

Default

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Default		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 11, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Default	1
1.1	AMIGA aktuell 01/98 - Inhalt	1
1.2	Vorwort	3
1.3	Intern	5
1.4	Gewinnspiel	8
1.5	Forum	12
1.6	Testberichte	26
1.7	Spieleteil	34
1.8	AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.	51
1.9	Warp&PowerUp-to-date	52
1.10	Produktankündigungen	56
1.11	Diverse Neuigkeiten	79
1.12	Gehört - notiert	84
1.13	Gerüchteküche	85
1.14	Abschließend	86

Chapter 1

Default

1.1 AMIGA aktuell 01/98 - Inhalt

A M I G A a k t u e l l - Ausgabe 1/98 (Stand: 28.12.97)

M © 1998 Carsten Schröder / Spieleteil: © 1998 Jens Schröder
 (aakt@gmx.de) <= E-Mail => (jschroe@gwdg.de)

I N H A L T

ANZEIGE

G Vorwort

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

A Intern

 Dankeschön

a Aufruf

Distribution

k Rechtliches

t AMIGA-aktuell-Gewinnspiel

u AMIGA-aktuell-Forum

```
-----
e   Tip zum DOpus-Problem in der letzten Ausgabe (von F. Steinfels)
l   Tip zum DOpus-Problem in der letzten Ausgabe (von Tilo Hanich)
l   Tip zum DOpus-Problem in der letzten Ausgabe (von R. Kalthoff)
l   Reaktion zum WarpUp-Kommentar in Ausgabe 12/97 (von S. Häuser)
l   Reaktion zum pOS-Test in AMIGA aktuell 12/97 (von G. Schomberg)
    Essener »Cinemaxx« setzt AMIGA ein (von Sascha van Wahnem)
    Lob, Kritik und Vorschläge zum AMIGA (von Harald Knoop)
    Erfahrungsbericht zur Computer '97 (von Harald Knoop)
    AMIGA in der Öffentlichkeit (von Daniel Georges)
    AMIGA-PC Netzwerk per Ethernet (von Volker Riehl)
    Leserbrief zu PowerUp und AMIGA Magazin (von Matthias Zwerschke)
    Leserbrief zu PowerUp und AMIGA aktuell (von Jörg Handweg)
    Kleinanzeige: AMIGA1200HD Magic und weitere Hardware zu verkaufen
```

Testberichte

```
-----
Softwaretest: Multiterm KIT v5.0 (von Thomas Franziskowski)
Hardwaretest: US-Robotics Courier I-Modem (von Gunter Hinrichsen)
Softwaretest: Selector (von Christopher Küttner)
```

Verschiedene FD-Tests (von Christian Hoklas)
Softwaretest: ShowGuru (von Harald Knoop)

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

Danksagungen
Aufruf
Vorwort
Leserbrief
Spiele-News aus aller Welt
Charts
Review: Flyin' High 1.05
Review: Flyin' High Data Disk
Review: Pinball Brain Damage
Review: Uropa2
Previews: Foundation & Genetic Species
Release-Liste
Games-Homepages
PD-Reviews: Neue Spiele im Aminet
Emulator-News
Schlußwort

AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

AMIGA International erhält Großauftrag aus Indien
AMIGA User Group Network gegründet
Das Tagebuch von AMIGA International

Warp&PowerUp-to-date

ProDad: Es wird eine PowerPC-Version von p.OS geben
FusionPPC bereits seit Monaten in Entwicklung
rc5-64-Client in AMIGA-PPC-Version erschienen
PPC-Patch für SAS/C veröffentlicht
Neue Version der ppc.library erschienen
PPC-Version von LhA verfügbar
Weiterer MPEG-Audio-Player für PowerUp erhältlich
CyberGraphX-Libraries für PPC umgesetzt
Neuigkeiten zu den PowerUp-Karten
PowerPC-Software im Überblick

Produktankündigungen

Erstes großes Wildfire-Update erschienen
Benoit-PlugIn für Wildfire erhältlich
Ankündigung: UltraAccounts v4.4
Ankündigung: Persistence of Vision v3.02c
Ankündigung: HTDS v40.18
Ankündigung: HTDS HTML HyperText SubClass v40.8
Ankündigung: Lib-Install v43.0
Ankündigung: Studio 16 3.x - file format description and tools
Ankündigung: S16StampRegions v1.1
Ankündigung: Time.mcc v12.5
Ankündigung: TimeString.mcc v12.5 / TimeText.mcc v12.1
Ankündigung: Date.mcc v12.1
Ankündigung: DateString.mcc v12.3 / DateText.mcc v12.0
Ankündigung: MonthNavigator.mcc v16.5

Diverse Neuigkeiten

AMIGA Magazin wird als eigenständige Zeitschrift eingestellt

-> AMIGA-aktuell-Kommentar

Äußerungen von PCgo!-Chefredakteur lösen Proteststürme aus

AMIGA-Spielezeitschriftenmarkt erwacht wieder zum Leben

AMIGA in den Medien

Die Sensation, die keine mehr ist: Quake wird auf AMIGA umgesetzt

LZX als Freeware freigegeben

CyberGraphX goes AGA!

Das Comeback von Scala Multimedia

Gehört - notiert

Gerüchteküche

Abschließend

1.2 Vorwort

Vorwort

Willkommen zur neuen Ausgabe von AMIGA aktuell.

Nachdem das Jahr 1997 für den AMIGA durchaus nicht schlecht verlief - nähere Ausführungen dazu sind in meinen Kommentar am Schluß dieser AMIGA-aktuell-Ausgabe enthalten -, brachte der Monat Dezember noch einmal einen kleinen Rückschlag für die AMIGA-Anwender in unseren Breiten.

Die Rede ist von der Einstellung des AMIGA Magazins als eigenständige Zeitschrift. Mehr zu dem Thema gibt es natürlich in dieser Ausgabe von AMIGA aktuell.

Einige Dinge in eigener Sache:

- * Da habe ich doch tatsächlich vergessen, diejenigen User aufzuführen, die Andreas Etzrodt beim Interview mit Andreas Küssner in der letzten Ausgabe von AMIGA aktuell helfend zur Seite standen.

Es sind:

- Sascha van Wahnem
- Matthias Gradinger
- Andreas Augustin.

Tut mir leid - es soll nicht wieder vorkommen.

- * Marco Miljak hat angeboten, einen Internet/T-Online/HTML-Kurs für AMIGA aktuell zu schreiben, der sich aus folgenden Punkten zusammensetzen soll:

- »1. Wie komme ich via T-Online ins Internet?
 - Wo melde ich mich an?
 - Welche Hard-/Software brauche Ich?
 - Was kostet der Anschluß, die Hardware... etc.?

- Wie wird was installiert?
- Wie kann man HomeBanking nutzen?
- T-Online: Wieviel kostet es?
- Wie komme ich ins Internet?
 - + Zusätzlich ein paar gute WWW-Sites (z.B. AmiNet, Yahoo...etc.)

2. E-Mails

- Welche Software benötige ich?
- Wie wird sie installiert?
- Einrichtung von Alias'es
- Versenden/Beantworten von Mails
- Angehängte Dateien
- E-Mail-Adressen suchen

3. HTML

- Grundlagen, Einführung in die Sprache HTML, Programmierkurs
- Eigene Web-Sites erstellen
- Die eigene Homepage: Wo kann man sie einrichten?
 - + Was kostet das?«

Nun meine Frage: Findet ein solcher Kurs bei Euch Interesse? Bitte dann unbedingt bei mir melden (aakt@gmx.de)!

* Ich beabsichtige, ab der nächsten Ausgabe zwei Änderungen bezüglich der Distribution durchzuführen:

1. Eingesetzt werden soll von nun an der Packer "LZX", der verglichen mit LhA deutlich bessere Packergebnisse erreicht. LZX ist Freeware und kann u.a. über das Aminet und viele PD-CDs bezogen werden, auf Wunsch schicke ich Euch das Archiv aber auch gern per E-Mail zu (wer daran Interesse hat, sollte sich bis zum 20. Januar bei mir melden). Auch die Aminet-Einspeisung wäre weiterhin problemlos möglich, indem ich die Dateien einfach noch einmal mit LhA packe (wodurch sich die Größe übrigens weiter verringern würde). Ein Hinweis für alle, die AMIGA aktuell nicht unter dem AMIGA OS verwenden: LZX ist auch auf anderen gängigen Plattformen erhältlich. Im Zweifelsfall wäre ich gern bei der Suche nach der passenden Portierung behilflich - Mail genügt.
2. Ebenso plane ich ab der Februar-Ausgabe, den Grafikteil von AMIGA aktuell in eine zweite Datei (bzw. E-Mail, für die Abonnenten) auszulagern. Somit könnte jeder Interessierte selbst entscheiden, ob er Screenshots und andere Grafiken benötigt oder nicht. Auch stünde so einer Vergrößerung der Anzahl der Bilder nichts im Weg.

Wenn aus Eurer Sicht irgend etwas gegen einen dieser Pläne spricht, dann meldet Euch bitte bei mir!

Jetzt wünsche ich noch viel Spaß bei AMIGA aktuell,

Euer

Carsten Schröder

1.3 Intern

Intern

1. Dankeschön

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

- * Andreas Kleinert
- * Christian Hoklas
- * Christopher Küttner
- * Daniel Georges
- * Daniel Georges
- * Frederic Steinfels
- * Gernod Schomberg
- * Gunter Hinrichsen
- * Harald Knoop
- * Heiko Kuschel
- * Jochen Abitz
- * Jörg Handweg
- * Matthias Zwerschke
- * Sascha van Wahnem
- * Steffen Häuser
- * Thomas Franziskowski
- * Tilo Hanich

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

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

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

- * Henning Rowlin

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

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

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

2. Aufruf

AMIGA aktuell lebt von der Beteiligung der Leser, von Euch!
Wenn Ihr einen Beitrag für mich habt, dann zögert nicht lange, sondern schickt ihn mir bitte für eine Veröffentlichung zu! Dabei kann es sich sowohl um aktuelle News, als auch um Messeberichte, Produkttests, Interviews etc. handeln.
Übrigens müssen Eure Texte nicht unbedingt exklusiv für AMIGA aktuell sein. Falls Ihr sie bereits in anderen Publikationen veröffentlicht habt, genügt mir Eure Erlaubnis, sie innerhalb von AMIGA aktuell weiterzuverbreiten, sofern Ihr die Rechte an den Artikeln nicht aufgegeben habt.

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

Aufruf an alle Programmierer und innovativen AMIGA-Firmen:

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

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

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

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

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

3. Distribution

Viele Wege führen zu AMIGA aktuell:

Zur Zeit sind die Diskettenmagazine

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

zur Veröffentlichung von AMIGA aktuell berechtigt.

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

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

- * per Post: Die neueste Ausgabe kann jeweils ab Ende des Vormonats gegen Diskette und Rückporto (auch in Briefmarken) direkt bei mir angefordert werden. Alternativ kann statt einer Diskette auch ein um 1 DM erhöhter Betrag mitgeschickt werden.
- * per E-Mail-Abo: Wer AMIGA aktuell regelmäßig bei Erscheinen automatisch zugeschickt bekommen möchte, und angehängte Dateien empfangen kann, sollte mir eine entsprechende Mail (unter Angabe der gewünschten Version - AMIGAGuide oder HTML) senden. Anschließend wird AMIGA aktuell jeweils zum Ende eines Monats UU-kodiert und LhA-gepackt zugeschickt. Außerdem gibt es zu wichtigen Anlässen Sonderausgaben bzw. Newsletter. Eine Abbestellung ist natürlich jederzeit möglich, Mail genügt.
- * über das Aminet: AMIGA aktuell ist auch im Aminet (und mit entsprechender zeitlicher Verzögerung auf den Aminet-CDs) zu finden, und zwar im Verzeichnis docs/mags unter AaktMMJJHTML.lha (HTML-Ausgabe) bzw. AaktMMJJGuide.lha (AMIGAGuide-Ausgabe), wobei "MM" den Monat und "JJ" das Jahr darstellt. Bei Eingabe von "Aakt" in einem Aminet-Suchprogramm werden alle verfügbaren AMIGA-aktuell-Ausgaben aufgeführt.
- * Über das WWW: Auf der Homepage <http://www.home.pages.de/~Amiga-aktuell> sind alle Ausgaben von AMIGA aktuell ab Januar 1997 abgelegt. Sollte es Probleme mit dieser Adresse geben, kann die Homepage auch direkt über <http://www.switchboard.de/AmigaMan/AmigaNET/AmigaAkt/> geladen werden.
- * über folgende Mailboxen (geordnet nach Tel.-Vorwahl):
 - Empire, Modem/ISDN (wird automatisch erkannt): 0201/8903136
 - DataType, Modem: 04231/71150
 - Bluebird, Brett: /100-AMIGA-PD/104-AMIGA-aktuell, Modem/ISDN (wird automatisch erkannt): 05522/920030, 05522/919162
 - Insufficient Memory, Brett: /Amiga-Files/AMIGA_aktuell-Support/, Modem: 0571/3201921, ISDN: 0571/31923
 - HighVoltage, Brett: LOKAL/SUPPORT/AmigaAktuell, Modem: 08642/598919, 08642/895003, ISDN: 08642/899952, 08642/899954

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

4. Rechtliches

AMIGA aktuell darf PRIVAT frei kopiert werden, solange als Gegenleistung (einschl. Datenträger und Porto) nicht mehr als 3 DM bzw. ein vergleichbarer Betrag in einer anderen Währung verlangt wird. Eine

gewerbliche Weiterverbreitung bedarf jedoch der Zustimmung von Carsten Schröder.

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

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

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

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

Anfragen sind an folgende Anschrift zu richten:

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

1.4 Gewinnspiel

Das AMIGA-aktuell-Gewinnspiel

Die Beteiligung im letzten Monat war mit 34 Einsendungen zufriedenstellend.

Nun zur Auflösung:

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

Antwort: Als Antworten kamen z.B. der Prozessor (68040 statt 68030) oder die Ergänzung durch eine PPC-Schnittstelle in Frage.

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

Antwort: Dieser Rechner sollte einen Digitalen Signal-Prozessor (DSP) erhalten, der u.a. die musikalischen Eigenschaften des Geräts verbessert hätte. (Die Antwort "Digitaler Sound-Prozessor" habe ich selbstverständlich auch als richtig gewertet.)

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

Mögliche Antworten:

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

Ergebnis:

Nummer | Häufigkeit

```
-----  
1          2 mal  
2         13 mal  
3         18 mal  
4          1 mal
```

Fazit: Die Mehrheit der Teilnehmer rechnet damit, daß das AMIGA OS 3.5 erst zwischen August und Dezember 1998, verglichen mit den von offizieller Seite genannten Terminen also relativ spät, erscheint. Eine etwas kleinere Gruppe ist da schon optimistischer und hofft auf die Veröffentlichung zwischen März und Juli.

Die Wahrscheinlichkeit, daß einer der beiden Extremfälle (Antworten 1 bzw. 4) eintritt, wird als relativ gering eingeschätzt.

Die Gewinner des letzten Gewinnspiels:

- 1 x Vollversion von "CDCat": Peter Weigoldt
- 1 x Vollversion von "Vokabi 2": Jochen Rhein
- 1 x DeluxePaint 5 + 1 x DeluxePaint-Buch: B. Kinne

Herzlichen Glückwunsch!

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

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

«AFiloFaxPro managet Ihr tägliches Leben. Dazu bietet es eine umfangreiche Terminplanerfunktion und darüber hinaus Features wie einen elektronischen Notizblock oder Statistikfunktionen, die u.a. die tägliche Computerlaufzeit protokollieren. (Unterstützt MUI)»

Eine Demo-Version des Programms ist im Aminet verfügbar.

Der Autor von AFiloFaxPro ist unter folgender Adresse erreichbar:

Frank Weber
Schlizstraße 53

74076 Heilbronn
Deutschland

E-Mail: frank@cc86.org

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

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

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

Der Autor ist unter folgender Adresse erreichbar:

Patrick Bernau
Daimlerweg 3
71032 Böblingen
Deutschland

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

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

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

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

Eine Demo-Version des Programms ist im Aminet verfügbar.

Der Autor ist unter folgender Adresse erreichbar:

Thomas Schulze
An der Winkelwiese 2
01109 Dresden

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

Desweiteren hat mir Thomas Hasemann das Bildbearbeitungsprogramm "Art Department Professional" zur Verfügung gestellt.

Aufruf an alle innovativen Programmierer und AMIGA-Firmen:

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

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

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

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

Meinungs-Frage: Wie wird das Jahr 1998 für den AMIGA allgemein verlaufen?

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

Die Angabe der Nummer genügt.

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

- 1 x Vollversion von "AFiloFaxPro" (Wert: DM 25,-)
- 1 x Vollversion von "Vokabi 2" (Wert: DM 25,-)
- 1 x Vollversion von "Crossfire" (Wert: DM 20,-)
- 1 x Bildbearbeitung "Art Department Professional" (Wert: nach Ermessen)

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

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

Carsten Schröder
Helmoltstraße 10
37081 Göttingen
Deutschland

oder per E-Mail an:

aakt@gmx.de

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

1.5 Forum

AMIGA-aktuell-Forum

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

Wenn Ihr einen Beitrag habt, schreibt bitte an:

Carsten Schröder
Helmoltstraße 10
37081 Göttingen

E-Mail: aakt@gmx.de

1. Tip zum DOpus-Problem in der letzten Ausgabe (von Frederic Steinfels)

Frederic Steinfels möchte Bernd Fischer bei seinem Problem mit Directory Opus Magellan helfen:

»In der letzten AMIGA aktuell hat jemand gefragt, wie er per Button den Lister-Modus (Name, Piktogramm, Piktogramm plus) ändern kann.

Hier die Lösung:

Als Opus Befehl (Command):

```
set mode icon
set mode icon action
set mode icon showall
set mode icon action showall
set mode name
```

Diese fünf Möglichkeiten gibt es, ich denke, sie sind selbsterklärend.

Das ganze lässt sich auch per Rexx steuern, hier ein Text in englisch (er beschreibt noch weitere Dinge, aber keine Gewähr auf Vollständigkeit!):

```
LISTER SET handle
  BUSY [on|off]                - Is now synchronous - that is, it
                                will not return until the lister's
                                state actually changes.
  BUSY [on|off] WAIT           - wait synchronous
  CASE [on|off]               - sets case-sensitivity on or off
  LABEL text                   - change the name of an iconified
                                lister
  MODE NAME                    - view by name
```

```

MODE ICON - view by icon
MODE ICON SHOWALL - view by icon & show all icons
MODE ICON ACTION - view by icon & display toolbar
MODE ICON ACTION SHOWALL - view by icon & show all icons &
display toolbar

NAMELENGTH len - sets maximum filename length
PROGRESS # - #=-1 no bar, no filename
#=-2 no bar, space for filename

QUOTES - Filenames sent to the handler will
be enclosed in quotes.

TOOLBAR file - lets you specify a individual
toolbar for a lister

FLAGS flags - set various flags (reverse,
noicons, hidden)
/flag toggles the flag value

FIELD num newname [num newname [num newname [...]]]
- This allows you to set your own
string to be used in the field
titles. You can't change the nature
of the columns in the lister - this
just allows you to change the
heading.
'num' can have the values 0 to 9
for name, size, access, date,
comment, type, owner, group, net,
version.
'newname' is the new name. If it is
an empty string, the default name
will be restored.
A 'LISTER REFRESH handle FULL' is
needed to update the display.

HANDLER port [FULLPATH] [EDITING] - If you specify FULLPATH, Arg2 will
always contain the full path of a
file, irrespective of wheter it
came from an Opus lister or not.
If you specify EDITING, you'll
receive this
Arg0 - "edit"
Arg1 - lister handle
Arg2 - entry name
Arg3 - "name", "protect", "date",
"comment"
Arg4 - new string
Arg5 - entry userdata

FILED ON|OFF - With this you can turn filed titles
on and off.

LOCK STATE [ON|OFF] - locks the current state of the
lister, the user will be unable to
change it until you unlock it.

LOCK FORMAT [ON|OFF] - locks the current display format of
the lister. Currently this just
prevents the user bringing up the
format edit requester.

```

Instead of two lines you can use:

```
LISTER SET handle LOCK STATE [ON|OFF] FORMAT [ON|OFF]
```


Tip1:
 Wenn Du Englisch kannst, gib mal
 help me eliza!
 in einem Opus CLI ein.

Tip2:
 Schau Dir das Install_3.3 aus der Extras Schublade an.«

2. Tip zum DOpus-Problem in der letzten Ausgabe (von Tilo Hanich)

Auch Tilo Hanich hat sich Gedanken zum DOpus-Problem aus AMIGA aktuell 12/97 gemacht:

»Bernd Fischer hatte ein Problem mit Opus Magellan.
 Hier das Arexx Script change_lister_mode:

```
/* Modus des Quell-Listers umschalten          */
/*                                             */
/* Aufruf von Opus aus:                       */
/* change_lister_mode.rexx {Qp} {Ql}         */
/*                                             */

parse arg PORT HANDLE .
options results
address value PORT
lister query HANDLE mode
parse var RESULT LISTERMODE .
if LISTERMODE="name" THEN lister set HANDLE mode icon action
if LISTERMODE="icon" THEN lister set HANDLE mode name
exit
-----«
```

3. Tip zum DOpus-Problem in der letzten Ausgabe (von Rainer Kalthoff)

Der dritte im Bunde mit einem Tip zu DOpus Magellan ist Rainer Kalthoff:

»Bernd Fischer fragte nach einem Hotkey für die Listerumschaltung.
 Ganz einfach: ramiga-[
 ("eckige Klammer auf auf dem Ziffernblock")«

4. Reaktion zum WarpUp-Kommentar in Ausgabe 12/97 (von Steffen Häuser)

»Ein Leserbrief von mir:

zu:

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

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

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

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

Ueberlege mal genauer: Phase 5 scheint mehr mit der von Dir erwaehten
Firma zu tun zu haben als H&P. H&P hat das Objektformat von WarpOS
oeffentlich dokumentiert, und bietet jedem Hersteller von PPC Karten an,
WarpOS auf seiner Hardware lauffaehig zu machen... was tut Phase 5 ? Meinem
Eindruck nach (und ich habe mit einigen der H&P Leute gesprochen) sind die
Leute bei H&P "Amiga-Fans ohne Einschraenkung".

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

Phase 5 versucht den Markt an sich zu reißen. Versuch mal technische Docs
ueber PowerUP zu kriegen... dann reden wir weiter...

>Die von Hoklas angesprochenen Missstaende in der ppc.library beruhen
>auf seiner Unwissenheit. Diese "Missstaende" wurden zwar von H&P als
>Zugpferd genommen, trafen aber schon bei der Veroeffentlichung nicht
>mehr zu. Es ging um 'die Art des Informationsaustauschs' zwischen 060
>und PowerPC. Phase5 hat diese Art seit der PreAlpha-Version der
>ppc.library - der, die von H&P kritisiert wurde - nicht nur weit
>verbessert und optimiert - womit H&Ps Argumentation nur auf seidenem
>Pfaden hing -, sie haben diese Art (Kontext-Switching) spaeter gegen
>eine NOCH leistungsfaehigere ersetzt (Messaging). Der Polemik, die H&P
>betreibt ("ppc.library = lahm") duerfte man kaum den Namen 'Argument'
>zugestehen.

Deine Mail auch nicht. Zu Deiner Information:

Def. Context-Switch:

Ein Context-Switch ist ein spezielles Messaging, das bei seiner
Durchfuehrung dafuer sorgt, dass der Cache nicht invalidiert wird.

BTW: Zum Zeitpunkt, an dem powerpc.library V12.2 entstand, lag
Haage&Partner die Version der ppc.library, die mit den 150 MHz Boards
ausgeliefert wurde (die derzeit aktuellste !!!) vor. Inzwischen ist
powerpc.library V13 erschienen (noch nicht fuer die Oeffentlichkeit,
okay...). Das Geruecht, dass H&P ihre Aussagen nur auf einer Alpha-Version
von ppc.library basieren wuerde, klingt zwar gut, ist aber dennoch
F A L S C H !!!

> Es gibt schon PowerUP ... ehmm ... WarpUP-Anwendungen von H&P. Man
> sollte doch einfach nachfragen, ob sie fuer die ppc.library nicht

> realisierbar waeren. Das WarpUP leistungsfaehtiger als die ppc.library
> ist und fuer den User auf jeden Fall nur Vorteile mit sich bringt,
> glauben doch wohl nur die Anwender/Programmierer, die am 6.12. nach
> dem Nikolaus Ausschau halten.

