

00331ae8-0

Rainer Thieke

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> 00331ae8-0		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Rainer Thieke	August 26, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	00331ae8-0	1
1.1	Titelpage	1
1.2	Music-Magician	1
1.3	Inhalt	1
1.4	Vorwort	2
1.5	Personal Stuff	3
1.6	Talk	4
1.7	Games	5
1.8	Previews	6
1.9	Reviews	6
1.10	Cheats	7
1.11	Top Five RFK	8
1.12	Tools	8
1.13	Previews	9
1.14	Hardware	9
1.15	Exclusiv	9
1.16	CD-32	11
1.17	CD-News	11
1.18	Pictures	12
1.19	Werbung	13
1.20	Gräf	13
1.21	THE ROOTS	13
1.22	Werbung	15
1.23	Apc+Tcp	16
1.24	Apc+Tcp	18
1.25	Booklet-Guide	20
1.26	Oldie and Goldie ?	20
1.27	Hiiiiiffäääää !	21
1.28	Intern	23
1.29	By:Gucky	26

1.30	Indexxx	29
1.31	By:R.Thieke	30
1.32	By:RainerThieke	37
1.33	Brotkasten Gold	46
1.34	CU Amiga Magazin CD 15	47
1.35	Golden Games	47
1.36	Hot CD	47
1.37	Meeting Pearls 1-4	48
1.38	The A-Z of Amiga Games	48
1.39	I've got a question...	49
1.40	Mal was an alle...	49
1.41	Über die Psx...	51
1.42	Speccy Classix 1998	52
1.43	ThanX	54
1.44	Trauerweg eines Anwenders	54
1.45	Suche...	57
1.46	Let`s Talk...	57
1.47	Aminet	59
1.48	Monitorkabel...	63
1.49	Hörn ma mal..	64
1.50	Werben auch Sie...Kostenlos !	66
1.51	Schreib mal wieder...	67
1.52	By:Gucky	69
1.53	Filmclips	70
1.54	Von angesicht zu angesicht...	71
1.55	Liberation	72
1.56	Amen...	72
1.57	Insachen PR...	72
1.58	APC+TCP	73
1.59	Lure of the Temptress	77
1.60	Breathless	79
1.61	Exolon	79
1.62	Hydra	80
1.63	K240	80
1.64	ROM Gold	80
1.65	SuperStardustCD32	80
1.66	Trapped II	81
1.67	Turrican III	81
1.68	Worms DC	81

1.69 Kargon	82
1.70 Düstere Zukunft ?	82
1.71 Fragebogen Marco	83
1.72 Slamtilt	85
1.73 Verkaufe...	87
1.74 ShortShocker	89
1.75 ShortShocker	90
1.76 ShortShocker	92
1.77 Neues Modem	92
1.78 Index-PacketRadio...	94
1.79 CB	94
1.80 Funkuhren	95
1.81 Verkaufe...	95
1.82 HTML und die tücken...	96
1.83 Amiga goes PPC...	97
1.84 Die CDs von APC+TCP	97
1.85 SpeedUp...	98
1.86 Anstoss World Cup	99
1.87 Der Helmut...	101
1.88 A500 auf 1MB ChipRam...	102
1.89 T-Online	104
1.90 T-Online Werbetext...	104
1.91 A7+	108
1.92 Gamers Delight II	108
1.93 Aminet Set 6	108
1.94 Computer einmal anders...	109
1.95 By:Gucky	110
1.96 By:Gucky	111
1.97 By:Gucky	111
1.98 Sixth Sense Investigations	112
1.99 Powder	114
1.100Die Worte zum Schluss...	115
1.101Moonbases	117
1.102Pulsator	117

Chapter 1

00331ae8-0

1.1 Titelpage

```
-----  
- Amiga~4ever -  
-----
```

-Das Freeware Magazin rund um den Amiga-

Ausgabe: 4 (November/Dezember 98)

Erscheinungstermin: 15.10.98,15.12.98,15.2.99...usw

Erhältlich :

Internet: [Http://ftp.Uni-Paderborn.de/aminet/docs/mags/Amiga4ever.lha](http://ftp.Uni-Paderborn.de/aminet/docs/mags/Amiga4ever.lha)

AminetCDs: docs/mags/Amiga4ever.lha

AmigaFutureCDs: Forum/RainerThieke/Amiga4ever

ZUM~INHALTSVERZEICHNIS...

1.2 Music-Magician

Song: Sequel

Size: 220000 (unpacked)

Author: X-Ceed

zurück...

1.3 Inhalt

ThanX

Musik - I N H A L T -
Credits

Amiga~4ever
Ausc.4

VORWORT

~\textdegree{}~PERSONAL~STUFF~\textdegree{}~
~\textdegree{}~THE~ROOTS~\textdegree{}~~~~~
~\textdegree{}~USER-TALK~\textdegree{}~
~\textdegree{}~GAMES~\textdegree{}~~~~~~
~\textdegree{}~CD-32~CORNER~\textdegree{}~~
~\textdegree{}~TOOLS~\textdegree{}~~~~~
~\textdegree{}~CD-ROM~NEWS~\textdegree{}~~~~~
~\textdegree{}~HARDWARE~NEWS~\textdegree{}~
~\textdegree{}~EXCLUSIV~\textdegree{}~~
~\textdegree{}~BILDER~GALERIE~\textdegree{}~
~\textdegree{}~WERBUNG~\textdegree{}~~~~~~

NACHTRAG

1.4 Vorwort

VORWORT...

Hi !

Nachdem der Sommer nun endgültig "Ade" gesagt hat,
trübe und deprimierend wirkende Wolken durch ganz
Deutschland ziehen und Petrus uns nun desöfteren
Versandkostenfrei Regenschauer schickt...

...ist es mal wieder Zeit für die Hochkonjunktur
der User !
Gibt es was schöneres als bei diesem grausam tobenden
Unwetter seiner digitalen (und nicht-digitalen)
Freundin ein wenig Aufmerksamkeit zu schenken ?
Wohl kaum...zumal das letzte Buch gelesen ist und
das Fernsehen, neben den 20 Millionen Talkshows und
den unbekömmlichen Ärzte-Serien,
eh kaum abwechslungsreich bietet.

Also...Amiga eingeschaltet...das beruhigende Surren
der Festplatte vernommen...und die gute alte Workbench
hochgezogen ! Doch was tun ?

Ein wenig Action in einer der vielen 3D Dungeons ? "Ach nee..."

Die grauen Zellen mit einem der Strategiespiele auf
Vordermann bringen ? "Bloss nicht..."

Dann vielleicht doch die Aktivboxen mit ein paar guten
Modulen überstrapazieren ? "Nix da..."

Wenn man sich gerne mal äusserst sinnvoll beschäftigen
möchte dann schnappt man sich am besten einen Texteditor
und schreibt ein paar gute Artikel für die 4ever.
Und damit diese literarischen Meisterwerke auch garantiert
den Weg in die nächste Ausgabe finden, solltet Ihr den
Einsendeschluss beachten: 10.Dezember'98 !
Und schon bald kommt es zum Wiedererkennungseffekt,
wenn die 5. (und zugleich letzte Ausgabe in diesem Jahr)
am 15.Dezember im Aminet unter docs/mags erscheint !

In diesem Sinne...Viel Spass mit der brandneuen
Amiga 4ever !!!

(Beam me Up)
Rainer !

1.5 Personal Stuff

- Personal Stuff -

Mitglieder von AMIGA 4EVER:

=====

Rainer~Thieke

Stefan~Walter

Roman~Bujna

Christian~Krüger

Bernd~Gucky

Marco~Schuldt

Redaktioneller Inhalt dieser Ausgabe:

=====

Rainer Thieke

Stefan Walter

Roman Bujna

Bernd "Gucky"

Marco Schuldt

Zusammenstellung und Layout:

=====

Rainer "THE MACHINE" Thieke

Erscheinungstermin der AMIGA 4EVER:

=====

Die nächste Ausgabe am 15.12.98 im Internet unter:

[Http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/docs/mags/amiga4ever5.lha](http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/docs/mags/amiga4ever5.lha)

Amiga 4ever erscheint regelmässig alle 2 Monate !

zurück...

1.6 Talk

- T A L K -

NEUVORSTELLUNG

- Bernd "Gucky"

NEUVORSTELLUNG

- Marco Schuldt

LESERBRIEF

- Von: Mario Nitschke

Gucky
- FRAGE An ALLE

Gucky
- An ALLE

Stefan
- An RAINER

Marco
- An RAINER

Marco
- An ALLE

Rainer
- An ALLE

KLEINANZEIGE
- Von MARCO

KLEINANZEIGE
- Von GUCKY

KLEINANZEIGE
- Von RAINER

zurück...

1.7 Games

- G A M E S -

KURZINFOS
- Für den kurzen Adrenalinkick

REVIEWS

- Spieletests !

SPIELE-NEWS

- Was kommt auf uns zu ???

OLDIETHEK

- Ältere Spiele auf Herz und Nieren geprüft...

TOP~FIVE

- Die besten 5 !

CHEAT-ECKE

- Inklusive Komplettlösung...

zurück...

1.8 Previews

Games-News

=====

MOONBASES

- Dune II lässt grüssen...

POWDER

- Ballern was der Joystick hergibt...

PULSATOR

- Shoot em Up aus dem Hause APC+TCP !

zurück...

1.9 Reviews

Games-Reviews

=====

ENEMY-TEMPEST~OF~VIOLENCE

- Der Kurzttest...

SIXTH~SENSE~INVESTIGATIONS

- Gelungener Auftakt von Cinetech ?

zurück...

1.10 Cheats

- C H E A T S -

Quelle: RT Cheat-Collection Update

Komplettlösung:

LURE~OF~THE~TEMPTRESS

BREATHLESS

EXOLON

HYDRA

K240

KARGON

RINGS~OF~MEDUSA~GOLD

SUPER~STARDUST~CD-32

TRAPPED~II

TURRICAN~III

WORMS~-~DIRECTORS~CUT

zurück...

1.11 Top Five RFK

- TOP FIVE -

Spiele-Charts
Monat:September
Quelle:RFK

- (1) MYST
- (2) PINBALL BRAIN DAMAGE
- (3) SIMON THE SORCERER CD
- (4) ENEMY - TEMPEST OF VIOLENCE
- (5) FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

zurück...

1.12 Tools

- T O O L S -

KURZINFOS
- Für den kurzen Adrenalinkick

PREVIEWS
- Vorschau

zurück...

1.13 Previews

Tools-Previews

=====

KLICK~MICH~NICHT

- Diese Ausgabe leider keine Previews !

zurück...

1.14 Hardware

- H A R D W A R E N E W S -

KURZINFOS

- Für den kurzen Adrenalinkick...

GÜNSTIGES~MODEM

- Von der Firma Poso Electronic...

PPC~BLIZZARD~603E

- Die technischen Daten...

zurück...

1.15 Exklusiv

- E X C L U S I V -

AMIGA~500~AUF~1MB~CHIPRAM

- Nichts ist unmöglich...

AUFRÜSTFAULHEIT~DER~AMIGA~USER

- By: Gucky

BACK~FOR~THE~FUTURE

- Die Audio CD im härtesten...

COMPUTER~EINMAL~ANDERS

- By: Gucky

DER~TRAUERWEG~EINES~ANWENDERS

- By: Mr.Tilt of Shade-Soft

DIE~680XX~PROZESSOREN~DES~AMIGAS

- By: Gucky

FILMCLIPS

- Wenn der Monitor zum Fernseher mutiert...

HARDEWARE~BASTELEI

- Wie bastel ich mir einen Monitorkabel?

HTML~FRUST

- By: Gucky

MULTISCAN~UND~DBLPAL/NTSC

- By: Gucky

PACKET~RADIO

- Alles rund um den Datentransfer mit CB Funkgeräten...

PREISWERT

- Prozessoren aus 2ter Hand...

ROLLENSPIELE

- Teil 2 des grossen Rollenspielführers !

T-ONLINE~CD-ROM

- By: Gucky

ZWEI~AMIGAS~AN~EINEM~MONITOR

- By: Gucky

zurück...

1.16 CD-32

- CD-32 CORNER -

HOLY~BIBLE

- Das Buch der Bücher für's CD32...

LIBERATION

- Der Klassiker schlechthin ?

zurück...

1.17 CD-News

- C D - R O M N E W S -

A7+

- Kurztest der PD+Sharware CD-Rom...

AMINET~SET~6
- Der aktuelle Viererpack aus der Schatztruhe !

APC+TCP~CD`S~VOL.1-4
- Masse und gleichzeitig Klasse ?

BROTKASTEN~GOLD
- Nostalgiker aufgepasst...

CU~AMIGA~MAGAZIN~CD~15
- Import aus England !

GAMERS~DELIGHT~2
- Über 1000 Games auf einer CD...

GOLDEN~GAMES
- PD+Shareware CD-Rom...

HOT~CD
- For Adults only !

MEETING~PEARLS~1-4
- Kostbarkeiten aus der Schatztruhe !

SPECCY~CLASSIX`98
- Oldies gefällig ?

THE~A-Z~OF~AMIGA~GAMES
- Infos über sämtliche Amigaspiele...

zurück...

1.18 Pictures

- BILDER GALERIE -

--- Hier sollen Eure Pictures hinein.Siehe Mach Mit-Dokument
für weitere Informationen. ---

---AMIGA~AGAINST~WINDOWS--- by: Tatlin

---EIGENPOTRAIT--- by: Mr.Tilt of Shade-Soft

---IM~GRUNDE~SIND~WIR~ALLE~GLEICH--- by: Mr.Tilt of Shade-Soft

zurück...

1.19 Werbung

- W E R B U N G -

An~alle~Händler~und~Firmen

APC+TCP~COMPUTERCLUB

BOOKLET-GUIDE

GRÄF~HARD--~UND~SOFTWARE

zurück...

1.20 Gräf

Gräf Hard+Software

Über 800 verschiedene Spiele lieferbar, viele Oldies+Klassiker aus Restbeständen und Lageraufkäufen. Viele Rollenspiele+Adventures, Klassiker von SSI, Micropose, Lucasarts, Origin, FLT, SSG, Electronic Arts, Reline... Gebrauchte Hardware aller Art ! Auch CD32 Software ! An- und Verkauf von gebrauchter Hard- und Software ! Kostenlose Infodiskette anfordern !

Gräf Hard+Software, Ringstr.2, 56462 Höhn-Schönberg

Tel. + Fax: 02661/40338

email: 0266140338-0001@t-online.de

Versand per Nachname (10 DM+Paketgebühr) oder Vorkasse (6 DM)

zurück...

1.21 THE ROOTS

...THE ROOTS...

Hier der Überblick über vergangenen Amiga 4ever Ausgaben:
(rechts in Klammern die Ausgabennummer)

Games:

Blitzbombers	(PD)	(3)
Boderunner	(PD)	(3)
Capital Punishment	(review)	(3)
Croins	(PD)	(3)
Enemy-Tempest of Violence	(review)	(2)
Final Odyssey	(preview)	(1)
Final Odyssey	(review)	(2)
Flying High Data-Disks	(review)	(3)
Gloom III	(preview)	(2)
Gunbee F-99	(preview)	(3)
Hammering Sim	(PD)	(3)
Haunted	(preview)	(3)
Hell Pigs	(preview)	(2)
Mad TV	(review)	(3)
Magic Island	(preview)	(2)
Megablast	(preview)	(3)
Onescapee	(review)	(2)
Pinball Brain Damage	(review)	(2)
Poing 6	(PD)	(3)
Samba Partie	(review)	(3)
Schlachtfeld	(PD)	(3)
Sixth Sense Inv.	(preview)	(3)
Street Racer	(preview)	(1)
The Strangers	(review)	(1)
Wet	(preview)	(3)
XP8	(review)	(1)

Tools:

Aminet Readme Creator	(PD)	(3)
CygnusED 4	(preview)	(1)
Elastic Dreams	(preview)	(3)
Maxmenu	(PD)	(3)
Picture Manager 5	(review)	(1)
Siegfried Translate	(review)	(1)
Wordworth 7	(preview)	(2)

CD-ROM News:

C64 Sensations Vol.2	(review)	(3)
Cartoon Cliparts	(review)	(2)
Mods Anthology Vol.1	(review)	(2)

Sound and Vision (review) (1)

CD-32 Software:

Banshee (review) (2)
 Battle Chess (review) (1)
 Cedric (review) (1)
 D/Generation (review) (2)
 Dragonstone (review) (1)
 Grandslam Gamer Gold (review) (1)
 Psycho Killer (review) (3)

Hardware News:

Betriebssystem - OS 3.5 schreitet voran ! (1)
 E/Box - Towergehäuse für den A1200 ! (1)
 Klein aber fein - Modem der Firma Max ! (1)
 Pentium - Die Entscheidung von Amiga Inc und Gateway ! (3)
 Pre/Box - Darauf setzt Phase 5 ! (2)

Exklusiv-Berichte:

Amiga Future - Neues Spielmagazin ! (2)
 Cool Mods - Die besten Amiga-Module aller Zeiten ! (2)
 Interview - Mit Andreas Magerl (APC+TCP) ! (3)
 Rollenspiele - Teil:1 (3)
 Wing Commander - Die Bücher zum Spiel ! (1)

ZURÜCK~ZUM~INHALT~!!!

1.22 Werbung

 - W E R B U N G -

APC+TCP COMPUTERCLUB

Clubinfos

Clubantrag

Preisliste

zurück...

1.23 Apc+Tcp

Der APC & TCP-Computerclub ist einer der größten Amiga- ←
Computerclubs in
Deutschland. Das liegt nicht nur an den vielen Leistungen, die wir
bieten, sondern auch an dem "Teamwork" unserer Mitglieder.

Und das sind unsere Clubleistungen:

- irc-channel #APC & TCP , homepage: <http://www.chiemgau.com/apc&tcp>
- PD-Pool für Clubmitglieder ab DM 1,50 je Disk inklusive Diskette.
zzgl. Versandkosten.
- PD-Abos von vielen bekannten Serien zu den gleichen günstigen Preisen.
- Eigene Virenkiller-Abo-Serie.
- Eigene PD-Serie speziell für Einsteiger aber auch für Fortgeschrittene
und Profis.
- Eigene CD-ROMs.
- Kostenloser Pointplatz in der High Voltage.
- PD-Tausch.
- sporadische Sammelbestellungen, dadurch billigere Preise.
- Kostenlose Hilfen aller Art.
- Verbraucherschutz.
- Unterstützung von Programmierer/innen, Grafiker/innen usw.
- Hilfestellung für Einsteiger und natürlich auch für Profis.
- Softwareentwicklung.
- Softwarevertrieb zu fairen Bedingungen.
- Eigene Shareware-Vollversionen-Serie.
- Veranstaltungshinweise.
- Kartenvorverkauf zu günstigen Preisen für Amiga-Messe in Köln (wenn
möglich).
- Diverse Hotlines.
- Diverse Mailboxen.
- Eigenes Clubmagazin "NoCover", das regelmäßig jeden 1. des Monats
erscheint.
- Kostenlose private Kleinanzeigen auf unseren InfoDisks & Clubmagazin.
- Mitglieder helfen Mitglieder.
- Druck-Service über Mitglieder von uns.
- Digiservice für Bilder über Mitglieder von uns.
- Digiservice für Sounds über Mitglieder von uns.
- Wir sorgen für die Verbreitung Eurer selbstgeschriebenen Programme.
- Kontakt zu diversen Fachzeitschriften.
- Spieletips über unsere Hotline.
- Tausch von OriginalSoftware (kein Kauf, keine Raubkopien!).
- Mitglieder erhalten auf viele Angebote (falls nicht anders angegeben)
von APC & TCP 25% Rabatt.

Was muß man nun tun, um Mitglied bei APC & TCP zu werden?

Im Grunde ist das ganz einfach. Füllt einfach den Mitgliedsantrag aus
und schickt diesen an APC & TCP.

Die Mitgliedschaft bei APC & TCP ist nicht kostenlos. Irgendwie müssen
auch wir unsere zum Teil ziemlich hohen Kosten decken. Außerdem wollen

wir uns vor "toten Mitgliedern" schützen und etwas gegen den Informationsmangel, den manche neue Mitglieder haben, tun. Deshalb verlangen wir, daß ein Mitglied einen Clubbeitrag oder ein Abo unseres Clubmagazins bestellt.

Damit wir auch Eure selbstgeschriebenen Programme vertreiben können, haben wir sogar eine eigene Firma, den APC & TCP-Vertrieb, gegründet, über den wir schon einige Programme und Spiele recht erfolgreich auf den Markt gebracht haben.

Natürlich suchen wir eben für diesen Vertrieb noch Händler und Großhändler, die unsere Produkte ihren Kunden anbieten, damit der Vertrieb noch effektiver arbeiten kann.

Viele Mitglieder helfen anderen Mitgliedern durch Ratschläge, Hotlines und vieles mehr. Aber wir suchen immer noch kompetente Mitglieder, die bereit sind, anderen Mitglieder zu helfen.

Auf unserer APC & TCP-FD-Serie befinden sich ausgewählte Games sowie nützliche Anwendungen. Außerdem findet man hier viele Programme, die von unseren Mitgliedern stammen. Auch findet man hier die aktuellen Demoverversionen unseres Vertriebes sowie die Demoverversionen unserer Shareware-Serie. Auf unserer APC & TCP-SHAREWARE-Serie findet Ihr Vollversionen diverser Shareware-Programme. Diese Disks dürfen natürlich NICHT weiterkopiert werden!

Und jetzt zu unserem Glanzstück NoCover. Die NoCover ist das Clubmagazin des APC & TCP-Computerclubs. Das besondere an diesem Magazin ist, daß es jeden 1. des Monats auf 2 randvollen Disketten erscheint. Jeder, der Lust hat, kann sich an diesem Magazin aktiv beteiligen. In der NoCover findet Ihr aktuelle Infos über den Club, Preislisten, Sammelbestellungen, PD-Listen, Spieletests, Testberichte über Anwendungen, eine CD-Ecke sowie eine Demo-Ecke, Leserbriefe, Kleinanzeigen, Comics, Helpline und vieles, vieles mehr. Es lohnt sich, in dieses Magazin einmal reinzuschauen.

Briefe werden von uns grundsätzlich nur dann beantwortet, wenn ausreichend Rückporto beiliegt. Ansonsten kann man mit keiner Antwort rechnen!!

Wir suchen fähige Profi- oder Hobby-Programmierer, die mit ihrem Hobby nebenbei einen schönen Batzen Geld verdienen wollen. Und das auf ganz legale Art und Weise. Vielleicht habt Ihr ja schon mal ein Programm oder Game geschrieben. Dann habt Ihr jetzt gar keine Arbeit mehr, sondern könnt Euch in Ruhe zurücklehnen und Money scheffeln.

Wir vertreiben jede Art von Programmen, solange sie Qualität vorweisen können. Die Erstellung des Handbuches und der Verpackung übernehmen

natürlich wir. Logisch ist natürlich auch, daß wir versuchen werden, soviel Gewinn wie nur möglich herauszuschlagen. An Updates wollen wir kein Geld verdienen, deshalb bieten wir für alle registrierte User einen kostenlosen Updateservice und eine Hotline an. Der Programmierer erhält natürlich auch eine genaue Kostenkalkulation.

Mitgliedsausweise von APC & TCP sind 1 Jahr gültig. Sie müssen, wenn sie abgelaufen sind, an APC & TCP eingeschickt werden. Man erhält dann umgehend einen neuen Mitgliedsausweis.

APC & TCP, Dorfstraße 17, D-83236 Übersee, 08642/899953

zurück...

1.24 Apc+Tcp

Antrag von der InfoDisk

- Ja, ich will Mitglied im NEUEN APC & TCP-Computerclub werden
- Ich nehme das NoCover Abo fuer DM 60,- inklusive Clubbeitrag, Porto, Disketten fuer 12 Monate.
- Ich zahle nur den normalen Clubebeitrag von DM 20,-. Die NoCover wird mir dann NICHT zugeschickt!

Vorname/Name: _____

Straße/Nr: _____

Plz/Ort: _____

Telefonnummer: _____ Fax: _____

Geburtsdatum: __.__.19__ E-Mail-Adresse: _____

Hast Du ein Modem Ja Nein Welches? _____

Bist Du SysOp? JA Nein Box: _____

Kannst Du programmieren? Ja Nein Sprache: _____

Was machst Du so alles mit Deinem Computer: _____

Welchen Computer hast Du? AMIGA _____ KICK __. __ FESTPLATTE: _____ MB

CHIPRAM: _____ MB FASTRAM: _____ MB

Anzahl der Disketten-Laufwerke _____

Drucker: _____

Modem: _____

CD-ROM-Laufwerk: _____

Monitor: _____

Turbokarte: _____

Sonstiges: _____

(Wenn Du im CLI/SHELL den Befehl AVAIL eingibst, siehst Du, wieviel Speicher DU hast!)

Bist Du Anfänger oder Profi ? : _____

Besitzt Du ein funktionsfähiges HD-Disketten-Lauferk? Ja Nein

Mit Deiner Unterschrift bestätigst Du uns, das wir Deine Adresse an Dritte weitergeben dürfen!

Datum/Ort: _____ Unterschrift: _____

Achtung! Unbedingt einen ausreichend frankierten Rückumschlag mit diesem Antrag + 2 LeerDisks für unsere InfoDisk mitsenden. Die Disk bekommst Du natürlich zurück. Denke dabei aber bitte immer an das Rückporto !!!
Das Rückporto beträgt bei einer Diskette DM 3,-
Außerdem unbedingt ein aktuelles Paßfoto für unsere Datenbank beilegen!

BITTE SAUBER UND DEUTLICH SCHREIBEN
UND RÜCKPORTO NICHT VERGESSEN

Absenden mit Rückporto an : APC & TCP-Computerclub, Dorfstraße 17,
D-83236 Übersee, 08642/899953 Mailbox: 598919

zurück...

1.25 Booklet-Guide

Booklet-Guide

=====

Booklet-Guide befasst sich mit der Lyric vom
klassischen Heavy Metal bis zum neomodischen
Hardrock.

- Mailfreeware ! Zu bekommen gegen Diskette und
genügend Rückporto !
- Alles im AmigaGuide Format !
- Ständige erweiterungen !
- Update-Service !
- Auf spezielle wünsche wird eingegangen !

Zu bestellen bei:

Rainer Thieke
Mittwegstr.4
45127 Essen

Kosten : 0 DM ! Einfach Diskette mit genügend Rückporto
an oben stehende Adresse schicken (ansonsten frankierter
Rückumschlag) !

zurück...

1.26 Oldie and Goldie ?

- OLDIETHEK -

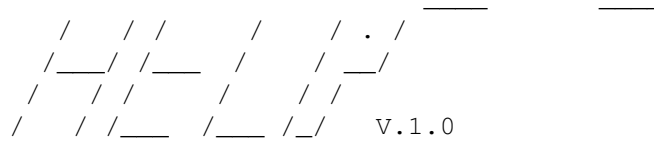
ANSTOSS~WORLD~CUP
- Schuss,Tor,Hurra !

SLAMTILT

- Der König aller Flippersimulationen...?

zurück...

1.27 Hiiiiifäääää !



F Ü R E I N S T E I G E R

```

*****
*
*                          HELP   !!!
*   ODER: "WAS FINDE ICH WO UNTER WELCHER RUBRIK"
*
*
*****

```

- VORWORT - (Bedarf keinerlei Erklärung)
- PERSONAL STUFF - (Dies ist das Impressum, indem alle Mitglieder und alle Redakteure (die an der jeweiligen Ausgabe mitgefeilt haben) aufgelistet werden)
- THE ROOTS - (Hier sind sämtliche Berichte/Artikel aufgelistet, die bereits in vorherigen Ausgaben von Amiga 4ever erschienen sind. Zusätzlich wird daneben die Ausgabennummer preisgegeben. Z.B Games=Street Racer=Preview=1 Das würde bedeuten das das Spiel Street Racer (in einer Preview-Version) in Ausgabe 1 angetestet wurde. Review würde in diesem Fall der Testbericht für eine Vollversion bedeuten)
- USER-TALK - (Dies ist die Diskussionsecke, bei der User nach belieben ihre Meinung kundtun)
- GAMES - (Der Mensch ist ein Gambler, deswegen darf in keinem Mag eine Rubrik fehlen, indem Spiele vorgestellt werden. Die Rubrik GAMES öffnet zugänge auf mehrere SUB-Rubriken :
 - KURZINFOS- Hier stehen News, Klatsch und Tratsch

- (und auch Gerüchte) rund um den kommerziellen Spielmarkt
- REVIEWS- Hier werden aktuelle Spiele, die als Vollversion vorliegen, getestet
 - SPIELE-NEWS- Hier werden Spiele vorgestellt, die entweder a) noch nicht auf dem Markt sind oder b) Spiele die zwar schon im Versand/Laden erhältlich aber von dem Autor noch nicht erworben sind. Hier tritt ein "erster Eindruck", den der Autor von dem Produkt bekommen hat, in Kraft (sei es durch eine spielbare Demoversion oder durch Informationen aus der Presse)
 - OLDIETHEK- In der Oldiethke werden Spiele getestet die schon seit längerer Zeit (womöglich seit Jahren) erhältlich sind
 - PD+SHAREWARE- Der Public Domain-Bereich der Amiga 4ever. Hier werden die aktuellsten Freeware- und Sharewarespiele vorgestellt und durchgetestet
 - TOP FIVE- Hier werden die beliebtesten Spiele eines Monats (z.B. des Monats August) angegeben. Ermittelt wurden sie von RFK.
 - CHEAT-ECKE- Tips und Tricks und Lösungswege zu Spielen gibt es in dieser Rubrik)
- TOOLS - (Unter Tools werden Anwenderprogramme vorgestellt. Auch hier gibt es mehrere SUB-Rubriken:
- KURZINFOS- In kurzer Form stehen hier aktuelle Neuigkeiten/Gerüchte rund um den Bereich der Anwenderprogramme
 - REVIEWS- Hier werden aktuelle Anwenderprogramme, die als Vollversion vorliegen, getestet
 - PREVIEWS- Hier tritt das gleiche in Kraft wie bei den Spiele-News (siehe oben) nur mit dem Unterschied das hier auf Tools eingegangen wird
 - PD+SHAREWARE- Der Public Domain-Bereich bietet ebenfalls Tools im Freeware- und Shareware-Bereich. Die aktuellsten werden hier vorgestellt
- HARDWARE-NEWS - (Hier werden alle Neuigkeiten gebracht, die es rund um den Amiga (an sich) gibt. Ein neuer Amiga Computer? Ein neues innovatives Modem? Neue Grafikkarten? Wenn ja, dann steht es hier. Unter anderem gibt es noch eine SUB-Rubrik "Kurzinfos", bei der es (wie gehabt) kurze Neuigkeiten/Meldungen/Gerüchte zu lesen gibt
- EXCLUSIV - (Unter Exklusiv findet man alles mögliche, was nicht unbedingt (aber meistens doch) mit dem Amiga zu tun hat. Interviews mit bekannten Amiganern, Reportagen einer
-

Computermesse, Buch-Berichte, Informationen über ein neues
Spielmagazin, Kurse... usw)

- CD-32 CORNER - (Hier werden Spiele für das CD32 getestet. Da neue
leider rar geworden sind, sind dies meist ältere.
Interessant für diejenigen, die neben ihrem CD-Rom
Laufwerk auch einen CD32 Emulator besitzen (oder
gar ein CD32 selbst))

- CD-ROM NEWS - (Hier werden FD CD-Roms vorgestellt. Das sind CD's
die mehrere verschiedene Programme beinhalten. Eine
Shareware/Freeware-Sammlung z.B., oder eine CD
die mehrere Tools zu ein und demselben Thema
enthält. Auch können hier CD's vorgestellt werden
die weder Tools noch Spiele bereithält (ein
Multimediales Lexikon z.B).
Hier gibt es ebenfalls SUB-Rubriken für REVIEWS
und PREVIEWS (falls die Begriffe noch unklar sind:
siehe oben)

- BILDER GALERIE - (Gut gemachte und frei kopierbare Bilder kann
man sich unter dieser Rubrik direkt anschauen.
Eventuell sind diese Bilder von Autoren der
Amiga 4ever)

- WERBUNG - (Bedarf keinerlei Erklärung)

- NACHTRAG - (Die Worte zum Schluss...)

* NOCH ETWAS !!! *

Gut möglich das bei einigen Ausgaben einige SUB-Rubriken
fehlen. Ist dies z.B. "Reviews" bei den "Games", dann bedeutet dies,
dass es keinerlei Spieletests in dieser Ausgabe gibt (weil kein
Testmuster vorlag).

-----ZURÜCK~ZUM~INHALT-----

1.28 Intern

Interne Informationen:

+++++

Daten sind (noch) teilweise unvollständig:

+++++

(I)

Rainer Thieke -18.10.1978-

User-Callsign: "The Machine"

Amiganer seit: 1992 (vorher C=64)

Konfig: CD32,SX-Pro (50Mhz Main,50Mhz Copro),
OS 3.1,18MB Ram,1.2 GB HD,Ext.DD-Laufwerk,
Orion 15Z-Monitor,Typhonn 80Watt...usw

Contact: Mittwegstr.4,D-45127 Essen

Misc: Fährt total auf komplexe Rollenspiele ab,
liebt gutes Metal über alles,fanatischer
Mod-Sammler...

(II)

Stefan Walter -21.07.1981-

User-Callsign: "---"

Amiganer seit: 1993 (vorher C=64)

Konfig: A1200,OS 3.1,Blizzard 030 (50Mhz),6MB Ram,
540MB HD,4*CDROM-Drive...usw

Contact: ---

Misc: Spielt nebenbei mit seiner PSX...lecht und
sabbert bei flüssigen 3D-Berechnungen...

(III)

Roman Bujna -30.09.1981-

User-Callsign: "Exorzist"

Amiganer seit: 1990 (vorher ein Computerloses Leben)

Konfig: A500 OS 1.3 2MB Ram...,A500+ OS 2.0 130 MB HD...,
A600 OS 2.0 2MB Ram...,CD32 SX-1 6MB Ram...,
Pentium PC 166Mhz...usw

Contact: Asbeckstr.30,D-45356 Essen

Misc: Sowohl PCler als auch Amiganer,hat Monkey Island
schon öfter durchgespielt als der Papst die Kirche
besucht,Hardware Spezialist (jedenfalls insachen PC)...

