-Hauptprozessor

Die AMIGA-Entwicklungsabteilung AMIGA, Inc., USA, hat sich mittlerweile für den zukünftigen Hauptprozessor unserer "Freundin" entschieden. Mit dem Chip-Hersteller Motorola seien "grundlegende Gespräche zum Abschluß gebracht" worden, meldet die AMIGA Plus unter Berufung auf Petro Tyschtschenko, dem Präsidenten von AMIGA International. Bis zur endgültigen Vertragsunterzeichnung sollte die Wahl eigentlich geheim bleiben.

Allerdings hat Joe Torre von AMIGA, Inc. etwa zum selben Zeitpunkt folgende Information herausgegeben, die über Petro Tyschtschenko zu Martina Jacobs gelangt ist (vielen Dank an sie für die Übersetzung aus dem Englischen):

»18.01.1998 von Joe Torre

Eines Mannes Antworten auf Fragen zur Wahl des Prozessors für zukünftige Amigas.

Frage: Welche CPU wird in der Zukunft eher im Amiga sein, 68K oder PPC?

Antw.: Beide. Der 68K für die Kompatibilität mit bestehender Software, der PPC für die Geschwindigkeit. Durch die flexible Architektur des Amiga ist es möglich, den/die PPC-Chip(s) für rechenintensive Tasks, wie Rendering, Packen und Entpacken, Ver- und Entschlüsseln usw., hinzuzugewinnen. Der 68K bietet 100%ige Kompatibilität für die Software, während der PPC die Pferdestärken liefert. Da immer mehr von uns auf 68K + PPC upgraden, wird es immer mehr Amiga-Software geben, die die Fähigkeiten des PPC ausnutzen.

---

Frage: Wird die Workbench 3.5 eine PPC-Karte zum Starten benötigen?

Antw.: Ganz sicher nicht. Das OS-Upgrade ist sowohl für bestehende Rechner als auch für zukünftige. Wir möchten die Wertigkeit und Attraktivität der WB3.5 zum Maximum bringen, damit alle User bei der Veröffentlichung darauf upgraden.

Frage: Eine Version der WB3.5 in PPC native Code wäre schneller als die 68K-Version. Warum wird sie nur für 68K geschrieben?

Antw.: Um die bestehende Amiga-Gemeinde zu unterstützen. Ganz gleich, auf welche CPU das AmigaDos portiert würde, es wäre schneller, wenn die CPU schneller wäre. Ein wichtiger Gesichtspunkt ist die Zeit, die es dauert, ein Produkt auf den Markt zu bringen. Eine Turbokarte einzubauen dauert weniger als 20 Min., aber das OS auf PPC zu portieren würde ein Jahr und länger dauern. Das WB3.5-Upgrade ist für die Hunderttausende von 680x0-Rechner gedacht, die heute in Gebrauch sind, mit oder ohne PPC-Coprozessor. Von einem frühzeitigen Upgrade für 68K profitieren mehr Amiga-User als von einem späten Upgrade für PPC, für Hardware die sie nicht besitzen.

Frage: Wird es eine Version des AmigaDos nur für PPC geben?

Antw.: Firmen mit Lizenz für AmigaDos steht es frei, dieses auf Alpha, PPC, MIPS, usw. zu portieren. Diese CPUs könnten ideal für eingebettete (non-Amiga-) Applikationen sein, die das AmigaDos übertrifft. Wodurch solche Schnittstellen ohne Zweifel schnell wären, besonders im Vergleich zu den aufgeblasenen Betriebssystemen, die gewöhnlich auf solchen Rechnern laufen.

Obwohl man keine Amiga-Kompatibilität erwarten kann, ohne eine Art von Chipset und 68K-Emulation zu liefern.

Frage: Wie sieht es aus mit der Motorola-ColdFire-Familie als CPU?

Antw.: Der ColdFire ist zu weniger als 30 % Code-kompatibel zum 68K, billig und sehr leistungsfähig. Der ColdFire besitzt einen reduzierten Befehlssatz, der ihn sehr schnell macht. Aber ihm fehlen viele der Bitfield-Operationen, die bei der Arbeit mit AmigaDos kritisch sind. Um den ColdFire einzusetzen, würde ein komplett neu geschriebenes AmigaDos gebraucht, und dies wäre nicht mehr kompatibel mit der vorhandenen kommerziellen Software und dem kompletten tollen Aminet-Archiv.

Frage: Wird Amiga, Inc. neue Amigas bauen?

Antw.: Nein. Amiga, Inc. wird keine neuen Rechner bauen. Neue Rechner werden von Firmen kommen, die dafür eine Lizenz von Amiga International haben. Petro ist mit der Lizenzierung der Amiga-Technologie sehr erfolgreich. Checke die Amiga-International-Web-Seiten unter <http://www.amiga.de> für die lange Liste der lizenzierten Firmen. Schaue nach den Firmen für neue Amiga-Modelle. Diese Firmen brachten Verbesserungen für den Amiga, wie RTG, AHI, PPC, WideSCSI und sogar PCI! Diese Firmen brauchen Euren Feedback darüber, welche Features Ihr für neue

---

Amiga-Modelle bevorzugt. Sie werden nur die Art von Amigas bauen, die Ihr kaufen möchtet.«

Fazit:

Damit wissen wir also, daß der in den letzten Wochen vermehrt als möglicher Kandidat genannte ColdFire als neuer Hauptprozessor ausscheidet. Große Bedeutung wird sowohl der 68K-Reihe als auch dem PowerPC zukommen, auch wenn immer noch nicht bestimmt ist, wann der PowerPC- den 68K-Prozessor endgültig ablösen soll. Daß dies irgendwann der Fall sein muß, ist klar - spätestens wenn Motorola die Produktion der 68K-CPU's einstellt.

Unklar ist auch, ob die 68K&PPC-Lösung von AMIGA, Inc. Software-kompatibel zu den PowerUp-Karten von phase 5 sein wird. Dies ist zwar sehr wahrscheinlich, und alles andere wäre aus Sicht der Anwender unverständlich, aber etwas mehr Klarheit in diesem Punkt wäre wünschenswert gewesen.

Joe Torre hat übrigens nichts darüber gesagt, ob Motorola die Weiterentwicklung der 68K-Reihe wieder aufnehmen will, wie manch einer glaubt.

Petro Tyschtschenko selbst hatte auf der Computer '97 von einer solchen Möglichkeit gesprochen, einem Newsgroup-Posting zufolge habe der Präsident von AMIGA International seine Worte jedoch inzwischen in der Weise korrigiert, daß auch er nicht an eine Weiterentwicklung der 68K-Reihe bei Motorola glaube.

Zugegeben, ich persönlich kann nicht so recht glauben, daß Gateway 2000 Motorola von einem solchen Schritt überzeugen kann. Sollte das Unglaubliche aber doch Realität werden, so muß dies zwangsläufig als "Geniestreich" bezeichnet werden (unabhängig davon, ob diese Entscheidung letztendlich eher positive oder negative Konsequenzen hätte). Dies wäre nämlich ein Beweis für den Einfluß, den Gateway besitzt, und der dem AMIGA noch sehr hilfreich sein könnte.

---

## 2. AMIGA International: Fortschritte bei Verkauf und Marketing

»23. Januar 1998

Erweiterung der AMIGA-Märkte

Grossmärkte in Deutschland

Für das Weihnachtsgeschäft 1997 konnten wir die Grossmärkte Alpha Tec, Globus und Famila für den Verkauf unserer Computer gewinnen. Die Aktion war ein voller Erfolg.

Dadurch konnten wir neue Kunden gewinnen und das Zubehör- und Servicegeschäft für unsere deutschen Händler ankurbeln. Der Markenname AMIGA war durch die regional verteilten Werbeproschüren der Märkte in aller Munde.

Durch die Ansteuerung weiterer Absatzkanäle über Grossmärkte können wir die Zukunft des AMIGA sowie neue Kunden sichern und den Markt für neue Produkte von AMIGA vorbereiten.

Ostblock

---

Die Handelsagentur W. Müller aus Frankfurt am Main wird den Ostblock-Markt fuer uns oeffnen, um unsere Computer dort zu verbreiten und den Markt schon fuer unsere neuen Produkte vorzubereiten. Die Handelsagentur ist spezialisiert auf Ostblock-Geschaefte und hat somit gute Kontakte nach Bulgarien, Polen, Russland, Rumaenien, Ungarn und Tschechien. Der Kontakt zur Handelsagentur Müller laeuft ueber AMIGA International, Inc. in Langen oder auch direkt:

Handelsagentur W. Müller  
Herzogstr. 35  
60528 Frankfurt/M.  
Tel./Fax: 069-96 74 06 11

#### Naher Osten

Fuer den Vertrieb Naher Osten haben wir die Firma International Trade & Business Development GmbH ausgewaehlt, denn auch dieser Markt soll dem Amiga geoeffnet werden. Herr Dipl. Ing. Kamali wird dieses Gebiet betreuen. Erreichbar ist er unter

Dipl. Ing. Kamali  
Gutleutstr. 171  
60327 Frankfurt  
Tel. 069-242772-10  
Fax: 069-242772-40  
E-Mail: kamalitic@aol.com

#### Austalien

In Australien erwarten wir kuenftig einen starken Auftragseingang im OEM-Geschaeft. Unser Australischer Haendler Megatron ist umgezogen. Der Umzug gestaltete sich sehr schwierig, da es bei Temperaturen um 42 Grad im Schatten mit nur fuenf Mann von Megatron, aber mit 12 Umzugslastwagen, schwer zur Sache ging. Die neue Anschrift von Megatron lautet:

Megatron Electronic Industries, Pty. Ltd.  
46-54 Centre Way  
Croydon South  
Victoria 3136, Australien  
Tel. +61 (03) 9761 6252  
Fax: +61 (03) 9761 5144  
URL: <http://www.megatron.com.au>  
John Barber von Megatron kann unter der E-Mail [john@megatron.com.au](mailto:john@megatron.com.au) erreicht werden.

