

Default

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Default		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 2, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Default	1
1.1	AMIGA aktuell 9/97 - Inhalt	1
1.2	Vorwort	3
1.3	Intern	4
1.4	Gewinnspiel	7
1.5	Umfrage	9
1.6	Interview	12
1.7	Testberichte	19
1.8	Spieleteil - Inhalt	37
1.9	Spieleteil - Vorwort	37
1.10	Spieleteil - News	38
1.11	Spieleteil - Previews	42
1.12	Spieleteil - Homepages	43
1.13	Spieleteil - Reviews	44
1.14	Spieleteil - Emulator-News	45
1.15	Spieleteil - Aufruf	47
1.16	Spieleteil - Schlußwort	47
1.17	AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.	48
1.18	PowerUp-to-date	51
1.19	Produktvorstellungen	54
1.20	Diverse Neuigkeiten	58
1.21	Newsflash	62
1.22	Gerüchteküche	63
1.23	Abschließend	64

Chapter 1

Default

1.1 AMIGA aktuell 9/97 - Inhalt

A M I G A a k t u e l l - Ausgabe 9/97 (Stand: 25.08.97)

M © 1997 Carsten Schröder / Spieleteil: © 1997 Jens Schröder

I N H A L T

G

Vorwort
A Intern

a

Mitarbeit

Distribution

k

Rechtliches

t

Das AMIGA-aktuell-Gewinnspiel

u

Umfrage: «AMIGA der Zukunft»

e

Interview mit Wolf Dietrich, dem Geschäftsführer von phase 5

l Testberichte

l

Hardwaretest: Picasso IV

Hardwaretest: Cyberstorm Mk II 040/40 ERC

Hardwaretest: CyberSCSI Mk II

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

Die News

AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

Jeff Schindler ist Leiter der AMIGA-Entwicklungsabteilung

Erstes Treffen zwischen AMIGA- und ICOA-Vertretern

Petro Tyschtschenko: Village Tronic verletzt Copyrights

Neue OS 3.1-Distributoren ernannt

Vidamus Multimedia darf AMIGA-Werbeartikel herstellen

Blittersoft vertreibt Infinitiv-Tower in England

«The boing is back!»

Das Tagebuch von AMIGA International

PowerUp-to-date

Oberland bringt PowerUp-AMIGA o/Box auf den Markt

PowerUp-Software im Überblick

rtgmaster.library wird auf PowerUp umgesetzt

Produktvorstellungen

Haage & Partner vertreibt neuen Macintosh-Emulator «Fusion»

Nova kündigt Auslieferung von Aladdin 4D 5.0 an

Ateo-Grafikkarte für A 1200T soll in Kürze erscheinen

Diverse Neuigkeiten

AMIGA Magazin nur noch in Bahnhöfen / Aus für AMIGA Games

CU AMIGA und AMIGA Format mit Abo-Sonderpreisen

Aminet-Hauptserver jetzt mit 110 Gigabyte-Festplatte

Newsflash

Gerüchteküche

Gerücht: Neue AMIGA-Spiele-Zeitschrift zur Computer '97?

Gerücht: Weiteres Anzeichen für Rückzug Maxons vom AMIGA

Abschließend

1.2 Vorwort

Vorwort

Willkommen zur neuen Ausgabe von AMIGA aktuell.

Veränderungen machen auch vor diesem Magazin nicht halt:

Ab sofort übernimmt Jens Schröder die Leitung des - gleichzeitig stark erweiterten - Spieleteils. AMIGA aktuell trägt damit einer Reihe von Lesern Rechnung, die sich für eine Ausweitung dieses Bereichs ausgesprochen haben.

Mir ist nicht verborgen geblieben, daß es unter den Lesern auch Stimmen gibt, die eine Spiele-Rubrik für überflüssig halten. Zu deren Beruhigung ist zu sagen: Der erweiterte Spieleteil geht selbstverständlich nicht zu Lasten der übrigen AMIGA-aktuell-Rubriken. Eher im Gegenteil: Dadurch, daß ab sofort ausschließlich Jens Schröder für den AMIGA-aktuell-Spieleteil verantwortlich ist, werde ich möglicherweise noch mehr Zeit für die übrigen Rubriken aufbringen können.

Weitere Anmerkungen in eigener Sache:

- Das Verschicken von E-Mails ist bekanntlich nicht die sicherste Versandform. Es hat sich herausgestellt, daß immer wieder einmal eine oder mehrere Mails abhanden kommen, weil irgendwo eine Panne aufgetreten ist. Deshalb an dieser Stelle von mir ein Hinweis: Wenn ich eine E-Mail zu AMIGA aktuell bekomme - sei es ein Artikel, Abo-Auftrag, Gewinnspiel-Einsendung, oder irgend etwas anderes -, dann bestätige ich den Erhalt der Mail AUF JEDEM FALL, auch wenn die Mail selbst keiner Antwort bedarf. Solltet Ihr also einmal keine Antwort von mir bekommen, dann könnt Ihr davon ausgehen, daß ich Eure Mail nicht erhalten habe.

- Es haben sich einige von Euch darüber gewundert, daß die letzte AMIGA-aktuell-Ausgabe erst Mitte August im Aminet erschienen ist.

Zum einen hat sich die Einspeisung wegen des Aminet-Harddisk-Upgrades verzögert, zum anderen gab es anscheinend auch einige Tage danach noch Upload-Probleme.

In einem solchen Fall lohnt es sich meist, einmal auf der AMIGA-aktuell-Homepage (<http://www.home.pages.de/~amiga-aktuell>) zu nachzuschauen. Dort konnte die August-Ausgabe bereits seit Ende Juli abgerufen werden. Die Abonnenten haben AMIGA aktuell natürlich ebenfalls pünktlich erhalten.

- Die HTML-Ausgabe von AMIGA aktuell erscheint immer einige Tage später als die AMIGAGuide-Version. Wer AMIGA aktuell also möglichst früh lesen will, sollte die Guide-Ausgabe abonnieren - oder auch beide, das ist auch problemlos möglich.

Kurz noch zum Inhalt:

- Das Interview mit Wolf Dietrich war bereits in einem AMIGA-aktuell-

Special vom letzten Monat veröffentlicht. Damit es aber auch wirklich jeder Interessierte zur Kenntnis nehmen kann, ist es in dieser regulären Ausgabe nochmals enthalten.

- Die Auswertung der AMIGA-aktuell-Umfrage vom letzten Mal wird voraussichtlich in der Oktober-Ausgabe veröffentlicht.

Jetzt wünsche ich noch viel Spaß bei AMIGA aktuell,

Euer

Carsten Schröder

1.3 Intern

Intern

Ein großes Dankeschön an alle, die mitgeholfen haben:

- * Michael Thaler
- * Cord Hagen
- * Heiko Kuschel
- * Franz Farklas
- * Thomas Frühwacht

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

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

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

- * APC & TCP

hat mir ein Testexemplar der Picasso IV zur Verfügung gestellt.

- * Henning Rowlin

konvertiert AMIGA aktuell jeden Monat in das von ihm entwickelte HTML-Design und betreut die AMIGA-aktuell-Homepage im Internet (<http://www.home.pages.de/~Amiga-aktuell>).

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

Ich hoffe, daß Ihr auch diesmal zahlreich mitmacht!

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.

Ich bin per Post -> Carsten Schröder
Helmoltstraße 10
37081 Göttingen
Deutschland

oder per E-Mail -> cschroe@stud.uni-goettingen.de

erreichbar.

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)
- * NL-Intern (Herausgeber: Nordlicht EDV)

zur Veröffentlichung von AMIGA aktuell berechtigt.

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 direkt bei mir angefordert 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.
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.

- über die Göttinger Mailbox Liteline im Verzeichnis
100-Amiga-PD/150-Serien/155-AmiAktuell

Die Telefonnummern:

0551/7701346 (USR-Courier V34+)
0551/7701356 (ELSA-Microlink 28800 TL V34)
0551/71620 (Zyxel U-1496-E+)
0551/75614 (ISDN)
0551/75615 (ISDN)

- per Anonymous-FTP im Verzeichnis <ftp.liteline.de/pub/amiga/docs/mags>

In den letztgenannten Versionen sind ab und zu auch Grafiken enthalten, die in den Diskmags keinen Platz finden.

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

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

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

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

Die AMIGA-aktuell-Redaktion ist an der Bereitstellung von AMIGA-Produkten zur Anfertigung von Produkttests interessiert.

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

Anfragen aller Art sind an folgende Anschrift zu richten:

Carsten Schröder E-Mail: cschroe@stud.uni-goettingen.de
Helmoltstraße 10
37081 Göttingen
Deutschland

1.4 Gewinnspiel

Das AMIGA-aktuell-Gewinnspiel

Zunächst zur Auflösung des letzten Gewinnspiels:

Frage 1: Nenne zwei Firmen, die von AMIGA International eine Lizenz zur Herstellung oder Distribution AMIGA-kompatibler Computer erhalten haben.

Antwort: Ein Blick in eine der letzten AMIGA-aktuell-Ausgaben hätte genügt. Eine richtige Antwort war beispielsweise "Index Information und Computer City".

Frage 2: Bei welchem sehr bekannten AMIGA-Unternehmen ist Wolf Dietrich als Geschäftsführer tätig?

Antwort: Wolf Dietrich ist der Geschäftsführer der (neben AMIGA International) wohl bekanntesten AMIGA-Firma überhaupt, nämlich Phase 5.

Frage 3: Nenne zwei Firmen, die Tower-Umbausätze für AMIGA-Computer herstellen.

Antwort: So viele Unternehmen sind es ja nicht, die AMIGA-Tower-Umbauten produzieren. Aber zumindest von Micronik und Eagle wird wohl jeder schon gehört haben, andere richtige Antworten zählen natürlich genauso.

Gewonnen haben:

1 x Vollversion von "CDCat": Fabian Kruse
1 x Vollversion von "Vokabi 2": Daniel Schwarz
1 x Halbjahresabonnement des Diskettenmagazins "Phase 6": Justin T. Norman

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
Schlitzstraße 53
74076 Heilbronn
Deutschland

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.

Der Autor von Vokabi 2 ist unter folgender Adresse erreichbar:

Patrick Bernau
Daimlerweg 3
71032 Böblingen
Deutschland

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

Desweiteren hat mir Thomas Hasemann das Actionspiel Starbirds 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.

Und hier die neuen Fragen:

Frage 1: Wie heißt das Unternehmen, das mit p.OS ein Multi-Plattform-Betriebssystem auf den Markt bringen will?

Frage 2: Wer leitet die AMIGA-Entwicklungsabteilung AMIGA, Inc.?

Frage 3: Welche Firma arbeitet derzeit an einer AMIGA-Umsetzung des Spiele-Hits Myst?

Unter allen Teilnehmern, die diese drei Fragen bis zum 20. September (Einsendeschluß) richtig beantworten, werden die folgenden Gewinne verlost:

1 x Vollversion von "AFiloFaxPro"
1 x Vollversion von "Vokabi 2"
1 x Actionspiel "Starbirds"

Schickt Eure (hoffentlich richtigen) Lösungen bitte bis zum 20. September an folgende Adresse:

Carsten Schröder
Helmoltstraße 10
37081 Göttingen
Deutschland

oder per E-Mail an:

cschroe@stud.uni-goettingen.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 allerdings nicht geben.

1.5 Umfrage

Umfrage: "AMIGA der Zukunft"

Cord Hagen hat mir seine Vorstellungen zur nächsten AMIGA-Generation mitgeteilt. Das ganze hat er in einer Zeitungsanzeige der Zukunft verpackt:

«Hier eine Zeitungsanzeige vom 25.10.1998 ...

"AMIGA INTERNATIONAL - Die Zukunft hat begonnen !"

"Erleben Sie multimediale Spitzentechnologie zum Amigafreundlichen Preis."

Unser Einstieg in die Zukunft ...

AMIGA PPC633 ME "Medialine"

DCS (Dual-CPU-System) PPC603e mit 150MHz & MC68030 mit 50MHz & FPU opt.
4+8MB RAM, EIDE-Controller (4*AT), SCSI-II opt.
SAA-Grafikchipsatz für volle 24Bit-Farbtiefe (16,8Millionen Farben),
16Bit-Soundchipsatz mit CD-ROM-Controlling & CD-Audio-Mix,
intern 2*ZorroII, 2*ZorroIII, 2*ISA, 2*PCI, 4*PS/2 (bis 256MB)
Mediaport (64Bit) für zukünftige Audio- & Grafikerweiterungen
extern 1*Parallel, 2*Serial, 1*Net, 1*Mouse, 2*Gameport, 1*Floppy,
4*Sound (Chinch in/out), 1*RGB,

1,08GB-EIDE-HDD "Quantum", 8xEIDE-CD-ROM "Lite on",
 1,76MB-FDD "Panasonic"
 im "Medialine"-Midi-Design-Gehäuse mit Pownetzteil und 2 Lüftern
 Microvitec M1540S, dem neuen 15" Multimediamonitor mit Stereoaktiv-
 lautsprechern

Software : 1*CD "AmigaOS4.3", "Linux", "pOS 97 (Preview)"
 "Hello Future" und "OS4 Multimedia"
 1*CD "Amiga-Office 98" mit Textverarbeitung,
 Tabellenkalkulation, Datenbank, Terminplaner und
 Bildbearbeitung
 1*CD "Amiga-Media-Collection" mit Tools & Utilities,
 DFÜ & Internet, Games & Multimedia - PD-&Shareware
 1*CD "Amiga-Joy" mit "Power-Pinball" & "Deluxe-Galaga PPC"
 (Alle Programme unterstützen selbstverständlich die PPC-CPU)

12 Monate Herstellergarantie & Service-Support per Telefon, oder E-Mail
 (gegen geringe Gebühr bis zu 36 Monate)

Unverbindliche Preisempfehlung 2698,- DM

Für anspruchsvolle Futuristen ...

AMIGA PPC644 TE "Trekline"

DCS (Dual-CPU-System) PPC604 mit 250MHz & MC68040 mit 50MHz & FPU
 4+16MB RAM, EIDE-Controller (4*AT), SCSI-II opt.
 SAA-Grafikchipsatz für volle 24Bit-Farbtiefe (16,8Millionen Farben),
 16Bit-Soundchipsatz mit CD-ROM-Controlling & CD-Audio-Mix,
 intern 2*ZorroII, 4*ZorroIII, 2*ISA, 3*PCI, 4*PS/2 (bis 256MB)
 Mediaport (64Bit) für zukünftige Audio- & Grafikerweiterungen
 extern 1*Parallel, 2*Serial, 1*Net, 1*Mouse, 2*Gameport, 1*Floppy,
 4*Sound (Chinch in/out), 1*RGB,
 2 GB-EIDE-HDD "Quantum", 14xEIDE-CD-ROM "Toshiba",
 1,76MB-FDD "Panasonic", 33.600bps-Modem (intern) "TKR"
 im "Trekline"-BigTower-Design-Gehäuse mit Pownetzteil und 3 Lüftern
 Microvitec M1740S, dem neuen 17" Multimediamonitor mit Stereoaktiv-
 lautsprechern

Software : 1*CD "AmigaOS4.3", "Linux", "pOS 97 (Preview)" und
 "Hello Future" und "OS4-Multimedia"
 1*CD "Amiga-Office 98" mit Textverarbeitung,
 Tabellenkalkulation, Datenbank, Terminplaner und
 Bildbearbeitung
 1*CD "Scala 98" Multimedia-Software
 1*CD "TKR Online Vol. 8" DFÜ, Internet und FAX-Software
 1*CD "Amiga-Media-Collection" mit Tools & Utilities,
 DFÜ & Internet, Games & Multimedia - PD-&Shareware
 1*CD "Amiga-Joy" mit "Power-Pinball" & "Deluxe-Galaga PPC"
 1*CD "Amiga Support Online" Vorkonfigurierte E-Mail-Software
 für die Amiga International - Support & Service-Mailbox
 (Alle Programme unterstützen selbstverständlich die PPC-CPU)

12 Monate Herstellergarantie & Service-Support per Telefon, oder E-Mail
 (gegen geringe Gebühr bis zu 36 Monate)

Unverbindliche Preisempfehlung 3498,- DM

Und im professionellen Bereich ...

AMIGA PPC664 TE "Proline"

DCS (Dual-CPU-System) PPC604 mit 300MHz & MC68060 mit 50MHz & FPU
8+32MB RAM, EIDE-Controller (4*AT), Ultra-Wide-SCSI-Controller
SAA & Cybervision64S-3D für extrem schnelle und bestmögliche
Grafikausgabe in 64Bit, MPEG-Modul opt.
32Bit-Soundchipsatz mit CD-ROM-Controlling, CD-Audio-Mix,
Wavetable und Dolby Surround
intern 2*ZorroII, 4*ZorroIII, 2*ISA, 5*PCI, 4*PS/2 (bis 256MB)
Mediaport (64Bit) für zukünftige Audio- & Grafikerweiterungen
(bereits belegt mit Cybervision & 32-Bit-Sounderweiterung !)
extern 2*Parallel, 3*Serial, 1*Net, 1*Mouse, 4*Gameport, 1*Floppy,
1*USR, 4*Sound (Chinch in/out), 1*RGB, 2*Scart in/out, 1*SVHS, 1*VGA
6,5GB-SCSI-HDD "IBM", 24xEIDE-CD-ROM "Toshiba",
4x/6xSCSI-CD-Writer "Philips"
1,76MB-FDD "Panasonic", 33.600bps-Modem (intern) "TKR"
im "Proline"-BigTower-Design-Gehäuse mit Powernetzteil und 4 Lüftern
Microvitec M2140S, dem neuen 21" Multimediamonitor mit Stereoaktiv-
lautsprechern

Software : 1*CD "AmigaOS4.3", "Linux", "pOS 97 (Preview)" und
"Hello Future" und "OS4-Multimedia"
1*CD "Amiga-Office 98" mit Textverarbeitung,
Tabellenkalkulation, Datenbank, Terminplaner und
Bildbearbeitung
1*CD "Scala 98" Multimedia-Software
1*CD "TKR Online Vol. 8" DFÜ, Internet und FAX-Software
1*CD "Amiga-Media-Collection" mit Tools & Utilities,
DFÜ & Internet, Games & Multimedia - PD-&Shareware
1*CD "Amiga-Studio" mit professioneller Musikbearbeitungs-
software und vielen Sounds, Musikstücken und Musik-Demos
1*CD "Amiga-Xtem" mit Emulationssoftware zum Pentium (P90),
Apple-Macintosh, Amiga OCS/ECS, Atari ST, C64 u.v.m.
(Betriebssysteme, wie Windows97 & MAC-OS sind nicht im
Lieferumfang !!!)
1*CD "Amiga-Joy" mit "Power-Pinball" & "Deluxe-Galaga PPC"
1*CD "Amiga-Cybergames" mit "Myst II 64",
"Formula One Grandprix II 64" & div. 64Bit-Spiele-Demos

1*CD "Amiga Support Online" Vorkonfigurierte E-Mail-Software
für die Amiga International - Support & Service-Mailbox
(Alle Programme unterstützen selbstverständlich die PPC-CPU)

12 Monate Herstellergarantie & Service-Support per Telefon, oder E-Mail
(gegen geringe Gebühr bis zu 36 Monate)

Unverbindliche Preisempfehlung 4998,- DM

Anmerkung zu den Softwarepaketen :

Sämtliche auf den CD-ROMs befindliche Software unterstützt die maximale Leistung der neuen PPC-Prozessoren. Durch das "Duale CPU System" ist das Betriebssystem selbstverständlich voll kompatibel zu Ihren älteren Amiga-Programmen ! ALLES LÄUFT !

"Hello Future" zeigt Ihnen grafisch und akustisch die neuen Möglichkeiten, auf die Sie mit der zukunftssicheren Performance der neuen AMIGA-Technik Zugriff haben !

"OS4 Multimedia" weist sie mit Video und Sprachausgabe in das neue Amiga-Betriebssystem ein. Bei Druck auf die "Help"-Taste springt "OS4 Multimedia" automatisch auf die Onlinihilfe und hilft Ihnen Schritt für Schritt beim jeweiligen Problem !

AMIGA INTERNATIONAL "Mit der Zukunft ins Jahr 2000 ... !"»

Ich bin auch weiterhin an Euren Vorstellungen zum "AMIGA der Zukunft" interessiert. Auch Kommentare zu den bisher veröffentlichten Beiträgen sind erwünscht.

