

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 - Ausgabe 10/97 | 1 |
| 1.2 | Vorwort | 4 |
| 1.3 | Intern | 4 |
| 1.4 | Gewinnspiel | 7 |
| 1.5 | Forum | 11 |
| 1.6 | Umfrage-Auswertung | 13 |
| 1.7 | Testberichte | 18 |
| 1.8 | AMIGA AGPJ - der AMIGA-aktuell-Spieleil | 40 |
| 1.9 | AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc. | 55 |
| 1.10 | PowerUp-to-date | 59 |
| 1.11 | Vorbericht: Computer '97 | 65 |
| 1.12 | Produktvorstellungen | 67 |
| 1.13 | Diverse Neuigkeiten | 70 |
| 1.14 | Newsflash | 75 |
| 1.15 | Gerüchteküche | 77 |
| 1.16 | Abschließend | 77 |

Chapter 1

Default

1.1 AMIGA aktuell - Ausgabe 10/97

A M I G A a k t u e l l - Ausgabe 10/97 (Stand: 25.09.97)

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

I N H A L T

G

Vorwort
A Intern

a

Mitarbeit

Distribution
k
Rechtliches
t
AMIGA-aktuell-Gewinnspiel
u AMIGA-aktuell-Forum

e

Kleinanzeige: Kickstart- und WBStart-Disketten für A 1000 gesucht
l
Problem: CD-ROM-Laufwerk und Shapeshifter

Leserbrief: Wolfgang G. Wettach
l

Auswertung der Umfrage in Ausgabe 8/97
Testberichte

Produkttest: Textverarbeitung «Wordworth 6»

Produkttest: Soundkarte «Prelude 1.0»

Produkttest: Modem «SupraSonic 288V+/336V+»

Produkttest: Maus «Wizard 560»

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

Vorwort

Spiele-News aus aller Welt

GTI-Verkaufscharts

Review: Flyin' High

Games-Homepages

Reviews: Neue Spiele im Aminet

Emulator-News

Aufruf

Schlußwort

AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

Die Pläne von AMIGA, Inc.

Petro Tyschtschenko: «OS 3.5 innerhalb der nächsten sechs Monate»

AMIGA, Inc. bezieht neues Gebäude und plant Personaleinstellungen

AMIGA Developers Network befindet sich im Aufbau

AMIGA, Inc. plant Serie von AMIGA-Entwickler-Konferenzen

Epson unterstützt AMIGA, Inc.

AMIGA International startet Ersatzteil-Service

Randomize erwirbt Lizenz zur Vermarktung von Werbeartikeln

Harald Fritsches beginnt bei AMIGA International

Bericht zur AMIGA-Messe in Empoli

Das Tagebuch von AMIGA International
PowerUp-to-date

Cyberstorm-PPC-Karten sind auf dem Markt

Erste Erfahrungen mit PowerUp

phase 5 ändert erneut Spezifikationen der A1200-PowerUp-Boards

PowerUp-Software im Überblick

Vorbericht: Computer '97

Die Fakten

Die Aussteller

PowerUp - Thema Nummer Eins

Neue Software für PowerUp- und 68K-AMIGAs erwartet
Produktvorstellungen

Viper-520 CD: Viel mehr als nur eine Turbokarte

phase 5 kündigt Cyberstorm MK III an

Scalos ist da!

Diverse Neuigkeiten

Maxon: «Wir entwickeln weiter für AMIGA»

APC&TCP leitet rechtliche Schritte gegen Berlin PD ein

Berlin PD veranstaltet Preisrätsel mit Geldgewinnen

HAAGE & PARTNER übernimmt Distribution von PageStream

Schatztruhe bietet CD-Überraschungspaket an

Hilf mit beim Knacken des RC5-Schlüssels!

Über den Tellerrand geblickt: Das Apple-Durcheinander

Newsflash

Gerüchteküche

Abschließend

1.2 Vorwort

Vorwort

Willkommen zur neuen Ausgabe von AMIGA aktuell.

Sollte jemand unter Euch sein, der es noch nicht erfahren hat: Die ersten Cyberstorm-PPC-Karten sind auf dem Markt! Mehr dazu in der Rubrik PowerUp-to-date.

Übrigens informierte AMIGA aktuell sofort nach Bekanntwerden über den Start der Serienproduktion der PowerUp-Karten: Sämtlichen Abonnenten (und zusätzlich allen APC&TCP-Mitgliedern, deren E-Mail-Adressen bekannt waren) wurde bereits am Abend des 5. September ein AMIGA-aktuell-Special mit der Top-Meldung zugeschickt. Ein zweites Special, das über die Verfügbarkeit informierte, wurde pünktlich am 15. September abgesandt.

Es lohnt sich also, AMIGA aktuell zu abonnieren, denn neben der monatlichen Hauptaussgabe gibt es auch weiterhin bei wichtigen Anlässen Specials bzw. Newsletter. Mehr zum kostenlosen E-Mail-Abo im Intern-Teil.

Weitere Dinge in eigener Sache:

- Die Auswertung der Einsendungen zur AMIGA-aktuell-Umfrage aus Ausgabe 8/97 ist (mit Ausnahme von zwei Fragen) abgeschlossen und ist in dieser AMIGA-aktuell zu finden.
- Beim Gewinnspiel gibt es einige Änderungen. Mehr dazu dort.
- Ich habe beschlossen, probeweise eine neue Rubrik einzuführen: das AMIGA-aktuell-Forum. Ich hoffe, daß Ihr Euch aktiv daran beteiligt!
- Die AMIGA-aktuell-Homepage im Internet (<http://www.home.pages.de/~amiga-aktuell>) wird sich voraussichtlich ab Anfang Oktober in einem neuen Outfit präsentieren. Außerdem sind dort wichtige Meldungen nachzulesen, die erst nach Erscheinen des eigentlichen Magazins bekannt geworden sind.

Jetzt wünsche ich noch viel Spaß bei AMIGA aktuell,

Euer

Carsten Schröder

1.3 Intern

Intern

Ein großes Dankeschön an alle, die mitgeholfen haben:

- * Jochen Abitz
 - * Heiko Kuschel
-

* Steffen Häuser

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

* Frank Weber
* Patrick Bernau
* Thomas Hasemann und
* Christian Keller

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

* APC&TCP

hat AMIGA aktuell ein Testexemplar von Flyin' High 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. 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. Außerdem gibt es zu wichtigen Anlässen Sonderausgaben bzw. Newsletter. Eine Abbestellung ist natürlich jederzeit möglich, Mail genügt.

- über das Aminet: AMIGA aktuell ist auch im Aminet (und mit entsprechender zeitlicher Verzögerung auf den Aminet-CDs) zu finden, und zwar im Verzeichnis docs/mags unter AaktMMJJHTML.lha (HTML-Ausgabe) bzw. AaktMMJJGuide.lha (AMIGAGuide-Ausgabe), wobei "MM" den Monat und "JJ" das Jahr darstellt. Bei Eingabe von "Aakt" in einem Aminet-Suchprogramm werden alle verfügbaren AMIGA-aktuell-Ausgaben aufgeführt.

- Über das WWW: Auf der Homepage <http://www.home.pages.de/~Amiga-aktuell> sind alle Ausgaben von AMIGA aktuell ab Januar 1997 abgelegt.

- 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 und » 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

Ich habe beschlossen, das Konzept des monatlichen Gewinnspiels etwas zu verändern. Vor ein paar Monaten gab es das Problem, daß viele Leser sich über einen zu hohen Schwierigkeitsgrad beklagt haben. Nachdem ich diesen

drastisch abgesenkt hatte, wurde von einigen Lesern die Rücknahme dieses Schritts gefordert. Die Auswertung der AMIGA-aktuell-Umfrage aus Ausgabe 8/97 hat gezeigt, daß dies gar nicht so wenige sind.

Ich glaube, eine Möglichkeit gefunden zu haben, um beide Gruppen zufriedenzustellen:

1. Nach wie vor werden drei Fragen gestellt.
2. Um mit einer Stimme an der Verlosung teilzunehmen, müssen davon jedoch nur ZWEI richtig beantwortet werden.
3. Die Fragen werden einen unterschiedlich hohen Schwierigkeitsgrad haben. Es wird je eine Standard-Frage (einfach), Master-Frage (kompliziert(er)) und eine Meinungsfrage, zu der ich Eure Ansicht wissen möchte, und die in der jeweils nächsten Ausgabe von AMIGA aktuell ausgewertet wird, geben. Wer sich jetzt an eine frühere deutsche Quizshow erinnert fühlt: Die Ähnlichkeit der Begriffe ist rein zufällig, und keine Absicht!
4. Welche beiden Fragen Ihr davon beantwortet, ist völlig egal.
ABER: Wenn Ihr alle drei Fragen richtig beantwortet, nehmt Ihr mit ZWEI Stimmen an der Verlosung teil, habt also die doppelte Chance auf einen Preis.

Zunächst aber zur Auflösung des letzten Gewinnspiels:

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

Antwort: ProDAD ist der Hersteller dieses sehr kontrovers diskutierten Betriebssystems.

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

Antwort: Selbst wer sich nur das Inhaltsverzeichnis der letzten Ausgabe durchgelesen hat, wußte dadurch die Antwort: Jeff Schindler.

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

Antwort: Diese Frage war für Nicht-Spiele-Fans vielleicht etwas kniffliger. Nichtsdestotrotz war sie zu beantworten, wenn man AMIGA aktuell 9/97 aufmerksam durchlas: In der Rubrik "PowerUp-to-date" lies sich die korrekte Antwort "Clickboom" ablesen.

Gewonnen haben:

- 1 x Vollversion von "AFiloFaxPro": Bernd Uwe Rehlinger
- 1 x Vollversion von "Vokabi 2": Ingo Paulsen
- 1 x Actionspiel "Starbirds": Andreas Etzrodt

Herzlichen Glückwunsch!

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

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

«CDCat (MUI) ist DER CD-ROM-Katalogisierer. Es eignet sich auch besonders für Aminet-CDs, da Alter, Größe und Archiv-Beschreibungen mitberücksichtigt werden. Im Browser können CDs durchstöbert werden, ohne eingelegt zu sein. Auch ist Entpacken, Texte anzeigen etc. aus CDCat heraus möglich. Ab Version 1.2 wird auch XPK zum Packen der Scankataloge unterstützt.»

Eine Demo-Version des Programms ist im Aminet verfügbar.

Der Autor von CDCat ist unter folgender Adresse erreichbar:

Frank Weber
Schlizstraße 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. Achtung: In der Version 1.0 befand sich ein schwerer Fehler, der in v1.1 behoben ist.

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

Christian Keller vergibt ein Halbjahresabo seines Diskettenmagazins StarMag. Folgende Kurzvorstellung hat er sich gewünscht:

«Das StarMag ist schon wieder so ein dämliches Diskettenmagazin. Dumpfig, schlecht und überflüssig. Mit News, Tips, Tests, Berichten von Euch aus allen Bereichen, einer fachlichen Helpline, kostenlosen Kleinanzeigen, PD und Scannen zum Selbstkostenpreis, Gewinnspielen und viel Blabla zeigt es, daß es hat, was jedes andere auch hat.

Wertvoll ist dieses Gratis-Abo natürlich ebenfalls nicht: Das StarMag kostet im Normalfall weniger als 1,- DM im Monat!

Und wem das StarMag durch dieses Gewinnspiel nicht zwangsweise aufgebrummt wird, auf den wartet immer noch ein extra für ihn reserviertes Probeexemplar (Jubiläumsausgabe) bei Christian Keller, Waldallee 9, 79110 Freiburg, immobil 0761/83289 für Disk + RP oder direkt im Aminet

(docs/mags). Sofort zuschlagen! Autsch. "Bis bald" wünscht: Christmänn.»

Desweiteren hat mir Thomas Hasemann den Bildschirmschoner "Maxon Magic" 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.

Die Fragen stehen diesmal ganz im Zeichen von PowerUp und PPC (nur zwei müssen beantwortet werden):

Standard-Frage: Ist es möglich, eine IDE-Festplatte direkt an die Cyberstorm-PPC-Boards von phase 5 anzuschließen?

Master-Frage: In welchem technischen Merkmal unterscheidet sich der PowerPC-Prozessor 750 vom PPC 740?

Meinungsfrage: Hast Du vor, Dir in den nächsten sechs Monaten ein PowerUp-Board zu kaufen?

- 1: Ich besitze bereits eines.
- 2: Ja, auf jeden Fall.
- 3: Ja, wahrscheinlich.
- 4: Ich bin noch unentschlossen.
- 5: Nein, wahrscheinlich nicht.
- 6: Nein, auf keinen Fall.

Es genügt, die Nummer anzugeben.

Unter allen Teilnehmern, die mindestens ZWEI dieser Fragen bis zum 20. Oktober (Einsendeschluß) richtig beantworten, werden die folgenden Gewinne verlost:

- 1 x Vollversion von "CDCat"
- 1 x Vollversion von "Vokabi 2" + 1 x Halbjahres-Abo "Starmag"
- 1 x Bildschirmschoner "Maxon Magic"

Wer alle drei Antworten richtig beantwortet, nimmt mit ZWEI Stimmen an der Verlosung teil und hat somit die doppelte Chance auf einen Preis.

Schickt Eure Antworten bitte bis zum 20. Oktober 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 natürlich nicht geben.

1.5 Forum

AMIGA-aktuell-Forum

Dies ist eine neue Rubrik, die probeweise in AMIGA aktuell eingeführt wird. In ihr sind die (bei den meisten anderen Magazinen getrennt geführten) Rubriken "Leserbriefe", "Kleinanzeigen", und "Problemecke" zusammengefaßt. Wenn Ihr also möchtet, daß diese Rubrik erhalten bleibt, dann beteiligt Euch bitte an ihr!

Die Adresse: Carsten Schröder
Helmoltstraße 10
37081 Göttingen

E-Mail: cschroe@stud.uni-goettingen.de

Zur Premiere habe ich drei Beiträge von Euch bekommen:

1. Kleinanzeige: Kickstart- und WBStart-Disketten für A 1000 gesucht

«Gesucht werden die Kickstart- und WBStart-Disketten für Amiga 1000, Originale oder Kopien, zum Testen eines alten Gerätes.

Kosten werden gern übernommen.

Bitte Kontaktaufnahme mit

Gernod Schomberg
g.schomberg@t-online.de»

...oder über AMIGA aktuell!

2. Problem: CD-ROM-Laufwerk und Shapeshifter

Michael Preuß ist es nicht gelungen, sein PCMCIA-CD-ROM-Laufwerk beim Shapeshifter anzumelden. Wer weiß Rat? Schreibt bitte an AMIGA aktuell!

3. Leserbrief: Wolfgang G. Wettach

«Aakt.2/97 war das erste der Reihe, das ich gelesen habe, aber für die 8/97 möchte ich mich doch mal lobend zu Wort melden. Ich lese ja eigentlich die meisten über das AmiNet verbreiteten Amiga-Zines, von AmigaMonitor, AmigaMetaFileFormat, ExecBase über -vor allem- den AmigaReport bis zum StarMag und AmZeiger. Dazu immer das AmigaMagazin, meist die APlus und nie die Spezial (keine Spielezeitschriften). Ich habe dafür das Lesen der FIDO- und UseNet-Foren zum Amiga derzeit aufgegeben, weil die Diskussionen mit frustrierten ExAmiganern und pubertierenden Wintel-Spielefreake einfach zu nervig sind.

Ob es zu kritisieren ist, dass die AAkt jetzt auch Pressemitteilungen bringt? Wahrscheinlich, weil es für mich oft Wiederholungen sind. Da wird's nicht besser, wenn das AMag sich auch vornehmlich auf Pressemitteilungen stützen muß und umgekehrt die EZines dann wieder das AMag zitieren (oder kritisieren).

Insgesamt bietet das Aakt das was es verspricht: Informationen zum Amiga, die recht aktuell und vor allem knapp genug gehalten sind, so daß mensch sich schnell einen Überblick verschaffen kann. Vielleicht ein deutscher AR? Wär' ganz gut.

Was die Zukunft des Amiga angeht, so frage ich mich, ob Gateway2000 nicht zu bedächtig ist darin, auf andere zu reagieren, etwa auf die vielen Wünsche und Anfragen nach Kooperation bezüglich des Amiga. Ich hätte mir bei der vorhandenen Marktmacht durchaus einen Amiga-Eigner vorstellen können, der mit weiterem Kleingeld die Streithähne Dietrich und Huber zwangsvereinigt - als Tochterfirmen und Entwicklungsabteilungen von AI... Es lohnt sich, den Amiga-Händlern genau zuzuhören, um Tendenzen ablesen zu können. Nur wenige trauen Petro zu, den Amiga wieder dorthin zu führen wohin er gehört - an die technische Spitze als Maschine von der viele träumen und von der viele eine Light-Version (TransAM?) erwerben möchten und können.

Ich glaube an die Zukunft der Amiga-Technologie - wenn sie nur in genügend Hände gelangt. Umso wichtiger, daß jetzt rasch weitere Lizenzierungen stattfinden... Ich glaube auch an die Zukunft von pOS - sobald es mit mehr als 150 Mhz getaktet wird. PIOS und pOS liegen ja schon klanglich sehr nahe beieinander... Ein wirklicher Erfolg kann pOS aber nur werden, wenn es eine existierende Benutzergruppe erobert und nicht wie BeOS eine neue treue Fangemeinde aufbauen muß (oder wie ReBOL will). Das bedeutet pOS mit PowerUP-Unterstützung auf meinem A4000T ist meine Wunschlösung, ein Wunsch, der erfüllbar sein sollte und auch den Nutzen der PowerUP-Karten erhöhen würde, wenn nämlich nicht nur einzelne Programme sondern ein ganzes (das ganze) Betriebssystem von der neuen Rechenleistung profitieren würde.

Die Amiga Translators' Organization ATO übersetzt nicht nur die wichtigsten Internet-Programme in die vielen Sprachen der Amiga-Nutzer (und trägt so dazu bei, daß der Amiga auch in Zukunft die benutzerfreundlichste Plattform bleibt), sondern hat mit der Übersetzung der pOS-Entwicklerdokumente ins Englische auch einen Beitrag für die Amiga-Zukunft geleistet und vielen Entwicklern so die Programmierung für pOS erst möglich gemacht.

Arbeiten wir weiter für unseren Amiga - auf unserem Amiga!
Oder wie es jemand im AmigaReport so richtig sagte: JUST USE IT!»

1.6 Umfrage-Auswertung

Auswertung der Umfrage in Ausgabe 8/97

Vielen Dank nochmals an die 37 Leser, die an der in AMIGA aktuell 8/97 veröffentlichten Umfrage teilgenommen haben. Mit Ausnahme der Fragen 18 und 19 (dabei ging es um die Systemausstattung der Leser, auf die ich das nächste Mal genauer eingehen werde) habe ich die gesamte Umfrage statistisch aufbereitet. Der Einfachheit halber habe ich allerdings keine Verknüpfungen, wie z.B. "Wieviele der Leser, die AMIGA aktuell von der NoCover her kennen (Frage 1), haben einen Internetanschluß (Frage 20), untersucht. Dies hätte einen weiteren beträchtlichen Aufwand bedeutet.

Nach der Auswertung könnt Ihr noch ein Fazit von mir lesen.

Bevor ich zu den Fragen komme, noch eine Anmerkung:

Einige Teilnehmer haben nicht alle Fragen beantwortet, zum Teil wegen eines Fehlers in der HTML-Version, aber auch aus Gründen, die mir verborgen geblieben sind... Trotzdem habe ich diese Einsendungen bei der Preisverleihung in der letzten Ausgabe berücksichtigt. Allerdings resultiert daraus bei manchen Fragen eine geringere Gesamtstimmenanzahl als 37.

Nun aber zur Auswertung:

1. Woher kennst Du AMIGA aktuell?

Die überwiegende Zahl der Teilnehmer kennt AMIGA aktuell aus dem Aminet, eine große Minderheit aus dem Diskettenmagazin NoCover, in dem AMIGA aktuell bis 1996 exklusiv veröffentlicht wurde. Andere Antworten kamen nur vereinzelt.

2. Seit wann liest Du AMIGA aktuell?

Bei Berücksichtigung der ersten Frage ist es nicht schwer zu erraten, daß die meisten Einsender AMIGA aktuell erst in diesem Jahr kennengelernt haben, einige kennen das Magazin jedoch schon von der NoCover-Exklusivverbreitung her.

3. Welche Gesamtnote (1=sehr gut, 6=ungenügend) würdest Du AMIGA aktuell geben?

Folgende Antworten wurden gegeben:

Note Anzahl

1 8 mal
1-2 1 mal
2 23 mal
3 3 mal

Die Noten 4 bis 6 waren nicht vertreten.

Daraus ergibt sich eine Durchschnittnote von 1,84.

Mit einem guten Ergebnis war zu rechnen. Denn wer liest schon ein Magazin, das ihm nicht gefällt?! Daß AMIGA-aktuell im Durchschnitt aber sogar besser als mit Note 2 bewertet wird, war eine sehr angenehme Überraschung!

4. Liest Du noch andere AMIGA-News-Magazine?

Bei dieser Frage lag die Betonung auf "News", vielleicht hätte ich dieses Wort hervorheben sollen. Ich war also nicht an gemischten AMIGA-Magazinen interessiert.

Die allermeisten Teilnehmer lesen keine weiteren Newsmags, lediglich eine Minderheit nutzt neben AMIGA aktuell mehr oder weniger regelmäßig auch andere Nachrichten-Magazine.

4j. Wenn ja, welche?

Die häufigste Nennung war hier mit fünf Stimmen der englischsprachige AMIGA Report, andere Mags waren nur vereinzelt vertreten.