#### Weitere Vertragsabschluesse

Im Dezember konnten wir den ersten Auftrag fuer Indonesien abschliessen. Wir sind zuversichtlich, dass 1998 weitere Auftraege aus Indonesien folgen werden.

Im Zuge des globalen AMIGA-Vertriebs sind wir ausserdem dabei, neue Absatzkanaele in Suedafrika zu etablieren. Entsprechende Gespraechе laufen bereits.

---

Weiterhin ist ein neuer Lizenzvertrag ueber ScanDoublers der Firma Micronik aus Leverkusen in Vorbereitung.

#### Fernsehbericht ueber AMIGA

Der Muslimische Fernsehsender "Muslim TV" hat im November in einem 20 Minuten langen TV-Bericht ueber die Erfolge der Koelner Messe referiert. Es wurden Interviews mit DCE Computer Service GmbH, Oberland Computer und Micronik sowie mit Petro Tyschtschenko gefuehrt. Die Ausstrahlung des Berichts ist ausserdem in 7 Sprachen geplant. Weitere Dreharbeiten ueber Vergangenheit und Zukunft des Amigas stehen an. Naehere Auskuenfte koennen eingeholt werden bei:

Muslim TV  
Ahmadiyya International  
Hamburger Landstr. 909  
60437 Frankfurt  
Tel. 069-5078528 bzw. Tel. 0171-3681788  
Fax: 069-5075840 bzw. Fax: 069-554384

#### Interview auf "Radio Aktiv"

Der Radiosender "Radio Aktiv" aus Hameln plant ein 15 Minuten langes Interview, welches voraussichtlich am 6. Februar gesendet wird; und zwar auf folgenden Frequenzen:

Hameln UKW 100,00 MHz, Kabelnetz 102,9  
Bad Pyrmont UKW 94,8 MHz, Kabelnetz 101,45«

#### Fazit:

In den letzten Wochen häuften sich Beschwerden von Anwendern über die ihrer Meinung nach schlechte Öffentlichkeitsarbeit der beiden AMIGA-Tochterfirmen von Gateway 2000. Mit der obigen Presseerklärung will das für Verkauf und Marketing zuständige und unter der Leitung von Petro Tyschtschenko stehende AMIGA International (mit Sitz in Langen) offensichtlich wieder etwas gut machen.

Allerdings muß an dieser Stelle auch gesagt werden, daß AMIGA International nicht für die AMIGA-Entwicklungsabteilung AMIGA, Inc., USA, die von Jeff Schindler geführt wird, handeln kann. AMIGA, Inc. und AMIGA International, Inc. sind zwei in allen Belangen unterschiedliche Firmen, die von Gateway 2000 jeweils ein eigenes, mehrere Jahre laufendes Budget erhalten haben. Ich betone das so ausdrücklich, weil diese Tatsache offenbar noch nicht zu jedem vorgedrungen ist, wie ich feststellen mußte.

Insofern ist es nicht nur unsinnig, sondern auch unfair, immerzu Petro Tyschtschenko für die (auch in meinen Augen) kaum vorhandene Öffentlichkeitsarbeit von AMIGA, Inc. verantwortlich machen zu wollen. Jedoch muß sich der Präsident von AMIGA International schon die Frage gefallen lassen, aus welchen Gründen er noch nicht beschlossene, mögliche technische Details kommender AMIGAs (Stichwort: "68K-CPU mit 200 MHz") erwähnt, und so den Eindruck erweckt, er sei auch für die Entwicklung verantwortlich. Vielleicht macht er das ja, um uns AMIGA-Anwendern das Gefühl zu geben, daß wenigstens er sich um uns kümmert, da von AMIGA, Inc. selbst ja nichts kommt. Bestes Beispiel ist die Meldung zur entschiedenen Prozessorfrage: Diese wurde nicht von AMIGA, Inc. bekanntgegeben, sondern von Petro Tyschtschenko während eines Interviews mit der AMIGA Plus



erwähnt. Und in diesem Punkt mache ich ihm einen Vorwurf: Ich persönlich finde es nicht fair, eine so wichtige Meldung wie die Entscheidung der Prozessorfrage quasi exklusiv einer einzelnen Zeitschrift preiszugeben. Wozu gibt es die AMIGA-Homepage (<http://www.amiga.de>), wenn bedeutsame Nachrichten dort nicht aufgeführt sind?

-----

### 3. Veranstaltungen mit geplanter Anwesenheit von AMIGA International

#### » AMIGA Termine

- \* 14. und 15. Februar: AUGS-Meeting in Zofingen, Schweiz
  - \* 25. Februar - 1. März: Photofair 98 in Bombay, Indien  
(naehere Informationen folgen)
  - \* 13. - 15. März: Amiga98 - the Gateway Computer Show in Missouri, USA
  - \* 3. - 5. April: Amitech98 in Stockholm, Schweden
  - \* 18. und 19. April (noch nicht bestaetigt): World of AMIGA in England
  - \* 25. und 26. April: Magische Tage in Trier (naehere Informationen folgen)
  - \* 26. April: Waaslandia in Belgien
  - \* 29. und 30. Mai: International AMIGA 98 in Toronto, Canada
  - \* Juni (?): AmiExpo in New York
  - \* 20. - 23. August: California Computer Expo, USA  
(naehere Informationen folgen)«
- 

### 4. Meldungen in Kürze

- \* Harald Fritsches arbeitet nicht mehr bei AMIGA International

Der bisherige Vertriebschef Harald Fritsches hat AMIGA International zum Jahreswechsel verlassen.

- \* phase 5 digital products will AMIGA OS

Laut einem Bericht der AMIGA Plus verhandelt phase 5 derzeit mit AMIGA International über eine Lizenzierung des AMIGA OS. Ob und wann phase 5 AMIGA-kompatible Rechner herstellen wird, ist noch unklar.

- \* Industry Council for Open AMIGA (ICOA) offiziell gegründet

Jetzt gibt es den ICOA auch offiziell: Beheimatet im US-Bundesstaat South Dakota wird diese Non-Profit-Organisation eng mit AMIGA, Inc. zusammenarbeiten, um u.a. Standards für eine offene AMIGA-Plattform festzulegen.

-----

---

## 5. Das Tagebuch von AMIGA International

Um die AMIGA-Fans über das Geschehen auf dem laufenden zu halten, hat AMIGA International eine Art Tagebuch in sein WWW-Angebot aufgenommen, das ständig aktualisiert wird:

»Amiga International, Inc. Tagebuch

23.01.1998

- Viele neue Termine
- Erweiterung der AMIGA-Maerkte«

Quelle: AMIGA International, Inc.

Ergänzungen werden laufend in AMIGA aktuell veröffentlicht.

## 1.10 PowerUp-to-date

PowerUp-to-date

-----

### 1. phase 5 plant Mehrprozessorerweiterung für Mitte 1998

Entsprechende Gerüchte in den beiden letzten Ausgaben von AMIGA aktuell wurden mittlerweile durch eine Information auf der phase5-Homepage im Internet (<http://www.phase5.de>) bestätigt: Das Unternehmen beabsichtigt, Mitte 1998 ein Multi-Prozessor-Board mit einem 68040/68060 und bis zu vier PPC604e-CPU's mit 200 bis 400 MHz auf den Markt zu bringen. Als Speicher soll 128Bit breites SD-RAM zum Einsatz kommen. Dem Hersteller zufolge werden sämtliche unter der PowerUp-System-Software entwickelten Programme die Leistung voll nutzen können. Ein mit vier PPC604e/300MHz bestücktes Board, dessen Erscheinen für Mitte 1998 geplant sei, soll den Angaben von phase 5 zufolge eine Fließkomma-Leistung von etwa 40-50 SpecFP95 und damit speziell bei 3D-Anwendungen absolute Workstation-Performance erreichen. Der voraussichtliche Verkaufspreis dieses Modells liegt zwischen DM 7000,- und 8000,-.

Fazit:

Wie wär's mit einem 1600MHz-AMIGA? In Zukunft ist das wohl kein Wunschtraum mehr, wenn da nur nicht der Preis wäre... Demnach dürfte dieses Mehrprozessorsystem in erster Linie professionellen Anwendern vorbehalten bleiben, womit es für diese Zielgruppe wieder einen Grund weniger gibt, den AMIGA zu verlassen, und einen Grund mehr, auf den AMIGA zu wechseln. Übrigens steht phase 5 nach eigenen Angaben in Kontakt mit namhaften Herstellern von 3D-Software (damit dürfte u.a. Newtek gemeint sein), die an einer solchen HighEnd-Lösung Interesse zeigen. Somit scheint eine Lösung in der Softwarefrage nahe: Neben der "herkömmlichen" PowerUp-Software dürfte es bald auch wahre HighEnd-Anwendungen geben, Stichwort: PPC-Version von Lightwave 3D...