Schickt Eure Artikel bitte an folgende Adresse:

Carsten Schröder
Helmoltstraße 10
37081 Göttingen
Deutschland

oder per E-Mail an: cschroe@stud.uni-goettingen.de

1.6 Interview

Interview mit Wolf Dietrich, dem Geschäftsführer von phase 5

Michael Thaler (E-Mail: michi@highvolt.gun.de) hat das folgende Interview mit Wolf Dietrich, dem Geschäftsführer von phase 5 digital products, geführt und es mit freundlicher Genehmigung AMIGA aktuell für eine Veröffentlichung zur Verfügung gestellt:

«M.T. (Michael Thaler): Erzählen Sie uns erst einmal etwas über Phase5. Wie ist die Firma entstanden? Wieviele Mitarbeiter hat sie im Moment? Auf was sind Sie besonders stolz? Und wie sehen Sie die Zukunft von Phase5?

W.D. (Wolf Dietrich): phase 5 digital products wurde erst 1992 gegründet. Gerald Carda und ich sind allerdings Amiga-Aktive der ersten Stunde, ebenso wie viele unserer Mitarbeiter. Gerald Carda war unter anderem mitbegründender Redakteur der ersten deutschen Amiga-Zeitschrift, der KICKSTART; ich kam als freier Autor bei der dritten Ausgabe dazu, wo wir uns auch kennenlernten.

Nach verschiedenen Tätigkeiten im Amiga-Bereich gründeten wir 1991 die Advanced Systems&Software, die US-Produkte in Deutschland vertreiben sollte. Als wir im Laufe des Jahres 1991 eigene Produktideen - für das erste Blizzard 500 Turbo Memory Board - entwickelten, beschlossen wir,

die Entwicklung ab 1992 unter phase 5 digital products auszugliedern. Ab 1994 ist phase 5 dann als Hersteller und Vertrieb in den Vordergrund getreten.

Das Unternehmen beschäftigt z.Z. 15 Mitarbeiter vor Ort und mehrere externe Software-Entwickler, dies allerdings nach dem Weggang von drei Mitarbeitern, die in der nahen Zukunft ersetzt werden. Darüber hinaus ist eine kurzfristige Erweiterung der ASIC-Entwicklungsabteilung vorgesehen und bereits in Arbeit. Darüber hinaus beschäftigt unser Ende 1996 gegründetes Fertigungsunternehmen weitere 5 Mitarbeiter und einige Teilzeitkräfte.

Worauf sind wir besonders stolz? Dies ist eine schwere Frage. Wir sind sicher stolz darauf, daß über 100.000 Anwender phase 5-Produkte verwenden. Wir sind auch stolz auf die verschiedensten Innovationen, die wir realisiert haben. Wir freuen uns über jeden einzelnen Kunden, der eins unserer Produkte zu seiner Zufriedenheit einsetzt - und dazu erhalten wir auch sehr viel positive Resonanz.

Wir sind bestrebt, phase 5 digital products als technologieführendes Unternehmen auszubauen. Wir investieren die Unternehmenserträge nahezu vollständig zurück in Forschung und Entwicklung. Es ist unser Ziel, das Unternehmen im Bereich Chip- und System-Design als innovative High-Tech-Firma zu etablieren. Dabei sehen wir - was die technische Seite betrifft - den gesamten Prozess von der Idee bis zur Realisierung (d.h. der Fertigung) eines Produkts als Einheit; insofern besteht High-Tech für uns auch z.B. aus modernsten Fertigungstechnologien, die wir hier an unserem Oberurseler Standort aufbauen und durchführen.

M.T.: Bevor wir zum Amiga kommen: Sie haben mit den Maccelerate!-Karten auch Mac-Hardware entwickelt. Haben sich diese Karten gut verkauft? Werden Sie auch in Zukunft Mac-Produkte produzieren?

W.D.: Wir haben die Maccelerate!-Karten mittlerweile recht gut am Markt etabliert, obwohl im Verhältnis zur Verbreitung der Systeme wesentlich weniger Mac-Kunden ihre Rechner mit Turbo-Karten aufrüsten, dies ist dort (noch) nicht so gängig. Ja, wir werden auch in Zukunft Mac-Produkte anbieten, wobei wir allerdings Produkte planen, die mit deutlich geringerem Aufwand entwickelt werden können; d.h., solche Produkte sind lediglich zusätzliche Umsatzträger, aber keine technologischen Schlüsselprodukte. Wir können dabei allerdings auch Synergien für den Amiga-Markt nutzen: Dadurch, daß wir bereits mehrere tausend PowerPC604e-Karten für den Mac gebaut haben, haben wir a) bessere Volumenpreise auch für die PowerUp-Karten, b) weitreichende Design- und Fertigungserfahrung mit den modernen BGA-Prozessoren, und c) zum Produktionsstart der PowerUps-Boards direkt ausreichende Lager-Mengen an 604e-Prozessoren verfügbar.

M.T.: Was ist der Grund für die Verzögerung bei der Auslieferung der PowerUp-Karten?

W.D.: Nun, es gab leider viele Verzögerungsgründe. Zu Beginn des Jahres hatten wir personelle Umstellungen in der Entwicklungsabteilung, wobei auch das PowerUp-Konzept noch einmal überarbeitet wurde. Die Entwicklung wurde auf VHDL unter Synopsys und unter Verwendung vollständiger digitaler

Simulationsmodelle umgestellt. Dies hat uns einige zusätzliche Zeit gekostet. Später, Ende Mai und durch den Juni hindurch hatten wir mit den verschiedensten kleineren Design-Widrigkeiten zu kämpfen; die Simulationen haben ab und an noch Fehler gezeigt, und die komplette Spannungsversorgung mußte aufgrund Abweichungen der PPC-Prozessoren zu den Spezifikationen neu designt werden. Infolge dieser und anderer kleinerer Änderungen veränderte sich die Teileliste, worauf wir in Beschaffungsprobleme mit einigen der neuen Komponenten gerieten. Zur Zeit (31.07.97) unterziehen wir die endgültigen Prototypen im Labor noch einmal umfangreichen Tests, und werden in wenigen Tagen in die Produktion gehen. Da diese Woche auch die letzten fehlenden Teile eintreffen sollen, dürften sich die ersten Anwender bereits in Kürze an der Leistung der neuen CyberstormPPC begeistern können.

Parallel zur Hardware-Entwicklung haben wir übrigens auch intensiv an Software-Lösungen gearbeitet, die die Leistung der PowerUps erhöhen und die Erstellung von Software weiter vereinfachen. Ein wesentlicher Bestandteil hierzu ist das neue Message-System, über das Tasks auf 68k und PPC sehr schnell kommunizieren können. Insgesamt steckt in dem Projekt jede Menge Arbeit, das darf man uns glauben.

M.T.: Um die A\BOX ist es in letzter Zeit ziemlich ruhig geworden. Wird an der A\BOX noch entwickelt? Wie weit ist das Projekt vorangeschritten? Gibt es vielleicht sogar schon erste Testmuster von Caipirinha?

W.D.: Aber natürlich wird an der A\BOX noch entwickelt. Dieses Projekt ist für uns das absolute Schlüsselprojekt für die Zukunft des Unternehmens. Es geht dabei neben den konkreten Produktzielen und der Vision auch um die grundsätzliche Orientierung von phase 5. Wir wollen innovative HW-Produkte entwickeln, und dies wird in der Zukunft nur noch auf Silizium-Ebene möglich sein.

Wir haben weite Teile des Caipirinha-Designs realisiert und in Teilen simuliert, haben allerdings gegenüber unserer Planung durch die aktuellen PowerUp-Verzögerungen und die z.Z. etwas eingeschränkten Ressourcen etwa drei Monate gegenüber unserem Zeitplan verloren. Unter dem Eindruck, daß ab Mitte 1998 verschiedene neuere Technologien aktuell werden - darunter eine neue PowerPC-Generation, die kommende SDRAM-II-Generation und deutlich leistungsfähigere ASIC-Prozesse - haben wir uns daher entschieden, die Design-Spezifikationen von Caipirinha noch einmal vollständig zu aktualisieren. Damit erreichen wir, daß das Produkt bei Erscheinen technologisch ausreichend fortschrittlich sein wird, daß es als Basisprodukt eine Lebensdauer von 2-3 Jahren haben kann - und seine Anwender für einen mindestens ebenso langen Zeitraum vollkommen zufriedenstellen wird. Um dieses Ziel zu erreichen, werden wir die Investitionen in und Ressourcen für das Projekt in der Zukunft noch wesentlich verstärken. Es geht hier um die Realisierung von Zukunftstechnologien.

Testmuster von Caipirinha wird es auch erst 1998 geben. In den nächsten sechs Monaten wird der Chip weiterhin "nur" in der Form von VHDL-Entwürfen und -Synthesen und digitaler Simulationen existieren. Dies ist aber normal; bei Einmalkosten von mehreren hunderttausend Mark für eine Handvoll Prototypen macht man logischerweise erst dann Testmuster, wenn der Schaltungsentwurf 100% steht.

M.T.: Phase5 ist von AI als ein möglicher Partner für eine Zusammenarbeit explizit erwähnt worden. Gibt es hierzu schon konkrete Pläne?

W.D.: Wir stehen in recht engem Kontakt mit AI, haben allerdings zur Zeit (Ende Juli 97) noch keine konkreten Pläne zur Zusammenarbeit. Wir haben für AI und Gateway 2000 im Mai eine Liste von Vorschlägen erarbeitet und überreicht, wie und auf welchen Gebieten wir eine sinnvolle Kooperation oder bestehende Technologien anbieten können, und müssen nun abwarten, ob sich AI/Gateway 2000 dafür interessieren.

M.T.: Was hat sich für Sie geändert, seit Amiga Technologies von Gateway 2000 gekauft wurde? Planen Sie für das Betriebssystem immer noch eine Eigenentwicklung, oder setzen sie auf eine Zusammenarbeit mit AI und ein natives AmigaOS?

W.D.: Wir werden unsere Eigenentwicklung weiter verfolgen. Wir sind der Auffassung, daß selbst ein natives AmigaOS in weiten Teilen neu entwickelt werden muß, und haben hierfür und für den Übergang zu einem solchen neuen OS klare Konzepte vorgeschlagen; wenn AI und Gateway 2000 diese Konzepte aufgreifen wollen, wäre sicher eine sehr fruchtbare Zusammenarbeit möglich. Wenn man bei AI in der Zukunft ein anderes Konzept verfolgt, so werden wir dieses mit Interesse beobachten und sehen, ob diese Entwicklungen in der Zukunft eine zusätzliche Alternative darstellen können; unsere eigenen Konzepte und Projekte (hardware- und softwareseitig) werden wir in jedem Fall weiterverfolgen.

M.T.: Welche neuen Features (Speicherschutz, Multiprocessing...) müssen Ihrer Ansicht nach unbedingt in einem neuen, nativen AmigaOS für die A\BOX enthalten sein?

W.D.: Ein OS besteht im wesentlichen aus dem Kernel, der Middleware und dem User Interface. In all diesen Bereichen gibt es unterschiedliche Anforderungen an Entwicklung und Innovation. Ein neues OS-Kernel muß auf jeden Fall die folgenden wesentlichen Eigenschaften aufweisen:

- Multiprozessorfähigkeit
- Speicherschutz
- Schnelles präemptives Multitasking
- Multiuser-Fähigkeit
- Hohe Sicherheit und Stabilität
- Schnelle Antwortzeiten und niedrigen Ressourcenverbrauch (was natürlich relativ ist)
- Virtual Memory
- Loadable Devices und Shared Libraries bzw. vergleichbare Mechanismen

Ich betone hierbei, daß ein neues OS diese Eigenschaften aufweisen MUSS, nicht nur SOLLTE. Auch das OS eines innovativen Rechners, der in der zweiten Hälfte 1998 verfügbar werden soll, muß sich an den Anforderungen für das nächste Jahrtausend orientieren. Wir sehen allerdings, daß hierfür bereits viel Arbeit getan worden ist, und wir das Rad nicht zum zweiten oder dritten Mal erfinden müssen. Das Wissen um die Anforderungen an ein modernes OS und die Wege zur Realisierung ist mittlerweile so groß, daß es sich bei dessen Realisierung um eine

überschaubare Fleißarbeit handelt, bei der auch bereits in großem Umfang auf erprobte SW-Technologien zurückgegriffen werden kann. Dies gilt in weiten Teilen auch für die Middleware, bei der in großen Umfang auf bestehende SW-Technologie zurückgegriffen werden kann.

Ein weiteres Thema ist das User Interface und die damit verbundenen Funktionalitäten. Neben einer modernen und optisch ansprechenden, aber auch intuitiven Bedieneroberfläche gibt es in diesem Bereich sicher eine Vielzahl an Möglichkeiten, Innovation zu erbringen, die sich an den Anforderungen kommender Applikationen orientieren.

Wichtig ist vor allem auch, daß ein System offen und flexibel ist, und dadurch die Möglichkeiten der kreativen Anwendbarkeit nicht einschränkt. Auch hier hat sich der Amiga immer hervorgehoben. Wir beabsichtigen in jedem Fall, ein gleichermaßen offenes und kreatives System zu realisieren.

M.T.: Planen Sie eine JAVA-Virtual-Machine für das nächste AmigaOS? Wie sehen Sie den Ansatz von JAVA, und die Möglichkeit, damit systemübergreifend Software nutzen zu können?

W.D.: Damit beschäftigen wir uns zur Zeit nicht. Ich denke nicht, daß wir Hardware-Unterstützung für Java in die A\BOX integrieren werden (wenn dies benötigt würde, wäre es immer noch als günstiges Add-on machbar). Eine Software-Unterstützung ist in unseren Augen eine Applikation, und dafür sind Third Parties zuständig.

Grundsätzlich ist JAVA sicherlich nicht uninteressant, ich meine aber, daß es derzeit etwas übertrieben hochgejubelt wird. In den Netz-Anwendungen sehe ich auch einige Problematiken, für die Lösungen geboten werden müssen. Ich persönlich finde es befremdlich, wenn z.B. mein Browser beim Surfen im Netz auf Anweisung fremder Web-Seiten Java-Applets lädt und startet, die irgend etwas auf meinem Rechner tun, ohne daß ich darauf Einfluß habe - oder eventuell ohne daß ich es bemerke.

M.T.: Planen Sie in Zusammenhang mit JAVA eventuell eine Zusammenarbeit mit Haage&Partner?

W.D.: Wenn Haage&Partner in der Zukunft interessiert ist, für das kommende A\BOX OS und den Rechner selbst zu entwickeln, gerne. Aber das wird erst noch aktuell.

M.T.: Laut Motorola-Datenbank hat Phase5 eine MacOS-Lizenz. Ist eine Umsetzung von MacOS für PowerUp bzw. die A\BOX geplant?

W.D.: Jetzt bin ich etwas überrascht. Wir haben niemals eine Mac-OS-Lizenz beantragt oder erworben. Zeitweilig war im Gespräch, daß Motorola eventuell selbst solche Lizenzen - ggfs. auch mit verkauften PowerPC-Prozessoren - vergeben könnte; diese Angelegenheit wurde aber nicht weiter verfolgt. Sollten wir automatisch und umsonst eine Mac-OS-Lizenz erhalten haben, wäre dies wirklich verwunderlich. Ich denke, hier handelt es sich eher um einen Datenbank-Irrtum.

Wir werden sicherlich die Lauffähigkeit von MacOS unter der A\BOX fördern. Da wir uns aber mit dem A\BOX-Design nicht den Einschränkungen der CHRP-Richtlinie oder möglichen APPLE-Richtlinien unterwerfen werden, wird dies nicht über Anpassung an diese Specs und Lizenzierung des MacOS erfolgen. Wir erwarten eher, daß es leistungsfähige Emulatoren geben wird, wie es heute schon auf dem Amiga der Fall ist - ohne daß der Amiga eine den CHRP- oder Apple-Spezifikationen entsprechende HW-Architektur ist.

M.T.: Es wurde angekündigt, auch Linux und NetBSD für die A\BOX zu entwickeln. Werden diese Betriebssysteme noch entwickelt? Und wann werden sie erhältlich sein? Werden sie eventuell auch für PowerUp erhältlich sein?

W.D.: Ob eine NetBSD-Unterstützung für PowerUp in Arbeit ist, kann ich zur Zeit gar nicht sagen. Linux-Portierungen sind auf jeden Fall in Arbeit, hier haben wir einigen Entwicklern Unterstützung durch PowerUp Developer Boards geleistet. Wir gehen davon aus, daß zumindest eine Linux-Umsetzung für PowerUp kurzfristig verfügbar wird. Damit wird diese dann automatisch auch für die A\BOX verfügbar sein; allerdings wird das A\BOX OS ja auch auf einem X-Kernel aufbauen, so daß auf der A\BOX eine engere Integration möglich sein wird.

M.T.: Es ist angekündigt worden, einen Spin-Off der Caipirinha-Technik auf der CybervisionPPC zu verwenden. Jetzt kommt doch der Permedia-Chip zum Einsatz. Welchen Grund hat das?

W.D.: Das Produkt auf Basis des Permedia2-Chips ist ein kommerzielles Produkt, das wir schneller liefern können als den Caipirinha-Spin-Off. Letzteres werden wir sicher später auch noch realisieren, aber bewußt als Produkt für Entwickler, die bereits im Vorfeld für die A\BOX entwickeln wollen. Mit der Permedia2-Grafikkarte können wir eine der extrem hohen Leistung der PowerUp-Boards adäquate Grafiklösung anbieten, dies ist wichtig für die Nutzbarkeit des Produktes. Ein Großteil der kommerziellen Anwender hat von dieser Karte, die auch ein sehr gutes Preis/Leistungsverhältnis aufweist, einen größeren Nutzen in der praktischen Anwendung.

M.T.: Village-Tronic hat mit Picasso96 ein Konkurrenzprodukt zu CyberGraphX geschaffen. Wie sehen Sie diese Entwicklung? Was wird sich als Standard etablieren?

W.D.: Ich denke, daß sich CyberGraphX sehr gut als Standard etabliert hat. Wir sehen Picasso96 nicht wirklich als "Konkurrenz", da wir CyberGraphX nicht länger als kommerzielles Produkt anbieten. Ich denke, daß der Leistungsumfang und die Produktpflege in der Zukunft entscheiden wird, und dabei sehe ich ganz klare Vorteile für CyberGraphX. Dies liegt natürlich auch darin begründet, daß wir in verschiedenen Schlüsseltechnologien engagiert sind (Prozessorkarten, Grafikkarten, sowie die Entwicklung der A\BOX-Hardware und -Software) und dadurch auch viele neue Technologien gut einbringen können.

M.T.: Sie haben mit PowerUp, der CybervisionPPC und der A\BOX in nächster

Zeit eine ganze Menge vor. Planen Sie neben diesen Produkten noch andere?

W.D.: Nein, außer kleineren Projekten für den Apple, die mit geringem Aufwand bzw. teilweise als Spin-Off der Amiga-Entwicklungen realisiert werden können, haben wir keine weiteren Produktpläne. Die PowerUp-Produktlinie mit all ihren Variationen hat zur Zeit unsere volle Aufmerksamkeit, danach wird als Schlüsselprojekt die A\BOX-Entwicklung intensiviert und vorangetrieben.

M.T.: Apple, ein Mitbegründer von CHRP hat angekündigt, keine PowerPC-Plattform-Rechner zu entwickeln. Wie sehen Sie die Zukunft dieses Standards? Warum sind Sie mit der A\BOX von Anfang an einen eigenen Weg gegangen?

W.D.: CHRP ist ein Standard-Design, das komplett auf Standard-Komponenten aufbaut. Im Endeffekt sind es Standard-PCs mit einem PowerPC statt einem Pentium als Prozessor. So etwas zu bauen, ist keine große Kunst; Referenzdesigns und alle notwendigen Komponenten sind verfügbar. Es ist aber ein Design, das von Apple und der PowerPC-Allianz gepusht wurde, um PowerPC-Rechner mit Wintel-Rechnern konkurrenzfähig zu machen - über den Preis. Man muß sich darüber im klaren sein, daß die wesentliche Eigenschaft des CHRP-Konzepts der (vermeintlich) günstige Herstellungspreis auf Basis der Standard-Komponenten ist, und nicht etwa ein besonders leistungsstarkes und innovatives Design.

Das Problem dabei ist allerdings, daß sich dieser Preisvorteil nur realisieren läßt, wenn man als Hersteller mehrere hunderttausend Systeme im Jahr fabriziert und verkauft - und das auf Kosten der Leistung. Wir wollten keine Kompromisse bei der Leistung und beim Systemkonzept der A\BOX machen, und haben daher die Entwicklung eines eigenen Custom-Chips geplant und mittlerweile begonnen. Bereits frühzeitig während der Planung hat sich dabei gezeigt, daß z.B. bei einer Jahresproduktion zwischen 25.000 und 50.000 Systemen mit der Custom-Technologie wesentlich höhere Leistung zu niedrigerem Preis möglich wird als mit Standard-Technologie.

