

Default

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Default		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 7, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Default	1
1.1	AMIGA aktuell - Ausgabe 12/97	1
1.2	Vorwort	4
1.3	Intern	5
1.4	Gewinnspiel	8
1.5	Forum	11
1.6	Testberichte	18
1.7	Spiele teil	27
1.8	Interview	46
1.9	AMIGA	51
1.10	Warp&PowerUp-to-date	53
1.11	Computer '97	55
1.12	Produktvorstellungen	56
1.13	Diverse Neuigkeiten	89
1.14	Newsflash	97
1.15	Gerüchteküche	98
1.16	Abschließend	98

Chapter 1

Default

1.1 AMIGA aktuell - Ausgabe 12/97

A M I G A a k t u e l l - Ausgabe 12/97 (Stand: 30.11.97)

M © 1997 Carsten Schröder / Spieleteil: © 1997 Jens Schröder
(aakt@gmx.de) <= E-Mail => (jschroe@gwdg.de)

I N H A L T

G

Vorwort

A Intern

|Amiga Hardware zu Rotstift-Preisen..|
nur bei www.rt-computers.com

=>

Mitarbeit

a =>

Distribution

=>

Rechtliches

k

AMIGA-aktuell-Gewinnspiel

t

AMIGA-aktuell-Forum

u

=>

Tips zu Marco Miljaks A2000-Problemen (von Rainer Schreurs)

e =>

Frage zu Directory Opus Magellan

=>

Info: Der AMIGA in der Öffentlichkeit (von Marco Miljak)

l =>

Kommentar zum PowerUp-Test in Ausgabe 11/97 (von Andreas Küssner)

=>

Kommentar zur WarpUp-Meinung in Ausgabe 11/97 (von A. Küssner)

l =>

Kommentar zur WarpUp-Meinung in Ausgabe 11/97 (von Stefan ?)

=>

Kommentar zur WarpUp-Meinung in Ausgabe 11/97 (von R. Pilarczyk)

=>
Gedanken zu AMIGA-Rechnern (von Martin Biro)
=>
Kleinanzeige: Picollo SD-64 und VideoCruncher zu verkaufen
=>
Leserbrief zu AMIGA aktuell (von Thomas Franziskowski)
Testberichte

=>
Softwaretest: Das Epic Multimedia-Lexikon (von Christian Hoklas)
=>
Softwaretest: p.OS (von Christian Hoklas)
=>
Hardwaretest: Diskettenlaufwerk LS-120 (von Gary Colville)
AMIGA AGPJ - der AMIGA-aktuell-Spieleteil - von Jens Schröder

=>
Aufruf
=>
Vorwort
=>
Spiele-News aus aller Welt
=>
Special: Die besten Spiele aller Zeiten !?!
=>
Charts
=>
Review: TFX
=>
Previews
=>
Release-Liste
=>
Games-Homepages
=>
PD-Reviews: Neue Spiele im Aminet
=>
Emulator-News
=>
Schlußwort

Interview mit Andreas Küssner, Wildfire-Team (von Andreas Etzrodt)
AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

=>
Neuigkeiten in Kürze
=>
Übersicht: AMIGA-Lizenzabkommen
=>
Das Tagebuch von AMIGA International
Warp&PowerUp-to-date

=>
phase 5 beendet öffentliche Diskussion um WarpUp
=>
Preisrutsch bei PowerUp-Karten?
=>

PowerPC-Software im Überblick

Kurzanalyse: Computer '97
Produktvorstellungen

=>

Neuer AMIGA: A5000 von DCE

=>

TurboCalc 5.0 erschienen

=>

CygnusEd ist wieder da

=>

AMIGA Forever 1.0 geht für DM 69,- an den Start

=>

Schatztruhe GmbH bietet Aminet-CD-Komplettset zum Sonderpreis an

=>

Schatztruhe GmbH kündigt neue Spiele-CDs an

=>

Ankündigung: Fiasco v2.1

=>

Ankündigung: SubTitler v2.02 (Demo)

=>

Ankündigung: MidiTracker v1.2

=>

Ankündigung: Studio 16 File Format description v1.0

=>

Ankündigung: AIFF2Studio16 v1.1

=>

Ankündigung: Studio2AIFF v2.1

=>

Ankündigung: tcpdl v2.3

=>

Ankündigung: AMIGA E v3.3a

=>

Ankündigung: CallMan v1.2

=>

Ankündigung: dignet.library v4.0B

=>

Ankündigung: MoveToMirror v2.5

=>

Ankündigung: The MECCA BBS CDROM

=>

MasterISO v2.0-Demo erschienen

Diverse Neuigkeiten

=>

Aminet-Hauptserver nach dreifachem Festplattenausfall

=>

Oliver Kastl: Fälschungen von IDE-fix in Umlauf

=>

Nova Sector kündigt Preissenkungen und AMIGA-Notebook an

=>

Neues AMIGA-Gewinnspiel gestartet

=>

REBOL - die neue Computersprache von Carl Sassenrath

=>

Newtek setzt nach wie vor auf den AMIGA

=>
PerSuaSiVe SoftWorX startet neue Sonderaktion

Newsflash

Gerüchteküche

Abschließend

1.2 Vorwort

Vorwort

Willkommen zur Dezemberausgabe von AMIGA aktuell.

Wieder einmal ist die wichtigste AMIGA-Messe der Welt zu Ende gegangen: Die Computer '97 verlief längst nicht so enttäuschend wie letztes Jahr. Mehr dazu in einer kompakten Analyse in dieser AMIGA aktuell.

Die Entwicklerkonferenz hat aus meiner Sicht leider nicht besonders viel gebracht. Eine Entscheidung in der Frage des zukünftigen Hauptprozessors ist (zumindest offiziell) noch nicht gefallen, auch wenn die Geschäftsführer mehrerer AMIGA-Firmen davon ausgehen, daß es der PowerPC wird.

Zwei Dinge in eigener Sache:

- * Heiko Kuschel hat den ersten Teil seines ARexx-Kurses für die Februar-Ausgabe angekündigt.
- * Einige Statistiken zur bisherigen Nutzung der AMIGA-aktuell-Homepage (www.home.pages.de/~amiga-aktuell):
 - 44 Prozent der Besucher benutzten einen AMIGA, aber fast ebenso viele, nämlich 41 Prozent, einen Windows-PC. Mit insgesamt mehr als 10 Prozent waren verschiedene Unix/Linux-Rechner vertreten.
 - Bei den Browsern wurde der Internet-Explorer mit 11 Prozent kaum benutzt, die verschiedenen Netscape-Versionen machten insgesamt 44 Prozent aus. Bei den AMIGA-Browsern hatte IBrowse die Nase vorn.
 - 65 Prozent der Besucher hatten eine deutsche Adresse (Endung .de), der Rest verteilte sich über die verschiedensten (meist europäischen) Länder (inkl. .org, .net, usw.), aber selbst aus Japan hat man schon den Weg auf die AMIGA-aktuell-Homepage gefunden.
 - Betrachtet man die Wochentage, fällt auf, daß die Site zwischen Freitag und Montag im Mittel von deutlich mehr Usern besucht wurde als am Dienstag, Mittwoch und Donnerstag.

Ich werde Statistiken zur AMIGA-aktuell-Homepage ab jetzt von Zeit zu Zeit veröffentlichen.

Jetzt wünsche ich noch viel Spaß bei AMIGA aktuell,

Euer

Carsten Schröder

1.3 Intern

Intern

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

- * Andreas Etzrodt
- * Andreas Kleinert
- * Andreas Küssner
- * Bernd Fischer
- * Christian Hoklas
- * Heiko Kuschel
- * Marco Miljak
- * Martin Biro
- * Rainer Schreurs
- * Raphael Pilarczyk
- * Stefan ?
- * Thomas Franziskowski

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

- * Frank Weber
- * Patrick Bernau und
- * Thomas Hasemann

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

- * Henning Rowlin

konvertiert AMIGA aktuell jeden Monat in das von ihm entwickelte 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 geschickt haben.

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

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.

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:
 - HighVoltage, Brett: LOKAL/SUPPORT/AmigaAktuell,
Modem: 08642/598919, 08642/895003, ISDN: 08642/899952, 08642/899954
 - Insufficient Memory, Brett: /Amiga-Files/AMIGA_aktuell-Support/,
Modem: 0571/3201921, ISDN: 0571/31923

Achtung, Mailboxbetreiber: Habt auch Ihr Interesse, ein Support-Brett für AMIGA aktuell einzurichten, dann meldet Euch bitte unter aakt@gmx.de bei mir!

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

Zwar haben sich am letzten Gewinnspiel mit 27 Einsendern wieder recht viele Leser beteiligt, allerdings weiß ich immer noch nicht, wie es zu den starken Schwankungen kommt: Meiner Aufforderung, Gründe für die Nicht-Teilnahme zu nennen, ist nur einer(!) von Euch gefolgt. :-)

Achtung, es gibt wieder einmal eine kleine Änderung: Da der Spieleteil nun eine Top 10 enthält, bei der natürlich möglichst viele Leser mitmachen sollen, habe ich mich entschlossen, diese mit meinem Gewinnspiel zu verknüpfen: Jeder, der neben seiner Spiele-Top 10 auch eine Antwort auf die Meinungsfrage an JENS Schröder (E-Mail: jschroe@gwdg.de) schickt, nimmt mit EINER Stimme am Gewinnspiel teil. Wer als Top10-Teilnehmer mit ZWEI Stimmen in die Verlosung kommen will, muß jedoch AUF JEDEN FALL zusätzlich die MASTER-FRAGE beantworten (die Beantwortung der Standard-Frage reicht in diesem Fall nicht aus).

Jetzt zur Auflösung des letzten Gewinnspiels:

Standard-Frage: Wann und an welchem Ort findet die "Computer '97" statt?

Antwort: Einige von Euch haben hier aus Nachlässigkeit(?) glatt den Punkt verschenkt. Wenn ich nach dem "Wann und wo" frage, meine ich auch "Wann UND wo"! Da die Frage schon so einfach war, hat mir "Köln" als Antwort nicht gereicht, der 14. bis 16. November als Datum mußte ebenfalls angegeben werden.

Master-Frage: Wofür steht die in Zusammenhang mit der WarpUp-Diskussion erwähnte Abkürzung "ELF"?

Antwort: Ich wollte ausdrücklich wissen, wofür die Abkürzung steht, also KEINE Begriffserklärung, denn das wäre für die Master-Frage zu einfach gewesen. "ELF" bedeutet "Executable and Linking Format".

Meinungsfrage: Glaubst Du, daß die Verbreitung des AMIGAs in Zukunft wieder zunehmen wird?

- 1: Ja, auf jeden Fall.
 - 2: Ja, wahrscheinlich.
 - 3: Nein, wahrscheinlich nicht.
 - 4: Nein, auf keinen Fall.
-

Ergebnis:

Nummer | Häufigkeit

1	4 mal
2	19 mal
3	4 mal
4	nicht vertreten

Das macht es mir einfach, und ich kann den Taschenrechner wieder wegstecken: Der Durchschnitt beträgt genau 2,0.

Die große Mehrheit geht also von einer positiven Tendenz bezüglich der AMIGA-Verbreitung aus. Dieses Ergebnis erstaunt mich etwas, da es deutlich besser ausgefallen ist, als noch vor einem Vierteljahr (vgl. Ergebnis der AMIGA-aktuell-Umfrage in Ausgabe 10/97). Offenbar hat ein Großteil der Leser inzwischen Hoffnung in die Fähigkeit der Hersteller gesetzt, dem AMIGA wieder zu größeren Marktanteilen zu verhelfen.

Die Gewinner des letzten Gewinnspiels:

1 x Vollversion von "CDCat":	Cengiz Topuzoglu
1 x Vollversion von "Vokabi 2":	David Scheibler
1 x DiskSalv III:	Jochen Rhein

Herzlichen Glückwunsch!

Bemerkenswert ist, daß Cengiz bei den letzten fünf Gewinnspielen dreimal(!) gewonnen hat - das nenne ich Glückspilz.

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. Ein Test von CDCat läßt sich unter http://www.cc86.org/~frank/C_test.html abrufen.

Der Autor ist unter folgender Adresse erreichbar:

Frank Weber
Schlizstraße 53
74076 Heilbronn
Deutschland

E-Mail: frank@cc86.org

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

Desweiteren hat mir Thomas Hasemann das Grafikprogramm "DeluxePaint 5" und das DeluxePaint-Buch 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 müssen beantwortet werden):

Standard-Frage: Nenne mindestens ein Detail des geplanten A5000, das DCE noch kurz nach der Computer '97 geändert hat.

Master-Frage: Commodore plante seinerzeit als Nachfolger des A3000 den »A3000+«. Dieser Rechner, der kurzfristig abgesetzt wurde, hätte eine technische Besonderheit aufgewiesen, die bis heute kein AMIGA bietet. Welche?

Meinungsfrage: Wann wird Deiner Meinung nach das AMIGA OS 3.5 erscheinen?

Mögliche Antworten:

- 1: Spätestens Februar '98
 - 2: März '98 bis Juli '98
 - 3: August '98 bis Dezember '98
 - 4: Später als Dezember '98
-

Es genügt, die Nummer anzugeben.

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

1 x Vollversion von "CDCat"
1 x Vollversion von "Vokabi 2"
1 x DeluxePaint 5 + 1 x DeluxePaint-Buch

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. Dezember 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. Tips zu Marco Miljaks A2000-Problemen (von Rainer Schreurs)

Rainer Schreurs hat einige Tips zu den Schwierigkeiten Marco Miljaks mit seinem A2000B (siehe AMIGA aktuell 11/97) zusammengetragen:

»Leider geht aus seiner Frage nicht die genaue Hardware-Konfiguration hervor, die Angabe "Gfx-Board, Turbo-Board, RAM-Card, SCSI-Controller" laesst darauf schliessen, dass noch die entsprechenden ZorroII-Karten im Rechner sind. Wenn das so ist, habe ich folgende Tips:

1. Falls eine ZorroII-Speicherkarte installiert ist, darf diese hoechstens 4 MB Fastmem enthalten, weil die 4MB-Grafikkarte den restlichen Adressraum von insgesamt 8 MB belegt.
2. Eine ZorroII-Ramkarte ist verglichen mit OnBoard-Speicher auf der Blizzard sehr langsam, also RAM auf der Turbokarte nachruesten. Das liegt dann auch ausserhalb des ZorroII-Adressraums und beisst sich nicht mit der Grafikkarte.
3. Bevorzugt den SCSI-Hostadapter auf der Blizzard verwenden, der ist auch schneller als eine eventuell noch vorhandene ZorroII-Karte. Falls sich der Hersteller der alten SCSI-Karte an den RDB-Standard gehalten hat, gibt es keine Probleme, die Platte an den neuen Hostadapter anzuschliessen.
4. Falls das alles nichts nuetzt: A2000-Netzteile von Elec & Eltek haben Probleme, schnelle Lastwechsel auszuregeln. Wenn also alle Karten gleichzeitig Strom ziehen und es so ein Netzteil ist, muss man dieses leider austauschen. (Ein Umbauplan fuer PC-Netzteile ist auf der MeetingPearls3-CD zu finden unter Pearls/etech/Hardwaretips/Hardwaretips.guide)«

»Mir ist noch ein kleiner Nachtrag eingefallen:

Einige Hostadapter bieten eine Stromversorgung fuer die Festplatte an, bei der der Strom via Zorro-Slot ueber die Karte kommt, auf der dann das Stromkabel fuer die Festplatte befestigt ist (z.B. GVP Series II). Ich weiss nicht, ob das bei der Blizzard auch so ist (hoffentlich nicht), aber falls doch, sollte fuer die Festplatte immer ein "regulaeres" Kabel vom Netzteil verwendet werden. Das gilt fuer alle Hostadapter, weil die Kapazitaet der Leitungen von Hauptplatine/Slot/Hostadapter begrenzt sind und zusaetzlich Uebergangswiderstaende beim Zorro-/Kartenkontakt auftreten.«

2. Frage zu Directory Opus Magellan

Bernd Fischer hat eine Frage zu Directory Opus Magellan:

»Wie stelle ich es an, einen Hotkey (oder Knopf) zu definieren, der es mir ermöglicht, im Dateilister zwischen Text- und Piktogramm(Plus)-Modus hin- und herzuschalten ???

Es ist via AREXX sicher möglich..... nur *WIE* ??????????«

3. Info: Der AMIGA in der Öffentlichkeit (von Marco Miljak)

Marco Miljak hat den AMIGA in der Öffentlichkeit entdeckt:

»Das 5-Sterne-Luxushotel Elounda Beach auf Kreta (gefuehrt als eines der besten Hotels der Welt im Hotelfuehrer "The leading hotels of the world 1997") verwendet fuer die Präsentation wichtiger Tagesinformationen über die hauseigenen vier Fernsehkanäle AMIGAs mit Scala Multimedia.«

»In einer Fernsehsendung über schwarze Löcher (ich glaube, es war Prime Time auf RTL, 0.20 Uhr) war unverkennbar die Sprachausgabe eines AMIGAs zu hören.«

4. Kommentar zum PowerUp-Test in Ausgabe 11/97 (von Andreas Küssner)

»Zum Artikel:

Weiterer Test der CyberstormPPC (von Steffen Häuser)

Als Teil der Phase5 CD-Rom wird u.a. folgendes angeführt:

>Ein Mandelbrot-Programm (das aber auf dem PPC nicht viel schneller laeuft
>als auf dem 68k)

Ich gehe davon aus, daß sich diese Bemerkung auf das 'Benoit' Fraktal Program bezieht.

Diese Aussage ist auf jeden Fall vollkommen falsch. Die auf der Phase5 Homepage gezeigten Geschwindigkeitswerte für dieses Programm, die eine Steigerung um den Faktor 10 bis 30 angeben, lassen sich einwandfrei auf unserem Testsystem (PPC 604e 200 MHZ + 68060 50 MHZ) nachvollziehen.

Ich würde es als extrem schnell bezeichnen, und die Behauptung, es wäre kaum schneller, wird entweder ein Irrtum sein oder an der nicht vollständigen Hardware-Installation (Speicher) von Steffen Häuser zum Zeitpunkt des Tests liegen. (Ich gehe nicht davon aus, daß absichtlich falsche Werte herausgegeben wurden.)

Wir vom Wildfire-Team hatten bis jetzt keine Fraktale etc. in Wildfire 5 unterstützt, da dies eigentlich keinen Anreiz für uns hatte. Gerade aber dieser große Geschwindigkeitsunterschied bei einfachen Berechnungen hat uns dazu gebracht, in naher Zukunft einen Benoit Operator direkt in Wildfire einzubauen. Diese Arbeit würden wir uns nicht machen, falls sich keine Geschwindigkeitsunterschiede zeigen würden.

Andreas Küssner, Wildfire Project Manager«

5. Kommentar zur WarpUp-Meinung in Ausgabe 11/97 (von Andreas Küssner)

»Zum Artikel:

WarpUp aus der Sicht eines Anwenders (von Christian Hoklas)

>WarpUP zeigt eigentlich nur, daß irgendwo Mißstände in der
>ppc.library sein müssen, denn sonst hätte wohl niemand ein derartiges
>Projekt mit all seinen Kosten als Freeware veröffentlicht.

Hierzu sind mehrere Dinge anzumerken.

WarpUP wurde begonnen, als nur die ersten Alpha-Versionen der ppc.library vorhanden waren. Niemand kann von einer frühen Alpha-Version erwarten, daß sie sehr schnell und stabil läuft.

als Freeware herausgibt, kann m.E. jedenfalls recht viele Gruende haben. Unter anderem eben auch laengerfristige marktpolitische Gruende.

Ich denke, beide Seiten handeln und argumentieren emotional, und empfinden die Kompromissuche als Bedrohung ihrer "finanziellen Territorien". Ich hoffe zumindest, dass es sich dabei nicht um noch primitivere Territorienspielchen wie Stolz und Ehre handelt. Clan-Denken hat in der Geschichte der Menschheit eigentlich nie was Positives fuer die gesamte Gemeinschaft erbracht. Irgendwie auch naheliegend, weil Clan-Denken auch immer Ausgrenzung von "Minderwertigem" beinhalten kann.

Also lasst uns zusammenhalten im Amiga-Clan :)))

Stefan«

7. Kommentar zur WarpUp-Meinung in Ausgabe 11/97 (von Raphael Pilarczyk)

Auch Raphael Pilarczyk möchte seine Meinung zu Christians Artikel kundtun:

»*****

Ich will am Anfang anmerken, daß ich keineswegs "irgendwas gemeinsam mit Phase5 habe", noch masse ich mir an, objektiv zu sein. Man wird aus dem Text meine Abneigung zu H&P Methoden schnell erkennen.

Den Artikel von Christian Hoklas in der Rubrik 'PowerUp-to-date' fand ich aeusserst ... lehrreich. Vor allem das Nachtrauern nach der "Einigkeit", die es in der Wintelwelt geben soll, hat meine linke Augenbraue ziemlich hochfahren lassen.

Ist denn nicht gerade Mickeysoft der (alleinige) Schuldige, der jemandem den Spass an preiswerter und leistungsfahiger PC-Hardware vollkommen verdirbt ?? War es nicht Mickeysoft, das durch ihre Anwendung (OfficeSuite) ueber viele Jahre hinweg auch das dafuer "noetige" Betriebssystem diktierte ?? Maulvertraege, Klagen wegen unlauteren Wettbewerbs, staendiger Zoff mit dem Kartellamt, mit den Hardwareherstellern (neuste Story: IE4).

Mich ueberrascht es schon, dass ein AMIGA-Anwender sich nach "Wintel-Verhaeltnissen" sehnt.

Es steht nicht zur Debatte, H&P wollte durch den StormC-PPC/pOS die alleinige Hegemonie, was den Softwaremarkt fuer PowerUp angeht. Phase5 schiebt man jetzt den schwarzen Peter zu, weil sie solche Methoden nicht willkommen hiessen. Erstaunlich, nicht wahr ??

Apropos: Ich kenne bis jetzt kein Statement von H&P, das dem widersprechen wuerde.

Die von Hoklas angesprochenen Missstaende in der ppc.library beruhen auf seiner Unwissenheit. Diese "Missstaende" wurden zwar von H&P als Zugpferd genommen, trafen aber schon bei der Veroeffentlichung nicht mehr zu. Es ging um 'die Art des Informationsaustauschs' zwischen 060 und PowerPC. Phase5 hat diese Art seit der PreAlpha-Version der ppc.library - der, die von H&P kritisiert wurde - nicht nur weit verbessert und optimiert - womit H&Ps Argumentation nur auf seidenem Pfaden hing -, sie haben diese Art

(Kontext-Switching) spaeter gegen eine NOCH leistungsfaeigere ersetzt (Messaging). Der Polemik, die H&P betreibt ("ppc.library = lahm") duerfte man kaum den Namen 'Argument' zugestehen.

Auch die von dem Autor des Artikels erwaehnten Kosten fuer die edle Geste seitens H&P - WarpUP als Freeware anzubieten -, duerften hoechstens Krokodilstraenen ans Tageslicht bringen. Denn wenn man WarpUP installiert, DARF man fuer PPC nur noch H&Ps (StormC) Software-Erzeugnisse benutzen. Will man fuer WarpUP programmieren, DARF man nur noch den erwaehnten StormC bemuehen.

Wo bleiben da noch, bitte schoen, die Vorteile, und sei es nur "aus der Sicht eines Anwenders" ?? Es bleibt nur zu hoffen, genug Programmierer behalten JETZT den Durchblick.

Es gibt schon PowerUP ... ehmm ... WarpUP-Anwendungen von H&P. Man sollte doch einfach nachfragen, ob sie fuer die ppc.library nicht realisierbar waeren. Das WarpUP leistungsfaeiger als die ppc.library ist und fuer den User auf jeden Fall nur Vorteile mit sich bringt, glauben doch wohl nur die Anwender/Programmierer, die am 6.12. nach dem Nikolaus Ausschau halten.«

Offenbar hat die Diskussion "WarpUp contra PowerUp" nun AMIGA aktuell erfaßt. Nicht, daß ich das bedauere, im Gegenteil. Schickt Eure Ansichten bitte an:

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

Vielleicht meldet sich ja auch einmal eine der an WarpUp bzw. PowerUp beteiligten Firmen oder Programmierer in AMIGA aktuell zu Wort. Ich würde das sehr begrüßen.

8. Gedanken zu AMIGA-Rechnern (von Martin Biro)

Martin Biro hat AMIGA aktuell seine Vorstellungen bezüglich heutiger und zukünftiger AMIGA-Rechner mitgeteilt:

- »a.) Auf jeden Fall 'runter mit den Preisen, da meiner Meinung nach bestraft wird, einen Amiga zu besitzen ;(
- b.) Bitte eine zeitgemäße Ausstattung, also große Festplatte, viel RAM, Grafikkarte und möglicherweise eine 16 bit Soundkarte und mind. eine 060 CPU! Oder gleich PPC! Natürlich auch ein Software Paket, eines, das es bisher nicht gegeben hat: vielleicht Lightwave (auch wenn es nur die Version 4.0 ist), ImageFX oder Photogenics, einen guten WEB-Browser und halt optional ein paar Programme nach Wahl.
- c.) Und es sollte konkurrenzfähig mit anderen Rechnern sein, also direkte Vergleiche mit PCs zum Beispiel! Da ich mit verschiedenen Rechnern unter verschiedenen Betriebssystemen arbeite (UNIX, Win 95 und NT), ist ein direkter Vergleich meiner Meinung nach möglich! Bei Win95 & NT ist auch nicht alles aus Gold, was glänzt, unter UNIX fühlt sich ein Amiga User fast einheimisch. Ich wundere mich immer noch, wie es auf einer hp

apollo 400 Workstation mit 16 MB RAM und 040 CPU möglich ist, aufwendige CAD-Programme konfortabel zu nutzen und auf einem Amiga nicht! Also es läßt sich bestimmt noch viel aus einem Amiga rausholen!«

Gibt es weitere Meinungen zu den derzeitigen und zukünftigen AMIGA-Rechnern oder zu den bisher veröffentlichten Lesermeinungen? Schreibt bitte an:

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

9. Kleinanzeige: Picollo SD-64 und VideoCruncher zu verkaufen

Martin Biro möchte eine Grafikkarte vom Typ Picollo-SD 64 (4 MB RAM) und den VideoCrencher, der es ermöglicht, Video-Sequenzen auf die Platte in Echtzeit zu bannen (JPEG-Cruncher), verkaufen. Die Grafikkarte erfordert einen ZorroII-Slot, der VideoCruncher einen ZorroIII-Steckplatz. Die Geräte sind vom selben Hersteller und lassen sich direkt miteinander verbinden. Angebote (die Geräte sollen nur zusammen verkauft werden) sind per E-Mail an mbiro.i3m@metronet.de zu richten.

10. Leserbrief zu AMIGA aktuell (von Thomas Franziskowski)

»Hallo, Carsten Schröder und alle anderen Redakteure von Amiga aktuell,

ich möchte hiermit einmal meine Meinung über ein hervorragendes E-Magazin loswerden. Ich bin wirklich froh, daß es Amiga aktuell gibt. Selbst wenn man als Amiga-User jeden Monat sämtliche deutschen und englischen Amiga-Magazine am Kiosk aufkaufen und diese von vorne bis hinten durchlesen würde, könnte man gewisse Dinge allenfalls in bestimmten Newsgroups in Erfahrung bringen. Da wären zum Beispiel Berichte bzw. Kritiken über die drei gängigen amigabezogenen Printmedien, z.B. daß das Amiga-Magazin nun schon wieder um etliche Seiten dünner geworden ist oder daß das Redakteursteam ständig wechselt. Man wird freilich nie dergleichen in diesen Zeitschriften zu lesen bekommen, das gehört sich eben einfach nicht und ist wohl auch mit rechtlichen Problemen verbunden. Um so wichtiger ist da ein Medium, das sozusagen über allem steht und unabhängig von Anzeigenkunden ist wie eben Amiga aktuell und einige andere E-Magazine (ich kenne bisher nur wenige). Dasselbe mit der einmaligen Rubrik "Gerüchteküche": Wo sonst könnte man so etwas lesen? In der Amiga Plus? Oder noch besser: in deren Werbeanzeigen?? Natürlich nicht! Jede Firma erzählt von sich immer nur das Beste, denn es geht ja schließlich um Wettbewerb und vielleicht auch um's nackte Überleben! Da ist eben kein Platz für allzu große Kritik.