Bis zur Markteinführung des Produkts dürfte es allerdings noch etwas dauern. Ich glaube, wer die Ankündigungspolitik von phase 5 kennt, weiß, wovon ich spreche.

---

## 2. PowerUp-Meldungen in Kürze

### \* Haage & Partner stellt WarpUp Release 2 vor

Haage&Partner hat eine neue Version seines PowerPC-Kernels WarpUp auf den Markt gebracht. Das Update (ca. 0,3 MB groß) und das Gesamtarchiv (Größe: etwa 1,3 MB) können über [http://www.haage-partner.com/wu\\_form.htm](http://www.haage-partner.com/wu_form.htm) heruntergeladen werden. Zu den Neuerungen gehören laut Haage & Partner neben Bugfixes und Anpassungen auch neue Features. Neue Demos unterstützten jetzt auch die Grafikkartensoftware Picasso 96.

### \* Neue PowerPC-Programme

Die genauen Download-Adressen der folgenden Programme sind der PowerPC-Liste (s.u.) zu entnehmen.

- Mit FastView gibt es einen JPEG-Anzeiger, der jetzt auch die PowerUp-Karten unterstützt.
  - Bei SMan handelt es sich um einen Mandelbrot-Generator.
  - Frogger ist ein neuer MPEG-2-Videoplayer.
  - Bei PreludeAMP handelt es sich um einen MPEG-Audio-Abspieler für die gleichnamige Soundkarte.
  - Vbcc ist ein ANSI-C-Compiler, der auch PowerPC-Code generieren kann.
- 

## 3. PowerPC-Software im Überblick

In den beiden folgenden Listen sind die erhältlichen bzw. geplanten PowerPC-Programme aufgeführt.

### Erhältliche PowerPC-Programme:

Produkt	Info	Bezug/Download
<hr/>		
ArtEffect PowerUp Effects	<a href="mailto:info@haage-partner.com">info@haage-partner.com</a>	Fachhandel
ArtStudio	<a href="http://www.vossnet.de/titanhb/">www.vossnet.de/titanhb/</a>	Fachhandel
Benoit (Fraktal-Generator)	<a href="http://www.vgr.com/benoit">www.vgr.com/benoit</a>	<a href="http://www.vgr.com/benoit">www.vgr.com/benoit</a>
CyberGraphX-Libraries	-	<a href="http://www.vgr.com/v3/cgxv41_r69c.lha">www.vgr.com/v3/cgxv41_r69c.lha</a>
Cybermand (Mandelbrot-Prg.)	-	<a href="http://www.haage-partner.com/wu_form.htm">www.haage-partner.com/wu_form.htm</a>
DhrystonePPC	-	<a href="http://util/moni/DhrystonePPC.lha">util/moni/DhrystonePPC.lha</a>
Frogger	-	Aminet: <a href="http://gfx/show/frogger.lha">gfx/show/frogger.lha</a>
IsisPPC (MPEG-Anzeiger)	-	CD zu PowerUp-Boards
LW Show (LightWave-Viewer)	<a href="http://www.vgr.com/lwshow">www.vgr.com/lwshow</a>	<a href="http://www.vgr.com/lwshow">www.vgr.com/lwshow</a>
GNU-C-Compiler	-	CD zu PowerUp-Boards
LhA	-	<a href="http://ftp.phase5.de/pub/ppc/lha_ppc.lha">ftp.phase5.de/pub/ppc/lha_ppc.lha</a>
Memtest	-	CD zu PowerUp-Boards
Mountains	-	CD zu PowerUp-Boards

---

mpg123	-	<a href="http://www.ph-cip.uni-koeln.de/~jakob/mpg123.lha">www.ph-cip.uni-koeln.de/~jakob/mpg123.lha</a>
MusicIn	-	CD zu PowerUp-Boards
PictureManager	<a href="http://home.t-online.de/home/irseesoft">home.t-online.de/home/irseesoft</a>	Fachhandel
Plane	-	CD zu PowerUp-Boards
PPaint-Blitter-Library	<a href="mailto:info@cloanto.com">info@cloanto.com</a>	<a href="http://biz/cloan/PBlit_PPC.lha">biz/cloan/PBlit_PPC.lha</a>
PPCMpegPlayer	-	CD zu PowerUp-Boards
PreludeAMP	-	Aminet: <a href="http://mus/play/preludeamp.lha">mus/play/preludeamp.lha</a>
RC5-64 Client	-	<a href="http://www.distributed.net/rc5/rc5v2-clients.html">www.distributed.net/rc5/rc5v2-clients.html</a>
SetFastAvec	-	<a href="http://www.vgr.com/ppc/setfastavec.lha">www.vgr.com/ppc/setfastavec.lha</a>
Set60nsMode	-	<a href="http://www.vgr.com/ppc/set60nsmode.lha">www.vgr.com/ppc/set60nsmode.lha</a>
SIP (Systemmonitor)	<a href="mailto:Andreas_Kleinert@t-online.de">Andreas_Kleinert@t-online.de</a>	<a href="http://util/moni/SIP.lha">util/moni/SIP.lha</a>
SManPPC	-	Aminet: <a href="http://gfx/fract/smanppcb2.lha">gfx/fract/smanppcb2.lha</a>
StormC PowerUP-Modul	<a href="mailto:info@haage-partner.com">info@haage-partner.com</a>	Fachhandel
SuperView PowerUP-Library	<a href="http://home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/">home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/</a>	Autor
Vbcc	-	Aminet: <a href="http://vbcc_ppc.lha">vbcc_ppc.lha</a>
VDoomPPC	-	Aminet: <a href="http://game/shoot/VDoomPPC.lha">game/shoot/VDoomPPC.lha</a>
WarpOS	-	<a href="http://www.haage-partner.com/wu_form.htm">www.haage-partner.com/wu_form.htm</a>
Wildfire	<a href="http://www.oberland.com">www.oberland.com</a>	Demo: <a href="http://biz/demo/wildfireppc#?">biz/demo/wildfireppc#?</a>
xpkbZIP.library	-	CD zu PowerUp-Boards

#### Geplante PowerPC-Programme:

Product	Info
Adorage	<a href="http://www.prodad.de">www.prodad.de</a>
AHI	<a href="http://www.phase5.de/products/statement/puplistd.html">www.phase5.de/products/statement/puplistd.html</a>
Alladin4D	<a href="http://www.novadesign.com">www.novadesign.com</a>
AmiWin	<a href="http://www.phase5.de/products/statement/puplistd.html">www.phase5.de/products/statement/puplistd.html</a>
ArtEffect	<a href="http://www.haage-partner.com">www.haage-partner.com</a> / <a href="mailto:info@haage-partner.com">info@haage-partner.com</a>
Betrayed	<a href="http://www.auroraworks.com/">www.auroraworks.com/</a>
BurnIt	<a href="http://www.vossnet.de/titanhb/">www.vossnet.de/titanhb/</a>
CandyFactory	<a href="http://www.geocities.com/siliconvalley/way/1038/">www.geocities.com/siliconvalley/way/1038/</a>
Claws of the devil	<a href="http://www.vossnet.de/titanhb/">www.vossnet.de/titanhb/</a>
CyberGL	<a href="http://www.phase5.de">www.phase5.de</a>
Decision-Reihe (Büro-Anwendungen)	-
Elastic Dreams	<a href="http://www.vossnet.de/titanhb/">www.vossnet.de/titanhb/</a>
EasyWriter	<a href="http://www.haage-partner.com">www.haage-partner.com</a> / <a href="mailto:info@haage-partner.com">info@haage-partner.com</a>
Escape towards the Unknown	Hurricane Software
Explorer 2260	<a href="http://www.worldfoundry.home.ml.org">www.worldfoundry.home.ml.org</a>
Foundation	<a href="mailto:foundation@sadeness.demon.co.uk">foundation@sadeness.demon.co.uk</a>
Fusion	<a href="http://www.ctaz.com/~msdei">www.ctaz.com/~msdei</a>
IBrowse (PlugIns)	<a href="http://www.phase5.de/products/statement/puplistd.html">www.phase5.de/products/statement/puplistd.html</a>
ImageFX	<a href="http://www.novadesign.com">www.novadesign.com</a>
Imagine	<a href="http://www.impulse.com">www.impulse.com</a>
Isis	<a href="http://www.phase5.de">www.phase5.de</a>
Maim & Mangle	<a href="http://www.worldfoundry.home.ml.org">www.worldfoundry.home.ml.org</a>
MathX	-
MaxonCinema 4D	<a href="http://www.maxon-computer.com">www.maxon-computer.com</a>
Miami	<a href="http://www.phase5.de/products/statement/puplistd.html">www.phase5.de/products/statement/puplistd.html</a>
Monument 3D	<a href="http://www.prodad.de">www.prodad.de</a>
Moria 3D	-
MPEGA	<a href="http://www.info.univ-angers.fr/~puerto/raphael">www.info.univ-angers.fr/~puerto/raphael</a> <a href="mailto:tavenard@xiii.univ-angers.fr">tavenard@xiii.univ-angers.fr</a>
MYST	<a href="http://www.clickboom.com">www.clickboom.com</a> / <a href="mailto:info@clickboom.com">info@clickboom.com</a>
PersonalPaint	<a href="http://www.cloanto.com">www.cloanto.com</a> / <a href="mailto:info@cloanto.com">info@cloanto.com</a>
p.OS	<a href="http://www.prodad.de">www.prodad.de</a>
POV (Raytracer)	<a href="http://www.phase5.de/products/statement/puplistd.html">www.phase5.de/products/statement/puplistd.html</a>

