

CD³²Outside

Thorsten Schölzel

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> CD ³² Outside		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Thorsten Schölzel	August 13, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	CD³²Outside	1
1.1	CD ³² Outside - Inhalt	1
1.2	Vorwort	3
1.3	Neues bei der CD32-Allianz	3
1.4	Auch CD32 User sind ein Stück individueller...	5
1.5	Amiga-Coldfire-Mailingliste	5
1.6	Inkompatible CD-Rohlinge	5
1.7	Backgroundpicture veröffentlicht	6
1.8	Neuer CD32/CDTV Emulator -Projekt32-	6
1.9	Neues vom CD32/CDTV Emulator -Akiko-	7
1.10	WaveTracerDS nun Freeware	8
1.11	Cheatseiten	9
1.12	Aminet Uploads	9
1.13	Mit Guy Wright, ehemaliger Commodore Mitarbeiter	11
1.14	CD32/CDTV Emulator -Akiko-	16
1.15	Pirates! GOLD	19
1.16	Sensible Soccer - European Champions Limited EditionPirates! GOLD	21
1.17	Worms	23
1.18	Sleepwalker/Pinball Fantasies	24
1.19	Zool 1	25
1.20	TopGear	26
1.21	Roadkill	27
1.22	Microcosm	28
1.23	James Pond 2	29
1.24	Guardian	30
1.25	Disposable Hero	31
1.26	FotoCDs für das CD32 erstellen	32
1.27	Erste Schritte zur CD32 Compilation	38
1.28	Die CDTV als MP3 Musikstation	42
1.29	CD32 Bankingmodul	43

1.30	CD32 Eagletower	43
1.31	Dies ist die CD32/CDTV User Liste!	44
1.32	Rechtliches	44
1.33	Sich in die CD32/CDTV User List eintragen.	45
1.34	Eingetragene User	46
1.35	user3xxxx	46
1.36	user4xxxx	46
1.37	user5xxxx	47
1.38	user8xxxx	48
1.39	user9xxxx	48
1.40	useraus	48
1.41	Der Macher der Liste!	49
1.42	Werbung inserieren - Jetzt erst recht!	50
1.43	Impressum	51
1.44	Vorschau auf die 6.Ausgabe der CD32 Outside	52

Chapter 1

CD³²Outside

1.1 CD³²Outside - Inhalt

```

                CCCCCCCC DDDDDD      33333 22222
CC      CC DD  DD      33      22
CC      DD  DD      33      222
CC      DD  DD      33  22
CC      DD  DD  33333 22222
CC      DD  DD      0000      t      o      d
CC      DD  DD      0 0      ttt      d
CC      DD  DD      0 0 u u t  ss i  d eee
CC      DD  DD      0 0 u u t  s i ddd eee
CC      CC DD  DD      0 0 u u t  s i d d e
CCCCCCCCC DDDDDD      0000 uuu  tt ss i ddd eee

```

CD³²Outside - Ausgabe No.5/2002 (Stand: 05.10.2002)

I N H A L T

Vorwort
Werbung

individual computers/Retro Computing 2002

News

Neues bei der CD32-Allianz

Auch CD32 User sind ein Stück individueller...

Amiga-Coldfire-Mailingliste

Inkompatible CD-Rohlinge

Backgroundpicture veröffentlicht

Neuer CD32/CDTV Emulator -Projekt32-

Neues vom CD32/CDTV Emulator -Akiko-

WaveTracerDS nun Freeware

Cheatseiten

Aminet Uploads

Interview

Mit Guy Wright, ehemaliger Commodore Mitarbeiter

Reviews

CD32/CDTV Emulator -Akiko-

Pirates! GOLD

Sensible Soccer - European Champions Limited Edition

Worms

Sleepwalker/Pinball Fantasies

Zool 1

TopGear

Roadkill

Microcosm

James Pond 2

Guardian

Disposable Hero

Workshops

FotoCDs für das CD32 erstellen

Erste Schritte zur CD32 Compilation

CD32/CDTV Tuning

Die CDTV als MP3 Musikstation

CD32 Bankingmodul

CD32 Eagletower

CD32/CDTV User-Liste

Werbung inserieren - Jetzt erst recht!

Impressum

Vorschau

© 2002 Thorsten Schölzel (E-Mail: Thorty@Thorty-online.de)

1.2 Vorwort

Vorwort

Sehr geehrte CD³²/CDTV User,

wie sagte einst ein Lehrer; Laßt uns frisch, fromm, fröhlich und frei ans Werk gehen. Diesem sehr intelligenten Spruch schliesse ich mich an und präsentiere Euch nun die 5. Ausgabe der CD32Outside. Durch die lange Pause hat sich diese Ausgabe ziemlich mit Beiträgen gefüllt. Alleine schon 13 Reviews sind mit dabei, eine sehr ordentliche Zahl. Da sollte für jeden von uns was dabei sein.

An dieser Stelle möchte ich mich bei Henning Schlautmann bedanken, der Zwischenzeitlich den Posten des Chefredakteurs übernommen und die 4.Ausgabe veröffentlicht hat. Ein riesen Dankeschön!!!

Ich möchte neben unserer (1.Werbung!) in diesem Magazin auf die am 7. & 8. Dezember 2002 stattfindende Amiga-Messe "Amiga & Retro Computing 2002" aufmerksam machen. Wenn es meine Zeit erlaubt, werde ich auch vor Ort sein.

Viel Spass beim lesen dieser Ausgabe,

Euer Thorsten Schölzel

1.3 Neues bei der CD32-Allianz

Neues bei der CD32-Allianz

CD32/CDTV-Corner: Presseseite online

Ich möchte Sie auf unsere "Presseseite" aufmerksam machen

auf der Sie sehr viele Scans von allem was mit dem CD32 und CDTV zu tun hat finden werden. Erleben Sie selbst was die Fachpresse von damals zu unseren Rechnern meinte, lassen Sie sich von dem Fever von einst anstecken. An dieser Stelle möchten ich "Jürgen Schmitz" recht herzlich danken, der uns mit allen Scans unterstützt hat !!! Wir rufen auch DICH auf uns Scans von Magazinen zu übersenden. Also ran an die alten Ausgaben und scant alles was Ihr in die Finger bekommt und schickt es uns. Der direkte Link zur Presseseite:

<http://mitglied.tripod.lycos.de/pegasus14081981/presse/presse.html>

cd32-corner Mailingliste

Wir möchten Sie auf unsere "Offizielle CD32-Corner Mailingliste" aufmerksam machen ↔
!

Dort könnt Ihr mit uns über aktuelle Themen diskutieren, auf Probleme hinweisen oder einfach nur ein paar Ideen geben. Wir von der Redaktion nutzen diese Mailingliste sehr häufig, da es ein schneller und unkomplizierter Weg ist miteinander zu kommunizieren, desweiteren erhaltet Ihr die Möglichkeit zu sehen das sich wirklich etwas tut.

Anmelden könnt ihr euch unter:

<http://de.groups.yahoo.com/group/cd32-corner>

CD32/CDTV User Liste: Änderung der rechtlichen Lage

Punkt 10 der Rechtlichen Lage der CD32/CDTV User Liste wurde geändert. Dieser lautet nun:

"

10)

Bei allen Anonymen Eintragungen wird von der Adresse nur der Ort und die PLZ angegeben. Zu der Adresse gehört auch die eMail- und die Web- Adresse. Bei weiteren Angaben die ebenfalls veröffentlicht werden sollen, ist der Macher der Liste zu informieren.

"

Dies betrifft nur die User, die sich Anonym eintragen lassen wollen bzw. haben.< ↔
br>

Begründung:

Die ursprüngliche Formulierung des Punktes könnte zu Unklarheiten führen und die Angaben der Adresse war nicht ausreichend definiert.

Abo-Mailingliste für CD32Outside eingerichtet

Die neue Abo-Mailinglist für die Leser der CD32Outside. In dieser Mailinglist ↔
bekommt

ihr die CD32Outside zugeschickt, wenn eine neue erscheint. Ihr könnt ebenfalls ↔
Kommentare,

Kritik, usw. hier los werden.

Anmelden könnt ihr euch unter:

<http://de.groups.yahoo.com/group/cd32outside>

1.4 Auch CD32 User sind ein Stück individueller...

Auch CD32 User sind ein Stück individueller...

Wie hiess es doch einst in der Fernsehsendung "NEUES!"; Amiga User sind irgendwie ein Stück individueller. Das dieser Spruch auch auf CD32 User passt, bewies Peter Habermehl, der uns ein Bild von seinem CD32 Rack zuschickte.

Peter Habermehl ist u.a. auch der Autor des Programms "CD32Show" mit diesem man Bilder/Fotos als Diashow auf dem CD32 anzeigen lassen kann.

HIER! könnt Ihr das CD32 Rack bestaunen.

1.5 Amiga-Coldfire-Mailingliste

Amiga-Coldfire-Mailingliste

Aufgrund einer entsprechenden Nachfrage hat Oliver Hannaford-Day, Webmaster von www.cdtv.org.uk, eine Mailingliste zur Motorola Coldfire V4 (5407)-Entwicklung auf der Amiga-Plattform eingerichtet.

Diese Mailingliste richtet sich an alle, die an diesem Thema Interesse haben - unabhängig davon ob sie für oder gegen dieses Projekt sind. Und dient u.a. zum Ideenaustausch und zum Stellen von Fragen.

Die Liste wird auf Yahoo gehostet und kann mit einer E-Mail an Amigacoldfire-subscribe@yahoogroups.com abonniert werden.

Link zur Amiga-Coldfire-Mailingliste:
<http://groups.yahoo.com/group/Amigacoldfire/>

1.6 Inkompatible CD-Rohlinge

Inkompatible CD-Rohlinge

Wie wir von DJ Two-K aus unserem Forum erfahren haben, sind die CD-Rohlinge "D-View" der Firma TDK inkompatibel zum CD32. Daher raten wir von einer Verwendung ab!

1.7 Backgroundpicture veröffentlicht

Backgroundpicture veröffentlicht

Tobias Bauer hat uns ein Wallpaper bzw. Background-Picture zugeschickt, das wir Euch nicht vor enthalten möchten. Das Wallpaper an sich ist in schwarz gehalten und mit vier Bilder aus dem Commodore CD32-Werbespot gespickt. Das Wallpaper ist für eine Auflösung von 800x600 ausgelegt. HIER! gibt es das Backgroundpicture.

1.8 Neuer CD32/CDTV Emulator -Projekt32-

Neuer CD32/CDTV Emulator -Projekt32-

Project32 v2.0 ist fertig! Neuerungen gegenüber v1.1:

- Dynamische Fullscreen-Auflösung
- DATs werden jetzt dynamisch eingelesen
- ISO-Support!
- Verbesserte NVRAM-Emulation
- Joypad-Emulation ist jetzt vollständig konfigurierbar
- Neue DATs für:
 - Gulp!
 - Roadkill (überarbeitet, hat jetzt "full collision")
 - Simon the Sorcerer
 - SubWar 2050
 - The Big 6
 - The Lost Vikings
 - Total Carnage

Download: Project32 v2.0 (http://pj32.emubase.de/files/PJ32_v20.zip)

Was ist Project32 ?

Project32 ist ein Programm, das es ermöglicht, CD32-Spiele mit dem Amiga-Emulator "WinUAE" zu spielen. WinUAE übernimmt dabei die komplette Hardware-Emulation während Project32 dafür sorgt, das dem Spiel unter WinUAE eine Joypad- und/oder NVRAM-Emulation zur Verfügung steht. Seit Version 1.1 werden auch einige CDTV-Spiele unterstützt.

Features der Version 2.0:

- Konfigurierbare Joypad-Emulation
- NVRAM-Emulation (inkl. Funktionen wie: Sichern, Sperren usw...)
- Perfekte CDXL-Wiedergabe
- Alle Spiele laufen direkt von CD
- ISO-Support
- Unterstützte Spiele:

Akira
Alien Breed Special Edition '92
Chambers of Shaolin
Dark Seed
Deep Core
Defender of the Crown 2 (CDTV)
D/Generation
F17 Challenge
Fantastic Voyage (CDTV)
Fireforce
Fly Harder
Frontier - Elite 2
Global Effect
Gloom
Gulp!
GunShip 2000
IK+
Indiana Jones and the Last Crusade (CDTV)
James Pond 2 - RoboCod
Jungle Strike
Lemmings (CDTV)
Mean Arenas
Project-X Special Edition '93
Qwak!
Roadkill
Simon the Sorcerer
Speris Legacy
SubWar 2050
Syndicate
The Big 6
The Lost Vikings
Total Carnage
Turrican 2 (CDTV)
UFO - Enemy Unknown
Whale's Voyage

1.9 Neues vom CD32/CDTV Emulator -Akiko-

Neues vom CD32/CDTV Emulator -Akiko-

Akiko 1.6 veröffentlicht

Auf der Homepage von Airsoft Softwair (www.airsoftsoftwair.de) wurde soeben Version 1.6 vom CD32 & CDTV Emulator Akiko (für Windows) veröffentlicht. Die neue Version unterstützt nun mehr Spiele und bietet noch bessere Kompatibilität. Außerdem wird nun ein umfangreiches Cover-Archiv angeboten, welches die Cover für über 160 CD32 Spiele beinhaltet (selbstverständlich passend aufbereitet für die Akiko Oberfläche). Ab sofort stehen deshalb zwei verschiedene Versionen von Akiko zum Download bereit: Eine Version mit allen Covers (8 Megabyte) und eine ohne Covers (1.5 Megabyte). Akiko 1.6 kann ab sofort von dieser Homepage heruntergeladen werden. Bitte schaut auch nochmal in die Dokumentation, denn ich suche noch

einige CD32-Spiele zum Kaufen sowie einige CDTV-Spiele für Akiko, damit er alle unterstützt.