Einige Beispiele:

Contextswitch-Zeiten sind 4x so lang bei der ppc.library (noch einmal: Man KOMMT NICHT GANZ OHNE KONTEXTSWITCHES AUS.. Nicht mal Phase 5 versucht das VOELLIG zu leugnen)

Fat/Mixed Binary (nicht moeglich mit ppc.library)

PPC Shared Library (nicht moeglich mit ppc.library)

Es wird nicht bei jedem PPC Funktionsaufruf ein neuer Task gestartet

PPC Native Multitasking und PPC Native Messaging

Fuer ppc.library ist kein BRAUCHBARER PPC Assembler verfuegbar

Dass das GEBASTEL ppc.library besser ist, glauben wohl nur die Anwender/Programmierer, die am 6.12. ... :)

Steffen Haeuser (aktiver Programmierer mit PowerUP)«

5. Reaktion zum pOS-Test in AMIGA aktuell 12/97 (von Gernod Schomberg)

»Zum Test des PreRelease von pOS durch Christian Hoklas habe ich eine Bemerkung:

Bunte Bildchen auf der WorkBench und Sounds beim Öffnen einer Schublade sind natürlich schön, aber wo bleibt der Amiga? Daß die Kompatibilität der Shell zum AmigaOS gelobt wird, kann ich nicht verstehen, denn ein paar Sätze weiter schreibt Christian "... wenn das erste Mal Software erscheint ..."! Wenn ich schon meine ganze Software, die mir lieb und teuer (im wahrsten Sinne des Wortes) ist, wegwerfen muß, kann ich auch meine Festplatte neu formatieren. Das geht sogar noch schneller.

In meinen Augen ist pOS kein Amiga-Betriebssystem, sondern etwas Neues für verschiedene Prozessor-Familien, für das erst einmal Programmierer gefunden werden müssen.

Ich habe die PreRelease-CD und bin enttäuscht!«

6. Essener »Cinemaxx« setzt AMIGA ein (von Sascha van Wahnem)

»Ich wollte Deine Liste, wo alles ein Amiga heutzutage noch am Werkeln ist, nochmals erweitern:

Im Cinemaxx (Kino) in Essen, werden sämtliche Informations-Monitore komplett über einen Amiga gespeist. Also in welchem Kino gerade welcher

Film läuft und wann der nächste kommt.

Zufällig habe ich mitbekommen, wie das System neu gebootet wurde. Scheinbar wohl ein etwas härterer Absturz, weil man nämlich den klassischen Guru sehen konnte.«

7. Lob, Kritik und Vorschläge zum AMIGA (von Harald Knoop)

»Mein ganz großes Lob geht an das Versprechen von Petro Tschytschenko, den Amiga zu einem Multiplattform-Rechner zu machen. Alle Pläne von Amiga International, die ich in Amiga Aktuell 10/97 las, finde ich ebenfalls total super.

Weiterhin las ich mit Freude, daß der Amiga viel billiger werden soll.

Zum Prozessor allerdings noch folgendes: Tschytschenko hat Recht, daß es am allerwichtigsten ist, die Leistung eines Prozessors auszunutzen, aber der Amiga braucht DRINGEND den PowerPC. Er braucht im wahrsten Sinne des Wortes Power, um mit dem Pentium II und noch neueren PC-Prozessoren mitzuhalten. Weiterhin würde ich mir wünschen, daß neue Betriebssysteme voll auf den PowerPC umgestellt werden (wobei die 680x0er emuliert werden), damit (zum Beispiel) der 680x0 eingespart werden kann.

Motorola hat ja bekanntlich die Reihe der 680x0-Prozessoren mit dem 68060 beendet. Ich glaube nicht, daß sich dessen Taktfrequenz grenzenlos steigern läßt (auch, wenn es Gerüchten zufolge bald einen mit 200 MHz geben könnte). Wenn Amiga International also bei diesem Chip bleibt, wäre bezüglich der Leistungssteigerung des Amigas bald das Ende der Fahnenstange erreicht! Und der Amiga braucht natürlich einen Chip, der noch weiterentwickelt wird.

Außerdem muß die Ausnutzung des Betriebssystems einfacher werden. Auch ein zehn mal besserer Amiga ist nicht besser, wenn die Leistung von PCs fünfzig mal besser genutzt wird.

Weiterhin muß Gateway 2000 alles daran setzen, daß MS-DOS und Windows 98 für den PowerPC weiterentwickelt werden. Der Amiga-User hätte somit Zugriff auf Windows-Software, und das ist sehr wichtig, da diese Software nunmal Standard ist.

Um Jugendlichen den Amiga "schmackhaft" zu machen, müßte es auch einen Nachfolger zum CD32 geben, also eine richtig tolle Amiga-Spielkonsole.«

Einige Vorschläge (z.B. der in bezug auf Windows) sind in der AMIGA-Gemeinde ja nicht gerade unumstritten. Wenn es jemanden in den Fingern kribbelt, seine Meinung zu Haralds Ideen zu äußern, kann er dies gern innerhalb von AMIGA aktuell tun. Schickt Eure Beiträge bitte an aakt@gmx.de

8. Erfahrungsbericht zur Computer '97 (von Harald Knoop)

»Computer 97

Ich besuche die Computer 97 und finde dort ein Internet Café. Das wollte ich natürlich gleich ausprobieren. Dann aber stellte ich fest: nur PCs. Das darf doch nicht wahr sein! Wenn die Computer 97 doch eine Messe für den Amiga ist, wo bleibt dann die Möglichkeit, mal das "Amiga-Internet" auszuprobieren? Das hat mir natürlich ganz und gar nicht gefallen.

Beim Stand von Phase 5 wurde der PowerPC vorgeführt, mit Hilfe des Programms "Wildfire". Die Bilder und Animationen wurden vor dem Publikum superschnell berechnet und gezeigt.

Ich komme auch an dem Stand vorbei, wo Festplatten z. T. für zehn Mark verkauft werden; man bietet mir eine mit 210 MB für 40,- DM an. Aber das war mal wieder ein typischer Fall von "Denkste!" Der Controller wurde von einer anderen Firma mit einem 68020-Uralt-"Beschleuniger" für 240,- DM angeboten, und ein zusätzlich erforderlicher Adapter kostete 200,- DM!«

9. AMIGA in der Öffentlichkeit (von Daniel Georges)

»Zu "Amiga in der Öffentlichkeit" habe ich zwei Sachen zu berichten !

1. In der neuen Allegra (Modemagazin) wird ein A2000 mit angezeigtem Bild als Kunstobjekt (Girlanden um den org. C= Bildschirm) dargestellt.
2. Ein Künstler (sehr bekannt kommt, glaube ich, aus Nord-Afrika/Marokko?), der an der Grafikschule in Stuttgart schafft, macht Zeichentricksanimationen mit einem A1200, der auf dem Bild in der Stuttgarter Zeitung (Oktober) auch sehr gut zu sehen war.«

10. AMIGA-PC Netzwerk per Ethernet (von Volker Riehl)

~

»Vorwort:

Dieser Text ist eine Übersetzung aus dem Englischen. Er wurde von mir überarbeitet und gekürzt. Das Original stammt von John Crookshank. Es wird beschrieben, wie man Amiga und PC mit Hilfe von AmiTCP+Samba und Win95/NT+NFS-Server verbindet. Der Originaltext beschreibt zusätzlich die Verwendung von INET225+NFSd anstelle von AmiTCP+Samba, und geht zusätzlich noch auf den ScreamerNet-Programmteil von Lightwave ein.

Voraussetzungen:

- PC mit Win95/NT
- PC-Ethernet-Karte
- NFS-Server und/oder NFS-Client Software für PC
- Amiga mit OS2.1 oder höher
- Amiga-Ethernet-Karte
- AmiTCP und Samba (NFS-Server)
- Ethernet-Kabel, Terminatoren etc

Die Bezugsquellen der Software finden Sie am Ende des Textes. Wir verwenden auf der PC-Seite Tropic-NFS als NFS-Server.

Wir werden folgende Einstellungen verwenden:

```
PC: computer name:~ pcl
~ IP Adresse: 200.0.0.1
~ Username: john
~ password: Lightwave
~ Workgroup: workgroup
```

```
Amiga:~ computer name: amigal
~ IP Adresse: 200.0.0.2
~ Username: john
~ password: Lightwave
~ Workgroup: workgroup
```

Man sollte bei den obigen Angaben keine Leerzeichen oder Satzzeichen (.,;:) verwenden.

Außerdem sollte man alles klein schreiben, bis auf das Passwort, da AmiTCP mindestens einen Großbuchstaben verlangt. Natürlich kann man auch andere IP-Adressen etc. angeben, nur sollten auf PC und Amiga Username/password/Workgroup gleich sein. Die Beschreibung verwendet die obigen Angaben.

Windows95:

Ich gehe einmal davon aus, daß Ihre Netzwerkkarte und die Win95-Netzwerksoftware (auf Win95-CD) bereits installiert sind. Unter Systemsteuerung/Netzwerk müssen folgende Netzwerkkomponenten installiert sein (zusätzlich zu Ihrer Netzwerkkarte):

```
-Client für Microsoft-Netzwerke
-NetBEUI
-TCP/IP
-Datei und Druckerfreigabe für Microsoft-Netzwerke
```

Sollte das nicht der Fall sein, so erreichen Sie dies durch:

Hinzufügen->Microsoft->TCP/IP und Netbeui

Sie werden bzw. wurden aufgefordert, Ihren Computer name,workgroup und Username einzugeben.

Geben Sie hier die obigen Daten ein (pcl,workgroup,john). Sie können diese jederzeit unter Systemsteuerung/Netzwerk/Identifikation ändern. Wählen Sie nun den Eintrag "TCP/IP->Ethernetkarte" an. Klicken Sie auf Eigenschaften um TCP/IP zu konfigurieren. Unter "IP-Adresse" geben sie die IP-Adresse des PC ein (200.0.0.1), unter "Subnet Mask" geben Sie 255.255.255.0 ein. Unter "Bindungen" aktivieren Sie: "Client für Microsoft-Netzwerke" und "Datei und Druckerfreigabe für Microsoft-Netzwerke". Alles andere bleibt unverändert. OK-Taste drücken. Unter der Taste "Datei und Druckerfreigabe" aktivieren Sie: "Andere Benutzer sollen auf meine Daten..." und "Andere Benutzer sollen auf meinem Drucker...". OK-Taste drücken und nochmal OK-Taste drücken. Rechner neu starten.

Damit wäre die Konfiguration der Win95-Netzwerk-Software abgeschlossen.

Nun zu Tropic-NFS.

Nachdem Sie Tropic-NFS auf Ihrem PC installiert haben, müssen Sie die Datei "Exports" im Tropic-NFS-Verzeichnis anlegen bzw. eine evtl. vorhandene

editieren. Dies ist mit einem gewöhnlichen Texteditor möglich.
Fügen Sie am Ende der Datei folgendes ein:

```
d:/200.0.0.2
e:/200.0.0.2
```

Hiermit machen Sie die Laufwerke D: und E: ihres PCs für den Amiga zugänglich. Beachten Sie, daß Sie ein "/" und nicht ein "\" verwenden. Auf dieselbe Weise können Sie auch C: exportieren.
Speichern Sie die Datei.
Damit wären wir vorerst mit dem PC fertig.
~

WinNT:

Die Einstellungen sind die gleichen wie bei Win95. In der Liste der Netzwerkkomponenten sollten folgende Einträge vorhanden sein:

```
-Netbeui
-Netbios-Interface
-Server
-TCP/IP -Protokol und verwandte Komponenten
```

Da ich kein WinNT benutze, kann ich nicht sagen, ob das Netzwerk damit läuft.
~

Amiga:

Ich gehe auch hier davon aus, daß Sie Ihre Netzwerkkarte installiert haben.

AmiTCP:

Installieren Sie AmiTCP mit dem vorhandenen Installer-Skript. Wählen Sie eine Ethernet-Verbindung und Ihre Ethernetkarte aus.

```
"Enter the default User name"~ -> john
"Enter the login Name"~~~~~ -> john
"Enter the User ID"~ -> 100
"Enter the primary group ID" -> 100
"Enter the real name"~ -> john
"Give the home directory" -> AmiTCP: ( den Doppelpunkt nicht vergessen,
wenn Sie "AmiTCP:" eingeben, wird wahrscheinlich "work:AmiTCP/" oder etwas
ähnliches erscheinen, aber das ist so in Ordnung.)
"Enter the name of command interpreter" -> shell
"Is your network connection dynamic" -> no
"Enter the host name of your computer" -> amigal
"Enter the domain part of your host name" -> system
"Give aliases to your computer "amigal.system" -> amigal
"Select the network interface type"~ -> ethernet
"Select the network interface to be used" -> z.B. Village Tronics Ariadne
"IP-address for the interface"~~ -> 200.0.0.2
"give netmask of the..."~~ -> überspringen (proceed)
"Enter the IP-address of the default gateway" -> überspringen
"Enter the IP-address of the name server.." -> überspringen
"Give domain names..."~~~ -> überspringen
"Do you want the AmiTCP/IP... system startup?" -> yes
"Do you want Installer...script?"~ -> yes
```

"Do you want the Inetd to be started...?" -> yes

Sie werden aufgefordert ihr Passwort(Lightwave) einzugeben, tun Sie das.
Starten Sie den Amiga neu.

Samba:

Erstellen Sie ein Verzeichnis "Samba" im AmiTCP-Verzeichnis, entpacken Sie Samba in dieses Verzeichnis.

Lesen Sie die "Amiga Installation notes" und führen Sie die Anweisungen aus. Es müssen einige Dateien (.addon) aus dem Samba-Verzeichnis an Dateien aus dem AmiTCP/db-Verzeichnis angehängt werden. Verändern Sie diese jedoch noch nicht, die Änderungen werden im folgenden erläutert. Verwenden Sie unbedingt die neueste Version der IXemul.library (momentan Version 45.1) und die für Ihre CPU passende.

Nachdem Sie IXemul.library und ixnet.library in Ihr Sys:libs-Verzeichnis kopiert haben, beginnen wir mit den Änderungen.

Rufen Sie mit einem Texteditor die Datei AmiTCP:Samba/lib/smb.conf auf. In dieser Datei wird festgelegt, welche Amiga-Laufwerke exportiert werden. Scrollen Sie den Text, bis Sie zur folgenden Stelle kommen:

```
[SYS]
comment = System boot volume
valid users = pcguest
path = /SYS/
read only = yes
public = yes
browsable = yes ;diese Zeile noch einfügen
```

Mit diesen Zeilen exportieren Sie Ihr System-LW. In der Zeile "comment = ..." können Sie schreiben, was Sie wollen. Der PC hat allerdings nur Lese-Zugriff. Um auch noch DH1: zu exportieren, geben Sie folgendes ein:

```
[DH1]
comment = DH1
valid users = pcguest
path = /DH1/
read only = no
public = yes
browsable = yes
```

"read only = no" ermöglicht den Schreib-Zugriff. Beachten Sie, daß Sie beim Pfadnamen keinen ":" angeben. Wollen Sie nur ein bestimmtes Verzeichnis freigeben, so geben Sie "path = /DH1/Verzeichnis/" ein. An Stelle von "Verzeichnis" muß man natürlich den Namen des Verzeichnisses eingeben.

Tragen Sie nun noch folgende Zeilen ein:

```
;Identification
workgroup = workgroup
server string = amigal
```

Die Datei speichern.

Rufen Sie nun die Datei AmiTCP:db/inetd.conf auf (mit Texteditor).

Nachdem Sie ja den Text aus "inetd.conf.addon" angehängt haben, müssten Sie folgende Zeilen vorfinden:

```
# This is for Samba
```



```
# You should modify the arguments for nmbd to suit your setup and network.
netbios-ssn stream tcp nowait root AmiTCP:samba/bin/smbd smbd
netbios-ns dgram udp wait root AmiTCP:samba/bin/nmbd nmbd -n k4315 -G
Kampsax -C "Amiga 4000/030 på varelse 4315 (rask@kampsax.dtu.dk)"
```

Diese Zeilen ändern wir in:

```
# This is for Samba
# You should modify the arguments for nmbd to suit your setup and network.
netbios-ssn stream tcp nowait root AmiTCP:samba/bin/smbd smbd
netbios-ns dgram udp wait root AmiTCP:samba/bin/nmbd nmbd -n amigal -G
workgroup -C "Amiga"
```

Datei speichern.

~

Rufen Sie die Datei AmiTCP:db/ch_nfstab auf.
Gehen Sie ans Ende der Datei und tragen Sie folgendes ein:

```
pcl:/d N:
pcl:/e M:
```

Diese Zeilen bewirken, daß die PC-Laufwerke d: und e: (siehe "Exports"-Datei bei Tropic-NFS) als N: und M: auf dem Amiga erscheinen.

Speichern Sie die Datei.

Rufen Sie die Datei AmiTCP:db/hosts auf.
Tragen Sie nach der Zeile "120.0.0.1 localhost" die folgende Zeile ein:

```
200.0.0.1 pcl
```

Speichern Sie die Datei.

Rufen Sie die Datei AmiTCP:bin/startnet auf.
Da in der Datei "startnet.addon" ein Fehler ist, müssen wir hier noch Änderungen vornehmen.
Die richtige einzufügende Zeile lautet:
Run <>NIL: AmiTCP:Samba/bin/nmbd <>NIL: nmbd -D -n amigal -G workgroup

Jetzt muß noch die User-Startup modifiziert werden.
Also rufen Sie s/user-startup auf.
Folgende Zeilen müssen vor "AmiTCP:bin/startnet" stehen:

```
assign etc: amitcp:db
assign tmp: t:
assign proc: nil: path
```

Datei speichern.

Starten Sie den Amiga neu.

AmiTCP und Samba starten nun automatisch.
Öffnen Sie eine Shell und geben Sie folgendes ein:

```
ch_nfsmount N:
```

Nach wenigen Sekunden müßte ein Piktogramm erscheinen. Natürlich müssen Sie vorher auf dem PC Tropic-NFS gestartet haben. Sollten Sie eine Fehlermeldung bekommen, so liegt es meist an der Datei "ch_nfstab" oder an "Exports" im Tropic-NFS Verzeichnis.

Sie können "ch_nfsmount N:" auch in die User-Startup eintragen, allerdings nach "AmiTCP:bin/startnet".

Klicken Sie nun auf das erschienene Piktogramm, dann "Fenster->Inhalt anzeigen->alle Dateien".

Sie müßten nun die Ordner des PC-Laufwerkes erkennen. Sie haben zwar Zugriff auf alle Ordner, es werden aber seltsamerweise nicht alle angezeigt (bei mir ist das zumindest der Fall), man muß dann eben den Pfad wissen und in manuell eingeben, wenn man von einem Programm aus auf den PC zugreifen möchte.

Zurück zum PC:

Auf dem Desktop finden Sie "Netzwerkumgebung", Doppelklick. Es müßte erscheinen: PC1,Amigal.

Ist dies nicht der Fall, so gehen Sie nach Start->Suchen->Computer und lassen Sie nach PC1 und amigal suchen. Unter "Netzwerkumgebung->Amigal" müßten die von Ihnen freigegebenen Laufwerke erscheinen, diesen müssen noch Buchstaben zugewiesen werden. Mit der rechten Maustaste eines der Laufwerke anklicken und unter "Netzlaufwerk verbinden" einen Buchstaben wählen und das Kästchen "Verbindung beim Start wiederherstellen" aktivieren. Wiederholen Sie den Vorgang für die anderen Laufwerke.

Hinweise:

Oft hängt das Funktionieren des Netzes von der Startreihenfolge ab. Meine Empfehlung ist, zuerst den Amiga zu starten und dann den PC.

Wenn das Netz läuft, kann es sein, daß Sie auf dem PC manche Amiga-Ordner nicht öffnen können. Um das zu vermeiden, müssen Sie den Windows-Explorer starten und die Ordner der Amiga-Laufwerke im linken Fenster anzeigen lassen, ist dies einmal geschehen, so funktioniert der Zugriff ohne Probleme. (Schon etwas eigenartig!)

Man kann AmiTCP4.0-Demo verwenden, nehmen Sie aber bei Samba unbedingt die neueste Version. Ich hatte aufgrund einer etwas älteren Version große Probleme, da einige Dateien fehlten.

Wir haben hier ein sogenanntes peer-to-peer Netzwerk eingerichtet. Unser Netz ist folgendermaßen aufgebaut:

Samba ist der Server für die Windows95 Client-Software und ermöglicht dem PC~den Zugriff auf den Amiga. Samba selbst hat keinen Zugriff auf den PC.

Tropic-NFS ist der Server für AmiTCP und ermöglicht dem Amiga den Zugriff auf~den PC. Tropic-NFS hat keinen Zugriff auf den Amiga.

~

Infolge dieser Konstellation kann auch jeder Client-Server-Teil für sich funktionieren. Allerdings ist Samba ohne AmiTCP nicht lauffähig.

~

Software-Quellen:

AmiTCP: bei Software-Händlern oder die Demo-Version(4.0) aus dem Aminet

Samba: aminet:~ /pub/aminet/comm/net/samba-1.9.15p8.lha

ixemul: aminet:~ /pub/aminet/dev/gcc/

Tropic-NFS: <http://www.webcit.com/br/tropic/>

~~ <http://www.shareware.com>

~

Danksagung:

~

Ich möchte mich bei Gabriel Feiner und Markus Karklis für die tolle Zusammenarbeit~beim Einrichten meines Netzwerkes bedanken.

Bei Problemen: VRiehl@t-online.de«

11. Leserbrief zu PowerUp und AMIGA Magazin (von Matthias Zwerschke)

»Durch einen Freund bin ich auf Euer Magazin gestoßen und möchte zunächst erst mal, na was schon, Lob und Danke los werden. Euer Magazin ist sehr übersichtlich und informativ.

Besonders interessiert mich natürlich die weitere Entwicklung von PPC und des Amiga allgemein und die sich aufzeigenden Tendenzen zum Krieg sind für mich alles andere als positiv. Der Amiga ist nach wie vor sehr sehr krank und die Wiederbelebungsversuche chaotisch und unorganisiert.

Wenn sich bei einem schwer Kranken die Ärzte unendlich streiten, stirbt er trotz guter Konzepte. Das ist nicht mit dem PC & Microsoft zu vergleichen. Die Lage ist ernst, und wer in dieser Zeit Grabenkämpfe anzettelt, wird mit allen alles verlieren. Auch die Bemerkungen von T. (Anm. der Redaktion: Gemeint ist Petro Tyschtschenko, Präsident von AMIGA International)

über die Prozessoren sind für mich angesichts der Entwicklung am Markt nicht zu begreifen. Das einzige Konzept, was mich im Moment noch überzeugt, ist das von Phase5 und Micronik. Das ganze hat aber den enormen Pferdefuß, zu teuer zu sein. Wenn ich heute meinen Amiga 1200 umrüsten will, bezahle ich ca. 500.- DM für den Einbau in einen Tower, 1500.- für die schnellste Blizzard und muß noch für 500.- DM den 68060 dazu kaufen. Da bin ich mit Aufrüsten genauso teuer, wie mit einem K6 233 PC inklusive CD, 2GB Festplatte etc. Dazu kommt noch das äußerst schmale Angebot an Software und Equipment. Was also spricht für die Umrüstung - lediglich der Traum vom Amiga ? Ob dies in der Zukunft reicht, wage ich zu bezweifeln. Auch der RISC-Chip wird nicht in alle Ewigkeit das Argument bleiben, denn auch Intel und KMD (Anm. der Redaktion: Gemeint ist wohl AMD) entwickeln einen solchen. Der Hauptprozessor von Intel wird zur Jahrtausendwende ein kombinierter RISC-Chip sein. Was dann ?

Ich werde meinen Amiga nochmal umrüsten, wegen des Traums Amiga, und ich kann bloß hoffen, daß mich alle Amiga-Entwickler und Programmierer nicht im Regen stehen lassen und ganz schnell GEMEINSAM den Karren aus dem Dreck ziehen helfen.

Schnell noch ein Wort zum Amiga Magazin. Wer den Weg der C64er verfolgt hat, kennt den Weg des Amiga Magazins, Gott sei Dank bleiben Amiga Plus, Amiga Special und Amiga-Magazine (engl.) uns erhalten.

Ich hatte diesen Weg in einem Leserbrief ans Amiga Magazin vor einem Jahr schon erwähnt, da lächelte man noch ungläubig.«

12. Leserbrief zu PowerUp und AMIGA aktuell (von Jörg Handweg)

Jörg Handweg (er bietet im Rhein-Main Gebiet übrigens Vor-Ort-Service im Softwarebereich und Problemlösungen gegen bezahlbares Entgelt an, ebenso

verkauft er AMIGAs mit allem, was dazugehört) möchte seine Meinung zu PowerUp und AMIGA aktuell loswerden:

»Hallo Carsten !

Erst einmal möchte ich mein Lob zu Eurem sehr interessanten und informativen Magazin aussprechen. Die Aktualität und die Inhalte sind hervorragend ! Seit ich die AMIGA aktuell vor 4 Monaten "entdeckt" habe, bin ich regelmäßiger, eifriger Leser geworden. Was allerdings ein wenig zu kurz kommt, sind die Graphiken. Insbesondere bei Spieletest würde ich mir mindestens ein paar aussagekräftige Bilder (SCANS oder Grabs) wünschen, und zwar nicht nur vom Intro oder der Verpackung, sondern was mich dann wirklich erwartet. Wenn die Datenmengen zu groß werden, so macht halt eine "kleine" und eine normale Version, es gibt ja auch Leute mit ISDN, wie ich, denen die Datenmenge recht egal ist.

(Anm. der Redaktion: AMIGA aktuell versucht, diesen Vorschlag aufzugreifen, siehe Vorwort.)