Weitere Rubriken, die ich lobenswert finde:

PowerUp-to-date. Es ist eine gute Idee, für eines der wichtigsten Elemente der Amiga-Zukunft (neben einem zeitgemäßerem Betriebssystem) eine eigene Ecke einzurichten. Das witzige Wortspiel tut sein übriges, um unter den vielen anderen Rubriken auch ausreichend aufzufallen.

Der Spieleteil mit seinem ebenso originellen Namen. Hier wird wieder klar, was Amiga aktuell für eine Bedeutung bekommen hat, indem es gleich mehrere Spielmagazine zu ersetzen versucht. Positiv finde ich dabei, daß es von einem zweiten unabhängigen Redakteur produziert wird, anstatt daß einer

alles allein "dirigiert". Hier würde ich mir übrigens noch einen regelmäßigen Hinweis wünschen, ob ein Spiel CyberGFX unterstützt oder nicht. Die HiRes- und LoRes-Zeiten sollten eigentlich schon längst vorüber sein!

Die HTML-Version. Sie wurde von mal zu mal besser. Sehr gut finde ich, daß der Text nicht über die gesamte Breite des Bildschirms läuft (ich benutze einen 1024x768er Screen), wie so oft bei anderen HTML-Texten, sondern so eingeschränkt ist, daß er auch wirklich gut lesbar ist. Auch die integrierten Bilder tragen natürlich zur Attraktivität des Magazins bei. Das verbesserte Gewinnspiel. Es ist einfach eine tolle Idee, eine leichte und eine schwere Frage mit einer Umfrage zu kombinieren! So ist für jeden etwas geboten. Diese Kreativität würde ich mir von so manch anderen Medien auch wünschen!

Und natürlich die Amiga-News. Über mangelnde Aktualität kann sich wohl keiner beschweren. Besonders nicht als Abonnent, da man dann ja neue Nachrichten auch zwischen den Erscheinungsterminen des Magazins per E-Mail zugeschickt bekommt.

Wieder ein Novum unter den Amiga-Medien, vermute ich.

Was ich mir noch wünschen würde wären Tests nicht nur von rein kommerziellen Produkten, sondern vor allem auch von Shareware und Freeware. Gerade unser Amiga ist regelrecht abhängig von dieser Szene. Oder möchte noch jemand beispielsweise auf MUI, MagicWB, ReqTools, SnoopDOS oder auch YAM verzichten, nachdem er es erst einmal ausprobiert hat? Und gibt es kommerziellen Ersatz dafür?? Bekanntlich nein (und die letzten beiden Produkte sind auch noch kostenlos! Welche Firma verschenkt schon seine Software?). Das Problem ist nur: Im Aminet schlummern tausende Utilities und Tools, die einem das Computerleben erleichtern, aber leider auch z.B. durch Inkompatibilitäten oder unzureichende Anleitungen erschweren können. Die Vorstellungen in den kommerziellen Printmedien halte ich für zu distanziert. Es wird nur gesagt, was ein Programm kann, und daß man es sich am besten auf jeden Fall einmal downloaden sollte (denn der Autor hat bereits bei diesen Worten schon keine Lust mehr, näher auf die Software einzugehen). Was fehlt, sind solche Dinge wie eine Warnung vor Utilities wie MCP oder Sysihack, die schlecht programmiert sind. Auch interessiert mich, ob eine Software mit deutscher Anleitung kommt oder nicht, oder ob es vergleichbare Programme gibt, die besser sind oder die Freeware statt Shareware sind bei gleichem Funktionsumfang.

So, das soll's jetzt aber erstmal gewesen sein. Ich freue mich schon auf die nächste Ausgabe. Und seid in Zukunft pünktlicher!

Thomas Franziskowski
München«

1.6 Testberichte

Testberichte

1. Softwaretest: Das Epic Multimedia-Lexikon (von Christian Hoklas)

»Das Epic MultiMedia-Lexikon

Einleitung:

=====

Zum ersten Mal hat es eine Firma gewagt, ein "multimediales" Lexikon für den Amiga zu erstellen und zu vertreiben. Das Ergebnis sieht auf den ersten Blick vielversprechend aus. Aber wurden gleich Nägel mit Köpfen gemacht, wie multimedial ist das Ganze wirklich, gibt es trotz des Drumherums auch Informationen, gehört die CD in jede gepflegte Programmsammlung? Diese und andere Fragen soll dieser Artikel beantworten!

Systemvoraussetzung:

=====

Die Anforderungen sind relativ hoch, aber jeder normale Amiga-Besitzer kann sie erfüllen!

- * AGA Amiga (KEINE Grafikkartenunterstützung)
- * 4 MB RAM (mehr ist immer besser)
- * CD-ROM (was wohl sonst bei einer CD)
- * Festplatte (für Hotlist und Export von Daten)

Features:

=====

Erstmal ein paar Zahlen, damit jeder Bescheid weiß:

- * etwa 4100 Stichworte (in Deutsch)
- * mehr als 1500 Bilder (Farbe & S/W)
- * hunderte Samples
- * dutzende Filmclips
- * Querverweise auf andere Lexikonseiten
- * 3 Suchfunktionen und Hotlist
- * mit CanDo realisiert
- * CD mit 253,4MB gefüllt

Benutzung:

=====

1. Installation:

Die Installation sieht erstmal einfach aus. Wenn man die CD einlegt und sie öffnet, findet man ein 'Setup'-Icon. Durch das Anklicken startet man ein Shell-Script, das leider ungefragt ein paar Libraries auf die Platte kopiert und auch vor neueren Versionen nicht haltmacht. Danach läuft eine Memory-Anzeige mit großen Lettern von 0 auf x in Byte-Schritten hoch. Eigentlich unsinnig. Die Installation hätte man besser mit dem Installer lösen sollen!

2. Erster Start:

Nach kurzer Ladezeit erscheint ein Menü mit 4 Buttons. Jeder Anwender sollte erstmal die voll gesprochene Einleitung in das Lexikon mitmachen, hier nennt man sie "Guided-Tour"! Man wird von einer netten Frauenstimme in alle Funktionen eingewiesen und kann sich gleich auf das Lexikon stürzen. Zum Glück ist die Bedienung so einfach, daß man hier ausnahmsweise auf eine gedruckte Anleitung verzichten kann.

Es fällt gleich auf, daß man mit Grafik und Sound nicht spart. An allen Ecken und Enden piept, klappert und klickt es. Die grafische Gestaltung ist sehr gut, man hat z.B. die Farben so gewählt, daß das Erscheinungsbild farbig aber nicht bunt ist. Hier waren Profis am Werk.

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

Um einen ersten Eindruck von der Oberfläche des Lexikons zu bekommen, kann man den Screenshot betrachten.

Sie ist übersichtlich aufgebaut, und alle Schalter sind leicht zu erreichen.

Das Wichtigste an einem Lexikon sind aber wohl immer noch die Beiträge! Diese sind in gutem Deutsch geschrieben und relativ umfangreich. Ein weiterer Vorteil gegenüber den Buchausführungen ist, daß auf Abkürzungen verzichtet wurde und man daher auch als normaler Mensch den Inhalt schnell nachvollziehen kann. Auch die Hyperlinks, also die Verknüpfungen zwischen den einzelnen Artikeln, helfen, in ein bestimmtes Thema einzusteigen.

Aber wo Licht ist, ist auch Schatten, und so findet man auch Schwachstellen. Zum Beispiel findet man keinerlei Informationen zu berühmten Personen wie Goethe, Schiller, J.F.K., Mozart, u.a.. Personen enthält das Lexikon einfach nicht! Hat man da bei Epic was vergessen? Außerdem ist eine Artikelanzahl von 4100 natürlich nicht sonderlich viel. Richtig große Lexika haben die 100fache Artikelanzahl. Aber man kann ja noch auf neue Versionen hoffen! Schließlich hat die englische Originalversion 16000 Stichwörter.

Im Hauptmenü des Lexikons gibt es noch eine Exportfunktion zum Speichern oder Drucken des jeweiligen Artikels, und einen Hotlist-Manager, mit dem man wichtige Artikel schneller auffindet.

Die Suchfunktion ist ein weiterer Pluspunkt. Es gibt 3 Möglichkeiten: Stichwortsuche (es wird genau das angegebene Wort gesucht), Ähnlichkeit (es werden ähnlich geschriebene Wörter gesucht), Full-Search (die gesamten Artikel der CD werden durchsucht). Die ersten beiden Suchfunktionen sind schnell und laufen praktisch ohne Wartezeit ab, aber die letzte dauert schon mal 10 Minuten pro Wort (schließlich werden alle 4100 Artikel durchsucht)!

Ein weiterer Teil des Lexikons ist die Europedia. Hier findet man verschiedene Informationen zu allen Staaten Europas. Ein Text beschreibt das jeweilige Land, und ein Kartenausschnitt zeigt dessen Lage. Bei einem Klick auf die Landflagge, erklingt bei einigen Ländern deren Nationalhymne. Als Verbesserung wäre nur noch eine Weltübersicht wünschenswert.

Und dann gibt's noch die Explorapedia. Dies ist ein Teil des Lexikons, welcher für Kinder gemacht ist. Es gibt 6 verschiedene Bildschirme zu unterschiedlichen Themen (z.B. Dinosaurier, Musik, Fernsehen, u.a.). Dort kann man auf verschiedene Objekte klicken, und es ertönt das Geräusch des jeweiligen "Dings". Für jeden normalen Anwender ist sowas wohl ziemlich unwichtig. Die Zeit, die hier investiert wurde, hätte man besser ins Lexikon stecken sollen. Aber für jüngere Anwender ist das eine gute Idee.

4. Fazit:

Alles in allem ist das Multimedia-Lexikon recht gut gelungen. Eine größere Artikelanzahl stünde ihm aber trotzdem gut zu Gesicht. Aber man kann noch hoffen. Vielleicht gibt's dann irgendwann mal Epic Multimedia-Lexikon 2. Wer weiß? Auf jeden Fall sollte man nicht sofort seine alten Buchlexika wegwerfen. Man könnte sie noch brauchen!

Der Preis von rund 80 DM ist angemessen, wenn man mal den Aufwand dahinter sieht. Sehr schön wäre eine Update-Möglichkeit übers Internet. So könnte man stets aktuelle und richtige Informationen lesen.

Tip:

Wer sich nun mit dem Gedanken trägt, das Lexikon zu kaufen, sollte mal einen Preisvergleich anstellen. Das Ergebnis ist sehr unterschiedlich, der eine verkauft es für 79,- und der andere für nur 55,-! Bei Vesalia Computer (<http://www.Vesalia.de>) ist das Multimedia-Lexikon für tolle 55 Mark zu haben. Man spart also über 20 Kröten.

--

Christian Hoklas (CHoklas@T-Online.de),
<http://home.t-online.de/home/CHoklas> , für die Amiga aktuell«

2. Softwaretest: p.OS (von Christian Hoklas)

»pOS - alles positiv oder was?

Einleitung:

=====

Wie wahrscheinlich bereits hinreichend bekannt, entwickelt ProDAD gerade ein neues AmigaOS. Der Name lautet pOS. Zur Zeit ist das Prerelease im Handel erhältlich, welches schon einmal einen Einblick in die Funktionsvielfalt und Optik geben soll. Dieser Test soll einen kurzen Überblick geben und ggf. auch Kritik üben! Eins noch vorweg: ProDAD hat in der Anleitung zu pOS darum gebeten, daß man keinen Flame-War starten soll, da es sich ja um ein Prerelease handelt. Daher soll jede Kritik in diesem Artikel auch gleichzeitig ein Hinweis auf Schwachstellen sein, die bis zum Endrelease noch ausgebügelt werden sollten.

Systemvoraussetzungen:

=====

- * Kickstart 2.0
- * MC 68020
- * 4 MB Fast-RAM
- * Harddisk
- * CD-ROM Laufwerk (nur für die CD-Version)
- * auf Draco lauffähig

Der Start:

=====

Nach dem Einlegen der CD einfach auf das Install-Icon klicken und schon wird der Installer gestartet.

Es werden ca. 16 MB Platz benötigt. Jeder, der den nicht hat, kann pOS auch

direkt von CD starten.

Zum Glück handelt es sich um eine reine Softwarelösung, ohne ROM-Austausch! Nach der Installation kommt der spannende Moment: Die pOS-Workbench startet und man erkennt seinen Amiga kaum wieder. Das Layout von pOS ist zwar Amiga-like, aber trotzdem hübscher. Hier nur mal kurz alle wichtigen optischen Neuerungen:

- * animierte Fenster- und Menüöffnung mit Geräusch
- * 3 verschiedene Iconsets zum direkten Umschalten ohne Kopieren
- * Backgroundpattern auch in Programmfenstern
- * Gadgetfunktionen Marke MUI
- * Grafik in Requestern (bekannt von Windoof)
- * 3D-Menüs mit PopUp-Funktion
- * volle Fenster verschieben und vergrößern

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

pOS Interna:
=====

pOS ist in Ansi-C geschrieben. Dies ist auch nötig, da proDAD ja Portierungen auf die verschiedensten Plattformen schreiben will. Bisher ist aber nur eine Amiga-Version verfügbar, und die setzt noch das original AmigaOS voraus. Soll heißen: Noch ist das Prerelease von pOS nicht alleine lauffähig. Vor allem die Devices und die Grafikausgabe werden noch vom AmigaOS abgewickelt, so daß man in diesen Bereichen keine großen Sprünge in Sachen Geschwindigkeit oder Stabilität erwarten darf. Später soll natürlich eine Umsetzung für den PowerPC erscheinen und vielleicht auch für den PC auf Intel-Basis.

(Anm. der Redaktion: Laut ProDAD ist eine Intel-Version bereits in Arbeit.)

Workbench:
=====

Die Workbench von pOS ist bereits sehr ausgereift und wohl schon als voller Ersatz zu bezeichnen. Es sind sowohl die Grundfunktionen wie auch Sonderfunktionen, wie Toolbar oder Sprechblasen-Hilfe vorhanden! Ein besonderes Lob verdient auch das Dithering. pOS ist nämlich in der Lage automatisch, ohne Zutun des Programmierers oder Anwenders fehlende Farben durch Dithering zu erzeugen. Man kann also ein 256-Farben-Bild auf einer WB mit nur 64 Farben ansehen, ohne größere Qualitätsverluste in Kauf zu nehmen.

Auch neu ist das Prefs-Programm. Statt wie beim AmigaOS eine Prefs-Schublade zu haben, wo alle Prefs-Programme hineinkopiert werden, gibt es bei pOS ein einheitliches Prefs-Programm, welches mit Modulen ergänzt wird! Auch Anwendungsprogramme können somit mit diesen Programm konfiguriert werden.

Weiterhin verfügt pOS über ein Drag&Drop-Verfahren. Da davon sehr intensiv Gebrauch gemacht wird, ist die Bedienung an den meisten Stellen einfacher und logischer geworden.

Wen hat am AmigaOS schon mal die Wartezeit beim Löschen oder Kopieren gestört. Dies ist jetzt auch vorbei:

pOS erzeugt für jede Aktion einen eigenen Task, so daß man nicht mehr auf das Ende des Kopiervorgangs warten muß. Für den Anwender bedeutet das weniger Wartezeit und damit eine höhere Produktivität.

Auch eine deutliche Verbesserung gegenüber dem AmigaOS ist das neue

Datatypes-Konzept. Es ist z.B. möglich, in ein Grafikprogramm Text einzuladen, ohne irgendwelche Konvertierer. Der Text erscheint eben als Bitmapgrafik auf dem Screen.

pOS-DOS & Shell:

=====

Das DOS von pOS ist, um erstmal alle zu beruhigen, kompatibel zum AmigaDOS. Man kann also alle Laufwerke weiterbenutzen und muß keine doofen Spielchen wie Neuformatieren von Partitionen treiben. Laut Aussage von ProDAD soll das pOS-DOS optimiert und deshalb schneller als das des originalen AmigaOS sein. Leider kann ich dazu keine Aussage machen, da noch die nötigen Testprogramme fehlen.

Die Shell ist so gut wie die des AmigaOS. Zwar existieren neue Features wie Scollbar, Filenamenvervollständigung und Drag&Drop. Aber der PIPE-Strich | funktioniert noch nicht. Ein/Ausgabeumlenkung stellt aber zum Glück kein Problem dar.

Weitere Neuerungen:

=====

Eine der besten Dinge in pOS ist die SGOS.library. Diese Library stellt Funktionen für das Bewegen von grafischen Objekten zur Verfügung. Um die zu erwartenden Ergebnisse zu demonstrieren, liegen pOS verschiedene Spiele bei (Chess, pBall, Tetris, Puzzle). Der Breakout-Clone pBall ist nur 15 KB groß, da er fast komplett auf OS-Libs zugreifen kann. Nun wird endlich auch mal an Spieleprogrammierung gedacht!

Auch gut ist ein Grafiksystem namens MESA. Es handelt sich um eine OpenGL-Implementation. Man kann also als Programmierer auf eine große Anzahl an Renderfunktionen zurückgreifen, ohne selbst Hand anlegen zu müssen.

Verbesserungswünsche:

=====

So, jetzt geht's los! Hier kommen alle Dinge, die ich für wichtig halte, die aber in pOS nicht oder nur ungenügend implementiert sind. Auf jeden Fall sollten die Leute bei ProDAD an der Grafikausgabe feilen. Auf einem 256-Farben Screen ruckelt der Text im Shellfenster mühselig nach oben. Wenn man Fenster verschiebt, blitzt es nur so vor sich hin.

Die Icons bauen sich langsam auf. Dies alles kann durch das hinter pOS laufende AmigaOS zurückgeführt werden, aber dort sind diese Funktionen nicht so langsam!?

Die Shell muß ihren PIPE-Strich kriegen und alle Tools vom AmigaOS (HDToolBox, IconEdit, Say) sollten auch auf pOS umgesetzt werden. Weiterhin bin ich für Multiuser-Fähigkeit. Es gibt eigentlich keinen besseren Anwendungsfall für sowas, als einen Homecomputer, welcher der Amiga ja nachweislich ist. Ich zumindest finde es praktisch, wenn die kleine Schwester nicht alle meine Dateien löschen kann (ob beabsichtigt oder nicht)!

Auch Speicherschutz wäre gut, selbst wenn dies die Geschwindigkeit etwas drückt. Aber kein Programm ist fehlerfrei und läuft ohne Absturz. Man könnte z.B. 2 Versionen liefern, so daß der Anwender sich aussuchen kann, ob er diesen zusätzlichen Schutz benötigt oder nicht.

Eine Chance, die ProDAD nutzen sollte, ist die Einführung von Sprachausgabe. Dies ist noch aus alten Kickstart1.3-Zeiten bekannt. Es ist schon nützlich, wenn der Computer mal einen Text vorlesen kann.

Sicherlich hat man bei proDAD auch die Druckerunterstützung und die

Netzwerkfähigkeit nur im Prerelease weggelassen.

Fazit:

=====

Wenn man pOS jetzt so sieht, freut man sich auf den Moment, wenn das erste Mal Software erscheint, die das neue PowerOS auch ausnutzt. Mit den mitgelieferten Preview-Versionen von StormED und Adorage kann man schon mal erste Impressionen sammeln. Auch die anderen Demoprogramme machen Lust auf mehr. Wenn die letzten Probleme und Ecken beseitigt sind, ist pOS wohl eine der größten Sensationen, die die Amiga-Gemeinde nach Niedergang von Commodore erlebt hat. Man kann den Leuten bei ProDAD nur noch viel Glück für dieses Projekt wünschen. Meiner Meinung nach, wird die Amiga-Gemeinde pOS gern annehmen und zumindest parallel zum AmigaOS laufen lassen; wenn nicht sogar als Komplettersatz!

--

Christian Hoklas (CHoklas@T-Online.de;

<http://home.t-online.de/home/CHoklas>), für AMIGA aktuell«

3. Hardwaretest: Diskettenlaufwerk LS-120 (von Gary Colville)

»It's a sad fact that while high density floppy drives have long been standard on PCs and Macs almost all Amiga owners still struggle on with old double density drives. At some time or other, most Amigans will have looked at ads for Amiga-adapted high density drives, thought about buying one, then looked at the price and quickly dismissed the idea. Emulation enthusiasts, who really need HD capability, are about the only people who buy them.

Recently, removable-storage drives like the Iomega Zip have become popular. They won't read high density floppies but they will let you swap data with the many PC and Mac users who own one, and they make great backup devices too. The Zip, however, isn't without it's own problems. Zip disks are fairly expensive and the IDE version of the drive has gained a reputation for working erratically on the Amiga.

Wouldn't it be great if there was a Zip-like removable drive that could read HD floppy disks and worked okay with the Amiga's IDE port?

Well, now there is. The new LS-120 is an enhanced high density 3.5" floppy drive that uses the ATAPI bus system and is capable of storing 120Mb on a special disk or 1.44Mb on standard HD floppy disks. Amiga drivers for the LS-120 come included with IdeFix '97, which you can find on Aminet.

It was the presence of these drivers that originally got me thinking about the LS-120. The few hands-on reviews of the drive that I could find seemed mostly favourable so, cash in hand, I plodded off to the local Wintel hardware emporium. Ten minutes and 89ukp later I emerged clutching an OEM type LS-120 (the OEM package consists of the LS-120 and a Dos/Windows driver disk. No manuals or cables or the like).

The LS-120 is most often described as a 'Superfloppy' and you can see

why when unpacking it for the first time. It looks exactly like any cheap floppy drive, right down to the layout of the PCB. The only visible difference is the 40-pin connector on the back and the little triangle-and-globe LS-120 logo on the dust flap.

Physical installation is quite easy; Just connect the IDE data cable and set the Master/Slave jumpers. A word of warning here: My LS-120 came with the jumpers set to CS (Cable Select) and this can cause real problems if it's not changed to MS (Master) or SL (Slave) before you try installing the IdeFix drivers.

IdeFix 97 contains specific LS-120 support, and it performs admirably. Running the "MountLS120" program produces a pair of new AmigaOS devices: DF4 for disks formatted using OFS/FFS and PC4 for MS-DOS disks. Also included are a couple of utils for low-level formatting 120Mb disks. Don't use these unless you really have to, as formatting can take upwards of 40 minutes to complete.

The DF4 device provided by IdeFix treats the LS-120 like a huge floppy disk (indeed, you can even access it via trackdisk.device as unit 4) but you don't have to do it this way. The LS-120 can take a RDB and be mounted via a normal DosDriver, just like any other IDE drive. If you want to use an alternate filesystem like AFS, this is your only option. RDPprep crashed every time I tried to use it to access the LS-120, but HDTToolBox coped without problems.

So, what's it like in use? Popping a fresh 120Mb disk into the drive produced about 10 seconds of grinding before an icon appeared on workbench. LS-120 media comes formatted for MS-DOS. Re-formatting for FFS takes a while, but presents no problems unless the disk's write-protect tab is engaged. Unlike some other removable drives, write-protection on the LS-120 is physical. Once that tab is opened nothing can write to the disk.

Copying a block of files to the drive showed it to be fast, but not lightning quick. It feels much faster than my 4x CD-Rom even if the benchmarks I've done suggest otherwise. Running a mixture of benchmark programs on a blank 120Mb disk shows a transfer rate in the region of 350K/sec. The following figures were generated by DiskSpeed using a blank 120Mb disk and 200 FS buffers. The Amiga used was a 33MHz 68040 based A1200T.

Testing directory manipulation speed.

File Create:	143 files/sec		CPU Available: 52%
File Open:	458 files/sec		CPU Available: 0%
Directory Scan:	2181 files/sec		CPU Available: 0%
File Delete:	526 files/sec		CPU Available: 0%

Seek/Read:	14 seeks/sec		CPU Available: 96%
------------	--------------	--	--------------------

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

Create file:	351099 bytes/sec		CPU Available: 80%
Write to file:	360335 bytes/sec		CPU Available: 80%
Read from file:	374669 bytes/sec		CPU Available: 79%

Average CPU Available: 48% | CPU Availability index: 1902

Some tests using various filesystems and block sizes show the LS-120 is very sensitive to changes in either. Performance using FFS with standard 512 byte blocks is nothing special, but increasing the block size and/or switching to another filesystem (AFS or MSDOS) improves things. Also, the LS-120 sometimes pauses for 5 or 6 seconds to re-calibrate itself, so throughput in non-benchmark operations will be a little lower than shown here.

One of the main reasons I bought the 120 was it's ability to read 1.44Mb floppies (but not, sadly, 880k or 1.76Mb Amiga-style disks). Popping a PC disk into the drive results in a few seconds of very nasty grinding sounds (you get used to these after a while) and the normal disk icon appearing on Workbench. The LS-120 has a very natty CD-style motorised eject, so now it's possible to eject floppy disks without having to grope around for the eject button. The front panel eject button has a small poke-a-pin-in hole to facilitate manual ejection of stuck disks.

Although the drive is limited to 720K and 1.44Mb disks, and not 880k or 1.76Mb, it's quite possible to format these using FFS or AFS rather than the MS-DOS filesystem. It should also be possible to use the LS-120 with Mac and PC emulators but in practice this is a rather hit and miss affair. PCx and PC-Task refuse to see the LS-120. Shapeshifter uses it perfectly in both floppy and 120Mb modes. I can't comment on Fusion as I don't have access to it.

When accessing floppies the LS-120 shows significant speed advantages over the standard Amiga floppy:

These results are from the LS-120, accessing a 1.44Mb disk:

Seek/Read: 769 seeks/sec | CPU Available: 70%

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

Create file: 17961 bytes/sec | CPU Available: 98%

Write to file: 15489 bytes/sec | CPU Available: 98%

Read from file: 49164 bytes/sec | CPU Available: 96%

and these are from the standard internal 880k floppy:

Seek/Read: 4 seeks/sec | CPU Available: 97%

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

Create file: 11200 bytes/sec | CPU Available: 96%

Write to file: 10813 bytes/sec | CPU Available: 96%

Read from file: 22767 bytes/sec | CPU Available: 97%

Nothing about the LS-120 stands out as being amazingly wonderful, but lots of little things combine to make it a great drive. It's use of the cheap and common IDE interface, large 120Mb disks, and ability to read 1.44Mb floppies all add up to a very nice package. The biggest point in favour of the LS-120 has to be it's price. Amiga HD floppy drives sell for about 60ukp here, so a combined HD floppy and 120 meg removable drive for less than 90ukp is almost too good to be true.

For some applications the LS-120 is a little slow, and I hope the designers can reduce the 10 seconds needed to mount a 120Mb disk to something a little shorter. It's quite noisy, too. The grinding and clunking can be very noticeable, particularly when mounting 1.44Mb and 720K disks. This isn't a problem for me as the PSU in my tower case drowns most of the noise, but if you have a standard 1200 with a quiet hard disk it could prove distracting.

After almost two months use my main feeling about the LS-120 is that it's a superb drive sold at a crazily low price. If you have any need for a removable storage drive, put the LS-120 right at the top of your list. If just need an HD floppy, give serious consideration to spending a little extra and getting an LS-120.

This review is copyright 1997 Gary Colville (gary@empire.u-net.com).
It is freely distributable as long as it remains unaltered, and is
not used for any commercial purpose.
-----«

1.7 Spieleteil

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

AMIGA AGPJ - das garantiert unabhängige AMIGA-Games-Magazin

Dezember 1997 (1. Jahrgang - Nummer 04)

1. Aufruf

Liebe Leser,

Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder Lesercharts. Leider habe ich auch dieses Mal nicht sehr viele Zuschriften 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. 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 aktuell 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.

2. Vorwort

Hallo Spieler!