Raystorm	<a href="http://www.phase5.de/products/statement/puplistd.html">www.phase5.de/products/statement/puplistd.html</a>
rtgmaster.lib.	<a href="mailto:magicsn@birdland.es.bawue.de">magicsn@birdland.es.bawue.de</a>
Quake	<a href="http://www.clickboom.com">www.clickboom.com</a> / <a href="mailto:info@clickboom.com">info@clickboom.com</a>
QT	<a href="mailto:marcus@lysator.liu.se">marcus@lysator.liu.se</a>
Reflections	<a href="http://www.oberland.com">www.oberland.com</a>
Samplitude	<a href="http://www.phase5.de/products/statement/puplistd.html">www.phase5.de/products/statement/puplistd.html</a>
StormPowerASM	<a href="http://www.haage-partner.com">www.haage-partner.com</a> / <a href="mailto:info@haage-partner.com">info@haage-partner.com</a>
Tornado3D	<a href="http://www.haage-partner.com">www.haage-partner.com</a> / <a href="mailto:info@haage-partner.com">info@haage-partner.com</a>
Total Combustion	<a href="http://www.vossnet.de/titanhb/">www.vossnet.de/titanhb/</a>
TurboPrint Prof.	<a href="http://home.t-online.de/home/irseesoft">home.t-online.de/home/irseesoft</a>
UltraConvert	<a href="http://www.amigaworld.com/support/uconv/pupd.html">http://www.amigaworld.com/support/uconv/pupd.html</a>
WaveTracer DS	-
Wolfpac	-
World Construction Set	<a href="http://home.t-online.de/home/renderland/">home.t-online.de/home/renderland/</a>
X-Trace	-

Achtung, Software-Entwickler: Ihr geplantes oder bereits entwickeltes PPC-Programm ist hier nicht aufgeführt? Dann melden Sie sich bitte bei mir (E-Mail: [aakt@gmx.de](mailto:aakt@gmx.de)), damit ich es in die richtige Liste eintragen kann!

## 1.11 Produktankündigungen

Produktankündigungen  
-----

1. PerSuaSiVe SoftWorX stellt neuen IFF-ILBM-Konverter vor

»16.01.1998

TWinIFF: New Conversion Tool for PC AND Amiga from PerSuaSiVe SoftWorX

From time to time Amiga newsgroups are frequented by former Amiga users - where the number seems to increase since the invention of UAE - as well as people who have to deal with PCs and Amigas at work and at home, or maybe sometimes people who accidentally have been confronted with amiga-specific data or program CD-ROMs.

A common problem of these people seems to be:

How do I get these IFF-ILBM files into common PC programs ?

Well, there ARE some solutions available in the PC sector.

But most don't follow the IFF specifications in all parts (done differently than e.g. an Amiga programmer would do it ;-)) or lack the ability of handling uncompressed IFF graphics, 24 bit IFF-ILBMs or HAM6/HAM8.

So I've written a small tool for the Win95/NT/Win32s character mode (DOS box), which allows to do all these conversions for you, resulting in a 1, 4, 8 or 24 bit Windows Bitmap (BMP) file - HAM graphics BTW will result in a 24 bit graphics always.

So, next time when you're going to send your rendered 24 bit IFF-ILBMs to someone in the PC world you're able to supply the

appropriate tool to handle these, too...

As a real multi-platform "twin", the program archive also includes a CLI version compiled for Amigas (OS 2.04 or greater), so that you can utilize the program from any of both platforms.

That's why this SHAREWARE tool is called (T)WinIFF - you can use the same keyfile for both platforms, then.

It should be available on Aminet as soon as it goes online again - until then, you may download it from my homepage:

[http://home.t-online.de/home/Andreas\\_Kleinert/TWinIFF.zip](http://home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/TWinIFF.zip)

...and don't forget to visit the homepage itself under

[http://home.t-online.de/home/Andreas\\_Kleinert/](http://home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/)

Maybe this tools helps a little bit to again improve data interchange ability between these two systems - remember:

HAM8 is not "exotic", instead it's just "nearly 24 bit" :-)

--

Andreas R. Kleinert, PerSuaSiVe SoftWorx  
Andreas\_Kleinert@t-online.de

(Disclaimer: this PC tool of course won't affect our Amiga enthusiasm - in fact, there are just some nice plans for powerUP (TM) on the way :-))«

---

## 2. Ankündigung: Phonebill v3.6

»TITLE

Phonebill

VERSION

3.6

AUTHOR

Raymond Penners

E-Mail: [raymond.penners@usa.net](mailto:raymond.penners@usa.net)

URL: <http://www.stack.nl/~raymondp>

DESCRIPTION

'phonebill' is, simply said, a log file analyzer. What it basically does is scan log file(s) generated by a terminal program or a mailer,

---

extract all information about calls you have made by using your modem, and store this in its own (short) format. After extracting the calls 'phonebill' can generate various reports in which you can find information on duration and costs of the calls.

Here is a small list of the main features:

- \* Very flexible user-configurable rates, supporting exceptions for certain days and dates.
  - \* User-configurable log scanners: 'phonebill' by default supports various log files, but for any log file that is not supported the user is able to create a scanner. The following is a list of log files that are already supported:
    - \* AmiSMS
    - \* AmiTel
    - \* AutoPilot
    - \* CyberPager
    - \* DreamTerm
    - \* GMS
    - \* Gotcha!
    - \* GPFax
    - \* ISDN Master Telephone log
    - \* ISDN Wilhelmtel
    - \* JamMail
    - \* JrComm
    - \* MagiCall
    - \* MagicCX
    - \* MailKick
    - \* Miami
    - \* MicroDot
    - \* Multifax (both v2.0 and Multifax professional)
    - \* NComm
    - \* NetTime
    - \* Off-line Amiga
    - \* Online-o-Meter
    - \* OnlineMeter
    - \* Plink
    - \* Prometheus
    - \* Term action log and Term call log
    - \* Terminus
    - \* TheAnswer
  - \* TimeConnect
    - \* TKR-BTX
    - \* Trapdoor
    - \* Trapfax
    - \* UUCP TimeLog
    - \* UUCP uucico
    - \* XenoLink
    - \* ZeeTerm
    - \* ZerMailer
  - \* ZMailer
    - \* Zodiac's Point
  - \* Log files can be automatically truncated if their size exceeds the maximum size.
-

- \* Generates miscellaneous reports: statistics, total costs, predicted costs ...
- \* Context-sensitive online help.
- \* Supports new 3.0 features (new look menus, ...).
- \* Nice 'Amiga User Interface Style Guide' conformant user interface.
- \* Supports 'traplist.library'.

#### NEW FEATURES

The following is an incomplete list of the most important changes:

- \* You can now choose to automatically generate a report on start-up.
- \* GUI face lift: re-arranged layout of several windows.
- \* Added support for AmiSMS and NetTime.
- \* Rates updated.
- \* Many minor enhancements and bug fixes.

#### SPECIAL REQUIREMENTS

Workbench 2.04 or higher.

#### AVAILABILITY

Phonebill is available on Aminet, e.g.:

- \* <ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/comm/misc/pbill36.lha> (346671)

You can also get it from my home page, located at:

- \* <http://www.stack.nl/~raymondp>

#### PRICE

Shareware fee of \$10 US.

#### DISTRIBUTABILITY

The archive and its contents are freely distributable.  
See documentation for details.

The package is Copyright 1993-1997 Raymond Penners«

---

### 3. Ankündigung: Ubiq Utility Modules

»TITLE

Ubiq Utility Modules

#### VERSIONS

---



Each module has it's own version number. Current versions are:

ubi_BinTree	2.5
ubi_AVLtree	2.5
ubi_SplayTree	2.6
ubi_sLinkedList	0.3
ubi_dLinkedList	0.4
ubi_StackQueue	0.2
ubi_Cache	0.0 (quite new ;)

#### ORGANIZATION

Ubiq Development, Uning.

#### AUTHOR

Christopher R. Hertel  
ubiqx@ubiqx.mn.org  
<http://www.interads.co.uk/~crh/ubiqx/>

#### DESCRIPTION

I have a small, but growing, set of modules written in C.  
The current set includes:

- \* Binary trees, AVL Height Balanced trees, and Splay-balanced trees (great for creating quick, in-memory, sorted lists that require fast lookup).
- \* Simple stacks, queues, and linked lists (similar to, but not the same as, exec linked lists).
- \* A simple caching system, based on Splay Trees (which have the nice habit of moving least-recently-used entries toward the bottom of the tree).

I believe these modules to be "pure", but have not tested this.  
If someone out there would like to help me create a ubiqx.library  
I'd be thrilled!