Was ich sehr positiv finde, ist, daß endlich auch mal eine tendenziell "ehrliche" Bewertung der Soft- und Hardware stattfindet, und nicht alles mit mindestens 75% wie im AMIGA Magazin ausgestattet wird, selbst wenn es noch so schlecht ist. Worauf Ihr achten solltet, ist zwischen Ankündigung und Erscheinung genau zu trennen, d.h. für die Piccolo-Graphikkarte wurde mal ein TV-Modulator angekündigt, aber nie gebaut; für die Cybervision wurde mal ein MPEG-Modul angekündigt (immer noch auf der Homepage bei P5!!), wurde aber nie gebaut, und so gibt es noch viele Beispiele. Man sollte ausdrücklich hervorheben, daß einige Produkte lediglich angekündigt sind und noch nicht zur Verfügung stehen (und evtl. auch nie werden!), um den Käufer hier vor "Fehlinvestitionen" zu schützen.

Verkaufsargumente, wie bei P5 (UW-Kontroller bis zu 40 MB/sec) sind oftmals vollkommen unrealistisch. Zur Zeit sieht es jedenfalls so aus, daß ich laut Sysinfo mit meinem PPC604e/200-060/50 Board nicht über 2.2 MB/sec mit einer IBM DCAS 2GB UW-SCSI Platte herauskomme !!! Das ist gerade mal halb so schnell als mit der Cyberstorm MK II mit Fast SCSI und einer IBM DORS 2 GB Fast-SCSI-Platte, die ich vorher hatte !!! So etwas sollte eigentlich auch mal geschrieben werden, oder auch, daß es bei (zumindest meiner) PPC Karte nach nur etwa jedem 3. RESET erfolgreich gebootet wird. Auch daß das FAST-RAM auf dem AMIGA-Mainboard nicht mehr eingebunden wird, sollte mal erwähnt werden, genauso wie die Notwendigkeit, sich einen Kühler auf den 68060 zu setzen, da es sonst zumindest im 4000 Desktop zu Hitze Problemen kommt. Diese "kleinen" Bugs hab ich der Firma Phase 5 schon vor Wochen mitgeteilt, aber dort werden Anfragen nach den Fortschritten bei diesen Problemen nicht mal mehr beantwortet !!!

Es hätte auch einmal geschrieben werden sollen, daß der von Phase5 geforderte Adapter von UW->FAST mit "aktiver Terminierung der übrigen 8 Leitungen" meiner Recherche nach nicht erhältlich ist ! Ich habe diverse Elektronikversender, auch Großhändler befragt und bin in einigen Läden gewesen z.B. in Hamburg, und habe diesen Adapter NIRGENDS bekommen. Auf eine diesbezügliche Mitteilung bei Phase5 bekam ich die Antwort, daß diese Adapter demnächst (innerhalb der nächsten 2 Wochen etwa) in das Programm bei P5 aufgenommen werden. Das war vor gut 8 Wochen und bisher habe ich keine Nachricht bekommen oder irgendwo gesehen, daß dies geschehen ist. Also, so schön die PPC-Karten in der Theorie sind, so dringend sind noch Nachbesserungen nötig, und darauf sollte man auch hinweisen. Ich fände das ja alles noch erträglich, wenn Phase5 wenigstens mal den Dialog über ihre

WEB-Pages aufrecht erhalten würde. Leider gibt es hier bekanntlich kaum noch Updates und auch die Information über neue Softwareupdates sind nur mühselig zu finden (meistens liest man es anderswo). Fehler sollten registriert und eine Ankündigung der Fehler, welche beim nächsten Update vorgenommen werden, veröffentlicht werden, so daß man sich nicht so vollkommen unsicher ist, ob und wie es weitergeht.

Nichtsdestotrotz sollte sich jeder Amiga-User darüber im klaren sein, daß, wenn er durch Käufe, die vielleicht unmittelbar noch nicht besonders "lohnend" erscheinen, nicht die wenigen verbliebenen Hersteller unterstützt, dann können diese Firmen nicht weiterentwickeln, und auch die Softwarefirmen werden genau darauf schauen, wie viele Boards überhaupt verkauft wurden und ob es sich rechnet, eine Software mit Unterstützung des Boards zu schreiben oder nicht. Einfach gesagt No PPC Boards = NO Soft !«

13. Kleinanzeige: AMIGA 1200HD Magic und weitere Hardware zu verkaufen

Ich habe einen ungebrauchten A1200HD Magic (also inkl. OS 3.1, 170MB-Festplatte, Scala MM 300 und Magic-Softwarepaket) in Originalverpackung zu verkaufen.

Außerdem habe ich noch anzubieten:

* Limitierte Auflage Amiga 500 NEW ART, Gehäuse designed von Stefanie Tücking, nur 5000 Exemplare weltweit, mit OS 1.3, 1 MB RAM

* 68030-CPU-Karte für A4000

Bei Interesse solltet Ihr mir ein Preisangebot machen. Eventuell bin ich auch zu einem Tausch gegen eine größere IDE-Festplatte oder A4000-Hardware bereit.

Meldet Euch bitte per E-Mail unter aakt@gmx.de bzw. schreibt an:

Carsten Schröder
Helmoltstraße 10
37081 Göttingen

1.6 Testberichte

Testberichte

1. Softwaretest: Multiterm KIT v5.0 (von Thomas Franziskowski)

»Nach genau anderthalb Jahren erscheint ein alter Bekannter in der DFÜ-Szene zurück auf der Bildfläche: Multiterm aus dem Hause TKR, ein Softwarepaket bestehend aus einem T-Online-Dekoder, einem Terminalprogramm, der speziellen Skriptsprache MPL und mittlerweile sogar einem Homebanking-Modul. Spätestens seit der letzten Version 4.0, die im Amiga-Bereich erstmals und bis heute konkurrenzlos auch den sogenannten KIT-Standard (KIT= Kernsoftware für Intelligente Terminals) darstellen konnte, dürfte wohl kaum ein Amiga-User ohne Multiterm auskommen, sobald er Zugriff auf

Deutschlands größten Online-Dienst nehmen möchte. Selbst der Umweg über den bekannten Macintosh-Emulator Shapeshifter blieb einem bislang verwehrt: Der offizielle T-Online-Dekoder der Telekom, den es nur für Windows, MacOS und OS/2 gibt, läuft damit leider nicht!

So haben die TKRler aus Kiel ein Quasi-Monopol auf dem Amiga, das sie auch auszunutzen scheinen: Die Liste der neuen Features des kostenpflichtigen Updates von der letzten Version 4.1 auf die neue Version 5.0 ist äußerst gering.

Systemanforderungen:

- * ECS, AGA oder CyberGraphX
- * mind. 2 MB RAM
- * MC 68020 empfohlen
- * OS 2.04+
- * Festplatte
- * Hayes-Modem oder ISDN

Neue Features in V5.0:

- * Zugang zu T-Online jetzt auch mittels PPP möglich (externer TCP/IP-Stack vorausgesetzt)
- * neues Homebanking-Modul
- * Abspielmöglichkeit von AVI-, MIDI- und WAVE-Dateien (über externe Applikationen)
- * Möglichkeit des Aufrufens externer Programme bei Programmstart und -ende sowie im Online- und Offline-Zustand
- * einige kleinere, kosmetische Verbesserungen

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

Wichtigste Änderung hierbei ist sicherlich die Möglichkeit der Nutzung des neuen PPP-Zugangs zum T-Online-Netz, wenn auch nur über einen externen TCP/IP-Stack. Hier hat man dann allerdings die Wahl ob man Inet-225, AmiTCP/IP oder Miami benutzen will. Letzterer wird übrigens, neben einigen anderen Programmen, gleich mitgeliefert, leider in der unregistrierten und daher eingeschränkten Version. Und zum PPP-Zugang sei gesagt: Er ist zwar merklich schneller und einfacher zu konfigurieren als der alte Zugang über SLIP, allerdings auch wesentlich teurer. Die Gebühren belaufen sich dabei auf 4,80 DM/Std. von 8-18 Uhr und 3,00 DM/Std. in der übrigen Zeit. Es wird, im Gegensatz zu früher, nicht mehr zwischen einem Zugriff auf T-Online und dem Internet unterschieden. Beim Zugang über SLIP kostet der T-Online-Zugang dagegen nur müde 1,20 DM/Std., solange man nicht ins Internet geht, dann kommen nämlich plötzlich 3,00 DM/Std. zu den übrigen Gebühren hinzu. Letztlich läßt sich also sagen: Solange die Telekom den alten Zugang noch unterstützt, und das wird vermutlich noch einige Zeit der Fall sein, wird wohl angesichts der deutlich höheren Kosten kaum ein Amiga-User von dieser neuen Möglichkeit Gebrauch machen. Denn: Um ins Internet zu kommen, und sei es auch nur um E-Mails zu verschicken, braucht man ohnehin externe Programme, die Multiterm 5 gerade einmal aufrufen kann, mehr aber auch nicht. Und für den neben KIT und dem recht unbekanntem Foto-Btx in vielen Bereichen immer noch gängigen CEPT-Standard ist der SLIP-Zugang immer noch schnell genug. Außerdem wird ein schnellerer Zugang durch die leider immer noch vorhandene allgemeine Trägheit von Multiterm ohnehin regelrecht ausgebremst.

Eine weitere Neuerung, sozusagen als kleiner Bonus zum Paket, stellt das neue "BankManager"-Programm dar. Damit ist es möglich, offline Überweisungen auszufüllen, um sie dann beim Zugriff auf den jeweiligen

Bank-Computer via beigefügter Skriptsprache MPL in einem Rutsch übertragen zu können, anstatt erst dort die Auftragsmaske ausfüllen zu müssen. Damit spart man vor allem dann Gebühren, wenn man gleich mehrere Überweisungen auf einmal tätigen möchte. Bei dieser Gelegenheit werden dann auch gleich noch automatisch der Kontostand und die letzten Umsätze abgefragt und gespeichert. Die GUI ist dabei schmucklos und einfach(st) gehalten. Es existiert, typisch TKR, noch nicht einmal ein Pulldown-Menü. Ausdrucken lassen sich lediglich die Überweisungsaufträge nicht aber die Umsätze oder der Kontostand. Und was wohl das Schlimmste ist: In der jetzigen Version 1.0 ist der "BankManager" lediglich für Kunden der Postbank verwendbar. Alle anderen bräuchten ein speziell angepaßtes MPL-Skript, welches die Daten auch richtig in die Auftragsmaske der Bank eingibt. Solche alternativen Skripts werden allerdings derzeit noch nicht mitgeliefert. Man kann sich jedoch freilich die Mühe machen, selbst eines zu programmieren.

Multiterm kommt auf insgesamt drei Disketten, von der eine mit passenden Share- und Freewareprogrammen beschrieben ist. Als da wären: Das bereits erwähnte Miami 2.1, PlayDT zum Abspielen von Soundfiles, ein WAVE-Datatype und eigenartigerweise das schon recht betagte SnoopDOS 3.0, das ja rein gar nichts mit DFÜ zu tun hat. Ist das womöglich als Präventivmaßnahme gegen die berüchtigten Multiterm-Abstürze gedacht?

Fazit: Das Update ist kaum den Preis von stolzen 40 DM wert. Sämtliche Neuerungen werden praktisch ausschließlich über externe Programme zur Verfügung gestellt. Der Gedanke hierbei war anscheinend: Wozu das Rad neu erfinden, wenn es schon existiert? Zudem wurden etwa das Terminalprogramm oder die MPL nicht mehr weiterentwickelt. Man scheint sich nun ganz, wenn auch nicht sonderlich intensiv, auf das Hauptprogramm zu beschränken. Dem Amiga-User bleiben angesichts des geringer gewordenen Engagements seitens TKR die recht hohen Kosten für T-Online- und Internet-Software. Im Gegensatz zu PC- oder Apple Macintosh-Besitzern, die ihren Dekoder samt zahlreicher Internet-Applikationen kostenlos fast hinterhergeschmissen bekommen (vor allem durch diverse Computermagazine), muß er einige hundert DM berappen, bevor er beide Dienste auch wirklich voll nutzen kann. Und das wird sich wohl auch bis auf weiteres nicht ändern. Zumindest nicht, solange der Amiga-Markt nicht wieder größer wird.

Multiterm KIT 5.0 ist bei TKR (<http://www.tkr.de> oder *tkr plus#) und über diverse Händler für 98,- DM erhältlich. Das Update auf V5.0 gibt es ausschließlich bei TKR für 40,- DM.

Thomas Franziskowski (Th.Franziskowski@t-online.de) für AMIGA aktuell«

2. Hardwaretest: US-Robotics Courier I-Modem (von Gunter Hinrichsen)

»Test und Erfahrungsbericht von US-Robotics Courier I-Modem (Extern)

Daß Amiga und ISDN keine zwei Welten sind, wissen wir schon seit dem ISDN Blaster, einer Z2-Karte. Allerdings sind nunmal (leider) nicht alle Amiga mit dem Zorro-Bus ausgestattet. Fuer diese Exemplare und natuerlich auch mit Zorro-Bus ausgestattete Amiga gibt es aber die Moeglichkeit, ein externes ISDN-Modem ueber die serielle Schnittstelle anzuschliessen. Eine Moeglichkeit ist das Courier I-Modem, wobei es nicht nur ISDN beherrscht, sondern auch als analoges Modem arbeiten kann. Zusaetzlich bietet es einen

AB-Wandler fuer analoge Telefone, Faxe,...

Das I-Modem selbst kommt in einem stabilen Plastikgehaeuse daher, wobei an der Vorderseite 11 LEDs Auskunft ueber den Status des Modem geben. Zwei LEDs zeigen zusaetzlich den Status der beiden ISDN-Kanaele an.

In der Verpackung waren sonst noch ein serielles Kabel, leider 25 - 9 und ein RJ-45-Kabel (ISDN-Dose - Modem).

Die beigelegte Software ist fuer den Amiga-User weniger interessant, W95-Treiber, QuickLinkII (Fax, W95), 1 Monat gratis bei CompuServe (Mac-Version eventuell fuer ShapeShifter interessant), 10 AOL-Stunden.

Unter Windows und Mac gibt es uebrigens ein Konfigurationsprogramm, wobei der Amiga nur die Mac-Variante unter einem Emulator benutzen kann, das habe ich aber nicht getestet. Somit mu man auf dem Amiga die Einstellungen ueber ein Terminalprogramm mit den AT-Befehlen aendern, dieses wird aber durch eine gute Online-Hilfe (Englisch) des Modems etwas erleichtert. Leider ist das deutsche Handbuch nicht gerade gut uebersetzt, wenn man aber der englischen Sprache maechtig ist, kann man das Englische als .pdf-Datei saugen und mit xpdf lesen und ausdrucken lassen. Dieses wird sowieso noetig, wenn man eine neue Version des "Betriebssystems" des Modems geupdatet hat.

Hardwaremaessig hat das Courier I-Modem nur wenig mit seinem analogen Verwandten Courier gemein, zumal sich hier mehrere Prozessoren die Aufgaben teilen (z.B. 386i). Nur vom Aussehen und Befehlssatz aehneln sie sich. Neben dem Modempart (Analog&ISDN) bietet das Courier I noch zwei AB-Wandler, wobei einer fuer das analoge Modem reserviert ist. Der zweite ist nach draussen gefuehrt, hier kann man sein altes Telefon weiterbenutzen.

An Uebertragungsprotokollen mangelt es beim Courier I nun wirklich nicht, eigentlich beherrscht es fast alles, was der Markt so bietet:

analog: von Bell bis V.34+, auch HST, Terbo, FC und X2(Client)

Fax : (G3) CLASS 1 & 2

ISDN : x.75, V.120, V.110, PPP, Turbo PPP, X2-HOST (leider nicht getestet, da mir ein X2-faehiges Gegenmodem fehlte, hast Du eins -> MAIL ME)
(ISDN-Protokolle: 5ESS, DMS-100, US ISDN-1, US ISDN-2, ETSI NET3, 1TR6, VNx),

natuerlich auch alle Kompressions- und Fehlerprotokolle wie z.B. V.42bis und MNP. Die Baudrate kann erfreulicherweise bis 230400 betragen, was man unter Turbo PPP dann aber auch braucht. Da die interne Schnittstelle des Amigas bekanntlich nicht sonderlich schnell ist, empfiehlt sich also eine Schnittstellenkarte. Aber immerhin kann man mit einer Turbokarte und Fast-Mem noch 115200 Baud benutzen.

Hier ein kleiner Mitschnitt:

```
ati7
```

```
USRobotics Courier I-Modem with ISDN/V.34 Configuration Profile...
```

```
Product type      Germany External
Options           HST,V32bis,Terbo,V.FC,V34+,x2
Fax Options       Class 1/Class 2.0
Clock Freq        20.16Mhz
Eprom             768k
Ram               256k
```

```
Supervisor date   10/10/97
```

```
DSP date          09/29/97
```

```
Supervisor rev      2.2.2
DSP rev            2.2.2
```

Das Update auf eine neue Firmware-Version (aktuell ist 2.2.2) gestaltet sich recht einfach. Man/Frau muss sich nur die neue Version aus dem InterNET oder den Support-Boxen besorgen, auf einem RICHTIGEN PC entpacken und die GO.BAT starten. (!!AUF KEINEN FALL EINEN SOFTWARE-EMULATOR BENUTZEN!!)

Durch diese Updates ist man auch in Zukunft fuer die kommenden Standards vorbereitet, ich denke da besonders an den 56Kbit-Standard (X2?).

In der Praxis versucht das Courier I-Modem erstmal eine X.75-Verbindung aufzubauen, wenn das nicht klappt, dann V.120, V.110, danach alle analogen Verbindungsarten (X2 und HST nicht getestet) und, je nach Leitungsqualitaet, meistens auch mit der vollen Geschwindigkeit. Man braucht sich also keine Gedanken zu machen, ob nun die Gegenstelle ISDN oder analog ist.

Auch das Annehmen von Faxen und Modemverbindungen geschieht problemlos. Leider jedoch besitzt es keinen Faxspeicher, so dass der Computer immer laufen muss.

Auch in der ISDN-Praxis gibt es keine Probleme, es ist schon toll, mit der vollen ISDN-Geschwindigkeit Programme aus Mailboxen zu saugen. Auch mit Miami im Internet zu surfen ist problemlos. Je nach Provider muss man allerdings sein Modem auf X.75 oder PPP (z.B. T-Online) stellen. Da sich das I-Modem nach aussen hin wie seine analogen Kollegen gibt, gibt es mit der bestehenden Amiga-Software keine Inkompatibilitaeten.

Es ist schade, daß man keine Rufnummeranzeige bekommt, denn das I-Modem meldet wie alle analogen Modems nur ein RING, ein RING 01234546 waere schoener.

Ein Durchblick ist dagegen, dass man/frau ein genaues Protokoll von dem letzten Anruf bekommen kann:

```
ati6
```

```
USRobotics Courier I-Modem with ISDN/V.34 Link Diagnostics...
```

```
Chars sent          12          Chars Received          4754
Chars lost          0
Octets sent         13          Octets Received          1762
Blocks sent         12          Blocks Received           82
Blocks resent       0
```

```
Retrans Requested   0          Retrans Granted          0
Line Reversals      0          Blers                     0
Link Timeouts       0          Link Naks                  0
```

```
Data Compression    V42BIS 2048/32
Equalization        Long
Fallback            Disabled
Protocol            LAPM
Speed               28800/28800
Last Call           00:00:57
```

```
Disconnect Reason is Escape code
```

Der Anschluss eines analogen Geraetes an das Courier I-Modem ist auch

kein Problem, es ist aber natuerlich kein Ersatz fuer eine Telefonanlage. Aber immerhin lassen sich alle Telefone, Modems und Faxgeraete daran anschliessen. Man/Frau kann die Nummer zuweisen, und ob es ein Single- oder Mehrfach-Anschluss ist, die Lautstaerke des Rufsignals, welches Endgeraet Voice/Fax/Modem angeschlossen wird. Das einzige Manko ist, da die Endgeraete Tonwahl benutzen muessen, da die Pulswahl nicht unterstuetzt wird. Wenn ein Klingelsignal an die analogen Geraete weitergegeben wird, ist leider ein stoerendes Relais-Klicken aus dem I-Modem zu hoeren.

Was tun, wenn das Courier I-Modem "kaputt" ist?

Erstmal hat man 5 Jahre Garantie, zweitens sollte man dann die Fehlerbeschreibungen im Handbuch nachsehen und drittens die Hotline anrufen.

Ich habe mit der telefonischen Hotline eine gute Erfahrung machen duerfen, ich hatte da schon bei anderen Anbietern wirklich schlechte, gleich beim ersten Versuch kam ich durch. Allerdings war mein Modem nicht kaputt, sondern ich hatte versucht, mit einem Software-PC-Emulator eine neue Version der Firmware zu updaten, wobei es mittendrin einen Abbruch gab. Endeffekt: Es funktionierte ueberhaupt rein gar nichts mehr! Dort bekam ich nach einigen vergeblichen Versuchen, ihm das Leben einzuhauchen, dann eine RMA-Nummer und den Tip, es direkt zum Service-Center nach Frankreich zu schicken, da dann die Reparatur schneller gehen wuerde. Etwa 3 Wochen spaeter bekam ich ein kostenlos repariertes Modem wieder.... :-)

Fazit:

Das Courier I-Modem ist sicherlich ein Geraet der gehobenen Klasse, allein schon wegen seines Preises. Fuer den Amiga-User ist es besonders gut geeignet, weil es sich wie ein normales Modem verhaelt und dazu alle wichtigen Standards, ob ISDN oder analog, beherrscht. Auch die zukuenftigen Standards werden durch kostenlose Updates immer vorhanden sein, auch wenn man dafuer einen richtigen PC braucht, um es zu updaten. Das sollte aber nicht weiter abschrecken. Fuer den normalen User, der nur mal ins Internet via ISDN will und keine analogen Funktionen braucht, ist es nicht lohnenswert, das Geld dafuer auszugeben. Der mehr professionelle wird es aber sehr schnell schaezten lernen. Besonders fuer Mailbox-Betreiber ist das Courier I-Modem geeignet. Denn da sollte die Erfahrung mit dem Modem-Konfigurieren via AT-Befehlssatz kein Problem sein, was einen Anfaenger vor unloesbare Probleme stellen wuerde. Auch der Fernzugriff aufs Modem passt da gut hinein.

Wer sich also gerade einen ISDN-Anschluss geholt hat, und fuer den sich keine Telefonanlage lohnen wuerde, kann durchaus auch mit dem AB-Wandler zufrieden sein, da man/frau nicht noch ein teures ISDN-Telefon und/oder Anrufbeantworter dazukaufen muss.

Das Courier I-Modem wurde getestet am:

- Standard-A1200
- PC/Pentium/W95 (Firmware-Updates)
- A1200/B1260/48MBFast/CV643D/1GBHD/CD-Rom/Ariadne (Langzeittests)

Es wurde folgende Software verwendet:

- Term 4.7
 - Miami 2.1p
 - NComm
 - MultiTerm
 - Trapdoor
-

Weitere Informationen koennen unter der InterNET-Adresse bezogen werden:
<http://www.3com.com/products/isdn.html>

Sollten noch Fragen, Fehler, Anregungen und sonstiges sein, bitte ich um
E-Mail: frontier.user@gmx.net
(Fertiggestellt: 29.12.97)«

3. Softwaretest: Selector (von Christopher Küttner)

Christopher Küttner stellt sein Lieblings-Freeware-Programm vor:

»Vor einigen Wochen (oder waren es Monate?) loadete ich ein Programm aus dem größten ftp-Verzeichnis der Welt (Aminet) down, das meinen Amiga-Alltag grundlegend veränderte, ich möchte fast schreiben, revolutionierte. Dieses Programm hat mich, außer den Online-Gebühren, nichts gekostet: Freeware. Ich spreche von Selector, einer Scriptsprache mit Interpreter, könnte man sagen. Das Programm läuft auf meinem A500+ und auf meinem A1200 reibungslos, und das schon geraume Zeit. Jeder Befehl funktioniert reibungslos. Im Archiv waren auch tierisch viele Beispiele, und die Online-Hilfe im AmigaGuide-Format ist auch erstklassig gemacht. So, nach dem Schüren der Vorfreude, dem Hinwegfegen der Bedenken und Befürchtungen, Näheres zu den Funktionen.

Wie schon erwähnt, ist Selector so etwas wie eine Skriptsprache. Sie ist ähnlich leicht zu erlernen, wie das Basic des C64 o. ä., allerdings lohnt sich hier die Mühe. Man bastelt mit einem Texteditor und wenig komplizierten Befehlen sein Skript zusammen, und erlebt die wahrsten Wunderdinge (verglichen mit dem Arbeitsaufwand). Wieviele "Win95-Taskleisten" gibt es eigentlich im Aminet? Und welche von denen stürzten nicht ab? Mit Selector baut man sich seine Taskleiste mit den Features, die man möchte, in null-kommata-überhauptnichts zusammen. Man braucht für die einfachste Version gerade mal zwei Befehle zu lernen! Selector öffnet auch Screens, man kann so zum Beispiel ein ultra-cool aussehendes BootUp-Menu skripten. Desweiteren ist Selector in der Lage, sozusagen interaktiv, mit einem Dos-Skript zusammenzuarbeiten. Es stellt dem Skript dann zum Beispiel Requester zur Verfügung, mit anderen Worten: Dos-Skripts mit GUI! Meine kleine Lieblings-Freeware ist sogar in der Lage, "resident" zu sein, also mehrere Skripts laufen gleichzeitig ohne zusätzlichen Speicherverbrauch.