Endlich beginnt der Amiga-Spiele-Markt wieder zu leben. In den letzten Wochen sind einige Titel veröffentlicht worden, und viele weitere Spiele kommen noch in diesem Jahr 'raus. Es sieht also nicht mehr so schwarz aus wie in den letzten Monaten. Dazu paßt auch die Meldung, daß im Februar 98 eine neue Amiga-Spielezeitschrift auf den Markt kommt: Amiga Future. Sie erscheint im ICP-Verlag (Amiga Plus) und löst die Sonderhefte der Amiga Plus ab. Erstmals wird sie nur alle zwei Monate erscheinen, aber eine Cover-CD mit Vollversion trägt sicher dazu bei, daß sie sich gut verkaufen wird. Jetzt muß nur noch die Qualität der Artikel und die Objektivität der Tests stimmen, und wir haben einen Grund zum Feiern. Eine Anmerkung noch: Wie mir viele Leute geschrieben haben, stimmte die E-mail-Adresse von BRAVO SCREENFUN in der letzten Ausgabe nicht, ich hatte peinlicherweise eine "l" vergessen. Die richtige Adresse lautet: screenfun@aol.com, also schreibt und fordert Amiga-Tests. Die Antwort, die ein Amiga-Benutzer von SCREENFUN bekommen hat, macht zumindest Hoffnung. Man teste zwar im Moment gar keine Amiga-Spiele, aber wenn der Markt wieder größer werde, schließe man dies nicht aus.

3. Spiele-News aus aller Welt

- Vulcan-News

Vulcan Software hat die Veröffentlichung von Uropa2 bekanntgegeben. Das Spiel, das nur auf CD-ROM erscheint, setzt den Spieler in die Position eines Roboters, der Uropa2 vor der Zerstörung durch böse Droiden retten muß. Uropa 2 ist ein Action-Adventure mit einer isometrischen 3D-Grafik. Systemvoraussetzungen sind eine Festplatte, 2MB RAM (mind. 1MB Chip RAM), und ein 4x CD-ROM-Laufwerk. Uropa 2 ist auch auf deutsch spielbar und kostet 29.99 englische Pfund (ca. 90 DM). Demnächst sollte auch "The Final Odyssey" erhältlich sein, das am 09.12. erscheinen soll. Hierbei handelt es sich um ein Action-Adventure-Puzzle-Spiel. Ein Preview dieses Spiels könnt ihr weiter unten lesen.

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

Auch Genetic Species, ein Doom-Clone, macht Fortschritte. Über 40 Level soll das fertige Spiel enthalten. Es verfügt nun über AHI-Support, noch schönere Grafikeffekte, 30 Minuten Musik direkt von CD, und eine 200 MB große Intro-Animation. Die Systemvoraussetzungen sind im Moment bei einem Amiga mit AGA oder Picasso/CyberGfx-Karte, mind. einem 020-Prozessor, Festplatte, 4x CD-ROM-Laufwerk, 2 MB Chip RAM und 8 MB Fast RAM. Auf der Weihnachts-Ausgabe der Amiga Format soll ein Demo der endgültigen Version des Spiels erscheinen. Ein Preview einer etwas älteren Demo-Version findet Ihr im Kapitel Previews. Genetic Species soll im Februar

1998 erscheinen.

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

- Foundation-Demo im Aminet

Für alle, die es noch nicht wissen: Ein Demo des potentiellen Megahits Foundation ist jetzt im Aminet erhältlich. Das Echtzeit-Strategie-Spiel, das im Moment zu 93 % fertig ist, soll nun im Januar 1998 erscheinen. Ein Preview von Foundation gibt es in der nächsten Ausgabe von AMIGA AGPJ.

- The Shadow of the third Moon erschienen

Die erste kommerzielle Voxel-Engine-Flugsimulation für den Amiga ist auf der Messe "Computer 97" erschienen. Ein Test des Spiels wird hoffentlich in der nächsten Ausgabe von AMIGA AGPJ kommen.

- Championship Manager 2

CM 2 soll noch vor Weihnachten erscheinen. Mal sehen, ob der Termin diesmal eingehalten wird.

- Myst

Myst soll nun endgültig am 1.12. erscheinen. Abwarten!

- Diversia-Update

Diversia ist nun zu ca. 65 % fertig, und sieht immer besser aus. Eine Demo-Version wurde leider nur für Spielefirmen veröffentlicht. Der Command & Conquer-Clone verfügt nun über 16 verschiedene Gebäude und über Luftflotten (Helikopter,...). Das Spiel wurde außerdem erfolgreich auf CyberGfx-Amigas getestet. Diversia soll Ende 1997 oder Anfang 1998 erscheinen.

- Fortress of Fear

Fortress of Fear wird ein Rollenspiel mit Actionelementen, ähnlich dem PC-Superhit Diablo. Wie auch Diablo läuft das Spiel aus einer isometrischen Perspektive ab. Statt einer Vielzahl von einzelnen Levels soll Fortress of Fear aus einer riesigen Welt bestehen. Der Spieler kann darin verschiedene Dörfer, Dungeons und vieles andere besuchen, in denen er Rätsel lösen muß. Die recht hohen Systemvoraussetzungen sind: mind. 68030/50-Prozessor, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk und Festplatte. Geplant sind eine Version für AGA-Amigas und eine für Rechner mit CyberGfx. Die Programmierer arbeiten daneben noch an einer PC-Version des Spiels. Ob eine PowerPC-Version erscheint, ist noch nicht klar. Fortress of Fear soll 1998 erscheinen, mit sehr viel Glück erscheint noch 1997 eine Demo-Version.

- The Rin: weitererer Diablo-Clone

Mit "The Rin" wurde ein weitererer Diablo-Clone angekündigt. Für das Projekt, das von "The World Foundry" in Angriff genommen wurde, werden noch jede Menge Entwickler gesucht, da "The World Foundry" genug mit ihren Projekten "Maim & Mangle" und "Explorer 2260" zu tun haben.

- Drive U Crazy von Daztechnique Promotions

Drive U Crazy wird ein neues Rennspiel sein, das für einige Plattformen erscheinen wird, u.a. auch für den Amiga. Es setzt allerdings ein sehr gutes System voraus: 060-Prozessor und Grafikkarte sollte man schon haben, um in den Genuß des Spiels, das Ähnlichkeiten zu Ridge Racer haben wird, zu kommen. Es wird außerdem (natürlich) nur auf CD-ROM erscheinen, und einen Techno-Soundtrack haben. Ein Demo soll im Frühjahr 1998 erscheinen. Man darf gespannt sein.

- Construction von The Hidden

The Hidden ist ein Programmiererteam, das schon längere Zeit für den AMIGA aktiv ist. Nun arbeiten sie u.a. an Construction, einem Plattformspiel. Der Spieler steuert Sharkey und Snork, zwei Bauarbeiter, deren Aufgabe es ist, eine bestimmte Prozentzahl eines Gebäudes fertigzustellen, bevor sie ins nächste Level dürfen. Das Spielprinzip erinnert dabei etwas an Tetris. Das Spiel ist vornehmlich als 2-Spieler-Spiel gedacht, bei dem jeder Spieler eine Figur steuert, und echtes Teamwork gefragt ist. Natürlich kann man "Construction" aber auch allein spielen, wobei der Computer den anderen Bauarbeiter übernimmt. Das Spiel wird auf jedem Amiga mit mind. 1 MB Chip RAM laufen.

- Eat the Whistle

Eat the Whistle ist eines der vier angekündigten Spiele von Hurricane Software. Es handelt sich dabei um ein Fußball-Spiel, das aus zwei Spielmodi besteht. Im Arcade-Modus muß man mit seinem Team alle anderen ca. 10 Teams besiegen. Jedes Team verfügt über spezielle Stärken und Schwächen. Der Simulations-Modus versetzt den Spieler in eine Liga.

- Nachfolger von Trapped 2

Oxyron, die Programmierer von Trapped und Trapped 2 arbeiten entgegen anderslautender Meldungen nun scheinbar doch an einer Fortsetzung ihrer erfolgreichen Spiel-Serie. Das Spiel soll aber nicht als Fortsetzung verkauft werden, sondern als völlig neues Spiel. Die 3D-Engine soll wesentlich besser aussehen als die von Trapped 2 und das Gameplay soll eher in Richtung 3D-Action gehen. Eine Demo-Version des Spiels soll Anfang 1998 erscheinen.

- APC&TCP-News

Auf der Computer 97 sind ein Patch und Daten-Disks zu Flyin' High erschienen. Ob das Spiel dadurch wirklich verbessert wurde, erfahrt Ihr in der nächsten AMIGA AGPJ-Ausgabe. Außerdem ist die Disketten-Version von Pinball Brain Damage erschienen. Ein Test der CD-Version, die im November erscheinen soll, findet sich hoffentlich auch in der nächsten Ausgabe. Ein weiterer Titel auf der langen Release-Liste von APC&TCP ist Megablast, das 1998 erscheinen soll.

- Alive Mediasoft sucht Programmierer

Alive Mediasoft, die an diversen Amiga-Titeln (z.B. The Haunted) für 1998 arbeiten, suchen Programmierer. Der Programmierer wird für das Projekt "Arcangel" gebraucht, das einen Amiga mit 16 MB RAM voraussetzen wird und PowerPC unterstützen soll. Im Moment existiert dieses Spiel allerdings

nur auf Papier, weswegen ein Assembler-Programmierer gesucht wird.
Interessenten sollten sich an andy@alive.demon.co.uk wenden.

4. Special: Die besten Spiele aller Zeiten !?!

An dieser Stelle möchte ich auf vielfachen Wunsch eine Liste veröffentlichen, die in der Ausgabe April 1997 der CU AMIGA erschienen ist, die man in der Disketten-Version noch nachbestellen kann. Dies lohnt sich auch, da nicht nur die Liste veröffentlicht wurde, sondern jedes Spiel ausführlich beschrieben wurde. Auf den Disketten befindet sich übrigens die Vollversion von Directory Opus 5.11.

Man sollte bei der Liste beachten, daß sie aus englischer Sicht erstellt wurde, d.h. Spiele wie Bundesliga Manager und andere gerade auf dem deutschen Markt erfolgreichen Spiele wird man vergeblich suchen.

Hier also die Liste:

- 50 Rick Dangerous
 - 49 Heimdall 2
 - 48 Railroad Tycoon
 - 47 Wings
 - 46 Damocles
 - 45 James Pond 2
 - 44 Archer MacLean's Pool
 - 43 John Madden's Football
 - 42 Banshee
 - 41 Monkey Island 1
 - 40 Genesis
 - 39 F15-II Strike Eagle
 - 38 Exile
 - 37 Beneath a Steel Sky
 - 36 Roadkill
 - 35 Desert Strike
 - 34 Guardian
 - 33 F1 Grand Prix
 - 32 Sensible Golf
 - 31 Premier Manager 3
 - 30 Slam Tilt
 - 29 UFO
 - 28 Theme Park
 - 27 Kick Off 2
 - 26 Powermonger
 - 25 Gloom Deluxe
 - 24 Another World
 - 23 Super Skidmarks
 - 22 Zeewolf 2
 - 21 Indy 500
 - 20 Populous
 - 19 Bubba and Stix
 - 18 Chaos Engine 2
 - 17 F117a NightHawk
 - 16 Pinball Fantasies
 - 15 Colonisation
 - 14 Alien Breed 3D II
 - 13 PGA European Tour
-

- 12 Civilization
- 11 Stunt Car Racer
- 10 Syndicate
- 09 Championship Manager
- 08 F-29 Retaliator
- 07 Cannon Fodder
- 06 Speedball 2
- 05 Dune 2
- 04 XTR
- 03 Monkey Island 2
- 02 SWOS '96-97
- 01 Worms - TDC

Tja, was haltet Ihr von der Liste, wenn Ihr wollt könnt Ihr mir Eure Meinung schreiben. Am besten, Ihr beteiligt Euch außerdem an den Lesercharts, schließlich handelt es sich dabei auch um so eine Art Liste der besten Spiele aller Zeiten, und ab sofort kann man ja auch was gewinnen.

5. Charts

AGPJ Lesercharts November 1997:

- 01 (01) Die Siedler
- 02 (04) Deluxe Galaga
- 03 (09) Slam Tilt
- 04 (02) Sensible World of Soccer
- 05 (02) Sensible Soccer
- 06 (--) Shadow of the third Moon
- 07 (05) Dune II
- 08 (08) Bundesliga Manager Hattrick
- 09 (10) Turrican II
- 10 (06) Worms - The Director's Cut
- 11 (--) Speedball 2
- 12 (03) Lotus Turbo Challenge II
- 13 (--) Trapped 2
- 14 (--) Formula 1 Grand Prix
- 15 (--) Foundation
- 16 (--) Sensible Soccer
- 17 (--) Project X
- 18 (--) Battle Isle
- 19 (--) Colonization
- 20 (--) Moonstone

rausgefallen:

- 07 Pinball Dreams

Immerhin drei neue Spiele haben es in diesem Monat in die Top 20 geschafft, das sind drei mehr als im letzten Monat. Shadow of the third Moon flog von 0 auf 6. Ein Test zu diesem Spiel lest ihr hoffentlich in der naechsten Ausgabe, das haengt davon ab, wann die Testversion von Titan Computer eintrifft. Trapped 2 steigt immerhin auf 13 in die Lesercharts ein und Foundation, von dem die Vollversion noch nicht einmal erhältlich ist, liegt auf Platz 15. Ob das spielbare Demo wirklich so gut ist, kann

weiter unten in den Previews nachgelesen werden.

Was, Euer Lieblingsspiel befindet sich nicht in den Top 20 ? Dann schreibt mir unbedingt Eure Top 10, man kann ja auch was dabei gewinnen...

GTI Verkaufscharts Oktober 1997:

Disketten-Spiele:

01 (03) Formula 1 Grand Prix
 02 (--) Der Reeder
 03 (--) Dune 2
 04 (04) Enemy
 05 (02) Colonisation
 06 (--) Chaos Engine 2 ECS
 07 (--) Civilization
 08 (--) Chaos Engine 2 AGA
 09 (05) Slam Tilt
 10 (--) Blockhead

CD-ROM-Spiele:

01 (01) Trapped 2
 02 (05) APC & TCP Vol. 4
 03 (02) Flyin' High
 04 (--) Games Room
 05 (03) Nemacs IV
 06 (--) Golden Games
 07 (--) Erben der Erde
 08 (--) Civilization
 09 (--) Wendetta 2175
 10 (--) APC & TCP Vol. 3

Quelle: GTI

6. Review: TFX

Nun ist es also doch noch gelandet. Nach 4 Jahren hat es die CU AMIGA geschafft, das von vielen herbeigesehnte Spiel TFX auf einer ihrer Cover-CDs zu veröffentlichen. Doch hält das Spiel, was viele von ihm erwarten ? Dies soll der ausführliche Testbericht klären, den Ihr jetzt lesen könnt.

Auf der CD-Rom befinden sich drei unterschiedliche Versionen des Spiels. Eine für 68000 und bessere Prozessoren, eine für Rechner mit FPU und eine für 68040 und bessere Prozessoren. Die 68040-Version soll jedoch laut Berichten einiger Spieler gar nicht laufen. Will man das Spiel auf seine Festplatte kopieren, braucht man ca. 10 MB Platz. Nach dem Doppelclick auf das Icon erwartet den Spieler kein aufwendiges Intro. Dies liegt wahrscheinlich daran, daß das Spiel an sich zwar 1993 halbwegs fertig war, die Entwicklung eines Intros allerdings auf Eis gelegt wurde. Ganz ohne Intro läuft das Spiel dennoch nicht an, etwas Musik, ...Ocean presents TFX, usw.

Als erstes muß der Spieler nun seinen Namen eintippen um eine neue

dem er die Art des Spiels wählen kann. Das Spiel gliedert sich in 5 Unterpunkte:

Arcade, Training, Simulator, Tour of Duty und Flash Points. Der Arcade-Modus ist der beste Modus für diejenigen, die vor allem die Action in einer Flugsimulation mögen. Der Modus setzt den Spieler in eine Dogfight-Situation, in der Action garantiert sein sollte. Training ist die Option, mit der man seine Pilotenkarriere startet. Die Modi Tour of Duty und Flash Points setzen eine erfolgreiche Absolvierung des Trainings voraus, bevor man in ihnen richtige Missionen fliegen kann. Das Training ist zusätzlich gut, um sich mit dem Spiel vertraut zu machen. Mehrere Mini-Missionen in verschiedenen Szenarien gilt es hier gut hinter sich zu bringen. Die Simulator-Option ist gut, um sich ein Bild von den fünf verschiedenen Szenarien zu machen, nämlich Europa, Mittlerer Osten, Atlantik, Westafrika und Zentralamerika. Man kann hier außerdem verschiedene Wettersituationen

und Tageszeiten wählen. Man kann zum Beispiel im Sturm fliegen, oder bei Nebel, oder in der Nacht, usw.

Also auf in die Trainings-Missionen. Sehr positiv fallen gleich die Grafiken auf, so z.B. der sehr gut gemalte Commander, der den Spieler in die Trainings-Missionen einweist. 10 Missionen gilt es zu erfüllen, in denen man in alle möglichen Situationen kommt, so ist z.B. das Ziel der ersten Trainingsmission, eine MiG über Mogadischu zu zerstören, oder das Ziel der zweiten Mission, ein Bodenziel zu zerstören. Der Schwierigkeitsgrad dieser Missionen ist sehr gut gewählt, um auch Anfänger auf die richtigen Missionen der Tour of Duty einzustimmen. Bevor der Spieler nun endlich ins Geschehen eingreifen kann, muß er noch schnell aus einer fast unüberschaubaren Sammlung von Waffen die für ihn und die Mission passenden auswählen, und los geht's.

Auf den ersten Blick sieht die Simulation etwas enttäuschend aus. Es gibt zwar ein recht gut aussehendes Cockpit, aber die Landschaften sind so farblos. Wäre da nicht das Einstellungsmenü, in dem man Detailstufen, Realismus und vieles andere verändern kann. Im Detailmenü z.B. kann man die für seinen Rechner perfekte Kombination aus Details und Geschwindigkeit auswählen. Farben des Horizonts, Texturen an oder aus, usw. können hier ebenso eingestellt werden wie Soundeinstellungen oder die Joysticksensitivität.

Eins steht fest, stellt man die Details und die Farben auf die höchste Stufe, sieht das Spiel brilliant aus. Noch nie habe ich eine so farbenfrohe Flugsimulation auf dem Amiga gesehen. Auch die Geschwindigkeit ist auf dieser Detailstufe (zumindest auf einem 68030/50) noch annehmbar. Wer ein noch schnelleres Spiel haben will, muß die Details eben wieder ein bißchen runterschrauben. Gerade bei Nachtmissionen kommt ein unglaubliches Fluggefühl auf, wenn man über eine hellerleuchtete Stadt fliegt. Ein weiteres Menü ist das Realismusmenü. Hier kann man einige Einstellungen verändern, die einem das Leben erleichtern oder erschweren können. So kann man bestimmen, ob man überhaupt abstürzen kann, ob Wind und Temperaturen den Flug beeinträchtigen usw.

Aber zurück zum Flug. Eine besondere Option von TFX ist das virtuelle Cockpit. Es erlaubt dem Spieler einen Blick nach links und rechts, als ob man selbst im Cockpit sitzen würde. Natürlich kann man auch andere Sichtpositionen wählen, einige externe Blickwinkel, eine direkte Sicht auf den Feind, oder die amüsante Verfolgung einer Rakete bis zum (hoffentlichen) Einschlag.

Viele Details in der Landschaft hat man ebenso noch nicht in einer AMIGA-Flugsimulation gesehen. Berge sehen nicht aus wie Pyramiden, sondern wie richtige Berge mit Gipfeln, auf denen Schnee liegt usw. Auch Texturen wurden zuvor noch in keiner AMIGA-Flugsimulation verwendet, wenn sie in TFX auch nur für das virtuelle Cockpit verwendet wurden, aber dies sieht zumindest sehr gut aus. Die Wolken in TFX sind ebenso realistischer als in allen anderen vorigen Flugsimulationen. Ein weiteres unglaubliches Feature ist die Größe der Spielregionen. Über 3 Millionen Quadratmeilen Land bzw. Luft sollen im Spiel "befliegbar" sein. Dazu gehören Inseln, Wüsten, Städte, Flüsse, Brücken, Straßen, usw. Je länger man spielt, desto mehr Details entdeckt man.

Auch die Steuerung von TFX ist recht gut gelungen. Wie in allen Flugsimulationen laufen die meisten Funktionen über die Tastatur ab. Hat man aber erstmal die wichtigsten Funktionen im Kopf, stellt dies kein Problem dar.

Zu empfehlen ist aber eine Lektüre der Ausgaben Oktober und November der CU AMIGA, da man ohne die Anleitung mit Tips am Anfang nicht weit kommt. Die hier beschriebenen Features sind aber noch lange nicht alles, was TFX bietet, für jeden, der Flugsimulationen auch nur halbwegs mag, ist TFX ein

absolutes Muß, zumal der Preis von 28 DM für die CU AMIGA mit Cover-CD und TFX ja ein sehr geringer ist. Erhältlich ist die Ausgabe Oktober noch über Nachbestellung aus neueren Ausgaben oder direkt über die Website der CU AMIGA (<http://www.cu-amiga.co.uk/>). Hier nun die abschließende Wertung:

Grafik: 9/10
Sound: 6/10
Handhabung: 8/10
Spiele Spaß: 10/10

GESAMT: 88 % <----- AMIGA AGPJ AWARD !!!

Fazit: Ein Muß für jeden AMIGA-Spieler, der auch nur halbwegs an Flugsimulationen interessiert ist.

Anmerkung zum Wertungssystem: Der Gesamtwert wird direkt aus den vier einzelnen Wertungen berechnet. Ab einem Prozentwert von 85 wird ein AMIGA AGPJ-Award vergeben. Die Wertungen für kommerzielle Spiele lassen sich natürlich nicht mit den Aminet-Wertungen vergleichen. D.h. Spiele, die eine Aminet-Wertung von 10/10 bekommen, sind natürlich nicht unbedingt besser als kommerzielle Spiele, die 80 % bekommen.

7. Previews

- Beambender (Verkosoft - ab sofort erhältlich)

Das Spielprinzip von Beambender zu erklären ist nicht sehr einfach. Der Spieler muß den Laserstrahl, der von der "Cannon" abgeschossen wird so umlenken, daß er in den "Exit" der gleichen Farbe gelangt. Hierzu stehen ihm Bauteile zur Verfügung, die den Strahl um 90 Grad umlenken, oder welche, die den Strahl in zwei oder drei Teile aufteilen. Außerdem gibt es sog. Spielfeldteile, die nur einen Strahl der richtigen Farbe durchlassen, den Strahl verschlucken, usw. Teile, die den Strahl blockieren, können weggesprengt werden. Aus diesem Spielprinzip ergeben sich Verwicklungen, die ein gutes Denkvermögen erfordern. Abgesehen vom Spielprinzip, das sicherlich Geschmackssache ist, und für das man sich sicher begeistern kann, leidet Beambender vor allem darunter, daß es ein kommerzielles Spiel ist. Ein Shareware-Spiel dieser Kategorie könnte man uneingeschränkt empfehlen, aber 60 DM für das Spiel erscheinen mir ein bißchen sehr hoch gegriffen. Freunde von komplizierten Denkspielen können sich die Demoversion ja einmal anschauen.

- Final Odyssey (Vulcan Software - erhältlich ab 09. Dezember 1997)

Final Odyssey ist ein Puzzle-Action-Adventure der besten Art. Der Spieler befindet sich in Form eines kleinen dicken Ritters in einem Labyrinth mit Schaltern, Knöpfen, Teleporten, und vielem mehr. Durch Betreten von bestimmten Schaltern schließen sich an anderen Stellen Löcher im Boden, die das Weiterkommen ermöglichen. Der Weg durch die Level wird durch andere Ritter, seltsame wabernde Gestalten und andere Feinde erschwert. Auch Pfeile, die aus Wänden oder aus dem Boden kommen, wollen den Helden des Spiels daran hindern, Minotaur zu töten, und einige Mädchen, die er entführt hat, zu retten. Der herausragendste Aspekt des Spiels ist die

Grafik. Ein solches farbenfrohe Design der Räume sieht man selten. Nette kleine Effekte, wie Spiegel, in denen man sich sehen kann, erhöhen den Spielspaß zunehmend. Hat man sich erstmal etwas in das Spiel "hineingespielt", kommt man lang nicht mehr davon los. Auf die Vollversion darf man gespannt sein. Ein großer Hit kündigt sich an.

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

- Genetic Species (Vulcan Software - erhältlich ab Februar 1998)

Genetic Species ist ein weitere Doom-Clone für den Amiga. Aber wenn das Spiel verspricht, was das diesem Preview zugrunde liegende schon etwas ältere Demo 2.0 hält, wird es nicht nur ein weiterer Doom-Clone, sondern der beste Doom-Clone für den Amiga. Ein Demo der endgültigen Verkaufsversion von Genetic Species soll übrigens auf der Weihnachts-CD der Amiga Format erscheinen, die am 25.11. in England rauskommt. Ein weiteres Preview des neuen Demos oder bereits ein Review der Vollversion könnt Ihr in einer der nächsten Amiga AGPJ-Ausgaben lesen. Nun aber zurück zum Spiel. Das Demo unterscheidet sich nicht so sehr im Spielprinzip von all den anderen Doom-Clones, wohl aber in der Grafik. Auf der einen Seite sind die Räume und Gänge viel hübscher als in vergleichbaren Spielen, wozu Licht- und Schatteneffekte und weitere visuelle Effekte wie Feuer, Glas und Rauch beitragen. Auf der anderen Seite ist das Spiel schnell. Auf einem 68030/50-Amiga 1200 ist die Grafik selbst bei einer recht hohen Auflösung sehr flüssig. Wird die Grafik noch besser (wie versprochen) und trägt dies nicht dazu bei, daß das Spiel langsamer wird, steht uns ein großer Hit ins Haus. Ankündigungen wie 40 Levels, 30 Minuten Musik direkt von CD und ein 200 MB großes Intro tragen noch mehr dazu bei, daß jedem Freund von 3D-Ballerspielen jetzt schon das Wasser im Mund zusammenlaufen dürfte.

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

- Skimmers (APC & TCP - erhältlich ab 1998)

Skimmers, das von Team Mango programmiert wird, und bei APC & TCP erscheinen wird, läuft nach einem recht neuen Spielprinzip ab. Ein Teil des Spiels läuft auf einem quadratischen Spielfeld ab. Vier Gegner kämpfen hier darum, das Spielfeld zu erobern, will man ein benachbartes Feld besetzen, kann man vom Gegner in Form eines Autorennkampfes aus der Vogelperspektive davon abgehalten werden. Diejenigen, die teilnehmen wollen, fahren mit ihren Autos auf einer Rennstrecke und versuchen die anderen Autos zu beschädigen. Derjenige, der am Ende die meiste Energie übrig hat, gewinnt. Ist das der Spieler, der das Feld auf dem Spielfeld besetzen wollte, besetzt er nun das Feld, gewinnt ein anderer Spieler beim Rennen, passiert nichts. Reihum können nun die Gegner versuchen, Felder zu besetzen. Wenn an den Autorennen noch etwas gefeilt wird (gewöhnungsbedürftige Steuerung, nicht sehr gute Grafik), könnte Skimmers ein Überraschungserfolg werden. Ein Blick auf die ständig verbesserten Demos, die auf der Homepage von Team Mango heruntergeladen werden können, sollte man sich auf jeden Fall gönnen, da das Spiel sicher etwas gewöhnungsbedürftig ist, und nicht jedermanns Fall sein dürfte.

- Wheels on Fire (Verkosoft - ab sofort erhältlich) (mind. 68020 + AGA +

OS 3.0 + 2 MB Chip RAM + 4 MB Fast RAM)

Wheels on Fire ist ein Rennspiel mit Voxelgrafik. Leider ist die Grafik aber nicht sehr gut, die Fahrzeuge sind sehr farblos, und die Voxelgrafik ist sehr grobpixelig. Die Steuerung dagegen ist sehr gelungen. Der Spieler steuert ein Auto gegen drei Gegner durch eine hügelige Strecke. Kann er das Rennen als 1. oder 2. abschließen, qualifiziert er sich für die nächste Runde und bekommt ein Preisgeld, für daß er Schäden an seinem Rennwagen beheben kann, oder bessere Teile kaufen kann. Kann er auch die zweite Runde auf derselben Rennstrecke erfolgreich unter den ersten beiden abschließen, kommt das Finale der besten vier Fahrer. Danach geht es nach demselben Spielprinzip jeweils auf die nächsten Strecken. Auch der Schwierigkeitsgrad von Wheels on Fire wird sehr wohldosiert erhöht. Gewinnt man auf der ersten Strecke mit ein bißchen Üben noch jedes Rennen, sind die zweite und vor allem die dritte Strecke schon trainingsintensiver. Zusätzliche Motivation verschaffen die speicherbaren Rundenzeiten, selbst auf Strecken, auf denen man inzwischen weit überlegen ist, fährt man noch gern, um seine Rundenzeit um einige Hundertstel zu verbessern. Für Rennspielfans, die nicht so einen großen Wert auf die schönste Grafik legen, und für die der Spielspaß wichtiger ist, sollten sich auf jeden Fall das Demo ansehen.