(IV)

Christian Krüger -28.09.1980-

User-Callsign: "----"

Amiganer seit: 1998 (vorher ein Computerloses Leben)

Konfig: CD32, SX-1, OS 3.1, 6MB Ram, Ext.DD-Laufwerk... usw

Contact: Asbeckstr.18, D-45356 Essen

Misc: Hat sein Leben dem Sport gewidmet (sieht man ihm garnicht an Anm.v.RT), Neu-Amiganer: seit mitte 98, kann ganze Nächte mit ANSTOSS verbringen...

(V)

Bernd H. -07.08.1965-

User-Callsign: "GUCKY"

Amiganer seit: 1990 (vorher C=64)

Konfig: A500 400MB HD..., A2000 540MB HD...,
A1200 100MB HD..., A1200T 2.1 GB HD... usw

Contact: Scall...01681/1834860 (Nachricht hinterlassen)

Misc: Geht desöfteren mit seinem PR-Rechner auf Datenreise, entwickelt in seiner Werkstatt Modems...

(VI)

Marco Schuldt -28.12.1978-

User-Callsign: "Mr.Tilt of Shade-Soft"

Amiganer seit: ??? (vorher C=64)

Konfig: A4000/030 (25Mhz), OS 3.X, 14MB Ram,
630+420MB HD, 2*CDROM-Drive... usw

Contact: Schröderstr.1, D-21614 Buxtehude

Misc: Ebenfalls CB-Funker, der Mann mit den meisten "User-Callsigns" (Garfield, Goofy, Psycho, Schulpe, Brösel, McGyver... und 20000 weitere), Flipper-Freak, hat aufgrund dessen einen eigenen Pinball-Club gegründet...

zurück...

1.29 By:Gucky

Packet Radio!

- 1.1 Was ist das denn ?
- 1.2 Was brauche ich alles ?
 - 1.2.1 Software !
 - 1.2.2 Hardware !
- 1.3 PR-Betrieb : Was geht alles ?
- 1.4 Probleme PC mit Amiga !
- 1.5 Mailboxen,S&F !

Mehr Infos zur Technik siehe auch Begleittexte zu AMICOM (im AMINET)

1.1 Was ist das denn?

Es geht kurz gesagt darum,Rechner über Funk miteinander zu verbinden. Das war bis vor wenigen Jahren nur bei den Funkamateuren erlaubt. Aber es geht auch ohne den Schein zum lötten. Anfang der 70er Jahre wurde eine Idee aus Amerika bei uns übernommen: Sprechfunk für Jedermann (Jedermannsfunk) oder einfach die Abkürzung vom englischen CB. Bis vor kurzen wurde da nur gesprochen,erst auf 12 Channels AM (Amplitudenmodulation) dann mit mehr Sendeleistung und 40 Channels FM (Frequenzmodulation) heute sogar mit 80 Channels FM. Für PR wird aber für alle nur ein Funkkanal gebraucht,also alle sind auf einem Kanal und stören sich gegenseitig nicht.Es ist sogar möglich mit bis zu 20 oder mehr Leuten unabhängig auf einem Funkkanal zu sprechen (über Tastatur,also tippen), dazu später mehr. Das Übertragungsprotokoll nennt sich AX25 (wer es wissen möchte).Mailboxen gibt es auch,sogar eine Verbindung zum I Net gibt es (Viele~Boxenbetreiber benutzen das I Net um neue Mails schneller weiterzugeben).Ist ja alles sehr toll,aber wo ist der Pferdefuss? Nun,im mom geht das alles nur mit 1200 Baud,und viel mehr als 9600 Baud wird auch kaum möglich sein.Wer schon mal Versucht hat ein Bilddatei mit nur 1200 Baud zu übertragen weiß wie lange das dauert (Alle alten C64 User die mal ein Datenklo mit 300 Baud hatten wissen was ich meine).Deshalb benutzen viele Boxenbetreiber das I Net um in wenigen sec für ein paar Pfennig ihre Daten an andere Boxen zu übertragen.Übrigens zum C64:das erste PR programm wurde für diesen Rechner geschrieben,also kann man sogar mit dem Brotkasten PR machen. Nun zu den kosten:Wenn man erst mal alle Geräte hat,kostet es nichts, oder nur etwa 5 DM pro Monat (Geräte mit mehr als 40 Kanälen FM müssen angemeldet werden). Bei uns wird PR auf den alten Kanälen 24 und 25 gemacht,aber auch auf den neuen 80 Kanälen,also den 40 neuen ist schon viel gepiepe zu vernehmen.

1.2 Was brauche ich alles?

Nun ein Rechner ist vorhanden denke ich, also zunächst ein CB Funkgerät mit 40 Kanälen FM (das kostet keine Gebühren), besser aber eines der neuen mit 80 Kanälen. Dann noch ein Netzteil, da die meisten CB Kisten fürs Auto gedacht sind. Nun noch das wichtigste: die Antenne. Am besten einen sogenannte Halbwelle mit einer Länge von 5.5 m. Wer nicht so viel Platz hat kann auch Fensterantennen benutzen, die gibt es von 1 m Länge bis etwa 2.75 m. Sie sollte aber draußen frei stehen, im Zimmer ist das nur im Notfall zu empfehlen. Wichtig ist nur das man zu einem Netzknotenrechner kommt. (näheres dazu später) Jetzt noch Kabel und das Modem (bau ich selber, 80 DM wer eins will).

Kosten:

CB Funke ab etwa 100 DM (40 Kanäle FM) Modem bei mir 80 DM, im Laden etwa 100 DM (eins für PC geht auch, warum das geht... später) Netzteil so um 40 DM Antenne so um 60 DM Kabel u.s.w. noch mal 25 DM

Dann könnt ihr schon loslegen.

1.2.1 Software

Im Aminet ist Software für PR zu finden. Als erstes mal das Programm AMICOM. Die Software ist für Einsteiger Ideal, und arbeitet auch mit Modems die am PC betrieben werden gut zusammen (passende Treiber liegen bei). Diese Software benutze ich auch für mein eigenbau Modem. Dann noch AHP (Amiga Host Packet). Diese Software ist eher was für Benutzer eines TNC s (näheres später). Jetzt zur Kaufsoftware. Ich selber benutze die AP Software (Amiga Packet). Diese wird von Hell Datentechnik oder WK Tech vertrieben. Neben verschiedenen anderen Modems wird dabei ein besonderes Modem von Hell verwendet, was den Vorteil hat das beim senden die piep Töne vom Rechner direkt gemacht werden. Es ist auch möglich CW (Morsen) damit zu betreiben. Also Text eintippen, im Lautsprecher dann Ausgabe in CW. Auch kann verbotener Weise verschlüsselt gesendet werden. Modem und Software so ab 100 DM Jetzt gibt es noch PP (Profi Packet). Näheres dazu im Aminet, denn auch diese Software ist dort zu bekommen.

1.2.2 Hardware

Nun da gibt es erstmal das Modem was ich selber so nebenbei baue. Es ist dem Baycom Modem etwas ähnlich und hat sogar eine Hardware Rauschsperrung. Wer mehr will kann sich einen TNC besorgen, das ist ein unabhängiger mini-Rechner, der es möglich macht seine Amiga oder PC mal für andere Sachen zu benutzen. Wenn man dann wieder PR macht und die Software startet, werden alle Verbindungen oder sonstiges vom TNC in der Pause gehalten, und man kann gleich da weitermachen wo man zuletzt war. Du bist also immer Online (wenn das TNC und die Funke an bleibt). Ich benutze aber lieber einen billigen A1200 (A500 mit Platte geht auch zur Not). Das ist meist billiger als 250 DM für einen TNC zu berappen. Meist liegt so ne alte Amiga Gurke noch staubig in der Ecke. Hauptsache die Software ist mit erträglichem Tempo zu benutzen. (Amicom geht auch auf dem A500 von Diskette). Mit AP kann man sogar bis zu 9 Modems gleichzeitig betreiben, oder Rechner untereinander vernetzen (wenn man mehr als eine serielle Schnittstelle hat, denn da wird alles angeklemmt). Da der Amiga wie der PC die RS232 benutzt (ist fast gleich, beim Amiga nur 5 V TTL Pegel, PC kann auch 12 V ab) können auch PC

Modems wie das PC Com am Amiga benutzt werden. Die Modems arbeiten aber alle mit 5 V Pegel, also keine Bange. AP benutzt neben andern Möglichkeiten ein sogenanntes mini Modem was wie gesagt auch CW und mit passender Software von Hell noch anderes kann. Gibt auch einen MMI (Multi Mode Interface) das kann sogar Wetterfax, SSTV (SW Bilder alle paar Minuten (so ne Art TV für arme)) und kann bis zu 9600 Baud benutzt werden (für CB sinnlos). Aber auch im 70 cm Band kann PR gemacht werden, da soll sogar 9600 Baud klappen (kann ich nichts weiter zu sagen, dort sind Bereiche für alle mit 10 mW (Handfunke, feste Antenne) freigegeben).

1.3 PR-Betrieb: Was geht alles ?

Wie schon oben mal gesagt du kannst mit vielen Leuten unabhängig auf einem Funkkanal labern, oder auf einem anderen Softwarekanal was aus ner Box saugen. Es gibt auch sogenannte NOD oder Gate Software (AP kann das, Box ist auch bei) du kannst dann von dir über den NOD Rechner weiter hüpfen, und so weiter rum kommen, als normalerweise mit dem Funkgerät möglich ist (Relaisfunk). In den Mailboxen kannst du Nachrichten an besondere User ablegen (jeder hat ein Rufzeichen). Die Post wird dann über S&F (Store und Forward) an andere Boxen weitergegeben. Oder auch in besonderen Rubriken z.B verkaufe, tausche oder News an die Allgemeinheit deinen Senf abgeben. Im mom wird das S&F Netz fast zu 100% von PC Usern betrieben, und selbst die haben verschiedene Boxenarten. (Selbst da kann nicht jeder mit jedem S&F machen). Im sogenannten Convert Modus könne auch mehrere Leute auf einem Software Kanal zusammen labern. Zu allem was ich schreibe noch eine Anmerkung: Wer es besser weiss, der soll ruhig selber seinen Senf dazugeben, alles weiss ich auch nicht. Besonders wer mehr über die Software berichten kann, soll mal selber einen kleinen Text tippen.

Noch was: es ist sogar möglich sagen wir auf dem 70 cm Band mit PR einzusteigen, dann über ein passendes Gate auf CB umzusteigen, also ein Rechner mit 2 Modems, und jeweils einem CB Funk Gerät und einer 70 cm Handfunke. Die PR Software stellt jedem User eine Bestimmte Anzahl von Softwarekanälen zur Verfügung, in der Regel so 20 bis 30 (können auch mehr sein) in jedem freien Softkanal kannst du ein anderes call (User) rufen, der gerade auf dem Funkkanal ist. Auf einem sogenannten Monitorkanal kann man alles sehen was so auf dem Funkkanal los ist, nur alles durcheinander. Anhand der Adressenzeile (von User Hinz an Kunz) weiß jeder Rechner der im Netz ist für wen was bestimmt ist, auch auf welchem Kanal des Users die Zeile erscheinen soll. z.B. auf 1 ist Reiner auf 2 ist Michel. Durch umschalten mit den F Tasten kann man den Kanal wechseln (Softwarekanal). Meist ist am Rand des Bildes eine Leiste wo man erkennen kann wer auf welchem Kanal gerade ist, und wenn das Call dann blinkt ist da gerade was neues angekommen. Wie gesagt wenn Fragen sind schreibt einfach an die Laberecke, ich geben dann Auskunft in einem offenen Brief im Magazin.

1.4 Probleme PC=Amiga

Solange ihr Texte versendet geht das alles noch gut, aber wenn es um Bilder oder Programme geht, die im Binär Modus übertragen werden, macht der Zeichensatz des Amiga beim PC Problems. Oft sind solche Dateien am Ende nur noch Müll, der den Kanal beim S&F belastet. Die PC Boxenbetreiber wissen das nicht, da sie eh mit dem Amiga-Müll nichts anfangen können. Wenn dann da mal nicht ein einzelner Amiga User sagt: "Du Onkel, die 10 MB Amiga Software in deiner Box sind Müll" kommt es vor das diese Altlasten ewig kreisen (Wer

weiß wie das zu ändern ist soll sich melden). AP hat zwar die Möglichkeit Zeichentabellen zu ändern, sogar jedem User eine besondere zuzuweisen, nur mit der beigelegten für PC hatte ich immer noch keine ü, ö, ä auf dem Bildschirm wenn ich mal mit PC Usern getippt habe. (nach einigem testen hab ich üöä richtig einstellen können, der Rest passt immer noch nicht 100%)

1.5 Mailboxen, S&F

Wenn man in einer Box was ablegen will was länger ist, sollte man mit 7 plus die Sache in kleine Happen zerlegen, es kann sonst beim saugen einer Datei mal vorkommen das nach 3 Stunden die Datei zu 99% da ist, und auf einmal ist ein Problem auf dem CB Kanal, z.B dein Rechner sagt: "By By, versuchs noch mal". Wenn du jetzt eine mit 7 plus bearbeitete Datei gesaugt hast brauchst du nur noch den letzten Teil zu saugen, dann alle Teile mit dem 7 plus Progi zusammen setzen. Wenn jetzt auf einmal so was wie .lha oder so am Ende der Datei steht, solltet ihr wissen was jetzt zu tun ist. Wie gesagt mit PCs klappt das packen mit lha oder was die da benutzen gut, beim Amiga zum Amiga auch, aber dazu habe ich ja oben schon mal was gesagt. Eine Sache ist aber toll: 7 Plus klappt bei beiden, also auch 7 Plus PC Texte können auf Amiga zusammengepackt werden. Jetzt zu S&F, dabei wird alle Post meist über Nacht zur nächsten Box weitergegeben, so das sie bald auch in der ganzen BRD oder sogar in der EU gelesen werden kann. Ist manchmal toll wenn einer in Spanien lesen kann, das du 10 alte Videohüllen verschenken willst (verkaufen past eher unter Rubrik witziges). Ich will damit sagen das man bei allgemeinen Mails sagen kann ob die nur in NRW oder sogar nur in der einen Box zu lesen sind, oder nur in Deutschland oder sogar EU. Übers I Net wird auch S&F gemacht, kann ich aber selber nichts zu sagen.

Zu guter letzt:

Der Text wurde an einem Freitag abend geschrieben (Voyager habe ich nur halb gesehen). Wer jetzt auf Rechtschreibung schaut (ist eh so ne Sache im mom) dem sei gesagt bei PR ist das peng, haubtsache du bist schnell beim tippen, und der andere hat nicht gerade was mit weiss oder scheiss geschrieben (kann zu Missverst. führen, Abkürzungen auch wie n8=nacht oder so)

also by by euer GUCKY
SCALL:01681/1834860

PS: SCALL ist bei PR nützlich, weil wer seine eigene Tel. angibt dem ist auf Funk eh nicht zu helfen.

GUCKY

zurück...

1.30 Indexxx

 - Rollenspiele -

Teil:1
 (Erschienen in Amiga 4ever Ausgabe:3)

Teil:2
 (...und weiter geht`s...)

zurück...

1.31 By:R.Thieke

 - ROLLENSPIELE -

 - Chapter one : EINLEITUNG -

Das erste Rollenspielbuch fand ich versteckt in meiner Stadtbücherei, zwischen den ganzen Kram von Kniffel- und Kartenbüchern. Damals, noch nicht wissend was das denn sein sollte : laut Umschlag konnte man mit diesen Büchern sein eigenes Abenteuer erleben !?!?!?

Das Buch nannte sich "Das Höllenhaus", der Autor war Steve Jackson und ich war gerade mal 12 und las in dieser Zeit mit Begeisterung noch "die drei Fragezeichen" Krimi-Jugendbücher ! Na ja...letzten Endes nahm ich also mein erstes Rollenspielbuch mit nach Hause.

Seitdem war es also um mich geschehen : Solo-Rollenspiele, Abenteuer in Gruppen, Brettspiele der gleichen Gattung und Rollenspiele auf dem Heimcomputer bestimmten ab sofort meine Freizeit. Mittlerweile sind gut 8 Jahre vergangen und die Gier nach Rollenspielen (die ich damals zweifellos besaß) hat sich gelegt. Nach wie vor spiele ich nichts lieber als ein gutes Rollenspiel auf meinem Amiga, aber die Zeiten an denen man sich am Wochenende traf um ausgiebig in die Welt des Schwarzen Auges zu versinken sind entgültig vorbei. Trotzdem ist das Interesse geblieben, gibt es ein neues Rollenspiel auf dem Amiga bin ich wahrscheinlich der erste der es sich holt. Auch besitze ich noch (fast) alle Solo-Rollenspielbücher die damals von Steve Jackson und Ian Livingstone herauskamen.

Unter Exklusiv möchte ich nun auf einige gute Rollenspiele auf dem Amiga eingehen und dazu noch die ersten drei Bücher aus meiner

Sammlung vorstellen. In der nächsten Ausgabe folgt dann teil II, wo ich weitere Bücher vorstelle, auf das System DSA und auf einige Brettspiele näher drauf eingehe. Hier also ein paar Games, wobei manche schon älter sind und nur noch bei Gebrauchthändlern zu haben sind (oder halt auf Flohmärkten) :

 - Chapter two : ROLLENSPIELE AUF DEM AMIGA -

-THE BARDS TALE I, II+III-

Der Knüller längst vergessener Tage, der auf dem C64er zum meistverkauften Rollenspiel gekürt wurde. Wurde komplett über die Tastatur gespielt. Bards Tale erlaubte das durchwandern von grossen Städten und Wäldern, was alles grafisch angezeigt wurde. Wenn es zum Kampf kam, hatte man Zeit genug sich zu überlegen, welcher Charakter nun was tun sollte (attackieren, parieren, Gegenstand benutzen... usw).
 BEWERTUNG: BEFRIEDIGEND-GUT

-DUNGEON MASTER-

Der Dungeon Master war das erste richtige 3D-Rollenspiel, in dem man aus der "Ich-Perspektive" durch die Katakomben wandern konnte und der Bildschirm gleichzeitig eine immens wichtige Rolle spielte (man konnte Gegenstände aus dem Bildschirm direkt in sein Inventar stecken, Gegenstände durch den Raum schmeissen, die Gegner kamen auf einem zugelaufen...). Das Kampfsystem war sehr Action-betont und im Gegensatz zu Bards Tale kam es hier (nicht nur) auf etwas Glück an, sondern auch auf eine Portion Reaktionsvermögen.
 Auch heute noch besitzt das Spiel eine gelungene Atmosphäre.
 BEWERTUNG: GUT

-LEGEND OF FEARGHAIL-

Ein Rollenspiel das nach Dungeon Master erschien (1991?) und trotzdem noch an dem alten System (Bards Tale) festhielt. Natürlich wurde es leicht verbessert, sowohl grafisch als auch Sound-technisch, aber rein spielerisch hatte Bards Tale mindestens genauso viel zu bieten. Aber trotzdem - Legend of Fearghail besitzt einige kleinere Verbesserungen die bei der Barden-Trilogie damals wünschenswert gewesen wäre. Als Barden-Fan kommt man an Legend of Fearghail nicht vorbei.
 BEWERTUNG: GUT

-EYE OF THE BEHOLDER I+II-

Der Dungeon Master zog unendlich viele Klones nach sich, die fast alle genauso aufgebaut waren wie "die Mutter aller 3D-Rollenspiele" (diese Bezeichnung sei mir erlaubt). Wie z.B die Beholder-Trilogie (wobei teil drei nur auf dem PC erschien), die spielerisch grundlegende parallelen zog, grafisch jedoch weitaus besser aussah. Beholder II war spielerisch sogar noch besser als teil 1. Auch hier gab es das schon in Dungeon Master angewandte Hack+Slay-Verfahren und die Anwendung von Magie erwies sich (im Gegensatz zu DM) als erfreulich einfach.
 BEWERTUNG: SEHR GUT

-ISHAR I,II+III-

Als durchaus solide kann man die Ishar-Trilogie ansehen. Es bot sich hier zwar nichts neues an, jedoch war die Grafik und die Steuerung als durchaus passabel. Leider waren die aufkommenden Rätsel meist total unlogisch und die Deutsche Übersetzung liess auch zu wünschen übrig. Für Rollenspiel-Freaks sicherlich eine Empfehlung, alle anderen sollten erst ein Probespiel wagen.
BEWERTUNG: BEFRIEDIGEND

-DAS SCHWARZE AUGE-

Da das Rollenspielsystem DSA in Deutschland sich hoher beliebtkeit erfreute, war es eigentlich nur eine frage der Zeit bis ein Computerspiel folgen würde. Das Schwarze Auge (mit dem Untertitel DIE SCHICKSALSKLINGE) gehört ohne frage zu den besseren Rollenspielen. Es beeindruckte durch hohe detailverliebtheit, guter Musik und guter Grafik. Es ist dermassen komplex, das wochenlanges spielen garantiert ist aber auch so komplex, dass man lange braucht um hinter dieses System zu kommen. Streiten kann man sich um das langwierige Kampfsystem von DSA. Ein Kampf wird aus der isometrischen Sicht dargestellt und erfordert taktisches handeln. Manche Kämpfe ziehen sich so ganz schön in die länge (bis zu einer halben Stunde), wodurch DSA bei vielen eine abschreckende wirkung hinterlies. Mir hat 's gefallen, ich kenne aber Leute die gerade deswegen das Spiel regelrecht "zerissen" haben. Trotzdem (oder gerade deswegen) gehört es zum besseren Drittel.
BEWERTUNG: GUT-SEHR GUT

-AMBERSTAR und AMBERMOON-

1992 erschien, von der deutschen Programmierertruppe Thalion, Amberstar, das insachen Story und Atmosphäre (zusammen mit seinem Nachfolger Ambermoon) auch heute noch das Non-Plus-Ultra ist. Die Generierung einer Gruppe fiel vollkommen flach : Man schlüpfte in die Rolle eines Helden der sich erst nach und nach eine "Party" zusammenstellen konnte. Das Szenario wechselte grafisch von der 2D in die 3D-Sicht, je nachdem wo man sich gerade befand. Bisher ungeschlagen - der Nachfolger Ambermoon (1994), der spielerisch fast genauso wie Amberstar gehalten wurde (kleinere Verbesserungen fanden trotzdem statt), aber grafisch bisher alles in den Schatten stellte, was an Rollenspielen bis dato auf dem Markt war. Erstmals konnte man auf einem Amiga durch flüssig berechnende 3D-Dungeons und Städte laufen und das selbst auf einem Standart 500er. Zwar war dies auch schon in einem (Möchtegern-) Rollenspiel namens Legend of Valour möglich, jedoch in einer sehr mageren Qualität. Die Musik der beiden Spiele - einfach genial...muss man gehört haben. Was ebenfalls sehr positiv auffiel war das Kampfsystem, das strategisch auf einem Schachbrett-artigen Feld ausgetragen wurde. Die Kämpfe dauerten weder zu lange, noch waren sie kurz und schmerzlos beendet. Thalion hatte hier die mitte genau getroffen. Um es kurz zu machen : Amberstar und Ambermoon sind das Beste was der Rollenspielmarkt (im digitalen Bereich) zu bieten hat. Auch heute noch, anno 98, findet man kein Rollenspiel mit solch einer spielerischen Tiefe. Bleibt nur noch zu hoffen, das der Nachfolger "Albion" irgendwann

einmal den Weg auf den Amiga finden wird (solche Gerüchte kursieren herum).

BEWERTUNG: SIMPLY THE BEST !

So, dies ist also meine empfehlung, wenn der eine oder andere noch ein gutes Rollenspiel suchen sollte. Zu erwähnen wären vielleicht noch Spiele wie ULTIMA, WIZARDRY, MIGHT+MAGIC oder die ganze Palette von SSI. Über die bin ich aber nicht weiter drauf eingegangen, da sie mir nicht komplett vorliegen (Ultima-6 Spiele, Wizardry auch mehrere und Might+Magic 3).

ELVIRA I+II und WAXWORKS besaßen auch grundelemente des Rollenspiels, waren jedoch mehr auf Action bezogen. Ausserdem sind alle drei Spiele, wegen grossem Blutgehalts, erst ab 18 Jahren zugänglich.

TRAPPED I+II sind das, was auf dem PC die ULTIMA UNDERWORLD-SAGA war : 3D-ACTION gepaart mit einer Prise Rollenspiel. Auch diese beiden Titel kann ich (sofern man einen 030er Prozessor sein eigen nennt) wärmstens empfehlen.

Verlassen wir nun den digitalen Rollenspielspass und kommen zu dem Lesestoff:

 - Chapter three : ROLLENSPIELBUCH-WAS IST DAS ? -

Insgesamt 16 Bücher erschienen von Steve Jackson und Ian Livingstone im Goldmann Verlag. Den start machte 1983 "Der Hexenmeister vom flammenden Berg". Das Buch verkaufte sich in der USA dermassen gut, dass Goldmann sich an diesen Rollenspielbüchern sofort die Rechte für Deutschland sicherte und letztendlich (mit etwas verspätung) erschienen alle Titel auch in Deutschland.

Für diejenigen, denen der Begriff Rollenspielbuch Neuland ist, hier eine kurze erklärung:

In Rollenspielbüchern kann man das Geschehen einer Geschichte selbst bestimmen !

Benötigt wird ein Bleistift sowie ein paar Würfel - das wäre dann das Inventar was zum spielen vollkommen ausreicht.

Man beginnt mit der Erschaffung eines Helden (diesen Held spielt man dann die ganze Zeit über). Werte wie GEWANDTHEIT, STÄRKE oder GLÜCK werden nach bestimmten Regeln ausgewürfelt... diese Werte werden sowohl im kampf als auch bei gefährlichen Situationen von benötigt.

Je nach Abenteuer kommen dann bestimmte Werte noch hinzu (wenn z.B. Zauberei drinn vorkommt), aber die oben genannten Werte sind auf jeden Fall immer dabei.

Eine Tabelle zum eintragen dieser Werte befindet sich immer im Buch, deswegen sollte man auch einen Bleistift benutzen (falls diese Werte sich im laufe eines Spiels ändern). Ansonsten bietet die Tabelle auch noch platz für das eintragen der Gegenstände die man findet.

Das austragen eines kampfes gestaltet sich kinderleicht : Etwas Glück beim Würfeln und eine hohe Gewandtheit sollte man schon haben, da man sonst viele Schläge einkassiert. Die Stärke spiegelt die Körperkraft eines Helden wieder. Sinkt dieser Stärkewert auf 0 ist der Held tod.

Weiter möchte ich auf das Charakter-System nicht eingehen, schliesslich befindet sich eine ausführliche Anleitung in jedem Rollenspielbuch.

Noch etwas zum eigentlichen Rollenspiel:

Natürlich muss man in einem Abenteuerspiel ein Abenteuer bestehen (klingt logisch, oder?). Dieses Abenteuer ist von dem Autor vorgegeben, z.B. muss man einen bösen Zauberer, der das Land terrorisiert, töten oder man begibt sich auf die Suche nach einem Sagenumwobenen Schatz. Wie und ob man dieses Abenteuer löst, liegt ganz beim Spieler. Ein Rollenspielbuch ist in mehrere Kapitel unterteilt, man fängt bei Kapitel 1 an zu lesen, bekommt die Vorgeschichte präsentiert, und irgendwann greift man selbst in's Geschehen ein. Es werden dann Fragen gestellt wie "Welchen Weg möchtest Du einschlagen? Willst Du nach Westen oder nach Osten?". Entscheidet man sich für Westen muss man bei Kapitel 88 weiterlesen, wobei für Osten Kapitel 161 vorgesehen ist. Und so geht es dann immer weiter: immer wieder muss man individuell entscheiden, was man tun möchte. Dabei gibt es natürlich nicht nur die Frage: "links oder rechts", sondern es muss auch bei haarsträubenden Situationen eine Entscheidung fallen. Ein Beispiel:

"Als Du die Höhle betrittst fällt Dir sofort diese erdrückende Hitze auf. Verwundert blickst Du dich um... jedoch kannst Du die Quelle dieser Hitze aufgrund der Dunkelheit nicht ausmachen. Hast Du eine Fackel bei Dir? Wenn ja, dann kannst Du sie nun benutzen (Kapitel 99). Ansonsten (Kapitel 276)."

Um Spielspass zu garantieren, sollte man bei Rollenspielen natürlich fair bleiben... hat man im Laufe des Spiels also keine Fackel gefunden geht es weiter bei Kapitel 276:

"Was nun? Krampfhaft versuchst Du die Dunkelheit mit Deinen Augen zu durchdringen, aber es ist zwecklos. Plötzlich ein weit entferntes Poltern... die Vibration spürst Du in Deinen Füßen. Kurz danach wieder... und wieder. Das Poltern wird immer lauter und die Vibrationen werden so stark das Du mühe hast Dich auf Deinen Beinen zu halten. Du tastest Dich ein wenig durch die Höhle um irgendwo Halt zu finden... aber diese Höhle scheint riesig zu sein, nirgendswo eine Wand wo Du Dich abstützen könntest. Wieder das Poltern... diesesmal in gleichmäßigen Abständen... im gleichen Rhythmus immer lauter werdend. Blind tastest Du um Dich, verzweifelt bemüht das Gleichgewicht zu halten. Das Poltern wird lauter, stärker... Panik überkommt Dich: Etwas kommt auf Dich zu! "Zeus stehe mir bei", murmelst Du. Ein letztes Poltern direkt vor Dir, mit einer solchen Wucht das Du für eine Weile vom Boden abhebst und unsanft wieder auf den steinigen Untergrund der Höhle landest. Dort bleibst Du erst einmal liegen um zu Atem zu kommen. Die Angst schnürt Dir fast die Kehle zu. Du hast keine Ahnung was hier vor sich geht... wenn doch diese verdammte Dunkelheit nicht wäre... was willst Du tun? Ruhig bleiben und erst einmal abwarten was passiert? (Kapitel 344) Dein Schwert ziehen und Dich auf einen Angriff gefasst machen? (Kapitel 233) Oder gedenkst Du die Beine in die Hand zu nehmen und blind durch die Dunkelheit zu rennen? (Kapitel 21) "

So, was ist passiert? Aufgrund der im Spiel nicht gefundenen Fackel, sitzt man nun in Schwierigkeiten. Dort hat man wieder mehrere Möglichkeiten zur Auswahl die Geschichte weiter zu spannen...! Hätte man nun eine Fackel in seinem Inventar gehabt, dann hätte diese "Kurzgeschichte" ein anderes Ende genommen (das anzünden der Fackel hätte zu etwas Licht geführt)! Mit dieser kleinen Demonstration wollte ich eigentlich nur klar machen,

dass man in Rollenspielbüchern das weitergehen der Geschichte selbst bestimmt (man möge mir verzeihen wenn dieses Beispiel nicht so gut ist). Das macht die Sache bei diesen Büchern ja gerade so interessant.

Wenn es jetzt noch einer nicht verstanden hat, dann liegt es an mir... und nicht an den Rollenspielen selber. Wie gesagt - eine Anleitung befindet sich in jedem Rollenspielbuch - Und die erklärt es sicherlich besser als ich.

 - Chapter four : ROLLENSPIELBÜCHER : STEVE JACKSON UND -
 - IAN LIVINGSTONE -
 - TEIL : 1 -

Die 16 Bücher von Steve Jackson und Ian Livingstone sind alles einzel abgeschlossene Abenteuer, es ist also nicht nötig sie der Reihe nach zu spielen da sie nicht übergreifend sind. Vorstellen werde ich hier die ersten 3 Bücher, wobei ich mit dem ältesten beginne.

Nicht alle Bücher sind ein Kaufgrund : Klar, Rollenspiel-Freaks werden sich nach möglichkeit alle zulegen, aber trotzdem gibt es immer wieder welche die nicht so doll geworden sind.

Zu erwähnen sei hier noch das es einige nette Zeichnungen im innern der Bücher gibt (manchmal auch eine Karte, die die Reise durch ein Land beschreibt).

Ich persönlich halte Steve Jackson für den Autor, der die interessantere Schreibweise hat. Darüber kann man sich sicherlich streiten, da ich auch einige kenne die Livingstone für den besseren halten...

=====
 Buchtitel: Der Hexenmeister vom flammenden Berg
 (The Warlord of Firetop Mountain)

Kapitelanzahl: 400

Autor(en): Steve Jackson und Ian Livinstone

Verlag: Goldmann

Preis: 8.90 DM

STORY: "Unermessliche Schätze liegen tief im innern des flammenden Berges. Doch noch niemanden ist es gelungen lebend von dort zurückzukehren, denn der Hexenmeister lässt seine Habe von Gnomen, Monstern und magischen Wesen bewachen. Es gibt nur einen Weg durch das verzweigte Labyrinth, wer aber die Gefahren meistert dem gehören unvorstellbare Reichtümer."

BESONDERHEITEN: Anfangs hat man die Wahl welchen Zaubertrank man mitnehmen möchte (regeneriert Stärke, Gewandtheit oder Glück).

KOMMENTAR: Das Abenteuer spielt sich ausschliesslich in diesem Berg ab, trotzdem ist für einige Überraschungen gesorgt. Anfangs hat man noch keine Orientierungsschwierigkeiten, aber mit der Zeit kommt man in ein nahezu undurchdringliches Labyrinth wo selbst das aufzeichnen einer Karte nichts bringt ! Das nimmt dem Spiel doch etwas an Reiz...

RT-BEWERTUNG: BEFRIEDIGEND

=====

Buchtitel: Die Zitadelle des Zauberers
(The Citadel of Chaos)

Kapitelanzahl: 400

Autor(en): Steve Jackson

Verlag: Goldmann

Preis: 7.80 DM

STORY: "Der machtgierige Zauberer Balthus Dire will das friedliche Tal der Weiden unterwerfen. Die Talbewohner sind verzweifelt und bitten Dich um Hilfe. Du musst Dire in seiner Zitadelle aufsuchen und besiegen, noch ehe er sein Vorhaben in Tat umsetzen kann."

BESONDERHEITEN: Man schlüpft in die Rolle eines Zauberers, weswegen die Anwendung von Magie in diesem Spiel eine grosse Rolle spielt.

KOMMENTAR: Eines der besten Rollenspiele die ich kenne ! Spannend geschrieben und (auch aufgrund der vielen Zaubersprüche die einen zu Verfügung stehen) sehr abwechslungsreich !