I'm working on additional modules. Please visit our web site for more info:

<http://www.interads.co.uk/~crh/ubiqx/>

These modules have been tested and there are no known bugs. If you find any, please let me know!

#### AVAILABILITY

The module library may be downloaded directly from:

<http://www.interads.co.uk/~crh/ubiqx/pub/libubiqx.lha>  
(83695 bytes)

-or-

<http://www.interads.co.uk/~crh/ubiqx/pub/libubiqx.tar.gz>  
(52011 bytes)

---

## PRICE &amp; DISTRIBUTABILITY

Free under the Library GNU Public Library (LGPL).

--

Christopher R. Hertel -)----- Ubiq Development, Uniq.  
crh@ubiqx.mn.org <http://www.interads.co.uk/~crh/ubiqx/>

-----

Christopher R. Hertel -)-----  
crh@ubiqx.mn.org  
Rachel A. Hertel :-)  
rah@ubiqx.mn.org

St. Paul, Minnesota, USA

-----

<http://www.interads.co.uk/~crh>«

-----

4. Ankündigung: date.library v33.288

## »TITLE

date.library

## VERSION

33.288

## RELEASE DATE

22.12.1997

## AUTHOR

Kai Hofmann i07m@informatik.uni-bremen.de  
<http://home.pages.de/~i07m/>

## DESCRIPTION

A library that gives you low level functions for date calculations.  
Includes the following features:

- Support for six different date/time measurement systems:  
Julian, Gregorian, Heis, Julian Day, Modified Julian Day,  
Scaliger Year (other systems will follow).
  - Month/Weekday and other date/time string support for 21 languages.
  - Support for different countries (implementation not finished!).
  - Calculating leap years.
  - Functions to calculate the days of a month or a year or between  
two dates.
  - Functions to calculate the week number and the weekday.
  - Check the validity of a date.
  - Calculating Easter.
  - Comparing dates.
  - Powerful functions to handle differences between dates.
  - Transformations from one time measurement system to the others.
-

- Calculating your local time zone from your position on the earth.
- Calculating the age of the moon and the moon phase.
- Check the validity of a time.
- Comparing times.
- Transforming 24 hour time format into seconds and back.
- Transforming 24 hour time format to Julian Day time format and back.
- Every weekday can be the first day of the week.
- Supplement two digit years to four digit years.
- Formatting of date and time values into strings.
- Parsing date and time values from strings via templates or powerfull autoanlysisation.
- Converting weekday/week/year to day/month/year vice versa.
- Autodocs describing all functions of the library.
- Interfaces for: C/C++, Modula II, Oberon, Amiga-E, Assembler, Cluster, Blitz Basic 2, ARexx.
- Including ANSI-C test example.

#### NEW FEATURES

- Bug fixes
- Optimizations
- More C++ support
- Fixed some translations
- Complent new handwritten library code!
- Added ARexx interface
- Supporting more languages: Magyar, Turkish, Greek, Esperanto, Latin, Russian, Serbian, Catalonian, Czech
- Added plural and periodical strings
- Added SetFirstWeekday(), SupplementCentury()
- Added FormatTime(), ParseTime()
- Added JulianLastMonthDay(), GregorianLastMonthDay(), HeisLastMonthDay()
- Added NextValidJulianDate(), PreviousValidJulianDate(), NextValidGregorianDate(), PreviousValidGregorianDate(), NextValidHeisDate(), PreviousValidHeisDate()
- Added FormatDate(), ParseDate()
- Added JulianWWtoDM(), GregorianWWtoDM(), HeisWWtoDM()
- Added TimeToNum(), NumToTime(), DateToNum(), NumToDate()
- Changed ParseDate() interface!

#### AVAILABILITY

<http://home.pages.de/~i07m/amiga/DateLib.html>

<ftp://wuarchive.wustl.edu/pub/aminet/util/libs/DateLib.lha>  
And all other Aminet sites.

#### PRICE

For non-commercial this is giftware.  
(non-commercial includes giftware and shareware)

Permission for commercial use is only given by an extra available commercial license that must be validated.  
Contact me directly for this license, because it will be individually handed out per your needs.

---

Please include the following note into your software:  
"This software uses the DateLib (TM) that is copyright (c) 1994-1997  
Kai Hofmann"  
and send me a full version of your product at no cost including  
free updates.

#### DISTRIBUTION

You can copy and distribute this source code as long as you do not  
take more than US\$3 for one disk or US\$20 for one CD!«

## 1.12 Diverse Neuigkeiten

### Diverse Neuigkeiten

-----

#### 1. DCE ändert Spezifikationen von A5000/A6000 erneut

Wie AMIGA aktuell soeben von DCE-Geschäftsführer Thomas Dellert erfahren hat, werden die geplanten AMIGA-kompatiblen Rechner A5000 und A6000 mit anderen Spezifikationen erscheinen als bislang angekündigt: Beide Rechner werden vollständig Hardware-kompatibel zum A4000T sein. Somit werden serienmäßig alle Schnittstellen des A4000T verfügbar sein, wie etwa ZorroIII-Slots, Fast-SCSI-II-Controller, usw. Der mitgelieferte Scandoubler wird im Videoslot untergebracht sein und soll aufgrund seiner Abmessungen auch mit der Grafikkarte Cybervision 64/3D betrieben werden können. Entgegen den ursprünglichen Planungen wird der Prozessor nicht direkt auf der Hauptplatine des Rechners sitzen, sondern im vorhandenen, natürlich A4000T-kompatiblen Prozessorslot. Somit entfällt auch die Notwendigkeit einer PowerPC-Schnittstelle, sie wurde gestrichen. Diese Details gelten wohlgemerkt für beide Modelle. Den Unterschied zwischen A5000 und A6000 macht die verwendete Prozessorkarte aus: Während ersterer einen 68040 erhalten soll, wird der A6000 mit einen 68060 betrieben. Selbstverständlich läßt sich auch jede andere A4000T-kompatible Prozessorkarte benutzen, z.B. die CyberstormPPC. Der wohl wichtigste Unterschied zu einem A4000T wird das wesentlich bessere Preis-Leistungsverhältnis sein.

-----

#### 2. Schatztruhe kündigt Memory-Protection-Software an

Die Schatztruhe GmbH hat für Mai dieses Jahres mit "AMIGA Bodyguard" eine Memory-Protection-Software angekündigt, welche das AMIGA OS laut Schatztruhe zu einem zuverlässigen und stabilen System macht. Guru-Meldungen durch fehlerhafte Programme sollen demnach der Vergangenheit angehören, bei voller Kompatibilität zur vorhandenen Software. Benötigt werden AMIGA OS 3.x, ein 68030/040/060-Prozessor mit MMU sowie 4 MB Fast-RAM. Die Software wird von Martin Berndt entwickelt, der auch Programmierer des CD-ROM-Filesystems AmiCDFS ist.

-----

#### 3. OperaSoftware erwägt Unterstützung des AMIGA

---

OperaSoftware will seinen neuen WWW-Brower "Opera" auf den AMIGA portieren - sofern bei genügend AMIGA-Anwendern Interesse dafür besteht. Es folgt eine Information des für die AMIGA-Koordinierung zuständigen Mikael Svensson:

»Opera - Project Magic, ein neuer Multi-Plattform-Browser mit  
Amiga-Unterstützung

Ein neuer Browser wird demnächst für die Amiga-Plattform erscheinen. Er heißt Opera und ist im Moment für PC erhältlich. In Kürze werden Versionen für Mac und OS/2 herauskommen. Versionen für Linux, Unix, BeOS und AMIGA!!! werden in Betracht gezogen. Es liegt an Euch, ob die Amiga-Version jemals erscheinen wird.

Der Amiga ist nun schon seit langer Zeit im Internet präsent, und wir haben Applikationen, um die meisten Internet-Services zu nutzen. Z.B. E-Mail-Programme, Newsgroups-Readers und IRC-Programme sind genauso gut wie die, die für PC und Mac erhältlich sind, um nicht zu sagen besser, und ohne Zweifel haben wir die besten Telnet-Clients, die es gibt. Nur in zwei Gebieten hatte der Amiga bis jetzt schlechten oder gar keinen Support, ICQ und Web-Browser. Versteht mich nicht falsch, natürlich haben wir Browser für den Amiga. IBrowse, AWeb und Voyager sind alles gut programmierte Browser, und für manche Seiten sind sie wirklich gut. Das Problem ist heute, daß sie Java und CGI-Skripts nicht oder nicht korrekt unterstützen. Selbst wenn die Programmierer dieser Software wirklich gut sind, haben sie einen großen Nachteil gegenüber den PC- und Mac-Programmierern: Sie können keine neue Technik implementieren, bevor sie auf PC und Mac nicht schon für eine ganze Weile erhältlich war. Deshalb sind Amiga-User auf diesem schnell wachsenden Gebiet des Internet weit zurück.

Ich glaube, es gibt wohl keinen einzigen Amiga-User im Netz, der nicht schon einmal eine Seite angetroffen hat, von der es hieß, sie sei wirklich großartig, und der dann festgestellt hat, daß sie auf seinem Amiga nicht funktioniert. Obwohl unsere Browser sehr effizient programmiert sind, unterstützen sie nur einen kleinen Teil von dem, was PC- und Mac-Browser unterstützen.