5. Soll AMIGA aktuell einen möglichst hohen Eigentext-Anteil, also viele selbst verfaßte Artikel, enthalten?

Einer klare Mehrheit ist dieser Punkt egal, die übrigen Teilnehmer votierten mit "Ja", Nein-Stimmen gab es - beinahe erwartungsgemäß - nicht.

6. Würdest Du die Aussage "Je umfangreicher AMIGA aktuell, desto besser" unterstützen?

Eine deutliche Mehrheit von 22 Stimmen spricht sich für diese Aussage aus, 14 Leser sind dagegen.

7. Soll AMIGA aktuell zu bestimmten Themen auch die persönliche Meinung des Autors (über Kommentare) widerspiegeln, oder eher die Rolle eines neutralen Beobachters übernehmen?

Eine klare Mehrheit (21 Stimmen) hat für die Beibehaltung von persönlichen Kommentaren votiert, sechs sind dagegen, und acht Einsendern ist es egal.

8. Stören Dich englischsprachige Texte?

Eine der strittigsten Fragen überhaupt: 19 Leser haben nichts gegen englischsprachige Texte, fast genauso viele, nämlich 18, fühlen sich durch sie gestört.

9. Bist Du an den Presseerklärungen von AMIGA-Firmen interessiert?

Auf diese Frage gab es ein eindeutiges Votum: Eine klare Mehrheit findet

die Presseerklärungen von AMIGA-Firmen interessant, nur wenige möchten sie aus AMIGA aktuell entfernt sehen.

10. Soll in AMIGA aktuell auch über den AMIGA nur indirekt betreffende Entwicklungen (Bsp.: Rechner von Pios) berichtet werden?

Auch hier haben die meisten mit "Ja" gestimmt, allerdings ist es vielen auch schlicht und ergreifend egal.

11. Wünschst Du Dir, daß dem Spielebereich in AMIGA aktuell ein hoher Stellenwert eingeräumt wird?

Diese Frage war sehr strittig: Jeweils etwas ein Drittel sprach sich für "Ja" / "Nein" aus bzw. enthielt sich der Stimme.

12. Soll AMIGA aktuell in erster Linie ein News-Mag bleiben oder in Zukunft auch Produkttests o.ä. berücksichtigen?

Klare Mehrheit: 26 der Teilnehmer sind für einen Übergang zu einem Voll-Magazin, zehn sprachen sich dagegen aus.

13. Sind die Fragen des Gewinnspiels zu einfach?

Aus Erfahrung weiß ich, daß viele bei einer solchen Frage eher zu einem "Nein" tendieren... Jedenfalls haben 21 Leute so votiert, es gab 13 Ja-Stimmen. Ich habe beschlossen, das Konzept des Gewinnspiels ab dieser Ausgabe etwas zu ändern, mehr dazu direkt beim Gewinnspiel.

14. Bist Du lose ich die Gewinner mit Hilfe eines Zufallszahlen-Generators aus. Hältst Du es für besser, wenn in Zukunft immer der 10., 20. und 30. Einsender mit den richtigen Lösungen gewinnt?

Hier kam von den allermeisten ein (teilweise) kategorisches "Nein". Offenbar ist das Vertrauen in einen Zufallszahlen-Generator immer noch am größten... Acht Leser stimmten für "Egal", "Ja"-Stimmen gab es keine.

15. Welche Rubrik(en) von AMIGA aktuell findest Du am besten?

Auf dem ersten Platz liegt hier die Gerüchteküche, was mich persönlich etwas überrascht hat. Es folgen die verschiedenen News-Rubriken (Diverse Neuigkeiten, Newsflash, PowerUp-to-date usw.), und mit etwas Abstand das Gewinnspiel. Sechs Leser finden alle Rubriken gleich gut.

16. Und auf welche Rubrik(en) könnte Deiner Meinung nach verzichtet werden?

Die allermeisten Einsender wollen auf keine Rubrik verzichten, ansonsten gab es ganz vereinzelte Nennungen. Lediglich für eine Abschaffung des Spieleteils votierten vier Leser.

17. Was ist Deiner Meinung nach an AMIGA aktuell (sonst noch) zu

verbessern?

Kritikpunkte wurden nur vereinzelt geäußert. Die häufigste Nennung betraf das Design der AMIGAGuide-Version. Dazu werde ich mir etwas überlegen.

Die Fragen 18 und 19 werden in der nächsten Ausgabe behandelt.

20. Hast Du einen Zugang zum Internet?

Erfreulicherweise scheint bei den AMIGA-Anwendern die Nutzung des Internets zur Normalität geworden zu sein: Weit mehr als 2/3 der Umfrageteilnehmer haben einen Zugang zum Internet.

21. Spielst Du mit dem Gedanken, auf ein anderes Computersystem umzusteigen?

Vom Ausgang dieser Frage war ich positiv überrascht. Die überwältigende Mehrheit der Teilnehmer will auch in Zukunft auf den AMIGA setzen. Lediglich drei Anwender planen die Aufgabe des AMIGA-Systems und den Kauf eines anderen Computers.

21j. Wenn ja, auf welches?

Der Standard-PC kommt hier noch am ehesten in Frage, vier Leser planen, sich ein solches Gerät anzuschaffen. Einmal wurde der Macintosh genannt. Ein Teil derjenigen, die sich einen anderen Rechner zulegen wollen, haben ihre Absicht bekundet, den AMIGA weiterhin zu benutzen und die Frage 21 aus diesem Grund mit "Nein" beantwortet.

22. Wie beurteilst Du die bisherige Arbeit von AMIGA International (1=sehr gut, 6=ungenügend)?

Bei dieser Frage waren sich die Leser in ihrer Uneinigkeit einig ;-), wie die folgende Notentabelle verdeutlicht:

Note Anzahl

1 2 mal

1-2 1 mal

2 7 mal

2-3 1 mal

3 10 mal

4 5 mal

5 2 mal

Die Note 6 war nicht vertreten.

Das ergibt einen Durchschnitt von 2,86.

Da ich die Entwicklung in dieser Frage sehr interessant finde, werde ich sie in einer der nächsten Ausgaben des Gewinnspiels erneut stellen.

23. Glaubst Du, daß die Verbreitung des AMIGAs in Zukunft wieder zunehmen

wird?

Auch hier waren sich die AMIGA-aktuell-Leser uneins: Zehn antworteten mit "Ja", acht mit "Nein", und wiederum zehn zogen sich mit einem "weiß nicht" aus der Affäre.

24. Von welcher AMIGA-Firma erwartest Du Dir persönlich am meisten für die Zukunft?

Hier lag - weit vor AMIGA International (AMIGA, Inc. gab es, als die Umfrage aktuell war, noch nicht) - eine andere Firma ganz eindeutig an der Spitze: phase 5 digital products, der Hersteller von PowerUp-, 68K- und Grafikkarten für den AMIGA. Diesem Unternehmen schenken 23 Leser ihr Vertrauen, AMIGA International dagegen bekam nur acht Stimmen. Etwas überrascht war ich vom guten Abschneiden des Softwareunternehmens Haage & Partner, die mit sechs Stimmen den dritten Platz belegen, wohl aufgrund der hohen Qualität ihrer Produkte (z.B. Storm C). Als einzige Spielefirma war Clickboom mit zwei Stimmen vertreten.

25. Eine unverbindliche Frage: Kannst Du Dir vorstellen, an AMIGA aktuell mitzuarbeiten?

Immerhin 13 Leser sind dazu bereit, dieselbe Zahl sieht dazu keine Möglichkeit.

Fazit:

Insgesamt betrachtet hat die Umfrage ihren Zweck erfüllt. Sie hat gezeigt, was an AMIGA aktuell gut ist, und was eventuell besser gemacht werden kann. Ich versuche, die Wünsche der Mehrheit zu berücksichtigen, werde mich jedoch in jedem Fall bemühen, in den Streitfragen einen Kompromiß zu finden, damit sich die (teilweise große) Minderheit nicht im Stich gelassen fühlt.

Auf einige Dinge möchte ich konkret eingehen:

Eines der größten Probleme scheinen englischsprachige Texte zu sein. Ich selbst sehe für mich keine Möglichkeit, auch noch Übersetzungsarbeit zu übernehmen. Zwar hat sich freundlicherweise Heiko Kuschel bereit erklärt, dies bei Bedarf für mich zu erledigen, aber Texte ab einer gewissen Länge möchte ich weder ihm noch einem anderen Leser zumuten (es sei denn, es erklärt sich jemand ausdrücklich damit einverstanden). Leider gibt es Unternehmen im deutschsprachigen Raum, die nur englische Presseerklärungen, Produktinfos usw. veröffentlichen. Eine zusätzliche Deutsch-Fassung dürfte für diese jedoch im Regelfall kein Problem sein. Ich werde mich aber auf jeden Fall weiterhin bemühen, den englischsprachigen Anteil von AMIGA aktuell so niedrig wie möglich zu halten, was jedoch manchmal auch aus Copyright-Gründen (siehe Produkttests in dieser Ausgabe) nicht immer möglich ist.

Die Mehrheit der Leser hat sich für einen Übergang von AMIGA aktuell zu einem Vollmagazin ausgesprochen. Damit bin ich sehr einverstanden, allerdings wird der Schwerpunkt auch in Zukunft eindeutig bei den News liegen.

Damit gleich zur Frage der Beteiligung: Wie die Umfrage ergab, ist die Bereitschaft zur Mitarbeit relativ groß. Jedoch wissen einige Leser nicht, womit sie sich eigentlich beteiligen sollen.

Kurz gesagt: mit allem, was ein Magazin ausmacht. Ganz besonders interessieren mich Produkttests (bzw. -vorstellungen). Ihr werdet doch ab und zu neue Hard- und Software kaufen/benutzen (und sei es gute PD-Software, die es immer noch reichlich gibt). Oder wie wäre es mit Messeberichten - die Computer '97 steht vor der Tür!

Auch möchte ich eine mittlerweile fast vergessene Sparte wiederbeleben: Die Rede ist von der Berichterstattung über den AMIGA in Nicht-AMIGA-Publikationen. Wird der AMIGA noch ab und zu in anderen Zeitschriften, im Radio und Fernsehen erwähnt? Wenn Ihr also etwas mitbekommt, dann teilt mir bitte das "was", "wo" und "wann" mit!

Und auch wenn Ihr meint, daß in AMIGA aktuell eine bestimmte Rubrik fehlt, meldet Euch bei mir!

Meine Adresse: Carsten Schröder
Helmoltstraße 10
37081 Göttingen

E-Mail: cschroe@stud.uni-goettingen.de

1.7 Testberichte

Testberichte

1. Produkttest: Textverarbeitung «Wordworth 6»

«BRIEF DESCRIPTION

Wordworth is a WYSIWYG wordprocessor. This review is about version 6. There have been many previous versions, I bought version 2 in 1993, but I haven't seen any of the intermediate versions.

AUTHOR/COMPANY INFORMATION

Name: Digita International
Address: Black Horse House
Albion Street
Exmouth
Devon EX8 1JL
Great Britain

Telephone: +44 1 395 270 273
FAX: +44 1 395 268 893

E-mail: sales@digita.com
Web: <http://www.digita.com/>

LIST PRICE

34.99 British pounds.

I ordered the Wordworth 6 CD directly from Digita using my Mastercard/Eurocard. I paid the above amount and 3 pounds shipping and handling (I live in The Netherlands), even though their sales department told me it would be 5 pounds. This was including 17.5% VAT.

DEMO VERSION

There is a demo of version 2 (WordWorth2demo.lha) in biz/demo on Aminet. The demo has some limitations: it won't save or print, and it's ancient... :-)

SPECIAL HARDWARE AND SOFTWARE REQUIREMENTS

HARDWARE

2 MB free RAM is required to run the program. More RAM, a hard drive and an 68020 or higher CPU are recommended. Truetype fonts don't work on 68000 and 68010 CPUs.

SOFTWARE

AmigaDOS 2.0 or higher, I think.

COPY PROTECTION

When the program is first started, it asks for the registration number.

MACHINES USED FOR TESTING

Amiga 3000/25, 2 MB Chip RAM, 8 MB Fast RAM
Quantum 525 MB SCSI hard drive
AppleCD 300/NEC 210 CDROM drive
BSC ISDN-Master card, HyperCOM 4 card
Radius paper-white VGA monitor
AmigaDOS 2.0, DLG Pro 1.0 BBS system

Amiga 1200, 2 MB Chip RAM
Phase5 Blizzard 1260 with 16 MB Fast RAM
Interworks I-Card PCMCIA ethernet adapter
Quantum 525 MB IDE 2,5" hard drive
External high density floppy drive
Amiga M1438S monitor
AmigaDOS 3.0, AmiTCP 4.0 demo, Samba 1.9.16

Lexmark Optra R+ printer
PostScript and HP Laserjet/PCL 5 compatible
Connected to a PC running Windows 95, shared over the network

INSTALLATION

The installation procedure uses the Commodore Installer. The CD contains two versions of the program: a German and an English one. I installed the English version by opening the appropriate drawer and clicking the install icon. The installer asked me if I wanted to install the simple font library that doesn't support the PostScript and Truetype fonts. I shouldn't have said yes, because I missed out on the "complex font library" that way. I got it right the third time...

On the 1200 I didn't have any trouble, except that I had to make an lha file of the CD and transfer it to my other computer, where I unpacked it and used the install script. I don't know if it's alright to install the program on two machines, but I promise not to use it on both machines at the same time. :-)

On the 3000 the installer found some old libraries (diskfont.library, post.library) that it graciously replaced.

The online help mentions running from floppy, but I think you need the distribution on disk for that. It's not possible to run the program from CD.

INTRODUCTION

Of course Wordworth lets you edit text like any other wordprocessor or text editor. No need to get into that any further, except to say that you can use keyboard commands for most functions, which I feel is important for a wordprocessor to do: I don't want to take my hands off the keyboard to grab for the mouse every few words.

Wordworth uses the WYSIWYG (What You See Is What You Get) principle, so the screen is a more or less exact copy of what your printout will be. The program offers a lot of ways to change the appearance of the text. There are the obvious ones such as indentation, justification, super- and subscript, bold, italics and underlined, but also color, spacing, small caps, width and font (type face). All major types of fonts are supported: Compugraphic, PostScript and Truetype outline fonts as well as Amiga bitmap fonts.

USER INTERFACE

Most aspects of the user interface are configureable. "Out of the box" Wordworth starts with rulers at the top and to the left, a toolbar to the left and another row of icons for various text formatting options at the top of the window. On the bottom there is a status line and a scrollbar, and on the right just a scrollbar. Style sheets and drawing tools can be displayed in their own window. Fortunately, everything except for the scrollbars can be turned off. I didn't find the toolbar very useful at first, because I didn't understand the icons. Then I discovered that it can be put at the top of the window (in order to have more room side to side for text) and the icons can be completely customized. This was also when I noticed the "copy format" and "paste format"

functions haven't disappeared from Wordworth. But they're only available from the toolbar. These functions are very important: when you mess up the formatting of a paragraph it's nearly impossible to get things right again, without copying and pasting the format of another paragraph. There is no longer a "print preview" function, but the text on the screen can be zoomed in or out in order to see something up close or to see one or more complete pages at a time.

STYLE SHEETS

I just love the style sheets! This is how it works: when you're making a large document, such as a report, it's important that everything is formatted in a consistent way: the headings, chapters and so on all alike. With style sheets you can define characteristics for different kinds of text, headings, notes and everything else. Then all you have to do is tell the program what style a certain portion of text is and it will be formatted the appropriate way. But that's not where it ends: if you for instance change the font for a certain style, everything that's in that style will be changed.

FILE FORMATS

Of course Wordworth can read a number of text formats: Rich Text Format, Wordperfect and Word for DOS (not for Windows!), Works for Windows, Windows Write, Final Copy II and Final Writer, ASCII, older Wordworth formats. And don't worry, it will read your 15 year old Wordstar documents as well. Saving is limited to Wordworth, Wordworth 3, Rich Text Format, Wordperfect 5.1 and ASCII. Don't expect too much formatting to survive the different file formats. It's also possible to read TurboCalc spreadsheets as tables.

IMAGES

As expected from a state of the art wordprocessor, images can be added to the text. A wide range of graphics formats are supported, such as IFF, GIF, BMP, PCX, TIFF, IMG (bitmap), CGM and GEM (vector) and encapsulated PostScript (EPS). IFF 24 bit color pictures are converted to 256 colors. I don't know about other true color formats. Surprisingly, it's possible to print EPS pictures to non-PostScript printers. They look just as good too, only the dithering is slightly different. Pictures can be made watermarks, so you can type text over them. The text will appear "on top" of the image that way. It's also possible to add a variety of other objects to the text: lines, boxes, circles, polygons and freely drawn lines. To Wordworth those, as well as pictures, text effects, textboxes and tables, are all "objects" so they get treated more or less the same. The text-effects are objects that contain a few words of text that is transformed in some way: turned into a circle or spiral, changing the color and so on.

PRINTING

All types of fonts and graphics can be printed on any graphical printer for which a Workbench driver exists. Alternatively, you may use

the printer's internal fonts. It's not possible to mix printer fonts with other types. The reason for this limitation is that Wordworth is unable to change from textmode to graphical mode in the middle of a page. That's also why it's not possible to print images when using printer fonts. Wordworth will also print directly to PostScript printers, but only using PostScript fonts. (Be it internal to the printer or on disk.) Be sure to install every printer you intend to use using the Wordworth installation procedure, otherwise screen representations of the printer fonts aren't available. On HP Laserjet (or compatible) printers the Compugraphic fonts can be downloaded for speedier printing of pages that contain only plain text. Wordworth supports color printing, but due to lack of an appropriate printer I was unable to test this. Color images and text are dithered to different shades of grey when grey scale printing is selected.

SPELLING AND THESAURUS

I'm not very impressed by the spelling checker's dictionary. It doesn't know words like Amiga, FAX, ethernet and wordprocessor. The dictionary uses British spelling: "theatre", "centre" and "colour" are ok, it doesn't know "theater", "center" or "color". It's possible to expand the dictionary with new words, though. There is also an autocorrect feature, but it uses a different (much shorter) dictionary than the spelling checker. It's useful as kind of a macro-expander, though. I found the thesaurus to be very useful (advantageous, effective, fruitful, helpful, practical, profitable, salutary, valuable, worthwhile). And yes, the hyphenation is Wordworth's. (When I exported this text to ASCII all the hyphens got lost... I put new ones in by hand but I'm sure I missed a few.)

MACROS

Nearly every function that has a menu item can also be used in ARexx scripts. There are also "wizards" that perform functions such as giving tips, creating memos, faxes, invoices and play hangman... Wizards are actually just ARexx scripts, I didn't see the exact difference explained anywhere, but ARexx macros are in the Tools menu and wizards are in the Help menu.

DOCUMENTATION

The online help is great, it answered most of my questions. Online help is available for every menu item by using the right mouse button to highlight the item and then press the "help" button. The online help is better than anything else I've ever seen. However, the manual on the CD isn't very good. First of all, it describes an older version. Second, it's plain, unformatted text, which makes for hard reading. I would have expected a Wordworth version! Of course that way the details of the installation procedure would be hard to get at before installing the program, but it's not like there isn't any room for two versions on the CD... But the worst thing is that the manual just isn't complete. It's a far cry from the excellent Wordworth book I received with version 2. But the book is available separately for another five pounds so I guess that's my fault for being cheap.

LIKES

I like the output! You can use a wide variety of fonts in your documents and print them on any printer, at the maximum resolution of that printer. I also like the fact that I can do anything someone can do in Word for Windows or Wordperfect on my Amiga, be it with more effort. It's great to have style sheets and foot- and endnotes at your disposal.

DISLIKES AND SUGGESTIONS

Printing in "normal" mode is slow, even on my 50 MHz 68060 CPU it takes more than a minute to print a 300 dpi text-only page. On my 3000 (25 MHz 68030) it only takes a few seconds more. The toolbar can be incomprehensible at times, help bubbles would help a lot. The tabs are very hard to handle. Automatic chapter/paragraph numbering would be great. There is no support for different paper trays on laserprinters, but I guess that's because the Workbench printerdrivers don't support this either.

It's a shame Digita didn't change the way in which printing is handled. On non-PostScript printers you have to choose between printing fast with no graphics or slow with graphics: it's not possible to combine printer fonts or downloaded Compugraphic fonts with graphics. On PostScript printers it's not possible to use Compugraphic and Truetype fonts.

On the Digita website it says "including 50 Compugraphic fonts". That sounds good but it isn't. Almost all of the fonts are ugly and/or unusable. I have seen some of them before in freeware/shareware font compilations. The Shannon Book font is the only one I kept. Fortunately, I still have my old Wordworth 2 Compugraphic fonts, which are excellent. I don't understand why Digita didn't include those with Wordworth 6. But I guess a lack of fonts can be remedied by "borrowing" some Truetype fonts from a neighbourly Windows user...

COMPARISON TO OTHER SIMILAR PRODUCTS

As a result of a job I had five years ago, I'm very familiar with Wordperfect and Word for Windows on MSDOS/Windows machines. So how does Wordworth 6 compare? Pretty well. Word for Windows is a lot easier to use and complex things such as editing tables are much easier to do. But in the end it's the result on paper that counts, and in that department Wordworth can hold it's own.