RT-BEWERTUNG: SEHR GUT

=====

Buchtitel: Der Forst der Finsternis
(The Forest of Doom)

Kapitelanzahl: 400

Autor(en): Ian Livingstone

Verlag: Goldmann

Preis: 8.80 DM

STORY: "Das Reich des Zwergenkönigs Gillibran wird von den Trollen bedroht und nur mit Hilfe seines magischen Steinhammers kann er seine Krieger vereinen und den Angriff abwehren. Doch der Hammer liegt irgendwo tief im Forst der Finsternis, der von Ungeheuern und Fabelwesen behaust wird. Du musst den

Hammer finden und ihn König Gillibran bringen - sonst ist das Zwergenreich verloren."

BESONDERHEITEN: Es gibt eine kleine Karte zu diesem riesigen Wald, leider bringt sie nicht allzuviel. Man darf sich anfangs wieder einen Zaubertrank mitnehmen. Man kann sich in einem Krämerladen mit Zauberutensilien zudecken !

KOMMENTAR: Dieses Rollenspiel ist sehr schwierig, da das Auffinden des Hammers nicht leicht ist (zumal er in zwei Teile zersprungen ist). Man braucht mehrere Anläufe bevor man den genauen Weg durch den Forst findet... da könnte bei einigen Spielern Frust aufkommen ! Trotzdem ist "Der Forst der Finsternis" sehr beachtenswert.

RT-BEWERTUNG: GUT-BEFRIEDIGEND

=====

Ende (vorerst)

- TO BE CONTINUED !!! -

Rainer

zurück...

1.32 By:RainerThieke

- ROLLENSPIELE -

- Chapter four : ROLLENSPIELBÜCHER : STEVE JACKSON UND -
- IAN LIVINGSTONE -
- TEIL : 2 -

Nachdem ich im ersten Teil des Rollenspielführers auf die ersten drei Bücher von Steve Jackson und Ian Livingstone eingegangen bin, folgen nun die restlichen...

=====

Buchtitel: Das Universum der Unendlichkeit

(Starship Traveller)

Kapitelanzahl: 340

Autor(en): Steve Jackson

Verlag: Goldmann

Preis: 8.80 DM

STORY: "Gebannt starrst Du auf die rote Nadel der Sicherheitskontrolle. Ein Defekt im Beschleunigungssystem ! Unaufhaltsam rast das Raumschiff auf ein schwarzes Loch zu..."

BESONDERHEITEN: Im gegensatz zu den sonst so üblichen Fantasy-Welten die man beim Rollenspiel betritt, ist "das Universum der Unendlichkeit" ein Science Fiction Abenteuerspiel. Auch spielerische differenzen sind vorhanden: Man schlüpft in die Rolle des Captains der TRAVELLER und hat neben sich eine Crew (Wissenschaftler, Ärzte...) die eine immens wichtige Rolle spielt (und auch sterben kann). Ein wenig verändert ist auch das Kampfsystem...

KOMMENTAR: Für Science Fiction-Fans ist dieses Abenteuer ein muss... Objektiv gesehen ist "das Universum der Unendlichkeit" aber ein sehr gewöhnungsbedürftiges und wirklich schwieriges Rollenspiel das nicht jedem zusagen wird.

RT-BEWERTUNG: BEFRIEDIGEND

=====

Buchtitel: Die Stadt der Diebe
(City of Thieves)

Kapitelanzahl: 400

Autor(en): Ian Livingstone

Verlag: Goldmann

Preis: 8.80 DM

STORY: "Es gibt nur eine Hoffnung, das kleine Städtchen Silverton von der grausamen Herrschaft des Prinzen der Dunkelheit zu befreien: Du musst den Zauberer Nikodemus finden, der in der Stadt der Diebe wohnt. Nur er kann den Bewohnern Silvertons helfen. Doch auf dem Weg durch die Gassen der Stadt der Diebe drohen unzählige Gefahren. Wirst DU den Zauberer Nikodemus finden ? Und wirst Du ihn überzeugen können, so dass er den Bewohnern Silvertons hilft ?"

BESONDERHEITEN: Anfangs darf man sich einen Zaubertrank mitnehmen, der die Gewandtheit, Stärke oder Glück vollkommen regeneriert...

KOMMENTAR: "Die Stadt der Diebe" ist durch und durch solide Rollenspiel-kost. Da es nicht allzu schwierig zu lösen ist, ist es besonders Anfängern zu empfehlen.

RT-BEWERTUNG: GUT-BEFRIEDIGEND

=====

Bichtitel: Das Labyrinth des Todes
(Deathtrap Dungeon)

Kapitelanzahl: 400

Autor(en): Ian Livingstone

Verlag: Goldmann

Preis: 7.80 DM

STORY: "Jedes Jahr ziehen in der ersten Maiwoche unerschrockene Krieger und Helden nach Fang. Dort findet die "grosse Mutprobe" statt, ein Abenteuer, das noch niemand lebend überstanden hat. Auch Du hast dich entschlossen, Dich in das Labyrinth des Todes zu wagen um den phantastischen Siegespreis von 10.000 Goldstücken zu gewinnen..."

BESONDERHEITEN: Wieder darf man sich anfangs einen Zaubertrank auswählen.

KOMMENTAR: "Wow" - Mehr braucht man zu diesem Rollenspiel eigentlich nicht sagen. Eine dichte Atmosphäre begleitet einem beim lesen. Besonders interessant ist, das man ja nicht alleine das Labyrinth des Todes betritt, sondern auch noch andere wagemutige sich dieser Herausforderung stellen. Es passiert dann auch durchaus, das man den einen oder anderen trifft... für massig Überraschung hat Livingstone gesorgt ! Und auch wenn der Titel des Rollenspiels es anders vermuten lässt... so schnell verläuft man sich in diesem Irrgarten nicht (sofern man denn eine Karte mitzeichnet).

RT-BEWERTUNG: SEHR GUT

=====

Buchtitel: Die Insel des Echsenkönigs
(Island of the Lizard King)

Kapitelanzahl: 400

Autor(en): Ian Livingstone

Verlag: Goldmann

Preis: 7.80 DM

STORY: "Die Soldaten des tyrannischen Echsenkönigs haben mehrere junge Männer verschleppt, die als Sklaven in den Goldminen des Königs arbeiten sollen. Zusammen mit Deinem alten Freund Mungo beschliesst Du sie zu retten. Doch bald bist Du auf der Feuerinsel, dem Sitz des Echsenkönigs, auf Dich alleine gestellt. Wird es Dir gelingen gegen den grausamen Echsenkönig mit seinen magischen Fähigkeiten und gegen seine kampfeübten Untertanen zu bestehen und die Verschleppten zu befreien?"

BESONDERHEITEN: Wieder darf man einen Zaubertrank mit auf seine Reise nehmen...

KOMMENTAR: Dieses Rollenspiel ist, von der Schwierigkeit her gesehen, Durchschnitt. Auch wenn einige Szenen in diesem Abenteuer recht gelungen sein mögen, so vermisst man doch den durchgehenden Strang (der hier irgendwie verloren gegangen scheint). Trotzdem: Rollenspiel-Freaks werden auch an dem "Echsenkönig" ihre Freude haben...

RT-BEWERTUNG: BEFRIEDIGEND-AUSREICHEND

=====
Buchtitel: Der Sumpf der Skorpione
(Scorpion Swamp)

Kapitelanzahl: 400

Autor(en): Steve Jackson

Verlag: Goldmann

Preis: 9.80 DM

STORY: "Du hast Dich bisher noch jeder Gefahr gestellt. Aber in den Sumpf der Skorpione hast selbst Du Dich noch nicht gewagt, da es ein aussichtsloses Unterfangen zu sein scheint. Denn nicht die vielen Ungeheuer und böartigen Menschen, die den Sumpf bevölkern, sind die wirkliche Gefahr, sondern die zahllosen Irrpfade die kreuz und quer durch den Sumpf führen. Doch dann schenkt Dir eine alte Frau einen Kupfering der Zauberkräfte besitzt. Und Du beschliesst mit seiner Hilfe das Abenteuer zu wagen..."

BESONDERHEITEN: Kein Rollenspiel aus dieser Goldmann-Reihe eignet sich besser für das Anfertigen einer Karte, da man hier ansonsten ständig im Kreis läuft (wobei die bereits getöteten Ungeheuer natürlich nicht mehr leben).

Man ist in der Lage einige Zaubersprüche zu sprechen (sofern man die Utensilien dafür zur Verfügung hat).

KOMMENTAR: Ein wirklich gutes Rollenspiel das in keiner Sammlung fehlen sollte. Weder zu leicht...noch zu schwierig...und durch die Anwendung von Magie besonders interessant.

RT-BEWERTUNG: GUT

=====
Buchtitel: Das Höllenhaus
(House of Hell)

Kapitelanzahl: 400

Autor(en): Steve Jackson

Verlag: Goldmann

Preis: 7.80 DM

STORY: "Du fährst mit Deinem Auto durch eine gottverlassene Gegend. Plötzlich versagt der Motor ohne erkennbare Ursache. Es gibt nur eine Möglichkeit weiterzukommen: Du brauchst professionelle Hilfe. Bloss woher? Da entdeckst Du versteckt in einem Wäldchen ein Licht, das zu einem uralten verrotteten Haus gehört. Aber wenigstens scheinen dort Menschen zu wohnen. Und vielleicht haben sie Telefon. So machst DU Dich auf den Weg. Du hast keine Ahnung, was Dich in dem Haus erwartet..."

BESONDERHEITEN: Dieses Rollenspiel spielt in der Gegenwart und stammt aus dem Genre des Horrors. Das Besondere an dem Höllenhaus ist, das man an einer "Überdosis" Furcht sterben kann (klingt seltsam, ist aber nach längerer Lese-prozedur nachvollziehbar).

KOMMENTAR: Hier hat Jackson sich selbst übertroffen: so spannend geschrieben, dass einem ein Schauer nach dem andern den Rücken runterrieselt. Spielerisch einwandfrei... ganz ohne Frage: dies ist sein bestes Rollenspiel (noch besser als "Die Zitadelle des Zauberers"). "Das Höllenhaus" ist uneingeschränkt jedem zu empfehlen.

RT-BEWERTUNG: SEHR GUT

=====
Buchtitel: Die Höhlen der Schneehexe
(Caverns of the Snow Witch)

Kapitelanzahl: 400
=====

Autor(en): Ian Livingstone

Verlag: Goldmann

Preis: 7.80 DM

STORY: "Es ist Winter in Akansia. Doch die Karawanen müssen weiter durch das kalte Land ziehen, denn hoch im Norden werden ihre Waren dringend benötigt.
An einem Vorposten geschieht ein Unglück:
Die Wachsoldaten, die das Hinterland sichern sollen, sind ermordet worden. Die Fußstapfen, die hinaus ins Eis führen, können allerdings nur von einem Ungeheuer stammen - so riesig sind sie.
Du musst das Ungeheuer suchen und vernichten - sonst werden im Norden Akansias Tausende von Menschen elendiglich verhungern..."

BESONDERHEITEN: Verwirrung...denn dieses Ungeheuer hat man schon nach kurzer Zeit gefunden und (eventuell) auch getötet. Das eigentliche Ziel in diesem Abenteuer wird erst dann klar, wenn das Monster besiegt worden ist (man betritt die Kristallhöhlen der Schneehexe). Wieder gibt es einen Zaubertrank für den beschwerlichen Weg...

KOMMENTAR: "Die Höhlen der Schneehexe" bieten genug abwechslungsung, so das man es auch nach mehrmaligen Scheitern immer wieder auf's Neue versucht.

RT-BEWERTUNG: GUT-BEFRIEDIGEND

=====
Buchtitel: Der Talisman des Todes
(Talisman of Death)

Kapitelanzahl: 400

Autor(en): Steve Jackson und Ian Livingstone

Verlag: Goldmann

Preis: 8.80 DM

STORY: "Ferne Mächte haben Dich nach Orb gerufen damit Du ihre Welt vor dem Untergang rettetest. Du kannst das drohende Unheil nur abwenden, wenn Du den Talisman des Todes findest und vernichtest. Auf Deiner Suche musst Du es mit Hexenmeistern, Drachen, Riesen und Dämonen aufnehmen.
Wenn Du das in Dich gesetzte Vertrauen enttäuschst und den Talisman nicht rechtzeitig aufspürst bist Du dazu verdammt ewig auf Orb zu bleiben. Aber trotzdem nimmst Du die Herausforderung an..."

BESONDERHEITEN: Man darf einen Zaubertrank für sein Abenteuer mitnehmen.

KOMMENTAR: "Der Talisman des Todes" ist durch und durch ein gutes Rollenspiel, das viele interessante Situationen bereithält. Es ist ein kniffliges Abenteuer für Fortgeschrittene Rollenspieler. Hier zeigt sich erstmals, dass eine Kooperation zwischen Jackson und Livingstone durchaus Sinn macht...

RT-BEWERTUNG: GUT

=====
 Buchtitel: Der Tempel des Schreckens
 (Temple of Terror)

Kapitelanzahl: 400

Autor(en): Steve Jackson und Ian Livingstone

Verlag: Goldmann

Preis: 7.80 DM

STORY: "Dem mächtigen Malbordus fehlen nur noch fünf Drachenskulpturen um unbezwingbar zu werden und Allansia entgültig zu beherrschen. Diese Skulpturen sind seit Jahrhunderten in der verschwundenen Stadt Vatos versteckt. Noch niemanden ist es gelungen, die Stadt aufzuspüren. Um Malbordus zuvorzukommen musst Du Vatos finden und die Drachenskulpturen zerstören. Du weißt nicht welche Gefahren auf dem Weg lauern, aber dennoch bist Du entschlossen jedes Wagnis auf Dich zu nehmen um Allansia zu retten !"

BESONDERHEITEN: Deja Vu... Wer die Rollenspiele bisher genaustens verfolgt hat, dem werden einige bekannte Charaktere auffallen, die schon in vorherigen Abenteuern eine Rolle mitspielten. Z.B. wäre da der Zauberer Yaztromo, zu dem man sich anfangs begibt (um Zaubersprüche von ihm zu lernen).

KOMMENTAR: Es ist gerade die Anwendung von Magie, die diesem Rollenspiel den letzten Schliff verpasst, so dass man sagen kann: Gut ! Nichts desto trotz überzeugt es aber auch durch hohe detailverliebtheit und einem erträglichen Schwierigkeitsgrad...

BEWERTUNG: GUT

=====
 Buchtitel: Das Duell der Piraten
 (Seas of Blood)

Kapitelanzahl: 400

Autor(en): Steve Jackson und Ian Livingstone

Verlag: Goldmann

Preis: 9.80 DM

STORY: "Unter all den Dieben, Halunken und Piraten der Satdt Tak gilt der Seeräuber Abdul als der wagemutigste und wildeste. Abdul will König der Piraten werden, doch dazu muss sich im Wettkampf gegen einen ebenso grossen Seeräuber beweisen. Du bist entschlossen Abdul zu besiegen. Deshalb wird eine Wettfahrt zur Insel Nippur organisiert. Wer zuerst dort eintrifft, darf sich in Zukunft "König der Piraten" nennen. Du weisst nicht welche Gefahren auf dem Weg zu dem entfernten Eiland lauern, aber dennoch nimmst Du die Herausforderung an..."

BESONDERHEITEN: Dieses Rollenspiel ist grundlegend anders als die anderen. Man schippert mit seinem Schiff (und seiner Crew) durch die Gewässer und kann auf verschiedenen Inseln halt machen. Dabei werden die Tage die man während seiner Fahrt unterwegs ist, in das Logbuch eingetragen. Die beigelegte Karte hilft zur Orientierung. Man muss die Insel Nippur rechtzeitig (und mit genug erbeutetem Gold in der Tasche) erreichen.

KOMMENTAR: Diese Spielidee ist erfrischend anders und dank der Karte sind alle Etappen durch gezieltes "schhipern" auch erreichbar. Piraterie pur !

RT-BEWERTUNG: SEHR GUT

=====
Buchtitel: Das Schwert des Samurai
(Sword of the Samurai)

Kapitelanzahl: 400

Autor(en): Steve Jackson und Ian Livingstone

Verlag: Goldmann

Preis: 9.90 DM

STORY: "Das Land Hachiman ist in grosser Gefahr. Die Fürsten haben sich verschworen um den grossen Shogun zu stürzen. Und das nur weil Ikuru, der Herr der Schatten, in den Besitz des Schwertes "Singender Tod" gelangt ist. Wenn er das Geheimnis des Schwertes entdeckt, wird er der neue Herrscher über Hachiman sein. Du, bekannt als tapferster Samurai des Reiches, sollst das Schwert zurückbringen um diese Katastrophe zu verhindern."

Ikuru schickt seine bösen Geister aus die Dich töten sollen und Du musst erst das Geheimnis des Schwertes lösen bevor Du es zurückerobern kannst. Trotzdem machst Du dich auf um Dein Land zu retten..."

BESONDERHEITEN: Da man in diesem Spiel in die Rolle eines Samurais schlüpft, darf man sich anfangs eine (von insgesamt vier) besonderen Fähigkeiten auswählen. Je nachdem welche man wählt, nimmt diese einen besonderen Einfluss auf das Spielgeschehen. Der Samurai ist ein ehrbarer Krieger... weswegen man mit einer bestimmten Punktzahl an Ehre beginnt. Benimmt man sich nun im Laufe des Abenteuers unehrenhaft werden Punkte abgezogen. Sinken diese auf 0, begeht der Samurau Harakiri (Selbstmord) und das Spiel ist aus.

KOMMENTAR: Wie man oben bei den "Besonderheiten" sehen kann, bietet auch "Das Schwer des Samurai" einige Extras die für erhöhten Spielspass sorgen. Aber auch so bietet dieses Abenteuer eine Menge... es ist gut geschrieben, entführt einen an interessante Orte und die Atmosphäre, die einen während des Lesens begleitet, ist enorm...

RT-BEWERTUNG: SEHR GUT-GUT

=====
Soviel also zu den Rollenspielbüchern von Steve Jackson und Ian Livingstone. Wer jetzt aufgepasst hat, der wird bemerken das ich lediglich auf 14 Bücher eingegangen bin. Nun, der einfache plausible Grund dafür ist das mir 2 Rollenspiele fehlen. DIE DÄMONEN DER TIEFE und DER STERN DER SCHMUGGLER ! Hier noch einmal der Überblick über alle Bücher (inklusive meiner Bewertung im Schulnoten-System):

DER HEXENMEISTER VOM FLAMMENDEN BERG	3
DIE ZITADELL DES ZAUBERERS	1
DER FORST DER FINSTERNIS	2-3
DAS UNIVERSUM DER UNENDLICHKEIT	3
DIE STADT DER DIEBE	2-3
DAS LABYRINTH DES TODES	1
DIE INSEL DES ECHSENKÖNIGS	3-4
DER SUMPF DER SKORPIONE	2
DAS HÖLLENHAUS	1
DIE HÖHLEN DER SCHNEEHEXE	2-3
DER TALISMAN DES TODES	2
DER TEMPEL DES SCHRECKENS	2
DAS DUELL DER PIRATEN	1
DAS SCHWERT DES SAMURAI	1-2

Bei meinen Bewertungen habe ich versucht so Objektiv wie möglich zu sein... sollte dies an der einen oder anderen Stelle Misslungen sein dann möge man mir verzeihen (TROTZDEM..Wäre ich Subjektiv gewesen hätten ALLE Rollenspiele mindestens ein GUT bekommen) !

Lust auf mehr ?

Kein Problem...in der nächsten Ausgabe folgt der letzte Teil !
Dort werde ich dann über andere Rollenspielbücher, auf das
System DSA und über einige Brettspiele berichten (wollte ich
eigentlich schon im 2.Teil...aber die Zeit lässt es nicht zu).

Ende (vorerst)

- TO BE CONTINUED !!! -

Rainer

zurück...

1.33 Brotkasten Gold

Die Brotkasten CD!

Da ich selbst mit dem C64 angefangen habe, hab ich mir neulich mal oben
genannte CD zugelegt. Den passenden Emulator hatte ich schon vorher aus dem
Aminet. Es ist zwar für PC und Amiga passende Software auf der CD, nur ist
nicht jeder Emulator auf etwas lahmen Amigas zu empfehlen.

Wer alte Kaufsoftware auf der CD sucht ist leider fehl am Platz, da ist die
Spektrum CD schon besser (hab ich leider noch nicht selbst). Also was ist
alles auf der CD:

PD Software und Shareware, auch PD Spiele und C64 PD Serien sind
vorhanden. Es liegt Software vom guten alten 64'er Magazin bei (alles im D64
Format) Bilder und sogar die Bibel in englischer Sprache ist vorhanden. Für
den ZX81 und sogar dem Erzfeind Atari ist was vorhanden. Die CD nennt sich
zwar Brotkasten, ist aber für alle 8 Bit Rechner interessant. Ich habe sogar
was vernommen das man am C64 sogar mit Platten und CD Roms rumbasteln
kann, soll da ein kleines gallisches Dorf (Händler) geben der dafür Hardware
vertreibt (angeblich). Mit dem Emulator MagiC64 (in der Demo Version ohne
Sound) können die D64 Dateien ohne Problems eingelesen werden, bei anderen
Emulatoren muß erst von Hand entpackt werden (macht wenig Freude).

Wer mal an alte Zeiten denke will, ist mit der CD gut bedacht. Also mal
testen was noch alles so mit den 8 Bit Kisten zu machen ist.

GUCKY

zurück...

1.34 CU Amiga Magazin CD 15

CU Amiga magazin CD 15

Auf dieser CD ist als erstes und wichtigstes eine beta Version von Amiga T.F.X, so weit wie das Programm fertig war bevor es aufgegeben worden ist. Schon deshalb ist die CD ein muß für jeden der mal eine Platzrunde drehen will. Neben 130 MB Spielen ist auch der TB 303 Emulator (Sound Emulator) mit auf der CD. Für einen Preis unter 20 DM ist die CD eh recht günstig (vor allem wegen T.F.X), auch wenn die Aufschrift T.F.X COMPLETE GAME nicht ganz richtig ist. Alle Missionen sind nicht oder waren nicht fertig, auch wenn im Menue mehr anzuklicken ist, kommt aber dann oft eine Fehlermeldung Datei so und so nicht vorhanden. Aber deshalb ist die CD trotzdem zu empfehlen.

GUCKY

zurück...

1.35 Golden Games

AMIGA CD-Sensation (Golden Games)

Wer billige Spiele (PD) sucht sollte sich diese CD gleich zulegen. Vorallem der günstige Preis, und die Menge an Games die sich auf der CD befinden, sind für jeden Daddeler ein muss. Es zeigt das auch im PD Bereich Spiele zu haben sind, die echt Freude machen. Ich selber Spiele gerne Far West, eine Art Wild West Abenteuerspiel. Viele der Spiele sind gar nicht, oder nur selten auf anderen CDs. Auch hat man endlich mal alles zusammen auf einer CD, und muss nicht nach Spiel xyz in seinem CD Haufen suchen.

Also gleich mal zum Händler und ein paar Euro (Monopoli Dollar werden bald wohl auch gehen) auf den Ladentisch legen.

GUCKY

zurück...

1.36 Hot CD

HOT CDs

Erotik-CD für PC, MAC und Amiga.

Ja, ihr habt richtig gelesen, es gibt solche Sauereien auch für den Amiga. Die Bilder auf der CD sind bis auf die Filme mit jedem etwas aufgerüsteten Amiga zu lesen. Wer eine Menge schweinische Bilder für seinen Amiga sucht ist mit dem Preis von etwa 10 DM ganz gut bei der Sache, also ruhig mal testen. CDs für Amiga liegen nicht in Stapeln zu dem Preis beim Händler oder im Zeitschriftenhandel bereit.

GUCKY

zurück...

1.37 Meeting Pearls 1-4

Meeting Pearls 1-4

Auf dieser CD sind zwar auch Spiele, doch ist sie für User interessant die auch anderes suchen, was auf anderen CDs selten zu finden ist. Man findet zwar das meiste auch im Aminet, doch ein paar Sachen gerade für den Bereich Funk und auch für Elektronik Bastler sind mir nur auf dieser CD in die Finger gekommen.

Also alle die noch mit Funk oder E Technik rumbasteln mal die Lauscher auf.

GUCKY

zurück...

1.38 The A-Z of Amiga Games

PREVIEW: THE A-Z OF AMIGA GAMES

Preis: ca.30 DOLLAR (60 DM)

Die Jahre sind in's Land gezogen und mittlerweile gibt es soviele Spiele für den Amiga das ein Überblick nahezu unmöglich ist. Was tun um dem abhilfe zu schaffen ?

So etwas ähnliches dürfte sich auch C.B.Lister gedacht haben, als er mit der "A-Z of Amiga Games" anfang.

Rausgekommen ist letztendlich eine riesige HTML-Datei die einen durch die Spielewelt des Amigas führt.

Es sind Informationen über 2000 (kommerzielle) Spiele vorhanden, die bequem über ein alphabetisches System abrufbar sind. Wahlweise kann man die gewünschten Titel auch über Sub-Menüs aufrufen (Firmenname, Spielgenre, Erscheinungsjahr).

In der eigentlichen Spielbeschreibung scheint dann auch alles wichtige vorhanden zu sein...Erscheinungsjahr, (der damalige) Preis, Hersteller, Genre und sogar eine Bewertung des Spiels gibt es. Bemerkenswert ist noch, das es für sehr viele Spiele Screenshots gibt...

Was die CD nun im ganzen taugt ? Tja, da sie offiziell nur in England zu haben ist, bleibt nur zu hoffen das es hierzulande einen interessierten Publisher gibt der sich diesem Problem annimmt. Denn ob sie nun wirklich so gut ist, wie der erste Eindruck zu vermitteln vermag bleibt fraglich ! Sollte die Silberscheibe den Weg in Deutsche Läden finden gibt es hier einen ausführlichen Testbericht...alle anderen Ungeduldigen wenden sich per Internet an die Firma Astra Publishing : <http://www.adastrauk.com/> !

Rainer

zurück...

1.39 I've got a question...

Frage an alle:

Ich habe ne alte 030 MTEC Turbokarte in meinem Tower, mit 4 MB Fast. Gibt das mit IDEFIX (nicht die 97 Version) und dem 4 fach IDE Modul Problems wenn ich auf max 8 MB aufrüste (beim PCMCIA Port gehen nur 4 MB max, wegen Belegung des Z-Speicherbereichs). Also bevor ich 30 DM ausgabe, will ich Hoffnung haben das das klappt.

GUCKY

zurück...

1.40 Mal was an alle...

Hallo zusammen !

Ich wollte hier nochmal nachfragen ob hier jemand unter uns ist, der gute grafische Fähigkeiten sein Eigen nennt (Marco, Gucky..) !?!? Wir brauchen noch ein gutes Titelbild für unser Magazin...am besten ein hübscher "Amiga 4ever"-Schriftzeichen. Ich habe schon in Ausgabe 2 danach gefragt, gemeldet hat sich aber noch keiner.

Wie gesagt, mein Angebot gilt noch immer...dessen Bild ich als "State of the Art"-Cover ernenne, der bekommt ein Jahresabo der 4ever (das wären dann 6 Ausgaben frei Haus).

Aber denkt bitte daran: Iff/Ilbm 32 Col (damit die ECSler nicht im dunkeln stehen)...

...und noch was:

Wie sieht's mit dem momentanen Layout der 4ever aus ?

Soll die 4ever als AmigaGuide bleiben, oder besteht interesse an einer HTML Version ?

Ich persönlich ziehe das AmigaGuide ja vor (ab OS 2.0 hat es jeder, Systemfreundlich, leichte Handhabung...), wenn aber die Mehrheit eine HTML Version haben möchte, dann wird dies in Tat umgesetzt.

Vielleicht hat ja jemand noch andere Vorschläge welchen Weg die 4ever zukünftig einschlagen soll !?

Kilian Servais (Herausgeber des HeavyMetalGuides) z.B. schlug mir letztens vor, die 4ever doch in Magnetic Pages rauszubringen.

Das ist der Anzeiger den das Magazin "NoCover" bis zur 49. Ausgabe benutzte. Da das Program jedoch © ist, wären damit Kosten verbunden, die sich wiederum auf die 4ever schlagen würden. Und in diesem Falle würde unser Mag kein Freeware mehr sein (denn irgendwie muss ich die dann entstehenden Kosten wieder relativieren).

Falls ihr die MP wollt, werde ich den Autor kontaktieren... Eure Meinung ist hier gefragt !!!

Apropos Kilian: Der arbeitet z.Z. an einer CD für den APC+TCP, die bis zur Computer 98 erscheinen soll (also im November). Sie wird voraussichtlich "Virtuelle Literatur" heissen und auf ihr findet man (wie der Titel schon vermuten lässt) sämtlich Magazine, Guides, Texte... und und und die jemals auf dem Amiga erschienen sind. Der Preis wird zwischen 20 und 30 DM liegen. Die 4ever ist dort ebenfalls mit den ersten 3 Ausgaben vertreten... aber auch andere Magazine befinden sich (soweit komplett) auf der CD: z.B. NoCover, AmigaGadget, FunTime, Phase6... ect.

Für Euch "Leseratten" sicherlich das Geld wert... ein Test wird demnächst folgen !

Und jetzt noch schnell 2 kleine "Faxe" an Gucky und Marco:

Gucky... wegen Deinem Problem mit der Speichererweiterung kann ich Dir leider nicht weiterhelfen. Allerdings: wenn ich probleme insachen Hardware habe rufe ich VESALIA an (Tel. 02852914010). Die werden Dir sicherlich weiterhelfen... ausserdem sind die Preise dort sehr vernünftig (8 MB PS/2 60ns = 29 DM) !

Marco... Pinball Fantasies ? Hmmm... hast Du schon die CD32-Version ausprobiert ? Es gibt wirklich sehr gute CD32 Emulatoren im Aminet, da läuft nahezu jedes Game einwandfrei. Schau mal in unserer Werbe-Rubrik nach... Gräf Software ! Die dürften Dir darüber auskunft geben. Ich habe mir dort schon desöfteren einige ältere Spiele bestellt und mich auch vorher immer nach der lauffähigkeit auf meinem Rechner erkundigt (Waxworks, Das Schwarze Auge...) ! Bisher wurde ich dort noch nicht enttäuscht.

So, das war's für Heute...

(Beam me Up)
Rainer !

zurück...

1.41 Über die Psx...

Hi Gi Joe !

(Salut Steffi...)

Das Gesamtbild der dritten 4ever sah schonmal besser aus als bei der zweiten. Endlich war mal Ordnung in dem gewusel von Rubriken.

(Ich weiss...es sah wirklich nicht gerade sehr Ansprechend aus. Ich denke, so wie es jetzt ist, ist es einigermassen O.k. !Anm.v.RT)

Die Musik ist auch gut gewählt aber besonders gelungen waren natürlich die Texte :) besonders die in der Oldiethek waren ja wirklich Klasse hehehe (: !!
Ich habe auch noch eine Idee für eine weitere Rubrik : die PSX-Rubrik, die sich ausschließlich mit der Playstation befasst. Für Spieletests, Tips+Tricks usw würde ich dann sorgen :) und natürlich alle die da mitmachen wollen (: !

(Ach nee...sei mir nicht böse, aber hier kommt ein definitives: NO SIR !!! Wir sind ein Amiga Magazin und das soll auch in Zukunft so bleiben...eher würde ich einer Macintosh Rubrik zustimmen (da man dank dem Emulator Shapeshifter dessen Spiele auf dem Amiga auch zum laufen kriegt). Aber KONSOLEN haben, meiner Meinung nach, in einem Computer-Magazin nichts zu suchen...!
Allerdings beuge ich mich der Demokratie...wenn also noch mehrere an einer Rubrik für die Play(mobil)station interessiert sind dann wird es sie früher oder später auch geben...Anm.v.RT)

Denn statistisch gesehen besitzt der Großteil der Amiganer nebenbei noch eine Konsole. Logo, es gibt sehr viele sehr gute Spiele auf dem Amiga, aber wo sind die richtigen 3D Knüller die es auf der PSX ohne Ende gibt ?

(Schon mal was von Alien Breed 3D II, Nematic IV, Trapped I+II gehört ? Und was ist mit den neuen ? Genetic Species, Fratzengeballer, Testament II, Quake...? Mit einem gut gerüstetem Amiga kommen diese Titel ganz schon in fahrt...Anm.v.RT)

" SOMETIMES , YOU'RE CASTLES IN THE AIR ,
AND THE FANTASIES YOUR SEEKING ARE THE CROSSES YOU BEAR. "

-S-t-e-f-a-N-

zurück...

1.42 Speccy Classix 1998

REVIEW: SPECCY CLASSIX'98

Preis: ca.40 DM

Diese CD wurde von Epic Marketing zusammen geschustert. Schwerpunkt ist der Spielebereich der ehemaligen 8-Bit Systeme Spectrum und C64. Anders als bei der CD C64 SENSATIONS Vol.2 (Test in Ausgabe 3) und der BROTKASTEN GOLD CD-Rom (Test in dieser Ausgabe) bietet die Speccy Classix sehr viele (ehemals) kommerzielle Spiele.

Laut Hersteller findet man also neben den benötigten Emulatoren rund 4000 (!!!) Spiele für die beiden beliebtesten Computer der 80er Jahre. Kommerzielle Vollversionen solcher Highlights wie z.B. Giana Sisters, Last Ninja, Pitfall 2, Archon 1+2, Green Beret, Wizball, Master of Magic, Ultima 1-X, Ghostbusters (DER Klassiker schlechthin von der Firma Activision)...usw.!

Die Spiele findet man allesamt in der Schublade "Games", wobei die Spiele für den Spectrum und den C64er nochmals in eigene Verzeichnisse untergeordnet wurden.

Leider musste ich feststellen, das sich sehr viele Titel doppelt und dreifach (unter verschiedenen Kürzeln) auf der CD befinden. Somit wird die Zahl 4000 sicherlich erreicht, jedoch nicht unter dem Gesichtspunkt das sich 4000 VERSCHIEDENE Spiele auf der Speccy Classix befinden.

Die Emulatoren...

...für den Spectrum: Als erstes sollte man wohl "Specculator" erwähnen. Anfangs ist man begeistert von diesem Emulator, da er selbst auf einem 14 Mhz-Amiga ordentliche geschwindigkeit aufzuweisen hat. Jedoch fabriziert der Specculator bei einigen Spielen Grafik+ Soundfehler und ein weiterer Nachteil ist, das lediglich Snapshot-Files angenommen werden. Ausserdem besitzt er keine Geschwindigkeitsbremse, womit bei hochgerüsteten Amigas manche Games garnicht spielbar sind.