M.T.: Wieso entwickeln Sie noch immer für den Amiga-Markt? Welchen Weg wird der Amiga-Markt Ihrer Meinung nach gehen?

W.D.: Weil wir das Konzept des Amiga allen anderen Systemen vorziehen. Zugegeben, wir sehen, daß es technisch in die Jahre gekommen ist, und daß es in Hardware wie in Software erheblich modernisiert werden muß. Welchen Weg der Amiga selbst geht, hängt derzeit wieder von Amiga International ab. Hier ist offen, ob und wann neue Amigas kommen und wie diese aussehen. Der Amiga-Markt hängt nach meiner Meinung stark von der Innovation der bestehenden Firmen und dem Angebot ab. Wir sind der Auffassung, daß der Markt solange aktiv bleibt, wie dem Amiga-User neue und interessante Produkte angeboten werden. Und dafür werden wir in jedem Falle mit unseren aktuellen Aufrüstungsprodukten und mittelfristig unseren A\BOX-Systemen Sorge tragen.

M.T.: Was wollen Sie den Amiga-Usern noch ganz persönlich mitteilen?

W.D.: Ich freue mich persönlich, daß es noch immer so viele aktive Amiga-Anwender gibt, weil dies zeigt, daß es eine große Zahl kreativer User gibt, die das System, das Konzept und die Möglichkeiten, die man damit hat, zu schätzen wissen. Danken möchte ich all den Anwendern, die uns mit großer positiver Resonanz und vielen tausend emails, Briefen und Faxen zu unserem A\BOX-Projekt in unserer Vision und unseren Zielen bestätigt haben. Wir können versprechen, daß wir alles tun werden, um den hohen Erwartungen in unsere Projekte gerecht zu werden.»

1.7 Testberichte

Testberichte

1. Hardwaretest: Picasso IV

Hersteller

Village Tronic
Wellweg 95
31157 Sarstedt

Listenpreis: 699 DM

Benötigte Hard-/Software

- * AMIGA oder -kompatibler Rechner mit ZorroII(I)- und Video-Slot
- * 68020-Prozessor
- * OS 3.0 (OS 3.1 bei älteren Versionen von Picasso '96)

Einführung

Die ZorroII/III-Grafikkarte Picasso IV von Village Tronic wird in einem recht stabilen Karton mit Hochglanz-Cover ausgeliefert. Zum Lieferumfang gehören neben der Grafikkarte auch ein jeweils zur Hälfte deutsch- und englischsprachiges achtzigseitiges Handbuch, eine Diskette mit der Grafikkartensoftware Picasso '96 sowie drei Kabel, die für den Betrieb der Karte am A 2000 benötigt werden, da Zorro- und Video-Slot bei diesem Rechner nicht nebeneinander liegen.

Besonderheiten der Picasso IV sind der eingebaute Flickerfixer/Scandoubler sowie die vielfältigen Anschlußmöglichkeiten.

Neben der obligatorischen 15-poligen Buchse zum Anschluß eines VGA-Monitors hat die Picasso IV auch Stereo-Audio- und Video-Ein- und Ausgänge, eine Antennenbuchse und einen Audio-Eingang zur Einspeisung der Audio-Signale von CD-ROM-Laufwerken. Ein Teil der Anschlüsse wird jedoch erst nach Aufrüsten der Picasso mit einem oder mehreren Zusatzmodulen benötigt.

Village Tronic hat für die Zukunft folgende Erweiterungen angekündigt:

- * MPEG-Modul
- * 3D-Grafikbeschleuniger
- * PowerPC-Modul
- * 16bit-Soundmodul
- * Fernseh-Modul mit Videotextfähigkeit
- * Videoencoder zur Erzeugung eines S-VHS-/FBAS-Signals

Somit könnte die Picasso IV einmal fast das gesamte AMIGA-Motherboard ersetzen und würde so zu einer wahren Multimedia-Karte, wie Village Tronic die Picasso IV übrigens auch bewirbt.

Installation

Vor dem Einsetzen der Karte sollten sämtliche Monitortreiber - mit Ausnahme von PAL und NTSC - aus Devs:Monitors entfernt werden, ebenso wie eine eventuell bereits vorhandene Grafikkartensoftware (z.B. CyberGraphX). Da der Scandoubler der Picasso IV lediglich die Horizontalfrequenzen von PAL- und NTSC-Bildschirmmodi verdoppelt (von 15,6 bzw. 15.72 KHz auf 31,2 bzw. 31,44 KHz), und andere AMIGA-Screenmodes nicht durchgeführt werden, sind diese nicht mit der Picasso IV zu benutzen.

Für das Einsetzen der Grafikkarte in den richtigen Steckplatz mußte beim Testrechner (einem A 4000 Desktop) viel Kraft aufgewendet werden. Vor dem Einbau sollte bei diesem Gerät überprüft werden, ob eventuell auf dem A4000-Motherboard installiertes PS/2-RAM auch wirklich korrekt in den Fassungen sitzt, da zwischen der Picasso und dem RAM später nur sehr wenig Raum sein wird.

Beim A 2000 muß ein Teil der Karte abgetrennt werden, was jedoch im Handbuch beschrieben ist.

Nach dem Einschalten des Rechners präsentiert sich die Workbench in einem PAL- oder NTSC-Modus mit doppelter Horizontalfrequenz - der Scandoubler macht's möglich. Somit kann man beruhigt zu preiswerten Standard-VGA-Monitoren greifen, und trotzdem sämtliche AMIGA-Programme benutzen, die auf einen PAL- oder NTSC-Modus bestehen.

15KHz-Festfrequenzmonitore, wie z.B. der 1084(S), sind natürlich nicht für den Betrieb mit der Picasso IV vorgesehen, aber solche "Strahlenkanonen" sollten auch bei Besitzern von ECS/AGA-AMIGAs ohne Grafikkarte allmählich der Vergangenheit angehören.

Jetzt sollte die Grafikkartensoftware Picasso '96 installiert werden.

Achtung: Wer lediglich OS 3.0 besitzt, kann mit der mitgelieferten Version von Picasso '96 nichts anfangen! Erst später haben sich die Programmierer dazu entschlossen, nicht mehr OS 3.1 vorauszusetzen. Mit OS 2.x oder gar 1.x läßt sich die Software jedoch nicht betreiben.

Da Picasso '96 Freeware ist, sollte ein Upgrade kein allzu großes Problem darstellen - die aktuelle Version ist im Aminet verfügbar.

Übrigens ist es auch für OS 3.1-Nutzer ratsam, die neueste Software zu installieren, um eventuelle Bugs in früheren Versionen auszuschließen.

Die Installation von Picasso '96 geschieht sehr komfortabel mit Hilfe des AMIGA-Installers. Allerdings sollte man schon die Spezifikationen (v.a. die maximale Horizontalfrequenz) seines Monitors kennen.

Der Test

Der Scandoubler/Flickerfixer der Picasso IV arbeitet in den LowRes- und HiRes-Bildschirmmodi sowohl bei PAL als auch unter NTSC einwandfrei. Gleiches gilt für die Interlaced-Varianten, bei denen der Vorteil des Flickerfixers erst richtig sichtbar wird - das Interlaced-Flimmern ist verschwunden.

Bei den (allerdings sowieso ungebräuchlichen) SuperHires-Modi kommt es jedoch zu Grafikfehlern, so daß insbesondere bei kleinen Schriften kaum etwas zu erkennen ist.

Prinzipbedingt verbleibt die Bildwiederholfrequenz jeweils bei 50 Hz (PAL) bzw. 60 Hz (NTSC), so daß das Bildwechsel-Flimmern weiterhin vorhanden ist. Auch deshalb ist es etwas schade, daß lediglich die Frequenzen von PAL- und NTSC-Modi von der Picasso IV verdoppelt werden: Man stelle sich einmal Super72:SuperHires-Interlaced (800*600 Punkte bei etwa 70Hz) ohne Interlaced-Flimmern vor...

Das Hauptaugenmerk gilt natürlich der eigentlichen Grafikkartenfunktion der Picasso IV: Die Geschwindigkeit gibt sowohl bei 8 Bit (256 Farben), als auch bei 16 (65536 Farben) und 24 Bit (16777216 Farben) keinen Anlaß zur Kritik. Im 24 Bit-Modus ist die Picasso IV um einiges schneller als die Cybervision 64, während bei 256 Farben der Kampf um den ersten Platz zwischen diesen beiden Modellen eher unentschieden ausgeht. Benchmarktests lassen erkennen, daß je nach Grafikfunktion mal die eine, mal die andere Karte die Nase vorn hat. In der Praxis hatte ich jedoch das Gefühl, daß die Picasso IV auch bei 256 Farben meist etwas schneller als die Cybervision 64 ist.

Leider gibt es bei 16-/24-Bit-Bildschirmmodi eine ärgerliche Beschränkung der Bandbreite auf 85 MHz, was zur Folge hat, daß beispielsweise bei 1280*1024 Punkten lediglich eine Bildwiederholfrequenz von 47 Hz (bzw. 94 Hz interlaced) erreicht werden kann. Dies ist aber auch schon der Hauptkritikpunkt der Picasso IV.

Daß die Karte in der Grundausstattung über keinerlei 3D-Funktionen verfügt, ist derzeit noch nicht von großer Bedeutung, da es bis jetzt keine AMIGA-Programme gibt, die diese auch ausnutzen. Sicher - die standardmäßige Integration von 3D-Funktionen wäre ein zusätzlicher Kaufanreiz gewesen, Village Tronic hat jedoch für die Zukunft eine entsprechende 3D-Erweiterung angekündigt.

Die noch relativ neue Grafikkartensoftware Picasso '96 macht einen recht ordentlichen Eindruck. Es fehlt zwar noch die Möglichkeit des AMIGA-typischen Screen-Ziehens, das es ermöglicht, quasi gleichzeitig Programme auf verschiedenen Screens zu benutzen. Jedoch bietet es mit dem leistungsfähigen Tool PicassoMode die Möglichkeit, auf einfache Weise vorhandene Picasso-Bildschirmmodi zu verändern oder auch neue zu erzeugen.

Etwas kritisch muß die Stabilität von Picasso '96 (getestet wurde die Version 1.22a) betrachtet werden: Zwar gibt es mit den allermeisten (auch CyberGraphX-) Programmen keinerlei Probleme. Allerdings sind in der Testphase doch einige Applikationen aufgefallen, die nicht oder nicht stabil mit Picasso '96 zusammenarbeiten. Beispiele dafür sind Wordworth 5,

aber auch die neueste Version 2.98 des Anti-Viren-Programms VT. Beim Click auf "CheckDisk" stürzte der Testrechner stets ab. Schlimmer wird es, wenn man Tools einsetzt, die Betriebssystemroutinen patchen. Probleme gab es u.a. mit MCP (wen wundert's) und FastIPrefs.

Ich möchte an dieser Stelle jedoch betonen, daß Picasso '96 stetig weiterentwickelt wird, und die Systemstabilität hoffentlich mit jeder neuen Version steigen wird.

Fazit:

Die Picasso IV ist alles in allem eine gute Grafikkarte. Das Prädikat "sehr gut" hat sie leider knapp verpaßt, v.a. wegen der Bandbreitenbeschränkung bei 16-/24-Bit-Modi und des etwas hohen Preises, der aufgrund der guten Leistungen und des integrierten Flickerfixers/Scandoublers jedoch noch angemessen erscheint. An der Software Picasso '96 muß noch etwas gearbeitet werden, damit die Stabilität von CyberGraphX v2 erreicht wird.

Gesamtergebnis: 2 (gut)

2. Hardwaretest: Cyberstorm Mk II 040/40 ERC

« CSAReview: CyberStorm Mk II 040/40 ERC
By: Maarten D. de Jong M.D.deJong@stm.tudelft.nl

PRODUCT NAME

Cyberstorm Mk II 040/40 ERC

BRIEF DESCRIPTION

The Cyberstorm is a replacement for the CPU board found in any A3000, A3000T, A4000 and A4000T. It features a 40 MHz 68040 (full version), 4 SIMM slots which can be populated with 4, 8, 16 or 32 Mb SIMMs in any combination and a connector for a separately available FastSCSI-2 controller.

AUTHOR/COMPANY INFORMATION

Name: phase 5 Digital Products
Address: In der Au 27
61440 Oberursel
Germany

Telephone: +49-6171-583787
Support: +49-6171-583788
FAX: +49-6171-583789

WWW: <http://www.phase5.de/>
FTP: <ftp://ftp.phase5.de/>

LIST PRICE

DM 719,-- (approximately US\$ 420) in April 1997. Prices of up to US\$ 520 have been spotted, so shop wisely!

SPECIAL HARDWARE AND SOFTWARE REQUIREMENTS

HARDWARE

Memory (SIMMs, 32 or 36 bits, 70 ns or faster, 4 MB or larger) to populate the board recommended but not required.

SOFTWARE

68040.library, which you have to supply, is required.

MACHINE USED FOR TESTING

A4000/030 with 68EC030 and 68882 (both at 25 MHz)
2 MB Chip, 12 MB Fast memory
Kickstart 3.0, Workbench 3.0
Harddisks: Quantum LPS270A (270 MB), Maxtor 7060 AT (60 MB)
(both are IDE)
Cybervision 64 (4 MB video memory, CyberGFX v40.64)
GVP I/O Extender (v1.8)

INSTALLATION

Installing a new CPU module in a 4000 is tricky, because you'll have to remove quite a bit of hardware in order to have easy access to the CPU slot. I have no clue as to how the situation is with the other computers, but have your dealer or a qualified engineer install the board for you in case you're not comfortable about opening up the Amiga by yourself.

The Mk II module differs substantially from its predecessor. The Mk I was made up of at least three PCBs: a carrier board, a CPU board and a memory board. The fourth board, containing the SCSI option, could be added separately. The carrier board featured a second-level cache of 512 KB. All of this made for a rather difficult install: all of the reviews I read mention the author rasping his knuckles or transfixing his fingers.

The Mk II design is far simpler. In its basic configuration, the module consists of just one PCB, which houses both CPU and memory slots. The second level cache has vanished, since it was hardly ever used anyway. Only the separate SCSI module has remained, which will be dealt with in a separate review.

Before you open up your Amiga, check if you have a 68040.library installed in your LIBS: directory. You can find one on any original 2.04 or higher Workbench disk set. (Since Kickstart 1.3- do not support the 68040, anything might happen if you try to use these versions of the OS. Be careful.)

The installation process indeed looks simple too: only three pages of text and photographs are devoted to installing your new gadget in your computer. The process is only described for a 4000, so you are on your own when it comes to the 3000(T). However, as an additional step I would recommend removing the front drive bay, since it facilitates access to the CPU-slot considerably, especially if you have big hands.

There are a few things worth mentioning. According to the manual, a

ventilator is included with the card; this is not the case anymore. The 68040 now only bears a cooling fin [heat sink]. This fin gets quite hot during operation; take care that no plastic cables touch it! Second, a leaflet has been provided stating that reliable operation of Zorro III DMA-devices in all 3000 models is not possible due to a flaw of the mainboard, and that DMA-capable additions to the Cyberstorm (in other words, the CyberSCSI Mk II module) will be affected by this problem as well. However, I have heard that you can solve this by upgrading the custom chips Buster and Gayle (or Gary?), but please check this out with your dealer or someone who knows the hardware of a 3000.

In any case, I strongly recommend you read the manual thoroughly before opening up the Amiga.

REVIEW

The Hardware

~~~~~

Let me start off by answering a few questions which have surely risen by now.

The 'ERC' means 'Eco Recycling' -- basically this means the processor on the board has been used before. Not only does this help the environment by keeping an otherwise perfectly functional 68040 from going to the garbage dump, it also keeps the price of the chip down (and thus the price of the entire module). Of course, every chip is thoroughly tested by phase 5 before it is sold. It should be born in mind that 'ERC' has nothing to do with the familiar 'EC' and 'LC' abbreviations often found with Motorola CPUs.

While on the subject, the CPU found on the Mk II module is a full 68040. That means that both the floating point unit (FPU) and the memory management unit (MMU) are present and functional. (The LC version omits the FPU, the EC version both FPU and MMU.) This means you can run programs like Enforcer and GigaMem or even the Unix clones NetBSD and Linux/m68k, which all require an MMU.

With everyone turning to the 68060, you may wonder why I decided on a 68040. Simply put, I do not run the software which requires a 68060, like rendering or image processing programs. I program a lot, but I found that I spend far more time editing (and crashing) than compiling. And no 68060 will aid in speeding me up. I can make quite an extensive list of what I do with my Amiga, but the bottom line remains that I was happy with the speed which the 68EC030 offered, 20% of the time it being too slow. In my opinion, buying a 68060 in this case is expensive overkill. Plus it helps the environment a little bit, but that of course does not take the power consumption of the 68040 into account... :-).

After installation, I switched on the computer and waited. I could establish some speedup while the Amiga booted, but it was not a 'WOW' experience. Various system information programs (SysInfo, AIBB 6.5, ShowConfig) showed the presence of a full 68040. Since the presence of an FPU could be established, I had to have a full MMU as well; this was confirmed by Lawbreaker. (Lawbreaker is a utility to see if your Amiga is capable of running Enforcer. If you have an MMU, Lawbreaker generates 4 Enforcer hits, if not, less.)

## Memory Upgrades

~~~~~

I will deal with the software side of memory in the next section, but you should be aware of the fact that the SIMM slots might not be able to take any kind of double-sided SIMM. I was rather unpleasantly surprised when I found out the double-sided 8 MB SIMMs I borrowed from my mothers PC would not fit: the memory chips met the rim of the slot before the 'click mechanism' could get a grip on the module. I did not have other SIMMs to see whether this problem would always occur, but I recommend to use 4 or 16 MB sizes when in doubt: they are populated at one side of the PCB only.

Another point you should be aware of is that memory slot 4 is located under the front drive bay, and is completely inaccessible. In other words: if you want to populate this slot, you'll have to remove the drive bay (or the Cyberstorm). In my opinion, this is totally unnecessary, since there is plenty of space to move the four slots so that they take the room of three.

AIBB Speed Tests

~~~~~

Because I had forgotten to test the speed of my machine before I installed the Cyberstorm, I have no hard data relating to the old situation to present here. I dislike moving hardware around more than strictly necessary, and considering the rather tight fit of the card (it really snaps into place) I decided to leave it where it was. I did have a few AIBB modules of the A3000 (68030 at 25 MHz) and a Cyberstorm Mk I (68040 at 40 MHz) available, so I decided to use these. The A3000 is equivalent to the 4000/030, but tends to be a bit (usually about 5%) faster when access to memory is concerned. And it is of course slower in the graphics tests.

| TEST       | A3000 | Cyberstorm<br>Mk I | Cyberstorm<br>Mk II | won<br>by |
|------------|-------|--------------------|---------------------|-----------|
| Kickstart  | 3.1   | 3.0                | 3.0                 |           |
| FPU mode   | 68882 | 68040              | 68040               |           |
| EmuTest    | 1     | 5.79               | 5.68                | I         |
| WritePixel | 1     | 7.64               | 7.64                |           |
| Sieve      | 1     | 3.50               | 2.87                | I         |
| Dhrystone  | 1     | 5.37               | 5.37                |           |
| Sort       | 1     | 4.73               | 4.63                | I         |
| Ellipse    | 1     | 2.12               | 2.19                | II        |
| Matrix     | 1     | 3.48               | 3.21                | I         |
| IMath      | 1     | 3.73               | 3.73                |           |
| MemTest    | 1     | 2.35               | 1.57                | I         |
| TGTest     | 1     | 1.27               | 1.41                | II        |
| LineTest   | 1     | 0.57(!)            | 0.68(!)             | II        |
| Savage     | 1     | 1.91               | 1.91                |           |
| FMATH      | 1     | 14.56              | 14.56               |           |
| Beachball  | 1     | 6.51               | 6.67                | II        |
| InstTest   | 1     | 4.29               | 3.90                | I         |
| Flops      | 1     | 9.28               | 9.38                | II        |
| TranTest   | 1     | 3.69               | 3.49                | I         |
| FTrace     | 1     | 3.04               | 3.05                |           |
| CplxTest   | 1     | 6.37               | 6.37                |           |

## Memory Latency Indices

|                       |      |      |             |
|-----------------------|------|------|-------------|
| Mainboard FastRAM 6.1 | 10.1 | 11.3 | (smaller is |
| Localbus FastRAM---   | 7.1  | 8.1  | better)     |

Ok, let's discuss these (inherently questionable) values. The differences between the Mk I and II are in most cases completely irrelevant. I doubt that you will notice them in practice. That is not the case for memory-intensive jobs, however. According to these data, the speed at which the Mk II accesses its memory is decidedly lower than that of the Mk I. Since a lot of the work I do is memory-intensive I found these results to be rather disappointing. (The 'low' speed was confirmed by another program called Bustest, which measures the transfer speed to all types of memory, using byte, word and longword accesses. I have used both Bustest and AIBB on various systems, and their results are always close to eachother.)

The ensuing discussion on Usenet showed that phase 5 always operate the SIMMs at 70 ns, regardless of the type installed. So I could in fact be measuring the difference between 60 and 70 ns memory here. However, since most SIMMs are 60 ns these days, I find it hard to accept that a company like phase 5 does not make use of this fact.

A second reason the speeds differ so much could be due to the Mk I module using its second-level cache; AIBB does not store this information in its files. Whatever the reason, the Mk II definitely has a slower design, which is a shame.

Despite this flaw, the other results are impressive. Of course, the increased clock speed and the CopyBack cache help to boost performance as well, but it's the result that counts. The integer speed has on average increased by a factor four. One can clearly notice this: the response of the Amiga is snappier and during CPU-intensive tasks a lot of the usual jerkiness (unfortunately still present on a 68030) has vanished.

Another interesting fact is the floating point speed. A 68882 is not exactly slow, yet it is beaten time and time again by the 68040's internal FPU and the software emulation of unimplemented instructions. I therefore expect a 'noticeable' speedup in floating point intensive programs.

## Real World Impressions

~~~~~

The first application I tried is notorious for its demand for speed: Metafont. Metafont is a program which transforms a program-like description of a glyph (any character you see in print or on-screen) into a bitmap, so it can be printed. On average, a font (i.e., a complete set of glyphs) took about 90 seconds on my 68030. My new system requires about 30 seconds for the same font. Additionally, I expect the situation to improve a little when I switch to a SCSI-2 based filing system; Metafont requires a lot of file access and IDE can slow things down considerably.

