

Default

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Default		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 7, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Default	1
1.1	AMIGA aktuell 4/98 - Inhalt	1
1.2	Vorwort	4
1.3	Intern	5
1.4	Gewinnspiel	9
1.5	Forum	13
1.6	Workshops / Hintergrundberichte	22
1.7	Testberichte	40
1.8	Spiele teil	46
1.9	AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.	68
1.10	PowerUp-to-date	70
1.11	Produktankündigungen	83
1.12	Diverse Neuigkeiten	91
1.13	Kurzmeldungen	105
1.14	Gerüchteküche	107
1.15	Abschließend	107

Chapter 1

Default

1.1 AMIGA aktuell 4/98 - Inhalt

A M I G A a k t u e l l - Ausgabe 4/98 (Stand: 28.03.98)

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

I N H A L T

G

Vorwort
A Intern

Redaktion & Mithilfe
a
Aufruf

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

e

Tip zu Marco Boths Netzwerk-Problem (von Marc Jochimsen)

Diverse Fragen
l
Reaktionen auf den Leserbrief von Andreas Beinke

Leserbrief zur Zukunft des AMIGAs (von Tobias Weihmann)
l
Leserbrief zur Zukunft des AMIGAs (von Jörg Handweg)

Leserbrief zur Situation u. Zukunft des AMIGAs (von M. Zwerschke)

Kommentar zur AMIGA Future (von Marc Jochimsen)

Reaktion auf einen c't-Artikel über Emulatoren (von M. Jochimsen)

Monitor, Turbokarte und Spiele für Kinder- und Jugendhaus gesucht

Genlock zu verkaufen

Workshops / Hintergrundberichte

Generationswechsel: SCSI goes Ultra-Wide (von Marko Koscak)

Nutzung des ZIP-Drives am AMIGA (von Marc Jochimsen)

ARexx-Kurs - Teil 3 (von Heiko Kuschel)

Testberichte

Hardwaretest: Blizzard603e+/200+25MHz (von Achim Akkermann)

Softwaretest: Elastic Dreams (von Achim Klopsch)

Erfahrungsbericht: A1200-Tower von Micronik (von Uwe Pannecke)

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

Danksagungen

Aufruf

Vorwort

Spiele-News aus aller Welt

Charts

Review: Sixth Sense Investigations (Disketten-Version)

Release-Liste

Bookmarks

PD-Reviews: Neue Spiele im Aminet

Emulator-News

Schlußwort

AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc

Sind Haage & Partner und Phase 5 am AMIGA OS 3.5 beteiligt?

Phase 5 erhält Lizenz zur Verwendung des AMIGA OS 3.1

AMIGA International vergibt weitere Lizenz für Werbeartikel

Das Tagebuch von AMIGA International

PowerUp-to-date

Phase 5 liefert Blizzard603e(+) aus

CyberstormPPC im Preis gesenkt / Neues Modell mit 233 MHz

Phase 5 kündigt AMIGA-kompatibles Computersystem an

Phase 5 legt Projekt A\BOX auf Eis

Chr. Bauer schließt PowerUp-Version von »SheepShaver« nicht aus

Ergebnis der PowerUp-Umfrage von Stefan Schulze

Kurzmeldungen

Neue PowerPC-Software

PowerPC-Software im Überblick
Produktankündigungen

Ankündigung: ImageFX v3.0

Ankündigung: MasterIso v2.0

Ankündigung: AsimCDFS v3.9

Ankündigung: Siamese RTG Package

Ankündigung: AMIGA-Version von Pyromania Classics

Ankündigung: CallMan v1.3
Diverse Neuigkeiten

AGA-Treiber für CyberGraphics erschienen

VoyagerNG 2.95 endlich erhältlich

Kostenloses IBrowse-Update auf v1.2 erhältlich

Wordworth v7.0 erschienen

Elastic Dreams auf dem Markt

Reflections 4.2 erscheint

Käufer des Aminet Set 6 erhalten Wildfire zum Sonderpreis

Magische Tage in Trier werden zum dritten Mal veranstaltet

AMIGA-Anwender wählen Mitglied im ICOA-Steering-Committee

Neuaufgabe des AMIGA-University-Wettbewerbs gestartet

Gehört - notiert

Gerüchteküche

Abschließend

1.2 Vorwort

Vorwort

Willkommen zur neuen Ausgabe von AMIGA aktuell.

Nachdem in den ersten Monaten des Jahres im Bereich der kommerziellen Anwendungs-Software kaum Updates und erst recht keine Neuerscheinungen zu verzeichnen waren, hat sich diese Situation in den letzten Tagen und Wochen entscheidend geändert: Reflections, Wordworth, ImageFX, Eagle Linux und Elastic Dreams sind nur einige Programme, die derzeit in neuen Versionen bzw. erstmals veröffentlicht werden.

Abgesehen davon beherrschten den Monat März folgenden Meldungen:

- Irritationen gab es um eine mögliche Beteiligung von Haage & Partner und Phase 5 am AMIGA OS 3.5.
- Phase 5 hat die ersten Blizzard603e(+)-Boards ausgeliefert, die Preise der CyberstormPPC-Karten deutlich gesenkt sowie eine 233MHz-Version dieser Reihe auf den Markt gebracht. Im Mittelpunkt stand jedoch die Ankündigung eines AMIGA-kompatiblen Computersystems namens pre\box.

Für Aufsehen hat zudem ein Gerücht gesorgt, wonach sich der britische AMIGA-Hersteller und -Hoffnungsträger Index Information in Konkurs befände. Dies hat sich glücklicherweise nicht bestätigt.

Zwei wichtige Dinge in eigener Sache:

- * Mit dieser Ausgabe begrüßen wir Bastian Frank, der ab sofort die Betreuung der AMIGA-aktuell-Homepage und die HTML-Konvertierung jeder Ausgabe übernehmen wird.
Ein großes Dankeschön geht an Henning Rowlin, der diese Aufgaben seit fast einem Jahr verrichtet und sie aus beruflichen Gründen aufgeben mußte.
- * Nachdem bereits Anfang März kein einwandfreier Schreib-Zugriff auf die AMIGA-aktuell-Homepage mehr gelang, hat der Website-Anbieter Mitte des Monats die privaten Homepages gänzlich gestrichen. Für Ersatz ist aber bereits gesorgt: Die neue AMIGA-aktuell-Homepage ist unter der Adresse <http://www.mediaspace.net/amigaaktuell> erreichbar. Dank geht an Bastian Frank und seinen Bruder, die AMIGA aktuell auf ihrem Server den benötigten Speicherplatz zur Verfügung stellen.

Jetzt wünsche ich noch viel Spaß bei AMIGA aktuell,

Euer

Carsten Schröder

1.3 Intern

Intern

1. Redaktion & Mithilfe

Die AMIGA-aktuell-Redaktion besteht derzeit aus folgenden Personen:

Leitender Redakteur: Carsten Schröder (E-Mail: aakt@gmx.de)
Redakteur Spieleteil: Jens Schröder (E-Mail: jschroe@gwdg.de)
1. Übersetzer: Gernod Schomberg (E-Mail: G.Schomberg@t-online.de)
Ersteller HTML-Version, WWW-Site: Bastian Frank (E-Mail: bhf@opf.de)

Wir suchen ständig weitere Teammitglieder, die bereit sind, eine der AMIGA-aktuell-Rubriken oder eine andere größere Aufgabe zu übernehmen.

Auch über freie Mitarbeiter (z.B. Softwaretester - bitte melden!) freuen wir uns. An dieser AMIGA-aktuell-Ausgabe haben sich beteiligt (in alphabetischer Reihenfolge):

- * Achim Akkermann
- * Achim Klopsch
- * Andreas Etzrodt
- * Heiko Kuschel
- * Ioannis Nikitopoulos
- * Jörg Handweg
- * Marc Jochimsen
- * Marko Koscak
- * Matthias Zwerschke
- * Stefan Schulze
- * Tobias Weihmann
- * Uwe Pannecke
- * Volker Grabbe,

ferner:

- * Andreas Etzrodt (danke für das, was erst in Ausgabe 5/98 kommt...)
 - * Andreas Kleinert (" für die Infos [nicht nur] zu Deinen Produkten)
 - * Andreas Magerl (" für die diversen News)
 - * Christian Wimmer (" für die interessanten Phase5-Infos)
 - * Dirk Neubauer (endlich danke für die Ateo-Anregung, mal schauen...)
 - * Elisabeth Meesters (danke für den Artikel, BITTE nächstes Mal auf Disk)
 - * Felix Schwarz (" für das, was erst in Ausgabe 5/98 kommt...)
 - * Jörg Burhenne (" für den Artikel, BITTE nächstes Mal auf Disk)
 - * Jürgen Marhoff (" für die Anregung, mal schauen...)
 - * Lars Decker (" für die Fusion-Info, war schon in Ausgabe 3/98...)
 - * Markus Poellmann (" für die Zusage und Infos)
 - * Raphael Pilarczyk (" für die Photogenics-Info)
 - * Steffen Häuser (" für die hilfreichen PowerPC-Infos),
-

und alle, die an dieser Stelle vergessen wurden...

In der letzten Ausgabe ist das geschehen bei:

* Udo Kastilan

Mit Preisen für das AMIGA-aktuell-Gewinnspiel haben uns unterstützt:

* Frank Weber
* Patrick Bernau
* Stefan Schulze
* Peter Elzner
* Thomas Hasemann

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

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

2. Aufruf

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

Natürlich sind wir auch sehr an Kritik, Anregungen, also an Eurer Meinung zu AMIGA aktuell interessiert.

Aufruf an alle Programmierer und innovativen AMIGA-Firmen:

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

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

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

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

erreichbar. Den Spieleteil betreffende Mails sind direkt an den zuständigen Redakteur Jens Schröder (jschroe@gwdg.de) zu richten. Anregungen zum Design der AMIGA-aktuell-Homepage sowie "Bugreports" sollten direkt an Bastian Frank (bhf@opf.de) geschickt werden.

3. Distribution

Viele Wege führen zu AMIGA aktuell:

Zur Zeit sind die Diskettenmagazine

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

zur Veröffentlichung von AMIGA aktuell berechtigt.

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

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

- * per Post: Die neueste Ausgabe kann jeweils ab Ende des Vormonats gegen Diskette und Rückporto (auch in Briefmarken) direkt bei mir angefordert werden. Alternativ kann statt einer Diskette auch ein um 1 DM erhöhter Betrag mitgeschickt werden.
- * per E-Mail-Abo: Wer AMIGA aktuell regelmäßig bei Erscheinen automatisch zugeschickt bekommen möchte, und angehängte Dateien empfangen kann, sollte mir eine entsprechende Mail (unter Angabe der gewünschten Version: 1. AMIGAGuide oder HTML; 2. mit oder ohne Grafiken) 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. Seit Ausgabe 03/98 liegen die Grafiken in einem Extra-Archiv (AaktGFXMMJJ.lha) vor. Bei Eingabe von "Aakt" in einem Aminet-Suchprogramm werden alle verfügbaren AMIGA-aktuell-Ausgaben aufgeführt.

- * Über das WWW: Auf der Homepage <http://www.mediaspace.net/amigaaktuell> sind alle Ausgaben von AMIGA aktuell ab Januar 1997 abgelegt.
-

* über folgende Mailboxen (geordnet nach Tel.-Vorwahl):

- Empire, Modem/ISDN (wird automatisch erkannt): 0201/8903136
- Karsoft, Modem: 0345/8051181 (tägl. 22:30 bis 0:00, Fr & Sa bis 1:00)
- DataType, Modem: 04231/71150
- Soundbox, Brett: 0-5-Box-Intern-Talk/Amiga_aktuell
Modem/ISDN (wird automatisch erkannt): 05341/396607, 05341/396728
- Bluebird, Brett: /100-AMIGA-PD/104-AMIGA-aktuell,
Modem/ISDN (wird automatisch erkannt): 05522/920030, 05522/919162
- Insufficient Memory, Brett: /Amiga-Files/AMIGA_aktuell-Support/,
Modem: 0571/3201921, ISDN: 0571/31923
- HighVoltage, Brett: LOKAL/SUPPORT/Amigaaktuell,
Modem: 08642/598919, 08642/895003, ISDN: 08642/899952, 08642/899954
- SunHouse, Brett: F04.AmigaAktuell ->AAkt-HTML_Version bzw.
->AAkt-AGuide_Version, Modem: 0991/2709685 (ab 21:00)

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

* per Packet Radio: Eine Hinweis-Datei zum Download der AMIGAGuide-Version (ohne Grafiken) per Packet Radio, oder eventuell die eigentliche Ausgabe, liegt weltweit in der AMIGA-Rubrik des Netzes bereit.

4. Rechtliches

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

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

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

Die Distribution von AMIGA aktuell betreffende Anfragen sind an folgende Anschrift zu richten:

Carsten Schröder E-Mail: aakt@gmx.de
 Helholtstraße 10
 D-37081 Göttingen

1.4 Gewinnspiel

Das AMIGA-aktuell-Gewinnspiel

Wohl wegen der Turbulenzen um die Homepage und, damit verbunden, der fehlenden Möglichkeit der Online-Teilnahme, gab es diesmal einen Einbruch bei der Beteiligung: Lediglich 28 Leser gaben ihre Antworten ab.

Zur Auflösung:

Standard-Frage: Die Blizzard 603e(+) wird in 18 verschiedenen Versionen (dabei neunmal mit, neunmal ohne Fast-SCSI-II-Controller) angeboten. Addiere die von Phase 5 empfohlenen unverbindlichen Verkaufspreise der 18 Varianten zu einer Zahl (Tip: sie ist fünfstellig). Dies ist die Lösung der Standard-Frage.

Antwort: Die (mehr oder weniger einfache) Addition besitzt die Lösung 20362.

Master-Frage: Es gab vor Jahren einen AMIGA-Hardwarehersteller namens "Advanced Systems & Software". Was ist aus ihm geworden?

Antwort: Die meisten Einsender wußten die richtige Antwort. Für die übrigen wird die Lösung möglicherweise eine Überraschung sein: Das fragliche Unternehmen hat sich 1995 umbenannt, und zwar in "Phase 5 digital products"...

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

Die Auswertung:

Antwort	Häufigkeit der Nennung

1 (Ich besitze bereits eines.)	6 mal
2 (Ja, auf jeden Fall.)	7 mal
3 (Ja, wahrscheinlich.)	3 mal
4 (Ich bin noch unentschlossen.)	6 mal
5 (Nein, wahrscheinlich nicht.)	6 mal
6 (Nein, auf keinen Fall.)	0 mal

Fazit:

Etwa jeder fünfte Teilnehmer ist bereits stolzer Besitzer einer PowerUp-Karte, weitere 35 Prozent planen, in den nächsten sechs Monaten ein Board zu kaufen.

Was aus der Auswertung nicht hervorgeht: Nicht alle, die mit "4" oder "5" geantwortet haben, stehen PowerUp kritisch gegenüber. Einige Leser planen zwar den Kauf einer Karte, jedoch nicht in den nächsten sechs Monaten. Andere sehen sich aus finanziellen Gründen zu einer solchen Ausgabe derzeit und in naher Zukunft nicht in der Lage. Eine weitere Gruppe möchte erstmal das Erscheinen der pre\box bzw. einer möglichen Eigenentwicklung von AMIGA, Inc. abwarten.

Im Vergleich mit der ersten Auswertung der Frage (sie wurde in AMIGA aktuell 10/97 bereits einmal gestellt), fällt auf, daß sich die Meinung der AMIGA-aktuell-Leser in den letzten sechs Monaten offenbar recht wenig geändert hat. Auch damals stand eine Mehrheit positiv zu PowerUp, Besitzer von PowerPC-Karten waren zu dem Zeitpunkt jedoch noch nicht unter den Teilnehmern.

Die Gewinner des letzten Gewinnspiels:

1 x Vollversion von "Diamond Caves II": Thomas Krpic-Mocilar
1 x Vollversion von "AFiloFaxPro": Volker Grabbe
1 x Vollversion von "Vokabi 2": Christian Wimmer
1 x Vollversion von "Crossfire": Andreas Winterer
1 x CD³₂-Emulation "CD-Boot": Marco Saupe

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. Aktuell ist Version 2.1. Ein Test von CDCat läßt sich unter http://www.amigaworld.com/support/cdcat/C_test.html abrufen.

Der Autor ist unter folgender Adresse erreichbar:

Frank Weber
Schlizstraße 53
74076 Heilbronn

Deutschland

E-Mail: fweber@amigaworld.com

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 hervorzuhobende Eigenschaften: intelligenter Abfrage-Algorithmus, Jockersuche, Wörterbuchdruck.»

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

Der Autor ist unter folgender Adresse erreichbar:

Patrick Bernau
Daimlerweg 3
71032 Böblingen
Deutschland

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

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

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

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

Eine Demo-Version des Programms ist im Aminet verfügbar.

Der Autor ist unter folgender Adresse erreichbar:

Thomas Schulze
An der Winkelwiese 2
01109 Dresden

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

Peter Elzner hat sein Programm ManiacBall für das Gewinnspiel zur Verfügung gestellt:

»ManiacBall basiert auf dem klassischen Breakout, bei dem mit einem Schläger und einem Ball Steine getroffen werden müssen und diverse Extras

das Leben erleichtern. ManiacBall bietet als Erweiterung die Möglichkeit von mehreren Schlägern und mehreren Bällen auf einem Spielfeld, ein lustiger Zwei-Spieler-Modus (gleichzeitig!) und jede Menge Extras, wie z.B. Laser, Schutzschild und vieles mehr. Wem die vorhandenen Level zu langweilig werden, kann sich mit dem Leveleditor auch eigene Spielstufen erschaffen.

Voraussetzungen: Amiga mit Kick2.0, 1MB Speicher.

Grafikkarten werden unterstützt, MUI wird für den Editor benötigt

Unregistrierte Version: 25 Level, Editor eingeschränkt

Registrierte Version: 25 DM«

Eine Demo-Version kann von <http://www.diamond-pro.com> heruntergeladen werden.

Der Autor ist unter folgender Adresse erreichbar:

Peter Elzner
Grudene 6a
58644 Iserlohn

E-Mail: order@diamond-pro.com (Bestellungen) bzw.
peter.elzner@diamond-pro.com (Fragen)

Desweiteren hat mir Thomas Hasemann die Präsentations-Software "Maxon Multimedia" zur Verfügung gestellt.

Aufruf an alle innovativen Programmierer und AMIGA-Firmen:

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

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

Standard-Frage: Nenne eine Firma, die von AMIGA International eine Lizenz zur Vermarktung von AMIGA-Werbeartikeln erhalten hat.

Master-Frage: Wie hieß a) der letzte Geschäftsführer von Commodore Deutschland, und wer war b) sein Vorgänger?

Wie schon im Vormonat, ist in diesen Wochen eine weitere, bereits gestellte Frage, wieder aktuell geworden. Um einen Vergleich zu den früheren Antworten ziehen zu können, ist sie an dieser Stelle erneut zu beantworten:

Meinungsfrage: In welchem Zeitraum wird Deiner Meinung nach das AMIGA OS 3.5 erscheinen?

Mögliche Antworten:

- 1: Spätestens Juli '98
- 2: August '98 bis November '98
- 3: Dezember '98 bis März '99
- 4: Später als März '99
- 5: Nie

Es genügt, die Nummer anzugeben.

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

- 1 x Vollversion von "ManiacBall" (Wert: DM 25,-)
- 1 x Vollversion von "CDCat" (Wert: DM 30,-)
- 1 x Vollversion von "Vokabi 2" (Wert: DM 25,-)
- 1 x Vollversion von "Crossfire" (Wert: DM 20,-)
- 1 x Präsentations-Software "Maxon Multimedia" (Wert: nach Ermessen)

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

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

Carsten Schröder
Helmoltstraße 10
37081 Göttingen
Deutschland

oder per E-Mail an:

aakt@gmx.de

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

1.5 Forum

AMIGA-aktuell-Forum

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

Wenn Ihr einen Beitrag habt, schreibt bitte an:

Carsten Schröder

Helmoltstraße 10
37081 Göttingen

E-Mail: aakt@gmx.de

1. Tip zu Marco Boths Netzwerk-Problem (von Marc Jochimsen)

»Wenn Du den Betrieb über die Ethernetkarten und TCP/IP nicht hinbekommst, versuch es doch einmal mit TWINexpress (AmiNet bzw. CDs) und einem Nullmodemkabel über die serielle Schnittstelle. Die Software besteht aus einem Programm für den Amiga und einem für den PC. In einem 1995er-Amiga-Magazin müßte auch ein Bericht darüber sein, ich habe ihn aber noch nicht gefunden.«

2. Diverse Fragen

Marc Jochimsen hat einige Software-Fragen:

»Außer Wolfram Partikel, der mir das Amiga Magazin 10/97 geschenkt hat, hat kein Leser auf meinen Aufruf in der letzten Ausgabe reagiert. Ich sitze also immer noch vor einem instabilen Amiga-System und suche nach des Rätsels Lösung. Ich hoffe aber trotzdem noch, ein Leser nimmt sich ein Herz und gibt mir ein paar Tips.

Auch in dieser Ausgabe habe ich ein paar Fragen:

I. Gibt es ein Shell-Programm, das Workbench-Fenster öffnen kann? Ich stelle mir ein Programm vor, das einfach das Fenster eines Verzeichnisses öffnet, als ob man die entsprechende Schublade im Mutterverzeichnis doppelt angeklickt hätte. Z.B. "openwindow ZIP0:Playstation/Simulationen/". Ich will nämlich mit Hilfe von Toolmanager ein Dock anlegen, das die wichtigsten Unterverzeichnisse per Klick öffnet, weil ich es leid bin, mich immer durch alle Directories hangeln zu müssen.

II. Wer kann mir eine Audiokassettenverwaltung empfehlen (PublicDomain, am liebsten Freeware :-)) ? Ich möchte damit alle wichtigen Daten meiner MCs abrufen (Typ, Spiellänge, freie Zeit, Titel und Interpreten der einzelnen Lieder etc.) sowie anschließend alles ausdrucken können.

III. Wie bringe ich meinem System weitere Default-Icons bei, zum Beispiel für CrossDos-Laufwerke oder Kickstartdisketten? Die Standard-Icons stören nämlich mein harmonisches Erscheinungsbild auf der WB. :-) Einfaches Kopieren in Sys:Prefs/Env-Archive/Sys, z.B als def_Kick.info, bringt nichts.«

3. Reaktionen auf den Leserbrief von Andreas Beinke

Volker Grabbe äußert sich zu Andreas Vorschlägen wie folgt:

»Hallo,
ich gebe mal meinen Senf hierzu:

aakt> 00. Mainboard ATX Standard / FlashROM fuer KICK-ROM

Dies ist meines Erachtens ein guter Vorschlag.

aakt> 01. CPU 604e 150-300 MHz / CPU 6xx 200 MHz - ???)

Die Fixierung auf einen bestimmten PPC-Prozessor ist meines Erachtens ein Fehler. Das Konzept des A4000, CPU auf Karte, sollte beibehalten werden. Dadurch sind bei gleicher Grundplatine verschiedene Preis- und Power-Kategorien möglich.

aakt> 02. 512 KB oder 1024 KB Cache

Bei Einsatz eines PPCs sehr sinnvoll.

aakt> 03. vier SDRAM-Sockel fuer maximal 512 MB Speicher

Welche Form? Ich denke, 2 PS/2-Sockel und 3 DIMM-Sockel wären angebracht. Es sollten aber auch günstigere EDO-RAMs unterstützt werden.

aakt> 04. 64- oder 128Bit-Bus-System, 5 * (Zorro IV/V) (Bustakt 75 MHz / 150 MHz) oder PCI und ABG

Ein eigenes System zu entwickeln würde dauern. Dave Haynie hat selbst gesagt, daß sein ZorroIV-Konzept fast mit PCI identisch ist. Daher denke ich mal, da es von Motorola ein PCI-Chipset für den PPC gibt, sollte man dieses nehmen. Zumal man dadurch auf bestehende Karten auf dem Markt zurückgreifen kann. Apple hat den Schritt zu PCI nie bereut.

aakt> 05. 4-fach IDE-Controller

Ist im Motorola-Chipset enthalten, wie Multi I/O, wieder ein Punkt für dieses Konzept.

aakt> 06. UltraWide-SCSI

Damit kann man den letzten Punkt NIE einhalten. Ich denke, es gibt genug PCI-Adapter von Symbios Logic und Adaptec. Optional ja, von Haus aus nein. Zu teuer, um mit PCs der 1000-Dollar-Preisklasse mitzuhalten.

aakt> 07. Grafik 1280 * 1024 True Color / 80 - 90 Hz / 3D / MPEG

Bei PCI kann man es sich aussuchen. Es gibt genug Karten für alle Preiskategorien.

aakt> 08. Sound 16 Bit (OUT / MICRO / MIDI / IN <DIGI/ANALOG>)

Es gibt bereits PCI-Soundkarten. Also PCI!

aakt> 09. 2 * Ser. mit maximal 460800 Baud

Wer braucht das? 230bps sind bei Kanalbündelung von ISDN das max., was ISDN verträgt. Für andere Sachen werden eher noch weniger gebraucht.

aakt> 10. 1 * Par. fuer Drucker

Auch diese ist im Motorola-Chipset vorhanden.

```
aakt> 11. zwei Anschlüsse fuer Mouse / Joy usw. (Digital)
aakt>12. Tastatur PC oder AMIGA (Auto-detection)
aakt>13. ein Diskettenlaufwerk 1.44 MB oder 2.88 MB, Option fuer ein
zweites
```

All das ist nicht schlecht. Aber es ist alles im MOT-602-PCI-Chipset vorhanden. Da dieses Chipset für den PPC entwickelt wurde, ist es dafür ideal.

```
aakt> 5. brauchen wir einen Rechner, der vom Preis-Leistungsverhältnis den
aakt> PC das Wasser reichen kann!
```

All das ist aber mit Eigenentwicklungen nicht möglich. Wenn man vorhandene Hardware verwendet und diese mit Zusatzkarten anpaßt, denke ich mal, würde es mehr bringen.

Als Basis, denke ich mal, sollte ein CHRP-Board von Motorola verwendet werden, wie es bei einigen Apple-Clones verwendet wurde. In Verbindung mit einer 68k-Emulation und RTG für Sound und Grafik ist das meines Erachtens die beste Lösung.

```
aakt> 6. Software : Da sollte es eigentlich keine Probleme geben wenn,
HAAGE &
aakt> PARTNER endlich MERAPI (JAVA-SERVER) auf den Markt bringen!«
```

Dem schließe ich mich an.

Mit freundlichen Grüßen

Volker Grabbe«

Auch Ioannis Nikitopoulos möchte sich zu Wort melden:

»Hallo Users,

zum Leserbrief von Andreas Beinke aus der AAkt 0398 möchte ich meine Meinung kundtun.

Zum Punkt 1 stimme ich zu, doch bei der Umsetzung des AmigaOS auf PPC (Punkt 2) hat AI bereits seine Marschrichtung bekanntgegeben. Der Punkt 3 hört sich toll an, oh Mann, willst du etwa, daß PPC-Käufer kein einziges Amiga-Programm mehr nutzen können? Nicht alles wird umgesetzt werden.

Der Punkt 4 ist der Hammer, was Andreas Beinke da aufzählt, ist weder ein Amiga, noch ein PC, eher eine Silicon-Valley-HiTech-Machine. Diese Ausführung ist mit dem Punkt 5 (brauchen wir einen Rechner, der vom Preis-Leistungsverhältnis den PC das Wasser reichen kann!) in keinsten Weise vereinbar. So ein PC würde heute mindestens 4000,-DM, wohl eher mehr, kosten.

Zum Punkt 6 will ich mich nicht äußern.

Hochstapeln hat der Amiga-Gemeinde nie gut zu Gesicht gestanden, eher den PC-Usern. Die Stärke der Amiganer und der Software-Produzenten war es schon

immer, aus wenig VIEL herauszuholen.

Have a nice Day,

Johnny.«

4. Leserbrief zur Zukunft des AMIGAs (von Tobias Weihmann)

»Leserbrief zur Zukunft des Amigas
(mit Reaktionen auf die Briefe von Markus Lunk, Andreas Beinke und tosh)

>Daher sollten auch endlich die Spielereien aufhören in Sachen 68k bzw.
>überhaupt CISC, ganz gleich, mit wieviel MHz.

Kann sich denn irgend jemand diese wahnwitzigen 68k-Ideen erklären?
Entweder leben die meisten Amiga-Oberer auf einem anderen Planeten, oder
sie wollen uns und alle potentiellen User weiterhin fuer dumm verkaufen.
Wer heute versucht, einen derartigen Rechner auf den Markt zu schmeissen,
sei es dieser unselige Staubsauger-Verschnitt oder diese neuen (?)
Visionen, hat es verdient, so schnell wie moeglich vom Markt zu
verschwinden. Auf Nimmerwiedersehen, ciao!

Die beste Loesung fuer den Amiga waere dann wohl: Freigabe der wichtigsten
Copyrights, Aufloesung von Amiga#?, Weiterentwicklung durch User (und
Firmen wie phase5 und Pios) nach Unix- und AROS-Manier.

Eine Eigenbroetler-Loesung à la Phase 5 taugt IMHO nur als Interim-Loesung.
Meine Wunschvorstellung waere ein System, das auf meinen PPC-Rechnern ohne
zusaetzhliche Hardware laufen wuerde, wie BeOS es vormacht. Das schliesst
natuerlich Spezial-Hardware (A/BOX) nicht aus, nur sollte diese nicht
allein ins Auge gefasst werden.

>Wir muessen unbedingt die letzten 6
>Jahre aufholen, und zwar nicht im Kleckertempo, sonst ist der Ofen
>endgueltig aus.

Manchmal habe ich den Eindruck, es seien 20 Jahre. :-(

Die Ausmistung der Hardware ist nicht genug. Warum immer der Entwicklung
mit Amiga-spezifischen Rechnern hinterherhinken? Entwickelt AmigaOS 4.0
moeglichst Hardware-unabhaengig. Lasst uns etablierte PPC-/Sparc-/Intel-
Systeme verwenden, und Klagen ueber veraltete Hardware werden fuer immer
der Vergangenheit angehoren.

Viele Amiga-User haben Macs oder PCs. Sparen wir uns die Anschaffung von
mehreren Computern, wenn einer es auch tun koennte!

Spezial-Hardware koennte man dann auch als "Amiga-PlugIn"-Karten in
beliebige Rechner einstecken. Ich schlage also praktisch den umgekehrten
Weg als Markus ein, also den Amiga in verbreiteten Systemen, statt
verbreitete Systeme in Amigas. Das haelte ich fuer sinnvoller, von der
Leistung und vom Geld her.

Zur Hardware von Andreas: Man nehme einen modernen PPC-Computer (z.B. von
Apple) und installiere AmigaOS 4.0. Apple sollte generell alle

Spezialvorrichtungen (Video, Seriell...) aufgeben, und sich den Standards anpassen.

Ausserdem fordere ich mehr Orientierung an UNIX-Systemen, damit Neu-Compilierungen wie ein Mozilla oder Java auf dem Amiga ohne besondere Modifikationen moeglich sind. Fuer UNIX-Systeme wird es nie Software-Mangel geben. Rhapsody basiert auf NetBSD und wird ohne Probleme Unix-Programme laufen lassen. Ixemul ist ein richtiger Weg. Ich koennte mir auch (Frevel, Frevel) ein AWindows-System fuer Unix-Derivate vorstellen, 68k-Emu inklusive.

Merapi ist wirklich eine weitere grosse Chance fuer den Amiga.
pOS ist aber kein wirklicher Fortschritt. Schaut euch BeOS an!!!

>>Schön, daß es bei der Weiterentwicklung des Amigas voran geht. Jedoch
>habe ich meine Bedenken, den Zukunfts-Amiga als Multisystem-Rechner
>herauszubringen. Apple beispielsweise nähert sich immer mehr dem
>Windoof-PC-Standard - und gleichzeitig werden immer höhere Verluste
>eingefahren.

Apple faehrt in letzter Zeit keineswegs immer hoehere Verluste ein.
MacOS 8 ist (fuer die angepeilte Benutzer-Gruppe) grandios, und
Rhapsody (das bereits auf Intel-Rechnern laeuft) sehr vielversprechend.

>Um eine wirkliche Alternative zum PC zu bieten, muß ein Rechnersystem
>her, das sich durch einfache Assemblerprogrammierung auszeichnet (ohne
>Millionen Treiber und "Standards").

Und damit Rueckkehr zu den Hardware-abhaengigen Systemen der 80'er???
Nein, die Zukunft liegt in der Standardisierung und den offenen Systemen.
Rhapsody fuer Intel / Windows fuer PPCs - ich finde das gut.
Wer Windows fuer besser haelt als Apple's System, installiert Rhapsody.
Wer gerne mit einem Amiga-System arbeitet, installiert sich AmigaOS.
Ueber Schichtenmodelle steht die Hardware dabei jedem installierten
System offen. Software-Portierung ist ein Kinderspiel.

Ein solches System sollte eigentlich alle Wuensche befriedigen. Ich freue
mich auf Anregungen und Kritik. Wer seine Meinung ueber die Zukunft des
Amiga abgeben moechte, kann auch meine Umfrageseiten auf
<http://www.geocities.com/SiliconValley/Park/3680> besuchen.

Zu diesem Thema kann ich <http://www.be.com> und
<http://www.rhapsodyOS.com> sehr empfehlen.

Tobias Weihmann
rosenkranz@geocities.com

P.S. Ich wuerdige dem "Amiga"-Magazin keinen Kommentar mehr.

5. Leserbrief zur Zukunft des AMIGAs (von Jörg Handweg)

>Gerade habe ich in der neusten Ausgabe der AAkt. den Artikel von Tosh
gelesen, der seine Vorstellung eines AMIGAs der Zukunft beschreibt. Dazu
möchte ich auch mal einiges anmerken:

1. Vollkommen richtig ist sicherlich, daß man ohne Werbung keine Rechner verkauft. Allerdings muß der Artikel den ich preise auch gut sein, und das kann man beim heutigen Verhältnis Preis / Leistung von AMIGAs wohl kaum behaupten.

Auch wenn's etwas teurer ist, greift man zu, wenn man besondere Vorteile mit einem Rechner hat, die des AMIGAs sind für den Normaluser einfach zu gering (zumindest vordergründig), um das mangelnde Softwareangebot auszugleichen.