Okay, also Selector ist voll geil. Unbedingt sollte man sich das mal ansehen (ach, fast vergessen, läuft ab OS 2.0), weil es fast jedem was bringt. Die Nachteile gibt es natürlich auch. Selector unterstützt keine Grafiken. Also keine Icons in der Taskbar. Selector ist auch so doof, und kann mit PublicScreens nicht ordentlich umgehen. Selector ist kein Commodity und hat keinen ARexx-Port, der bei einer Skriptsprache wohl sowieso eher fragwürdig ist. Wen diese Nachteile nicht stören, und wer keine große Lust hat, C oder Assembler zu lernen, und trotzdem "Applications" erstellen möchte, für den ist Selector ein Volltreffer..«

4. Verschiedene FD-Tests (von Christian Hoklas)

»MagicTV:

=====

Vor wenigen Tagen ist das Programm MagicTV in der Version 2 im Aminet aufgetaucht. Es handelt sich um einen genialen AGA-Softwareflickerfixer. Mit einem einzigartigen Trick wird das Interlaced-Flimmern auf allen 16-farbigen Interlaced-Screenmodi vermindert. Anders als bei anderen Lösungen leidet weder die Schärfe noch die Helligkeit darunter. Wenn man das Programm erstmal installiert ist, verrichtet es seine Dienste leise im Hintergrund. Das Ganze ist als Graphics-Library-Patch realisiert. Zur Freude des Anwenders sind die Stabilitätsprobleme der ersten Version Vergangenheit. In der Entwicklung befinden sich zur Zeit auch eine ECS-Version und ein sogenannter HAM5-Modus. Er soll es z.B. ermöglichen mehr als 16 Farben "flimmerfrei" zu nutzen. Jeder, der seinen Amiga an einem Fernseher oder Festfrequenzmonitor betreibt, sollte MagicTV mal installieren. Man findet MagicTV im Aminet oder auf der MagicTV-Homepage unter <http://www.angelfire.com/nc/MagicTV>.

MetaView:

=====

MetaView ist ein Programm, mit dem man sowohl Amiga-Metafiles als auch die mehr bekannten Windows-Metafiles öffnen und ansehen kann. Das mag erstmal nicht sehr spektakulär klingen, aber im PC-Sektor gibt es riesige Clipart-Sammlungen zu (teilsweise) sehr günstigen Preisen. Diese Clipsarts liegen meist auch als WMF (Windows-Metafile) vor. Da es sich dabei um ein Vektorformat handelt, sind diese Cliparts für DTP wie geschaffen. Das Programm öffnete alle getesteten WMF's ohne Probleme und zeigte sie sehr schnell an. Man kann die Darstellung dann skalieren oder speichern. Es gibt sehr viele Speicherformate: EPS, IFF oder CGM, um nur mal einige zu nennen. Alles in allem handelt es sich um ein gelungenes Tool. Nur der Shareware-Preis von 30,- scheint mir etwas zu hoch angesetzt!

MP3Enc:

=====

Bei diesem Programm handelt es sich um einen MPEG3-Encoder auf Softwarebasis. Er kann eine RAW- oder AIFF-Datei laden und in MPEG3 umrechnen. Wie sicherlich bekannt, ist MPEG-Audio ein Format zur Kompression von Audiodaten. Das Programm ist zur Zeit noch im Beta-Status, aber trotzdem recht stabil. Es handelt sich übrigens um die einzige Möglichkeit, auf Amigas ohne FPU MPEG zu encodieren. Die aktuelle Version gibt's natürlich im Aminet!

Hinweis:

=====

Noch mehr kleine Kurztests von interessanter Amiga-Software gibt es auf der Homepage des Autors (<http://home.t-online.de/home/CHoklas>) unter dem Punkt "Die beste Amigasoftware"!

Christian Hoklas, 19.10.96«

5. Softwaretest: ShowGuru (von Harald Knoop)

»ShowGuru

Tja, die Fehlermeldungen nach Abstürzen auf dem Amiga ... Wer wird eigentlich aus den Zahlen im blinkenden roten Kasten schlau? Im Handbuch sucht man nach sämtlichen Erläuterungen vergebens.

Doch dank ShowGuru (u. a. auf der TIME 136) bekommt man ausführliche Informationen. Und es wird nicht nur der eigentliche Error beschrieben, sondern die Nummer noch gegliedert. So weiß man z. B. bei 81 00 000B, daß die 81 einen Fehler in der Exec-Library bedeutet. Ich glaube, daß dies eine hervorragende Hilfe für Programmierer sein kann. Wer sich also fleißig die Gurus aufschreibt ... nein, braucht man gar nicht! Der Computer speichert sie nämlich (zumindest 99 %), und ShowGuru kann den letzten Absturz aus dem Speicher lesen. Die von mir beschriebene Version ist 3.4 von 1993, doch auch in dieser Version sind bereits viele Guru-Erklärungen enthalten, und ich gehe davon aus, daß es inzwischen eine neuere gibt.«

1.7 Spieleteil

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

AMIGA AGPJ - das garantiert unabhängige AMIGA-Games-Magazin

Januar 1998 (2. Jahrgang - Nummer 05)

1. Danksagungen

Vielen Dank den folgenden Firmen und Personen:

- Vulcan Software für die Testversion von Uropa2
 - APC&TCP für die Testversionen des Flyin' High-Patches, der Flyin' High-Data-Disks und die Testversion von Pinball Brain Damage
 - Stefan Schulze für die Test-Vollversion von Crossfire, sowie die Zuverfügungstellung von Crossfire für das AMIGA AKTUELL-Gewinnspiel
 - allen Lesern, die sich an den AMIGA AGPJ-Lesercharts beteiligt haben, und sonstige Kritik und Lob geäußert haben. Macht weiter so !
-

2. Aufruf

Liebe Leser,

Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder Lesercharts. Es beteiligen sich immer mehr Leser an den Charts, aber ich kann nicht genug davon bekommen. Wenn Ihr also meint, daß Euer Lieblingsspiel in die Top 10 gehört, schreibt mir

Eure persönliche Top 10. Alle Zuschriften nehmen an der Verlosung von AMIGA aktuell teil. Vergeßt aber bitte nicht, die Meinungsfrage von AMIGA aktuell zu beantworten, da Ihr nur dann etwas gewinnen könnt. Wenn Ihr mit zwei Stimmen an der Verlosung teilnehmen wollt, müßt Ihr außerdem die Masterfrage beantworten. Ihr könnt übrigens alle AMIGA-Spiele in Eure Top 10 aufnehmen, egal ob kommerziell oder Shareware, Hauptsache es macht Spaß und läuft auf einem AMIGA. Diese Zeitschrift lebt durch Eure Mithilfe, bitte schreibt mir, was ich anders oder Eurer Meinung nach besser machen soll. Aber schreibt mir auch, wenn Ihr News zu Spielen habt.

Liebe Programmierer und Softwarefirmen,

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

3. Vorwort

Hallo Spieler!

Hier ist sie also, die neue AMIGA AGPJ-Ausgabe. Ich habe mich sehr gefreut, daß immer mehr Leser an den Lesercharts teilnehmen, also macht weiter so, schließlich sollen die Lesercharts möglichst aussagekräftig sein bzw. werden. Ab diesem Monat könnt Ihr im Rahmen des Gewinnspiels von AMIGA aktuell auch eine Vollversion des Shareware-Spiels Crossfire gewinnen (Review in der nächsten Ausgabe). Das Mitmachen lohnt sich also mehr denn je. Alles was Ihr tun müßt, ist mir Eure TOP 10 zu schicken und die AMIGA aktuell-Meinungsfrage zu beantworten. Die etwas laue Aminet-Spiele-Lage in diesem Monat wird durch 4 Reviews mehr als ausgeglichen, wie ich meine. So und jetzt viel Spaß beim Lesen...

4. Leserbrief

Lars Dahlhoff bat mich, folgendes zu veröffentlichen:

Zwecks Umtausch habe ich meine SensibleSoccer-Disk an die in der Verpackung angegebene Adresse geschickt. Allerdings bekam ich meinen Brief jetzt zurück, da die Adresse nicht mehr vorhanden sei. Was ist mit Renegade/Sensible Software?

Wer sachdienliche Hinweise zur Auffindung einer der Firmen hat, wendet sich bitte an AMIGA AGPJ (jschroe@gwdg.de).

5. Spiele-News aus aller Welt

- Vulcan Software-News

The Final Odyssey, ein Puzzle-Action-Adventure mit hervorragender Grafik, ist inzwischen erschienen; ein Review des Spiels lest Ihr in der nächsten AMIGA AGPJ-Ausgabe. Das Spiel ist auch komplett in deutsch spielbar. Von dem Spiel Hard Target sind neue Screenshots veröffentlicht worden. Hard Target ist ein Spiel, das an das PC-Spiel Virtua Cop erinnert. Der Spieler hat die simple Aufgabe, auf alles zu schießen, was sich bewegt. Vulcan entwickelt angeblich auch eine spezielle Light Gun, mit der das Spielen noch realistischer werden soll. Systemvoraussetzungen von Hard Target sind im Moment: 8MB Fast RAM, 4x CD-ROM und AGA.

- Sadeness Software-News

Sadeness hat nach Foundation und onEscapee die nächsten beiden Titel angekündigt. Es handelt sich um den Command&Conquer-Clone Forgotten Forever und das Spiel Dafel: Bloodline (ehemals The Child of Darkness), eine Mischung aus Rollenspiel im Stile von Zelda und Beat Em Up-Elementen. Dafel: Bloodline verfügt angeblich über hervorragende Grafik und Film-Zwischensequenzen.

Forgotten Forever macht mit Features wie 256 Farben-Grafik, Multitasking, Spielen in jedem Screenmode und TCP-Support auf sich aufmerksam. Weiterhin hat Sadeness verkündet, daß das ebenfalls von vielen sehnsüchtig erwartete Spiel onEscapee am 16.12. erscheinen soll. Wenn Ihr diese Ausgabe lest, soll es also schon erhältlich sein. Ein Review des Spiels gibt es in der nächsten AMIGA AGPJ-Ausgabe.

- Myst endgültig erschienen

Das von vielen AMIGA-Fans lang erwartete Spiel Myst ist nun endgültig erschienen. Ein Test des meistverkauften Computerspiels aller Zeiten folgt in der nächsten Ausgabe von AMIGA AGPJ. Myst ist in einer deutschen und in einer englischen Version erhältlich, beide Versionen auf eine CD zu packen, war aufgrund von Platzmangel nicht möglich. Vorerst erschien Myst als AGA-only-Spiel, ein CyberGFX-Patch soll aber in Kürze erhältlich sein. Auch die PPC-Version wird in Kürze erhältlich sein.

- Riven für AMIGA ?

Sunsoft, Hersteller von Riven, dem Nachfolger von Myst, haben auf ihrer Homepage eine Umsetzung von Riven für den AMIGA für die Zukunft nicht ausgeschlossen. Der AMIGA wird ausdrücklich für mögliche Umsetzungen genannt. Da wird sich doch wohl ein AMIGA-Publisher finden, oder...?

- Quake-Pressemitteilung von clickBOOM

clickBOOM hat eine Pressemitteilung zum Thema Quake herausgegeben. Darin wird verkündet, daß man zwar in Verhandlungen mit id Software wegen einer eventuellen Lizenzierung des Spiels sei, jedoch noch nichts feststehe. clickBOOM bittet alle AMIGA-Fans abzuwarten und keine E-Mails zum Thema Quake mehr an clickBOOM zu schicken, da man Tausende solcher Anfragen

erhalten hat. clickBOOM wird das Ergebnis der Verhandlungen mit id auf ihrer Homepage veröffentlichen, sobald ein positives oder negatives Ergebnis feststeht.

Gerüchten zufolge soll die Programmierung der Amiga-Quake-Version bereits abgeschlossen sein. Nur die Verhandlungen stehen einer Veröffentlichung noch im Wege.

- Fratzengeballer: Nachfolger von Trapped 2

Der Nachfolger von Trapped 2 heisst Fratzengeballer. Laut Oxyron wird das Spiel ein reiner 3D-Shooter ohne Rollenspielelemente. Die 3D-Engine der beiden Vorgänger Trapped und Trapped 2 wird für Fratzengeballer nochmal erheblich verbessert. Das Spiel spielt auf einer Raumstation, auf der der Spieler die Aufgabe erhält, 15 Levels von vielen Feinden zu säubern. Ein Demo von "Fratzengeballer" ist bereits erschienen. Ein Preview folgt in der nächsten Ausgabe von AMIGA AGPJ.

- Neues in Sachen BRAVO SCREENFUN

Folgende Antwort auf seine Mail an BRAVO SCREENFUN erhielt ein AMIGA-Besitzer:

Wir werden in der übernächsten Ausgabe einmal wieder ein paar Seiten über den Amiga bringen und dann mal schauen wie die Reaktion der Leserschaft ist. Es wird zwar noch nicht um die neuesten Kisten gehen aber der Amiga wird wie das SNES vorgestellt und es soll auch gezeigt werden, wie sich das ganze so entwickelt hat.

Chriss
SCREENFUNTeam
Leserservice

Mal sehen, was das für ein Artikel wird, aber ein Anfang ist immerhin gemacht.

- Gilbert Goodmate und Goblin Tanks erscheinen bei Alive MediaSoft

Der auf Screenshots sehr gut aussehende Monkey-Island-Clone Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria wird bei der englischen Firma Alive MediaSoft erscheinen.

Goblin Tanks ist ein 3D-Fantasy-Shoot-Em-Up und wird über gerenderte Grafiken, Animationen und Sprachausgabe verfügen.

- ACSYS von Unique

Die Programmierer-Gruppe Unique entwickelt ein Spiel, das inoffizieller Nachfolger der Turrican-Reihe werden soll. Der Spieler steuert dabei ACSYS (Autonomous Cybernetic System), einen speziellen Droiden. Zu den Features von ACSYS gehören multidirektionales Parallax-Scrolling, bis zu 6 Waffen, intelligente Feinde und animierte Sequenzen zwischen den Levels. Die Systemvoraussetzungen sind im Moment: 4 MB Fast RAM + 4x-CD-ROM.

- Doom für AMIGA ?

Die Source Codes von Doom werden demnächst Public Domain. Gerüchten zufolge sollen mehrere Umsetzungen für den Amiga existieren, die lediglich aus legalen Gründen nicht veröffentlicht wurden. Nachdem dieses Problem also

in nicht alzu ferner Zukunft gelöst ist, könnte Doom für den AMIGA doch noch erscheinen.

- Mobile Warfare von Epic

Noch vor Weihnachten soll Mobile Warfare von Epic Marketing erscheinen. Es soll sich um eine Mischung aus Warcraft und Worms handeln.

- MAX Rally von Fortress Software

MAX Rally wird ein Multi-Player-Rennspiel aus der Vogelperspektive, also ähnlich wie Super Cars oder All Terrain Racing. Bis zu 4 Spieler können in MAX Rally gleichzeitig gegeneinander antreten, dafür ist allerdings eine Verbindung zwischen 2 AMIGAs nötig. Viele verschiedene Optionen und Spielmodi sollten aber auch dafür sorgen, daß man allein Spaß an MAX Rally hat. Das fertige Spiel soll für 14.99 englische Pfund (ca. 45 DM) direkt bei den Autoren erhältlich sein. Einzige Systemvoraussetzung ist 1.5 MB RAM.

- Championship Manager 3 für AMIGA ?

Kaum ist nach Jahren das Spiel Championship Manager 2 für den AMIGA erschienen (übrigens mit sehr mittelmäßigen Testberichten in der englischen AMIGA-Presse), besteht nun angeblich die Chance, daß auch der Nachfolger auf dem AMIGA erscheinen wird. Die Entwickler Sports Interactive Ltd. haben eine AMIGA-Umsetzung scheinbar nicht ausgeschlossen. Es besteht die Möglichkeit, daß ein AMIGA-Spiele-Publisher die Rechte erwirbt. Es wurde außerdem eine Kampagne gestartet, um dies möglich zu machen, wer interessiert ist, sollte hier nachschauen: <http://www.geocities.com/Vienna/Strasse/3660/>

- fUbaR-Autoren suchen Hilfe

Q-Group, Entwickler des Spiels Fubar, suchen Leute, die Grafiken für das Spiel fUbaR herstellen wollen. fUbaR soll ein Action-Strategiespiel der besten Sorte werden, weswegen nur sehr professionelle Grafiker gesucht werden. Wer sich für solch eine Person hält, kann sich hier melden: aking@coventry.ac.uk

- Fortress of Fear-Autor sucht Hilfe

Der Autor des Spiels Fortress of Fear, das ein Diablo-Clone für den AMIGA wird, sucht Hilfe. Alle, die irgendetwas produziert haben, das in das Spiel passen könnte (z.B. 3D-Objekte, Audiodateien,...), melden sich bei: dahmen@Chlor.Informatik.RWTH-Aachen.De

6. Charts

Vorweg eine Korrektur zum letzten Monat: Dort fand sich das Spiel Sensible Soccer doch glatt auf den Plätzen 5 und 16. Dies war natürlich ein Fehler. Platz 16 war Project X, 17 Battle Isle, 18 Colonization, 19 Moonstone und 20 Their Finest Hour - Battle of Britain.

AGPJ Lesercharts November 1997:

01 (01) Die Siedler
 02 (02) Deluxe Galaga
 03 (07) Dune II
 04 (10) Worms - The Director's Cut
 05 (04) Sensible World of Soccer
 06 (03) Slam Tilt
 07 (06) The Shadow of the third Moon
 08 (11) Speedball 2
 09 (--) Frontier - Elite II
 10 (09) Turrigan 2
 11 (--) Alien Breed 3 D II - The Killing Grounds
 12 (13) Trapped 2
 13 (15) Foundation
 14 (12) Lotus Turbo Challenge II
 15 (--) The Final Odyssey
 16 (08) Bundesliga Manager Hattrick
 17 (--) Leisure Suit Larry 2
 18 (--) Myst
 19 (--) onEscapee
 20 (--) Civilization

rausgefallen:

-- (05) Sensible Soccer
 -- (14) Formula 1 Grand Prix
 -- (16) Project X
 -- (17) Battle Isle
 -- (18) Colonization
 -- (19) Moonstone
 -- (20) Their finest Hour - Battle of Britain

GTI Verkaufscharts November 1997:

Disketten-Spiele:

01 (01) Formula 1 Grand Prix
 02 (05) Colonisation
 03 (16) Railroad Tycoon
 04 (07) Civilization
 05 (--) Sword
 06 (13) Hugo
 07 (--) Pinball Brain Damage
 08 (--) Cygnus 8
 09 (--) Theme Park ECS
 10 (03) Dune 2
 11 (--) Flyin' High Data Disk
 12 (11) Master Axe
 13 (--) Player Manager 2
 14 (--) FIFA Soccer
 15 (06) Chaos Engine 2 ECS
 16 (10) Blockhead
 17 (09) Slam Tilt
 18 (04) Enemy
 19 (24) UFO
 20 (--) Extreme Racing Data Disk

CD-ROM-Spiele:

01 (--) CU AMIGA CD 15 (TFX)
 02 (01) Trapped 2
 03 (--) Uropa2
 04 (--) Shadow of the third Moon
 05 (09) Wendetta 2175
 06 (08) Civilization
 07 (03) Flyin' High
 08 (07) Erben der Erde
 09 (--) Strangers
 10 (04) Games Room
 11 (--) Pinball Illusions
 12 (02) APC & TCP Vol. 4
 13 (--) Big Red Adventure
 14 (--) Gamers Delight 2
 15 (06) Golden Games

- 21 (--) Formula One Masters
- 22 (23) Spiele Highlights Vol. 2
- 23 (--) Dogfight
- 24 (--) Jet Pilot
- 25 (--) Super Skidmarks

Quelle: GTI

7. Review: Flyin' High 1.05

Selten hatte ein Spiel einen Patch so nötig wie Flyin' High, das Rennspiel aus dem Hause APC&TCP, machte doch die sehr konfuse Steuerung das Spiel nahezu unspielbar. Nun ist er da: der Patch auf Version 1.05. Er ist sowohl im Aminet, als auch gegen Leerdisk und Rückporto direkt bei APC&TCP erhältlich. Was sind nun also die Verbesserungen. Als erstes muß natürlich die Steuerung erwähnt werden. Tatsächlich wurde sie verbessert, der Buggy läßt sich jetzt einfacher steuern. Nicht verändert wurden natürlich die Strecken, so gibt es weiterhin Strecken, die sehr seltsam gestaltet wurden und Berg-, Tal- und Kurvenfahrten der verwirrendsten Art bieten. Neben weiteren kleinen Verbesserungen ist jetzt eine Einstellbarkeit des Schwierigkeitsgrades dazugekommen. Im geringsten Schwierigkeitsgrad verhalten sich die anderen Autos nun wie Vollidioten, die keine Mauer auslassen. Auch im mittleren Schwierigkeitsgrad gewinnt man schon nach kurzer Spielzeit jedes Rennen. Einzig der höchste Schwierigkeitsgrad sorgt für eine etwas längere Motivation, doch wird diese Stufe angesichts der oft konfusen Strecken für viele Spieler zu hoch sein. Was bleibt, ist ein Spiel mit recht guter Grafik, das aber mit vielen Klassikern des Rennspielgenres in Sachen Spielbarkeit nicht mithalten kann.

Grafik:	8/10	Systemvoraussetzungen: mind. 68020 + OS 3.0 + AGA +
Sound:	8/10	4 MB Fast-RAM
Handhabung:	6/10	
Spielspaß:	6/10	erhältlich im Handel oder bei APC&TCP
		empfohlener Verkaufspreis: 69.95 DM
GESAMT:	66 %	

Fazit: Dank des Patches jetzt spielbarer; ein richtiger Spielspaß will trotzdem nicht aufkommen. Rennspielfreunde greifen weiterhin besser zu Klassikern wie z.B. der Lotus-Reihe.

8. Review: Flyin' High Data Disk

Zeitgleich mit dem Patch sind auch die beiden Data Disks zu Flyin' High erschienen, die zusammen für den Preis von knapp 30 DM erhältlich sind. Die beiden Disks bieten neben 3 neuen in-game-Musikstücken und einem netten Musikstück für die Garage vor allem zwei neue Welten mit je fünf Rennstrecken: Lava und Space. Positiv ist, daß keine dieser neuen Strecken so konfus ist, wie einige der alten Strecken des Spiels. Negativ ist, daß viele der Strecken statt dessen zu einfach und langweilig sind. Ausnahme ist die Strecke Space-1, die dank eines Asteroiden-Gürtels, durch den man fährt (!!!) und den daraus folgenden Sichtbehinderungen etwas seltsam

anmutet. Die Grafik der neuen Welten ist eher etwas schlechter als in den Original-Welten. So bleiben unter dem Strich zwei Data-Disks, die Fans des Spiels vielleicht begeistern, für Otto-Normal-Flyin'High-Fahrer aber nicht unbedingt empfehlenswert sind.

Wertung: 6/10 erhältlich im Handel oder bei APC&TCP (29.95 DM)

Fazit: Angesichts des Preises von immerhin 30 DM ein nicht uneingeschränkt empfehlenswertes, mittelmäßiges Add-on für ein mittelmäßiges Spiel.

9. Review: Pinball Brain Damage

Pinball Brain Damage erzeugte schon vor einigen Monaten oder Jahren Aufsehen, als ein selbstablaufendes Demo im Aminet erschien, das einen sehr guten Eindruck hinterließ. Nun ist das Spiel also nicht wie ursprünglich angekündigt bei Vulcan Software, sondern bei APC&TCP erschienen.

Das Spiel befindet sich in der APC&TCP-typischen Papp-Box, in der sich neben der Anleitung leider wieder eine lose CD ohne Jewel-Case befindet. Auf der Papp-Box befindet sich ein Hinweis, der einige AMIGA-Besitzer aufhorchen und starke Kritik äußern lassen wird: "Achtung Nicht fuer 060er geeignet!". Ob diese Einschränkung zeitgemäß ist, muß wohl stark bezweifelt werden. Noch ein weiterer Minuspunkt fällt auf, bevor man die CD überhaupt eingelegt hat: die unzureichende Anleitung. Kurz und knapp werden hier die Spielmodi auf eine nicht sehr erhellende Weise erklärt bzw. nur erwähnt. Gerade die einzelnen Missionen bzw. Aufgaben des Spielers hätten erklärt werden müssen.