BUGS

At first I couldn't get EPS pictures to work on the screen and the printer in Laserjet mode. This was on the 1200, on which I had a beta version of the post.library and the PostScript datatype installed. On the 3000 I had no trouble. Replacing version 23.1 of the post.library with version 17.7 made all the difference, but now the PostScript

datatype doesn't work anymore. This immediately led to the discovery of another bug. Wordworth allows the text to flow "around" the pictures, following the edges of the picture itself rather than the edges of the "box" the picture is in. But when printing in normal mode (using the Workbench printerdrivers in graphical mode) the picture box pre-empts the text, so there is sort of a white box around the picture where the text is overwritten. The workaround is to make the EPS pictures watermarks, then the problem disappears. A very strange bug is one where I imported a file in Rich Text Format with a file name consisting of numbers, a dot and a dash. I was subsequently unable to close the window or quit Wordworth, but other than that the program kept working fine.

VENDOR SUPPORT

I emailed Digita to ask where I could order Wordworth 6. They told me I could order it directly from them, so that's what I did. After sending in the registration card you are entitled to phone and written support for a month.

WARRANTY

No warranty, apart from 30 days on the distribution media.

CONCLUSIONS

Despite the length of the "dislikes" section, I like Wordworth. I feel it offers excellent value for money. But it's not perfect: Digita should take the time to fix the bugs and quirks and improve the speed.

COPYRIGHT NOTICE

I, Iljitsch van Beijnum, am the author of this review. Digital distribution of the review in its entirety is unlimited.

Email: iljitsch@xs4all.nl»

2. Produkttest: Soundkarte «Prelude 1.0»

«BRIEF DESCRIPTION

A Zorro-II 16-bit audio sampling, mixing, and playback card capable of sampling/playback rates up to 48kHz.

AUTHOR/COMPANY INFORMATION

Name: Albrecht Computer Technik
Address: Seth 2
21769 Lamstedt
Germany
Telephone: +49-4773-8910-73

FAX: +49-4773-8910-72
 E-mail: info@act-net.com
 World Wide Web: www.act-net.com/index.htm
 Fido Net: 2:241/205
 SMS: +49-1727-6148-05

LIST PRICE

I purchased Prelude directly from A.C.T. in Germany. Note that these prices reflect the German 15% Value Added Tax (VAT), so prices are lower for customers outside of Germany. (aside: the software pack consists of drivers, sampling/playback/mixing/etc. applications, and developer code.)

| Option 1 | Option 2 | Option 3 |
|------------------------|-------------------------|------------------------|
| Prelude audio card | Prelude audio card | AudioLab16 for Prelude |
| Included software pack | Included software pack | |
| | Samplitude Prelude v3.0 | |
| DM 380 | DM 410 | DM 225 |

Seeing as there was a new version of Samplitude, I chose Option 2.

On 4/9/97, the exchange rate was DM 1.68 to US \$1.00, so I paid \$211.95 dollars. Prices shown above do not include shipping. (Air Mail shipment to the United States came to around US \$40, or DM 70.)

At the time of writing, there is a 2-3 week production turnaround on the cards. No distributor has been named to date, but A.C.T. is interested in distribution. For more information, contact Marc Albrecht at A.C.T.

DEMO VERSION

None.

SPECIAL HARDWARE AND SOFTWARE REQUIREMENTS

HARDWARE

Any ZorroII/III Amiga. (According to Thomas Wenzel's Prelude web page, it works on both an Amiga 1000 & Amiga 500 with a simple passive adaptor. Since I don't own either an Amiga 500 or 1000, I was unable to verify this.)

48kHz stereo possible on a standard 68000 Amiga; 68020 recommended.

512k RAM required for sufficient double buffering, 2MB

FAST RAM strongly recommended by the manufacturer.

Hard Drive recommended, but not required.

SOFTWARE

Amiga OS 2.04 or higher required.

Works fine on Amiga OS 3.1.

COPY PROTECTION

None.

MACHINE USED FOR TESTING

Amiga 2500/030, 16 MB Fast RAM, 1 MB Chip RAM

Kickstart v40.63, Workbench v40.42

PicassoII w/1MB RAM

A2320 Display Enhancer

A2091 SCSI Controller, Rev. 7 ROMs w/170 MB Quantum hard drive

Sony 15sf multisync monitor

AIR external 1.76MB High Density floppy

GVP ioExtender

Chinon CDX-535 SCSI 2x external CD-ROM drive

INSTALLATION

Prelude comes in a thin black box, wrapped in bubble pack, with foam padding on the top and bottom of the card. No warranty or registration card was included.

The construction of the card is good; a professionally manufactured multi-layer printed circuit board. No version, model number, or date was on the card.

Hardware installation is straightforward. The card installs firmly but easily into any free ZorroII/III slot. It took me about 20 minutes, since I had to remove my old SupraRAM 2000 memory card in order to free up a slot.

Once the card is in place, simply plug the included adaptor into the DB15 connector on the back of the card, and connect the inputs and output to your corresponding outputs & input.

Prelude uses the standard Installer utility, making installation quick and painless.

REVIEW

I've been following the Prelude audio card since I first saw it announced in the Amiga Web Directory a little over a year ago. It has been in development (limited to spare time) for over two years.

In my case, Air Mail shipment from Germany took a week to arrive; shipped 4/10/97, arrived 4/17/97.

HARDWARE

```

+-----+
|           Quick Glossary           |
+-----+
|CODEC = COmpression/DECompression |
|ADC   = Analog to Digital Converter|
|DSP   = Digital Signal Processor  |
+-----+

```

- THE PROCESSOR -

At the heart of Prelude is a Crystal-brand multimedia codec chip (model CS4231A). Some features of this chip listed on Crystal's web site are:

- ADPCM Compression/Decompression
- MPC Level 2 Compatible Mixer
- Dual DMA Registers support Full Duplex Operation
- On-Chip FIFOs for higher performance
- Selectable Serial Audio Data Port

This Crystal chip is capable of two channel simultaneous playback (simple stereo signal).

Unlike a DSP, this chip is designed solely for handling audio. While it can perform most of the same functions as a DSP (in regards to audio effects), it cannot for example, off-load your CPU when playing back an 8+ channel ScreamTracker (?.s3m) MOD file, nor could it be used for something other than audio; like emulation of a 28.8 modem. Both of these functions could be accomplished with a DSP. [Although a DSP add-on is already planned].

- THE INPUTS/OUTPUT -

The information below describing the four inputs and output was sent to me by Thomas Wenzel, and is included here since it explains them well.

```

+-----+-----+-----+-----+
|      | Can be used for|      |      |
|      +-----+-----+      |
|Input|mixing|recording|Recommended Usage|
+-----+-----+-----+-----+
|LINE |  x   |    x   |recording line level signals|
|MIC  |     |    x   |recording w/STD microphone |
|AUX1 |  x   |    x   |CD-ROM output               |
|AUX2 |  x   |         |Amiga output                 |
+-----+-----+-----+-----+

```

LINE: can be routed to the ADC and to the on-board mixer. Normally this input is used for recording line level signals.

MIC: can only be routed to the ADC, not to the mixer. It can be used for

recording only; signal may be line or mic level.

AUX1: can be routed to the ADC and the on-board mixer. This input can be used for recording or for mixing the audio output of a CD-ROM drive.

AUX2: can only be routed to the mixer; you can't use it for recording. This input is recommended for mixing the Amiga output. After a reset (power on or warm reboot), when the card is not initialised by the mixer program, LINE out is muted and the source connected to AUX2 can only be sent to the mono output.

OUT: goes to stereo system.

On the Prelude, mixing means that the signal of that input can be mixed to the output along with other inputs, and the sound generated by the codec itself.

Recording on Prelude means that you can directly record to RAM or Hard Drive from that input and you can also use it for digital realtime effects.

On the bracket edge of the card is a 15-pin D-SUB connector which has the LINE output and all four inputs. A customizable adaptor is included. When you order Prelude you can choose which type of connector you want for each input [e.g. Phono (RCA), 1/4" Phone plug (6.35mm), 1/8" Phone plug (3.5mm), etc.]

There is a jumper on the top edge of the card to feed the mono signal to a simple onboard amplifier. The output of that amplifier is available on a 2 pin connector for a small standard 8 ohm speaker. This is handy if you want your Amiga to be able to "beep"... (speaker not included) :)

The Prelude has a 40-pin (male) expansion bus connector appropriately called the "Prelude Bus". While no modules using this bus have been released to-date, the following expansion modules have already been planned:

- Digital Input/Output [S/P-DIF] (for DAT, CD, MiniDisc, etc.)
- Sample rate converter
- MIDI interface
- MPEG Decoder (supporting Layer I & II MPEG streams)
- DSP add-on
- Wave Table

SOFTWARE

Realtime F/X: (Karoake, Echo, etc.)

[in development]

u-law, A-law, ADPCM encoder/decoder:

[in development]

Note that these audio compression formats are

supported by the Prelude hardware, which should provide an increase in speed.

Prelude Surround Decoder v1.1:

Allows you to adjust the gain, balance, front & rear volume, as well as the overall volume. A realtime "vectorscope" display shows where the audio is being projected (i.e. left/right, front/back.) This enables you to calibrate your surround sound.

PreludeMixer v1.0:

Implemented as a commodity, this has sliders that let you adjust the level of each input:

Line, Aux1, Aux2, Wave, Mono

There are "Lock" check boxes for each of the inputs, which keep the left and right sliders together as you adjust the input levels.

[Note: A.C.T. is working on a 4-channel software mixer.]

GFXPreludeMixer v1.1:

This alternative mixer is intended for people who prefer a stereo-system look to mixing. Note that the interface is designed for a 4-color Workbench, so if you're using MagicWB, you may find the GUI a little difficult to read, until it is fixed.

[Note: the label readability issue is being corrected]

Tapedeck v0.49:

The Tapedeck allows recording one of three inputs at a time (switchable): LINE, AUX, and MIC. The GUI (similar design as GFXPreludeMixer) looks like a DAT deck, and features Play/Pause, Stop, Fast Forward, Rewind, Record, Eject (selects/changes file), and jump to beginning/end of the sample. It also lets you adjust the frequency, gain, and peak.

[Note: still in development. Several features unimplemented, buggy]

Dub!~Prelude~Full~Duplex~Recorder~V1.0:

Dub! allows you to record and playback a file at the same time; also known as "OverDub sampling". It uses a GUI with the following options: Frequency (5-48kHz), Mode (8/16/U-Law/A-Law/ADPCM), with Play, Pause, and Record gadgets.

PreludeReset:

A CLI command that initializes the Prelude hardware on startup. This resides in SYS:C and is called from the User-Startup sequence.

PrlCheck v1.0:

Another CLI command (can be stored anywhere) that checks various aspects of the Prelude, such as the register status, FIFO and interrupts, as well as performing an autocalibration cycle.

Samplitude Prelude v3.0: [supplied if you bought the Samplitude bundle]

Samplitude Prelude is a specially compiled version of Samplitude Pro v3.0 for Prelude. This is a very powerful program, and has most, if not all of the features you'll need when dealing with audio. One feature that would be nice though is Sun Audio (.au) import/export.

[Note: Samplitude is being ported from Manx to SAS/C; known bugs will be fixed, parts of the GUI are being redesigned, (now totally GadTools!) and there will be some new features such as volume envelopes for virtual projects.

Audio Hardware Interface v4.0:

Good things come in small archives. If you're not already familiar with AHI, it is Retargetable Audio for the Amiga. AHI provides access to a growing array of audio applications and is highly recommended.

Note that when playing back 4 channel MODs via AHI, they will sound a little distorted or 'fuzzy'. Thomas Wenzel explains why:

"The Amiga chipset can play back four channels each with a completely independent frequency. With a standard soundcard this is not possible. Each channel has to be resampled in realtime to match the fixed playback frequency of the card. Unfortunately there's always some quality loss during resampling. There's almost nothing that can be done about it."

AHIRecord v1.3:

Provides audio monitoring and recording using AHI. A very nice GUI; clean, easy to use. Features stereo realtime audio monitor and recording level meters, adjustment of input gain and monitor volume, selectable sources for input and monitoring, adjustable frequency, and can save samples in AIFF, MAUD, or WAVE formats.

Play16 v1.7:

Simply (IMHO) the best audio player on the Amiga. Plays most major file formats easily, and can also (with some possible delays) playback audio directly from your Audio CD's (requires Asimware CDFS v3.x). Note that this probably requires an '060 to get realtime playback off an Audio CD.

Freeware; and well worth rewarding the author for a job well done and keep him encouraged to release more updates! :)

DOCUMENTATION

While early Prelude documentation was a little poor due to being rushed, new documentation is forthcoming in the form of a complete printed handbook.

Samplitude's documentation is photocopied since SEK'D suffered a severe data loss and had to resort to photocopied pages.

Samplitude's docs (34 pages total) are reduced print, (2 pages side-by-side) on A4 paper. Page 6 was missing from my set. The printed docs are for Samplitude ProII. The included docs however are close enough to the Prelude version that you can still find your way around.

LIKES

Some of the included software uses GadTools, and is well written. It's responsive and a full install only uses about 500k of free hard drive space. It comes with enough software tools to utilize all the features that a standard Prelude offers.

Prelude supports Martin Blom's Audio Hardware Interface (AHI) drivers, and in doing so taps a growing software base. It also encourages other programmers to develop for this retargetable audio system.

Prelude is, (as of this writing) the only Amiga audio card with four inputs (three mixable). Using three inputs with other Amiga cards requires a switch box; even then you would not be able to mix all three inputs simultaneously.

Prelude is also the only existing Amiga audio card with an expansion bus/connector allowing you to add an extra module to your card.

DISLIKES AND SUGGESTIONS

Inexpensive PC "Multimedia" microphones cannot be used in the 'MIC' input unless they are boosted with a small power supply or amplifier. Any microphone that has it's own power supply will also work fine (e.g. dynamic microphones). [Note: A microphone that works well is the Sony DR-30PCAMP computer headphone & microphone. It sports

a microphone with a built-in amplifier that outputs -15dB when turned on; providing decent output level for Prelude's MIC input. I mention this microphone here, since it is one of the few multimedia microphones I know of that has it's own built-in amplifier.]

Prelude uses a dedicated audio chip instead of a DSP. While the cost would have been higher, the power and flexibility of a DSP could be beneficial and would open up possibilities for a variety of applications. [Note that a DSP/MPEG encoder add-on is planned for Prelude, though.]

Some software has yet to be released (Realtime FX, u-law/A-law/ADPCM encoder), and some software is still in development (TapeDeck) but A.C.T. is aware of this, and is working on it.

COMPARISON TO OTHER SIMILAR PRODUCTS

While the closest product is probably Toccata, Prelude is full duplex, boasts two extra inputs, a special expansion bus connector, and supports surround sound. It also has realtime effects like Karaoke and Echo [Note: software still in development].

This isn't the first 16-bit audio sampler that I've used (I used to own a Clarity16 audio sampler cartridge). Yet the benefits of having the hardware on a Zorro card far exceeds anything that plugs into the parallel port.

The ability to redirect both CD-ROM and Amiga audio while keeping a microphone and line-in source plugged into it is a big advantage. Your parallel port remains free for other uses, and you can mix three of the four inputs to your heart's content.

BUGS

No known hardware bugs as of this writing. Remember to check A.C.T.'s Prelude web site for software updates.

VENDOR SUPPORT

Vendor support has been very helpful, open to suggestions, and quick in responding.

For questions regarding Prelude's pricing, distribution, or the prelude shared library, contact Marc Albrecht at:
<marc_albrecht@act-net.com>

For technical questions or AHI & Prelude interaction, contact Thomas Wenzel at: <thomas_wenzel@act-net.com>

Prelude software updates can be obtained from:
<http://www.act-net.com/Prelude/>

For questions regarding AHI contact Martin Blom at:
<lcs@lysator.liu.se>

AHI software updates can be obtained from:
<http://www.lysator.liu.se/~lcs/ahi.html>

WARRANTY

None.

CONCLUSIONS

The Prelude audio card performs as advertised. If 16-bit audio appeals to you, I recommend the Prelude. Prelude is, as of this writing, one of the most affordable 16-bit sound cards available for the Amiga. Prelude's price may be considered a little high for some people's budgets, but you are getting solid 16-bit audio for your Amiga that's responsive and uses system resources efficiently.

I give Prelude a 4 out of 5 rating.

COPYRIGHT NOTICE

Freely distributable

Written by Gregory Donner (24-June-97)
e-mail: gdonner@cyberlink-inc.com
web: www.cyberlink-inc.com/gdonner

3. Produkttest: Modem «SupraSonic 288V+/336V+»

«BRIEF DESCRIPTION

A v.34bis modem with Data/Fax/Voice. It is capable of speeds up to 33.6kbps data & 14.4kbps fax. It has Flash ROM, Caller ID, and includes all cables & a headset.

AUTHOR/COMPANY INFORMATION

Name: Diamond Multimedia
Supra Communications Division
Address: 7101 Supra Drive SW
Albany, OR 97321
USA
Telephone: 1-800-727-8772
Fax: 1-360-604-1401
FaxBack: 1-541-967-0072
E-mail: supratech@supra.com (General Support)
Web: <http://www.supra.com>

LIST PRICE

The current estimated retail price (ERP) is \$199.95 USD.

DEMO VERSION

None.

SPECIAL HARDWARE AND SOFTWARE REQUIREMENTS

HARDWARE

The only hardware needed is an unused serial port. A 25 pin serial cable is included in the box.

SOFTWARE

In order to use the modem, you will need some sort of terminal, fax, or voice mail software.

COPY PROTECTION

None.

MACHINE USED FOR TESTING

Amiga 4000 (Desktop), 2 MB Chip RAM, 80 MB Fast RAM
1 internal 1.76 MB floppy
2 Maxtor 1.6 GB IDE hard drives
1 internal Toshiba 6.7x SCSI-2 CD-ROM drive
1 internal Iomega 1.0 GB SCSI-2 Jaz drive
phase5 Cyberstorm MKII 68060 accelerator
phase5 Cyberstorm SCSI-2 module
phase5 CyberVision64 graphics card
Mitsubishi Diamond Pro 17TX Monitor

AmigaOS 3.1 (Kickstart 40.68 and Workbench 40.42)
CyberGraphX v3
Term v4.7c
GP-Fax v2.342

INSTALLATION

The modem is simple to install. Just take it out of the box and using the supplied 25 pin modem cable, connect it to your Amiga's serial port.

If you buy the PC version, then there is nothing else to do as it comes preconfigured with settings that work with an Amiga.

If you buy the MAC version, you may need to type a few AT commands to change the default configuration settings in order to make it

compatible with an Amiga. Read your user manual!

REVIEW

Well, what can I say? This is another in a long line of Supra (now Diamond Multimedia) modems that I have owned. As with each of it's predecessors, it has worked flawlessly and reliably for the 12 months that I've owned it so far.

The modem was originally only 28.8kbps, but I upgraded it to 33.6kbps. The upgrade to 33.6kbps was easy as the modem contains a Flash ROM. I just downloaded the new Flash ROM code off of the Supra web site and using Term, I transferred the new ROM code to the modem's Flash ROM using x-modem. Unfortunately, the modem is not upgradeable to the new 56kbps protocols.

My Internet Service Provider (ISP) only supports 28.8kbps dial-up at the moment. The modem reliably connects at 28.8kbps in the receive direction and usually 24.0, 26.4 or 28.8kbps in the transmit direction. I haven't ever tried to connect to another 33.6kbps modem, so I do not know how well it would connect at that speed.

The few times I have sent faxes, it connected at 14.4kbps, so I was very happy with that.

The modem comes with a bunch of fax & communications software for Windows95/NT (PC package). Of course this is all useless on an Amiga. Instead, I happily use Term and GP-Fax.

I originally bought the modem for the voice support. What I've found is that there is only one software package for Amiga for voice mail called AVM. I was unable to get this package to work with the modem. To be fair though, I did not really put much effort into it. I fiddled with it for a couple hours and then just gave up. So, if anyone has it working, feel free to e-mail me and let me know how you got it to work.

I do not have Caller ID, so I cannot comment on how well that works. Nor have I tried the included headset as I have not been able to find any Amiga software to use it with.

DOCUMENTATION

The modem comes with several user's manuals. There is a detailed reference manual, a getting started manual and user's manuals for the included software.

Every time I have referred to the documentation I have been able to find what I am looking for with one exception. The exception is information on the AT commands for voice support. There isn't any reference to these at all. I checked Supra's website, and there isn't any information on the voice commands there either. However, the modem uses the Rockwell chipset and Rockwell has information on the chipset, including all supported AT commands, on their

website - <http://www.rockwell.com>.

LIKES

I am very happy with the product overall. As I mentioned above, this is my 4th or 5th Supra modem going back to the 1200 baud days, and they have all been extremely reliable and have performed at or above my expectations.

One thing that I especially like about this particular modem is the LCD display. It has a dual line LCD display which shows protocol, transmit speed, receive speed, renegotiating, etc. It's a vast improvement over the classic Supra 2 character LCD display on their previous models.

DISLIKES AND SUGGESTIONS

My only dislike was that Supra did not provide technical reference documentation on the voice commands. But these can be easily obtained from the Rockwell site (see documentation above).

COMPARISON TO OTHER SIMILAR PRODUCTS

I also currently own a SupraFAXmodem 33.6. The difference between the two modems is only the display and the SupraSonic has voice support. Otherwise, both modems perform equally well.

I have used a variety of 28.8kbps modems via compatibility testing for my work. These have ranged from Hayes, US Robotics, Multitech, Motorola, etc. The Supra modems have always performed very well in comparison to the other brands.

BUGS

I personally have not found any bugs. Supra has continuously updated it's website with the latest released (and Beta) ROM code to fix bugs others have found.

VENDOR SUPPORT

I sent e-mail to Supra's tech support to inquire about the missing documentation on the voice commands. I received a response the next day pointing me to Rockwell's web site where I could download the chipset reference manual. I was very pleased with the response time and the content of the response.

As mentioned above, Supra provides ROM updates on it's website.