Außerdem muß ich AMIGAs nicht nur bewerben, sondern auch kaufen können, und vor allem die Software dazu, und wo kann man das schon noch ?

2. -

3. Teuer ist sicherlich richtig, aber was wäre die Alternative gewesen: Alle Software in den Müll und dann einen komplett neuen Rechner kaufen, oder über Emulation arbeiten, die für den Prozessor viel zu langsam ist ?? Es ist schon beim MAC sehr schwierig gewesen, den Übergang zu schaffen, und für viele AMIGA-Produzenten unrentabel, für die anfangs vorhandenen paar User PPC-Code zu schreiben. Bei der jetzigen "Lösung" können die Softwareproduzenten Schritt für Schritt auf PPC umstellen und so noch genügend Kunden mit der 68k-Version bedienen, bis der Stamm der PPC-Kunden ausreicht, um eine Produktion rentabel zu machen. Wären alle AMIGA-Besitzer auf dem heutigen Stand der Technik, und es wäre Zeit, um 2 Jahre in ein PPC-Betriebssystem zu investieren, dann wäre vielleicht eine reine PPC-Lösung besser. Beim heutigen Zustand allerdings würden von den verbleibenden Usern sicherlich eine Menge auf PC statt auf PPC wechseln, wenn ihr Rechner nicht mehr unterstützt wird.

4. Ob es AMIGAs von AI geben wird steht nicht einmal fest !

Meine Überzeugung ist, daß man nur Kunden gewinnen kann, wenn man anderen Plattformen voraus ist, was der A1000 damals ja war. Das wird natürlich auch zusehends schwieriger, da es eben keinen Sinn macht, die Auflösung einer Graka unendlich zu steigern etc. Allerdings hat die "Version" eines AMIGAs, die Tosh hier beschrieben hat, für mich NICHTS mit Zukunft zu tun, sondern ist eben lediglich "State of the Art". All das, was hier beschrieben wird, ist heute erhältlich (nicht alles für den AMIGA leider, :- (...mal abgesehen von Widersprüchen CPU 604e und 64 Bit Bus [604e hat extern "nur" 32 Bit]). Im Prinzip, könnte man sagen, stellt das keinen AMIGA dar, sondern all das, was den AMIGA ausmacht, wird gegen einen Standard-PC ausgetauscht, und nur der Prozessor bleibt ! Der größte Unterschied des AMIGAs zum PC besteht nun mal eben in seinem Mainboard, sprich Customchips, Unified Memory Architecture, Zorro-Bus ! Wenn man dies wegläßt, kann man es nicht mehr AMIGA nennen. Es müßte zwar kein Zorro mehr sein, aber sicherlich brauchen wir ein besseres Bussystem als im PC (ist eh total veraltet). Mein "Traumrechner" wäre die A\Box, obgleich ich nicht daran glaube, daß P5 jemals einen zustande bekommt, da er jedem erhältlichen PC in Punkto Speed und Architektur haushoch überlegen sein wird.

5. Vergiß es ! Traum weiter ! Sorry, aber anders kann man es ja nicht sagen. Wer ständig davon redet, wir sollten einen Rechner mit dem gleichen Preis/Leistungsverhältnis wie bei den PCs bekommen, der sollte mal aufwachen ! Es ist nun mal UNMÖGLICH, ein paar Geräte zum gleichen Preis anzubieten wie Millionen von PCs.

6. Wer JAVA mal gesehen hat, der weiß, daß es zum tagtäglichen Arbeiten

unerträglich langsam ist. Erst wenn die Prozessoren noch schneller werden oder spezielle Java-Prozessoren verfügbar sind, wird das eine mögliche Alternative.

Mit freundlichen Grüßen

Jörg Handweg«

6. Leserbrief zur Situation und Zukunft des AMIGAs (von M. Zwerschke)

»Die neue Amiga aktuell liegt mir vor, und ich möchte meinen Senf dazu geben.

Erstens (Situation Amiga)

Die gegenwärtigen Irritationen bei G2000 und der Amiga-Gemeinde liegen eigentlich in einem einfachen Fakt begründet. Amiga International hat nach wie vor k e i n tragfähiges von der Mutterfirma abgesegnetes Konzept für einen generellen Neuanfang. Nur so lassen sich die widersprüchlichen Aussagen von Petro T. begründen. Die Monate verrinnen, und noch ist man sich nicht mal über den Prozessor der Zukunft einig, redet von 200 MHz, wo man in anderen Bereichen die 1000er anpeilt und 400 bereits vor einem Jahr erreichte (Intel Alpha). Immer mehr Softwarefirmen legen Ihre Amiga-Projekte auf Eis (Vulcan, Maxon, SoftWood).

Ich kann Michael Kramer leider nur zustimmen, was seine momentane Einschätzung der Lage betrifft. Insofern habe ich heute nur noch wenig Hoffnung, was die Aufmischung des Marktes betrifft.

Es kann nur eine Lösung geben. Der neue Amiga im Jahr 1999 kostet nicht mehr als 4000.- DM, er hat einen 500 MHz-RISC-Prozessor mit 64 Bit Bandbreite auf alle Ports und Bausteine, DVD-Schreib/Leselaufwerk, 10GB-Festplatte, UltraWideSCSI, ISDN integriert, Videoeingang für Bildtelefon, Videocapturecart mit Audiodigitizer onboard, Emulatoren für PSX, Modulschacht und Emulator für N64, sowie Workbench 4.0, Softwarepaket mit 24Bit-Malprogramm, Videoschnitt- und Gestaltung, Schreibprogramm mit Browser und HTML/Javascriptfähigem Editor.

Wenn hier einer sagt: "Der spinnt!" Vielleicht - aber fragt Euch mal, wie weit in zwei Jahren ein PC für diesen Preis ist.

(Wieso zwei Jahre ? 1998 und 1999 sind zwei Jahre.)

Zweitens (Spiele)

OnEscape ist sicher kein schlechtes Spiel, doch wer heute nur spielen will, kauft sich nicht für 1500.- DM eine PowerUp-Karte und für 300.- DM ein CD-ROM-Laufwerk mit SCSI-Karte, sondern für 300.- DM 'ne PSX oder N64. Man kann einfach nicht den heutigen Markt mit der guten alten Zeit von damals vergleichen. Damals war die einzige Möglichkeit, Computerspiele zu nutzen, ein C64 oder A500. Den Amiga als Spielecomputer wiederzubeleben scheint mir verlorene Zeit. Man braucht ein System, das dem PC bei gleichem Preis überlegen ist, erst dann kann man auch wieder Spiele anbieten. Wie viele PowerUp-Karten wurden bis jetzt eigentlich verkauft 100 oder 1000 ? Interessant wird das ganze doch erst ab einer Million. Vorher steigt kein großer Spielehersteller mehr ein.

Drittens ("AmigaMagazin")

Wer die Sache beim C64er verfolgt hat, wußte beim "AmigaMagazin" Bescheid. Es geht nur darum, einige Leute für PCgo! zu werben. Man kann aber den Redakteuren keinen Vorwurf machen, daß sie loyal zu Ihrem Brötchengeber sind - wessen Brot ich ess, dessen Lied ich pfeif. Das war schon immer so.

Auch wenn dies alles recht pessimistisch klingt, bin ich kein Amiga-Feind. Doch gehört eine ehrliche wahre Analyse einfach dazu, um zu wissen, wo man wirklich steht. Uns helfen keine Wunschträume und Utopien, sondern nur reale Ansätze, und die sehen trotz aller Wünsche nicht sehr gut aus. Ein paar Schwalben machen eben noch keinen Frühling, auch wenn wir uns dies alle sehr wünschen. In diesem Sinne bleibt kritisch, wenn Petro Tyschtschenko wieder mal seine Überraschungsversprechungskiste öffnet.«

7. Kommentar zur AMIGA Future (von Marc Jochimsen)

»Ich habe mir dieses neue Amiga-Spiele-Magazin nicht gekauft (kein Geld... :- (), aber mehrmals am Kiosk darin geblättert. Das erste, was mir aufgefallen ist, ist die nicht nur redaktionelle Verwandtschaft zur Amiga Plus. Sicher, die beiden Zeitschriften erscheinen im gleichen Verlag, da dürfen Ähnlichkeiten nicht verwundern, dennoch denke ich, die Amiga Future sollte sich mehr von der Mutterzeitschrift abheben, vor allem in bezug auf Titelbild (z.B. das AP-Logo) und Layout. Daß Mißgeschicke wie fehlendes Editorial, Aufdruck Sonderheft 11, massenhaft Rächtschraybfeler etc. auftraten, kann bei der ersten Ausgabe einer Zeitschrift verziehen werden, nichtsdestotrotz wirkt es unprofessionell und könnte Erstleser verschrecken. Merkwürdig ist es allemal, hat die Amiga-Plus-Redaktion doch genug Erfahrung im Erstellen von Sonderheften. Bleibt zu hoffen, daß die nächste Ausgabe besser wird (ich glaube dran) und Neueinsteiger in den "kommerziellen" Journalismus wie Carsten Schröder und Jens Schröder für frischen Wind sorgen.

8. Reaktion auf einen c't-Artikel über Emulatoren (von Marc Jochimsen)

»In der Ausgabe 5 des Computermagazins c't taucht im Artikel "Klötzchendämmerung" seit langer Zeit mal wieder der Name unseres Lieblingscomputers auf. Der Artikel befaßt sich mit dem Revival alter 8- und 16bit-Computerveteranen in Form von Emulatoren für PC, Mac etc. In diesem Zusammenhang wird auch ein kleiner Überblick über die Geschichte der emulierten Rechner und Spielekonsolen gegeben. Der Amiga kam dabei in bezug auf seine Leistungsfähigkeit und Akzeptanz bei Usern und Softwareherstellern ganz gut weg, im Gegensatz zum Beispiel zur PC-Engine oder zu den verschiedenen Atari-Modellen. Unverständlich ist mir jedoch, warum dem Autor Erik Möller als herausragendste Amiga-Spiele gerade "die fulminante 2D-Ballerei Turrigan, das Fantasy-Echtzeit-Strategie Mega-Lo-Mania und das Freibeuter-Epos Pirates" im Sinn geblieben sind. Gab es nicht noch bessere Spiele als die genannten, die ja auch zu Zeiten des Commodore-Crashes längst nicht mehr die aktuellsten waren? Und daß er im nächsten Satz den Amiga-Bestsellern eine Qualitätsstufe zugesteht, "die heutige Sharewarespiele auf dem PC nur mit Mühe erreichen", finde ich schon etwas dreist. Da stimmt es mich auch nicht versöhnlich, wenn er bekennt, daß der UnixAmigaEmulator UAE selbst auf einem Pentium II mit 333 MHz keinen Amiga 1200 oder gar 4000 emulieren kann.

Zumindest offenbarte der Artikel mir eine äußerst interessante Internetadresse, nämlich die des "größten Archivs für Amiga-Software und ROMs". Unter <http://prim1.aqcom.com/Lazarus> findet man .adf-Files (Diskettenimages) von Demos, Spielen und Anwendungssoftware. Außerdem kann man sich ROMs und Workbenchdisketten (bisher nur OS1.3) herunterladen, natürlich ist das alles nur legal, wenn man selbst auch die Originale besitzt. Dann kann man nämlich die .adf-Files mit geeigneten Programmen aus dem Aminet (z.B. adf2disk oder adfblitzer) auf 880kB-Disketten zurückschreiben. Ich jedenfalls stehe dem UAE jetzt nicht mehr so einseitig gegenüber wie zu Beginn.

Übrigens, die zum Artikel gehörenden Tabellen verschweigen gänzlich, daß es auch für das Amiga OS Emulatoren für C64, die verschiedenen Ataris, NES und Lynx gibt, lediglich beim Virtual Gameboy steht in der Spalte Betriebssysteme neben einem halben Dutzend anderen "Amiga".«

9. Monitor, Turbokarte und Spiele für Kinder- und Jugendhaus gesucht

»Suche fuer ein Kinder- und Jugendhaus einen Monitor fuer Amiga 1200 bis maximal 100DM, besser 50DM, ein 1084er Monitor reicht. Raum Frankfurt.

Suche eine Turbokarte fuer den Amiga 1200, 68030 mit 50 MHz und 4MB RAM fuer 150DM, ohne RAM fuer 135DM.

Suche ausserdem billig Originalspiele fuer folgende Konfigurationen:

A500 OCS, 2.3MB RAM, AmigaOS 2.1
A1200, 2 MB Chip, hoffentlich bald 1230/50/4MB Fast

Die Spiele sollten fuer Kinder und Jugendliche von 10-16 Jahren geeignet sein.

Wer mir ein Angebot machen kann, schreibe bitte direkt an steigerw@stud.uni-frankfurt.de.«

10. Genlock zu verkaufen

Verkaufe neuwertiges Neptun-Genlock für DM 450,--

Karlheinz Bauer, E-Mail: khb@dialup.nacamar.de

1.6 Workshops / Hintergrundberichte

Workshops / Hintergrundberichte

1. Generationswechsel: SCSI goes Ultra-Wide (von Marko Koscak)

Spätestens seit Phase 5 seine Turbokartenserie CyberStormPPC mit einem Ultra-Wide-SCSI-Controller ausgestattet hat, ist dieses Thema nun auch für

uns Amiga-Besitzer interessant geworden. Was muß man beachten, wenn man von SCSI auf Ultra-Wide-SCSI umsteigen will oder muß? Laufen noch meine "alten" Festplatten, CD-Rom-Laufwerke und Scanner? Lohnt es noch, neben dem neuen SCSI-Controller auch den alten weiter laufen zu lassen? Grund genug, um sich mal etwas näher mit der Materie zu befassen.

Das SCSI-Bus-System ist bereits vielen Amiga-Anwendern vertraut, und es wird nicht nur für den Anschluß von CD-Brennern und Scannern verwendet. In den meisten Amigas tun SCSI-Festplatten ihre Arbeit, so selbstverständlich, wie in den PCs IDE-Platten. Das mag daran liegen, daß viele Turbokarten für den Amiga eine Option für einen SCSI-Controller bieten. Deshalb war die Entscheidung für eine SCSI-Platte für viele auch naheliegend.

So, nun soll also eine neue Turbokarte in den Rechner. Die alte fliegt 'raus, samt des Controllers, und man steht plötzlich vor dem Problem, daß der neue SCSI-Hostadapter einen ganz anderen Stecker hat, auf welches das alte 50-polige Flachbandkabel nicht mehr paßt. Dieses ist bis jetzt erst bei der CyberStormPPC und MK 3 der Fall.

Was ist nun genau der Unterschied zwischen dem älteren Fast-SCSI- und dem Ultra-Wide-SCSI-Standard?

Rein äußerlich fällt zunächst der kleinere Stecker auf. Wer sich die Mühe macht und die kleinen Pins abzählt, kommt zu dem Schluß, daß sich die Pinanzahl von 50 auf 68 erhöht hat. D. h. mehr auf weniger Raum. Dies macht es notwendig, daß die Flachbandkabel anders ausgelegt werden. Dazu später mehr.

Technisch hat sich auch einiges geändert. Der Datenbus ist von 8 auf 16 Bit gewachsen. Dies verdoppelt die Datenrate, die über den Bus geschickt werden kann. Zusätzlich wurde das Timing halbiert, womit die Datenrate nochmal verdoppelt wird. Insgesamt bedeutet das, daß dieser Hostadapter bis zu 40 MByte/s über seinen Bus scheuchen kann, im Gegensatz zu den max. 10 MByte eines Fast-SCSI-Controllers. Allerdings beschränken die steileren Signalflanken und das verkürzte Timing die Länge des SCSI-Kabels. Möchte man mehr als vier Geräte (Hostadapter mit drei Devices) an den Strang klemmen, ist die SCSI-Kabellänge auf 1,5 Meter begrenzt, ansonsten sind drei Meter zugelassen. Bei Fast-SCSI sind im "synchronous mode" 3 Meter und im "asynchronous mode" 6 Meter erlaubt. Die Anzahl der anschließbaren Geräte bleibt auf sieben beschränkt, obwohl die Hostadapter-Elektronik theoretisch 15 Geräte ansteuern könnte. Aufgrund der auftretenden Reflexionen bei neun und mehr SCSI-Einheiten ist kein störungsfreier Betrieb möglich.

Insgesamt sind das doch schöne Aussichten. Man kann leicht erkennen, daß Phase 5, als derzeit einziger Anbieter dieser Technologie, dem Amiga professionelle Leistungsstandards zugänglich machen möchte.

Werden wir Amiga-User heute dieses Potential, das in dem Ultra-Wide-Controller steckt, auch wirklich voll ausschöpfen können?

Ich glaube eher nicht. Der Otto-Normal-User hat ein oder zwei Festplatten, CD-ROM und vielleicht einen CD-Brenner oder einen Scanner. Selbst die etwas exotischeren Geräte, wie Zip-Drives, nutzen bei weitem nicht die Bandbreite von Ultra-Wide-SCSI aus. Ein 32x-CD-ROM schafft "nur" gemächliche 4,8 MByte/s, und auch die durchaus schnelle 4-GByte-Festplatte von IBM, die DCAS 34330, bringt einen Spitzenwert von ca. 8 MByte/s. Erst im absoluten Profilage kann man dieses enorme Potential ausnutzen. Sogenannte Solid-State-Disks, das sind "Festplatten" aus reinem RAM, oder Harddisk-Arrays, quasi im Multiplex-Betrieb laufende Festplattenverbände, bei denen sich die einzelnen Spitzentransferwerte addieren, können die 40 MByte-Grenze erreichen und auch überschreiten. Wieviel solche Anlagen kosten, kann sich

jeder selbst ausrechnen. Hier stecken also noch "genügend" Reserven für die nächsten Jahre.

Wie kompatibel sind die verschiedenen SCSI-Geräte-Generationen?

Das gesamte SCSI-System ist durchgehend abwärts- sowie aufwärtskompatibel(!). Bis auf manche, sehr alte, Festplatten laufen alle älteren Geräte anstandslos an einem U-W-Hostadapter. Dabei bremsen sie nicht die schnelleren am Bus hängenden Geräte aus, wie es bei dem IDE-Bus-System prinzipiell der Fall ist.

Neue U-W-Platten laufen auch noch unter einem normalen SCSI-Controller, wobei sie, wenn sie nicht höhere Datentransferraten als der Controller besitzen, mit voller Geschwindigkeit arbeiten können. Um eine Verbindung zwischen Fast-SCSI-Geräten und einem Ultra-Wide-Bussystem zu erhalten, gibt es spezielle Adapterstecker, die sich Wide-to-Narrow-Adapter nennen. Diese steckt man auf die Buchsen der Festplatten, und auf diese dann das U-W-Kabel. Die Adapter gibt es auch für den umgekehrten Fall, wenn man eine U-W-Platte an einem Fast-SCSI-Strang anklammern möchte. Hier muß man beim Kauf des Steckers darauf achten, für welchen Fall er ausgelegt sein soll. Leider ist die Sache mit den Adaptern nicht gerade billig. Etwa 30-50 DM muß man schon für einen Stecker hinblättern. Aber Vorsicht, man muß schon etwas suchen, bis man einen Händler findet, der einem die Adapterstecker besorgen kann. Wer allerdings heute eine große und schnelle Festplatte sucht und (noch) keinen U-W-Controller besitzt, sollte sich eine U-W-Festplatte aussuchen und das Geld für einen Adapter auch noch zusammenkratzen, weil die U-W-Modelle kaum mehr kosten und darüber hinaus mit der neuen Controller-Elektronik schneller sind. Später beim Umstieg hat man dann keine Anschlußprobleme.

Prinzipiell schließt man alle SCSI-Geräte mittels der erhältlichen Adapter an den U-W-Controller an. Das U-W-SCSI-Kabel läßt schon beim ersten Anblick vermuten, daß man nicht mehr so einfach zusätzliche Stecker aufquetschen kann. Die sehr viel feineren Leitungen und Stecker benötigen spezielle Quetschwerkzeuge, wenn man eine saubere Verbindung herstellen will. Und außerdem ist es ärgerlich, wenn man ein neues teures Kabel kaufen muß. Durch einen schief aufgesetzten Stecker können eine oder mehrere Leitungen durchtrennt werden. Dann kann man es vergessen, das Kabel noch repariert zu bekommen. Denn dicke Löttröpfchen können zu Reflexionen führen und die schnelle Datenübertragung beeinträchtigen. Am besten, man kauft sich schon zu Anfang ein Kabel mit fünf oder mehr Steckern. Dafür muß man allerdings schon 50-70 DM einkalkulieren. Noch teurer wird es, wenn man externe Geräte anschließen möchte. Die steileren Signalflanken und das verkürzte Timing des U-W-Busses erfordern speziell abgeschirmte Kabel, selbst dann, wenn man nur normale Fast-SCSI-Devices anschließen möchte. Externe U-W-Kabel erkennt man daran, daß sie einen Durchmesser zwischen 1,5 und 2 cm haben und etwas über 70 DM kosten. Auf die Länge sollte man auch achten, denn es gilt: internes + externes Kabel = Gesamtlänge.

Bei der Terminierung eines U-W-SCSI-Busses muß man leider auch einige Besonderheiten beachten. Es muß sichergestellt sein, daß beide Enden richtig abgeschlossen werden. D. h. es müssen auch zusätzlich die oberen 8 Datenleitungen (DB 8 - 15) und die Parity1-Leitung terminiert werden. Wenn nur U-W-Geräte an den Bus angeschlossen werden, hat man diesbezüglich keine Probleme. In diesem Fall terminieren die beiden Endgeräte den U-W-Bus. Anders sieht es aber aus, wenn man Fast-SCSI-Geräte anschließt. Diese können nämlich nicht einen U-W-Bus ordnungsgemäß terminieren, weil sie nur den 8Bit-Bus abschließen und von den übrigen 8 Datenleitungen nichts "wissen"! Die oberen 8 Bit werden also offengelassen, und das ist verboten. Fast-SCSI-Geräte muß man also an den mittleren Steckern des Kabels

anschließen. Wenn man nur Fast-SCSI-Geräte besitzt, muß man sich (16Bit-) Terminatoren kaufen und mit diesen den Bus abschließen. Diese müssen "aktiv" arbeiten (passive Terminatoren genügen also nicht), weil der modernere und schnellere U-W-Bus dies erfordert. Aktive Terminatoren für U-W-SCSI kosten zwischen 60 und 100 DM.

Problematisch wird es bei externen (8Bit-) Fast-SCSI-Geräten. Sie haben zwar immer einen durchgeschliffenen Bus, so daß man denken könnte, man muß nur einen 16Bit-Terminator ans Ende anschließen. Allerdings sind nur die unteren 8 Datenleitungen durchgeschliffen, so daß ein U-W-Terminator nichts bringt.

Besitzt man nun eine CyberStormPPC oder MK 3, hat sich mit dem Wechsel der Turbokarte auch der SCSI-Hostadapter geändert. Wenn man einen Amiga 3000, eine Zorro-SCSI-Karte oder das Busboard Z3 der Firma MicroniK sein Eigen nennt, kann man auf diese alternativen Fast-SCSI-Controller ausweichen, wenn man nicht noch zusätzlich Geld für Kabel, Adapter und Terminatoren ausgeben will.

Falls man externe Geräte betreiben will, sollte man unbedingt, wenn möglich, auf Fast-SCSI-Controller ausweichen. Man spart dadurch nicht nur Geld, sondern auch Nerven, wenn es um die Terminierung der Geräte geht. Für alle anderen (vorwiegend Amiga 4000-) Benutzer gibt es diese Alternative nicht. Hier muß man sich überlegen, was der bessere Kompromiß ist, wenn man noch keine U-W-Geräte besitzt: eine neue U-W-Festplatte und ein 16Bit-Terminator oder zwei 16Bit-Terminatoren kaufen. Des weiteren sollte man darauf bestehen, daß der Händler ein U-W-Kabel kostenlos oder billiger beilegt. Ansonsten muß man es auch noch zusätzlich kaufen.

Die älteren 8Bit-Geräte schließt man dann, wie erwähnt, zwischen den beiden 16Bit-Endgeräten an. Der U-W-SCSI-Hostadapter, der auf den CyberStormPPC- und MK3-Turbokarten seinen Dienst verrichtet, kann den SCSI-Bus nicht terminieren. Deshalb muß man mindestens zwei U-W-Geräte oder Terminatoren haben.

Um den U-W-Bus auch externen Geräten zugänglich zu machen, braucht man einen 68-poligen HD-Adapterstecker, den man an der Rückwand des Rechners anbringt und mit einem Ende des U-W-Kabels verbindet. Hierbei muß man aber darauf achten, daß der externe Bereich immer korrekt terminiert ist. Also entweder einen aktiven Terminator (als 68-polige HD-Buchse ausgeführt) aufstecken oder ein terminiertes U-W-Gerät anschließen.

Jetzt gibt es nur noch ein Problem: Was macht man, wenn man externe (8Bit-) Fast-SCSI-Geräte an den (16Bit-) U-W-Bus anschließen muß, weil man keinen zweiten (einfachen) SCSI-Hostadapter besitzt?

Hier muß man sich Terminatoren in Sonderanfertigung bedienen. Sie müssen die oberen 8 Datenleitungen (DB 8 - 15) und die Parity1-Leitung terminieren und alle anderen Leitungen durchschleifen. Wo es diese Adapter zu kaufen gibt und wieviel sie kosten, kann ich nicht sagen. Theoretisch kann man sie auch selbst basteln. Aber sicherer wäre es, das einem Fachmann zu überlassen. Vielleicht nimmt Phase 5 diese Adapter mit in sein Sortiment auf?

Fazit: Mit dem Ultra-Wide-SCSI-Controller findet der Amiga auch in diesem Bereich wieder zurück zur Spitze. Wenn man einige Regeln beachtet, läuft das neue System mindestens genauso gut wie vorher. Letztlich werden auch professionelle Anwender mit der Leistung, die Phase 5 anbietet, zufrieden sein.

von Marko Koscak

(Informationsquelle: c't 2/98, SCSI 1x1)«

2. Nutzung des ZIP-Drives am AMIGA (von Marc Jochimsen)

»Falls jemand Probleme mit Iomegas ZIP-Laufwerk am Amiga hat, hier ein paar Tips: Einfach eine Mountdatei nach folgendem Schema erstellen und in das Verzeichnis Devs:Dosdrivers kopieren, damit das Laufwerk bei jedem Systemstart automatisch eingebunden wird:

Amiga FFS (wird als Wechselplatte gemountet, das heißt, man kann die Medien wie große Disketten behandeln):

```
Device = gvpscsi.device
Unit = 5
Flags = 1
Surfaces = 2
BlocksPerTrack = 32
Reserved = 2
Interleave = 0
LowCyl = 2
HighCyl = 3071
Buffers = 32
GlobVec = -1
BufMemType = 1
Mask = 0xFFFFFFFFE
MaxTransfer = 0x7FFFFFFF
Mount = 1
DosType = 0x444F5300
StackSize = 4000
```

#

Zum Datenaustausch mit MS-DOS-Systemen hat sich bei mir folgende Mountdatei bewährt:

```
Device = gvpscsi.device
Unit = 5
Priority = 10
Flags = 0
Surfaces = 1
BlocksPerTrack = 68
Reserved = 0
PreAlloc = 0
Interleave = 0
LowCyl = 0
HighCyl = 2890
Stacksize = 4096
Buffers = 30
BufMemType = 0
MaxTransfer = 0xFFFFFFFF
Mask = 0xFFFFFE
GlobVec = -1
BootPri = 0
FileSystem = L:CrossDOSFileSystem
DosType = 0x4D534800
```

#

Das gleiche für den Macintosh:

```
Device = gvpscsi.device
Unit = 5
FileSystem      = L:CrossMacFileSystem
Flags           = 0
Surfaces        = 2
BlocksPerTrack  = 64
SectorsPerBlock = 1
SectorSize      = 512
Mask            = 0x7fffffff
MaxTransfer     = 0x100000
Reserved        = 0
Interleave      = 0
LowCyl          = 0
HighCyl         = 1535
Buffers         = 50
BufMemType      = 0
StackSize       = 2000
Priority         = 10
GlobVec         = -1
DosType         = 0x4d414300
#
```

Bei Device und Unit sind natürlich die eigenen Werte einzutragen, alternativ kann man das auch per ToolType (Icon der MountDatei anklicken und Menüpunkt "Piktogramm/Informationen" aufrufen) erledigen.

Alternativ kann man ein Medium auch mit HDToolBox oder der Partitionierungs-Software seines Hostadapters wie eine Festplatte behandeln. Dann lassen sich mehrere Partitionen einrichten und sogar mittels RDB bootfähig machen. Nur muß man dann beim Wechseln der Medien vorsichtig sein, denn das AmigaOS rechnet nicht damit, daß während des Betriebs eine Platte entfernt wird oder durch Einlegen einer neuen ZIP100-Diskette eine andere Größe/Partitionierung etc. aufweist.

Ich benutze mein MS-DOS-formatiertes Medium zum Beispiel, wenn ich mir am PC größere Dateien (>720 kB, wegen DD formatierten Disketten, die ich sonst zum Transfer benutze) aus dem AmiNet herunterlade. In diesem Zusammenhang würde ich gerne wissen, ob ein Leser schon Erfahrungen mit dem neuen ZIP+-Laufwerk gemacht hat, welches ja bekanntlich sowohl einen SCSI- als auch einen Parallelport-Anschluß besitzt und selbständig erkennt, an welchem es angeschlossen ist. Bisher brauche ich nämlich immer einen PC mit SCSI-Hostadapter, wenn ich auf die Datenautobahn will, und die sind fast seltener als ein Amiga mit demselben.

Als Hilfsmittel zur Verwaltung und Sicherung der ZIP-Medien empfiehlt sich das Programm ZJTool von Oliver Hitz aus dem AmiNet. Damit lassen sich alle Operationen wie mit der Original-Iomega-Software ausführen, also z.B. Lese- oder Schreibschutz einrichten (mit oder ohne Paßwort), Schreibschutz ganz oder temporär aufheben, LowLevel-Formatieren, etc. Übrigens: Das Paßwort des mitgelieferten Mediums lautet: APlaceForMyStuff oder APlaceForYourStuff.«

=> Übrigens: Mit Hilfe einer einfachen Schaltung können am AMIGA auch ZIP-Laufwerke mit paralleler Schnittstelle angeschlossen werden. Eine Anleitung gibt es im Aminet (hard/hack/ppazip.lha).

3. ARexx-Kurs - Teil 3 (von Heiko Kuschel)

»ARexx-Kurs: Übersicht

1. Einführung in ARexx.
 - Wie funktioniert?
 - Was brauche ich?
 - Installation
 - ein erstes kleines Programm
 - Ein- und Ausgabe
 - do...end
2. Programmstruktur und Ansteuerung von anderen Programmen
 - if
 - do...end
 - address
 - Tracing
3. Ein- und Ausgabe; Funktionen
 - Ein- und Ausgabe
 - Stringfunktionen
 - mathematische Funktionen
 - Konvertierungsfunktionen
 - Bitmanipulation
4. komplexere Programmstrukturen
 - Operatoren
 - Procedure
 - Libraries
 - sonstiges
5. Beispiele für die Vernetzung von Programmen
 - Wordworth
 - GoldEd
 - Database Professional
 - YAM
 - Miami
 - usw.

Änderungen vorbehalten. Spezielle Wünsche werden, wenn möglich, gerne aufgenommen.«

»3. Ein- und Ausgabe; Funktionen

3.0. Vorbemerkungen

Hier wiederhole ich für Quereinsteiger noch einmal einen Teil der Vorbemerkungen, die ich zum ganzen Kurs gemacht habe.

Der Kurs wird als reine Text-Datei angefertigt, da auch Amiga aktuell u.a. in ASCII-Form verschickt wird. Um den Text etwas zu gliedern, habe ich daher ein paar "Textmarker" eingefügt.

***** unterteilt einzelne Abschnitte

_____ bezeichnet Beginn und Ende eines ARexx-Programms. Die Striche gehören nicht zum Programm!

ARexx-Befehle werden in diesem Kurs immer GROSS geschrieben, obwohl das eigentlich nicht nötig ist. Auf diese Weise kann man sie aber leichter erkennen.

Ich hoffe, daß diese Regelung den Kurs etwas leserlicher macht.

Wenn Ihr spezielle Fragen habt, etwas nicht verstanden habt oder Anregungen und Ideen für weitere Kursteile habt, könnt Ihr euch gerne an mich wenden. Ich selbst benutze folgende ARexx-fähige Programme und kann daher auf deren Programmierung kurz eingehen, wenn das gewünscht wird:

Wordworth, GoldEd, Database Professional, YAM, Miami, Voyager, TurboCalc.

Hier meine Kontaktadresse:

Heiko Kuschel
Lehmgrubenweg 13
97280 Remlingen
E-Mail: hk0006@wuerzburg.baynet.de

Und jetzt... viel Spaß mit ARexx!

3.1. Ein- und Ausgabefunktionen

Heute möchte ich Euch eine ganze Menge Funktionen von ARexx vorstellen. Viele sind sehr ähnlich in Aufbau und Funktion, daher werde ich in diesem Kursteil nicht für jede Funktion ein Beispiel bringen, sondern statt dessen nur ein, zwei jeweils ausführlicher erklären.

Es geht heute verstärkt darum, mit Variablen zu "jonglieren", mit dem/der BenutzerIn zu kommunizieren, Ausgaben zu machen usw.

Natürlich kennen wir schon einen Befehl zur Ausgabe von Text, nämlich ECHO. Und der für die Eingabe lautet PARSE PULL bzw. PULL.

Nur: Damit kann ich überhaupt nicht definieren, wie mein Ein-/Ausgabefenster beschaffen sein soll. Und wenn das ARexx-Skript aus einem Programm heraus gestartet wird, kann es sein, daß überhaupt nichts zu sehen ist, weil die Ausgabe des Skripts irgendwohin geleitet wird (z.B. nach NIL:, das "Nimmerwiedersehen-Gerät").

Und vielleicht muß ich ja auch einmal eine Zeile oder ein Zeichen aus einer Datei lesen...