Will man das Spiel starten, begegnet einem der nächste Minuspunkt von Pinball Brain Damage. Es benötigt sehr viel Chip-RAM, mehr als 1.9 MB. Für viele AMIGA-Benutzer, die einige Programme im Hintergrund der Workbench laufen lassen, bedeutet dies wohl: "Boot with no Startup-Sequence". Hat man das Spiel endlich gestartet, fällt nach einem netten Intro der nächste negative Punkt auf. Pinball Brain Damage enthält nur 2 Tische. Im Vergleich aller anderen Pinball-Spiele der letzten Jahre ist dies eine enttäuschende Anzahl. Abhilfe kann man sich selbst durch den in der CD-Version mitgelieferten Editor schaffen, dazu aber später mehr. Positiv fällt nach Wahl des Tisches sofort die butterweich scrollende Grafik auf. Alles andere wäre nach Spielen wie "Slam Tilt" aber auch nicht gut genug gewesen. Auch die Steuerung des Spiels ist sehr gut gelungen. Ein kleiner Fehler fällt aber jedoch auch beim Spielen auf. Bei jeder Aufwärts-Bewegung des Balles verschwindet dieser für einen kleinen Zeitraum. Das beeinflusst zwar den Spielablauf nicht, es ist aber etwas störend. Das Design der Tische ist nicht überragend, aber auch nicht schlecht. Der Tisch "Magnetic Whirlpool" wirkt zwar etwas überladen, aber auch daran gewöhnt man sich schnell. Dank sehr guter Grafik und Steuerung läuft das Spiel sehr einfach ab, man hat Spaß. Leider gibt es bei Pinball Brain Damage nicht so viele verschiedene Modi und Missionen wie bei dem Genre-Klassenbesten Slam Tilt, so wird Pinball Brain Damage zwar nicht langweilig, der riesige Spielspaß von Slam Tilt will sich aber auch nicht einstellen. Ein weiterer kleiner Fehler, der aber eine sehr große Wirkung haben kann, ist mir aufgefallen. Der Tisch "Magnetic Whirlpool" beinhaltet eine schneckenförmige Rampe in der oberen Hälfte des Tisches. Schafft die Kugel den Weg bis auf die Spitze dieser Schnecke nicht ganz, rollt er zurück. Hierbei kann es vorkommen, daß die Kugel auf halbem Weg einfach liegenbleibt. In einigen Fällen hilft selbst ein Ruckeln am Tisch durch Amiga- oder Space-Taste nicht mehr, das Spiel

ist verloren, gerade bei hohem Punktestand eine sehr schlechte Sache. All die negativen Punkte an Pinball Brain Damage sollen jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß es ein gutes Pinball-Spiel ist, das durchaus Spaß machen kann. Sie führen aber dazu, daß das Spiel nicht das beste im Flipper-Genre ist. Pinball-Fans können ruhig einen Blick auf das Demo riskieren.

Eine Option, die Pinball Brain Damage aufwertet, ist der in der CD-Version mitgelieferte Editor. Durch ihn ist es jedem Käufer möglich, eigene Tische auf eine sehr einfache Weise zu erstellen. Man wählt ein Objekt aus und plaziert es an eine beliebige Stelle des Tisches. Danach kann man noch einen Sound mit dem Objekt verbinden, der ertönt, sobald die Kugel es berührt. Zwar erreichen die selbstgebastelten Tische grafisch nicht die Qualität der bereits fertigen Tische des Spiels, aber vielen wird es großen Spaß machen, eigene Tische zu entwerfen.

Grafik:	8/10	Systemvoraussetzungen:	mind. OS 3.0 + AGA + 2MB
Sound:	7/10		Chip-RAM (kein 060 !!!)
Handhabung:	8/10		
Spielspaß:	7/10	erhältlich im Handel oder bei APC&TCP	
		empfohlener Verkaufspreis:	69.95 DM
GESAMT:	75 %		

Fazit: solides Pinball-Spiel mit gelungenem Editor, das durchaus gut für ein Spielchen zwischendurch ist, aber mit dem Genre-Primus Slam Tilt nicht mithalten kann.

10. Review: Uropa2 - The Ulterior Colony

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

Uropa2 wurde ursprünglich als Shareware-Spiel veröffentlicht, bevor Vulcan Software die Rechte erwarb und eine erweiterte und verbesserte Version des Spiels nun als kommerzielles Spiel herausbrachte.

Das Spiel Uropa2 zu beschreiben, ist gar nicht so einfach. Handelt es sich doch um eine Mixtur aus mehreren Spielprinzipien. Aber fangen wir am Anfang an. Das Spiel kommt im schlichten Jewel Case daher, ohne Pappkarton, was zur Folge hat, daß man auf eine gedruckte Anleitung verzichten muß. Als Ausgleich befindet sich auf der CD allerdings eine recht gut gelungene Anleitung im AmigaGuide-Format in sage und schreibe 10 Sprachen. In genau derselben Anzahl der Sprachen ist auch das Spiel spielbar. Die umfangreiche Sprachausgabe ist aber nur in Englisch verfügbar. Bevor man das Spiel startet, kann man sich wahlweise noch ein ca. 7 Minuten langes gerendertes Intro ansehen. Man kann das Spiel aber auch ohne das Intro starten.

Schauplatz des Spiels ist der Mond Uropa. Auf diesem Mond befindet sich die Kolonie Uropa2, die aus 12 Stationen besteht, die durch ein Netzwerk miteinander verbunden sind. Der Spieler erhält die Aufgabe, die bösen Kapones zu bekämpfen, deren Anführer zu finden und so viele Kolonisten wie möglich zu retten.

Das Spiel verfügt über 10 Einzelmissionen, die jeweils beendet werden müssen, bevor man die nächste Mission in Angriff nehmen kann. Jede Mission verfügt über sehr unterschiedliche Aufgaben, wie Zerstörungen, Rettungen, Reparaturen usw. Der größte Teil des Spiels findet dabei in den Räumen der Kolonie statt, die aus einer isometrischen 3D-Grafik bestehen. Die

Sicht führt am Anfang des Spiels zwar zu Schwierigkeiten mit der Steuerung, je länger man Uropa2 spielt, um so mehr gewöhnt man sich aber daran. Man steuert übrigens einen Roboter, der anfangs über ein Laserschwert verfügt, aber auch andere Waffen und Gegenstände aller Art einsammeln kann bzw. muß. Dieser Teil des Spiels erinnert vom Spielprinzip etwas an den Bitmap Brothers-Klassiker Cadaver. Man läuft durch verschiedene Räume, macht Gegner unschädlich, löst Rätsel, durchsucht Gegenstände, benutzt Computer zum Download von Daten und Informationen, usw.

Der andere, geringere Teil des Spiels ist ein Shoot Em Up in einer 3D-Vektorlandschaft. Diese Abschnitte des Spiels sind zwar in der Minderheit, die erfolgreiche Absolvierung ist jedoch für den Erfolg einiger Missionen zwingend erforderlich. Diese Spielabschnitte sind auch die einzigen Möglichkeiten des Reisens von Basis zu Basis. Dieser Spielabschnitt steht in einem Gegensatz zum Hauptteil des Spiels, werden hier doch keine Rätsel gelöst. Statt dessen hat der Spieler nahezu nur die Aufgabe zu ballern.

Im sogenannten HoverWar kann man das 3D-Shoot-Em-Up auch losgelöst vom eigentlichen Spiel mittels serieller Verbindung zweier AMIGAs zu zweit gegeneinander spielen. Ein netter Bonus, der aber mit dem eigentlichen Spiel nicht viel zu tun hat.

Alle Aspekte der Story und des Spielablaufs von Uropa2 aufzuführen, würde den Rahmen sprengen, zu durchdacht ist jedes Detail des Spiels.

Uropa2 verfügt zwar nicht über eine brillante Grafik, dafür aber über ein gutes Intro und eine sehr gute Sprachausgabe.

Der sehr logische Spielablauf und die umfangreichen Missionen führen dazu, daß die Langzeitmotivation sehr hoch ist. Alle Fans von Action-Adventures mit Rätsel-Elementen können zuschlagen, andere Interessierte sollten sich einfach das Demo des Spiels, das auch im Aminet verfügbar ist, anschauen.

Grafik:	7/10	Systemvoraussetzungen:	Festplatte + mind. 2 MB RAM
Sound:	8/10		
Handhabung:	8/10		
Spielspaß:	8/10	erhältlich im Handel/Versand	
		empfohlener Verkaufspreis:	29.99 englische Pfund
GESAMT:	78 %		

Fazit: gut gelungenes Spiel, das alle Fans von Action-Adventures voll auf ihre Kosten kommen läßt.

Anmerkung zum Wertungssystem: AMIGA AGPJ möchte sich nicht dem Trend in vielen (allen ?) Amiga-Zeitschriften anschließen, die nahezu allen Produkten von vornherein 90 Prozent geben. Je nachdem, wie gut das Spiel ist, bekommt es dann noch einige Prozent dazu.

Ein Spiel, das in AMIGA AGPJ 70 Prozent bekommt, ist keineswegs schlecht. Nur wirkliche Spielehits bekommen in AMIGA AGPJ eine Wertung von über 85 Prozent und somit einen AMIGA AGPJ Award.

11. Previews

- Foundation (Sadness Software) (erhältlich ab Februar 1998)

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

Einer der zukünftigen AMIGA-Spiele-Hits könnte Foundation sein. Es handelt sich dabei um ein Echtzeit-Strategiespiel, das an Erfolge von Spielen wie "Die Siedler" anknüpfen soll. Zumindest die Grafik von Foundation ähnelt der Grafik dieses Spiels sehr.

Das Spielprinzip soll jedoch weitergehen. Foundation wird angekündigt als Mischung aus "Die Siedler" 1+2, Warcraft II, Command & Conquer, Populous und Mega-lo-Mania.

Der Spieler steuert eine Gruppe von Leuten, die aus verschiedenen Zeitzonen zusammengekommen sind. Das Ziel ist der Sieg über den bzw. die Feinde und die Eroberung des Landes. Auf dem Weg zu diesem Ziel entdeckt man das Land, baut verschiedene Gebäude, um dort Personen, Materialien oder Nahrungsmittel unterzubringen und einiges mehr. Das Spiel besteht aus vielen Missionen, in denen man diverse Einzelziele zu erreichen hat. Der Schwierigkeitsgrad dieser Missionen steigt stetig an, ist aber am Anfang so ausgelegt, daß auch Anfänger eine Chance haben, in den sehr komplexen Spielablauf mit seinen vielen durchdachten Features einzusteigen. Dem Spieler stehen verschiedene Personengruppen wie Arbeiter, Soldaten etc. zur Verfügung, die alle einzeln gesteuert werden können.

Foundation verfügt über so viele kleine und große Features, die jeden Strategiespiel-Fan über Monate, wenn nicht Jahre, motivieren können. Erwähnt sei nur die Option von Heißluftballons, mit denen man Leute transportieren kann, aber auch in feindlichen Gebiete spionieren kann. Zu weiteren Features des Spiels gehören Grafikkarten-Support, Screenmodes von 320x200 bis 800x600, 2-Spieler-Split-Screen-Modus, TCP/IP-Support, Unterstützung aller wichtigen Sprachen und vieles mehr. Für alle Fans des Strategie-Genres sollte der Kauf von Foundation ein Muß sein.

Ein Download der Demoversion und der vielen Updates von der Sadeness-Homepage kann uneingeschränkt empfohlen werden.

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

Das Spiel Genetic Species wurde bereits in der letzten Ausgabe von AMIGA AGPJ vorgestellt. Die Veröffentlichung rückt näher und die endgültige Demo-Version des Spiels ist erschienen. Und die neue Demo-Version ist tatsächlich noch besser als die letzte.

Grafik, Sound, Geschwindigkeit, bei Genetic Species paßt eigentlich alles. Eine gute Kartenfunktion tut ihr Übriges, um den Spielspaß hoch zu halten. Extrem viele Einstellungsmöglichkeiten, Soundkarten- und Grafikkarten-Support und viele weitere Extras sollten bei jedem Action-Fan Schaum vor dem Mund entstehen lassen.

Zum Erfolg der Vollversion fehlt nun nur noch eine Reihe von intelligenten abwechslungsreichen Levels, und ein neuer 3D-Shooter-Hit ist geboren. Warten wir also ab, ob die Vollversion in ein paar Monaten halten kann, was das Demo verspricht.

12. Release-Liste

In der folgenden Liste könnt Ihr alle Spiele sehen, über die ich in den letzten 6 Monaten News gehört habe.

Für Korrekturen bin ich jederzeit dankbar, einfach eine E-Mail schicken.

Name	Hersteller
3D Environment Construction Kit	Vulcan Software

ACSYS	Unique	
Adventure-Shop	APC & TCP	März 1998
Alien Presence: Dawn of the sixth Sun	Apex Systems	
ArcAngel	Alive Mediasoft	1998
Battle		
BattleCraft	Ravager's Reality	
Betrayed	Aurora Works	
Blade	Alive Mediasoft	<----- erschienen
Blitzbombers	Red When Excited	
Brainkiller	Titan Computer	
Breed 2001	Vulcan Software	1998
Championship Manager 2	Eidos Interactive	<----- erschienen
Championship Manager 3		
Construction	The Hidden	
Counterstrike		
Dafel: Bloodline	Sadeness Software	
Dark Child	MWI	
Dark Forces	Alive Media Soft	
Daydream	APC & TCP	1998
Delta 4	Hellhound Software	
Desolate	Vulcan Software	
Diversia	Vulcan Software	März 1998
Doom	Alive Media Soft	
Doom II	Alive Media Soft	
Drive U Crazy	Daztechnique Promotions	
Drok+	The Hidden	
Eat the Whistle	Hurricane Software	
Escape from Atlantis	APC & TCP	1998
Escape towards the Unknown	Hurricane Software	
Eurofighter 2000		
Explorer 2260	The World Foundry	März 1998
Ffigy	Effigy Software	
Flyin' High Datadisk	APC & TCP	<----- erschienen
Forest Dumb Forever	APC & TCP	
Forgotten Forever	Sadeness Software	1998
Fortress of Fear	Digital Reality SoftworX	1998
Foundation	Sadeness Software	Februar 1998
Frankenstein Through The Eyes of...	Alive Media Soft	
Fratzengeballer	Oxyron/New Generation	Sommer 1998
fUbaR	Q-Group	1998
Genetic Species	Vulcan Software	Februar 1998
Gilbert Goodmate and the Mushroom...	Alive MediaSoft	1998
Gloom 3 - Ultimate Gloom	Guildhall Leisure	
Gnomes		
Goblin Tanks	Alive MediaSoft	1998
Grand Prix Challenge	Epic / Islona	
Gun Fury	Guildhall Leisure	
H-Bomb	Aurora Works	März 1998
H.A.R.D. Corps	GeoSync Media	
Hard Target	Vulcan Software	
Hell Pigs	Vulcan Software	März 1998
Hotelmanager	APC & TCP	1998
In Shadow of Time	Shadow Elks	
Jetpilot Expansion Disk	Vulcan Software	
KRUD TV	Skillo Interactive	
Last Days of Paradise	Titan Computer	
Lego Blast	Proxima	

Links Pro	Alive Media Soft	
Magic Island	APC & TCP	
Maim & Mangle	The World Foundry	Mitte 1998
Marblelous 2	APC & TCP	1998
Martian Tales	Skillo Interactive	
MAX Rally	Fortress Software	1998
Megablast	APC & TCP	1998
Mobile Warfare	Epic Marketing	Dezember 1997
Mr. Tomato	APC & TCP	
Myst	clickBOOM	<----- erschienen
Nemeses	Epic Marketing	
New Horizons		
Nothingness	Melina Software / Cassiopee Develop.	
Oloflight	The Real Ologram	Februar 1998
onEscapee	Sadness Software	Dezember 1997
Pax Imperialis	Amiga Jihad	
Phantasmagoria	Alive MediaSoft	
Phoenix	APC & TCP	März 1998
Pro Tour 97	Evolution Designs	<----- erschienen
Pulsator	APC & TCP	Februar 1998
Quake	clickBOOM	
Quasar Wars	Light Designs	
Radiation	Skillo Interactive	
Riven		
Scions of the Forgotten World	Vulcan Software	
Sixth Sense Investigations	Islona	
Skaut	APC & TCP	1998
Skimmers	APC & TCP	1998
SpaceLander		
Star Fighter: D'Yammen's Reign	GeoSync Media	
Sword	Titan Computer	
Testament 2	APC/TCP	1998
The Final Odyssey	Vulcan Software	<----- erschienen
The Game		
The Golem	Underground Software	
The Haunted	Alive MediaSoft	Januar 1998
The Rin	The World Foundry	
The Shadow of the Third Moon	Titan Computer	<----- erschienen
Total Destruction 3D	Deepcore Entertainment	Sommer 1998
Trauma Zero		
Uropa2	Vulcan Software	<----- erschienen
Valhalla & the Charms of King Paul	Vulcan Software	
Wasted Dreams	Vulcan Software	Dezember 1997
Westerados	APC & TCP	1998
Wet	New Generation Software	
World Golf	Islona	
Zone 99	Aurora Works	Dezember 1997

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

Airline II	Nordlicht EDV
Beambender	Verkosoft
Blitz Tennis	Guildhall Leisure
Cygnus 8	Epic Marketing
Flyin' High	APC & TCP
Mahjong	Nordlicht EDV
Pinball Brain Damage	APC & TCP

Street Racer	Guildhall Leisure
TFX	CU AMIGA
The Strangers AGA	Vulcan Software
Trapped II - Reincarnation of the...	Oxyron / New Generation
Wendetta 2175	Epic Marketing
Wheels on Fire	Verkosoft

13. Homepages von AMIGA-Spiele-Entwicklern:

Ablaze Entertainment: <http://www.vadium.sk/ablaze/>
 Alpha Software: <http://www.users.globalnet.co.uk/~gazy/>
 Aurora Works: <http://www.auroraworks.com/>
 Black Blade Software: <http://www2.shiny.it/~yagg/English.html>
 Charm Design: <http://dragon.klte.hu/~zavacki/>
 Click Boom: <http://home.ican.net/~clkboom/>
 Desktop Corruption: www.rhodger.demon.co.uk/dc/M_Set00.htm
 Digital Anarchy Software: <http://www.users.zetnet.co.uk/dasoft/>
 Future Tales Entertainment: <http://www.xgw.fi/~slice/ftales/>
 GeoSync Media: <http://www.ozemail.com.au/~geosync/>
 Hurricane Software: <http://www.aleph.it/~faggio01/hurricane/uk/homee.html>
 Invictus Team: <http://dragon.klte.hu/~dakos/>
 Islona (Epic): <http://www.valivue.demon.co.uk/islona/index.htm>
 Pernat Hard & Software: <http://home.t-online.de/home/pernat/homepage.html>
 Power Computing: <http://www.powerc.com/>
 Prelusion: <http://homel.swipnet.se/~w-10215/index.htm>
 Pulse: <http://www.ntostud.mh.se/~ping9747/game.htm>
 P.U.R.E.Design: http://www.idt.unit.no/~alfw/amiga/flyin_high/flyin_high.html
 Q-Group: <http://homepages.nildram.co.uk/~oondy/>
 Ravager's Reality: http://cybercomm.nl/~peterdb/rav_noframes.html
 Red When Excited: <http://www.ldngedge.demon.co.uk/>
 Sadeness Software: <http://www.sadeness.demon.co.uk/>
 Shadow Elks: <http://homel.swipnet.se/~w-10724/IST.html>
 Skillo: <http://www.bomb.demon.co.uk/skillo/main.html>
 Team Mango: <http://homepages.enterprise.net/alvaro/tm/>
 Titan Computer: <http://www.vossnet.de/titanhb/>
 Underground Software: <http://www.dblin.it/underground/infoest.htm>
 Vulcan Software: <http://www.vulcan.co.uk/>
 World Foundry: <http://www.d-n-a.net/users/dnetEFoE/wf/>

Weitere Homepages mit Spiele- und Emulator-Informationen:

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

14. PD-Reviews

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

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

- game/actio/Bounce_ball.lha - Bounce Ball 0.86 (SV: AGA) (Shareware: 5 Englische Pfund)

Umsetzung der Mutter aller Spiele: Pong. Mittelmäßig. (5/10)

- game/board/ProGammon.lha - ProGammon 2.3

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

- game/demo/Magic_Cards.lha oder game/think/Magic_Cards.lha - Magic Cards (Vollversion: 40 DM)

und wieder eins dieser süchtig-machender Solitaire-Spiele. Für den stolzen Preis von 40 DM bekommt man immerhin 16 verschiedene dieser Kartenspiele. (7/10)

- game/demo/Monopoly.lha - Monopoly

unübersichtlicher Monopoly-Clone. (4/10)

- game/jump/boulderdaesh.lha - Boulder Däsh 4.14 (SV: OS2.0) (Shareware: 20DM)

Brillianter Boulderdash-Clone mit der Grafik des 80er-Jahre-Originals. Eine sehr gute Anleitung und über 3508 Level sollten jedem Fan des Spielprinzips die 20 DM wert sein. (9/10)

- game/jump/Kangy_Demo1_01.lha - Kangy Demo 1.01 (Vollversion: 25000 Lire)

unterdurchschnittliches Jump N Run mit nervigem Sound. (4/10)

- game/misc/AMIGotchy10.lha - AMIGotchy 1.0 (SV: OS 3.x) (Shareware: 13DM)

virtuelles Haustier für den AMIGA. Beste Tamagotchi-Variante bisher. (7/10)

- game/misc/FiveDice.lha -

Aufgrund temporärer Monitor-Probleme muß der Test auf die nächste Ausgabe verschoben werden, da das Spiel den Multiscan-Productivity-Screenmode erfordert. (?/10)

- game/misc/SteelFortress3.lha - Steel Fortress 3.0 (SV: mind. OS 3.0 + MUI 3.3)

ganz nettes Strategiespiel für 2-6 Spieler, das etwas an Risiko erinnert, aber nicht ganz so komplex ist. (6/10)

- game/shoot/AgeOfRock.lha - The Age of Rock 1.3

Tetris-Variante, bei der man auf herunterkommende Blöcke schießen muß, um sie zu komplettieren, dann lösen sie sich auf. Zum TOP TIP fehlt eine bessere Grafik. (7/10)

- game/shoot/Groundwars.lha - Groundwars - Waponez 2

sehr frühe Beta-Version eines Shoot Em Ups von NC Gamez. (5/10)

- game/think/NeverMind.lha - NeverMind 0.70ß (SV: OS 3.0)

Minesweeper-Variante der unteren Mittelklasse. (3/10)

- game/wb/amipet.lha - AmiPet 1.13

neue Version der Tamagotchi-Variante für den Workbench-Screen. (5/10)

Zusammenfassung:

1. Boulder Däsh 4.14	9/10
2. Magic Cards	7/10
AMIGotchy 1.0	7/10
The Age of Rock 1.3	7/10
5. Pro Gammon 2.3	6/10
Steel Fortress 3.0	6/10
7. Bounce Ball 0.86	5/10
Groundwars - Waponez 2	5/10
AmiPet 1.13	5/10
10. Monopoly	4/10
Kangy Demo 1.01	4/10
12. NeverMind 0.70ß	3/10

??.. Five Dice	?/10

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

01 Deluxe Galaga 2.6	10/10
02 Boulder Däsh 4.14	9/10
02 PIGbase4 2.7	9/10
02 Risiko 1.5	9/10
02 FaYoh	9/10
06 Bürgermeister 2.76	8/10
06 Diamond Caves II 1.3	8/10

06 Tiger's Bane

8/10

15. Emulator-News:

- WzonkaLad 0.96-Update

Die neue Version des bekannten Gameboy-Emulators unterstützt nun komplett Cybergfx-Karten. Weiterhin wurde die Sound-Emulation sehr verbessert.

- AmiMasterGear 0.43 veröffentlicht

Juan Antonio Gomez hat eine neue Version seines Master System / Game Gear-Emulators veröffentlicht. Ein großer Bug wurde entfernt, was dazu führt, daß jetzt viel mehr Spiele laufen als zuvor.

- coolNESs 0.59 erschienen

Auch der NES-Emulator coolNESs ist in einer neuen Version erschienen. Die Version 0.59 enthält u.a. folgende Verbesserungen: 4-Spieler-Adapter-Support und ein GUI.

- A/NES 0.95 erschienen

Die neue Version des NES-Emulators enthält folgende Verbesserungen: Mapper 9 wird emuliert; viele Spiele laufen jetzt, bzw. scrollen schneller; sowie weitere kleine Verbesserungen, z.B. in der Sound-Emulation. Ein weiterer Höhepunkt der neuen Version ist die Unterstützung von Action Replay-Codes.

- neue Emulatoren von Microcode Solutions

Microcode Solutions, Hersteller der Emulatoren Fusion und PC-x haben zwei neue Emulatoren veröffentlicht. ACE ist ein Atari 8-Bit-Emulator; AII emuliert einen Apple II. Beide Emulatoren sind frei erhältlich.

- PCTask-Update

Ein Update auf die Version 4.4 ist nun für den PC-Emulator PCTask erschienen.

16. Schlußwort:

Wieder habt Ihr eine neue AMIGA AGPJ-Ausgabe gelesen. Aufgrund der Weihnachtstage war der Redaktionsschluß diesmal früher als sonst, was aber dem Umfang nicht geschadet hat. 4 Reviews sind ein Rekord in der noch kurzen Geschichte dieses Magazins, und ein Ende ist nicht abzusehen. In der nächsten Ausgabe werde Ich Euch unter anderem mit Reviews der Spiele The Final Odyssey, Myst und (hoffentlich) onEscapee beglücken. Außerdem wird es ein Preview des Spiels Fratzengeballer geben. Was noch zu erwarten ist, hängt ganz von der News-Lage und den Veröffentlichungen der Firmen ab. Man darf aber gespannt sein.

bis dann.

jens. (jschroe@gwdg.de)

(Jens Schröder, Augustinerstr. 26, 37077 Göttingen)

1.8 AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

1. AMIGA International erhält Großauftrag aus Indien

»12.12.1997 AMIGA International, Inc. verstaerkt internationalen Vertrieb

Neu Delhi, 12. Dezember 1997 - Die Firma Shaf Informations & Technologies PVT.LTD aus Mumbai, Indien, hat waehrend der "BCS India 97" einen Auftrag ueber 2000 AMIGA A1200 unterzeichnet. Die "India 97" ist die vierte internationale Ausstellung und Konferenz im Bereich Satellitentechnik und Rundfunk. Die Auslieferung der 2000 Geraete ist für Anfang Februar '98 vorgesehen.