Einen minimalen Tick langsamer ist der "ZXAM Spectrum"Emulator. Es werden viele Formate (Tapes,

Snapshots...) angenommen.Im gegensatz zum Specculator besitzt ZXAM eine Geschwindigkeitsbremse und keinerlei Bugs. Auf dem Testrechner (18MB,030/50Mhz) erreichten beide Emulatoren ca.80 % ÜBER der normal-geschwindigkeit.

...für den C64er: Neben einigen recht schlechten Emulatoren (A64 z.B) sei hier besonders "Frodo" und "Magic64" erwähnt. Letzteres bietet gute grafische Emulation, und ebenfalls eine Soundemulation (sofern man sich registrieren lässt).Es werden alle gängigen Fileformate angenommen,aber D64 und T64 Dateien bereiten stellenweise schwierigkeiten (wegen den Opcodes).Ob dieser Bug mittlerweile behoben worden ist, ist unklar,da Magic64 lediglich in einer älteren Version vorliegt (V.1.3). Insachen geschwindigkeit erreichte Magic64 auf dem Testrechner ca.65 % der Original-geschwindigkeit,was sicherlich einigermaßen spielbar,aber immer noch nicht das Gelbe vom Ei ist.Laut Autor sollte man 040/25Mhz besitzen, um in den vollen Genuss zu kommen. Frodo dagegen bieten noch weitaus mehr Optionen.Dafür sollte man aber schon einen sehr guten Prozessor sein eigen nennen (060/50Mhz empfohlen).Zwar besteht die Möglichkeit, den C64er in SW zu emulieren...wie man sich vorstellen kann ist dies jedoch nicht sehr spassig (aber selbst in diesem Modus wird die 100 %-Hürde nicht ganz erreicht). Da es eine spezielle PPC-Version von Frodo gibt, sei Frodo allen PPC-Usern empfohlen.Alle anderen sollten lieber zu Magic64 greifen.

Also,alle die wie ich bisher auf der Suche nach (wirklich guter) 64er/Spectrum Soft für ihren favorisierten Emulator waren, die dürfen nun aufatmen...dank Epic ! Mit sovielen Games auf einer CD ist monatelanges 64er und Spectrum Feeling garantiert.

Positiv: Viele Klassiker für Spectrum und C64

Negativ: Stark veraltete Versionen von Frodo und Magic64, viele Spiele mehrfach auf der CD

Bewertung: GUT
=====

Rainer

zurück...

1.43 ThanX

Danke an...

..Stefan,Marco,Roman und Gucky...für die vielen Artikel (weiter so)...

..Martin Schulze...für's Uploaden in's Aminet (+CD's)...

..Andreas Magerl...für's Uploaden auf den FutureCD's...

..Kilian Servais...für's Uploaden auf seiner kommenden CD...

..Alle...für Lob und Kritik...

"Und er wird sein wie ein Baum,der am
Wasser gepflanzt ist und am Bach seine
Wurzeln ausstreckt und sich nicht fürchtet,
wenn die Hitze kommt..."
Jeremia 17,7.8

zurück...

1.44 Trauerweg eines Anwenders

"Von Neanderthalern, Bankkaufmännern und Abwärtskompatibilität"
oder "Der Trauerweg eines Anwenders"

Teil 1

Ich kann mir einen kleinen Seufzer nicht verkneifen, wenn ich an die guten alten Zeiten des Commodore +4 denke! Das war noch ein Computer, mit dem das Arbeiten Spaß gemacht hat. Sogar ein Text- und Tabellenkalkulationsprogramm waren eingebaut, und mal im Ernst, dieser Computer ist NIEMALS abgestürzt!

Gewappnet mit modernster Technologie (Datasette & Joystikmaus!) ging es daran, die Welt der Computer kennenzulernen. Und dann bekam ich mein erstes Spiel in die Finger: "Mr. Puniverse"! Freudestrahlend bin ich nach der Schule losgestürzt und habe mir von meinem schwer verdienten Taschengeld einen Joystik gekauft (bis Heute übrigens der einzige und ich glaube, er funktioniert immer noch)!

Doch schon bald war dieses System ausgeschöpft und etwas neues mußte her.Also griff ich gleich zu den Sternen und kaufte mir die Krönung der Technologischen Homecomputer Entwicklung. Einen C64 ! Schon bald waren der +4 und seine Vorzüge vergessen und ich machte mich daran, meine BASIC-Erkenntnisse grundlegend zu transponieren und zu erweitern.

Doch das war erst der Anfang (und somit das endgültige Ende eines "normalen" Lebens)! Dank der bis Heute unübertroffenen Zeitschrift "C64er" kam die Erkenntnis, daß der C64er optimal zum daranherumbasteln war. So war man dann irgendwann mit etlichen Zusatz LED's, Knöpfen, Schaltern und Modulen (wie das geniale "Action Replay"), der C64-King. Aber was war denn jetzt? Plötzlich interessierte sich Niemand mehr für diesen Wundercomputer. Etwas neues, großes und unbeschreibliches war auf seinem Siegeszug. Der AMIGA!!!

Also fing man an zu rechnen und sein Geld für den Traum der Träume zurückzulegen. Und dann war er da, der Tag, der das Leben veränderte. Der C64 wurde verkauft (snif!) und ein AMIGA2000 gekauft! Zu diesem Zeitpunkt viel es leicht, Kultprogramme wie KoalapaInt und GEOS und Spiele wie Krackout, Giana Sisters, Paradroid und Boule Boule aufzugeben. Selbst den endgültigen Verlust seiner genialsten Basicprogramme sah man gelassen entgegen.

Teil 2

Ich hätte beinahe in Tränen ausbrechen können, als das erste Mal auf meinem Schreibtisch der Lüfter anfang zu surren und das berühmte Bild mit der Diskette in der Hand auf meinem Monitor erschien. Schnell war man sich der Vorzüge seines neuen Rechners bewußt, doch auch Schattenseiten ließen nicht lange auf sich warten. So kam schnell die Frage auf, warum ich einen meditierenden Guru in meinem Computer habe!* Auch Sehnsucht nach alten Zeiten kam auf, doch die Vielzahl der gelobten C64-Emulatoren erwiesen sich alle als Enttäuschung, indem sie nur Attrappe waren, nicht liefen oder (seltsamerweise) zehn und mehr mal langsamer als das gute alte Original waren.

Auch Kikstart 1.2 entpuppte sich zum Arbeiten als leistungsschwache System-grundlage; insbesondere seine Abneigung gegen Disketten, welche man durch ständige "read/write errors" gewahr wurde, die statt der gewünschten Daten auf die Disk geschrieben wurde. Das konnte einfach noch nicht alles sein.

Also machte man sich daran, seine "Freundin" aufzurüsten, bzw., da dies beim Kauf von Einzelkomponenten etwas kostspielig gewesen wäre, einen aufgerüsteten gebrauchten zu kaufen. So dauerte es nicht lange und man war bei Kik2.0, 2 Laufwerken, 2MB etc. angelangt. Dank Umschaltplatine konnte man für alte Programme oder Demos auf Kik1.3 zurückgreifen. Doch bei diesem A2000 störte mich bald, daß der Lüfter so laut war, daß man sich einfach nicht konzentrieren konnte irgendetwas am Computer zu machen. Gar kein Problem, dachte ich, bastel ich einfach ein bisschen daran herum; hat ja beim 64er auch funktioniert! Also verlängerte ich die Kabel meines Netzteils und schmiß dieses aus meinem Desktopgehäuse raus, so daß ich endlich und ein für alle mal dem Lüfter den Garaus machen konnte. Mit dieser Lösung war ich auch lange Zeit zufrieden, bis ich etwas ändern mußte und die Kabel (natürlich beschriftet) von der Lüsterklemme lösen und nachher wieder anschrauben mußte. Dummerweise löste sich von zwei Kabeln die Beschriftung und die Leitungen hatten außerdem die selbe Farbe. Also, Meßgerät her, Strom und Spannung messen, die waren auch gleich. Gut, dachte ich, wenn alles gleich ist, wird es wohl egal sein, welches wo hinkommt. Falsch gedacht! Als ich das Netzteil mit Strom versorgte ging der Computer zwar nicht an, dafür mußte ich feststellen, daß sich zwei IC's in der alten Indianerkommunikation übten: Rauchzeichen !! (Kein Scherz, die fingen an zu rauchen!!!!) Tiefe Trauer nach der Beerdigung des Computers....

Teil 3

Nachdem also mein zweiter 2000er durchgebrannt war, mußte natürlich ein neuer her. Gebraucht kaufte ich also meinen dritten 2000er. Diesmal sogar mit CD-Rom und 020er Turbokarte! Gut, daß ich diese Abschalten konnte und zur Not sogar noch auf Kik1.3 zurückgreifen konnte; sonst wäre meine Abwärtskompatibilität extrem gesunken. Allerdings mußte ich feststellen, daß dieses System immer mehr Fehler produzierte. Dieses verschärfte sich (besonders im graphischen Bereich) so sehr, daß ich annahm, einer der Coprozessoren (Lisa, Paula etc.) wäre defekt. Also fing ich nach und nach an (mit Hilfe meines zerschossenen Amigas als Erstzusteillager) die IC's auszutauschen, um so den defekten zu finden. Leider war dies nicht von Erfolg gekrönt; im Gegenteil. Das endgültige Todesurteil dieses Rechners war mein naiver Versuch, den Hauptprozessor ohne entsprechendes Spezialwerkzeug auszutauschen... Rest In Peace !!!

Von diesem Zeitpunkt an versuchte ich ein "normales Leben" ohne Computer zu führen, doch der AMIGA hatte mich einfach zu sehr in das Leben eines waschechten Computerfreaks und insbesondere in seinen Bann gezogen, als das ich je ohne auskommen würde.

Und dann endlich kam DAS Angebot, wie ich dachte. Ein A4000. Wieder so ein Traum, die man sich nie zu träumen gewagt hätte. Bittere Enttäuschung machte sich nach den ersten Arbeitsversuchen breit. Ich dachte wirklich, ich hätte mir jetzt die Powermaschine überhaupt ins Haus geholt, doch meine Freude schlug schnell um, als ich bemerkte, das meine am häufigsten benutzen Programme auf diesem hochgezüchteten Monster nicht mehr liefen. Da wären wir dann auch endlich am Punkt: Mangelnde Abwärtskompatibilität! Neue Software müßte her; aber woher??? Der Amigamarkt ist längst zum raren und nahezu ausgestorbenen Relikt geworden. Und letzte mir bekannte Amigianer sind zu Verrätern mutiert (sprich: PC-Kauf / Amiga einmottung).

Also versuchte ich meinen Amiga ABzurüsten (!!). Alte Kikstarts mit Umschaltplatiene benutzen? Dank des genialen 3.x Konzeptes unmöglich! Softkiker und Degreader versagten leider auch vollends. Doch wohl am meisten ärgert mich, daß das einzige Spiel das ich je geliebt habe (und das einzige welches ich regelmäßig gespielt habe) nicht mehr lauffähig. Ade Pinball Fantasies (heul, schluchts)!

Was nutzt mir nun also ein A4000/040 mit allem möglichen Schnick-Schnack, wenn ich meine Liebsten Programme nicht mehr benutzen kann? Was haben sich denn Hard- und Softwareentwickler bloß dabei gedacht??

Abschließend bleibt mir die Erkenntnis, daß Computer bis Heute zwar weder intelligent noch kreativ sind, doch in Silizium geätzte Heimtücke und Verschlagenheit bereits voll entwickelt sind!

Und trotzdem währt meine Beziehung zu dieser "Freundin" bereits länger als jede Andere, und ich davon besessen. Deshalb tue ich auch mein Möglichstes, mich an die neuen Umstände zu gewöhnen und versuche all' die vielen guten Eigenschaften zu sehen. Ich bin wahrscheinlich tatsächlich ein unzerrüttbarer Amigianer.

Mr.Tilt of Shade-Soft

zurück...

1.45 Suche...

SUCHE:

~~~~~

-Packed-Radio-Modem

-A4000 Lauffähige Pinball Fantasies Version (oder Möglichkeit die Originalversion zum laufen zu bringen (degreader & softkiker hab ich schon getestet.Keine Chance!)

-"HIS MASTER NOISE" (Alte Musikdemo von Mahoney & Kaktus)

-Einfachen Moduleplayer (PT) für DOS (Ohne Windows etc, ev. mit play/pause-Funktion (zum abspielen von Mods unter BASIC)). Sollte möglichst billig sein (freeware wär latürnich genial :)

Bitte melden bei:

Marco Schuldt  
Schröderstr.1  
21614 Buxtehude

zurück...

## 1.46 Let`s Talk...

Hi Rainer

(Hi Marco !)

Dein Mag ist ja echt mal `ne coole Idee. Ich hab`s auf der CD von Amiga-Future gefunden und war nach den ersten paar Sätzen der Meinung, unbedingt etwas beisteuern zu müssen.

(ThanX...und willkommen im Team !Anm.v.RT)

Schließlich müssen wir letzten eingeschworenen Amigianer zusammenhalten, damit dieser Kult nicht noch völlig ausstirbt.

(Ganz meine Meinung ! Standing Side by Side for our Strike...Anm.v.RT)

Da ich leider keine Möglichkeit habe, auf`s Aminet zuzugreifen (nur 2400bps (könnte etwas teuer werden:)) bin ich jetzt dabei, Kontakte zu anderen Amigoiden Lebensformen zu knüpfen. Man fühlt sich nach einer gewissen Zeit ziemlich einsam, wenn man nichts neues aus der Amigawelt hört, und nur von Peh Zeh`lern umgeben ist.

(Da kann ich ein Liedchen von singen...besonders nervig ist es wenn diese "eingefleischten" PCler dauernd versuchen einen auf ihre Seite zu ziehen ! Unter meinen Bekannten gibt es nur einen einzigen PC User der seinen Amiga bis auf's Blut verteidigt (TACH ROMAN) ...leider ist dies die grosse Ausnahme !

Wegen dem Aminet : Nun...selbst wenn ich Sysop wäre,würde ich keine Soft aus dem Aminet Downloaden ; da ich die CDs regelmässig beziehe (Was letztendlich auf dasselbe hinausführt...Anm.v.RT))

Auf der Disk findest Du ein Paar Texte von mir, Bilder und mein MST.guide,in dem Du (und wer auch immer sonst noch:) näheres über mich erfahren kannst. Natürlich kann alles Veröffentlicht werden.

(Gute Texte sind immer willkommen,auch Dein Guide ist sehr interessant...leider ist für letzteres nun wirklich nicht genug Platz vorhanden (Sorry).Ausserdem ist dies eine recht problematische angelegenheit (ein Guide im Guide !?! Das führt meistens zu Orientierungsschwierigkeiten) ! Die beiden Bilder haben ihren Platz in der Bildergalerie gefunden (sind übrigens SEHR GUT).Schlummert da etwa ein kleiner Picasso in Dir ? Wie wär's wenn Du für die 4ever ein Cover malst ?Anm.v.RT)

Ich war mir nicht sicher ob Du ein HD-Laufwerk hast, daher die primitive DD-Disk. Disketten haben ja sowiso so wenig freien Speicher, von daher ist HD schon besser. Und noch besser mit dem "diskspare.device". Hast eins oder ev. sogar beides ??

(Weder dies noch das (wobei ich dieses "diskspare.device" nicht kenne) ! Ein DD-Laufwerk ist vollkommen ausreichend, schliesslich gibt es so geniale Packprogramme wie LHA die alles aus einer DD-Disk rausholen...Anm.v.RT)

Aber ich habe auch ein schnelleres Modem in Aussicht. Dann könnten wir auch bequem über Telefon Daten austauschen.

Oh, wo wir gerade bei dem Thema sind: Gesetzt den Fall, ich habe mein neues Modem; wie kann ich dann auf's Aminet zugreifen (Tel.Nr / möglichst Hamburg und Umgebung)??

( Klick mal

-H~I~E~R-

Deinen Fragebogen habe ich auch auf die Disk gepackt und dort schon ein paar Themenvorschläge für das Mag gemacht. Außerdem könnte man unter jede Seite einen kurzen Spruch bringen. Ich dachte da zB. an soetwas: "Man kann sich bei Computern auf nichts verlassen. Nicht einmal darauf, daß man sich auf nichts verlassen kann." Dies ist eines der Vielen Murphy-Gesetze aus "Murphys Computergesetze" von Joachim Graf (Markt&Technik Verlag). Falls Du diese Pflichtlektüre nicht besitzen solltest, rat ich dir den schnellsten Weg zur Buchhandlung zu nehmen und Dir die neuste Auflage "Murphys gemeinste Computergesetze" zu kaufen (kost' 4,95DM). Lohnt sich sehr; aber pass auf dein

Zwergfell auf :)

(Es bleibt jedem einzelnen überlassen ob er seine Texte mit Sprüchen markieren will...kannst Du gerne tun wenn Du möchtest ! Schaun mer mal was sich von Deinen Vorschlägen umsetzen lässt...Insachen Kleinanzeigen hier nochmal etwas an alle: KLEINANZEIGEN WERDEN IM USER-TALK VERÖFFENTLICHT !!! Wer also etwas zu verkaufen hat oder spezielles sucht (egal ob Soft- oder Hardware) kann eine Kleinanzeige in der 4ever schalten...völlig Kostenlos ! Einzigste Voraussetzung: man muss ein registriertes Mitglied der 4ever sein !Anm.v.RT)

Tja Rainer, es ist schon wieder kurz vor 3 (Nachts!(ich denke Du kennst auch diese Computer-Nacht-Orgien))...

(Klar,diese Orgien kenne ich...übrigens auch insachen Computer (räusper)...Anm.v.RT)

...und ich hör jetzt lieber mal auf.Schau dir den ganzen Kram auf der Disk mal an und meld' Dich am besten mal bei mir, falls es Neuigkeiten vom Mag gibt.

PS.: Die Disk brauchst Du mir selbstverständlich nicht zurückschicken; ich bin froh, wenn ich ein paar von meinen Tausenden DD-Disks los bin!;)

Also, bis denn dann,  
Marco

SOME PEOPLE SAY AMIGA WILL DIE, THEY DON'T KNOW WHEN, WE DON'T KNOW WHY

AMIGA LIVES

FOREVER

zurück...

## 1.47 Aminet

Aminet

Wenn sie erst einmal Internetzugang haben, haben sie folgende Möglichkeiten zum Zugriff auf Aminet:

- Mirrors. Der normale Weg, auf Aminet zuzugreifen, ist per FTP, ein UNIX-Programm. Sie können alle untenstehenden Adressen benutzen, um auf Aminet zuzugreifen, allerdings haben nur ftp.wustl.edu, ftp.cdrom.com, ftp.doc.ic.ac.uk and ftp.luth.se auch noch alle älteren Files.

| Ort | Name | Alias | IP | Dateien |
|-----|------|-------|----|---------|
|-----|------|-------|----|---------|

---



|           |                 |                        |                 |       |
|-----------|-----------------|------------------------|-----------------|-------|
| USA       | us.aminet.net   | ftp.wustl.edu          | 128.252.135.4   | ALL   |
| Germany   | de.aminet.net   | ftp.uni-paderborn.de   | 131.234.22.34   | ALL   |
| UK        | uk.aminet.net   | sunsite.doc.ic.ac.uk   | 193.63.255.4    | ALL   |
| Italy     | it.aminet.net   | ftp.cised.unina.it     | 192.132.34.17   | ALL   |
| Sweden    | se.aminet.net   | ftp.sunet.se           | 130.238.253.4   | ALL   |
| Australia | au.aminet.net   | ftp.livewire.com.au    | 203.16.26.3     | ALL   |
| Germany   | de2.aminet.net  | ftp.cs.tu-berlin.de    | 130.149.17.12   | 40000 |
| Germany   | de3.aminet.net  | ftp.uni-erlangen.de    | 131.188.3.71    | 15000 |
| Germany   | de4.aminet.net  | ftp.uni-trier.de       | 136.199.8.81    | 4000  |
| Germany   | de5.aminet.net  | ftp.uni-bremen.de      | 134.102.228.2   | 5000  |
| Germany   | de6.aminet.net  | ftp.uni-stuttgart.de   | 129.69.18.15    | 3000  |
| Germany   | de7.aminet.net  | ftp.uni-regensburg.de  | 132.199.2.11    | 3000  |
| Germany   | de8.aminet.net  | ftp.uni-kl.de          | 131.246.94.94   | 2000  |
| Germany   | de9.aminet.net  | ftp.fh-augsburg.de     | 141.82.16.242   | 2000  |
| Germany   | de10.aminet.net | ftp.dosis.uni-dortmund | 129.217.128.54  | 2000  |
| Germany   | de11.aminet.net | ftp.aachen.aminet.org  | 137.226.225.3   | 1000  |
| Germany   | de12.aminet.net | ftp.tu-clausthal.de    | 139.174.253.13  | 1000  |
| Austria   | at.aminet.net   | vienna.aminet.or.at    | 131.130.186.194 | 30000 |
| France    | fr.aminet.net   | aminet.grolier.fr      | 194.158.96.22   | 25000 |
| Sweden    | se2.aminet.net  | ftp.luth.se            | 130.240.16.39   | 15000 |
| Croatia   | hr.aminet.net   | thphys.irb.hr          | 161.53.129.16   | 4000  |
| Switzerl. | ch.aminet.net   | ftp.eunet.ch           | 146.228.10.11   | 2000  |
| Denmark   | dk.aminet.net   | sunsite.auc.dk         | 130.225.51.30   | 2000  |
| Ireland   | ie.aminet.net   | atlantis.ucc.ie        | 143.239.1.200   | 1000  |
| Spain     | es.aminet.net   | ftp.gui.uva.es         | 157.88.36.190   | 1000  |
| Poland    | pl1.aminet.net  | ftp.man.szczecin.pl    | 194.92.39.69    | 1000  |
| Poland    | pl2.aminet.net  | ftp.ispid.com.pl       | 195.117.124.1   | 1000  |

- ADT. Dies ist ein Zusatz zu FTP der einfachen Zugriff auf Aminet erlaubt. Die Unixversion erhält man von misc/unix/adt.c und kompiliert sie mit dem Aufruf 'sh adt.c'
- WWW. Netscape, Mosaic oder Lynx sind eine sehr angenehme Methode, auf Aminet zuzugreifen. Versuchen Sie zuerst einmal die Adressen <http://ftp.wustl.edu/~aminet/> oder <http://www.germany.aminet.org/aminet/> und suchen Sie da ihren nächsten Mirror.
- FSP. FSP ist ein Ersatz für FTP. Die Aminet Files können von den sites ftp.luth.se bei port 6969 empfangen werden. Ebenso haben ftp.wustl.edu und ftp.doc.ic.ac.uk auf port 21 FSP. Uploads werden bei wustl und luth akzeptiert.
- Telnet. ftp.doc.ic.ac.uk erlaubt telnet-Verbindungen auf 146.19.2.1 wenn man sich als 'sources' einloggt. Von da kann man direkt mit 'sz' oder 'kermit' Files übertragen.
- NFS. Einige Aminet-Sites erlauben NFS Mounts (d.h. das ganze Filesystem erscheint lokal). Siehe Englisches README auf der Aminet.
- Finger. Um die momentan neuesten programme anzuzeigen, gegen Sie im UNIX account 'finger aminet@ftp.eunet.ch' ein.

Wenn sie keinen vollen Internetzugriff haben, können Sie mit folgenden Methoden auf Aminet zugreifen:

- Mailserver. Die Aminet Site src.doc.ic.ac.uk hat einen e-mail

server, der kodierte Archive verschickt. Schicken Sie eine mail mit HELP als erster Zeile für weitere Informationen. Gleiches gilt auch für ftpmail@decwrl.dec.com und ftpmail@uni-paderborn.de. Um eine aktuelle Liste der neuen Files zu sehen, senden Sie HELP an announce@cs.ucdavis.edu  
Suchen und Uploaden kann man bei aminet-server@wuarchive.wustl.edu (HELP schicken für weitere Informationen)

- Modem. Die folgenden Mailboxen haben täglich aktualisierte Aminet-Files. Die meisten haben nach zusätzliche Telefonleitungen. Diese Liste ist nach Telefunnummer sortiert.

| Land        | Name          | FIDO        | Telefon          | ISDN             |
|-------------|---------------|-------------|------------------|------------------|
| ----        | ----          | ----        | -----            | -----            |
| USA (MS)    | The Gateway   | 1:3604/60   | (+1)601 374 2697 |                  |
| USA (CA)    | Heavy Metal   | 1:202/1112  | (+1)619 232 4919 |                  |
| USA (NC)    | The C: Dir    |             | (+1)919 787 6211 |                  |
| Canada      | RCN Networks  |             | (+1)418 653 3099 |                  |
| Canada      | TunnelVisio   | 1:153/910   | (+1)604 535 9826 |                  |
| Canada      | MidnightMag   |             | (+1)905 796 2931 |                  |
| France      | Ramses        | 2:320/104   | (+33)1 45845623  |                  |
| Italy       | Amiga Pro     |             | (+39)49 604488   |                  |
| Italy       | Glass Globe   | 2:332/118   | (+39)577 959054  |                  |
| Italy       | SpeedOfLife   | 2:335/533   | (+39)931 833773  |                  |
| Switzerland | Amiga Micro   | 2:301/819   | (+41)1 3001008   | (+41)1 3001009   |
| Switzerland | Helvetica     | 2:301/723   | (+41)1 3201781   | (+41)1 3201777   |
| Switzerland | Dolphins      |             | (+41)1 8450936   | (+41)1 8846028   |
| Switzerland | AmiCall       | 2:301/722   | (+41)1 9804297   |                  |
| Switzerland | Turicum       |             | (+41)1 9918501   | (+41)1 9918503   |
| Switzerland | Dive-Inn      | 2:301/325   | (+41)22 7518103  | (+41)22 7518105  |
| Switzerland | Alphanet      |             | (+41)38 414081   |                  |
| Switzerland | LogicPalace   | 2:301/706   | (+41)31 7320051  | (+41)31 7320044  |
| Switzerland | LINKSys       |             | (+41)61 3215643  | (+41)61 3832007  |
| Switzerland | AUGS BBS      |             | (+41)62 7945041  | (+41)62 7945049  |
| Austria     | Amiga World   | 2:310/72    | (+43)1 5044269   | (+43)1 5047701   |
| UK          | Elevate       | 2:251/18.0  | (+44)1329 319028 |                  |
| UK          | Chaos Engin   | 2:259/15.0  | (+44)1346 510727 |                  |
| UK          | Punters P.    | 2:250/361.0 | (+44)1943 864070 |                  |
| Sweden      | TSDF          |             | (+46)90 199004   |                  |
| Germany     | Surprise      |             | (+49)201 329761  | (+49)201 8315005 |
| Germany     | Art-Line      |             | (+49)202 596003  | (+49)202 2546013 |
| Germany     | T.O.M.        |             | (+49)202 595267  |                  |
| Germany     | Pleasure      |             | (+49)203 431366  |                  |
| Germany     | SMachine      |             | (+49)203 4061447 | (+49)203 9940127 |
| Germany     | Grisubox      |             | (+49)2065 24447  |                  |
| Germany     | Karma Designs |             | (+49)208 670722  | (+49)208 628951  |
| Germany     | Golden Gate   |             | (+49)2041 262769 |                  |
| Germany     | Future Line   |             | (+49)2041 686829 |                  |
| Germany     | Blue Moon     |             | (+49)2065 66407  |                  |
| Germany     | Waldspecht    |             | (+49)208 202509  | (+49)208 851334  |
| Germany     | TrkPool       |             | (+49)208 808640  |                  |
| Germany     | Hardy Box     |             | (+49)2131 101990 | (+49)2131 167212 |
| Germany     | Delvinor      |             | (+49)2131 549457 | (+49)2131 951253 |
| Germany     | Newswire      |             | (+49)2154 5011   |                  |
| Germany     | Debuwi        |             | (+49)2236 83233  |                  |
| Germany     | Candys        |             | ---              | (+49)221 462138  |
| Germany     | Darkness      |             | (+49)2273 1096   | (+49)2273 910062 |

|           |               |               |                  |                  |
|-----------|---------------|---------------|------------------|------------------|
| Germany   | X-RAY         |               | (+49)228 455893  |                  |
| Germany   | CBonn         |               | (+49)228 666588  |                  |
| Germany   | SID           |               | (+49)231 448496  |                  |
| Germany   | Blanker       |               | (+49)231 815739  | (+49)231 9812094 |
| Germany   | Fantasie      |               | (+49)2381 675700 |                  |
| Germany   | Stingray      |               | (+49)2385 6542   | (+49)2385 910031 |
| Germany   | Stardate      |               | (+49)251 262506  |                  |
| Germany   | ASBM          |               | (+49)251 791650  |                  |
| Germany   | Circus        |               | (+49)281 24001   |                  |
| Germany   | AMBO          |               | (+49)30 3739293  | (+49)30 37401021 |
| Germany   | TERM          |               | (+49)30 4537288  | (+49)30 45470171 |
| Germany   | Quick         |               | (+49)40 5479638  |                  |
| Germany   | ITHH          |               | (+49)40 6064098  | (+49)40 60680341 |
| Germany   | DOOM          |               | (+49)4223 8355   | (+49)4223 95004  |
| Germany   | Flight        |               | (+49)4442 72138  | (+49)4442 920362 |
| Germany   | Nexus-I       |               | (+49)5242 42065  |                  |
| Germany   | Black-Z       |               | (+49)6142 46278  | (+49)6142 924080 |
| Germany   | 48'er         | 2:2468/6020   | (+49)6203 180293 |                  |
| Germany   | WestCoast     | 2:2468/9718.0 | (+49)6221 761304 |                  |
| Germany   | RudisBox      |               | (+49)6253 86677  | (+49)6253 972100 |
| Germany   | HIT           |               | (+49)681 399426  | (+49)681 372552  |
| Germany   | Groenland     |               | (+49)6824 8444   |                  |
| Germany   | Titan         |               | (+49)6826 800391 |                  |
| Germany   | ***elOutside  |               | (+49)6838 830831 |                  |
| Germany   | BrainWave     | 2:246/2006.0  | (+49)7071 78729  | (+49)7071 971213 |
| Germany   | DALLAS-BBS    |               | (+49)711 588146  | (+49)711 5719063 |
| Germany   | Amiga Univ.   | 2:246/1416.0  | (+49)7195 920677 | (+49)7195 940130 |
| Germany   | Amiga Inside  | 2:2476/539.0  | (+49)721 841292  |                  |
| Germany   | Uplink        | 2:246/2320    | (+49)751 96217   | (+49)751 793316  |
| Germany   | Fairytales    | 2:246/2300    | (+49)7541 24362  | (+49)7541 930232 |
| Germany   | Melting Point | 2:2476/825    | (+49)7663 50103  | (+49)7663 912013 |
| Germany   | Predator      | 2:2490/1140   | (+49)9131 14439  |                  |
| Germany   | LSD           |               | (+49)9133 9591   |                  |
| Germany   | Turtle        | 2:2490/1092   | (+49)911 3241044 | (+49)911 3241055 |
| Germany   | Lizard        |               | (+49)911 476948  |                  |
| Germany   | Incubus       |               | (+49)931 781464  | (+49)931 7900200 |
| Australia | Continental   |               | (+61)2949 4256   |                  |
| Australia | 1990 Multi    | 3:690/758.0   | (+61)9370 3333   |                  |
| Japan     | NIFTY-Serve   |               | (+81)3 5710 6400 |                  |

- Anonymes UUCP. In Deutschland kann man auf Aminet Files bei der Telefonnummer der Brainwave BBS per Anon-UUCP zugreifen. Der Eintrag lautet: (Aminet:INFO auf Brainwave gibt mehr infos) anarchy Any SER 38400 ATD<Phone> BBS. ..c ogin: uanon sword: uanon
- FIDO. File-Requests werden von allen obigen Mailboxen, welche eine FIDO-Nummer haben, akzeptiert.
- Mailinglisten. Wenn Sie wöchentlich eine Liste der aktuellen Aminet-Files zugeschickt bekommen möchten, senden Sie eine Mail mit 'SUBSCRIBE aminet-weekly' an listproc@mail.wustl.edu , oder verwenden Sie aminet-daily wenn Sie tägliche Updates wünschen.
- Usenet. Eine Liste der aktuellen Uploads findet sich wöchentlich in den newsgroups comp.sys.amiga.misc und de.comp.sys.amiga.archive
- EZINFO. Dies ist eine Internet-BBS in der Schweiz. Hier können sie

mit ZMODEM oder Kermit Aminet Daten empfangen und vieles anderes mehr. Per Telefon erreichen Sie es auf der Nummer 01 251 20 02, anschliessen 'call b050', oder aber per telnet auf kometh.ethz.ch und call b050

- Aminet-on-disk. Einzelne Aminet-Files (3 DM per Diskette) oder Abos von ganzen Directories (2 DM per Disk) kann man bestellen bei: Martin Schulze, Im Weidenbruch 15, 66806 Ensdorf, Deutschland. Telefon: ++49 (0) 6831 506171, email masc@coli.uni-sb.de . Schicken Sie 3 DM oder \$2 für eine Indexdiskette mit Anleitung. Aminet-On-Disk ist auch verfügbar auf SyQuest 88, 105, 270, auf 128M Magneto-Opticals und auf HP-DAT.

zurück...

## 1.48 Monitorkabel...

-Wie bastel ich mir einen Monitorkabel ?-

Hallo Freaks!

Ich bin Roman Bujna. Ich wurde schon von Rainer in der zweiten Ausgabe vorgestellt. Die meisten Amiganer die ich kenne, haben ein problem;das sie viele kleine Ersatzteile nicht mehr bekommen oder sie zu teuer sind.

Deswegen hier ein kleiner Bastel-Tip für einen Monitorkabel.

Hardware:Standart A500 ,A600 ,A1200 oder das CD 32 (aber nur !! mit SX-Erweiterung) .

A4000 ,A3000 ,A2000 und A1000 habe ich bisher nur von weitem gesehen,also bin ich mir nicht 100%ig sicher ob man den Monitorkabel daran anschließen kann.

Voraussetzung ist ,das der Amiga auf der Rückseite eine 9 Polige Sub besitzt ,sonst wird es nicht funktionieren.

Was man braucht :

- 7 Kabel (am besten mehr-Farbig)
- 1 X 23 Polige Sub Kuplung
- 1 X 9 Poliger Sub Stecker
- Lötkolben
- Und ein bissl Zeit

Zusammenbau: Es ist ganz einfach.

Man muß einfach nur die Pinne auf der Kupplung und dem Stecker verbinden.

Anschluß: Verbinde das passende Stück (23 Pollig) mit dem "Video"/"RGB" Port am AMIGA und ebenfalls das passende Stück (9 Pollig) mit dem Monitor.

Fehlerbehebung: AMIGA und Monitor einschalten !!!  
 Funktioniert es immer noch nicht, dan mußst du an den Knöpfen auf der Rückseite deines Monitors Rumfummeln (meistens nur zwei) !!!  
 Hilft all das nichts, dann überprüfe ob alles richtig angelötet ist und ob es keinen Kurzschluß gibt.

Wer weitere Fragen dazu hat, dem schicke ich ein paar Pictures zu, die die Sache verdeutlicht: Roman Bujna, Asbeckstr.30, 45356 Essen

Roman

zurück...

## 1.49 Hörn ma mal..

The Theme of Amiga - Back for the Future

=====

Auf der World of Amiga '98 wurde dieser Song der Gruppe AnneX erstmals vorgestellt.  
 Laut den Fachzeitschriften gab es da nicht nur fantastische Tanzeinlagen sondern auch eine sehr positive Resonanz der anwesenden Amiganer. Die meisten gingen dann auch mit einer ergatterten Maxi-CD wieder nach Hause...

...ich aber nicht ! Denn bis nach London war es mir doch ein wenig zu weit ! Natürlich hat die Neugier gesiegt und so hab' ich mir die CD dann für 15DM per Versand bestellt (bekommt man u.a bei Vesalia oder Amiga Int.).  
 Hier also der ultimative Audiotest:

Alle 7 Tracks wurden ausnahmslos mit dem Amiga hergestellt. Komponiert wurde es von Daniel Schulz. Für die Vocals ist die Sängerin Georgette verantwortlich, die nicht nur eine gute Stimme besitzt sondern auch noch gut aussieht (das mal nur nebenbei).  
 Die Gesamtspiellänge beträgt 18.13 min !  
 Und nun die Erörterung der einzelnen Tracks:

1. Boing Ball (0.10 min)

"Hier hört man lediglich das auftrumpfen des berühmten berüchtigten Amigaballs."

Comment: "Uuuuu...Toooll ! Gäh...schnarch..."

2. Introduction with Petro (0.59 min)

"Dies gehört ebenfalls noch zum Intro der CD. Petro Tyschtschenko (Pressesprecher von Amiga Int.) dankt hier allen Amiganern für die Unterstützung und die Loyalität und verspricht allen das der Amiga "Back for the Future" ist. Begleitet wird seine Stimme von mehreren Strings."

Comment: "Hmmm...nicht übel..."

### 3. Back for the Future (Radio Mix) (3.32 min)

"Dies ist der eigentliche Song in seiner Originalfassung. Am besten kann man ihn als eine Mischung aus Synth-Pop und Rave beschreiben. Leider ist er ein wenig kurz geraten (das Gefühl hat man jedenfalls) ! Die (ebenfalls recht kargen) Texte sind nicht direkt auf den Amiga bezogen, man könnte sie auch auf anderes beziehen. Beispiel: "Coming out of the darkness and of deep" oder "Be a part of the Future - touch the Light". Sprich: Man erzählt hier über etwas, das aus der Dunkelheit (und nach schwieriger Zeit) sich wieder der Zukunft anschliesst. Das damit nun aber der Amiga gemeint ist, geht aus dem eigentlichem Lied nicht hervor. Nun...wenn die CD nicht den Untertitel "The Theme of Amiga" tragen würde, könnte man den Song sogar auf einen Menschen beziehen... theoretisch ja !

Wie auch immer...wer bei einem Lied weniger auf den Text achtet, der bekommt nichts desto trotz gelungene "Amiga-Mukke", die sehr Ohrwurm-verdächtig ist. Einzig die Stereoeffekte lassen zu wünschen übrig. Würde die Stimme der Sängerin nicht immer von einer Box zur anderen wandern, könnte man stellenweise meinen es mit einem MONO-Song zu tun zu haben."

Comment: "Eine Klasse für sich...obwohl es höchstwahrscheinlich nie in irgendwelchen (kommerziellen) Charts auftauchen wird."

### 4. Back for the Future (Extended Mix) (5.32 min)

"Dies ist der Mix von der Radio-Version."

Comment: "Länger...und dadurch auch besser. Gross "remixed" wurde hier trotzdem nicht. Aber dies ist DER Song den man seinen PC-Kumpels mal vorspielen sollte, da hier von der Background-Voice desöfteren das (geliebte Wort) AMIGA fällt."

### 5. Back for the Future (Classical Mix) (3.13 min)

"Dies ist eigentlich weniger ein Remix als vielmehr ein eigenständiges kleines Liedchen (ohne Vocals). Eine Piano Melodie, begleitet von gut gelungenen Strings."

Comment: "Nicht gerade allzu abwechslungsreich, aber dennoch sehr hörenswert. Trotzdem passt dieses Lied nicht so ganz auf dieser CD, da sie einen eher traurigen, deprimierenden Eindruck vermittelt (und nicht die "Aufbruchsstimmung" der vorherigen)."

6. Back for the Future (Instrumental) (4.37 min)

"Die Instrumental-Version... länger als der Radio-Mix, aber nicht die Länge des Extended-Mix."

Comment: "...na ja...wer unbedingt mitsingen möchte..."

7. Boing Ball (0.12 min)

"Zum Abschluss wieder das Auftrumpfen des Amigaballs."

Comment: "...schnarch..."

GESAMTFAZIT:

=====

Alleine die Tatsache, dass man sich für den Amiga dermaßen in's Zeug legt und eine CD rausbringt ist das Lob wert.

"The Theme of Amiga" ist ihr Geld allemal wert und für jeden richtigen Amiganer ein absoluter PFLICHTKAUF !

So eine musikalische Unterstützung gab es (jedenfalls für ein Computersystem) noch nie und bei guten Absatzzahlen wird es sicherlich einen Nachfolger geben.

Apropos Absatzzahlen: Das Geld, das durch diese CD eingewirtschaftet wird, wird von Amiga International weitergereicht an UserGroups/Firmen, die wiederum das Geld in weitere Projekte stecken. Sehr vorbildlich...

Auch wenn die CD stellenweise noch nicht ausgereift wirkt, so weiß doch zumindest die Extended-Version zu begeistern.

Also: BUY OR DIE !

Bleibt nur noch zu hoffen, dass weitere Produkte dieser Art folgen werden...!

Rainer

zurück...

## 1.50 Werben auch Sie...Kostenlos !

An alle Händler und Firmen !!!

( I )

Das Freeware Magazin Amiga 4ever besitzt eine Werbe-Rubrik, die die Software- und Hardwareangebote eines jeweiligen Händlers/ einer jeweiligen Firma widerspiegeln kann.

Amiga 4ever unterstützt dies, da die Repräsentation von Amiga Software in diversen Läden z.Z. leider mangelhaft ist.

Der User ist auf das Bestellen bei Händlern angewiesen, weshalb ich sie hiermit darum bitte dies zu unterstützen.

WERBUNG IN DER WERBE-RUBRIK WIRD IHNEN NICHTS KOSTEN !

Dabei sollten sie aber 3 Dinge beachten:

- (1.) DIE WERBUNG MUSS ICH ALS ASCII TEXTDATEI ERHALTEN, DA ICH WEDER GEWILLT BIN ELLENLANGE HÄNDLERLISTEN MÜHESELIG ABZUTIPPEN, NOCH UNANGENEHME KONVERTIERUNGEN IN DAS ASCII-FORMAT AUF MICH ZU NEHMEN.
- (2.) DIESE ASCII TEXTDATEI DARF 100000 BYTES NICHT ÜBERSCHREITEN.
- (3.) PREISLISTEN WERDEN NUR EINMALIG VERÖFFENTLICHT ! ES LIEGT AN IHNEN, MIR DIE AKTUELLEN PREISLISTEN IHRER PRODUKTE ZUKOMMEN ZU LASSEN.

Wenn diese Punkte eingehalten werden, steht einer Veröffentlichung ihrer Werbung in der Amiga 4ever nichts mehr im Wege.

( II )

Testexemplare werden gerne entgegen genommen und in der Spiele/Tool-Rubrik ausführlich durchgetestet.

Ebenfalls werden spielbare Demoversionen von kommenden Kommerziellen Titeln entgegen genommen und in der SpielePREVIEW-Rubrik angetestet.

Adresse:

```
-----
- Redaktion:Amiga4ever -
- c/o Rainer Thieke -
- Mittwegstr.4 -
- 45127 Essen -
-----
```

zurück...

## 1.51 Schreib mal wieder...

( Danke an alle die sich die Mühe für Lob und Kritik machen. Ersteres macht Mut und letzteres hilft immens weiter...aber ich hoffe ihr versteht, das ich nicht jeden Leserbrief hier im User-Talk abdrucken kann (Time isn't always on my side) !



Dies wäre kein problem wenn ihr mir Eure Letter als ASCII schickt (spart mir mächtig arbeit...und der Brief wird dann auch 100%ig Veröffentlicht)...ansonsten wird nur gelegentlich einer `rausgepickt der für die Allgemeinheit interessant sein könnte...! )

-Leserbrief von: Mario Nitschke-  
( Chefredakteur der Amiga Times )

\*\*\*\*\*

Hallo Rainer,

mein Name ist Mario Nitschke.Ich bin Chefredakteur der Online Zeitung Amiga Times - vielleicht hast Du schonmal etwas von uns gelesen ? Nun da ich vor ungefähr einem Jahr in der selben Lage war wie Du,kann ich verstehen das Dir jede Meinung bezüglich der Amiga 4ever recht ist,und so hoffe ich,daß auch ich - obwohl ich auch ein Mag leite - mal meine Eindrücke schildern kann.Ich habe kürzlich wieder im Aminet etwas rumgesucht und bin auf Dein Mag gestoßen,der Name hatte mir nichts gesagt,da aber dabei stand,daß es ein neues Mag ist, habe ich es auch sofort runtergeladen.Die Idee mit dem Modulen finde ich super,allerdings sind 2 Mods doch etwas zuviel,denn irgendwann findet man kaum noch kleine gute Mods und ich wäre enttäuscht ein Mag von 500KB downzuloaden,wobei 250KB der Sound einnimmt.Ich habe mir alles durchgelesen und finde es recht ansprechend,allerdings solltest Du bei Test's auch Bilder einfügen,um es deutlicher zu machen,denn oft kann man sich die Grafik oder den Aufbau schwer vorstellen.Ansonsten hast Du gute Rubriken mit drin,aber meine Erfahrung hat gezeigt das alles meißt ganz anders kommt,so mußte auch ich feststellen das Test's zu alten Spielen auf kein großes interesse stoßen.Na ja...da kann man nichts machen.Hast Du schonmal mit dem Gedanken gespielt Online zu gehen ? Wäre besser,denn per Brief wird das nicht so gut klappen.Wir haben es anfangs auch so gemacht,Ergebnis - von vielen Redakteuren hatte ich wochenlang nichts mehr gehört und meißt kamen keine AscII Texte sondern ausgedruckte Artikel. Ist ja Deine Sache,aber das sollte nur mal so ein Tip sein. Mir steht es ja nicht zu,Dir zu sagen was Du machen sollst,will ich ja auch garnicht,aber ich bin eben kein Mensch der auf einen Konkurrenzkampf aus ist und so lieber Leuten helfe um Kontakt zu knüpfen.Das kann sich auch mal ändern,derzeit ist es aber noch so und ich hoffe das Du meine Kritik nicht negativ auffaßt !?! Ich wünsche Dir viel Glück mit der Amiga 4ever und viel Erfolg, denn wenn Du Dir mal Mag's (Online) ansiehst,man kann eine Menge draus machen.Also weiterhin viel Glück,wenn Du fragen hast,kannst Du Dich ruhig an mich wenden.

Mit freundlichen Grüßen,  
Mario Nitschke

\*\*\*\*\*

Antwort:

Hallo Mario !

Dein Brief hat mich ein wenig nachdenklich gestimmt. Tatsächlich ist es so ausgeüfert das kleinere "Bürgerkriege" zwischen den einzelnen Magazinen vonstatten gehen. Etwas das ich nicht im geringsten nachvollziehen kann, denn schliesslich ziehen wir alle am gleichen Strang. Jedes Mag hat seine "Daseins-Berechtigung" und beweist einmal mehr das noch zahlreiche User hinter ihrer "Freundin" stehen. Das man andere Mag's kritisiert geht doch vollkommen in Ordnung... solange es Konstruktiv bleibt und nicht in's unverschämte ausartet. Warum denn immer gleich in Tränen ausbrechen oder wutentbrannt um sich schlagen nur weil man mal das Recht der freien Meinungsäusserung gebraucht ??? Amen... -Da ich so gut wie alle Mag's lese ist mir die Times natürlich ein Begriff... Du bist ja ebenfalls noch nicht allzulange im "Geschäft", so das ich den bisherigen Werdegang recht gut verfolgen konnte. Kompliment... hast es geschafft ! -Die 4ever läuft ebenfalls gut... auch im SnailMail-verfahren. Sicherlich wartet man manchmal etwas auf Artikel... aber dann kommt's gewaltig (und alles auf einmal). Bisher hat dies wunderbar geklappt und sofern die Redakteure wollen wird es auch so weitergehen. Ausgedruckte Artikel habe ich bisher noch nicht erhalten, da jedem klar ist, das dies die Umständlichkeit hoch drei ist. -Da die 4ever offiziell ein DISK-MAG ist, sollte auch alles auf eine DD-Disk passen. Deswegen ist vorerst kein Platz für Screenshots vorhanden. Früher oder später wird dann auch das 2.Mod weichen müssen... warten wir's erstmal ab...

Danke für Deine Kritik und Deine Vorschläge...

(Beam me Up)  
Rainer !

.....

zurück...

## 1.52 By:Gucky

### Die Aufrüstfaulheit des Amiga Users

Viele Softwarefirmen beschwerten sich das ein Grund für den angeblichen Softwarerückgang darin zu suchen ist, das Amiga User nur schwer zu bewegen sind neue, bessere Hardware zu kaufen. Ich finde das ist genau unsere Stärke, denn wir beteiligen uns nicht am Rüstungswettlauf der PC Welt. Wir zwingen die Softwarefirmen dazu alles aus der vorhandenen Hardware rauszuquetschen. Wer hat sich nicht schon gewundert was man alles aus dem Brotkasten gemacht hat (am aller meisten der Erfinder selber). Genau das ist ein Grund warum ich keinen PC habe (nicht haben will). Diese Unsummen an Kosten die da zusammenkommen kann ich mir nicht leisten.

Wenn du heute eine PC kaufst, ist der in 12 Monaten gerade mal die Hälfte Wert (das sind 50 DM im Monat in etwa). Ich habe da so meine Gedanken ob es nicht bald (oder gibt es das schon) leasing PCs gibt. Wenn ich denke das

spätestens nach 2 Jahren die erste Software kommt die dann auf meinem alten PC nicht oder nur lahm zum laufen zu bewegen ist, ist das untragbar, jedenfalls für mich. Nebenbei stört mich auch die schlechte Win Oberfläche. Wer mal schmunzeln will, im Aminet oder auf der Set 5 ist ein lustiges Gespräch zwischen Bill G. und den 3 Geistern der Weihnacht (unbedingt ansehen unter docs nachsehen). Ich habe es auch dem Verleger dieses Magazins beigelegt (wenn Platz ist kann er es ja evtl. beilegen, als lha oder so). Eine anti PC Sammlung kann ich fast schon anbieten habe da eine lustige Animation entdeckt, nennt sich Intel Outside Demo. es gibt auch schon das Intel Outside als Boot Bild (macht sich toll). Als ich mal auf ner Computermesse war haben wir uns mit Intel Aufklebern eingedeckt, die kamen dann auf die Mülleimer für die Getränkedosen (war irgendwie lustig), ist von allen ganz gut aufgenommen worden. Das hassen von Bill Gates ist ja auch schon in Amerika modern, also liegen wir voll im Trend (Trendy sein ist in!). Noch was lustiges: Bei einer Vorstellung von Win 98 vor einigen tausend Zuschauern wollte der Meister selber mal zeigen wie einfach man bei Win 98 eine Scanner einbinden kann, und peng Win sagte: du kannst mich mal, ein spontan einsetzender Beifall war die Folge. Wer es noch nicht wissen sollte: Was für einen Rechner benutzt Bill selber? Bei einer Aufnahme des amerikanischen TV war im Hintergrund deutlich ein Rechner zu sehen. Zum erstaunen der Reporter war es ein APPEL MAC. (Ohne Worte)

Gemein wäre es wenn Appel keine Rechner mehr bauen würde, das wäre für Ihn fatal. Na ja, wahrscheinlich würde er dann Appel kaufen, damit die dann für Ihn selber exclusive neue Rechner bauen (leisten kann er sich das). Böse Zungen behaupten das Intel mal Pleite gehen wird, weil ja alle Banken solche Rechner benutzen und ein kleiner Fehler im Math Teil des Prozessors irgendwann das Vermögen auf 0 runter rechnet. (Intel Inside, but it cant divide). Na ja Bill benutzt wahrscheinlich auch einen Taschenrechner (mit mehr als 99 Stellen vor dem Komma, wegen der Rubel Umrechnung). Raub Copys von Windoofs find ich unter aller Würde (nur wenn ich jemanden wirklich Hasse). Am Ende (ja das gibt es bei mir auch) noch einen Witz den mir ein von PC Leute zugetragen worden ist. Stell dir mal vor du bist mit Adolf H., Stalin und Bill Gates in einem Zimmer. Du hast eine Pistole mit 2 Kugeln. Was würdest du tun? Antwort: Erschieße Bill Gates 2 mal

Gucky

zurück...

## 1.53 Filmclips

Filmclips auf dem Amiga!

Ich gehe davon aus das es auch in allgemeinen bekannt ist das es möglich ist Filmsequenzen auf dem Amiga abzuspielen. So mancher wird auch wissen wie das gemacht wird, aber für viele die da noch nicht mit klar kommen eine kurze Einführung (habe mich auch erst neulich damit befasst).

Aufmerksam wurde ich so richtig erst durch eine dieser kostenlosen Beilagen für Dosen, die in so mancher Zeitschrift als Angel beiliegen, um Leute mit 50 Stunden kolo ins I-Net zu locken (danach wird das dann teurer). Da es ja mit Cross Dos möglich ist Textdateien und Bilder anzusehen, hab ich mal so durchgesehen was alles auf der CD zu finden ist. Ich fand ein Verzeichnis

mit dem Namen sample, dort vielen mir einige Dateien mit der Endung .avi auf. Irgendwo hatte ich mal was von Animationen gelesen, war aber der Meinung das nur besondere, also für Amiga gemachte Animationen zu gebrauchen sind. Meist machst du auf einer CD Assign, dann nur noch klick, und der Film dudelt ab. Jetzt fing ich an mal nachzusehen was für Programme da eigentlich das abspielen übernehmen. Ich fand einige Programme die im Namen das AVI hatten und wurde neugierig. Moment, irgendwo ist ja noch die alte Aminet CD Set 5, als ich da nachsuchte fand ich einige Player für verschiedene Film Formate (AVI, MPG).

Neugierig wie ich war testete ich die mal mit der Dose CD, und war überrascht als ein paar flimmernde SW Bilder mit sogar hackeligem Ton (nur 4\*CD Rom) auftauchten. Nachdem ich die Player durchgetestet hatte fand ich heraus das selbst die Dosen unterschiedliche Formate benutzen. Mit dem CyberAVI konnte ich die auf oben genannter CD befindlichen Filme fast alle abspielen (bis auf Intel Indeo, die wollen 5000\$ für den S.Code). Also wer mal ein paar flimmernde Bilder auf seinem Monitor möchte sollte mal im Aminet nach diesen Programmen suchen, und auch die Cds für Dosen die man hier und dort mal kolo bekommt nicht verachten (auch wenn es meist Werbefilme sind).

Nochmal weise ich auf eines dieser "Herrenmagazin" CDs hin (HOT CDs). Auf ihr gibt es sogar eine Ecke für Amiga-User mit etwas Software, und selbstredend Bilder von gewissen Nettigkeiten. Interessant sind auch da einige Filmclips, die ich aber noch nicht abspielen konnte (mal sehen ob da mal was sehenswertes kommt, was läuft). Wer mal selber Animationen machen will, dem sei die Version von Maxon Cinema 4D empfohlen die, es bei AMIGA PLUS für schlappe 20 DM als beilage gibt (war noch vor 3 Monaten oder so knapp 400 DM teuer). Ein Kurs in Teilen wird im Heft auch angeboten.

Bis denne GUCKY

P.S. Auf der neuen HOT CD sind zwar keine Programme mehr für Amiga, aber wegen der Bilder lohnt der kauf immer noch.

Gucky

zurück...

## 1.54 Von angesicht zu angesicht...

### ENEMY-TEMPEST OF VIOLENCE

Enemy ist ein Spiel der Kategorie Action-Adventure. Es sind insgesamt 34 Level zu durchqueren. Zwar ist das Spiel nicht gerade was für friedliche Gemüter (ab 16J.), jedoch lassen sich nicht alle Probleme mit Gewalt lösen. Desöfteren bewirkt das pure herumballern genau das Gegenteil, nämlich das man als dann irgendwo vor einem Problem steht, mit leeren Magazinen. Die Grafik ist sauber gearbeitet, das gehen erinnert an Spiele wie Flashback, die Storry ist auch ähnlich. Nur diesmal findet alles auf Raumschiffen statt. Die Joysticksteuerung ist sehr aufwendig. Z.B. 1 mal nach oben bedeutet Waffe zeigt hoch, 2 mal hintereinander bewirkt einen Sprung nach oben. Eine Vielzahl an Waffen ist auch vorhanden. Besonders ist noch, das das Game auch

auf A500 mit Kick 1.3 zum laufen zu bewegen ist. Heutzutage eher selten. Eine Festplatten Install ist auch möglich, nur muß die A Diskette beim laden immer mit benutzt werden. Copy Schutz ist nicht vorhanden, auch keine Codes (außer Level Codes). Alles im allen ein gutes Game, das den kauf lohnt. Und auch komplett in Deutsch auf 2 Disketten.

Gucky

Zurück...

## 1.55 Liberation

LIBERATION

Als ich auf einer alten CD32 Magazin CD einen aufwendigen Demofilm dieses Spieles entdeckte, mußte ich es mir zulegen (kostet jetzt nur noch 10 DM). Der Film ist erste Klasse was Animation betrifft. Das Spiel ist ein 3D Spiel wo man mit 4 Droiden eine Aufgabe zu lösen hat. Neben reinem Ballern muß man auch Dinge suchen und Leute befragen. Sollte einer deiner Cyborgs im Lande des Altmetalls landen, so kann man seine Reste als Ersatzteile für andere Maschinen verwenden (oder gar verkaufen).

Bei dem Preis lohnt der Kauf, läuft aber nur mit dem CD32 Emulator von IDEFIX. Dafür gibt es neben gutem Sound auch englische Sprachausgabe.

GUCKY

zurück...

## 1.56 Amen...

THE ILLUSTRATED HOLY BIBLE

Wer Gottes Wort mal via CD Rom erleben möchte ist mit dieser nur noch 5 DM teuren CD gut bedient. Zwar ist sie schon älter (noch CDTV), aber läuft mit nur sehr kleinen Problemen mit dem CD32 Emulator. Leider ist alles in Englisch. Neben den Texten der Bücher (altes und neues Testament) sind auch Bilder zu allen Vorgängen auf der CD.

Gucky

zurück...

## 1.57 Insachen PR...

---

Hallo Leute!

Ich hoffe mein erster Artikel zum Thema PR hat euch gefallen. Ich bin nicht untätig gewesen, und habe noch Texte von anderen PR Usern gefunden die die Sache noch genauer beschreiben. Sie richtet sich in erster Linie an Leute die selber schon PR machen, oder für technisch Interessierte wie mich (bin Student Nachrichtentechnik). Es gab mal den Ansatz eine Rufzeichenpflicht einzuführen (siehe Liste DNO, DBX) bei DNO Rufzeichen handelt es sich um Netzknoten, bei DBX um Mailboxen. Aber seit kurzem braucht man keines dieser Rufzeichen mehr zu kaufen, sondern kann wieder frei mit PR anfangen (mit 40 Kanälen FM, mehr kostet 20 DM Anmeldegeb. und jeden Monat so 5 DM). Ich hoffe diese Texte können euch zum Thema PR noch mehr sagen, Fragen bitte ins Magazin, ich antworte dann so gut ich kann.

Bis denne GUCKY

(Anm.v.RT: Leider konnte ich diese Flut an PR-Texten nicht mehr in's Magazin unterbringen, deswegen findet ihr alles im C-Verzeichnis...und zwar unter "PR-Infos.lha")

zurück...

## 1.58 APC+TCP

Aktuelle Preisliste Nr. 64 vom 22.06.1998 für Endkunden  
(Sollte die Preisliste älter als 6 Wochen sein, so )  
(vergewissern Sie sich, daß die Preise noch gelten!!)

Alle Preise unverbindlich. Preisänderungen & Druckfehler vorbehalten.  
Alle Preise zzgl. Versandkosten.

Clubmitglieder erhalten, wenn nicht anders angegeben, Rabatt!!

ACHTUNG !!! E= Erscheinungstermin

Eigene Produkte:

|      |                                    |          |
|------|------------------------------------|----------|
| 0001 | Databench Datenbank, Amiga         | DM 69,95 |
| 0002 | Databench Erweiterungspaket, Amiga | DM 29,95 |
| 0003 | GTT Datenbank, Amiga               | DM 29,95 |
| 0004 | Digi Booster, Amiga                | E=8/98   |
| 0005 | NoCover Einzelausgabe, Amiga       | DM 5,-   |
| 0006 | NoCover Jahres-Abo, Amiga          | DM 60,-  |
| 0007 | Clubbeitrag                        | Dm 20,-  |
| 0008 | PD-Disketten einzeln, Amiga        | DM 2,50  |
| 0009 | Virenkiller-Abo                    | DM 39.95 |
| 0010 | 1990-93er Edition, Amiga           | DM 39,95 |
| 0011 | 1990-94er Edition, PC              | DM 39,95 |
| 0012 | 1990-95er DatenDisk, Amiga         | DM 14,95 |

|        |                                                |             |  |
|--------|------------------------------------------------|-------------|--|
| 0013   | FREI                                           |             |  |
| 0016cd | Adventure-Shop, Amiga, dtsh+engl, HD, CD, 8 MB | E=11/98     |  |
| 0017d  | Marblelous, deutsch, Amiga                     | DM 9,95     |  |
| 0017e  | Marblelous, englisch, Amiga                    | DM 9,95     |  |
| 0018d  | Marblelous 2, deutsch, Amiga                   | E=7/98      |  |
| 0018e  | Marblelous 2, englisch, Amiga                  | E=7/98      |  |
| 0019cd | Phoenix, dtsh+engl, Amiga, AGA, CD, 6 MB       | E=11/98     |  |
| 0021d  | Kargon, deutsch, Amiga                         | DM 39,95    |  |
| 0021e  | Kargon, englisch, Amiga                        | DM 39,95    |  |
| 0023d  | Jaktar, deutsch, Amiga, HD                     | DM 39,95    |  |
| 0024d  | Testament, deutsch, Amiga, AGA                 | DM 39,95    |  |
| 0024e  | Testament, englisch, Amiga, AGA                | DM 39,95    |  |
| 0025d  | Testament 2, deutsch, Amiga, AGA               | E=7/98      |  |
| 0025e  | Testament 2, englisch, Amiga, AGA              | E=7/98      |  |
| 0026   | Flyin High, dtsh+engl, Amiga, AGA, HD, 6 MB    | DM 69,95    |  |
| 0026cd | Flyin High, dtsh+engl, Amiga, AGA, CD, 6 MB    | DM 69,95    |  |
| 0027   | Flyin High Daten-Disks, dtsh+engl, Amiga, AGA  | DM 29,95    |  |
| 0028   | Flyin High Daten-Disks2, dtsh+engl, Amiga, AGA | E=6/98      |  |
| 0031   | APC & TCP-CD-Volume 1                          | DM 9,95     |  |
| 0032   | APC & TCP-CD-Volume 2                          | DM 9,95     |  |
| 0033   | APC & TCP-CD-Volume 3                          | AUSVERKAUFT |  |
| 0034   | APC & TCP-CD-Volume 4                          | DM 24,95    |  |
| 0035   | APC & TCP-CD-Volume 5                          | DM 24,95    |  |
| 0036   | APC & TCP-CD-Volume 6                          | DM 24,95    |  |
| 0051   | MegaBlast                                      | DM 29,95    |  |
| 0052   | GunBee F-99                                    | E=7/98      |  |
| 0053   | Forest Dumb Forever                            | E=7/98      |  |
| 0054   | SeaSide                                        | E=11/98     |  |
| 0072   | Skimmers                                       | E=12/98     |  |
| 0073   | Pinball Brain Damage, dtsh & engl, AGA, HD     | DM 69,95    |  |
| 0073cd | Pinball Brain Damage, dtsh & engl, AGA, CD     | DM 69,95    |  |
| 0076   | Daydream                                       | E=1999      |  |
| 0079d  | Pulsator, deutsch, Amiga, AGA, HD, 6 MB        | E=6/98      |  |
| 0079e  | Pulsator, englisch, Amiga, AGA, HD, 6 MB       | E=6/98      |  |
| 0079cd | Pulsator, dtsh+engl, Amiga, AGA, CD, 6 MB      | E=6/98      |  |
| 0091   | APC & TCP-Club T-Shirts                        | DM 28,00    |  |

|                        |             |                  |         |
|------------------------|-------------|------------------|---------|
| APC & TCP-Shareware 01 | VOLLVERSION | Warrior of Light | DM 8,-  |
| APC & TCP-Shareware 02 | VOLLVERSION | Mercenary        | DM 8,-  |
| APC & TCP-Shareware 03 | VOLLVERSION | Earth Defence    | DM 15,- |
| APC & TCP-Shareware 04 | VOLLVERSION | Hell Racer       | DM 8,-  |
| APC & TCP-Shareware 05 | VOLLVERSION | Assault Leader   | DM 15,- |
| APC & TCP-Shareware 06 | VOLLVERSION | Trainer Maker    | DM 15,- |
| APC & TCP-Shareware 07 | VOLLVERSION | Offence          | DM 5,-  |
| APC & TCP-Shareware 08 | VOLLVERSION | Battle at Sea    | DM 10,- |
| APC & TCP-Shareware 09 | VOLLVERSION | Picture Bench    | DM 5,-  |
| APC & TCP-Shareware 10 | VOLLVERSION | Clip-Art-Disk #1 | DM 5,-  |
| APC & TCP-Shareware 11 | VOLLVERSION | Hanky Banky      | DM 10,- |
| APC & TCP-Shareware 12 | VOLLVERSION | Danger Dogg      | DM 15,- |
| APC & TCP-Shareware 13 | VOLLVERSION | Imbiß            | DM 10,- |
| APC & TCP-Shareware 14 | VOLLVERSION | Cinema           | DM 10,- |
| APC & TCP-Shareware 15 | VOLLVERSION | Hotel            | DM 15,- |
| APC & TCP-Shareware 16 | VOLLVERSION | Star Warrior     | DM 10,- |
| APC & TCP-Shareware 17 | VOLLVERSION | Amiga Auto 1.0   | DM 40,- |

|                     |    |             |                   |             |
|---------------------|----|-------------|-------------------|-------------|
| APC & TCP-Shareware | 18 | VOLLVERSION | Ami Atlas Pro 2.0 | DM 50,-     |
| APC & TCP-Shareware | 19 | VOLLVERSION | Zusatzkarte BRD   | AUSVERKAUFT |
| APC & TCP-Shareware | 20 | VOLLVERSION | Auslandskarten je | AUSVERKAUFT |
| APC & TCP-Shareware | 21 | VOLLVERSION | FilmDatenbank     | DM 30,-     |
| APC & TCP-Shareware | 22 | VOLLVERSION | AmigaBücherei     | DM 30,-     |
| APC & TCP-Shareware | 23 | VOLLVERSION | MusicMasterIII    | DM 30,-     |
| APC & TCP-Shareware | 24 | VOLLVERSION | Adressen-Manager  | DM 19,-     |
| APC & TCP-Shareware | 25 | VOLLVERSION | Intromaker        | DM 15,-     |
| APC & TCP-Shareware | 26 | VOLLVERSION | Tautrix           | DM 19,-     |
| APC & TCP-Shareware | 27 | VOLLVERSION | VideoTitler       | DM 89,95    |
| APC & TCP-Shareware | 28 | VOLLVERSION | ColoursPro        | DM 10,-     |
| APC & TCP-Shareware | 29 | VOLLVERSION | LevelEd           | DM 20,-     |
| APC & TCP-Shareware | 30 | VOLLVERSION | Topographie       | DM 10,-     |
| APC & TCP-Shareware | 31 | VOLLVERSION | File-Cutter       | DM 10,-     |
| APC & TCP-Shareware | 32 | VOLLVERSION | NewPlz            | DM 15,-     |
| APC & TCP-Shareware | 33 | VOLLVERSION | Logic             | DM 19.95    |
| APC & TCP-Shareware | 34 | VOLLVERSION | Parrot Island     | DM 20,-     |
| APC & TCP-Shareware | 35 | VOLLVERSION | Hace Space        | DM 13,-     |
| APC & TCP-Shareware | 36 | VOLLVERSION | Offensive Colour  | DM 10,-     |
| APC & TCP-Shareware | 37 | VOLLVERSION | Zodes             | DM 49.95    |
| APC & TCP-Shareware | 38 | VOLLVERSION | Another Commander | DM 27,-     |

PREISAENDERUNGEN VORBEHALTEN !

APC & TCP

Andreas Magerl

Dorfstraße 17

D-83236 Übersee

Tel: 08642/899953

Fax: 08642/895004

Mailbox: 08642/598919 (Modem)

Mailbox: 08642/899952 (ISDN)

<http://www.chiemgau.com/APC&TCP>

irc: #APC&TCP

Bankverbindung: Sparkasse Übersee, Blz: 71052050 KtNr: 777631

(Clubmitglieder erhalten auf alle Artikel, außer die mit # gezeichneten Artikel, einen fairen Rabatt. Lest Euch dazu bitte den Infotext über die Rabatte und die allgemeinen Geschäftsbedingungen)

--> = Knüllerangebot! (sehr kurzfristig!!!) Nur SOLANGE VORRAT REICHT # = Kein Rabatt auf diesen Artikel möglich!

Allgemeine Geschäftsbedingungen von APC & TCP, Andreas Magerl:

Lieferbedingungen: Lieferung und Verkauf erfolgt solange Vorrat reicht. Der Zwischenverkauf bleibt vorbehalten. Bei Lieferungen im Versand behalten wir uns die Möglichkeit der Teillieferung vor.

Zahlungsbedingungen: Wir liefern im Versand an Erstkunden grundsätzlich per Nachnahme. Ansonsten hat der Rechnungsausgleich unmittelbar und ohne jeden Abzug zu erfolgen. Eine Abnahmepflicht für Schecks besteht grundsätzlich nicht. Zahlungen per Scheck gelten erst vier Wochen nach deren Gutschrift als erfüllt.



Zahlungsverzug und Mahnungen: Für Anschreiben anlässlich mangels Deckung retournierender Schecks oder offener Rechnungen erheben wir eine Aufwandspauschale von DM 10.00. Bei fruchtloser Verstreichung einer darin gesetzten Frist erfolgt ohne weitere Mahnung Abgabe an ein Inkasso-Institut.

Eigentumsvorbehalt: Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum, die Lieferungen erfolgen unter verlängertem Eigentumsvorbehalt.

Versand: Der Inlandsversand erfolgt mit der Deutschen Bundespost. Die Versand-, Versicherungs- und Verpackungskosten werden beim Endkunden generell pauschal abgerechnet. Diese betragen beim Versand mit der Deutschen Bundespost innerhalb Deutschland bei Bezahlung per Vorkasse DM 7.00, per Rechnung DM 7.00, per Nachnahme DM 9.00. Versand ins Ausland ist generell nur per Vorkasse BAR DM 10.00 möglich. Versand per UPS ist gegen Kostenaufschlag möglich. Der Versand bei Wiederverkäufern erfolgt gegen die tatsächlichen Versandkosten zzgl. einer Pauschale für Verpackung, wahlweise durch die Deutsche Bundespost oder UPS.

Geschäfte mit Wiederverkäufern: Als Grundlage für solche Geschäfte ist ein Nachweis als Händler in der Computerbranche zu erbringen. Alle im Verkehr mit Wiederverkäufern gemachten Preise verstehen sich in DM zzgl. der jeweils gültigen gesetzlichen Mehrwertsteuer je Stück.

Garantiebestimmungen: Wir gewähren auf alle Produkte 6 Monate Gewährleistungsdauer. Ausgenommen davon sind Verbrauchsartikel wie Disketten, Farbbänder usw. sowie elektronische Bauteile. Bei einem Fremdeingriff, unsachgemäßer Handhabung sowie Beschädigung unserer Garantiesiegel oder ähnlicher Siegel erlischt jeglicher Garantieanspruch. An Wiederverkäufer können wir lediglich die zehntägige Auspackgarantie der Hersteller weitergeben. Gebrauchte Artikel sind von allen Garantieansprüchen ausgenommen! PD-Software sind von allen Garantieansprüchen ausgenommen! Für Schäden, die durch Benutzung von Hardware oder Software entstehen, können wir nicht haftbar gemacht werden.

Reklamationen: Bei Defekt senden Sie die beanstandete Ware mit einer Rechnungskopie sowie einer Fehlerbeschreibung bitte FREI-HAUS. Nachnahmen oder unfreie Sendungen werden von uns nicht angenommen. Berechtigte Reklamationen verpflichten uns nach unserer Wahl zur Nachbesserung oder zur Ersatzlieferung. Bei Fehlschlagen der Nachbesserung erhält der Käufer Anspruch auf Minderung des Kaufpreises oder Wandelung. Eine weitergehende Haftung ist ausgeschlossen. Bei unberechtigter Reklamation berechnen wir eine einmalige Pauschalgebühr von DM 30.00. Die Rücksendekosten gehen dann ebenfalls zu Lasten des Einsenders.

Preisgestaltung: Wir behalten uns das Recht vor, daß je nach Abnahmemenge Sonderpreise kalkuliert werden.

Kommissionsverkäufe: Bei einem Verkauf per Kommission gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum. Beschädigte Ware wird nicht mehr zurückgenommen und muß bezahlt werden. Wird der Rücksendetermin nicht eingehalten, ist die gesamte gelieferte Ware zu bezahlen. Die Rücksendekosten gehen zu Lasten des Kunden.

Erfüllungsort und Gerichtsstand: Erfüllungsort und Gerichtsstand für alle

Streitigkeiten aus Verträgen ist 83236 Traunstein. Es gilt ausschließlich deutsches Recht.

Rabatte für Computerclubmitglieder des APC & TCP-Computerclubs: Rabatte werden grundsätzlich nur für Mitglieder des APC & TCP-Computerclubs, Dorfstraße 17, D-83236 Übersee gewährt. Dabei muß die Mitgliedsnummer immer angegeben werden. Von den Rabatten sind grundsätzlich alle Artikel ausgeschlossen, die irgendwie mit den #-Zeichen gekennzeichnet worden sind. Die Rabattstaffelung kann jederzeit von uns geändert und sogar wieder ganz aufgelöst werden.

Allgemeines: Wir behalten uns jederzeit das Recht vor, Preisänderungen vorzunehmen. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten, solange nicht fahrlässig gehandelt wurde. Das Zeichen --> bedeutet, daß dieser Artikel nur bedingt lieferbar ist und nur kurzfristig für diesen Preis erhältlich ist. Mündliche Veträge und Abmachungen sind nicht verbindlich. Verbindliche Abmachungen bedürfen der Schriftform. Zum Zwecke der Geschäftsabwicklung haben wir Ihre Daten gespeichert. Druckfehler & Irrtümer vorbehalten. Für Schäden, die durch Produkte aus dem Hause von APC & TCP, Andreas Magerl oder durch Produkte, die von APC & TCP, Andreas Magerl, ausgeliefert werden, mittelbar oder unmittelbar entstehen, ist APC & TCP, Andreas Magerl, nicht haftbar. Sollten Schäden durch APC & TCP, Andreas Magerl, grobfahrlässig entstehen, haftet APC & TCP, Andreas Magerl, mit einem maximalen Betrag von DM 50.00.

HÄNDLERANFRAGEN & COMPUTERCLUBLEITERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

zurück...

## 1.59 Lure of the Temptress

### LURE OF THE TEMPTRESS

Zunächst zieht man solange an der Fackel, bis sie in das benachbarte Bett fällt und dieses in Brand setzt. Wenige Sekunden später betritt ein schlechtgelaunter Skrolwächter die Bildfläche, an dem man natürlich geradewegs vorbeistolzisiert. Vor der Zelle versperrt und verriegelt man nun die Tür, damit der Skorl gar erst nicht auf Dumme Gedanken kommt. Im nächsten Raum läßt man das Messer (auf dem Faß) und die Flasche (vor dem Sack) mitgehen. Jetzt nach rechts zum Gefangenen und die Lederfesseln mit Hilfe des gefundenen Schneidegeräts zertrennen. Anschließend wieder das Faß betrachten. Ratpouch gibt man nun die Flasche, die er umgehend mit dem Hahn benutzt. Den edlen Honigwein (Met) überläßt man nun dem Häftling, der vor der Zelle an der Wand hängt. Das Getränk macht ihn sogleich gesprächig und er verrät mit gelöster Zunge, daß sich die gegenüberliegende Wand mit Ratpouchs Hilfe bestimmt eindrücken läßt. Nach dieser Aktion findet man sich in der stinkenden Kanalisation und kurze Zeit später sogar in Turnvale wieder. Die erste Unterhaltung sollte man mit Luther, dem Schmied führen. Danach macht man sich auf die Suche nach Mallin, der nach einigen Überzeugungsversuchen schließlich bereit ist, seinen kostbaren, goldenen Metallbarren zu entbehren. Diesen bringt man zum Krämer Ewan, der sein kleines Geschäft am Marktplatz eröffnet hat. Für den Goldbarren erhält man nun eine Silberkette, die für Nelli in der Elsterschenke von unschätzbaren Wert ist. Als Zeichen

ihrer Dankbarkeit bekommt man von ihr eine mysteriöse Flasche. Diese bringt man natürlich sofort zum Schmid, der den köstlichen Inhalt gierig verschlingt. Anschließend macht man sich zu den hinterhältigen Morkus (Elsterschenke) auf, aus dem sich nur durch Korruption wertvolle Informationen herauspressen lassen. Luther ist nun auch viel kooperativer, denn er verrät nun ein wichtiges Codewort, das man Grub (der unscheinbare Penner) mitteilt. Den nun erhaltenes Dietrich gibt man Ratpouch und danach läßt man ihn die Tür am Marktplatz öffnen (erst betrachten!). Der nächste Schritt führt zu der zwielichtigen Kneipe ZUM HENKER und man führt ein ungezwungenes Gespräch mit der Wirtin auf Taidght an. Daraufhin kramt sie sein Tagesbuch heraus, das man sofort unter die Lupe nehmen sollte. In der Schmiede verbleibt man nun das Pulverfaß seinem Inventar ein und kehrt zurück zu Taidghts Haus. Hier erweist sich Ratpouch wieder einmal als hilfreicher Türknacker und man kann seelenruhig die Apparatur in Augenschein nehmen. Beim genaueren Hinsehen entdeckt man einen Ölbrenner, den man mit dem Pulverfaß entzündet. Danach stellt man die Flasche unter den Hahn und sobald man die Flüssigkeit abgefüllt hat, kratzt man besser die Kurve. Nun schnell zur Mittelstraße und den Zauberspruch herunterkippen. Man nimmt nun das Aussehen von Selena an und kann ungecshoren die Wachen passieren. Danach erteilt man den Wächter den Befehl, Goewin freizulassen. Jetzt wieder die Beine in die Hand nehmen und blödsinnig in der Gegend herumlaufen. Nachdem man sich zurückverwandelt hat, sollte man mit Goewin in der

Apotheke Kontakt aufnehmen. Ist dieses informative Gespräch beendet, so kann man sich anderen Aufgaben widmen und sich auf die Suche nach Mallin machen. Er zeigt sich von der spendablen Seite. Man erhält von ihm einen uralten Schinken mit dem Mönche mehr anfangen können, als der diebische Morkus. Toby packt nun die außergewöhnlichsten Geschichten aus, die sich vorwiegend um einen drachen und ein Zaubermittel drehen. Das Rezept für dieses Getränk sollte man sich unbedingt merken. Also ab zur Apotheke und Goewin um die Zubereitung des Tranks bitten. Da aber das höchstgiftige Kuhkraut fehlt, kann man ersteinmal den Schmied einen Besuch abstatten. Von der alten Quasselstrippe verlangt man nun das unnütze Gewächs, das man sich schließlich und endlich aus dem Vorgarten stehlen muß. Das Kuhkraut vertraut man nun Goewin an und geht danach zu Ultra in die Gaststätte zum Henker. Ein kleines Gespräch wäre jetzt angebracht. In der Zwischenzeit hat Goewin den Zauberspruch zusammengemixt und man kann ihn dankend entgegennehmen. Ultra verrät nun bei einer zweiten Unterhaltung die Namen der beiden Wasserspeier. Wenn man mit einem dieser nassen Gesellen spricht, erfährt man, daß das Wehrtor nur mit Hilfe einer Frau zu öffnen ist. Kein Problem, denn Goewin steht ohnehin noch tief in der Schuld des unfreiwilligen Helden.. Man verabredet sich mit ihr bei den Wasserspeiern und soricht mit der ahnungslosen Dame. Das Tor öffnet sich. In der Eingangshalle zieht man an beiden Schädeln und die nächste Tür ist geöffnet. In der grünen Höhle angekommen, gibt man Goewin den Befehl, in die

Eingangshalle zu gehen und an den linken Schädel zu ziehen. In der blauen Höhle soll sie sich zuerst am rechten Schädel und dann am linken Schädel zu schaffen machen. Jetzt soll Goewin die grüne Höhle betreten und den rechten Schädel bearbeiten. Nun wäre es ratsam, abzuspeichern, da eine Actionsequenz folgen wird. In der nächsten Höhle kämpft man mit dem Wächter und nachdem ihr ihn schließlich besiegt habt, trifft man

links auf den Drachen. Jetzt sollte man den Trank benutzen und mit ihm in Befehlsform sprechen. Man erhält von ihm das Auge von Gethryn. Auf den Rückweg einfach immer am linken Schädel ziehen. Auf diesem Weg kann man das Labyrinth bald hinter sich lassen und Mallin besuchen, der über ads seltsame Verhalten einer Wache berichtet. Nun betritt man Ewans Krämerladen und wartet darauf, daß die besagte Wache erscheint. Wenn der Skorl schließlich auftaucht, schaut man durch das Fenster und lauscht andächtig der skurrilen Unterhaltung. Danach spricht man wieder mit Ewan und darf an seiner Stelle in das Faß, das eine Freikarte ins Schloß darstellt. Dort angekommen speichert man wieder sicherheitshalber ab. In der Küche kann man sich durch den ekligen Kadaver gehörig den Appetit verderben. Trotzdem sollte man das Fett und die danebenhängende Zange an sich nehmen. Nach einem ausgiebigen Gespräch mit dem Diener Minnow, kann man ihn davon überzeugen, daß er dem Wächter eine entscheidene Information zukommen lassen soll (es befindet sich jemand im Keller!) Jetzt muß man schnell das linke, obere Faß anschauen und die Zange mit Spundzapfen benutzen. Anschließend rasch hinter dem rechten Pfeiler

verstecken. Dort wartet man darauf, daß sich der gierige Wächter unter den Weinstrahl wirft. Nun geht man in die Halle der Skorls und dann ganz nach rechts in den Raum mit der Winde. Hier benutzt man das Fett mit dem Hebel und gibt Minnow den Befehl ebenfalls in den Raum zu kommen und an dem Hebel zu ziehen. In der Zwischenzeit betätigt man die Winde und die Zugbrücke wird heruntergelassen. Auf in den Raum zwischen Halle und Küche. Dort geht man zuerst nach oben und danach nach rechts. Hier noch einmal zwischenspeichern. Die nächste Treppe, die nach oben führt, zieht einen Kampf mit einem Wächter nach sich und im letzten Raum spielt sich praktisch alles automatisch ab. Geschafft!

zurück...

## 1.60 Breathless

Breathless

=====

Codes:

Welt 2 : 181A59MBTR63F8PD

Welt 3 : 181A59LBTR63F8PT

Welt 4 : 181A59KBTR63F8SD

zurück...

## 1.61 Exolon

In den Highscores "AD ASTRA" eingeben und man hat unendlich Leben ↔

.

zurück...

## 1.62 Hydra

Während des Spiels "KILLKILLKILL" eingeben für folgende ↔  
Tastenbelegung:

|          |                                       |
|----------|---------------------------------------|
| <F>      | füllt Treibstofftank auf              |
| <RETURN> | wechselt zwischen den Waffengattungen |
| <Q>      | Aktiviert den Turbo-Antrieb           |

zurück...

## 1.63 K240

<RETURN> drücken und folgendes eingeben:

"LOADSADOSH" 100.000 Punkte "WIDGET" Pläne von Sci-Tec "ICEMAX"  
vereist jeden Asteroiden(zweimal für auftauen) "SKYSCRAPER" nicht mehr  
warten bis die Gebäude fertig sind

Lade ein abgespeichertes Spiel und lasse die Diskette 2 im Laufwerk. Nun kann man eine Position namens Babylon 5 laden wo man auf einen sehr starken neuen Gegner treffen wird.

zurück...

## 1.64 ROM Gold

Gehe zu Beginn des Spiels in eine Hafenstadt und kaufe beim Reeder ↔  
alle

Kutter. Danach verkaufst Du sie alle wieder, nun hast Du einen ordentlichen Batzen Geld auf deinem Konto ohne das Deine Kutter verlustig gehen. Das kannst Du so oft wiederholen wie Du willst.

zurück...

## 1.65 SuperStardustCD32

Super Stardust CD32:

|       |                |
|-------|----------------|
| Level | 2: BFSUAAAADEB |
|       | 3: CGSUVAARHHW |
|       | 4: DJSUVWATHQL |

5: EGSUUYRSGOU

zurück...

## 1.66 Trapped II

Mit F9 in den Spell-Modus gehen und dort MAKEFASTER eingeben. Nun rennt man durch die Dungeons, ohne dafür Zaubersprüche zu verschwenden.

zurück...

## 1.67 Turrigan III

Hier ein paar Cheats für Turrigan III Diese müssen im Spiel ↔  
eingegeben

werden:

Destruct = Unendlich Smartbombs  
Rolling = Unendliche Kreiselenergie  
Beammeup = Ein Level weiter  
Eternity = Unendliche Energie

Cheat von: Martin Dreisbach

zurück...

## 1.68 Worms DC

Folgendes im Bildschirm eingeben:

RED BULL - Die eigenen Würmer springen höher und schlagen  
kräftiger zu

PESTILENCE - Die Worms brennen sobald sie sterben

NUTTER - Jede Waffe hat die Power von Dynamit

MAGICIAL MYSTERY TOUR - Die Namen der Würmer werden nicht  
angezeigt

OMNIPOTENT BLUE WORM - Die Würmer werden von Schüssen nicht  
verletzt und können übers Wasser laufen

ARTILLERY - Die Worms können weder laufen noch springen

---

JAMIE AND HIS MAGIC TORCH - Man besitzt alle Extrawaffen

CHORLTON AND THE WHEELIES - Aktiviert die Geheimwaffen

zurück...

## 1.69 Kargon

Mit "P" pausieren und dann folgendes eingeben:

```
MORTALSAREOUT - man wird Unsichtbar
MRMAGIC        - Unendliche Magie
TAXIDRIVER     - ???
```

zurück...

## 1.70 Düstere Zukunft ?

Hi,  
wenn ich mich einmal vorstellen darf?! Nicht? Na egal,  
ich tu`s trotzdem:  
Ich heie Marco Schuldt, trete im Amiga -Bereich  
(wenn überhaupt:) unter dem Namen Mr.Tilt auf und habe  
mir vorgenommen, dazu beizutragen, Rainers  
(und natrlich auch die der anderen "Schreiberlinge")  
300KB Grenze des AMIGA4EVER Magazines zu sprengen.  
Mehr ber mich, mein System und so weiter steht im  
FRAGEBOGEN, den Rainer an dieser Stelle ja mit einbauen  
knnte (

ist~der~ein~Link~wert?!  
).

Jetzt aber zu meinem eigentlichen Auftreten,  
hier im Usertalk:

Gerade eben habe ich in der Ausgabe 3 der Amiga4Ever  
Rainers Aussichten ber die Zukunft des Amigas gelesen.  
Meine khnsten Vorstellungen waren ehrlich gesagt nicht so  
dster wie die Realitt scheinbar ist. Trotzdem  
ich eigentlich ein eher pessimistischer Mensch bin, hatte  
ich noch Hoffnung fr den Amiga.

Aber was mute ich da gerade Lesen? Intel2 Prozessor??  
BEOS??? Brcken-Amiga zum bergang, dann Amiga-Kernal nur  
noch als Emulation?????????

AAAAAARRRRRRRRGGGGGGHHHHHHH!!!!

Rainer hat ganz recht, der Amiga scheint zum PC zu  
mutieren. Aber warum? Ist es denn nicht ganz einfach?  
Ein weiterentwickeltes AMIGA-Kernal und eine gewisse  
Kompatibilitt zu derzeitigen PC-Systemen (Leistung einge-  
schlossen) mte doch rein Technisch zu verwirklichen sein.

Wenn der AMIGA jetzt so grundlegend "umgekrämpelt" wird, dann hat er doch früher oder später nichts mehr mit dem AMIGA zu tun, wie wir ihn kennen und lieben.

Für uns User ist es leicht sich einen neuen Amiga vorzustellen, der die Leistung eines heutigen PC aufweist, ohne sein eigenes, geniales System zu verlieren. Rein technisch ist dies Heutzutage auch zu machen. Warum liegt den Herstellern so viel daran, den Amiga so viel zu ändern, daß er bald kar nichts mehr mit AMIGA zu tun hat. Ich sehe auch schon kommen, daß ältere Software (ich meine solche, die jetzt gerade neu ist) nicht mehr laufen wird. Gute Programme und Spiele von "damals" laufen ja jetzt auf erweiterten AA's schon nicht mehr. Wie soll das denn erst sein, wenn der gute alte Kernal nur noch emuliert wird.

Viel erwarte ich nicht; lediglich etwas mehr Leistung und Abwärtskompatibilität. Machbar ist das, da kann mir keiner was erzählen!

Inzwischen schlägt meine pessimistische Ader wieder durch und ich sehe trotz Weiterentwicklung dunkle Zeiten auf uns zukommen. Zugegeben vielleicht etwas heller seit dem Commodore-Zerfall, trotzdem noch nicht hell genug, meiner Meinung nach.

Marco

zurück...

## 1.71 Fragebogen Marco

-----  
- FRAGEBOGEN -  
-----

Name: Marco Schuldt  
 Adresse: Schröderstr.1  
 21614 Buxtehude

Geboren am: 28.12.78

Computer: Amiga 4000/030 (040 vorhanden aber wegen mangelnder abwärts-  
 25MHz kompatibilität nicht eingebaut.)  
 12MB 32BitRAM (Fast)  
 2MB 24BitDMA (Chip)

Towergehäuse: Nein

Festplatten: 630MB & 420MB

Disk-Laufw.: HD (sollte erwähnt werden, gibt noch welche nur mit DD!)

---



CD-Rom: double speed (krrrr thüüüü uahhhh gäähhhhnnnn! :)

Modem: 2400 bps (dito)

Konsolen: Nie im Leben!!!

Für was gebrauchst Du den Amiga am häufigsten:

Arbeiten       Spielen  
Wenn überhaupt, dann nur Flipper, Schach  
oder  
Adventures (wie zB. Indy IV)

Wo liegen, Deiner Meinung nach, Deine persönlichen Stärken:

Schulnote: (3-) Musik      (2-) Grafik      (1) Programmieren (Basic...)  
(1) Sonstiges, nämlich: (Tricksen, improvisieren & Coden)

Seit wann besitzt Du Deinen Amiga: ?? Ewig und 3 Tage, denke ich !!  
Insgesamt 3 2000er und jetzt 4000

Wie findest Du diese erste Ausgabe von Amiga 4ever ?

Spitze     Gut     Ganz nett     Durchschnitt  
 Nicht so doll     absoluter Mist

Welche Rubrik(en) würdest Du in der nächsten AF gerne sehen ?

- Eine Demo-Ecke, in der aktuelle Szenendemos vorgestellt werden
- Informationen über Bezugsquellen (da haben wir Amigianer ja nunmal nicht so leicht wie die Peh Zeh'ler)
- Vielleicht 'n bisserl was komisches (verkauft sich immer gut ;)
- Kleinanzeigenmarkt

Als Mitglied wirst Du in Amiga 4ever desöfteren benannt. Soll dort Dein richtiger Name stehen oder ein USER-CALLSIGN:

Richtiger Name & Addy  
 USER-CALLSIGN : (Mr. Tilt of Shade-Soft)

Sofern du Texte zu Amiga 4ever beisteuerst, ist es Dir da Recht wenn Du nicht nur als Mitglied sondern auch als Redakteur benannt wirst:

Ja     Nein, nur als Mitglied

---

Ich vertau' Dir, daher auch ohne Unterschrift rechtskräftig :-)

zurück...

## 1.72 Slamtilt

REVIEW: SLAMTILT-PINBALL

Style: Flippersimulator

Hersteller: Liquid Dezign & 21 Century

Sytem: AGA

Disx: 5 Stück

HD: Nicht nötig aber ratsam

Preis: 39.90 DM

Trotzdem ich eigentlich kein großer Spieler bin liebe ich Flipper und da mein bis dato absolut favorisiertes Pinball Fantasies auf meinem "Neuen" nicht läuft, habe ich mir SlamTilt Pinball gekauft.

SlamTilt bietet dem Spieler vier wirklich abwechslungsreiche Tische mit vielen spezial Effekten und alles was das Flippeln ausmacht:

- Multiballmodus mit bis zu 4 Kugeln
  - Realistisches Aussehen und Rollverhalten der Kugel
  - Licht- und Magnetfelder
  - 47 verschiedene Unterspiele
  - 6 Verschiedene Video Bonus Spiele auf der voll animierten Displayleiste
  - Automatische umschaltung der Bildschirm Auflösung bei aktivem Multiball Modus
  - Über 3000 Animationsphasenbilder
  - Über 50 Minuten nicht langweilig werdende Musik
  - Unglaublich hohe Komplexität
  - Deutsches Handbuch
-

Die vielen Unterspiele und Möglichkeiten Punkte zu sammeln machen SlamTilt garantiert so schnell nicht langweilig. Das Aussehen und Rollverhalten der Kugel, die Displayleiste und die gesamte Gestaltung des Flippers machen ihn so realitätsnah, wie nie zuvor. Der Tisch läßt sich nicht nur, wie bei älteren Flippnern, nach oben stoßen, sondern auch zu den Seiten. Zusätzlich gibt es noch zwei Sondertasten, die bei den vier Flippnern mit unterschiedlichen, interessanten Funktionen belegt sind. Die Tasten lassen sich im Prefs-Menü beliebig belegen (man kann sogar endlich mit den F-Tasten Flippnern, falls man dies je wollte:).

Sound und Bildschirmauflösung (sowie die automatische Umschaltung) lassen sich beliebig Konfigurieren. Die einzige Verschlechterung hingegen Pinball Fantasies ist, daß man im Spiel nicht mehr zu hören bekommt, wenn man die Highscore (Platz 1) geknackt hat und nicht mit einem Extraball belohnt wird.

Die vier Tische von SlamTilt Pinball:

- MEAN MACHINES - Rennsport ohne Regeln
- THE PIRATES - Als Freibeuter auf den Ozeanen der Welt
- ACE OF SPACE - Auf dem weg zu neuen Zielen im All  
(liegt als Demoversion bei!)
- NIGHTS OF THE DEMON - Begegnung mit den Wesen der Nacht  
(auf der Displayleiste möchte man meinen, dies sei der unzensierte Directors Cut!)

Leider habe ich keinen Vergleich zu PinnballBrainDamage, so daß ich mich diesbezüglich nicht äußern kann.

Bewertung:

|             |     |
|-------------|-----|
| Grafik      | 80% |
| SFX         | 72% |
| Musik       | 73% |
| Abwechslung | 69% |
| Motivation  | 91% |

Übrigens: Wenn Ihr euren Ball mal richtig glücklich sehen wollt, gebt bevor Ihr das Spiel startet "SMILE" ein; wenn Ihr ihn betrunken (oder was auch immer:) sehen wollt, gebt "STONED" ein!

Marco

zurück...

## 1.73 Verkaufe...

-----  
- Verkaufe -  
-----

Habe noch n` paar Sachen die ich loswerden  
möchte...

-----  
Capital Punishment ( Beat em Up,AGA,7 Disks,  
2MB Ram+HD+020/14Mhz nötig,  
kompl.Englisch,Poster  
ist auch noch dabei...)

== 20 DM ==

-----  
Flight of the Amazon Queen

( Adventure,ECS,11 Disks,  
1.5MB Ram nötig,HD dringend  
empfohlen,Spiel in Englisch,  
Anleitung Deutsch...)

== 25 DM ==

-----  
Elite II -Frontier- ( Simulation,komplett  
Deutsch,ECS,2 Disks,  
1MB Ram nötig,020er  
Prozessor empfohlen  
(030/50Mhz geht ab wie  
n` Zäpfchen),Sternenkarte  
und Story-Book auch dabei...)

== 15 DM ==

-----  
Timekeepers ( +Expansion Disk (Zusatzlevel),  
Strategie,ECS,3 Disks,  
Spiel in Deutsch,  
Anleitung Englisch,  
1MB Ram nötig...)

== 15 DM ==  
-----

Gloom ( 3D Action,AGA,2 Disks,2MB  
Ram und 020er Prozessor  
nötig...)

== 15 DM ==

-----  
Akira CD32 ( Action,CD32 oder  
CD32-Emulator nötig...)

== 5 DM ==

-----  
Striker CD32 ( Fussball-Action,CD32  
oder CD32-Emulator nötig...)

== 5 DM ==

-----  
Psycho Killer ( Interaktiver Movie,  
kompl.EnglischCDTV,CD32  
oder CD32-Emulator  
nötig...)

== 10 DM ==

-----  
Amiga Plus 4'98 ( Schwerpunkt PD Software und  
Grafik )

== 2 DM ==

-----  
Schreibt mir mal,wenn Euch etwas davon interessiert.  
Bezahlen könnt Ihr dann per Überweisung auf mein Konto  
(siehe Info-Guide),da der Briefweg nicht  
sicher ist.Zu der Bestellung kommen dann noch 6-10 DM  
Porto+Verpackung (je nach Umfang des Päckchens).  
Selbstverständlich sind alles ORIGINALE !

-----  
- Suche: -  
-----

1. Diskette "H" vom Spiel AMBERMOON !!! Kann mir hier jemand aushelfen ??? BIIIIITTE...
  2. Darkseed (AGA-Disk-Version oder CD32) und Jonathan (älteres Textadventure von Software 2000).Zu fairen Preisen...
-

Suche ausserdem noch Komplettlösungen zu:  
Speris Legacy und Star Trek 25th

Rainer

zurück...

## 1.74 ShortShocker

-----  
- KURZINFOS : -  
-----

+++++++STOP+++++++

Shooter: Bei erscheinen dieser Ausgabe wahrscheinlich schon erhältlich: Das neue horizontale Shoot em Up "Ultra Violent Worlds" der Firma Vorlon Software. Erhältlich ausschliesslich auf CD, wo sich neben der Amiga-Version auch die PC-Version befindet. Infos gibts bei: peterb@vorlonsoftware.com

+++++++STOP+++++++

Spocht: Epic Marketing setzt weiterhin auf Sportspiele. Nach der Veröffentlichung von "Eat the Whistle" (Fussball-Action), wird es demnächst "Quit please Tennis" und eine Formel 1 Raserei (Name unbekannt) geben. Ausserdem erscheint unter dem Label Epic ein Grafikadventure im Stile der Lucas Arts-Games namens "Escape towards the unknown", das von der Programmierertruppe Hurricane Software in Szene gesetzt wird

+++++++STOP+++++++

Gestoppt: ...wurden derzeit einige Projekte bei Vulcan Software. Während Spiele wie "Almagica" (Warcraft-Klone), "Wasted Dreams" (Adventure) oder "Explorer 2260" (Action) nur vorerst aufgrund der umstrittenen Zukunft des Amigas gestoppt wurden, so wurde das Echtzeit Strategiespiel "Maim+Mangle" gänzlich in den Mülleimer geworfen. Das einzigste Spiel, aus der grossen Vulcan-Palette, das aller Wahrscheinlichkeit nach noch dieses Jahr erscheinen wird ist das (Gods-ähnliche) Action Game "Desolate"

+++++++STOP+++++++

---

???: Gerüchten zufolge stehen die Titel "Golem:The  
Resurrection" der Firma Power Computing und  
"Evils Doom" der Firma Titan ebenfalls aus gleichen  
gründen auf der Kippe.  
Dies ist bisher aber noch unbestätigt

+++++++STOP+++++++

Äction: Ein Actionspiel, das sehr stark an Turrican  
erinnert, wird derzeit von der Firma Unique entwickelt.  
Weitere Informationen gibt es im Internet unter:  
[www.rz.tu-ilmenau.de](http://www.rz.tu-ilmenau.de)

+++++++STOP+++++++

Neu: In England gibt es eine neues Amiga Magazin namens  
"Amiga Survivor". Schwerpunkt des Magazins ist Fun+Games

+++++++STOP+++++++

Neu: Auch von New Generation Software gibt es  
Neuigkeiten. Neben "Wet", das mittlerweile schon erhältlich  
ist, arbeitet die Softwareschmiede fleissig an  
"Super Virus", einem Strategiespiel, das noch bis Ende des  
Jahres erscheinen soll. Ausserdem zieht man eine  
Umsetzung des "Tennis Manager" in Erwägung. Wer dieses  
Spiel demnächst gerne auf seiner Freundin sehen  
möchte, der schickt am besten ein Fax an:  
05465/1263

+++++++STOP+++++++

zurück...

## 1.75 ShortShocker

-----  
- KURZINFOS : -  
-----

+++++++STOP+++++++

Grafik: Die Bildbearbeitungssoftware "Art Effect" ist  
vor kurzem unter der Versionsnummer 2.5 erschienen.  
Kostenpunkt: ca. 230 DM

+++++++STOP+++++++

Grafik: Nichts für den schmalen Geldbeutel ist  
die aktuelle Release von ImageFX V.1.3. Wer dennoch  
bei dem etwaigen Preis von 350 DM nicht zurückschreckt,  
der bekommt eines der umfangreichsten Bildbearbeitungen

---

für seinen Amiga. Informationen bei Haage+Partner unter:  
Tel.06173/6080

+++++++STOP+++++++

CD: Die aktuelle Developer CD 1.2 ist besonders für Programmierer interessant, da sie Entwicklertools und Dokumente bereithält (u.a. für das CD32 und CDTV). Vertrieben wird sie vom ICP-Verlag bei einem Preis von 24,80 DM. Bei weiteren Fragen steht der ICP-Verlag zu Verfügung. Fax: 0810634238

+++++++STOP+++++++

Shareware: Die 6. CD aus der APC+TCP Reihe enthält neben zahlreicher PD+Shareware Soft aus dem Bereich der Tools, auch wieder einige Demoversionen kommerzieller Anwendersoft.  
Kostenpunkt: ca. 25 DM  
Informationen bei APC+TCP unter Tel. 08642/899953

+++++++STOP+++++++

Restaurierung: Laut der Amiga Special soll bis zur Computer'98 V.5.0 des Backup Programms "Diavolo" erscheinen. Voraussichtlich wird es in zwei verschiedenen Versionen rauskommen (Einer Standard- und einer ProVersion)

+++++++STOP+++++++

Spitze: PPaint goes Freeware... die V.6.4 dieses Malprogrammes (Bildbearbeitung) ist ab sofort frei im Aminet zum download verfügbar. Weitere Versionen werden auf dem üblichen kommerziellen Wege folgen

+++++++STOP+++++++

A Wie?: Mavi V.2.0 erlaubt das abspielen und bearbeiten von Sound und Animationen in vielen verschiedenen Formaten. Unter anderem ist es mit diesem Programm möglich, die Avi-Animationen mit dem "Intel Indeo"-Format abzuspielen. Der Preis liegt bei ca. 60 DM.  
Informationen bei ProDev unter Tel. 02247/912571

+++++++STOP+++++++

Schlecht: Zerissen wurde das Betriebssystem Windows 98 in einem ausführlichen Testbericht der ComputerBild. In Heft 19/98 lautete das Gesamtfazit: Mangelhaft. Bemängelt wurde u.a. der bis zu 20 % vorhandene Geschwindigkeitsverlust gegenüber Windows 95, die mangelnde Kompatibilität gegenüber Grafik- und Soundkarten und die hohe Absturzgefahr

+++++++STOP+++++++

---



zurück...

## 1.76 ShortShocker

-----  
- KURZINFOS : -  
-----

+++++++STOP+++++++

Alaaf: Wer seinen Amiga insachen Hardware noch ein wenig tunen möchte der sollte sich folgendes Datum vormerken: 13.-15.11.1998. In dieser Zeitspanne findet in Köln die alljährliche Amiga Messe (Computer'98) statt, wo man wieder Soft- und Hardware zu vergünstigten Messepreisen ergattern kann. Informationen bei Pro Concept unter folgender Telefonnummer: 0234/9468815 ! Kartenbestellung unter Tel. 0221/2801

+++++++STOP+++++++

Schnell: Das neue 36\* CD-Laufwerk Pioneer gibt es ab sofort bei der gleichnamigen Firma zu einem Preis von ca.160 DM. Es erreicht einen Datentransfer von 5400 Kilobytes pro sekunde. Pioneer, Tel. 02154/913356

+++++++STOP+++++++

Neu: In Kanada wurde kürzlich ein neuer Amiga namens "Alpha" vorgestellt. Die technischen Daten: OS 3.1, 32MB Ram, Grafikkarte (welche ist unbekannt), 32\* CD-Laufwerk, 4.1 GB HD, integrierter Genlock und Videoanschluss, wobei der Alpha auch Macintosh-kompatibel ist. Neben dem 060er Alpha gibt es auch (gegen Aufpreis) den mit PPC. Preis: zwischen 1700 und 2500 Dollar. Ob der Alpha den Weg nach Deutschland findet stand bis zum Redaktionsschluss noch nicht fest...

+++++++STOP+++++++

zurück...

## 1.77 Neues Modem

-----  
- Neues Modem der Firma Poso -  
-----

-----

Modems werden immer schneller und (vor allen Dingen) immer günstiger. Die Preise gehen in den Keller...was einmal mehr das folgende Produkt aus dem Hause Poso Electronic beweist.

Hier ein paar positive technische Daten zu dem Arowana 56000 :

- Datenübertragung mit 56.000 bps, Faxen (und empfangen) mit einer Geschwindigkeit von 14.400 bps
- Integrierter Voice-Modus der in Verbindung mit einem Duplex Telefon gebracht werden kann
- Mitgeliefert: deutsches Handbuch und Anschlusskabel für den seriellen Port

Ein (wenn auch kleines) Manko ist die mitgelieferte PC-Software, da dieses Modem hauptsächlich PC-User ansprechen sollte. Jedoch findet man u.a. im Aminet passende TerminalSoft die für den Betrieb des Modems absolut notwendig ist.

Ein weiterer Nachteil ist, dass die serielle Schnittstelle des Amigas die 56.000 bps Übertragungsrate aus eigener Kraft nicht schafft. Hier sollte man Abhilfe schaffen und ausschauen nach einem Erweiterungsport halten (ist nicht so teuer). Sollte man einen Amiga im Tower besitzen so muss eine Multiface Karte/Zorro angeschafft werden (kostenintensiver als der Erweiterungsport).

Aber dies, wie gesagt, nur um die volle Geschwindigkeit des Modems nutzen zu können.

Das Modem lässt sich auch ohne Probleme beim normalen 1200er seriellen Slot nutzen. Nur werden dann nicht die 56.000 bps genutzt, sondern (schätzungsweise) eine Übertragungsrate von etwa 40.000 bps...was aber immer noch eine angenehme Geschwindigkeit ist. Dieser Geschwindigkeitsengpass kann aber, wie gesagt, mit einem der oben genannten Hilfsmittel umgangen werden.

Tatsache bleibt aber, dass die knapp 150 DM sehr gut angelegt sind. Wenn man sich die aktuellen Preise der Modems mal in gängigen Fachzeitschriften anschaut, wird man mir zustimmen.

Poso Electronic, Tel. 02351/871420

Rainer

zurück...

## 1.78 Index-PacketRadio...

-----  
 - Packet Radio -  
 -----

Allgemeine~Informationen~!

Die~CB~Funkgeräte~!

Die~Funkuhren~!

zurück...

## 1.79 CB

Die andere Seite bei Packet Radio  
 -Die Funkgeräte-

Im Moment gibt es 2 legale Möglichkeiten um ohne Lizenz PR zu machen:

1. Auf den zugelassenen CB Kanälen im 11 m Band mit 4 Watt
2. Im neuen 70 cm Band mit 10mW (0.01 W)

PR im 70 cm Band ist nur etwas für Kurzstrecken oder wenn der Rechner (das Funkgerät) sehr hoch und frei steht. Leider gibt es im 70 cm Band die Beschränkung auf 10 mW und auf eingebaute Antennen im Handfunkgerät. CB mit seinen 4 W ist da schon interessanter. Da auch Dachantennen benutzt werden können sind die Reichweiten wesentlich grösser. Am Modem befinden sich folgende Anschlüsse die mit dem CB Funk Gerät verbunden werden müssen:

1. MIC Ausgang des Modems, Audio out, kommt an den NF Eingang des Mikrofonsteckers.
2. Ground (Masse) ist mit dem Gehäuse des Funkgerätes zu verbinden, oft ist auch ein Pin am Mike Stecker mit Masse belegt.
3. PTT-Kontakt für die Sende/Empfang Umschaltung des CB
4. extern Lautsp.

Dieser Anschluss befindet sich meist an der Rückseite des Funkgerätes. Manchmal ist es auch möglich diesen Kontakt auch am Mik Stecker des Funkgerätes zu finden. Im Zweifel den hinteren Klinken Stecker benutzen. Dabei Prüfen ob er mit der Masse am Mike Stecker Verbindung hat (dann nur ein Kabel am mittleren Pin des Klinkenstecker anlöten).

Aber was ist nun was am Mike Stecker?

Als Hilfe kann ich folgendes anbieten. Verbindet mal alle Pins am Mike Stecker mit Masse (Gehäuse), wenn bei einem auf senden umgeschaltet wird, habt ihr die PTT Leitung gefunden. Sollte bei abgezogenem Mik Stecker (ohne Mikrofon) der Lautsprecher leise oder gar nicht rauschen, und beim verbinden eines Pins mit Masse fängt schlagartig die Kiste an zu rauschen, könnt ihr auch mal versuchen an diesen Pin die Leitung zum Eingang des Modems zu legen (anstelle ext. Lautsp.). Ab und zu findet sich auch noch ein sogenannter PA Ausgang an der Rückseite, oder ein Anschluss für ein externes S Meter (sagt wie stark ihr den anderen Empfangen könnt) Bei CB Handfunken

oder den nur als Handfunke zu bekommenden 70 cm Geräten mit 10 mW gibt es nur 2 Klinkenstecker mit gemeinsamer Masse. Ist der Klinkenstecker der in den Mike Eingang der Handfunke kommt ein Mono Stecker, werden PTT und NF Eingang über eine Leitung geführt. Ist es ein Stereo Stecker sind beide Kabel getrennt. Wenn eine gemeinsame PTT und NF in Leitung vorliegt ist folgendes zu tun. Ein einfaches verbinden beider Kabel geht nicht. Lötet an den PTT Draht vom Modem einen 22 K Ohm Widerstand, an das andere Ende den NF Out Draht (NF In des CB). Dann diese Kombination an den Mike Eingang des Handfunkgerätes. Klappt das dann immer noch nicht, einen 0.1 yF Kondensator dazwischenschalten. Es sollte dann klappen. Die TX Delay (Wartezeit zwischen umschalten und senden von Daten) ist von Funkgerät zu Funkgerät unterschiedlich. Bei Funken mit Relais Umschaltung (Klacken im Gehäuse) ist sie grösser zu wählen. Normal sind 200 bis 300 ms. Neben erlaubten gibt es auch Geräte ohne Postzulassung (streng verboten!). Diese Geräte haben meist mehr Kanäle als normale CB Kisten, und mehr Ausgangsleistung als 4 W. Manche verfügen auch über die Modulationsart SSB. Auch mit diesen Geräten könnte man PR machen (wenn man dürfte). Daneben gibt es auch Nachbrenner (externe Leistungsverstärker) diese sind mit einer Leistung von 30 W für etwa ab 35 DM zu haben (auch verboten).

GUCKY

zurück...

## 1.80 Funkuhren

DCF 77 Funkuhren

Eine Bauanleitung für solch eine Amiga Erweiterung nebst Software ist im Animet zu finden. Ein nachstellen der eingebauten Uhr ist mit solch einem Empfänger nicht mehr nötig. Das Signal das in Mainflingen ausgestrahlt wird ist noch in 1500 km zu empfangen. Das Uhren Modul passt in ein kleines Gehäuse, das mit einem Stecker aussen an einem Port des Amiga gesteckt werden kann. Näheres siehe AMINET.

GUCKY

zurück...

## 1.81 Verkaufe...

---

|                                              |        |
|----------------------------------------------|--------|
| Verkaufe: Eprom-Brenner mit Software für C64 | 30 DM  |
| A500 mit 400 MB Platte Kick 2.0              | 250 DM |
| Packet Radio Modem 1200 Baud                 | 80 DM  |

---

Z 2 Karte mit Sim Ram Plätzen, leider ohne Software und anderes. Nebenbei ist

noch der Anschluss über 2 Steckbuchsen vorgesehen, könnte sich um einen SCSI oder IDE Bus handeln. Kann ich leider nichts weiter zu sagen. Dazu gibt es noch 1 MB in passendem SIM Modulen. Zum Spottpreis von 20 DM+Porto u.s.w.

---

Prozessoren MC68HC805B6CFN (68HC05) zum Stückpreis von 4 DM. Einen Satz zum Aufbau eines 1 Platinen Rechners mit 2 Monitor Rom. 20 DM Achtung meistbietend Abzugeben! Einzelstück: 68HC05 Prozessor aber PROTOTYPE!!!! (aus 0 Serie) wer am meisten bietet bekommt ihn.

---

Tel: 0571/779353 (nach Andreas fragen) oder SCALL: 01681/1834860 (rufe meist meist gegen Abend desselben Tages zurück)

GUCKY

zurück...

## 1.82 HTML und die tücken...

Es ist zum weinen!

Da ich gelegentlicher Käufer der HOT CD Reihe bin, habe ich versucht diese Bilder auf der CD im Menue anzeigen zu lassen (HTML). Mit dem Demo des Programms Voyager das ich auf der Amiga Future fand und eigentlich für das NO Cover gedacht war klappte das auch zum Teil. Leider sagte mir das Programm immer wenn ich bestimmte HTML Dateien einlesen wollte "File nicht gefunden". Als ich die Pfade mal verglichen habe (von Hand konnte ich alle diese Dateien einzeln einlesen) war das Problem ersichtlich: Der Pfad war fast identisch bis auf die "/", "/" und "\" Zeichen, die anders waren. Es ist zum verzweifeln, gibt es denn keine Möglichkeit diese anderen Steuerzeichen irgendwie so anzupassen das der Amiga damit klar kommt. Ich kann ja schlecht alle HTML Dateien umschreiben. Ich habe nur ein Demo benutzt, könnte es sein das die Vollversion das kann? Oder gibt es noch andere Programme die ähnlich weit entwickelt sind wie Voyager, die aber damit klar kommen. Wer etwas näheres dazu weiss, soll mal eine Mail in die A4ever setzen. Zwar ist es möglich mit Programmen wie Mega ED einfach das eine gegen ein anderes Zeichen auszutauschen, nur wie bekomme ich dann die veränderte Datei auf CD? Wenn ich einen CD Brenner hätte, würde ich mir einfach die CD umbrennen. Aber das kann es doch nicht sein, nur wegen so einem kleinen Unterschied. Ein externes kleines Progi sollte es doch möglich machen diesen kleinen Fehler zu beheben, so das beim einlesen der HTML Files einfach die "/" und "\" ersetzt. Ich bin schon am überlegen ob ich den Vertreiber dieser CD Reihe mal anschreibe, aber mein Brief alleine wird kaum eine Reaktion auslösen. Auch sind die Autoren von Programmen wie Voyager angesprochen, weil dieses Problem bestimmt auch öfters an anderer Stelle auftreten könnte (oder hat die Vollversion schon eine Lösung mit eingebaut?). Desweiteren kann ich noch das Programm moreHTML empfehlen, da es frei zu bekommen ist und auch länger als 30 Minuten benutzt werden kann. Beide Programme brauchen aber das MUI.

Fazit: Wenn man schon mit dem Spruch wirbt: Für PC, MAC und Amiga, sollte man auf solche Dinge auch achten.

GUCKY

zurück...

## 1.83 Amiga goes PPC...

Infos und Daten zu BLIZZARD PPC Karten

Auf Anfrage wurde mir ein Infoblatt mit technischen Daten zu oben genannter Karte zugeschickt. Dabei gab ich an das ich sie zusammen mit einem 4 fach IDE Modul und IDEFIX benutzen wollte. Daraufhin habe ich Daten zur Blizzard 603e ohne SCSI Controller bekommen. Ich gehe davon aus, das ein 4 fach IDE Modul nicht mit dem SCSI Controller zusammenarbeiten kann (wer näheres wissen sollte bitte melden). Die Datenliste ist vom April diesen Jahres deshalb lasse ich die Preise weg.

Technische Daten BLIZZARD 603e Power Board:

|                    |                                            |
|--------------------|--------------------------------------------|
| Power PC Prozessor | Power PC 603e Taktrate 160,200 und 240 Mhz |
| Companion CPU      | 68LC040, 68040, 68060<br>25-50 MHz         |
| PPC Leistung       | bei 200 MHz MIPS ca.282 SpecFP95<br>ca.4.9 |
| Speicheraufrüstung | max.128 MB SIMM Sockel 2                   |
| SCSI on Board      | ohne SCSI<br>(nicht nachrüstbar)           |
| Passend für:       | A1200 (T)                                  |

Bei den 68LC040 Prozessoren handelt es sich um eine kleinere Bauform als bei den üblichen Prozessoren. Dafür haben diese leider keine FPU. Soweit mir bekannt ist, wurde ab dem 040 Prozessor die FPU mit eingebaut (nicht extern wie bis 030). Ich werde versuchen darüber genauere Daten zu bekommen.

GUCKY

zurück...

## 1.84 Die CDs von APC+TCP

## APC&amp;TCP CDs 1-4

Eine kurze Übersicht über oben genannte CD Reihe.

CD1:

Neben Spielen befinden sich auch Tools und Demos auf der CD, also von allem etwas. Mehr braucht man nicht darüber zu sagen.

CD2:

Auf dieser CD sind etwa 1500 verschiedene Bilder in den Formaten GIF, IFF und JPEG. Wer unbedingt Bilder braucht kann diese CD unbesorgt kaufen, für Spielefreaks eher wenig Interessant. Da sind dann, meiner Meinung nach, die HOT CDs mit ihren Bildern eher was.

CD3:

Diese CD richtet sich vor allem an alle Spielsüchtigen. Es befinden sich laut CD Hülle fast 1000! Spiele auf dieser CD. Fast alle Spiele können direkt von der CD gestartet werden (Ich bin da nicht so optimistisch). Nun es sei angemerkt das es hauptsächlich PD und Share-Games sind.

CD4:

Auf der 4ten Ausgabe dieser CD Reihe sind auch wieder fast 700 Spiele. Daneben aber auch andere Software, auch Demos von Spielen und anderen Programmen.

Alles in allem sind die CDs 1,3,4 für jeden etwas. Nummer 2 dagegen nur was für Leute die Bilder suchen.

GUCKY

zurück...

## 1.85 SpeedUp...

### Die Prozessoren des Amiga

Angefangen hat alles mit dem alten 68000. Er wurde noch in dem für ICs typischen länglichen Gehäuse untergebracht. Rechts und links befanden sich die Beinchen, Kopf und Ende waren frei. Dieser Prozessor wird mit unterschiedlichen Taktraten angeboten. Der langsamste hat 8 MHz (wie im A500 und A2000), desweiteren gibt es ihn auch mit 10 und 16 MHz. Im A500 und 2000 wird er aber nicht ganz mit 8 MHz getaktet. (7.16 MHz NTSC, 7.09 MHz PAL) Es ist möglich diesen Prozessor höher mit 8 MHz zu takten, nur besteht dann die Gefahr das es ab und an zu Abstürzen des Rechners kommt. Das soll mit dem Diskettenlaufwerk zusammen hängen das dann nicht mehr mitkommt (habe ich mal wo gelesen). Wenn ein 68000 mit 10 MHz benutzt wird ist sogar noch mehr möglich. Wer sich mal gewundert hat warum der Oszillator im A500 oder 2000

mit 28.6xxx MHz beschriftet ist dem sei gesagt, das einige der ICs mehr als 8 MHz benötigen. Für den 68000 werden diese 28 MHz dann heruntergeteilt. Übrigens wer eine Turbokarte (MTEC) oder ähnlich sein eigen nennt, wird sich schon gefragt haben warum auf ihr kein Oszillator ist. Die Antwort ist einfach. Die benötigten 28 MHz kommen aus dem Amiga selber. Wenn man diese Karten auf 42 MHz bringen will, muss ein Oszillator nachgerüstet werden. Wer möchte soll mal seinen 68000 mit 8 MHz gegen den mit 10 MHz austauschen. Der Rechner wird dadurch etwa 30% schneller. Ab dem 68020 hat die 680xx Serie einen 32 Bit Bus. Wenn man den Amiga unter UNIX benutzen möchte braucht man auch eine MMU (beim normalen Amiga Betrieb nicht nötig). Beim 68020 war dieses IC noch extern, ab dem 030 Prozessor aber schon intern im 030. Neben der MMU gibt es auch noch einen mathematischen Co-Prozessor 68881/82. Dieser wird in den Gehäusebauformen PGA oder PLCC angeboten. PGA Prozessoren haben Füßchen, bei PLCC sind die Kontakte seitlich angebracht. Ab dem 68040 ist auch dieser Prozessor schon im 040 enthalten. Über den 060 kann ich nur soviel sagen, das er dem 040 ähnlich ist. Über Unterschiede habe ich leider keine Daten zur Hand. Am Anfang gab es den 060 nur bis 50 MHz, jedoch konnte man besonders ausgesuchte Prozessoren auch höher Takten (overpowern). Das ist deshalb möglich weil 060 nicht gleich 060 ist. Das liegt an der Herstellung. Der eine kann nur 50 MHz ab, ein anderer aber auch 66MHz. Durch Verbesserungen bei der Produktion sollen schon bis zu 75 MHz erreichbar sein. Beim PC gab es da mal eine lustige Geschichte. Der Markt war dünn mit Prozessoren einer bestimmten Taktrate. Auf ein mal wurden aus Italien Prozessoren mit genau dieser Taktrate angeboten. Ein schlauer Unternehmer hat billige Prozessoren mit einer kleineren Taktrate gekauft, und einfach den Aufdruck geändert. Viele haben dann ihren langsameren Prozessor desselben Typs gegen den selben mit anderem Aufdruck getauscht und ihn höher getaktet. Das ging ja noch. Nur als man versucht hat diesen Prozessor noch mal zu overpowern haben sich viele gewundert warum der eine (der echte) das konnte, der andere aber nicht. Wie gesagt die Sache hatte sich bezahlt gemacht.

GUCKY

zurück...

## 1.86 Anstoss World Cup