Für alle diese Fälle gibt es die Möglichkeit, Dateien zu öffnen und zu schließen. Sinnvollerweise mit der Funktion OPEN().

```
Erfolg=OPEN(Test,"Text:Golded/Amigaaktuell/ARexx-Kurs/03.txt","R")
```

Öffnet diesen Text zum Lesen (R) und weist der Variable Erfolg den Wert 1 zu, wenn die Operation Erfolg hatte, und 0, wenn ein Fehler aufgetreten ist (z.B., weil ich eine Verzeichnisebene ausgelassen habe... :-)).

Die Datei kann jetzt unter dem Namen Test mit anderen Befehlen (keine Angst, die kommen gleich!) angesprochen werden. Das ist der sogenannte logische Dateiname.

Es gibt folgende Optionen:

R (Read) - Lesen

W (Write) - Schreiben (Achtung: Eine evtl. vorhandene Datei wird gelöscht!)

A (Append) - Anhängen

So, jetzt haben wir also eine Datei (hoffentlich) erfolgreich geöffnet. Statt einer Datei kann man mit OPEN() auch ein AmigaDos-Device öffnen, z.B. ein Konsolenfenster (CON:, oder für besondere Fälle, s.u., RAW:).

Was können wir mit der geöffneten Datei nun alles anfangen?

Wir können ein oder mehrere Zeichen aus der Datei lesen:

```
Zeichen=READCH(Test,Anzahl)
```

Vorsicht! Die Funktion wartet, bis so viele Zeichen wie angegeben eingetrudelt sind!

Wir können eine ganze Zeile (bis zum nächsten Absatzendezeichen) lesen:

```
Zeile=READLN(Test)
```

Das gleiche gibt's natürlich auch zum Schreiben in die Datei:

```
Ergebnis=WRITECH(Test,"Das hier soll in meine Datei geschrieben werden")
```

```
Ergebnis=WRITELN(Test,"Das hier soll in meine Datei geschrieben werden")
```

Im zweiten Fall wird am Schluß ein Absatzendezeichen angefügt.

Zum besseren Merken:

READ heißt Lesen

WRITE heißt Schreiben.

CH steht für Char, d.h. Zeichen.

LN steht für Line, d.h. Zeile.

Wenn ich nun eine Weile aus der Datei gelesen habe, kann es ja passieren, daß mir irgendwann die Zeichen ausgehen, weil die Datei zu Ende ist. Das kann ich überprüfen, indem ich folgenden Befehl anwende:

```
Erfolg=EOF(Test)
```

ergibt 1, wenn das Dateiende erreicht ist, ansonsten 0.

... man kann statt dessen auch die Zeilen zählen, und zwar mit der Funktion

```
Ergebnis=LINES(Test)
```

Das gibt allerdings die Zeilen zurück, die im Eingabepuffer stehen, ohne Angabe eines Namens die Anzahl der Zeilen, die in STDIN stehen.

Unter Umständen kann es natürlich auch sinnvoll sein, den Zeiger auf ein anderes Zeichen innerhalb der Datei zu verschieben. Das geht zeichenweise vor sich, man sollte also genau wissen, wie die Datei aufgebaut ist.

```
NeuePosition=SEEK(Test,Offset,Modus)
```

Offset bedeutet die Anzahl der Zeichen, die weitergegangen werden soll.

Modus kann folgendes sein:

B - Begin

C - Current (momentane Position)

E - End

und besagt, worauf sich der Offset bezieht.

Vorsicht mit Offsets, die über das Dateiende hinausgehen!

Wie wäre es, das Ganze nun einmal mit einer Eingabekonsole zu versuchen?

Unser gutes altes HelloWorld aus dem ersten Kursteil, aufgepeppt mit einer selber geöffneten Konsole:

```
-----  
/* Hello World Version 1.5.*/
```

```
Erfolg=OPEN(Fenster,'CON:20/20/620/100/Hello World 1.5./CLOSE',R)
```

```
IF ~Erfolg THEN ECHO "Fehler!"
```

```
DO WHILE Eingabe~="Ende"
  Erfolg=WRITELN(Fenster,"Gib was ein!")
  Eingabe=READLN(Fenster)
  Erfolg=WRITELN(Fenster,"Du hast "||Eingabe||" eingegeben.")
END
-----
```

Es reicht auch, einfach nur CON: einzugeben. Dann kannst Du allerdings Position und Titel des Fensters nicht beeinflussen. Im Unterschied zu CON: gibt RAW: jeden Tastendruck sofort weiter. Es muß nicht erst die Return-Taste gedrückt werden. Auf diese Weise kann man auch abfragen, ob eine bestimmte Taste gedrückt wurde.

```
*****
3.2. Stringfunktionen
```

Oft braucht man von einer Zeichenkette nur einen Teil, vielleicht den Vornamen, wo doch der ganze Name in einer Variablen gespeichert ist o.ä. Zur Behandlung von Zeichenketten gibt es in ARexx eine große Anzahl von Funktionen. Zwei davon haben wir schon im letzten Teil kurz angesprochen:

```
LASTPOS (Buchstabe, Zeichenkette)
gibt die Position des Buchstabens an, an der er zum letzten Mal in einer
Zeichenkette auftritt
-----
```

```
Position=LASTPOS("e", "Heiko Kuschel")
ECHO Position
-----
```

```
ergibt 11
LEFT (Zeichenkette, Zahl)
ergibt den linken Teil einer Zeichenkette, bis zum xten Zeichen.
-----
```

```
ECHO LEFT("Heiko Kuschel", 6)
-----
```

```
ergibt "Heiko"
```

Genauso sind alle anderen Stringfunktionen auch aufgebaut, die ich hier einfach mal aufliste:

```
ABBREV (Lang, Kurz, Länge)
```

Testet, ob Kurz eine Abkürzung (abbreviation) von Lang ist. Optional kann auch noch eine Anzahl von Zeichen angegeben werden, bis zu der verglichen werden soll.

```
Liefert 0 (falsch) oder 1 (wahr)
```

```
CENTER (Text, Länge, Füllzeichen)
CENTRE (Text, Länge, Füllzeichen)
```

Liefert einen String, der die in Länge angegebene Zahl von Zeichen hat. Optional kann ein Füllzeichen angegeben werden.

```
ECHO CENTRE("TesttextTesttext", 4)
XTTE
ECHO CENTRE("TesttextTesttext", 20)
  TESTTEXTTESTTEXT
```

```
ECHO CENTRE("TesttextTesttext",20,".")
..TESTTEXTTESTTEXT..
ECHO CENTRE("TesttextTesttext",40,".")
.....TESTTEXTTESTTEXT.....
```

COMPRESS(String[,Liste])

Entfernt die in Liste angegebenen Zeichen aus einer Zeichenkette. Wird Liste nicht angegeben, entfernt es alle Leerzeichen.
ECHO COMPRESS("Haeaikgog Kausgchael","ag")

COMPARE(Text1,Text2[,Füllzeichen])

Gibt die erste Stelle zurück, an der sich die beiden Texte unterscheiden. Optional kann angegeben werden, mit welchem Füllzeichen der kürzere der Texte aufgefüllt werden soll, wenn die zwei nicht gleich lang sind. Voreingestellt sind Leerzeichen.

COPIES(Zeichenkette,Anzahl)

Gibt Zeichenkette so oft aus, wie Du willst. Nur negativ darf die Zahl nicht sein.

DATATYPE(Zeichenkette[,Typ])

Gibt NUM als Ergebnis zurück, wenn Zeichenkette eine gültige Zahl ist, ansonsten CHAR.
Wird ein Typ angegeben, dann kann auf diesen Typ geprüft werden. Ergebnis ist in diesem Fall 0 oder 1.
Folgende Typen gibt's:

Alphanumeric	A-Z, a-z, 0-9
Binary	Binär-String
Lowercase	a-z
Mixed	A-Z, a-z
Upper	A-Z
Numeric	Zahl
Symbol	ARexx-Symbol
Whole	ganze Zahl
X	Hexadezimalstring

DELSTR(Zeichenkette,Pos[,Länge])

Diese Funktion schneidet von Zeichenkette alles ab dem Buchstaben mit der Nummer ab, die in Pos angegeben ist. Wird Länge mit angegeben, so wird ab Pos ein Teilstring "herausgeschnitten".

DELWORD(Zeichenkette, Pos[,Anzahl])

Ähnlich wie DELSTR, nur geht's hier um ganze Wörter.

FIND(Zeichenkette,Worte)

Gibt die Anfangsposition der Worte in der Zeichenkette zurück. 0, wenn nicht gefunden.

ECHO FIND("Heiko Kuschel", "Kuschel")

2

INDEX(Zeichenkette,Muster[,Start])

Sucht nach dem ersten Auftreten von Muster in Zeichenkette und gibt die Position aus. 0, wenn nicht gefunden. Eine Startposition kann auch angegeben werden.
Gleichbedeutend damit ist POS(). INDEX() existiert allerdings nur auf der Amiga-Version von REXX.

INSERT(Quellestring,Zielstring[,Start,Länge,Füllzeichen])

Fügt den Quellestring ab der Startposition in den Zielstring ein. Wenn eine Länge angegeben ist, kann sie auch mit Füllzeichen erreicht werden.

```
ECHO INSERT("ARexx-Kurs ","Ein ist eine Klasse Sache",4)
```

```
EIN AREXX-KURS IST EINE KLASSE SACHE
```

Vorsicht: Die Füllzeichen werden an den Quellestring angehängt:

```
ECHO INSERT("ARexx-Kurs ","Ein ist eine Klasse Sache",4,30,"!")
```

```
EIN AREXX-KURS !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!IST EINE KLASSE SACHE
```

LASTPOS(Muster, Zeichenkette[,Start])

Wie POS() bzw. INDEX(), nur von hinten.

LEFT(Zeichenkette,Länge[,Füllzeichen])

Gibt den linken Teil der Zeichenkette zurück, der Länge lang ist. Evtl. kann mit Füllzeichen aufgefüllt werden, falls die Zeichenkette kürzer ist als die Zahl, die in Länge steht.

LENGTH(Zeichenkette)

Gibt die Länge in Zeichen zurück

OVERLAY(Quelle, Ziel[,Start,Länge,Füllzeichen])

Damit wird eine Zeichenkette über eine andere gelegt. Im Gegensatz zu INSERT() geht dabei ein Teil des Zielstrings verloren. Das entspricht so ungefähr dem Überschreib-Modus in einem Editor oder einer Textverarbeitung.

POS()

ist gleichbedeutend mit INDEX()

REVERSE(Zeichenkette)

Dreht die Zeichenkette um. Aus ARexx wird xxERa.

RIGHT(Zeichenkette,Länge[,Füllzeichen])

Wie LEFT(), nur daß der rechte Teil abgeschnitten wird.

SPACE(Zeichenkette, Zahl[,Füllzeichen])

Damit können zwischen einzelnen Wörtern im String beliebig viele Leerzeichen (oder andere Füllzeichen) eingefügt werden.

STRIP(Zeichenkette[,B|L|T,Zeichen])

... und damit kannst Du sie wieder entfernen.

Optional können auch nur die vorangestellten oder nachfolgenden (Leer-) Zeichen entfernt werden.

L steht für Leading (vorangestellte)
T steht für Trailing (nachgestellte)
B steht für Both (beides) und ist voreingestellt.

SUBSTR(Zeichenkette,Start[,Länge,Füllzeichen])

Damit kann ein Teilstring aus einer Zeichenkette übernommen werden, und zwar ab Position Start, optional mit angegebener Länge und Füllzeichen.

SUBWORD(Zeichenkette,Start[,Anzahl])

Ähnlich wie SUBSTR(), nur mit ganzen Wörtern.

TRANSLATE(Zeichenkette[,rein,raus,Füllzeichen])

Leider kann dieser Befehl nichts in andere Sprachen übersetzen... aber praktisch kann er trotzdem sein.

Er vergleicht die in raus angegebenen Zeichen mit der Zeichenkette. Findet er eines, ersetzt er es durch das Zeichen, das in rein an gleicher Stelle angegeben ist. Ist rein dafür zu kurz, nimmt er ein Leerzeichen oder das optional angegebene Füllzeichen. Hmmmh. Kapiert? Vielleicht einmal ein Beispiel:

```
ECHO TRANSLATE("Hioku Kaschil","aeiou","eioua")
HEIKO KUSCHEL
ECHO TRANSLATE("Amiga 1200","60","12")
AMIGA 6000
```

TRIM(Zeichenkette)

entfernt alle nachgestellten Leerzeichen in der Zeichenkette.

UPPER(Zeichenkette)

Wandelt alles in GROSSBUCHSTABEN um. Als ob ARexx das nicht sowieso schon dauernd tun würde...

VERIFY(Zeichenkette,Liste[,M|N,Startposition])

Überprüft, ob Zeichenkette nur Zeichen aus der Liste enthält. Wenn ja, ist das Ergebnis 0, ansonsten die erste Position, an der ein fremdes Zeichen gefunden wurde. Durch Angabe einer Startposition für die Suche kann man dann auch weiter hinten stehende "falsche" Zeichen finden.

N steht für NOMATCH und ist voreingestellt, d.h., es wird nach Zeichen gesucht, die *nicht* vorkommen.

Mit M (MATCH) wird dann nach Zeichen gesucht, die in der Zeichenkette vorkommen.

WORD(Zeichenkette,x)

Gibt das x-te Wort aus der Zeichenkette aus, oder eine leere Zeichenkette, wenn so viele Wörter gar nicht vorhanden sind.

WORDINDEX(Zeichenkette,Zahl)

Gibt die Position in Zeichen aus, an der das x-te Wort steht.

```
ECHO WORDINDEX("Das ist ein kleines Beispiel",4)
```

13

Das heißt: Das vierte Wort beginnt mit dem 13. Buchstaben.

WORDLENGTH(Zeichenkette,Zahl)

Gibt die Länge des an Nummer Zahl stehenden Wortes zurück, oder 0, wenn es nicht so viele Wörter gibt.

WORDS(Zeichenkette)

Liefert natürlich die Anzahl der Wörter.

XRANGE([Start,Ende])

Liefert eine Zeichenkette, die alle ASCII-Codes von Start bis Ende enthält. Voreingestellt ist 0 bis 255.

Uff, das war's. Eine lange, ziemlich trockene Liste. Aber irgendwann muß ich Euch die ganzen Befehle ja mal sagen...
Und deswegen geht's jetzt gleich noch weiter:

3.3. mathematische Funktionen

Keine Angst, das sind nicht ganz so viele!

ABS(Zahl)

Gibt den absoluten Wert einer Zahl zurück. Völlig unmathematisch ausgedrückt: Entfernt das Minuszeichen vor der Zahl, wenn eins vorhanden ist

DIGITS()

FORM()

FUZZ()

Diese Funktionen liefern die gerade eingestellten Werte für NUMERIC, der gleich noch besprochen werden soll.

MAX(Zahl1,Zahl2[,Zahl3,...])

liefert die größte dieser Zahlen

MIN(Zahl1,Zahl2[,Zahl3,...])

liefert die kleinste dieser Zahlen

RANDOM([MIN,MAX,STARTWERT])

Liefert eine Zufallszahl, optional kann eine kleinste und größte Zahl angegeben werden. Als voreingestellter Startwert wird die Systemzeit verwendet. Wenn Du immer die gleiche Abfolge von Zufallszahlen haben willst, kannst Du einen Startwert angeben, der statt der Systemzeit verwendet wird.

Anmerkung: Zufallszahlen zu erzeugen, ist mit einem Computer praktisch unmöglich. Denn ein Computer arbeitet mit mathematischen Formeln, und deren Ergebnis ist immer gleich. Deshalb nimmt man eine Formel, bei der die nächste Zahl nicht so ohne weiteres vorhersehbar ist und bei der die Ergebnisse halbwegs gleichmäßig über alle Zahlen verteilt sind, und füttert sie mit einem Startwert, der weitgehend zufällig ist, nämlich der Systemzeit zum Zeitpunkt des ersten Aufrufs dieser Funktion. Wird dagegen immer der gleiche Startwert genommen, kommt auch immer die gleiche Folge

von Zahlen heraus. Auch das kann nützlich sein, wenn man einen immer gleichen Ablauf haben will.

RANDU([Startwert])

Wie RANDOM(), nur daß der Rückgabewert immer zwischen 0 und 1 liegt. Die Zahl der Nachkommastellen wird mit NUMERIC DIGITS bestimmt (s.u.).

SIGN(Zahl)

liefert das Vorzeichen der Zahl oder 0 für 0.

TRUNC(Zahl[,Stellen])

Schneidet die Nachkommastellen ab (rundet nicht!). Optional kann eine Anzahl von Nachkommastellen angegeben werden.

Nun brauchen wir noch den NUMERIC-Befehl, der schon ein paar Mal angesprochen wurde. Er hat die folgenden Optionen:

NUMERIC DIGITS Zahl

Stellt ein, wie viele Stellen bei einer numerischen Operation signifikant sind (1-14).

Ist die Zahl länger, wird die Exponentialschreibweise verwendet, z.B. 2.122E+3

NUMERIC FUZZ Zahl

Stellt ein, wie viele Stellen (von rechts) bei Vergleichsoperationen *nicht* berücksichtigt werden sollen.

NUMERIC FORM (Scientific|Engineering)

Stellt die Form der Exponentialschreibweise ein. Da gibt es einen Unterschied zwischen akademischer und Ingenieursschreibweise, der mir allerdings nicht klar ist.

3.4. Konvertierungen

Jetzt brauchen wir natürlich noch die Möglichkeit, z.B. Zahlen in Zeichenketten zu verwandeln usw.

Dafür gibt es in ARexx ein sehr einfaches System von Funktionen: Jede "Art" von Zeichen hat einen Buchstaben:

B - Binär

C - Character (Buchstaben)

D - Dezimal

X - hexadezimal

... und "2" steht im Englischen manchmal für "to", weil's genauso ausgesprochen wird.

Also:

ECHO B2C("00100010 01101001")

"i

Gibt die Zeichen aus, die im ASCII-Code den hier angegebenen Binärzahlen entsprechen.

Leider sind nicht alle Konvertierungsmöglichkeiten vorhanden, nur die folgenden:

```
B2C ()
C2B ()
C2D ()
C2X ()
D2C ()
D2X ()
X2C ()
X2D ()
```

Bei C2D darf die Zeichenkette, die übergeben wird, maximal 4 Zeichen enthalten. Sie darf auch ein Hex-String, z.B. "FFFF"x oder ein Binärstring, z.B. "0011"b sein.

Optional kann bei C2D() ein Argument angegeben werden:

```
C2D("FFFF"x,2)
```

In diesem Fall wird der Binärwert der Zeichenkette als Zweierkomplement von 2 Bytes Länge behandelt. So kann man auch vorzeichenbehaftete Zahlen erzeugen.

Bei D2C(Zahl[,Bytes]) kann ebenfalls ein zusätzlicher Wert angegeben werden. Er bewirkt, daß das Ergebnis die entsprechende Länge hat und entweder links abgeschnitten oder mit "00"x aufgefüllt wird.

Bei D2X() und X2D() kann die Zahl von Nibbles (4 Bits, also 2 Nibbles= 1 Byte) angegeben werden, damit auch negative Zahlen dargestellt werden können.

```
ECHO X2D("FFE0",4)
```

```
-32
```

```
ECHO X2D("FFE0",6)
```

```
65504
```

```
ECHO X2D("FFE0")
```

```
65504
```

```
*****
```

3.5. Bitmanipulation

Noch ein paar Funktionen zur Bitmanipulation, mehr der Vollständigkeit halber.

Binärzahlen werden in ARexx folgendermaßen geschrieben: "00010000"b
Leerzeichen dürfen nur an den Byte-Grenzen eingefügt werden!

Folgende Funktionen gibt es:

```
BITAND(BitStr1[,BitStr2,Füllzeichen])
```

ergibt eine UND-Verknüpfung der Bit-Strings. Die Funktion arbeitet nicht korrekt, wenn die Strings unterschiedlich lang sind, da dann mit Leerzeichen aufgefüllt wird! Dann muß das richtige Füllzeichen gewählt werden, was auch nicht ganz problemlos ist.

```
ECHO C2B(BITAND("01010001"b,"11101110"b))
```

```
01000000
```

zu UND, ODER etc. vgl. unten!

```
BITCHG(BitString,Bit)
```

Invertiert das Bit an der angegebenen Stelle. Gezählt werden die Bits von

rechts nach links!

BITCLR(BitString,Bit)

Löscht das angegebene Bit.

BITCOMP(BitStr1,Bitstr2[,Füllzeichen])

Vergleicht die beiden Bitstrings und liefert 0, wenn sie gleich sind, ansonsten die erste Position, an der sie sich unterscheiden. Sind die Strings nicht gleich lang, wird der kürzere am linken Ende mit Füllzeichen aufgefüllt.

BITOR(BitStr1[,BitStr2,Füllzeichen])

ergibt eine ODER-Verknüpfung der Bit-Strings. Ansonsten wie bei BITAND().

BITSET(BitString,Bit)

Setzt das angegebene Bit auf 1.

BITTST(BitString,Bit)

Testet, ob das angegebene Bit gesetzt ist. Liefert 1, wenn ja, sonst 0.

BITXOR(BitStr1[,BitStr2,Füllzeichen])

ergibt eine Exklusiv-ODER-Verknüpfung der Bit-Strings. Ansonsten wie bei BITAND().

Was bedeutet UND-, ODER- etc. Verknüpfung?

Ganz einfach: zwei Bits (also einzelne Speicherstellen) werden miteinander verglichen, und abhängig von ihrem Zustand (0 oder 1) kommt es zu einem Ergebnis.

Das geht nach folgender Tabelle:

Bit 1		0	1	0	1		Vergleich
Bit 2		0	0	1	1		

UND		0	0	0	1		Ergebnis
ODER		0	1	1	1		
XODER		0	1	1	0		

3.6. Zusammenfassung

So, das war heute eine riesige Fülle von Befehlen. Leider ist dieser Kursteil dadurch etwas trockener geworden als die ersten zwei. Ich hoffe, Ihr verkräftet es und probiert nun selbst ein bißchen herum.

Hier noch einmal die Zusammenfassung aller Befehle und Funktionen dieses Kursteils:

Ein-/Ausgabe:

EOF(LogName)

LINES(LogName)

OPEN (LogName, Pfad, "R" | "W" | "A")
READCH (LogName, Anzahl)
READLN (LogName)
SEEK (LogName, Offset, Modus)
WRITECH (LogName, Text)
WRITELN (LogName, Text)

Zeichenketten:

ABBREV (Lang, Kurz, Länge)
CENTER (Text, Länge, Füllzeichen)
CENTRE (Text, Länge, Füllzeichen)
COMPARE (Text1, Text2 [, Füllzeichen])
COMPRESS (String [, Liste])
COPIES (Zeichenkette, Anzahl)
DATATYPE (Zeichenkette [, Typ])
DELSTR (Zeichenkette, Pos [, Länge])
DELWORD (Zeichenkette, Pos [, Anzahl])
FIND (Zeichenkette, Worte)
INDEX (Zeichenkette, Muster [, Start])
INSERT (Quellstring, Zielstring [, Start, Länge, Füllzeichen])
LASTPOS (Muster, Zeichenkette [, Start])
LEFT (Zeichenkette, Länge [, Füllzeichen])
LENGTH (Zeichenkette)
OVERLAY (Quelle, Ziel [, Start, Länge, Füllzeichen])
POS ()
REVERSE (Zeichenkette)
RIGHT (Zeichenkette, Länge [, Füllzeichen])
SPACE (Zeichenkette, Zahl [, Füllzeichen])
STRIP (Zeichenkette {, B | L | T, Zeichen})
SUBSTR (Zeichenkette, Start [, Länge, Füllzeichen])
SUBWORD (Zeichenkette, Start [, Anzahl])
TRANSLATE (Zeichenkette [, rein, raus, Füllzeichen])
TRIM (Zeichenkette)
UPPER (Zeichenkette)
VERIFY (Zeichenkette, Liste [, M | N, Startposition])
WORD (Zeichenkette, x)
WORDINDEX (Zeichenkette, Zahl)
WORDLENGTH (Zeichenkette, Zahl)
WORDS (Zeichenkette)
XRANGE ([Start, Ende])

mathematische Funktionen:

ABS (Zahl)
DIGITS ()
FORM ()
FUZZ ()
MAX (Zahl1, Zahl2 [, Zahl3, ...])
MIN (Zahl1, Zahl2 [, Zahl3, ...])
NUMERIC DIGITS Zahl
NUMERIC FORM (Scientific | Engineering)
NUMERIC FUZZ Zahl
RANDOM ([MIN, MAX, STARTWERT])
RANDU ([Startwert])
SIGN (Zahl)
TRUNC (Zahl [, Stellen])

Konvertierungen:

B2C ()
C2B ()
C2D ()
C2X ()
D2C ()
D2X ()
X2C ()
X2D ()

Bitmanipulation:

BITAND (BitStr1[,BitStr2,Füllzeichen])
BITCHG (BitString,Bit)
BITCLR (BitString,Bit)
BITCOMP (BitStr1,Bitstr2[,Füllzeichen])
BITOR (BitStr1[,BitStr2,Füllzeichen])
BITSET (BitString,Bit)
BITTST (BitString,Bit)
BITXOR (BitStr1[,BitStr2,Füllzeichen])

So, das war's für heute. Sehr viele Informationen, sehr wenig Beispiele. Dafür haben wir schon fast alles von dem, was ich erst für den nächsten Kursteil geplant hatte, mit behandelt. Nächstes Mal gibt's wieder mehr "richtige" Beispiele, versprochen!«

1.7 Testberichte

Testberichte

1. Hardwaretest: Blizzard603e+/200+25MHz (von Achim Akkermann)

»Hier meine ersten Erfahrungen mit der PPC 603e+ Karte von P5. Voranschicken möchte ich an alle Amiga-Experten, mir meine teilweise Unerfahrenheit zu verzeihen. Ich bin ein purer User und kenne mich mit Programmierung oder Rendern oder was auch immer nicht sonderlich aus. Meine Lady nutze ich hauptsächlich zum Tippen (WW6) und für's Internet. Trotzdem möchte ich hier meine Eindrücke wiedergeben, auch wenn ich nicht zu allen Facts Auskunft geben kann.

Da liegt sie nun endlich vor mir, die 603e+, mit der "zarten" Seriennummer 005. Heute, am 06.03.98 ist sie endlich bei mir angekommen. Ich weiß gar nicht mehr, wie lange ich darauf gewartet habe, eigentlich schon seit ich den ersten Prototypen auf der Computer '97 gesehen habe.

Die Karte mit dem PPC200 in Verbindung mit dem 040/25er mit FPU erschien mir für meine Zwecke vom Preis-/ Leistungsverhältnis her am interessantesten. Gern hätte ich auch dieselbe Karte mit 060/50er gekauft, aber DM 999,-- war für mich die absolute Schmerzgrenze. Meine "alte" 1230-IV habe ich übrigens nicht "gePower-up't" (hätte mir DM 100,-- gebracht), sondern für 130,-- DM an einen anderen User verkauft...

Der erste Eindruck ist sehr gut. Das Paket besteht aus der Turbokarte, zwei Disks, einer CD-ROM und einem Manual. Die Karte ist, wie von P5 gewohnt, absolut sauber verarbeitet. Den PPC kann man allerdings nicht richtig

sehen, denn ein großer Kühlkörper mit Ventilator verdeckt ihn. Der 040/25 kommt ohne solchen "Schnickschnack" aus. Auf der Rückseite befinden sich die angekündigten zwei RAM-Bänke (autokonfigurierend) für SIMMs oder EDOs bis maximal insgesamt 128MB, laut Anleitung ist übrigens auch Mischbestückung möglich. Ohne mindestens ein SIMM oder EDO läuft die PPC 603e(+) nicht (aber wer hat bei den heutigen RAM-Preisen schon kein zusätzliches RAM?).

Außerdem gibt es natürlich eine akkugepufferte Echtzeituhr und den SCSI-Anschluß, sowie den Port für die Grafikkarte BVisionPPC, die ich bereits mit Spannung erwarte...

Der Einbau in meinen Mikronik-Tower verlief ohne Komplikationen. Einfach Deckel und rechtes Seitenteil ab, und nach ein paar Sekunden steckt die Karte in ihrem Slot. Zur Zeit betreibe ich sie übrigens mit einem 16MB-SIMM, aber bis spätestens Ende des Jahres werden 2x 32MB EDO-RAM angeschafft. In einen Standard-Tastatur-A1200 paßt die 603e aber auch ohne Probleme. Der SCSI-Anschluß wird dann an dem freien Deckel an der Rückseite herausgeführt.

Das Booten dauert (zumindest subjektiv) mit der Blizzard 603e+ etwas länger.

Die Karte läuft auch ohne Treibersoftware. Soweit ich weiß, allerdings nur im 68k-Modus. Damit auch die PowerUp-Programme laufen, muß man die Soft von den Disketten bzw. der CD-ROM installieren. Und die ist anscheinend (wie von p5 ebenfalls gewohnt) noch nicht so ganz perfekt. Bei mir äußert sich das folgendermaßen: Es kann sein, daß ein Warmstart nicht klappt (blauer oder hellblauer Bildschirm) oder daß gebootet wird, aber mein AsimCDFS nicht gestartet werden kann. Dieses Phänomen tritt nur manchmal auf. Wenn es passiert, hilft nur ein Kaltstart, dann funzt alles ganz normal. Also ein Bug, der zwar nicht so ganz angenehm ist, aber zu verschmerzen. Ich hoffe auf Weiterentwicklung der PowerUp-Software.

Ich habe die Karte bisher zwangsläufig fast nur im 68k-Modus betrieben. Im Vergleich zu meiner 1230-IV ist eine gewisse Geschwindigkeitssteigerung zu merken. An PowerUP-Software habe ich die ak-Datatypes probiert, und sie gefallen mir sehr gut. Die Geschwindigkeit des Bildaufbaus benötigt nur einen Bruchteil der Zeit unter 68k.

Software gibt's reichlich auf den Disks und der CD-ROM. Die Programme entsprechen dem Software-Paket, das den 604e-Karten für A3k und A4k beiliegt. Sofort installiert habe ich das neue CyberGfx für AGA, das nur in Verbindung mit der PPC-Karte läuft und u.a. ermöglicht, mit dem ebenfalls beiliegenden Software-MPG-Player IsisPPC MPEGs anzuschauen. Mit CyberGfx AGA dauert das Booten noch ein wenig länger. Der Player liefert Filme in annehmbarer Qualität und Geschwindigkeit auch auf "nicht-Graka"-Systemen. Ich hab mir natürlich gleich das Video aus dem Aminet angeschaut, in dem Bill Gates eine Torte ins Gesicht bekommt!

Wenn man CyberGfx AGA installiert hat, kann man leider nicht mehr die Standard-Bildschirmauflösungen fahren, nur noch die CyberGfx-Modi, die aber den der WB beiliegenden Modi entsprechen. Welche Vorteile das bringt, vermag ich nicht zu sagen, irgendwie kommt es mir so vor, als ob der Bildschirmaufbau unter CGfx schneller ist, das kann aber auch täuschen. Wenn ich Mitte des Jahres die BVisionPPC anschaffe, bin ich ja sowieso auf CGfx angewiesen, so kann ich mich jetzt schon einmal daran gewöhnen. Ach ja: CGfx AGA läuft absolut stabil und verträgt sich mit allen Programmen,

die ich benutze. Der einzige Nachteil ist die längere Bootzeit.

So, mehr fällt mir fürs erste nicht ein. Trotz der oben beschriebenen kleinen Nachteile bereue ich meinen Kauf nicht und freue mich auf die BVisionPPC, sowie eine neue Generation von Software und auf die Zukunft des Amiga.

Achim Akkermann
akkermann@bigfoot.de«

2. Softwaretest: Elastic Dreams (von Achim Klopsch)

»Begegnung der anderen Art - Elastic Dreams - DAS Fun-Zeichenprogramm

Ganz überraschend hielt mir der Postbote einen dicken Umschlag unter die Nase - tatsächlich: Elastic Dreams war da!

Auf der AMIGA-Messe '97 war ich neugierig geworden. Eine dicke Traube von Leuten versperrte den Bildschirm eines Messestands, auf dem der bekannte blaue Affe "bearbeitet" wurde. Natürlich hab' ich gleich vorbestellt. Unbedingte Lieferung vor Weihnachten wurde zugesichert. Na ja.

Elastic Dreams wird auf CD mit 68k- und PPC-Version geliefert. Die Installation läuft problemlos über den Installer. Also gleich gestartet und...

"Kann Programm nicht öffnen." Ich brauchte etwas länger, um das Rätsel zu lösen, ein Blick in die beiliegende Guide-Datei hätte allerdings auch gereicht.

Bei der Installation wird die Eingabe der Registrierung verlangt. Hier ist unbedingt darauf zu achten, daß die Seriennummer richtig eingegeben wird. Sonst startet das Programm nicht.

Nachdem diese Klippe umschifft war, war endlich der Arbeits-Screen zu sehen.

Allerdings nicht ganz. Die untersten Zeilen waren abgeschnitten.

Elastic Dreams öffnet immer einen Bildschirm von 640*512. Dafür hatte ich keinen Bildschirmmode vorrätig, worauf sich das Programm für 640*480 entschied.

Also flugs CVMode aktiviert, den 640*480-Mode geklont und die Höhe auf 512 verändert.

Es wird immer der beste vorhandene Mode benutzt. Falls eine Grafikkarte entdeckt wird, wird ein 24-Bit-Mode geöffnet. Wer lieber eine höhere Zeilenfrequenz (Bildflimmern) bevorzugt, kann z.B. mit NewMode auf einen 16-Bit-Screen umlenken.

Auffällig ist der Aufbau des Arbeitsbereichs. Überall feine 3D-Bedienelemente anstelle fader Standard-Einsteller. Dadurch wird allerdings auch einiger Platz auf der Arbeitsfläche verbraucht. Für den eigentlichen Bildbereich steht nicht die volle Screen-Größe zur Verfügung.

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

Die Arbeit mit Elastic Dreams ist sehr angenehm.

Der eigentliche Kick ist die Echtzeitbearbeitung. Die angewendeten Effekte lassen sich direkt im Bild beobachten. Mir ist keine andere

Bildbearbeitungssoftware bekannt, die das erlaubt.

Das Composer-Modul:

Kein umständliches Maskieren und Einfügen. Einfach mit einem kompletten Bild malen.

Dabei kann mit einem Quell-Bild direkt in dem Ziel-Bild gemalt werden. Die Übergänge lassen sich einstellen.