TeX was of course next. TeX is a typesetting program: it transforms plain ASCII text containing control sequences into typeset text. It's like a WYSIWIG word processor, but then with you writing what the text should look like. I ran my Masters thesis (90 pages) through this program. Pages

were generated at a 'chee, this goes fast' rate. I got the feeling the computer was actually doing something; the 68030 definitely required more time to build a page. Pages containing lots of formulas still have a small pause, but this is hardly noticeable.

The next program I tried was Ghostscript. Ghostscript is a screen-based PostScript-interpreter, meaning it shows your PostScript file on screen instead of on paper. Ghostscript requires a lot of calculations to build the display. The speed at which this now occurs was cause for the first 'WOW'. Text-based PostScript files are built up faster than the eye can follow; graphics appear with a slight pause (the famous Tiger takes about 4 seconds on my Cybervision), but nevertheless at a very workable rate.

At this point I decided to switch from OS-friendly to not-so OS-friendly programs. I unleashed my (small) collection of demos and games onto the Cyberstorm. As I expected, some of the demos crashed in record time; these included Origins Motion and Complex, Kefrens Desert Dream and Silents Demon Download (oldies, I know :)). Others kind-of worked (Faculty's Lethal Dose 2, Silents Ice, Andromeda's Nexus 7). And the few that did work did not contain many of my favourites. I was a bit disappointed at the modern stuff; are there really that little 68040's in Demoland?

My games collection was already diminished to almost nothing after I bought my A4000/030; therefore I expected little problems. Populous 2, Rock'n'Roll, Civilization and Frontier (to name a few) worked ok. At this point I would like to point out that not all old stuff fails to run: games like Defender of the Crown, Power Drift and Impact ran without even touching the caches. The rule here seems to be that if it can run on a 68030 (if necessary without caches) it will probably run on a 68040 as well. However, be prepared to reduce your (illegal??!) collection even further. (I wish to mention one strange exception here: Power Drift. On my 68030, I needed to Kickback into 1.3 to get this game working, with the 68040, it functions flawlessly under 3.0 -- it even has become much harder to play!)

I already mentioned that Kickstart 1.3- and the 68040 do not like each other. I never got round to testing this, because none of the available softkickers and degrading tools succeeded in starting up the Amiga with 1.3. In other words: if the startup control screen fails, you can kiss the program goodbye.

Next were the C-compilers I normally use: SAS/C 6.50 and gcc 2.7.2.1. (Compiling C is a process which is highly dependent on the speed of your hard disk as well, so the times presented are not solely the effect of the Cyberstorm.) SAS/C is a speedy compiler, but with a 68040 under the hood it really screams through sources. 130 KB of complex C-code (interpret.c from the MudOS v22b24 sources, <ftp://ftp.imaginary.com/pub/LPC/driver/beta>) was compiled in just under 20 seconds. It required 90 seconds on my 68030. With the relatively small programs (<50 KB of source) I normally write, the compile time is therefore reduced to almost nothing.

gcc of course requires more time. The aforementioned MudOS sources compiled in 75 minutes on my 68030; the Cyberstorm system requires 35 minutes. When optimization is turned off, the required amount of time is reduced to 28 minutes. A lot of time is wasted because the compiler and the appropriate include files need to be reloaded time and time again. The compiler is also much slower than SAS/C: the interpret.c file requires 45

seconds without and 2 minutes and 15 seconds with optimisation to compile!

At this time I decided it was time to test the GVP I/O Extender. The first connections with my provider (Term 4.7a 020+ and AmiTCP 4.0 demo) worked ok. There were a few errors during a ZModem download, but I contributed those to wrong buffersizes. However, I quickly changed my opinion when I found out that a direct 115k2 connection with my mothers PC lead to complete serial garbage and huge amounts of transfer errors when I tried to get something to the Amiga. I spent hours trying to discover the cause of the problem, and eventually managed to track down the culprit: the good ole' CopyBack cache of the 68040. (This on-chip cache buffers writes to memory, as to speed up the processor. However, if a program requires that data and looks at the memory to find it, it will use old data and thus go completely wrong.) When I turned off the cache, the problem vanished. This is not mentioned by either phase 5 or the manual of Term. After the cache problem had been solved, I could use the I/O Extender without further problems.

Then it was time for some old-fashioned image processing using Photogenics Lite. This presented an unexpected problem. I never used the program because my 68030/68882 combination was far too slow for this type of work. (Hence the fact that I can't present data on other programs -- I don't have them :-)). The speed of the Cyberstorm proved to be adequate, but during the session I found out that image processing can be very fun. The hitherto impressive speed of the 68040 became a kind-of annoying pain, and for the first time I wished I had bought a 68060 or a (yet to be released) PowerPC. Serious image processing requires huge amounts of raw computing power, and in my opinion, the more the better. If your main application is image processing, the Cyberstorm 040 is not your ideal purchase.

I could go on and on about the various programs I tried, but I think I have written enough for now. The main conclusions which can be drawn from these tests is that the Cyberstorm gives your Amiga a solid and very noticeable performance boost. Software compatibility is very good if you stick to OS-legal stuff, and not so good if you don't. In some cases, other hardware may become the bottleneck, and it would be wise if you spent your money to remove these before buying more CPU power.

DOCUMENTATION

The documentation is good, if a bit short. There are several errors in the English text which are a little annoying considering the total amount of documentation. The documentation was written with the 68060 in mind and therefore some of the steps can be skipped: phase 5 indicate this on a separate leaflet which could have contained more information on the 68040 as well.

The disk which is distributed with the 68060-version is not present. This is a bit annoying, since it contains a number of interesting utilities. phase 5 will give you a copy if you upgrade to a 68060, though.

LIKES

Speed, transparent presence, reliability, recycling of a 68040, simplicity of the module in comparison with its predecessor, price.

DISLIKES AND SUGGESTIONS

Slow memory interface, trouble with double-sided SIMMs, position of the fourth SIMM slot, lack of a CPU-cooler, short documentation, lack of disk.

I didn't notice the 'slow' memory interface in practice, because the speed of the card is still far above what I was used to. However, it is simply a shame to waste computing cycles in order to save a few bucks.

I have one suggestion: get rid of these flaws!

COMPARISON TO OTHER SIMILAR PRODUCTS

I have never used other 68040-based cards, so a comparison based on experience is not possible. However, if I compare the literature with what I have seen and experienced so far, and neglect the SCSI-2 options found on all cards, the Mk II does not make it to the top three. Alas! This is simply because other cards (for example the Warp Engine, the Cyberstorm Mk I and the Apollo) have faster memory interfaces, which basically determine the maximum speed at which the CPU can process instructions.

Only when used in combination with the accompanying SCSI-2 module does the Cyberstorm Mk II start to shine. Also, please note that the Mk I and the Warp Engine are not available any more.

BUGS

None found. Or perhaps one, but I cannot be sure. After a real long day of hard work, my Amiga all of a sudden locked up when I wanted to redo an image in Photogenics Lite. I attribute this to a heat problem, though: it had been awfully warm in my room and my computer had been working at huge loads for the entire day.

VENDOR SUPPORT

Well, as we all know, phase 5 are not famous for their responsiveness concerning e-mail. During the test, I have sent the company several messages, all of which remained unanswered after two weeks. My advice would be to phone or fax them, but I have not tried this.

WARRANTY

phase 5 have devoted quite a lot of text to the issue of warranty. I will summarize the text in this document, but please refer to the original in case this becomes a necessity. I accept no responsibility when this summary and the original text differ!

You get a 6 month guarantee, during which phase 5 will replace or repair your module free of cost if the card was broken due to material or production faults. Excluded are faults caused by 'outside interference': improper usage, unauthorized repair or modifications and addition of new hardware and software. This includes upgrades of the system hard- and software!

phase 5 takes no warranty what so ever about the applicability of the Cyberstorm Mk II; the company also does not hold itself responsible in case of data loss, even when it has been warned about the possibility in advance.

In case of problems you are instructed to turn to your dealer for assistance first. phase 5 will only accept returns when they have been assigned a so-called RMA-number; this number is given to you when the support department sees justifiable cause for you to return the module to phase 5.

CONCLUSIONS

The moment you've all been waiting for: the note. After a bit of thought I settled on 4 out of 5. The card itself is well-made and works as it should (and quite fast at that), but in my opinion there are too many small flaws in this design which could easily have been avoided. The card is not the ideal purchase for image processing freaks, but if you are looking for reliability and reasonable power at an affordable (even cheap-ish) price, this card is the one for you.

COPYRIGHT NOTICE

This review copyright 1997 by Maarten D. de Jong.

Permission to distribute this text in any form is granted, as long as no modifications are made. The moderator of the comp.sys.amiga.reviews newsgroup is exempted from this requirement, but I trust him not to abuse this fact :-). If you distribute the text, I'd appreciate it if you dropped me a line informing me about the where and how.

Reactions, comments and questions are welcome at my email address: M.D.deJong@stm.tudelft.nl.»

3. Hardwaretest: CyberSCSI Mk II

« CSAReview: CyberSCSI Mk II
By: Maarten D. de Jong M.D.deJong@stm.tudelft.nl

PRODUCT NAME

CyberSCSI Mk II

BRIEF DESCRIPTION

A DMA-capable FastSCSI-2 controller for all Cyberstorm Mk II CPU boards.

AUTHOR/COMPANY INFORMATION

Name: phase 5 Digital Products
Address: In der Au 27
61440 Oberursel
Germany

Telephone: +49-6171-583787
Support: +49-6171-583788
FAX: +49-6171-583789

WWW: <http://www.phase5.de/>

FTP: ftp://ftp.phase5.de/

LIST PRICE

DM 199,-- (approximately US\$ 120) in April 1997.

SPECIAL HARDWARE AND SOFTWARE REQUIREMENTS

HARDWARE

- any Cyberstorm Mk II CPU module (whether this includes the PowerPC-based modules is unknown)
- at least one SCSI-device to use the controller

SOFTWARE

All required software is provided on-disk by phase 5.

MACHINE USED FOR TESTING

A4000 (upgraded with a Cyberstorm Mk II 040/40 ERC)
Kickstart 3.0, Workbench 3.0
2 MB ChipRAM, 26 MB FastRAM
Harddisks: Quantum LPS270A (270 MB, IDE), Maxtor 7060 AT (60 MB, IDE), Quantum Fireball TM2100I (2100 MB, SCSI-2)
CD-ROM: Toshiba XM-5701B (12x, SCSI-2)
Cybervision 64 (4 MB, CyberGfx v40.64)
GVP I/O Extender (driver software: v1.8)

INSTALLATION

The CyberSCSI Mk II (from hereon designated as the CyberSCSI- or SCSI-module) is an additional module for any Cyberstorm Mk II CPU card. The latter features a connector on which the SCSI-module is placed. It is simply impossible to connect the two in a wrong way (especially with a 68040-based Cyberstorm: the cooling fin on this CPU forms a large blockage). Of course, if you are not comfortable opening the computer by yourself, have your dealer or a qualified engineer do the job for you. However, no matter who's performing the installation, there are a few 'ifs and buts' which complicate the procedure.

Amiga 3000(T) users are informed that their computer may not work reliably with Zorro III DMA-capable hardware in their system; this affects the CyberSCSI-module as well. However, I have been informed that this problem is solved by switching to the latest revisions of the Buster and Gayle (or was it Gary?) custom chips. Keep in mind that this is pure hear-say; so please check thoroughly with your dealer or someone with a good knowledge of the 3000-hardware.

Additionally, some soldering on the mainboard of all 3000-models is always required if you wish to install the SCSI-module: it requires a signal which is not provided by the CPU slot of said computers. Please note that this is NOT necessary if you install the module in a 4000.

Regardless of the type of Amiga, READ THE MANUAL FIRST. The firmware of your Cyberstorm MUST be updated BEFORE you install the SCSI-module. The

manual explains how to do this quite elaborately, but also informs you that the updating procedure may cripple your CPU-module beyond repair. These kind of warnings give me the creeps. It really takes a mental push (read: a few gulps of whisky or vodka) to start the updating procedure after reading about the possible consequences. No programs are available to restore your Cyberstorm to its original state; instead, you are advised to contact the support department. And then what?? Good going, guys!

Two remarks here. By chance I spotted a question in the comp.sys.amiga.hardware newsgroup about unsuccessful updates; after a week there were still no responses. I therefore conclude (with the necessary precautions) that a failure is rare. The second remark concerns the manual: it says that a rainbow pattern should appear early in the bootprocess to signify the Cyberstorm's presence; this did not occur with my module (strange), despite the fact that the updating procedure completed successfully (*relieved sigh*).

The second problem you run into is the amount of space you have to position all cables. The SCSI-module itself is not equipped with termination resistors; they are placed on a separate PCB which houses the external SCSI-connector. The two are connected with a short (but very broad 50-wire) ribbon cable which passes squarely over the Amiga's internal IDE and floppy drive connectors. The effect of this new cable is that you have to reroute the ribbons of said connectors in a way which would have Houdini think for a while. And then you still have to connect the internal SCSI-cable (with connectors for 2 SCSI-devices and the controller)... In one word: messy. I strongly suggest you test everything before you close up the Amiga while you still have easy access to all hardware.

And just when you think you've got it all covered: updating the firmware, setting the termination resistors and miscellaneous jumpers, connecting all cables, and so on... you come to the conclusion that the (large) power cables of the devices in the upper front drive bay and lower rear drive bay meet head-on before everything is in place... This is without a doubt strongly dependent on the type of equipment you are using, but since a warned person counts for two...

Strangely enough, the informative manual makes no mention what to do with the connector for the activity LED. Since I intended to remove all IDE drives from my system, I simply used the system's LED. However, I have seen various documents on how to install a two-colour LED; check out the Aminet for a copy. Keep in mind this requires you to solder a small circuit, so have a experienced or qualified person do this for you in case you can't do this by yourself.

The above process is clearly described in the manual, but it will take you a lot longer to do than to read it. Keep your cool and you'll do fine.

Last but not least, I wish to point out that SCSI-devices in general are affected by the quality of your cables like no other equipment in your computer. A full explanation goes beyond this review, but I recommend the SCSI-FAQ (<ftp://rtfm.mit.edu/pub/usenet-by-group/comp.peripherals SCSI/>) for a full explanation. You may be interested to know that in a random sampling of cables which were supposed to adhere to the SCSI-2 standard, only half actually did.

REVIEW

Hardware

~~~~~

If you are not familiar with the SCSI-jargon, I recommend you read the SCSI-FAQ of which I gave the address above.

This piece of hardware equips your Amiga with an autobooting, RDB-supporting SCSI-2 controller. With this hardware, you can connect up to 7 SCSI-devices to your Amiga. This includes hard drives, CD-ROMs, magneto-optical devices, scanners, tapestreamers, and so on. If it has a SCSI-interface, you can use it on the Amiga. (Of course you need some software as well, but there are no problems concerning the hardware.) Needless to say, this expands the capabilities of your computer considerably.

The most important thing you have to care about are the termination resistors. Without these, the backbone cable remains 'open' at some end, leading to malfunctions. Since it is easy to forget to place or remove a resistor, phase 5 have equipped the SCSI-module with an automatic resistor. This clever circuit finds out on its own whether it is the last piece of equipment on the backbone and switches itself on if this is indeed the case. One exception exists, but this is clearly documented in the manual. You can of course also switch the resistor to manual or simply to off.

Since this resistor is located on a separate PCB and the controller insists on being at the end of a cable if you are just using internal SCSI-devices, it follows you always have to install this PCB -- and thus run into the already mentioned cable routing problem. (If the latter requirement was dropped, you could make a device-controller-device connection, and have the termination resistors reside on both devices, thus eliminating the need for the second PCB. Perhaps it is possible, but since the documentation does not mention it, I decided not to try.)

The main controller PCB has three extra jumpers which aid in setting up your system. You can extend the waiting period at startup (useful for old SCSI-devices which are slow starters), put the controller into 'slow cable mode' (if you have very long cables), and have the controller automatically operate any device using FastSCSI-2 mode. Of course the device has to be able to handle this.

The external port is a SCSI-2 50-pins connector. In other words, if you are going to use equipment which uses the more common 25-pins or Centronics 50-pins connector, you will need an adaptor plug (which are not exactly cheap).

Finally, the hardware itself looks well made. However, the design is still something which makes me wonder if it could not have been done in a smarter way. All the equipment is now stuffed in a small amount of space, yet there is a huge amount of room left above the rest of the CPU-module, over the SIMM modules.

## Software

~~~~~

All software is delivered on one disk bearing the name 'SCSI Tool Disk'. When you reach the point that you can start using the SCSI-devices, you will already have used it: it also contains the updating program. It is quite interesting to see that the disk contains directories for all

products by phase 5 which can be extended with a SCSI-module; this includes hardware such as the Fastlane and the Blizzard 1230 Mk IV. (The only difference as far as I could tell were the icons' tooltypes.)

After installing the software (which consists of a SCSI-bus control program, a HDToolbox-like program, the AmiCDFS 2.38 filing system, an audio-CD player, DynamiCache and lots of documentation) using the normal Installer, you are in business.

The SCSI-bus control program (UnitControl2) allows you to change various low-level options of the SCSI-devices and the controller. This includes parameters like reselection, bus time outs, and probing of LUNs during start-up. It is especially useful if you are optimizing the performance of your storage media. The on-disk manual is quite clear about all options and you should read it carefully. This is because some gadgets carry rather misleading names which might cause data loss if they are operated in the wrong way.

SCSIControl3 is phase 5's replacement for the HDToolbox program. It works in a similar way and gives you the same options, save for a few. For example, it lacks a verify option, which can present a problem if you end up with a 'disk not validated'-error. For this reason and the fact that the graphical display of your partitions leads to a better overview, I still prefer Commodore's program. There is enough room for improvement, and I therefore hope that phase 5 will do so. In practice it gets the job of partitioning done without problems. However, I did find an annoying bug: in order to access the information about the partition itself (size, location, type of filing system, etc.), you have to double-click on the name of the partition. However, this will not work if the 'Del Partition' gadget is active. You have to deactivate this one first.

The AmiCDFS filing system allows you to access CD-ROMs. It can handle quite an amount of formats: ISO-9660, HFS, RockRidge, PhotoCD and CDDA are present and accounted for. Not only is it quite extensive, it is fast as well. AmiCDFS is a shareware program, and I was amazed to find out that phase 5 don't give us the full version. This makes phase 5 look a bit stingy to me; especially in conjunction with the disclaimer that programs may be withdrawn from the disk at any moment if the author of the program wishes it so.