8. Release-Liste

In der folgenden Liste könnt Ihr alle Spiele sehen, über die ich in den letzten 6 Monaten News gehört habe, im Moment sind es 99 Titel. Für Korrekturen bin ich jederzeit dankbar, einfach eine E-mail schicken.

Name	Hersteller

3D Environment Construction Kit	Vulcan Software
3D Shooter	Oxyron
Adventure-Shop	APC & TCP
Alien Presence: Dawn of the sixth Sun	Apex Systems
Arcangel	Alive Mediasoft
Battle	
BattleCraft	Ravager's Reality
Betrayed	Aurora Works
Blade	Alive Mediasoft
Blitzbombers	Red When Excited
Brainkiller	Titan Computer
Breed 2001	Vulcan Software
Championship Manager 2	Eidos Interactive
Construction	The Hidden
Counterstrike	
Dark Child	MWI
Dark Forces	Alive Media Soft
Daydream	APC & TCP
Delta 4	Hellhound Software
Desolate	Vulcan Software
Diversia	Vulcan Software
Doom	Alive Media Soft
Doom II	Alive Media Soft
Drive U Crazy	Daztechnique Promotions
Drok+	The Hidden

Eat the Whistle	Hurricane Software	
Escape from Atlantis	APC & TCP	
Escape towards the Unknown	Hurricane Software	
Eurofighter 2000		
Explorer 2260	The World Foundry	
Ffigy	Effigy Software	
Final Odyssey	Vulcan Software	<----- erschienen
Flyin' High Datadisk	APC & TCP	<----- erschienen
Forest Dumb Forever	APC & TCP	
Forgotten Forever	Charm Design	
Fortress of Fear	Digital Reality SoftworX	
Foundation	Sadness Software	
Frankenstein Through The Eyes of...	Alive Media Soft	
FUBAR	Q-Group	
Genetic Species	Vulcan Software	
Gilbert Goodmate and the Mushroom...	Prelusion	
Gloom 3 - Ultimate Gloom	Guildhall Leisure	
Gnomes		
Grand Prix Challenge	Epic / Islona	
Gun Fury	Guildhall Leisure	
H.A.R.D. Corps	GeoSync Media	
Hard Target	Vulcan Software	
Hell Pigs	Vulcan Software	
Hotelmanager	APC & TCP	
Hover Bomber	Aurora Works	
In Shadow of Time	Shadow Elks	
Jetpilot Expansion Disk	Vulcan Software	
KRUD TV	Skillo Interactive	
Last Days of Paradise	Titan Computer	
Lego Blast	Proxima	
Links Pro	Alive Media Soft	
Magic Island	APC & TCP	
Maim & Mangle	The World Foundry	
Marblelous 2	APC & TCP	
Martian Tales	Skillo Interactive	
Max Rally	Fortress Software	
Megablast	APC & TCP	
Mr. Tomato	APC & TCP	
Myst	clickBOOM	
Nemeses	Epic Marketing	
New Horizons		
Nothingness	Melina Software / Cassiopee Develop.	
Oloflight	The Real Ologram	
onEscapee	Sadness Software	
Phantasmagoria	Alive MediaSoft	
Phoenix	APC & TCP	
Pro Tour 97	Evolution Designs	
Pulsator	APC & TCP	
Quasar Wars	Light Designs	
Radiation	Skillo Interactive	
Scions of the Forgotten World	Vulcan Software	
Sixth Sense Investigations	Islona	
Skaut	APC & TCP	
Skimmers	APC & TCP	
SpaceLander		
Star Fighter: D'Yammen's Reign	GeoSync Media	
Sword	Titan Computer	

The Child of Darkness	Desktop Corruption
The Game	
The Golem	Underground Software
The Haunted	Alive MediaSoft
The Rin	The World Foundry
The Shadow of the Third Moon	Titan Computer <----- erschienen
Total Destruction 3D	Deepcore Entertainment Software
Trauma Zero	
Uropa2	Vulcan Software <----- erschienen
Valhalla & the Charms of King Paul	Vulcan Software
Wasted Dreams	Vulcan Software
Westerados	APC & TCP
Wet	New Generation Software
World Golf	Islona
Zone 99	Aurora Works

weiterhin in letzter Zeit erschienen (ohne Re-Releases):

Airline II	Nordlicht EDV
Beambender	Verkosoft
Blitz Tennis	Guildhall Leisure
Cygnus 8	Epic Marketing
Flyin' High	APC & TCP
Mahjong	Nordlicht EDV
Pinball Brain Damage	APC & TCP
Street Racer	Guildhall Leisure
TFX	CU AMIGA
The Strangers AGA	Vulcan Software
Trapped II - Reincarnation of the...	Oxyron / New Generation
Wendetta 2175	Epic Marketing
Wheels on Fire	Verkosoft

9. 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: www.rhodger.demon.co.uk/dc/M_Set00.htm
Digital Anarchy Software: <http://www.users.zetnet.co.uk/dasoft/>
Future Tales Entertainment: <http://www.xgw.fi/~slice/ftales/>
GeoSync Media: <http://www.ozemail.com.au/~geosync/>
Hurricane Software: <http://www.aleph.it/~faggio01/hurricane/uk/homee.html>
Invictus Team: <http://dragon.klte.hu/~dakos/>
Islona (Epic): <http://www.valivue.demon.co.uk/islona/index.htm>
Pernat Hard & Software: <http://home.t-online.de/home/pernat/homepage.html>
Power Computing: <http://www.powerc.com/>
Prelusion: <http://home1.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
Q-Group: <http://homepages.nildram.co.uk/~oondy/>
Ravager's Reality: 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/>
Underground Software: <http://www.dblin.it/underground/infoest.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.ldngedge.demon.co.uk/AEC/>
Emulators for the AMIGA: <http://www.pncl.co.uk/~martinc/emulators/index.html>

10. PD-Reviews -----

Neue Spiele im Aminet (27. Oktober bis 24. November 1997)

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

- game/2play/BattleXIIWB.lha - Battle XII (SV: OS 3.0 + 1MB CHIP RAM + Pub-Screen 800x600)

Weltraumkampf: interessante Mischung aus Strategie und Action für zwei Spieler. (6/10)

- game/2play/burst.lha - Burst a Marble 3.5

Nicht sonderlich gut gelungene Version des Konsolen-Hits Bust a Move. (4/10)

- game/2play/GridLock.lha - Grid Lock

2-Spieler-Spiel, das leider wegen nicht vorhandenem Modem nicht getestet werden konnte. (?/10)

- game/2play/TCC2.lha - Total Chaos City II

2-Spieler-gegenseitig-totschiess-Spiel aus der Vogelperspektive. (4/10)

- game/actio/CrackOut.lha - CrackOut! 1.4

Ziemlich langweiliger Break Out-Clone mit Editor-Funktion. (4/10)

- game/actio/hamhven.lha - Hamburger Heaven

übelster Versuch, ein Jump N Run zu programmieren, Versuch gescheitert!
(1/10)

- game/actio/wreckage.lha - Wreckage Rev. 41 (SV: 1 MB FAST RAM)

Demo eines 3D-Engine-Autorenn-Spiels; eher ein Fahrdemo, als ein Spiel.
(3/10)

- game/board/AmonopolyV16.lha - Monopoly International 1.6

ganz nettes Monopoly-Spiel mit den Straßennamen der amerikanischen,
englischen und australischen Version des Brettspiels. (6/10)

- game/board/ProGammon.lha - ProGammon 2.21

solide Backgammon-Version ohne Besonderheiten. (6/10)

- game/board/STowers.lha - Stone Towers I

nicht sonderlich spannendes Brettspiel. (4/10)

- game/board/WhiteLion.lha - WhiteLion 1.31 (Shareware: 10 DM)

Othello-Spiel ohne Besonderheiten. (4/10)

- game/demo/euro_man.lha - European Player Manager Demo (Vollversion für
3.95 englische Pfund bei 5th Dimension Licenceware) (SV:1 MB Chip RAM)

ganz nettes Fußball-Manager-Spiel, bei dem man mittels einer kleinen
Actionsequenz die Tore selbst schießen muß. Dies hat das Manko, daß man
mit ein bißchen Übung nahezu jedes Spiel gewinnt. (6/10)

- game/demo/proto.lha - Prototype (Vollversion für 7.99 englische Pfund
bei F1 Licenceware) (SV: 2 MB RAM)

etwas schwere Ballerorgie a la Operation Wolf, Operation Thunderbolt, u.ä.
(5/10)

- game/jump/boulderdaesh.lha - Boulder Däsh 4.11 (SV: OS 2.0 + 1 MB RAM)
(Shareware: 20 DM)

Brilliante Boulderdash-Version mit der Grafik des 80er-Jahre-Originals.
Eine sehr gute Anleitung und über 3508 Level sollten für jeden Fan des

Spielprinzips locker die 20 DM wert sein. (9/10)

- game/misc/ClassicRacer.lha - The Classic Racer 1.9 (SV: OS 2.0 + 1 MB CHIP RAM + 0.5 weiterer RAM)

witzige Variante eines Autorennen-Papierspiels. Leider etwas amatuerhafte Grafik. (7/10)

- game/misc/DiamondCavesII.lha - Diamond Caves II 1.3 (Shareware: 40 DM)

sehr gelungener Emerald Mine-Clone mit Level-Editor, der auch mit 68060 und Grafikkarte läuft. Einige Verbesserungen gegenüber V 1.0. (8/10)

- game/misc/herman.lha - Herman Educational Adventures Demo Version (Vollversion für 6.99 englische Pfund bei F1 Software) (SV: 68020 + 2 MB RAM)

Lernspiel für Kinder, aber selbst die haben ein solches Spiel nicht verdient. (2/10)

- game/misc/Pakman2000.lha - Pac-Man-2000 1.0 (SV: 68020 + AGA + 1 MB RAM)

neuer Pacman-Clone mit ganz netter Grafik. (5/10)

- game/role/citadel.lha - Dark Citadel (Aminet-Demo-Version) (F1 Software: 6.99 Englische Pfund)

Spiel im Stile der umstrittenen Valhalla-Serie mit extrem ruckelnder Grafik, die den letzten Spaß raubt. (3/10)

- game/role/fGRAAL2A.lha und fGRAAL2B.lha - Olaf Longhair va a l'Est Demo Version 2

Französischsprachiges, mit GRAAL produziertes Adventure im Stile von Monkey Island, kann aber mit kommerziellen Spielen nicht ganz mithalten. (6/10)

- game/role/HammyTown.lha - Escape from Hammy Town

mit GRAAL produziertes Adventure mit miesester Grafik. (3/10)

- game/role/sendai.lha - Realm of Sendai 0.7

nettes Rollenspiel mit niedlicher Grafik. Einige Verbesserungen seit V 0.64. (6/10)

- game/role/silver_1.lha und silver_2.lha - Silver 0.29

Rollenspiel im Stile der frühen Ultimas. Nur für Fans. (5/10)

- game/shoot/AmiBee.lha - AmiBee 1.22 Demo (Shareware: 10 US \$)

gute Variante des Konsolen-Shoot-Em-Ups Twinbee. (7/10)

- game/shoot/croins1.05.lha - Croins 1.05

neue Version des mittelmäßigen Asteroids-Clones. (4/10)

- game/shoot/Guardian35.lha - Guardian 3,5 1.0 (SV: OS 2.0)

Witzig: Ein vertikal scrollendes Shoot Em Up in einem WB-Fenster.
Leider fehlt die Abwechslung. (5/10)

- game/shoot/TigersBane.lha - Tiger's Bane (Shareware: 17 DM)

Vertikales Helikopter-Combat-Spiel mit sehr vielen
Einstellungsmöglichkeiten. Für Shareware-Verhältnisse sehr gute Qualität.
(8/10)

- game/think/AGA_Puzzle.lha - AGA Puzzle 1.0

Man lädt ein IFF-Bild und kann es als Puzzle wieder zusammensetzen.
Wenig spannend. (3/10)

- game/think/Crazy8.lha - Crazy Eight's 2.5 (SV: OS 2.0)

gut gelungene Mau Mau-Variante. (7/10)

- game/think/NeverMind.lha - NeverMind 0.68B (SV: OS 3.0)

nicht sehr guter Minesweeper-Clone. (3/10)

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

gute Umsetzung der bekannten Spiels Quix für die Workbench. (7/10)

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

Hat nichts mit Steroiden zu tun, sondern ist ein Asteroids-Clone
für die Workbench, und noch ein recht guter dazu. (6/10)

Zusammenfassung:

1. Boulder Däsh 4.11	9/10 <-----	TOP TIP
2. Diamond Caves II 1.3	8/10 <-----	TOP TIP
Tiger's Bane	8/10 <-----	TOP TIP

4.	AmiBee 1.22 Demo	7/10
	The Classic Racer 1.9	7/10
	Crazy Eight's 2.5	7/10
	AQuix 1.04	7/10
8.	Battle XII	6/10
	Monopoly International 1.6	6/10
	ProGammon 2.21	6/10
	European Player Manager Demo	6/10
	Olaf Longhair va a l'Est Demo Vers.2	6/10
	Realm of Sendai 0.7	6/10
	WBsteroids 1.5	6/10
15.	Prototype	5/10
	Pac-Man-2000 1.0	5/10
	Silver 0.29	5/10
	Guardian 3,5 1.0	5/10
19.	Bust a Marble	4/10
	Total Choas City II	4/10
	CrackOut! 1.4	4/10
	Stone Towers I	4/10
	WhiteLion 1.31	4/10
	Croins 1.05	4/10
25.	Wreckage Rev. 41	3/10
	Dark Citadel (Aminet Demo Version)	3/10
	Escape from Hammy Town	3/10
	AGA Puzzle 1.0	3/10
	NeverMind 0.688	3/10
30.	Herman Educational Adventures Dem.V.	2/10
31.	Hamburger Heaven	1/10

?	GridLock	?/10

nicht lauffähig (A1200 68030/50 18 MB RAM 2.1GB HD):

- game/actio/sk_disk1.lha + sk_disk2.lha
- game/misc/FBusiness.lha

Rückblick: Die bisherigen TOP TIPS (AMIGA AGPJ 1-4):

01	Deluxe Galaga 2.6	10/10
02	Boulder Däsh 4.11	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 1.3	8/10
06	Tiger's Bane	8/10

11. Emulator-News:

- Juan Antonio Gomez bleibt

Im Gegensatz zu Berichten aus dem letzten Monat bleibt Juan Antonio Gomez nun doch beim Amiga, allerdings widmet er seinen Emulatoren nur noch sehr wenig seiner Zeit. AmiMasterGear ist inzwischen in der Version 0.40

erschienen. Veränderungen sind z.B. die Optimierung der Sprites, 32-Farben-Support, verbessertes Scrolling, Batterie-speicher-option, u.v.a. Nächste Veröffentlichung von ihm wird AmiGB 0.87 sein.

- A/NES 1.0 rückt näher

Neueste Features von A/NES 0.93, dem Nintendo Entertainment System-Emulator sind ein Splitscreen-Scrolling, Geschwindigkeitsverbesserungen und weitere kleinere Verbesserungen und Bugfixes.

- coolNESs 0.48

auch die neue Version von coolNESs enthält einige Verbesserungen und Bugfixes.

- zweite Beta-Version von AmISNEeSe

Die zweite Beta-Version des Super NES-Emulators wartet mit einigen starken Verbesserungen auf. Dazu gehören u.a. der Support von allen ROM-Größen, Verbesserungen für Grafikkarten-Besitzer, Bug-Entfernungen und vielen anderen Features.

- zweite Beta-Version von MySNES

Auch vom Konkurrenten MySNES ist eine zweite Beta-Version erschienen. Ebenso wie bei AmISNEeSe gibt es auch hier Verbesserungen und Bugfixes, die aufzuzählen den Rahmen sprengen würden.

-Wzonka-Lad 0.95

Die neue Version des Gameboy-Emulators beinhaltet einige Verbesserungen. So wurden z.B. einige Bugs entfernt.

- M.A.M.E. 0.29

Die neue Version des Arcade-Emulators hat alle Features, die auch die Versionen für andere Plattformen bieten. Außerdem wurden einige Bugs entfernt.

- 446 Atari 2600-Spiele im Aminet

Im Aminet ist eine Datei mit 446 Atari 2600-Spielen erschienen. Also schnappt Euch Euren Emulator, und los geht's: game/misc/Atari_2600.lha

- Vision 8

Vision 8 ist ein Emulator des uralten Chip 8-Systems aus den Siebzigern. Damals, als die Spiele noch kleiner als 1000 Bytes waren... Ja ja, die guten alten Zeiten...

12. Schlußwort:

Fertig. Ich hoffe, die bisher längste und meiner Meinung nach beste Ausgabe der AMIGA AGPJ hat Euch gefallen. Wenn ja, dann schickt mir doch bitte Eure Top 10 für die Lesercharts. Kritik und Anregungen sind natürlich

auch immer willkommen. In der nächsten Ausgabe gibt es Previews u.a. zu Uropa 2 und Foundation und mit ein bißchen Glück Reviews zu The Shadow of the third Moon und Pinball Brain Damage.

Es läßt sich nicht übersehen, daß der Amiga-Spiele-Markt tatsächlich wieder an Fahrt gewinnt. Im Moment erscheinen endlich wieder mehr Spiele als noch vor einem Jahr, und ein Ende ist nicht abzusehen. Kein Monat vergeht, ohne daß neue Titel angekündigt werden. Wollen wir hoffen, daß diese Entwicklung so weitergeht. Ihr könnt etwas dafür tun. Wenn Euch ein Spiel interessiert, Euch eine Demoversion eines Spiels gefällt, dann kauft doch einfach das Original und unterstützt den AMIGA-Spiele-Markt, denn nur so wird die positive Entwicklung weitergehen.

bis dann.

jens. (jschroe@gwdg.de)

1.8 Interview

Interview mit Andreas Küssner, Wildfire-Team (von Andreas Etzrodt)

Andreas Etzrodt hat kürzlich ein Interview mit Andreas Küssner vom Programmiererteam der Animationssoftware »Wildfire« geführt und es freundlicherweise AMIGA aktuell für eine Veröffentlichung zur Verfügung gestellt:

»1. Die obligatorische erste Frage: Erzählt doch mal etwas von Euch. Wer seid Ihr? Woher kommt Ihr? Wie habt Ihr Euch zusammengefunden? Wie seid Ihr zum Amiga gekommen?

Wir sind ein Dreier-Gespann. Andreas Maschke (WF-Author), Michael Henke (YP-Author) und ich, Andreas Küssner (Beta-Testing, PR :-). Ich kenne Michael Henke aus der Schule und Andreas Maschke haben wir dann in der Uni kennengelernt. Wir kommen alle drei aus Halle/Saale (Dunkeldeutschland :-)) und hatten seit mehreren Jahren Amiga's. Wir haben alle auf 500'ern angefangen. Michael und ich waren in der Demo-Szene aktiv, zuerst in 'Comedy' und kurz danach haben wir 'Infect' gejoint. Da sind wir noch immer dabei. Michael ist Programmierer, ich bin der 'World-Leader' und Andreas Maschke (WK-Artworks) arbeitet als 'freier Mitarbeiter', also nicht als Mitglied von 'Infect'.

2. Wie seid Ihr auf die Idee gekommen, ein so geniales Programm wie Wildfire auf die Beine zu stellen, wo es doch schon einige Animationseditoren auf dem Markt gibt (z.B. Mainactor)?

Es hat alles mit dem Animations-Projekt Dataworld angefangen. Zur Party 1995 Fredericia/Dänemark wollten wir ein Wild-Demo (Demo ohne jegliche Hard&Software-Einschränkung) erstellen. Dazu schuf Michael Henke zusammen mit Andreas Maschke ein eigenes Animationsformat, das Animationen bildschirmfüllend und recht fließend auf einem 1200'er mit 30 MHz-Turbokarte und 4 MB Fast-Mem abspielen konnte. Weiterhin war ein Riesen-Vorteil dieses Formates, daß es eine beliebige Anzahl von Animationen aneinander reihen kann, ohne daß eine sichtbare

Lücke entsteht.

Natürlich wurde ein Konverter für dieses Format benötigt, und Wildfire war geboren. Anfangs hat Wildfire nichts anderes gemacht, als Animationen im YAFA-Format zu erzeugen. Jedoch sollte sich das schnell ändern...

Andreas Maschke hatte früher das Special-Effect-Programm 'Dust' programmiert, welches im Amiga Magazin 'Programm des Monats' wurde. Es hatte zahlreiche fantastische Funktionen, jedoch keine Benutzeroberfläche und konnte somit nicht so einfach von 'normalen' Anwendern verwendet werden.

Da wir für die einzelnen Animationen Umblendungen brauchten, wurde eine Umblend-Funktion eingebaut. Und schon folgte ein weiterer Effekt, und der nächste und

Nach über einem Jahr Entwicklungszeit war Wildfire soweit gereift, daß wir es als Shareware-Programm herausbrachten. Nach weiteren 5 Monaten zeigten diverse kommerzielle Vertriebe Interesse und wir entschieden uns für Oberland Computer als exklusiven weltweiten Vertrieb.

3. Warum habt Ihr das Programm auf dem Amiga geschrieben, und nicht auf PC oder Macintosh, wo da doch von vornherein genügend Power zur Verfügung stand?

Wir sind eigentlich nur auf dem Amiga aktiv, dies war der Hauptgrund. Die Arbeit mit coolen Effekten hat viel Spaß gemacht und es war abzusehen, daß Wildfire ein Programm wird, welches viele Funktionen von diversen Programmen verbindet und man selbst auf nicht ganz so schnellen Rechnern damit arbeiten kann. Wir schufen einen Echtzeit-Line-Preview, der die Effekte selbst auf einem Standard-1200er mit 4 MB Fast in Echtzeit anzeigen kann. Somit war der Amiga nicht zu langsam. Natürlich ist es von Vorteil, einen sehr schnellen Rechner zu besitzen, Line Previews sind *NICHTS* im Vergleich zu Echtzeit Farb-Previews auf einer GFX-Karte und einem PPC-Rechner.

Weiterhin hatten wir noch nie etwas auf einem PC oder Macintosh entwickelt, und Andreas Maschke arbeitet in seinem 'richtigen' Job an PC's und diversen Workstations, da bot der Amiga auch Abwechslung.

4. Woher habt Ihr das Knowhow, so ein Programm zu entwickeln, das beinahe alles kann, was mit Animationen zu tun hat?

Andreas Maschke hat sich prinzipiell fast alles selbst beigebracht. Er begann mit der Sprache 'Oberon' und schuf z.B. Math-Plot und Dust. Damit sammelte er sehr viel Erfahrung und stieg dann auf C um.

5. Welche Programmiersprache benutzt Ihr?

Wildfire ist komplett in Ansi-C geschrieben, zum Übersetzen wird GCC benutzt. Einige Routinen des YAFA-Players YP sind mit dem TrashmOne in Assembler gecoded.

Wir hatten mal das ganze mit Storm C im Herbst letzten Jahres probiert (mit

der damals aktuellen Version) und es hat als einziges Compiler-System den Wildfire Ansi-C Source nicht compilieren können.

Einige Teile gingen, und die waren recht langsam und sehr groß.

Wir können aber nicht einschätzen, ob neuere Versionen von Storm C einwandfrei mit Wildfire zurechtkommen. Es ist einfach zuviel Arbeit, die (glaube ich) 200 Module in die Oberfläche von Storm C einzubinden und somit werden wir das nicht testen.

GCC hat keine Benutzeroberfläche wie z.B. der Storm und man hat nicht so einen Storm-Wizard dabei, aber Andreas Maschke findet es nicht gut, mit so einer übertrieben riesigen Oberfläche zu arbeiten.

6. Wie lange habt Ihr bislang an Wildfire gearbeitet?

Ca. 2 Jahre, fast durchgängig sehr intensiv!

7. Habt Ihr noch viele Ideen, auf die wir uns in künftigen Versionen freuen dürfen?

Ja, es gibt noch ein paar Verbesserungen, die die Handhabung noch leichter machen sollen und den Speicherverbrauch einschränken. Dies ist alles aber recht kompliziert und wird einige Zeit dauern. Obwohl wir schon über 80 Spezial-Effekte benutzen, werden auch neue Effekte entwickelt.

8. Wie kam es zum Wechsel vom Shareware- zu einem kommerziellen Programm? Zu wenig Registrierungen? Glaubt Ihr, daß man an einem kommerziellen Programm mehr verdient (schließlich wollen die Distributoren und Händler auch noch was verdienen)?

Die volle Wildfire-Version mit allen Extras hat als Shareware 190 DM gekostet (Hauptprogramm 60 DM, spezielle PowerPlugs! 60 DM, Axis3D 60 DM, neuste Version 10 DM).

Wildfire ist 100% diese Summe wert, jedoch erwarten die meisten Anwender für diesen Preis ein Handbuch, und auch eine CD wäre nicht schlecht, da man dort Beispielanimationen etc. unterbringen kann. Die kommerzielle Wildfire-CD, die ich gestern abend fertiggestellt habe, umfaßt 600 MB an Daten!

Kurz nach der Veröffentlichung des ersten sehr beeindruckenden Workshops im Amiga Magazin erhielten wir Anfragen bezüglich des kommerziellen Vertriebs von Wildfire. Wir waren an einem Punkt angekommen, an dem wir dies für den richtigen Schritt hielten und nahmen das Angebot von Oberland Computer an.

Dies geschah sehr kurz nach der Produktion der Aminet CD 20, auf der eine Spezial-Version von Wildfire enthalten ist und auch eine Registrierungskarte zum Sonderpreis. Dies bezog sich natürlich auf die Shareware-Version und somit konnte man bis Ende Oktober 1997 die letzte Shareware-Version bei mir erhalten. Die registrierten Anwender der Shareware-Version können zu einem günstigen Preis updaten.

Wir denken nicht, daß man viel mehr Geld mit der kommerziellen Version verdienen kann. Ich selbst bin noch tief in den roten Zahlen, was Wildfire angeht. (Diverse Kontakte zu den Medien, Arbeitsaufwand, sehr viel

Porto, sehr hohe Telefonkosten um die Wildfire-Entwicklung zu koordinieren etc.). Jedoch denken wir, daß wir einen größeren Kundenkreis ansprechen können, und dies ist für beide Seiten von Vorteil.

9. Wie viele Registrierungen habt Ihr denn in der Shareware-Zeit erhalten?

Viel zu wenig.

10. Ist die Geschwindigkeitssteigerung der PPC-Version auf einem PowerPC gravierend? Könnt Ihr uns genaue Zahlen nennen?

Es hängt stark vom Effekt ab, der umgesetzt ist. Bei rein mathematischen Effekten (z.B. DLA) kann man einen Faktor von über 20 erreichen. Bei den meisten anderen Effekten liegt die Steigerung zwischen 200% und 600%. Dies ist dadurch bedingt, daß, wenn man z.B. einen Effekt für einen Punkt berechnet, auch meist die Nachbarpunkte in 'Mitleidenschaft' gezogen werden. Die mathematischen Berechnungen beschränken sich oft auf ca. 20% der Rechenzeit, den restlichen Teil machen Speichervergleiche etc. aus. Dieser 20%-Anteil wird drastisch beschleunigt, aber viele andere Routinen werden nicht viel schneller.

In Verbindung mit einer Grafikkarte ist eine PowerPC-Karte für Wildfire aber auf jeden Fall zu empfehlen, die Steigerungen beziehen sich natürlich auf einen 68060er-Prozessor. (Im Vergleich zu einem 68030er mit 25 MHz hat man schon bei vielen Effekten eine Steigerung um den Faktor 10 zum 68060er).