WARRANTY

The warranty for this product is 5 years from the original retail

purchase date.

CONCLUSIONS

In conclusion, I am very happy with the modem. It has been very reliable and has performed above my expectations. If you are buying it for voice support, you might want to think twice as the Amiga is lacking software in this area.

I would give this product 5 out of 5 stars.

COPYRIGHT NOTICE

Copyright 1997 Matthew Sawyer

This review may be Freely Distributed as long as it is only distributed in it's entirety.

You may contact the author at:

Matthew Sawyer
E-Mail: msawyer@netcom.com»

4. Produkttest: Maus «Wizard 560»

«BRIEF DESCRIPTION

A 560 DPI 3 button mouse.

AUTHOR/COMPANY INFORMATION

Name: Wizard Developments
Address: N/A
Telephone: 01322-527-800 (UK Only)
+44-1322-527-800 (Outside UK)

LIST PRICE

Unknown. I paid \$29.00 USD.

DEMO VERSION

None.

SPECIAL HARDWARE AND SOFTWARE REQUIREMENTS

HARDWARE

None. The mouse plugs into the standard

mouse/joystick port and will work with all Amiga models.

SOFTWARE

None. The mouse comes with a disk of Amiga shareware/freeware that makes use of the 3rd button. Also, some commercial software such as Directory Opus 5 makes use of the 3rd button.

COPY PROTECTION

None.

MACHINE USED FOR TESTING

Amiga 4000 (Desktop), 2 MB Chip RAM, 80 MB Fast RAM
1 internal 1.76 MB floppy
2 Maxtor 1.6 GB IDE hard drives
1 internal Toshiba 6.7x SCSI-2 CD-ROM drive
1 internal Iomega 1.0 GB SCSI-2 Jaz drive
phase5 Cyberstorm MKII 68060 accelerator
phase5 Cyberstorm SCSI-2 module
phase5 CyberVision64 graphics card
Mitsubishi Diamond Pro 17TX Monitor

AmigaOS 3.1 (Kickstart 40.68 and Workbench 40.42)
CyberGraphX v3
Term v4.7c
GP-Fax v2.342

INSTALLATION

The mouse is simple to install. Just take it out of the box and plug it into the standard mouse/joystick port on your Amiga.

REVIEW

This is my 3rd mouse for my A4000. It replaces a PCI 2 button mouse, which in turn replaced the original Amiga 2 button mouse.

The Wizard 560 mouse isn't fancy but it works very well. It has a very simple design and doesn't form fit the hand all that well. It does however have an excellent feel & response to it's roll across the mouse pad. Being a 560 DPI mouse, you don't have to move it all over the place either. Now I can throw away that old mouse pad that covers half my desk! The buttons take a day or two to get used to. They aren't quite as easy to press as my previous PCI mouse, but that's not a bad thing. Perhaps they won't wear out as quickly as the PCI mouse did, which lasted only a year.

I have not tried any of the included software to take advantage of

the 3rd button. You can find all of the included utilities on Aminet so there's nothing special about the disk.

Overall, I think the mouse is a good choice for people looking for a higher DPI mouse or just a replacement for their old worn out ones.

DOCUMENTATION

There was no documentation included in the box. Just the mouse and a floppy disk of utilities.

LIKES

I like the higher resolution and the feel of the mouse as it rolls across the mouse pad. It's a vast improvement over the PCI mouse I had previously, which in itself was a vast improvement over the original Amiga mouse which came with my A4000.

DISLIKES AND SUGGESTIONS

It doesn't feel as natural in my hand as I would like, but this is a minor issue to me.

COMPARISON TO OTHER SIMILAR PRODUCTS

The Wizard 560 excels in the response category. The 560 DPI makes a world of difference over my previous two mice. I'm sure I'll find good uses for the 3rd button once I start looking.

When it comes to overall feel in your hand, I like my old PCI mouse or a Microsoft mouse better.

BUGS

None.

VENDOR SUPPORT

The manufacturer recommends that you contact the place you purchased the mouse should you have any problems. They also include a phone number in the readme file on the floppy disk that is included. I haven't made any attempt to contact them though.

WARRANTY

There is no mention of a warranty of any kind.

CONCLUSIONS

In conclusion, I am happy with the mouse overall and would give this product 4 out of 5 stars.

COPYRIGHT NOTICE

Copyright 1997 Matthew Sawyer

This review may be Freely Distributed as long as it is only distributed in it's entirety.

You may contact the author at:

Matthew Sawyer
E-Mail: msawyer@netcom.com»

1.8 AMIGA AGPJ - der AMIGA-aktuell-Spieleleil

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

AMIGA AGPJ - das garantiert unabhängige AMIGA-Games-Magazin

Oktober 1997 (1. Jahrgang - Nummer 02)

1. Vorwort -----

Hallo Spieler!

Nun ist es also mittlerweile soweit gekommen, daß Hersteller ihre Produkte gleich selbst testen und bewerten. So geschehen im AMIGA Magazin. Dort findet sich ein Testbericht zum neuen Spiel Flyin' High, herausgegeben vom APC & TCP, dem großen deutschen AMIGA-Club, der mittlerweile zu einem kommerziellen Unternehmen wächst. Dessen Chef Andreas Magerl schrieb den Testbericht im AMIGA Magazin und gab dem Spiel eine Bewertung von 90%. Selbst wenn das Spiel so gut wäre (einen Testbericht findet Ihr in dieser Ausgabe von AMIGA AGPJ), so wirkt es doch sehr seltsam, daß Hersteller ihre Produkte selbst bewerten und es als unabhängigen Test tarnen. Da der gesamte Spieleleil des AMIGA Magazin von Magerl geschrieben wurde, hätte er die Macht seine Spiele gut zu bewerten, andere Spiele schlecht. Ich hoffe, dies geschieht nicht, Trapped 2 bewertet er immerhin auch mit 85%, und dieses Spiel wird nicht vom APC & TCP vertrieben. Also, Andreas Magerl und Leute vom AMIGA Magazin, ist so etwas nötig. Ist so wenig Geld da, daß nicht einmal irgendein freier Mitarbeiter einen Test schreiben kann, muß das der Hersteller schon selbst machen? Wenn ja, dann Gute Nacht und Ruhe in Frieden, AMIGA Magazin.

Trotz aller Kritik, die nicht persönlich sondern eher generell gemeint ist, danke ich Andreas Magerl für die Zuverfügungstellung eines Testexemplares von Flyin' High.

2. Spiele-News aus aller Welt

- Vulcan-News

Desolate ist das neueste in der langen Liste von zukünftigen Vulcan-Releases. Es handelt sich um ein Jump N Run-Plattform-Shoot Em Up und erinnert auf den ersten Screenshots stark an den Klassiker Gods von den Bitmap Brothers. Ein 68020-AMIGA, ein 4x-CD-ROM, 2MB CHIP und 4MB FAST RAM und Ihr seit dabei, wann steht allerdings noch nicht fest.

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

Außerdem wurden erste Hard Target-Screenshots veröffentlicht. Sie sehen nicht schlecht aus. Hard Target wird ein Virtua-Cop-Clone. Nähere Informationen gibt es leider noch nicht, nur die Systemvoraussetzungen: AGA, 020, 2MB Chip RAM, 8MB Fast RAM und ein 4xCD-ROM.

Hell Pigs wird ein Action-Adventure der Spitzenklasse. Es beinhaltet sowohl komplexe Puzzles als auch extreme Gewalt- und Kampfsequenzen mit Aliens. Aus diesem Grund wird es auch nur an Erwachsene (über 18) verkauft. Hell Pigs bietet außerdem Sprachausgabe und Full Motion Video und aufwendig gestaltete Charaktere und Hintergrundgrafiken. Mit ein bißchen Glück soll Hell Pigs noch in diesem Jahr erscheinen.

Ein weiterer Warcraft-Clone kommt von Vulcan. Er heißt Scions of a Forgotten World und wurde vor langer Zeit schon als Demo veröffentlicht. Seit dieser Zeit hat sich allerdings viel getan. Das Spiel basiert auf Levels, in dem der Spieler seinen Feind besiegen muß, indem er Gebäude baut, Waffen herstellt, Nahrung produziert und seine Armee verstärkt. Dann wird der Feind angegriffen und hoffentlich besiegt. Hört sich leicht an ? Abwarten ! Systemvoraussetzungen sollen AGA oder Cyber-GFX-Rechner mit mind. einer 020-CPU sein, die mit HD, 2 MB Chip RAM, 4 MB Fast RAM und einem 4x CD-ROM ausgestattet sind. Außerdem gibt es AHI-Sound-Support.

Final Odyssey, ursprünglich als letztes Spiel von Vulcan angekündigt, das auf Diskette erscheinen soll, kommt jetzt auch nur auf CD-ROM heraus. Das Action-Adventure, in dem man Gefangene befreien und böse Monster zerstören muß, sowie Puzzles löst, soll noch im September erscheinen. Systemvoraussetzungen sind 2MB RAM, eine HD und ein CD-ROM-Laufwerk.

- Foundation-Update

Foundation, inzwischen zu 83 % fertig, wird wahrscheinlich im November erscheinen. Als letztes wurden die Kampfsequenzen und der TCP-Support programmiert. Ach ja, Foundation ist ein Echtzeit-Strategiespiel im Stile von "Die Siedler". Vorbestellungen werden bei Sadeness Software schon angenommen. Ein Demo soll laut Programmierer Paul Burkey im Oktober im Aminet zum Download bereit sein.

- Pinball Brain Damage

Pinball Brain Damage, ursprünglich bei Vulcan Software angekündigt, erscheint nun bei APC & TCP. Das Spiel beinhaltet eine 640x256-Auflösung mit 256 Farben und eine Super-Hi-Res-Auflösung (1280x512) für den Multi-ball-Modus, der übrigens der beste bisher in einem AMIGA-Pinball-Spiel sein soll. Systemvoraussetzungen: AGA, 2MB Chip, HD (für die Disk-Version)

oder CD-ROM (für die CD-Version). Außerdem wird das Spiel über einen Editor verfügen, mit dem man seine eigenen Tische produzieren kann. Diese Option gibt es auch zum ersten Mal in einem AMIGA-Pinball-Spiel. Jetzt bleibt bloß abzuwarten, ob das Spiel hält, was die Ankündigung verspricht.

- Maim & Mangle bester Command & Conquer-Clone ?

Maim & Mangle von Deimos Designs verspricht der beste der vielen geplanten Command & Conquer-Clones (Forgotten Forever von Charm Developments; Diversia von Vulcan Software; Hard Corps von Geosync; ...) zu werden. Besonders die Licht- und Schatteneffekte der Grafik sollen das Spiel zu einem Hit machen. Die Landschaften werden 3-dimensional sein, das heißt Truppen können sich in Bergen oder Wäldern verstecken usw. Auch Wettereffekte sind eingeplant. TCP-Support, Level Editor und vieles mehr macht Lust auf dieses Spiel, das auf CD-ROM im nächsten Jahr erscheinen soll.

- Trauma Zero

Vor ein paar Wochen landete ein selbstablaufendes Demo des R-Type-Clones Trauma Zero im Aminet. Und was soll ich sagen: Brilliant... PAL Overscan-Grafik mit 256 Farben, superweiches Scrolling, fantastische Zwischensequenzen, gute Musik, ... eine Firma zu finden, die dieses Spiel veröffentlicht dürfte nicht schwer fallen, hoffentlich dauert es nicht mehr so lang. Solche Spiele braucht die AMIGA-Welt.

- Guildhall Leisure bringt Klassiker in große britische Läden

Guildhall Leisure hat in Kooperation mit Epic Marketing eine Reihe von Klassikern auf CD gepresst, die nun in Läden der großen britischen Ketten Game, HMV und Electronics Boutique erscheinen. Zu den Titeln gehören Formula One Grand Prix, Theme Park, Dune 2, Super Skidmarks und Civilization.

Außerdem erscheint bei Guildhall Gloom 3. Der Nachfolger der Titel Gloom und Gloom Deluxe ist nicht wirklich ein neues Spiel. Vielmehr verfügt es über die Engine von Gloom Deluxe. 50 neue Levels, 10 neue Feinde neue Grafiken und Sound sollten darüber jedoch hinwegtrösten. Der Multiplayer-Modus soll ebenfalls verbessert werden. 30 neue 2Player-Levels und besserer Modem-Support gehören dazu. Man braucht zwar theoretisch nur einen A1200 um Gloom 3 zu spielen. Empfohlen werden aber ein 030-Prozessor, 4MB FAST RAM oder besser noch ein 040 oder 060-Prozessor. Das Spiel wird auch CyberGFX unterstützen. Erscheinungsdatum ? Weihnachten!

- Explorer 2260

Explorer 2260 wird ein Spiel mit einem Umfang, wie es ihn bisher selten gab. Es handelt sich dabei um ein Spiel im Stile von Elite 2. Man handelt, entdeckt neue, riesige Welten, führt Kriege. Mit über 20 außerirdischen Rassen gibt es immer etwas zu tun. Die Grafik in Explorer 2260 basiert auf einer Texture-Engine mit Licht- und Schatten-Effekten. Geplant sind eine AGA- und eine CyberGFX-Version. Das Spiel soll Mitte 1998 (natürlich nur) auf CD-ROM erscheinen.

- Alive Mediasoft-News

Alive Mediasoft haben bekanntgegeben, daß Haunted an Halloween erscheinen soll. Das Spiel soll ein interaktiver Film im Stile eines Mystery-Krimis werden. Gerenderte Grafiken, Animationen und Full Motion Videos sorgen für

den Umfang des Spiels, der 5 CD-ROMs !!! beträgt.

Ein neuer Titel, der bei Alive Mediasoft erscheint ist Blade. Es handelt sich dabei um ein Rollenspiel, in dem der Spieler Dungeons entdeckt, Gold und Schätze findet, Monster tötet und Erfahrungspunkte sammelt. Man hat dabei eine Gruppe von vier Charakteren, die über eine Anzahl von Bewegungspunkten verfügt. Sind diese verbraucht, ist der Zug beendet, und der Computer ist an der Reihe. Da die Level in Blade per Zufallsgenerator ermittelt werden, spielt man niemals dasselbe Level zweimal, eine Langzeitmotivation sollte somit garantiert sein. Die Grafiken sind zwar ziemlich klein, aber auf einem AGA-Rechner immerhin mit 256 Farben. Das Spiel wird in zwei Versionen erscheinen, die ECS-Version benötigt 1 MB RAM, die AGA-Version benötigt einen 030-Prozessor und 4 MB Fast RAM, beide Versionen sind (natürlich) HD-installierbar. Das Spiel erscheint übrigens auf Disketten und nicht auf CD-ROM.

Alive MediaSoft haben außerdem einen Weg entwickelt, nahezu jedes Mac-Spiel auf den AMIGA umzusetzen. Die ersten Titel sollen Doom 2 und Phantasmagoria werden.

- Total Destruction 3D

Total Destruction 3D wird ein Beat Em Up von Deepcore Entertainment Software. Es wird ähnlich wie Virtual Fighter und Tekken auf den Konsolen eine auf 3D-Polygonen und Texturen basierende Grafik haben, was etwas total Neues auf dem AMIGA ist. Die Systemvoraussetzungen sind dementsprechend hoch: AGA oder CyberGFX mit 030, für eine höhere Auflösung sogar 040 plus 2 MB Chip RAM und 8 MB Fast RAM. Erscheinungstermin ist der Sommer 1998.

- Olofight

Auch Olofight wird ein neues Beat Em Up. Eine Demo-Version soll im Oktober erhältlich sein. Das Spiel wird ein AGA-only-Spiel und wird mit 25 Frames pro Sekunde laufen. Laut Programmierern läuft das Spiel mit ca. 5000 Farben auf einem Screen. Alle Fighter sind 100 % gerendert, animierte Hintergründe, Schatteneffekte und andere Grafikspezialitäten sollen Olofight zu einem guten Spiel machen. Das komplette Spiel soll in der Weihnachtszeit nur als Disketten-Version (ca. 8 Stück) erscheinen. Diese wird natürlich HD-installierbar sein, eine CD-Version soll vielleicht nachträglich erscheinen.

- neue Pulsator-Screenshots

Es gibt neue Screenshots von Pulsator, dem Shoot Em Up im Stile von R-Type, über das AMIGA AGPJ schon im letzten Monat berichtete. Das Spiel wird z.B. 512 Farben auf einem Screen haben und in 50 Frames pro Sekunde ablaufen. Das Waffensystem des Spiels soll alle anderen von vorigen Spielen in den Schatten stellen. Regen-, Schatten- und Lichteffekte runden den hervorragenden optischen Eindruck ab. Es wird zwei Versionen geben, eine Disketten-Version, die eine HD voraussetzt und eine CD-ROM-Version, die zusätzliche Film-Sequenzen und direkt von CD abgespielte Musik enthalten wird. Beide Versionen sollen im Januar erscheinen, eine Demoversion soll jedoch schon vorher erhältlich sein. Das Spiel erscheint übrigens bei APC & TCP.

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

- TFX released

TFX ist nach jahrelanger Wartezeit endlich erschienen. Es ist auf der Cover-CD der englischen Zeitschrift CU AMIGA enthalten, die auch in weiten Teilen Deutschlands am Anfang des Monats Oktober zum Preis von 28 DM erhältlich ist. Für Freunde von Flugsimulationen sicherlich eine Ausgabe, die sich lohnt. Was das Spiel taugt, erfahren Leser von AMIGA AGPJ im nächsten Monat, dann gibt es einen umfassenden Testbericht. Nach ersten Berichten aus England soll die Grafik die beste sein, die je in einer Flugsimulation gesehen wurden.

- The World Foundry gegründet

Die Entwickler der Spiele Explorer 2260 und Maim & Mangle (beide oben näher beschrieben). Das neue Softwarehaus heißt The World Foundry, und setzt sich aus den Entwicklerteams Digital Anarchy Software, Deimos Design und Intuition Software zusammen. Hiermit sollen Erfahrungen und Ressourcen gebündelt werden, um neben den oben erwähnten Titeln auch weitere zukünftige Titel erfolgreich zu produzieren. Auch Power PC-Rechner sollen unterstützt werden. Auch Maim & Mangle und Explorer 2260 sollen schon für PPC-AMIGAs herauskommen.

- Lebenszeichen von Myst

Nachdem es lange ruhig geblieben ist um Myst, sind jetzt neue Screenshots im Aminet erschienen. Und wie sehen sie aus? Halt so wie Myst aussieht.

3. GTI-Verkaufscharts

Ich weiß nicht, wie aussagekräftig die GTI-Verkaufscharts sind, aber es gibt auf dem AMIGA-Markt keine vergleichbaren AMIGA-Charts mehr, und Greenville Trading International (<http://www.grentrade.com>) ist immerhin ein internationaler Vertrieb von Software aller Art. Also hier sind die Charts des Monats August:

AMIGA CD Games TOP 10:

01 Flyin' High
02 Trapped 2
03 Amiga A7 Compilation
04 Nemacs IV
05 Civilization
06 Gamers Delight 2
07 Pinball Illusions
08 Erben der Erde
09 Wendetta 2175
10 Trapped

AMIGA Disk Games TOP 10:

01 Enemy - Tempest of Violence
02 Sensible World of Soccer 96/97
03 Formula 1 Grand Prix
04 Flight of the Amazon Queen
05 Slam Tilt
06 Blitz Tennis
07 Civilization
08 Der Reeder
09 Hugo
10 Colonization

(Quelle: GTI)

4. Review: Flyin' High

Tja, da liegt es nun vor mir: das umstrittene Spiel Flyin' High. Während die Presse in Deutschland sich einig ist: AMIGA Magazin: 90 %, AMIGA Special: Sehr Gut (Spielspaß 100%), sieht man es im Ausland etwas anders:

CU AMIGA, weltweit bekanntes AMIGA Magazin schreibt: "Great looking game, but unfortunately no gameplay" und bewertet das Spiel mit 68 %.

Nun ja, fragend wer nun Recht hat, mach ich mich daran, es herauszufinden. Die Verpackung ist etwas schlicht, vorbei sind die Zeiten, in denen auch AMIGA-Spiele mit üppigen Kartons in Läden aus der Masse hervorstechen mussten, um gekauft zu werden, heute da der AMIGA-Spiele-Markt fast nur noch über Versand abläuft, ist die Verpackung nur Nebensache, aber das ist sie ja eigentlich sowieso. Die Anleitung ist kurz und knapp, aber leicht verständlich, halt so, wie eine gute Anleitung sein muß.

CD in den Schacht und los geht's, ganz nett ist, daß das Spiel nicht nur einmal auf der CD ist, sondern zusätzlich in mehreren Backups. Angeblich geschah dies, um einen eventuellen Kratzer auf der CD nicht zum Tod der CD zu machen, vielleicht läuft ja noch ein Backup.