Es muß im Quell-Bild ein Referenzpunkt gewählt werden. Im Zielbild wird nun diese Bildumgebung eingetragen. Je konsequenter eine Bildstelle mit der Maus bearbeitet wird, um so stärker wird das Quell-Bild eingetragen.

Das macht echt Spaß.

Eine Undo-Funktion steht hier zwar nicht zur Verfügung, jedoch kann die Veränderung durch einfaches Einkopieren des Ausgangsbilds ins Zielbild wieder rückgängig gemacht werden.

Das Elastic-Modul:

Hier stehen Bearbeitungen wie Ziehen, Schieben, Wischen zur Verfügung. Sehr angenehm zur Fotobearbeitung. Dem grimmigen Onkel kann schnell zu einem freundlichen Lächeln verholphen werden.

Zusammenfassung:

Umständliches Hantieren und mehrfaches Maskieren, wie man es bisher gewohnt war, ist überflüssig.

Das Bild von meinem letzten "Kampfeinsatz" (aus ALIEN3) wurde wirklich in nur wenigen Minuten erstellt.

Die Arbeitsgeschwindigkeit ist bei meinem Prozessor völlig ausreichend. Nur bei den Effektbearbeitungen im Elastic-Modul kommt sofort der Wunsch nach einem PPC auf. Speicher sollte man allerdings soviel wie möglich haben. Trotz meiner 32MB blieb ein Turboprint-Ausdruck über Elastic Dreams hängen. (PPaint war gleichzeitig geöffnet, und meine WB läuft in 15 Bit.)

Leider fehlen noch Funktionen wie Zoomen (für Detailarbeiten), direkte Skalierungsmöglichkeiten oder Einfärbungen.

Aber ich bin sicher, daß Elastic Dreams seine Freunde finden wird.

Ich jedenfalls bin schon auf der Suche nach Ideen für neue Fotomontagen...

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

Mein System:

A4000D mit 32MB, Cyberstorm MKII/040 und Cybervision 64 (CyberGfx V3).«

3. Erfahrungsbericht: A1200-Towergehäuse von Micronik (von Uwe Pannecke)

»Der geniale ?! Micronik-Tower

Vor ein paar Wochen besuchte mich ein Bekannter, der seinem A 1200 ein größeres Gehäuse spendieren wollte, um alle im Laufe der Jahre angesammelten Erweiterungen unterbringen und zukünftige Entwicklungen möglichst nutzen zu können. Außerdem sollte/wollte ich ihm beim Umbau helfen.

Wir diskutierten mehrere Tower-Varianten.

Am Ende fiel die Wahl auf den Micronik-A1200-Tower.

Ausschlaggebend waren die phantastischen Wertungen der einschlägigen AMIGA-Magazine. 92% AMIGA Magazin (Gott hab es selig), 98 % (!!!) AMIGA Plus,

"Geniales Konzept" und "beste Tower-Lösung für den A1200" waren die Schlagworte in beinahe jedem dieser Testberichte. Nun, bei diesen Wertungen bleibt schon beim Studieren der Texte kaum ein Auge trocken.

Also 'ran ans Telefon und den Tower samt ZorroIII-Board sowie CyberVision64/3D geordert.

Nach kurzer Zeit stand dann vor dem kleinen A1200 der große Tower samt Zubehör. In Null Komma nichts Verpackung entfernt und der Tower nackt vor uns. Einen Fakt der Testberichte konnten wir schon zu diesem Zeitpunkt bestätigen: Der Tower sieht schnuckelig aus - ehm, besitzt ein ansprechendes Design.

Jetzt gab es natürlich kein Halten mehr - der A1200 sollte alsbald umziehen. Der Griff nach der Anleitung, einer kleinen Hochglanzbröschüre für den Tower und ein fotokopiertes Zettelchen zum ZorroIII-Board, brachte dann die erste Ernüchterung.

Hochglanzpapier für eine Umbauanleitung ist sehr schön. Eine leere Seite, auf der eigentlich der Anschluß des neuen Tastaturinterfaces an den A1200 beschrieben werden sollte, ist es weniger. Diese Stelle wäre für einen AMIGA-User ohne Hardwareerfahrung sicher schon das Ende seiner Umbauversuche.

Noch besser wurde es, als die Beschreibung des ZorroIII-Boards studiert wurde: Da waren doch Jumper, DIP-Schalter, Slots und Schaltkreise abgebildet, die man so auf dem vorliegenden realen Board überhaupt nicht oder an ganz anderer Stelle fand.

Diese Beschreibung war völlig unbrauchbar.

Die Gesichter wurden noch länger, als auf dem Beschreibungszettelchen zum ZorroIII-Board zu lesen stand, daß selbiges ausschließlich mit OS 3.1 funtionieren würde.

Im vorliegenden A1200 steckten die 3.0-ROMs.

Und in allen uns bekannten Micronik-Anzeigen kein Wort von OS 3.1-Voraussetzung für ZorroIII!

Nach tiefem Luftholen und leichtem Abklingen des ersten Ärgers der Griff zum Telefon und Micronik angerufen.

Als ich den mit mir telefonierenden Mitarbeiter der Firma auf die OS3.1-Voraussetzung ansprach, meinte er doch:

"Ja, in unseren Anzeigen ist das nicht vermerkt, aber der Käufer hätte sich vor dem Erwerb doch die diversen Testberichte in den Magazinen durchlesen können. Dort sei auf diesen Umstand hingewiesen worden. Und übrigens gibt es diesen Tower schon seit Jahren. Da hätten sich die Betriebsvoraussetzungen doch herumsprechen müssen."

Diese Antwort befremdete mich doch sehr. Was soll das - muß ich als potentieller Kunde sämtliche Testberichte lesen, um alle für den Einsatz notwendigen(!) Informationen zu erfahren?

In einem weiteren Punkt konnte ich die Behauptung des Micronik-Mitarbeiters nicht nachvollziehen: In keinem der mir vorliegenden Testberichte wird von einer OS 3.1-Bedingung für das Zorro-Board gesprochen.

Auf meine Nachfrage, weshalb am Telefon während der Bestellung denn nicht auf diese OS 3.1-Bedingung hingewiesen wurde, kam als Antwort: "Ja, hätte man machen können, aber man glaubte nicht, daß es noch A1200 mit OS 3.0 geben würde."

Toll!

Nächster Versuch: Ich dachte an Kulanz und bat um finanzielle Beteiligung am nun notwendigen Kauf der 3.1-ROMs.

Denkste, Antwort: "Das machen wir nicht. Sie können ja das ZorroIII-Board zurückschicken."

Das nenne ich Entgegenkommen und Kundenfreundlichkeit!!

Nun, wenigstens versprach uns ein Micronik-Techniker, für die falsche ZorroIII-Anleitung in den nächsten Tagen eine für die gelieferte Board-Revision passende Beschreibung nebst Jumper zu schicken. Wieder zwei Tage warten, dann kam der Brief, und der Umbau konnte jetzt endlich beginnen.

Nachdem der Tower seiner Seitenverkleidung entledigt war, führte jede Berührung, so beim Einlegen einer Diskette ins Laufwerk, zu einer erheblichen Verwindung des Gehäuses. Also nur noch mit Samthandschuhen gearbeitet.

Der Innenbereich des Gehäuses ist mit einer elektrisch leitfähigen Beschichtung (sicher zur Abschirmung) versehen. Wer hier meint, am Plastik-Gehäuse kann es zu keinem elektrischen Kurzschluß kommen, könnte sehr schnell sein blaues Wunder erleben.

Stellt sich die Frage, weshalb man nicht von vornherein auf ein Metallgehäuse (höhere Stabilität bei vergleichbarer Abschirmwirkung) zurückgegriffen hat.

Der A1200 wanderte mit 3.1-ROMs flink aus seinem alten Gehäuse auf den Einschubrahmen, der einen schnellen und eleganten Ein- und Ausbau der A1200-Platine ermöglicht. Also genial, oder?

Tja, wenn nicht die Kontaktreihen des Tastaturinterfaces der elektrisch leitfähigen Beschichtung bedenklich nahe kommen würden.

Also sicherheitshalber noch ein Plastikplättchen als Abstandshalter zwischen Kontakte und Beschichtung geschoben.

Ran an die Montage des ZorroIII-Boards.

Kein Problem - wenn da nicht die Steckerleiste der Stromversorgung am Einbaurahmen mit einer größeren lackierten Kupferfläche der Zorro-Platine direkten Kontakt bekommen würde. Solange der Lack zwischen Kupferbahn und Stromversorgungsstecker nicht beschädigt ist, wird schon alles gut gehen... Auch hier zur Sicherheit ein Plastikplättchen eingeschoben.

A1200 mit montierter ZorroIII-Platine eingeschoben und Tower von innen betrachtet. Oh. Sollte einmal eine A3000/A4000-Turbokarte eingebaut werden, kann der unterste Einschub für Laufwerke nicht mehr benutzt werden.

So, jetzt noch Jumper nach neuer Anleitung gesteckt, die CyberVision64 in einen Zorro-Slot, HDs und CD-ROM angeschlossen, für Spannung gesorgt und Test:

Der Rechner bootet ... noch ... nicht.

Reset-Taste am Tower betätigt. Aha, jetzt geht's los.

Der SCSI-Hostadapter ist sehr schnell. Da ist schon die Workbench.

CyberGraphX installiert. Wo bleibt die CyberVision?

Reset und ins Amiga Early Starup Control.

Expansion Board Diagnostic meint, es existiert keine CyberVision-Hardware. Kann nicht sein, habe sie selbst eingesteckt. Der Puls wird wieder einmal schneller.

Keine Panik, sage ich mir, probier den nächsten Slot.

Das gleiche Ergebnis.

Durch Zufall oder besser ausdauerndes Probieren teste ich die

CyberVision in allen, also endlich auch im mittleren Slot.

Man, hab ich ein Glück - das ist der einzige Slot, der mit der installierten Blizzard 1230-IV UND CyberVision64 funktioniert. Dabei heißt es, alle Zorro-Slots arbeiten im ZorroII-Modus, solange keine A3000/A4000-Turbokarte eingebaut ist. Jedenfalls nicht mit der CyberVision64/3D.

Auch darüber findet sich kein Hinweis in der Umbauanleitung.

Aber was soll's, endlich funktioniert alles!!

Und ich kann mir in Ruhe den Schweiß von der Stirn wischen. Puh.

Fazit:

Die gepriesene Genialität und die 98% in der Bewertung (AMIGA Plus) hinterlassen bei mir ein flaves Gefühl.
Da war wohl der Wunsch der Vater der Bewertung.
Die mit dem Tower ausgelieferte Dokumentation ist aus o.a. Gründen praktisch unbrauchbar.
Die Hardware genügt bei sehr wohlwollender Bewertung dem Urteil GUT, die Beschreibung verdient ein klares MANGELHAFT.
Jeder Hardware-Laie sollte die Finger von einem selbständigen Umbau lassen.
Wenn es dieser Tower unbedingt sein soll, dann ordert das Gerät komplett zusammengebaut von Micronik.
Sitzt der A1200 samt Erweiterungen erst einmal im Tower, hat man ein ansehnliches Gerät mäßiger Stabilität und bei entsprechender Ausstattung durchaus den Wolf im Schafspelz (Stichwort CyberStormPPC).

Uwe Pannecke

Uwe.Pannecke@t-online.de«

Uwe Pannecke hat übrigens vorgeschlagen, zu einem Towergehäuse-Vergleichstest aufzurufen, was aus unserer Sicht eine sehr gute Idee ist.
Also: Habt auch Ihr Euren AMIGA in einen Tower umgebaut? Schickt uns Eure Erfahrungen: aakt@gmx.de

1.8 Spieleteil

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

AMIGA AGPJ - das garantiert unabhängige AMIGA-Games-Magazin

April 1998 (2. Jahrgang - Nummer 08)

1. Danksagungen

Vielen Dank den folgenden Firmen und Personen:

- epic marketing für die Testversion von Sixth Sense Investigations
- Stefan und Thomas Schulze für die Zuverfügungstellung von Crossfire für das AMIGA-aktuell-Gewinnspiel.
- allen Lesern, die sich an den AMIGA AGPJ-Lesercharts beteiligt haben, und sonstige Kritik und Lob geäußert haben. Macht weiter so !

2. Aufruf

Liebe Leser,

auch in dieser Ausgabe gibt es wieder Lesercharts. Es beteiligen sich immer mehr Leser an den Charts, aber ich kann nicht genug davon bekommen. Wenn Ihr also meint, daß Euer Lieblingsspiel in die Top 10 gehört, schreibt mir Eure persönliche Top 10. Alle Zuschriften nehmen an der Verlosung von AMIGA aktuell teil. Vergeßt aber bitte nicht, die Meinungsfrage von AMIGA aktuell zu beantworten, da Ihr nur dann etwas gewinnen könnt. Wenn Ihr mit zwei Stimmen an der Verlosung teilnehmen wollt, müßt Ihr außerdem die Masterfrage beantworten. Ihr könnt übrigens alle Amiga-Spiele in Eure Top 10 aufnehmen, egal ob kommerziell oder Shareware, Hauptsache es macht Spaß und läuft auf einem AMIGA. Diese Zeitschrift lebt durch Eure Mithilfe, bitte schreibt mir, was ich anders oder Eurer Meinung nach besser machen soll. Aber schreibt mir auch, wenn ihr News zu Spielen habt.

Liebe Programmierer und Softwarefirmen,

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

3. Vorwort

Hallo Spieler!

Leider war die Beteiligung an den Lesercharts in diesem Monat nicht so hoch wie beim letzten Mal. Schade! Es wäre sehr nett, wenn ich im folgenden Monat viele TOP 10s bekommen würde. Und es ist doch auch kein sooo großer Aufwand. Eine kleine E-Mail mit den 10 Spielen, die man im Moment am liebsten hat...Und wer keinen Internet-Zugang hat...eine kleine Postkarte (Adresse ganz unten)... Bitte, bitte, bitte... Die Einsendungen für die Lesercharts sind auch so eine Art Bestätigung dafür, daß es dort draußen Leute gibt, die AGPJ lesen, und je mehr TOP 10s ich bekomme, desto höher ist meine Motivation.

Ihr habt sicherlich auch gemerkt, daß die neuen Wertungskästen in der letzten AGPJ nicht so erschienen sind, wie sie sollten. War nicht meine Schuld. Diesmal sind die Kästen aber (hoffentlich) in Ordnung. So, und jetzt viel Spaß beim Lesen...

4. Spiele-News aus aller Welt

- Quake-Update

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

Ein erstes Amiga-Quake-Demo ist verfügbar. Der QuakePlayer ist nicht spielbar, sondern zeigt nur selbstablaufende Quake-Demos. Da clickBOOM bestätigte, daß die Engine im QuakePlayer zu 99 % identisch mit der im endgültigen Spiel ist, zeigt der QuakePlayer die wahre Geschwindigkeit des Spiels. Viele Gerüchte dazu kursierten in der letzten Zeit, und manch ein Besitzer von 030- oder 040-Prozessoren hofften heimlich, daß Quake auch auf ihren AMIGAs spielbar sein wird. clickBOOM hatte ja schließlich als Mindestvoraussetzung lediglich einen 020-AMIGA angegeben. Um so ernüchternder waren dann auch die Kommentare der ersten Leute, die den QuakePlayer ausprobiert hatten. Allerhöchstens auf einem 060-AMIGA ist Quake spielbar. Die Ergebnisse auf diesen AMIGAs lagen zwischen 10 und 15 Frames pro Sekunde. Bei vielen Gegnern im Bild, kann dieser Wert auch mal auf ca. 5 Frames pro Sekunde nach unten gehen, sicherlich nicht das, was viele erhofft hatten. Auf 68040- oder sogar 68030-AMIGAs ist Quake nicht spielbar und auf 68020-AMIGAs wird sicher nur ein Wert von 2 Sekunden pro einem Frame erreichbar sein, aber clickBOOM hat ja auch nur gesagt, daß Quake auf solchen Rechnern laufen wird, nicht, daß es auch spielbar ist. Also machen wir uns nichts vor, Quake ist viel aufwendiger als Doom und überfordert die veralteten 680x0-Prozessoren, und so lange es kein QuakePPC geben wird, wird AMIGA-Quake leider kein Konkurrent zur PC-Version sein, und dies liegt sicher nicht an der Umsetzung des Spiels, sondern an der leider nicht ausreichenden AMIGA-Hardware.

clickBOOM hat außerdem in einem Interview angemerkt, daß Grafikkarten keine große Geschwindigkeitsverbesserung für Quake bewirken. Man empfiehlt dagegen den 68060-Prozessor auf 66 Mhz zu übertakten. Zu einer eventuellen PowerPC-Version von Quake merkte clickBOOM an, daß diese auf der Prioritätsliste nicht sehr weit oben stehe, da die PowerUp-Karten noch nicht so weit verbreitet wären, daß sich große Investitionen in diesem Bereich lohnen würden. clickBOOM wolle statt dessen erst einmal QuakeWorld und QSpy für den AMIGA umsetzen und danach weitere Spiele für den AMIGA umsetzen. Interessant klingt dagegen die Anmerkung, daß clickBOOM in Gesprächen mit Phase 5 sei, in denen es darum geht, eine eventuelle Quake-PowerPC-Version in einem Bundle mit den PowerUp-Karten zu verkaufen.

Quake soll übrigens in Kürze erscheinen.

- clickBOOM zufrieden

Die Firma clickBOOM ist zufrieden mit den bisherigen Myst-Verkaufszahlen und den Vorbestellungen für Quake. Man sieht durchaus noch Potential, im AMIGA-Sektor Geld zu verdienen und plant, weitere PC-Spiele umzusetzen.

- Doom-Update

ADoom ist inzwischen in der Version 1.2 erhältlich. Es ist weiterhin der beste und ausgereifteste Doom-Port für den AMIGA.

Die anderen Ports wurden seit Februar bzw. Januar nicht mehr weiterentwickelt. DoomAttack befindet sich im Moment bei Version 0.7, psiDoom bei 0.8. AmiDoom und amigaDoom befinden sich noch bei den Januar-Versionen 0.7c bzw. 0.6ß.

Weiterhin sind mehrere Tools für die Amiga-Doom-Portierungen erschienen. ADoom GUI 1.1 ist ebenso wie ADoomMUI 1.0 ein Grafik-Interface für ADoom. DoomGate 0.8 Beta und Gui4Doom 1.0 sind dagegen Launchtools für alle verfügbaren Doom-Portierungen.

Die beiden Amiga-PPC-Portierungen befinden sich momentan bei den Versionen

0.6 (ZhaDoom) und 0.3 (VDoomPPC).

- Descent-Update

Die beiden Amiga-Descent-Portierungen befinden sich inzwischen bei den Versionen 0.3 (ADescent) und 0.25 (Descent). Beide Ports laufen jetzt auch unter AGA. Man benötigt aber auf jeden Fall die kommerzielle Version 1.5 des PC-Descents. Ein Patch von Version 1.0 auf 1.5 kann man im WWW downloaden.

- Genetic Species erscheint am 4. Mai

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

Genetic Species soll nun endgültig am 4. Mai erscheinen. Vulcan Software machte mit einer sehr langen Presseankündigung auf die Features des Spiels aufmerksam. Ein Höhepunkt des 3D-Shooters wird sicherlich die 300 MB große Intro-Animation sein. Erste Screenshots aus dem Intro sehen zumindest sehr gut aus.

- Wasted Dreams-Entwicklung geht weiter

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

Die Entwickler des Spiels Wasted Dreams haben beschlossen, ihr Projekt fortzusetzen. Vulcan Software hatte im letzten Monat verkündet, die Entwicklung des Spiel sei vorerst gestoppt, bis die Programmierer neue Impulse im AMIGA-Markt erkennen. Wasted Dreams ist ein Action-Adventure aus einer isometrischen Perspektive mit einem 2-Spieler-Modus, das Mystery, Aliens, und viel Gewalt bietet. Im Moment werden 350 MB an Sprachausgabe aufgenommen, die in das Spiel integriert werden. Wasted Dreams soll bereits im Mai erscheinen.

- Desolate

Auch Desolate, das Spiel mit sehr großen Ähnlichkeiten zum Bitmap Bros.-Klassiker Gods soll in Kürze erscheinen. Auch hier nimmt man noch digitale Sprachausgabe auf und designt eine Intro-Animation. Man ist im Moment also fleißig bei Vulcan Software. Wollen wir hoffen, daß die Spiele auch allesamt gut sind.

- Worms-Patches erscheinen demnächst

Die bereits in einer früheren AGPJ-Ausgabe angekündigten Worms-Patches sollen in Kürze erscheinen. Andy Davidson, Schöpfer der Worms-Spiele hat scheinbar 3 verschiedene Patches programmiert. Der erste Patch ist für das Original-Worms. Er macht das Spiel stabiler und entfernt den Paßwort-Kopierschutz, da sich viele Spieler über den nervigen Schutzmechanismus geärgert hatten. Das zweite Update betrifft Worms - Director's Cut. Es enthält einige Bugfixes und mehr Kompatibilität. Der dritte Patch wird eine Festplatte und Fast-RAM benötigen, da Worms - Director's Cut durch ihn zu groß wird, um in der ursprünglichen Form zu laufen. Der Patch wird sogar einige Features aus Worms 2 bieten. Alle 3 Updates werden frei im Aminet verfügbar sein.

- die nächsten epic-Titel...

...sind Mobile Warfare, ein Mix aus North & South, Dune 2 und Risiko, sowie Virtual Karting 2, das im April erscheinen soll.

- Software 2000 zurück zum AMIGA ?

Laut Petro Tyschtschenko steht Amiga International in Kontakt mit Software 2000, und es laufen ernsthafte Gespräche, nach denen geplant ist, PC-Software für den AMIGA umzusetzen.

- Sayonara Software

Sayonara Software beobachtet den Amiga-Markt und überlegt, einen Nachfolger für Samba Partie Professional zu veröffentlichen.

- Evil's Doom Special Edition

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

Der nächste Titel von Titan Computer wird Evil's Doom Special Edition sein. Die Originalversion dieses Fantasy-Rollenspiels kam bereits 1996 als Shareware raus. In diesem Sommer soll Evil's Doom nun als Special Edition kommerziell veröffentlicht werden. Systemvoraussetzungen sind AGA oder Grafikkarte, 020-Prozessor, 4 MB Fast-RAM, 2x-CD-ROM-Laufwerk und eine Festplatte mit 30 MB Platz. Eine neue Demoversion soll demnächst erscheinen.

- Wingnuts von Skunkworks

Wingnuts ist ein Multiplayer-Action-Spiel, bei dem man seltsame Piloten in genauso seltsamen Flugzeugen steuert. Das Spiel ist bereits erhältlich und setzt AGA, Festplatte und Fast-RAM voraus. Die Reviews in den englischen Magazinen waren eher mittelmäßig.

- Cinetech's Pläne

Cinetech, Programmierer des Adventures Sixth Sense Investigations (Test in dieser Ausgabe), haben bereits neue Pläne. In der Planung sind eine Fortsetzung des Spiels und ein anderes Adventure. Voraussetzung für diese Pläne sind akzeptable Verkaufszahlen von Sixth Sense Investigations.

- Hurricane Software geben PowerPC-Support bekannt

Hurricane Software gaben bekannt, daß sie in Zukunft auch PowerPC-AMIGA-Spiele veröffentlichen werden. Ob es spezielle PowerPC-Versionen der angekündigten Spiele geben wird, oder komplett neue PowerPC-Spiele, ist noch nicht klar.

Das Fußballspiel Eat the Whistle wird nun übrigens bei epic herauskommen, die auch an dem Adventure Escape towards the Unknown interessiert sind.

- Engine-X

Ein besonderes Projekt ist Engine-X. Es handelt sich dabei um ein System, das es bis zu 8 Spielern ermöglichen soll, gegeneinander diverse verschiedene Spiele zu spielen. Der Autor von Engine-X beschreibt es als eine Art "Olympische Spiele des Computerspiels". 6 verschiedene Spiele (diverse Shoot Em Ups und Beat Em Ups) müssen nacheinander gespielt werden. Dies geschieht so, daß aus jedem der 6 Spiele per Zufallssystem ein Level

ausgesucht wird. Die 6 Spiele wurden durch Spiele wie Double Dragon II, R-Type, UN Squadron, Ikari Warriors, Forgotten Worlds, Dragon Ninja, Renegade, Smash TV, Gryzor und Midnight Resistance beeinflusst. Engine-X benötigt einen 060-Prozessor, eine Festplatte und 4 MB Fast-RAM. Je nach Spielerzahl benötigt man 4-Player-Adapter oder 2 AMIGAs. Noch hat Engine-X keinen Publisher, aber bei einem so schlüssigen Konzept dürfte es nicht schwierig sein, einen zu finden. Die Entwicklung dauert bereits 7 Monate und soll in weiteren 7 fertiggestellt sein.

- neue Caveman Species-Screenshots

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

Die Programmierer des Echtzeit-Strategiespiels Caveman Species haben neue Screenshots veröffentlicht, die auf ein hervorragendes Spiel schließen lassen. Angeblich haben schon mehrere Publisher Interesse bekundet, das Spiel zu veröffentlichen. Caveman Species wird über 256 Farben, Digital-Sound, Support für 2 Spieler und evtl. über einen Internet-Link verfügen. Caveman Species ist zu 20 % fertig und soll im Sommer auf CD-ROM erscheinen.

- Trauma Zero

Die Entwickler des Shoot Em Ups Trauma Zero gaben bekannt, daß es auch eine PowerPC-Version des Spiels geben soll. Wir warten unterdessen immer noch auf die 680x0-Version...

- neue Lambda-Screenshots

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

Auch vom geplanten 3D-Weltraum-Shoot Em Up Lambda gibt es neue Screenshots.

- Moonbases von Homegrown Software

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

Ein weiterer Titel in der langen Liste der angekündigten Echtzeit-Strategiespiele ist Moonbases von Homegrown Software. Es wird über diverse Screenmodes bis 640x256, "geraytracte" Grafik und Sprachausgabe verfügen, und für 1 oder 2 Spieler konzipiert sein. Systemvoraussetzungen sind lediglich AGA, 1 MB Fast-RAM und eine Festplatte. Ein noch ungenannter Publisher hat angeblich bereits Interesse an dem fast fertigen Spiel gezeigt, so daß einem baldigen kommerziellen Release nichts im Wege stehen sollte.

- Great Nations-Entwicklung zeigt Fortschritte

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

Great Nations ist ein Strategiespiel im Stile von Civilization. Es wird über Multiplayer-Fähigkeiten verfügen. Mehrere Spieler sollen an einem Computer oder über Netz gegeneinander spielen können. Verschiedene Landschaften, Gebäude, Einheiten usw. sollen das Spiel ebenso attraktiver machen wie die Ankündigung, daß die Größe der Karten nur durch den Speicher des AMIGAs begrenzt wird. Karten sollen mit dem beiliegenden Map-Editor entworfen werden können. Great Nations benötigt AGA oder eine

Grafikkarte, einen 020-Prozessor oder höher und 6 MB RAM. Eine Grafikkarte wird dringend empfohlen. Das Spiel soll nicht kommerziell, sondern als Shareware erscheinen. Eine Demo-Version ist unter <http://gn.gameshock.com/> erhältlich.

- Shadow of the third Moon 2 ?

Gerüchten zufolge sollen die Programmierer des Spiels Shadow of the third Moon an einer Fortsetzung arbeiten. Dieses Spiel soll angeblich nur für PowerPC-AMIGAs erscheinen und fotorealistische Hintergründe bieten.

- The Rim-Website gestartet

Die Entwickler des Diablo-Clones "The Rim" haben eine Website für das Spiel gestartet, auf der man Informationen über die Entwicklung des Spiels und den Story-Hintergrund erfahren kann. Die URL ist:
<http://members.xoom.com/denan/therim/therim.html>

- offizielle CounterStrike-Website

Auch das Spiel CounterStrike hat eine offizielle Website erhalten, die über den Entwicklungsstand und andere Details des Command&Conquer-Clones informiert. Wegen rechtlicher Probleme mit dem Namen des Spiels suchen die Programmierer nun einen neuen Namen. Wer Vorschläge hat, gibt sie bitte hier ab: <http://homepages.enterprise.net/dallsopp/>

- Ultra Violent Worlds

Das Spiel Ultra Violent Worlds, das ursprünglich bei Vulcan erscheinen sollte, soll nun auf einer Multi-Format-CD mit Versionen für AGA-Amiga, Windows 95, Linux und DOS veröffentlicht werden. Ein Publisher existiert noch nicht.

- Bermuda

Bermuda soll ein Mix aus Elementen von Myst, Secrets of Luxor und Monkey Island werden. Das Spiel hat eine Science Fiction-Story mit geraytracten Animationen. Systemvoraussetzungen sind ein AMIGA 1200 mit 4 MB Fast-RAM und 2x-CD-ROM-Laufwerk.

- Daydream

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

Daydream wird ein Grafik-Adventure im Monkey-Island-Stil von APC & TCP. Es soll über 100 Räume verfügen und über eine Auflösung von 640x256 und 256 Farben verfügen. Es erscheint wahrscheinlich erst 1999. Gesucht werden noch einige gute Grafiker mit Erfahrungen im Raytracing- oder 2D-Bereich und Musiker. Wer sich angesprochen fühlt, maile an: Augi@asam.baynet.de

- weitere Stellenangebote

World Foundry suchen einen 3D-Grafiker für das angekündigte Spiel Maim & Mangle. Kontakt: deimos@fundy.net
Homegrown Software suchen neue Mitarbeiter (z.B. 3D-Grafiker, 2D-Grafiker, C-Programmierer,...) für das Spiel Moonbases (homegrown@eclipse.co.uk).
2260 Designs suchen Programmierer für das Spiel New Horizons. Kontakt:

korhonen@zetnet.co.uk

Fullspeed Creative Development suchen einen Grafiker für das horizontale Shoot-Em-Up Pulsator. Kontakt: Fullspeed@t-online.de

Earl Enterprises sucht Programmierer für ein Spiel mit Ähnlichkeiten zu Elite 2, Doom, Breed96, Colonization,...

5. Charts

AGPJ Lesercharts (Erhebungszeitraum: Februar 1998):

01	(01)	Myst	(4.Monat)
02	(03)	Die Siedler	(6.Monat)
03	(04)	Doom 2	(3.Monat)
04	(02)	Doom	(3.Monat)
05	(06)	Slam Tilt	(6.Monat)
06	(09)	Sensible World of Soccer	(6.Monat)
07	(13)	Bundesliga Manager Hattrick	(6.Monat)
08	(08)	Dune II	(6.Monat)
09	(05)	Deluxe Galaga	(6.Monat)
10	(--)	Colonisation	(2.Monat)
11	(14)	Worms	(3.Monat)
12	(17)	Formula 1 Grand Prix	(3.Monat)
13	(19)	Worms - The Director's Cut	(6.Monat)
14	(--)	Turrican 2	(4.Monat)
15	(--)	Street Racer	(1.Monat)
16	(10)	The Shadow of the third Moon	(5.Monat)
17	(15)	Xtreme Racing	(2.Monat)
18	(16)	Frontier - Elite II	(4.Monat)
19	(--)	Civilization	(2.Monat)
20	(--)	Speedball 2	(4.Monat)

rausgefallen:

--	(07)	onEscapee	(2 Monate)
--	(11)	The Final Odyssey	(3 Monate)
--	(12)	Capital Punishment	(2 Monate)
--	(18)	Wing Commander	(1 Monat)
--	(20)	Secret of Monkey Island	(1 Monat)

Ein weiterer Monat für Myst auf Position 1. Die Siedler-Fans haben ihr Spiel wieder auf Platz 2 zurückgebracht, doch an Myst reicht es nicht heran. Dahinter befinden sich die beiden Doods. Doom 1 ist allerdings um zwei Plätze zurückgefallen. Neben 4 Re-Entrys (Colonisation immerhin auf Platz 10) ist Street Racer der einzige echte New Entry. Scheinbar hat das Spiel trotz mittelmäßiger Kritiken einige Fans gefunden. onEscapee ist nach dem Sprung von 0 auf 7 im letzten Monat ebenso wie The Final Odyssey schon wieder aus den Lesercharts verschwunden. Schade um diese beiden hervorragenden neuen Spiele.

GTI Verkaufscharts Spiele (Erhebungszeitraum: Februar 1998):

01	(01)	CD Myst (deutsche Version)
02	(03)	CD Myst (englische version)

03 (02) CD onEscapee
04 (--) CD Theme Park
05 (08) CD Pinball Brain Damage
06 (06) CD Nemas IV
07 (10) CD Final Odyssey
08 (21) CD Ultimate Super Skidmarks
09 (24) Disk Triple Fun
10 (--) Disk Blade
11 (04) CD Ultimate Gloom
12 (--) Disk MegaBlast
13 (20) CD Games Room
14 (29) CD Erben der Erde
15 (--) CD Grandslam Gamers Gold
16 (09) CD Trapped 2
17 (07) CD Street Racer
18 (17) Disk Dune 2
19 (11) Disk Colonisation
20 (38) Disk Wing Commander
21 (19) CD Civilization
22 (--) Disk Gunship 2000
23 (18) CD APC & TCP Vol. 4
24 (31) Disk Flyin' High Data Disk
25 (30) Disk Civilization
26 (26) Disk Pinball Brain Damage
27 (22) CD Flyin' High
28 (33) CD Mag!
29 (16) CD Uropa2
30 (23) CD Wendetta 2175
31 (13) Disk Formula One Grand Prix
32 (15) Disk Hugo
33 (43) Disk U.F.O.
34 (40) Disk Railroad Tycoon
35 (--) Disk Samba Partie Pro
36 (35) CD Gamers Delight 2
37 (--) Disk Dogfight
38 (37) Disk Formula One Masters
39 (44) Disk Amiga Spiele Highlights 2
40 (14) Disk Capital Punishment
41 (25) Disk Street Racer
42 (39) Disk FIFA International Soccer
43 (--) CD Amiga A7 Compilation
44 (36) Disk Fields of Glory
45 (--) Disk Theme Park ECS
46 (--) Disk Tin Toy Adventure
47 (34) CD Pinball Illusions
48 (47) Disk Amiga Spiele Highlights 1
49 (49) Disk Jetpilot
50 (42) Disk Sword

rausgefallen:

-- (05) CD Shadow of the third Moon
-- (12) Disk Chaos Engine 2 ECS
-- (27) Disk Mahjong AGA
-- (28) Disk Testament AGA
-- (32) Disk Special Forces
-- (41) Disk Starlord

-- (45) Disk F19 Stealth Fighter
-- (46) Disk Kick Off 2
-- (48) Disk B-17 Flying Fortress
-- (50) Disk Theme Park AGA

Quelle: GTI

6. Review: Sixth Sense Investigations (Disketten-Version)

Seit Simon the Sorcerer ist kein vernünftiges Grafik-Adventure im Stile der Lucasarts-Klassiker mehr erschienen. Dies ändert sich nun mit Sixth Sense Investigations.