Der Grund dafür ist, daß die Amiga-Programmierer keinen Zugang zu fertigen Quelltexten haben, was Browser angeht. Sie müssen die PC-Browser ansehen und versuchen, daß ihre eigenen Browser genau dasselbe tun. Das ist nicht gerade einfach, und Sie werden es sowohl mit AWeb, IBrowse als auch Voyager sicher schon einmal festgestellt haben. Aber dieses Problem könnte bald Vergangenheit sein.

Ein neuer Browser wurde vor kurzem für den PC fertiggestellt und wird demnächst auch für Mac und OS/2 erscheinen. Die Autoren dieses Browsers denken auch darüber nach, eine Version für Linux, Unix, BeOS zu machen, und dank einer Mail, die ich ihnen vor einiger Zeit gesendet habe, auch für den AMIGA.

Die Programmierer dieses Browsers werden einen Vorteil haben, den kein Amiga-Browser bisher gehabt hat. Sie werden vollen Zugang zum Quelltext der PC-Version haben und diesen für den Amiga nur umschreiben müssen. Wenn etwas Neues im WWW präsentiert wird, werden sie Unterstützung von einer Menge Programmierer auf anderen Plattformen haben. Das bedeutet, daß Amiga-User nicht mehr ewig warten müssen, bis die neuesten Entwicklungen im Netz auch für den Amiga erhältlich sind.

---

Also: Was ist OPERA? Die ursprüngliche Idee war, einen Browser zu machen, der auch noch funktionieren sollte, wenn man zufällig nicht den neuesten und schnellsten Prozessor und Tonnen von Speicherplatz hat. Opera unterstützt JAVA und Frames und ist wesentlich schneller als Netscape und Explorer auf dem PC. Es gibt noch eine Menge mehr darüber zu lesen auf ihrer Homepage:

<http://www.operasoftware.com>

Was könnt Ihr tun, damit eine Version für den AMIGA erscheint? Besucht einfach Operas Homepage und teilt den Leuten mit, daß ihr ein Exemplar dieses Browser für den Amiga haben wollt. Es gibt zu diesem Zweck eine spezielle E-Mail-Adresse, an die Ihr Eure Bestellung schicken könnt. Sie lautet: [amiga@operasoftware.com](mailto:amiga@operasoftware.com) . Bitte vergeßt nicht anzugeben, wie viele Exemplare Ihr ordern wollt.

Wenn sich 3000 Amiga-User finden, wird es ohne Zweifel eine Amiga-Version geben. Für den Mac waren sogar schon 2000 Bestellungen genug, um die Programmierer davon zu überzeugen, eine Mac-Version herauszugeben. Sie wollen jedoch gerne 3000 Bestellungen, da mit dieser Anzahl verkaufter Exemplare genug Geld zusammenkommen würde, um die Amiga-Programmierer zu bezahlen.

Und es sieht nicht schlecht aus: Innerhalb weniger Tage haben sich bereits 1500 AMIGA-Anwender gemeldet, die sich für eine AMIGA-Version von Opera interessieren.

Gute Amiga-Programmierer mit Erfahrung in C++ oder Assembler, die für ein kleineres Entgelt bereit wären, die Portierung zu übernehmen, sollten nicht zögern, sich mit OperaSoftware in Verbindung zu setzen.

Ein letztes Wort an alle Amiga-User da draußen. DAS ist Eure Chance zum Durchbruch, Eure Chance, Qualitätssoftware und Unterstützung von großen Softwarefirmen zu bekommen. Wenn Ihr wollt, daß der Amiga überlebt, besucht unbedingt OperaSoftwares Homepage und schickt ihnen eine Mail. Wenn nicht, könnt Ihr Euren Amiga genauso gut gleich wegschmeißen und einen PC kaufen.

Mikael Svensson ([hotaxid@hem.passagen.se](mailto:hotaxid@hem.passagen.se))

Besucht OperaSoftwares Seite jetzt!

<http://www.operasoftware.com>«

Die Übersetzung wurde von Heiko Kuschel durchgeführt und mit freundlicher Genehmigung von Mikael Svensson durch weitere Informationen ergänzt.

---

#### 4. AWeb-II beherrscht als erster AMIGA-Browser Javaskript

Für den Konkurrenten VoyagerNG ist es bereits seit langem angekündigt - jetzt ist Amitrix dem zuvorgekommen: Der WWW-Browser AWeb-II bietet in der neuen Version 3.1 Javaskript-Support. Damit ist ein weiterer Schritt getan, den Prozentsatz der mit AMIGA-Browsern darstellbaren WWW-Seiten zu erhöhen.

Ob es Amitrix jedoch gelingt, Boden gut zu machen (allen glaubhaften

---

Umfragen und Statistiken zufolge belegt AWeb in der Gunst der AMIGA-Anwender lediglich Platz 3 hinter IBrowse und VoyagerNG), bleibt abzuwarten, da die Entwickler der beiden Konkurrenten alles daran setzen werden, auch ihre Browser so schnell wie möglich Javaskript-fähig zu machen...

Die neue Version von AWeb-II verfügt darüber hinaus über einen internen Mailer sowie Newsreader, HTML-4.0-Support sowie viele weitere Neuerungen.

Das Update auf AWeb-II v3.1 läßt sich mit <http://www.amitrix.com/AWeb31pch.lha> herunterladen.

Fazit:

Auf dem Markt der AMIGA-WWW-Browser tut sich einiges. Denn AWeb und Opera sind nicht die einzigen Browser, die von sich reden machen:

- \* Bald dürfte auch der Finale Web Cruiser von Finale Development fertiggestellt sein. Mit der Ergänzung "MOca" könnte er der erste AMIGA-Browser sein, der Java-Programme ausführen kann. Auf der WWW-Homepage der Firma ist als Erscheinungstermin der Januar 1998 angegeben. Dieser Termin wird allerdings wohl nicht eingehalten werden können.
- \* Und die vielleicht interessanteste Meldung: Netscape hat angekündigt, den Sourcecode der sich in Entwicklung befindlichen Version 5 seines Navigators, beginnend mit Auslieferung der ersten Entwickler-Version (voraussichtlich Ende des ersten Quartals 1998), freizugeben, um für Programmierer die Möglichkeit der Modifikation und Redistribution zu schaffen. Damit ist auch die Entwicklung einer AMIGA-Version nicht ausgeschlossen. Zumindest jedoch können Netscape-Standards einfacher und schneller in die verfügbaren AMIGA-Browser integriert werden.

Wegen dieser absehbaren Vielfalt sollten sich AMIGA-Firmen, die ebenfalls die Entwicklung eines WWW-Browsers erwägen, gründlich überlegen, ob sie ihre Ressourcen nicht lieber in andere AMIGA-Projekte investieren sollten.

---

## 5. AMIGA OS soll auf DEC Alpha portiert werden

HiQ, der Hersteller von Siamese, hat kürzlich eine Information namens "Project Alpha" herausgegeben. Demnach soll bis voraussichtlich 1999 das komplette AMIGA OS auf die Alpha-Prozessorreihe umgesetzt werden. Die einzelnen Schritte des Projekts:

» For Immediate release    8th January 1998

HiQ is pleased to announce "Project Alpha" which is an ongoing project to integrate the Amiga system with the Alpha processor. Already we are at stage one, the Siamese RTG Software v2.5 which is Alpha and PC compatible. Following on from this we are determined to see the AmigaOS ported fully to this powerful chip over the coming 18 months whilst retaining backward compatibility. For those who have not heard about the Siamese System please check out our web site at [www.siamese.co.uk](http://www.siamese.co.uk)

The "Project Alpha" plan of action is as follows.

---

Stage one.  
Shipping Now!

Siamese RTG System v2.5 links existing Amigas via Ethernet to any Alpha machine including the new range supplied by HiQ  
<http://www.siamese.co.uk/pr-alpha.htm>. For those who have not heard about the Siamese system please check out our web site at  
<http://www.siamese.co.uk/psiamese.htm>.

Stage two.  
Shipping Q1 1998.

Supplying Alphas to Amiga and Ex Amiga owning customers with one of the following optional additions, or supplying existing Alpha users with these products:-

- (a) Adding the Siamese RTG System v2.5 and an Ethernet connection kit to join the already owned Amiga and Alpha in a seamless link.
- (b) Adding the "Access" Amiga units from Index Information ltd, which are complete Amigas in a 5.25" drive bay, linked via internal Ethernet to the Alpha/PC and giving the Digital Video based Alpha access to the Amigas Analogue Video system to create a combined Analogue / Digital Video hybrid system.
- (c) Supply an additional Amiga Computer system for the US Video Toaster market if not already owned, to create the ultimate NTSC Video and 3D studio system with the accent on integration.
- (d) Supply Amiga Forever as a free add on to encourage the ex Amiga owning Alpha customer back to the Amiga once more. This will give the performance of around a 50mhz 68030 based Amiga. Once they grow accustomed to the Amiga way of doing things they can upgrade to Stage three.

Stage Three  
In final development, but taking advanced orders now.  
Shipping in Q2-Q3.

Designed around the "Inside Out" PCI based Amiga on a card from Index Information ltd and the Siamese RTG v3.0 Software from HiQ Limited and Paul Nolan, this System would create the ultimate Amiga and Alpha combined Multi-OS machine on the planet and all "Powered By Amiga".