Both AmiCDFS and the audio CD-player program (MCDPlayer 1.01) work as they should. However, since I have never used a CD-ROM in any computer until now, I have no experience with other programs. MCDPlayer is quite crude, and I'm sure better alternatives are easily found. (I happened to see a picture of a rather nice one in the April or May issue of Amiga Computing, but I forgot its name.)

The documentation is quite interesting for programmers, since it contains (amongst other things) a complete list of all SCSI-2 commands, the source to a low-level SCSI-bus program (not UnitControl2, unfortunately :) and some tips on how to get MS-DOS partitions on your mass data storage devices.

Real World Experience

~~~~~

Installing all hard- and software and copying my data from the old IDE

---

drives to the Fireball proved not be the quick easy task I had envisaged it would be, but within two hours I could remove the IDE drives and start the first SCSI-only boot. With IDE drives attached, nothing out of the ordinary happened; without them no problems whatsoever occurred as well.

Well, any problems is perhaps too grand a word. One small, but very useful utility decided to call it quits: undel by Martin Mares. This undelete program insists on using the standard scsi.device to perform its magic. And the CyberSCSI-module is operated with the cybscsi.device, so... In general, if the program allows to choose your own .device and unit number, you can use it without problems. A small number of people may ask whether you can use the CyberSCSI-module with NetBSD. At the moment of writing (April 1997) the best answer I can give is 'maybe'. A developmental module exists for this controller, but from what I read, it still works rather unreliably. In my opinion, you are better off switching to Linux/m68k (yes, Linux/m68k!), which does support this controller.

It is a trifle pointless to present DiskSpeed data here, since they are highly dependent on the hardware employed. However, I can say that a fragmented hard disk is a sure speed killer :). However, that's no problem ReOrg can't handle. I am a little concerned with the amount of CPU-time the DMA-controller demands, though. Or better put (since DMA takes no CPU-time at all) the time required by the programs before the DMA-controller can be put to work. Unfortunately, this is mostly OS-stuff and therefore cannot be changed easily. On the other hand, at least the module at least leaves some time free in comparison to the 4000's internal IDE interface!

Even under heavy multitasking loads with lots of different programs fighting for control of the hard disk and the CD-ROM, the module performs without a glitch. No compatibility problems could be established (admittedly, my list of tested devices is small). All in all, I am very pleased with the module.

#### DOCUMENTATION

The 42-page bilingual (German and English) A6-booklet provides detailed information about your new toy. The installation procedure is clearly described and includes a few small photographs. SCSI in general, termination resistors, jumper settings and common errors are devoted a few pages each. Sometimes I read a section in German, because in my opinion that still describes everything best, but I am convinced you will have little trouble with the English text, despite numerous spelling errors. As a special extra, a pin layouts of the SCSI-2 and Centronics 50-pins connectors are given.

#### LIKES

Speed, reliability, the manual and good software.

#### DISLIKES AND SUGGESTIONS

Difficult installation (possibility of damaging the Cyberstorm, strange location of the controller PCB, two-PCB design, cable rerouting problem) and the shareware edition of the AmicDFS filing system.

I know that in order to keep the price of the Cyberstorm down, phase 5 have

---

decided to provide the SCSI-controller as a separately available option. There is nothing wrong with such a design, but more thought should have gone to the problem of installation. I sincerely hope a Mk III will take care of this.

A registered version (or at least a discount) for the AmiCDFS filing system should be included as a standard.

The SCSIControl3 program (partitioning) can do with a more user-friendly user interface and a verify option. A selector for #?scsi.devices and a RDB-backup option could make interesting additions.

#### COMPARISON TO OTHER SIMILAR PRODUCTS

Since I don't have extensive experience with SCSI-2 controllers, and tests in magazines were done with different setups (notably different hard disks), I cannot present an objective opinion. Sorry!

#### BUGS

Various typos in the manual, plus one small bug in the partitioning program.

#### VENDOR SUPPORT

phase 5 is not exactly fast when it comes to handling email. I suggest you phone or fax the company if you want a quick(-ish?) answer.

#### WARRANTY

phase 5 have devoted quite a lot of text to the issue of warranty. I will summarize the text in this document, but please refer to the original in case this becomes a necessity. I accept no responsibility when this summary and the original text differ!

You get a 6 month guarantee, during which phase 5 will replace or repair your module free of cost if the card was broken due to material or production faults. Excluded are faults caused by 'outside interference': improper usage, unauthorized repair or modifications and addition of new hardware and software. This includes SCSI-devices, but upgrades of the `_system_` hard- and software as well! AmiCDFS and the supplied other programs form no exception.

phase 5 takes no warranty what so ever about the applicability of the CyberSCSI Mk II; the company also does not hold itself responsible in case of data loss, even when it has been warned about the possibility in advance.

In case of problems you are instructed to turn to your dealer for assistance first. phase 5 will only accept returns when they have been assigned a so-called RMA-number; this number is given to you when the support department sees justifiable cause for you to return the module to phase 5.

#### CONCLUSIONS

The moment you've all been waiting for. The Note. I Have Decided (c'mon,

---

allow a guy his moment of glory for once :) on 4.5 out of 5. The installation is a bitch, and not without risk to other hardware, but once everything is in place, the module performs as any piece of hardware should: reliably and speedy. The manual is clear and packed with useful information. A very good addition to any Cyberstorm Mk II.

#### COPYRIGHT NOTICE

This review copyright 1997 by Maarten D. de Jong.

Permission to distribute this text in any form is granted, as long as no modifications are made. The moderator of the comp.sys.amiga.reviews newsgroup is exempted from this requirement, but I trust him not to abuse this fact :-). If you distribute the text, I'd appreciate it if you dropped me a line informing me about the where and how.

Reactions, comments and questions are welcome at my email address:  
M.D.deJong@stm.tudelft.nl.»

## 1.8 Spieleteil - Inhalt

AMIGA ActionGamesPlayerJoker (von Jens Schröder)

-----  
September 1997 (Nummer 01)

Inhalt:  
-----

Vorwort

Spiele-News aus aller Welt

Previews

Games-Homepages

Reviews: Neue Spiele im Aminet

Emulator-News

Aufruf

Schlußwort

## 1.9 Spieleteil - Vorwort

Vorwort  
-----

---



Hallo Spieler!

Nachdem nun auch AMIGA GAMES das Zeitliche gesegnet hat, gibt es in Deutschland keine geeignete Quelle für News, Reviews, Previews und alles andere was zur Spieleszene gehört mehr. Was immer man von der AMIGA GAMES gehalten hat, dies ist ein weiterer Schritt in die falsche Richtung; und das in einer Zeit, in der die Spieleszene keinesfalls tot ist. Firmen wie Vulcan Software, ClickBoom, und viele andere (siehe unten) tragen dazu bei, daß der AMIGA, der einst der erfolgreichste Spielecomputer war, auch weiterhin mit hochwertigen Spielen versorgt wird.

Höchste Zeit also, in die Nische zu springen, und ein (somit das einzige) deutschsprachiges Spielemagazin zu schaffen.

Carsten Schröder (übrigens weder verwandt noch verschwägert mit mir) stellt mir hierfür netterweise Platz in AMIGA aktuell zur Verfügung. Er kann sich somit ausschließlich um seinen Anwender-Teil kümmern.

Diese Erstausgabe gibt gleich einen Einblick, was Euch in Zukunft hier erwartet. Umfassende News aus der Games-Szene, Reviews, Previews, und News aus der Emulator-Szene werden Euch hoffentlich gut unterhalten und informieren. Für Verbesserungsvorschläge bin ich natürlich immer dankbar, aber dazu mehr im Aufruf am Schluß dieser Ausgabe.

## 1.10 Spieleteil - News

Spiele-News aus aller Welt  
-----

- Street Racer von Guildhall Leisure / Epic Marketing

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

Im August gab es die ersten Screenshots und Details von dem Rennspiel Street Racer, das schon für Playstation, PC, Sega Saturn, Super Nintendo und Gameboy erschienen ist. Und es sieht so aus, als ob es auch die Qualität der anderen Versionen erreichen könnte. Guildhall kündigt es jedenfalls als möglicherweise bestes AMIGA-Rennspiel an. Im Cartoon-Stil können bis zu acht Spieler in 3D-Landschaften von Mount Rushmore bis Transsilvanien um die Wette fahren. Eine neue Split-Screen-Technik macht es dabei sogar möglich, alle Spieler auf einmal zu sehen (!!!). Eine hohe Detailrate soll selbst bei 8-Spieler-Split-Screen (!!!) mit einer Geschwindigkeit von 50 Frames per Sekunde erhalten bleiben.

Das Spiel soll Ende September in England für 14.99 Pfund (ca. 50 DM) und sicherlich auch bald danach in Deutschland für alle AGA-AMIGAs erhältlich sein. Die CD-Version benötigt 4MB RAM, die Disk-Version benötigt nur einen Standard-A1200. Wenn das Spiel so gut ist, wie die Screenshots und Details vermuten lassen, verspricht es eins der besten AMIGA-Spiele aller Zeiten zu werden.

- Guildhall Leisure kündigt neue CD-Titel an

Guildhall Leisure, der bekannte englische Hersteller hat Gloom 3 und Street Racer (siehe oben) angekündigt. Gloom 3 wird über große neue Level verfügen. Außerdem plant Guildhall CD-Veröffentlichungen der Spiele Civilization, Theme Park und vieler anderer Klassiker.

- onEscapee kommt bei Sadeness Software heraus.

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

Das Spiel onEscapee (Preview in dieser Ausgabe) vom Invictus Team kommt bei Sadeness Software heraus. Die englische Firma war bisher für CD-ROMS, wie die AGA Experience-Reihe, oder Titel wie "Hidden Truth" und "Women of the Web" bekannt. "onEscapee" ist neben dem Echtzeit-Kriegs-Strategiespiel "Foundation" das erste Spiel, das bei Sadeness erscheint. Foundation wird von Paul Burkey programmiert und ist zu 80 % fertig. Screenshots lassen auch hier auf ein hervorragendes Spiel hoffen, das ab November/Dezember 1997 erhältlich sein wird.

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

- Vulcan-News

Hard Target wird ein Spiel sein, bei dem man einen virtuellen Cop steuert. Weitere Details gibt es noch nicht. Dieser Titel ist ein weiterer auf der riesigen Liste von Spielen, die Vulcan demnächst veröffentlicht. (Liste siehe unten)

Final Odyssey, ein Puzzle-Action-Adventure vom australischen Programmierer Peter Spinaze sollte ebenfalls beim Lesen dieser Ausgabe erhältlich sein.

Uropa 2, das Anfang des Jahres als Shareware-Version erschien, wird in Kürze als kommerzielles Spiel bei Vulcan erscheinen. Das Spiel wurde im Vergleich zur Shareware-Version stark verbessert und soll auf CD-ROM am 1. September erscheinen. Es handelt sich bei Uropa 2 übrigens um ein futuristisches auf Missionen basierendes Adventure.

Vulcan entwickelt außerdem den 3D Games Creator, der jeden dazu befähigt, sich seine eigenen Doom-Clones herzustellen.

Eine weitere Fortsetzung wird die nicht gerade unumstrittene Serie Valhalla haben. Valhalla 5 - Valhalla & the Charms of King Paul wird sie heißen und nur auf CD erscheinen. Die Sprachausgabe wird mehr als 10.000 Wörter kennen und das in fast 10 Sprachen.

Weitere Titel auf Vulcan's Release-Liste sind: Jet Pilot Expansion Disk, The Strangers (Preview in dieser Ausgabe), Wasted Dreams, Hell Pigs, Genetic Species, Scions of a Forgotten World und Breed 2001.

Außer der Jet Pilot Disk und dem 3D Games Creator erscheinen übrigens alle Vulcan-Titel nur auf CD-ROM.

Außerdem wurde Vulcan Software America gegründet, die die Geschäfte der Firma in Amerika führt.

- APC & TCP-News

Der Club APC & TCP mausert sich immer mehr zu einem ernstzunehmenden Spiele-Hersteller. Nachdem das 3D-Rennspiel Flyin' High bereits veröffentlicht wurde, gibt es viele weitere Titel auf der Release-Liste. Bei

Skimmers handelt es sich um eine Rennspiel / Shoot-Em-Up-Mischung von Team Mango. Das Spiel wird in einer Floppy- und in einer CD-Version erscheinen. Die CD-Version hat natürlich viele Extras, wie Intro-Sequenzen, mehr Level, mehr Musik usw. Weitere angekündigte APC&TCP-Titel sind Mr. Tomato, Forest Dumb Forever, Mega Blast, Adventure-Shop, Testament 2, Pinball Brain Damage (kommt nicht wie früher angekündigt bei Vulcan Software heraus), Phoenix, Pulsator, Skaut, Marblelous 2, Westerados, Escape from Atlantis, Skimmers, Daydream, Hotelmanager und Magic Island

- Championship Manager 2 erscheint

Der lang angekündigte Fußball-Manager Championship Manager 2 von Eidos Interactive (ehemals Domark), der für PC schon lang erhältlich ist, erscheint im September endlich auch für AMIGA.

- clickBOOM News

Nicht viel neues von Myst (leider noch nicht erhältlich). Man kann es auf der Homepage aber schon mal gewinnen.

- Trapped 2 erscheint im September

Oxyron, Programmierer von Trapped 2 teilten mit, daß das Spiel fertig ist und im September erscheint.

- Fubar von Q-Group

Fubar ist ein Action / Strategie-Spiel mit Anleihen aus North & South, Risiko und Civilization. Das Spiel benötigt einen A1200 mit CD-ROM, ein Power PC-Support kommt vielleicht auch. Die momentanen Pläne sehen eine Ende '97 / Anfang '98 -Veröffentlichung vor.

- Aurora Works präsentiert H-Bomb

H-Bomb ist eine weitere Kopie des bekannten Bomberman-Stils. H-Bomb bietet die Möglichkeit mit 4 Spielern gemeinsam zu spielen. Ein Demo wird demnächst erhältlich sein.

- Nichts Neues von Golem

Von Golem, dem sehr interessanten Projekt von Underground Software, gibt es leider immer noch nur Bilder und AVIs zum Download. Golem soll laut Programmierern der erste interaktive Film für den Amiga sein. Die AVIs machen zumindest Lust auf mehr.

- The Shadow of the third Moon erscheint in Kürze

The Shadow of the third Moon, eine Voxel-Flugsimulation (Demo seit einiger Zeit im Aminet) von Black Blade Software soll in Kürze ebenso wie Sword (Preview in dieser Ausgabe) bei Titan Computer erscheinen.

- Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria

Hierbei handelt es sich um ein Adventure von Prelusion, das an Spiele wie Monkey Island erinnert. Systemvoraussetzung wird nur ein Amiga mit 1 MB RAM sein.

- Forgotten Forever von Charm Design

Ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel im Stile von Command & Conquer, das TCP/IP-Support haben wird und auf Screenshots recht gut aussieht.

- Pulsator

Pulsator ist ein neues Shoot-Em-Up von Fullspeed Creative Development, das als Vorbild den großen Klassiker R-Type hat. Screenshots sehen hervorragend aus. Mit Wasser-, Nebel-, Regen-, Licht- und Schatten-Effekten könnte das Spiel ein Highlight in der großen Shoot-Em-Up-Geschichte des Amigas werden. Eine spezielle CD-Version mit Extra-Features wie Film-Sequenzen, mehr Levels, neuen Welten und einem CD-Soundtrack wird ebenfalls erhältlich sein. Auch dieser Titel erscheint in Deutschland bei APC & TCP.

- Diversia von Ablaze Entertainment - bald Demo erhältlich

Diversia ist ein Echtzeit-Strategiespiel, bei dem der Spieler Armeen gegen einen intelligenten Feind steuert. Das Spiel wird das Spielen im Netzwerk unterstützen und einen CD-Soundtrack haben. Im Moment ist es etwa zu einem Drittel fertig und wird vielleicht noch in diesem Jahr erscheinen. Ein Demo soll voraussichtlich im September erhältlich sein.

- Sixth Sense Investigations-Demo erhältlich

Das Demo des Adventure im Stil von Monkey Island "Sixth Sense Investigations" befindet sich exklusiv auf der September-CD der Zeitschrift CU AMIGA, die beim Lesen dieses Textes auch in Deutschland erhältlich sein sollte. Die Vollversion sollte Ende August von Epic Marketing erscheinen und 29.99 Pfund (ca. 90 DM) kosten.

- Brainkiller von Virtual Madness

Brainkiller ist ein weiterer in der Geschichte der Doom-Clones. Gut oder schlecht wird sich noch in diesem Sommer herausstellen.

- Screenshots von H.A.R.D. Corps

H.A.R.D. Corps wird laut Hersteller GeoSync Media eine schamlose Command & Conquer-Kopie für den Amiga sein. Die Entwicklung befindet sich noch in einem frühen Stadium, aber die ersten Screenshots sehen recht vielversprechend aus. Weiter angekündigte Spiele von GeoSyncMedia sind Rally World (Rennspiel), Matrix Assault (3D-Blaster), Fire Mission 3D.

---

## - Battle

Battle wird ein Spiel im Stil von Battle Isle sein, das von M. Frischkorn programmiert wird. Damit das Projekt erfolgreich wird, sucht er noch einen Graphiker, einen Musiker und einen Co-Programmierer, meldet Euch bei M\_FRISCHKORN@FULDA.NET

## - F1 Licenceware von 5th Dimension übernommen

Die englische Firma F1 Licenceware wurde vom direkten Konkurrenten 5th Dimension übernommen. Die neue Firma wird F1 Software heißen.

## 1.11 Spieleteil - Previews

### Previews

-----

- onEscapee (Sadness Software) - spielbares Demo im Aminet (game/demo) erhältlich - mind. 68020 4 MB RAM OS 3.0

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

Nach all dem, was ich über dieses Spiel gelesen hatte, waren meine Erwartungen riesengroß. Als nun ein 5 MB großes, spielbares Demo im Aminet erschien, übertraf es meine Erwartungen noch bei weitem. Dabei handelt es sich bei diesem Demo sogar nur um die Mini-Version. Das vollständige Demo befindet sich zum Beispiel auf der nächsten Cover-CD der CU AMIGA und ist 50 MB groß (!!!). onEscapee ist ein Action-Adventure im Stile von Flashback und Another World (Delphine Software). Für all die, die dieses Spiel nicht kennen, hier eine kurze Beschreibung. Bei onEscapee steuert man einen Mann, der sich in einer Zukunfts-Landschaft rumschlagen muß und dabei Roboter bekämpfen muß, kleine Rätsel lösen muß und vieles mehr. Was das Spiel dabei von anderen Spielen absetzt, ist vor allem die hervorragende Grafik. Die Animation des Hauptcharakters besteht aus 600 Frames, er kann laufen, sich auf dem Boden rollen, springen und soll sogar schwimmen und bergsteigen können. Die gesamte Grafik mit zahlreichen Licht- und Schatteneffekten sorgt dafür, daß man sich sofort in der Science Fiction-Welt heimisch fühlt. Auch die Musik tut ihr übriges dafür. Der einzige Kritikpunkt ist vielleicht die etwas schwammige Steuerung, aber die ist zu verschmerzen, vielleicht wird sie ja bis zur Endversion noch verbessert. Auch wenn die Größe des Demos abschreckt, es aus dem Aminet herunterzuladen, sollte es auf jeden Fall tun. Wer es nicht tut, ist selber Schuld. Wer das Demo dann angespielt hat, wird mit mir kaum die Zeit abwarten können, bis die Vollversion erhältlich sein wird. Dies wird wahrscheinlich im September oder im Oktober soweit sein.

