

Fun

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Fun		
<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	Fun	1
1.1	Fun Time Magazin - März/April 2/98	1
1.2	unnamed.1	2
1.3	EDITORIAL	2
1.4	IMPRESSUM	4
1.5	MAGAZIN - INHALT	6
1.6	Phase5	9
1.7	AAA Award	12
1.8	Lösung	13
1.9	Reflections 4.2	19
1.10	AmiBench	20
1.11	Fakten zu StromMESA 2.0	21
1.12	Amiga International / Phase5 - Lizenzvergabe	23
1.13	Amiga Developer Support Group	24
1.14	Amiga amiganews	26
1.15	Amiga Future	40
1.16	AWeb-II 3.1	44
1.17	Click Boom	47
1.18	Cu Amiga Magazin CD-Rom 20	50
1.19	Amigos Rückschläge (Vorsicht Satire)	53
1.20	Daydream	55
1.21	Künstlervermittlung	56
1.22	Descent	57
1.23	FG24 Digitzer	58
1.24	Enemy - Tempest Of Violence	62
1.25	Fun Time CD-Rom - Ausgabe 1	65
1.26	Gilbert Goodmate and The Muahroom of Phungoria	68
1.27	Hostages by Infogrames	70
1.28	Interview	72
1.29	PD Kurztests	75

1.30 Interview - ClickBoom	78
1.31 Wohin wird das Ganze noch führen?	81
1.32 MakeCD 3.1	84
1.33 Megablast	86
1.34 FastMorpher 1.0	87
1.35 Was ist ... ?	89
1.36 ScanTek 3.5	90
1.37 The Sixth Sense Investigations	93
1.38 Slideshows	96
1.39 Sword	100
1.40 Yam 2.0	102
1.41 Massenweise Spiele werden erscheinen!	104
1.42 Die FD Hitparade 3/98	113
1.43 Was die Leser so denken	122
1.44 Mailbox Support	125
1.45 ABO	126
1.46 REDAKTEURE gesucht!	128
1.47 WERBUNG	130

Chapter 1

Fun

1.1 Fun Time Magazin - März/April 2/98

März/April - Ausgabe 2/98 - Guide Version

```

jaaaaaaç          aaaaaaaaaar
J000001          00000000F
J00F--- ,_ _ ,_ _ --00E- , ,_ _ _ _
J00F 00# 00# 700W00& 001 001 700 00 000 Æ000Ñ,
J00F__ 00# 00# 7000000 001 001 700Ñ000Ñ00L á00\textdegree{}00Q
J000000F 00# 00# 700P700 001 001 700 00# 00L 000 00#
J00@@@e$^1$ 00# 00# 700P700 001 001 700 001 00L 000_00#
J00F 00# 00# 700P700 001 001 700 001 00L 000000#
J00F 00# 00# 700P700 001 001 700 001 00L 000 ,_
J00F 00# 00# 700P700 001 001 700 001 00L 000 00#
J00F 00#w00# 700P700 001 001 700 001 00L 000_00#
J00F 0000#0# 700P700 001 001 700 001 00L `00000P
\ensuremath{\lnot}@@e$^1$ \ensuremath{\lnot}00 00^ `00 `00 00e$^1$ ←
00e$^1$ `00 00e$^1$ 00 \ensuremath{\lnot}0000"

```

```

#o o# #### #### #### #### ## ####
##### # # # # # # # # # #
## ## ##### # ## ##### # # ## # #
## ## # # # # # ## # # # # # #
## ## # # # ##### # # # ##### # # # #

```

www.amigaworld.com/funtime

Editorial

Magazin

Impressum

©1998 by Sebastian Brylka E-Mail:FunTime@t-online.de

1.2 unnamed.1

1.3 EDITORIAL

Editorial

Hallo sag ich nur.

Zwei Monate sind wieder um und die Fun Time läuft weiter nach wie vor sehr gut, die Besucherzahlen und positive E-Mails zeigen mir zumindest das es da draußen Leser gibt die an dem Magazin interessiert sind. Un denen danke ich besonders, den ohne Euch hätte ich mit Sicherheit nicht die Lust dazu sowas zu machen, ein besonderer dank geht auch natürlich an die sehr wenigen Autoren die bereit sind ab und zu mal was für die Fun Time zu schreiben.

Die Fun Time wird weiterhin erscheinen und hoffentlich immer besser werden. Es freut mich sehr das dieses Magazin als einesr der ersten erschienen ist, natürlich gab es auch davor jede Menge interessanter Angebote wie AmigaForum oder aber das A&M Magazin. Doch von denen wurden sehr viele wieder eingestellt nur das AmigaGadget erscheint weiterhin regelmäßig und bietet jede Menge Artikel zu verschiedenen Themen.

Ich kann Euch verschiern das es die Fun Time auch in 10 Jahren geben wird, und ich hoffe sehr das sich unter Euch einige finden werden die Lust und Zeit hätten mal für die Fun Time ein Artikel zu schreiben.