Amiga Features include:-

- \* Full Amiga 680x0 backward compatibility with AmigaOS v2.1+.
  - \* On board Amiga AGA chip set running up to 30% faster than existing chip set.
  - \* Motorola 68040 or 68060 onboard with speeds up to 75mhz, depending on Chip used.
  - \* Amiga PCI card design gives access to PCI bus on PC/Alpha motherboard.
  - \* Supports all PCI, ISA and USB ports as well as standard ports.
  - \* Communication between Amiga processor and Alpha/PC chip and PCI boards is at PCI bus speeds.
  - \* Amiga gets access to the latest high speed graphics cards and can use the latest drivers.
-



- \* Amiga gets full blown OpenGL 3D graphics.
- \* Amiga gets Mpeg, AVI, Quicktime etc. Video.
- \* Amiga has access to low cost, less than 200 in price, Digital video Recording cards.
- \* Amiga gets 16bit Sound and access to Wave Audio system at last via AHI.
- \* The Amiga can run Macintosh software on high speed graphics cards.
- \* The new Amiga Integrates seamlessly with the WindowsNT operating system to create a robust and easy to use Amiga / Macintosh / Windows system.
- \* Alpha speed available at up to 767mhz by Quarter two.
- \* Alpha/PC gets an Amiga Video slot to run the Video Toaster direct from the Alpha/PC.
- \* Truly a Multi-OS and Multi Processor system for the first time.
- \* 680x0 based Macintosh users can get a huge performance increase and migrate to NT.
- \* This system is running NOW over Ethernet in stage 1, and this will be a True "One Box Solution".

#### Stage 4

AmigaOS to Alpha Porting Plan.

Starts Q2

We aim to Launch the "Project Alpha" porting plans as soon as we ship stage three, this is because it starts the entire ball rolling with the first goal of creating an Alpha that is fully backward compatible with the Amiga. Once the Amiga is ported it will leap frog any other Processor in one jump.

Obviously the main advantage of this route is that the user has a machine that can run Amiga, Windows, MSDos, and Macintosh software from one incredibly powerful and economical system. This system is aimed at the serious Amiga user and not the budget user today, however the Alpha is coming down in price and once the porting is complete we expect to have a base machine for around 1500 which is what an average PC costs today. This is a realistic target unlike a lot of other so called new Amigas which will not appear.

Porting Time scale, (very approximate).

Starts from where Stage 3 finishes.

#### Stage 5

At Q3-4

Once this system is shipping, all Users who purchased the Alpha upgrade path license package will receive their first upgrade. This will include sections that can be removed from the Amiga OS control fairly easily and handed over to the Alpha to speed them up. Graphics, Sound file handling etc.

Improvements to some functions like the maths functions and additions to OS, to allow software to call Alpha Maths libraries etc. to speed up floating point operations.

#### Stage 6

At Q1-2 of 1999

Once finished the entire OS will be Alpha based and only using the Amiga Card for software that relies on the Amiga Custom Chip set, although hopefully an ECS and AGA emulator may solve this problem. However we see

---

the Amiga chip set still being important for Amiga developers and that it will be needed for some time to come with the Analogue Video world.

All the best for the Future

Stephen Jones

|/

@ @

```
+-----oOO- ( ) -OOo-----+
|                                     |
| HiQ Limited                       | 9 Church Lane                 |
| Developers of the                 | Hockliffe, Beds, LU7 9NQ      |
| Siamese System for the Amiga      | Tel +44 1525 211327          |
| http://www.hiq.co.uk              | Fax +44 1525 211328          |
| email steve@hiqltd.demon.co.uk    |                               |
+-----+-----+«
```

## 6. Aminet-Hauptserver ein weiteres Mal ausgefallen

Schon wieder war der Hauptserver des Aminets an der Washington-Universität in St. Louis, USA, wegen technischer Probleme im Januar etwa zwei Wochen lang ausgefallen. Wie üblich gab es während dieser Zeit auch auf allen anderen Aminet-Servern keine neuen Uploads. Betroffen war wieder einmal die HTML-Version von AMIGA aktuell...

## 7. Screenfun berichtet über AMIGA

Wie bereits in der letzten Ausgabe von AMIGA aktuell gemeldet, stellte das Spiele-Magazin Screenfun in seiner Februarausgabe den AMIGA vor (mehr dazu auch im Spieleteil dieser AMIGA aktuell). Angesichts des Artikels möchte ich Euch meine E-Mail-Korrespondenz, die ich Anfang Dezember mit der Zeitschrift führte, nicht vorenthalten.

Meine erste Mail an die Screenfun:

```
»From: Carsten Schroeder <aakt@gmx.de>
Reply-To: Carsten Schroeder <aakt@gmx.de>
To: screenfun1@aol.com
Date: Thu, 04 Dec 1997 20:39:41 +0100
Message-ID: <yam7277.2079.131920464@mail.gmx.net>
X-Mailer: YAM 1.3.5 [040] - Amiga Mailer by Marcel Beck
Organization: AMIGA aktuell - German news magazine (Aminet: docs/mags/)
Subject: Screenfun und AMIGA
MIME-Version: 1.0
Content-Type: text/plain; charset=iso-8859-1
Content-Transfer-Encoding: quoted-printable
```

Hallo,

anscheinend haben die (offenbar zahlreichen) E-Mails an Euch, mit der Bitte, über den AMIGA zu berichten, Wirkung gezeigt. Aber was soll das "Es wird zwar noch nicht um die neuesten Kisten gehen..." bedeuten? Wenn ihr nicht über Dinge wie

\* die PowerUp-Karten (mit denen Dank PowerPC-Prozessoren Geschwindigkeiten

möglich sind, die denen von PentiumII-Systemen entsprechen),

\* die neuesten Spiele (im Aminet gibt es aktuelle Demo-Versionen, z.B. von Foundation, das solltet Ihr Euch einmal ansehen - aber bitte auf einem (immer mehr zum Standard werdenden) Grafikkarten-AMIGA, nicht unter AGA),

\* die neuesten AMIGA-kompatiblen Rechner A5000 und A6000 von DCE

berichten wollt, könnt Ihr den ganzen Bericht aus meiner Sicht sofort wieder vergessen. Beim Windows-PC schreibt ja heutzutage auch niemand über 486er-Rechner. Und Stories, in denen über den ach-so-antiquierten AMIGA berichtet wird, hat es, wie wir AMIGA-Fans finden, in den letzten Jahren genug gegeben - langsam müssen sich die Journalisten, die in dieser Weise berichten, etwas Neues einfallen lassen bzw. sich fragen, warum es dann in Deutschland heute noch zwischen mehrere Zehntausend (vorsichtige Schätzung) und mehrere Hunderttausend (großzügige Schätzung) aktive AMIGA-User gibt - denn wer sonst liest denn die verschiedenen AMIGA-Zeitschriften? Oder warum sich der ICP-Verlag (gehört zur Gong-Gruppe) dazu entschließt, ab Februar '98 mit der "AMIGA Future" eine neue AMIGA-Spielezeitschrift herauszugeben.

Mit freundlichen Grüßen

Carsten Schröder

(Herausgeber AMIGA aktuell - Aminet)«

Die Antwort der Screenfun:

»Received: (qmail 17747 invoked from network); 8 Dec 1997 14:14:21 -0000  
Received: from imoll.mx.aol.com (198.81.19.165) by gmxlx2.gmx.net with  
SMTP; 8 Dec 1997 14:14:21 -0000  
Return-Path: <Screenfun1@aol.com>  
From: Screenfun1 <Screenfun1@aol.com>  
Message-ID: <a8274fe9.348bff75@aol.com>  
Date: Mon, 8 Dec 1997 08:53:28 EST  
To: aakt@gmx.de  
Mime-Version: 1.0  
Subject: Re: Screenfun und AMIGA  
Content-type: text/plain; charset=ISO-8859-1  
Content-transfer-encoding: quoted-printable  
Organization: AOL (<http://www.aol.com>)  
X-Mailer: Inet\_Mail\_Out (IMOV11)  
X-UIDL: 85266194274f403e0ff9d2b5ba2e219b

Hi Carsten,

jetzt warte doch erstmal ab, wie sich das Thema AMIGA in der SCREENFUN entwickelt. Wir werden nicht sofort voll einsteigen, sondern uns langsam herantasten. Wenn uns aber Amiga-User dieses herantasten madig machen wollen  
bitte. Der Amiga ist noch kein heißes Thema, also wie wärs mit ein bißchen Geduld.

Chriss

SCREENFUN-TEAM

Leserservice«

---

Daraufhin meine zweite Mail:

»From: Carsten Schroeder <aakt@gmx.de>  
Reply-To: Carsten Schroeder <aakt@gmx.de>  
To: Screenfun1 <Screenfun1@aol.com>  
Date: Mon, 08 Dec 1997 22:09:28 +0100  
Message-ID: <yam7281.1414.131751240@mail.gmx.net>  
In-Reply-To: <a8274fe9.348bff75@aol.com>  
X-Mailer: YAM 1.3.5 [040] - Amiga Mailer by Marcel Beck  
Organization: AMIGA aktuell - German news magazine (Aminet: docs/mags/)  
Subject: Re: Screenfun und AMIGA  
MIME-Version: 1.0  
Content-Type: text/plain; charset=iso-8859-1  
Content-Transfer-Encoding: quoted-printable

Hallo Chriss,

danke für Deine Nachricht "Re: Screenfun und AMIGA" vom 08-Dez-97.