Registrierte Benutzer können sich mit dem Betreff "subscribe" an akiko@airsoftsoftwair.de wenden, um die aktuelle Vollversion von Akiko zugeschickt zu bekommen (wer sich einmal anmeldet, erhält immer die neueste Version, sonst nix, auch keine Produkthinweise). Wer sich noch nicht registriert hat, holt sich am besten schnell die Demoversion von Akiko.

Der direkte Link zur Akiko Homepage:
http://www.softwarefailure.de/de/prod_akiko1.html

Akiko emuliert MPEG-Modul

Der CD32-Emulator für Windows Akiko von Airsoft Softwair (www.airsoftsoftwair.de) kann jetzt auch das MPEG-Modul vom CD32 emulieren und zwar in atemberaubender Geschwindigkeit und super Sound- und Bildqualität, da alle Rechenoperationen von der x86 CPU erledigt werden. Das zu implementieren war ein echtes Stück Arbeit, ←
aber
das Ergebnis ist einfach überwältigend. Endlich kann man die MPEG-Intros sehen, ←
die
dem Benutzer ohne MPEG-Modul einfach vorenthalten bleiben (z.B. bei Cannon Fodder) ←
.
Und natürlich den Amiga CD32 Werbespot von Commodore mit dem verrückten Professor und seinem Assistenten.
Ich habe mal schnell ein paar Screenshots gemacht und diese auf die Akiko- ←
Produktseite
gestellt. Desweiteren hoffe ich, dass ich die MPEG-Modul-Emulation bereits in der ←
nächsten
Akiko-Version endgültig fertigstellen kann (allerdings nur in der Vollversion!). ←
Eine
weitere erfreuliche Nachricht ist, dass jetzt auch Microcosm mit Akiko läuft (man ←
hat nicht
gelebt, wenn man das nicht gesehen hat!). Die nächste Version von Akiko wird ←
demnächst
erscheinen und auf jeden Fall NV-Ram Emulation und echte Joypad-Emulation mit sich bringen. Wenn alles klappt, gibt's aber auch schon die MPEG-Modul-Emulation. Ihr ←
solltet
also öfters mal hier vorbeischaun, denn der Winter ist alles andere als kalt! Ich ←
möchte mich
übrigens noch bei den vielen registrierten Benutzern für die tolle Unterstützung ←
bedanken!
Akiko wird durch euch immer besser!

1.10 WaveTracerDS nun Freeware

WaveTracerDS nun Freeware

Virtual Worlds Production hat das Programm "WaveTracerDS" nun als Freeware deklariert und unter dem Titellink zum Download angeboten.

Mit WaveTracerDS kann man Sounds bzw. Musik erzeugen, bearbeiten

und konvertieren, dabei unterstützt es verschiedenste Formate u.a. auch das CDXL-Format. Der direkte Link zur Virtual Worlds Downloadseite: www.virtualworlds.de/WT/downloads.html

1.11 Cheatseiten

Cheatseiten

Cheats.de

Durch zufall bin ich auf die Webseite von "www.cheats.de" gelangt und sah das neben einer Vielzahl von Computersystemen auch Cheats für unser CD32 aufgelistet waren. Die Seite macht einen professionellen Eindruck und besticht mit sehr guten Cheats. Der direkte Link zur CD32 Cheatsseite: <http://cd32.cheats.de/>

GameWinners.com

Für englischsprachige CD32 User gibt es auf "www.gamewinners.com" sehr viele Cheats für CD32 Games. Die Cheats sind übersichtlich aufgelistet und nach Aufruf verständlich erklärt. Wer aber doch nicht so recht damit zurecht kommt, dem steht ein Forum zur Verfügung. Der direkte Link zur CD32 Cheatsseite: <http://www.gamewinners.com/cd32/>

1.12 Aminet Uploads

Aminet Uploads

CD32Show v1.8

Auch das Programm "CD32Show" liegt in einer neuen Version vor. Neu in v1.8:

Now CD32Show can be configured via command line. Valid arguments are

```
-d0   for no delay
-d1   for 5 sec delay
-d2   for 10 sec delay
-d3   for 15 sec delay
-d4   for 20 sec delay
-d5   for 30 sec delay
-d6   for 60 sec delay

-nc   to disable centering of pictures
```

-ns to disable scroll effect when changing pictures
-l to enable loop mode
-p to automatically start slide show

Hier die direkte Download Adresse:

<ftp://de.aminet.net/pub/aminet/gfx/show/CD32Show.lha>

Die neue Version findet Ihr auch als Bonus in dieser Ausgabe!

Soundtrack von Sharks!

Vor noch nicht allzulanger Zeit erschien das bis dahin letzte CD32/CDTV Spiel namens "Sharks!" von Christian Steiner. Einen Test zu diesem Spiel finden Ihr in der ersten Ausgabe der CD32Outside. Sharks! kam mit einer Reihe von Audio-Tracks daher die von Supermatse erstellt worden sind, einen und zwar den "Original Soundtrack" bzw. den Titelsound hat er nun im Aminet veröffentlicht.

ftp://de.aminet.net/pub/aminet/mods/mpg/1-Sharks_CD32.mpg
Original Soundtrack(1) von Sharks! (Format: MP3 - Grösse: 3.7MB)

ftp://de.aminet.net/pub/aminet/mods/mpg/2-Sharks_CD32.mpg
Original Soundtrack(2) von Sharks! (Format: MP3 - Grösse: 5.3MB)

ftp://de.aminet.net/pub/aminet/mods/mpg/3-Sharks_CD32.mpg
Original Soundtrack(3) von Sharks! (Format: MP3 - Grösse: 3.7MB)

ftp://de.aminet.net/pub/aminet/mods/mpg/4-Sharks_CD32.mpg
Original Soundtrack(4) von Sharks! (Format: MP3 - Grösse: 3.2MB)

Alien Breed Tower Assault Intro/Outro

Das CD32 konnte gute Spiele aufweisen, eines davon nannte sich "Alien Breed Tower Assault" und kam mit einem sehr guten Intro und Outro daher. Genau diese Filmsequenzen kann man nun im Aminet downloaden.

Intro (Format: MPG - Grösse: 32MB)
ftp://de.aminet.net/pub/aminet/pix/mpg/TA_Intro.mpg (32MB)

Outro (Format: MPG - Grösse: 7.5MB)
ftp://de.aminet.net/pub/aminet/pix/mpg/TA_Outro.mpg (7.5 MB)

LionHeart Cracktro

Defekt hat ein Cracktro von dem CD32 Game "LionHeart" veröffentlicht. Die nur 22k kleine Datei findet Ihr hier:

<ftp://de.aminet.net/pub/aminet/demo/intro/dfk-lionheart.lha>

1.13 Mit Guy Wright, ehemaliger Commodore Mitarbeiter

Interview mit Guy Wright, ehemaliger Commodore Mitarbeiter

Now heres something special for you web hoppers, Guy Wright has given us an interview...

He is responsible for the CDTV welcome disk which is the one title every CDTV owner must

have (And should have), He also worked wrote the only known program for the CDTV CR prototypes, The CDTV CR Welcome disk. I will now pass over to Guy...

If you have a question you would like to ask Guy then you can,

Please fill in the submission form at the bottom of this page, The answers will be posted here

within the week.

And now the interview...

The First E-Mail. I just ran across your site and was quite amused and gratified and a little surprised to see that people are still using and interested in CDTVs.

For better or worse I was one of those contractors who worked in Commodore's "Special Projects" group developing the CDTV.

Originally hired by Gail to do the developer documentation I ended up doing a lot of

other things as needed and eventually I was assigned to create the first Welcome Disc - which I'm still rather proud of (in spite of leaving an invoice in one of the directories and a set of fonts that Commodore had to pay dearly for).

In fact, I produced a second Welcome Disc for the DCTV-2 or CR after the special projects

group was disbanded, but it was never released.

The Main interview. Oliver: What are you doing now? Guy: I mostly write these days. I've done articles on Tom's Hardware, for DV Magazine, Cadence, etc. If you didn't already know, I started as Technical Editor on RUN Magazine (VIC-20/C-64s) in 1983. In 1985 I became founding Editor-in-Chief of Amiga World (when I met Gail, RJ, and all the other original Amgia team before the launch - but that's another story).

When I left Amiga World in '89 I wrote for Amiga+ and a few other publications and then Gail called and asked me if I would write the developer docs for Baby.

Originally, I was supposed to work at home (New Hampshire) and go down to West Chester every once in a while - eventually I was living down there and only got home once or twice a month.

I should point out that I'm not really a hardware geek and don't consider myself to

be much of a programmer either. I didn't solder anything or write any code for the firmware. I did program the Welcome Disc (and Welcome Disc 2 for the CDTV-CR) and created most of the graphics and animations on the Welcome Disc. I also built most of

the demo discs we used at shows and conferences.

Here's a little known fact: Pink Floyd actually did the music for some of those demo

discs and one of the early commercials. David Rosen, our marketing person, was

supervising the recording for a voice over for the first CDTV commercial at a studio in Hollywood. Pink Floyd (or at least a few of the band members) happened to be there at the same time, (friends of the studio owner I think). Anyway, he got them to bang out a quick instrumental piece for background music.

I'm actually quite proud of those demo discs since a lot of hard-core Amiga developers saw those demos and assumed that the CDTV was using a lot of special new hardware.

I actually had people tell me "You just can't do that sort of thing on an Amiga ←
500.

It must have different components." At least the demos served to get people ←
excited
about working on a "new" machine.

Oliver: Do you know how many CDTV CR's there are? We know of 6
now (The 6th being yours).

I had a hell of a time getting mine in the first place but managed to convince ←
them

I needed it for pictures for the Welcome Disc 2.

Originally, I was supposed to get a shell only, but Jeff Porter managed to wangle a working model for me. There were probably a dozen board-only prototypes in the labs used for testing but only a few complete versions - mostly used for demos.

I think there were also a second handful of units made for Europe demos. If there ←
were

enough cases in existence they could probably have assembled {b}maybe a
dozen actual working units{ub} after things fell apart.

The first set of cases actually were slightly wrong - the drive doors weren't
quite big enough so the drawer wouldn't eject unless you pulled the door lip on ←
the

case up. I know there were a few of those sent out for demos.

I believe {b}there is also one (very rare) albino out there{ub} somewhere (a beige ←
case).

Oliver: Could you tell us about Commodore's Special Projects
division..

guy: The original CDTV team was sort of scattered about the country
(and world sometimes) and only a handful of people showed up at the Commodore
plant every day.

It was an exciting time and had some strange elements. For example, the special ←
projects

section was separate from the rest of Commodore - financially, emotionally, and ←
even

physically. We had our own entrance at the very back of the Commodore plant and a ←
small

two floors area that had originally been warehouse space.

When we went to lunch we had to walk literally about 1/2 a mile through two ←
massive

(and later empty) warehouses, through the assembly factory floor, through the Q& ←
amp;A

department, and finally into the main Commodore offices where we'd come up in the ←
back

of customer support (where Andy Finkle and the others worked) from there we could ←
get to the

Commodore cafeteria. We were about as far away from the main hardware
R&D department as you could get and almost never went over there.

Oliver: Ohhh, Very top secret :) Commodore were like a little government weren't they :)

Guy: Yes, the CBM building is like a fortress. I think a lot of that was holdover ←
from

Jack Tramiel days who was fairly paranoid. You've got to pass through a guarded ←
main gate,

cameras are everywhere, and once inside just about every door has magnetic locks and keys (different for different sections) and even more cameras inside the building. R&D/engineering was the toughest area to get into - even if you worked there. There were guards at every exit and if you wanted to take anything out you had to have an equipment pass signed by appropriate people.

Almost no one knew what we were working on and we weren't supposed to say anything to anyone at the beginning. Obviously, people learned about the project and occasionally there was friction (or envy I think). For example, we had David Rosen who was our own marketing person and Curt Gangee (not sure of the spelling) our own sales person and I know that there were fights about turning over CDTV sales and marketing to the regular Commodore bunch.