Shaf wurde 1993 gegruendet und konzentriert sich auf den Desktop-Videomarkt. Die Firma hat ein grosses nationales Haendlernetz mit 50 Haendlern sowie 10 Haendlern im Videobereich, die Marketing und einen After-Sales Support anbieten. Shaf bietet Loesungen im Bereich der Desktop-Video-Produkte und bei High-End 3D-Animations-Software. Shaf ist in Indien der autorisierte Haendler von AMIGA International, Inc./Deutschland, Scala-As/Norwegen, CIS/Frankreich, Deskstation Technology Inc./USA, Digital Processing Systems LTD/England, Eyeon Software Inc./USA und NewTec Inc./USA.

"Der getaetigte Auftrag mit Shaf in Indien ist bislang der groesste in der asiatischen Region, den AMIGA International, Inc. je unterzeichnet hat. Wir sind sehr stolz, unseren A1200 als Basisausstattung zu liefern (als Multi Language Titler). Der AMIGA A1200 kann Titel, Werbung und Logos auf einmal bearbeiten. Dies wird in Indien besonders bei Kabelbetreibern sowie in der Rundfunk- und Videoindustrie verwendet - der Markt dort ist sehr gross. Die Grundlage des Erfolges ist die Zusammenarbeit mit kompetenten Partnern", sagte Petro Tyschtschenko, Geschaefsfuehrer von AMIGA International, Inc. Pradeep S. Kohli, Finanzleiter von Shaf kommentierte: "Dieser erste grosse Auftrag wird der Anfang einer langen Geschaeftsbeziehung zwischen AMIGA International, Inc. und Shaf sein. Ich bin sehr zuversichtlich, dass andere Auftraege folgen werden, um den Indischen Videomarkt noch weiter nach oben zu bringen. AMIGA ist eine der besten und effizientesten Loesungen."

Weitere Informationen erhalten Sie unter:

<http://www.shafindia.com>
sureshp@shafindia.com«

2. AMIGA User Group Network gegruendet

»28.11.1997 Amiga User Group Network gegründet

Amiga, Inc. (nicht zu verwechseln mit Amiga International, Inc.) und Amiga.org geben die Gruendung des "Official Amiga User Group Network" bekannt, welches Amiga-Usergroups und Amiga, Inc. eine enge Zusammenarbeit ermoglicht.

Das "User Group Network" ist ein Internet-basierendes System mit dem Ziel, den Usern so schnell und effektiv wie moeglich wichtige Neuigkeiten mitteilen zu koennen. Neuigkeiten von Amiga, Inc. werden direkt ins User Group Network geleitet und von dort aus per E-Mail an alle Network-Mitglieder weitergeleitet.

Um als Usergroup dem "User Group Network" beizutreten, muss auf der User Group Network-Website <http://www.amiga.org/usergroups> lediglich ein kurzes Formular ausgefuellt werden. Weitere Informationen zu diesem Projekt koennen ebenfalls bei dieser Adresse gefunden werden.

Kontakt:

Wayne Martin (tb@amiga.org), Designer und Mitgruender
Wayne Hunt (webmaster@amiga.org), Mitgruender und technischer Web-Koordinator«

3. Das Tagebuch von AMIGA International

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

»Amiga International, Inc. Tagebuch

28.11.97
Amiga User Group Network gegründet

12.12.1997
AMIGA International, Inc. verstaerkt internationalen Vertrieb

15.12.1997
SetPatch 43.6b erhaeltlich«

Quelle: AMIGA International, Inc.

Ergänzungen werden laufend in AMIGA aktuell veröffentlicht.

1.9 Warp&PowerUp-to-date

Warp&PowerUp-to-date

1. ProDad: Es wird eine PowerPC-Version von p.OS geben

ProDad hat jüngste Gerüchte, nach denen keine PowerUp-Version seines Multiplattform-Betriebssystems p.OS geplant sei, entschieden zurückgewiesen. Bereits im Frühjahr '98 soll eine entsprechende Version auf den Markt kommen.

Gegenüber AMIGA aktuell äußerte sich ein ProDad-Mitarbeiter auf der Computer '97 jedoch dahingehend, daß man hoffe, innerhalb der nächsten zwölf Monate die Vollversion der 68K-Version fertiggestellt zu haben. Somit erscheint der Zeitplan für die PPC-Version ziemlich gewagt.

2. FusionPPC bereits seit Monaten in Entwicklung

Laut Jim Drew von Microcode Solutions wird an der PowerUp-Version von Fusion bereits seit Monaten gearbeitet. Einen voraussichtlichen Erscheinungstermin gibt es jedoch noch nicht.

Wegen Meinungsverschiedenheiten mit Phase 5 galt die Entwicklung von FusionPPC, einem PowerMac-Emulator für die PowerUp-Karten, bislang als unsicher.

3. rc5-64-Client in AMIGA-PPC-Version erschienen

Die in der letzten AMIGA aktuell angekündigte PowerUp-Version des rc5-64-Clients ist mittlerweile erhältlich. Auf einer CyberstormPPC erreicht die PowerUp-Version eine im Vergleich zur 68K-Variante etwa fünffache Geschwindigkeit beim Suchen der Code-Schlüssel.

Das Archiv kann von <http://www.cistron.nl/~ttavoly/rc5/> heruntergeladen werden. Mehr Informationen zu dem Wettbewerb gibt es ebenfalls auf dieser Homepage sowie in AMIGA aktuell 10/97 und 11/97.

4. PPC-Patch für SAS/C veröffentlicht

Eine Beta-Version der PPC-Erweiterung für den SAS/C-Compiler ist erschienen. Der Patch kann kostenlos von der inoffiziellen SAS/C-Support-Site (<http://www.warped.net/~stevek/>) heruntergeladen werden. Auch PPC-Beispielprogramme lassen sich von dieser Homepage downloaden. Damit gibt es bereits drei AMIGA-C-Compiler, die PowerUp-Software kompilieren können: StormC, GNU-C und SAS/C.

5. Neue Version der ppc.library erschienen

Die zur Nutzung von PowerUp-Software benötigte ppc.library von phase 5 ist mittlerweile in der Version 45 verfügbar. Download ist von <ftp://ftp.phase5.de/pub/phase5/ppc> möglich.

6. PPC-Version von LhA verfügbar

Mit ftp://ftp.phase5.de/pub/ppc/lha_ppc.lha läßt sich eine PPC-Version des Datenpackers LhA downloaden. Derzeit wird zum Start noch das Programm "runelf" aus dem SAS/C-Compiler-Paket benötigt, in zukünftigen Versionen soll sich PPC-LhA aber wie jedes andere Programm über die Shell starten lassen.

7. Weiterer MPEG-Audio-Player für PowerUp erhältlich

Mit mpg123 von Holger Jakob gibt es einen neuen Abspieler für Audio-Dateien im MPEG-Format. Dem Autor zufolge soll er eine ähnliche Geschwindigkeit wie der auf der PPC-CD-ROM enthaltene PPCmpegPlayer erreichen. mpg123 kann mit <http://www.ph-cip.uni-koeln.de/~jakob/mpg123.lha> downgeloadet werden.

8. CyberGraphX-Libraries für PPC umgesetzt

Zwei von CyberGraphX v3 benötigte Libraries ("cgxsystem.library" und "cgxboot.library") sind jetzt in einer PowerUp-Version verfügbar. Die Dateien sind in der aktuellen CyberGraphX-Release enthalten, die mit http://www.vgr.com/v3/cgxv41_r69c.lha heruntergeladen werden kann.

9. Neuigkeiten zu den PowerUp-Karten

Die in der letzten Ausgabe von AMIGA aktuell erhoffte Preissenkung bei den PowerUp-Karten ist zum Teil bereits Realität geworden: phase 5 digital products hat die Preisempfehlungen für die 180MHz-Versionen der CyberstormPPC und der (noch nicht erhältlichen) Blizzard 2604 um jeweils DM 100,- auf DM 1449,- bzw. DM 1499,- gesenkt. Die Upgrade-Preise wurden um je DM 50,- auf DM 1345,- bzw. DM 1395,- reduziert. Während die 200MHz-Versionen von den Preissenkungen nicht betroffen sind, wurden die 150MHz-Varianten komplett aus dem Verkaufsprogramm genommen.

So langsam kommen die PowerUp-Karten an Land: Jetzt ist auch die CyberstormPPC/200 mit 040-Companion erhältlich. Als einziges Modell dieser Baureihe fehlt somit nur noch die CyberstormPPC/180 mit 040-CPU.

Die Blizzard 603e+ für den A1200 ist leider immer noch nicht lieferbar, aber ich glaube, ich gehe kein allzu großes Risiko ein, wenn ich hiermit verspreche, daß es 1998 PowerUp-Karten für den A1200 geben wird...

10. PowerPC-Software im Überblick

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

Erhältliche PowerPC-Programme:

Produkt	Info	Bezug/Download
ArtEffect PowerUp Effects	info@haage-partner.com	Fachhandel
ArtStudio	www.vossnet.de/titanhb/	Fachhandel
Benoit (Fraktal-Generator)	www.vgr.com/benoit	www.vgr.com/benoit
CyberGraphX-Libraries	-	www.vgr.com/v3/cg xv41_r69c.lha
Cybermand (Mandelbrot-Prg.)	-	www.haage-partner.com/wu_form.htm
DhrystonePPC	-	util/moni/DhrystonePPC.lha
IsisPPC (MPEG-Anzeiger)	-	CD zu PowerUp-Boards
LW Show (LightWave-Viewer)	www.vgr.com/lwshow	www.vgr.com/lwshow
GNU-C-Compiler	-	CD zu PowerUp-Boards
LhA	-	ftp.phase5.de/pub/ppc/lha_ppc.lha
Memtest	-	CD zu PowerUp-Boards
Mountains	-	CD zu PowerUp-Boards
mpg123	-	www.ph-cip.uni-koeln.de/~jakob/mpg123.lha
MusicIn	-	CD zu PowerUp-Boards
PictureManager	home.t-online.de/home/irseesoft	Fachhandel
Plane	-	CD zu PowerUp-Boards
PPaint-Blitter-Library	info@cloanto.com	biz/cloan/PBlit_PPC.lha
PPCMpegPlayer	-	CD zu PowerUp-Boards
RC5-64 Client	-	www.distributed.net/rc5/rc5v2-clients.html
SetFastAvec	-	www.vgr.com/ppc/setfastavec.lha
Set60nsMode	-	www.vgr.com/ppc/set60nsmode.lha
SIP (Systemmonitor)	Andreas_Kleinert@t-online.de	util/moni/SIP.lha
StormC PowerUP-Modul	info@haage-partner.com	Fachhandel
SuperView PowerUP-Library	home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/	Autor
WarpOS	-	www.haage-partner.com/wu_form.htm
Wildfire	www.oberland.com	Demo: biz/demo/wildfireppc#?
xpkbZIP.library	-	CD zu PowerUp-Boards

Geplante PowerPC-Programme:

Product	Info	Autor/E-Mail-Kontakt
Adorage	www.prodad.de	ProDad
Alladin4D	www.novadesign.com	Nova Design
ArtEffect	www.haage-partner.com	info@haage-partner.com
Betrayed	www.auroraworks.com/	Aurora Works
BurnIt	www.vossnet.de/titanhb/	
CyberGL	www.phase5.de	sales@phase5.de
Decision-Reihe (Büro-Anwendungen)	-	-
Elastic Dreams	www.vossnet.de/titanhb/	-
EasyWriter	www.haage-partner.com	info@haage-partner.com
Escape towards the Unknown	-	Hurricane Software
Explorer 2260	www.worldfoundry.home.ml.org	
Foundation	Sadeness	foundation@sadeness.demon.co.uk
Fusion	www.ctaz.com/~msdei	-
ImageFX	www.novadesign.com	Nova Design
Imagine	www.impulse.com	Impulse
Isis	www.phase5.de	sales@phase5.de
Maim & Mangle	www.worldfoundry.home.ml.org	-
MathX	-	-
MaxonCinema 4D	www.maxon-computer.com	Maxon Computer
Monument 3D	www.prodad.de	ProDad

Moria 3D	-	-
MPEGA	www.info.univ-angers.fr/~puerto/raphael	tavenard@xiii.univ-angers.fr
MYST	www.clickboom.com	info@clickboom.com
PersonalPaint	www.cloanto.com	info@cloanto.com
p.OS	www.prodad.de	ProDad
rtgmaster.lib.	-	magicsn@birdland.es.bawue.de
QT	-	marcus@lysator.liu.se
Reflections	www.oberland.com	Oberland
StormPowerASM	www.haage-partner.com	info@haage-partner.com
Tornado3D	www.haage-partner.com	info@haage-partner.com
TurboPrint Prof.	home.t-online.de/home/irseesoft	-
WaveTracer DS	-	-
Wolfpac	-	-
World Construction Set	home.t-online.de/home/renderland/	-
X-Trace	-	-

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

1.10 Produktankündigungen

Produktankündigungen

1. Erstes großes Wildfire-Update erschienen

```

>#####
#
#      Wildfire5PPC - ©1997 by Andreas Maschke      #
#
#      Das erste große Update                      #
#
#      1. Frei erhältlichliches Wildfire-Update    #
#
#####

```

INHALT

Einführung
Copyright
Benchmarks

EINFÜHRUNG

Dieses Dokument beschreibt das erste große Update für Wildfire5PPC.

Die folgenden Operatoren wurden überarbeitet:

Blackhole
Magnet
Shear
Wave
Rotate

RotateBlur
 Cartesian2Polar
 Twirl

Die Geschwindigkeit und die Qualität der Operatoren wurde verbessert.

Vor allem bei dem Scale-Operator ist eine stark Qualitätsverbesserung festzustellen.

COPYRIGHTS

Dieses PlugIn ist FREeware.

BENCHMARKS

	NEUES WF		ALTES WF			
	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Faktor	Faktor
	PPC	M68K	PPC	M68K	PPC	M68K
iBlackHole	: 0.54	2.66	1.64	8.42	3.03	3.17
iCartesian2Polar	: 2.16	7.12	1.86	13.26	0.86	1.86
iScaleDown	: 0.12	0.42	0.18	0.80	1.50	1.90
iScaleUp (*)	: 0.74	3.28	0.16	0.82	0.22	0.07
iMagnet	: 1.16	6.56	2.12	10.34	1.83	1.58
iRotate	: 0.56	2.68	1.16	4.72	2.07	1.76
iRotateBlur*	: 2.10	10.42	4.35	18.35	2.07	1.76
iShear	: 0.76	3.70	1.56	6.26	2.05	1.69
iTwirl	: 0.64	5.20	4.96	4.88	7.77	0.94
iWave	: 1.02	5.96	7.50	11.46	7.35	1.92
iPolar2Cartesian	: 1.34	7.84	N/A	N/A		

Alle Tests wurden in einer Auflösung von 640x480 durchgeführt.
 (Cyberpatcher war dabei angeschaltet)

(*) ScaleUp ist langsamer, weil dabei in einen speziellen Modus mit sehr hoher Qualitätssteigerung (im Vergleich zum alten WF) geschaltet wurde.«

2. Benoit-PlugIn für Wildfire erhältlich

```

>>#####
#
#           Wildfire5PPC - ©1997 by Andreas Maschke           #
#
#           Das Benoit PlugIn                                   #
#
#           1. Frei erhältliches Wildfire-Update              #
#
#####

```

INHALT

Einführung
 Copyright

Benchmarks
Probleme

EINFÜHRUNG

Dieses Dokument beschreibt das Benoit-PlugIn für Wildfire5PPC.

Benoit ist ein Fraktal-Generator, programmiert von André Osterhues. Das Programm und der Sourcecode liegen z.B. auf der PPC-Develeper-CD von Phase5 vor.

Wir haben diesen Code benutzt (einige kleine Änderungen waren nötig, da das Original-Benoit-Programm die Ergebnisse in ein ARGB-CyberGFX-Fenster rendert) um ein PPC-Fractal-PlugIn für Wildfire5PPC zu erzeugen.

Unter Zuhilfenahme dieses PlugIns kann man z.B. "3-dimensionale Fraktale" erzeugen, indem man den Benoit-Operator mit einem Bump3D-Effect in Wildfire5PPC's Processor kombiniert.

COPYRIGHTS

Dieses PlugIn ist FREEWARE.

BENCHMARKS

Koordinaten-File	Original	Benoit Program	Wildfire	PlugIn
	PPC	M68K	PPC	M68K
Burning	3.92 s	51.80 s	3.48 s	24.86 s
Dragon	0.40 s	2.39 s	0.24 s	1.66 s
DragonHeart	1.19 s	11.98 s	1.08 s	8.28 s
FireStarter	1.51 s	16.09 s	1.40 s	11.62 s
Waves	4.82 s	58.64 s	4.80 s	33.04 s

Alle Tests wurden in einer Auflösung von 320x256 durchgeführt. (Das Benoit Fenster wurde exakt auf diese Größe eingestellt.)

PROBLEME

Wildfire als Bild/Animations-Bearbeitungsprogramm wurde nicht entwickelt, um (langsame) Berechnungen mit extrem hoher Genauigkeit durchzuführen.

Die meisten Funktionen, die Parameter betreffen (z.B. Envelope-Berechnung, Laden und Speichern von Parametern, ...) werden nur mit einfacher Genauigkeit durchgeführt.

Demzufolge ist es unmöglich, einige Benoit-Koordinaten-Files zu benutzen, in denen sehr kleine Bereiche für x und y verwendet werden.

Bereiche wie z.B. -0,123...0,124 stellen kein Problem dar, jedoch enthalten einige Files in etwa solche eingestellten Bereiche: 0,13470297852531...0,13470297852537.

Leider kann Wildfire solche genauen Zahlen nicht verarbeiten, dies bedeutet, daß dies für Wildfire den gleichen Wert darstellt.«

3. Ankündigung: UltraAccounts v4.4

»TITLE

UltraAccounts 4.4

AUTHOR

Richard Smedley
PO Box 59
Sutton-In-Ashfield
Nottinghamshire
NG17 3HP
England

rsmedley@cix.co.uk
<http://www.cix.co.uk/~rsmedley/ultra4.html>

DESCRIPTION

UltraAccounts is a home accounts program which has been designed to make things as simple and easy to use as possible - so that even people who don't know anything at all about keeping accounts (or using computers) should be able to use UltraAccounts without any problems at all.

Features include:

- Supplied in 6 languages: English, Frangais, Deutsch, Nederlands, Italiano & Polski.
 - Easy-to-use user interface. All windows are font sensitive and fully resizable, and all windows are multitasking (you can open and use several windows at the same time).
 - Supports up to 50 seperate accounts, each with its own opening balance and minimum & maximum amounts. Money can be easily transferred from one account to another.
 - Create up to 50 transaction tags, for grouping your transactions into categories. Each tag can have its own budget settings.
 - Full payslip support, including multiple wage configurations. Find out how much tax has been deducted from your wages at the touch of a button!
 - Standing orders and timed transfers are automatically entered into your accounts for you. Supports debit & credit standing orders. Transactions entered from these timed events can be edited or erased *without* duplicate entries being created.
 - Easily pre-define the details of commonly-used transactions and transfers, such as doing the shopping or paying the gas bill. You no longer have to keep re-typing all the details whenever you enter one of these transactions.
 - Full graph facilities. Produce pie, bar or line graphs, with optional future projections. Very useful for seeing trends, or looking for odd peaks of income/expenditure.
 - Reminders. Make sure you don't miss important events, such as
-

birthdays/anniversaries or bills that need paying.

- Full printout facilities. Accounts & transactions lists can be easily printed, or saved as an ASCII file. Graphs can also be printed.
- Flexible search facilities, to help you find those elusive transactions!
- Check VAT registration codes (UK only), to make sure that the people charging you VAT are genuinely registered to charge it.
- All data files are encrypted and optionally password protected, to protect your data.
- Fully configurable export formats.

NEW FEATURES

- Now includes German, Italian & Polish versions.
- Powerful new search routines.
- New display options for the Balances & Account windows.
- Check company VAT registration codes (UK only).

SPECIAL REQUIREMENTS

- Minimum requirements: AmigaOS 2.0, 2 meg ram.
- Recommended: AmigaOS 3.0, hard drive, additional memory, and an accelerator.

AVAILABILITY

UltraAccounts can be downloaded from the UltraAccounts home page at the following URL:

<http://www.cix.co.uk/~rsmedley/ultra4.html>
(303,460 bytes)

PRICE

Standard registration fee is 10 Pounds Sterling (or equivalent), with poverty registrations accepted at reduced amounts.

DISTRIBUTABILITY

Shareware, unregistered copies are freely distributable.

UltraAccounts is Copyright Richard Smedley 1997«

4. Ankündigung: Persistence of Vision v3.02c

»NAME

Persistence of Vision

VERSION

V3.02c Nov 30 1997

DISTRIBUTION

Freely distributable (see povlegal.txt).

AUTHOR

Joel NewKirk (POV-Team *AMIGA*, POV-Team)
newkirk@wearefamily.com
<http://www.wearefamily.com/newkirk/>

DESCRIPTION

3D raytracing graphics renderer, with GUI, no modeller. Scenes described in flexible ASCII scenefiles, similar to many programming languages. Although docs and renderer are English only, the GUI is fully localized (English and Italian available).

POV-Ray is a freely distributable, powerful 3D raytracer. It can generate photo realistic images from simple (or complex 8[^]) scene descriptions using dozens of object primitives (including complex mathematical functions like quadrics, quartics, polynomials, and 4D Juliaset fractals) and unlimited layering of several complex procedural (or image file-based) textures. Includes blob objects, (metaballs) multiple texture layering, texture blend/averaging, mapping of each value or range of values from a procedural pattern OR image as a discrete texture, pigment, or surface normal, again with theoretically unlimited layering. Other features include atmosphere, fog and 'halo' rendering, focal blur, area lights, radiosity calculations (diffuse inter-reflection - IE blue walls add blue tint to nearby objects), 'soap-bubble' iridescence, math functions (including trig functions) available in scenefiles for object & texture control. (IE, $x=\cos(\text{clock}*2*\pi)$, $y=\sin(\text{clock}*2*\pi)$ animates an object on a circular path). Its scene file format parallels programming languages, supporting for loops, conditional statements, variables, and more. Clock external variable available, ranges from 0.0000 to 1.0000 during the course of built-in animation loop. External programs or scripts can be called at key points during the main rendering and animation loops, to generate, modify, or process data/images "on-the-fly".

NEW FEATURES

V3.02c introduces datatype support for image loading (height fields & image maps), re-written display and memory pool code (20% faster) GUI now fully localized, except messages from renderer (not yet localized), and supports sequential renders automatically.

SPECIAL REQUIREMENTS

AmigaOS v2.x, any CPU arrangement (with specific archive),
6MB drive space, 2 MB RAM. HTML browser for docs.

RECOMMENDED

AmigaOS v3.x (datatypes & 24-bit display), 8+MB RAM. v43 picture
datatype and PNG datatype, available on support page.

SUPPORT

Joel NewKirk, povamiga@geocities.com,
or povamiga@amigaworld.com
(mailinglist, subject "subscribe")
<http://amigaworld.com/support/povamiga/>

AVAILABILITY

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

ftp://ftp.doc.ic.ac.uk/aminet/gfx/3d/pov*
And all other Aminet sites.«

5. Ankündigung: HTDS v40.18

»TITLE

HTDS HyperGuide Datatype

VERSION

40.18

RELEASE DATE

23.11.1997

AUTHOR

Stefan Ruppert <ruppert@amigaworld.com>

DESCRIPTION

The hyperguide.datatype is used for displaying AmigaGuide and HyperGuide documents using the hypertext.datatype base class. It provides many features, which aren't available in the original amigaguide.datatype like embedding of other datatype objects, real lists and more. All functionality of the base class can be used within a HyperGuide or AmigaGuide document.

From the version 40.20 of the hypertext.datatype it is possible to use all HTDS datatypes for online help using the amigaguide.library. So its now possible and recommended to use the hyperguide.datatype for

all your guides including AmigaGuide. This can be done by replacing the original AmigaGuide datatype descriptor from Devs:Datatypes with the AmigaGuide descriptor provided with the HyperGuide distribution.

CHANGES

hyperguide.datatype 40.18 (18.11.97) :

- avoid macro recursion
- converted NULL DTA_NodeName to "main"
- fixed a bug, which caused the last line of the first paragraph to be cleared.
- completed autodocs

hyperguide.datatype 40.17 (11.11.97) :

- changed paragraph handling. Now its AmigaGuide v40 compatible. can now placed after the command.

hyperguide.datatype 40.16 (8.10.97) :

- added @path command
- changed macro handling. Now its possible to overwrite a macro.

AVAILABILITY

http://www.amigaworld.com/support/htds/bin/hguide_hdtc.lha

ftp://wuarchive.wustl.edu/pub/aminet/util/dtype/hguide_hdtc.lha

And all other Aminet sites.

PRICE

It's shareware!

The total fee for all HTDS datatypes is 40,- DM or 30,- US Dollar.

NOTE: Until the end of 1997 the price is 20 USD or 30 DM!

DISTRIBUTION

Permission is hereby granted to distribute the program's archive containing the executables and documentation for non-commercial purposes as long as the archive and its contents are not modified in any way.