11. Ist wirklich eine pOS-Version von Wildfire geplant? Wer soll die kaufen?

Ist wirklich geplant. Wird aber noch einige Zeit dauern. Wer die kaufen wird, ist noch nicht festgelegt :-). Falls pOS auch auf anderen Rechnern erscheint (wie angekündigt) und es sehr wenig Arbeit macht, die pOS-Programme zu portieren (wie angekündigt), kann man somit Wildfire auch auf anderen Systemen (nicht jeder hat einen Amiga, leider :-)) laufen lassen.

12. Welche Rechnerausstattung benutzt Ihr?

Amiga 1200/060 mit 24 MB Fast, Amiga 4000/030 mit 12 MB Fast, Amiga 1200/030 mit 16 MB Fast, Amiga 4000/060/PPC 604e mit 44 MB Fast. Dazu noch ein Zip-Laufwerk, ein CD-Brenner (YAMAHA), diverse CD-Rom-Laufwerke, eine CyberVision 64/3D im PPC Rechner und ein paar Monitore.

13. Was haltet Ihr vom WarpUP-Kernel von Haage&Partner und dem Streit zwischen H&P und Phase 5?

Zum WarpUp-Kernel können wir nur sehr wenig sagen, da wir ausschließlich für das Phase5-System programmieren. Es liegt jeder PPC-Karte bei, und damit ist Wildfire bei jedem Käufer lauffähig.

Ich finde es sehr schade, daß man sich nicht von Anfang an auf einen Standard geeinigt hat. Diese Diskussion führt nur zu Verwirrungen und irritiert Entwickler und Anwender.

Es mag sein, daß die Haage&Partner-Lösung vielleicht schneller ist, oder leichter zu bedienen, jedoch ist dies nicht sicher.

Ich sage nur, 'be standard - be compatible'!

Wir sind mit der Phase5-Lösung zufrieden. Andreas Maschke hat es geschafft, innerhalb von kürzester Zeit mit dem Phase5-System unter Verwendung von ELF-Plugins die Wildfire-PPC-Version zu erschaffen. Dies macht deutlich, daß versierte Programmierer durchaus schnell mit dem Phase5-System arbeiten können.

14. Wie seht Ihr die nahe/ferne Zukunft des Amiga?

Dies läßt sich sehr schwer abschätzen. Ich erwarte keine allzu großen Schritte von Amiga Int. (oder wie auch immer sie heißen :-)

Ich sehe nur, daß heutzutage ein Rechner (Amiga 4000T), der sich auf dem Stand von Mitte 1992 befindet, für unglaubliche 2700,00 DM angeboten wird. Für dieses Geld bekommt man heutzutage fast schon zwei halbwegs schnelle PC's ohne Monitor mit sehr viel Software. (Somit hat man dann auch Multitasking :-)

15. Wie sollte, Eurer Meinung nach, die nächste Amiga-Generation ausgestattet sein?

Ich denke, ein harter Schnitt wäre das richtige. Wir müssen uns unbedingt schnell von der absolut veralteten Hardware lösen. Die A/Box-Spezifikationen lesen sich sehr gut, nur leider lesen sich die Termine von Phase5 nicht annähernd so gut.

16. Werden auch noch andere Programme zu anderen Anwendungen (also nicht nur Grafik) erscheinen?

Sicherlich (aber nicht von uns :-)

(Anm. von Andreas Etzrodt: Das wollte ich wissen... ;-)

Im Ernst. Ich gehe davon aus, daß außer Wildfire in absehbarer Zeit kein vergleichbar großes Programm von uns erscheinen wird, da wir sicherlich noch einige Zeit in Wildfire investieren werden und alle drei im 'Real-Life' unseren Beschäftigungen nachgehen.

17. Nun die obligatorische letzte Frage: Möchtet Ihr den Amiga-Usern, den Mitgliedern des APC&TCP und dem Rest der Welt noch etwas sagen?

Keep the (Wild)fire burning!

Wenn's Fragen und Anregungen (nicht nur zu Wildfire) gibt, dann schnell eine E-Mail an mich senden :-), eksec@eure.de .

Ich danke Andreas Küssner für dieses sehr interessante Interview und hoffe, daß das Wildfire-Team noch viel Erfolg mit dem Programm haben wird. -

Andreas Etzrodt«

1.9 AMIGA

AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

1. Neuigkeiten in Kürze

* 1998 soll AMIGA OS 3.5 erscheinen. Wann genau, dazu gibt es unterschiedliche Aussagen, die von "erstes Drittel des Jahres" bis "Sommer 1998" reichen. Konkreter sind da schon die Angaben über die geplanten Verbesserungen:

- Es sollen alle bekannten Fehler des OS 3.1 beseitigt werden.
- Die Überarbeitung der Benutzeroberfläche "Workbench" ist geplant.
- Ein TCP/IP-Stack sowie weitere Anwendungen zur Nutzung des Internets sollen integriert werden.
- Das Druckertreibersystem einschl. des "printer.device" sollen auf heutigen ("Turboprint"-) Stand gebracht werden.

Es wird sich um ein reines Software-Update handeln, das das/die Kickstart3.1-ROMs voraussetzt. Der Verkaufspreis soll früheren Aussagen Petro Tyschtschenkos zufolge bei etwa DM 100,- liegen.

Im Winter 1998 soll es dann das nächste Update geben. Dieses und die folgenden sollen deutlich mehr Verbesserungen enthalten, u.a. Portierbarkeit auf andere Prozessoren (v.a. PowerPC und DEC Alpha), Implementation der Grafik- und Audiostandards RTG bzw. AHI, Unterstützung von neuen Technologien (wie z.B. MPEG, DVD) u.v.m.

* Für Weihnachten 1998 ist die Einführung der neuen AMIGA-Generation geplant. Laut Petro Tyschtschenko wird es ein Gerät zwischen einem PC und einem Spiele-Computer werden, konkret Computer, Spielekonsole, Fernseher, Set-Top-Box, Internet-Zugangrechner usw. in einem. Die neuen AMIGAs sollen etwa zwischen DM 400,- und DM 1500,- kosten.

Fazit: Ehrlich gesagt bin ich äußerst skeptisch, ob es gelingt, einen neuen AMIGA zum Preis von DM 400,- anbieten zu können, es sei denn, es handelt sich um ein technisch veraltetes Gerät, das zudem weder Festplatte noch CD-ROM-Laufwerk enthält. Meiner Meinung nach wäre dies das letzte, was die AMIGA-Gemeinde braucht!

* Ungeklärt ist nach wie vor die Personalfrage. Gateway 2000 verfolgt die Strategie, zunächst die Führungsebenen personell auszustatten, und erst daraufhin die unteren Positionen. Das bedeutet: Solange AMIGA, Inc. die gesuchten Vizepräsidenten und den Chef der AMIGA-OS-Entwicklung nicht gefunden und unter Vertrag hat, werden keine Entwickler eingestellt.

* Laut Petro Tyschtschenko befindet sich AMIGA International in den schwarzen Zahlen, er habe bereits Geld an den Mutterkonzern Gateway 2000 überwiesen. Die AMIGA-Verkäufe seien angestiegen, v.a. in Indien und Australien, aber auch das Nordamerika-Geschäft verbessere sich.

* Um die AMIGA-Situation zu stabilisieren sollen auch die heutigen Geräte besonders günstig verkauft werden.

Dies konnten Besucher der Computer '97 bereits erfreut zur Kenntnis nehmen, denn das A1200-Magic-Paket ging für etwa DM 400,- (ohne HD) bzw. DM 500,- (mit 170MB-Festplatte) über die Ladentische.

2. Übersicht: AMIGA-Lizenzabkommen

Es folgt eine Übersicht der bislang von AMIGA International abgeschlossenen bzw. geplanten Lizenzabkommen. Einige davon sind erst jetzt bekannt geworden.

AMIGA 1200

* Micronik

AMIGA 4000

* Nova Sector

Auf AMIGA basierende Hardware

* Index Information ("Boxer")

* DCE ("A5000", "A6000")

* Quikpak

AMIGA OS 3.1

* Software Hut

* Power Computing

* Vesalia Computer

Software

* Epic Marketing (Image Kickstart-ROM 3.1)

* Cloanto ("Amiga forever"-Emulator)

AMIGA-Werbeartikel

* Vidamus

* ICP

* Randomize

* Logica

* Triple A

* Robert Hamilton

Ersatzteil-Distribution

* Paxtron

Weitere Lizenzen in naher Zukunft

- * Elbox (A1200)
- * Intrinsic (A1200)
- * Professional Support Service (A1200)
- * REC, USA (Wonder TV)
- * Providential Technologies (MPEG für CD32)

3. 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

28.11.97

Neu: AMIGA Lizenzunternehmen

24.10.97

Lizenzvertrag mit DCE GmbH«

Quelle: AMIGA International, Inc.

Ergänzungen werden laufend in AMIGA aktuell veröffentlicht.

1.10 Warp&PowerUp-to-date

Warp&PowerUp-to-date

1. phase 5 beendet öffentliche Diskussion um WarpUp

phase 5 digital products hat mit einer abschließenden Stellungnahme zu WarpUp die öffentliche Diskussion für beendet erklärt. Im übrigen sollen auf der Computer '97 die Geschäftsführer von phase 5 und Haage&Partner, Wolf Dietrich und Jürgen Haage, miteinander sachlich über das Thema gesprochen haben. Es sieht also ganz nach Entspannung aus, sprich: Die Entwickler sollen entscheiden, welche Software die Nase vorn haben wird.

2. Preisrutsch bei PowerUp-Karten?

Offenbar stehen uns deutliche Preissenkungen bei den PowerUp-Karten von phase 5 bevor. Zumindest 1 Händler hat die Preise für die CyberstormPPC-Karten drastisch gesenkt: Die 200MHz-Version ist laut Preisliste dort für DM 1599,- erhältlich, die 180MHz-Variante kostet sogar nur DM 1399,-! Die Upgrade-Ermäßigung beträgt jeweils DM 50,-.

Nicht erwähnt wird eine 150MHz-Version. Da diese auch in der Produktübersicht von phase 5 nicht mehr erscheint, ist davon auszugehen,

daß sie aus dem Programm genommen wurde.

Übrigens sollen die 040-Varianten der CyberstormPPC-Boards voraussichtlich ab Dezember lieferbar sein.

Für Besitzer eines A 1200 scheint das Warten bald ein Ende zu haben: Die Blizzard 603e+ (benötigt wird ein 68040/060 als Companion-CPU) soll ab der 51. Kalenderwoche (15. bis 21. Dezember) lieferbar sein. Dagegen ist mit der Blizzard 603e (68030 als Companion) und den übrigen PPC-Produkten erst im nächsten Jahr zu rechnen.

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
ArtEffect PowerUp Effects	info@haage-partner.com	Fachhandel
ArtStudio	www.vossnet.de/titanhb/	Fachhandel
Benoit (Fraktal-Generator)	www.vgr.com/benoit	www.vgr.com/benoit
Cybermand (Mandelbrot-Prg.)	-	www.haage-partner.com/wu_form.htm
IsisPPC (MPEG-Anzeiger)	-	CD zu PowerUp-Boards
LW Show (LightWave-Viewer)	www.vgr.com/lwshow	www.vgr.com/lwshow
GNU-C-Compiler	-	CD zu PowerUp-Boards
Memtest	-	CD zu PowerUp-Boards
Mountains	-	CD zu PowerUp-Boards
MusicIn	-	CD zu PowerUp-Boards
PictureManager	home.t-online.de/home/irseesoft	Fachhandel
Plane	-	CD zu PowerUp-Boards
PPaint-Blitter-Library	info@cloanto.com	biz/cloan/PBlit_PPC.lha
PPC-MPEG-Player	-	CD zu PowerUp-Boards
PPC-Tool	-	CD zu PowerUp-Boards
SetFastAvec	-	www.vgr.com/ppc/setfastavec.lha
Set60nsMode	-	www.vgr.com/ppc/set60nsmode.lha
SIP (Systemmonitor)	Andreas_Kleinert@t-online.de	util/moni/SIP.lha
StormC PowerUP-Modul	info@haage-partner.com	Fachhandel
SuperView PowerUP-Library	home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/	Autor
TurboPrint Prof.	home.t-online.de/home/irseesoft	Fachhandel
WarpOS	-	www.haage-partner.com/wu_form.htm
Wildfire	www.oberland.com	Demo: biz/demo/wildfireppc#?
xpkbZIP.library	-	CD zu PowerUp-Boards

Geplante PowerPC-Programme:

Product	Info	Autor/E-Mail-Kontakt
Adorage	www.prodad.de	ProDad
Alladin4D	www.novadesign.com	Nova Design
ArtEffect	www.haage-partner.com	info@haage-partner.com
Betrayed	www.auroraworks.com/	Aurora Works
BurnIt	www.vossnet.de/titanhb/	

CyberGL	www.phase5.de	sales@phase5.de
Elastic Dreams	www.vossnet.de/titanhb/	-
EasyWriter	www.haage-partner.com	info@haage-partner.com
Explorer 2260	www.worldfoundry.home.ml.org	
Foundation	Sadeness	foundation@sadeness.demon.co.uk
Fusion	MicroCode Solutions	-
ImageFX	www.novadesign.com	Nova Design
Imagine	www.impulse.com	Impulse
Isis	www.phase5.de	sales@phase5.de
Maim & Mangle	www.worldfoundry.home.ml.org	-
MathX	-	-
MaxonCinema 4D	www.maxon-computer.com	Maxon Computer
Monument 3D	www.prodad.de	ProDad
Moria 3D	-	-
MPEGA	www.info.univ-angers.fr/~puerto/raphael	tavenard@xiii.univ-angers.fr
MYST	www.clickboom.com	info@clickboom.com
PersonalPaint	www.cloanto.com	info@cloanto.com
p.OS	www.prodad.de	ProDad
rtgmaster.lib.	-	magicsn@birdland.es.bawue.de
QT	-	marcus@lysator.liu.se
RC5-64 Client	www.distributed.net/rc5/rc5v2-clients.html	-
Reflections	www.oberland.com	Oberland
StormPowerASM	www.haage-partner.com	info@haage-partner.com
Tornado3D	www.haage-partner.com	info@haage-partner.com
WaveTracer DS	-	-
Wolfpac	-	-
World Construction Set	home.t-online.de/home/renderland/	-
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), damit ich Ihr Programm in die richtige Liste eintragen kann!

1.11 Computer '97

Kurzanalyse: Computer '97

Die Computer '97 war eine Messe der Gegensätze:

- * Es gab viele Neuheiten - aber davon wenig in verkaufsfertigen Versionen.
- * Darunter waren durchaus interessante Produkte - aber keine Sensationen.
- * AMIGA International war durchaus präsent - hatte aber kaum neue Informationen, in welche Richtung es mit dem AMIGA weitergehen soll.

Jedoch ist in fast allen Bereichen ein leichter Aufschwung zu verzeichnen:

- * Die Anzahl der Büroanwendungen ist wieder im Steigen begriffen. Haage&Partner entwickelt z.B. »easywriter«, eine Firma namens Decision Developments plant, 1998 eine ganze Palette von Büroprogrammen für den AMIGA auf den Markt zu bringen.
- * Die Zahl der Grafikprogramme steigt wieder an, d.h. die Zahl der Neuerscheinungen (Tornado 3D; Wildfire als kommerzielles Programm usw.) ist größer als die Zahl der Projekt-Einstellungen.

- * Es erscheinen deutlich mehr Spiele als noch vor einem Jahr. Die durchschnittliche Qualität hat explosionsartig zugenommen. Auch auf dem AMIGA-Zeitschriftenmarkt gibt es positive Tendenzen. So wird es ab Anfang Februar ein neues deutschsprachiges Spielemagazin namens "AMIGA Future" geben. Es erscheint zweimonatlich im ICP-Verlag und setzt die AMIGA-Plus-Sonderheftreihe fort.
- * PowerUp hat sich im Grafikbereich bereits etabliert. Auch auf anderen Gebieten beginnt es sich durchzusetzen, und das, obwohl die A1200-Boards noch nicht einmal erschienen sind.
- * Neue AMIGAs zu günstigen Preisen, wie z.B. der A5000 von DCE (oder das "BoXer"-Motherboard von Index Information, das dem A5000-Mainboard recht ähnlich ist) sollen das Warten auf den geplanten Technologiesprung verkürzen und gleichzeitig für eine quantitative Stabilisierung des AMIGA-Marktes sorgen.
- * Die Zahl der Hardware-Erweiterungen nimmt zu; erwähnenswert sind z.B. "Firestarter" (eine Grafikkarte für den 4Bit-Uhrenport des A1200) von Titan und eine Soundkarte für denselben Port von A.C.T.

Fazit:

Der Computer '97 nach zu urteilen, scheint der Abwärtstrend im Hard- und Softwarebereich gestoppt. Nun ist es an der Zeit, sich a) schnellstmöglich um die Weiterentwicklung des AMIGAs zu bemühen und b) gleichzeitig weiterhin alle Anstrengungen zu unternehmen, um die derzeitige Technologie günstiger herzustellen und das letzte Quentchen Leistung aus ihr herauszuholen. Wenn das alles gelingt, dann dürfte allmählich auch die Zahl der AMIGA-Anwender wieder ansteigen - und damit die längerfristigen Überlebenschancen unseres Systems.

1.12 Produktvorstellungen

Produktvorstellungen

1. Neuer AMIGA: A5000 von DCE

Ende Oktober überraschten AMIGA International und der Hardwarehersteller DCE mit folgender Verlautbarung:

»Freitag 24.10.1997

DCE unterzeichnet Lizenzabkommen mit Amiga International.

DCE Computer Service GmbH hat eine Lizenz erhalten, Computer auf Basis der Amiga Technologie herzustellen und zu vertreiben

Gemaess AMIGA Internationals letzte Ankuendigung, eine offene Unternehmenspolitik in Puncto Lizenzen fuer Amiga durchzufuehren, wurde nun ein weiterer Lizenzvertrag mit DCE Computer Service GmbH abgeschlossen. Der Vertrag bezieht sich auf die Herstellung und den Vertrieb von Amiga Motherboards und Computern, einer selbst entworfenen Produktpalette von DCE GmbH

Die in Oberhausen ansaessige Firma DCE Computer Service GmbH, hat ein neues Board entwickelt, das technologisch auf neuestem Stand ist, das auf dem

Amiga A4000 und auf dem Operating System OS 3.1 von Amiga basiert und mit dem Amiga Chip Set laeuft. Durch den Lizenzvertrag zwischen AMIGA International, Inc. und DCE Computer Service GmbH ist die Benutzung des Amiga OS 3.1 sowie eine Liefervereinbarung ueber Amiga eigene Chips sichergestellt und die Benutzung des Logos "Powered by Amiga" kann an allen Produkten angebracht werden.

Petro Tyschtschenko, Geschaefsfuehrer von AMIGA International, Inc. in Langen, Deutschland, erklarte: "wie schon versprochen, werden wir mit unserer offenen Lizenzpolitik weitermachen, um den Amiga Markt zu erweitern.«

»DCE Computer Service GmbH ist in Europa fuer seine richtungsweisenden technischen Entwicklungen sehr bekannt. Dieses neu entwickelte Board im Standard ATX Comfort Tower mit Modularem System, MPEG, Zorro 2/3 Slots, ist ein weiterer Meilenstein fuer die Zukunft unserer Amiga Technologie".

Herr Thomas Dellert, Geschaefsfuehrer von DCE Computer Service GmbH erlaeutert: "Ich glaube, dass dieses neu entwickelte Board, das auf dem Motorola CPU 68030/50 MHZ und dem 68060/50 MHZ basiert, mit 64/128MB Ram, einem Standard PC Keyboard, 1,76 MB Floppy Disk, 1,7 Gbyte IDE HDD, 10 - 24~ Speed IDE Cd Rom, AGA Chipsatz, Scan Doubler und HF Modulator Optional~ in einem Standard ATX Comfort Tower Case, fuer Amiga ein weiterer Schritt in die Zukunft ist".

Zu DCE Computer Service GmbH

DCE Computer Service GmbH in Oberhausen, ist ein 1987 gegruendeter Servicedienstleister und befindet sich zu 100 % im Besitz des Firmengruenders Thomas Dellert. Das Unternehmen begann als Servicewerkstatt fuer Grosshaendler und Verbrauchermaerkte und hat sich zu einem der fuehrenden Anbieter von Reparaturen fuer Amiga Geraete entwickelt. Im Jahr 1993 wurde DCE durch die Firma Commodore zum "European Amiga Repair Service Center" ernannt und ist seitdem federfuehrend in dem Bereich Amiga Service. Seit dem Jahr 1995 ist DCE mit der Entwicklung und Fertigung von Erweiterungen fuer Amiga Rechner beschaeftigt. Eine eigene

hoch komplexe Leiterplattenbestueckung rundet das Leistungsspektrum ab. Zahlreiche erfolgreiche Tests in Amiga Fachzeitschriften beweisen die hohe Leistungsfaeigkeit der von DCE produzierten Produkte. Die konsequente Weiterentwicklung von Eigenprodukten unterstreicht die Position von DCE als innovatives Unternehmen, welches die Philosophie vertritt, dass eine erfolgreiche Zukunft nur durch eine kontinuierliche Optimierung und Marktanpassung der eigenen Produkt moeglich ist. Zur Zeit beschaeftigt DCE zwei Mitarbeiter, deren staendige technische Schulung eine unabdingbare Grundlage fuer die gesamte Zielsetzung des Unternehmens darstellt.

Zu AMIGA International, Inc.

AMIGA International, Inc. ist eine 100%ige Tochterfirma von Gateway 2000, Inc. AMIGA International, Inc ist fuer den Verkauf und den Vertrieb von Amiga Computern weltweit zustaendig. Das Unternehmen fuehrt seine Geschaefte von Deutschland, Langen aus. Unter www.amiga.de des World Wide Web koennen mehr Informationen ueber Amiga abgerufen werden.

Ueber Amiga

Seit der Amiga 1000 im Jahr 1985 auf dem Markt vorgestellt wurde, hat Amiga eine effiziente Benutzung des Speichers und der Hard Drive Kapazitaet verkoerpert, waehrend die Pioniere der Industrie Entwicklungen im Multimedia Bereich, 32 Bit Multitasking und Autoconfiguration machten. Amiga hat die Industrie dazu gebracht Computer Graphics, Animation und File Sequences mit Stereo Sound zu verbinden - genau das, was man heute als Multimedia kennt.

Exclusiver Bericht über unsere neuen Amiga 5000 sowie 6000 nur in der Messe Ausgabe der Amiga Plus Redaktion 12/97. Besuchen Sie uns auch auf dem Amiga International Messestand der Computer 97 und bestaunen Sie den dort bereits vorfuhrbereiten Amiga 5000.

Presse Information:

Thomas Dellert DCE Computer Service GmbH~~~~~
Fax: +49-(0) 208-63 04 96~~~~~
Email: dce@ruhr-net.de~
Web~ www.DCECOM.de

Petro Tyschtschenko AMIGA International, Inc.
Fax: +49-(0) 6103- 58 78 88
Email: ptysch@amiga.de~
Web: www.amiga.de«

Desweiteren hat DCE Schritte zur Vermarktung der A5000/6000 unternommen:

»DCE unterzeichnet Distributionsabkommen mit Power Computing UK.

Mittwoch 29.10.1997

DCE Computer Service GmbH und Power Computing LTD. vereinbaren ein Distributionsabkommen zur weltweiten Vermarktung der Produkte A 5000 sowie A 6000. Power Computing wird in den nächsten Monaten ein weltweites Vertriebsnetz aufbauen. Weiter Infos erhalten Sie direkt von Power Computing.

Presse Information:

Power Computing LTD
Unit 82A, Singer Way
Woburn Road Ind. Estate
Kempston
Bedford MK42 7PU
ENGLAND

Email:sales@powerc.com

Telephone number operated from 9:00am to 5:30pm (GMT)+44(0)1234 851500

Facsimile number available 24 hours for all fax orders and enquiries
+44(0)1234 855400«

~

»Deutsche und italienische Distribution gesichert.

Freitag 7.11.1997

Vesalia Computer wird die Distribution der neuen Amiga 5000 und Amiga 6000 übernehmen. Kommen Sie zur Computer 97 in Köln und besuchen Sie Vesalia Computer am Stand F32-G33.

In Italien werden die Produkte durch DB-LINE vertrieben.