Der Spieler übernimmt die Rollen von Frank Easyfire und Benjamin McGregor, die zusammen mit dem Geist Arthur David Fieldstone die Detektei "Sixth Sense Investigations" betreiben. Eines guten Tages passiert Seltsames in dem kleinen Heimatort der Detektive. Mr. Cheeser, Besitzer einer Käsefabrik, wird unter einem riesigen Käse begraben, und die ortsansässige Spielzeugfabrik wurde von Robotern überfallen. Als ob das nicht schon reichen würde, ist Ben auch noch von den Robotern entführt worden. Frank hat nun also die Aufgabe, seinen Freund Ben zu finden. Sixth Sense Investigations führt den Spieler nun durch drei Welten (Erde, Toon-Welt und Roboter-Welt). Dabei lernt man diverse skurile Charaktere kennen, wie z.B. Brad Pig (!), den Bankräuber. An bestimmten Stellen des Spiels wird automatisch zwischen Frank und Ben hin- und hergeschaltet. Insgesamt gibt es 30 Orte in den drei Dimensionen, die der Spieler besuchen kann. Als Running Gag gibt es in jeder Dimension eine Filiale der Detektei. Die Besonderheit hinter Sixth Sense ist das Grafikadventure-Entwicklungssystem VEGA, das unter anderem butterweiches Scrolling von 50 Frames pro Sekunde und ein Zoomen der Spielfiguren bietet. Bewegen sich die Figuren aus dem Vordergrund in den Hintergrund, so werden sie langsam kleiner. Etwas seltsam sehen die Charaktere aus, wenn sie reden, da sie dabei sehr seltsame Armbewegungen ausführen. Der Sound besteht aus 24 recht mittelmäßigen Hintergrundmusiken und einigen Soundeffekten. Die Steuerung des Spiels läuft nach dem bekannten Lucasarts-Schema ab. Ein praktischer Parser ermöglicht alle wichtigen Handlungsabläufe.

Überraschend gelungen ist die gedruckte Anleitung des Spiels. Leider sieht man ja in letzter Zeit nicht mehr sehr viele gedruckte Anleitungen im AMIGA-Spiele-Bereich. Um so gelungener ist die Idee, die epic hatte. Die Anleitung befindet sich in einem kleinen Detektiv-Notizbuch. Zwar ist die Größe des Druckes nicht sehr groß, aber die Idee ist gut.

Negativ an Sixth Sense Investigations sind lediglich die Fehler in der deutschen Übersetzung und einige Grafikfehler.

Demnächst soll die CD-Version des Spiels erscheinen, die zusätzlich 300 MB deutsche Sprachausgabe bietet. Da die CD-Version ebenfalls 79 DM kosten soll, sollten Besitzer von CD-ROM-Laufwerken auf jeden Fall auf die CD-Version warten.

Alle Fans von humorvollen Adventures sollten einen Blick auf Sixth Sense Investigations riskieren, eine spielbare Demoversion ist auf diversen CDs und im Aminet erhältlich.

/ Name:	Sixth Sense Investigations	\
Hersteller:	epic marketing, Paul Lechler Straße 4, 72076 Tübingen,	
	Tel.: 07071/63525, E-Mail: epic@swol.de	

Preis:	79 DM		
Datenträger:	10 Disketten		
Genre:	Adventure	Spieler:	1
Sprache:	deutsch, ...	Anleitung:	deutsch + englisch
System:	mind. AGA + 2 MB Chip RAM + Festplatte bzw. CD-ROM-Laufwerk		
Fazit:	gelungenes Grafik-Adventure mit einer guten Portion Humor und Spielspaß.		
Wertung:			
	Grafik:	8/10	
	Sound:	6/10	
	Handhabung:	9/10	
	Spielspaß:	9/10	
	GESAMT:	85 %	AMIGA AGPJ AWARD /

7. Release-Liste

In der folgenden Liste könnt Ihr alle Spiele sehen, die in den letzten Monaten angekündigt wurden.
Für Korrekturen bin ich jederzeit dankbar; einfach eine E-Mail schicken.

Name	Hersteller	
ACSYS	Unique	
Adventure-Shop	APC & TCP	Mai 1998
Alien Presence: Dawn of the sixth Sun	Apex Systems	März 1998
Alive	Darkage Software	
AmiBee	APC & TCP	Juni 1998
Aphasia		Ende 1998
ArcAngel	Crystal Software	1998
Battle		
BattleCraft	Ravager's Reality	
Bermuda		
Betrayed	Aurora Works	Mitte 1998
Brainkiller	Titan Computer	
Bubble Heroes	Arcadia Developments	
Caveman Species	Black Flag	Sommer 1998
Championship Manager 3		
Claws of the Devil	Titan Computer	Juni 1998
Construction	The Hidden	
Counterstrike		
Dafel: Bloodline	Sadeness Software	Sommer 1998
Dark Child	MWI	
Dark Forces	Crystal Software	
Daydream	APC & TCP	1998/1999
Delta 4	Hellhound Software	
Desolate	Vulcan Software	Frühjahr 1998
Diversia	Ablaze Entertainment	Ende März 1998
Drive U Crazy	Daztechnique Promotions	
Drok+	The Hidden	
Eat the Whistle	Epic Marketing	
Engine-X		1998
Escape towards the Unknown	Hurricane Software	1998

Eurofighter 2000		
Evils Doom Special Edition	Titan Computer	
Explorer 2260	The World Foundry/Vulcan	1998
Ffigy	Effigy Software	
Forgotten Forever	Sadeness Software	Sommer 1998
Fortress of Fear	Digital Reality SoftworX	Sommer 1998
Foundation	Sadeness Software	März/April 1998
Frankenstein Through The Eyes of...	Crystal Software	
Fratzengeballer	Oxyron/New Generation	Sommer 1998
fUbar	Q-Group	Frühjahr 1998
Genetic Species	Vulcan Software	4.Mai 1998
Genetic Species World Creator	Vulcan Software	Frühjahr 1998
Gilbert Goodmate and the Mushroom...	Crystal Software	Herbst 1998
Gnomes	OTM	
Grand Prix Simulator / Virtua GP		
Gun Fury	Guildhall Leisure	
H-Bomb	Aurora Works	März 1998
H.A.R.D. Corps	GeoSync Media	
Hard Target	Vulcan Software	Frühjahr 1998
Haunted	Crystal Software	Frühjahr 1998
In Shadow of Time	Shadow Elks	
KRUD TV	Skillo Interactive	
Lambda		
Last Days of Paradise	Titan Computer	
Lego Blast	Proxima	
Links Pro	Crystal Software	
Magic Island	APC & TCP	???
Maim & Mangle	The World Foundry/Vulcan	Mitte 1998
Marblelous 2	APC & TCP	Juli 1998
Martian Tales	Skillo Interactive	
MAX Rally	Fortress Software	1998
Moonbases	Homegrown Software	Frühjahr 1998
New Horizons	2260 Designs	
Nothingness	Melina Software / Cassiopee Develop.	
Olofight	The Real Ologram	April 1998
Oyup Oyup	Darkage Software	
Pax Imperialis	Amiga Jihad	
Phoenix	APC & TCP	Juni 1998
Powder	Verkosoft	Frühjahr 1998
Powerball	Skywards Software	
Pulsator	APC & TCP	April 1998
Puzzle Heroes		
Quake	clickBOOM	März 1998
Quake TNT Pack	clickBOOM	März 1998
Quiet Please Tennis	Spooky Fellows	
Radiation	Skillo Interactive	
Riven	clickBOOM	Mai 1998
Scions of the Forgotten World	Vulcan Software	
Sega Rally-Clone	Darkage Software	
Shadow of the third Moon 2		
Skaut	APC & TCP	September 1998
Skimmers	APC & TCP / Islona	Dezember 1998
SpaceLander		
Star Fighter: D'Yammen's Reign	GeoSync Media	
Tank Goblins	Crystal Software	1998
Testament 2	APC & TCP	Mai 1998
The Force of Temera	Dark City Productions	

The Game		
The Golem	Underground Software	Juni 1998
The Rin	The World Foundry	
Total Combustion	Titan Computer	Juni 1998
Total Destruction 3D	Deepcore Entertainment	Sommer 1998
Trauma Zero	Trauma Zero	
Ultra Violent Worlds		
Virtual Karting 2	Epic	April 1998
Wasted Dreams	Vulcan Software	Mai 1998
Westerados	APC & TCP	1998
Wet - The Sexy Empire	New Generation Software	
World Golf	Islona	Frühjahr 1998
Zone 99	Aurora Works	Frühjahr 1998

8. Bookmarks

- Homepages von AMIGA-Spiele-Entwicklern:

Ablaze Entertainment: <http://www.vadium.sk/ablaze/>
 ACSYS: <http://www.rz.tu-ilmenau.de/~sobotta/acsys.html>
 Alpha Software: <http://www.users.globalnet.co.uk/~gazy/>
 Aurora Works: <http://www.auroraworks.com/>
 Black Flag: <http://homepage.esoterica.pt/~cOntact/index.htm>
 Charm Design: <http://dragon.klte.hu/~zavacki/>
 clickBOOM: <http://www.clickboom.com/>
 Corruption Software: <http://www.thehub.u-net.com/>
 Digital Anarchy Software: <http://www.users.zetnet.co.uk/dasoft/>
 Digital Demons: <http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9883/Aphasia.htm>
 Engine X: <http://www.cabfirm.demon.co.uk/engineX.html>
 Fortress: <http://www.allcomm.co.uk/~fortress/>
 Fullspeed Creative Development: <http://home.t-online.de/home/fullspeed/>
 Future Tales Entertainment: <http://www.xgw.fi/~slice/ftales/>
 GeoSync Media: <http://www.ozemail.com.au/~geosync/>
 Homegrown Software: <http://www.eclipse.co.uk/homegrown/>
 Invictus Team: <http://dragon.klte.hu/~dakos/>
 Islona (Epic): <http://www.valivue.demon.co.uk/islona/index.html>
 Marble Eyes: <http://www.marble-eyes.dk/>
 Mutation Software: <http://www.mutation.demon.co.uk/>
 Oxyron: <http://homepages.microdata.de/~michael/>
 Pernat Hard & Software: <http://home.t-online.de/home/pernat/homepage.html>
 Prelusion: <http://homel.swipnet.se/~w-10215/index.htm>
 Pulse: <http://www.ntostud.mh.se/~ping9747/game.htm>
 Q-Group: <http://bessie.mojo.org/~oondy/>
 Ravager's Reality: http://cybercomm.nl/~peterdb/rav_noframes.html
 Red When Excited: <http://www.ldngedge.demon.co.uk/>
 Sadeness Software: <http://www.sadeness.demon.co.uk/>
 Shadow Elks: <http://homel.swipnet.se/~w-10724/IST.html>
 Skillo: <http://www.bomb.demon.co.uk/skillo/main.html>
 Skunkworks: <http://www.anakin1.demon.co.uk/skunkworks/>
 Snakepit: <http://homepages.enterprise.net/dallsopp/>
 Spooky Fellows: <http://www.sgol.it/amiga/main/tsf-news.html>
 Team Mango: <http://homepages.enterprise.net/alvaro/tm/>
 The Rim: <http://members.xoom.com/denan/therim/therim.html>

Titan Computer: <http://www.vossnet.de/titanhb/>
 Verkosoft: <http://www.verkosoft.de/>
 Vulcan Software: <http://www.vulcan.co.uk/>
 World Foundry: <http://www.d-n-a.net/users/dnetEFoE/wf/>

- Portierungen (Doom, Descent, ...)

The Amiga Porting Resource: <http://homepages.which.net/~bartlett/>

- Doom

AmiDoom download page: <http://adoom.ml.org/>
 Nixon's Amiga Doom Homepage: <http://w1.2321.telia.com/~u232100006/doom.html>

- Quake

Quake Amiga: <http://edc.ml.org/qa/main.html>
 Stuart Paterson's Amiga Quake Information Page:
<http://www.cyberus.ca/~spaterson/index.shtml>

- Descent:

The Amiga Descent Page: <http://www.informatik.uni-trier.de/CIP/tfrieden/>

- Weitere Homepages mit Spiele- und Emulator-Informationen:

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

9. PD-Reviews

Neue Spiele im Aminet (25. Februar 1998 - 26. März 1998)

Anmerkung: Die Wertung gibt den Gesamteindruck des Spiels (mit dem Schwerpunkt auf Spielspaß) auf einer Skala von 1 bis 10 wieder, wobei 10 die Höchstwertung ist.

```

-----
/ Name:          3DSpaceBattle v1.1                               \
| Programmierer: Giuseppe Perniola (perniolapa@bccsanteramo.it) |
| Archiv-Name:   game/2play/3DSB.lha                             |
| Archiv-Größe:  76 KB                                           |
| Genre:         Shoot-Em-Up                                     | Spieler: 2
| Sprache:       englisch                                       | Anleitung: englisch
| System:        AGA                                           |
| Distribution:  Freeware                                       |
| Kritik:        mieses "3D-Weltraum-Shoot-Em-Up".             |
\ Wertung:       1/10                                           /
-----

```

```
/ Name: Amiga Angband \
| Programmierer: Mark Howson (Mark.Howson@nottingham.ac.uk) |
| Archiv-Name: 808 KB |
| Archiv-Größe: game/role/zngam206.lha |
| Genre: Rollenspiel | Spieler: 1 |
| Sprache: englisch | Anleitung: englisch |
| System: mind. OS 1.3 + 1.4 MB RAM |
| Distribution: Freeware |
| Kritik: Rollenspiel-Umsetzung |
\ Wertung: 6/10 /
```

```
-----
/ Name: AmiTron v2.42d \
| Programmierer: Michael Zimmer |
| Archiv-Name: game/2play/amitron.lha |
| Archiv-Größe: 452 KB |
| Genre: Geschicklichkeit | Spieler: 2 |
| Sprache: englisch | Anleitung: englisch |
| System: AMIGA |
| Distribution: Freeware |
| Kritik: Tron-Clone für 2 Spieler mit netten Extras. |
\ Wertung: 6/10 /
```

```
-----
/ Name: Back of the Grid (C5 Sim) \
| Programmierer: Chris Young |
| Archiv-Name: game/misc/c5sim.lha |
| Archiv-Größe: 303 KB |
| Genre: Rennspiel | Spieler: 1-2 |
| Sprache: englisch | Anleitung: englisch |
| System: AMIGA |
| Distribution: Freeware |
| Kritik: minimalistisches Rennspiel aus der Vogelperspektive mit |
| C64-Grafik und Track-Editor. |
\ Wertung: 4/10 /
```

```
-----
/ Name: BarricadeWB 1.0 \
| Programmierer: Michal Szafranski (ms174761@students.mimuw.edu.pl) |
| Archiv-Name: game/board/Barricadewb.lha |
| Archiv-Größe: 11 KB |
| Genre: Brettspiel-Umsetzung | Spieler: 1-4 |
| Sprache: englisch | Anleitung: englisch + polnisch |
| System: OS 2.0 |
| Distribution: Freeware |
| Kritik: sehr kleines Brettspiel für 1-4 Spieler. |
\ Wertung: 5/10 /
```

```
-----
/ Name: Boulder Däsh 4.18 \
| Programmierer: Guido Mersmann (geit@studST.FH-Muenster.DE) |
| Archiv-Name: game/jump/boulderdaesh.lha |
| Archiv-Größe: 1.9 MB |
| Genre: Geschicklichkeit | Spieler: 1 |
| Sprache: englisch | Anleitung: deutsch + englisch |
| System: OS 2.0 + 1 MB RAM (läuft mit Grafikkarte) |
| Distribution: Shareware (Gebühr: 30 DM) |
```



```
-----  
-----  
/ Name: Evil 1.21 \  
| Programmierer: Kimmo Kasila (kkasila@students.cc.tut.fi) |  
| Archiv-Name: game/think/Evil121.lha |  
| Archiv-Größe: 1.1 MB |  
| Genre: Strategie-Rollenspiel-Mix | Spieler: 2-4 |  
| Sprache: englisch | Anleitung: englisch |  
| System: AGA + 2 MB Chip RAM + 2 MB Fast RAM |  
| Distribution: Freeware |  
| Kritik: Spiel mit Ähnlichkeiten zu Lords of Chaos und Laser |  
| Squad. Aufgabe: Ausrottung aller feindlichen Monster. |  
\ Wertung: 7/10 /  
-----  
-----
```

```
-----  
-----  
/ Name: Forest Fight \  
| Programmierer: Sylvain Zangiacomi |  
| Archiv-Name: game/2play/Forest.lha |  
| Archiv-Größe: 570 KB |  
| Genre: Geschicklichkeit | Spieler: 2 |  
| Sprache: französisch | Anleitung: englisch |  
| System: 1 MB Chip RAM |  
| Distribution: Freeware |  
| Kritik: 2 Spieler bewerfen sich mit Bumerangs in schlechter |  
| Grafik. |  
\ Wertung: 2/10 /  
-----  
-----
```

```
-----  
-----  
/ Name: Kangy demo 1.02 \  
| Programmierer: Luca Carminati (toffii@spm.it) |  
| Archiv-Name: game/jump/kangy_demo1_02.lha |  
| Archiv-Größe: 202 KB |  
| Genre: Jump N Run | Spieler: 1 |  
| Sprache: englisch | Anleitung: englisch |  
| System: PAL + 1 MB RAM |  
| Distribution: Volversion: 25000 Lire |  
| Kritik: unterdurchschnittliches Jump N Run mit nervigem Sound. |  
\ Wertung: 4/10 /  
-----  
-----
```

```
-----  
-----  
/ Name: Kniffel \  
| Programmierer: Lars Eing |  
| Archiv-Name: game/misc/KniffelGer.lha |  
| Archiv-Größe: 173 KB |  
| Genre: Würfelspiel | Spieler: 1-6 |  
| Sprache: deutsch | Anleitung: deutsch |  
| System: AMIGA |  
| Distribution: Freeware |  
| Kritik: gelungene Umsetzung des Würfelspiels Kniffel. |  
\ Wertung: 7/10 /  
-----  
-----
```

```
-----  
-----  
/ Name: Lawnmower Games \  
| Programmierer: Diverse |  
| Archiv-Name: game/misc/mowersim.lha |  
| Archiv-Größe: 256 KB |  
| Genre: ??? | Spieler: 1 |  
-----  
-----
```

```
| Sprache:      englisch          | Anleitung: englisch      |
| System:      AMIGA              |                          |
| Distribution: Freeware          |                          |
| Kritik:      Rasenmäher-Simulation??? Kein Kommentar!!! |
\ Wertung:     0/10              /
```

```
-----
/ Name:        Nedsuw 2: Ula Tor  \
| Programmierer: Ragnar Fyri (ragnar_fyri@hotmail.com) |
| Archiv-Name:  game/role/Ula_Tor0.lha |
| Archiv-Größe: 82 KB |
| Genre:       Textadventure          | Spieler: 1 |
| Sprache:    englisch              | Anleitung: englisch |
| System:     AMIGA                  |
| Distribution: Freeware              |
| Kritik:     kleines, altes, schlechtes Textadventure. |
\ Wertung:    2/10                   /
```

```
-----
/ Name:        NetHack 3.22 b8    \
| Programmierer: Christian Stieber (stieber@informatik.tu-muenchen.de) |
| Archiv-Name:  game/role/nethack322b8.lha |
| Archiv-Größe: 1.2 MB |
| Genre:       Rollenspiel          | Spieler: 1 |
| Sprache:    englisch              | Anleitung: englisch |
| System:     AMIGA                  |
| Distribution: Freeware              |
| Kritik:     sehr aufwendiges Rollenspiel mit gutem Grafik-Interface. |
\ Wertung:    8/10                   /
```

```
-----
/ Name:        Offence           \
| Programmierer: Frank Otto (Robocop@dame.de) |
| Archiv-Name:  game/shoot/offence.lha |
| Archiv-Größe: 363 KB |
| Genre:       Shoot Em Up          | Spieler: 1 |
| Sprache:    englisch              | Anleitung: - |
| System:     AMIGA                  |
| Distribution: Freeware              |
| Kritik:     extrem ruckelndes Weltraum-Shoot-Em-Up mit Grafik im |
|             Stile der 80er, wenn nicht 70er Jahre ohne jeglichen |
|             Spielspaß. |
\ Wertung:    1/10                   /
```

```
-----
/ Name:        Rokkit V1.2       \
| Programmierer: Tom Gelli Newydd (s-t.e.downes@tees.ac.uk) |
| Archiv-Name:  game/actio/rokkitt.lha |
| Archiv-Größe: 128 KB |
| Genre:       Geschicklichkeit      | Spieler: 1 |
| Sprache:    englisch              | Anleitung: --- |
| System:     AMIGA                  |
| Distribution: Communicationware (Autor schreiben, wenn Spiel gefällt) |
| Kritik:     Spiel mit verblüffend einfachem Spielprinzip - man |
|             steuert ein kleines Raumschiff auf einem Pong-ähnlichen |
|             Spielfeld durch einige Hindernisse und hat eine Menge |
|             Spaß. |
```

```
\ Wertung:          7/10 /
-----
/ Name:             Solitarexx v1.1 \
| Programmierer:   Michal Szafranski (msl74761@students.mimuw.edu.pl) |
| Archiv-Name:     game/board/solitarexx.lha |
| Archiv-Größe:    120 KB |
| Genre:           Kartenspiel | Spieler: |
| Sprache:         englisch | Anleitung: englisch + polnisch |
| System:         OS 3.0 |
| Distribution:    Cardware (man soll dem Autoren eine Postkarte schicken) |
| Kritik:         Solitaire-Spiel ohne Besonderheiten. |
\ Wertung:        5/10 /
-----
/ Name:             Soliton V1.60 beta \
| Programmierer:   Kai Nickel (Kai.Nickel@stud.uni-karlsruhe.de) |
| Archiv-Name:     game/think/soliton160b.lha |
| Archiv-Größe:    276 KB |
| Genre:           Kartenspiel | Spieler: |
| Sprache:         deutsch,... | Anleitung: deutsch,... |
| System:         OS 3.0 + MUI 3.6 |
| Distribution:    Giftware (kleines Geschenk an Autor schicken) |
| Kritik:         hervorragendes Solitaire-Spiel. Die neue Version ist |
|                 noch eine Beta-Version und hat daher noch einige |
|                 Schwächen. |
\ Wertung:        8/10 /
-----
/ Name:             Stratego - the computer version V1.3 \
| Programmierer:   George Hornmoen & Trevor Morris (trevor@jot.nb.ca) |
| Archiv-Name:     game/board/Stratego.lha + game/board/StrategoUpdate.lha |
| Archiv-Größe:    1.1 MB + 42 KB |
| Genre:           Brettspiel-Umsetzung | Spieler: |
| Sprache:         englisch | Anleitung: englisch |
| System:         OS 3.0 + 1 MB Chip RAM |
| Distribution:    E-Mailware (E-Mail an die Autoren) |
| Kritik:         hervorragende Umsetzung des Brettspiels "Stratego". |
|                 Es fehlt (noch) ein 1-Spieler-Modus. |
\ Wertung:        8/10 /
-----
/ Name:             TaskForce V0.17 \
| Programmierer:   Jens Granseuer (jensgr@gmx.net) |
| Archiv-Name:     game/think/TaskForce.lha |
| Archiv-Größe:    136 KB |
| Genre:           Strategie-Action | Spieler: |
| Sprache:         englisch | Anleitung: englisch |
| System:         OS 2.04 |
| Distribution:    Mailware (E-Mail oder Brief an Autor schicken) |
| Kritik:         Beta-Version eines Strategie-Spiels im Stile von Laser |
|                 Squad. |
\ Wertung:        5/10 /
-----
/ Name:             The 3 Islands (Demo Release) \
| Programmierer:   Andreas Falkenhahn (Andreas.Falkenhahn@mail.regio.net) |
```

```
| Archiv-Name:  game/demo/The3Islands_PV.lha +
|               game/patch/The3IslandsFxl.lha
| Archiv-Größe:  2.1 MB + 3 KB
| Genre:        Adventure          | Spieler: 1
| Sprache:     deutsch + englisch  | Anleitung: deutsch + englisch
| System:      AGA + 68020 + 2 MB Chip RAM
| Distribution: Shareware (Vollversion: 30 DM)
| Kritik:      Grafik-Adventure im Monkey Island-Stil mit gescannten
|              Hintergründen.
| \ Wertung:    7/10
|-----/
```

```
/ Name:         Time Campaign v1.0
| Programmierer: Chris Jarvis (c.j.r.jarvis@wkac.ac.uk)
| Archiv-Name:  game/shoot/timecamp.lha
| Archiv-Größe: 136 KB
| Genre:       3D-Shooter          | Spieler:
| Sprache:     englisch            | Anleitung: englisch
| System:      AMIGA
| Distribution: Freeware
| Kritik:      frühes Demo eines 3D-Shooters.
| \ Wertung:    4/10
|-----/
```

```
/ Name:         T.V.Chubbies(tm) - Armchair Assassin AGA
| Programmierer: Gagde Software (simonh@borghome.demon.co.uk)
| Archiv-Name:  game/shoot/TCAA.lha
| Archiv-Größe: 154 KB
| Genre:       Shoot Em Up        | Spieler: 1
| Sprache:     englisch            | Anleitung: englisch
| System:      AGA
| Distribution: Freeware
| Kritik:      ein kleines Spiel, dessen einziges Ziel es ist, nahe
|              Verwandte der Teletubbies (britische Fernsehserie) dem
|              Erdboden gleichzumachen.
| \ Wertung:    5/10
|-----/
```

```
/ Name:         WB Wort 2.3.1
| Programmierer: Oliver Lüthje (olli@blue-ami.prometheus.de)
| Archiv-Name:  game/board/wbwort_v2_3_1.lha
| Archiv-Größe: 143 KB
| Genre:       Brettspiel-Umsetzung | Spieler: 1-2
| Sprache:     deutsch,...          | Anleitung: deutsch,...
| System:      OS 2.0
| Distribution: Shareware (Gebühr: 10 DM)
| Kritik:      gute Scrabble-Umsetzung mit Möglichkeit, gegen den
|              Computer oder einen menschlichen Gegner zu spielen.
|              Besonderheit: erweiterbarer Wortschatz in mehreren
|              Sprachen.
| \ Wertung:    8/10
|-----/
```

Zusammenfassung:

1. Boulderdäsh 4.18

9/10 <----- AGPJ TOP TIP

2.	Nethack 3.22 b8	8/10	<-----	AGPJ TOP TIP
	Soliton V1.60 Beta	8/10	<-----	AGPJ TOP-TIP
	Stratego - the computer version V1.3	8/10	<-----	AGPJ TOP-TIP
	WB Wort 2.3.1	8/10	<-----	AGPJ TOP TIP
6.	Deface v1.4.1	7/10		
	Evil 1.21	7/10		
	Kniffel	7/10		
	Rokkit V1.2	7/10		
	The 3 Islands (Demo Release)	7/10		
11.	Amiga Angband 2.0.6	6/10		
	AmiTron v2.42d	6/10		
	Breakout v0.98B	6/10		
14.	BarricadeWB 1.0	5/10		
	T.V.Chubbies(tm) - Armchair Assassin	5/10		
	Solitarexx V1.1	5/10		
	TaskForce v0.17	5/10		
18.	Back of the Grid (C5 Sim)	4/10		
	Collision Course Alpha	4/10		
	Kangy demo 1.02	4/10		
	Time Campaign v1.0	4/10		
22.	Desperadoes	2/10		
	Forest Fight	2/10		
	Nedsuw 2: Ula Tor	2/10		
25.	3DSpaceBattle v1.1	1/10		
	Offence	1/10		
27.	Lawnmower Games	0/10		

nicht lauffähig (030-50, AGA, OS 3.1, 18 MB RAM, 2.1 GB HD):

- game/demo/intgolf.lha
- game/think/ceporro.lha

Rückblick: Die bisherigen TOP TIPS (AMIGA AGPJ 1-7):

01	Deluxe Galaga 2.6	10/10
	Blitzbombers	10/10
03	Boulder Däsh 4.18	9/10
	PIGbase4 2.7	9/10
	Risiko 1.5	9/10
	FaYoh	9/10
07	Bürgermeister 2.76	8/10
	Diamond Caves II V1.4	8/10
	Tiger's Bane	8/10
	Battle Othello V0.7	8/10
	Battle ShipsII v1.1.6	8/10
	Waponez 2 - Groundwars	8/10
	BOTSS 3	8/10
	Schlachtfeld 1.0	8/10
	Soliton V1.60 Beta	8/10
	STARTREKQuiz V1.5 AGA extended	8/10
	AQuix 1.04	8/10
	WB Wort 2.3.1	8/10
	NetHack 3.22 b8	8/10
	Stratego - the computer version V1.2	8/10

10. Emulator-News

- DarkNESs-Update

DarkNESs 0.23 bietet einige Bugfixes, Optimierungen der CPU-Emulation und benötigt nun 1 MB RAM.

- CoolNESs-Update

Auch CoolNESs 0.65 bietet viele Bugfixes und Optimierungen. Neue Mapper wurden hinzugefügt und die Grafik-Routinen neu geschrieben, um Splitscreens und flickerfreies Scrolling zu ermöglichen. Es ist nun auch möglich, die Shareware-Gebühr mit D-Mark zu bezahlen (30 DM).

- A/NES-Update

Auch der dritte NES-Emulator A/NES ist in einer neuen Version erschienen. 0.99.5b bietet eine neue Sound-Emulation, einige Bugfixes und eine besondere Neuheit: A/NES ist jetzt Giftware.

- MySNES-Update

MySNES 0.06 ermöglicht inzwischen das Spielen von Super Mario World. Es gibt den SNES-Emulator in 2 Versionen, einer Version für 1MB-ROMs und einer für 3MB-ROMs.

- M.A.M.E. PPC-Update

Die PowerPC-Version des beliebten Arcade-Emulators M.A.M.E. ist nun in der Version 0.30.3 erschienen.

- Virtual 2600-Update

Die Version 0.83 des Atari 2600-Emulators ist erschienen. Sie bietet einige Bugfixes und Verbesserungen, die Interessierte sich am besten selbst ansehen.

11. Schlußwort

Im Moment werden leider mal wieder nicht sehr viele Spiele für unseren AMIGA veröffentlicht. Nach den Hits Myst, onEscapee und Final Odyssey herrscht im Moment eine Flaute, angekündigte Titel wie Quake, Genetic Species oder Foundation werden nach hinten verschoben. Da kommen Spiele wie Sixth Sense Investigations gerade richtig, um die Langeweile etwas zu vertreiben. Welche Titel im kommenden Monat veröffentlicht werden, weiß nur der Geier, und Ihr, wenn Ihr auch im nächsten Monat AGPJ lest, denn dort gibt es Testberichte aller neuen Titel und die üblichen News, Aminet-Tests, usw... Also bis dann, und vergeßt die Lesercharts nicht.

bis dann.

jens. (jschroe@gwdg.de)

(Jens Schröder, Augustinerstr. 26, 37077 Göttingen)

1.9 AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

1. Sind Haage & Partner und Phase 5 am AMIGA OS 3.5 beteiligt?

Nachdem es am 20. März schon ganz so aussah, als ob wir uns auf ein gemeinschaftlich von AMIGA, Inc., Haage & Partner und Phase 5 digital products entwickeltes AMIGA OS 3.5 einstellen könnten, steht mittlerweile wieder ein mehr oder weniger großes Fragezeichen über der Meldung.

Was war geschehen?

Im Verlauf des vergangenen Monats wurden die Gerüchte immer lauter, nach denen Haage & Partner und/oder Phase 5 digital products an der Entwicklung der Version 3.5 des AMIGA-Betriebssystems beteiligt seien.

Daraufhin fragte AMIGA aktuell bei den Geschäftsführern von AMIGA, Inc., AMIGA International, Inc., Haage & Partner sowie Phase 5 digital products an, ob denn an den Gerüchten etwas Wahres dran sei. Petro Tyschtschenko antwortete als erster, er bestätigte die Meldungen und gab nähere Informationen, woraufhin AMIGA aktuell sich zur Herausgabe des folgenden Specials entschloß:

--

Haage & Partner und Phase 5 arbeiten am AMIGA OS 3.5 mit

Petro Tyschtschenko, Praesident von AMIGA International, Inc., bestaetigte soeben gegenueber AMIGA aktuell Geruechte, nach denen der Softwarehersteller Haage & Partner und der Hardwareproduzent Phase 5 digital products an der Entwicklung des AMIGA OS 3.5 beteiligt sind. Ausserdem arbeiten Olaf Barthel und Fleecy Moss (Mitglied beim Industry Council for Open AMIGA) mit. Die Regie bei der Weiterentwicklung des AMIGA-Betriebssystems hat Jeff Schindler, Chef der AMIGA-Entwicklungsabteilung AMIGA, Inc., USA.

Mehr dazu in AMIGA aktuell 4/98.

--

Kurz nachdem diese Nachricht in verschiedene AMIGA-Newsgrups gelangt ist, meldete sich Olaf Barthel mit einem Posting zu Wort und bestätigte darin, daß Fleecy Moss und er an der Entwicklung des AMIGA OS 3.5 beteiligt seien. Dagegen entspreche die Aussage über eine Beteiligung von Haage & Partner und Phase 5 "in dieser Form nicht der Wahrheit".

Etwa zur selben Zeit schrieb mir Jürgen Haage, Geschäftsführer von Haage & Partner. Demnach stünde das Unternehmen zur Zeit in Verhandlungen mit AMIGA International, und man sei sehr zuversichtlich, bei zukünftigen OS-Projekten mitwirken zu dürfen. Damit bestätigte er indirekt die Worte Olaf Barthels.