Oliver: Not wanting to let go of your babys huu? :) very, Ermm, cute..

Guy: As far as not wanting to turn over sales and marketing to the regular CBM bunch - would YOU trust Commodore's regular marketing people to launch a new product? I used to joke that Commodore couldn't effectively market a cure for death if they had one. Even within Commodore the sales and marketing group was a joke. Granted they were thwarted at every turn by upper management but ←
still,

most of their efforts were laughable. At least in the U.S.

We also had to submit special requests for equipment we needed (and even pay full retail price for Commodore gear!). There was also a battle about Commodore's Q&A wanting to be in the testing loop. We also had to make special requests if we wanted to ask for software help (I had a lot of trouble with some of the demo discs and had to ask Andy and Caroline for help sometimes working out deep problems with the OS - more on that later).

Anyway. Gail Wellington headed up the team and was there most of the time along with her secretary/girl Friday Louise (the unsung heroine of the team who booked all our flights, filled out expense reports, organized every meeting, and acted as mother for the team). Gail was amazing. She made 99% of the decisions, settled arguments, and really drove the project to completion. For some unknown reason Nolan Bushnell was hired and was theoretically in charge of the project but we only met with him a few times and he didn't really have much to do with the day-to-day work. Maybe he ran interference with Medi Ali or something (Medi was a real pr#ck by the way). So Gail really was the driving force.

Don Gilbrath, the mad genius., worked on the hardware and did a lot of flying off to the far east. Two Steves were his right hands (Steve Krekman - who everyone called Krek and I forget the other Steve's last name - he's in the Easter egg list though). Krek was the soldering iron guy and the other Steve was Don's more rational half and the voice of hardware reason. Don was always coming back from Japan or Korea with boxes

of components and would say stuff like, "We should put this in or we could add this feature or use this different remote" (the remote went through about a dozen changes) and Steve would tell him why we couldn't or how much trouble it would cause. Later they hired Kaori (don't know the last name) a Japanese girl to help out.

Don and Steve also did most of the communicating with Carl Sassenrath - particularly when some of the hardware changed. Things got so hectic toward the end that Carl refused to take any phone calls unless they were absolutely critical (he was working out in California while he was trying to get his new home finished).

Mike Kawahara handled most of the developer technical support. That turned out to be more than a full-time job (more on that later).

There were also other people and groups outside of Commodore who contributed. For example, at the beginning I worked with a UI design team located up in Massachusetts. There was also a team that built the emulator (which never worked very well). Jim Sachs did a lot of the artwork (he did the main screens). I also contracted with Martin Hash (Hash Animations) and David (damn I can't remember his last name either - I must be getting old - David did some great animations for the prototype Welcome Disc that were later cut) and the guy who created Director-2 for the Amiga. I had him build a custom version of Director-2 for specifically for CDTV and the Welcome Disc. Reichart also worked on some of the animation and video stuff. And Gene (someone) helped out with some Welcome Disc stuff (although his code never seemed to work properly).

Like I said, I was hired to put together the developer documentation but ended up a lot deeper. I was sort of the beta tester (well, more like alpha tester). Don's hardware and Carl's middleware would come together and I'd get a spec sheet. I'd start to pretty it up and run into some problem so I'd call Gail - "I understand how this works, but how are people supposed to save a game to the smart card? Or erase saves they don't want?" (the original CDTV was supposed to have smart cards) I would ask in all innocence. Then Gail would realize that no one had thought that through. She asked me to put together all the questions I could think of and we had a big meeting. I think it took the wind out of everyone's sails a bit. There were tons of user interface issues that no one had considered. Silly things like "How can you select an item from a pull down list using only the stupid arrow keys on the remote?" Gail realized that the CDTV UI had to be a lot different from a traditional Amiga and that you couldn't just port an existing Amiga app to CDTV. Developers would have to redesign their UIs for everything.

We had a developer conference in Atlanta early on and Gail asked me to do a presentation on UI issues. It was like a bomb went off in the room. The developers went nuts when I told them no keyboard and no mouse meant they couldn't use pull down menus. They couldn't use any type of keyboard input or selection routines requiring a cursor/pointer. Since it would be connected to a TV set they couldn't count on the colors being accurate. They couldn't put more than about 10 boxes on the screen at once. They couldn't use fonts smaller than 14 points. And on and on. I thought they were going to lynch us.

So I wrote a lot of stuff about TV interfaces, using TV-legal colors, UI issues, and that sort of thing. Later, Mike and I spent a lot of time

working with developers getting the first products going on CDTV. That also brings up Mike's main job (and nightmare), burning discs. Today, burning a CD is trivial - anyone can do it. Back then it was a bit more difficult. We had a Meridian Data Systems machine for burning gold discs. It was the size of a refrigerator and cost about \$150,000. Each blank disc cost us about \$120 (in bulk). To burn a disc we would physically pull the hard drive with all the data, tweak it a bit, modify the boot code and mount it on a ripped apart and somewhat modified Amiga 2000. The data would be prepped for ISO formatting (inserting all the commands manually) then uploaded to the Meridian (which took about two hours). You programmed the meridian and then you crossed your fingers and waited another two to four hours while it burned the disc. Then you tested it and hoped for the best.

The discs were so expensive and took so long to burn that we never threw them out even if they didn't work. I have a lot of early versions of games and Welcome discs and demo discs that never worked properly but we had a trick that helped out. In a CDTV disc boot, the first thing you do is set the screen and text colors to black so that the typical Amiga boot sequence isn't displayed. You also set the cursor size to one pixel and set the cursor color to black too. We would set the cursor color to gray instead. On a disc that doesn't boot properly the boot sequence eventually crashes and you have to click on a requestor box (that always shows up in the same place on the screen). We put a piece of masking tape stuck on our test machine monitors where the cancel button would be (if you could have seen it). When the machine crashed you would then move the barely visible cursor to the tape and click all around hoping to close the requestor box. You then typed in (blind) the commands to boot off a floppy. The floppy would turn the screen colors and cursor back to normal so you could then see what went wrong and then manually boot the rest of the application. You could then build a floppy boot disk that hopefully would run the application automatically for demos etc.

Mike, Andy, Caroline, and I also used this trick and technique to customize the CDTV boot structure making it much faster and more efficient than an Amiga 500. I can't remember the exact numbers but a 1Mb A500 only gives you something like 750K of usable RAM (the rest is used for OS stuff) but a CDTV, using our boot tricks, can give you something like 840 or 860K of usable RAM. (You could actually use the same tricks on an old Amiga 500 to do the same thing.)

Of course, while exploring this we found out that the OS itself has memory leaks (drove me nuts for days). At an early show my demo discs would run fine for a few hours and then crash. But they crashed in different places. I thought it was my code but it turned out that Amiga DOS was the problem. Almost any application, if you run it long enough, will eventually crash when it runs out of memory and there isn't anything you can do about it because of the way the OS works.

Another OS related problem we encountered was the fact that hard disk directories are stored in RAM - something like 20 bytes per file plus a byte for each letter in the file's name. Not much of a problem for normal computer use but when we started putting thousands and thousands of files on discs the OS would choke. We also had problems getting hard drives that were big enough (or durable enough). We had these \$3,000 2GB hard drives and I think I burned out at least four or five of them. (They'd start making this squealing noise and you'd know that it was time to dump

your data to another drive fast - hoping the original drive would live long enough to transfer all the files.)

Whew! Guess I got carried away there. Anyway, I should quit now and do something else for a while. I'll write a bit more about all this later. Maybe get into some of the political shenanigans that went on (my battle with a screaming Medi was pretty funny) and perhaps more on the CDTV-CR project headed up by Jeff Porter.

Oh yea, I found a rough draft of the original CDTV-CR user manual that was supposed to have been printed up (mostly just an expanded re-write of the original CDTV printed manual). And the original story-boards for the CDTV-CR Welcome Disc. Not very technical but I might scan them one of these days and send it along. Also, I have a manual titled "Introducing the CDTV/P" - sort of odd. I think it was for the bundled version in the U.S. that would include all the peripherals.

1.14 CD32/CDTV Emulator -Akiko-

Reviewed : Akiko v1.6
Reviewer : djtwok
Hersteller : Andreas Falkenhahn
Vertrieb : Airsoft Softwair
Genre : CD32/CDTV Emulator
Erscheinungsjahr: 2002

Akiko ist derzeit der beste CD32 Emulator auf dem Markt (allerdings kostet er auch eine Kleinigkeit). Dieser Testbericht soll euch als Hilfe dienen, ob ihr euch den Emulator kaufen sollt oder nicht - gleich vorweg: Wer bereits ein CD32 sein eigen nennt, bleibt auch besser dabei, weil ein Emulator NIE besser als die Originalkonsole sein kann. Der Einzige Kaufgrund für CD32 Besitzer, ist die Möglichkeit mehr Savegames als mit der Konsole anlegen zu können (ein "Simon the Sorcerer" Savegame füllt den ganzen CD32 NVRAM Speicher, während am PC natürlich die ganze Festplattenkapazität als Speicherplatz zur Verfügung steht).

Der Startbildschirm. Hier wählt ihr eurer Spiel aus der Liste. Sollte es nicht in der Liste stehen (was eher unwahrscheinlich ist), wählt ihr Standard CD32 Boot.

Screenshot

Der CD32 Audio CD Player wird ebenfalls emuliert (allerdings nur sofern ihr im Besitz des CD32 Extended Rom Files seid).

Screenshot

Beim Booten erscheint (wenn gewählt, und CD32 bzw. CDTV Extended Rom vorhanden) ←
der
altbekannte Bootscreen. Kann jedoch auch deaktiviert werden, und ist nicht ←
zwangsläufig nötig um
zu Spielen (ebenso wie die genannten Extended Roms).

Screenshot

Auch das MPEG Modul soll in naher Zukunft emuliert werden (bin schon sehr gespannt ←
darauf,
obwohl ja ziemlich jeder PC/DVD Player inzwischen die Möglichkeit bietet VCD's ←
abzuspielen).

Screenshot

Der Optionsscreen für die Akiko Einstellungen:

CDrom Drive, Screen Mode, Refresh und WinUAE path dürften sich ja selbst erklären.
Boot Mode: Hier wählt ihr, ob eine Original CD gebootet werden soll, oder die ←
Daten als
ISO + MP3 vorliegen.

Screenshot

Kick 3.1. Rom: Hierbei handelt sich um das Kickstart 3.1. Rom welches benötigt ←
wird, um CD32
Spiele zu booten (nicht im Lieferumfang von Akiko enthalten).
CD32 Rom: Das ist das sog. "CD32 Extended Boot Rom".
Wird nur zum Abspielen des CD32 Audio Players und des Bootscreens benötigt
(nicht im Lieferumfang von Akiko enthalten).
Animation Mode: Wählt, ob ihr bei jedem Spiel die komplette CD32 Bootsequenz (die ←
drehende CD)
sehen wollt (nur mit CD32 Extended Boot Rom), bzw. nur den Amiga CD32 Schriftzug, ←
oder ob das
Spiel direkt starten soll.

Screenshot

Die selben Optionen für das CDTV.

Screenshot

Der NVRAM Speicher für die Savegames. Nur durch die Größe der Festplatte begrenzt
(ein Riesenvorteil gegenüber dem CD32 - da füllt ein "Simon the Sorcerer" ←
Savegame den
kompletten Speicher.

Screenshot

Die Spielekompatibilität im Detail

Xenon 2: CDTV Version (inkl. neu gemixter Audio Tracks): Läuft ohne Probleme.

Screenshot

Fire & Ice: Läuft ohne Probleme.

Screenshot 1
Screenshot 2

Oscar: Läuft ohne Probleme.

Screenshot

Lemmings CDTV: Paßworteingabe funktioniert nicht.

Screenshot

Wing Commander CD32: Funktioniert so lange, bis man versucht ein gespeichertes ↔
Spiel
zu laden - dann hängt sich der Emu auf.
Verzichtet man auf die Save Funktion, ist das Game spielbar.

Screenshot

Dangerous Streets: Ein paar Grafikfehler in der Statusleiste, wie man sieht,
und endlose Ladezeiten, aber sonst ok.

Screenshot

CDTV Turrigan: Alles Ok.

Screenshot

Superfrog: Zwar nur eine 1:1 Umsetzung vom Amiga aber dennoch einer meiner
"All time Favorites". Läuft perfekt.

Screenshot 1
Screenshot 2
Screenshot 3

Lotus Trilogy: Läuft einwandfrei.

Screenshot 1
Screenshot 2

Roadkill: Alles ok. Leider läuft das Intro (wie auf der Konsole) im Mini-Fenster.

Screenshot 1
Screenshot 2

Super Stardust: Die fette CD32 Version läuft ohne Probleme.