Startet man das Spiel, wird man von einem hervorragend gemachten Intro empfangen: sehr gelungene Animationen, eine nette und passende Musik, die Lust auf das Spiel wächst und wächst. Mit einem Mausclick gelangt man nun in die Werkstatt, das Hauptmenü von Flyin' High. Hier kann man Grafikeinstellungen vornehmen, die Steuerungssensitivität und die Sichtweite einstellen, Spiele laden und speichern, den Spielmodus wählen (es gibt drei: Flyin' High Cup, bei dem es Punkte für erreichte Plätze gibt, den Speed-Cup, bei dem die jeweilige beste Rundenzeit entscheidend ist, egal wievielter man wird und einen Testmodus, mit dem man die verschiedenen Rennstrecken testen kann). Außerdem läßt sich in der Werkstatt der aktuelle Punktestand und die Highscoreliste ansehen. Wir wollen aber jetzt endlich losfahren, also schnell die Grafik auf höchste Detailstufe gestellt und los geht's... eine weitere wunderschöne Zwischenanimation und das Rennen beginnt. Die Sprachausgabe 3.2.1.Go ist zwar nicht synchron mit der Ampel, aber das ist zu verschmerzen. Aber was müssen meine Augen da sehen, ein leichtes Ruckeln, selbst auf meinem 68030-50Mhz-Rechner, auf einem normalen AMIGA 1200 möchte ich das lieber nicht sehen. Will man ein ruckelfreies Spiel, bleiben nur die beiden anderen Grafikeinstellungen, entweder ein sehr grobpixeliger Screen, auf dem das Rennen keinen großen Spaß macht oder das Fahren in einem kleinen Fenster in der Mitte des Bildschirms, dann schon lieber die höchste Auflösung, denn das Ruckeln ist ja auch nicht so schlimm.

Aber die Steuerung, das gibt's doch nicht, ein kleines Lenken nach rechts und schon kleb ich an der Mauer, na ja wird nur an der Einstellung der Steuerungssensitivität liegen, also per Escape-Taste zurück ins Hauptmenü und von niedrig auf sehr niedrig gestellt. Zurück zum Rennen, doch leider ist das Spiel unter dieser Einstellung komplett unspielbar, die Steuerung reagiert so langsam, daß man nicht durch schnelle und scharfe Kurven kommt ohne die ganze Zeit an der Mauer zu kratzen. Zurück in die Werkstatt und auf mittel gestellt. Wieder im Spiel, die Musik während des Spiels ist übrigens recht gut, muß ich feststellen, daß diese Einstellung das Spiel auch nicht besser steuerbar macht, ein kurzes Lenken in eine der beiden Richtungen, schon stellt sich der Buggy quer, oder dreht sich bis zum Stillstand. Ein weiteres Mal ins Hauptmenü und auf hoch gestellt. Achtung: beim nächsten Lenken hängen Sie an der Mauer, eine solche Warnung wäre angebracht, da dieser Zustand beim geringsten Lenken eintritt, die Steuerungseinstellung "sehr hoch" treibt es dann auf die Spitze und macht das Spiel komplett unspielbar, also zurück zur Einstellung niedrig, und versuchen, sich an die Steuerung zu gewöhnen, aber das kann ja eigentlich nicht Sinn der Sache sein, und die Wochen oder Monate, die dafür draufgehen sollte man lieber damit verbringen mal wieder eine Runde Lotus Turbo Challenge oder ähnliche Spiele zu spielen, die zwar keine texturierte Grafik haben, aber dafür spielbar sind.

Zwischen den Rennen kann man übrigens die unterwegs eingesammelten Münzen

zu Extras, wie verbesserte Reifen, Motoren oder netten kleinen Dingen, wie Raketen, machen. Auch die anderen Strecken Jungle, Snow, usw. sehen gut aus, wenn der normale Spieler sie auch höchstens im Testmodus sehen wird, da er die Geduld, dieses Spiel so lang zu spielen, bis man bei den anderen Strecken angekommen ist, nicht haben wird.

Ach ja, nicht zu vergessen ist das schlechte Design der Rennstrecken, extrem scharfe Kurven, Berg- und Talfahrten ohne Ende, das sieht zwar gut aus, wenn sich alles bewegt, aber das Spiel macht es nicht besser, im Gegenteil, aber auch dies wäre zu verschmerzen, wenn bloß die Steuerung besser wäre. Das ist sie aber nicht und deswegen bleibt unter dem Strich ein Spiel, das wahrscheinlich nicht einmal zu den besten zwanzig Rennspielen auf dem AMIGA gehört, auch wenn es eine Grafik bietet, über die man nicht meckern kann, aber was nützt die, wenn der Spielspaß vergessen wurde. Wenn dann die AMIGA Special von "Konsolen-Feeling" schreibt und behauptet: "Noch vor ein paar Jahren wäre dieses Spiel der Hit in der örtlichen Spielhalle gewesen.", kann man eigentlich nur noch lachen oder besser noch: weinen. Tja, hier also die Wertung:

Grafik: 9/10
Sound: 8/10
Handhabung: 3/10
Spielspaß: 4/10

GESAMT: 51 %

Fazit: Eindrucksvolles Grafikdemo, das so gern ein Spiel sein wollte, es aber nicht geschafft hat, eins zu werden.

P.S.: Es ist ein Patch geplant, der laut Andreas Magerl die Steuerung und den Schwierigkeitsgrad verbessern soll. Wenn dieser Patch erhältlich ist und die Probleme des Spiels tatsächlich verbessert werden, erfolgt selbstverständlich ein Nachtest mit einer neuen Bewertung des Produkts.

5. Homepages von AMIGA-Spiele-Entwicklern:

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
Q-Group: <http://homepages.nildram.co.uk/~oondy/>
Sadness Software: <http://www.sadness.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/>
World Foundry: <http://www.d-n-a.net/users/dnetEFoE/wf/>

Weitere Homepages mit Spiele- und Emulator-Informationen:

AMIGA Nutta: <http://www.nutts.demon.co.uk/>
AMIGA Flame: <http://www.niweb.com/dnet/dnetpwic/amiflame.htm>
AMIGA Emulation Central: <http://www.ldngedge.demon.co.uk/AEC/>
Emulators for the AMIGA: [http://www.pncl.co.uk/~martinc/emulators/
index.html](http://www.pncl.co.uk/~martinc/emulators/index.html)

6. Reviews

Neue Spiele im Aminet (vom 20. August bis 25. September 1997)

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

- game/2play/Awaking.lha - Awakening V 1.0

Ein deutschsprachiges Quizspiel im Stile von Jeopardy o.ä. Für zwei oder drei Spieler. (6/10)

- game/2play/Barravento.lha - Barravento

Ein mittelmäßiges Beat Em Up mit sich hektisch bewegenden Figuren. Um so verblüffender, daß das Spiel angeblich mal ein kommerzielles Spiel in Brasilien war. (3/10)

- game/2play/fight.lha - Fight 0.4

Ein Spiel für Beat Em Up-Fans. Allerdings ist der 1-Spieler-Modus veeeeel zu schwer. Also zu zweit spielen! (4/10)

- game/actio/Vikrad.lha - Viking Raiders Special Edition v1.2a

Welch eine Idee! Man nehme Teile eines Spectrum-Emulators und programmiere einen Spectrum-Klassiker für den AMIGA. Zwar hat das Spiel somit miserabelste Grafik und Pieps-Sound, aber der Spielspaß bei diesem kleinen Kriegsspiel stimmt. (6/10)

- game/board/AmonopolyV14.lha - Monopoly 1.4

Ein mittelmäßiger Monopoly-Clone. Ladet Euch lieber HBMonopoly runter. (5/10)

- game/board/MUIBackgammon.lha

Eine gelungene Backgammon-Umsetzung für Workbench mit MUI. Jetzt müßte man nur noch Backgammon können ;-) (7/10)

- game/board/NoGo.lha - NoGo 1.0 (SV: MUI)

Ganz nette Go-Variante auf dem Workbench-Screen. Habe aber schon bessere gesehen. (4/10)

- game/board/pigbase4.lha - PIGbase4 v2.7 (Shareware - verschiedene Summen je nach Umfang des Paketes, das man bestellt, bis hin zu 120 DM für die komplette CD-Version mit 600.000 Spielen)

Ein Leckerbissen für alle Schach-Freunde und die, die es werden wollen. Es handelt sich um ein Schachspiel mit Lern-Funktion und einer riesigen Datenbank mit Spielen, die man sich ansehen kann. (9/10)

- game/board/Risiko.lha - Risiko Version 1.5 (Shareware: 20 DM)

Fantastische Risiko-Umsetzung. Es bleiben nahezu keine Wünsche offen. Einziger Minuspunkt: Die etwas schwachen Computergegner (9/10)

- game/demo/cs1demo.lha und cs2demo.lha - Ciemna Strona

Demo eines polnischen Spiels im Stile von Monkey Island. Polnisch-Kenntnisse unbedingt erforderlich! (3/10)

- game/demo/DC2preview.lha - Diamond Caves II sneak preview v0.8 (SV: OS2.0, 1 MB Chip RAM, 2 MB FAST RAM)

guter Emerald Mine / Boulderdash-Clone (7/10)

- game/demo/Inv3D02.lha - Invasion3D 0.2

Laut Programmierer ein Wolfenstein 3D-Clone. Meiner Meinung nach dummer Sch*** ! (0/10)

- game/demo/starboy.lha - Star Boy (Demo) (F1 Software)

Ein etwas besseres Spiel von F1 Software. Ein Jump N Run, das allerdings extrem an James Pond erinnert, sollte da etwa der Source... nein, wollen wir so etwas Böses nicht vermuten... (5/10)

- game/demo/Xfire.lha - Crossfire V1.63.2 DEMO (Vollversion: 20DM) (SV: 2MB RAM + 020 CPU + PAL)

Ein Ballerspiel für 2 Spieler, bei dem man mit Raumschiffen aufeinander losgeht und den Gegner zerstören muß. (4/10)

- game/jump/blobby.lha - Blobby

Schlechtes Jump N Run. Man steuert ein seltsames Etwas durch ruckelnde Landschaften (2/10)

- game/jump/boulderupdate.lha - Update auf Boulderdash 4.10 (Shareware: 20DM)

Ein Update für das in der letzten Ausgabe von AMIGA AGPJ vorgestellte Boulderdash. Wertung für das Spiel weiterhin (9/10)

- game/misc/6kPacman.lha - 6k Pacman

verblüffender (nur 6k groß) Pacman-Clone. Leider ist das Spiel etwas zu

schnell und das kurze Stoppen bei Erscheinen eines neuen Feindes nervt zu Tode, deswegen nur (4/10)

- game/misc/AmigaWin.lha - Fruit Machine Simulator

Ganz nette Fruit Machine für Amiga. Allerdings ist die Grafik auf Niveau von 1985, der Sound nervend und der Gewinn wird auch nicht ausgespuckt ;-)
(5/10)

- game/misc/DeluxePacman_A.lha (AGA) oder DeluxePacman_E.lha (ECS) -
Deluxe Pacman v1.6 (Shareware: 11.24 DM)

Ein sehr gelungener Pacman-Clone. Ein Muß für alle Fans (7/10)

- game/misc/Marietto.lha - Marietto 1.0

Nettes, aber sehr schwieriges und daher schnell langweiliges Geschicklichkeitsspiel, bei dem man als Marietto verschiedene Kugeln zerstören muß.
(4/10)

- game/misc/Poing5.lha - Poing 5.02

Nachdem beim letzten Release 5.00 die Levels fehlten ;-), ist das Spiel nun spielbar. Ein recht ausgereiftes Break Out Spiel mit vielen netten Ideen, aber nicht zu vergleichen mit dem Klassiker Megaball. (7/10)

- game/misc/Slalom.lha - Slalom Speciale

Technisch nicht schlechtes Ski Alpin-Slalom, allerdings läßt das Spielprinzip zu wünschen übrig, 20 menschliche Spieler, keine Computer-Gegner?
(5/10)

- game/misc/TurboChallenge.lha - Turbo Challenge 2

Herzliches Beileid an alle, die diesen Sch*** heruntergeladen haben. Turbo Challenge ? Da gab es doch einmal den Klassiker Lotus Turbo Challenge... Ist das etwa ? NEIN !!! Auch wenn das Intro ähnlich ist, die Musik identisch (auch nicht ganz legal, oder?), aber was dann kommt... Man steuert einen seltsamen britischen Trabbi-Verschnitt auf einer Strecke, die nur geradeaus geht ! (0/10)

- game/role/aarbron.lha - The Chronicles of Aarbron v1.1

Schon beim letzten Mal getestete Text-Adventure-Trilogie. (4/10)

- game/role/DungeonEx.lha - Dungeon Explorer Version 1.5

mittelmäßiges 2D-Dungeon-Entdeck-Spiel, Rollenspiel ist übertrieben.
(4/10)

- game/shoot/Assim.lha - Assimilation

Recht nettes Shoot Em Up von Fullspeed Creative Development, den Entwicklern des demnächst erscheinenden Spiels Pulsator. Hoffentlich wird für Pulsator die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung nicht übernommen.
(6/10)

- game/shoot/Croins1.03.lha - Crions 1.03

Ein mittelmäßiger Asteroids-Clone. Für Fans. (4/10)

- game/shoot/cyrcrisis.lha - Cyborg Crisis

Was man sich als Spieletester immer wieder antun muß... Ein extrem schlechtes Ballerspiel mit übler Grafik und einem der nervigsten Sounds der letzten 80 Jahre. Hätte der Programmierer seine Zeit besser für andere Dinge verwendet. (1/10)

- game/shoot/DeluxeGalaga_A.lha (AGA) oder DeluxeGalaga_E.lha (ECS) - Deluxe Galaga v2.6 (Shareware: 20DM)

Das beste Shareware-Spiel aller Zeiten !!! Keine Widerrede !!! Als Bonus zu diesem Shoot Em Up der Extraklasse befindet sich im lha-Archiv noch ein guter Tetris-Clone! Eigentlich 11/10 Punkte, da es das aber nicht gibt: (10/10)

*** HELP: Ich habe die neu hochgeladene AGA-Version nicht zum laufen gebracht (Fehlermeldung, es fehle eine Datei im Game-Verzeichnis, wenn jemand helfen kann, e-mail, danke! ***

- game/shoot/heliofog.lha - Helioforge 3D Demo Version (Shareware: 3 US-\$)

Selbstablaufendes Demo eines Shoot Em Ups. Langweilig (1/10)

- game/shoot/scav2.lha - Scavenger II (Demo) (F1 Software)

Demo eines (wie so oft mittelmäßigen) F1 Software-Spieles. Diesmal handelt es sich um einen Asteroids-Clone, der aber schon in dieser Demo-Version keinen Spaß macht. (4/10)

- game/shoot/xinvasion.lha - X-Invasion V1.01 (SV: 1 MB RAM)

Ein in AMOS geschriebener Space Invaders-Clone mit schlechter Grafik und nahezu keinem Spielspaß. Es gibt ca. 1 Milliarde bessere dieser Spiele. (2/10)

- game/think/Crazy8.lha - Crazy Eight's V 2.4

Update des beim letzten Mal vorgestellten Mau-Mau-Spiels. (7/10)

- game/think/MeMo.lha - MeMO v1.0

Ein Memory-Spiel für ein oder zwei Spieler, nur im 2-Spieler-Modus kommt so etwas wie Spielspaß auf. (4/10)

- game/think/memory.lha oder memoryag.lha - Bubble Pop Memory V1.110

Ein technisch gut gemachtes Memory-Spiel, das aber schnell sehr langweilig wird. (4/10)

- game/think/NeverMind.lha - NeverMind 0.64B

Ein weiterer Minesweeper-Verschnitt. Ohne Sound, aber mit leicht modifiziertem Spielprinzip. (4/10)

- game/think/Psycho_Path.lha - Psycho Path (Demo) (Full Version: 5 Pfund)

Ein nettes Geschicklichkeitsspiel, bei dem man eine Kugel über sich auflösende Quadrate steuert und ins Ziel kommen muß. Leider nur Demo-Version mit 15 Levels. (6/10)

- game/think/Quid1.0.lha - Quid? (SV: WB 3.0 + AGA)

Ein Multiple Choice-Quiz. Leider muß man italienisch können :-((2/10)

- game/think/RedDwarfCE.lha - Red Dwarf Trivia Quiz Champion Edition

Ein Quiz zur Serie Red Dwarf. Wenn man nur die Serie kennen würde... (3/10)

- game/think/TrivialTRAG12.lha - Trivial Trag v1.2

nett gemachtes Quizspiel. Leider nur spanisch, deswegen nur (3/10)

- game/think/WhiteLion.lha - WhiteLion 1.31

Ganz netter Othello-Clone in einem Workbench-Fenster (5/10)

- game/wb/BM_V2.76.lha - Bürgermeister V2.76 (Shareware: 10 DM)

Ein kleines, aber feines Strategiespiel, das einen nicht mehr losläßt, wenn man erst einmal angefangen hat zu spielen (8/10)

- game/wb/HIT1.0.lha - Hang In There! 1.0 (SV: 1.5 MB Chip RAM + 0.5 MB other RAM + HD)

Das gute alte Galgenraten / Hangman. Nur in Englisch, aber mit guter Musik (5/10)

- game/wb/tama.lha - Amigotchi Beta Version

Ein Tamagotchi für den Amiga, Beta-Version, die nicht wächst und nicht stirbt und nicht piept, kommt aber alles in späteren Versionen, für diese Version erstmal nur (5/10)

Auf besonderen Wunsch des Programmieres Peter Weigoldt hier noch ein Test seines Spiels Schlachtfeld 0.9.4b, das unter <http://home.t-online.de/home/peter.weigoldt/> zum Download bereitsteht (Shareware: 5 DM):

Ein für AMOS-Verhältnisse gut programmiertes Strategiespiel im Stile von Battle Isle, Strategiespiel-Fans sollten es sich unbedingt ansehen. (7/10)

Zusammenfassung:

| | |
|-------------------------------------|-------|
| 1. Deluxe Galaga v2.6 | 10/10 |
| 2. PIGbase4 v2.7 | 9/10 |
| Risiko Version 1.5 | 9/10 |
| Boulderdash 4.10 | 9/10 |
| 5. Bürgermeister V 2.76 | 8/10 |
| 6. MUIBackgammon | 7/10 |
| Diamond Caves II sneak preview v0.8 | 7/10 |
| Deluxe Pacman v1.6 | 7/10 |

| | | |
|-----|--|------|
| | Poing 5.02 | 7/10 |
| | Crazy Eight's V 1.4 | 7/10 |
| | Schlachtfeld 0.9.4b | 7/10 |
| 12. | Awaking V 1.0 | 6/10 |
| | Viking Raiders Special Edition v1.2a | 6/10 |
| | Assimilation | 6/10 |
| | Psycho Path (Demo) | 6/10 |
| 16. | Monopoly 1.4 | 5/10 |
| | Star Boy (Demo) | 5/10 |
| | Fruit Machine Simulator | 5/10 |
| | Slalom Speciale | 5/10 |
| | WhiteLion 1.31 | 5/10 |
| | Hang In There! 1.0 | 5/10 |
| | Amigotchi Beta Version | 5/10 |
| 23. | Fight 0.4 | 4/10 |
| | NoGo 1.0 | 4/10 |
| | Crossfire V1.63.2 DEMO | 4/10 |
| | 6k Pacman | 4/10 |
| | Marietto 1.0 | 4/10 |
| | The Chronicles of Aarbron v1.1 | 4/10 |
| | Dungeon Explorer Version 1.5 | 4/10 |
| | Crions 1.03 | 4/10 |
| | Scavenger II (Demo) | 4/10 |
| | MeMO v1.0 | 4/10 |
| | Bubble Pop Memory V1.110 | 4/10 |
| | NeverMind 0.648 | 4/10 |
| 35. | Barravento | 3/10 |
| | Ciemna Strona | 3/10 |
| | Red Dwarf Trivia Quiz Champion Edition | 3/10 |
| | Trivial TRAG v1.2 | 3/10 |
| 39. | Blobby | 2/10 |
| | X-Invasion V1.01 | 2/10 |
| | Quid? | 2/10 |
| 42. | Cyborg Crisis | 1/10 |
| | Helioforge 3D Demo Version | 1/10 |
| 44. | Invasion3D 0.1 | 0/10 |
| | Turbo Challenge 2 | 0/10 |

nicht, bzw, fehlerhaft zum laufen gebracht:

- game/2play/Macht.lha
- game/demo/nemeses.lha
- game/role/Maze.lha
- game/role/WIZ.lha
- game/shoot/extinct.lha
- game/shoot/traitor.lha

7. Emulator-News:

- angeblich 2 Super NES-Emulatoren für AMIGA in Planung

Jesper Svennevid programmiert angeblich einen SNES-Emulator für den AMIGA. Er soll auf 68020 mit AGA laufen, auch wenn die perfekte Emulation wahrscheinlich nur auf einem AMIGA mit POWER-PC-Karte erreicht werden kann. Power PC soll ebenso wie CyberGFX unterstützt werden. Die CPU-Emulation

läuft angeblich schon, nur die Grafik-Emulation macht starke Schwierigkeiten, die spätestens mit PPC gelöst werden sollen.

Ein zweiter SNES-Emulator, der ebenfalls von einem Schweden programmiert wird, soll schon einfache SNES-Demos darstellen können.

Wann es erste Beta-Versionen der Emulatoren geben wird, ist unklar.

- neue Versionen der NES-Emulatoren

A/NES gibt es jetzt in der Version 0.34b. Verbesserungen der Kompatibilität und der Geschwindigkeit, sowie Sound sind die wichtigsten Veränderungen zum letzten Monat. Übrigens A/NES ist jetzt Shareware, also registriert Euch und unterstützt den Programmierer. Auch Super Mario soll jetzt laufen.

coolNESs ist jetzt in der Version 0.441 erschienen. Der Sound soll stark verbessert worden sein (nur erhältlich in der registrierten Version), und es ist nun möglich, mit einem CD32-Joypad zu spielen.

A/NES soll in Sachen Grafikdarstellung im Moment noch besser sein als coolNESs.

Auch amiNES von Juan Antonio Gomez ist in einer neuen Version erschienen: 0.12b. amiNES soll allerdings nur eine Hilfe für seinen geplanten PC-Engine-Emulator sein. Für einen guten Emulator verweist er an coolNESs und A/NES.

darkNESs schließlich, der vierte in der Reihe der NES-Emulatoren gibt es jetzt in der Version 0.20, er ist komplett in ASM neugeschrieben worden, was natürlich Geschwindigkeitsverbesserungen mit sich bringt. Außerdem hat er jetzt ein GUI und einen Screenmode-Requester. Durch die Verbesserungen der Geschwindigkeit ist der Emulator jetzt viel spielbarer und immer noch so kompatibel wie NESTicle auf dem PC.