Fazit:

Kaum zu glauben, aber wahr: Erst in der letzten Ausgabe von AMIGA aktuell habe ich kritisiert, daß gewisse AMIGA-Mitarbeiter ihre persönlichen Meinungen in der Form verbreiten, als wären sie bereits beschlossene Tatsachen.

Ich meine, mit Vorsicht sagen zu können, daß die Anzahl dieser Personen wohl in erster Linie auf eine einzige zu reduzieren ist. Leider ist es nicht das erste Mal, daß die betreffende AMIGA-Kraft unrichtige Behauptungen aufstellt, insbesondere in den letzten Wochen ist dies vermehrt vorkommen, ohne daß ich einen Grund sehe, auf jede falsche Aussage im einzelnen einzugehen.

Ich kann nur nochmals appellieren, meinen Kommentar in der letzten Ausgabe zu Herzen zu nehmen.

Aber jetzt "Schwamm drüber".

Positiv ist wenigstens, daß Haage & Partner mit AMIGA, Inc. in Verhandlungen über eine Beteiligung an der Entwicklung des AMIGA OS 3.5 steht. Denn so wie es mittlerweile aussieht, kommt die AMIGA-Entwicklungsabteilung mit der Arbeit nicht so recht voran - insofern wäre es ganz einfach töricht, nicht zu einer Übereinkunft mit Haage & Partner (und vielleicht auch Phase 5) zu kommen. Aber mehr dazu in meinem Schlußwort am Ende dieser Ausgabe.

2. Phase 5 erhält Lizenz zur Verwendung des AMIGA OS 3.1

»9. März 1998

Lizenz fuer Phase 5

Langen/Oberursel, 9. März 1998 - AMIGA International, Inc. und phase 5 digital products haben heute bekanntgegeben, dass ein Lizenzvertrag unterzeichnet wurde, der es phase 5 ermöglicht, das AMIGA OS 3.1 in zukünftigen Produkten zu nutzen.

"Wir freuen uns, dass mit phase 5 digital products einen weiterer wichtiger Entwickler und Hersteller aus dem AMIGA-Markt seine Verbundenheit zum AMIGA OS 3.1 zeigt", sagte Petro Tyschtschenko von AMIGA International, Inc.

"Da phase 5 führender Entwickler der AMIGA PowerPC-Produkte ist", so Petro Tyschtschenko weiter, "stellt dieser Vertrag einen wichtigen Impuls fuer künftige Entwicklungen im Bereich AMIGA / AMIGA kompatible Systeme dar - eine Erwartung, die von der Zusammenarbeit der verschiedenen AMIGA-Lizenzunternehmen gestuetzt wird."

Der Lizenzvertrag gestattet phase 5 digital products, das AMIGA OS 3.1 in künftigen Produkten zu nutzen und dadurch die PowerUP-Produktlinie um Stand-Alone-Systeme zu erweitern. Als logischen Schritt hat das Unternehmen unverzueglich die Entwicklung eines solchen unabhangigen Computersystems bekanntgegeben.

"Wir sind sehr erfreut, dass es zu einer Uebereinstimmung gekommen ist, die es uns ermoglicht, mit viel Aufwand an dieses neue Projekt zu gehen, und wir schatzen die Unterstuetzung fuer unser Projekt seitens AMIGA International, Inc. und vor allem Petro Tyschtschenko", sagte Wolf

Dietrich, Geschaeftsfuehrer von phase 5 digital products. "Diese Partnerschaft verdeutlicht unsere Verbundenheit zum AMIGA und ist ein wichtiges Signal fuer die Zukunft des Systems."

Fuer weitere Informationen:

Phase 5 Digital Products (<http://www.phase5.de/>)
Wolf Dietrich (wd@gf.phase5.de)
Petro Tyschtschenko (ptysch@amiga.de)«

(Quelle: AMIGA International, Inc.)

3. AMIGA International vergibt weitere Lizenz für Werbeartikel

»2. Maerz 1998 L@Bine Lizenznehmer

L@Bine Productions, Kalifornien, USA, hat mit sofortiger Wirkung die Lizenz zur Verwendung des AMIGA Markenzeichens fuer Werbeartikel wie T-Shirts, Baseballmuetzen, Kaffeetassen usw.

Kontakt:
L@Bine Productions
2351 West Buena Vista Drive
Rialto, CA 92377-3619
USA«

(Quelle: AMIGA International, Inc.)

4. 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

02.03.1998
L@Bine Lizenznehme

09.03.1998
Lizenz fuer Phase 5«

(Quelle: AMIGA International, Inc.)

Ergänzungen werden laufend in AMIGA aktuell veröffentlicht.

1.10 PowerUp-to-date

PowerUp-to-date

1. Phase 5 liefert Blizzard603e(+) aus

Nach dem Beginn der Serienfertigung im letzten Monat hat Phase 5 digital products mittlerweile die ersten PowerPC-Karten vom Typ Blizzard603e(+) an die Händler ausgeliefert. Ein Testbericht des Boards ist in der entsprechenden Rubrik dieser AMIGA-aktuell-Ausgabe zu finden.

Fazit:

Es ist nicht einmal zwei Jahre her, da legte man knapp 700 Mark auf die Ladentheke und bekam dafür ein Al200-Turboboard mit 68040/25MHz als Prozessor. Heute gilt dieser Preis wieder - mit dem Unterschied, daß man nun zusätzlich einen mit 160 MHz getakteten PowerPC603e für sein Geld erhält, der immerhin mehr als 200 Millionen Befehle pro Sekunde ausführen und sich somit leistungsmäßig mit taktgleichen Pentium-CPU's messen kann. Das Benchmark-Programm Dhrystone (verfügbar im Aminet) beispielsweise bescheinigt einem mit 200 MHz getakteten PPC603e mehr als die zehnfache Geschwindigkeit eines 68040/25MHz bzw. die vierfache Leistung eines 68060/50MHz.

Endlich kommt auch die Softwareentwicklung für APUS (AMIGA-PowerUp-System) in Gang, und die erfreuliche Entwicklung hat erst begonnen: Immer mehr PowerUp-Karten werden verkauft, so daß die Zahl der auf PowerPC umgesetzten Programme weiter ansteigt, wodurch sich wiederum der Absatz der PowerUp-Karten verstärkt - ein kaum aufzuhaltender Kreislauf.

Als nächstes wartet die AMIGA-Gemeinde auf das Erscheinen der wohl unangefochten besten AMIGA-Grafikkarten, CyberVisionPPC und BVisionPPC. Mit letzterer erhält der Al200 endlich die Grafikleistung moderner Computer, die wohl auch den immerhin schon acht Jahre alten ZorroIII-Bus überfordern würde.

Wohl etwa zur selben Zeit werden sich die verbliebenen A2000-Nutzer über das Erscheinen der Blizzard 2604 freuen können.

2. CyberstormPPC im Preis gesenkt / Neues Modell mit 233 MHz

Phase 5 hat seine CyberstormPPC-Reihe den Marktgegebenheiten angepaßt: Nachdem inzwischen Windows-PCs mit mehr als 200 MHz zum Standard geworden sind, hat der Oberurseler Hersteller handeln müssen und eine 233MHz-Version der Prozessorkarte herausgebracht, die für 1649 Mark erhältlich ist. Gleichzeitig wurden die unverbindlichen Verkaufspreise der übrigen Modelle deutlich gesenkt: Die 180MHz-Version kostet statt 1449,- Mark nur noch 1249,- Mark, der Preis der 200MHz-Variante wurde sogar um 300 Mark auf 1495 Mark reduziert. Die Beträge verstehen sich ohne 68k-Prozessor.

3. Phase 5 kündigt AMIGA-kompatibles Computersystem an

Einen Tag nach Bekanntwerden der AMIGA-OS-3.1-Lizensierung meldete sich Phase 5 digital products mit folgender Ankündigung zu Wort:

»10. März 1998

PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS KÜNDIGT DIE ENTWICKLUNG DER PRE\BOX AN, EINES AUF POWERPC BASIERENDEN COMPUTERSYSTEMS MIT AMIGA OS 3.1

Neben der Fertigstellung geplanter Produkte, wie z.B. die CyberVisionPPC- und die BVisionPPC-Grafikkarten, hat PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS die Entwicklung eines neuen Projekts gestartet, nämlich ein selbständiges auf PowerPC basierendes Computersystem mit Namen pre\box, welches mit dem lizenzierten AMIGA OS 3.1 und einer weiterentwickelten Version der PowerUP-Systemsoftware ausgestattet sein wird, um für Amiga-Kompatibilität auf der Ebene von AMIGA OS/Workbench 3.1 unter CyberGraphX V3 zu sorgen.

"Die Lizenzvereinbarung, die wir mit Amiga International unterzeichnet haben, erlaubt uns, das Entwicklungsprojekt dieser neuen Maschine zu beginnen, das wir seit einigen Monaten in der Entwurfplanung hatten. Es ist ein wichtiger Schritt zur Wiederbelebung des Amiga-Marktes, zur Ermutigung der Entwickler und zum Ausbau eines Marktes, der stark genug ist, sich selbst zu erhalten", sagt Wolf Dietrich, General Manager von PHASE 5. In einer gesonderten Veröffentlichung erklärt Dietrich, daß die A\BOX, das Langzeit-Technologie-Projekt von PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS, zwar zurückgestellt, aber nicht aufgehoben wurde. "Das A\BOX-Projekt wird weitergeführt mit angepaßten Zielen und Eigenschaften und mit erweiterten Mitteln, die auf der erfolgreichen Einführung der neuen Produktlinien beruhen werden". Dietrich weist darauf hin, daß der Schlüssel für das Überleben des Amiga und des Amiga-Markts die frühest mögliche Verfügbarkeit neuer herausragender selbständiger Hardware-Produkte ist, ein Ziel, das mit dem Entwurf der pre\box erreicht werden soll. "Wir brauchen in der nächsten Zukunft einen expandierenden Markt, oder die Schlacht ist für das Amiga-Computersystem verloren", fügt er hinzu.

MIT DEM NÄCHSTEN SCHRITT IN RICHTUNG AUF POWERPC-MULTIPROCESSING STARTET DIE PRE\BOX IN NEUE LEISTUNGSDIMENSIONEN DURCH.

Die neuen pre\box-Maschinen zielen auf die mittleren und gehobenen Preis-Bereiche für PCs oder Personal Workstations, sind aber für unglaubliche Leistungen entworfen. Alle Systeme erscheinen als Multi-Prozess-Geräte mit wenigstens vier eingebauten PowerPC-CPU's, durch die eine extrem hohe Computerleistung zu einem außergewöhnlichen Preis/Leistungs-Verhältnis geboten wird. "Multi-Prozessor-Technik war eines der wichtigsten, wenn nicht gar DAS wichtigste Ziel für die Erzeugnisse von PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS in den letzten 18 Monaten", erklärt Wolf Dietrich. "Genau hier bietet die alternative Technologie Vorteile und Überlegenheit über die üblichen Produkte auf dem PC-Markt. Während unsere derzeitige PowerUP-Produktlinie, die aus Aufrüstungskarten für existierende Maschinen besteht, dem Anwender hilft, sein System aufzurüsten und seine Investitionen in existierender Hard- und Software zu sichern, ist es eine Herausforderung, neue selbständige Hardware-Produkte zu bauen, die im Preis mit üblichen PCs mithalten können - besonders unter dem Eindruck, daß PC-Systeme regelmäßig zu Dumpingpreisen hinausgeworfen werden, und daß ein heute gekauftes PC-System in weniger als einem Jahr überholt und nahezu wertlos sein kann". Folgerichtig plant die Gesellschaft nicht die Herstellung von Einzel-CPU-Systemen, welche mit einem ähnlichen Leistungspegel der Intel-basierenden Systeme konkurrieren müßten, sondern will vollständig die Möglichkeiten ausnützen, die ihr die Hinwendung zum PowerPC bietet. "Entwickler, die sich schon heute der PowerPC-Gruppe anschließen, können ihre Produkte recht einfach für das Multiprocessing anpassen. Damit können wir zwei riesige Schritte - vom System mit der einzelnen 68k-CPU zum Mehrfach-PowerPC-System - innerhalb eines einzigen Jahres machen, ein

eindrucksvoller Fortschritt für die Amiga-Gemeinde, die viele nicht für möglich gehalten haben", fügt Wolf Dietrich hinzu.

Das pre\box-System wird auf einem ATX-Motherboard in Normgröße entwickelt und erhält ein schnelles auf SDRAM beruhendes Speicher-Subsystem mit zunächst bis zu 100 MHz Zugriffsgeschwindigkeit. Abhängig von der Bus-Geschwindigkeit des verwendeten PowerPC-Prozessors läuft der Prozessorbus auch mit bis zu 100 MHz. Die vier PowerPC-Prozessoren, die auf einer getrennten CPU-Karte untergebracht sind, werden mit vorder- oder rückseitigen (inline or backside) Cache-Speichern ausgerüstet, je nachdem, welcher Prozessortyp tatsächlich verwendet wird. Da die Software des PowerUP-Systems eine Software-kontrollierte Cache-Zuteilung (cache coherency) besitzt, kann die pre\box sogar mit CPUs bestückt werden, die Hardware-seitig das Multiprocessing nicht unterstützen, wie die PPC603e oder die PPC750 (G3).

In das pre\box-System ist auch ein 3D-Grafik-Subsystem integriert, welches über ein 66-MHz-Bussystem PCI 2.1 mit einer Spitzen-Übertragungsleistung von 264 MB/s verbunden ist und acht MB Grafikspeicher aufweist. Mit diesem Gfx-Subsystem ist ein leistungsfähiger Standard für die Minimal-Konfiguration geboten, auf die sich Software-Entwickler verlassen können. Aber noch mehr: Auf dem gleichen 66-MHz PCI-Bus ist noch ein besonderer Steckplatz für eine auf Voodoo2 basierende 3D-Beschleunigerkarte, die direkt mit dem eingebauten Grafik-Chip verbunden ist. "Wir planen, entweder selbst oder in Zusammenarbeit mit anderen Herstellern, eine durch Voodoo2 unterstützte Lösung als mächtige Aufrüstungs-Option", kommentiert Wolf Dietrich. "Wir wollen die Forderungen ernsthafter Spieler nicht vergessen." Die ausgezeichneten Eigenschaften der Bildschirm-Darstellung werden ergänzt durch ein leistungsfähiges Klangsystem in CD-Qualität in Stereo mit weitreichenden Klangsynthese-Möglichkeiten.

Gleichfalls als Standard werden ein Ultra-Wide-SCSI-II-Controller und ein 100-Mbit-Ethernet-Controller integriert sein, wodurch die Verwendung der heutigen leistungsfähigen UW-SCSI-Geräte und der Anschluß an schnelle Netze möglich wird - Eigenschaften, die auch die Konzepte mit verteilten Multiprozessoren (distributed multiprocessing concepts) von PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS unterstützen.

Um die Verwendung preiswerter Hardware-Erweiterungen zu ermöglichen, ist ein Standard-PCI-Bus mit drei Steckplätzen integriert. Dieser PCI-Bus läuft mit 66 MHz, er akzeptiert aber auch 33-MHz-PCI-Platinen. Durch den integrierten PCI-Bus ist die Entwicklung bester Hardware-Produkte für das pre\box-System ganz leicht; und noch mehr: Entwickler können vorhandene PCI-Geräte verwenden und sie einfach an das pre\box-System anpassen, indem sie die Software zur Unterstützung schreiben.

Es ist noch nicht entschieden, ob ein Sockel für eine optionale 68k-CPU auf der Platine sein wird. "Bei diesem Erzeugnis der nächsten Generation ist die Konsequenz für die Verwendung von 68k-Software die Emulation. Wir ermutigen ständig die Amiga-Entwickler, unsere neue MP-Technologie und die Richtlinien, die wir mit unserer PowerUP-Systemsoftware einführten, zu unterstützen, und diejenigen, die diesen Empfehlungen folgen, werden Anwendungsprogramme liefern können, die die ungeheure Leistungsfähigkeit unseres entstehenden pre\box-Systems von Anfang an ausnützen. Hier müssen die Kräfte jetzt eingesetzt werden", sagt Wolf Dietrich.

Neben diesen hauptsächlichlichen Eigenschaften wird die pre\box alle üblichen

Funktionen bieten, die man heute von einem Computersystem erwartet, wie schnelle serielle und parallele Schnittstellen, einen USB-Bus und eine EIDE-Schnittstelle für z.B. billige CD-ROM-Laufwerke oder zusätzliche billige Festplatten.

Die Markteinführung der pre\box ist vorgesehen für den Anfang des vierten Quartals 1998. Der zu erwartende Preis für das pre\box-System wurde schon ermittelt auf der Basis der derzeitigen Preise für PowerPC-Prozessoren. Derzeit ist geplant, die verschiedenen Versionen der pre\box zu folgenden empfohlenen Preisen anzubieten:

- * pre\box 604/800 mit vier PPC604e-200 MHz CPUs
Empfohlener Einzelhandels-Preis:
DM 3.995,- / US\$ 1995.00/ UK£ 1495.00
- * pre\box 604/1000 mit vier PPC604r-250 MHz CPUs
Empfohlener Einzelhandels-Preis:
DM 4.995,- / US\$ 2495.00/ UK£ 1895.00
- * pre\box 604/1200 mit vier PPC604r-300 MHz CPUs
Empfohlener Einzelhandels-Preis:
DM 6.995,- / US\$ 3395.00/ UK£ 2595.00
- * pre\box 750/1200 mit vier PPC750-300 MHz CPUs,
jede mit 1 MByte Backside Cache
Empfohlener Einzelhandels-Preis:
DM 8.995,- / US\$ 4495.00/ UK£ 3395.00

(Deutsche und UK-Preise enthalten Mehrwertsteuer, US-Preise sind aussch. örtlicher Steuern, alle Preise basieren auf den derzeitigen Wechselkursen. Technische Daten und Preise der Geräte können ohne vorherige Nachricht geändert werden.)

Diese Preise gelten für pre\box-Systeme in einem ATX-Minitower einschl. Maus und Tastatur sowie des AMIGA OS 3.1 und der PowerUP-Systemsoftware, aussch. Speicher, Festplatte und CD-ROM. Für eine Anfangs-Konfiguration mit Speicher, Festplatte und CD-ROM (32MB, 4GB, 24speed) muß mit weiteren DM 750.- (US\$ 375.00 oder UK£ 275.00) gerechnet werden. "Natürlich können Preisänderungen und unterschiedliche Konfigurationen/Geschwindigkeiten durch Preisanpassungen bei PowerPC-CPU's und die Verfügbarkeit neuer und/oder schnellerer PowerPC-Prozessoren auftreten", fügt Wolf Dietrich hinzu.

Um Anwender, die PowerUP-Platinen in ihren Amigas haben, zu unterstützen und sie zu ermutigen, wird PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS ihnen beträchtliche Nachlässe beim Kauf von pre\box-Systemen gewähren. "Wir möchten dem heutigen Anwender Sicherheit für seine Investition bieten. Offensichtlich müssen Amiga-Anwender und Entwickler heute eine schnell wachsende Basis von PowerUP-Systemen sehen, um den Entwicklungsfortschritt zu fördern. Wir wollen die Anwender ermutigen, schon jetzt in die PowerPC-Technologie zu investieren", meint Wolf Dietrich. Besitzer von PowerUP-Karten, die den Discount beim Erwerb einer pre\box in Anspruch nehmen, brauchen die Karte nicht zurückzugeben, sondern können ihren PowerUP-Amiga weiterhin als Einzelgerät verwenden oder sogar seine Fähigkeiten von der pre\box aus über ein Verbindungssystem verwenden, welches Bestandteil der pre\box sein wird, und mit dem im Netzwerk die Multi-Prozessor-Möglichkeiten der PowerUP-Systemsoftware nutzbar gemacht werden können.

Mit diesem neuen Produkt-Fahrplan und einer zu erwartenden Auswahl mächtiger und ausgezeichnete Gerätschaften unterstreicht PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS seine Stellung als führender Neuentwickler für PowerPC-Hardware und Systemsoftware auf dem Amiga-Markt. "Wir wollen auch weiterhin den Amiga-Markt mit diesen Anstrengungen unterstützen", stellt Wolf Dietrich fest. "Teil unserer Bemühungen wird auch die Unterstützung der Entwickler sein und wir strengen uns an, sie zur Entwicklung für PowerUP zu ermutigen. Wir wollen alles mögliche tun, um die Entwickler beim Amiga zu halten und versuchen dazu, Entwickler zurückzuholen, die unsere Plattform verlassen haben oder die ihre Arbeit einstellten. Derzeitig erschienene Ausgaben von PowerUP-kompatibler Software, die von ihren Entwicklern innerhalb von nur einigen Wochen realisiert wurden, zeigen, wie leicht und effizient bestehende Programme portiert werden können, um die neue Prozessor- und Leistungsgeneration zu unterstützen. Um die Software-Entwickler zu überzeugen, müssen wir ihnen auch das Marktpotential und die Aussichten für die Zukunft zeigen, die wir ihnen bieten. Auch alle Anwender können diese Anstrengungen unterstützen, indem sie sich mit ihren bevorzugten Software-Händlern in Verbindung setzen und PowerUP-Versionen ihrer Programme verlangen."«

Die Übersetzung stammt von Gernod Schomberg.
(Quelle des Originals: Phase 5 digital products)

Fazit:

Nun plant also auch Phase 5 ein AMIGA-kompatibles Computersystem. Offenbar ist man mittlerweile zu der korrekten Auffassung gelangt, daß nur ein Computer, der auch AMIGA-OS-Kompatibilität bietet, von der Mehrzahl der AMIGA-Anwender akzeptiert wird. Insofern ist der Aufschub der A\Box (siehe nächster Artikel), der aus meiner Sicht eher einer Einstellung des Projekts gleichkommt, ein logischer Schritt. Denn was bringt den Nutzern von AMIGA-Software die beste Hardware, wenn als Betriebssystem ein Unix-Derivat zum Einsatz kommt? Nichts - es wäre kein AMIGA mehr.

Phase 5 bekennt sich in der obigen Erklärung eindeutig zum AMIGA OS. Egal, ob als native Emulation oder durch Verwendung eines 68k-Prozessors, wichtig ist, daß nahezu jedes AMIGA-OS-3.1-kompatible Programm auf der pre\box lauffähig ist. Nur so gelingt der Übergang zur nächsten Generation von AMIGA-Computern. Dabei ist es nicht unbedingt von Nachteil, wenn die Hersteller unterschiedliche Hardware-Konzepte verfolgen, viel wichtiger ist, daß bei jedem Rechner dasselbe Betriebssystem Verwendung findet: das AMIGA OS.

Auch die Gerüchteküche macht vor der pre\box nicht halt: Auf einer Macintosh-Seite im Internet war doch glatt zu lesen, daß einer verlässlichen Quelle zufolge bereits einige Prototypen des Rechners bei europäischen AMIGA-Anwendern im Einsatz seien. Wer's glaubt, kennt Phase 5 nicht...

Überhaupt scheint die Macintosh-Welt ein Auge auf das Gerät geworfen zu haben. Und das ist kein Zufall: Phase 5 verspricht nicht nur ein Preis/Leistungsverhältnis, das jedem PowerMac-Nutzer Tränen in die Augen schießen läßt, nein, der Hersteller will die von Haus aus nicht Multi-Prozessor-geeignete G3-Serie des PowerPCs (in diesem Fall den PPC750) eben mit dieser Fähigkeit ausstatten - auf Softwarebasis. Eine solche Lösung ist

im Macintosh-Bereich derzeit nicht in Sicht.

Bevor jedoch die pre\box das Stadium der Serienfertigung erreicht, wird noch viel Zeit vergehen, sicher viel mehr, als uns Phase 5 mit dem genannten Termin "Anfang des vierten Quartals 1998" Glauben machen will. Nicht nur aus meiner persönlichen Sicht käme selbst das Erscheinen der pre\box in der ersten Hälfte 1999 geradezu einem Wunder gleich. Denn wenn Phase 5 bereits zwei Jahre benötigt, um ein Projekt wie PowerUp zur Serienreife zu führen, wie soll es bei vergleichbaren Rahmenbedingungen möglich sein, einen rundherum erneuerten AMIGA innerhalb weniger Monate auf den Markt zu bringen?

4. Phase 5 legt Projekt A\BOX auf Eis

Gleichzeitig mit der Ankündigung der pre/box veröffentlichte Phase 5 digital products die folgende Erklärung:

»10. März 1998

MIT BLICK AUF DAS NEUE JAHRTAUSEND

Die Zukunft des A\BOX-Projekts.

Gleichlaufend mit der Ankündigung des pre\box-Computers, des kommenden auf PowerPC basierenden und mit Amiga OS 3.1 kompatiblen Betriebssystem ausgerüsteten Computersystems, veröffentlicht PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS auch eine Mitteilung über den derzeitigen Projekt-Status der A\BOX-Entwicklung. Das wichtigste in dieser Mitteilung ist, daß, obwohl das A\BOX-Projekt zurückgestellt wurde und wesentliche neue Zielvorgaben und Termine erhielt, es nicht eingestellt wurde. "Zuallererst möchten wir allen Enthusiasten danken, die uns mit ihren positiven Mitteilungen und ihrem Vertrauen im vergangenen Jahr unterstützt haben", sagt Wolf Dietrich, General Manager von PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS. "Unglücklicherweise können wir diese Unterstützung nicht durch die Ankündigung würdigen, daß unser A\BOX-System kurz vor der Auslieferung steht. Während des letzten Jahres mußten wir bedeutend mehr Kapazität in die Entwicklung von PowerUP stecken, als wir ursprünglich geplant hatten, und die Verzögerung in der PowerUP-Entwicklung ebenso wie die allgemein zurückhaltende Entwicklung im Amigamarkt erlaubten uns nicht, unsere Entwicklungspläne für 1997 aufrechtzuerhalten."

Während die Gesellschaft bis weit ins Ende des letzten Jahres vorhatte, die meisten Entwicklungskapazitäten nach Fertigstellung der letzten PowerUP-Platinen und Zusatzgeräten auf die A\BOX anzusetzen, wurde nun entschieden, zunächst das pre\box-Computersystem zu realisieren. Dieser Schritt wurde getan, um ein Komplett-System zur Verfügung zu stellen, welches den Markt und die Umsätze ausbauen kann und damit eine wirtschaftliche Grundlage für die Entwicklung des A\BOX-Projekts bereitstellt, ebenso wie es die Basis für die Zunahme der Software-Entwicklung und eine wachsende Zahl von Anwendern bietet.

"Wir glauben, daß genügend Platz für ein Computersystem bleibt, welches die Ideen in sich vereinigt, die wir im A\BOX-Projekt vorgezeichnet haben", stellt Wolf Dietrich fest. "Dies ist ein Projekt, das durch Visionen getragen wird, die nicht veralten. Die A\BOX bleibt unser Langzeit-Technologie-Projekt und der wichtigste Beitrag zu den technologischen

Zielen unserer Gesellschaft. Da wir mehr Kapazität in diese Entwicklung einbringen müssen, und da wir auch wissen, daß wir mehr Zeit brauchen, wollen wir aus der A\BOX ein Projekt machen, das auf das Jahr 2000 zielt - und wir wollen, daß es die Erwartungen der vielen Menschen erfüllt, die sie in einen Computer setzen, der mit dem Beginn eines neuen Jahrtausends in Erscheinung tritt." Inzwischen verwirklicht das pre\box-Projekt ein System, das mehr sein wird als nur ein einziger Schritt zur A\BOX.

Dietrich zeigt auf, daß die Entwicklung der PowerUP-Geräte ebenso wie das neue pre\box-Computersystem Schritt für Schritt Technologien enthalten, die in der A\BOX Verwendung finden werden. "Heute ist es klar, daß die A\BOX gleich von Anfang an als Multi-Prozessor-System verwirklicht wird, eine Technologie, die schon mit der pre\box eingeführt wird. Das hilft mit, wesentliche Erfahrungen und Erkenntnisse im Entwurf der MP-Programmierung auf der Seite der Software-Entwickler zu gewinnen und gibt eine stabile Software-Grundlage für die A\BOX, wenn sie ausgeliefert wird." Wenn die A\BOX auf den Markt kommt, werden neue Generationen von PowerPCs mit integrierten VMX-Multimedia-Treibern den Eingangs-Standard für die A\BOX darstellen, Diese Entwicklungen müssen auch beim Entwurf des CAIPIRINHA-Custom-Chips in Betracht gezogen werden, welcher die Funktionen und Leistungen dieser Prozessoren der nächsten Generation verarbeiten können muß. Spätere Versionen des pre\box-Systems werden solche CPUs schon enthalten und damit solide Erfahrungen bei der Einrichtung der entsprechenden Technologie und ebenso Erfahrungen in anderen technischen Bereichen für den Entwurf A\BOX vermitteln.

PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS wird weiterhin die neusten Technologien bewerten - nicht nur die schon heute am Markt befindlichen, sondern auch die in der Zukunft erscheinenden - und sie für die A\BOX-Entwicklung ins Auge fassen. Für die Entwurfs-Leistungswerte des CAIPIRINHA-Custom-Chips bedeutet das, daß die fortgeschrittenste zur Verfügung stehende Technologie in die Planung eingehen wird, wenn der CAIPIRINHA in Silizium gegossen wird. "Während wir noch vor einem Jahr über 0.35-Micron-Technologie und 200 MHz Kern-Frequenz gesprochen haben, sind heute 0.25-Micron-Technologie und Kern-Frequenzen von 300 MHz oder mehr die Zielpunkte; wir werden jedoch auf der Höhe der der Entwicklung und der Verfügbarkeit der neueren und schnelleren ASIC-Technologie bleiben", meint Wolf Dietrich. Weitere Entwicklungen und Technologien, die für revidierte A\BOX-Leistungen beobachtet und bewertet werden, enthalten (sind aber nicht beschränkt auf):

- * Breitere Datenbusse für die Prozessoren und möglicherweise auch für den Hauptspeicher
- * Höhere Taktgeschwindigkeit auf den Datenbussen zum Speicher und zu den Prozessoren
- * Verwendung neuer Speichertechnologien, wie z.B. DDR-SDRAM, ESDRAM, SDRAM oder alternativ RAMBUS und andere Technologien
- * Lizenzierung von DSP und/oder 3D-Kerne der nächsten Generation für komplementäre Integration in den angepaßten Entwurf

In einem Prozeß der dauernden und umfassenden Bewertung der am weitesten fortgeschrittenen Technologien und Entwicklungsmöglichkeiten soll in der Zukunft garantiert werden, daß innerhalb des A\BOX-Projekts ein Computersystem verwirklicht wird, das überragende konzeptionelle und technologische Innovationen bietet, selbst im Hinblick auf die schnell fortschreitende Technologie der Computer-Industrie.

Zu Referenzzwecken können alle älteren A\BOX-Ankündigungen im A\BOX-Archiv

eingesehen werden. Bitte beachten Sie aber, daß diese älteren Dokumente Informationen enthalten, die nicht mehr aktuell sind oder revidiert werden müssen, besonders in Hinblick auf die Freigabe-Termine und die Entwicklungsplanung, aber auch in bezug auf die technischen Informationen.«

Die Übersetzung stammt von Gernod Schomberg.
(Quelle des Originals: Phase 5 digital products)

5. Christian Bauer schließt PowerUp-Version von »SheepShaver« nicht aus

Andreas Etzrodt hat Christian Bauer, den Autor des Macintosh-Emulators Shapeshifter kontaktiert, um Neuigkeiten zur Zukunft seiner AMIGA-Programme zu erfahren:

»> WIRD ES EINE POWERPC-VERSION VON SHAPESHIFTER GEBEN?

Diese Frage ist so nicht besonders sinnvoll. Es gibt (demnächst) von mir (und Marc Hellwig) ein mit ShapeShifter vergleichbares Programm namens "SheepShaver" für BeOS/PPC (siehe dazu <http://www.sheepshaver.com>). In gewissem Sinne gibt es also schon einen "PowerPC-ShapeShifter". Dabei handelt es sich allerdings nicht um eine PowerPC-"Version" von ?ShapeShifter, sondern um eine komplette Neuentwicklung. Da Du mit "PowerPC" aber vermutlich "PowerUP" meinst, so lautet die Antwort, daß im Moment keine AmigaOS-Version von SheepShaver in Arbeit ist und wir, wenn wir überhaupt eine AmigaOS-Version machen (was nicht ausgeschlossen ist), vermutlich zuerst eine Linux-Version fertigstellen (solange die BeOS-Version nicht fertig ist, wird es sowieso keine Portierungen auf andere Plattformen geben). Der Grund dafür ist ganz einfach, daß BeOS (und Linux auch) eine wesentlich bessere Plattform zur Entwicklung dieser Art von Programm ist.

> WENN NEIN, WÄREST DU BEREIT, DEN SOURCECODE FREIZUGEBEN BZW. ABZUGEBEN?

Der Source von ShapeShifter wird releast, wenn sich "keiner mehr dafür interessiert" (das ist im Moment noch nicht der Fall).

> Wird es eine PPC-Version von Frodo 4.1 (C64-Emulator; Anm.) von DIR geben
> oder darf auch ein anderer "ran"?

Hier gilt das gleiche: Es gibt PPC-Versionen, und zwar die für BeOS/PPC, MacOS und Versionen, die unter Unix laufen. Wer Frodo für PowerUP kompilieren will, kann das gerne machen.

> Darf man sein Keyfile für Shapeshifter weiterverkaufen (KEINE Kopie
> behalten)?

Ja, ich bitte aber in diesem Fall um eine kurze Nachricht des Verkäufers, damit ich meine "Datenbank" aktualisieren kann.«

6. Ergebnis der PowerUp-Umfrage von Stefan Schulze

»Ich habe die Kriterien ein bißchen geändert. Da sich genau 3 (in Worten drei) Leute gemeldet haben, die irgend etwas planen (die 3) oder keines

haben wollen (das will niemand), lasse ich diese Punkte einfach mal 'raus.

Aber jetzt:

Ich besitze leider nur eine 603er(+): 4
Ich besitze dagegen bereits eine 604er: 15

Auch beim RAM habe ich aus Gründen der Zweckmäßigkeit etwas geändert.