It is strictly forbidden to include this archive in any kind of software collection except the Fish Amiga PD library, Aminet, Meating Pearls CD's or BBS file areas or by explicit permission from the author!«

6. Ankündigung: HTDS HTML HyperText SubClass v40.8

»TITLE

HTDS HTML HyperText SubClass

VERSION

40.8

RELEASE DATE

09.12.1997

AUTHOR

Stefan Ruppert <ruppert@amigaworld.com>

DESCRIPTION

The `html.datatype` is used for displaying HTML documents using the `hypertext.datatype` base class. It supports currently not all HTML 3.2 tags. The main missing tags are for tables and forms. For all supported tags and tag attributes see the included HyperGuide documentation. With this `html.datatype` and from version 40.20 of the `hypertext.datatype` it is possible to use HTML documents for online help using the `amigaguide.library`.

CHANGES

`html.datatype` 40.8 (8.12.97) :

- fixed IMG align bug, which caused all following texts to be aligned like the image

`html.datatype` 40.7 (1.12.97) :

- paragraph alignment wasn't reset by other block elements, which uses alignments
- fixed `</DIV>` alignment bug, which didn't set correctly the old alignment

`html.datatype` 40.6 (21.11.97) :

- changed to new `classbase.(c|h)` sources (ClassLib)
- fixed Enforcer hit within META tag, if NAME wasn't specified
- added COLORS LINK preference option
- fixed various parser bugs

AVAILABILITY

http://www.amigaworld.com/support/htds/bin/html_hdtc.lha

ftp://wuarchive.wustl.edu/pub/aminet/util/dtype/html_hdtc.lha

And all other Aminet sites.

PRICE

It's shareware!

The total fee for all HTDS datatypes is 40,- DM or 30,- US Dollar.

NOTE: Until end of the year 1997 the price is \$20 (US) or DM 30!

DISTRIBUTION

Permission is hereby granted to distribute the program's archive containing the executables and documentation for non-commercial purposes as long as the archive and its contents are not modified in any way.

It is strictly forbidden to include this archive in any kind of software collection except the Fish Amiga PD library, Aminet file servers, Meeting-Pearls CD's or BBS file areas or by explicit permission from the author!«

7. Ankündigung: Lib-Install v43.0

»TITLE

Lib-Install

VERSION

43.0

RELEASE DATE

12.12.1997

AUTHOR

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

DESCRIPTION

Lib-Install is an installer script for Amiga shared libraries that is highly modular to be re-usable for other installer scripts.

Lib-Install features:

- Follows the V43 Installer Style Guide
- Correctly supports the different user levels
- Install new/update mode
- Uninstallation
- Supports Installers prior to V43
- Highly automated
- Very flexible
- Very intelligent (for an installer-script ;-)
- It uses WrapGuide (if present) for the AmigaGuide documentation if running under a pre V39 system.
- Auto-detects the CPU/FPU
- Auto-detects the OS version
- Auto-detects existing files within the distribution archive
- Installs the optimal 68010-68060 binary if available
- It supports English and German
- Supports source code installation for the following programming languages:
 - C, Assembler, Amiga-E, Modula II, Oberon, ARexx

- It can be re-used by (hopefully) many other Amiga shared libraries since the authors of shared libraries need to change only a few things:
 - * The #copyright variable
 - * The #min_os_version and #min_os_revision variables
 - * The #language variable
 - * The P_CustomExists, P_CustomInstall and P_CustomUninstall procedures
 - * The 'APPNAME' tooltype within the Lib-Install icon

SPECIAL REQUIREMENTS

Installer

AVAILABILITY

<http://home.pages.de/~i07m/amiga/Lib-Install.html>

<ftp://wuarchive.wustl.edu/pub/aminet/dev/misc/Lib-Install.lha>
And all other Aminet sites.

PRICE

This is giftware!

DISTRIBUTION

Permission is hereby granted, without written agreement and without license or royalty fees, to copy and distribute this software and its documentation for any purpose, provided that the copyright notice and the following paragraphs appear in all copies of this software, to:

- All who will distribute this software for free
- All free accessible Internet servers!
- All Aminet sites
- Fred Fish for his great Amiga software library
- The German SAAR AG PD library
- Angela Schmidt's Meeting Pearls series
- All others who do NOT take more than US\$ 3.- for one disk that includes this software«

8. Ankündigung: Studio 16 3.x - complete file format description and tools

»TITLE

Studio 16 3.x - complete file format description and tools

VERSION

2.1

AUTHOR

Kenneth "Kenny" Nilsen/

Digital Surface

E-Mail: <mailto:kenny@bgnett.no>

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

DESCRIPTION

This package contains a complete description of the Studio 16 file format. It also contains include files for assembler and C.

The purpose of this archive is to increase development for the great Studio 16 software that came with the Sunrize AD1012 and AD516 cards.

The package also contains tools, scripts, sources and docs.

NEWS

MAJORDOMO mailing list now available:

```
send mailto:majordomo@thule.no
add 'subscribe studiopl6' in bodytext
```

- COMPLETE description of the Studio 16 fileformat (KWK3)
Now with SampleClip and Region descriptions!
- Studio2AIFF now supports SampleClips (edited Studio16 files).
- S16MakePermanent to avoid the Editor bug.
- S16FixFile is able to fix most corrupt Studio 16 files. Can be used as a "UndoAll edits" tool as well.
- S16DownSample for fast resampling (half size)
- S16UpSample for fast resampling w/ interpolating (double size).
- S16Regions2Files creates separate files of Region definitions.
- S16FileInfo improved, now (opt.) list SampleClips and Regions.
- Several minor tools added to handle Studio16 files.
- Replaced 'SplitCDDA' and 'SplitCDDAI' with 'CDDA2Studio'.
- Most tools updated so they can be used from scripts (WARN).
- Several script for batching multiple files at once (with pattern matching).
- Demo sources updated.

- Name on package changed from 'Studiopl6frm' to 'Studiopl6add' - I'm sorry for the mess this may have caused! The two packages are not comparable so therefor the short time between the two announces. Besides, the Studiopl6frm.lha never made it to Aminet.

Tools included:

```
AIFF2STUDIO      - convert AIFF mono/stereo file to S16 file
CDDA2Studio      - Split CDDA file in two Studio 16 files
JoinAIFF         - joins two mono AIFF files to one stereo AIFF
RAW2STUDIO       - convert raw 8/16bit intel/mot. file to S16
S16DownSample    - Half a sample in size (frequency is adjusted)
S16FileInfo      - show some vital info about a S16 file
S16FixFile       - try to fix a corrupt Studio 16 file
S16InitFilter    - inits Studio 16 files with filter value 1
S16IsPermanent  - check if a Studio file contains edits
S16IsStudio      - check if file is a Studio 16 file (script)
```

S16ListRegions - Dumps the regions defined in a Studio 16 file
S16MakePermanent - converts all edits to a permanent file
S16ReadFreq - dumps frequency of a S16 file
S16ReadPan - dumps pan setting of a S16 file
S16ReadSMPTE - dumps SMPTE position of a S16 file
S16ReadVolume - dumps volume setting of a S16 file
S16Regions2Files - Saves Regions in a file as separate files
S16SetFreq - modifies the frequency of a S16 file
S16SetPan - modifies the pan setting of a S16 file
S16SetSMPTE - modifies the SMPTE position of a S16 file
S16SetVolume - modifies the volume setting of a S16 file
S16UpSample - doubles a sample in size (with interpolating)
SplitAIFF - splits a stereo AIFF into two mono AIFF files
Studio2AIFF - convert a Studio 16 file to AIFF format

Plus some batch script (pattern matching and more):

CDDA2StudioBatch - pattern matching (see above)
ConvertAIFF2Studio - pattern matching (see above)
ConvertRAW2Studio - pattern matching (see above)
ConvertStudio2AIFF - pattern matching (see above)
DownsampleStudio - pattern matching (see above)
MakePermanent - pattern matching (see above)
StereoAIFF2Studio - splits a stereo AIFF file to 2x Studio files
Studio2StereoAIFF - convert and joins AIFF files in one go
UpsampleStudio - pattern matching (see above)

SPECIAL REQUIREMENTS

Required:

None really, but Studio 16 is recommended.

AVAILABILITY

Aminet

<ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/dev/misc/studio16add.lha>

and other full mirror Aminet sites.

Pauli Porkka's nice soundcard page:

<http://www.iki.fi/~pporkka/main.html>

Source code

- demo sources included

PRICE

Free

DISTRIBUTABILITY

Distributed as freeware.«

9. Ankündigung: S16StampRegions v1.1

»TITLE

S16StampRegions

VERSION

1.1

AUTHOR

Kenneth "Kenny" Nilsen/
Digital Surface

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

DESCRIPTION

This tool enables you to use regions with SMPTE position stamps. This means you can drop regions onto the cue list and have them automatically placed just like their hostfile (if it has SMPTE set). Sunrize didn't seem to support this feature even though it was a documented feature.

In version 1.1 you can even set SMPTE stamps relative to the region's start position.

FEATURES

- Simple to use
- Copy the original SMPTE (if any) to all Regions.
- Optionally add Region start position to SMPTE stamp
- Uses no extra disk space
- Small and memory efficient.
- Allows clearing of all Region stamps

SPECIAL REQUIREMENTS

Required:

- OS 2.0 or better
- 68020+
- Sunrize AD516/AD1012 and Studio 16 v3.0 is recommended, but not needed to use the tool.

AVAILABILITY

Aminet
<ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/mus/misc/S16StampRegs.lha>

PRICE

Free

DISTRIBUTABILITY

Distributed as freeware.

S16StampRegions is Copyright (c)1997 by Kenneth "Kenny" Nilsen/
Digital Surface.«

10. Ankündigung: Time.mcc v12.5

»VERSION

12.5

RELEASE DATE

27.11.1997

AUTHOR

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

DESCRIPTION

Time is an abstract Custom Class of the Magic User Interface (c) by Stefan Stuntz.

It's a subclass of notify-class and only usable for developers who want to build subclasses of Time.mcc!

The idea of this class was born during developing my Gregor application.

MUI abstract public custom class that allows easy handling of time. Because it is abstract it is only usefull for developers working with classes that are based on Time.mcc (like TimeString.mcc), or those who want to build their own Time.mcc based classes.

Time.mcc features:

- Handles daylight savings time
- Handles time zones
- Supports MUIM_Import and MUIM_Export
- Supports drops of other time objects and time-strings
- The time can be read in hours/minutes/seconds format or as seconds from midnight on
- The time range can be restricted
- It's possible to notify a Date.mcc object when the next or previous day was reached
- Method to set the current time
- Methods for increasing and decreasing the time
- Method to compare with another time object

NEW FEATURES

- date.library 33.286

SPECIAL REQUIREMENTS

MUI 3.1

date.library

AVAILABILITY

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

ftp://wuarhive.wustl.edu/pub/aminet/dev/mui/MCC_Time.lha
And all other Aminet sites.

PRICE

This is freeware.

DISTRIBUTION

Permission is hereby granted, without written agreement and without license or royalty fees, to copy and distribute this software and its documentation for any purpose, provided that the copyright notice and the following paragraphs appear in all copies of this software, to:

- All who will distribute this software for free.
- All free accessible Internet servers.
- All Aminet sites.
- Fred Fish for his great Amiga software library.
- The German SAAR AG PD library.
- Angela Schmidt's Meeting Pearls series.
- All others who do NOT take more than US\$ 5.- for one disk that includes this software.«

11. Ankündigung: TimeString.mcc v12.5 / TimeText.mcc v12.1

»TITLES

TimeString.mcc v12.5
TimeText.mcc v12.1

RELEASE DATE

27.11.1997

AUTHOR

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

DESCRIPTION

TimeString and TimeText are custom classes of the Magic User Interface by Stefan Stuntz, and a subclass of string-class and time-class.

The idea for these classes was born during developing my Gregor application.

TimeString is a MUI public custom class that displays a string gadget

for time strings. The display format of the time string can be freely defined. An input string can be parsed by the given format string, or in various standard formats.

TimeText is a MUI public custom class for displaying a text gadget for time strings. The display format of the time string can be freely defined.

Features of the two classes that are of interest for users:

- Can be dragged around
- Accepts drops of other Time.mcc objects and time-strings
- Handles daylight savings time
- Handles time zones
- Supports 12 hour and 24 hour clocks
- Supports various string formats
- TimeString accepts drops of other Time.mcc objects and time-strings

Features of the two classes that are of interest for developers:

- Based on Time.mcc
- Supports MUIM_Import and MUIM_Export
- The time can be read in hours/minutes/seconds format or as seconds from midnight on
- The time range can be restricted
- It's possible to notify a Date.mcc object when the next or previous day was reached
- Method to set the current time
- Methods for increasing and decreasing the time
- Method to compare with another time object

NEW FEATURES for TimeString

- Now based on Time.mcc 12.5

NEW FEATURES for TimeText

- Optimizations
- Simplified demo - thanks to Brett Beebe
- Now based on Time.mcc 12.4
- Compiled with MCCLib 12.4

SPECIAL REQUIREMENTS

MUI 3.1
date.library (included)
locale.library

AVAILABILITY

<http://home.pages.de/~i07m/amiga/mui/TimeString.html>
<http://home.pages.de/~i07m/amiga/mui/TimeText.html>

ftp://wuarchive.wustl.edu/pub/aminet/dev/mui/MCC_TimeString.lha
ftp://wuarchive.wustl.edu/pub/aminet/dev/mui/MCC_TimeText.lha
And all other Aminet sites.

PRICE

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

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

Please send me a full version of your product at no cost including
free updates.

DISTRIBUTION

Permission is hereby granted, without written agreement and without
license or royalty fees, to copy and distribute this software and its
documentation for any purpose, provided that the copyright notice and
the following paragraphs appear in all copies of this software, to:

- All who will distribute this software for free.
- All free accessible Internet servers.
- All Aminet sites.
- Fred Fish for his great Amiga software library.
- The German SAAR AG PD library.
- Angela Schmidt's Meeting Pearls series.
- All others who do NOT take more than US\$ 5.- for one disk that
includes this software.«

12. Ankündigung: Date.mcc v12.1

»TITLE

Date.mcc

VERSION

12.1

RELEASE DATE

27.11.1997

AUTHOR

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

DESCRIPTION

Date is an abstract Custom Class of the Magic User Interface (c) by
Stefan Stuntz.

It's a subclass of notify-class and only usable for developers who
want to build subclasses of Date.mcc!

The idea of this class was born during developing my Gregor
application.

MUI abstract public custom class allowing easy handling of dates. Because it is abstract it is only usefull for developers who are working with classes that are based on Date.mcc (like DateString.mcc), or who want to build their own classes based on Date.mcc.

Date.mcc features:

- Handles years from 8 to 8000
- Supports the Gregorian calendar reform
- Supports MUIM_Import and MUIM_Export
- Supports drops of other date objects and date-strings
- A week can begin with any weekday
- The date can be read as day/month/year format or as JD or MJD
- The date range can be restricted
- Method to set the current date
- Methods for increasing and decreasing the date
- Method to compare with another date object

SPECIAL REQUIREMENTS

MUI 3.1
date.library 33.286

AVAILABILITY

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

ftp://wuarhive.wustl.edu/pub/aminet/dev/mui/MCC_Date.lha
And all other Aminet sites.

PRICE

This is freeware!

DISTRIBUTION

Permission is hereby granted, without written agreement and without license or royalty fees, to copy and distribute this software and its documentation for any purpose, provided that the copyright notice and the following paragraphs appear in all copies of this software, to:

- All who will distribute this software for free.
- All free accessible Internet servers.
- All Aminet sites.
- Fred Fish for his great Amiga software library.
- The German SAAR AG PD library.
- Angela Schmidt's Meeting Pearls series.
- All others who do NOT take more than US\$ 5.- for one disk that includes this software.«

13. Ankündigung: DateString.mcc v12.3 / DateText.mcc v12.0

»TITLES

DateString.mcc 12.3
DateText.mcc 12.0

RELEASE DATE

27.11.1997

AUTHOR

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

DESCRIPTION

The two classes are custom classes of the Magic User Interface by Stefan Stuntz, and a subclass of string-class and date-class.

The idea of this class was born during developing my Gregor application.

DateString.mcc is a MUI public custom class displaying a string gadget for date strings. The display format of the date string can be freely defined. An input string can be parsed by the given format string (see below), or in over 40 known formats.

DateText.mcc is a MUI public custom class displaying a text gadget for date strings. The display format of the date string can be freely defined.

Features of the two classes that are of interest for users:

- Handles years from 8 to 8000
- Supports the Gregorian calendar reform
- Supports 21 languages
- Can be dragged around
- A week can begin with any weekday
- Supports various string formats
- (DateString.mcc) Can autodetect over 40 date-string formats.

Features of the two classes that are of interest for developers:

- Based on Date.mcc
- Supports MUIM_Import and MUIM_Export
- The date can be read as day/month/year format or as JD or MJD
- The date range can be restricted
- Method to set the current date
- Methods for increasing and decreasing the date
- Method to compare with another date object

NEW FEATURES (for DateString.mcc)

- Now based on Date.mcc 12.1
 - Demo improved
 - Added Blitz Basic 2 interface
 - Added Cluster interface
 - Added ARexx interface
 - Added MUIBuilder3 description
 - Added German documentation
 - Own ParseDate() function
-

- Added AmigaGuide V40 features to the documentation
- Added "Please rate" section to the documentation
- Added MagicWB readme
- MCC-Install 43.21
- Compiled with MCCLib 12.4
- MUIA_String_Contents will now be filtered
- Accepts drops of date-strings

SPECIAL REQUIREMENTS

MUI 3.1
date.library (included)
locale.library

AVAILABILITY

<http://home.pages.de/~i07m/amiga/mui/DateString.html>
<http://home.pages.de/~i07m/amiga/mui/DateText.html>

ftp://wuarchive.wustl.edu/pub/aminet/dev/mui/MCC_DateString.lha
ftp://wuarchive.wustl.edu/pub/aminet/dev/mui/MCC_DateText.lha
And all other Aminet sites.

PRICE

For non-commercial use this is giftware.
(non-commercial includes giftware)

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

Please send me a full version of your product at no cost including free updates.

DISTRIBUTION

Permission is hereby granted, without written agreement and without license or royalty fees, to copy and distribute this software and its documentation for any purpose, provided that the above copyright notice and the following paragraphs appear in all copies of this software, to:

- All who will distribute this software for free.
- All free accessible Internet servers.
- All Aminet sites.
- Fred Fish for his great Amiga software library
- The German SAAR AG PD library.
- Angela Schmidt's Meeting Pearls series.
- All others who do NOT take more than US\$ 5.- for one disk that includes this software.«

14. Ankündigung: MonthNavigator.mcc v16.5

»TITLE

MonthNavigator.mcc

VERSION

16.5

RELEASE DATE

27.11.1997

AUTHOR

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

DESCRIPTION

MonthNavigator is a Custom Class of the Magic User Interface (c) by Stefan Stuntz. It is a subclass of group-class.

The idea of this class was born during developing my Gregor application.

It's a MUI public custom class showing a field with the days of a specified month in a specified year. The user decides if the names of the weekdays and the week numbers will be shown. Also it is possible for the user to set which weekday should be the day on which a week was started - the language for the weekday names can also be chosen. A special feature of this class is, that it correctly handles October 1582. In this month the days 5-14 didn't exist, because they were removed by the Gregorian calendar reform. This calendar reform happens in different years for different countries, so the user can set his country with the user preferences.

Users can change the display of MonthNavigator with the following features:

- Show/Hide names of the weekdays
- Select name of weekday with which a week starts
- Select the language to use for the names of weekdays (out of 21)
- Show/Hide week numbers
- Select the country for the Gregorian calendar reform (unusable as long as the date.library has not fully implemented this feature)
- Set the distance between the day-field and the names of weekdays/week numbers
- Use frames for day-fields
- Show/Hide unused day-fields
- Display the last/first days of the previous/next month within the unused day-fields
- Define how days of the previous/next month should be highlighted
- Define how the internal 'mark today' hook should highlight today

MonthNavigator supports also the following features which might be of interest for developers:

- Based on Date.mcc
 - Dropping a date-object onto a MonthNavigator will set this date
-

- as the actual one
- Objects can be dropped onto the days
- Days can be dragged around
- Days can be marked by changing the following attributes:
 - * MUIA_Text_PreParse
 - * MUIA_Background
 - * MUI_ShortHelp
 - * MUIA_Disabled
- Supporting MUIM_Import and MUIM_Export
- Dates can be correctly selected from 0008-01-01 to 8000-12-31 by using the DateLib (TM)

The MonthNavigator also supports three input modes: read-only, relverify and the immediate mode.

NEW FEATURES

- Added MagicWB readme
- Added AmigaGuide V40 features to the documentation
- Added "Please rate" section to the documentation
- MCC-Install 43.21
- Compiled with MCCLib 12.4
- Improved demo
- Fixed problem on OM_NEW failure in mcp
- Now based on Date.mcc 12.1
- Implemented MUIM_Mccprefs_RegisterGadget
- Added MUIM_MonthNavigator_Mark, MUIM_MonthNavigator_DragQuery, MUIM_MonthNavigator_DragDrop to replace hooks
- Added MUIA_MonthNavigator_MonthAdjust for the new methods
- Optimizations
- date.library 33.286

SPECIAL REQUIREMENTS

MUI 3.5
date.library (included)

AVAILABILITY

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

ftp://wuarchive.wustl.edu/pub/aminet/dev/mui/MCC_MonthNavi.lha
And all other Aminet sites.

PRICE

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

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

Please send me a full version of your product at no cost including free updates.

DISTRIBUTION

Permission is hereby granted, without written agreement and without license or royalty fees, to copy and distribute this software and its documentation for any purpose, provided that the copyright notice and the following paragraphs appear in all copies of this software, to:

- All who will distribute this software for free.
- All free accessible Internet servers.
- All Aminet sites.
- Fred Fish for his great Amiga software library.
- The German SAAR AG PD library.
- Angela Schmidt's Meeting Pearls series.
- All others who do NOT take more than US\$ 5.- for one disk that includes this software.«

1.11 Diverse Neuigkeiten

Diverse Neuigkeiten

1. AMIGA Magazin wird als eigenständige Zeitschrift eingestellt

Für AMIGA-aktuell-Leser war diese Meldung vom 10. Dezember fast schon ein "alter Hut", berichteten wir doch bereits in Ausgabe 12/97 über das bevorstehende Ereignis - lediglich die offizielle Bestätigung durch den MagnaMedia-Verlag fehlte damals noch.

Mit Erscheinen der AMIGA-Magazin-Ausgabe 1/98 hat die Redaktion die Karten auf den Tisch gelegt: Das AMIGA Magazin wird als eigenständige Zeitschrift eingestellt. Die Abonnenten erhalten zukünftig die (ab Januar '98) im WEKA Computerzeitschriften-Verlag erscheinende "PCgo!" inkl. einer 32-seitigen Beilage mit dem Titel "AMIGA High Tech" sowie alle zwei Monate eine "AMIGA-Bonus-CD". Die wöchentliche AMIGA-Magazin-Hotline soll erhalten bleiben. Weiterhin "solo", d.h. ohne AMIGA-Beilage erscheinen wird die PCgo! im Zeitschriftenhandel und für reguläre PCgo!-Abonnenten.

Übrigens hat AMIGA aktuell aus verlässlicher Quelle erfahren, daß zumindest ein Redakteur des AMIGA-Magazins ganz und gar nicht mit der neuen Erscheinungsweise einverstanden ist.

Kommentar:

Nun haben wir also Gewißheit. Wer die entsprechende Meldung in der letzten AMIGA aktuell bislang noch nicht fassen konnte oder wollte, muß sie spätestens jetzt als die traurige Wahrheit zur Kenntnis nehmen. Denn für viele AMIGA-Anwender war das AMIGA Magazin bis vor nicht allzu langer Zeit eindeutig die qualitativ beste AMIGA-Zeitschrift. Leider jedoch machten Redaktion, Verlag und Management in den letzten Monaten und Jahren mehrere verheerende Fehler, die allmählich zum Niedergang und jetzt zu der Quasi-Einstellung des AMIGA Magazins führten.

Bis 1995 war die Welt noch überwiegend in Ordnung. Zwar betrug die durchschnittliche Seitenstärke schon damals nur etwa 132 Seiten (zum

Vergleich: Ende 1993 waren es noch knapp 200 Seiten), was auch auf eine widersinnige Anzeigen-Preispolitik zurückzuführen ist, jedoch war das AMIGA Magazin die erste deutschsprachige AMIGA-Zeitschrift, die regelmäßig mit Cover-CD-ROM erschien. Aber schon wenige Monate später nach dieser fortschrittlichen Entscheidung wurde der erste große Fehler gemacht: Die Cover-CD-ROM wurde der Kostensenkung geopfert und war fortan nur noch auf Bestellung und für Abonnenten erhältlich. Daß sich die AMIGA-Magazin-CD nie größerer Beliebtheit erfreute, verdankt sie einer völlig verfehlten Schwerpunktsetzung: So wurde eigens eine spezielle Benutzeroberfläche programmiert, aber der qualitative Inhalt der CD vernachlässigt. Sogar das Konkurrenz-Blatt AMIGA Special hat mittlerweile, und offenbar noch rechtzeitig, eingesehen, daß eine Zeitschrift ohne Cover-Datenträger, am besten mit mindestens einer Software-Vollversion (allein schon der Begriff zieht Käufer an), längerfristig keine Chance hat, auf dem kleinen AMIGA-Markt zu bestehen - zu dieser naheliegenden Erkenntnis ist das AMIGA-Magazin leider nicht gekommen. Der zweite verhängnisvolle Fehler war eine rigorose Sparpolitik, jedoch an der völlig falschen Stelle: bei den Redakteuren. Konnte die Zeitschrift bis 1996 mit einer aus kompetenten AMIGA-Kennern zusammengesetzten Redaktion aufwarten, hat sich dies im darauffolgenden Jahr gründlich geändert: Unter einem neuen Chefredakteur (dem dritten innerhalb von drei Jahren) wurde die Zahl der festangestellten Redakteure auf ein Minimum verringert, oder anders formuliert: Redaktionsmitglieder, die zur PCgo! wechselten, wurden nicht durch neue Kräfte ersetzt.