- Sword (Titan Computer) - spielbares Demo auf der Homepage erhältlich

Endlich mal wieder ein gelungenes Jump N Run. Man steuert einen kleinen Mann durch die Unwegbarkeiten eines Schlosses, in dem gefährliche Ritter, und anderes ihm das Leben schwer machen. Zwar paßt die Spielfigur nicht

ganz zu der restlichen Grafik, aber das ist zu verschmerzen. Superweiches Scrolling und eine gute Steuerung machen Lust auf die Vollversion. Nur der Schwierigkeitsgrad müßte noch etwas verringert werden. Sword soll im September erscheinen.

- Strangers (Vulcan Software) - spielbares Demo im Aminet erhältlich

Strangers ist das neueste AGA-Spiel aus dem Hause Vulcan Software. Fremd kommt das Spiel einem aber nicht vor. Es ist ein weiteres in der langen Liste vieler Beat em Ups. Der Spieler spielt entweder allein gegen diverse Computergegner, im 2-Spieler-Modus gegeneinander, oder im "Deathmatch"-Mode, bei dem sechs (menschliche) Spieler gleichzeitig gegeneinander spielen. Die Grafik und der Sound wirken recht ansprechend. Beides wurde im Vergleich zu dieser Demo-Version jedoch scheinbar noch einmal kräftig überarbeitet. Dies wurde durch die Entscheidung möglich, das Spiel nur auf CD herauszubringen. Wenn die verbesserte Grafik die recht gute Steuerung nicht beeinträchtigt, dürfen auf jeden Fall Beat-Em-Up-Fans blind zuschlagen. Alle anderen sollten sich zumindest, die Demo-Version anschauen, und dann entscheiden, ob sie das Spiel kaufen. Das Spiel sollte beim Lesen dieser Ausgabe für 24.99 Pfund (ca. 75 DM) sicherlich auch im deutschen Versandhandel erhältlich sein.

## 1.12 Spieleteil - Homepages

Homepages der Firmen und Entwickler der Spiele dieser Ausgabe:

Ablaze Entertainment: <http://www.vadium.sk/ablaze/>  
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/>  
Epic Marketing: <http://www.valivue.demon.co.uk/>  
Fullspeed Creative Development: <http://home.t-online.de/home/fullspeed/>  
GeoSync Media: <http://www.ozemail.com.au/~geosync/>  
Invictus Team: <http://dragon.klte.hu/~dakos/>  
Oxyron: <http://www.amigasupport.com/oxyron/>  
Prelusion: <http://homel.swipnet.se/~w-10215/index.htm>  
P.U.R.E.Design: [http://www.idt.unit.no/~alfw/amiga/flyin\\_high/flyin\\_high.html](http://www.idt.unit.no/~alfw/amiga/flyin_high/flyin_high.html)  
Q-Group: <http://homepages.nildram.co.uk/~oondy/>  
Sadeness Software: <http://www.sadeness.demon.co.uk/>  
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/>

Weitere Homepages mit Spiele- und Emulator-Informationen:

AMIGA Nutta: <http://www.nutts.demon.co.uk/>  
AMIGA Flame: <http://www.niweb.com/dnet/dnetpwic/amiflame.htm>  
AMIGA Emulation Central: <http://www.geocities.com/area51/corridor/6825/index.html>  
Emulators for the AMIGA: <http://www.pncl.co.uk/~martinc/emulators/>

---

index.html

## 1.13 Spieleteil - Reviews

Reviews

-----

Neue Spiele im Aminet (ca. 10. bis 19. August)

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

Spod Blaster V0.3 (game/2play/SpodBlaster.lha)

Bombberman/Dynablasters-Clone. Es gibt viel bessere. [Wertung: 5 /10]

Teeny Weenys (game/demo/teeny.lha)

Demo-Version eines etwas unausgegorenen und umständlich zu steuernden Lemmings-Clones von F1 Licenceware. [Wertung: 5/10]

Boulderdash 4.0 (game/jump/boulderdaesh.lha) (OS 2.0; 1 MB RAM)

Fantastische Boulderdash-Version. Das Feeling aus alten 64er Zeiten ist sofort wieder da. Und die umfangreiche deutsche Anleitung und die sage und schreibe 3508 Level sind die schlappen 20 DM Shareware-Gebühr auf jeden Fall wert. [Wertung: 9/10]

Aerial Racers 1.10 (game/misc/AerialRacersA.lha + AerialRacersB.lha + AerialRacersC.lha)

Freeware-Rennspiel aus einer schrägen Vogelperspektive. Man steuert ein kleines Auto über verschiedene Rennstrecken. Leider gibt es keinen Saison- oder ähnlichen Modus. Man fährt ein Rennen und fertig. Dadurch läßt die Motivation stark nach. [Wertung: 5/10]

Teddy (game/misc/Teddy\_deu.lha)

Und noch ein Dynablasters/Bombberman-Clone. Bei diesem spielt man allerdings nicht gegen einen Gegner, sondern steuert einen Teddy durch verschiedene Level [Wertung: 6/10]

The Chronicles of Aarbron 1-3 (game/role/aarbron.lha)

Nicht sehr gute Text-Adventure-Trilogie. Teil 2 und 3 haben wenigstens mittelmäßige Bilder, die das Spiel aber auch nicht besser machen. [Wertung: 4/10]

Ancient Domains of Mystery (game/role/Adom.lha) (bzw. Adom\_68020.lha und Adom\_68040.lha)

Ein Rollenspiel, bei dem man durch eine Landschaft aus Text-Zeichen steuert. (Hallo, wir haben 1997 !!!) Sicherlich findet auch dieses Spiel seine Fans. Ich gehöre jedenfalls nicht dazu. [Wertung: 4/10]

Blade (game/role/Blade.lha)

Blade ist nach Meinung des Programmierers ein Zelda-Clone. Was dieses Machwerk allerdings mit Zelda zu tun hat, will mir einfach nicht einleuchten. Das er dann auch noch 4 Jahre an diesem Spiel mit Grafik, die ein 5-jähriger besser hätte machen können, macht das Spiel nicht besser. [Wertung: 1/10]

Agility 0.7.2 (game/text/AGiliTy.lha)

Ein Text-Adventure-Interpreter, zu dem es auch einige Spiele im Verzeichnis game/text gibt. Ich bin jedenfalls kein Freund von prähistorischen Spielen dieser Art [Wertung: 4/10]

Crazy Eight V2.3 (game/think/Crazy8.lha)

Nette Umsetzung der Mau-Mau-Variante "Crazy Eights". Gut für ein Spielchen zwischendurch [Wertung: 7/10]

CatTrap 1.4 (game/wb/CatTrap14.lha)

Kleine Geschicklichkeitsspielerei. Der Spieler muß als Maus in einem WB-Fenster Katzen einsperren. [Wertung: 3/10]

Zusammenfassung:

|                              |      |        |                            |
|------------------------------|------|--------|----------------------------|
| 1. Boulderdäsh 4.0           | 9/10 | <----- | TOP-Download-Tip           |
| 2. Crazy Eights V2.3         | 7/10 |        |                            |
| 3. Teddy                     | 6/10 |        |                            |
| 4. Spod Blaster V0.3         | 5/10 |        |                            |
| Teeny Weenys                 | 5/10 |        |                            |
| Aerial Racers 1.10           | 5/10 |        |                            |
| 7. The Chronicles of Aarbron | 4/10 |        |                            |
| Ancinet Domains of Mystery   | 4/10 |        |                            |
| AGiliTy 0.7.2 beta           | 4/10 |        |                            |
| 10. CatTrap 1.4              | 3/10 |        |                            |
| 11. Blade                    | 1/10 | <----- | Aminet-Platz-Verschwendung |

## 1.14 Spieleteil - Emulator-News

---



Emulator-News:

-----

Auch die Emulator-News werden ein fester Bestandteil des Amiga ActionGamesPlayerJoker sein, da diese kleinen nette Programme viele Spiele von anderen Plattformen auf unseren Amiga herüberbringen. Jetzt zu den News dieser Ausgabe:

- Mac OS 8 läuft nicht auf Shapeshifter

Das Mac OS 8 läuft nicht auf dem Shapeshifter. Der Programmierer versucht zwar alles, aber es ist sehr unklar, ob es jemals funktionieren wird. Grund ist, das Apple den 68040 mit FPU als Grundmodell für das neue OS benutzt, der vom Shapeshifter nicht emuliert wird.

- Fusion 1.1 macht Shapeshifter Konkurrenz

Fusion 1.1, ein neuer Mac-Emulator soll angeblich der beste Mac-Emulator werden, der je veröffentlicht wurde (laut Hersteller Blittersoft). Mehr News dazu demnächst.

- Riesen-M.A.M.E.-Update

M.A.M.E. 0.27.7 für Amiga ist erschienen. Alle neuen Features und unterstützten Spiele aufzuführen, würde den Platz sprengen. Probiert Ihn selbst aus.

- 3 NES-Emulatoren erhältlich

3 verschiedene Nintendo Entertainment System-Emulatoren sind jetzt erhältlich. darkNESSs, A/NES und coolNESSs. Außerdem gibt es eine sehr frühe Version von amiNES, das vom Programmierer der hervorragenden Emulatoren AmiMSX, AmiGameboy und AmiMasterGear programmiert wird. Alle Emulatoren sind im Aminet erhältlich, wobei darkNESSs nicht empfehlenswert ist, da er extrem langsam ist, und Spiele somit unspielbar sind. CoolNESSs v0.41 und A/NES v0.30b dagegen laufen auf einem 030/50-AMIGA mit perfekter Geschwindigkeit und emulieren bereits sehr viele NES-Spiele.

- neue Version des Gameboy-Emulators WzonkaLad

Die Version 0.83 des hervorragenden Gameboy-Emulators WzonkaLad befindet sich jetzt im Aminet. WzonkaLad läuft auf einem 030/50-Amiga mit einer sehr guten Geschwindigkeit und emuliert nahezu alle Gameboy-Spiele.

- angeblich PC-Engine-Emulator und SNES-Emulator geplant

Angeblich sind Emulatoren für die 16-Bit-Konsolen PC-Engine und Super Nintendo geplant. Welche Systemvoraussetzungen diese haben werden, und ob sie überhaupt vernünftig laufen werden, ist noch nicht klar.

- Switchboard 0.10 im Aminet

Die neue Version dieses Launchpads für AmigaVGB, darkNES und Mastergear befindet sich jetzt im Aminet.

## 1.15 Spieleteil - Aufruf

Aufruf:  
-----

Liebe Leser,

diese Zeitschrift lebt durch Eure Mithilfe, bitte schreibt mir was ich anders oder Eurer Meinung nach besser machen soll. Soll es zum Beispiel Lesercharts geben usw.

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

## 1.16 Spieleteil - Schlußwort

Schlußwort:  
-----

Wie Ihr schon an dieser Erstaussgabe seht, ist die AMIGA-Spiele-Szene keineswegs tot. Einige sehr interessante Titel kommen auf uns zu. Hoffentlich unterstützt Ihr die Firmen, die dem AMIGA noch erhalten geblieben sind und kauft das eine oder andere Spiel, damit die Firmen und Programmierer auch weiterhin dem AMIGA treu bleiben.

In der nächsten Ausgabe wird eine Liste mit allen angekündigten AMIGA-Spielen erscheinen, und eins kann ich schon versprechen, diese Liste ist seeeeeeeeeehr lang. Außerdem gibt es eine Übersicht der Spiele-Testergebnisse verschiedener Zeitschriften der letzten Monate und den ersten Teil einer großen Geschichte der AMIGA-Spiele. Was noch kommt, was verändert oder verbessert wird, hängt auch von Euch ab, also schreibt mir eine E-Mail mit Eurer Meinung. Ich hoffe, daß Euch diese Erstaussgabe gefallen hat. Noch eine kleine Kuriosität am Rande. Schaut mal in die Link-Liste auf der Vulcan Software-Homepage. Da steht in der Rubrik deutsche AMIGA-Magazine AMIGA JOKER, AMIGA GAME und RADIO HAMBURG. Jeder übrige Kommentar dazu erübrigt sich wohl.

bis dann. jens.  
(jschroe@gwdg.de)

## 1.17 AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.  
-----

### 1. Jeff Schindler ist Leiter der AMIGA-Entwicklungsabteilung

Der Hardware-Entwickler Jeff Schindler ist Chef der neugegründeten AMIGA-Entwicklungsabteilung AMIGA, Inc. Es handelt sich dabei um eine hundertprozentige Tochterfirma von Gateway 2000, die ihren Sitz in Dakota Dunes, USA hat.

Jeff Schindler hatte zwar nie zuvor mit dem AMIGA zu tun, soll aber Aussagen zufolge sehr offen für Ideen und Vorschläge sein.

Petro Tyschtschenko ist als Präsident von AMIGA International, Inc. weiterhin von Deutschland aus für die Bereiche Verkauf und Marketing zuständig.

Nach einer inoffiziellen Meldung soll Gateway 2000 bereits Support- sowie Verwaltungsmitarbeiter (aber noch keine Entwickler) angestellt und für sie ein separates Gebäude angemietet haben.

Außerdem hätte Gateway 2000 bereits Kontakte mit vielen Firmen gehabt, die an heutiger und zukünftiger AMIGA-Technologie interessiert seien, einschließlich einiger SEHR großer Unternehmen der Consumer-Elektronik.

### 2. Erstes Treffen zwischen AMIGA- und ICOA-Vertretern

Am 11. August fand ein erstes Treffen zwischen Petro Tyschtschenko, Geschäftsführer von AMIGA International, Jeff Schindler, Leiter der AMIGA-Entwicklungsabteilung, und Mitgliedern des Industry Council Open AMIGA Initiative (ICOA) statt:

«11.08.1997~Erstes konstitutionelles Treffen mit kompetenten Vertretern

-----  
der AMIGA-Gemeinde  
-----

11.08.1997, Dakota Dunes, USA – Erstes konstitutionelles Treffen unter der Leitung von Jeff Schindler, Geschäftsführer AMIGA, Inc. (Entwicklungsabteilung) und Petro Tyschtschenko, Geschäftsführer AMIGA International, Inc. (Sales & Marketing weltweit) mit kompetenten Vertretern aus der AMIGA-Gemeinde.

Es trafen sich:

- Dean Brown, Boardmember ICOA\*
- Jason Compton, Amiga reporter
- Andy Finkel, Boardmember ICOA\*
- Darreck Lisle, Siouxland Metro User Group
- Jesse McMCLusky, Boardmember ICOA\*
- Fleecy Moss, Project Manager ICOA\*, Member JMS\*\*
- Alain Penders, Boardmember ICOA\*
- Joe Torre, AMIGA Atlanta User Group

um sich besser kennenzulernen und zu verstehen.

---

In drei Tagen wurde viel ueber die Vergangenheit, aber noch mehr ueber die Zukunft von AMIGA diskutiert.

Petro Tyschtschenko, Geschaeftsfuehrer AMIGA International, Inc.

\* Industry Council Open AMIGA Initiative  
\*\* Jay Miner Society»

Quelle: AMIGA International, Inc.

Stichwort: ICOA / JMS  
-----

Hinter dem "Industry Council Open AMIGA Initiative" verbirgt sich ein unabhängiges Gremium von AMIGA-Entwicklern. Unter dem Ziel "Open AMIGA" versteht man ein hardwareunabhängiges Fortbestehen des AMIGAs durch ein (zu schaffendes) "Open AMIGA Operating System" (OASYS). Innerhalb des ICOA gibt es mehrere Arbeitsgruppen, die sich jeweils einem bestimmten Thema widmen. Die von einer Arbeitsgruppe ausgearbeiteten Resultate werden, sofern sie vom gesamten ICOA akzeptiert werden, der AMIGA-Gemeinschaft als Empfehlungen vorgestellt.

Die Jay Miner Society (JMS) ist unabhängig vom ICOA und versucht, Anwender und Usergroups in den AMIGA-Entwicklungsprozeß einzubeziehen.

### 3. Petro Tyschtschenko: Village Tronic verletzt Copyrights

Petro Tyschtschenko beschuldigt Village Tronic der Verletzung von Copyrights. Anlaß ist die Wiederaufnahme der Distribution des AMIGA OS 3.1 durch Village Tronic, die vor einem halben Jahr durch eine gerichtliche einstweilige Verfügung von AMIGA Technologies i. K. gestoppt worden war. Er habe seine Rechts-Abteilung einschalten müssen, so der Präsident von AMIGA International weiter. Von Village Tronic war dazu bislang kein Statement zu erfahren.

### 4. Neue OS 3.1-Distributoren ernannt

Am 28. bzw. 29. Juli hat AMIGA International drei Vertriebshändler der aktuellen AMIGA-Betriebssystemversion 3.1 bekanntgegeben. Es sind: Computer Vesalia (Deutschland), Software Hut (USA) und PowerComputing (UK).

Für das AMIGA OS 3.1 gelten folgende Rechtsvorschriften:

«Das AMIGA OS 3.1 ist Eigentum von AMIGA International, Inc. / Gateway 2000 und ist durch Urheberrechtsgesetze, internationale Verträge und andere nationale Rechtsvorschriften geschützt. Der Vertrieb des AMIGA OS 3.1 darf ausschließlich über autorisierte Händler und Distributoren abgewickelt werden. Das original lizenzierte AMIGA OS 3.1 ist nur echt mit dem sichtbar aufgebrachten Lizenz-Label, das mit einer fortlaufenden Nummer versehen ist und darf nur mit diesem Label vertrieben werden!»

Quelle: AMIGA International, Inc.

---

## 5. Vidamus Multimedia darf AMIGA-Werbeartikel herstellen

Am 31. Juli unterzeichneten AMIGA International und das 1991 gegründete nordschwedische Unternehmen Vidamus Multimedia ein Lizenzabkommen zur Herstellung und Distribution von AMIGA-Werbeartikeln. Schon heute produziert Vidamus T-Shirts mit dem Aufdruck "Amiga - Our last and best hope for a better planet". Nun will das Unternehmen so bald wie möglich weitere Produkte herstellen, die das AMIGA-Logo tragen, z.B. Kaffeebecher, Bleistifte, Mützen, Wimpel...

## 6. Blittersoft vertreibt Infinitiv-Tower in England

«07.08.1997 Blittersoft vertreibt MicroniK-Tower in England  
-----~

Blittersoft, England, ist von AMIGA International, Inc. lizensierter Vertreiber des MicroniK Towers in England.

Momentan verhandelt Blittersoft noch mit verschiedenen Firmen über Qualitätssoftware, die mit dem MicroniK-Tower angeboten werden soll.

Kontakt:

Blittersoft  
6 Drakes Mews  
Crownhill Industry  
Milton Keynes  
MK8 0ER  
United Kingdom  
Telefon:  
Verkauf: +44 1908 261466, Technik: +44 1908 261477  
Fax: +44 1908 261488  
Mail: sales@blittersoft.com and technical@blittersoft.com»

Quelle: AMIGA International, Inc.

## 7. "The boing is back!"

"Back to the roots" scheint sich Petro Tyschtschenko gedacht zu haben - und hat den legendären AMIGA-Ball aus der Mottenkiste geholt: Er findet im Lizenz--Logo "powered by AMIGA" genauso Verwendung wie auf der WWW-Homepage von AMIGA International (www.amiga.de) oder der neuen AMIGA OS 3.1-Verpackung, bei der (notwendigerweise) die Firmenbezeichnungen geändert wurden: AMIGA International und Gateway 2000 statt AMIGA Technologies und Escom AG. Auf der FTP-Seite von AMIGA International (ftp.amiga.de) läßt sich eine Animation des Boing-Balles downloaden.

Außerdem soll in amerikanischen Zeitschriften eine Werbekampagne unter den Mottos "Powered by AMIGA" und "The boing is back!" gestartet worden sein.

## 8. 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

25.07.97

AMIGA OS 3.1 Urheberrecht

28.07.97

Vesalia Computer Software Hut sind autorisierte AMIGA OS 3.1-Distributoren

29.07.97

Power Computing Ltd ist autorisierter AMIGA OS 3.1-Distributor

31.07.97

Vidamus ist Lizenznehmer fuer Merchandising-Artikel

05.08.97

Animierter BoingBall (Anim-Format, 343KB)

07.08.97

- Blittersoft vertreibt MicroniK-Tower in England
- Nicole Gottfried ist nun per E-Mail erreichbar

11.08.97

Erstes konstitutionelles Treffen mit kompetenten Vertretern der AMIGA-Gemeinde»

Quelle: AMIGA International, Inc.

Ergänzungen werden laufend in AMIGA aktuell zu finden sein.

## 1.18 PowerUp-to-date

PowerUp-to-date

-----

1. Oberland bringt PowerUp-AMIGA o/Box auf den Markt

«o/Box

PowerPC Amiga Tower ~  
~

Der Generationswechsel im Amiga-Bereich steht mit der bevorstehenden Auslieferung der PowerUp-Karten der Firma phase 5 digital products vor der Tür.

Bei dieser Gelegenheit wollen wir die o/Box vorstellen, die aus den folgenden Komponenten besteht:

- \* Original Amiga Tower-Gehäuse und Motherboard
- \* CyberStormPPC in verschiedenen Varianten
- \* 2MB Chip-Memory
- \* 32MB Fast-Memory
- \* HD-Diskettenlaufwerk

Die Festplatten-Bestückung können Sie selbst wählen, ein Ultra-Wide-SCSI-Controller ist auf der CyberStormPPC bereits enthalten.

Eine Erweiterung mit der im September erscheinenden CyberVisionPPC-Grafikkarte ist natürlich möglich.

Der Liefertermin ist abhängig vom Erscheinen der CyberStormPPC-Karten.

Eine Preisübersicht finden Sie auf unseren Preislisten Amiga~und~Kompatible und Amiga~Turbokarten