- Gomez-Interview mit der Amiga Emulation Central

Juan Antonio Gomez, Programmierer der sehr guten Emulatoren AmiGameBoy, AmiNES, AmiMSX und AmiMasterGear hat seine Zukunftspläne bekanntgegeben: Er wird erst die letzte Version von AmiMSX (V2.4) programmieren, dann die Version 0.9 von AmiGameboy und dann AmiMasterGear V0.3. Außerdem überlegt er, ob er einen PC-Engine-Emulator und einen Colecovision-Emulator programmieren soll.

- WZonka-Lad

WZonka-Lad, einer der besten Gameboy-Emulatoren auf dem AMIGA bekommt eine weitere Überarbeitung. Das GUI wird überarbeitet, um z.B. das Spielen in einem Fenster auf dem Workbench-Screen möglich zu machen.

- Atari v2600-Update

Der Atari v2600-Emulator ist jetzt in der Version 0.8 erschienen. Eine Geschwindigkeitsverbesserung und viele neue Funktionen sind die wichtigsten Verbesserungen. Trotzdem sollte man einen 040- oder 060-Prozessor haben, um diesen Emulator richtig genießen zu können.

8. 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 DemoverSIONen. Auch über das eine oder andere Testmuster Ihrer Spiele würde ich mich freuen. Dies würde natürlich mit einem ausführlichen Test des Spiels gewürdigt.

9. Schlußwort:

Nun habt Ihr sie also gelesen, die zweite Ausgabe von AMIGA AGPJ, dem garantiert unabhängigen AMIGA-Spiele-Magazin. Und ich denke, sie ist nicht schlechter geworden als die Erstausgabe. Ich möchte mich auch noch bei den Leuten bedanken, die mir gemailt haben, und mir Ihre (in allen Fällen positive) Meinung von AMIGA AGPJ mitgeteilt haben. Leider waren es nur vier (Andreas Aumayr, Sascha van Wahnem, Peter Weigoldt und Thomas Szedlak), aber vielleicht (hoffentlich) werden es bei diesem Mal mehr. Die Liste mit allen angekündigten AMIGA-Spielen und den ersten Teil der großen Geschichte der AMIGA-Spiele gibt's leider erst beim nächsten Mal, Uni-Stress und ein defekter Monitor, der inzwischen angeblich bei Microvitec verschwunden (!!!) ist (lange Geschichte) haben dafür gesorgt, daß ich damit noch nicht fertig geworden bin. Aber die Fülle der Aminet-Spiele (45!) und der Flyin' High-Test können Euch sicher entschädigen. Übrigens: Wollt Ihr Lesercharts? Wenn ja, dann schickt mir eine Liste mit Euren fünf Lieblingsspielen, egal wie alt, vielleicht gibt es ja auch etwas zu gewinnen...
In der nächsten Ausgabe gibt es übrigens außerdem einen Test von TFX und Previews von u.a. Pinball Brain Damage, Gloom 3 und Blade.

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

1.9 AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

1. Die Pläne von AMIGA, Inc.

Darreck Lisle, der bei der AMIGA-Entwicklungsabteilung AMIGA, Inc. für Öffentlichkeitsarbeit zuständig ist, hat sich bei einem Treffen mit der User-Gruppe "AMIGA Users of the Heartland" am 16. September zu den Plänen seines Unternehmens geäußert.

Nachfolgend die wichtigsten Punkt kurz zusammengefaßt:

- in Kürze soll der Vizepräsident von AMIGA, Inc. ernannt werden
- es wird eine offene Lizenzierungspolitik geben
- ein Gebiet dieser Politik könnte z.B. die Consumer-Elektronik sein (möglich seien z.B. Palmtop-AMIGAs, AMIGA-basierende Sicherheitssysteme, Zusatzgeräte für den Fernseher usw.). Es gäbe Anfragen von Firmen der Consumer-Elektronik, die AMIGA-Lizenzen erwerben möchten.
- eine weitere mögliche Zielrichtung sei der "Destination market" von Gateway 2000 (Verbindung von Fernsehen und Computer)
- angestrebt seien Kooperationen mit Entwicklern
- ein OS 3.5 soll innerhalb der nächsten sechs Monate auf den Markt gebracht werden und das/die OS3.1-Kickstart-ROM(s) benötigen
- ein OS 4.0 soll innerhalb der nächsten zwölf Monate erscheinen
- AMIGA, Inc. versuche derzeit, verwendbare AMIGA-Technologie zu sammeln
- es würde außerdem versucht, eine Bibliothek von AMIGA-Büchern, Serviceunterlagen, technischen Unterlagen und anderen Dingen zusammenzustellen
- Interaktion mit User-Gruppen ist im Kommen; ein "User Group Network" wird gerade gebildet; alle AMIGA-Händler sollen gebeten werden, jeder hinausgehenden Sendung eine Zusammenstellung von User-Treffen beizulegen.
- in der nächsten Betriebssystemversion soll ein Grafikkarten- und AHI-(Sound)-Standard implementiert sein
- schätzungsweise in einem Jahr würden die ersten neuentwickelten AMIGA-Rechner auf den Markt kommen
- Support für den Universal Serial Bus (USB) sei denkbar
- die derzeitige Massen-Piraterie mit den Inhalten von Kickstart-ROMs zur Verwendung beim Unix AMIGA Emulator (UAE) werde bald ein Ende haben
- AMIGA, Inc. wird UAE wahrscheinlich nicht unterstützen, da die Geschwindigkeit selbst auf schnellsten Pentium-Rechnern lediglich der eines unbeschleunigten A 500 entspräche
- AMIGA, Inc. würde gern eine Java-Implementierung im nächsten OS sehen, aber in dieser Richtung müsse noch viel getan werden
- MUI würde wohl nicht direkt in das OS integriert, da es zu groß und unhandlich sei, jedoch sei die Implementierung eines TCP/IP-Stacks eine eindeutige Möglichkeit
- Die Nutzung heutiger Shareware- und PD-Betriebssystemsoftware sei wahrscheinlich keine Option, weil Programmierer konkurrierender Software AMIGA, Inc. der "Günstlingswirtschaft" bezichtigen könnten. Deshalb kaufe AMIGA, Inc. derzeit auch den größten Teil seines Test-Equipments bei

- einer Vielzahl von AMIGA-Versandhändlern
- die Preise der heutigen AMIGA-Systeme sollen gesenkt werden, insbesondere nach Vornahme von Verbesserungen am Hardwaredesign, wie z.B. einer Optimierung der Custom-Chips, da die AMIGA-Motherboards ein relativ simples Design besäßen
 - auch sei der AMIGA als Multi-Plattform-Maschine denkbar, ebenso wie ein AMIGA-auf-einer-Karte, mit der Rechner des Industrie-Standards zu AMIGAs würden
 - etwa 15 bis 20 ehemalige Commodore-Mitarbeiter sollen für AMIGA, Inc. arbeiten

Fazit:

Da dieser (ursprünglich englischsprachige) Artikel - wie fast alle wichtigen Meldungen ;-)- kurz vor Redaktionsschluß eintraf, nur soviel: Die Aussagen von Darreck Lisle sind ein Beleg dafür, daß AMIGA, Inc. bereits wenige Wochen nach seiner Gründung Pläne bezüglich der AMIGA-Zukunft schmiedet und teilweise schon konkrete Maßnahmen durchführt. Sicher wird es bereits in der nächsten AMIGA aktuell weitere Neuigkeiten über AMIGA, Inc. geben.

2. Petro Tyschtschenko: «OS 3.5 innerhalb der nächsten sechs Monate»

Auch laut Petro Tyschtschenko, Präsident von AMIGA International, Inc., wird voraussichtlich innerhalb der nächsten sechs Monate eine neue Version des AMIGA OS mit der Versionsnummer 3.5 auf den Markt kommen. Einzelheiten nannte er nicht, stellte jedoch eine stärkere Hardware-Unterstützung, wie z.B. verbesserte CD-ROM-Treiber und DVD-Support, in Aussicht.

3. AMIGA, Inc. bezieht neues Gebäude und plant Personaleinstellungen

Die in North Sioux City, USA ansässige AMIGA-Entwicklungsabteilung AMIGA, Inc. soll zum 1. Oktober ein eigenes Gebäude beziehen. Außerdem sind Personaleinstellungen geplant: AMIGA, Inc. strebt an, bis Weihnachten die ersten dreißig Mitarbeiter unter Vertrag genommen zu haben. Es würden Anreize geschaffen, um Entwickler zurückzuwerben, die zu anderen Firmen gewechselt sind, darunter sollen sich einige bekannte Namen befinden.

4. AMIGA Developers Network befindet sich im Aufbau

In Zusammenarbeit mit der bekannten britischen AMIGA-Zeitschrift CU AMIGA baut AMIGA, Inc. derzeit eine AMIGA-Entwickler-Datenbank auf: Jeder Entwickler, der sich für bedeutend genug hält, ist aufgerufen, sich auf folgender WWW-Seite registrieren zu lassen:
<http://www.cu-amiga.co.uk/news/devreg.html>
Die AMIGA-Entwicklungsabteilung will - das Einverständnis vorausgesetzt - ggf. Kontakt aufnehmen.

5. AMIGA, Inc. plant Serie von AMIGA-Entwickler-Konferenzen

Beginnend mit der "Midwest AMIGA Exposition", die am 1./2. November in

Columbus, USA abgehalten wird, plant AMIGA, Inc. die Ausrichtung einer Reihe von Entwickler-Konferenzen. Weitere Tagungen sind laut Derreck Lisle von AMIGA, Inc. zur Computer '97 in Köln, sowie in Mailand, St. Louis und London geplant. Sowohl beim AMIGA Developers Network als auch bei den Entwickler-Konferenzen spielen das Industry Council Open AMIGA (ICOA) eine wichtige Rolle.

6. Epson unterstützt AMIGA, Inc.

Wie Darreck Lisle von AMIGA, Inc. mitteilte, gibt es eine Vereinbarung mit Epson, nach der AMIGA, Inc. mit allem Nötigen versorgt wird, um Software und Treiber für die gesamte Palette von Epson-Druckern und -Scannern zu entwickeln.

7. AMIGA International startet Ersatzteil-Service

Am 8. September hat AMIGA International einen Ersatzteil-Service v.a. für Privatpersonen gestartet. Das Angebot ist im WWW-Angebot von AMIGA International (www.amiga.de) nachzulesen und umfaßt eine große Auswahl von Ersatzteilen aller Art für die Modelle A 500, 600, 1200, 2000, 3000 und 4000. Die Preise sind zum Teil niedriger als im AMIGA-Fachhandel. Bestellungen können per Post, E-Mail und Fax aufgegeben werden.

8. Randomize erwirbt Lizenz zur Vermarktung von Werbeartikeln

Nach Vidamus darf nun auch das kanadische Unternehmen Randomize AMIGA-Merchandising-Artikel herstellen und vertreiben:

«Randomize Computer Distribution aus Ontario, Canada, hat mit sofortiger Wirkung eine Lizenz fuer den Vertrieb von Werbeartikeln mit original AMIGA-Logo wie z.B. T-Shirts, Feuerzeugen usw. erworben.

Kontakt:

Randomize Computer Distribution
R.R. #2
Tottenham, Ontario
L0G 1W0
Sales - Toll Free: 1-888-Randomize (726-3664)
Sales/Technical: 905-939-8371
Fax: 905-939-8745
Mail: sales@randomize.com»

Quelle: AMIGA International, Inc.

9. Harald Fritsches beginnt bei AMIGA International

Seit dem 1. September kümmert sich Harald Fritsches (E-Mail: fritsches@amiga.de) bei AMIGA International in Langen um den Vertrieb.

Und das ist der gute Mann:

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

Quelle: AMIGA International

10. Bericht zur AMIGA-Messe in Empoli

«23.09.1997

Pianeta AMIGA-Messe 1997

Pianeta AMIGA (Planet AMIGA) in Empoli, Italien, 20. und 21.09.1997 - Unter der Leitung von JASA Communications S.R.L fand am letzten Wochenende in Empoli, unweit von Florenz in Italien, eine AMIGA-Messe statt, die wirklich nichts zu wuenschen uebrig liess.

Folgende Aussteller waren vertreten:

Classx, Computer Service, Computer Time, Compuvideo, E.D.E., Ellegigrafica, Emiga Amiga Run, Fractal Minds, Haage &Partner, Hisoft, Interactive, Logica, Nonsolosoft, Power Computing, Sigea, Tommasello, Tuttomattolini, V.C.S., Micronik und natuerlich AMIGA International, Inc.

Es war der Auftakt fuer Italien. AMIGA ist in Italien sehr lebendig - es waren rund 3.500 Besucher in zwei Tagen dabei.

In einer vierstuendigen Podiumsdiskussion wurde in Vortraegen ueber die AMIGA-Situation: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft diskutiert.

Petro Tyschtschenko hielt eine entsprechende Ansprache, die auch auf Video aufgezeichnet wurde. Das italienische Fernsehen und Pressevertreter waren zugegen.

Ein herzliches Dankeschoen an die Veranstalter, die in EMPOLI professionelle Arbeit fuer unseren AMIGA geleistet haben.»

Quelle: AMIGA International

11. 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

01.09.97

Harald Fritsches, Vertrieb, beginnt in Langen

06.09.97

Entwicklerkonferenz bei der Midwest Amiga Exposition mit Amiga, Inc. als Gastgeber

19.09.97

Randomize lizenziert fuer Vertrieb von AMIGA-Werbeartikeln

23.09.97

Bericht ueber die Pianeta AMIGA-Messe 1997»

Quelle: AMIGA International, Inc.

Ergänzungen werden laufend in AMIGA aktuell zu finden sein.

1.10 PowerUp-to-date

PowerUp-to-date

1. Cyberstorm-PPC-Karten sind auf dem Markt

Nachdem phase 5 digital products am 5. September den Beginn der Serienproduktion bekanntgab, wurden eine Woche später die ersten 35 Cyberstorm-PPC-Karten für A 3000, 4000 und Rechner mit kompatibelem Prozessorslot an Oberland Computer ausgeliefert. Am 15. September war es dann endlich soweit: Oberland versandte die ersten PowerUp-Karten an seine Kunden.

Wer vorbestellt hat, wird bei der Auslieferung bevorzugt bedient, alle anderen Interessierten müssen sich wegen der großen Nachfrage noch etwas gedulden.

Zunächst wird nur die 200MHz-Version der Cyberstorm-PPC-Karten produziert, die 150- und 180MHz-Varianten sollen in Kürze hinzukommen.

Alle Karten haben folgende Merkmale:

- * PPC 604e als Hauptprozessor
- * Steckplatz für 68040/25, 68040/40 bzw. 68060/50 als Companion-CPU zur Nutzung von 68K-Programmen
- * 64Bit-Speichererweiterungsmöglichkeit für bis zu 128 MB Fast-RAM durch vier, paarweise zu belegende PS/2-SIMM-Steckplätze
- * Ultra-Wide-SCSI-II-Controller zum Anschluß von bis zu sieben Geräten
- * umfangreiche Software auf CD-ROM

PowerUp-optimierte Programme sind auf einem PPC 604e / 200 MHz, verglichen mit einem 68060/50 MHz, in der Regel bis zu zehnmal so schnell. In Ausnahmefällen liegt die Leistungssteigerung sogar bei Faktor 20 und mehr.

Der verbesserte Speicherzugriff bewirkt übrigens auch beim 68K-Prozessor eine deutlich (bei einigen Programmen um bis zu 15 Prozent) höhere Leistung im Vergleich zu herkömmlichen 32Bit-Turbokarten.

Fazit:

Der erste Schritt ist getan. Um einen optimalen Erfolg von PowerUp zu gewährleisten, sollte phase 5 nun schnellstmöglich folgendes machen:

1. Produktion ausreichender Stückzahlen der verschiedenen Cyberstorm-Versionen (150 / 180 / 200 MHz + 25 / 40 / 50 MHz)
2. Fertigstellung der Entwicklung der Blizzard 603e+ und Produktion ausreichender Stückzahlen bis zur Computer '97.
3. Fertigstellung der Entwicklung der übrigen Modelle (Blizzard 603e, Blizzard 2604, CyberVisionPPC, BVisionPPC) und Aufnahme der Produktion
4. Beginn der Entwicklung eines neuen HighEnd-Modells für A3000/4000 mit mind. 300 MHz (besser: 350 MHz oder mehr) Taktfrequenz. Wenn der AMIGA verlorengegangenes Terrain wieder zurückerobern will, muß er auf jeden Fall in der Geschwindigkeit mit anderen Systemen mithalten können. 300 MHz sind z.B. im Macintosh-Bereich schon jetzt erreicht.

Gleichzeitig muß phase 5 seine Informationspolitik, insbesondere die für Entwickler, drastisch ändern. Viele Programmierer beklagen sich über eine fehlende Unterstützung durch phase 5 bezüglich der PowerUp-Programmierung.

Ebenso sollte es eine Übereinkunft zwischen phase 5 und AMIGA, Inc. zur Nutzung der PowerUp-Technologie in neuen AMIGAs geben.

2. Erste Erfahrungen mit PowerUp

Jochen Abitz ist einer der ersten glücklichen Besitzer einer Cyberstorm PPC. Hier seine Erfahrungen:

«So, hier ist meine erste PowerUP-Erfahrung: Am Donnerstag kam meine Karte (604e/200Mhz) an. :))) Nachdem ich den Inhalt in den Händen gehalten habe, schaute ich mir das Handbuch an (28 deutsche Seiten).

Inhalt der Verpackung:

- Die Karte
- 2 Disketten (System Disk, SCSI Disk)
- 1 CD-Rom (Marke Eigenbau - Rohling)

Bestellt hatte ich mir vorher auch noch:

- Ultra-Wide-SCSI-Kabel (intern)
- Adapter von Ultra-Wide auf FastSCSI (intern)
- Adapter von FastSCSI zu extern

OK. Der Preis hatte sich damit noch einmal erhöht. Phase5 liefert keine Kabel für SCSI mit. :((Erst einmal die System-Disk eingelegt und die 060er-Soft installiert.

Dann kam die Umbestückung des 060ers. Im Handbuch wurde keine Silbe davon erwähnt. Also vom Kumpel einen Chip-Puller besorgt und umgesetzt (30 Min. und viel Schweiß :)))).

Dann den Speicher aufgesetzt (2x16MB und 2x8MB). Speicher muß immer paarweise eingesetzt werden (64Bit). Jumper sind nicht zu setzen. Da mein System glücklicherweise auf einer IDE-Platte liegt, fuhr ich erstmal so hoch. -LÄUFT-

Die CD eingelegt (Toshiba-SCSI-CD-ROM). Ach Du Schreck. 20 Minuten Handbuch-Studium für die SCSI-Kette (verwirrend) :(. AHA - der Ultra-Wide-SCSI-Port ist nicht terminiert, ich habe aber leider noch kein UW-SCSI-Gerät. Einen aktiven UW-SCSI-Terminator (muß immer aktiv terminierbar sein) habe ich leider nicht. Stunden später habe ich es doch irgendwie geschafft, das CD-ROM zur Arbeit zu bewegen (das Device heißt übrigens cybppc.device).

Auf die System-Disk geschaut und erstmal die ppc.library und ppcdiss.library per Hand installiert. (Entgegen des fotokopierten Inletts der CD-ROM ist kein Installer auf der CD; auch keine ppc.library.) Naja, nochmal gefunden. ;)))

Jetzt konnte ich die ersten Tests mit dem PPC ausprobieren. Benoit (Fraktalprogramm) liegt auf der CD und auch lwShowPPC (Lightwave-Objekt-Viewer) Wuuuuuuschhhh --- (sauschnell) (Siehe auch Speed-Tests <http://www.vgr.com>.)

Auf der CD sind außerdem enthalten:

Verzeichnis Contrib/Demo:

- MotionStudios
- ArtStudio-Demo
- Bilder von Elastic Dreams
- PPaint7.1Demo (Gutschein von Schatztruhe zum updaten [69,-DM] liegt bei)
- PPCmpegPlayer (MPEG-Audio-Player)
- TraumaZero (Demo eines Shoot´m up (68k-Version)
- HTML-Webseiten zum offline-lesen (speziell für CD zusammengestellt)
- IBrowse-LocalOnly zum HTML-betrachten

Verzeichnis Phase5:

- Alles vom Phase5-Server (<ftp.phase5.de>)

Verzeichnis PPCRelease

- GNU-C-Compiler
- Benoit
- IsisPPC
- LWShowPPC
- Memtest
- Mountains
- MusicIN
- Plane
- PPC-Tool
- xpkbZIP.library

Verzeichnis für PPC-Developer:

Alles Progs, die die Leistung des PPC604e eindrucksvoll zeigen. Ach ja, MUI ist auch drauf (für IBrowse) (68k) Nachdem man die CD durch hat, ist man nur heiß auf die ersten "richtigen" Programme. (Das warten auf Köln wird unerträglich.) ;)))

Achso, das Prog PPCTool zeigte 604e mit 150Mhz an. Das ist aber nicht korrekt, denn laut Oberland werden noch keine 150Mhz-Boards ausgeliefert.

Jetzt suche ich also so einen Sch**** Terminator. Wenn einer einen hat

..... (Meine SCSI-Geräte wollen auch noch laufen...) ;)))))

So, ich hoffe einen ersten Einblick vermittelt zu haben. Gruss an alle, die mit dem SCSI-Adapter noch zu kämpfen haben. P.S.: Der 060er ist spürbar schneller...»