Screenshot 1
Screenshot 2
Screenshot 3
Screenshot 4

Simon the Sorcerer: Die englische "Full Talkie Version" (um klassen
besser als die deutsche Synchronisation für den PC) läuft perfekt.

Screenshot 1

Screenshot 2

Das meiner Meinung nach beste Prügelspiel für CD32 ist 100% spielbar.

Screenshot

Screenshot

Screenshot

Sleepwalker: Läuft (inkl. Savegamefunktion).

Screenshot 1

Screenshot 2

Auch Pinball Fantasies macht keine Probleme.

Screenshot 1

Screenshot 2

Noch Fragen, Anregungen, Kritik; eMail an: djwtwok@hotmail.com

1.15 Pirates! GOLD

Reviewed : Pirates! GOLD

Reviewer : Dennis Dorn

Hersteller : Microprose

Vertrieb : Microprose

Genre : Simulation

Erscheinungsjahr: 1993

In der Zeit vom 16. bis zum 18. Jahrhundert, dem Aufstieg und Niedergang der Piraten, gab es vor allem Rund um Südamerika viel zu erleben. Pirates! GOLD für das CD32 lässt den Spieler das Leben eines solchen Piraten nachspielen. Und was das heißt, kann sich ja jeder denken: Schatzsuche mit vergilbten Karten, spannende Schwertduelle mit allerlei üblen Burschen, Gefechte auf hoher See und natürlich auch heisse Flirts mit hübschen Töchtern reicher Gouveneure.

Im Vergleich zum Original Pirates! und zur Amiga Version kommt die CD32 Version in einer schön aufgemachten Papp-CD-Hülle daher, die im Inneren die Anleitung eingeklebt hat. Auf den wenigen Seiten lernt man alles Grundsätzliche zur Steuerung und bekommt noch ein paar kleine Tipps und Tricks mit auf den Weg. Jedoch gibt es nun nicht mehr, wie beim Original, eine extra Landkarte der zu bereisenden Gegend, sondern die Karte ist direkt ins Spiel integriert. Ob das nun ein Vor- oder Nachteil ist, muss jeder selber wissen. Ich denke,

dass damit ein wenig Flair verloren geht, aber immerhin muss man nun nicht ewig ↵
nach der
Karte suchen und auch keine Angst haben, dass der kleine Bruder daraus seine ↵
eigene
Schatzkarte baut.

Eine Seefahrt die ist lustig... Eins von unzähligen Duellen in einem Piratenleben.

Nachdem man die CD eingelegt und das kurze Intro hinter sich gelassen hat, kommt ↵
man auch
schon direkt zum Menu, in dem man kurz und bündig alles für seine Piratenkarriere ↵
einstellen
kann. Dabei gibt es allerlei zu beachten, denn jede Option verändert das Spiel ein ↵
wenig, und
so hat es z.B. ein Pirat aus England im Spiel einfacher als selbiger aus Spanien, ↵
wobei es
jedoch auch immer auf die zeitliche Epoche ankommt. Insgesamt hat man die Wahl ↵
zwischen
vier Optionen, die das Leben auf hoher See maßgeblich prägen: Die Nationalität (↵
Brite, Spanier,
Holländer oder Franzose), die zeitliche Epoche (von 1560 bis 1700), eine spezielle ↵
Fähigkeit
(vom Fechten, übers Navigieren bis zum unwiderstehlichen Charme) und zu guter ↵
letzst natürlich
der Klassiker, der Schwierigkeitsgrad.

Das Spiel selber setzt sich aus mehreren Bereichen zusammen, die alle zusammen das ↵
Ziel haben,
im Alter möglichst reich und berühmt das Steuer einer neuen Landratte in die Hand ↵
zu drücken.
Dabei hat man die Wahl zwischen dem Handel mit Waren, Angriffen auf hoher See, ↵
Eroberungen
von Städten, sowie dem Finden von verborgenen Schätzen. Nebenbei führt man noch ↵
manches
Duell gegen den ein oder anderen Widersacher und befreit seine Familie nach und ↵
nach aus den
Händen skrupelloser Plantagenbesitzer. Man könnte auch sagen, dass man eigentlich ↵
immer von
einem Abenteuer in das nächste kommt und das ist auch gut so, denn nur so kann man ↵
seine
Besatzung bei Laune halten.

Heute steht ein Landgang auf dem Programm. Wo führt die nächste Reise hin Captain?

Pirates! GOLD kommt grafisch ordentlich daher und im Zusammenspiel mit der ↵
wirklich
gut gelungenen Musik, hat man schon das Gefühl mitten auf hoher See zu sein. Diese ↵
kann man
sich übrigens auch im Menu wie eine Audio CD anhören und so in der ein oder ↵
anderen
Erinnerung schwelgen. Die Steuerung ist sehr einfach gehalten und geht schnell ins ↵
Blut über,
so das man nach einer kurzen Einspielzeit eigentlich alles weiss um der Schrecken ↵
Südamerikas
zu werden!

Fazit:

Pirates! GOLD ist eindeutig ein Spiel mit Suchtfaktor! Einmal angefangen hört man ↔
gar
nicht mehr auf mit der Jagd nach Reichtum und Anerkennung. Leider verbraucht der ↔
Spielstand
sehr viele Speicherblöcke, von daher kann man nur einmal und abgesehen von ein ↔
paar
Highscores von z.B. Pinball Illusions auch nichts anderes mehr speichern. Doch ↔
dies soll den
Spas nicht trüben, denn wer einmal von Piratenfieber beseelt ist, lässt alle ↔
anderen Spiele eh
links liegen. Von daher von meiner Seite her eine unbedingte Kaufempfehlung!

Bewertung:

Grafik:	80%
Sound:	90%
Fun:	90%

Gesamtbewertung	90%

Screenshots:

CD Front-Cover
InGame Grafik1
InGame Grafik2
InGame Grafik3
InGame Grafik4

1.16 Sensible Soccer - European Champions Limited EditionPirates! GOLD

Reviewed : Sensible Soccer - European Champions Limited Edition
Reviewer : Dennis Dorn
Hersteller : Sensible Software
Vertrieb : Renegade
Genre : Sportspiel
Erscheinungsjahr: 1993

Wir schreiben das Jahr 1992 und Sensible Software landen ihren ersten großen Coup: ↔
Sensible Soccer.
Ein Jahr und ein paar Versionen später kam Sensible Soccer - European Champions LE ↔
auf den Markt
und präsentierte den Spielern neben ein paar Verbesserungen im Gameplay und mehr ↔
Teams vor allem eins und

zwar das besteFußballspiel seiner Art.

Barca gegen Arsenal - das verspricht Spannung! 0:0 nach der Halbzeit, das riecht nach Elfmeterschießen...

Nachdem man die CD eingelegt hat, geht auch alles schon ganz schnell. Ein kurzes Intro oder besser gesagt ein buntes Bild mit Text - was will man auch bei einem Fußballspiel erwarten? - und schon ist man im Hauptmenu. Wie auch eigentlich beim Rest des Spiels, so zählt auch hier Übersichtlichkeit, und mit wenigen Schritten kann man vom Freundschaftsspiel bis zur kompletten WM alles schnell organisieren und spielen. Ein interner Editor ermöglicht es einem zusätzlich noch die Teams immer wieder zu verändern, damit man auch heute, Jahre später, immer noch die Möglichkeit hat die aktuellen Kader auflaufen zu lassen. Einziger Wehmutstropfen soweit: Man kann Änderungen sowie Spielstände leider nicht im internen Speicher des CD32 speichern, sondern braucht eine externe Floppy. Dafür wird der interne Speicher anders benutzt und zwar für die Wiederholungen, die dadurch 30sec lang sind und eher langweilen als unterhalten.

Das Taktikmenu vor der Partie. Hoffentlich steht die Mauer gut...

Im Vergleich zu heutigen PC und Konsolentiteln, wie z.B. Fifa Soccer, kommt Sensible Soccer grafisch bescheiden daher. So bestehen die 22 Akteure und der Schiedsrichter aus kleinen Pixelkickern und wuseln in grafisch zwar nicht brillanter, aber dafür übersichtlicher Weise über das Grün. Die Animationen sind gut gelungen und vermitteln dem Spieler viel Spaß beim virtuellen Kick. So beherrschen die Spieler die üblichen Bewegungsabläufe, machen Flugkopfbälle und grätschen munter über den Rasen, welcher je nach Witterung auch noch ein wenig das Gameplay verändert. Apropos Gameplay: Zwar gibt es schon die Rückpassregel und der Schiedsrichter verteilt auch munter Gelb und Rot, aber leider fehlen die Verletzungen, die bei den neusten Versionen von Sensible Soccer das ganze doch noch einen Tick spannender und interessanter machen.

Fazit:

Sensible Soccer ist meiner Meinung nach das Fußballspiel, das in keiner CD32 Sammlung fehlen sollte! 51 Nationalteams und jeweils 64 Club- und Fantasyteams bescheren einem sowohl alleine, als auch mit einem Kontrahenten aus Fleisch und Blut viele Stunden Spaß. Das Gameplay versteht man schon nach wenigen Spielen und dann kann man auch schon den Veteranen die ein oder andere Niederlage bescheren. Dazu trägt vor allem die einfache Steuerung bei, die eigentlich nur einen Button benötigt. Grafik und Sound sind passend und von

daher gibts von mir zwei enthusiastisch erhobene Daumen!

Bewertung:

+-----+		
	Grafik:	70%
	Sound:	80%
	Fun:	95%

	Gesamtbewertung	90%
+-----+		

Screenshots:

CD Front-Cover
 CD Back-Cover
 CD Foto
 InGame Grafik1
 InGame Grafik2
 InGame Grafik3
 InGame Grafik4

1.17 Worms

Reviewed : Worms
 Reviewer : Peter Habermehl
 Hersteller : Team 17
 Vertrieb : Ocean
 Genre : ?
 Erscheinungsjahr: 1995

Muss man denn eigentlich noch viel zu Worms sagen? Vielleicht das genialste, was ←
 sich Team17 je
 ausgedacht hat. Entstanden aus dem alten Artillerie-Spiel, bei dem zwei Panzer in ←
 einer Landschaft
 stehen und sich abwechselnd mit Granaten beschießen, wobei der Spieler ←
 Schusswinkel und -stärke
 angeben muss, ist hier doch etwas völlig neues entstanden.
 Bis zu sechzehn (!!!) Teams stehen in farbenfrohen Landschaften, und der Reihe ←
 nach darf auf die
 gegnerischen Würmer gezielt werden. Dass es dabei nicht nur mit Granatwerfern zur ←
 Sache geht,
 sondern eine riesige Palette von möglichen und unmöglichen Waffen zur Verfügung ←
 steht, sorgt immer
 wieder für nette Effekte. Ohne ein wenig Strategie kann man nicht gewinnen, aber ←
 die Action kommt
 nicht zu kurz, und wenn ein getroffener Wurm sich wehklagend aus dem ←
 Spielgeschehen verabschiedet,
 kann man fast Mitleid mit der gequälten Kreatur bekommen - aber nur fast.

Die Möglichkeit, Spielwelten selbst zu malen, und zwar mit wenigen Joypad-
 Bewegungen, ist ebenso ein nettes Extra wie die umfangreichen Konfigurationsmöglichkeiten. Obwohl man
 auch alleine gegen den Computer antreten kann, ist die absolute Stärke von Worms jedoch, dass mehrere
 Spieler gegeneinander antreten können, und bei einem Match mit ein paar guten Freunden kann man leicht
 die Zeit vergessen. Die liebevolle Ausstattung mit Anleitung und schwarz auf schwarz (!!!) gedrucktem
 Kopierschutzcode-Heft und der CD im Jewel-Case mit farbigem Cover, alles in einem farbenfrohen Karton
 mit Kunststoff-Formeinlage verpackt, zeugt von einer Zeit, in der man Anleitungen noch nicht online im HTML-
 Format lesen musste.

Fazit:

Worms ist auch in der CD32-Version ein Must-Have für den Spiele-Freak. Wenn man es
 bekommen kann, sollte man zugreifen.

Screenshots:

CD Front-Cover
 CD Back-Cover
 CD Foto
 InGame Grafik1

1.18 Sleepwalker/Pinball Fantasies

Reviewed : Sleepwalker/Pinball Fantasies
 Reviewer : djtwok
 Hersteller : Ocean/Digital Illusions
 Vertrieb : Ocean
 Genre : Jump'n'Run
 Erscheinungsjahr: 199?

Zwei Spiele zum Preis von einem. Sleepwalker ist ein Jump n run der besonderen Art

Der Hauptcharakter ist ein Hund, welcher sein schlafwandelndes Herrchen beschützen muss. Dies geschieht indem ihr eurem Besitzer den Weg durch die gefährlich Straßen ebnet (offene Kanaldeckel schließen, über Wasserlöcher kicken,...). Wacht euer
 Herrchen auf, verliert ihr ein Leben, während ihr selbst unbesiegbar seid. Pinball Fantasies CD Edition ist eine Sammlung an 4 Tischen der gleichnamigen
 Amiga Serie.