Presse Information:

Vesalia Computer
Industriestr.25
46499 Hamminkeln
TEL:02852-914015
TEL:02852-1802

Email:~VCOMPUTER@CWW.DE«~~~~~

Als nächstes folgt die Ankündigung des A5000 samt Aufzählung der Features:
~~~~~

»PRESSEMITTEILUNG

09. November 1997

Produktvorstellung POWER A5000 auf der Computer '97, Köln.

Heißen Sie mit uns einen wirklich neuen Amiga kompatibelen Computer willkommen, entwickelt und gefertigt von DCE, Deutschland und weltweit vertrieben von Power Computing Limited, Großbritannien.

Dieser Rechner stellt ,seit dem Bankrott von Commodore, den ersten echten neuen AMIGA Computer dar, der kompatibel zu den früheren AGA Maschinen und mit den neusten Technologien aufrüstbar ist. Dem Power A5000 wird der~ Power A6000 folgen, ein Modell, daß sich speziell an professionelle Videoanwender richtet.

Power Computing ist der festen Überzeugung, daß immer noch ein Marktsegment für Amiga- Systeme vorhanden ist und verhandelt bereits mit~ Amiga~ Softwareentwicklern um Updates und Wiedereinführungen auf den Markt zu bringen, die die aktuellen, als auch die zukünftigen Modelle (incl. PowerPCs) unterstützen.

Im Unterschied zu anderen Produkten, liegt dem Power A5000, wie auch dem A6000, ein hochwertiges, völlig neu entwickeltes Motherboard zu Grunde, welches sich, um Inkompatibilitäten am Zorro Bus zu vermeiden, am A1200 (A4000 für den A6000) orientiert.

Der~ A5000 wird auf der Computer '97~ in Köln, vom 14. bis zum 16. November 1997 am Stand von Amiga International und auf dem Ständen~ F32 und G33 unseres deutschen Distributors, Computer Vesalia zu sehen sein. Die Markteinführung des A5000 (mit 68030 50MHz und Zorro II Slots) wird voraussichtlich Mitte Januar erfolgen.

Features

~

\* Vollkompatibel mit allen AGA Systemen

---

- \* VGA Monitore anschließbar
  - \* große Auswahl an professionellen Anwendungen
  - \* ideal für Videobearbeitung und 3D Animationen
  - \* MPEG Level1 (optional)
  - \* unterstützt Zorro II oder Zorro III Grafikkarten
  - \* komplett offen für zukünftige Erweiterungen
  - \* Anschlußmöglichkeit für eine A4000 Tastatur oder eine PS/2 PC Tastatur
  - \* Video Composite Signal zum Anschluß an Videorecorder
  - \* Anschlußmöglichkeit an ein Standard TV-Gerät über optionalen Modulator
- ~

#### Spezifikationen

- ~
- \* 25/40 MHz 68040~
  - \* SCSI II Controller optional~
  - \* Kickstart 3.1 ROMs
  - \* AGA Chipsatz
  - \* 2 MB Chip Ram on-board
  - \* bis zu 128 MB Fast Ram, ~2 \*~Standard 72-pin SIMMs
  - \* Standard 880KB Diskettenlaufwerk oder optionales 1.76 MB HD Diskettenlaufwerk
  - \* vier Zorro II Slots oder Zorro III oder zukünftig PCI.
  - \* Future BUS Connector für~PPC Erweiterungen
  - \* zwei IDE Schnittstellen, für bis zu je~ 2 IDE Einheiten
  - \* 1.7 GB Festplattenlaufwerk
  - \* von 10x bis zu 24x fach CD-ROM Laufwerk
  - \* Scandoubler on-board
  - \* optionaler Video Modulator
  - \* batteriegepufferte Uhr
  - \* Flash EPROM für zukünftigen Gebrauch
  - \* ATX Comfort Towergehäuse
  - \* 230W Netzteil, 110/230V Auto-Switch

#### Externe Schnittstellen

- ~
- \* serielle Schnittstelle, 9-pin
  - \* parallele Schnittstelle, 25-pin
  - \* VGA Schnittstelle, 15-pin
  - \* 2 \* Mouse/Joystick Schnittstelle, 9-pin
  - \* AMIGA-Tastatur Schnittstelle, 5-pin
  - \* 6-pin mini-DIN for PS/2 keyboards
  - \* PS/2 Tastatur Schnittstelle, 6-pin Mini DIN
  - \* 2 \* Audio out
  - \* VideoComposite out

Preise, Verfügbarkeit und weitere technische Details werden nach der Computer'97 erhältlich sein.«

Im Rahmen einer Messenachlese gibt DCE konkrete Informationen zu den zwischenzeitlich vorgenommenen Änderungen (u.a. war anfangs ein 68030/50MHz als Hauptprozessor vorgesehen) bekannt:

»Die wohl wichtigste Neuerung ist die Tatsache das der A5000 nun sofort mit einem 68040/25 - 40 Prozessor ausgestattet wird. Auch wird eine SCSI-II Schnittstelle neben den IDE Ports verfügbar sein. Um allen Kunden eine

Aufrüstung zur ermöglichen wird in enger Zusammenarbeit mit PHASE5 eine PPC Schnittstelle entwickelt und auf dem Board vorhanden sein. Durch unser modulares Schnittstellen- System sind wir in der Lage dem Kunden verschiedenartige Zorro bzw. in Zukunft PCI Schnittstellenerweiterungen anzubieten. Durch dieses offene System ist eine Änderung des Slotsystems jederzeit möglich. Die Zukunft des Rechners ist somit gesichert. Wir werden Sie über die Entwicklung hier auf unsere Homepage auf dem laufenden halten.«

... und nicht nur auf der Homepage: Thomas Dellert, Geschäftsführer von DCE, hat in der Öffentlichkeit weitere Informationen preisgegeben. Demnach wird der A5000 auch den aus dem CD<sup>3</sup><sup>2</sup> bekannten Akiko-Chip enthalten, der u.a. bei gewissen Aufgaben (schneller Grafik usw.) den Hauptprozessor entlasten soll.

Ob Zorro II- oder Zorro-III-Slots zum Einsatz kommen, hänge v.a. davon ab, ob es gelingt, genügend Buster Rev. 11 (wird für die ZorroIII-Ansteuerung benötigt) zu beschaffen.

Der Preis für einen A5000/040-33MHz soll, inkl. 1,7GB-Festplatte, schnellem CD-ROM-Laufwerk und 16 MB Fast-RAM, bei etwa DM 1600,- liegen, die 40MHz-Version wird laut dem DCE-Geschäftsführer etwa DM 120,- teurer sein.

Fazit:

Selten äußere ich meine Meinung dazu, wenn ein Produkt scharf kritisiert oder sehr gelobt wird, da dies meist zurecht geschieht. Daß jedoch einige AMIGA-Anwender dieses Gerät öffentlich geradezu in der Luft zerfetzt haben, hat mich nicht nur sehr gewundert, sondern, ich gebe es offen zu, schlicht geärgert.

Da plant ein Hersteller einen AMIGA mit einem neuentwickelten Mainboard, serienmäßigen Extras (Scandoubler, Akiko-Chip des CD<sup>3</sup><sup>2</sup> usw.), guten Aufrüstmöglichkeiten (ZorroIII-Architektur, PowerPC-BUS usw.) und ordentlicher Rechenleistung zu einem Preis, der bis dato auf dem AMIGA-Markt unerreicht ist - und erntet massive Kritik.

Zwar wurde das Gerät anfangs mit etwas anderen Spezifikationen geplant, so sollte z.B. ein 68030/50MHz zum Einsatz kommen, jedoch ist der Leistungsunterschied zwischen dieser CPU und einem 68040/25MHz im Integer-Bereich minimal, und nur bei Fließkomma-Operationen gravierend. Diese werden wiederum v.a. von professionellen (Grafik-) Programmen benutzt, deren Anwender wohl in der Regel sowieso einen 68060-Rechner vorziehen.

Sicher ist eine Aufwertung der Technik bei beinahe unverändertem Preis positiv, aber die ursprünglichen Spezifikationen waren nicht so schlecht, daß man das Gerät derart niedermachen mußte.

Es scheint wirklich Anwender zu geben, die meinen, eine Firma wie DCE könne im Alleingang und innerhalb kürzester Zeit eine neue, revolutionäre AMIGA-Technologie (Super-Grafikchips usw.) entwickeln und zu Spottpreisen (womöglich noch unter DM 1000,-) als "den neuen AMIGA" auf den Markt bringen.

Es gibt Haufenweise Gründe, warum das völlig unmöglich ist, und es würde meinen Zeitrahmen sprengen, sie alle niederzuschreiben und zu erläutern, weshalb ich mir das schenke.

Ich fordere nur alle AMIGA-Anwender auf, den Sinn für Realität nicht zu verlieren. Ihr braucht ihn vielleicht noch!

## 2. TurboCalc 5.0 erschienen

Pünktlich zur Computer '97 ist die neue Version der bekannten Tabellenkalkulation erschienen. Der empfohlene Verkaufspreis beträgt DM 199,-, registrierte Besitzer älterer Versionen können für DM 99,- upgraden. Hier die Produktinformation des deutschen Distributors, der Schatztruhe GmbH:

«TurboCalc 5.0

Mit TurboCalc 5 wurde die meistverkaufte Amiga-Tabellenkalkulation erneut um zahlreiche neue, von den Benutzern gewünschte, Funktionen bereichert:

**Gliederung:** Ein/Ausblenden von Details/Ebenen auf Mausdruck.  
Umfangreiche Gliederungsfunktionen ermöglichen es, bestimmte Zeilen bzw. Spalten per Mausklick aus- bzw. einzublenden und so z.B. durch einen Mausklick zwischen Übersicht und Detailansicht zu wechseln.

**Datenbank-Filter:** Filtern in der Tabellenansicht!  
Hiermit kann eine Datenbank sehr einfach eine bestimmte Auswahl der Datensätzen betrachtet werden, ohne die Tabelle bzw. die Datenbank zu modifizieren!

**Excel 5/7 Import:** Import der neuen Excel-Formate!  
TurboCalc kann nun auch Excel-Dateien der Versionen 5 und 7 importieren. Die Importfunktion wurde dabei erweitert und verbessert, so daß nun weiterhin Arbeitsblätter (inkl. deren Namen), eine ggf. vorhandene Gliederung, Zellnotizen und die meisten Formatierungen und Formeln übernommen werden können.

**HTML-Export:** Tabellen direkt als HTML-Datei für das WWW exportieren!

**AutoBerechnen:** Summe des markierten Blockes auf einen Blick!  
Diese Summe der Zellinhalte des markierten Blocks wird in der Statuszeile angezeigt. Somit erhält man schnell einen Überblick, ohne zum Taschenrechner zu greifen bzw. eine temporäre Formel einzugeben.

**Vorlagenverwaltung** inklusive einiger Vorlagen und Assistenten  
Die Vorlagenverwaltung und die mitgelieferten Vorlagen erleichtern das Erstellen von neuen Tabellen. Für zahlreiche Gelegenheiten liegen vorgefertigte Tabellen bei.

**Optimale Höhe/Breite von Zeilen/Spalten.**  
Dies ermöglicht eine automatische Einstellung der Spaltenbreite sowie Zeilenhöhe, die sich optimal nach den jeweiligen Zellinhalten richtet.

**QuickFormat:** Alle wichtigen Zellformatierungen auf einen Blick!  
Die wichtigsten Zellformatierungen in einem Fenster, aufgerufen per Kontextmenü, erlauben eine schnelle, einfache und übersichtliche Formatierung der Zellen!

Zahlreiche neue bzw. erweiterte Funktionen und Makros

**Clipboard:** Noch einfacherer Datenaustausch per Clipboard

---

Das Clipboard wird nun ohne zusätzliche Befehle unterstützt.  
Ein Datenaustausch mit anderen Anwendungen (wie etwa Wordworth) ist damit noch leichter möglich!

Im/Export vereinfacht: Einfachere Handhabung für diese Funktionen!

Diagramm Werkzeugleiste: Einfachere Handhabung jetzt auch für Diagramme

Darstellung beschleunigt, insbesondere im Zusammenhang mit Objekten

Negative Zahlen können jetzt als (1) statt -1 dargestellt werden.

Zahlreiche weitere Neuerungen und Verbesserungen gegenüber TurboCalc 4.0, etwa bei der Postscript- und (Grafik-)Druckausgabe, bei der Handhabung von SYLK und WKS-Dateien, bei der Handhabung von verborgenen Zellen, beim Scrollen, uvm.

Dazu kommen noch die schon aus der Version 4 bekannten Fähigkeiten:

- Mappenverwaltung (bel. viele Blätter in einer Mappe verwalten)
- Bildschirmansicht frei skalierbar (Zoom)
- Postscript-Ausgabe (sowohl Tabellen als auch Diagramme, sowie EPS)
- Frei definierbare Werkzeugleiste
- Animierte Diagramme
- Zellnotizen
- AutoAusfüllen, AutoKorrektur
- Kontext-Onlinehilfe: Zu jeder Funktion, jedem Makrobefehl sowie jedem Requester auf Tasten/Mausdruck die passende Hilfe
- Verbesserte Formelevaluation (automatische Typumwandlung; Berechnung zeilenweise, spaltenweise oder automatisch, iterative Mehrfachberechnung)
- Benennen von Zeilen- und Spalten
- zahlreiche weitere Verbesserungen/Arbeitserleichterungen (Datei-Info, Positionsmarken, Fenster an Mausposition, Zeiten größer als 24 Stunden, vor dem Überschreiben von Dateien warnen, ...)

Weitere Informationen gibt es bei:

Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH, Veronikastr.  
33, 45131 Essen, Tel. 0201/788778, Fax 0201/798447, E-Mail:  
stefano@schatztruhe.de, WWW: <http://www.schatztruhe.de/>

### 3. CygnusEd ist wieder da

Nach jahrelangem Stillstand in der Entwicklung dieses berühmten Texteditors wurde vor wenigen Monaten bekannt, daß Bruce Dawson und Olaf Barthel an einer neuen Version arbeiten (AMIGA aktuell berichtete in Ausgabe 8/97). Jetzt ist diese zum empfohlenen Verkaufspreis von DM 69,- verfügbar. Benutzer älterer Versionen können für DM 39,- upgraden, indem sie die alte Original-Programmdiskette einsenden. Ein Cross-Update von anderen kommerziellen Texteditoren gibt es für DM 49,-.  
Es folgt die offizielle Bekanntmachung der Schatztruhe GmbH:

«CygnusEd Professional Release 4

Der herausragende Texteditor feiert sein zehnjähriges Jubiläum mit einer

überarbeiteten und verbesserten Version.

Die Highlights sind:

- \* Optimierte Textbearbeitung und Ausgabecode direkt in Assembler geschrieben; der Text scrollt schneller als das Auge es wahrnehmen kann oder, ganz nach Ihren Wünschen und Einstellungen, weich und fließend.
  - \* Neuer Suchen- und Ersetzen-Requester mit Unterstützung von Escapesequenzen wie z.B. \n, \r, usw.
  - \* History-Funktion beim Suchen und Ersetzen (Wiederanwahl der letzten Suchbegriffe mittels Cursortasten).
  - \* Schnelle Suchroutine, die selbst auf 68000er-Rechnern über 100.000 Zeichen pro Sekunde bearbeitet (auf schnelleren Rechnern mit 68020 oder höher natürlich noch schneller).
  - \* Undo/Redo nur durch den verfügbaren Speicher begrenzt.
  - \* Token-Support für Klammern, Kommentare im 'C'-Stil und HTML-Tags
  - \* Mehr Zeichen pro Zeile (jetzt 32.000 Zeichen)
  - \* Alternative numerische Eingabe in binär und hexadezimal
  - \* Cursorposition und andere Informationen werden in Projektpiktogrammen gespeichert.
  - \* Grafischer Makroeditor; verbessert, um auch die Makroliste drucken zu können.
  - \* Überarbeitete ARexx-Schnittstelle mit neuen Befehlen
  - \* AppWindow- und AppMenu-Unterstützung (Drag&Drop)
  - \* Überarbeitete, fontsensitive Benutzerschnittstelle; dies schließt auch ein korrektes Menülayout ein
  - \* Neue Menüpunkte für
    - Blöcke einrücken
    - Blöcke löschen
    - Leerzeichen in Tabulatoren wandeln und umgekehrt
    - Einzelne Wörter hervorheben
    - Textblöcke in Klein-/Großbuchstaben wandeln
    - Textblock als Ersatztext verwenden
    - Rückkehr zum Punkt der letzten Änderungsoperation
  - \* Kompatibel zu Picasso II, CyberGraphX und Picasso96
  - \* Überarbeitet Online-Dokumentation; jetzt inklusive einer kompletten Beschreibung der ARexx-Schnittstelle und ihrer Befehle.  
Die Online-Dokumentation des Editors liegt nur in Englisch vor!
  - \* Mehrfache Ansichten
  - \* Aktivierung über Hotkey
-

- \* Einschließlich Reverttool; nach einem Absturz des Betriebssystems, sind die bearbeiteten Dateien damit dennoch nicht verloren.
  - \* Textformatierbefehle
  - \* Asynchrones Drucken
  - \* Spezielle Editorversionen für 68020 und höhere Prozessoren
  - \* Größe des bearbeiteten Dokuments nur begrenzt durch die Größe des verfügbaren Speichers
- ... und viele weitere neue Fähigkeiten!

Systemanforderungen:  
OS 2.04 oder höher  
1MB Systemspeicher empfohlen»

Weitere Informationen gibt es bei:

Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH, Veronikastr.  
33, 45131 Essen, Tel. 0201/788778, Fax 0201/798447, E-Mail:  
stefano@schatztruhe.de, WWW: <http://www.schatztruhe.de/>

#### 4. AMIGA Forever 1.0 geht für DM 69,- an den Start

Zur Computer '97 überraschte die Schatztruhe GmbH mit der Information, daß es von der Emulator-CD "AMIGA Forever" (siehe AMIGA aktuell 11/97) eine Pre-Release geben wird, die zum Preis von DM 69,- erhältlich ist. Die Vollversion soll zum Differenzpreis (voraussichtlich DM 50,-) erworben werden können.

Hier die vollständige Erläuterung der Schatztruhe GmbH:

«Da die endgültige Version von "Amiga Forever" noch nicht fertiggestellt ist, hat sich Cloanto aufgrund der großen Nachfrage entschieden, eine "Preview Edition" mit der Versionsnummer 1.0 herauszubringen. Diese Version erlaubt dem technisch versierten Benutzer die sofortige Nutzung aller Features der endgültigen Version, ohne dafür zusätzlich zu zahlen (ein Upgrade auf die Endversion wird zum Differenzpreis über die Schatztruhe GmbH erhältlich sein!).

Amiga Forever 1.0 "Preview Edition" beinhaltet:

- Amiga Explorer 1.0 Erweiterung für das Windows-Desktop: verbinden Sie einen Amiga mit einem PC über ein serielles Kabel und greifen Sie auf alle Amigadateien direkt über das Windows-Desktop zu.
  - Exklusives Interview mit Jay Miner über Dinge, die von der Geburt des Amiga bis hin zu Themen wie "Computer und Gesellschaft" reichen.
  - Amiga ROM und Workbench-Dateien von Version 1.0 bis zu Version 3.0.
  - Amigaemulatoren UAE für Windows und Fellow für DOS.
-

- "MenuBox" Starter zum vereinfachten Zugriff auf die Emulationssoftware, die Dokumentation und die Installationssoftware.
- Personal Paint 7.1 und DirDiff 5.1 von Cloanto, vorinstalliert in der Work-Partition der Emulationsumgebung.
- Picasso 96-Treiber für die Windowsversion von UAE, mit Unterstützung von palettenorientierten Modi bis zu 256 Farben sowie auch Echtfarben.
- MSH Dateisystem um Amiga-Computern das Lesen von MS-DOS-Diskette zu ermöglichen.
- DirectX Version 3a für Windows 95 und Service Pack 3 für Windows NT 4 (wird von der Windowsversion von UAE benötigt, wenn nicht bereits diese oder höhere Versionen installiert sind)
- Amiga Interactive Guide, von Gareth Knight, welches eine Enzyklopädie der Amiga Technologie, der Geschichte und der Meinungen darstellt.

Amiga Forever 1.0 "Preview Edition" beinhaltet nicht die folgenden Features, welche in der endgültigen Version enthalten sein werden (Amiga Forever 2.0):

- Amiga Explorer-Unterstützung für Parallelport und TCP/IP (Ethernet).
- Audiotracks mit Jay Miner's Interview.
- Erweiterte Benutzerdokumentation.
- Diskette mit einer Kopie der Datentransfersoftware für die Amiga-Seite (auch auf CD-ROM enthalten).
- Zusätzliche Amiga Workbench-Erweiterungen.
- VESA-Treiber (für die DOS-Versionen von UAE und Fellow).
- 3D Amiga Boing Sticker: das letzte I-Tüpfelchen, um aus einem PC einen Amiga zu machen!»

Weitere Informationen gibt es bei:

Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH, Veronikastr. 33, 45131 Essen, Tel. 0201/788778, Fax 0201/798447, E-Mail: stefano@schatztruhe.de, WWW: <http://www.schatztruhe.de/>

5. Schatztruhe GmbH bietet Aminet-CD-Komplettset zum Sonderpreis an

«Das Aminet-Komplettpaket - das komplette Aminet auf CD-ROM

Endlich ist es soweit. Nun können Sie auf das vollständige Aminet auf CD-ROM zu einem günstigen Komplettpreis zugreifen. In dieser Kollektion erhalten Sie über 20GB Daten in über 50.000 Archiven auf 22 CD-ROMs! Unser Aminet-Komplettpaket enthält die Aminet Sets 1, 2, 3, 4 & 5 sowie die Einzel-CDs 20 & 21 und stellt damit eine vollständige Sammlung des Aminet auf CD-ROM dar.

Zudem enthalten einige dieser CDs besondere kommerzielle Highlights (z.T. mit attraktiven Upgradeangeboten).

Lieferbar ab sofort für nur DM 199,- – Sie sparen DM 86,00 gegenüber den Einzelpreisen!»

Weitere Informationen gibt es bei:

Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH, Veronikastr. 33, 45131 Essen, Tel. 0201/788778, Fax 0201/798447, E-Mail: stefano@schatztruhe.de, WWW: <http://www.schatztruhe.de/>

#### 6. Schatztruhe GmbH kündigt neue Spiele-CDs an

»Mehrere faszinierende Amiga-Spiele kommen derzeit neu auf den Markt. Bestellen Sie frühzeitig, damit Sie mit einer Lieferung noch vor Weihnachten rechnen können. Insbesondere bei Myst sind Lieferengpässe zu erwarten.«

| »Game                  | price     | - Preis    | available | - verfügbar  |
|------------------------|-----------|------------|-----------|--------------|
| Myst                   | US\$57.00 | - DM 99,00 | 12/12/97  | - 12.12.97   |
| Shadow of the 3rd Moon | US\$51.00 | - DM 89,00 | NOW       | - ab sofort  |
| Uropa 2                | US\$51.00 | - DM 89,00 | NOW       | - ab sofort« |

»Myst

Das bestverkaufte Spiel aller Zeiten

Langerwartet und heißersehnt ist Myst, das rätselhafte Mysteryadventure, nun auch für den Amiga verfügbar. Das Spiel liegt exklusiv in einer deutschen Version vor.

Die CyberGraphX-Version läuft im 24-Bit-Modus mit 16 Millionen Farben.

Zu einem späteren Zeitpunkt wird zudem eine PowerPC-Version verfügbar sein. Sie können dann dieses Upgrade kostenlos vom Aminet beziehen.

Die Myst-CD enthält als Bonus einen 14-minütigen QuickTime-Film "The Making of Myst", in dem die Autoren Sie hinter die Kulissen der Entwicklung des Spiels blicken lassen.

Myst nutzt das AHI-Soundsystem von Martin Blom. Die aktuelle Version von AHI wird auf der CD mitgeliefert. Sie brauchen AHI zudem nicht in Ihrem System zu installieren. Wenn bei Ihnen kein bereits installiertes System von AHI vorliegt, so benutzt Myst das AHI-System direkt von der CD.

Weitere wichtige Features von Myst:

- \* 100% systemkonform
- \* volles Multitasking
- \* hochauflösende Grafik (640x400 in min. 256 Farben)

Das Installationsprogramm erlaubt es Ihnen zu wählen, wieviel Daten auf Ihrer Festplatte installiert werden sollen. Je mehr Sie auf Festplatte

installieren, desto schneller kann Myst auf diese Dateien zugreifen und läuft dadurch schneller (dies ist besonders wichtig, wenn Sie ein langsames CD-ROM-Laufwerk oder eine weniger schnelle CPU haben).

Installationsmöglichkeiten:

- \* 5MB - nur der Programmcode
- \* 40MB - alle Tondateien
- \* 270MB - alle Grafiken
- \* 310MB - Alle Grafiken und Tondateien

Minimale Systemanforderungen für AGA-Amigas:

68020, CD-ROM-Laufwerk (2x), 8MB RAM, 5MB Platz auf Festplatte.

Minimale Systemanforderungen für Amigas mit Grafikkarte:

68020, CD-ROM-Laufwerk (2x), 8MB RAM, 5MB Platz auf Festplatte.

Optimale Systemausstattung für AGA-Amigas:

68060, CD-ROM-Laufwerk (12x), 16MB RAM, 100MB Platz auf Festplatte.

Optimale Systemausstattung für Amigas mit Grafikkarte:

68040, CD-ROM-Laufwerk (12x), 16MB RAM, 100MB Platz auf Festplatte.

Programm: deutsch

Dokumentation: deutsch

Hersteller: ClickBoom, Kanada

\*\*\*\*\*

Shadow of the 3rd Moon

Der Action-Flugsimulator

Steigen Sie in Ihren Flieger und bestreiten Sie bis zu 48 Missionen in faszinierenden Landschaften. Erleben Sie Kämpfe gegen intelligente Gegner und einen hohen Grad von Realismus in der Darstellung aller Aktivitäten.

Kurzübersicht:

- \* 3D Routinen basierend auf der neuen 3dTIS Voxelengine
- \* absolut realistisches Fluggefühl mit fantastischem Spielspaß
- \* 6 verschiedene Kampagnen
- \* bis zu 48 Missionen
- \* digitaler Soundtrack direkt von CD
- \* realistische Nebel-, Feuer-, Rauch- und Wassereffekte
- \* fantastische Landschaften mit Bergen, Flüssen und Tälern
- \* Kontrolle über Maus, Tastatur und Joystick
- \* hochintelligente Gegner

Systemanforderungen:

Amiga mit CD-ROM-Laufwerk, min. 68EC030, min. Kick 3.0, AGA oder Grafikkarte (CyberGraphX), 13MB Platz auf Festplatte, 1MB Chip-RAM, 4MB Fast-RAM.

Unterstützt außerdem:

optimiert für 68040 und 68060

Programm: deutsch, englisch, italienisch

Dokumentation: deutsch, englisch, italienisch

Hersteller: Titan Computer, Deutschland

\*\*\*\*\*

---

## Uropa 2

### Strategie und Action in 3D

Uropa ist ein auf isometrischer 3D-Grafik und Lightsource Vektorgrafik basierendes Spiel. Der Handlungsschauplatz ist der Mond von Uropa. Bekämpfe die bösen Kapones und finde ihren führenden Kopf, der für ihre Handlungen verantwortlich ist!

#### Die Hintergrundgeschichte:

Während des interstellaren Krieges gegen die außerirdischen Invasionsflotten wurden die Einrichtungen und Verteidigungsanlagen der meisten Erdkolonien stark beschädigt. Der Angriff der Invasionsflotten konnte nur unter großem Verlust an Menschenleben abgewehrt werden. Die Erdkolonien erholten sich nur langsam von dieser Katastrophe.

Um in Zukunft einer derartigen Situation begegnen zu können, bildeten die Erdkolonien eine Allianz mit Mutter Erde, zum Zweck der Einrichtung einer Friedenstruppe. Diese Einrichtung ist bekannt als Intercorp.

Intercorp bildet den militärischen Arm der Erdkolonien und wird durch eine Politik finanziert, bei welcher der Auftraggeber bezahlt. Jeder Einsatz, an dem Intercorp beteiligt ist, wird von der Kolonie oder von den um Hilfe ersuchenden Kolonien bezahlt.

Intercorp koordiniert 3 Spezialeinheiten. Die zentrale Spezialeinheit setzt sich aus Menschen und intelligenten Droiden zusammen, die Tekiten genannt werden. Die Menschen haben das Oberkommando. Menschen und Tekiten bilden die Hauptstreitkräfte Intercorps. Die Schlüssel-Spezialeinheit besteht aus intelligenten Droiden, die Kapones genannt werden. Sie sorgen für die laufende Verteidigung wichtiger Einrichtungen der Erdkolonien. Die dritte Einheit ist die Centurion Spezialeinheit und besteht aus 100 Elite-Tekiten. Du bist die neueste Kraft dieser Spezialeinheit.

Die Centurions bilden eine geheime Eingreiftruppe, die hauptsächlich bei geheimen Operationen des Nachrichtendienstes oder bei taktischen Einsätzen gegen feindliche Einrichtungen eingesetzt werden. Sie leistet die Vorarbeit für die zentrale Spezialeinheit, die daraufhin eingreifen kann.

Die Kolonie Uropa2 befindet sich auf einem kleinen Mond, der um den Jupiter kreist. Er hieß in der Vergangenheit Europa. Der Mond wurde während der Kriege fast vollständig zerstört. Aufgrund seiner großen Bodenschatzvorkommen bauten die Bewohner die Kolonie wieder auf und benannten ihn um in Uropa2. Der Mond befindet sich in den äußeren Zonen der Einflußsphäre der Erde und ist aufgrund seiner strategisch wichtigen Lage eine ihrer wichtigsten Außenposten zum Aufspüren feindlicher Flotten.

Es existieren 12 Stationen auf Uropa2, die durch ein einheitliches Netzwerk miteinander verbunden sind. Jede Station besitzt Einrichtungen zur Raum- und Sub-Raumüberwachung mit unterschiedlichen Überwachungsstufen. Nur von der zentralen Kommunikationsbasis Castilia aus ist direkte Kommunikation mit Intercorp möglich.

Die Überwachungssysteme von Uropa2 wurden in die Hände menschlicher Kolonisten gelegt. Diese friedliebenden Kolonisten haben weder ein Waffen- noch ein Abwehrtraining genossen. Aus diesem Grund wurde Intercorps Schlüssel-Spezialeinheit mit dem Schutz der Kolonie betraut.

Aus verdächtig erscheinenden Gründen der Gier hat die Schlüssel-Spezialeinheit auf Uropa2 gegen Intercorp rebelliert und das Kommando auf dem Mond an sich gerissen. Die Kommunikation mit dem Mond ist gestört und das Schicksal der Kolonisten ungewiß. Die Kapones agieren als Söldner für einen von Intercorps interstellaren Feinden mit dem Auftrag, Uropa2 zu zerstören.

Technischer Hintergrund:

- \* 10 gigantische strategiebasierte Missionen
- \* Isometrisches 3D Actionadventure
- \* Unmengen taktischer Probleme zu lösen
- \* Voll digitale Sprache
- \* Progressive Waffen
- \* Gerenderte 3D Introanimation
- \* Für eigenen Bedürfnisse konfigurierbar
- \* Als Bonus "Hovar Wars" für 2 Spieler mit serieller Vernetzung

Systemanforderungen:

Amiga mit 4xCD-ROM-Laufwerk, Festplatte, 2MB RAM (1MB Chip- & 1MB Fast-RAM).

Unterstützt außerdem:

AGA Chipsatz, mehr Speicher, schnelle CPUs und schnellere CD-ROMs.

Programm: deutsch, englisch, ital., franz., norwegisch, finnisch, dänisch, schwedisch, portugiesisch, tschechisch

Dokumentation: deutsch, englisch, ital., franz., norwegisch, finnisch, dänisch, schwedisch, portugiesisch, tschechisch

Hersteller: Vulcan Software Limited, England«

Weitere Informationen gibt es bei:

Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH, Veronikastr. 33, 45131 Essen, Tel. 0201/788778, Fax 0201/798447, E-Mail: stefano@schatztruhe.de, WWW: <http://www.schatztruhe.de/>

7. Ankündigung: Fiasco v2.1

»TITLE

Fiasco 2.1

AUTHOR

Nils Bandener  
Dekanatsgasse 4  
34369 Hofgeismar  
Germany

<mailto:nils@dinoex.sub.org>  
<mailto:nilsb@amigaworld.com>

DESCRIPTION

Fiasco is an easy to use and powerful database program. Many different types of databases can be created with Fiasco. The structure of a database