Bei Fragen steht Ihnen unser Team unter Tel.: 06173 - 608-0 oder EMail: info@oberland.com gerne zur Verfügung.

~

Oberland Computer  
In der Schneithohl 5  
D-61476 Kronberg  
Deutschland / Germany

Tel.: 06173 - 608-0  
Fax: 06173 - 63385

EMail: info@oberland.com»

Fazit:

Offenbar in Anlehnung an der von phase 5 geplanten A\BOX hat Oberland seiner PPC-Linie den Namen o/Box gegeben. Faktisch handelt es sich dabei um einen A 4000T mit CyberstormPPC-Karte und etwas Zusatzausstattung. In dementsprechenden Regionen liegen auch die Preise: Sie reichen von 3999 DM für das Modell mit PPC604e/150MHz und MC68040/25MHz bis 4899 DM für die o/Box mit PPC604e/200MHz und MC68060/50MHz. Dafür erhält man aber auch ein echtes AMIGA 4000-System mit Original-ZorroIII-Steckplätzen, und keinen Nachbau.

## 2. PowerUp-Software im Überblick

Die folgende - aktualisierte - Übersicht entstammt der PowerUp-Homepage (<http://www.powerup.base.org>) und listet die existierende bzw. in der Entwicklung befindliche Software für die PowerUp-Karten von phase 5 auf:

Entwickler, die eine PPC-Version herausgebracht haben:

| Produkt                      | Autor                                   | Download                |
|------------------------------|-----------------------------------------|-------------------------|
| Personal Paint 7             | info@cloanto.com                        | biz/cloan/PBlit_PPC.lha |
| SIP V3.6                     | Andreas_Kleinert@t-online.de            | util/moni/              |
| StormC 3.0 PowerUP Modul     | info@haage-partner.co                   | Kaufen!                 |
| Art Effects POWERUP-Effect's | info@haage-partner.co                   | Kaufen!                 |
| SuperView PowerUP Library    | home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/ | Kaufen!                 |

Entwickler, die an einem PPC-Programm arbeiten:

| Product          | WWW-Info                                | Autor                           |
|------------------|-----------------------------------------|---------------------------------|
| Reflections 4.0  | www.oberland.com                        | Oberland                        |
| Maxon Cinema 4D  | www.maxon-computer.com                  | Maxon Computer                  |
| Isis             | www.phase5.de                           | sales@phase5.de                 |
| CyberGraphX 3    | www.phase5.de                           | sales@phase5.de                 |
| CyberGL          | www.phase5.de                           | sales@phase5.de                 |
| Personal Paint 7 | www.cloanto.com                         | info@cloanto.com                |
| ImageFX          | www.novadesign.com                      | Nova Design                     |
| Alladin4D        | www.novadesign.com                      | Nova Design                     |
| Monument 3D      | www.prodad.de                           | ProDad                          |
| Adorage          | www.prodad.de                           | ProDad                          |
| p-OS             | www.prodad.de                           | ProDad                          |
| MPEGA            | www.info.univ-angers.fr/~puerto/raphael | tavenard@xiii.univ-angers.fr    |
| Art Effect       | www.haage-partner.com                   | info@haage-partner.com          |
| StormPowerASM    | www.haage-partner.com                   | info@haage-partner.com          |
| Tornado3D        | www.haage-partner.com                   | info@haage-partner.com          |
| MYST             | www.clickboom.com                       | info@clickboom.com              |
| QT               | -                                       | marcus@lysator.liu.se           |
| Foundation       | Sadeness                                | foundation@sadeness.demon.co.uk |
| Fusion           | MicroCode Solutions                     | -                               |

3. rtgmaster.library wird auf PowerUp umgesetzt

Ein weiteres Vorzeige-Projekt des AMIGA-PD-Bereichs wird es bald in einer PowerUp-Version geben:

<rtgmasterPPC.library

RtgmasterPPC.library is a PowerPC Native version of rtgmaster.library, the Library System for GFX Board Compatible Games/Demos. rtgmasterPPC.library, currently in development, will have some additional functions to the 68k version to support PowerPC Games on Amiga the best as possible. Contrary to 68k-rtgmaster which is mainly coded in ASM, the PowerPC version will be nearly 100% C-coded. I am thinking over doing the most important functions in PowerPC Assembler, though. Of course the development of rtgmaster 68k will be also continued.

Well, for your information about the progress in this project :

- \* Library Init+Expunge done
- \* Organization of the Screenmodes done
- \* Screenmode-Requester done
- \* OpenScreen function about 70% done
- \* Keyboard functions done
- \* Currently the C Code is compiled with SAS/C, but as soon as i have the PPC Board and the StormC PPC it only has to be recompiled with some changes to make it run on the PPC. I am already coding it in a way, that the needed modifications for PowerUP Coding are already included. (With StormC this is luckily not much, so i can do program testing with 68k, as long as i do not have the PPC Board)
- \* rest still has to be done (especially currently rtgmasterPPC.library only supports CyberGraphX 2+3, Picasso96 and Probench 3, other WB Emulations and ECS/AGA Support have still to be done)



Hehe, maybe rtgmaster will support PowerPC, before CyberGraphX PowerPC Native is done :)

Steffen Haeuser»

## 1.19 Produktvorstellungen

Produktvorstellungen

-----

### 1. Haage & Partner vertreibt neuen Macintosh-Emulator "Fusion"

Der neue Macintosh-Emulator "Fusion" wird in Deutschland exklusiv von Haage & Partner vertrieben und ist dort zum Preis von 169 DM erhältlich. Derzeit ist Version 1.1 aktuell.

Adresse: Haage & Partner Computer GmbH  
"Bestellung"  
Mainzer Str. 10 A  
61191 Rosbach  
Tel. 06007 / 93 00 - 50  
Fax: 06007 / 75 43

«Fakten

FUSION supports Apple's virtual memory when using an Amiga that has an MMU present (68030/68040/68060). The Macintosh MMU usage is so complex that rather than patching the existing resources, Microcode Solutions wrote all new routines, which also allows the 68060 to support virtual memory (which is not possible on any real Macintosh).

The virtual memory is system friendly, allowing the Amiga more CPU time (which makes programmed I/O devices transfer data quicker).

FUSION supports AHI! Microcode Solutions has been working to help test and debug AHI, so that 16 bit audio could be used with the Macintosh emulation. We have succeeded! Using AHI, it is possible that standard Amigas have simulated 16 bit audio (14 bit actual with 16 bit simulation routines). The results are incredible. For those of you who thought that 16 bit audio was only twice as good as 8 bit audio, you're in for a surprise. The only down side of using AHI is that the amount of overhead required by AHI takes about 20% of the speed away from the emulation. We expect this to change with future releases of AHI.

Microcode Solutions is also working on supporting AHI's audio input routines, as well as standard parallel port digitizers for Macintosh audio input (note: this support will not be available in the first release of FUSION, but will be available as a free upgrade).

The most advanced feature of FUSION is its InterCommunications Port(sm). There is a virtual link between the Amiga and the Macintosh while the emulation is running. This link allows any programmer to access any function normally available only to Macintosh programmers.

One of the built-in uses of the InterCommunications Port (ICP) is the availability of ALL Macintosh volumes on the Amiga side. This includes multi-volume partitions. The devices become AmigaDOS compatible, and no additional handler or filesystem is required. So, it will be possible to use your favorite file copying tool (DirectoryOpus is our particular favorite) to copy, delete, rename, etc. files on any Macintosh partition, and all from the Amiga side.

Microcode Solutions will be providing to the public, a complete programmer's package (assembly code only) that will detail the use of the ICP. It will be possible to do some neat things using the ICP, such as playing QuickTime movies on your Amiga's Workbench, using the Macintosh to convert or play the data. Likewise, it would be possible to have an Adobe PhotoShop(TM) plug-in available to an Amiga image processing program.

The ICP can put the Macintosh emulation into suspend mode. In this mode, the emulation is put to sleep until it is told to wake up. While in suspend mode, the Amiga regains 100% of the CPU time normally used to run the emulation. By simply pressing SHIFT-LEFT AMIGA-N or SHIFT-LEFT AMIGA-M, the emulation is put into suspend mode. These key combinations will switch Amiga screens to either Workbench (S-LA-N) or the next active screen (S-LA-M). The emulation is awoken by any call to the ICP (such as file transfers, command messages, etc.) or by switching screens to the emulation and just activating the window (by clicking either mouse button).

Sample programs (including source code) are provided for launching Macintosh application from your Amiga Workbench. Now you can create icons for your favorite Macintosh program and just double-click them to automatically invoke them!

The ICP is bi-directional, so programmers could write Macintosh based programs that used Amiga library functions too. The possibilities of the ICP are endless!

Microcode Solutions spent a great deal of time working on video performance. Our efforts have paid off in substantial performance gains over any existing Macintosh emulation! When using a Zorro III Amiga video board (PicassoIV, CV64, CV64/3D, PiccoloSD64, RetinaZ3, etc.), benchmark programs (Speedometer, Snooper, MacBench, etc.) show video performance to exceed ALL 68K based Macintoshes, and exceed nearly all PowerMac machines!

While the emulation is running, there is a control window in place that allows on the fly changes to the emulation. These include: ICP control (mounting/dismounting Macintosh volumes for Amiga use & file translation setup), video driver control (QuickDraw acceleration & refresh rate control), device control (remounting of ejected volumes), CPU cache control, emergency shutdown, and an automatic Mac-to-Front screen switch. The control window can be iconified.

## Übersicht

- \* Works on all Amigas with 68020 or better processor
  - \* Supports EMPLANT hardware if present (faster and more compatible emulation) but does NOT require it
  - \* Supports AMAX II+/IV hardware if present (more compatible emulation) but does NOT require it
  - \* Supports all modern Macintosh operating systems (7.1.0 through 7.6.1)
-

- \* Virtual Memory support (System 7.5.0 or later and MMU required)
- \* 68060 compatible (optimal code is used when 68060 is detected)
- \* Support for Picasso96 and Cybergraphics, allowing virtually any video board to be used
- \* Workbench video driver with autoscrolling and support for up to 256 colors
- \* Support for OCS, ECS, and AA video hardware
- \* Support for Graffiti hardware
- \* Support for CD-32's Akiko graphics chip
- \* Custom QuickDraw replacement yields up to 6x video performance!
- \* Multiple video display support (up to 6 screens at the same time)
- \* On the fly resolution switching (System 7.5.0 or later)
- \* Custom chunky to planar conversion for fastest possible Amiga hardware graphics (2x the speed of EMPLANT's MACPRO video drivers!)
- \* Stereo audio via Amiga audio hardware
- \* Stereo audio via AHI compliant devices
- \* EtherTalk (requires Amiga Ethernet board)
- \* AppleTalk (requires EMPLANT or AMAX II+/IV hardware)
- \* Support for up to 14 virtual MAC devices, including partitions, hardfiles, and virtual floppy drives
- \* Built-in hardfile manager
- \* Support for the CatWeasel disk drive enhancement
- \* Built-in CD-ROM support
- \* Direct SCSI access through EMPLANT hardware
- \* Direct serial access through EMPLANT or AMAX II+/IV hardware
- \* Serial and parallel support through any Amiga or compatible port
- \* Built-in file transfer/translation with filtering (thru ICP)
- \* Clipboard sharing (TEXT only)
- \* Custom FPU routines for high performance floating point operations
- \* 100% hand optimized 68K assembly language for best possible performance
- \* Support for 256K, 512K, and 1 meg Macintosh ROMs
- \* Ability to suspend emulation, giving the Amiga 100% of the CPU time
- \* Ability to use Macintosh resources and data from the Amiga side
- \* Easy to use, self-configuring user interface
- \* Written by the leaders in Macintosh emulation technology, responsible for the world's first color Macintosh emulation!
- \* Upgradable to PowerMac emulation when Amiga PowerPC boards become available (will require PowerMac ROMs)
- \* and much more!

#### Systemanforderungen Minimum Requirements:

- \* Amiga computer with 68020 or better processor (FPU recommended)
- \* 4 megs of memory
- \* 20 megs of hard drive space
- \* System 7.1.0 or later
- \* High density floppy drive
- \* 256K Macintosh ROMs

#### Recommended Minimum Configuration:

- \* Amiga with 68030 or better processor w/FPU and MMU
  - \* 8 megs of memory 50 megs of hard drive space
  - \* AGA Amiga or video board
  - \* System 7.5.0 or later
  - \* 2x CD-ROM drive
  - \* High density floppy drive
-

\* 512K Macintosh ROMs

© 1997 HAAGE & PARTNER Computer - <http://www.haage-partner.com>»

2. «Nova kündigt Auslieferung von Aladdin 4D 5.0 an

Montag, 04. August 1997

Contact: Bob Fisher  
Nova Design, Inc.  
804-282-5868

Aladdin 4D 5.0, möglicherweise das fortschrittlichste Update für ein 3-D-Paket für den Amiga, wird jetzt ausgeliefert!

Aladdin 4D das schnellste 3D-Modell-, Render- und Animationspaket, das für den Amiga im Moment erhältlich ist. Seine integrierten Partikelsysteme und "volumetric gases" zusammen mit der Unterstützung von Lightwave 3D und dem Video Toaster machen es zu einer idealen Anwendung sowohl für den Heim- als auch für den professionellen Bereich.

Hier ist nur eine kleine Auswahl der neuen Funktionen von Aladdin 4D 5.0:

- \* Dongle Kopierschutz - ABGESCHAFFT!
- \* Völlig neues Interface im AmigaDOS 2.1/3.1 Stil. Das vollständig konfigurierbare Interface wurde so gestaltet, daß der Gebrauch von Aladdin 4D's modeling- render- und Animationswerkzeugen noch einfacher als bisher ist!
- \* Unterstützung aller Amiga-Bildschirmmodi, CyberGraphX displays, Toaster, DCTV und weitere.
- \* Volle Unterstützung des MAGIC Bildpuffersystems für Integration von ImageFX, für erstaunliche Spezialeffekte
- \* Neue Beleuchtungen wie spotlights, negatives Licht, und vollständig konfigurierbare photorealistische Schatten mit weichen Kanten!
- \* Zwei "lens flare" Systeme!
- \* Unterstützung von Newtek's Video Toaster und Laden von Lightwave 3D Objekten
- \* Hierarchische, "spline based", Bewegungspfade.
- \* ARexx-Unterstützung, Sofortvorschau für Texturen, interaktives Hilfesystem, Mehrfach-Level-anti-aliasing, motion blur und mehr!

Der Upgradepreis von jeder vorherigen Version von Aladdin 4D beträgt nur \$99.95.

Damit erhalten Sie das vollständig neue Aladdin 4D 5.0 und ein völlig neues Handbuch für weniger als \$100.00!

Dieses Angebot gilt nicht für immer. Bestellen Sie noch heute Ihr Aladdin 4D 5.0!

Telefon 1-800-IMAGE-69 oder (804) 282-1157, für Upgrades/Crossgrades von Aladdin 4D und ImageFX für dieses spezielle Angebot, oder FAX: (804) 282-3768.

ImageFX and Aladdin 4D are trademarks of Nova Design, Inc. All other trademarks are held by their respective owners.»

Die Übersetzung der Presseerklärung stammt von Heiko Kuschel. Vielen Dank!

### 3. Ateo-Grafikkarte für A 1200T soll in Kürze erscheinen

Der französische Hardware-Hersteller Ateo Concepts will in Kürze eine Grafikkarte für A 1200-Towerumbauten auf den Markt bringen:

«Introduction to the Pixel64 board

Ateo concepts is currently working on a high performances graphic card for the A1200. This card will be available in September/October of 1997. The RTG software we've choosen is Picasso96 for its modular concept. This graphic card is based upon the graphical chipset GD5434 from Cirrus Logic. It'll be shipped with a new design expansion bus. For space reasons, only tower A1200 will be ready to accept this combinaison.

Why "High performances"

The expansion bus that is currently under heavy testing will be capable to support a data-flow considerably higher than the actual ZorroIII bus, that is available in the A3000 and A4000.

What else ...

The expansion bus will sure be AutoConfig, as the ZorroII and ZorroIII are, and will allow the addition of other types of cards : Sound cards, SCSI cards, I/O (serial/parallel) cards. All these cards will be available for only some hundred of french francs (no more than \$100).

Yeah...

Concerning the graphic card, Ateo Concepts is already planning the developpment of add-on cards like MPEG realtime decoding, TV tuner, FlickFixer etc. ...

An the price ?

The real price is not fixed yet, BUT the range will be around 1500 French Francs (around \$250-\$300).

An what is the state of this project ?

Good question indeed ! For the moment, the first prototype is in heavy testing, as we said before. The first BETA tests will certainly proceed in August. To see the progression of our development team, please consult the Projects News page.»

Quelle: Ateo Concepts

## 1.20 Diverse Neuigkeiten

Diverse Neuigkeiten

-----

---

### 1. AMIGA Magazin nur noch in Bahnhöfen erhältlich / Aus für AMIGA Games

Ab der Oktoberausgabe wird sich beim deutschen AMIGA Magazin einiges ändern: So ist die Zeitschrift dann - abgesehen vom Abonnement - nur noch in etwa 300 Bahnhofsbuchhandlungen erhältlich. Gleichzeitig entfällt der AMIGA Games-Spieleteil, der erst im Januar dieses Jahres integriert wurde, nachdem die AMIGA Games als eigenständiges Heft eingestellt worden war. Die neue Spielerubrik wird einen Umfang von höchstens sechs Seiten haben.

#### Fazit:

Offenbar um Kosten zu sparen, wird das AMIGA Magazin ab Ausgabe 10/97 also nur noch in größeren Orten zu kaufen sein. Sicher - der überwiegende Teil der bisherigen Käufer wird auch den (möglicherweise) weiteren Weg nicht scheuen, um an "seine" Zeitschrift zu gelangen. Allerdings verliert der AMIGA mit dieser Maßnahme weiter an Möglichkeiten, sich in der Öffentlichkeit darzustellen.

Und das gerade jetzt, wo die Qualität der Zeitschrift - nach den sehr schwachen Ausgaben Anfang des Jahres - in den letzten Monaten wieder gestiegen ist.