Das ist leider das Problem der Fun Time. Es melden sich zwar immer wieder einige User bei mir die das Interesse haben für die Fun Time zu schreiben, aber von vielen hört man dann nach einigen Wochen nichts mehr. Es gibt auch welche die dafür bezahlt werden wollen. Das würde ich natürlich gerne machen, aber wie die meisten von Euch wissen wird die Fun Time privat finanziert, dies bedeutet also das ich die meisten Kosten dafür tragen muß.

Ich mache das jetzt nicht deswegen weil ich gerne Geld ausgabe oder darauf hoffe das ich mal von einer Firma irgendeine Vollversion kostenlos bekomme. Nein, es macht mir einfach nur Spaß und außerdem stört es mich immer wieder das die Print Amiga Magazine manchmal über einiges garnicht berichten.

Natürlich habe ich noch viele andere Ideen die ich mal verwirklichen möchte, doch dafür fehlt mir einfach die Zeit. Hätte die FunTime mehr Autoren so könnte ich mich stärker um andere Sachen kümmern.

Das neuste was ich jetzt machen werde ist die "Künstlervermittlung"

Es handelt sich hierbei noch um den Arbeitstitel. Ich werde mittels einer Homepage die ich auf dem T-Online Server einrichten werde den Firmen die Möglichkeit bieten schnell und problemlos nach Programmierern, Grafikern und Musikern für Amiga Projekte zu suchen. Das wird aber nur dann möglich sein wenn sich bei mir auch User melden die über solche Fähigkeiten verfügen und auch daran interessiert sind bei einem Projekt zu helfen. Wie immer ist dieser Service für beide Seiten kostenlos, ich würde mich aber sehr freuen wenn sich mal Firmen oder auch die User denen diese Einrichtung geholfen hat mit einer Spende bedanken würden.

In ca. 1 Monat wird die Homepage geschaltet und wir werden sehen ob dies was bringt. Wer sich dort vorstellen möchte, der schickt mir per E-Mail oder auch Brief das Ausgefüllte

Formular

Diesmal gibt es auch ein Gewinnspiel, wo Ihr die Begehrte Fun Time

CD-Rom gewinnen könnt. Dazu lest Euch den Artikel "Wozu wird das ganze noch führen?" durch.

Hier noch die wichtigen Aufrufe und Infos!

NEU!!! Ab sofort befindet sich die Fun Time nicht mehr auf dem T-Online Server sondern, bei AmigaWorld. Dort ist mehr Platz vorhanden der auch in Zukunft sinnvoll genutzt wird.

Die neue Adresse heißt ab sofort <http://www.amigaworld.com/funtime>

Bitte unbedingt die Kleinschreibung bei FunTime beachten!

Wir suchen nach wie vor weitere Redakteure, wenn Du daran interessiert bist dann benutze diesen Link hier

Link

Weiterhin möchte ich Euch noch daran erinnern das man die FunTime ab sofort auch abonnieren kann. Wie das geht wird im Innenteil erklärt.

Vergessen möchte ich auch nicht auf unseren Newsletter hinzuweisen, den Ihr ebenfalls abonnieren könnt. Einfach eine E-Mail an FunTime@t-online.de senden mit dem Betreff Fun Time News und schon seid Ihr dabei.

Ich wünsche Euch weiterhin mit der Fun Time viel Spaß !!!

Hier noch die neue Web Adresse:

<http://www.amigaworld.com/funtime>

Natürlich dürft Ihr mir jetzt auch haufenweise E-Mails schicken, oder auch Artikel, hier die E-Mail Adresse:

FunTime@t-online.de

oder an

Sebastian Brylka
Wiehagen 78
45879 Gelsenkirchen

Inhaltsverzeichnis

<<<>>

NEWS

<<<>>

GAMES

<<<>>

WERBUNG

1.4 IMPRESSUM

Impressum

Chefredakteur: Sebastian Brylka

Mitarbeiter: zur Zeit keine Festen

An dieser Ausgabe haben mitgewirkt: Emmanuel Henne
Mat Colton
Stephan De Bernardi
Petra Struck

Erscheinungsweise: alle 2 Monate.

Warenzeichen: Auf den Namen Fun Time setze ich ein Copyright.
Der Name Fun Time darf nicht für andere Zwecke
mißbraucht oder verwendet werden.

Rechtschreibfehler: Ich weiß, daß Ihr einige findet werdet, weil
ich einfach nicht soviel Zeit habe, um alles
zu prüfen und zu korrigieren, deshalb
nehmt bitte keinen Anstoß daran. Bedenkt,
daß ich zur Zeit fast alles alleine schreibe.
Lediglich 15 Prozent kommen von Euch.

Verbreitung: Fun Time ist ein PD-Magazin und darf kostenlos
kopiert werden. Die Fun Time darf nicht teurer
angeboten werden, als die Kopier- und Materialkosten
betragen, höchstens jedoch 5,- DM.