```
=====
= Anstoss World Cup -Disk-AGA- =
=====
= Hersteller: Ascon =
=====
= Preis: ca.30 DM =
=====
```

Fussball Weltmeisterschaften haben es so an sich, daß sie stets weite Kreise ziehen. Besonders im Bereich der Computersoftware, wo pünktlich zu jeder Wm ein paar Spiele der Gattung "Im Namen des Volkes:Hau das Leder `rin" erscheinen. Auch Ascon waren nicht müde und haben eine völlig überarbeitete Version ihres Kult-Managers Anstoss namens "Anstoss World Cup"



anno 94 auf den Markt gebracht.

Aller Anfang ist schwer:

Und so muß man schon ein wenig Geduld aufbringen, bis die 5 mitgelieferten Disketten komplett installiert sind. Dies ist nicht nur ratsam, sondern absolute Pflicht :) no Hd - no Game (: ! Während die 10 Mb an Daten auf die Festplatte gedonnert werden, kann man sich ein wenig dem Handbuch widmen, daß mit den über 100 Seiten reichlich Lesestoff beinhaltet. Locker, Lustig und leicht verständlich kann es dann durchaus schon passieren, das man in der Lektüre versinkt und ganz vergisst, daß man sich eigentlich das Spiel mal anschauen wollte.

Und Anstoss:

Na, so schnell dann doch wieder nicht, denn erstmal kommt man in das Optionsmenü. Dort kann man die falschen Spielerdaten gegen die Originalen austauschen :) sofern etwas Tipperei nicht zuviel verlangt ist (: und kann die Stärken und Schwächen der Mannschaften manipulieren... und noch vieles mehr. In dieser Hinsicht hat man schon mal an alles gedacht. Wahlweise kann man das Spiel dann direkt in der ersten Runde der Wm beginnen, oder die Vorrunde inklusive Qualifikation spielen.

Das Spiel an sich:

Hatte man in Anstoss lediglich ein Büro, so wechselt man in Anstoss Wc öfter mal die 4 Wände. Auch die Optionsvielfalt ist weitaus höher als bei dem Vorgänger. Hier ein paar Beispiele:

- \* Spieler: Die besitzen neben ihrer Stärke und Form nun auch positive und negative Charaktereigenschaften. Selbstbewußt, Sensibel, Heulsuse oder Gewinner-Typ - jeder Spieler ist verschieden und bringt mit der Kombination von seinen guten :) oder schlechten (: Fussballerischen Fähigkeit manchmal ungeahnte Leistung. Diese Fähigkeiten werden beim Steckbrief des Spielers in kleinen Bildern angezeigt: Kopfballstark :) oder schwach (:, Freistoss, Elfmeter, Flankenkönig usw.
- \* Aufstellung: Konnte man in Anstoss nur die Spieler aufstellen, so bietet die Wm Edition hier einiges mehr. Neben wählbaren Taktiken :) 4-4-2, 3-5-3, 1-2-5-2 usw. (: haben auch die Spieler ganz unterschiedliche Spielpositionen: Libero, Abwehr, Linkes und Rechtes Mittelfeld, Defensives und Offensives Mittelfeld und natürlich die Stürmer. Man kann hier die Spieler wie man möchte auf den, zur Verfügung gegebenen Positionen, agieren lassen, wobei auch einige Nebenpositionen besitzen. Ein Loddar Matthäus z. Bleistift könnte auch durchaus solide Leistung im Middlefeld bringen.
- \* Statistisches: Freunde der Statistik kommen hier auch nicht zu kurz. Neben den aufrufbaren Tabellen gibt es auch Torjägerlisten, Karten-Statistiken usw. weiter..
- \* Sonstiges: Das Trainieren der Mannschaft ist nun weitaus komplexer :) und lässt sich auch in netten Animationen anschauen (: ! Nebenbei gibt es auch den obligatorischen Kalender, in dem man Termine per -Click and Move- einträgt. Pressekonferenzen, Freizeit, Trainingstermine, Freundschaftsspiele, Mannschaftssitzungen und noch vieles mehr. Gerade dieser Terminkalender, der ab der eigentlichen Wm

erst richtig zur geltung kommt,gibt dem Spiel die unglaubliche Vielfalt an möglichkeiten ins Spielgeschehen einzugreifen.  
\* Torszenen: Die sind dem Vorgänger sehr ähnlich.Es wurden nur einige wenige dazuaddiert...aber eine große änderung war auch garnicht von Nöten :)immer noch Super(:

Fazit:

Es gibt zahlreiche Änderungen und Erweiterungen,so daß man Anstoss Worldcup eigentlich nicht als Zusatzedition ansehen darf.No way: Anstoss Wm ist ein eigenständiges und stellenweise Besseres Spiel als das Original-Anstoss.Ein paar Verbesserungen habt ihr gerade gelesen,die weiteren Highlights werdet ihr ohne zweifel beim spielen bemerken.Also wer Fussball durchaus etwas abgewinnen kann, für den ist der Erwerb von Anstoss Worldcup ein Muß.

CHECKPOINT:

-----

|            |             |
|------------|-------------|
| Grafik     | ===[92%]=== |
| Animation  | ===[81%]=== |
| Musik      | ===[64%]=== |
| Sfx        | ===[38%]=== |
| Motivation | ===[89%]=== |

Disks: 5  
Handbuch: Deutsch  
Codeabfrage: Ja  
HD: erforderlich (ca.10 MB)  
Schwierigkeitsgrad: EINSTELLBAR  
Bugs: keine Nennenswerten

Stefan

zurück...

## 1.87 Der Helmut...

...Sie wurden gewarnt !

Durch diesen Klick haben Sie nun einen Virus namens "HelmutKohl" ausgelöst,der dafür sorgen wird,dass...

- (1.) ...Sie ihren momentanen Arbeitsplatz verlieren werden (Ja...warten Sie's nur ab...wenn Ihr Chef sie morgen früh in sein Büro bestellt,dann werden Sie sich an meine Worte erinnern...)
- (2.) ...Ihr Monitor Falten bekommt (und das nicht zu knapp... aber Bitte,Sie wollten ja nicht auf mich hören...)

- (3.) ...Ihre Lautsprecher unweigerlich anfangen zu lispeln  
(...Lauzzen zie mal...)
- (4.) ...aus Ihrem Monitor kleine Graue,mit Schuppen beflächtete  
Haare wachsen (...fein,nicht wahr ?...selbst schuld...)
- (5.) ...Ihre Bits und Bytes sich in Euro umwandeln und ein  
Chaos auf ihrer Festplatte hinterlassen (ja,ja...so kann`s  
gehen...1000 Bytes = 589,45 Euros...)

Ausserden verursacht dieser Virus einen permanennten Schaden auf ihrer Festplatte.Fortan werden Sie mit einer hübschen Boot-Sequence beglückt,bei der ein Grosser,Dicker,alter Mann wild tanzend auf den Screen ein Plakat mit der Aufschrift "Schröder ist dohf!" schwingt...Ach...bevor ich es vergesse...32 Minuten müssen Sie schon in Kauf nehmen,bevor die Workbench endlich hochgezogen wird.

Zurück...

## 1.88 A500 auf 1MB ChipRam...

A500:Umrüstung auf 1 MB Chip Ram

Amiga 500 verschiedene Board-Rev.

Board-Rev. 7

Diese Rechner sind mit dem Fat Agnus 8372A ausgestattet und können 1 MB Chip Ram verarbeiten.Auf der Hauptplatine haben sie 512 KB Chip-RAM.Durch Einstecken der Speichererweiterung A501 werden 512 KB Non-Chip-RAM und die Echtzeituhr hinzugefügt.Dieses RAM kann durch ändern der Lötbrücken-Jumper JP2 und JP7A zu Chip-RAM gemacht werden,wodurch insgesamt 1 MB Chip-RAM zur Verfügung stehen.

Lötbrücken: JP2 von Mitte unten nach Mitte oben ändern JP7A Mitte unten auftrennen

Board-Rev. 6A (mit "Tower"-Platinen)

Um mit diesem Board 1 MB Chip-RAM zu erzielen,ist zusätzlich der Jumper JP4 aufzutrennen und der Chip Fat Agnus 8371 gegen Fat Agnus 8372A auszutauschen.

Lötbrücken: JP2 von Mitte unten nach Mitte oben ändern JP7A Mitte unten auftrennen JP4 auftrennen Fat Agnus 8371 gegen Fat Agnus 8372A austauschen

(U2)

Achtung: Um die Echtzeituhr (RTC) auf der A501 weiter nutzen zu können, sollte bei beiden Boards (Rev. 7 und 6A) das Chip-RAM mit der Erweiterung A501 auf 1 MB erweitert werden und nicht durch Nachbestückung auf der Hauptplatine.

Board-Rev. 6A / 7

Verfahren bei Nachbestückung auf der Hauptplatine:

1. JP2 von Mitte unten nach Mitte oben ändern 2. JP4 auftrennen 3. Fat Agnus 8371 gegen Fat Agnus 8372A austauschen (U2) 4. freie RAM Plätze U21-U23 mit gleichen RAM-Typen nachbestücken

Achtung: Eine RAM-Erweiterung über die Stekkarte A501 ist dann nicht mehr möglich.

Board-Rev. 5

1. JP2 von Mitte unten nach Mitte oben ändern 2. Fat Agnus 8371 gegen Fat Agnus 8372A austauschen (U2) 3. Pin 41 von U2 (8372A) nicht kontaktieren (isolieren) 4. Leiterbahn EXRAM an CNX Pin 32 abtrennen 5. Erweiterungskarte A501 normal an CNX aufstecken

Board-Rev. 3

1. Fat Agnus 8371 gegen Fat Agnus 8372A austauschen (U2) 2. Pin 41 von U2 (8372A) nicht kontaktieren (isolieren) 3. Leiterbahn von U1 (68000) Pin 52 (A23) abtrennen, und die Leiterbahn mit U1 Pin 47 (A19) verbinden 4. Leiterbahn EXRAM an CNX Pin 32 abtrennen 5. Erweiterungskarte A501 normal an CNX aufstecken

Obige Umbauanleitung fand ich beim blättern in alten Amiga Magazinen. Nebenbei bemerkt sollte das auch mit anderen als der original A501 Ram Karte funktionieren. Wer noch weitere Umbautips hat sollte die mal an die 4ever schicken, damit mal eine richtige Sammlung zusammen kommt. Leider findet man in kommerziellen Magazinen selten solche Do it your self Tips. Garantie das auch alles klappt kann ich nicht übernehmen.

Gucky

zurück...

## 1.89 T-Online

Es geschehen noch Wunder.....

Eisig ist es in der PC Winterlandschaft. Allein wenn man mal eine Festplatte einen Drucker oder sonst was möchte und in seinem Compi Shop an der Ecke nachfragt, traut man sich schon gar nicht mehr zu sagen: Aber das soll am Amiga laufen ! So mancher PC Händler antwortet dann mit einem lächeln: "Wirf am besten Deinen Spielzeugrechner weg, und ich mach Dir ein Angebot für einen -richtigen Rechner-". Selten gibt es noch Händler die wissen das auch PC Hardware am Amiga zu betreiben ist, das es IDE und SCSI Controller gibt, oder das die parallele und serielle Schnittstelle fast wie beim PC aussieht. Nach einer Möglichkeit evtl. mit dem Amiga ins I-Net zu gehen traut man sich dann schon garnicht zu fragen. Auch ich habe mich immer geärgert wenn ich diese kostenlosen Beilagen (CD Roms) mal wieder in meiner Fernsehzeitschrift finde und ich gerade mal ein paar Text Dateien oder sogar Bilder oder Animationen (ja, auch das wenn nicht gerade in Intel Indio) finde. Auch heute flatterte mir solch eine CD von T-Online ins Haus. Beim lustlosen herumsuchen (Glaube ist Hoffnung mal doch was zu finden) musste ich erst mal schlucken: da gab es doch ein Verzeichnis mit dem Namen AMIGA. Hatte ich richtig gelesen?? ja es war tatsächlich wahr: Da stand AMIGA!!!!!!! Schnell schaute ich mal nach was da zu finden war, leider nur eine Text Datei. Aber immerhin etwas. Man konnte darin nachlesen das auch der Amiga ins Netz gehen konnte. Deshalb lege ich mal diese Datei mit bei, damit sich der eine oder andere daran erfreuen kann (Glaube ist Hoffnung) (Der link zum T-Online-Text ist weiter unten... Anm. v. RT). Man sollte mal die Schreiber von Amigasoftware anhauen ob nicht mal eine PD oder Share-Version von einem Amiga Internet Progi auf solchen CDs mit beigelegt werden kann. Die sollten mal den Netz Betreibern ein Angebot machen. Auf diese weise kann man dann für seine Vollversion oder überhaupt für Amiga etwas Werbung machen. Genug Platz für wenigstens eine .LHA Datei sollte auf der CD sicher noch zu finden sein. Schreibt doch mal kräftig an die OnLine Anbieter die solche CDs zu tausenden unter die User bringen, mal sehen ob es was bringt.

Der~T-Online~Text~!

Gucky

zurück...

## 1.90 T-Online Werbetext...

Welche T-Online-Software gibt es für Amiga-Rechner?

Häufig verwendet wird "Amiga Online-Plus" von der Firma Drews (Tel:

06221-29900), diese Software stellt Seiten im klassischen CEPT-Standard dar. "MultiTerm KIT" von TKR (Tel: 0431-34589) kann desweiteren auch Seiten im neueren KIT-Standard darstellen. Weitere Information in T-Online unter \*drews# und \*tkr#

Wie kann mit Amiga-Rechnern Internet über T-Online genutzt werden?

Um mit AMIGA über T-Online eine Gatewayverbindung ins Internet herzustellen wird eine Netzwerksoftware für TCP/IP wie z.B. "AmiTcp" oder das neuere Programm "MIAMI" verwendet. Für die versch. Internetdienste werden entsprechende Programme, z.B. IBROWSE, VOYAGER oder AWEB als WWW- Browser (auch FTP), YAM für eMail- und diverse News Reader benutzt. Diese Programme sind alle als Shareware (größtenteils eingeschränkte Demoverionen) im Internet erhältlich.

Für die erstmalige Anschaffung von Miami und Ibrowse bieten sich u.a. folgende Firmen an:

ADX Datentechnik GmbH (Vertrieb Miami) 040-642 02656 oder Oberland Computer (BTX unter AmigaOberland#) 06173-608-0

Amiga Infos:

"Links" im Internet:

Netzwerksoftware MIAMI:<http://www.adx.de/>

IBrowse:<http://www.hisoft.co.uk/ibrowse/>

AWeb:<http://www.xs4all.nl/~yrozij/aweb/>

Voyager:<http://www.vapor.com/voyager/>

eMail YAM:<http://www.yam.ch/>

FTP MFTP:<http://www.unizh.ch/~dolphin/mftp> AmFTP:

<http://www.vapor.com/amftp/>

IRC AmIRC:<http://www.vapor.com/amirc/>

MUI:<http://www.sasg.com/> (Magic User Interface- wird für Miami, IBrowse und weitere Programme benötigt)

Fast alle Programme können auch als Demoverision aus dem Aminet geladen werden.

AMINET:<http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/>

ADX Datentechnik GmbH: <http://www.adx.de/>

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

In div. Amiga-Magazinen wird das Thema Amiga/ Internet seit Jahren ausführlich beschrieben- mit Workshops zu den aktuellen Programmen.

Hinweis: Online Pro GmbH & Ko.KG stellt für Amiga keine T-Online-Software bzw. Internet-Software (wie für WIN, OS2, Mac) zur Verfügung.

## Amiga/SLIP

Zum Verständnis: T-Online ist ein bundesweiter Online-Dienst, der u.a. Internet-Zugang über ein Gateway (SLIP-Gateway) und seit Ende Juni 97 auch einen PPP-Zugang anbietet. Es handelt sich technisch gesehen bei T-Online und Internet also um zwei verschiedene Datennetze, zu deren Nutzung daher auch verschiedene Programme erforderlich sind. Während von der Deutschen Telekom Online Service GmbH diese Programme für PC/Windows gebündelt als EINE T-Online Software angeboten werden, startet der Amiga-User die T-Online-, Netzwerk-, Internetsoftware, je nach Bedarf manuell.

## Nutzung SLIP-Gateway mit der Amiga-Netzwerksoftware MIAMI

Eine Konfigurationsdatei für T-Online und CATALOGS deutsch (MIAMI11C.LHA) ist auf verschiedenen Shareware-CD's erhältlich, kann aber auch als MIAMIDEU.LHA unter T-Online: Amigaclub <http://www.amiga-club.de> (Amiga/Internet) geladen werden.

## Miami/Menüleiste/Importieren von Vertrieb:

Dist-Settings/T-Online/t-online.export Nach der Konfiguration von MIAMI muß noch folgendes eintragen bzw. geändert werden:

Schnittstelle/MTU: 576 bei Modem  
1500 bei ISDN

Wählmodul/ Login-ID: Anschlußkennung  
Passwort: Pers. Kennwort

Modem/Init-String: dem Modem/T-Online entsprechend...

Wie kann mit der Amiga-Netzwerksoftware MIAMI über den klassischen Zugang die eMail-Funktion ohne weitere Kosten genutzt werden? (neben Tel.City-Tarif und 2 bzw. 6Pf/min Entgelt)

Voraussetzung: MIAMI ist schon für T-Online/ Verbindung ins Internet über SLIP-Gateway konfiguriert (Importieren von Vertrieb:t-online.export).

MIAMI: Folgendes ändern und anschl. speichern als z.B.  
eMail.default

Wählmodul/ Wählskript: \*190144100# ändern in \*8190146820# und über Menüleiste: Einstellungen/speichern... mit beliebiger Bezeichnung, oder auch als Miami.default, wenn diese Einstellung schon bei Programmstart gewünscht wird.

Zu beachten: Mit dieser Einstellung ist nur eMail möglich.

## Amiga/PPP

PPP-Zugang mit der Amiga-Netzwerksoftware MIAMI

Mit MIAMI INIT kann der Zugang konfiguriert werden. Hier noch eine weitere Möglichkeit: Voraussetzung: MIAMI ist schon für T-Online/ Verbindung ins Internet über SLIP-Gateway konfiguriert (Importieren von Vertrieb:t-online.export).

Folgendes ändern und anschl. speichern als z.B. PPP.default:

Unter Schnittstelle/ Protokoll: PPP

MTU bei PPP: z.Zt.1524 Könnte auch freigelassen werden, da der Server dies selber einstellt.Miami bringt dann aber die Meldung: Keine Verbindung zu "mailto.btx.dtag.de"

Unter Wählmodul/ Wählskript: Nach: DIALNEXT "BUSY","NO CARRIER"  
WAIT "CONNECT" die weiteren Einträge bis zum Ende löschen.

Tel: 0191011

Unter PPP/ Username und Password: Der Benutzername (Username) setzt sich zusammen aus der Anschlußkennung (12-stellig), der T-Online-Nummer (bis zu 12-stellig) und dem Mitbenutzerzusatz (4-stellig).

Anschluß-Kennung: immer 12-stellig, in der Regel beginnend mit 000".  
Beispiel: 000 123 456 789

T-Online-Nummer: bis zu 12-stellig. Ist sie kürzer, muß sie mit dem Zeichen "#" abgeschlossen werden. Beispiele: 061518655999 oder 061518659#

Mitbenutzerzusatz: in der Regel: 0001

Daraus erhält man nun für den Benutzernamen (zwei Beispiele, nicht identisch!): 000123456789061518659990001 000123456789961518659#0001

Als Passwort geben Sie Ihr geheimes persönliches Kennwort ein, das bis zu acht Zeichen enthalten kann. Und anschl. als z.B. PPP.default speichern.

Probleme bei Aufruf der Seite \*alias# bzw. Alias-Vergabe funktioniert nicht.

Der Alias kann auch im Internet mit einem WWW-Browser vergeben bzw. geändert werden unter: T-Online Homepage/ Rubrik Service/ Auswahl eMail/ eMail-Alias einrichten

Voraussetzung: Es muß sichergestellt sein, daß die Registrierung auf dem eMail-Server durchgeführt wurde.Dies geschieht über T-Online \*190144200#

Die Updates zu Multiterm Kit können unter \*tkrplus# geladen werden. Bei KIT-Problemen sollte über \*96# die korrekte Modemeinstellung (Sicherungsverfahren/ Fehlerkorrektur) überprüft werden.



Mit freundlichen Grüßen T-Online Beratung Neu-Ulm Mac/Amiga-Team

Tel.: 0130 0190 BTX: 128830000040-0001 Fax.: 0731-178-4565 Mail:  
Hotline@t-online.de

zurück...

## 1.91 A7+

Test:A7+ CD (Lionheart PD)

Auf dieser CD befinden sich 7 Games als Vollversion. Daneben noch das Trapped 2 DEMO und eine Trapped DEMO als FILM (Animation) der aber in erstaunlicher Geschwindigkeit läuft. Dazu kommen noch einige andere Tools und Animationen. Im Umfang ist die CD mit 200 MB noch nicht mal ganz voll.

GUCKY

zurück...

## 1.92 Gamers Delight II

Test:GAMERS DELIGHT 2

Diese CD wirbt mit über 1000 Games auf der Silberscheibe. Das stimmt soweit auch, nur ist das meiste aus dem AMINET. Ich will damit sagen das das Verzeichniss mit den Games auf dieser CD KOMPLETT aus dem AMINET stammt. Daneben befinden sich noch eine Reihe anderer Games die im Umfang wahrscheinlich eine Veröffentlichung auf einer CD nicht gelohnt hätten (deshalb noch die Aminet Games dazu). Jedoch liegen diese Games in Deutscher und Englischer Version vor, und können über ein Menue aufgerufen werden (ähnlich der Assassins CD). Ich empfehle allen die sich eh die AMINET CDs besorgen, auf diese CD zu verzichten. Wer nur an den Games-Verzeichnissen der Aminet Interesse hat ist bestens bedient.

GUCKY

zurück...

## 1.93 Aminet Set 6

Aminet SET 6

Nach langem warten hat CFS-Versand endlich meine neue SET 6 zugeschickt (dauert das bei dem immer so lange??). Gleich ausgepackt fand ich nach ansehen der Hülle den Hinweis das sich Vollversionen von Wordworth 5SE,

TurboCalc3.5, PPaint 6.4 und Wildfire 3.38 auf der CD befinden. Da ich selber WW4SE habe, wollte ich ja gleich Updaten. Zum Glück habe ich dafür erstmal ein neues Verzeichniss angelegt um erstmal zu testen. Nach anklicken des Install Icons kam die erste Fehlermeldung, er verlangte die Aminet22 CD. Es ist vergessen worden die Tool Types des Install Icons umzuschreiben. Nachdem ich das ganze Verzeichniss in die Ram kopiert hatte ging es aber nachdem ich den Pfad umgeschrieben hatte. Beim starten dieser Version musste ich leider feststellen das es sich um eine rein Englische Version handelt. Auch ist es nur nach einem Reset des Rechners möglich die andere WW Version zu starten wenn schon einmal eine der beiden Versionen gestartet worden ist (einfach Ende reicht nicht aus um WW zu beenden, er meckert dann wenn die andere Version gestartet werden soll). Nach einem Reset liefen aber beide Versionen ohne Probleme. Da ich eh meist nur reine Textverarbeitung mache, z.B Texte wie diesen, arbeite ich lieber mit dieser Version in Deutsch weiter. Wer noch keine Version von WW hat kann diese Englische Version jedoch ohne Probleme benutzen. TurboCac liegt in Englischer und Deutscher Version vor. Das Install kann von der CD erfolgen, es gibt dabei keine Probleme. Die anderen Versionen habe kein Install Icon, und können direkt von der CD geladen werden.

GUCKY

zurück...

## 1.94 Computer einmal anders...

Computer einmal anders!

Jeder kennt selbstredent den Standard Rechner unserer Zeit, den PC. Daneben gibt es neben unserem Amiga noch andere bessere Plattformen wie den MAC. Wenige werden wissen das es zwischen dem Lap Top und einem ordinären Taschenrechner noch eine Zwischenstufe gibt. Ich rede von Technisch-Wissenschaftlichen Rechnern die neben einer Reihe von festen meist mathematischen Programmen auch in BASIC und sogar auch anderen Sprachen programierbar sind. Es geht um Rechner der Firmen Sharp und Casio. Ich selber benutze als Student einen Sharp PC-1403 und den mit mehr Funktionen versehenen PC-500. Es gibt auch schon solche Art von Pocket Computer (deshalb das PC) die mit 68xxx Prozessoren ausgestattet sind (Marke TI). Leider ist dieser Rechner mit fast 500 DM etwas teuer, und nicht frei programierbar wie die Sharp Rechner. Wer selber noch in der höheren Schule auf seine Weihen wartet, oder sogar einem technischen Studium entgegensieht, sollte auf diese Art von Begleiter nicht verzichten. Der PC 1403 ist serienmässig mit Programmen für Matritzen Rechnung ausgestattet. Alle anderen Funktionen kann er auch, sogar Zahlen Systeme von dezimal nach hex umrechnen. Nebenbei ist er in Basic programmierbar. An einem Erweiterungs Port kann man einen Drucker mit Cassetten Interface anschliessen. Disketten Laufwerke gibt es auch schon. Beide von mir genannten Rechner sind zwar schon etwas älter, aber immer noch zu bekommen. Ein Bekannter von mir hat sogar sein Studium abgebrochen und beschäftigt sich nun mit dem Verkauf, Reparatur und der Speichererweiterung dieser Rechner (alle nicht nur Sharp). Es gibt sogar schon CD Roms mit Software die mit einem Kabel auf einen PC übertragen werden können (Hardware sollte auch am Amiga arbeiten, nur keine Software dafür). Ich habe nun versucht die Programme (Textdateien) mit Basic Compilern auf dem Amiga zum laufen zu