Die Cyberstorm PPC-Karte soll sehr gut verarbeitet sein. Bei der PPC-Library handelt es sich um eine Beta-Version, die jedoch bei Jochen bislang problemlos funktioniert. Allerdings ist die vor geraumer Zeit erschienene PowerUp-Software (z.B. PPaint-Blit-Library) nicht lauffähig, da es danach noch Änderungen am PowerUp-Software-Design gab. Eine Neukompilierung sollte jedoch Abhilfe schaffen.

«Der Bustakt der CyberstormPPC beträgt übrigens bei der 200Mhz-Version 66Mhz!!!»

«Ein Beispiel für ISIS:

MPEG-Anim = 1,2 MB
160*120
Als Fenster auf WB (1120*832*16)

Isis68K:
FPS: 8.9622

IsisPPC:
FPS: 53.5384»

(FPS bedeutet: Bilder pro Sekunde)

Da stellt sich doch wirklich die Frage, wozu man noch mehrere hundert Mark für einen MPEG-Hardware-Decoder ausgeben soll...

Auch der Speicherdurchsatz unter PPC ist nicht unbeeindruckend:

«PPCMemTest 1.0 (20.08.97) © by phase5 digital products

Performing PPC test with 50 iterations
Memcpy test in progress...
Speed: 32.89 MB/sec
Memread test in progress...
Speed: 156.25 MB/sec
Memwrite test in progress...
Speed: 102.04 MB/sec

Performing M68k test with 50 iterations
Memcpy test in progress...
Speed: 16.07 MB/sec
Memread test in progress...
Speed: 59.52 MB/sec
Memwrite test in progress...
Speed: 54.94 MB/sec»

3. phase 5 ändert erneut Spezifikationen der A1200-PowerUp-Boards

phase 5 digital products hat die Details der geplanten Blizzard Power

Boards für den A 1200 ein weiteres Mal geändert:

«Neue PowerUP-Modelle für Amiga 1200(T)

Bei den PowerUp-Modellen für den Amiga 1200 wird es Änderungen gegenüber den ursprünglich angekündigten Modellen geben. phase 5 digital products hat sich aufgrund der bereits vorhandenen starken Nachfrage dazu entschlossen, die Modellpalette zu erweitern und verschiedene Prozessor-Geschwindigkeiten anzubieten. Folgende Modelle sind aktuell in der Vorbereitung:

Blizzard 603e+ Power Board

Dieses Board wird als erste Lösung für 1200er-Anwender verfügbar und soll zur Messe geliefert werden. Es benötigt als 68k-CompanionCPU einen 68040 mit 25, 33 oder 40 MHz oder einen 68060 mit 50 MHz; somit ist es die mögliche UpGrade-Variante für Besitzer einer BLIZZARD 1240T/ERC oder einer BLIZZARD 1260.

Das BLIZZARD 603e+ Power Board wird - anders als ursprünglich angekündigt - über zwei SIMM-Sockel zur Speicheraufrüstung verfügen. Ein Fast SCSI-II-Controller ist serienmäßig auf dem Board integriert. Als besonderes zusätzliches Feature erhält die BLIZZARD 603e+ einen Steckplatz für die BVisionPPC Grafikkarte, die beim Betrieb der B603e+ in einem Tower-Gehäuse - ohne zusätzliche Busadapter - eingesetzt werden kann und durch direkte Anbindung an den Prozessorbus mehrfach schneller ist als jede Zorro-Karte. Das BLIZZARD 603e+ wird mit 160, 200 und 250 MHz PowerPC 603e Prozessoren verfügbar sein.

Blizzard 603e Power Board

Dieses Board wird als zweite Lösung für 1200er-Anwender verfügbar und soll noch vor Weihnachten geliefert werden. Es benötigt als 68k-CompanionCPU einen 68030 mit 50 MHz; somit ist es die mögliche UpGrade-Variante für Besitzer einer BLIZZARD 1230 (Modell II, III, IV) mit 50 MHz-Prozessor. In den weiteren Features ist die BLIZZARD 603e weitestgehend identisch mit der BLIZZARD 603e+ - sie verfügt auch über zwei SIMM-Sockel zur Speicheraufrüstung, den serienmäßigen Fast SCSI-II-Controller und natürlich den Steckplatz für die herausragend schnelle Grafikkarte BVisionPPC. Auch in Hinblick auf die verschiedenen Versionen ist die gleiche Palette wie bei der Blizzard 603e+ vorgesehen: Das Blizzard 603e Power Board wird mit 160, 200 und 250 MHz PowerPC 603e Prozessoren verfügbar sein.»

Quelle: phase 5 digital products

Fazit:

BlizzardVisionPPC heißt also die Antwort von phase 5 auf die von Ateo Concepts für den A1200T geplante Grafikkarte Pixel 64 (siehe AMIGA aktuell 9/97). Gleichzeitig erhält jeder Besitzer des "Standard-AMIGAs" die Möglichkeit, leistungsmäßig in die Regionen der Cyberstorm-PPC-Boards vorzustoßen: Während ein PPC603e/250MHz im Fließkomma-Bereich nicht ganz die Geschwindigkeit eines PPC604e/150MHz erreicht, sind die beiden Prozessoren bei Integer-Funktionen etwa gleich schnell.

4. PowerUp-Software im Überblick

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

Erhältliche PowerUp-Programme:

| Produkt | Info | Bezug/Download |
|----------------------------|---|-------------------------|
| ArtEffect PowerUp Effects | info@haage-partner.co | Fachhandel |
| Benoit (Fraktal-Generator) | www.vgr.com/benoit | www.vgr.com/benoit |
| LW Show (LightWave-Viewer) | www.vgr.com/lwshow | www.vgr.com/lwshow |
| PPaint-Blitter-Library | info@cloanto.com | biz/cloan/PBlit_PPC.lha |
| SIP (Systemmonitor) | Andreas_Kleinert@t-online.de | util/moni/SIP.lha |
| StormC PowerUP-Modul | info@haage-partner.co | Fachhandel |
| SuperView PowerUP-Library | home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/ | Autor |

Geplante PowerUp-Programme:

| Product | Info | Autor/E-Mail-Kontakt |
|-----------------|---|---------------------------------|
| Adorage | www.prodad.de | ProDad |
| Alladin4D | www.novadesign.com | Nova Design |
| ArtEffect | www.haage-partner.com | info@haage-partner.com |
| ArtStudio | www.vossnet.de/titanhb/ | motionstudios@mail.netwave.de |
| BurnIt | www.vossnet.de/titanhb/ | |
| CyberGL | www.phase5.de | sales@phase5.de |
| CyberGraphX v3 | www.phase5.de | sales@phase5.de |
| Elastic Dreams | www.vossnet.de/titanhb/ | - |
| Explorer 2260 | www.worldfoundry.home.ml.org | |
| Foundation | Sadeness | foundation@sadeness.demon.co.uk |
| Fusion | MicroCode Solutions | - |
| ImageFX | www.novadesign.com | Nova Design |
| Imagine | www.impulse.com | Impulse |
| Isis | www.phase5.de | sales@phase5.de |
| Maim & Mangle | www.worldfoundry.home.ml.org | - |
| MathX | - | - |
| MaxonCinema 4D | www.maxon-computer.com | Maxon Computer |
| Monument 3D | www.prodad.de | ProDad |
| Moria 3D | - | - |
| MPEGA | www.info.univ-angers.fr/~puerto/raphael | tavenard@xiii.univ-angers.fr |
| MYST | www.clickboom.com | info@clickboom.com |
| PersonalPaint | www.cloanto.com | info@cloanto.com |
| PictureManager | home.t-online.de/home/irseesoft | - |
| p.OS | www.prodad.de | ProDad |
| rtgmaster.lib. | - | magicsn@birdland.es.bawue.de |
| QT | - | marcus@lysator.liu.se |
| Reflections | www.oberland.com | Oberland |
| StormPowerASM | www.haage-partner.com | info@haage-partner.com |
| Tornado3D | www.haage-partner.com | info@haage-partner.com |
| TurboPrintProf. | home.t-online.de/home/irseesoft | - |
| X-Trace | - | - |
| Wave Tracer DS | - | - |
| Wildfire | www.oberland.com | Oberland |
| Wolfpac | - | - |

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

1.11 Vorbericht: Computer '97

Vorbericht: Computer '97

1. Die Fakten

Bald ist es wieder soweit: Vom 14. bis 16. November findet mit der Computer '97 ein weiteres Mal die wichtigste AMIGA-Messe der Welt statt. Grund genug, um in dieser und den nächsten beiden Ausgaben von AMIGA aktuell ausführlich darüber zu berichten.

Veranstaltungsort sind die Hallen 11 und 12 des Messegeländes im Kölner Stadtteil Deutz. Er ist bequem per Auto und Bahn (Messebahnhof Deutz oder Hauptbahnhof) erreichbar.

Schüler und Studenten zahlen für eine Tageskarte 17 DM, alle anderen Besucher 22 DM. Auch in diesem Jahr läßt sich der Eintritt auf 2 DM reduzieren, wenn man Einkäufe für mindestens dreimal (Schüler, Studenten) bzw. viermal (Erwachsene) 100 DM tätigt. Pro umgesetzte 100 DM werden von den beteiligten Ausstellern 5 DM vergütet.

2. Die Aussteller

Folgende Aussteller hatten sich bis zum 23.09.97 angemeldet:

«ACT Albrecht Computer Technik
ACT Electronic GmbH
Amiga-Club im BTX
Amiga International Inc.
B+S EDV Zubehoer
BMS Modern Games
Canon
Case Logic Vertriebs GmbH
CHS Pommer
Compedo Spezialfarbbaender GmbH
ComPoint
ComPoint
Computer Fan Club Hagen e.V.
Cool Bits Computer & Videobearbeitung
Cornelia Figge
Cross Computersystems GmbH
CSE Schauties
Daitec
Data Becker
Dr. Zellmer GmbH
Eagle Computer Products GmbH
EPC Marketing
EPS - Software
Eternity Hard- und Software

FCE Ltd.
FDS Software GmbH
Game Express
G.I.B.Verlag GmbH
Gruenhof Verlag
Haage & Partner
Handelshaus Wilkens
HI Q Limited
ICP GmbH & Co. KG
Index Information Ltd.
Informate Hard- und Software
Ingenieurbuero Raach
IrseeSoft
Korona Soft
Micronik Computer Service
Monkey Soft GmbH
New Generations Software GbR
Next Generation Vertriebsgesellschaft mbH
Norbert Keck EDV
Novatis GmbH
Per Fact GmbH
phase 5 digital products
ProDAD Software GbR
R2B2
RBM Computertechnik
Richters DTP Center
Royal Soft
Schatztruhe GmbH
SK Computer
Softsale Lau+Zielke GmbH
Software 2000
Software 2000 Swing
Sonic Computer
SVD Datensysteme Vertriebs GmbH
Terracom
Trend Redaktions- und Verlagsges. mbH
Urban Elektronik
Verlag Lechner
Viehmann Direktmarketing
Village Tronic
VUB Fachbuchhandel
Wacom Computer Systems GmbH
Ypsilon Computer»

Es fällt auf, daß einige bekannte AMIGA-Unternehmen, wie z.B. Maxon oder Vesalia, sich bislang nicht angemeldet haben, aber das kann sich bis zum Beginn der Computer '97 noch ändern.

Allerdings werden auf der diesjährigen Messe auch Firmen vertreten sein, die letztes Mal nicht dabei waren, z.B. Canon. Natürlich werden auch AMIGA International und AMIGA, Inc. vertreten sein - mit einer etwa 150 m² großen Ausstellungsfläche!

3. PowerUp - Thema Nummer Eins

Ein, wenn nicht sogar DAS dominierende Thema der diesjährigen Kölner Messe

wird PowerUp sein. Publikumsmagnet dürfte z.B. der Stand von phase 5 digital products sein. Dort werden nicht nur die Cyberstorm-PPC-Karten in Aktion zu sehen sein, auch die Blizzard 603e+ für den A 1200(T) soll bis zur Messe fertiggestellt sein. Wahrscheinlich werden die Oberurseler auch Prototypen weiterer PowerUp-Produkte mitbringen.

4. Neue Software für PowerUp- und 68K-AMIGAs erwartet

Auf der Computer '97 werden voraussichtlich zahlreiche Software-Produkte in neuen Versionen vorgestellt. Dazu gehören z.B.:

- * ArtStudio 3.0 (inkl. PowerUp-Unterstützung)
- * Brainkiller (3D-Action-Spiel; inkl CyberGfx-Unterstützung)
- * BurnIt 2.0 (CD-Brenner-Software; inkl. PowerUp-Unterstützung)
- * CygnusEd (Texteditor)
- * Elastic Dreams (Realtime-Morphing; inkl. PowerUp-Unterstützung)
- * Merapi (Haage & Partner hoffen, eine erste Betaversion der Java Virtual Machine vorführen zu können)
- * PictureManager 5 (Bild-Katalogisierer; inkl. PowerUp-Unterstützung)
- * Reflections 4.1 PPC (Raytracer)
- * TurboCalc 5 (Tabellenkalkulation)
- * TurboPrint Prof. 6 (Drucker-Software; inkl. PowerUp-Unterstützung)
- * Voyager 3 (Neu u.a.: Javascript-Unterstützung)
- * WildfirePPC (Animationssoftware)
- * Wordworth 7 (Textverarbeitung)

1.12 Produktvorstellungen

Produktvorstellungen

-
1. Viper-520 CD: Viel mehr als nur eine Turbokarte
-

Die neueste Entwicklung aus dem Hause DCE ist eine Kombination aus Turbokarte, Speichererweiterung, IDE-Controller sowie Kickstart-Umschaltplatine samt AMIGA OS 3.0 für den A 500, und das zu einem sensationellen Preis.

Nachfolgend die technischen Daten der VIPER-520 CD:

«* Prozessor 68EC020 mit 33 MHz Taktfrequenz

- * Echtes 32 bit Kickstart ROM Vers. 3.0 on board mit 130 ns Zugriff. Dadurch benötigen Sie keine MMU, da das ROM nun mit der vollen Geschwindigkeit ausgelesen werden kann; das ROM ist übrigens abschaltbar. In diesem Fall greifen wir auf das im A 500 steckende ROM zu. Somit erhalten wir Ihnen die volle Kompatibilität. Sie benötigen auf keinen Fall mehr Kickstart 3.1 da Ihnen im AMIGA 500 mit Kickstart 3.0 alle wichtigen Softwareneuerungen zur Verfügung stehen. Wir liefern übrigens das originale Commodore WB 3.0 Diskettenpaket kostenlos mit
- * 4-fach IDE Schnittstelle für 1 * 2.5 ' intern und 3 * 3.5 ' extern wie z. Bsp. IDE CD Rom. Übertragungsraten bis zu 2.5 MByte /sec. sind kein Problem.
- * mit 4 oder 8 MB FAST RAM direkt bestückt sowie abschaltbar
- * PGA Sockel für 68882 Co Prozessor (bis 33 MHz)
- * Montageplatz für eine 2,5' Festplatte auf der Turbokarte (somit keine lästige externe Festplatte). Die Karte paßt übrigens komplett unter Ihr Abschirmblech. Es sind keinerlei Blecharbeiten oder ähnliche Kunststücke notwendig um die Karte zu installieren.
- * ca. 10-facher Geschwindigkeitsvorteil zum normalen AMIGA 500
- * voll kompatibel zur vorhandenen A 500 Software.
- * voll kompatibel zum DCE MINI MEGI 2 MB CHIP MEM Adapter. Ein Steckkontakt ermöglicht Ihnen den Abgriff, der normalerweise zum Gary geht. Dadurch ersparen Sie sich den Gary Sockel.
- * DCE Eigenentwicklung, d.h. professionelles deutsches Markenfabrikat, Made in Germany,
- * lieferbar ab KW 38. Bestellen können Sie schon jetzt. Selbstverständlich wird dieses Produkt auch auf der Computer 97 in Köln zu haben sein.
- * So erhalten Sie eine wirklich PLUG & PLAY fähige Turbokarte, mit schnellem Fast RAM, einen 4-fach IDE Adapter, sowie eine 32 BIT fähige Kickstartumschaltkarte mit Kickstart 3.0 zum folgenden Superpreis. Vergleichen Sie ruhig. Wir sind sicher, daß Sie keine günstigere Alternative finden können.
- * VIPER 520/33 MHz. mit 4 MB Fast RAM~ 199.- DM
- * VIPER 520/33 MHz mit 8 MB Fast RAM~~ 249.- DM
- * Aufpreis für 33 MHz Co Pro 69.-DM»

Fazit:

Natürlich kann auch diese Erweiterung das völlig veraltete Hardware-Design des A 500, insbesondere die OCS/ECS-Grafikfähigkeiten, nicht gänzlich auf den neuesten Stand bringen. Wer sich jedoch jetzt nach dem Erscheinen von PowerUp immer noch nicht dazu entschließen kann, seinen unaufgerüsteten Uralt-AMIGA gegen ein modernes 68K/PowerPC-System zu ersetzen, dürfte vorerst mit der Viper-520 CD gut bedient sein - erst recht bei diesem Preis. Da bereits heute viele Programme 4 MB Fast-RAM voraussetzen, sollte man sich aber auf jeden Fall für die 8 MB-Version entscheiden, und am besten gleich noch eine große Festplatte und ein schnelles CD-ROM-Laufwerk dazukaufen.

2. phase 5 kündigt Cyberstorm MK III an

phase 5 digital products hat die Produktion der Cyberstorm MK II gestoppt und will in den nächsten Wochen mit der Herstellung der neuen Revision MK III beginnen. Dabei handelt es sich um eine Cyberstorm-PPC-Karte mit 68060-CPU, aber ohne PowerPC-Komponenten. Das 64 Bit-Speicherdesign soll zu einer deutlichen Geschwindigkeitssteigerung im Vergleich zur MK II führen. Upgrade-Möglichkeiten auf die Cyberstorm PPC wird es nicht geben. Voraussichtlicher Verkaufspreis (inkl. 68060/50MHz): etwa 1300 DM

3. Scalos ist da!

Das lang erwartete, als Workbenchersatz angepriesene, Shareware-Programm Scalos läßt sich seit kurzem in der schon sehr stabilen Version 1.0 Pre auf der Scalos-Homepage (<http://user.cs.tu-berlin.de/~remuss/scalos>) downloaden.

Und die Macher haben wirklich nicht zuviel versprochen.

Scalos ist kurz gesagt eine beschleunigte und fehlerbereinigte Workbench 3.x mit konsequentem Multitasking und vielen neuen Konfigurations-Möglichkeiten.

So ist es mit Scalos z.B. möglich, noch während des Darstellens eines Fensters die bereits dargestellten Piktogramme zu benutzen, um z.B. ein Programm zu starten. Dies ist jedoch nur eines von vielen Details. Jeder AMIGA-Anwender, der nicht einhundertprozentig mit seiner Workbench zufrieden ist, sollte sich Scalos auf jeden Fall einmal ansehen.

Während sich die Testversion nur parallel zur Workbench betreiben läßt, läßt sich Scalos nach Bezahlung der Registrierungs-Gebühr (30 DM) als kompletter Workbenchersatz verwenden.

1.13 Diverse Neuigkeiten

Diverse Neuigkeiten

1. Maxon: «Wir entwickeln weiter für AMIGA»

Nachdem sich in den letzten Monaten die Anzeichen verstärkten, daß Maxon über kurz oder lang sein AMIGA-Engagement aufgeben könnte, und Mitte September angeblich eine Maxon-Mitarbeiterin die Einstellung der gesamten AMIGA-Softwareentwicklung bestätigte, hat sich die Führung des Friedrichsdorfer Unternehmens jetzt öffentlich zu Wort gemeldet:

«Damit es nicht zu weiteren Mißverständnissen kommt, möchten wir ein offizielles Statement abgeben:

Die Entwicklung von Amiga-Software ist NICHT vollständig eingestellt!

Richtig ist, daß bestimmte Produkte eingestellt wurden. Dies sind:

- MaxonPLP
- MaxonSIGMATH
- TwistOrganizer

IBrowse wird laufend weiterentwickelt und zu CINEMA 4D ist für Anfang nächsten Jahres eine PPC-Version geplant.

MAXON Computer GmbH
Die Geschäftsleitung»

2. APC&TCP leitet rechtliche Schritte gegen Berlin PD ein

Der AMIGA-Spieleproduzent und -Computerclub APC&TCP hat Klage gegen den Ersteller der bekannten PD-Reihe "Spielekiste", Berlin PD, eingereicht. Hintergrund für den Schritt ist ein Streit über die APC&TCP-CD #3. Willi Hillenbrand von Berlin PD verlangt, die CD vom Markt zu nehmen, da sich darauf geschütztes Material der "Spielekiste" befände, dessen Exklusivrechte er teuer erworben hätte. Andreas Magerl, Chef des APC&TCP, erklärte, er habe von Berlin PD eine mündliche Zusage für die Veröffentlichung von "Spielekiste"-Material auf der CD erhalten. Zudem gäbe es keine rechtliche Bestimmung, die eine Verwendung auf seiner CD-ROM untersagt.

3. Berlin PD veranstaltet Preisrätsel mit Geldgewinnen

«-----
 1 . P r e i s r ä t s e l : N E U E M Ü N Z E N
 -----»

Das Königreich Muftilon will für seine Bürger neue Münzen prägen. Als kleinste Einheit ist 1 Dukat vorgesehen. Welche verschiedenen Münzen müssen eingeführt werden, damit jeder Betrag von 1 bis 100 Dukati aus maximal zwei Münzen zusammengestellt werden kann?