Grafik: SW: 3/PF: 2

Sleepwalker langweilt etwas durch die farbarme Grafik. Jedoch sind die Sprites gut
 animiert.

Außerdem gibts ein kurzes Intro. Pinball Fantasies hat durchwegs gut animierte ←
Tische.

Sound: SW: 2/PF: 2

SW: Die Musik dudelt eher langweilig im Hintergrund, passt aber gut zu jedem der ←
Level.

PF: Teils gut, teils nervend (Kirmes Tisch !)

Schwierigkeitsgrad: SW: Mittel/PF: Leicht

Bei Sleepwalker verzweifelt man an manchen Stellen !

Fazit:

Gute Compilation.

Cheat:

Pinball Fantasies Extraball:

Rot halten sobald der letzte Ball im Aus ist.

Screenshots:

CD Foto

1.19 Zool 1

Reviewed : Zool 1
Reviewer : djtwok
Hersteller : Gremlin Graphics
Vertrieb : Gremlin Graphics
Genre : Jump'n'Run
Erscheinungsjahr: 1993

Ein cooles Jump n run, das leider wieder an einem altbekannten CD32 Problem
krankt: Die Hersteller haben bei der Konvertierung verabsäumt eine Speicher-,
bzw. Paßwortfunktion einzubauen.

Grafik: 2

Bunte Sprites, jedoch langweilige Hintergründe. Als Draufgabe für die CD Version
haben die Entwickler ein gerendertes, kurzes Video spendiert.

Sound: 1

Fette Hintergrundmelodien, zum Level passend. Die Soundeffekte sind auch gut ←
gelingen.

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Dank der fehlenden Speichermöglichkeit muss man immer wieder von vorne anfangen. Das nervt mit der Zeit, und das Spiel verschwindet in einer Ecke.

Fazit:

Für Sammler allemal empfehlenswert. Alle anderen müssen abwägen, ob der CD Audio Soundtrack und die witzige Spielidee einen Kauf wert ist.

Screenshots:

CD Front-Cover
CD Back-Cover
CD Foto

1.20 TopGear

Reviewed : TopGear
Reviewer : djtwok
Hersteller : Gremlin Interactive Ltd.
Vertrieb : Gremlin Interactive Ltd.
Genre : Rennspiel
Erscheinungsjahr: 1994

Vollgas auf dem CD32 ! Dieses Autorennen ist ganz gut gelungen (obwohl es von der grafischen Seite und dem Fun meiner Meinung nach Lotus Trilogy nicht das Wasser reichen kann). Auf der Haben - Seite stehen die Möglichkeit das Auto zu tunen und die witzigen Sprüche während der Überholmanöver (leider nur Text, keine Voice Samples). Auf der anderen Seite die nur durchschnittliche Grafik und die teilweise von Lotus Trilogy bekannten Musikstücke (sind zwar nicht schlecht, aber wurden 1:1 schon mal bei Lotus verwendet).

Grafik: 3

Ganz passabel. Kommt aber nicht an Lotus 3 ran.

Sound: 3

Plätschert im Hintergrund dahin. Die Lotus - Musikstücke sind ganz gut gelungen - sofern man sich daran nicht schon sattgehört hat.

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Dank der Passwortfunktion muss man nicht immer wieder von vorn anfangen. Die Levels sind nicht gar so schwer zu knacken.

Fazit::

Wer Lotus nicht kriegen kann oder schon hat und eine - nicht ganz so tolle - Alternative sucht sollte hier zugreifen. Allerdings nur zu einem günstigen Preis

(Ebay !).

Cheats:

Paßwort für Level 2: \$QP\$ %\$61 5V%Y 1T#52 TPNCC

Screenshots:

CD Front-Cover

CD Back-Cover

CD Foto

1.21 Roadkill

Reviewed : Roadkill
Reviewer : djtwok
Hersteller : Vision
Vertrieb : Acid Software
Genre : Rennspiel
Erscheinungsjahr: 1994

Und wieder wurde ein Amiga Hit nahezu 1:1 aufs CD32 portiert. Roadkill ist kein gewöhnliches Racer Spiel. Das Ziel ist es, möglichst viele Gegner während des Rennens auszuschalten, indem man sie mit vorher aufgenommenen Waffen wie z.B.: Raketen beschießt, oder sie in Hindernisse drängt. Außerdem können noch Extras wie Energie, Geld, u.ä. aufgesammelt werden. Je mehr Gegner man killt, desto näher kommt man dem Jackpot. Das Spiel ist zwar nicht gerade leicht geraten, doch macht die Spielidee und die coolen Samples (Jackpot & Kill him) Laune.

Grafik: 2

Dürftig animierte Sprites, jedoch coole Waffeneffekte (Rauch hinter den Raketen, Explosionen der Fahrzeuge). Hinzu kommt ein Renderintro.

Sound: 3

Leider nur im Titelménü und immer wieder zwischendurch Musik. Die rockigen Tracks hätten auch gut ins ganze Spiel gepasst. Die Stimmsamples sind ein Hammer !

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Mit dem richtigen Wagen und der passenden Bewaffnung ist das Spiel zu schaffen.

Fazit:

ZUGREIFEN ! Obwohl sich die Unterschiede zur Amiga Version in Grenzen halten - wers noch nicht hat, holts euch ! Das Game macht irren Spaß !

Cheats:

Paßwort: LQPONTGMCM

Screenshots:

CD Front-Cover

CD Back-Cover

CD Foto

1.22 Microcosm

Reviewed : Microcosm
Reviewer : djtwok
Hersteller : Psygnosis
Vertrieb : Psygnosis
Genre :
Erscheinungsjahr: 1994

DAS Vorzeigespiel fürs CD32. Wo soll ich beginnen ? Die Grafik - gerenderte ↵
Sprites
und Hintergründe, der Sound - erstklassig, die Spielidee - ein Hammer ! Ihr werdet ↵
mit
einem Mini U - Boot in die Venen eines Geschäftsmannes injiziert um einen ↵
ebenfalls
eingepflanzten Virus aufzustöbern und zu vernichten. Auf dem Weg kommen euch
Bakterien, Viren und auch Roboter in den Weg.

Grafik: 1

Alles gerendert, sowie ein Intro das mit echten Filmsequenzen glänzt. Was besseres ↵
ist
auf dem CD32 noch nicht dagewesen.

Sound: 1

Paßt erstklassig zum Spiel - rockige Melodien von einem Profimusiker geschrieben.
Obwohl nicht als CD Audio vorhanden ist die Klangqualität 1A.

Schwierigkeitsgrad: Hoch

Ohne Cheat werden einige Tage bis Wochen vergehen, bis ihr die Endsequenz seht.

Fazit:

Wo auch immer ihr dieses Spiel seht - kaufen, kaufen, kaufen. Es gibt nichts
vergleichbares am CD32.

Cheats:

Unbesiegbarkeit:

- <http://vgstrategies.about.com/gi/dynamic/offsite.htm?site=http://www.gamewinners.com/cd32/Microcosm.htm> ↔
- <http://www.gamewinners.com/cd32/Microcosm.htm>

Nun sind jedoch alle Zwischensequenzen in Schwarz/Weiß.

Es existiert noch ein weiterer Cheat um die Sequenzen in Farbe sehen zu können, doch leider ist mir dieser nicht bekannt. Falls jemand ihn kennt: Bitte eine Mail ↔
an
djtwok@hotmail.com

Screenshots:

CD Front-Cover
CD Back-Cover
CD Foto

1.23 James Pond 2

Reviewed : James Pond 2
Reviewer : djtwok
Hersteller : Millenium
Vertrieb : Millenium
Genre : Jump'n'Run
Erscheinungsjahr: 1993

Ein witziges Jump n run aus dem Hause Millennium Software (obs die wohl noch gibt ↔
?).

Wer James Pond nicht kennt, der hat mit Sicherheit was verpennt.

Grafik: 2

Lustige Sprites sowie eine Zeichentrickssequenzen als Intro (allerdings läßt die ↔
Qualität
des Intros sehr zu wünschen übrig, da haben wir am CD32 schon besseres gesehen !).
Die Hintergründe sind leider recht einsam geraten.

Sound: 2

Passend zu den Levels gute Musikstücke von CD als Untermalung. Die Effekte sind ↔
gut
gelungen.

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Hält sich zum Glück in Grenzen.

Fazit:

Ein Jump n run das in keiner Sammlung fehlen sollte. Vor allem die lustige Idee mit dem Stretching des Hauptcharakters um hohe Plattformen zu erreichen ist was neues. ↔

Cheats:

Unbesiegbarkeit - siehe:

- <http://vgstrategies.about.com/gi/dynamic/offsite.htm?site=http://www.gamewinners.com/cd32/JamesPond2.htm> ↔

- www.gamewinners.com/cd32/JamesPond2.htm

Screenshots:

CD Front-Cover

CD Back-Cover

CD Foto

1.24 Guardian

Reviewed : Guardian
Reviewer : djtwok
Hersteller : Acid Software
Vertrieb : Acid Software
Genre :
Erscheinungsjahr: 1994

3D Grafik auf dem CD32 ! Wer Starfox auf dem SNES kennt, weiß ungefähr was ihn erwartet. ↔

Dreidimensionale Polygone (jedoch ohne Texturen) bilden einen Space Shooter der Spaß macht. ↔

Grafik: 2

Etwas ungewohnt fürs CD32 aber gut gelungen.

Sound: 3

Die Musik dudelt eher unauffällig im Hintergrund.

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Da ich das Spiel bis dato noch nicht sehr lange angetestet habe, kann ich zu diesem Thema nicht all zuviel sagen. Jedoch scheint der Schwierigkeitsgrad im mittleren Bereich zu liegen. ↔

Fazit:

Ein interessantes Spielprinzip (kein scrollender Shooter, sondern die Gegner kommen ← auf den Spieler zu), und die gute 3D Grafik.

Cheats:

Nützliche Tips gibst unter:

-<http://vgstrategies.about.com/gi/dynamic/offsite.htm?site=http://www.gamewinners.com/cd32/Guardian.htm> ←

Screenshots:

CD Front-Cover

CD Back-Cover

CD Foto

1.25 Disposable Hero

Reviewed : Disposable Hero
Reviewer : djtwok
Hersteller : Gremlin
Vertrieb : Gremlin
Genre :
Erscheinungsjahr: 1994

Einer meiner Top Favoriten in der Kategorie Shoot em ups am Amiga CD 32 ! Das Game wurde (bis auf die Audiotracks) 1:1 vom Amiga portiert. Das Gameplay glänzt jedoch durch neue Ideen (aufsammelbare Waffenitems sind nicht gleich verfügbar, sondern müssen erst analysiert werden). Außerdem können neue Schiffe erworben werden.

Grafik: 2

Gute Sprites und nette Effekte (Feuer beim Drachenendgegner, Spiegeleffekte im Wasser im ersten Level).

Sound: 1

Stimmungsvolle Tracks die man sich auch gerne mal im Audio CD Player anhört.

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Einige unfaire Stellen lassen Frust aufkommen. Aber im großen und ganzen gut gelungen.

Fazit:

Jeder Shoothem up Fan sollte hier zugreifen !

Cheats:

Wählt den Arcade Modus und drückt blaue um die SFX abzustellen. Danach folgende Tasten: Rauf, runter, vorwärts, rückwärts, gelb, links, rechts, Start. Geht in den ← Option Screen und stellt die SFX an. Nun einfach den neuen Configuration Punkt anwählen.

Screenshots:

CD Front-Cover
CD Back-Cover
CD Foto

1.26 FotoCDs für das CD32 erstellen

Bericht von Thorsten Schölzel

Workshop zu CD32 Show... [Version 1.2]

1. Vorwort
2. Erstellen einer Slideshow CD-ROM
3. Hinzufügen der Startup-Sequenz
4. Hinzufügen der Fotos/Bilder
5. Benutzen von LISTFILES...
6. CD32 Bootfähig machen
7. FotoCD brennen
8. Bedienung
9. Anmerkungen/Rechtliches
10. Bezugsquellen
11. Abschliessend

1. Vorwort

Das CD32 ist zum Anzeigen von FotoCDs durch sein AGA-Chipset und CD-ROM Laufwerk wie geschaffen, nur eins fehlte uns bis jetzt, ein Programm zum Anzeigen von FotoCDs. Peter Habermehl erkannte diesen Umstand und entwickelte "CD32Show" mit diesem man Fotos anzeigen oder sich als Dia-Show anzeigen lassen kann. Gesteuert wird alles bequem durch das CD32 Joypad.