is defined with the mouse in a style guide compliant mask editor. While designing the mask you can choose from a wide range of field types, including listview fields and datatypes fields. To add complex functionality, Fiasco features an ARExx port and a formula system for calculated fields. The record access system is dynamic, thus you can use databases that are larger than your available RAM.

Additional features include an import/export function, a print function and a powerful search function.

#### NEW FEATURES

- Support of formulae for calculated fields
- Improved search function that can search by several fields and by formulae.
- Revised ARExx port.
- Var String fields may be displayed in the list window.
- Float, date and time fields use locale.library for formatting.

#### SPECIAL REQUIREMENTS

The minimum requirements for Fiasco are Amiga OS 2.04 and 1 MB RAM. The recommended configuration, that allows the use of all Fiasco features, is Amiga OS 3.x, 68020 processor, 2 MB RAM and a hard disk.

Fiasco 2.1 requires gtlayout.library (v42 or higher). It is included in the distribution archive.

#### AVAILABILITY

Fiasco can be downloaded from the Fiasco support homepage

<http://www.amigaworld.com/support/fiasco/>

or from any Aminet mirror, e.g.:

[ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/biz/dbase/fiasco\\_main.lha](ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/biz/dbase/fiasco_main.lha)  
[ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/biz/dbase/fiasco\\_doc\\_eng.lha](ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/biz/dbase/fiasco_doc_eng.lha)  
[ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/biz/dbase/fiasco\\_doc\\_deu.lha](ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/biz/dbase/fiasco_doc_deu.lha)

#### PRICE

Fiasco 2.1 is shareware. The price is 25 US Dollars or 30 DM plus shipping. Senders of gifts for Fiasco 1.x can get a free registration.

#### DISTRIBUTABILITY

Fiasco Copyright 1995-1997 Nils Bandener.  
Shareware.  
Distribution archives may be freely distributed.«

8. Ankündigung: SubTitler v2.02 (Demo)

»TITLE

---

SubTitler - Demo Release v2.02

AUTHOR

Ott M. Aaloe  
P.O. Box 410  
EE0090 Tallinn  
Estonia

email:ott@lbi.ee  
http://www.lbi.ee/home/ott/subtitler  
Phone: +372 50 15845

DESCRIPTION

SubTitler is a program for displaying subtitles. What makes SubTitler different from others is that it can read SMPTE Time Code directly from the Amiga's serial port in real time without any additional hardware. Just connect your Amiga to a VTR (presuming you have a VTR equipped with an RS-232c interface) and start recording Time Code to every page you need to show later. Once recorded, you can start SubTitler in 'Player' mode in which it waits for the VTR to be in 'PLAY' state and starts showing subtitles according to the current Time Code in a way they were recorded earlier. The benefits of that is that you don't need to have two master tapes - (one original and one with titles) instead, you have just one original. Record the Time Code once, and after that, you can make as many subtitled copies as you want. That way you can sustain the quality to your end product as one pre-recording session is skipped. Most importantly, you can run SubTitler in real time; 'on the air' so to speak (i.e. master tape running, your Amiga reading the Time Code in real time, while overlaying the subtitles and outputting directly to the air. In other words, Amiga, genlock and SubTitler software can be used instead of the expensive subtitling machine. Of course you can also use SubTitler completely ignoring it's Time Code support and just use it by adding subtitles by hand (having 2 VTRs - one for playback and one for recording).

To make all above mentioned work you'll need, like mentioned above, a VTR equipped with RS-232c interface (the same one used on computers). In case you don't have time code supporting VTR then there's built in time code simulator which helps record and playback without external time code but of course the synchronization won't be that easy in that case.

Features:

- \* External RS-232c SMPTE EBU Time Code support (25 FPS).
- \* Basic subtitling effects like italic text, centering, lineup (titles appear on upper are of frame).
- \* The ability to have IFF ILBM picture for background or create slide shows (AGA supported).
- \* Built in VTR commands for editing: Tape Pre-Roll, Fast Forward, Play, Stop, Rewind and Pause.
- \* Built in text editor.
- \* The ability to import files directly from PC (MS-DOS ASCII character remapping).
- \* Supports most non standard ASCII characters (could add more if there is demand).

- \* Unlimited number of pages (limited only by available memory)
- \* Pre-antialiased fonts included for Super Hires (one font in two sizes sizes (one in demo), 8 colors) and Normal Hires (two fonts (one in demo), two sizes (one in demo), 4 and 8 colors). Additional fonts under development.

Limitations to demo release:

- \* Max 20 pages can be edited/loaded.
- \* Saving is disabled.
- \* During Displayer mode only simulated timecode is used.

SubTitler has been tested and it IS working perfectly with Sony UVW 1200 Betacam Player and Panasonic AG-5700 S-VHS Recorder. If you're using different brand VTR then I can't guarantee that SubTitler will work properly. Included protocols are designed for Sony and Panasonic VTRs, but if you provide me with the exact RS-232c protocol your VTR is using then I could try to add it to SubTitler.

#### SPECIAL REQUIREMENTS

SubTitler has been tested on PAL Amiga 1200, Amiga 1200+030/50MHz and Amiga 4000/040 but it should work with any PAL Amiga equipped with AmigaDOS 2.0 or greater and at least 1-2M free memory. HDD is not required but recommended as saving and loading from/to disks is very slow. ReqTools.library has to be present in libs:

#### AVAILABILITY

Demo available via FTP from Aminet sites:

<ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/gfx/show/SubTitler.lha> (204951 bytes)

And also from the SubTitler homepage at:

<http://www.lbi.ee/home/ott/subtitler>

The full version is available directly from the author (Ott M. Aaloe). Contact me by sending me an e-mail (or snailmail) containing info on your company and/or yourself and your requirements/suggestions.

#### PRICE

The price depends on way you would want to use SubTitler. Note, that there is no category for plain home use as the SubTitler was written for commercial purposes in the first place so I thought it is better to keep it that way.

There are two price categories:

##### \* CAT 1:

Usage: for adding titles by having 2 VTRs, one for playback and one for recording. Limitation: External (RS-232) Time Code support is removed. Price: US\$ 225.-

##### \* CAT 2:

Usage: Like CAT 1 plus external RS-232 Time Code can be used which

makes it possible to use SubTitrer in real time 'on the air'. Useful for TV companies. Comes with two licenses - permission to run SubTitrer on two computers (Player and Recorder).

Limitation: None.

Price: US\$ 375.-

Price includes shipping. Both versions come with printed manual and free technical support (e-mail or phone).

#### DISTRIBUTABILITY

Demo version of SubTitrer is freely distributable.  
SubTitrer is Copyright (c) Ott M. Aaloe 1997  
SubTitrer full package is commercial, copyrighted material and is NOT freely-distributable.«

#### 9. Ankündigung: MidiTracker v1.2

»TITLE

MidiTracker V1.2

AUTHOR

Sven Thoennissen  
Karlsgraben 35  
52064 Aachen  
Germany

svent@pool.informatik.rwth-aachen.de  
sa80@corona.tng.oche.de

DESCRIPTION

MidiTracker is a MIDI sequencer that uses the 'tracker' concept for composing songs, hence the name. :-) Unlike other tracker programs that have MIDI capabilities, MidiTracker has been designed specifically for MIDI composing and does not use amiga audio (except for the metronome). If you have used trackers before, then it shouldn't take you too long to get accustomed to MidiTracker.

The intention with MidiTracker is to keep everything as dynamic as possible thus giving you more freedom and control over your MIDI data within a tracker environment. For example, have you ever had the problem of wanting to realtime record pitchbend, modulation, aftertouch and sustains but the tracker either didn't get the notes properly or wasn't capable of doing so? Miditytracker can do it.

NEW FEATURES

---

Important changes since 1.1:

- Midi access with Midi-Lib available!  
Now you can play samples with a sample-player program!
- PC Keyboard option
- Metronome functions enhanced.
- Channelscope: New HiFi-look and peak-hold
- Sysex-Editor
- Quickloader-menu
- New Block operation functions
- Export SMF Type-1 files.
- Main window trackdisplay changes
- Tempo value is now with two decimal places.
- Synth support for: QuasiMIDI Quasar  
Roland MC-303  
Yamaha-XG  
Yamaha CS1x
- Editable preset names for the supported synths
- Editable control sources (name + reset value)

#### SPECIAL REQUIREMENTS

- Kick 2.04, better 3.0+
- 68020 with fastram would be good
- MIDI interface plus equipment (e.g. synthesizer, keyboard)  
strongly recommended for composing

#### AVAILABILITY

MidiTracker is available on all Aminet sites. e.g.

`ftp.doc.ic.ac.uk:/aminet/mus/midi/MidiTracker.lha`

It is also available at its support mailbox in Germany:

Corona BBS, Sysop is Mathias Frankenbach.

+49 241 39164 USR V34+

24846 V34 Zyxel D

4090012 V34 Zyxel 2864ID (ISDN + V34)

4090013 ISDN Master

Login: MidiTracker

Password: MidiTracker

---

## PRICE

Shareware DM 50,- or US \$35.00 or AUS \$45 (at the Australian Registration Site).

## DISTRIBUTABILITY

MidiTracker is Shareware. The archive as provided by myself may not be altered. It can be distributed everywhere if done so free of charge. MidiTracker is Copyright 1996-1997 Sven Thoennissen.«

## 10. Ankündigung: Studio 16 File Format description v1.0

## »TITLE

Studio 16 File Format description

## VERSION

1.0

## AUTHOR

Kenneth "Kenny" Nilsen/  
Digital Surface

E-Mail: <mailto:kenny@bgnett.no>  
URL: <http://www.bgnett.no/~kenny/>

## DESCRIPTION

This package contains description on the Studio 16 2.0 file format. It also contains include files for assembler and C. The purpose is to increase development for the great Sunrize audio cards and the Studio 16 software. The package is quite useful for making tools that convert other sample formats to Studio 16 2.0 format files, but also the other way of course.

## SPECIAL REQUIREMENTS

Required:  
None really, but Studio 16 is recommended however.

## AVAILABILITY

Aminet  
<ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/dev/misc/Studio16frm.lha>

and other full mirror Aminet sites.

## Source code

- Example source on how to init a sample header. Includes a demo sample and a converted sample.

---

## PRICE

Free

## DISTRIBUTABILITY

Distributed as freeware.«

## 11. Ankündigung: AIFF2Studio16 v1.1

## »TITLE

AIFF2Studio16

## VERSION

1.1 (public release)

## AUTHOR

Kenneth "Kenny" Nilsen/  
Digital Surface

E-Mail: [kenny@bgnett.no](mailto:kenny@bgnett.no)  
URL: <http://www.bgnett.no/~kenny/>

## DESCRIPTION

This tool is capable of converting AIFF files, whether 8 or 16-bit, mono or stereo to the file format that Studio 16 3.x uses. AIFF 8-bit files are automatically converted to 16-bit size. Mono files are converted to be PAN'ed in center. A stereo AIFF file will produce two Studio 16 files which are PAN'ed to left and right accordingly. The files also get their own extensions.

Since the Sunrize company went down a few years ago there has been very little development for the Sunrize audio cards (I only know of about one program (commercial) that has been developed afterwards that can handle Studio 16 files).

To get information about the Studio 16 fileformat get the package off any Aminet site, eg.

<ftp://ftp.doc.ic.ac.uk/aminet/dev/misc/Studio16frm.lha>

## FEATURES

- Can convert both mono and stereo AIFF files
  - Converts 8-bit to 16-bit automatically
  - Uses sample rate from an AIFF file if it is in Studio16's HZ table, or the one which is closest to the table entry.
  - Auto extended and auto PAN'ed (mono files are centered while stereo files are put in left and right channel).
  - Dumps AIFF file (COMM) info.
  - FAAAST converting - Assembler with big load/convert buffer.
  - Small in size.
-

## SPECIAL REQUIREMENTS

## Required:

- OS 2.0 or better
- Sunrize AD516/AD1012 and Studio 16 v3.0 is recommended, but not needed to use the tool.

## AVAILABILITY

## Aminet

<ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/mus/misc/AIFF2S16.lha>

## PRICE

Free

## DISTRIBUTABILITY

Distributed as freeware.

AIFF2STUDIO16 is Copyright (c)1997 by Kenneth "Kenny" Nilsen/  
Digital Surface.«

12. Ankündigung: Studio2AIFF v2.1

## »TITLE

Studio2AIFF

## VERSION

2.1 (public release)

## AUTHOR

Kenneth "Kenny" Nilsen/  
Digital Surface

E-Mail: [kenny@bgnett.no](mailto:kenny@bgnett.no)  
URL: <http://www.bgnett.no/~kenny/>

## DESCRIPTION

This tool is capable of converting Studio 16\_2.0 files to AIFF files.

Since the Sunrize company went down a few years ago there has been very little development for the Sunrize audio cards (I only know of about one program (commercial) that is developed afterwards, that can handle Studio 16 files).

More information on the Studio 16 file format will be uploaded to Aminet in the near future.

## FEATURES

- Converts Studio 16\_2.0 files to AIFF in 16-bit
- Uses sample rate from studio file
- Dumps studio file info
- FAAAST converting - Assembler with big load/convert buffer
- Small in size

#### SPECIAL REQUIREMENTS

##### Required:

- OS 2.0 or better
- Sunrize AD516/AD1012 and Studio 16 v3.0 is recommended, but not needed to use the tool.

#### AVAILABILITY

##### Aminet

<ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/mus/misc/Studio2AIFF.lha>

##### Also look for the co-tool:

<ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/mus/misc/AIFF2Studio.lha>

(sorry for the wrong URL in the AIFF2Studio announce!)

#### PRICE

Free

#### DISTRIBUTABILITY

Distributed as freeware.

Studio2AIFF is Copyright (c)1997 by Kenneth "Kenny" Nilsen/  
Digital Surface.«

13. Ankündigung: tcpdl v2.3

#### »TITLE

tcpdl

#### VERSION

2.3

#### AUTHOR

Tim Corringham  
Ramjam Consultants Ltd  
<http://www.ramjam.demon.co.uk/>  
<mailto:support@ramjam.demon.co.uk>

#### DESCRIPTION

tcpdl is a program which downloads files from a http host. It can follow links (across sites if required), and can be configured to ignore certain

---

file types.

It makes full use of AmigaDOS multi-tasking, and can download up to 15 files at a time. A status window reports current activity.

tcpdlpp is a post processor for html files downloaded by tcpdl, which converts all links to those files downloaded to relative URLs. Links to files that have not been downloaded are made to explicitly refer to the site where they can be found.

tcpdlpp provides a summary of the number of occurrences of every link found, for both downloaded files and remote URLs.

Using these programs together allows you to make a local copy of selected sites, which can be browsed off-line. Links to files that have not been downloaded can be followed when you are on-line.

#### NEW FEATURES

tcpdl 2.3 has the following new features:

- support for proxy servers
- configurable timeouts and number of retries
- better memory management, reducing memory fragmentation
- several minor bug fixes

#### SPECIAL REQUIREMENTS

tcpdl requires a TCP/IP stack, and an Internet connection.

#### AVAILABILITY

The most recent version of tcpdl is always available from:  
<http://www.ramjam.demon.co.uk/software/tcpdl.lha> (50260)  
or via e-mail to [support@ramjam.demon.co.uk](mailto:support@ramjam.demon.co.uk)

#### PRICE

The tcpdl 2.3 distribution is FREE!

#### DISTRIBUTION

tcpdl 2.3 and tcpdlpp 1.4 are Copyright (c) 1997 by Ramjam Consultants Ltd.

The complete distribution may be distributed without charge for non-commercial use.

There is no requirement to register its use, but anyone who does so will be kept informed of future updates.«

14. Ankündigung: AMIGA E v3.3a

»TITLE

---

Amiga E

VERSION

3.3a (update to 3.2a).

AUTHOR

Wouter van Oortmerssen (wvo96r@ecs.soton.ac.uk).

DESCRIPTION

This is an update to v3.2a. Please read the documentation for a full list of new features. For those who have never seen E before:

E is a powerful and flexible object oriented / procedural / unpure functional higher programming language, mainly influenced by languages such as C++, Ada, Lisp etc., and Amiga E a very fast compiler for it, with features such as speed of >20000 lines/minute on a 7 Mhz amiga, inline assembler and linker integrated into compiler, large set of integrated functions, great module concept with v40 includes as modules, flexible type-system, quoted expressions, immediate and typed lists, parametric and inclusion polymorphism, exception handling, inheritance, data-hiding, methods, multiple return values, default arguments, register allocation, fast memory management, unification, LISP-Cells, gui-toolkit, (macro-) preprocessor, very intuitive and powerful source-level debugger, easy .library linking, and much more...

AVAILABILITY

<ftp://ftp.luth.se/pub/aminet/dev/e/amigae33a.lha> (1692229)

DISTRIBUTABILITY

This distribution is Freeware. It contains only a limited compiler, a registered compiler is available separately.«

15. Ankündigung: CallMan v1.2

»TITLE

CallMan 1.2

AUTHOR

Alexander 'Sascha' Fichtner  
Vulpiusstr. 99  
81739 Muenchen  
Germany

[fichtner@informatik.tu-muenchen.de](mailto:fichtner@informatik.tu-muenchen.de)

DESCRIPTION

CallMan is an integrated phone dialer, logfile analyzer, cost calculator

---

and small address manager.

CallMan uses MUI.

CallMan saves you the time looking for your address book and allows you to manage your addresses using its database. Using a modem connected to your Amiga you can let CallMan dial up any of the persons in your database. As soon as dialling has been completed the phone call will be returned to your telephone. Some informations on each phone call (date, time, duration, conversation partner) will be saved to a logfile.

Furthermore CallMan can switch to "TelephoneBill" mode, calculating the total costs of your phone calls within regular (free adjustable) intervals. As a bonus CallMan can analyze the ASCII logfiles of the following programs and add these costs to your total costs: Miami (TCP/IP stack), Term and NComm (terminal software), MultiFax (fax software), MultiTerm/KIT (BTX software), Trapdoor (FIDO point program).

CallMan offers the possibility to analyze these logfile. You can view a list of all phone/modem calls, the total time of all calls, and their total costs. You can restrict the analysis using different criteria.

Using the statistics option you can have a look at the number and costs of all the different calls.

#### NEW FEATURES

- Trapdoor scanner/analyzer
- extended "Analyze" window
- support for external logfiles in "Analyze" window
- modem statistics
- extended database
- support for multiple phone numbers
- ASCII import module
- several bug fixes

#### SPECIAL REQUIREMENTS

- Requires: AmigaOS 3.0, MUI 3.3+, 1 MByte RAM.
- Recommended: AmigaOS 3.1, hard drive, additional memory and an accelerator, a Hayes-compatible modem and a telephone hooked to the same phone line.

#### AVAILABILITY

Available via FTP from Aminet sites.  
<ftp://wuarchive.wustl.edu/pub/aminet/comm/misc/CallMan12.lha>  
(177802 bytes)

## PRICE

Shareware registration fee is \$15 or DM20 (or equivalent).

## DISTRIBUTABILITY

Shareware. Archive is freely distributable.

CallMan is Copyright (C) Alexander 'Sascha' Fichtner 1997«

16. Ankündigung: dignet.library v4.0B

## »TITLE

dignet.library

## VERSION

4.0 (beta) MAJOR UPDATE (AREXX) - FINAL RELEASE!

## AUTHOR

Kenneth "Kenny" Nilsen/  
Digital Surface

E-Mail: <mailto:kenny@bgnett.no>  
URL: <http://www.bgnett.no/~kenny/>

## NEWS

- ARExx host added. Now you can use almost all functions in the library from ARExx scripts.
- 12 new functions added such as conversing text, setting flags in an easy way and more (some still private - see FD file).
- special version provided for kickstart 1.3 users.
- should work with any CPU (MC68000(?)-MC68060).
- improved include files (Asm, SAS/C, Modula 2, Basic).

## DESCRIPTION

This is a library that will make serial network handling easy. It contains a set of functions that will do most of the "dirty" work for you. All you need to do is to allocate a net and then read and write to/from that net. Net here is a device, for example serial.device or a compatible device (such as the duart.device, artser.device .. and so on).

With help from this library you can connect games and programs via nullmodem cable or modem in a relatively comfortable way. It has it's own modem functions to deal with modem dial-up/receive. Ideal if want to create your own BBS package or want to connect programs via modem.

The library provides integrated resource tracking. The resource tracking allows you to free memory, ports, devices that is used by a program that are suspended or terminate without a clean-up. The resource tracking also prevents you from free-ing an invalid pointer to a net. These functions are public available.

---

Now the library also provides an integrated ARexx host so you can use almost every function in the library from your ARexx scripts.

Archive includes developer information, demo sources and full charset converter tables (eg. IBN <-> ISO and more).

Some of the important features of this library:

- ARexx (from 4.0)
- resource tracking (from v2.1+)
- easy use, just like DOS functions (open(), read/write()..)
- own functions for dial-up/receive modem calls
- string/text/binary support (all-in-one)
- text converting (PC/Amiga)
- is painless and straight forward to use - only five basic functions needed to provide networking in your programs.
- provides pointers if you need more advanced usage (eg. Wait(), signals, DoIO() etc.) It still can do the dirty work creating a device IO request a.s.o.
- fully re-entrant (more connections open at the same time)
- ready-for-use when allocating a net successfully
- easy to set and change default parameters
- fast and small routines (written in assembler)

Read the guide file or autodoc for more information.

This will be the last release on my part.

#### SPECIAL REQUIREMENTS

Required:  
OS 2.04 or better

#### AVAILABILITY

Aminet  
<ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/util/libs/DigNet.lha>

and other full mirror Aminet sites.

#### Source code

- Example sources on how to setup and use the library included (a simple terminal program).
- Also includes ARexx script examples.

#### PRICE

Free

#### DISTRIBUTABILITY

Distributed as freeware.

Special notes/distribute conditions:

Freeware authors: The library file can be distributed as a standalone file

---

in your own archive as long as you include a credit (read autodoc) or include the readme file of the library in the same directory as the library file exists. You may distribute the whole archive as it came from Aminet without the need for a credit in the program or the readme file included in your archive.

Shareware/Commercial authors can also include the file as a standalone file, but they should under any circumstances include a visible (to user) credit in their programs. If the library does more than about 25% of the functionality in the program, then the library is not allowed to be used without a license agreement. Shareware or commercial authors can buy themselves free from the credit requirement in their programs. I also consider the purpose of the program and what the fee is for the particular program. Take contact for more information/requests.

dignet.library is Copyright (c) 1997 by Kenneth "Kenny" Nilsen/ Digital Surface.«

#### 17. Ankündigung: MoveToMirror v2.5

##### »TITLE

MoveToMirror

##### VERSION

2.5 Emailware

##### AUTHOR

Kenneth "Kenny" Nilsen/  
Digital Surface

mailto:kenny@bgnett.no  
URL: <http://www.bgnett.no/~kenny/>

##### DESCRIPTION

This tool is used locally to move the files you have in your download directory to a local Aminet mirror on your harddisk. The program uses the \*.readme files and the "Type:" field to determine where to put the files. If drawer(s) of the Type: field don't exist MTM will create them when needed. It also uses the Short: field (which is required in Aminet readme files) as filecomment for the main archive.

##### NEWS

- o New options.
- o Checks filesize on old files and dumps it before copy/move (in verbose mode only).
- o Bugfix: "couldn't create dir .." is fixed - was due to problems with files downloaded via a PC which add character code 13 (RETURN code) to each line of the readme.
- o Bugfix: make comment before moving/copying file.

##### FEATURES

---

- o Uses the README file to determine where to put the files.
- o If sub dirs of the destination (e.g. "util/misc") don't exist MTM will create the sub dirs.
- o It can add file comments using the "Short:" field of the readme file. If used, the original file comment can be moved to the readme file.
- o Can add short: as a file comment before move in case if there is missing a type: field.
- o Can clone the original file's attributes such as file comment, date, and protection bits.
- o Can use pattern matching to move certain files.
- o Can either copy the files or move them (deletes the originals).
- o You can choose to only copy the main files and exclude the readme files.
- o You can choose to uppercase or lowercase all the sub dir names.
- o Auto-corrects bad "type:" settings (ie. types with spaces).
- o Debug/verbose option to watch every action.
- o Prints size of the existing file (if any) and the new file size.
- o Very fast copying routine (large-buffered).
- o Small in size (core ~5 KB + texts and startup) and quick due to being written in assembler.

Please read the guide file for detailed information!

#### SPECIAL REQUIREMENTS

Required:  
OS 2.04 or better

#### AVAILABILITY

Aminet, e.g.  
<ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/util/misc/MTM.lha>

#### PRICE

Free

#### DISTRIBUTABILITY

Distributed as Emailware.

Support and maintainance is based entirely on feedback.

MoveToMirror (MTM) is Copyright (c)1996-1997 by Kenneth "Kenny" Nilsen/  
Digital Surface.«

#### 18. Ankündigung: The MECCA BBS CDROM

##### »TITLE

The MECCA BBS CDROM

##### PUBLISHER

RBProductions  
835 West Warner Road

---

Suite 101-251  
 Gilbert, AZ 85233  
 (602) 545-6162 voice & fax  
<http://www.goodnet.com/~cyrano>  
[cyrano@amigazone.com](mailto:cyrano@amigazone.com)

#### DESCRIPTION

- o The full file databases (400+Mb) from the MECCA BBS.
- o A special preview edition of the Scientific Amigan CDROM, soon to be released by RBProductions.