Ich habe 512 KB Fast-RAM :) : Null
Ich war total (zensiert) und habe deswegen weniger als 32 MB: Null
Ich habe gerade mal 32 MB Fast-RAM: 3
Ich habe schon 32 - 64 MB Fast-RAM: 12
Ich habe eine Familienpackung mit mehr als 64 MB Fast-RAM: 4

Mit dem Ergebnis bin ich zufrieden. Wir werden also in Zukunft 32 MB RAM als Minimum voraussetzen. Wer wider Erwarten weniger besitzt, hat jetzt Pech, er hatte einen ganzen Monat Zeit.

Zu den geplanten Spielen nehme ich später Stellung, ich will aber soviel sagen, daß unter PPC, 32MB Fast-RAM, CD-ROM und 24Bit-fähiger Grafikkarte ABSOLUT NICHTS laufen wird. Zu dem Zeitpunkt, wenn die Spiele das erste Mal irgendwo (z.B als Preview) zu sehen sein werden, wird es hoffentlich dann auch SCHON die BVision geben, so daß TrueColor als Voraussetzung kein Problem mehr darstellen sollte.«

7. Kurzmeldungen

- * Unter http://home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/support.htm befinden sich Links zu den PowerPC-Programmen von Andreas Kleinert. Die Anzahl der verfügbaren PPC-Module für die SuperView-Library beträgt übrigens mittlerweile 48, darunter befinden sich auch Loader fuer JPEG, PNG, TIFF und PICT. Näheres dazu auf http://home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/sviewppc.htm
- * Steve Krueger hat mit seinen SAS/C-PPC-Betaversionen den Server gewechselt. Die neue URL: <http://www.thule.no/~stevek/>
- * Wird es eine PowerPC-Version der Video-Software Lightwave3D geben? Entsprechende Gerüchte sind wieder einmal auf der kürzlich in St. Louis, USA abgehaltenen Messe "AMIGA '98" laut geworden. Jetzt stellte Don Pence von Newtek klar: Der Hersteller beobachte die PowerPC-Technologie sehr genau, könne zum jetzigen Zeitpunkt jedoch noch nichts versprechen. Ebenso unsicher scheint, ob es eine neue 68k-Version von Lightwave3D geben wird.

8. Neue PowerPC-Software

AmigaAMP: MPEG-Audio-Abspieler mit GUI für PowerUp
CandyPPC: Grafiken interaktiv erstellen (PowerUp)
crcPPC: CRC-Tools für PowerUp
crcWOS: Dito, aber für WarpOS
DeMimePPC: Mime-Entpacker für PowerUp

Elastic Dreams: Echtzeit-Morph-Software für PowerUp
 GGUUcode: UU-(De-)Kodierer für PowerUp
 hscPPC: Software zur HTML-Erzeugung für PowerUp
 Linux: Linux-Port für PowerUp
 Lucas: Lucas-Lehmer-Test für PowerUp
 MesaGl: In der letzten AMIGA aktuell bereits aufgeführt, ist die OpenGL-Implementierung nun erhältlich.
 PCD_Manager: PhotoCD-Converter mit GUI für PowerUp
 PPCnroff: nroff-Formatierer" für PowerUp
 PPCSmallEiffel: GNU Small Eiffel für PowerUp
 PPCUnTGZWOS: UnTGZ für WarpOS
 PPCxDMS: DMS-Entpacker für PowerUp
 PPUnpackWOS: Entpacker für "powergepackte" Dateien (WarpOS)
 TurboprintPro: Auf der Homepage des Herstellers (<http://www.irseesoft.com>) kann nun das Update auf v6.02 heruntergeladen werden, das auch PowerPC-Code enthält.
 UnLzxWOS: UnLZX für WarpOS
 WarpAMP: MPEG-Audio-Decoder für die Soundkarte Prelude (WarpOS)
 WarpViewPPC: Bildanzeiger für WarpOS
 ZipPPC: Zip und UnZip für PowerUp
 ZLibWOS: Kompressions-Software für WarpOS

Die Download-Adressen der genannten Programme sind der PowerPC-Liste (s.u.) zu entnehmen.

9. PowerPC-Software im Überblick

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

Erhältliche PowerPC-Programme:

Produkt (Kernel: P=PowerUp, W=WarpOS)	Bezug/Download bzw. Aminet-Pfad
AkJFIF (P)	util/dtype/AkJFIF-dt.lha
AkPNG (P)	util/dtype/AkPNG-dt.lha
AmigaAMP (P)	mus/play/AmigaAMP11.lha
AmigaVGBPPC (P)	misc/emu/AmigaVGBPPC.lha
ArtEffect PowerUp Effects (W)	Fachhandel
ArtStudio (P)	Fachhandel
Benoit (P)	www.vgr.com/benoit
CandyPPC (P)	gfx/edit/candyPPC.lha
crcPPC (P)	dev/c/crcPPC.lha
crcWOS (W)	dev/c/crcWOS.lha
CyberGraphX-Libraries (P)	www.vgr.com/v3/cgxv41_r69c.lha
Cybermand (W)	www.haage-partner.com/wu_form.htm
DeMimePPC (P)	util/arc/DeMimePPC
DhrystonePPC (P)	util/moni/DhrystonePPC.lha
Elastic Dreams (P)	www.vossnet.de/titanhb/
Frogger (P)	gfx/show/frogger.lha
GGUUcode (P)	util/arc/GGUUcode.lha
GNU-C-Compiler (P)	CD zu PowerUp-Boards
hscPPC (P)	text/hyper/hscPPC.lha

IsisPPC (P)	CD zu PowerUp-Boards
JPEGWOS (W)	gfx/con/JPEGWOS.lha
Linux (P)	ftp://sunsite.auc.dk/pub/os/linux/680x0/testing/apus/
LW Show (P)	www.vgr.com/lwshow
LhA (P)	ftp.phase5.de/pub/ppc/lha_ppc.lha
Lucas (P)	gfx/conv/Lucas.lha
M.A.M.E (P)	misc/emu/mameppc.lha
Memtest (P)	CD zu PowerUp-Boards
MesaGl (W)	www.haage-partner.com/dl_mesa.htm
Mountains (P)	CD zu PowerUp-Boards
mpgl23 (P)	www.ph-cip.uni-koeln.de/~jakob/mpgl23.lha
MusicIn (P)	CD zu PowerUp-Boards
PCD_Manager (P)	gfx/conv/PCD_Manager.lha
PictureManager (P)	Fachhandel
Plane (P)	CD zu PowerUp-Boards
PowerSearch (P)	disk/cdrom/PowerSearch.lha
PPaint-Blitter-Library (P)	biz/cloan/PBlit_PPC.lha
PPCbwb (P)	dev/lang/PPCbwb#?
PPCcforth (P)	dev/lang/PPCcforth.lha
PPCDeTar (P)	util/arc/PPCDeTar
PPCDeTarWOS (W)	util/arc/PPCDeTarWOS.lha
PPCGNUtar (P)	util/arc/PPCGNUtar#?
PPCLimbo (P)	gfx/conv/PPCLimbo.lha
PPCLimboCWOS (W)	gfx/conv/PPCLimboCWOS.lha
PPCMpegPlayer (P)	CD zu PowerUp-Boards
PPCnroff (P)	text/misc/PPCnroff.lha
PPCsiod (P)	dev/lang/PPCsiod.lha
PPCSmalleEiffel (P)	dev/lang/PPCSmalleEiffel.lha
PPCsmalltalk (P)	dev/lang/PPCsmalltalk.lha
PPCtbl_lwc.lha (P)	dev/src/PPCtbl_lwc.lha
PPCtinyprolog (P)	dev/lang/PPCtinyprolog.lha
PPCtroepfel (P)	misc/sci/PPCtroepfel.lha
PPCUnACEWOS (W)	util/arc/PPCUnACEWOS.lha
PPCUnArj (P)	util/arc/PPCUnArj#?
PPCUnArjWOS (W)	util/arc/PPCUnArjWOS.lha
PPCunlzx (P)	util/arc/PPCunlzx.lha
PPCUnTGZ (P)	util/arc/PPCUnTGZ.lha
PPCUnTGZWOS (W)	util/arc/PPCUnTGZWOS.lha
PPCuucoders (P)	comm/mail/PPCuucoders.lha
PPCUUWOS (W)	util/arc/PPCUUWOS.lha
PPCxDMS (P)	util/arc/PPCxDMS.lha
PPCxDMSWOS (W)	util/arc/PPCxDMSWOS.lha
ppunpackPPC (P)	util/arc/ppunpackPPC.lha
PPUnpackWOS (W)	util/arc/PPUnpackWOS.lha
PreludeAMP (P)	mus/play/preludeamp#?
RC5 (verschiedene Clients)	homepage.cistron.nl/~ttavoly/rc5/download.html
QBist (P)	gfx/misc/QBist.lha
rtgmaster.library (W)	gfx/board/rtgmaster_user.lha bzw. /rtgmaster_dev.lha
SetFastAvec (P)	www.vgr.com/ppc/setfastavec.lha
Set60nsMode (P)	www.vgr.com/ppc/set60nsmode.lha
SIP (P)	util/moni/SIP.lha
SManPPC (P)	gfx/fract/smanppcb2.lha
StormC PowerUP-Modul (P/W)	Fachhandel
SuperView PowerUP-Libraries (P)	gfx/show/svppc#?
TurboPrint Prof. (P)	www.irseesoft.com
UAE (P)	www.ph-cip.uni-koeln.de/~jakob/uae.lha
ucb_logoPPC (P)	dev/lang/ucb_logoPPC.lha

UnLzxWOS (W)	util/arc/UnLzxWOS.lha
Vbcc (P)	vbcc_ppc.lha
VDoomPPC (P)	game/shoot/VDoomPPC.lha
WarpAMP (W)	mus/play/WarpAMP.lha
WarpOS (was wohl? :-)	www.haage-partner.com/wu_form.htm
WarpViewPPC (W)	gfx/show/WarpViewPPC.lha
Wildfire (P)	Demo: biz/demo/wildfireppc#?
xpkbZIP.library (P)	CD zu PowerUp-Boards
ZhaDoom (W)	game/shoot/ZhaDoomPPC.lha
ZipPPC (P)	util/arc/ZipPPC.lha
ZLibWOS (W)	dev/src/ZlibWOS.lha

Geplante PowerPC-Programme:

Product	Info
Adorage	www.prodad.de
AHI	www.phase5.de/products/statement/puplistd.html
Alladin4D	www.novadesign.com
AmiWin	www.phase5.de/products/statement/puplistd.html
ArtEffect	www.haage-partner.com / info@haage-partner.com
Betrayed	www.auroraworks.com/
BurnIt	www.vossnet.de/titanhb/
Claws of the devil	www.vossnet.de/titanhb/
CyberGL	www.phase5.de
Decision-Reihe (Büro-Anwendungen)	-
Eagle Linux	www.eagle-cp.com
EasyWriter	www.haage-partner.com / info@haage-partner.com
Escape towards the Unknown	Hurricane Software
Explorer 2260	www.worldfoundry.home.ml.org
Foundation	foundation@sadeness.demon.co.uk
Fusion	www.ctaz.com/~msdei
IBrowse (PlugIns)	www.phase5.de/products/statement/puplistd.html
ImageFX	www.novadesign.com
Imagine	www.impulse.com
Isis	www.phase5.de
Maim & Mangle	www.worldfoundry.home.ml.org
MathX	-
MaxonCinema 4D	www.maxon-computer.com
Miami	www.phase5.de/products/statement/puplistd.html
Monument 3D	www.prodad.de
Moria 3D	-
MPEGA	www.info.univ-angers.fr/~puerto/raphael tavenard@xiii.univ-angers.fr
MYST	www.clickboom.com / info@clickboom.com
PersonalPaint	www.cloanto.com / info@cloanto.com
p.OS	www.prodad.de
POV (Raytracer)	www.phase5.de/products/statement/puplistd.html
Raystorm	www.phase5.de/products/statement/puplistd.html
Quake	www.clickboom.com / info@clickboom.com
QT	marcus@lysator.liu.se
Real3D	www.didgmbh.com / didgmbh@aol.com
Reflections	www.oberland.com
Samplitude	www.phase5.de/products/statement/puplistd.html
StormPowerASM	www.haage-partner.com / info@haage-partner.com
Tornado3D	www.haage-partner.com / info@haage-partner.com
Total Combustion	www.vossnet.de/titanhb/
Trauma Zero	-

UltraConvert	http://www.amigaworld.com/support/uconv/pupd.html	
WaveTracer DS		-
Wolfpac		-
World Construction Set	home.t-online.de/home/renderland/	
X-Trace		-

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

1.11 Produktankündigungen

Produktankündigungen

1. Ankündigung: ImageFX v3.0

»Nova Design Now Shipping ImageFX 3.0

Contact: Kermit Woodall
 Nova Design, Inc.
<http://www.novadesign.com/>

For Immediate Release Nova Design, Inc., producers of the award winning ImageFX package and the highly received Aladdin 4D package, are proud to announce that the exciting version 3.0 upgrade to ImageFX is now shipping! ImageFX has been the required graphics application for all Amiga owners and has been a part of Video Toaster/Flyer owner's toolkits for years. Combining painting, image file format conversion, image processing, and special effects, ImageFX is the undisputed leader in graphics manipulation on the Amiga.

"ImageFX 3.0 can be called the 'Users Request' upgrade as it is built upon the input of our users.", says Bob Fisher, Vice-President in charge of sales at Nova Design, Inc. "We've made wonderful changes to the interface, adding instant asynchronous redrawing of your images, larger previews that can be magnified, multiple image windows, real image layers, and many more special effects!"

Highlights of ImageFX 3.0

The interface still follows professional standards for the Amiga and the video and film industry with its paintbox style approach. This has been built on in ImageFX 3.0 to allow child menus to remain open for quick access to frequently used functions, larger effects previews that you can zoom in and out of and move around in, font sensitivity, multiple image windows including the ability to open multiple windows for the same image, real image layers that allow you to compose complex composited images that can be modified over and over with ease, and many other improvements throughout.

Cross platform connectivity has been a top concern with ImageFX, from its Video Toaster/Flyer support, to its wide range of image file format support for all computer platform image formats. With this new release ImageFX improves its Flyer support and also now gains support for the Photoshop

native file format so that layered images can be shared from Photoshop to ImageFX. ImageFX also now directly supports loading, and preserving, color-mapped (CMAP) image data for quick, accurate, conversion of these formats.

Optimizations are also included now for all processor types including the 68040 and 68060 chipsets.

Special effects have always been one of the touchstones of the power of ImageFX. From the earliest days ImageFX pioneered bringing high-end "Hollywood-style" special effects to the desktop with it's morphing and warping, wire removal, lightning and fire effects. The effects in this release extend this even further!

The all-new Clouds module allows you to generate true fractal clouds that can animate their movement and evolve over time, via batch processing, from one form to another. The clouds can be layered to create three-dimensional effects and combine with custom, or supplied, palettes to create wild plasma designs as well.

Scatter is an amazing new effect that can shatter an image into pieces as small as a single pixel and blast them apart in many different patterns. This can be used for artistic designs or for dramatic transitions.

Also new in ImageFX 3.0 is Splash. Splash uses ray tracing and bump mapping to create liquid simulations of rain, water ski surf, gelatinous wiggles and more. The effect can be batched to animate puddles of rainwater and create highly organic transitions.

A classic effect from other computer platforms, Pagecurler, has been added as well. This can add a cool curled page effect to the edge of an image or make letters appear to peel off of the page!

The true gem in the new effects is called FXForge. FXForge uses simple mathematical expressions that, when applied against each pixel in the image, can create hundreds upon hundreds of new effects. It uses a superset of the same technology used in Adobe's Photoshop's Filter Factory plug-in and is completely compatible to formulas for effects created for that package. Due to the overwhelming popularity of these formulas, you can find hundreds, if not thousands, of them available on the Internet. Experienced users can create these as well to extend their toolkit of special effects on their own! Unique to ImageFX's FXForge is the ability to animate the parameters and access ImageFX's swap buffer for transitional effects as well!

Ordering the Upgrade

The upgrade from the ImageFX 2.0 through 2.6 release is only \$79.95 plus shipping. (\$5 in the US, \$10 elsewhere) Versions of ImageFX prior to 2.0 can be upgraded for only \$124.95. You can order via 1-800-IMAGE-69 in the US and Canada or call (804) 282-1157 elsewhere. Orders can also be faxed to (804) 282-3768 or mailed to our address. Anyone purchasing ImageFX 2.6 after January 15th, 1998 can upgrade for free with proof of purchase.

ImageFX is also available, new, through your local Amiga dealer or via mail order at a suggested retail price of \$349.95.

Nova Design, Inc., 1910 Byrd Avenue, Suite 204, Richmond, VA 23230. For customer support or information call (804) 282-6528, or fax us at; (804) 282-3768.

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

2. Ankündigung: MasterIso v2.0

»Asimware Innovations Inc. Releases MasterISO v2.0
February 27th, 1998

Asimware is proud to announce today's release of MasterISO v2.0; our next generation CD-R/RW writing software program.

Building upon our years of experience in CD-ROM and CD-R software with AsimCDFS and MasterISO v1, we have re-designed MasterISO v2.0 from the ground up to provide an extremely stable CD-R/RW writing program. MasterISO v2.0 represents the input of hundreds of our users in both the design and testing phases. MasterISO v2.0 includes the features users have requested, organized in a logical and easy-to-use fashion.

New features in MasterISO include:

- * Disc-At-Once writing;
- * CD to CD-R/RW copying;
- * Full File Manager for editing directory structures;
- * On-the-fly writing from hard drive to CD-R/RW;
- * Rock Ridge and Joliet file system support;
- * Incremental multisession;
- * Jukebox support for the Elms DVL (optional);
- * Firmware update functionality for selected CD-R/RW drives.

MasterISO v2.0 comes with a comprehensive 228 page printed manual. This provides an invaluable reference and guide for both the novice and expert user alike.

MasterISO's graphical user interface is completely font-sensitive, supports Amiga screen modes and utilizes alternate language translations. German and Italian language files are standard.

Along with the features and power of MasterISO, we are equally pleased to announce our new suggested retail price of \$89.00 (US\$), or \$119.00 (Canadian\$). MasterISO is an affordable addition to your CD-R/RW drive.

We believe that MasterISO represents the future of CD-R/RW mastering software for the Amiga platform. But don't take our word for it - download our demonstration version, from either Aminet or our WWW site, and give it a try yourself.

e.g.

<ftp://ftp.doc.ic.ac.uk/aminet/biz/demo/MasterISO2demo.lha>

Asimware Innovations Inc. is a Canadian software development house providing innovative software solutions since 1992. We are specialists

in DVD, CD-ROM, CD-R and CD-RW technologies.

For ordering details please see or contact either of:

Asimware Innovations Inc.
600 Upper Wellington Street, Unit #D
Hamilton, Ontario L9A 3P9
Canada

Phone: (905)575-1042
Fax: (905)575-0095
WWW: <http://www.asimware.com>

3. Ankündigung: AsimCDFS v3.9

»Asimware Innovations Inc. Releases AsimCDFS v3.9
March 4th, 1998

FOR IMMEDIATE RELEASE

Contact: Tammy Lynn Rodley (tammy@asimware.com)

Asimware Innovations Inc.
600 Upper Wellington Street, Unit #D
Hamilton, Ontario L9A 3P9
Canada

Phone: (905)575-1042
Fax: (905)575-0095
WWW: <http://www.asimware.com/>

Asimware is proud to announce today's release of AsimCDFS v3.9.

This is a maintenance update for the AsimCDFS v3 package.

The update highlights include:

Added support for the following drives:

- * Yamaha CDR-400 CD-R drive
 - * Yamaha CRW-4260 CD-RW drive
 - * Yamaha CRW-2260 CD-RW drive
 - * Sony CDU-926S CD-R drive
 - * Sony CDU-415 CD-ROM drive
 - * Plextor UltraPlex CD-ROM drive
 - * Plextor PX-R412C CD-R drive
 - * Teac CD-R55S CD-R drive
 - * Ricoh MP6200 CD-RW drive
 - * Ricoh MP6201 CD-RW drive
 - * Pioneer DR-503s (24x) CD-ROM drive
 - * Pioneer DR-506s (32x) CD-ROM drive
 - * Toshiba XM-6201B (32x) CD-ROM drive
 - * ATAPI CD-R/RW drives
-

AsimCDFFS v3.9 also added the following:

- * 4-way IDE splitter support for the Amiga 1200
- * CDDA to 8svx 8-bit mono conversion in the virtual CD-Audio volume.
- * updated the Inhibit dos packet to prevent any commands from being sent to the CD-ROM drive by asimcdfss.device
- * asim_atapi.device now supports the complete trackdisk command suite
- * asim_atapi.device now supports the NewStyleCommands protocol

Registered users can obtain this release via our WWW or ftp site.

ftp: ftp://ftp.asimware.com
WWW: http://www.asimware.com/

You will need your AsimCDFFS serial number to obtain access.

The AsimCDFFS software package is a CD-ROM control system which allows the user to read most CD-ROM discs with an Amiga computer and a suitable SCSI or ATAPI CD-ROM drive.

AsimCDFFS is equipped with the following advanced features:

- * access to ISO 9660, High Sierra, Rock Ridge and Macintosh HFS CD-ROM formats;
- * FishMarket, a CD-ROM disc containing the public domain Fred Fish collection;
- * AsimTunes, an audio librarian/controller providing advanced librarian and playback features;
- * support for direct digitizing from standard audio CDs and playing audio via the Amiga hardware;
- * CDTV and CD32 emulation modules, complete with autobooting from CD-ROM discs;
- * integrated support for Kodak and Corel PhotoCD discs. Colour WorkBench icons are created for easy identification. Support for resolutions from 192x128 up to 3072x2048;
- * support for both SCSI and ATAPI CD-ROM drives;
- * preferences editor for all AsimCDFFS settings; and,
- * full ARexx command set available for all programs.

Asimware Innovations Inc. is a Canadian software development house providing innovative software solutions since 1992. We are specialists in DVD, CD-ROM, CD-R and CD-RW technologies.«

4. Ankündigung: Siamese RTG Package

»Siamese Systems Ltd Launch Budget Siamese RTG Package on CD-ROM

For Immediate release 24th March 1998

Due to requests from many potential customers who want to see what the Siamese system v2.5 can do before parting with their money, Siamese Systems ltd have decided to launch the new "Siamese Remote Amiga v2.1" package for only (UK 29.95 pounds, Germany 79.95dm, USA \$49.95). This can be used as a full Serial based system in its own right, or evaluated and then part exchanged for the full "Siamese V2.5 Pro" package, by paying the

diference.

This software is based on the Siamese v2.5 software but without the TCP/IP (Internet / Ethernet) capabilities, and uses a normal null modem serial cable (not supplied) for connection. The software supports serial speeds up to 115,200 bps on a standard AGA Amiga serial connection. This version of the Siamese system also supports Cybergraphics screen modes but please remember when using 16bit graphics over a serial line it is not as quick as the Ethernet version which is up to 50 times faster.

Main features of "Siamese Remote Amiga v2.1" CD-ROM.

- * Supports all serial speeds available to both the Amiga and PC, standard maximum is 115200 bps.
- * Supports third party Amiga and PC high speed serial cards.
- * Remote control Amiga from PC, most RTG friendly Amiga screens appear in a Window on Win95/NT4.
- * Single Keyboard and Mouse control for both Amiga and PC.
- * Works on Intel and Alpha processors. (Alpha needs FX32!)
- * PC drives are accessible from standard AGA Amiga with up to 13kbytes per second.
- * Supports SCSI networking to speed up file transfer (1mb/sec) with suitable controllers on the PC and Amiga.
- * Emulates Cybergraphics screen modes, remember bitmaps will transfer at serial speed.
- * Can be part exchanged for Siamese v2.5 Professional, (TCP/IP Ethernet version 99.95 pounds.)
- * Special WinUAE set up files to transfer your WB3 to a WinUAE environment by using Sisys MountPC.
- * Will create ideal "Real Amiga" and "WinUAE Amiga" giving the best of both worlds.
- * Great for creating the Amiga floppy disk files for WinUAE
- * Works with the "Amiga Forever" package or PD downloaded version.(not included on CD)
- * Has videos on board to explain Siamese system v2.1, v2.5 and the new Siamese v4 PCI Amiga.
- * Many utilities and PD programs that work over RTG and aid the integration.
- * Available from Siamese Systems ltd or many dealers,
www.siamese.co.uk/ordering.html

Siamese v2.5 to Siamese v4 PCI Amiga Upgrade offer.

?Many people who have shown interest in the Siamese v4 PCI Amiga have asked if the deposit scheme could be made part of the Siamese v2.5 package. Therefore we have decided to offer the following special deal to people who want to pre order the Siamese v4 from us. Order Siamese v2.5 for 99.95 pounds sterling plus P&P direct from Siamese systems ltd before April 30th and we will put 50.00 pounds towards your deposit on the Siamese v4 system. With the 50.00 pounds discount this will mean that the Siamese v2.5 will actually work out free of charge.

Yours sincerely

Stephen Jones
Managing Director
Siamese Systems ltd.«

5. Ankündigung: AMIGA-Version von Pyromania Classics

»VCE and Bill Panagouleas Announce Amiga Version of Pyromania Classics

VCE, leading Hollywood visual effects company for 20 years & Bill Panagouleas developer bringing many popular PC & Mac applications to the Amiga is proud to release PYROMANIA CLASSICS! Amiga/Video Toaster 4000 version.

PYROMANIA CLASSICS brings your productions all the firepower of the top gun visual effects companies.

PYROMANIA CLASSICS contains over 30 Explosive Visual Effects Sequences including explosions, fire, smoke, Zero-G explosions and depth shockwaves. Individual files in sequence are provided for maximum usage in a variety of programs such as ImageFX, Photogenics or Toasterpaint. All files are photographed in 35mm motion picture film, scanned at 2k resolution and down sampled to full overscan video resolution. In addition, the Amiga/Toaster version includes Sequences in native FlyerClip format and Real-time Color Toaster Effects/Wipes. Toaster Effects may be used Real-time in your project and FlyerClips can be used for advanced compositing in Lightwave 3D & Toasterpaint.

Call 1-800-242-9627 for more information, dealer inquires welcome. or on the web go to <http://www.vce.com/>. AGA Amiga or Graphics card required. Video Toaster 4000 with A4000 or higher spec Amiga required for Real-time Effects. Video Toaster Flyer or Lightwave 5.5 required for FlyerClips.«

6. Ankündigung: CallMan v1.3

»TITLE

CallMan 1.3

AUTHOR

Alexander 'Sascha' Fichtner
Vulpusstr. 99
81739 Muenchen
Germany

fichtner@informatik.tu-muenchen.de

DESCRIPTION

CallMan is an integrated phone dialer, logfile analyzer, cost calculator and small address manager.

CallMan uses MUI.

CallMan saves you the time looking for your address book and allows you to manage your addresses using its database. Using a

modem connected to your Amiga you can let CallMan dial up any of the persons in your database. As soon as dialling has been completed the phone call will be returned to your telephone. Some informations on each phone call (date, time, duration, conversation partner) will be saved to a logfile.

Furthermore CallMan can switch to "TelephoneBill" mode, calculating the total costs of your phone calls within regular (free adjustable) intervals. As a bonus CallMan can analyze the ASCII logfiles of the following programs and add these costs to your total costs: Miami (TCP/IP stack), Term and NComm (terminal software), MultiFax and GPFax (fax software), MultiTerm/KIT (BTX software), MicroDot-1 and Trapdoor (FIDO point programs).

CallMan offers the possibility to analyze these logfile. You can view a list of all phone/modem calls, the total time of all calls, and their total costs. You can restrict the analysis using different criteria.

Using the statistics option you can have a look at the number and costs of all the different calls and on how the calls are distributed over the different weekdays and the daytime.

NEW FEATURES

- simple database "multimedia" section
- database category list
- support for "costs/second" and "minimum charge" calculation
- online help
- new/extended scanner modules: MICRODOT-1, GPFax, TRAPDOOR, MULTITERM 5.0
- ARexx commands: NUMBEROFENTRIES, GETENTRY, DIAL, LOGWITHOUTDIALLING, CONVERSATIONSTART, CONVERSATIONEND, CONVERSATIONABORT
- several bug fixes

SPECIAL REQUIREMENTS

- Requires: AmigaOS 3.0, MUI 3.3+, 1 MByte RAM.
- Recommended: AmigaOS 3.1, hard drive, additional memory, and an accelerator, a Hayes-compatible modem and a telephone hooked to the same phone line.

AVAILABILITY

Available via FTP from Aminet sites.
<ftp://wuarchive.wustl.edu/pub/aminet/comm/misc/CallMan13.lha>
(209,029 bytes)

PRICE

Shareware registration fee is \$15, 10 UK pounds or DM20 (or equivalent).

DISTRIBUTABILITY

Shareware. Archive is freely distributable.

CallMan is Copyright (C) Alexander 'Sascha' Fichtner 1997-1998«

1.12 Diverse Neuigkeiten

Diverse Neuigkeiten

1. AGA-Treiber für CyberGraphics erschienen

Wie bereits in AMIGA aktuell angekündigt, dringt der Grafikkartenstandard CyberGraphics v3 nun auch zu reinen AGA-AMIGAs vor. Ab Release 70 ist ein entsprechender Treiber enthalten, der es AGA-Anwendern ermöglicht, CyberGraphics-only-Software zu benutzen, aufgrund der Hardwarebeschränkungen jedoch nur in 8 Bit (256 Farben). Während zum Betrieb offiziell eine PowerUp-Karte benötigt wird, hat sich dies in der Praxis als teilweise falsch herausgestellt - der AGA-Treiber funktioniert nachweislich auch auf manchen AMIGAs ohne PowerPC-Prozessor. Die CyberGraphics-Release 70 ist auf der aktuellen PPC-CD-ROM enthalten, die allen PowerUp-Karten beiliegt. Die bei jetzigem Stand neueste Version 70a kann u.a. von der CyberGraphics-Homepage (http://www.vgr.com/v3/cgxv41_r70a.lha) heruntergeladen werden.

2. VoyagerNG 2.95 endlich erhältlich

Nach langem Warten und der Ankündigung in AMIGA aktuell 3/98 ist jetzt endlich die neue Version 2.95 des WWW-Browsers VoyagerNG erschienen. Im Vergleich zur letzten öffentlichen Version 2.88 gibt es folgende Verbesserungen:

- »- Neu geschriebener Network-Code. der den HTTP/1.1-Standard unterstützt. Das erlaubt es Voyager, Verbindungen zu HTTP/1.1-fähigen Websites zu "parken", um sie später bei Bedarf wieder zu verwenden. Geparkte HTTP/1.1-Verbindungen werden als graue LEDs dargestellt. Das verbessert ganz besonders die Geschwindigkeit, wenn man sich in einer Website herumbewegt dadurch, daß jedes TCP-Overhead für die Herstellung der Verbindung eliminiert wird.
- Beständige FTP-Einrichtung. Das erlaubt es Voyager, die Verbindungen zu FTP-Servern bestehen zu lassen, anstatt sie jedesmal neu herzustellen, wenn der Anwender etwas tut. Damit hat man schnelleren Zugang zu FTP-Plätzen und bessere FTP-Suche.
- Voyager kann nun bei ECS/AGA-Systemen Bilder direkt in das und aus dem Fast-RAM übertragen. Das eliminiert vollständig die 1/2-MB-Chip-RAM-Grenze und damit verbundene Probleme.

- Voyager vervollständigt nun so gut wie möglich eine URL, die Sie eintippen. Wenn Sie zum Beispiel `www.yah` eingeben, ergänzt Voyager das mit `"oo.com"`, wenn Sie kürzlich Yahoo besucht haben.
- Die Druck-Möglichkeiten wurden wesentlich optimiert und können nun Grafiken, Grafiken mit Hintergrund oder nur Text drucken. Voyager unterstützt nun auch Turboprint zum Druck von 16/24-Bit-Schirmen.
- Nun ist Text-Suche in Dokumenten möglich.
- Cache-Behandlung wurde verbessert und optimiert, einschließlich einem neuen Cache-Browser.
- SSL-Zertifikat-Behandlung ist in der Voyager-Einstellung eingeschlossen. Beachten Sie, daß diese Eigenschaft nur aktiviert wird, wenn Sie Voyagers eigenes SSL-Plugin verwenden, nicht MiamiSSL.
- Der Bild-Decoder unterstützt nun auch das XBM-Format.
- Voyager kann nun Dateien durch die Verwendung von MimePrefs zeigen und speichern.
- SSL-Sitzungen können nun im Cache abgelegt werden.
- Die allgemeine Darstellungs-Geschwindigkeit wurde wesentlich verbessert.
- Die Voyager-Menüs enthalten nun auch eine WebTV-Schnittstelle.
- Voyager hat eine direkte Schnittstelle zu Microdot II für News/Mail.«

Die Übersetzung stammt von Gernod Schomberg.
(Quelle des Originals: Vaporware)

3. Kostenloses iBrowse-Update auf v1.2 erhältlich

»Thank you for your interest in iBrowse, the world wide web browser from HiSOFT that is used by more Amiga users than any other browser. We are delighted to announce that version 1.2 of iBrowse is now available. Please surf to the iBrowse page of the HiSOFT web site to download a program that will update you from v1.12a to v1.2 of iBrowse. As usual, this update is completely free of charge.

<http://www.hisoft.co.uk/cgi-bin/hisoft/upgrade>

Below is a summary of the changes made in 1.2 from 1.12a.

- * Added PNG and XBM support.
 - * Added a Global History window where you can view visited URLs.
 - * Added save as plain ASCII.
 - * Added smart window activation mode.
 - * Added an option to not select the download window.
 - * Added a minimum chip memory limit in prefs.
 - * Added options to have windows open on startup.
-

- * Added clipboard support.
- * Improved cache browser opening speed.
- * Improved colour handling for images. (Made it possible to store images in fastram. Good-bye 2MB chip memory limit! As a side effect, image decoding is much faster on AGA systems.)
- * Alt cursor left/right now means back/forward.
- * Fixed a few bugs in the ftp code that could lead to crashes.
- * Fixed a few bugs in the ARexx code.
- * Fixed problems on sites which had trailing spaces in their cookies.
- * Fixed a lot of small problems in the image decoders that could lead to crashes.
- * Fixed (finally!) the >80 chars long file comment bug. IBrowse now truncates the URL nicely and tries to remove the most unnecessary parts of the URL.

Once again, thank you for your interest in iBrowse and we hope you enjoy using the new version.