Mit diesem Workshop wollen wir Sie in das Programm "CD32Show" und seine grundlegenden Eigenschaften einführen und erstellen eine FotoCD...

2. Erstellen einer Slideshow CD-ROM

Nun geht es an eingemachte, denn jetzt erstellen wir eine FotoCD die auf dem CD32 lauffähig sein wird! :-)

Erstellen Sie auf Ihrer Workbench ein Hauptverzeichnis das Sie nach dem späteren Namen Ihrer CD-Rom benennen. Als nächstes erstellen Sie in diesem 4 Schubladen und fügen alle Dateien in die jeweiligen Schubladen ein:

Unterverzeichnis

Verzeichnis "s": Startup-Sequenz
s

Verzeichnis "c": CD32Show
c

Verzeichnis "libs": lowlevel.library; iffparse.library
libs

Verzeichnis "pictures": imm001.iff...imm005.iff
pictures

3. Hinzufügen der Startup-Sequenz

Fügen Sie folgende Startup-Sequenz in das Verzeichnis "s" ein, unsere Startup-Sequenz besteht nur aus einer Reihe:

```
CD32Show MyCDRom:listfile.txt
```

oder als weiteres Beispiel

```
CD32Show cd0:listfile.txt
```

Zur Erklärung:

MyCDRom: = Name nur als Beispiel genommen, hier müssen Sie den zukünftigen Namen der CD-Rom eintragen.

cd0: = Sie können auch diese Bezeichnung wählen, allerdings kann es Probleme bei einer ↵

Nutzung eines herkömmlichen Amigas geben, sofern Sie mehr als ein CD/DVD-Laufwerk ↵ besitzen.

4. Hinzufügen der Fotos/Bilder

Nun beginnen wir mit dem hinzufügen der Bilder die auf die Grösse 724 x 566 skaliert werden müssen, andernfalls gibt CD32Show eine Fehlermeldung aus (File is corrupt).

Auf dem CD32 werden diese dann im 8BIT / 256 Farben / PAL.High Res Laced Video- ↵ Overscan Modus dargestellt.

Für unseren Workshop benutzten wir doppelt so grosse JPEG-Bilder die wir mit dem Programm PicConvert auf 8Bit/256 Farben IFF-ILBM und auf die vorgegebene Grösse skaliert haben.

In einem zweiten Test haben wir das Grafikprogramm "ArtEffect", das von der Firma Haage & Partner GmbH vertrieben wird zur Hilfe genommen. Wir bedienen uns aus JPEG-Bildern von einer ImageCD die man sich z.B. bei der Entwicklung von

Fotos (in unserem Fall vom real!-Markt) sich erstellen lassen kann. Man startet also ArtEffect und lädt das JPEG Bild ein, als nächstes muss das Bild skaliert werden:

Skalieren des Bildes

Nun müssen wir die Farbpalette auf 256 Farben reduzieren, am besten durch eine ←
Floyd-Steinberg
Rasterung um so eine optimale Qualität zu erreichen:

Farbreduzierung

Zum Schluss muss das Bild als IFF-ILBM gespeichert werden und schon ist es zur Benutzung in CD32Show angepasst.

5. Benutzen von LISTFILES...

Damit alle Bilder angezeigt werden und das Programm weiss wo die Bilder liegen ist das erstellen eines LISTFILES von nöten. Dazu starten Sie die Shell und wechseln bevor Sie folgenden Befehl eingeben, in das richtige Verzeichnis:

```
list >/listfile.txt lformat="MyCDRom:Pictures/%n"
```

Hilfreich könnte auch folgender Befehl sein:

```
list >ram:listfilel.txt ...
```

Optional kann auch folgender Befehl benutzt werden:

```
Sort ram:listfilel.txt to /Listfile.txt  
= um die Dateien in alphabetischer Reihenfolge zu bringen
```

Zur Erklärung:

MyCDRom: = Name nur als Beispiel genommen, hier können Sie den zukünftigen ←
Namen

der CD-Rom oder einfach cd0: eintragen.

Da es aber sein kann, das Ihre Schublade auf Ihrer Workbench anders heisst als der spätere Name der CD-Rom müssen Sie den Namen Ihrer Schublade benutzen. Pictures/ = Ist das Verzeichnis wo Ihre Fotos/Bilder liegen.

Natürlich können Sie dieses LISTFILE auch mit einem normalem Editor (z.B. EditPad, ←
GoldED...etc.) erstellen.

Öffnen Sie einen Editor und tragen Sie folgende Zeilen ein (als Beispiel !) und ←
speichern dieses dann als "LISTFILE.txt"

im Hauptverzeichnis und im Pictures-Verzeichnis ab:

```
cd0:Pictures/imm001.iff  
cd0:Pictures/imm002.iff  
...  
...  
...  
cd0:Pictures/Christmas2001_09.iff
```

Zur Erklärung:

cd0: = Sie können auch den Namen wählen den Ihre FotoCD später besitzen wird.

Die Fotos/Bilder werden nun in der obigen Reihenfolge abgespielt werden.

6. CD32 Bootfähig machen

Nun starten wir das Programm "ISOCD" aus dem CD32 Developer Archiv. Hier klicken wir zunächst auf "Options" und tragen unter "Volume ID" den Namen der FotoCD ein, als nächstes klicken wir auf das Feld "TM File" und wählen das CD32.TM File aus. Nun drücken wir auf "OK".

IsoCD Options

Wieder im Hauptmenü angelangt klicken wir auf das Feld dieses neben dem Wort "Source" steht und wählen unser Verzeichnis für die FotoCD aus.

Nachdem wir das Verzeichnis ausgewählt haben, klicken wir auf "Examine", rechts erscheint nun eine Auflistung aller Dateien die in unserem Verzeichnis waren mit den Zusatzdateien die wir brauchen damit die CD auf dem CD32 startet.

IsoCD Examine

Zu guter letzt klicken wir auf "Build", wo wir uns ein Verzeichnis aussuchen wo unser Image gespeichert werden soll. Benennen Sie die Datei in jedem Fall mit ".image".

IsoCD kann nun geschlossen werden, jetzt können wir uns einem Brennprogramm widmen. In unserem Fall werden wir mit NERO 5.5 die FotoCD brennen.

7. FotoCD brennen

Im Menü von NERO die Option "Datei:CD-Image brennen..." anwählen.

Um unsere Image Datei zu sehen, den Dateityp auf "Alle Dateien" ändern. Folglich sollte unsere Image-Datei sichtbar geworden sein, die wir nun anklicken. Als nächstes erscheint ein Fenster "Einstellungen für Fremd-Imagedateien", an dem wir keine Veränderungen vornehmen und somit auf "OK" klicken.

Nun können wir die FotoCD brennen, mit welcher Schreibgeschwindigkeit ist egal, in unseren Tests brannten wir mit 8facher Geschwindigkeit und es gab keine Probleme, alle CDs wurden ohne Fehler oder Abbrüche gebrannt.

Sobald der Brennprozess abgeschlossen ist, können Sie die FotoCD in Ihr CD32 einlegen und Ihre Bilder/Fotos geniessen.

8. Bedienung

Da CD32Show komplett mit dem Joypad des CD32 gesteuert wird, hier mal alle Funktionen:

- Vorspultaste -> nächstes Bild anzeigen
- Rückspultaste -> vorheriges Bild anzeigen
- 'Play'-Taste -> Diashow starten / anhalten
- Joypad Links -> Farbsättigung verringern
(bis hin zu schwarz-weiss)
- Joypad Rechts -> Farbsättigung erhöhen
- Joypad Hoch -> Bild heller
- Joypad Runter -> Bild dunkler
- Grüne Taste -> Schwarz-Weiss-Darstellung an / aus
- Blaue Taste -> Reset aller Farbeinstellungen auf Standardwerte
- Gelbe Taste -> Schnellsuchfunktion
- Schnellsuchlauf
- Rote Taste -> CD32Show beenden (>2 Sekunden drücken)

CD32Show Setup:

Um den Setup-Screen aufzurufen, ist die rote Taste zu drücken und festzuhalten. Dann innerhalb von 2 Sekunden noch die Vorspultaste, die Rückspultaste und Joypad nach rechts drücken und halten - erfordert etwas Übung, ist aber gedacht, um ein versehentliches Aufrufen des Setups während einer Diashow zu vermeiden.

Mit der grünen Taste kann jetzt der Endlos-Modus an- und ausgeschaltet werden (Sprung zum ersten Bild nach dem Letzten).

Mit der blauen Taste kann die Anzeigedauer im Diashow-Betrieb ausgewählt werden. Das Zentrieren der Bilder auf dem Screen kann mit der gelben Taste an- und ausgeschaltet werden.

Mit der Vorspultaste kann die KeepView-Option ein- und ausgeschaltet werden. ↔
KeepView

bedeutet, dass das aktuelle Bild noch auf dem Bildschirm bleibt, während das nächste Bild geladen wird. ↔

Das auf- und abscrollen beim Bildwechsel kann mit der Rückspultaste ein- und ausgeschaltet werden.

Beendet wird das Setup mit der roten Taste.

Das Setup wird beim Verlassen von CD32Show nicht gespeichert.

9. Anmerkungen/Rechtliches

- Zum skalieren und konvertieren empfiehlt Peter Habermehl das Grafikprogramm "AdPro",

dieses hervorragende Ergebnisse liefert.

- Dieser Workshop bezieht sich auf die Erstellung einer FotoCD zur Benutzung mit dem CD32, ↔

durch das Commodities wie AutoRunNG, kann eine solche FotoCD auch auf normalen

Amigas autorun-fähig gemacht werden.

- Sicherlich wird nicht auf Anhieb alles funktionieren, daher haben wir einen [↔ Thread](#)

in unserem Forum eröffnet, wo Sie mit uns und Peter Habermehl Ihre Probleme [↔ besprechen können.](#)

Hier geht es zum Forum:

http://www.forumromanum.de/member/forum/forum.cgi?USER=user_89161&ACTION=view&ENTRY=1021514721&mainid=1021514721 [↔](#)

Rechtliches:

Das Programm "CD32Show" ist Freeware und darf bedenkenlos weitergegeben aber nicht verändert werden.

Will man dieses Programm für eine Kommerzielle Produktion nutzen, braucht man [↔ keine](#)

Lizenzgebühren an Peter Habermehl zahlen, einzig und alleine möchte er ein [↔ Exemplar](#)

dieser Produktion erhalten.

10. Bezugsquellen

per Post:

Peter Habermehl
Schlippental 35
36251 Bad Hersfeld

per eMail:

habermehl51419@waldhessen-online.net
peter.habermehl@gmx.de

per Aminet:

<ftp://de.aminet.net/pub/aminet/gfx/show/CD32Show.lha>

11. Abschliessend

Wir hoffen Ihnen das Programm "CD32Show" ein wenig näher gebracht zu haben, das in unserer Redaktion nicht mehr weg zu denken ist. Doch die uns vorliegende Version ist nicht das Ende der Fahnenstange und es kann noch viel verbessert werden. Peter Habermehl ist für Verbesserungsvorschläge wie auch Kritik offen. Was aber darüberhinaus noch viel viel wichtiger ist, ist ein wenig Feedback. Zu unserem erstaunen waren wir die ersten die Herrn Habermehl wegen dessen Programm kontaktiert hatten. Was uns sehr traurig stimmte da es sich um ein wirklich gutes Programm handelt. Nichtsdestotrotz wünschen wir Euch von der Redaktion viel Spass mit diesem Programm und lasst uns doch mal ein paar FotoCDs zukommen...

1.27 Erste Schritte zur CD32 Compilation

Bericht von Michael Stum

Eigene CD32 Compilations erstellen... [1. Teil - Version 1]

1. Vorwort
2. Benötigte Software
3. Die Verzeichnisstruktur
4. Die Startup-Sequence
5. Verbesserungen
6. Die CD erstellen

1. Vorwort

Da ich jetzt auch ein CD32 habe will ich natürlich die ganzen Amiga Spiele auch auf dem

CD32 spielen. Natürlich muss man dabei bestimmte Voraussetzungen beachten:

- Ein CD32 basiert auf Kickstart 3.1

Aus diesem Grunde fallen einige alte Spiele (erstmal!) raus die ja nur unter Kickstart 1.3

richtig liefen.

- Ein CD32 hat weder Tastatur noch Maus!

Alles muss also mit dem Joypad realisierbar sein. Glücklicherweise gibt es im CD32 Developer Paket ein Programm um die Maus per Pad zu emulieren (näheres dazu später !)

- Ein CD32 hat kein Diskettenlaufwerk!

DF0: existiert nicht, demzufolge wird es ein Problem Spielstände zu speichern (Hierzu auch später noch mehr)

Ausgehend davon werde ich im folgenden 4 Spiele auf CD brennen und ein Menü einblenden in dem man per Knopfdruck wählen kann welches Spiel man will.