Sofern genügend freie Mitarbeiter zur Verfügung stehen, muß ein solcher Schritt nicht zwangsläufig negative Konsequenzen haben. Dies war jedoch zunächst nicht der Fall, was dazu führte, daß der redaktionelle Inhalt in den Ausgaben von Anfang 1997 auf ein unerträgliches Maß zusammenschrumpfte. Auch wenn die inhaltliche Qualität in den darauffolgenden Monaten allmählich wieder anstieg, erweckten die Hefte trotzdem den Eindruck einer "lieblosen" Zusammenstellung, was nicht zuletzt auch auf die weiter gesunkene Seitenzahl (zuletzt nur 76 Seiten) zurückzuführen ist. Einen ersten Todesstoß schließlich wurde der Zeitschrift mit den Einschränkungen in der Distribution versetzt: Seit Ende 1997 war das Heft nur noch im Abonnement und in Bahnhofsbuchhandlungen erhältlich. Bereits ein Jahr zuvor war die AMIGA-Magazin-Sonderheft-Reihe, die erst Anfang 1996 gestartet wurde, komplett gestrichen worden.

Auch ließen 1997 Affären um einen rechtsextremen Redakteur und ein angeblich gefälschtes Interview mit Petro Tyschtschenko, sowie überhastete Entscheidungen (zunächst Integration des AMIGA-Games-Spieleteils, der wenige Monate später wieder entfernt wurde), das AMIGA Magazin in einem immer schlechteren Licht erscheinen.

Es wäre unehrlich, zu verschweigen, daß auch die schlechte AMIGA-Situation ihren Anteil am Niedergang des AMIGA-Zeitschriftenmarktes hat. Bedenkt man jedoch, daß die AMIGA Plus sich in einer recht guten Verfassung (sowohl aus inhaltlicher als auch aus betriebswirtschaftlicher Sicht) befindet, die AMIGA Special ihre Krise, die zur zweimonatlichen Erscheinungsweise führte, offensichtlich überwunden hat, und daß sowohl die media Verlagsgesellschaft als auch der ICP-Verlag die Herausgabe neuer AMIGA-Zeitschriften wagen, wird deutlich, daß das AMIGA Magazin in erster Linie an sich selbst eingegangen ist.

Und auch, wenn es sich um zwei völlig unterschiedliche Paar Schuhe handelt: Viele der getroffenen Fehlentscheidungen erinnern an die Unternehmenspolitik von Commodore.

2. Äußerungen von PCgo!-Chefredakteur lösen Proteststürme aus

Unverständnis und Verärgerung hat das von PCgo!-Chefredakteur Stephan Quinkertz verfaßte Editorial der AMIGA-Magazin-Ausgabe 1/98 in den AMIGA-Newsgroups und öffentlichen Foren ausgelöst. Mit Geschmacklosigkeiten wie "Wir wollen Ihnen den Umstieg auf den PC so einfach wie möglich gestalten." hat er den Zorn nahezu aller AMIGA-Anwender im deutschsprachigen Raum auf sich gezogen. Viele User, die sich zu Wort gemeldet haben, wollen ihr AMIGA-Magazin-Abonnement kündigen oder haben es bereits getan. Wer Stephan Quinkertz schreiben möchte, kann dies per E-Mail (squinkertz@pcgo.de) machen.

Ein Indiz, daß die für den Inhalt des Magazins Verantwortlichen die AMIGA-Anwender für dumm verkaufen wollen, ist auch der in Zusammenhang mit einem "Treue-Gewinnspiel" (bei dem als Hauptpreis ein Windows-PC verlost wird) abgedruckte Text: "Das AMIGA Magazin geht, das AMIGA-Extra kommt! Ein guter Grund zu feiern!". Letztendlich machen sich die Verantwortlichen mit solchen Texten jedoch nur lächerlich und bestätigen damit indirekt ihre Unfähigkeit, eine ordentliches AMIGA-Zeitschrift auf die Beine zu stellen.

3. AMIGA-Spielezeitschriftenmarkt erwacht wieder zum Leben

Nachdem der Begriff "Spielezeitschrift" für AMIGA-Anwender ein Jahr lang ein Fremdwort war, gibt es, begleitet vom Aufschwung des AMIGA-Spielemarkts, bemerkenswerte Tendenzen auch bei den Printmedien:

- * Überraschend hat die media Verlagsgesellschaft, Herausgeberin der AMIGA special, Mitte Dezember eine neue AMIGA-Zeitschrift mit dem Titel "AMIGA Spiele-Hits" auf den Markt gebracht. Die Erstausgabe enthält je eine Cover-CD-ROM und -Diskette, auf denen sich insgesamt zehn Vollversionen älterer, aber nicht unbekannter Spiele (sowie einige Dutzend Aminet-Games und Demoverversionen) befinden - und das für sagenhafte DM 14,80! Leider enthält die fünfzigseitige Zeitschrift neben der obligatorischen Werbung nichts weiter als Anleitungen zu einigen der Vollversionen, die auf der CD-ROM wohl besser aufgehoben wären, wie das mit den Anleitungen der übrigen Vollversionen auch sinnvollerweise gemacht wurde. Dennoch besitzt die "AMIGA Spiele-Hits", die offenbar zweimonatlich erscheinen soll, aufgrund der vielen Spiele-Vollversionen ein exzellentes Preis-/Leistungsverhältnis.
 - * Wie schon in der letzten Ausgabe von AMIGA aktuell kurz erwähnt, gibt der ICP-Verlag (AMIGA Plus) eine neue Zeitschrift heraus. Die vorerst zweimonatlich erscheinende "AMIGA Future" ist in erster Linie ein komplettes Spiele-Magazin samt Cover-CD. In kleinerem Umfang ist jedoch auch anderer Inhalt enthalten, z.B. Tests von FD-CDs und Anwendungen. Die Erstausgabe, die die Vollversion des 3D-Actionsspiels Trapped enthalten soll, ist ab dem 4. Februar zum Preis von voraussichtlich DM 19,80 im Zeitschriftenhandel erhältlich.
 - * Nach Anfragen vieler AMIGA-Anwender hat sich das relativ neue Spiele-Magazin "Bravo Screenfun" dazu entschlossen, in der Februar-Ausgabe innerhalb einer Serie über die verschiedenen Systeme den AMIGA vorzustellen. Einem Redakteur der Zeitschrift zufolge, könnte man sich dazu entschließen, den AMIGA in Zukunft auch bei Spieletests zu berücksichtigen, sofern die Leser dies wünschten. Entsprechende
-

"Motivationsversuche" können per E-Mail (screenfun1@aol.com) gestartet werden.

4. AMIGA in den Medien

Nicht nur verschiedene Printmedien und Internetdienste haben auch in den letzten Wochen mehr oder weniger ausführlich über den AMIGA und seinem "Comeback", v.a. im Zusammenhang mit der Computer '97, berichtet, auch die Redaktion von "Neues", der Computerreihe des TV-Senders 3Sat, scheint den AMIGA wiederentdeckt zu haben:

Am 20. Dezember wurde im Rahmen eines "Neues"-Specials zum Thema Betriebssysteme auch das AMIGA OS vorgestellt. Mit einer objektiven Berichterstattung (Zitat: "Das AMIGA-Betriebssystem zeichnet sich durch Schnelligkeit und ausgeprägte Multimedia-Fähigkeiten aus.") bewiesen die für die Sendung Verantwortlichen, daß auch sie noch etwas anderes als Windows kennen. Hervorgehoben wurde in dem einminütigen Bericht die Leistungsfähigkeit in den Bereichen Bild- und Videobearbeitung.

Zwei Tage später wurde in einer regulären "Neues"-Sendung unter dem Motto "AMIGA is back" ca. 25 Sekunden lang über den A5000 von DCE berichtet. Etwas schade war allerdings, daß nichts über PowerUp gesagt wurde, zumal die gezeigten Aufnahmen auf der Computer '97 entstanden.

Fazit:

Na also, die Medienpräsenz des AMIGA nimmt weiter zu. Und glücklicherweise gehen die meisten Journalisten bei der Recherche nicht so schlampig ans Werk wie ein Redakteur der Computerbild, der innerhalb eines Berichts über den AMIGA in Ausgabe 22/97 statt aktueller Gerätepreise die längst nicht mehr gültigen von 1995 veröffentlicht hat.

Kurz nach Redaktionsschluß des Spieleteils ist es bekannt geworden:

5. Die Sensation, die keine mehr ist: Quake wird auf AMIGA umgesetzt

Seit Monaten gibt es Gerüchte, vor kurzem schließlich hat der kanadische Spielehersteller clickBOOM ("Capital Punishment", "Myst") bestätigt, daß man in Verhandlungen mit dem Hersteller id Software steht, und jetzt ist es offiziell: clickBOOM hat die Lizenz zur Entwicklung einer AMIGA-Version des bekannten und beliebten 3D-Actionspiels Quake erworben.

"Quake für den AMIGA" ist schon seit längerem in aller Munde:

- * Bereits vor Monaten haben Programmierer (unerlaubt) eine 3D-Engine entwickelt, die es ermöglicht, die PC-Version auf dem AMIGA zu verwenden.
 - * Auf der Computer '97 wurde während eines Seminars dem verblüfften Publikum eine PPC-Umsetzung des Spiels zur Demonstration von Haage&Partners WarpUp gezeigt.
 - * In der "clickBOOM-Wishlist" (siehe Spieleteil in AMIGA aktuell 11/97) lag
-

Quake nach Monkey Island 3 auf Platz 2. Viele AMIGA-Anwender sehnen also eine AMIGA-Version herbei. Und so wie es aussieht, brauchen sie nicht mehr lange zu warten:

Bereits jetzt soll bei clickBOOM die Entwicklung von Quake nahezu abgeschlossen sein, nach dem Erscheinen der 68K-Version soll das Spiel auch für PPC-AMIGAs auf den Markt kommen.

Quake auf dem AMIGA wird aktuellen Informationen zufolge sämtliche Features der PC-Version besitzen. In niedriger Auflösung soll das Spiel bereits auf einem AGA-Rechner mit 68040-CPU spielbar sein. So wie es aussieht, plant clickBOOM auch die direkte Unterstützung der geplanten Grafikkarten CyberVisionPPC und BVisionPPC, bei denen der "Permedia 2"-Grafikprozessor eine hohe Leistung garantieren soll.

6. LZX als Freeware freigegeben

Das Hochleistungs-Datenkompressions-Programm LZX, das auch LhA-Dateien entpacken kann, ist ab sofort Freeware. Jedermann darf die Features der registrierten Version benutzen, ohne die früher erhobene Shareware-Gebühr von US\$ 25 zu zahlen. Das LZX-Archiv samt Universal-Keyfile befindet sich unter dem Namen "lzx121rl.lha" im Aminet-Verzeichnis util/arc.

Die Freigabe soll als ein Geschenk des LZX-Programmierers Jonathan Forbes an die AMIGA-Gemeinde betrachtet werden. Ein Beispiel, das Schule machen sollte, wie ich finde.

Forbes stellte die Weiterentwicklung von LZX auf dem AMIGA vor geraumer Zeit ein. Das Programm hatte bei seinem Erscheinen vor drei Jahren Aufsehen erregt, da es die übrigen AMIGA-Packer (inkl. LhA) bezüglich der Kompressionsrate und Geschwindigkeit deutlich übertraf. Obwohl LZX seitdem als AMIGA-Referenz-Packer gilt, konnte sich das Komprimierungsformat bislang kaum gegen LhA durchsetzen.

7. CyberGraphX goes AGA!

Gute Nachrichten für AGA-Anwender: Es ist ein entsprechender Treiber für die bislang Grafikkarten vorbehaltenen RTG-Software CyberGraphX v3 in Arbeit.

Damit sollen sich die 8Bit-Modi (256 Farben) von CyberGraphX-Programmen, wie z.B. LWShow oder Isis, nutzen lassen.

Einzige Bedingung: Im AMIGA muß eine PowerUp-Karte ihren Dienst verrichten.

8. Das Comeback von Scala Multimedia

Die Präsentations- und Video-Software Scala MM 400 wird neu aufgelegt. In diesen Tagen soll das Programm bei der Firma Nightshift auf CD-ROM erscheinen. Um die Kosten so niedrig wie möglich zu halten, ist das Scala-Handbuch in Form einer interaktiven Präsentation auf der CD enthalten. Als Bonus gibt es darüber hinaus sämtliche AMIGA-Systemzeichensätze in Colorfonts, weiteres Grafik-Material sowie eine Vorschau auf die neue CD-ROM-Serie "Digital Vernissage" mit 112 Naturfotos. Erfreulich ist der Preis: Er beträgt DM 149,- (plus Versand) und ist somit um etwa DM 350,- geringer als noch vor einem Jahr. Besitzer von Scala MM 300 (die im AMIGA-

Magic-Paket enthaltene Version eingeschlossen) können für DM 99,- upgraden. Informationen gibt es bei: Nightshift, Augustenburger Str. 41a, D-22769 Hamburg, Tel./Fax: +49 (0)40 8505530, E-Mail: master@nightshifts-web.com, WWW: <http://www.nightshifts-web.com/>

1.12 Gehört - notiert

Gehört - notiert

AMIGA-Meldungen

- * Petro Tyschtschenko ist bis zum 15. Januar im Urlaub. In dringenden Fällen dient Nicole Gottfried (nicogo@amiga.de) als Ansprechpartner.
 - * Der Routenplaner und Straßenatlas AmiAtlas ist in der Version 4.0 erschienen.
 - * Auch das CD-ROM-Katalogisier-System CDCat ist in einer neuen Version erhältlich. Aktuell ist v2.0. Informationen und eine Demo-Version gibt es unter <http://www.amigaworld.com/support/cdcat/>
 - * Für Myst ist soeben eine erste Beta-Version des angekündigten CyberGraphX-Treibers erschienen, mit dem sich das Spiel auch auf Grafikkarten benutzen läßt. Download ist unter <http://home.ican.net/~clkboom/myst/download.html> möglich.
 - * Nachdem id Software den Sourcecode des berühmten 3D-Actionspiels Doom freigegeben hat, befinden sich mehrere AMIGA-Portierungen (sowohl PPC als auch 68k) in Entwicklung. Infos und Download-Möglichkeit gibt es z.B. auf <http://www.dtrance.ch/doom/> , <http://www.pluk.com/> und <http://www.hut.fi/~mkalline/doom.html>
 - * Die neue Soundkarte Melody 1200, die am Uhrenport des A1200 betrieben wird, soll in drei Varianten auf den Markt kommen. Neben einer Entry-level-Version, die Spielen und Sampling in bis zu 20 Bit beherrschen soll, ist auch eine Variante mit Hardware-MPEG-Decoder und 128 KB FIFO-Chip zur Pufferung von etwa 6 sec. MPEG-Sound vorgesehen. Eine dritte Version, die jedoch noch nicht fertiggestellt ist, soll einen frei programmierbaren digitalen Signalprozessor (DSP) sowie leistungsfähigere Chips besitzen.
 - * "AMIGA Developer Support Group" (ADSG) nennt sich eine noch recht junge Organisation, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, Shareware-Programmierer beim Vertrieb ihrer Produkte zu unterstützen. Konkret bedeutet dies, daß alles über die Shareware-Programmierung hinausgehende gegen ein Engelt von der ADSG übernommen wird. Weitere Informationen gibt es unter <http://www.amigaworld.com/adsg/>
 - * Als Antwort auf "Team OS/2" im PC-Bereich hat eine Gruppe von AMIGA-Enthusiasten unter der Bezeichnung "Team AMIGA" eine Vereinigung gegründet, die es sich zum Ziel gesetzt hat, jedermann auf dem AMIGA-Sektor, d.h. Anwender, Firmen, Programmierer sowie AMIGA, Inc. und AMIGA International zur Seite zu stehen. Weitere Informationen gibt es unter
-

<http://www.amiga.org/teamamiga/>

- * Aus lizenzrechtlichen Gründen wird es wohl in absehbarer Zeit keine AMIGA-Version des Verschlüsselungsprogramms PGP v5.0 geben.
- * Thomas Dellert von DCE, Entwickler des chinesischen AMIGAs A6000 und einer passenden MPEG1-Karte, rechnet damit, daß die Herstellung von ca. einer Million Geräten geplant ist. Seinen Angaben zufolge enthält die Maschine ein spezielles Kickstart-ROM, das von Andy Finkel entwickelt worden sei. Auch sei in China ein eigener Browser zur Nutzung des Internets für den Rechner geschrieben worden.

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

- * Ein amerikanisches Gericht hat Microsoft untersagt, seinen Partnern vorzuschreiben, Windows 95 zusammen mit dem WWW-Browser "Internet-Explorer" zu vertreiben. Begründung: Microsoft wolle mit seinem Betriebssystem-Monopol weitere marktbeherrschende Stellungen erreichen. Microsoft hat Berufung eingelegt: Der Internet Explorer sei nicht von Windows 95 zu trennen, da derselbe Programmcode benutzt werde.
- * Commodore hin, Commodore her...: Nachdem vor einigen Monaten Gerüchte aufgekommen sind, denen zufolge die niederländische Computerfirma "Commodore" vom direkten Konkurrenten Tulip übernommen werden sollte (AMIGA aktuell berichtete in Ausgabe 8/97), sich dies jedoch nicht bewahrheitet hat und Commodore kurz darauf Konkurs anmelden mußte (AMIGA aktuell berichtete in Ausgabe 10/97), hat Tulip jetzt offenbar seine Chance gesehen - und Commodore nun doch gekauft.
- * Andrew Grove, der Chef des Prozessorherstellers Intel wurde vom Time Magazine zum Mann des Jahres gewählt.
- * Apple hat noch keinen zum Unternehmen passenden neuen Chief Executing Officer (CEO) gefunden. Somit behält Steve Jobs diesen Posten auf unbestimmte Zeit weiter inne.
- * Karola Bode, bislang Geschäftsführerin der deutschen Niederlassung von Gateway 2000, hat das Unternehmen verlassen. Der Frankfurter Showroom von Gateway schließt derweil zum Jahresende, da nach Angaben des Unternehmens der Mietvertrag ausläuft.

1.13 Gerüchteküche

Gerüchteküche

- * Weiterhin gibt es Spekulationen über ein HighEnd-PowerPC-Board, das sich bei phase 5 angeblich gerade in der Entwicklung befinden soll: Nach neuesten Gerüchten soll es sich im wesentlichen um eine CyberstormPPC-Karte handeln, die jedoch mit vier oder mehr PowerPC-CPU's bestückt sei. Das Board soll insbesondere für Nutzer des HighEnd-Raytracers Lightwave von Newtek gedacht sein. Angeblich seien bereits wenige Prototypen
-

produziert und Newtek vorgestellt worden.

- * Wird derzeit an einem in der Skriptsprache ARexx programmierten WWW-Browser gearbeitet? Bei Browserwatch (<http://browserwatch.internet.com>) ist in den Statistiken ein Programm namens "ARexx Browser" aufgeführt, die genaue Bezeichnung lautet "ARexxBrowser/1.0 (AmigaOS/3.1; 68K)". Aufgrund der erstaunlichen Zahl von bislang 85 Zugriffen (dieser Wert hat sich jedoch seit Wochen nicht erhöht), ist entweder von einem besonders hartnäckigen Spaßvogel auszugehen, oder es befindet sich tatsächlich ein "ARexx Browser" in der Testphase. Wenn bei der Programmierung wirklich die bekannte AMIGA-Sprache eingesetzt wurde, dürfte die Geschwindigkeit der Software jedoch relativ gering sein.
- * Wohl ausgelöst durch Petro Tyschtschenkos Äußerungen zur Prozessorfrage am Rande der Computer '97 (er sagte, am liebsten wäre ihm ein "68080 mit 200 MHz") wurde ein Gerücht, demzufolge Gateway 2000 Motorola dazu bringen will, die Weiterentwicklung der 68K-Reihe wieder aufzunehmen. Petro Tyschtschenko soll laut einem Newsgroup-Posting inzwischen klargestellt haben, daß er wisse, daß Motorola einen solchen Prozessor nicht baut. Er sei von einigen Leuten zu wörtlich genommen worden.

1.14 Abschließend

Abschließend

Verglichen mit den Vorjahren verlief 1997 für den AMIGA gar nicht so schlecht. Gerade wer sich in den letzten Wochen und Monaten (und speziell auf der Computer 97) einen Überblick über den AMIGA-Hard- und Softwaremarkt verschaffte, konnte durchaus positive Tendenzen wahrnehmen: So langsam scheint der AMIGA-Markt aus einer Art Ohnmacht, von der er zwischen 1994 und 1996 erfaßt war, zu erwachen.

Diese Tendenzen - es ist wohl gemerkt noch KEIN deutlicher, und erst recht kein selbsttragender Aufschwung - haben wir im wesentlichen zwei Ereignissen und deren Folgen zu verdanken:

- * Dem Ende März erfolgten Kauf der AMIGA-Technologie durch Gateway 2000
- * Dem Erscheinen der CyberstormPPC-Karten von phase 5 im September

Das erste hat nicht nur die symbolische Bedeutung, daß es endlich wieder einen Inhaber der AMIGA-Rechte gibt, der sich um eine Weiterentwicklung der durch die beiden Konkurse jahrelang zum Stillstand verdammt AMIGA-Technologie kümmern will, nein, ohne den Kauf wären auch die verschiedensten Lizenzierungen im Laufe des vergangenen Jahres nicht möglich gewesen, so daß z.B. AMIGA-kompatible Computer mit neuentwickelten Mainboards nicht legal verkauft werden dürften.

Das zweite Ereignis, PowerUp, hat uns einen gewaltigen Schub bei der Rechenleistung beschert. Leider sind PowerUp-Umsetzungen bekannter AMIGA-Programme bislang noch nicht in der Anzahl erschienen, die ich mir persönlich erhofft habe. Vielleicht ändert sich dies ja jetzt nach dem Erscheinen der PPC-Ergänzung für den SAS/C-Compiler bzw. mit der Verfügbarkeit der PowerUp-Karten für den A1200. Angepeilter Termin hierfür: Ende Januar.

Als primäres Ziel muß 1998 und in den Folgejahren gelten, den Absatz von AMIGAs und kompatiblen Rechnern zu steigern. Denn nur, wenn es gelingt, allmählich einen größeren Marktanteil unter den Computersystemen zu erreichen, besteht die Chance, daß Firmen, die den AMIGA während der Krise verlassen haben, wieder auf den Zug aufspringen,

Solange die Entwicklung einer vollkommen neuen AMIGA-Generation noch nicht abgeschlossen ist, bleibt als einziger Weg in diese Richtung nur eine konsequent niedrige Preispolitik. AMIGA International hat dies richtig erkannt, mit der Folge, daß der Käufer eines neuen A1200 mittlerweile bei einigen Händlern nicht einmal mehr DM 450,- zu berappen braucht. Nicht verschwiegen werden jedoch soll, daß es AMIGA International ohne diese "Preiskur" wohl kaum gelänge, die hohen A1200-Lagerbestände abzubauen.

Für die AMIGA-Entwicklungsabteilung bedeutet 1998 ein Jahr harter Arbeit, gilt es doch, schnellstmöglich einen Entwicklungsrückstand von fünf Jahren wettzumachen. Um so unverständlicher ist, daß sich seit der Computer '97 selbst in der Personalfrage - vorrangig ist ja die Einstellung von Entwicklern - offenbar nichts getan hat, wie eine Anfrage von AMIGA aktuell bei Petro Tyschtschenko ergab. Der Präsident von AMIGA International ließ durchblicken, daß er selbst nicht zufrieden mit den bisherigen Ergebnissen von AMIGA, Inc. ist. Ihm kann man freilich keinen Vorwurf machen, ist er doch ausschließlich für Verkauf und Marketing zuständig - die Entwicklungsabteilung wird dagegen von den USA aus geführt.

Allerdings gilt es hier, Ruhe zu bewahren: Jeff Schindler, Chef von AMIGA, Inc., hat auf der Entwicklerkonferenz am 14. November in Köln erklärt, daß sein Unternehmen weltweit nach den besten Entwicklern sucht. Wenn es eine gewisse Zeit beansprucht, die richtigen Leute zu finden, dann sollten wir noch etwas Geduld beweisen.

Wollen wir also hoffen, daß dies nur eine Art Ruhe vor dem Sturm ist. Denn eines dürfte sicher sein: 1998 wird ein für den AMIGA entscheidendes Jahr - im wahrsten Sinn des Wortes.

Damit bis nächsten Monat,

Euer

Carsten Schröder