Der Obermufti schlägt folgende 18 Münzen vor: Prägungen zu 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,20,30,40,50,60,70,80 und 90 Dukati.

Doch für eine bessere Lösung mit weniger Wertstufen gibt es eine Belohnung von 1000 Talerchen!

- + - + - + - + - + - + - + - + - + - + -

Hier die Fragen:

1. Wieviel verschiedene Münzen müssen mindestens eingeführt werden?
2. Aus welchen Wertstufen bestehen diese?
3. Die Belohnung gibt es nur für höchstens 16 verschiedene Münzen. Können die 1000 Talerchen überhaupt ausgezahlt werden?

... und die Preise:

Die ersten drei eingehenden richtigen Lösungen erhalten DM 50,-, DM 30,- und DM 20,- in bar!
 Weiterhin werden unter allen richtigen Einsendungen noch 20 AMIGA-CD's verlost und die Namen selbstverständlich hier auch veröffentlicht!

Also dann mal ran ans Knobeln und die richtige Lösung bis zum 15.12.97 an:

B*E*R*L*I*N, Bismarckstr. 64, D-13585 Berlin, Fax 030-3336493

** Die Gewinner erhalten ihre Preise garantiert noch vor Weihnachten! **

Viel Erfolg!»

4. HAAGE & PARTNER übernimmt Distribution von PageStream

«Lange haben PageStream-Kunden auf einen neuen aktiven deutschen Distributor für das Publishing-Programm PageStream gewartet. Nun ist es soweit und SoftLogik benennt HAAGE & PARTNER zum neuen Exklusivdistributor für den deutschsprachigen Raum. Das Abkommen konnte rechtzeitig vor der Veröffentlichung der neuen Version von PageStream 3.3 abgeschlossen werden. HAAGE & PARTNER werden sofort mit der Abwicklung der Bestellungen und des Verkaufs der neuen Version beginnen, deren Verkaufsstart in wenigen Tagen erwartet wird. Voraussichtlich wird zu Beginn die englische Version mit

deutscher Lokalisierung geliefert werden. Als nächster Schritt ist eine deutsche Kurzreferenz geplant.

Die Neuerungen von PageStream 3.3 gegenüber der Vorgängerversion umfassen eine große Anzahl von Detailverbesserungen, die das Arbeiten sehr erleichtern. Die meisten Funktionen wurden aufgrund von Kundenwünschen implementiert:

- * Die Oberfläche wurde um neue Gruppen von Werkzeugen erweitert. Zudem wurden eine Menge neuer Werkzeuge eingeführt und zu vielen gibt es jetzt auch Icons um einen schnellen Zugriff zu gewähren. · Verbessert wurde auch der Adobe Illustrator Import/Export, zudem kann Text jetzt im RTF-Format exportiert werden.

- * Weitere Verbesserungen betreffen die Farbpaletten-Handhabung, das Umgruppieren von Objekten, Kapiteln und Seiten und das Auffinden verschobener Bilder. Neue Funktionen sind die automatische Seitenausrichtung, das Einfärben von S/W und Graustufenbildern und ein Eingabefenster zur Zeicheneingabe.

- * Stark erweitert wurde auch die Ausgabe auf Nicht-PostScript-Druckern. Hier können jetzt Halbtonbilder, Previews, Beschnittmarken und Farbseparationen gedruckt werden. HPD-Drucker unterstützen nun das XPD-Format zur Konfigurierung von Papier- und DPI-Listen. Farbseparationen können jetzt auch auf dem Bildschirm in einer Preview kontrolliert werden. Die Farb- und Graustufenwiedergabe auf hochauflösenden Druckern wurde ebenfalls überarbeitet.

- * Zu allem gibt es ein neues, erweitertes englisches Handbuch.

Eine ausführliche Auflistung der neuen Funktionen in englischer Sprache findet man hier: (http://www.haage-partner.com/ps_new_e.htm)

Rund um PageStream gibt es zudem eine Reihe von Zusatzprodukten, wie z.B. TextFX 2 (Texteffekte), Borders (Schmuckrahmen), Gary's Effects (graphische Effektfiler), eine TrueType-Fontengine, JPEG und Wordworth-Filter, Direct Templates und Home & Office Forms (50 professionelle Templates)

SoftLogik Publishing ist eine der ältesten Namen im DTP-Bereich. Seit der Veröffentlichung der ersten Version 1986 für den Atari ST und 1989 der ersten Version für Amiga wurde das Produkt PageStream mehrere 10.000 mal verkauft. 1996 erschien gleichzeitig mit der Version 3 auch eine Version für Macintosh und PowerMacs. PageStream hat in den vergangenen Jahren unzählige Auszeichnungen erhalten und ist auch heute noch der unangefochtene Marktführer im Amiga-Bereich.

Über Reaktionen hierzu würden wir uns sehr freuen. Bitte schickt Kommentare, Vorschläge, Wünsche etc. an:

PageStream@haage-partner.com

Weitere Infos folgen in Kürze an dieser Stelle und der AMIGA-Fachpresse!»

Quelle: Haage & Partner

5. Schatztruhe bietet CD-Überraschungspaket an

«Dieses Super-Überraschungs-Paket enthält 10 verschiedene CDs aus unserem reichhaltigen Sortiment. Lassen Sie sich überraschen, wieviel Qualität Sie zu einem erstaunlich geringen Preis erhalten.

Im Überraschungspaket finden Sie eine große Auswahl von Software aus allen erdenklichen Sparten, wie z.B. Entertainment, Wissen, Cliparts, Utilities, Spiele, Demos, Musik, Animation, Es sind sogar einige kommerzielle Produkte enthalten.

Bestellen Sie jetzt! Sofern Sie das elektronische Bestellformular von unserem Web-Server verwenden, übersenden wir Ihnen als Bonus eine Gratis CD. Sie erhalten somit 11 verschiedene CDs zum Preis vom DM 49,00. Kennen Sie eine günstigere Möglichkeit, Ihre Sammlung an Amiga-CDs zu erweitern?»

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

Quelle: Schatztruhe GmbH

6. Hilf mit beim Knacken des RC5-Schlüssels!

Seit Ende August beteiligt sich ein ständig wachsendes Team von AMIGA-Anwendern an einem Wettbewerb, der ausgeschrieben wurde, um zu beweisen, daß die bestehenden Verschlüsselungsalgorithmen DES und RC5 für das Internet nicht ausreichend sind. Dabei werden für jeden geknackten Code bis zu 10000 US-Dollar vergeben.

«The Amiga RC5 Team is pleased to announce the continuing effort to bring the Amiga in the limelight by participating in the Bovine/RSA Secret Key challenge. In order to achieve this, we aim to rise in the statistics to a top 100 placement out of almost 20,000 teams/participants before the challenge is over and perhaps even winning by finding the right key. By bundling the spare CPU cycles of Amiga users worldwide and their various machines the Amiga RC5 Team effort members have already achieved a top 200 ranking in the first 19 days of the effort, and a top 15 daily ranking.

To reach above goals, advertise the Amiga community's enthusiasm and ultimately the Amiga itself, we need as many people to participate as possible, already more than 250 machines of various calibers down to Amiga 500 and CD32 consoles have been working together on the solution.

In addition to the above, a Corporate Hall of Fame section has been added; Amiga oriented companies pledging support are included with their banner and a link to their respective webpages.

A mailing list for participating members is soon to be operational as well.

The working client does not impact multitasking as it runs with a low priority in the background. For further information on how to join and ample explanation of the effort details, please visit the Amiga RC5 Team effort homepage.

Regards,

Team coordinator, Thomas Tavoly
rc5@amiga.cistron.nl»

Weitere Informationen gibt es auf <http://www.cistron.nl/~ttalovy/rc5>

7. Über den Tellerrand geblickt: Das Apple-Durcheinander

Nachdem der Software-Riese Microsoft bei Apple eingestiegen ist, kommt der krisengeschüttelte Hersteller von Macintosh-Rechnern nicht mehr aus den Schlagzeilen.

Hier eine Zusammenfassung der Ereignisse:

- 9. Juli: Apple-CEO (Chief Executing Officer) Amelio tritt zurück
- 6. August: Auf der Macworld Expo in Boston wird bekanntgegeben, daß Microsoft 150 Mio. US-\$ in stimmrechtslose Apple-Aktien investiert. Viele Mac-Fans reagieren mit Buh-Rufen; der Apple-Aktienkurs schnell in die Höhe.
- 7. August: Auf der MacWorldExpo kommt es zu einem offenen Streit über Apples Lizenzpolitik zwischen Joel Kocher, Chef des Mac-Clone-Herstellers PowerComputing, und Guerrino de Luca von der Apple-Marketing-Abteilung.
- 20. August: Joel Kocher, Chef von PowerComputing, tritt zurück. Das Unternehmen ist in finanzielle Schwierigkeiten geraten.
- 2. September: Apple kauft PowerComputing. Wichtige Mitarbeiter werden von Apple zur Gründung eines Direktvertriebszweigs übernommen.
- 4. September: Apple will die Mac-Clones einstampfen. Bestehende Verträge sollen nicht mehr auf neue Rechner ausgedehnt werden. In Mac-Newsgroups wird heftig gegen diesen Schritt protestiert.
- 16. September: Exponential, der Entwickler des PowerPC-kompatiblen Prozessors X704, verklagt Apple auf 500 Mio. US-Dollar Schadenersatz, weil Apple den Chip nun doch nicht, wie ursprünglich angekündigt, in den PowerMac-Spitzenmodellen verwenden will.
- 16. September: Der neue Apple-Vorstand wählt Apple-Mitbegründer Steve Jobs zum Interims-CEO. Bislang hatte Jobs nur eine weitreichende Beratertätigkeit bei Apple.
- 17. September: Offenbar als Reaktion auf die Ernennung von Jobs zum CEO tritt Apple-Vizepräsident und Marketing-Chef Guerrino de Luca zurück.

...und die Gerüchteküche brodelt: Zwischenzeitlich wurde sogar über eine Verlagerung der PowerPC-Entwicklung auf industrielle Anwendungen bzw. gänzliche Einstellung der PowerPC-Prozessorreihe spekuliert, sollte Apple für sein neues Betriebssystem "Rhapsody" Intel-Prozessoren verwenden. Dies wurde jedoch postwendend von IBM und Motorola zurückgewiesen.

Laut der amerikanischen "Computer Reseller News" sehen Motorolas PowerPC-Planungen wie folgt aus: So sollen die Spitzenmodelle 740 und 750 bis Mitte 1998 Taktfrequenzen von 500 MHz erreicht haben. Für 1999 plane Motorola die Einführung der neuen PowerPC-Generation G4 mit Taktfrequenzen von bis zu 750 MHz.

In Macintosh-Newsgroups diskutieren die User öffentlich über einen möglichen Umstieg auf andere Computersysteme. Auch der AMIGA wird des

öfteren genannt.

1.14 Newsflash

Newsflash

AMIGA-Hardware:

- * Der US-Hardwarehersteller Nova Sector Engineering will mit dem CorDEL Alpha ein HighEnd-Komplettsystem auf den Markt bringen. Zur Ausstattung gehören ein PPC 604e mit 150, 180 oder 200 MHz, 32, 64 oder 128 MB RAM, eine mind. 2,2 GB große SCSI-Festplatte, die Grafikkarte Cybervision64/3D mit 4 MB Speicher, ein externes 33600 bps-Modem und das AMIGA OS 3.1. Auf Wunsch werden auch andere Extras, z.B. eine Ethernet-Karte, eingebaut.

AMIGA-Software:

- * Der Macintosh-Emulator Fusion unterstützt laut Haage & Partner bereits in der neuen Version 1.1 das kürzlich erschienene MacOS 8.0.
- * Der WWW-Browser Voyager wird auf der Computer '97 wahrscheinlich in der Version 3.0 zu sehen sein. Neu sind u.a. Javascript 1.1-Unterstützung, HTTP/1.1-Transaktionen, Integration von Mail- und News-Applikationen (etwa wie beim Netscape Navigator) und Fastmem-Blitting von Bildern auf AGA-AMIGAs. Voyager wird ab v3.0 wahrscheinlich zu einen höheren Preis als bisher angeboten. Updates werden zum Differenzpreis erhältlich sein. Übrigens soll es noch vor Erscheinen von v3.0 eine neue publike Voyager-Version geben.
- * Der Raytracer Tornado 3D ist nach Aussage von Distributor Haage & Partner voraussichtlich ab Ende September erhältlich.
- * Oberland Computer hat die Distribution der bislang als Shareware veröffentlichten Animations-Software "Wildfire" übernommen. Geplante Verkaufspreise: 499 DM (PowerUp-Version) bzw. 299 DM (68K-Version).
- * Die Video-Backup-Software von PPE ist jetzt Freeware und kann auf der WWW-Homepage <http://www.ppeurope.de> downgeloadet werden.
- * Das Funkrufabsetzungsprogramm EZPager ist in der Version 1.10 erschienen. Die Vollversion kostet 49 DM, das Update gibt es für 15 DM. Eine Demoversion ist im Aminet verfügbar oder kann gegen 5 DM (Vorkasse, inkl. Porto) beim Hersteller angefordert werden: Falke & Bierei, Germaniapromenade 24, 12347 Berlin, Tel. 030/6251063, Fax 030/6254092, E-Mail: m.bierei@tbx.berlinet.de
- * Die Aminet CD #21 erscheint am 13. Oktober und beinhaltet die Vollversion von Personal Paint 6.4, samt Upgrade-Angebot auf v7.1.
- * Das E-Mail-Programm YAM ist in der Version 1.3.5 erschienen und kann auf der WWW-Homepage <http://www.yam.ch> downgeloadet werden.
- * Das "Epic Multimedia Lexikon" ist erschienen. Für 79 DM bekommt man eine

CD-ROM, die über 4000 Stichwörter, mehr als 1500 Bilder sowie Samples und Filmclips enthält, und zudem deutschsprachig ist. Grafikkarten werden leider nicht unterstützt, ebenso wenig wie OCS/ECS-Rechner.

Weitere AMIGA-Meldungen:

- * Traurig aber wahr: Wer meinte, die Reduzierung des Spieleteils im deutschsprachigen AMIGA Magazin würde zugunsten des Anwenderteils gehen, wurde bitter enttäuscht: Die Anzahl der Seiten der Oktoberausgabe wurde kurzerhand auf 84 herabgesetzt. Dies bedeutet einen neuen Negativ-Rekord.
- * Auf der Coverdisk zur Novemberausgabe der Zeitschrift AMIGA Plus wird sich die Vollversion 5.11 des Dateimanagers Directory Opus befinden.
- * Der Softwareentwickler Heinz Wrobel ist seit dem 1. September nicht mehr für AMIGA International tätig. Ob die auf ftp.amiga.de verfügbaren Beta-Versionen z.B. des 64 Bit-FastFileSystems weitergeführt werden, ist unklar.
- * Point Design Sales ist ein neuer Versandhändler in Österreich. Angeboten werden Produkte von Haage & Partner und Village Tronic. Bis zum 24. Dezember gelten Einführungspreise. Infos gibt es über <http://www.pointdesign.com>
- * Die WWW-Site "No AMIGA to waste" (<http://thunderstorms.org/NATW>) wurde geschaffen, um die Kommunikation zwischen AMIGA-Anwendern und Entwicklern zu verbessern. User können Vorschläge machen oder zu Ideen anderer Stellung nehmen. Entwickler können diese Vorschläge dann aufgreifen.
- * Newtek hat laut Wolf Dietrich von phase 5 eine PowerUp-Karte bestellt und erhalten. Dies könnte darauf hindeuten, daß es doch eine PowerUp-Umsetzung des HighEnd-Raytracers LightWave geben wird. An anderer Stelle erklärte Dietrich, daß phase 5 bislang über 10.000 Exemplare der Cybervision-Grafikkarten verkauft habe.
- * Dr. Peter Kittel hat kürzlich die exakten AMIGA-Verkaufszahlen von Commodore Deutschland bis zum 31.12.93 bekanntgegeben:

| | |
|-----------------|-----------|
| CD\$^3\$\$^2\$: | 25.000 |
| CDTV: | 25.800 |
| A 500: | 1.081.000 |
| A 500+: | 79.500 |
| A 600: | 193.000 |
| A 1000: | 27.500 |
| A 1200: | 95.500 |
| A 2000: | 124.500 |
| A 3000: | 8.300 |
| A 4000/030: | 7.500 |
| A 4000/040: | 3.800 |

Er fügte hinzu, daß Deutschland, das UK und die USA jeweils etwa 30 % des AMIGA-Marktes ausmachten, und die weltweite Gesamtzahl der verkauften AMIGAs wohl bei über 5 Millionen liege.

- * Unter <http://home.sol.no/~msi/amiga/surveys.htm> kann man sich an einer kleinen AMIGA-Umfrage v.a. zur benutzten Hard- und Software beteiligen.
-

Andere Computer-Meldungen:

- * Der legendäre Computerhersteller Commodore hat Konkurs angemeldet. Bis 1994 war Commodore der AMIGA-Mutterkonzern, geriet aber in Zahlungsschwierigkeiten und mußte Konkurs anmelden. Ein Jahr später wurden die Überreste von der Escom AG aufgekauft, die 1996 in Konkurs geriet - und mit ihr ein weiteres Mal Commodore. Wenige Monate danach erwarben Manager der ehemaligen niederländischen Escom-Niederlassung Commodore, um in 35 Filialen PCs unter diesem Markennamen zu verkaufen. Nun blieben sechs Millionen Mark Schulden übrig, 17 der 35 Filialen wird Dynabyte übernehmen.
Noch vor wenigen Wochen wurde über eine Übernahme von Commodore durch den direkten Konkurrenten Tulip Computers spekuliert.
- * Das Softwarehaus Omega in Stollberg entwickelt derzeit ein Mac OS 8.0-kompatibles Betriebssystem, das als Shareware herausgegeben werden soll.
Preis: 169 DM
- * Laut Dave Haynie sei er der einzige, der am Pios One entwickelt; er mache das in seiner Freizeit, da er Beruf und Familie habe.

1.15 Gerüchteküche

Gerüchteküche

- * Gibt es bereits ein AMIGA OS 3.5? Jedenfalls hat mind. ein Browser, mit dem die WWW-Homepage <http://browserwatch.internet.com> downgeloadet wurde, eine entsprechende Kennung zurückgeschickt. Bei dem benutzten Browser soll es sich laut Kennung übrigens um den Netscape Navigator gehandelt haben... Wahrscheinlicher ist aber wohl, daß ein oder mehrere Spaßvögel am Werk waren.
- * Einem Bericht von Paul Morabito zufolge sollen die Eisenbahngesellschaften Australiens und Neuseelands AMIGAs einsetzen.

1.16 Abschließend

Abschließend

Kaum hat das AMIGA-PowerPC-Zeitalter begonnen, schon scheinen einige Unternehmen ihre Quasi-Monopolstellung beim AMIGA ausnutzen zu wollen. Nein, die Rede ist nicht von der teilweise heftig übertriebenen Kritik an der Preisgestaltung der PowerUp-Karten, ich spreche von den Preisvorstellungen einiger Softwarehäuser.

Stichwort Storm C: Kürzlich hat Haage & Partner eine neue Preisstruktur für sein Programmiersystem beschlossen, und ist dabei (aus seiner Sicht) sehr geschickt vorgegangen: So wurden das günstigere Cross-Update von anderen

Compilern sowie der Storm-Starter abgeschafft, statt dessen gibt es jetzt nur noch eine Professional-Version für 498 DM und eine Non-Commercial-Version für 298 DM. Mit letzterer dürfen jedoch weder kommerzielle noch Shareware-Programme kompiliert werden.

Damit überhaupt PowerUp-Programme entwickelt werden können, ist zusätzlich noch der Kauf eines Add-Ons für 298 DM notwendig. Interessanterweise kostet der Zusatz zur Entwicklung von Programmen für das neue Betriebssystem pOS dagegen lediglich 98 DM!

Ist es also wirklich notwendig, daß ein Programmierer, der ein PPC-Shareware-Programm anbieten will, 800 DM ausgeben muß, wenn er früher nicht Storm C, sondern ein anderes Compiler-System benutzt hat?

Denn die Verwendung des zu den PowerUp-Karten mitgelieferten GNU-C-Compilers stellt für ihn kaum eine Alternative dar, nicht in erster Linie wegen der Leistung, sondern vor allem, weil die GNU-Lizenz verlangt, den Quellcode des entwickelten Programms freizugeben, was für einen Programmierer, der mit seiner Tätigkeit Geld verdienen will, nicht akzeptabel sein kann.

Genauso muß man sich fragen, aus welchem Grund die PPC-Version der Animations-Software Wildfire mit 499 DM gleich um 200 DM teurer ist als die 68K-Version.

Es gibt jedoch auch ein positives Beispiel: So können Reflections 4.1-Anwender die PowerPC-optimierte Version des Raytracers zusammen mit allen anderen Versionen auf CD gegen einen Unkostenbeitrag von 15 DM anfordern.

Fazit: Gerade jetzt, wo sich dem AMIGA mit PowerUp die derzeit einzige Chance bietet, in der Geschwindigkeit zu den leistungsstärksten Computersystemen aufzuschließen, müßte es eigentlich selbstverständlich sein, diese Anstrengung mit günstigen Softwarepreisen zu belohnen. Es verlangt sicher niemand, daß die PPC-Version eines Programms zum selben Preis wie die 68K-Variante angeboten wird, eine Differenz von mehreren hundert Mark wird jedoch sicher nicht zu einer schnelleren Verbreitung von PowerUp beitragen.

Damit bis nächsten Monat,

Euer

Carsten Schröder