2. Benötigte Software

Folgende Software werde ich hier verwenden:

- Die 4 Spiele

Zak McKracken, Great Courts 2, Sensible World of Soccer, Defender of the Crown. Diese 4 Spiele wurden willkürlich ausgesucht. Das waren halt die ersten 4 Spiele die

ich auf Anhieb gefunden habe (ok, erst wollte ich Turrican 1-3 nehmen, aber das sind leider NDOS Disketten :().

- CD32 Joypad Treiber

Einmal ist da das Paket "CD32goodies.lha" aus dem Aminet. Es enthält das extrem nützliche Tool "Joypad" mit dem man die Joypad Buttons abfragen kann.

Zum anderen ist da das Programm "JoyMouse" aus dem CD32 Developer Paket.

Es macht aus dem CD32 Joypad eine Maus! Das Steuerkreuz ist zum Bewegen, Roter und Blauer Knopf sind Linke und Rechte Maustaste.

- Sonstige Tools

"Assign" aus dem C: Verzeichnis einer Workbench 3.1 (oder höher) ist sehr Wichtig!

"FreeAnim" habe ich von der FEARS CD32 Version. Dieses Programm macht im wesentlichen nur eines: freeanim.library öffnen und schliessen, also die Animation beenden. Der Vorteil gegenüber RMTM liegt darin das FreeAnim ein CD32 Tool ist und die Konsole NICHT im CDTV Modus neu bootet!

3. Die Verzeichnisstruktur

Ok, jetzt wo ich alle Programme habe kann ich mich an die Aufteilung machen. Ich habe also ein neues Verzeichnis CD32TEST angelegt und dort folgende Verzeichnisse angelegt.

- C
- S
- SWOS
- DOTC
- ZAK
- GC2

Ins C Verzeichnis habe ich die Programme "Assign", "FreeAnim", "JoyMouse" und "Joypad" kopiert.

Im S Verzeichnis liegt nur die Startup-Sequence.

Im DOTC Verzeichnis sind 2 Unterverzeichnisse "Defender1" und "Defender2".

Hier habe ich einfach die beiden "Defender of the Crown" Disketten reinkopiert.

In die 3 anderen Verzeichnisse (SWOS, GC2 und ZAK) habe ich jeweils die 3 anderen Spiele einfach so reinkopiert - einfach alle Disketten in die ←

Verzeichnisse

kopieren und ggf. existierende Dateien überschreiben.

4. Die Startup-Sequence

In der Startup-Sequence müssen folgende Dinge abgearbeitet werden:

- Beenden der CD32 Animation
- Anzeigen des Menüs
- Abfrage des Joypads
- Starten der Spiele

Hier erstmal die Startup-Sequence, Erklärungen folgen später:

```
;CD32 Startup-Sequence
;Games:
;Sensible World of Soccer
;Defender of the Crown
;zak McKracken
;Great Courts II
;Assign DF0: to the CD32 - just in case
;ASSIGN DF0: CD0:
;Display the Menu
echo "-----"
echo " CD32 Game Collection Test 1"
echo "-----"
echo "Press RED for SENSIBLE WORLD OF SOCCER"
echo "Press BLUE for DEFENDER OF THE CRWON"
```

```

echo "Press GREEN for GREAT COURTS II"
echo "Press YELLOW for ZAK MCKRACKEN"
;FreeAnim frees the Animation
freeanim
;LOOP until a Joypad Button is pressed
LAB loop
joypad QUIET RED ; Sensi
IF WARN
ASSIGN SWOS: CD0:SWOS
ASSIGN SWOS2: CD0:SWOS
CD SWOS:
ssboot swos
ENDIF
joypad QUIET BLUE ;Defender
IF WARN
ASSIGN Defender1: CD0:DOTC/Defender1
ASSIGN Defender2: CD0:DOTC/Defender2
run <>NIL: joymouse
CD Defender1:
defender
ENDIF
joypad QUIET GREEN ;Great Courts II
IF WARN
ASSIGN Great_Courts_II: CD0:GC2
CD Great_Courts_II:
Great_Courts_II
ENDIF
joypad QUIET YELLOW ; Zak McKracken
IF WARN
ASSIGN "Zak 1:" CD0:zak
ASSIGN "Zak 2:" CD0:zak
run <>NIL: joymouse
CD "Zak 1:"
Zak
ENDIF
SKIP loop BACK

```

So; sieht ja ganz nett aus :-)
 Von oben nach unten:

Erstmal mache ich einen ASSIGN DF0: CD0:

Das ist nur zur Vorsicht falls ein Spiel unbedingt auf DF0: zugreift. Dies hat ↔
 aber 2 Nachteile:

- Ich weiss nicht wie es sich mit einem SX-1/SX32 verhält
- Da die Verzeichnisstruktur der CD für das Spiel unbekannt ist bringt das auch ↔
 nicht viel

Dann gebe ich das Menü aus. Das geht über ECHOs ganz zweckmässig, wäre aber ↔
 grafisch

natürlich viel schöner :-)

Anschliessend rufe ich FreeAnim auf. Das mache ich erst nach dem Menü damit man am
 Bildschirm nicht sieht wie das Menü ausgegeben wird sondern damit es "einfach da" ↔
 ist.

Anschliessend folgt eine Endlosschleife die immer nur die 4 Buttons abfragt.

Joypad QUIET YELLOW gibt also Returncode 5 (WARN) wenn der Gelbe Knopf gedrückt ↔
 ist.

QUIET unterdrückt Bildschirmausgaben.

Wenn also zum Beispiel der Gelbe Knopf gedrückt wurde (IF WARN) dann werden die beiden

Zak McKracken Disketten auf mein zak Verzeichnis ASSIGNED. Anschliessend wird das Programm JoyMouse gestartet damit das CD32 Joypad wie eine Maus arbeitet. Dann geht der

Spass los und wir befinden uns im Büro von Zak McKracken's Chef :-)

5. Verbesserungen

Meine Vorgehensweise hat einen Vorteil: Sie funktioniert!

Aber sie hat VIELE Nachteile:

- Joypad gibt eine Meldung "Unknown Controller Type" aus.
- Ich habe ein Competition Pro Pad (aka. Honey Bee) angeschlossen
- Man muss den Knopf gedrückt halten da die 4 Überprüfungen hintereinander ablaufen
- Die Spiele laufen nicht so... Great Courts II gibt nur Grafik Müll (Kann aber am Kickstart 3.0 liegen). Defender of the Crown meldet "Incomplete System". Das ist relativ einfach zu beheben
- in dem man einen C: Assign auf Defender1: setzt. Sensible World of Soccer startet garnicht :(
- Das liegt aber an dem Spiel und ist mit entsprechender Feinarbeit zu beheben
- Spielstände speichern ist mangels Diskettenlaufwerk nicht möglich
- Aufgrund des ASSIGN DF0: CD0: kann es Probleme mit SX1/SX32 geben
- Ein CD32 ist Voraussetzung, auf einem CDTV wird es nicht laufen

Auf jedenfall wird jetzt folgendes zu tun sein:

Da der Joypad Quelltext offenliegt werde ich hier Modifikationen vornehmen damit der Check

SOFORT erfolgt sobald ein Joypad Knopf gedrückt wird.

Dann werde ich (irgendwann!) mal versuchen, das Non-Volatile RAM des CD32 als Spielstandersatz zu nehmen. Das wird aber mit Abstand am meisten Arbeit machen.

Kompatibilität zum CDTV kann ich nicht sicherstellen. (Ausser jemand schenkt mir ein

unmodifiziertes CDTV zum Testen :))

6. Die CD erstellen

So, jetzt wollen wir die CD ja Brennen.

- Im CD32 Developer Paket befindet sich im ISO9660Tools_V1.04 Verzeichnis ein ISOCOD Verzeichnis. Hier muss das Programm ISOCOD gestartet werden (ohne Argumente)
- In ISOCOD klicken wir erstmal auf OPTIONS. Dort geben wir bei VOLUME ID den Namen der CD ein (könnt ihr selbst wählen, beachtet ISO Konventionen!). Rechts unten ist die
- Option TRADEMARK FILE. Dort klicken wir auf den Knopf rechts daneben und wählen CD32.TM
- Nach einem Klick auf OK sind wir wieder im ISOCOD Hauptmenü. Hier klicken wir auf den Knopf neben Source (links) und wählen unser CD32 Spiele Verzeichnis aus
- Jetzt noch ein Klick auf Examine und dann auf BUILD. Ihr werdet gefragt wo das ISO IMAGE hin soll
- Das fertige Image lässt sich mit jedem gängigen Brennprogramm brennen
- Brennen, CD einlegen, Zak McKracken Spielen und auf den 2. Teil des Workshops

warten :-)

1.28 Die CDTV als MP3 Musikstation

Die CDTV als MP3 Musikstation

Bericht von Matthias Münch

Ein bereits ein Jahr vorher auf der CES in Chicago vorgestelltes Multimedia-System wurde 1991 offiziell auf dem Markt eingeführt. Das "Commodore Dynamic Total Vision", kurz CDTV genannt, war vom Konzept her seiner Zeit weit voraus - und genau dies war der Grund für seinen Misserfolg. Basierend auf dem Amiga 500, stellte Commodore mit dem CDTV eine der ersten Entertainment-Multimedia-Boxen vor. Der Besitzer erhielt neben einem kompletten Amiga-Computer ein Gerät zum Abspielen von Audio- und Multimedia-CD-ROMs. Optisch passte das CDTV sogar sehr gut auch ins HiFi-Rack. Commodore hatte mit dem CDTV einmal mehr die Zukunft erahnt und den Weg bereitet, doch konnte das Gerät nicht entscheidend auf dem Markt etabliert werden - offenbar wusste niemand zu diesem Zeitpunkt so recht, die Vorteile eines solchen Multimedia-Geräts zu schätzen. Und so ernteten andere Hardware-Hersteller viele Jahre später die Früchte von Commodores Pionier-Arbeit.

Doch auch heute noch läßt sich mit dem CDTV einiges interessantes anstellen. Gerade durch dessen Bauweise kann man ihn ideal als MP3 Musikstation in die heimische Hi-Fi Anlage integrieren. Bevor wir aber damit loslegen können, brauchen wir noch ein paar Zusatztools.

Neben einer CDTV brauchen wir noch folgende Hard-/Software:

- MAS Player Modul
- MAS Player Software
- Floppy
- Maus oder andere Steuerung
- optional kann noch eine Turbokarte eingebaut werden

Der MAS Player sowie die anderen Geräte lassen sich über den Fachhandel beziehen. Die aktuellste MAS Player Software gibt es auf der Homepage von Dirk Conrad.

Die Installation gestaltet sich dabei recht einfach und unkompliziert. Das MAS Player Modul wird einfach auf

den Parallel und Seriell Port gesteckt und verschraubt. Danach schließen wir die Floppy und die Maus oder Trackball an. Den MAS Player können wir nun mit heimischen Hi-Fi Anlage mittels eines 3.5mm Klinke auf Stereo-Chinch Kabel verbinden. Anschließend erstellen wir uns eine Bootdiskette mit der MAS Player Software darauf. Alternativ findet sich auch ein passendes Archiv auf der Homepage von Dirk Conrad. Nun können wir die CDTV starten und der MAS Player ist einsatzbereit. Jetzt benötigen wir nur noch eine CD mit MP3 Dateien darauf und schon erklingen die ersten Töne aus unserem CDTV.

Somit haben wir unsere Hi-Fi Anlage um einen wertvollen MP3 Player erweitert, den nicht jeder haben wird.

Nebenbei lassen sich natürlich auch alle alten Klassiker darauf spielen. Hat man dabei die CDTV noch am Fernsehgerät angeschlossen, kann man es sich im Sessel gemütlich machen und per Infrarot Joystick bequem z.B. Turrigan spielen.

Viel Spaß damit !

1.29 CD32 Bankingmodul

CD32 Homebankmodul

Für das CD³² existiert in Amerika eine weitere interessante Hardwareerweiterung.

Es handelt sich um ein Homebankingmodul für das CD³². Auf der linken Seite des Fotos sehen wir das Modem mit einer Infrarotschnittstelle für die dazugehörige Fernbedienung. Eigentlich klar, dass so etwas existieren musste, schließlich beinhaltet der Tastaturanschluss das CD³² einen seriellen Port.

Screenshot

Dank an Lars für die Infos!

1.30 CD32 Eagletower

CD32 Eagletower

Eine Towerlösung für das Amiga CD32 hatte die Firma Eagle entwickelt. Wir erinnern uns kurz: Die Firma Eagle bemühte sich auch um die Übernahme von Amiga nach dem Commodore Bankrott.