bewegen. Leider kommen meist Fehlermeldungen. Sogar die Demos von Blitz Basic und Maxon Basic haben den Code nicht fressen können. Um nochmal auf den PC 500 zurück zu kommen: Dieser Rechner hat sogar fest Programme die über F Tasten nach Untermenue geordnet abgerufen werden können. Er hat auch gegenüber seinen Vorgängern ein SW Grafik Display. Damit ist es möglich Kurven nach Eingabe ihrer Funktion aufzuzeichnen. Auch Programme zur Näherungsrechnung mit Gleichungen mit mehreren Unbekannten oder Null Stellen Berechnung sind vorhanden. Wer Interesse hat kann sich ja mal Basic Programme die in dieser Art von Basic geschrieben worden sind über die 4ever beziehen. Ich werde gerne welche veröffentlichen wenn Interesse besteht. wer eine Möglichkeit weiss wie man den Rechner mit einem Amiga verbinden kann, oder sogar einen Compiler hat mit dem diese Programme ohne grosses umschreiben zu benutzen sind soll sich mal melden. Auch eine Liste mit Hilfen zum umschreiben dieser Programme ist schon eine Hilfe. Ich selber werde mich auch mal wieder in die Tiefen des Basic Spagettie Codes begeben. Wenn Interesse besteht werde ich Technische Daten und sogar eine Basic Befehlsliste ins Mag setzen.

GUCKY, the Ghostwriter

..... oder wie sagte der Mann mit dem Mantel in der Sesamstr.?  
 Wollen sie nicht ein " A " kaufen?  
 Ernie: Ein " A " ?????  
 Mann: Pssssttttttttt

Spenden werden auf dem Gottesacker an der alten Eiche entgegengenommen, auch wenn der Briefkasten reichlich tot ist. Sonst kann mir eine verschlüsselte Mail (Zahlen) unter SCALL:01681/1834860 getickert werden.

Gucky

zurück...

## 1.95 By:Gucky

Multiscan und DBLPAL/NTSC

Seit ich Besitzer eines fast neuen M1438S Monitors bin (sehr günstig erworben) komme ich endlich mal in den Genuss dieser oben genannten Garfikanzeigen. Nur leider ist da jetzt ein hässlicher schwarzer Rand an der Seite. Ich habe zwar neue Monitortreiber aus dem AMINET geladen, die das ganze etwas besser hinbekommen als die Originale, jedoch ist es nicht möglich diesen Bereich auch mit der WB zu nutzen? Ist es möglich bei neuen Updates des Kickstarts sowas zu ändern? Oder ist dies eher ein Problem der AGA Grafikausgabe des Amigas oder im Allgemeinen der Grafik Ausgabe? Es gibt ja eine einfache Grafikkarte zum zwischenstecken zwischen Moni und Amiga, die soll aber nur die Farben verdoppeln. Könnte so eine Hardware auch mehr? Gerade Besitzern von alten Amigas oder solchen ohne Zorro Ports sollte es möglich sein auf billige Weise ihre Grafik zu verbessern. Nicht jeder kann 600 DM für eine Grafikkarte+evtl neuen Monitor ausgeben. Gibt es wirklich keine kostengünstigere Lösung dieses Problem zu beheben? Ich bin in Sachen Grafik auf dem Amiga ein Neuling (1084 Moni war lange normal bei mir). Über jede Antwort oder Lösung dieses Problems bin ich aufgeschlossen, besonders wenn es solche Lösungen schon geben sollte (alles weiss ich auch

nicht). Auch wäre eine Erweiterung des Chip MEM gut (ähnlich wie die Zusatzkarten für Amigas mit 1 MB auf 2 MB). Solche Hardware würde schnell die Grafik Ausgabe des Amigas verbessern, ohne dem User allzu grosse Kosten aufzubürden. Ich spreche gerade die Hardwareentwickler an die für unseren Amiga entwickeln, lasst euch mal was einfallen, auch wenn es nicht gleich die grosse Kohle bringt. Es würde vorallem der Entwicklung neuer Software gut tun.

Gucky

zurück...

## 1.96 By:Gucky

2 Amigas an einem Monitor ?

Ja, genau so einen mechanischen Umschalter habe ich mir mal gebaut, weil ich 3 Amigas habe und bis jetzt nur 2 Monitore hatte. Als Grundlage habe ich einen PC Data Switch benutzt der eigentlich für anderes gedacht war. Ich musste leider etwas im Gehäuse umlöten weil nicht alle Leitungen richtig umgeschaltet worden sind (habe ich mit Multimeter über Widerstandsmessung getestet). Nachdem ich alles richtig umgelötet hatte (waren nur 2 Kabel oder so) habe ich mit Adaptern und einer Menge Kabeln die Sache angeschlossen. Sogar ein Umschalten des Sounds ist möglich, da an diesem Data Swich eine Tastaturumschaltung beim PC vorgesehen ist. An meinem 1084 Monitor klappte das so weit ganz gut, nur der A1200 den ich neben dem A2000 dran hatte wollte auf einmal das Bild nicht mehr fangen. Beim A2000 klappte das noch ganz gut. Das liegt meiner Meinung an den Kabellängen der Zuleitung. Irgendwie wird dabei das Fang-Signal nicht richtig übertragen, so das das Bild von Hand nachgestellt werden muss. Solange das betreffende Poti im Monitor neu ist klappt das auch gut. Je öfter man aber daran rumdrehen muss, desto leichtgängiger und empfindlicher wird die Sache. Wer will kann meinen Umschalter nebst einigen Kabeln jetzt haben. Ich will 25 DM dafür haben (Verlängerung Chinch für Sound wird noch benötigt, sonst sind alle Adapter vorhanden).

Gucky

zurück...

## 1.97 By:Gucky

Mein Prozessor ist aus 2ter Hand!

Es ist normal nicht meine Art Werbung für jemanden zu machen, aber als ich meine Amiga Spezial mal ganz durchgesehen habe (auch den Anzeigenteil) ist mir was ins Auge gefallen. Ganz in meiner Nähe (Espelkamp) gibt es eine Firma die sich mit Elektronik Schrott beschäftigt. Diese Firma bietet 68k Prozessoren und FPU's aus 2ter Hand an. Die Preise lassen sich sehen, auch wenn der so seltene 68060 leider nicht angeboten wird. Dafür werden aber auch

billige Speichermodule gehandelt, sogar ZIP Rams für Oktagon. Ein 68040 mit 40 MHz soll um die 120 DM kosten. FPUs mit 50 MHz sogar schon für 40 DM. Ich möchte wetten so mancher Bauer von Turbokarten deckt sich auch schon mal bei dieser Quelle mit Hardware ein.

Demotronic GmbH Märkische Str. 32339 Espelkamp Internet: www.demotronic.com

Gucky

zurück...

## 1.98 Sixth Sense Investigations

REVIEW: SIXTH SENSE INVESTIGATIONS

Style: Adventure (Spiel+Booklet komplett Deutsch)

Hersteller: Cinetech/Epic Marketing

System: AGA, 2MB RAM, CD-LAUFWERK

Preis: ca. 70 DM

Empfohlen: ZUSÄTZLICHER FASTRAM

Der Test zu diesem Adventure sollte eigentlich schon in der letzten Ausgabe erfolgen. Da es jedoch erst 2 Wochen vor Redaktionsschluss eintraf, wurde der Test um eine weitere Ausgabe verschoben. Ich denke, dies liegt im Interesse aller, schliesslich sollte ein Spiel von hinten bis vorne durchgecheckt werden, bevor ein Review stattfindet...

Nach einer längeren Durststrecke in Sachen Adventure-Games und der grossen Nachfrage nach Spielen wie "Day of the Tentacle" hat Cinetech nun ein Adventure auf den Markt gebracht, das alleine grafisch durchaus parallelen zu den beliebten Lucasarts-Adventures zieht.

In Sixth Sense Investigation geht es um einen etwas zerstreuten Privatdetektiv namens Frank Easyfire und dessen Freund Benjamin, die in ihrer neu gegründeten Detektei Sixth Sense Investigations einige sehr seltsame Fälle lösen. Diese Fälle erhalten sie von dem längst verstorbenen Arthur, der nur noch als Geist herumspukt (deswegen auch der Name Sixth Sense=Sechster Sinn). Nachdem Arthur wieder mal einen Auftrag für die Detektei hat, ist Benjamin, wie vom Erdboden verschluckt, verschwunden. Die grosse Suche nach dem vermissten Freund kann also beginnen...

Im gewohnten Point+Click verfahren und mit den in diesen Adventures üblichen Verben wie "nimm" "benutze" oder "öffne" steuert man Frank nun durch insgesamt 29 Szenarien. Die Palette der zu besuchenden Ortschaften ist dabei recht vielfältig. Die Käsefabrik des Mr. Cheeser, das Laboratorium des Doktor Fellacy oder

die Spielzeugfabrik "Toys n` U" sind nur einige der vielen Ortschaften, an denen es Rätsel zu lösen gilt. Im späteren Verlauf des Spiels springt man durch verschiedene Dimensionen, die weitere Ortschaften und schräge Charaktere bereithalten. Ein weiteres Feature von 6th Sense ist, das man neben Frank auch Benjamin steuert. Dies geschieht jedoch nicht wahlweise, sondern nur dann wenn das spezielle Kapitel mit Frank abgeschlossen wurde.

Sixth Sense Investigations wurde mit einem eigens entwickelten "Autorensystem"/"Adventuresystem" namens Vega hergestellt. Kenner der älteren Adventures wissen, das Lucasarts auf ähnliches zurückgegriffen hatte. Diese Systeme erlauben es, mit weniger Programmieraufwand ein komplexes Adventure auf die Beine zu stellen. Jedoch macht das Vega-System von Cinetech einen weitaus professionelleren Eindruck als das Scumm-System von Lucasarts. Die Locations (die teilweise mehrere Bildschirme gross sind) scrollen absolut flüssig in 50 Frames... das gleiche gilt bei den Animationen der Figuren. Und das selbst auf einem 14Mhz-Rechner !!! Perfekt ist Vega jedoch noch nicht, was besonders deutlich beim laufen von Frank und Benjamin auffällt. Oft werden riesige Umwege gegangen, anstatt den kürzesten Weg zu dem gewünschten Standort zu suchen. Und leider treten auch manchmal kleinere grafische Fehler auf, die aber ansonsten nicht weiter tragisch für den Spielverlauf sind. Ausserdem arbeitet das Spiel ohne Multitasking. Wenn diese Bugs in dem (hoffentlich kommenden) Nachfolger behoben werden würden, dann kann man nur den Hut vor Cinetech und Vega ziehen.

Ansonsten bietet 6th Sense Investigations technische Qualität: Die Grafik ist komplett in 256 Farben gehalten worden, schön knallig Bunt und in einer leicht schrägen Sicht (wie sie im Spiel Day of the Tentacle zur Geltung kam). Alleine die Animationen wirken ein wenig überzogen, dies ist aber eindeutig reine Geschmackssache. Die CD-Rom Version bietet durchweg gute Sprachausgabe, wobei von mir aus hier noch einmal ein Lob an die Sprecher geht, die sich wahrlich Mühe gegeben haben. Nebenbei bietet Sixth Sense viele Musikstücke, die teilweise recht gut, teilweise aber auch unpassend klingen (insgesamt Überdurchschnittliche Qualität). Die CD-Rom (die ca. halbvoll ist) ist ohne Frage die interessantere Variante, wer jedoch immer noch kein CD Laufwerk sein Eigen nennt, der kann auf die Disk Version zurückgreifen (10 Disketten, HD erforderlich). Inwiefern sich diese Version, ausser der nicht vorhandenen Sprachausgabe, von der Silberscheibe unterscheidet ist unklar. Spielerisch wird aber alles wie gehabt sein.

Fazit ist, das 6th besonders durch den sehr gelungenen Humor empfehlenswert ist. Realitätsnähe (a la Indy IV) darf man von diesem Spiel nicht erwarten, sondern ein Kunterbuntes Comic-Adventure das den Lachmuskeln so einige Töne entlocken wird. Und denkt bitte daran: A GAME WORTH PLAYING IS A GAME WORTH BUYING, denn ansonsten dürfen wir mit einem Nachfolger nicht rechnen. Demoverionen findet ihr im Aminet, sowie auf den aktuellen Future CD's...

Bewertung:

=====

Grafik: Gut

Animation: Befriedigend-Gut

Sound: Gut (Sprachausgabe) Befriedigend (Musik)

Fun: Gut-Sehr Gut

Rainer

zurück...

## 1.99 Powder

PREVIEW: POWDER

Style: Shoot em Up

Hersteller: Verkosoftware/Five Stars Studio

System: ECS, 1MB RAM

Erscheinungstermin: BEREITS ERHÄTLICH

Im Moment sind einige interessante Titel des Shoot em Up Genres in Arbeit. Eines das bereits erschienen ist, ist "Powder" von Verkosoftware.

Wie in Ballerspielen nicht anders üblich, so geht es auch bei Powder um einen Bösewicht, dem das Handwerk gelegt werden soll.

Um das zu schaffen steht einem ein Raumschiff zur Verfügung, das sich in 4 weitere verschiedene Gleiter "morphen" lässt. Diese Verwandlungen sind jedoch nicht unbegrenzt und sollten klug eingesetzt werden. Das Standard-Schiff verfügt über einen 3-Way Schuss, wobei die anderen Raketen oder z.B. Laser besitzen. Die Action spielt sich aus der horizontalen ab (von links nach rechts).

In der vorliegenden Demoversion darf man sich dann auch den Weg durch ein komplettes Level bahnen.

Doch was ist? Mr. Frust gesellt sich dem Spiel hinzu! Aufgrund der kaum zu sehenden gegnerischen Schüsse hinterlässt man desöfteren mal ganz unerwartet ein Leben. Der Schwierigkeitsgrad

von Powder ist schon enorm hoch, nicht zuletzt aus eben genannten Grund. Nein, auch den Waffen mangelt es an Durchschlagekraft und sich in das richtige Schiff zum richtigen Zeitpunkt zu verwandeln, entpuppt sich als reine Glückssache. Ausserdem ist die Steuerung doch sehr gewöhnungsbedürftig...

Neben diesen spielerischen Bemängelungen muss leider auch die Grafik als unzureichend eingestuft werden. Obwohl Powder ein ECS Spiel ist, so hat man doch schon weitaus buntere und bessere Grafik für die "normalen" Amigas gesehen. Das ECS Grafik durchaus Freude bereiten kann, beweisen so einige Shoot em Ups älteren Kalibers (man denke an Project X oder Apydia). Der Sound ist akzeptabel, aber auch nicht das Non-Plus-Ultra.

Nun, so enttäuschend Powder auch zu sein scheint... ECSler sollten einen Blick riskieren, da die Shooters für diese Maschinen doch recht rar geworden sind. Bleibt zu hoffen, das die Vollversion um einiges spielbarer ist, als dieses Demo (zu finden im Aminet). Von der Amiga 4ever aus wird es bei diesem Preview bleiben, sofern nicht ein Testmuster von Verkosoft in die Redaktion flattern sollte.

Rainer

zurück...

## 1.100 Die Worte zum Schluss...

-----  
- NACHTRAG -  
-----

Es freut mich das die 4ever dermassen gut angenommen wurde. Sowohl die Reaktionen der aktiven Mitglieder als auch die der Leser waren sehr positiv. Bleibt nur noch zu hoffen das die renommierten Softwarefirmen ebenfalls erkannt haben, das die 4ever kein kurzlebige Magazin ist, das nach ein paar Ausgaben wieder von der Bildschirmfläche verschwindet (Sie wünschen einen ausführlichen Testbericht Ihres Produktes ? Gut... Wir benötigen Testmuster um die 4ever aktuell zu halten. Reichen wir uns doch die Hände...) !

Weiterhin sucht die Amiga 4ever einen Hauptsponsor, der bereit wäre alle 2-4 Monate ein paar Preise zur Verfügung zu stellen, die dann per Gewinnspiel an die Leser verlost werden. Kooperative Händler/Firmen mögen sich diesbezüglich an meine Adresse wenden.

Wie Ihr sicherlich schon bemerkt habt, gibt es die 4ever nun auch im Aminet. Dies hatte zur Folge, das mich unheimlich viel Post erreichte, so das mir mein Briefkasten schon den einen



oder anderen bösen Blick zuwarf. Sehr viele Anfragen auf die aktuelle Ausgabe waren darunter, aber leider hatten nur wenige an das Rückporto gedacht. Bitte das nächste mal daran denken !!! Die eine Leerdiskette samt 1.30 DM in Briefmarken wird ja wohl jeder übrig haben... Gerade wegen dieser grossen Nachfrage habe ich mich dazu entschlossen den 4ever Abo-Service in's Leben zu rufen. Für eine kleine Summe (die lediglich die Unkosten von Porto+Disketten deckt), bekommt nun jeder ein Jahresabo der 4ever (und die aktuelle Ausgabe sogar 4-6 Tage früher als die Aminet-Surfer). Die gute Alternative für all diejenigen, denen ein Upload nicht möglich oder zu kostspielig ist. Registrierte Mitglieder dürfen sich über einen 25%igen Rabatt auf dieses Abo freuen... näheres dazu im Info-Guide ! Redakteure, die für den Lesestoff der 4ever beitragen, bekommen die aktuellste Ausgabe natürlich frei Haus...

Die von Stefan erwähnte WDR-Computernacht findet vom 5.12 auf den 6.12.98 statt. Natürlich live ! Also Faxen und Anrufen was das Zeug hält, damit dem Amiga genug Aufmerksamkeit geschenkt wird und die COMPUTERNacht ihren Namen rechtfertigt !!!

Die Computer'98 öffnet demnächst wieder ihre Pforten. Roman und Ich werden, aller Voraussicht nach, am Samstag den 14.11 gegen Vormittag in Kölle eintreffen. Dies steht aber noch nicht 100 %ig fest und wird sich erst in der letzten Woche vor Beginn der Messe entscheiden. Die Chance das sich die 4ever-Mitglieder, zu einem kleinen geselligen Beisammensein, Treffen ist also schwindend gering. Falls bei den einen oder anderen schon feststehen sollte ob und wann er kommt, dann soll er mich (oder Roman) mal kontaktieren. Falls der APC+TCP dort einen Stand haben sollte (ist mir bisher noch nicht bekannt), dann werden wir hauptsächlich dort abhängen. Aber auch den Stand von Amiga International und dem CFS-Stand werden wir mit unserer Anwesenheit nerven...

Tja... ähhmm... räusper....  
...leider habe ich es nicht mehr geschafft über die PD-Neuheiten zu berichten. Ich bin z.Z. wirklich tierisch im Stress (Pauken für die Berufsschule), deswegen hoffe ich auf Euer Verständniss... Ab der nächsten Ausgabe wird es die PD-News aber wieder geben, und dann auch in einer eigens gewidmeten Rubrik, in der sich dann auch die FDH (eine von Stefan Rabe ermittelte PD-Hitparade) befindet. Nochmals Sorry...

Für die Statistiker unter Euch: Die Grösse des Magazins ist mittlerweile auf das 2 1/2-Fache gegenüber der Erstausgabe gestiegen (über 250 KB Lesestoff)... was wiederum ein + von 40 % (100 KB) gegenüber der letzten Ausgabe bedeutet. Ich bin mal gespannt welche Höhen wir noch erreichen, so das einer monatlichen 4ever nichts mehr im Wege steht...

...also: Packen wir's an...

---Amiga 4ever Ausgabe 5 (Januar/Februar) ist ab dem 15. Dezember im Aminet und unter meiner Adresse zu haben.

Die Veröffentlichung auf der Aminet- und FutureCD wird  
(leider) mit Verspätung vonstatten gehen---

(Beam me Up)  
Rainer !

## 1.101 Moonbases

PREVIEW: MOONBASES

Style: Echtzeit-Strategie

Hersteller: Verkosoft

System: AGA, 3MB RAM (DAVON 1MB FAST), HD NÖTIG

Erscheinungstermin: BEREITS ERHÄLTlich

Moonbases ist eine Echtzeit-Strategie in der Machart von  
Dune II...

Ziel ist die Besiedlung eines Mondes bei gleichzeitiger  
Bekämpfung der gegnerischen Streitkräfte. Um dies erfolgreich  
zu bewerkstelligen baut man sich nach und nach eine Basis  
auf dem Mond auf. Verfügbar sind dabei z.B. Satelliten, Fahrzeugzentren  
oder Solarstationen. Sobald die Fabrik für die Fahrzeuge errichtet  
ist, kann man dann das (ohnehin schwache) Budget in kampfbereite  
Buggys stecken.

Grafisch gesehen wird das alles aus der Vogelperspektive präsentiert  
und lässt sich wahlweise in Lo- und Hi-Res darstellen, bieten  
aber, in welcher Auflösung auch immer, nichts besonderes. Ab einem 020er  
Prozessor  
ist Moonbases schon recht gut spielbar, aber der 030er samt ein  
wenig Fastram macht die ganze Sache doch um einiges flüssiger.

Leider kann man über Moonbases noch nicht allzuviel sagen, da die  
spielbare Demoversion einfach nicht genug über das eigentliche Spiel  
aussagt. Zahlreiche Features die in der Vollversion vorhanden sein  
sollen, fehlen im Demo noch. Deswegen schaut Euch das Demo einfach mal  
an (aktuelle FutureCD) oder wartet bis ein ausführlicher Test  
hier demnächst folgen wird...

Rainer

zurück...

## 1.102 Pulsator

## PREVIEW: PULSATOR

Style: Shoot em Up

Hersteller: APC+TCP/Fullspeed Creative Development

System: AGA, 2MB CHIP- UND 4MB FASTRAM, MIND. 68030, HD NÖTIG

Erscheinungstermin: November '98

Neben dem Spiel "Gunbee F-99", das ja bereits erhältlich ist, hat der APC+TCP noch ein weiteres Shoot em Up auf Lager. Wenn alles klappt, dann wird es Pulsator bereits auf der Computer '98 zu kaufen geben...

Die Demoversion, die Ihr auf den aktuellen FutureCD's oder auch im Aminet findet, macht jedenfalls schonmal Appetit auf mehr. Dort darf man, von links nach rechts scrollend, in einer Unterwasser-Welt probeballern, die neben den zahlreichen Gegnern auch einen hübschen "Wabber-Effekt" bereithält. Der Steuerung ist dabei nichts entgegen zu setzen, die Action spielt sich flüssig und (vor allen Dingen) schnell. Lediglich mit einem 030er Prozessor geht alles, bei vollem Gegnergetümmel, leicht in die Knie. Ein wenig mehr Fastram verbringt hier wahre Wunder...

Pulsator arbeitet mit einer Art "Zufalls-Generator", so das die aufkommende Elite der gegnerischen Aliens sich nie gleicht. Dies dürfte für längere Motivation sorgen, da man halt nie genau weiss, wer denn nun von wo angreift... ein Feature das bei vielen Shoot em Up's vermisst wird.

Die Grafik ist recht gut und auch der Sound ist angenehm... wobei beidem sicherlich noch der letzte Schliff verpasst wird. Desweiteren wird die Vollversion neben zahlreichen Levels auch Spezial Effekte wie z.B Regen, Nebel, Blitze beinhalten. Wenn man den Unterwasser-Effekt sieht, darf man auf die anderen Schmankerl wirklich gespannt sein. Das komplette Spiel soll in 512 Farben gleichzeitig auf den Screen ablaufen.

Neben der Disk-Version wird Pulsator auch auf CD erscheinen. Die Silberscheibe wird dann auch (neben zusätzlichen Levels) mit einige Filmsequenzen und Audio-Tracks aufgestockt. Ob Pulsator nun wirklich das hält, was die Demoversion verspricht, bleibt abzuwarten. Ein Test wird, hier in der 4ever, eventuell folgen...

Rainer

zurück...