Best regards,

HiSOFT SYSTEMS, The Old School, Greenfield, Bedford MK45 5DE, England.
Freecall 0800 223 660 sales (UK only)
+44 (0)1525 718181 voice
+44 (0)1525 713716 fax
sales@hisoft.co.uk
<http://www.hisoft.co.uk/>«

4. Wordworth v7.0 erschienen

Die neue Version 7 der Textverarbeitung Wordworth ist jetzt erhältlich. Nach Angaben des Herstellers Digita International bietet die Software, verglichen mit der Version 6, folgende Verbesserungen:

- »1. Bessere Text-Handhabung: Textrahmen mit Text-Verbindungsmöglichkeiten, verwenden Sie Schrift-Stile mit TextEffects, verbesserte RTF-Datei-Hilfe (unterstützt nun Stil-Blätter, Fuß-/Endnoten und Texte in Kopf-/Fußzeilen).
 2. Besser buchstabieren: Automatische Rechtschreibhilfe und mehr Vorgabe-Einstellungen (ignoriert Worte mit Zahlen, ignoriert Worte in Großbuchstaben).
 3. Bessere Ausrichtung: Ausrichten im Gitternetz und automatische Ausrichtung von Objekten.
 4. Bessere Grafik mit neuen Quick Shapes.
 5. Bessere Bilder mit Rändern
 6. Bessere Benutzerschnittstellen: Popup-Menüs und eine coole Darstellung.
 7. Besseres Undo (berücksichtigt jetzt z.B. Textformatierung, Verschiebung und Größenveränderung von Objekten, Löschen von Texten und Objekten usw).«
-

Die Übersetzung stammt von Gernod Schomberg.
(Quelle des Originals: Digita International)

Wordworth 7 kann bei der Schatztruhe GmbH zum Preis von 129 Mark erworben werden. Das Update von einer beliebigen älteren Version ist für 89 Mark erhältlich. Für ein Bundle mit TurboCalc 5.0 sind 228 Mark (Erstkäufer) bzw. 188 Mark (Update) fällig.

5. Elastic Dreams auf dem Markt

Die Echtzeit-Morphing-Software "Elastic Dreams" ist jetzt erschienen. Eine ca. 5 MB umfassende Demo-Version läßt sich von der Homepage des Herstellers Titan (<http://www.vossnet.de/titanhb/>) herunterladen.

Weitere Informationen im Überblick:

»ElasticDreams
=====

Das erste Echtzeit-Morphing-Programm für den Amiga. Durch die Verwendung von hochwertiger Codiertechnik können Sie nun Bild-Verschmelzungen in Echtzeit durchführen.

Sie müssen nicht mehr Stunden und Stunden auf ein Ergebnis warten, wie es bisher bei den Verwandlungsprogrammen üblich war. Frei nach dem Slogan: WYSIWYG (What You See Is What You Get - Was Sie sehen, ist das, was Sie bekommen werden). Und das ganze mit atemberaubender Geschwindigkeit, Sie werden glauben, Sie träumen!

ElasticDreams ist die erste Wahl, wenn es darum geht, Ihre Heim-Videos mit lustigen und eindrucksvollen Effekten zu versehen. Bestens geeignet für Hochzeiten, Geburtstagsparties und andere Jubiläen.

Lassen Sie Ihrer Phantasie die Zügel schießen, und der Erfolg Ihrer nächsten Party ist gesichert!

Mit der neuartigen graphischen Oberfläche werden (können!) Sie einfach nicht aufhören! Vergessen Sie die Zeit, steigen Sie ein in die Welt Ihrer Träume und lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf.

Technisches

ElasticDreams besteht aus drei Teilen.

Der Composer-Teil: Hier können Sie zwei vollständig verschiedene Bilder zusammenfassen. Hier entsteht aus Mammi und Pappi eine neue Rasse. Gentechnologie ist OUT, ElasticDreams ist IN!

Der Elastic-Teil: Hier sehen Sie die volle Leistung des Programms. Zögern Sie nicht! Sie können quetschen, verschmieren, deformieren und noch mehr. Besondere Effekte zeigen Ihnen Ihre besten Freunde in ganz

besonderem Licht. Erzeugen Sie ganze Filmsequenzen. Sie können Ihre Werke leicht in andere Programme als Bild oder als Animation exportieren.

Und zu guter Letzt der Manager-Teil: Hier werden alle notwendigen Voreinstellungen für ElasticDreams gemacht.

Eigenschaften

- * Neuartige, leicht erlernbare Benutzerschnittstelle
- * Höchste Verarbeitungsqualität mit 24 Bit (16.8 Millionen Farben)
- * Über 50 verschiedene grafische Formate werden automatisch erkannt, z.B. IFF, IFFDEEP, JPEG, PHOTOCOD usw.
- * Sie können Ihre Bilder in 11 verschiedenen Grafik-Formaten speichern, z.B. JPEG, IFFDEEP, YUV usw.
- * Die erzeugten Filmstreifen können als Einzelbilder oder im IFF-ANIM5-Format gespeichert werden, aber auch ein spezielles ElasticDreams-Format für mehr Abspiel-Geschwindigkeit ist vorhanden.
- * Direkte ScanQuix-Unterstützung
- * Beste Druckqualität dank direkter TurboPrint-Einbindung (24 Bit direkt)
- * Automatische, frei einstellbare Erzeugung von Bewegungsunschärfe
- * Spezielle Glättungsroutinen für beste Ergebnisse bei Bilder und Animationen
- * Online-Hilfe
- * Die CD enthält die MC680x0- und PowerPC-Versionen
- * 14 Spezialeffekte für den Elastic-Teil, wie z.B. Wellen, Wirbel, Rotationen, plastische Effekte, Pressungen, Zittern usw.
- * Und eine Menge weiterer Möglichkeiten

Preis: Nur DM 149.-

Eine technische Hotline besteht für registrierte Anwender.

Motion Studios
Wildermuthplatz 3
D-28211 Bremen

Tel. : +49/421/249966
Fax. : +49/421/481620
BBS : +49/421/438829
Email : MotionStudios@mail.netwave.de

WWW : www.vossnet.de/titanhb/motionstudios

Hotline-Zeiten

Mo. - Fr. 16.30-18.00 Uhr

Vertrieb über

Titan Computer

Mahndorfer Heerstr. 80a

D-28307 Bremen

Tel. : +49/421/48 16 20

Fax : +49/421/48 16 20

BBS : +49/421/43 88 29

Geschäftszeiten:

Mo.-Fr. 10.00-13.00 und 15.00-19.30 Uhr

Sa. 10.00-14.30 Uhr«

Die Übersetzung stammt von Gernod Schomberg.

(Quelle des Originals: Motion Studios / Titan Computer)

6. Reflections 4.2 erscheint

Auch der Raytracer Reflections kommt in diesen Tagen in einer neuen Version auf den Markt. Der Verkaufspreis für die AMIGA-Version (68k und PPC) beträgt 399 Mark (Studenten erhalten gegen Nachweis eine Ermäßigung von 100 Mark), Updates von älteren Versionen kosten zwischen 89 Mark (von v4.1) und 349 Mark (von v1 oder v2). Für 299 Mark ist ein Cross-Update von einem anderen AMIGA-Raytracer erhältlich.

Im folgenden sind die Verbesserungen im Vergleich zu v4.1 aufgeführt:

»Die neue Reflections-Version 4.2 bietet eine Fülle an neuen Funktionen und umfangreiche neue Möglichkeiten, die dem Anwender die Erstellung faszinierender Effekte und umfangreicher Szenen wesentlich vereinfachen. Darüber hinaus wurden viele Editierfunktionen verbessert und erweitert, so daß auch die Erstellung realistisch wirkender, komplexer Objekte einfach von der Hand geht.

Die wichtigsten Neuerungen, die wir Ihnen im Detail vorstellen möchten in der Übersicht:

- * Neue Importformate
- * Neue interaktive Animations- und Partikel-Effekte, Morphing
- * Neue Editierfunktionen
- * Neue Grundkörper
- * Interne Erweiterungen
- * Überarbeitete Hilfe, jetzt auch im HTML-Format
- * Unterstützung für Software-Entwickler

Als Bonus-FreeWare haben wir der Version 4.2 zusätzlich folgende FreeWare beige packt:

- * PlugIns, Skripts und AnimFx von den Entwicklern des REFTools! Teams
-

* und wie immer - vieles vieles mehr...

- Neue Importformate

Reflections 4.2 bietet nun Import-Möglichkeiten für die wichtigsten 3D-Dateiformate. Damit ist der Zugriff auf eine Vielzahl der verschiedensten Objekte und Szenen möglich, die z. B. im Internet (3D-Café, Avalon) meist kostenlos oder zu günstigen Preisen auch auf diversen CDs erhältlich sind.

Ladbar sind:

- * LightwaveTM Objektdateien
- * ImagineTM Objektdateien
- * VistaProTM DEMLandschaftsdateien
(siehe Zusatz-CD "DEM Collection")
- * Auto-CADTM DXF und
- * Cinema 4DTM Szenendateien.

Neu ist auch der DXF-Export von Modellen.

Zur einfachen Erstellung von Umgebungen, wird die neue mathematische Textur "Landschaft" mitgeliefert.

Speziell für die neue Importfunktion für VistaProTM DEM-Dateien haben wir die Zusatz-CD "DEM Collection" erstellt, die eine Sammlung von ca. 1000 DEM-Landschaftsdateien der USA enthält. Alles von Alaska bis Yakima. Für nur 69.- DM sicher eine interessante Erweiterung.

- Neue interaktive Animations- und Partikel-Effekte, Morphing

Im Bereich Animations- und Partikel-Effekte hat sich sehr viel getan:

- * Die neue Morphing-Funktion (Formwandeln) ermöglicht das Verwandeln beliebig vieler Objekte. Mit dieser Funktion auch verschiedene Objekt-Typen kombiniert werden.
- * Der neue AnimFX "Schweif" erzeugt einen Schweif von zerstäubenden Partikeln hinter einem sich bewegenden Objekt. Ein Muß für jede Space-Opera!
- * Der neue AnimFX "PartFall" läßt die Partikel eines beliebigen Partikelobjekts zu Boden fallen und dort auf Wunsch wie Gummibälle abprallen.
- * Der neue AnimFX "SnowFall" läßt aus einer Wolke von Partikeln "Schneeflocken" herabrieseln, die von Wind verweht und verwirbelt werden können und dann auf ausgewählten Objekten liegenbleiben. Natürlich können die Flocken auch schmelzen.
- * Eine weitere Partikelfunktion ist die Möglichkeit, beliebige Dreiecksobjekte mit Partikeln zu füllen.
- * Zusätzlich neu ist das Generieren von Partikelwolken, -zylindern, -

kugeln, -tori, -würfeln, -spiralen wie auch Partikel-Rauch und Partikel-Dampf.

- * Das Erzeugen einer Haut aus Partikeln auf einem beliebigen Dreiecksobjekt und das Generieren einer Schicht aus Partikeln auf einem Objekt gehören ebenfalls zu den neuen Fähigkeiten der Version 4.2.

Alle Partikeleigenschaften sind interaktiv editierbar und bieten immense Kombinations- und Effektmöglichkeiten!

- Neue Editierfunktionen

Eine Reihe von Editierfunktionen sind ebenfalls neu:

- * Erweiterte Funktionen zum Positionieren und Skalieren von Objekten
- * Direkte Vergabe von Oberflächenmaterialien durch "Bemalen" von Dreiecken mit der Maus
- * Maßband zum Abmessen des Abstandes zwischen zwei Punkten
- * Überführung von selektierten Punkten eines beliebigen Objekts in ein 3D-Polygon
- * Interaktives Zerknautschen von Objekten
- * Automatische Erzeugung von scharfen Kanten bei Objekten mit gerundeten Dreiecken mittels Angabe eines Winkelwertes
- * Direktes Selektieren von Dreiecken durch Anklicken oder durch Ziehen der Maus über mehrere Dreiecke. Auch das Selektieren von Punkten durch Anklicken oder Führen der Maus über die Punkte bei gedrückter Maustaste. Der Auswahlradius am Mauszeiger ist frei einstellbar
- * Zusätzliche interaktive Auswahl von Punkten anhand bestimmter Eigenschaften
- * Interaktive Auswahl von Dreiecken anhand bestimmter Materialien
- * Erzeugung einer Splinehaut zwischen zwei oder mehreren 3D-Polygonen mit frei wählbarer Auflösung
- * Automatische Generierung von Gebäuden anhand einer Textdatei, in der Eigenschaften wie Grundriß, Anzahl der Fenster oder Türen pro Wand, Mauerstärke und die Anzahl der Stockwerke definiert werden können. Die Türen und Fenster können wahlweise mit Rahmen und Glas erzeugt werden. Eine ausführliche Anleitung dieser Funktion finden Sie in der neuen Reflections HTML-Hilfe.

- Neue Grundkörper

Ab Version 4.2 stehen die folgenden neuen Grundkörper zur Verfügung:

- * Gefaster Würfel:
Ein Quader mit abgeschrägten Kanten (Fasen)
- * Gefaster Zylinder:
Ein Zylinder mit Fasen und optionaler Wölbung
- * Fraktale Landschaft:
Ein aus Fraktalen generiertes Terrain mit veränderbarer Topologie
- * Polygonkäfig:
Ein zylindrisches Grundgerüst aus Polygonen
- * Platonische Körper:
Die 5 regulären Platonischen Grundkörper Tetraeder, Hexaeder, Oktaeder, Dodekaeder und Ikosaeder (20 Flächen, 30 Kanten, 12 Ecken, siehe Bild) und als Zugaben die Körper Kristall und Fußball.
Eine ausführliche Beschreibung der Platonischen Körper finden Sie auf der Web-Site der TU Freiberg
(<http://www.mathe.tu-freiberg.de/~hebisch/cafe/platonische.html>).

- Interne Erweiterungen

Im internen Bereich wurden ebenfalls Erweiterungen vorgenommen.

- * Die AVI-Implementation wurde erweitert. Jedes auf Ihrem System installierte AVI-Format kann nun von REFLECTIONS gelesen und erzeugt werden.
- * Die Nutzung von AVI-Dateien als Animationstexturen ist nun ebenfalls möglich.
- * Die Verarbeitung von Szenen mit weit über 1 Mio. Punkte ist nun ohne Einschränkung möglich.
- * Ab sofort werden Transparenzeigenschaften auch im Solidmodus dargestellt.
- * Zwei neue Antialiasing-Stufen bieten Renderergebnisse in nochmals verbesserter Qualität für höchste Ansprüche.
- * Die PlugIn-Schnittstelle wurde weiter ausgebaut, so daß Sie in naher Zukunft mit interessanten und kostengünstigen Erweiterungen rechnen oder auch eigene erstellen können. Alle neuen Animationseffekte wurden bereits in dieser Version als PlugIns realisiert und erreichen somit ein Vielfaches der Geschwindigkeit bisheriger Effekte.

- Überarbeitete Hilfe, nun auch im HTML-Format

- * Die Reflections Hilfetexte wurden komplett überarbeitet
 - * Eine Suchfunktion und ein Hilfe-Index erleichtern die Navigation innerhalb der Hilfe.
-

- * Die komplette Hilfe-Dokumentation liegt jetzt zusätzlich auch im HTML-Format vor. Wegen langer Dateinamen ist diese momentan nur unter Windows 95 oder Windows NT 4.0 nutzbar. Eine Version mit kurzen Dateinamen ist in Arbeit und kann demnächst kostenlos aus unserem Download-Archiv geladen werden.
Die aktuelle Online-Version der HTML-Hilfe kann von allen Betriebssystemen genutzt werden.

- Unterstützung für Software-Entwickler

- * Software-Entwickler können zur Erstellung eigener PlugIns eine umfangreiche Dokumentation und Quelldateien sowie fertige Programmgerüste anfordern. Schreiben Sie an ref@oberland.com!

- Bonus-FreeWare im Lieferumfang der Version 4.2:

- * Von den Entwicklern des REFTools! Teams:
 - * TextureMagic 3D I und TextureMagic 3D II für Windows 95 und Windows NT PlugIn mit jeweils 20 prozeduralen Texturen und einer kleinen Windows-Hilfedatei. (nur für Reflections-Vollversion!)
 - * verschiedene nützliche Skripts
 - * interessante AnimFX-Skripte wie z. B. Plasma-Ring-Explosion oder flackernde Lichtquelle
 - * PowerTools PlugIn mit Funktionen zur interaktiven Objektmanipulation

Ausführliche Infos und Downloads zu diesen und anderen FreeWare-Zusätzen finden Sie direkt auf den Seiten des REFTools! Team (<http://www.duisburg.netsurf.de/~michael.krafzik/ref/reflections.html>).

- * und wie immer - vieles vieles mehr...
Den kompletten Umfang des CD-Inhalts der Windows-Version finden Sie auf einer eigenen Seite!

Anwender der Version 4.0 oder älter kommen natürlich auch in den Genuß aller neuen Features der Version 4.1, die im vorigen Update (Juli 1997) implementiert wurden.

Noch Fragen? Schreiben Sie an ref@oberland.com!«

(Quelle: Oberland Computer)

7. Käufer des Aminet Set 6 erhalten Wildfire zum Sonderpreis

»Wildfire\5(_PPC) & Aminet Set 6

Mit dem soeben bei Stefan Ossowskis Schatztruhe erschienenen Aminet Set 6 erhalten die Käufer einen Gutschein, mit dem Sie die preisgekrönte (Amiga Plus Award 1997, bestes Animationsprogramm) spezial-Effekt Software für Animationen und Einzelbilder, Wildfire\5 oder Wildfire\5_PPC, zu einem Sonderpreis bei Oberland Computer (info@oberland.com) erhalten können.

Das Wildfire-Team (email: eksec@eure.de) hat sich mit Stefan Ossowski darauf geeinigt, daß Käufer des Aminet Sets 6 50 DM beim Kauf von Wildfire\5(_PPC) angerechnet bekommen.

	normaler Preis	Preis für Käufer des Aminet Set 6
Wildfire\5	299,00 DM	249,00 DM
Wildfire\5_PPC	399,00 DM	349,00 DM

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg bei der Arbeit mit Wildfire.

Mit freundlichen Grüßen,
Andreas Küssner

Wildfire Support:
contact: eksec@eure.de
homepage: <http://www.oberland.com/amiga/wildfire/>

Wildfire Verkauf:
Oberland Computer
In der Schneithohl 5
61476 Kronberg
Germany
Tel. ++49-(0)6173-6080
email: info@oberland.com

Aminet Set 6 Verkauf:
Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH
Veronikastr. 33 - 45131 Essen - Germany
Phone: ++49-201-788778 Fax ++49-201-798447
<mailto:stefano@schatztruhe.de> <http://www.schatztruhe.de/>
Visit our Web site and join our mailing-list.«

Noch einige Informationen zum Aminet Set 6: Es ist ab sofort zum Preis von 59 Mark bei der Schatztruhe GmbH erhältlich. Neben etwa 4 GB FD-Software enthält es die Vollversionen der Aminet-CDs 20 bis 23.

8. Magische Tage in Trier werden zum dritten Mal veranstaltet

Nachfolgend die wichtigsten Daten der wohl nach der Köln-Messe größten AMIGA-Veranstaltung Deutschlands:

»MTT'98 in Kurzform

Termin:

Samstag, den 25. April 1998

Sonntag, den 26. April 1998

Ausstellungsort:

Gebäude C der Universität Trier

Nähere Infos wie man die Uni findet, und wo sich das Gebäude C findet, könne sich sich auf den Informationsseiten der Universität ansehen.

Veranstalter:

Amigal e.V.

Sauertalstr. 18

D-54675 Wallendorf

Tel./Fax.: 06565/944006

EMail: mtt98@amigal.org

Eintrittspreis:

Kostenlos!

Öffnungszeiten:

Samstags von 10:00 Uhr bis 18:00 Uhr

Sonntags von 11:00 Uhr bis 18:00 Uhr

Ziele:

Als wir uns vor mehr als zwei Jahren mit dem Gedanken befaßten, eine Amiga-Messe zu veranstalten, hatte dies einige sehr klare Gründe. Zum einen ging es darum, zu versuchen, die stetig kleiner werdende Amiga-Gemeinschaft wieder näher zusammenzubringen, und vor allem auch um zu zeigen, daß der Amiga immer noch eine durchaus interessante Plattform ist. Desweiteren wollten wir versuchen, den Kontakt zwischen Entwicklern/Händlern und den Amiga-Usern in unserer Region zu fördern. Dies gilt heute mehr denn je, da es im Umkreis von mehr als 150km keinen Amiga-Händler mehr gibt. Bis heute haben sich diese Ziele nicht verändert, aber sie wurden ergänzt. Die MTT sollen vor allem auch Shareware-Entwicklern und kleinen Firmen eine Möglichkeit bieten, ihre Produkte vor einem interessierten Publikum zu zeigen, und dies, ohne dafür unbezahlbare Standmieten zahlen zu müssen. Nicht zuletzt geht es bei den MTT 98 auch darum, ALLEN Computerbegeisterten zu zeigen, daß es noch Alternativen zu den Windows-Systemen gibt.

Themenbereiche:

Nachdem die beiden vorhergehenden Ausgaben der MTT durchaus als erfolgreich bezeichnet werden können, wollen wir das Konzept der Messe nicht ändern. Aber wir haben es ausgebaut! Eines der erklärten Ziele der MTT 98 ist es, Alternativen zu Windows-Systemen zu zeigen. Wir werden daher 4 verschiedene Plattformen berücksichtigen. Dies sind: Amiga (natürlich), Newton, Apple Macintosh und Linux. Es dürfte also für jeden etwas Interessantes dabei sein.

Aber auch andere Bereiche rund um die Informatik werden vertreten sein. Hierzu gehört natürlich auch das Internet mit all seinen Facetten. Hinzu kommt dann noch eine Reihe mit Vorträgen und Workshops.

Seminare und Workshops:

Nach dem durchschlagenden Erfolg der Seminare und Vorträge im letzten Jahr werden wir natürlich auch während den MTT 98 einige Seminare organisieren. Sobald wir nähere Details hierzu haben, werden wir den Abaufplan hier veröffentlichen.«

Folgende Firmen/Personen haben ihre Teilnahme zugesagt:

- * Amiga International
- * Haage & Partner
- * Phase5
- * RBM
- * Stefan Ossowski
- * Stefan Kost (Sound FX)
- * Feo Elektronik GmbH (Steffen Raach)
- * Stefan Ruppert
- * Village Tronic
- * Amiga User Group Wiesbaden

Auf <http://www.amigal.org/html/mtt98.html> kann man nähere Informationen über die Veranstaltung abrufen.

9. AMIGA-Anwender wählen Mitglied im ICOA-Steering-Committee

»Candidates announced for User Representative election

The Jay Miner Society (JMS) today released the official list of candidates for the forthcoming election of a User Representative to the Steering Committee of the Industry Council of the Open Amiga (ICOA). Voting will begin on 23rd March.

The User Representative will have a full voting seat on the Steering Committee for a period of one year, alongside the four seats for those elected by ICOA members and a permanent non-voting veto seat occupied by an Amiga Inc representative. This position has been created to ensure that the ICOA makes decisions that not only satisfy programmers and manufacturers, but benefit Amiga users in general. It combines the roles of consumer advocate, opinion-gatherer, strategist and community liaison. The JMS and other user organizations will provide support for this demanding job.

The candidates are:

Bill Borsari <tekmage@wam.umd.edu>
Craig Delahoy <craigd@ansonic.com.au>
Paul Haggins <graphixd@wonder.ca>
Timothy Vincent Rue <timrue@mindspring.com>

Voters can submit their votes from 23rd March onwards at the JMS election web site <URL:<http://www.jms.org/election/>> or by e-mail.

Forms for voting by e-mail can be obtained by writing to <jms@cnct.com> with the Subject line "send english voting-form".

For further information about the election, please contact Ben Hutchings <worc0223@sable.ox.ac.uk> of the Jay Miner Society, or Fleecy Moss <fleecy@netreach.net> of the Industry Council of the Open Amiga.

The ICOA <URL:<http://www.amiganet.org/icoa/>> is a non-profit organization which develops and promotes standards, and provides support for Amiga developers. It has been chosen by Amiga Inc to provide the official developer support program for the Amiga in future.

The JMS <URL:<http://www.jms.org>> is a non-profit international user group devoted to empowering Amiga users and fostering the spirit of the Amiga. It created the ICOA initiative and launched it in May 1997.«

10. Neuauflage des AMIGA-University-Wettbewerb gestartet

»FOR IMMEDIATE RELEASE -- March 17, 1998

Just a few months ago, four lucky Amiga-users won fantastic prizes playing the Amiga University trivia game at <http://www.amigainformer.com/amigau/>.

Now's YOUR chance to win one of the following prizes:

GRAND PRIZE : A1200 Magic Pack computer system

FIRST PRIZE : An assortment of Vulcan Software games, including:

- * Valhalla 1, 2, and 3
- * Uropa 2 CD
- * Final Odyssey CD
- * The Strangers AGA CD
- * JETPilot
- * Burnout AGA
- * Tiny Troops
- * Hillsea Lido
- * Bograts AGA
- * Time Keepers
- * Time Expansion
- * PC-to-Amiga analog joystick adapter

SECOND PRIZE : Aladdin 4D 5.0 modeling and rendering software

(2) THIRD PRIZES : Aweb-II 3.1/AirMail Pro Bundle

(4) FOURTH PRIZES : A selection of Turtle Lightning CD-ROM software

(4) FIFTH PRIZES : Golden Image Pen-mouse

All told, there's almost two thousand dollars worth of prizes. You can make yourself eligible to win prizes by attempting our challenging Amiga-oriented trivia questions. The more answers you get correct, the better chance you have of winning! New questions will be posted every two weeks for two months.

Don't delay, play the Informer's Amiga University Online Sweepstakes game right now!

The Amiga University is sponsored by The Amiga Informer magazine, Pantheon Systems Company, Amiga International, Turtle Lightning Software, Nova Design, Amitrix Development, and Toysoft Development.

--

Thanks,

Ted Wallingford

Pantheon Systems / GamaSoft

<http://www.pantheonsys.com/>«

1.13 Kurzmeldungen

Gehört - notiert

AMIGA-Meldungen

- * Die von Index Information geplante AMIGA-kompatible Neuentwicklung mit Namen "BoXeR" soll gut informierten Kreisen zufolge in zwei bis drei Monaten zum Preis von etwa 1500 US-Dollar für die 68060-Version auf den Markt kommen. Genaue Preise sollen in Kürze bekanntgegeben werden.
 - * Anti-Gravity plant angeblich einen auf dem "BoXeR" von Index Information basierenden AMIGA-Clone, bei dem für die PowerPC-Erweiterung jedoch WarpOS statt der Softwarelösung von Phase 5 zum Einsatz kommen soll.
 - * Das "AMIGA-auf-einer-Karte"-Projekt (AMIGA aktuell berichtete in Ausgabe 2/98) droht zu scheitern. Hersteller HiQ hat offenbar erst von einem kleinen Teil der Besteller Geld erhalten, mit dem die Entwicklung finanziert werden soll.
 - * Virus im Aminet: Für etwa elf Stunden befand sich Anfang März eine Datei im Aminet, die bei Aufruf die Startup-Sequence und User-Startup löschte. Das Programm war im Archiv util/wb/ReOrgIt.lha enthalten.
 - * Aminet, die zweite: Der FD-Pool beinhaltet neuerdings ein Verzeichnis, in dem Support-Software von Phase 5 zu finden ist: biz/p5.
 - * Und Aminet zum dritten: Der Hauptserver in den USA ist schon wieder ausgefallen. Diesmal hat man jedoch reagiert und einen Ersatz-Hauptserver <http://de.aminet.net/aminet> eingerichtet. Somit ist gewährleistet, daß
-

bis zur Wiederaufnahme des Betriebs in den USA (voraussichtlich Anfang April) weiterhin neue Software in den weltweiten FD-Pool gelangt.

- * Bei Haage & Partner sind die Videoeffekt-Software X-DVE und der Schriften-Generator FontMachine jeweils in Version 3 erschienen. Des Weiteren ist der Raytracer Tornado 3D nun in der Version 1.5 verfügbar, das Update ist kostenlos. Ein kostenpflichtiges Update auf v3.1 gibt es für den Macintosh-Emulator Fusion. Der Preis für Besitzer älterer Fusion-Versionen beträgt 30 Mark plus 8 Mark für Porto und Verpackung.
- * Nach langem Warten liefert Eagle Computer mittlerweile sein Linux-Paket aus. Der Verkaufspreis beträgt 69 Mark. Eine PowerPC-Version ist in Planung.
- * Paul Nolan, Programmierer der bekannten Bildbearbeitungssoftware Photogenics, deren Vertriebsfirma Almathera vor einer Weile in Konkurs gegangen ist, arbeitet an einer Neuauflage des Programms. "Photogenics Ng", so der Projektname, soll ein vollkommen neues Programm mit einer anderen grafischen Benutzeroberfläche werden, das keinerlei Sourcecode des Vorgängers enthält. Nähere Informationen sind auf <http://www.users.dircon.co.uk/~pnolan/photogenics.html> nachzulesen.
- * Zum ersten Mal seit über vier Jahren findet an der Westküste der Vereinigten Staaten wieder eine AMIGA-Messe statt: Die "AmiWest '98" wird am 11. und 12. Juli in Sacramento, Kalifornien, abgehalten. Vom 10. bis 13. Juli wird zudem eine vom Industry Council for Open AMIGA (ICOA) organisierte Entwicklerkonferenz veranstaltet. Weitere Informationen gibt es im Internet unter <http://www.sacc.org/amiwest/>
- * Nachdem Netscape den Sourcecode seines Navigators voraussichtlich in diesen Tagen veröffentlicht, wird die Entwicklung (mindestens) einer AMIGA-Version immer wahrscheinlicher. Mittlerweile haben sich Software-Programmierer zu Teams zusammengeschlossen, um die Internet-Software für möglichst viele Plattformen zu portieren. Kontaktadresse im Internet ist <http://www.openscape.org>
- * Dagegen ist eine AMIGA-Version des WWW-Browsers "Opera" offenbar wieder in weite Ferne gerückt. Obwohl sich mehrere Tausend AMIGA-Anwender beim Hersteller Opera Software für eine Portierung stark gemacht hatten - von fünf Plattformen erhielt lediglich eine Macintosh-Portierung größeren Zuspruch -, ist man sich einem offiziellen Statement des Unternehmens zufolge nicht sicher bezüglich der Ernsthaftigkeit des Interesses.

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

- * Der Hildesheimer Computerhersteller Pios vertreibt nun auch Pentium(II)-Rechner.
 - * T-Online-Chef Peter Tschenkotysch informierte AMIGA aktuell schon im Vorfeld über das Ergebnis einer am 29.02. dieses Jahres in Auftrag gegebenen Untersuchung, die am 01.04. in Berlin-Bad Godesberg veröffentlicht wird: Demnach ist T-Online der Online-Dienst mit dem besten Datenschutz. Es sei für Hacker praktisch unmöglich, Zugangsdaten von Kunden o.ä. an sich zu bringen. Die in Selbstversuchen ermittelte
-

Wahrscheinlichkeit liege bei ca. 1 : 1.498.000.000.000.000, so Tschenkotysch weiter. Wem es dennoch gelinge, fremde Daten zu ermitteln, erhalte als Anerkennung die beliebten "T-Online Power Tools".

1.14 Gerüchteküche

Gerüchteküche

- * Die Programmiersprache "BlitzBasic" soll in einer PowerUp-Variante erscheinen.
- * Derzeit soll sich ein Freeware-C-Compiler, der WarpOS-Programme erzeugen kann, im Beta-Stadium befinden.
- * Carl Sassenrath arbeitet angeblich am AMIGA OS 3.5 mit.
- * DCE erwägt einem Gerücht zufolge die Entwicklung eines AMIGA-Laptops.

1.15 Abschließend

Abschließend

Das Beispiel "AMIGA OS 3.5" hat gezeigt, daß auch unter Gateway 2000 nicht alles so schnell und reibungslos abläuft, wie erhofft - aber wer hätte das auch erwartet?

Jetzt, ein Jahr nach dem Kauf der AMIGA Technologies GmbH, wird endlich mit der Entwicklung der neuen AMIGA-Betriebssystemversion begonnen. Kein Wunder, daß mittlerweile selbst bei den AMIGA-Offiziellen nicht mehr von einem Erscheinungstermin Sommer oder gar Frühjahr dieses Jahres die Rede ist. Das AMIGA OS 3.5 wird wohl im günstigsten Fall etwa zu dem Zeitpunkt erscheinen, für den ursprünglich bereits der runderneuerte Nachfolger, Version 4.0, geplant war, Ende dieses Jahres also - es sei denn, man beschränkt sich beim OS 3.5 auf kosmetische Korrekturen und Integration bestehender AMIGA-Software. Vorausgesetzt, eine Zusammenarbeit mit der jeweiligen Nummer 1 im Hard- und Software-Bereich käme zustande, wäre mehr als ein solcher Mini-Schritt zu erwarten:

Mit Haage & Partner sowie Phase 5 wären an dem Projekt zwei der wichtigsten AMIGA-Firmen beteiligt, die auf ihren Gebieten bereits großartige Arbeit geleistet haben:

- * Phase 5 hat den AMIGA im Alleingang mit dem PowerPC-Prozessor ausgerüstet. Weitere spektakuläre Projekte befinden sich in Entwicklung bzw. sind geplant.
- * Haage & Partner macht immer wieder mit sehr hochwertigen AMIGA-Anwendungen auf sich aufmerksam, sei es als Hersteller oder Distributor. Schlüssel zum Erfolg sind v.a. die hervorragenden Programmierer, die das Unternehmen beschäftigt. Dies würde sich auch positiv auf das AMIGA OS 3.5 niederschlagen.

Eine spannende Frage bliebe: Würden die beiden Hersteller ihre deutlichen Differenzen im PowerPC-Bereich beilegen oder wenigstens ungeachtet dieser problemlos zusammenarbeiten können?

Bleibt abschließend zu hoffen, daß es bis zur nächsten Ausgabe von AMIGA aktuell endlich Konkreteres zum AMIGA OS 3.5 zu vermelden gibt.

Damit bis nächsten Monat, oder auf gut deutsch: Ich habe fertig.

Euer

Carsten Schröder