Laufwerke Netzteil und sonstige Peripherie waren in diesem Gehäuse untergebracht, das aus dem CD32 quasi einen Minitower machte. Das CD32 wurde auf das Gehäuse gesetzt und mit einem Flachbandkabel miteinander verbunden. Leider ging das Gerät nie in Serie. Ebenso wenig wie der geile A1200

Minitower, den ich auf der Computer 93 bei denen gesehen hatte.
Schade drum.

Screenshot

Dank an Jürgen für die Infos und den Scan!

1.31 Dies ist die CD32/CDTV User Liste!

Rechtliches

Sich in die cd32/CDTV User list eintragen.

Eingetragene User

Adresse des Machers

1.32 Rechtliches

1)

Beim zuschicken erkläre ich mich bereit, alle Punkte an zu erkennen.

2)

Bei nicht Befolgung der hier genannten Punkte ist der Macher der Liste befugt, gegen diese Person Rechtliches Schritte einzuleiten. Außerdem behält sich der Macher vor, diese Person aus der liste zu löschen, falls die Person in der Liste eingetragen sein

3)

Alle Persönlichen Angaben, die sie angeben, können veröffentlicht werden. Wenn sie dies nicht wollen, geben sie die angaben nicht an oder weisen sie Darauf hin.

4)

Alle Persönlichen angaben, die hier veröffentlicht werden, dürfen nicht für Kommerzielle in jeglicher form, dazu gehört auch Werbung, Zwecke benutzt werden. Bei Nichtbefolgung siehe Punkt 2.

5)

Der Macher der Liste behalt sich vor, Persönliche Angaben zu veröffentlichen, insbesondere Angaben ohne Vor-, Nachname und Postleitzahl (PLZ).

6)

Alle, die diese Liste durchschauen, müssen den Punkt 2 und 4 beachten!

7)

Alle Persönlichen angaben ohne Gewähr! Bei Fehlern in den angaben, ist der Macher der Liste so schnell wie möglich zu Informieren.

Wenn noch fragen sind, dann schicken sie mir eine e-mail oder per Post an:

Henning Schlautmann
Scharpwinkelring 85
44653 Herne

e-mail: 68Kassembler@gmx.de

Der Macher der Liste.

1.33 Sich in die CD32/CDTV User List eintragen.

Rechtliches:

Mit den abschicken der Persönlichen Daten an Henning Schlautmann erkläre ich mich bereit, das meine Persönlichen angaben und sonstige angaben, die ich hier angebe, zu veröffentlichen. Ich trage für die Richtigen angaben und die möglichen folgen einer Veröffentlichung die Verantwortung.

Außerdem wenn sie mir die Daten per Post zuschicken ist es Erforderlich in die erste Zeile zu schreiben:

Hiermit Erkläre ich mich bereit, das meine Persönlichen Angaben in der CD32/CDTV User Liste Veröffentlicht werden darf.

Weitere Informationen zu
Rechtliches
unter
diesen link.
Für eventuelle fragen an:

68Kassembler@gmx.de

Was sie Angeben müssen!

Ihr Vorname
Ihr Nachname
Ihre Postleitzahl (PLZ)
Und in welchen land sie Leben!

Was sie zusätzlich angeben können:

Ihre Vollständige Adresse
Ihre e-mail Adresse
Ihre Internet Seite
Ob sie ein CD32/CDTV besitzen oder ob sie daran nur interessiert sind oder ob sie sich ein CD32/CDTV kaufen wollen.
Sonstiges

Das ganze dann in eine e-mail schreiben und an:

cd32-User_List@freenet.de

Wenn sie keinen Internet Zugang haben oder Sonstige Probleme auftauchen,
dann schicken sie mir die Angaben per Post.

Meine Adresse ist:

Henning Schlautmann
Scharpwinkelring 85
44653 Herne

Der Macher

1.34 Eingetragene User

Es sind momentan 15 User eingetragen.

Wählen sie die Postleitzahl aus, unter der sie nach sehen möchten.

0xxxx Kein Eintrag

1xxxx Kein Eintrag

2xxxx Kein Eintrag

3xxxx

4xxxx

5xxxx

6xxxx Kein Eintrag

7xxxx Kein Eintrag

8xxxx

9xxxx

Aus den Ausland

1.35 user3xxxx

Matthias Neubauer

Eichsfelder Str. 17

35279 Neustadt

Deutschland

e-mail: mcdee@planet-interkom.de

Besitzt ein CD32 und interessiert sich für das CDTV

Zurück

1.36 user4xxxx

Henning Schlautmann
Scharpwinkelring 85
44653 Herne

e-mail: 68Kassembler@gmx.de

Interessiert sich für das CD32/CDTV

Thorsten Schölzel
Am Scholtenbusch 17
46539 Dinslaken
Deutschland

e-mail: CD32-Allianz@gmx.de

<http://home.t-online.de/home/amiga-freak>

Interessiert sich für das CD32/CDTV

Ingo Schmitz
Bergstraße 42
49509 Recke
Deutschland

e-mail: Schmitz-Recke@t-online.de

Besitzt CD32

Marcel Maurmann
Reichsstraße 39
42275 Wuppertal
Deutschland

e-mail: marcel.maurmann@t-online.de

Besitzt CDTV

Zurück

1.37 user5xxxx

Ronald Schmitz
Am Südhang 2
58300 Wetter
Deutschland

e-mail: QBRon@gmx.de

Besitzt ein CD32 und interessiert sich für das CDTV.

Zurück

1.38 user8xxxx

Bernhard Aschberger
Kampenwandstr. 35
83301 Traunreut
Deutschland

e-mail: Moon.Child@t-online.de

Besitzt ein CD32

Zurück

1.39 user9xxxx

Jürgen Müller
Allendestr. 83
98574 Schmalkalden
Deutschland

e-mail: mueller-j@t-online.de

Besitzt ein CD32 und interessiert sich für das CDTV.

Zurück

1.40 useraus

Florian Stadler
Geblergasse 33
1170 Wien
Österreich

e-mail: weyland_yutani7@yahoo.com

<http://www.vkf.megapage.de>

Besitzt das CD32 und CDTV

Christian Kitzler
Ing.-Bachmannstraße 10
4606 WELS
Österreich

e-mail: crisu@liwest.at

Besitzt das CD32

Marc Gutzwiller
Gempenring 25
4147 Aesch
Schweiz

e-mail: Gutzi@amiganation.de

Besitzt das CD32 und ist interessiert an das CDTV.

Antony Mo
Van Loonstraat 28
6591 HP Gennepe
Niederlande

e-mail: awmosoft@hotmail.com

Besitzt das CD32 und CDTV.

Jens-Vagner Andersen
Ostre Langgade 25
8643 Ans By
Denmark

e-mail: jens-vagner@andersen.mail.dk

Besitzt das CD32 und ist interessiert an das CDTV.

Georg Fuchs
Waltendorfer Hauptstrasse 98
8042 Graz
Österreich

e-mail: commodore@aon.at

Besitzt ein CD32

Will sich ein CDTV kaufen.

Zurück

1.41 Der Macher der Liste!

Meine Adresse ist:

Henning Schlautmann
Scharpwinkelring 85

44653 Herne

e-mail: 68Kassembler@gmx.de

Hier können sie Fragen und/oder hier Persönlchen angaben schicken. Bevor sie ihre Persönlchen Angaben schicken beachten sie die Rechtlichen angelegenheiten! Bei zuschicken ihrer Persönlchen angaben, erklären sie sich bereit, die Rechtlichen Grundlagen dieser Liste anzuerkennen!

Wenn sie ihre Persönlchen Angaben zuschicken, dann schreiben sie es in die erste Zeile:
Hiermit Erkläre ich mich bereit, das meine Persönlchen angaben Veröffentlicht werden dürfen.

Wenn sie das nicht machen, werden die angaben nicht Veröffentlicht.

1.42 Werbung inserieren - Jetzt erst recht!

Werbung inserieren - Jetzt erst recht!

Leider gab es in letzter Zeit kein geeignetes Medium um eine Anzeige für und rund um das CD³² & CDTV zu inserieren, das soll durch die CD³² Outside geändert werden. Denn hier sprechen Sie CD³² & CDTV User an, ein besseres Medium gibt es nicht.

Sie dürfen soviel Werbung machen wie Sie können, als einzigste Gegenleistung müssen Sie uns kostenlos ein CD³² Spiel unserer Wahl übersenden. Wir nehmen kein Geld!
Mehr verlangen wir nicht um hier in der CD³² Outside Werbung machen zu dürfen.

Auch CD³² & CDTV Software-Entwickler dürfen Werbung inserieren! Als Gegenleistung verlangen wir als einzigstes Ihr Software-Produkt für das Sie werben wollen, dies wird und soll dann zu Testzwecken eingesetzt werden.

Bitte seien Sie nicht im Glauben, Ihre Anzeige wäre nur rausgeschmissenes Geld, so ist es nicht. Es gibt immer noch eine Menge CD³² & CDTV User.
Wir selber versuchen die CD³² Outside so gut wie es nur geht zu vermarkten, was uns auch schon mit Erfolg geglückt ist, denn die CD³² Outside wird dort erhältlich sein:

- Im CD32/CDTV-Corner
- Aminet
- AmigaPlus CD-Rom
- AmigaFuture CD-Rom
- Aminet CD-Rom

Damit bietet sich uns ein breites Spektrum, wo wir CD³² & CDTV User aber auch normale Amiga-User ansprechen können.

Auf das es mit Erfolg gekrönt sein wird!

1.43 Impressum

Redaktion & Mithilfe

Die CD³² Outside ist ein Amiga-Guide Magazin mit Ziel, die CD³² User zu erreichen, die keine Möglichkeit haben ins Internet zu gelangen.

Die Gestaltung sowie das Erstellen der CD³² Outside liegt komplett in den Händen von Thorsten Schölzel.

Folgenden Leuten möchte ich für Ihre Mitarbeit danken:

- Dennis Dorn (für die Reviews)
- DJ Two-K (für die Reviews)
- Michael Klein (für die CD32/CDTV Tuning Beiträge)
- Henning Schlautmann (für die User Liste)
- Matthias Münch (für die Veröffentlichung des Artikels "Die CDTV als MP3 Musikstation" ↔

desweiteren Danke ich:

- jedem der immernoch an das CD32 & CDTV glaubt!
- alle die mich mit Rat und Tat unterstützt haben.

Aufruf

CD³² Outside lebt von der Beteiligung der Leser, von Euch!
Wenn Ihr einen Beitrag für uns habt, dann zögert nicht lange, sondern schickt ihn uns 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 CD³² Outside sein. Falls Ihr sie bereits in anderen Publikationen veröffentlicht habt, genügt uns Eure Erlaubnis, sie innerhalb von CD³² Outside weiterzuverbreiten, sofern Ihr die Rechte an den Artikeln nicht aufgegeben habt.

Natürlich sind wir auch sehr an Kritik, Anregungen, also an Eurer Meinung zu CD³² Outside interessiert.

Rechtliches

CD³² Outside darf PRIVAT frei kopiert werden, solange als Gegenleistung (einschl. Datenträger und Porto) nicht mehr als 1,50 Euro bzw. ein vergleichbarer Betrag in einer anderen Währung verlangt wird. Eine gewerbliche Weiterverbreitung bedarf jedoch der Zustimmung von Thorsten Schölzel.

Die Zusammenstellung steht unter dem Copyright von Thorsten Schölzel.

Die von der CD³² Outside-Redaktion verfassten Artikel stehen unter dem Copyright des jeweiligen Autors und dürfen ohne dessen Genehmigung und der des leitenden Redakteurs nicht verändert oder republiziert werden.

Die CD³² Outside-Redaktion behält sich das Recht vor, Beiträge auf Fehler zu korrigieren, sinngemäß zu kürzen oder zu republizieren, verpflichtet sich jedoch nicht, jeden erhaltenen Beitrag zu veröffentlichen.

Über die Aufnahme von CD³² Outside in weitere Magazine, PD-Serien, auf CD-ROMs etc. entscheidet der leitende Redakteur der CD³² Outside.

Meine Anschrift

Thorsten Schölzel
Am Scholtenbusch 17
46539 Dinslaken

eMail: Thorty@Thorty-online.de
Web: <http://www.Thorty-online.de>

1.44 Vorschau auf die 6.Ausgabe der CD32 Outside

In der 6.Ausgabe der CD32 Outside werden wir einen Blick auf die Weiterentwicklung des CDXL-Formates "CDXL v2 - The Next Generation" wagen, welche Vorteile hat es und wie weit ist die Entwicklung.

Desweiteren wird es wieder eine Menge Reviews geben, zwei davon sind "Alien Breed Tower Assault" und "Rise of the Robots".

Ich Danke an dieser Stelle allen die sich an dieser 5.Ausgabe der CD32 Outside beteiligt haben, ohne Euch hätte es wohl diese Ausgabe nie gegeben, Dankeschön!

Bis zur nächsten Ausgabe,

Euer

Thorsten Schölzel