- o HTML-front end.

Though issued primarily for MECCA (Motorola Experimental Computer Club of Arizona) members, this compilation is being offered to the public at large.

#### FILE CONTENTS

All BBS files are organized in the same databases as on the BBS proper:

| Base Category | Files                   | Size     |
|---------------|-------------------------|----------|
| 2             | Animations              | 73 23M   |
| 3             | ARexx                   | 16 622K  |
| 4             | Audio, Music & MODs     | 338 50M  |
| 5             | DataTypes               | 31 1.3M  |
| 6             | Demos, Euro, etc.       | 8 5.0M   |
| 7             | Desktop Publishing      | 366 33M  |
| 8             | Documents & Textfiles   | 197 9.5M |
| 9             | E-Zines                 | 158 15M  |
| 10            | Emulation               | 22 4.6M  |
| 11            | Encrytion & Compression | 38 3.2M  |
| 12            | Games                   | 140 29M  |
| 13            | Hardware                | 57 4.5M  |
| 14            | Miscellaneous           | 186 12M  |
| 15            | Networking              | 132 17M  |
| 16            | Patches (commercial)    | 27 4.5M  |
| 17            | Pictures                | 249 22M  |
| 18            | Programming             | 160 21M  |
| 19            | Scientific              | 72 19M   |
| 20            | Screen Blankers         | 16 1.3M  |
| 21            | Telecommunications      | 163 21M  |
| 22            | Utilities - Graphic     | 22 5.3M  |
| 23            | Utilities - System      | 407 21M  |
| 24            | Video & Multimedia      | 2 323K   |
| 25            | Virus Checkers          | 13 2.5M  |
| 26            | Applications            | 90 27M   |
| 27            | CoverDisks              | 228 22M  |
| 28            | CNET BBS Stuff          | 224 9.3M |
| 29            | Compute Disks           | 7 3.2M   |

#### SPECIAL REQUIREMENTS

CDROM drive; Hard drive suggested.

#### AVAILABILITY

PRICE

US\$14.95, domestic shipping included.«

19. MasterISO v2.0-Demo erschienen

»November 22nd, 1997

Contact: Richard Giannini

Asimware Innovations Inc.  
600 Upper Wellington Street, Unit #D  
Hamilton, Ontario L9A 3P9  
Canada

(905) 575-1042

Asimware is proud to announce the availability of the demo version of our forthcoming MasterISO v2.0; our next generation CD-R/RW writing software program.

Building upon our years of experience in CD-ROM and CD-R software with AsimCDFS and MasterISO v1, we have re-designed MasterISO v2.0 from the ground up to provide an extremely stable CD-R/RW writing program. MasterISO v2.0 represents the input of hundreds of our users in both the design and testing phases. MasterISO v2.0 includes the features users have requested, organized in a logical and easy-to-use fashion.

Some new features in MasterISO include:

- \* Disc-At-Once writing;
- \* CD to CD-R/RW copying;
- \* Full File Manager for editing directory structures;
- \* On-the-fly writing from hard drive to CD-R/RW;
- \* Rock Ridge and Joliet file system support;
- \* Incremental multiseession;
- \* Jukebox support for the Elms DVL (optional).

We believe that MasterISO represents the future of CD-R/RW mastering software for the Amiga platform. But don't take our word for it - download our demonstration version, from either Aminet or our WWW site, and give it a try yourself.

MasterISO v2.0 is scheduled for an end-of-November 1997 release.

Asimware Innovations Inc. is an Amiga software development house specializing in CD-ROM , CD-R and CD-RW technologies. Our current product line includes AsimCDFS, MasterISO, Texture Heaven 1 & 2, PhotoCD Manager and Audio Thunder.«

---

## 1.13 Diverse Neuigkeiten

Diverse Neuigkeiten  
-----

### 1. Aminet-Hauptserver nach dreifachem Festplattenausfall "down"

Nachdem Ende Oktober innerhalb von fünf Tagen drei Festplatten ausgefallen sind, war der Aminet-Hauptserver an der Washingtoner Universität anderthalb Wochen außer Betrieb. Weltweit erschien während dieser Zeit auch auf allen anderen Aminet-Servern keine neue Software, betroffen war u.a. die HTML-Version von AMIGA aktuell 11/97.

Da dies schon der zweite Aminet-Totalausfall innerhalb von weniger als drei Monaten ist (AMIGA aktuell berichtete in Ausgabe 9/97), dürfte sich allmählich die Frage stellen, ob es nicht möglich ist, zukünftig in einem solchen Fall zeitweilig einen anderen Aminet-Server mit dem gesamten Datenbestand (z.B. den der Uni Paderborn) zum Aminet-Haupt-Server zu erklären.

Genau dies ist laut Urban Müller, Aminet-Administrator, geplant: Bald wird es eine "virtuelle" Hauptsite (main.aminet.net) geben.

Damit dürfte bei einer Störung trotzdem ein reibungsloser Betrieb gewährleistet sein.

### 2. Oliver Kastl: Fälschungen von IDE-fix in Umlauf

Wie erst jetzt bekannt wurde, befinden sich laut Oliver Kastl seit geraumer Zeit gefälschte Exemplare seiner CD-ROM-Treibersoftware IDE-fix in Umlauf:

«WARNUNG! IDE-fix Raubkopien!

Raubkopierer verkaufen kommerziell illegale Kopien der IDE-fix Software seit 1996

München, den 09.September 1997

Raubkopien der IDE-fix Software sind über ganz Europa verteilt. Diese Raubkopien werden meistens mit der RandyROMHardware von MLC verkauft. Sie sehen den Originaldisketten sehr ähnlich, aber im Direktvergleich von Original und Fälschung fallen die Unterschiede doch auf:»

(Anm. der Redaktion: Bilder nicht enthalten.)

«Es gibt einige Anhaltspunkte, an denen man die Raubkopie einfach erkennen kann. Auf der Raubkopie ist ...

- \* ... das "c" in dem © Zeichen zu nah an seinem Außenkreis,
- \* ... der Bindestrich zwischen IDE und fix ist kursiv,
- \* ... das Schriftbild ist unterschiedlich, die Strichstärke der Linien des Wortes "fix" ist zu dünn.

Wenn Sie die Dateien der Raubkopie untersuchen, werden Sie bemerken, daß alle Dateien zu einer sehr frühen Version von 1995 gehören. Das ist

---

verdächtig, denn der Diskettenaufdruck nennt das Jahr 1996. In der Tat sind diese alten Versionen gefährlich! Es gibt einen Defekt in dieser frühen Version von 1995: Wenn Sie eine Festplatte haben, die größer als ~500 MBytes ist, kann es zu Datenverlust kommen!

Bitte haben Sie Verständnis, daß Elaborate Bytes keinerlei technische Unterstützung für diese Versionen des IDE-fix zur Verfügung stellen kann. Wir können Ihnen lediglich einen Upgradeservice zum IDE-fix '97 anbieten, da schließlich auch Sie betrogen worden sind und eine Raubkopie ohne Ihr Wissen für teures Geld erworben haben!

Wenn Sie eine solche Raubkopie gegen einen Original IDE-fix '97 eintauschen wollen, dann ...

- \* ... saugen Sie die IDE-fix '97 Version
- \* ... bestellen Sie ein IDE-fix '97 Update für DM 25,- unter Zuhilfenahme des Registrationsformulars im Archiv
- \* ... unterschreiben Sie die Raubkopie auf der Rückseite mit einem wasserfesten Stift
- \* ... unterschreiben Sie Ihre Originalrechnung
- \* ... senden Sie uns die Raubkopie und die Originalrechnung

Wir werden die an uns eingesandten Raubkopien und Rechnungen als Beweismittel gegen den kommerziellen Raubkopierer einsetzen. Gegen die Firma MLC wurde Strafanzeige erstattet.

Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

Elaborate Bytes, Oliver Kastl  
Am Westpark 5, 81373 München, Deutschland  
Tel: ++49-89-7603916  
FAX: ++49-89-74371135  
Internet: info@elaborate-bytes.com»

Auf die Vorwürfe angesprochen, gaben sich Mitarbeiter des Unternehmens auf der Computer '97 völlig überrascht. Wie das mit der Strafanzeige, die gegen MLC verhängt worden sein soll, zusammenpaßt, darüber muß sich jeder selbst eine Meinung bilden.

### 3. Nova Sector Engineering kündigt Preissenkungen und AMIGA-Notebook an

»Kontakt: Ryan Bertram  
Präsident  
Nova Sector Engineering, Inc.

Wir haben die Preise für unsere Amiga A4000T PowerPC-Clones um die Hälfte gesenkt. Das macht Nova Sector zum preisgünstigsten Weg, einen PowerPC-Amiga zu erhalten. Wir haben sehr hart daran gearbeitet, unsere Kosten so weit wie möglich zu senken, und geben unsere Ersparnisse an die Amiga-Gemeinde weiter. Wir hoffen, daß der Preisnachlaß die Verkäufe ankurbeln wird und wir dadurch neue Produkte zur rechten Zeit herausbringen können. Im Frühjahr 1998 hoffen wir, einen Notebook-Computer herauszubringen mit

750 PowerPC Prozessor, getaktet mit etwa 300 MHz, 68K Emulation, Amiga OS 3.5, zu einem Preis ab ca. \$2,500. Wir denken außerdem über eine Netzcomputer-Einheit für unter ca. \$300 nach.

Hier ist unsere aktuelle Preisliste:

| System                   | Bisher   | Jetzt nur |
|--------------------------|----------|-----------|
| -----                    |          |           |
| Bravo One                | \$3,899  | \$2,899   |
| Bravo Two                | \$4,499  | \$2,999   |
| Bravo Three              | \$4,999  | \$3,199   |
| Alpha One                | \$5,999  | \$3,799   |
| Alpha Two                | \$7,699  | \$4,449   |
| Alpha Five               | \$8,999  | \$4,999   |
| Nitro (Lightwave Series) | \$16,999 | \$7,499   |

Die Alpha Serie und Nitro werden nicht länger zusammen mit Monitor ausgeliefert. Die technischen Spezifikationen haben sich jedoch nicht geändert.

Mit freundlichen Grüßen  
Tyan Bertram  
President

(Übersetzung aus dem Englischen von Heiko Kuschel.)

#### 4. Neues AMIGA-Gewinnspiel gestartet

»Zur sofortigen Veröffentlichung

5. November 1997

Möchten Sie einen nagelneuen, beschleunigten Amiga 1200 oder fantastische Amiga-Software gewinnen?  
Hier ist Ihre Chance!

The Amiga Informer, Pantheon Systems Company, und die größten Amiga-Händler in der Industrie haben sich zusammengeschlossen, um die größte Online-Preisverleihung zu eröffnen.

Schreiben Sie sich in der Amiga Universität Online Toto ein, die Sie auf der The Amiga Informer's Homepage finden. Sie können dann automatisch einen der fantastischen Amiga-Preise gewinnen, inklusive Aladdin 4D 5.0, DrawStudio 2.0, PageStream 3.3, oder sogar einen voll ausgestatteten Amiga 1200 mit Jet Fire 134 Turbokarte und 8 MB Fast RAM!

Sie müssen lediglich <http://www.amigainformer.com/> besuchen und den Links zu Amiga U. folgen. Beantworten Sie die Fragen der Amiga-Uni korrekt, und

Sie erhöhen Ihre Chancen auf einen Gewinn! Außerdem sind Sie dann wählbar für die Liste der Amiga Universität-Dekane, die Ruhmeshalle der Amiga-User.

Neue Fragen werden alle zwei Wochen gestellt, so daß Sie viele Möglichkeiten haben, Ihre Chancen zu erhöhen. Gleichzeitig erhalten Sie eine Übersicht über das Beste, was die Amiga Informer Web Site der Amiga-Öffentlichkeit anzubieten hat.

The Amiga Universität bietet Preise, die von Soft Logik Publishing, Haage und Partner, Nova Design, Software Hut und Paxtron Corp. zur Verfügung gestellt wurden. Sie wird unterhalten von Pantheon Systems Company.

The Amiga Informer freut sich auf Ihre Teilnahme an diesem fantastischen Preisausschreiben!

Ted Wallingford  
Pantheon Systems  
Amiga Informer Webmaster  
twalling@mich.com

-----

Kontakt:

Ted Wallingford, Production Director  
Duane A. Leininger II, Media Director

Pantheon Systems Co. / GamaSoft LLC

2644 Botsford Street  
Hamtramck, MI 48212  
313-365-8414  
www.pantheonsys.com

Anmerkung des Übersetzers: Die Amiga-Uni ist leider vollständig auf English.«

(Übersetzung aus dem Englischen von Heiko Kuschel.)

## 5. REBOL - die neue Computersprache von Carl Sassenrath

»Was ist REBOL?

REBOL bedeutet Relative Expression-Based Object Language (Relative Ausdruck-basierende Objektsprache). Sie wurde über mehrere Jahre von Carl Sassenrath erstellt, der als der Software-Architekt des Amiga Multitasking-OS bekannt ist.

REBOL bietet eine einfache Möglichkeit, Informationen und Funktionen zwischen Computern und Applikationen auszutauschen. Es ist dazu bestimmt, Daten zu organisieren und einfache Aufgaben auszuführen. REBOL ist gedacht für Anwender, Ausbilder, Netzwerk- und Multimedia-Autoren, Techniker, Forscher... jeden, der Lösungen für verschiedenste Probleme sucht, die in der modernen Welt der vernetzten Computer auftreten.

Wenn Sie schon einmal HTML oder Shell-Skripte geschrieben haben, können Sie auch REBOL schreiben. Es ist eine Nachrichten-Sprache, keine Programmiersprache.

Im wesentlichen behandeln REBOL-Skripte das Internet, als wäre es Ihr eigener Computer. Nachrichten können übertragen werden via E-Mail, Web oder FTP, aber auch direkte Kommunikation über einen neuen Typ von Nachrichten-Port ist möglich. Nachrichten können nur aus einer einzigen Zeile bestehen oder aber so komplex wie eine Mini-Applikation sein.

Wie spricht man REBOL aus? Wir sprechen es wie "Rebell", was bedeutet: "Eine Person, die sich auflehnt gegen Autorität, Unterdrückung oder Herrschaft". (Und viele fügen die Worte "von Microsoft" ans Ende dieser Definition an.)«

»REBOL/Core Alpha vor der Auslieferung

Die Alpha-Testversion von REBOL/Core ist in der letzten Stufe der Entwicklung und interner Tests. Im letzten Monat ist die Software stabil genug geworden, um sie für wichtige Aufgaben einzusetzen, wie unseren E-Mail list server (Rebot), oder um unsere Referenz-Dokumentation ins HTML-Format zu konvertieren.

In der kommenden Woche werden wir einige wichtige Dokumente fertigstellen und beginnen, das Hauptprogramm, Dokumentation und Beispiele einiger Personen von unserer E-Mail-Liste zu veröffentlichen.

Warum nur eine Alpha-Testversion?

Diese Veröffentlichung von REBOL/Core enthält viele nützliche Datatypes und Funktionen. Wir sehen sie dennoch als Alpha an, da einige der Hauptkonzeptionen noch weiterentwickelt werden. Wir brauchen die Freiheit, REBOL's Kerntechnologie weiter zu verbessern, ohne auf Kompatibilität mit einer Basis an Applikationen Rücksicht nehmen zu müssen.

Mit anderen Worten: Funktionsnamen und Operationen können sich ändern, solange die Testphase nicht abgeschlossen ist. (Prototyp-Tester sollten sich darauf einstellen, daß die Alpha-Version anders sein wird als die früheren Versionen.) Außerdem gibt es eine Reihe wichtiger Funktionen, die noch nicht implementiert sind, die wir aber in einer Beta-Veröffentlichung einschließen wollen.

REBOL auf verschiedenen Plattformen!

Im Oktober portierte Carl REBOL/Core auf einige andere Computersysteme, hauptsächlich als Test für die Berechenbarkeit des Kernel-Codes. Die Alpha-Version läuft nun auf dem Amiga, Linux (X86), PC und Macintosh. Diese werden alle als Alpha-Version erhältlich sein, und wir erwarten, andere Plattformen in den nächsten Monaten dazuzunehmen.

Wie bekomme ich REBOL?

REBOL is noch nicht allgemein erhältlich. Wenn Sie allerdings eine private Kopie der Alpha-Version haben wollen, treten Sie unserer E-Mail-Liste bei, um weitere Informationen und Anweisungen zu erhalten.

Was kostet es?

Wir wollen REBOL als Shareware (US-\$50) für private, nicht-kommerzielle

---

Anwendung veröffentlichen. Dies wird eine voll funktionsfähige Version ohne Shareware-Einschränkungen und Tricks sein.

Kommerzielle, Paket- und Lizenzversionen werden außerdem für Geschäfte, Institutionen und Regierungsbehörden erhältlich sein.

Wir sind jedoch offen für Ihre Vorschläge.

Senden Sie Ihre Kommentare an: [carl@sassenrath.com](mailto:carl@sassenrath.com)

Copyright © Carl Sassenrath 1997

REBOL is a Trademark of Carl Sassenrath«

(Übersetzungen aus dem Englischen von Heiko Kuschel.)

## 6. Newtek setzt nach wie vor auf den AMIGA

In der letzten Zeit mehrten sich Gerüchte, nach denen Newtek, Hersteller von Produkten für den professionellen Video- und Grafikbereich, den AMIGA-Markt verlassen wolle. Aus diesem Grund hat sich vor kurzem der Präsident von Newtek zu Wort gemeldet:

»EINE ANKÜNDIGUNG VON NEWTEK ÜBER GEGENWÄRTIGE UND ZUKÜNFTIGE ENTWICKLUNG FÜR DEN AMIGA

Nun, es freut mich zu sehen, daß Newtek und unsere Produkte immer noch sehr beliebt sind. Dennoch denke ich, daß eine Reihe von Mißverständnissen möglich sind. Ich möchte mir die Zeit nehmen, diese Themen aufzugreifen, so daß Sie klar sehen, wo NewTek steht.

Auf der NewTek-Messe letzten Monat wurde im Händlertreffen eine Aussage gemacht, die sich darauf bezog, daß NewTek's Amiga-Entwicklung gestoppt worden sei.

NewTek ist heute im Desktop-Video-Geschäft tätig, und für zehn Jahre war der Amiga der dafür am besten geeignete Computer. Jetzt, da der Amiga in den Händen von Gateway 2000 ist, bereiten wir unseren nächsten Schritt vor. Gateway stellt uns das Potential zur Verfügung, eine Reihe von verschiedenen Entwicklungen gleichzeitig zu verfolgen, manche offenkundig, andere weniger.

Ich bin in nahezu täglichem Kontakt mit den Leuten von Gateway 2000, um eine Vereinbarung vorzubereiten. Einer der ersten Schritte von Gateway ist die Lizenzierung von QuikPak. Wir haben diese Verbindung vorangetrieben und sind froh zu sehen, daß eine zuverlässige Versorgung mit Ausstattung, Ersatzteilen und Garantieservice allen Amiga-Usern zugänglich sein wird.

Was unser Engagement für Sie, unsere Kunden, anbelangt, so war NewTek's Ziel immer, unseren Kunden die besten Instrumente zur Verfügung zu stellen, und das zu einem erschwinglichen Preis. Dieser Zugang hat bewirkt, daß eine signifikant große Anzahl von Personen die Möglichkeit hatte, Karriere zu machen und ihren Lebensunterhalt zu verdienen, indem sie etwas taten, was ihnen Spaß machte, was ansonsten wohl nicht möglich gewesen wäre. Seit unserem Ummzug nach San Antonio haben wir zusätzliche Kräfte dafür eingesetzt, unseren Kundenservice zu verbessern. Der Stab für den technischen Support wurde verdoppelt, und über die Hälfte dieser Leute spezialisiert sich auf nichts als die Toaster und Flyer-Themen. Außerdem haben wir eine große Anzahl von Amiga-Programmierern im Team, die an zukünftigen Entwicklungen arbeiten.

Eine der anderen Geschäftskomponenten, an denen NewTek arbeitet, ist die Entwicklung von Drittanbietern. Für viele Kunden war einer der hervorstechendsten Aspekte von NewTek-Produkten die Unterstützung durch Drittanbieter, die zusätzliche Möglichkeiten und Funktionen eröffnen. Wir begrüßen und unterstützen diese Bemühungen und erwarten, noch viel mehr Entwicklungen aus diesem Bereich zu sehen, insbesondere für Toaster, Flyer und LightWave.

Wir bleiben der Amiga-Technologie verbunden und glauben, daß die Zukunft das Potential für größere Dinge birgt. Wir haben nie aufgehört, an unsere Unterstützung für den Amiga, unsere Kunden, oder das kreative Talent, das Wege zur Verbesserung dieser Technologie findet, zu glauben.

Wie immer wissen wir den hohen Wert, den Sie in NewTek und unsere Produkte legen, zu schätzen. Es ist absolut unsere Mission, in der Tat unsere Leidenschaft, sicherzustellen, daß Sie die besten, aufregendsten Werkzeuge haben, die möglich sind, und das zu einem Preis, der unsere Wettbewerber in den Wahnsinn treibt.

Dwight Parscale  
President and CEO  
NewTek Partners, LP«

(Übersetzt aus dem Englischen von Heiko Kuschel.)

#### 7. PerSuaSiVe SoftWorX startet neue Sonderaktion

»19.11.1997 PerSuaSiVe SoftWorX bietet begrenzte Weihnachts-Sharewarepakete

Unser jüngstes Sonder-Angebot lies nicht viel Spielraum für Entscheidungen - es war begrenzt bis zum letzten Tag der Computer '97-Show (die übrigens ein großer Erfolg war), dem 16. November 1997.

Aber Weihnachten steht vor der Tür, so daß es nicht nur einen Grund gibt, die passenden Sharewarepakete anzubieten, sondern jene diesmal auch ein wenig früher zu offerieren!

Die folgenden Bundle-Preise sind begrenzt bis 24. Dezember 1997  
(Datum des Poststempels oder der eMail):

Bundle #1: PNG-Box + akPNG-dt

-----

| Name            | normaler Preis            |
|-----------------|---------------------------|
| -----           | -----                     |
| PNG-Box keyfile | 20,- DM                   |
| akPNG reg.      | 15,- DM                   |
| -----           | -----                     |
| TOTAL           | 35,- DM                   |
| <br>            |                           |
| BUNDLE-PREIS:   | 25,- DM (10 DM gespart !) |

Bundle #2: SuperView + akJFIF-dt + akPNG-dt

-----

| Name            | normaler Preis              |
|-----------------|-----------------------------|
| SViewNG keyfile | 30,- DM                     |
| akPNG reg.      | 15,- DM                     |
| akJFIF reg.     | 15,- DM                     |
| -----           |                             |
| TOTAL           | 60,- DM                     |
|                 |                             |
| BUNDLE-PREIS:   | 45,- DM (15,- DM gespart !) |

Bundle #3: SuperView + PNG-Box + akJFIF-dt + akPNG-dt

-----

| Name            | normaler Preis              |
|-----------------|-----------------------------|
| SViewNG keyfile | 30,- DM                     |
| PNG-Box keyfile | 20,- DM                     |
| akPNG reg.      | 15,- DM                     |
| akJFIF reg.     | 15,- DM                     |
| -----           |                             |
| TOTAL           | 80,- DM                     |
|                 |                             |
| BUNDLE-PREIS:   | 60,- DM (20,- DM gespart !) |

Bundle #4: SuperView + PNG-Box + DRAFU + akJFIF-dt + akPNG-dt

-----

| Name            | normaler Preis            |
|-----------------|---------------------------|
| SViewNG keyfile | 30,- DM                   |
| PNG-Box keyfile | 20,- DM                   |
| DRAFU keyfile   | 30,- DM                   |
| akPNG reg.      | 15,- DM                   |
| akJFIF reg.     | 15,- DM                   |
| -----           |                           |
| TOTAL           | 110,- DM                  |
|                 |                           |
| BUNDLE-PREIS:   | 85,- DM (25 DM gespart !) |

Die PPC-Modules für die SuperView-Library sind, zusammen mit jedem der Bundles, die SuperView beinhalten, erhältlich gegen einen Aufschlag von 25,- DM (Sie sparen weitere 5,- DM verglichen mit dem normalen Preis von 30 DM für die PPC-Module).

Bitte beachten Sie, daß diese Angebote lediglich für eMail-Versand der Keyfiles gelten, d.h. falls Sie Ihr Keyfile per Post erhalten möchten addieren Sie bitte 5,- DM Versandkosten innerhalb Europas oder 10,- DM für Übersee-Versand.

Vermerken Sie auf Ihrer Bestellung bitte die Nummer des Bundles (1 bis 4), die Versandart und etwaige Zusatzpakete (PPC) - Kennwort für die Nachlaß-Bestellung ist "Christmas Bundles".

-----  
Falls Sie eines der genannten Produkte noch nicht kennen,  
folgenden Sie einfach einem der entsprechenden Links:

- \* Aminet:gfx/show/SViewNG.lha  
- <http://www.amigaworld.com/support/sview/>
- \* Aminet:gfx/conv/PNG-Box.lha  
- <http://www.amigaworld.com/support/png-box/>
- \* Aminet:misc/math/DRAFU.lha  
- <http://www.amigaworld.com/support/drafu/>
- \* Aminet:util/dtype/akPNG.lha  
- <http://www.amigaworld.com/support/akPNG/>
- \* Aminet:util/dtype/akJFIF.lha  
- <http://www.amigaworld.com/support/akJFIF/>

=====  
Bitte beachten Sie (nochmals), daß alle diese Weihnachtsangebote  
(natürlich) bis zum 24. Dezember begrenzt sind, dem Tag an dem man  
spätestens alle seine Geschenke zusammen haben sollte ;)  
=====

Bitte alle Bestellungen adressieren an:

PerSuaSiVe SoftWorX  
Andreas R. Kleinert  
Sandstrasse 1            Fax:    +49-271-22869  
D-57072 Siegen        eMail: Andreas\_Kleinert@t-online.de  
Germany                WWW:    [http://home.t-online.de/home/Andreas\\_Kleinert/](http://home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/)

...und vergessen Sie nicht "Christmas Bundles" in Ihrer Bestellung  
zu vermerken!«

## 1.14 Newsflash

Newsflash  
-----

AMIGA-Meldungen:  
-----

- \* Index Information zufolge hat die Serienproduktion seines AMIGA-  
kompatiblen Rechners "Access" (AMIGA aktuell berichtete in Ausgabe 8/97)  
begonnen.
- \* Anfang November ist für registrierte Benutzer eine neue Beta-Version  
(v2.92p) des WWW-Browsers "Voyager" erschienen, die als spektakulärste  
Neuerung HTTP 1.1-Support beinhaltet. Die Geschwindigkeit konnte nochmals  
spürbar gesteigert werden. Da diese Version jedoch auch einige  
Unzulänglichkeiten aufweist (darum auch die Bezeichnung Beta...), ist von  
der Benutzung durch "normale" Anwender abzuraten. Auch die

Nachfolge-Beta v2.92v ist nicht unbedingt für den Gebrauch zu empfehlen.

- \* Die Version 4.3 des PC-Emulators PC-Task ist erschienen. Das Update ist u.a. über die Homepage <http://www.ozemail.com.au/~pctask> erhältlich.
- \* Für den WWW-Browser A-Web-II v3.0 ist ein Patch erschienen, der das Programm auf v3.0b updatet. Der Download ist unter <http://www.amitrix.com> möglich.
- \* Von Directory Opus Magellan, dem bekannten Dateimanager und Workbench-Ersatz, ist für registrierte Benutzer ein Upgrade-Patch von v5.65 auf v5.66 erhältlich, der von <http://www.gpsoft.com.au/magellan/magsup.html> heruntergeladen werden kann.
- \* Eine erste Betaversion des E-Mailers »YAM 2.0« ist an Betatester ausgeliefert worden.
- \* Der Programmierer Felix Schwarz hat Gerüchte, nach denen sein Programm UConv einen Virus enthalte, entschieden zurückgewiesen.

## 1.15 Gerüchteküche

Gerüchteküche  
-----

- \* Da die folgende Meldung aus verlässlicher Quelle stammt, halte ich sie für mehr als ein Gerücht, aber nun gut: Demnach erscheint das AMIGA Magazin ab Ausgabe 2/97 lediglich als 32-seitige Beilage der Zeitschrift »PC Go«, jedoch nur für AMIGA-Magazin-Abonnenten. Die Beilage sei nicht für den "normalen" AMIGA-User gedacht, sondern für "professionelle" Anwender, so daß man sich auf diesen Bereich konzentrieren werde.
- \* phase 5 soll planen, eine PowerUp-Karte mit dem PPC750 als Prozessor bei einer Taktfrequenz um 300 MHz auf den Markt zu bringen. Newtek, der bekannte Hersteller von Video- und Grafik-Produkten für den AMIGA, soll sehr an einer solchen Hardware interessiert sein.

## 1.16 Abschließend

Abschließend  
-----

Noch einmal zurück zur Computer '97:

Die Veranstalter haben es offenbar sehr gut verstanden, die Computer '97 einem Teil der Öffentlichkeit als PC-Messe zu verkaufen, woran die Werbeanzeigen in verschiedenen PC-Zeitschriften, die unter dem Motto "für PC und AMIGA" standen, nicht ganz unschuldig waren.

Jedenfalls bekam ich kurz vor der Messe während einer Vorlesung in meiner Uni mit, daß ein Kommilitone (so nennt man die Mit-Studierenden), der

---

darüber hinaus PC-User ist, ebenfalls vorhatte, die Computer '97 zu besuchen. Weil ich einfach nicht glauben konnte, daß jemand, der sich nicht im geringsten für den AMIGA interessiert, diese für ihn etwa 300 Kilometer entfernte Messe besuchen würde, habe ich zur Sicherheit zweimal nachgefragt - mit demselben Ergebnis.

Anschließend habe ich versucht, ihn darüber aufzuklären, daß die Computer '97 in erster Linie eine AMIGA-Messe, und die Zahl der Aussteller zudem relativ gering ist. Offenbar ohne Erfolg.

Am Montag nach der Messe erzählte er mir, daß er nach einer Stunde enttäuscht wieder von dannen gezogen ist...

Ganz zum Schluß noch etwas in eigener Sache:

Die nächste Ausgabe von AMIGA aktuell wird möglicherweise (ich will mich da noch nicht hundertprozentig festlegen) schon zu Weihnachten erscheinen. Aus diesem Grund gibt es diesmal noch keinen Festgruß von mir, sondern das bewährte:

Damit bis nächsten Monat,

Euer

Carsten Schröder

---