S> jetzt warte doch erstmal ab, wie sich das Thema AMIGA in der SCREENFUN  
S> entwickelt. Wir werden nicht sofort voll einsteigen, sondern uns langsam  
S> herantasten. Wenn uns aber Amiga-User dieses herantasten madig machen  
wollen  
S> bitte.

Ich wollte das keineswegs madig machen, sondern lediglich vermeiden, daß  
über "AMIGA anno 1993" o.ä. berichtet wird, wie das so oft und zuletzt in  
der Computer-Bild der Fall war, die einfach die Preise von 1995 genommen  
haben.

--

Gruß,

Carsten Schröder«

Tja, meine Bemühungen in dieser Sache sind leider kläglich gescheitert, die  
Screenfun hat meine Erwartungen (oder besser Befürchtungen) voll bestätigt.  
Herzlichen Glückwunsch. :-(

## 1.13 Gehört - notiert

Gehört - notiert

-----

AMIGA-Meldungen

-----

\* Das bekannte Faxprogramm STFax ist seit Version 3.0 kommerziell. Den  
weltweiten Vertrieb übernimmt Haage & Partner. Der Preis der Software  
beträgt DM 98,-. Eine deutsche Version ist in Vorbereitung.  
Mittlerweile ist auf der WWW-Site von Haage & Partner und im Aminet ein

Upgrade-Patch auf v3.1 erschienen.

- \* Vaporware hat die Version 2.0 der Chat-Software AmIRC veröffentlicht. Während registrierte Benutzer der Version 1.x kostenlos upgraden können, hat sich die Shareware-Gebühr leicht von DM 35,- auf DM 40,- erhöht. Infos und Downloadmöglichkeit gibt es über <http://www.vapor.com/>
- \* Claudia Forsbach hat vor einiger Zeit von Andreas Etzrodt die "Shapeshifter Compatibilitylist" übernommen. In Kürze soll die Übersicht um Informationen über die Kompatibilität der Spiele zum Macintosh-Emulator "Fusion" erweitert werden. Infos und die Liste gibt es über <http://www.amigaworld.com/c.forsbach/>
- \* Das 13. AUGS-Meeting der "AMIGA User Group Switzerland" findet am 14. und 15. Februar in Zofingen statt. Zu sehen sein sollen u.a. die PowerUp-Karten von phase 5 und voraussichtlich die AMIGA-kompatiblen Rechner A5000 von DCE und "Boxer" von Index Information. Workshops beschäftigen sich u.a. mit der PowerPC-Programmierung unter WarpUp. Der Eintritt zur Veranstaltung ist frei, eigene Rechner können mitgebracht werden. Weitere Infos gibt es auf <http://www.limmat.ch/ausg/ausg/meeting.html>
- \* Der Gateway AMIGA Club, Betreiber der AMIGA-Messe in St.Louis, hat für dieses Jahr eine Ausweitung der Veranstaltung von zwei auf drei Tage (13. bis 15. März) angekündigt. Anders sei nicht alles in die Messe unterzubringen.
- \* "The AMIGA Alliance" nennt sich eine neugegründete Organisation von Usern für User. Die Hauptziele der Vereinigung sind noch nicht definiert, wer Vorschläge bzw. Interesse hat, kann sich an [gebro@lfs.ol.ni.schule.de](mailto:gebro@lfs.ol.ni.schule.de) wenden oder die WWW-Site <http://www.geocities.com/SiliconValley/Peaks/3825/gbgctaa.htm> aufrufen.

Von DOSen und Äpfeln (sowie weitere Nicht-AMIGA-Meldungen)

- 
- \* Gateway 2000 hat das vierte Geschäftsquartal 1997 besser abgeschlossen als von vielen Analysten erwartet. Der Gewinn betrug 93 Mio. US-Dollar (zum Vergleich: im dritten Quartal wurde ein Verlust von 107 Mio US-Dollar "erwirtschaftet"). Der Gewinn des Gesamtgeschäftsjahres 1997 beläuft sich auf 109,8 Mio. US-Dollar, 1996 war er mit 250,7 Mio. US-Dollar noch mehr als doppelt so hoch. Sofort nach der Gewinnmeldung stuften mehrere Rating-Agenturen die Gateway-Aktie hoch und empfahlen sie zum Kauf. Der Kurs stieg daraufhin an der New Yorker Wertpapierbörse um fast zehn Prozent. Zum Nachfolger von Ryck Snyder, der das Unternehmen kürzlich verlassen hat, als Präsident und Chief Operating Officer wurde Jeffrey Weitzen ernannt.
  - \* Apple hat im jüngsten Geschäftsquartal einen Gewinn von 47 Mio. US-Dollar und damit wie Gateway 2000 ein deutlich besseres Ergebnis erzielt als von Analysten erwartet.
  - \* Der ehemalige MagnaMedia-Verlag sowie seine Mitarbeiter waren tagelang nicht per E-Mail zu erreichen. Auch die WWW-Homepage (<http://www.magnamedia.de>) der im WEKA Computerzeitschriften-Verlag
-

aufgegangenen Firma wurde offenbar im Rahmen der Umstrukturierungen für mehrere Tage abgeschaltet. Damit bestätigen sich Gerüchte, nach denen PCgo!-Chefredakteur Stephan Quinkertz seine E-Mail-Adresse (squinkertz@pcgo.de) aus Frust über masenhaft eingehende Protestschreiben in Zusammenhang mit dem Editorial der Januarausgabe des AMIGA Magazin abschalten ließ, offenbar nicht.

- \* Hotmail-Nutzer aufgepaßt: Ihr seid ab sofort Microsoft-Kunden. Der Softwarehersteller hat den E-Mail-Service vor kurzem gekauft.
- \* Auch Compaq wächst: Der PC-Hersteller hat gerade für knapp 10 Milliarden(!) US-Dollar DEC erworben. Die Rechte für den DEC Alpha fallen nicht darunter, da sie mittlerweile an Intel veräußert wurden.

## 1.14 Gerüchteküche

Gerüchteküche

-----

- \* Einer unbestätigten Meldung zufolge will phase 5, aufgrund von Lieferschwierigkeiten einiger für den serienmäßig enthaltenen Fast-SCSI-II-Controller benötigter Teile, die ersten PowerUp-Karten für den A1200 ohne SCSI-Controller ausliefern. Eine Nachrüstooption solle es nicht geben.
- \* Bei den "AMIGA Spielehits" (AMIGA aktuell berichtete in der letzten Ausgabe) könnte es sich um eine einmalige Aktion gehandelt haben: Die media Verlagsgesellschaft soll ausschließlich auf bereits vor längerer Zeit erworbene Spiele-Vollversionen bzw. Eigenproduktionen zurückgegriffen haben, womit auch der niedrige Preis für das Heft (DM 14,90) zu erklären sei.
- \* IBM soll an Gateway 2000 interessiert sein. Mitarbeiter von Gateway erklärten jedoch wiederholt, das Unternehmen stünde nicht zum Verkauf.

## 1.15 Abschließend

Abschließend

-----

Gespannt konnten wir sein - auf die erste Ausgabe des AMIGA Magazins (der Name wurde nun doch beibehalten) im Rahmen der PCgo! Und die geringen Erwartungen wurden nicht enttäuscht: Der WEKA Computerzeitschriften-Verlag hat es fertiggebracht, ein Heft herauszugeben, das einen redaktionellen Inhalt von weniger als 20 Seiten hat. Darunter befinden sich überwiegend Artikel zu Tintenstrahldruckern, StormC und Daten-Verschlüsselung. Wie zu erwarten war, fiel kein Wort einer Entschuldigung für das völlig verfehlte Editorial der vorigen Ausgabe.

Gerade einmal acht Anzeigekunden haben im Heft inseriert, darunter auch Pernat Hard- & Software, die sich offiziell vom AMIGA Magazin verabschiedeten - und dabei Klartext schrieben: "[...] Wir können dem

Editorial der Ausgabe 1/98 nur teilweise zustimmen [...]".

Zum Schluß ein gutgemeinter Vorschlag von mir an die Verantwortlichen beim WEKA Computerzeitschriften-Verlag und AMIGA Magazin: Wäre es nicht (auf)richtiger, einen Schlußstrich zu ziehen und das Magazin gänzlich einzustellen, um damit dem Leiden endlich ein Ende zu machen? Der AMIGA und die AMIGA-Anwender im deutschsprachigen Raum haben es nicht verdient, den schleichenden Tod einer einst großen Zeitschrift miterleben zu müssen. Daß wir ganz gut ohne das AMIGA Magazin im derzeitigen Zustand auskommen, haben Sie ja in den letzten Wochen und Monaten an den sinkenden Leserzahlen ohne Zweifel gemerkt. Nicht umsonst gibt es mehrere Alternativen auf dem deutschen Zeitschriftenmarkt.

Das AMIGA Magazin stirbt bereits seit Monaten einen Tod auf Raten, das dürfte auch Ihnen, Herrn Aschoff, Herrn Dr. Hennigs und Herrn Quinkertz, mittlerweile klargeworden sein.

Damit bis nächsten Monat,

Euer

Carsten Schröder

---