Die Gründe für die Sparmaßnahmen bei der Distribution sind schnell gefunden: Nicht nur die Werbeeinnahmen sind in letzter Zeit immer weiter zurückgegangen, auch die Leserzahlen sind seit 1993 beinahe stetig gesunken, wie die folgende Übersicht verdeutlicht:

| Quart. | Verk.  | Verbr. | Abo-Ex | EinzelVK | EV-Lief | Remitt | SonstVK | Freist | Druckaufl |
|--------|--------|--------|--------|----------|---------|--------|---------|--------|-----------|
| 01/86  | 35748  | 35898  | 1925   | 33823    | 45666   | 11843  | 0       | 150    | 47975     |
| 02/86  | 29043  | 29543  | 1856   | 27187    | 42616   | 15429  | 0       | 500    | 45425     |
| 04/86  | 20676  | 20976  | 1710   | 18966    | 41863   | 22897  | 0       | 300    | 46300     |
| 01/87  | 21993  | 22143  | 1668   | 20325    | 42278   | 21953  | 0       | 150    | 44367     |
| 02/87  | 14626  | 14676  | 1420   | 13206    | 37000   | 23794  | 0       | 50     | 38533     |
| 03/87  | 13301  | 13401  | 1503   | 11798    | 35003   | 23205  | 0       | 100    | 37233     |
| 01/88  | 71726  | 71836  | 10411  | 61315    | 97385   | 36070  | 0       | 110    | 110070    |
| 02/88  | 91109  | 91289  | 14565  | 76544    | 124101  | 47557  | 0       | 180    | 143290    |
| 03/88  | 95795  | 96028  | 16446  | 79349    | 124561  | 45212  | 0       | 233    | 145069    |
| 04/88  | 101335 | 101599 | 17175  | 84160    | 127526  | 43366  | 0       | 264    | 149064    |
| 01/89  | 105017 | 105367 | 19057  | 85960    | 141773  | 55813  | 0       | 350    | 165241    |
| 02/89  | 110508 | 110853 | 21006  | 89502    | 147066  | 57564  | 0       | 345    | 171842    |
| 03/89  | 115124 | 115497 | 22400  | 92724    | 152279  | 59555  | 0       | 373    | 177919    |
| 04/89  | 102047 | 102398 | 22752  | 79295    | 152401  | 73106  | 0       | 351    | 178969    |
| 01/90  | 109576 | 109783 | 23355  | 86221    | 155480  | 69259  | 0       | 207    | 182437    |
| 02/90  | 109554 | 109787 | 23779  | 85775    | 148254  | 62479  | 0       | 233    | 175117    |
| 03/90  | 105619 | 105987 | 23463  | 82156    | 140157  | 58001  | 0       | 368    | 167573    |
| 04/90  | 102206 | 103250 | 23459  | 78747    | 134717  | 55970  | 0       | 1044   | 165355    |
| 01/91  | 104815 | 105556 | 25017  | 79798    | 142403  | 62605  | 0       | 741    | 170367    |
| 02/91  | 109311 | 109979 | 25474  | 83837    | 136130  | 52293  | 0       | 668    | 166305    |
| 03/91  | 104470 | 105044 | 25706  | 78764    | 133639  | 54875  | 0       | 574    | 162908    |
| 04/91  | 106296 | 106666 | 26533  | 79763    | 129446  | 49683  | 0       | 370    | 159778    |
| 01/92  | 106321 | 106783 | 26060  | 80261    | 138485  | 58224  | 0       | 462    | 167321    |
| 02/92  | 106290 | 106808 | 26298  | 79992    | 134424  | 54432  | 0       | 518    | 165312    |
| 03/92  | 103353 | 103927 | 26303  | 77050    | 135540  | 58490  | 0       | 574    | 166393    |
| 04/92  | 104696 | 105276 | 26405  | 78255    | 128578  | 50323  | 36      | 580    | 159606    |

|       |        |        |       |       |        |       |      |      |        |
|-------|--------|--------|-------|-------|--------|-------|------|------|--------|
| 01/93 | 105596 | 106377 | 26075 | 79521 | 132712 | 53191 | 0    | 781  | 161966 |
| 02/93 | 105475 | 106396 | 25890 | 79585 | 130127 | 50542 | 0    | 921  | 159486 |
| 03/93 | 104798 | 106235 | 25235 | 79563 | 111081 | 31518 | 0    | 1437 | 138849 |
| 04/93 | 98646  | 100850 | 24003 | 73443 | 104114 | 30671 | 1200 | 2204 | 132332 |
| 01/94 | 92120  | 94177  | 22241 | 67879 | 102644 | 34765 | 2000 | 2057 | 130530 |
| 02/94 | 92500  | 95486  | 21456 | 66377 | 96977  | 30600 | 4667 | 2986 | 127176 |
| 03/94 | 92164  | 93371  | 20457 | 65707 | 96021  | 30314 | 6000 | 1207 | 124542 |
| 04/94 | 86945  | 89451  | 19517 | 60461 | 90321  | 29860 | 6967 | 2506 | 119867 |
| 01/95 | 80577  | 81177  | 18224 | 59886 | 86973  | 27087 | 2467 | 600  | 108487 |
| 02/95 | 75744  | 76242  | 17181 | 55563 | 79783  | 24220 | 3000 | 498  | 100880 |
| 03/95 | 75266  | 76525  | 16303 | 56096 | 71296  | 15200 | 2867 | 1259 | 91992  |
| 04/95 | 72039  | 74084  | 15639 | 54400 | 85412  | 31012 | 2000 | 2045 | 107189 |
| 01/96 | 71528  | 72331  | 16453 | 55075 | 80556  | 25481 | 0    | 803  | 99354  |
| 02/96 | 66549  | 67808  | 18368 | 45168 | 58562  | 13394 | 3013 | 1259 | 82181  |
| 04/96 | 52243  | 54325  | 17807 | 34436 | 44909  | 10473 | 0    | 2082 | 65467  |
| 01/97 | 55667  | 56067  | 21073 | 34594 | 44911  | 10317 | 0    | 400  | 68054  |

Quelle: Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von  
Werbeträgern (IVW)

Kurze Erklärung der Abkürzungen:

Quart. = Jahresquartal (alle nachfolgenden Werte sind Monatsdurchschnitte  
des jeweiligen Quartals)  
Verk. = insgesamt verkaufte Exemplare  
Verbr. = insgesamt verkaufte Exemplare + Freiexemplare (s.u.)  
Abo-Ex = Abonnierte Exemplare  
EinzelVK = im Einzelverkauf, also in Geschäften abgesetzte Exemplare  
EV-Lief = Anzahl der an die Geschäfte gelieferten Exemplare  
Remitt = davon nicht verkaufte, also an den Verlag zurückgesandte Exempl.  
SonstVK = Sonstiger Verkauf  
Freist = Freiexemplare, die kostenlos abgegeben wurden  
Druckaufl= Druckauflage

Zum Vergleich folgen nun die Zahlen der Ende 1996 (als eigenes Heft)  
eingestellten AMIGA-Games:

| Quart. | Verk. | Verbr. | Abo-Ex | EinzelVK | EV-Lief | Remitt | SonstVK | Freist | Druckaufl |
|--------|-------|--------|--------|----------|---------|--------|---------|--------|-----------|
| 02/93  | 73889 | 74620  | 1558   | 72331    | 132388  | 60057  | 0       | 731    | 136683    |
| 03/93  | 56051 | 56991  | 2039   | 54012    | 125465  | 71453  | 0       | 940    | 128650    |
| 04/93  | 52531 | 53130  | 2876   | 49655    | 114739  | 65084  | 0       | 599    | 119218    |
| 01/94  | 77060 | 78106  | 5684   | 71376    | 147609  | 76233  | 0       | 1046   | 157843    |
| 02/94  | 62629 | 63770  | 5554   | 53000    | 126561  | 73561  | 4075    | 1141   | 146857    |
| 03/94  | 57596 | 58439  | 5902   | 48361    | 119394  | 71033  | 3333    | 843    | 133533    |
| 04/94  | 61914 | 63420  | 6013   | 52568    | 119395  | 66827  | 3333    | 1506   | 132318    |
| 01/95  | 64755 | 65454  | 6038   | 58717    | 117117  | 58400  | 0       | 699    | 125833    |
| 02/95  | 60814 | 61272  | 5708   | 52373    | 111421  | 59048  | 2733    | 458    | 120687    |
| 03/95  | 47072 | 47503  | 6011   | 41061    | 99214   | 58153  | 0       | 431    | 109233    |
| 04/95  | 50752 | 51170  | 5709   | 45043    | 96424   | 51381  | 0       | 418    | 103150    |
| 01/96  | 60337 | 60729  | 5175   | 55162    | 108794  | 53632  | 0       | 392    | 116333    |
| 02/96  | 43501 | 44039  | 5291   | 38210    | 108850  | 70640  | 0       | 538    | 115767    |

Quelle: Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von  
Werbeträgern (IVW)

... und die des ebenfalls Ende 1996 eingestellten AMIGA Jokers:

| Quart. | Verk.  | Verbr. | Abo-Ex | EinzelVK | EV-Lief | Remitt | SonstVK | Freist | Druckaufl |
|--------|--------|--------|--------|----------|---------|--------|---------|--------|-----------|
| 02/92  | 102758 | 102966 | 5775   | 96983    | 123343  | 26360  | 0       | 208    | 130900    |
| 03/92  | 106615 | 106828 | 6487   | 100128   | 127033  | 26905  | 0       | 213    | 137150    |
| 04/92  | 105598 | 105811 | 7951   | 97647    | 134093  | 36446  | 0       | 213    | 142275    |
| 01/93  | 100837 | 101050 | 8823   | 92014    | 129922  | 37908  | 0       | 213    | 140500    |
| 02/93  | 100874 | 101087 | 9280   | 91594    | 129261  | 37667  | 0       | 213    | 140250    |
| 03/93  | 105352 | 105565 | 9862   | 95490    | 127588  | 32098  | 0       | 213    | 138350    |
| 04/93  | 98362  | 98575  | 9527   | 88835    | 119513  | 30678  | 0       | 213    | 129733    |
| 01/94  | 92954  | 93167  | 8569   | 84385    | 112930  | 28545  | 0       | 213    | 122267    |
| 02/94  | 87295  | 87508  | 6768   | 80527    | 113453  | 32926  | 0       | 213    | 121900    |
| 03/94  | 94222  | 94601  | 6345   | 87877    | 102370  | 14493  | 0       | 379    | 109750    |
| 04/94  | 95309  | 95688  | 5774   | 89535    | 114403  | 24868  | 0       | 379    | 121233    |
| 01/95  | 89904  | 90283  | 5087   | 84817    | 144690  | 59873  | 0       | 379    | 150833    |
| 02/95  | 88333  | 88712  | 4603   | 83730    | 157117  | 73387  | 0       | 379    | 162750    |
| 03/95  | 101091 | 101470 | 4280   | 96811    | 122306  | 25495  | 0       | 379    | 127500    |
| 04/95  | 95276  | 95655  | 3847   | 91429    | 136445  | 45016  | 0       | 379    | 141166    |
| 01/96  | 94811  | 95190  | 3398   | 91413    | 137180  | 45767  | 0       | 379    | 141400    |
| 02/96  | 76501  | 76880  | 3158   | 73343    | 112299  | 38956  | 0       | 379    | 116250    |

Quelle: Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern (IVW)

## 2. CU AMIGA und AMIGA Format mit Abo-Sonderpreisen

Nachdem die britische AMIGA-Zeitschrift CU AMIGA kürzlich ein bis zum 9. Oktober befristetes Abo-Sonderangebot "12 Ausgaben zum Preis von 9" startete, hat wenig später auch das direkte Konkurrenz-Magazin AMIGA Format nachgezogen und bietet neue Abos bis zum 31. Oktober mit einem Rabatt von sage und schreibe 33 Prozent an.

Ein Jahresabonnement der CU AMIGA kostet Lesern im europäischen Ausland nun £55 (umgerechnet sind das etwa 170 DM) mit Cover-Disk bzw. £69 (ca. 215 DM) mit Cover-CD-ROM. Daraus ergeben sich, verglichen mit den Normalpreisen, für die Abonnenten Ersparnisse von £15 bzw. £18. Für weitere Informationen kann man sich per E-Mail an [annabel.green@ecm.emap.com](mailto:annabel.green@ecm.emap.com) wenden.

AMIGA Format, das weltweit meistverkaufte AMIGA-Magazin, bietet Lesern im europäischen Ausland das 12-Monats-Abo jetzt für £47 (ca. 145 DM) mit Diskette bzw. £59 (ca. 185 DM) mit CD-ROM an. Weitere Informationen können unter der E-Mail-Adresse [subs@futurenet.co.uk](mailto:subs@futurenet.co.uk) erfragt werden.

## 3. Aminet-Hauptserver jetzt mit 110 Gigabyte-Festplatte

Der Aminet-Hauptserver in den USA arbeitet seit Anfang August wieder, nachdem er wegen eines Festplatten-Upgrades zwei Wochen lang ausgefallen war. Die neue RAID-Festplatte hat eine Kapazität von etwa 110 Gigabyte. Bislang war eine etwa 70 Gigabyte große Harddisk eingesetzt worden.



## 1.21 Newsflash

Newsflash

-----

Hardware:

- \* Der Hardware-Hersteller QuikPak hat eine neue Internet-Adresse:  
[www.quikpak.com](http://www.quikpak.com) .

Software:

- \* IBrowse 2.0 soll zum Sommerende erscheinen.
  - \* AmIRC ist in der Version 1.65 erschienen.
  - \* Haage & Partner hat zwei neue Special-Effect-Pakete für ArtEffect 2 herausgebracht: PowerUp Effects, die einen PowerPC-Prozessor benötigen, und damit zwei- bis zwanzigmal schneller als die normalen 68K-Routinen sind, und PowerEffects für 68K-AMIGAs.
  - \* Das AMIGA Replacement OS (AROS) ist zu etwa 50 Prozent fertiggestellt. Aktuell ist die Beta-Version 1.11.
  - \* Die p.OS-Vorabversion wird seit kurzem ausgeliefert. Distributor ist die Schatztruhe GmbH, Veronikastr. 33, 45131 Essen, Deutschland
-

Anderes:

- \* Die britischen AMIGA-Magazine AMIGA Review und AMIGA Computing sind eingestellt worden.
- \* Rick Snyder, bislang Präsident von Gateway 2000, verläßt das Unternehmen.
- \* Microsoft-Chef Bill Gates beteiligt sich mit 150 Mio. US-Dollar an Apple.
- \* Pios Computer plant den Gang an die Börse. Auf der Internet-Homepage des Hildesheimer Unternehmens (<http://www.pios.de>) sind Informationen zum Aktienerwerb abrufbar.

## 1.22 Gerüchteküche

Gerüchteküche

-----

1. Gerücht: Neue AMIGA-Spiele-Zeitschrift zur Computer '97?

Gerüchte, nach denen den deutschsprachigen AMIGA-Usern eine neue Spiele-Zeitschrift ins Haus steht, verdichten sich. Zu hören ist, daß auf der Computer '97 quasi "eine Bombe platzen soll".

2. Gerücht: Weiteres Anzeichen für Rückzug Maxons vom AMIGA

Befürchtungen, daß Maxon sein AMIGA-Engagement aufgeben könnte, erweisen sich offenbar als begründet. Gut informierten Kreisen zufolge wolle sich Maxon zunehmend auf den Standard-PC-Sektor konzentrieren und warte in bezug auf den AMIGA erst einmal ab, wie sich der Markt entwickle.

## 1.23 Abschließend

Abschließend

-----

Nicht umsonst habe ich in der AMIGA-aktuell-Umfrage im letzten Monat von Euch wissen wollen, wie Ihr die bisherige Arbeit von AMIGA International beurteilt, und ob Ihr glaubt, daß die Verbreitung des AMIGAs in Zukunft wieder zunehmen wird.

Ohne hier bereits die Auswertung der Ergebnisse vorwegzunehmen, kann ich sagen, daß mich die große Streuung bei der ersten Frage doch etwas überrascht hat: Es waren alle Noten zwischen einem klaren "sehr gut" und einem "mangelhaft" vertreten. Lediglich die Note 6 habe ich auf Euren Fragebögen (noch) nicht entdecken können.

Beschäftigen wir uns jedoch zunächst mit der zweiten Frage, der Verbreitung des AMIGAs in der Zukunft, und stellen wir uns dazu eine zweite: Sollte die Verbreitung des AMIGAs in der Zukunft nicht wieder ansteigen, sondern stagnieren (wohlgemerkt nicht sinken), ist dann das Ende unseres Computersystem absehbar?

Eine richtige Antwort kann niemand mit Sicherheit geben, aber wie wäre es mit einer Hypothese anhand eines vergleichbaren Computersystems?

Als Vergleichsobjekt zum AMIGA dürften die Rechner des britischen Herstellers Acorn in Betracht kommen:

Wie früher einmal der AMIGA, waren und sind auch Acorns Computer zukunftsweisend. Schon Ende der achtziger Jahre begann das Unternehmen, die RISC-Prozessor-Technologie in seinen Rechnern zu verwenden - knapp zehn Jahre vor dem AMIGA. Trotzdem tendiert die Verbreitung der Acorn-Rechner außerhalb der britischen Inseln gegen Null.

Dennoch erscheinen auch heute noch regelmäßig neue Rechner (und das ohne die Existenz einer Lizenzierungspolitik bei Acorn!), ebenso gibt es einen (wenn auch relativ kleinen) Softwaremarkt.

Damit wird deutlich, daß auch ein sehr wenig verbreitetes Computersystem langfristig Überlebenschancen hat, unter der Voraussetzung, daß sowohl die Hard- als auch die Software regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht wird. Und das ist es, was Commodore bis 1992 beinahe völlig versäumt hat.

Denn welche Vorteile - mit Ausnahme des Verkaufspreises - besitzt ein A 600 aus dem Jahr 1992 im Vergleich zu einem A 1000 von 1985?

Den nur sehr unwesentlich weiterentwickelten OCS-Chipsatz, der ECS genannt wurde? Den geringfügig vergrößerten Arbeitsspeicher? Die serienmäßige IDE-Schnittstelle beim A 600? Das an die Zeit angepaßte Design? Oder etwa die Betriebssystem-Version 2.1, die gegenüber 1.x zwar einige Verbesserungen aufwies, aber über die veraltete Hardware auch nicht hinwegtäuschen konnte? Ist das Ausmaß der Verbesserungen in einem Zeitraum von sieben Jahren nicht etwas dürftig?

Eine Schlüsselfrage ist, ob der Markt eines bestimmten Computersystems "gesund" ist oder nicht. Es macht einen riesigen Unterschied, ob die Nutzer eines bestimmten Systems mit ihren Rechnern sehr zufrieden sind, oder zu einem großen Teil drauf und dran sind, auf ein anderes umzusteigen. 100.000 User und 100.000 User sind hier nicht zwangsläufig das gleiche.

Der AMIGA-Markt läßt sich derzeit leider nicht als "gesund" bezeichnen:

Langsam, aber stetig, verlassen User unser System, ein Ausgleich erfolgt so gut wie nicht. Hauptgründe sind in erster Linie die im Vergleich zu anderen Systemen in der Regel geringere Leistungsfähigkeit, und ein immer kleiner werdender kommerzieller Softwaremarkt. (Wir haben großes Glück, daß wir immer noch über einen qualitativ hochwertigen PD-Pool verfügen, sonst wären die Abwanderungstendenzen sehr viel stärker.) KEIN Hauptgrund ist meiner Meinung nach das Preis-Leistungsverhältnis: Viele Anwender sind bereit, beim Rechnerkauf 500 oder 1000 DM mehr auszugeben, wenn sie dafür einen AMIGA bekommen, der dem Standard-PC leistungsmäßig ebenbürtig oder sogar überlegen ist.

Zwingend notwendig ist also eine Steigerung der Leistungsfähigkeit bei neuen AMIGAs. Hardwareseitig erleben wir derzeit eine äußerst schwere Geburt - das Baby "PowerUp" kommt quasi mit Hilfe eines Kaiserschnitts zur Welt. Es ist jedoch unstrittig, daß sich PowerUp durchsetzen wird - ein ähnliches Konkurrenzprojekt ist nicht in Sicht.

Softwareseitig sieht das etwas anders aus: Hier scheint der Stein der Weisen noch nicht gefunden zu sein. Es gibt eine Reihe von Entwickler, v.a. im PD-Bereich, die mit ihren Programmen versuchen, das AMIGA OS - mehr oder weniger systemkonform - zu verbessern, sei es durch ein Multifunktionstool oder gar durch einen Workbenchersatz. Bloß: Das 68K-AMIGA OS bleibt dasselbe - mitsamt seiner Schwächen.

Notwendig ist also ein grundlegend verbessertes AMIGA OS. Und das kann auf gar keinen Fall ein AMIGA OS 3.1 mit MUI, MCP usw. als mitgelieferte Extras bedeuten. Hier ist das kürzlich gegründete AMIGA, Inc. aufgefordert, mit der Arbeit zu beginnen, je früher desto besser.

Damit wären wir bei der Frage nach der Beurteilung der bisherigen Arbeit von AMIGA International.

Ich weiß sehr gut, daß sich einige User vom AMIGA-Erwerb durch Gateway 2000 mehr versprochen haben, als das, was in den letzten Monaten geschehen und für die Zukunft angekündigt ist. Allerdings sollte sich auch jeder die Situation von Gateway 2000 und den beiden AMIGA-Tochterfirmen verdeutlichen:

- Gateway 2000 ist zwar sehr zahlungskräftig, wird aber auch nur in solche Bereiche investieren, von denen es sich mittel- und langfristig einen gewissen Nutzen erhofft. Insofern ist es nicht verwunderlich, daß das Unternehmen bislang eher vorsichtig bei der Finanzierung des AMIGAs ist. Aber: Je mehr Gateway vom AMIGA profitiert, desto stärker wird das Unternehmen bereit sein, größere Summen in den AMIGA zu investieren.

- AMIGA International, Inc. und AMIGA, Inc. erhalten von Gateway 2000 jeweils ein bestimmtes Budget, das eingehalten werden muß. Es ist also

sinnlos, eine hundertköpfige Entwicklungsabteilung zu verlangen, da dies für AMIGA, Inc. unfinanzierbar wäre.

Einige Anwender haben vielleicht gehofft, daß Gateway 2000 einen Großteil seiner Ressourcen in den AMIGA investieren wird. Spätestens jetzt müssen die letzten erkennen, daß diese Hoffnung illusorisch war.

Trotzdem: Wir haben großes Glück, daß die AMIGA-Rechte überhaupt von einem so starken Unternehmen erworben worden sind. Ich glaube, mit einiger Sicherheit behaupten zu können, daß es uns in den letzten Monaten schlechter ergangen wäre, wenn Viscorp die geforderte Summe zum Kauf der AMIGA-Rechte zusammenbekommen hätte. Vielleicht hätte der AMIGA-Tochterfirma dann sogar ein weiterer Konkurs bevorgestanden - und zumindest dies ist bei der finanziellen Lage von Gateway 2000 derzeit völlig undenkbar - glücklicherweise.

Damit bis nächsten Monat,

Euer

Carsten Schröder

---