Alle Beiträge in der Fun Time gehören dem Autor, der
sie geschrieben hat. Will jemand eine Story oder
einen Beitrag aus der Fun Time übernehmen, so muß er
die genaue Herkunft des Artikels und das Erscheinungs-
datum darunter setzen und mich darüber informieren.

Außerdem würde ich dann auch gerne das Magazin sehen, in welchem der Artikel veröffentlicht wurde.

Die ganze Fun Time darf nicht verändert werden. Wenn es möglich ist, schreiben sie uns, wie oft Sie die Fun Time weitergeben.

Das Fun Time Magazin darf in keiner Weise verändert werden.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte oder andere Beiträge sowie Testmaterial werden gerne von mir angenommen, jedoch kann ich sie nicht zurückschicken, wenn kein adressierter und frankierter Rückumschlag beiliegt.

Die Manuskripte müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie schon an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß das mitgeteilt werden. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Sonstigem gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in Fun Time. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und sonstiges wird keine Haftung übernommen.

Haftung: Für den Fall, daß in Fun Time unzutreffende Informationen enthalten sein sollten, übernehme ich keine Haftung. Sie benutzen die Fun Time und lesen die Artikel auf eigene Gefahr.

Und: Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.

Für alle die Ihn noch nicht kennen!

Artikel 5 (Grundrechte)

[Meinungsfreiheit]

(1) Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten. Die Pressefreiheit und die Freiheit der Berichterstattung durch Rundfunk und Film werden gewährleistet. Eine Zensur findet nicht statt.

(2) Diese Rechte finden ihre Schranken in den Vorschriften der allgemeinen Gesetze, den gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze der Jugend und in dem Recht der persönlichen Ehre.

(3) Kunst und Wissenschaft, Forschung und Lehre sind frei. Die Freiheit der Lehre entbindet nicht von der Treue zur Verfassung.

Fun Time Anschrift:

Wenn Ihr eine Antwort von mir erwartet, legt immer einen adressierten Rückumschlag mit genügend Rückporto bei.

Sebastian Brylka
Wiehagen 78

45879 Gelsenkirchen

E-Mail: FunTime@t-online.de

Fun Time ©1997/98 Gelsenkirchen

Inhaltsverzeichnis

<<<>>

NEWS

<<<>>

GAMES

<<<>>

WERBUNG

1.5 MAGAZIN - INHALT

I N H A L T

* Neues und Interessantes über den Amiga

Amiga News

Amiga Developer Support Group

Amiga Future - ein neues Amiga Magazin oder doch nur ein ↔
Sonderheft?

Wohin wird das Ganze noch führen?

Was ist ... ? - Von Shareware, Freeware und Cardware

Amigos Rückschläge (Vorsicht Satire)

Künstlervermittlung

* Tests/Previews

AWeb-II 3.1 - And the Winner is ...

Cu Amiga Magazin CD-Rom 20

FG24 Digitzer - Test

Fun Time CD-Rom Ausgabe 1 - INFO

PD Kurztest

MakeCD 3.1 - Brennen ohne Probleme!

FastMorpher 1.0 - gut aber nicht überzeugend

ScanTek 3.5

Yam 2.0

* Interviews

Interview mit Alexander Petrovic (ClickBoom)

Mit Andreas Augustin - Daydream Entwickler

* Games und vieles mehr!

ClickBoom - Die Geschichte

Daydream - Informationen

Descent - Information

Enemy - Tempest Of Violence - Test

Gilbert Goodmate and The Muahroom of Phungoria - Info

Hostages - Classix Reihe

Megablast - Spielen ohne Ende

The Sixth Sense Investigations - Test

Sword - Demo Test

Liste mit zukunftigen Spielen!

Final Odyssey - Lösung des ersten Levels - English

* CHARTS

Die FD Hitparade 3/98

* Szene

Slideshows - Vorstellung

* Press Release

Amiga International / Phase5 (Lizenzvergabe) - English

Fakten zu StromMesa 2.0 - Haage&Partner - Deutsch

AmiBench - English

Reflections 4.2 - Information - Deutsch

AAA Award - Info - English

phase5 kündigt pre/Box an !!! - English

* Backstage

Impressum

Leserbriefe

Mailbox Support

ABO <- wichtige Informationen

Redakteure gesucht!!

Fun Time ©1997/98 Sebastian Brylka

<http://www.amigaworld.com/funtime>

1.6 Phase5

phase 5 News

10. März 1998

PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS ANNOUNCES DEVELOPMENT OF THE PRE\BOX, A POWERPC-BASED COMPUTER SYSTEM WITH AMIGA OS 3.1

Beside the finalization of upcoming products such as the CyberVisionPPC and the BVisionPPC graphics cards, phase 5 digital products has started a new development project for a stand-alone, PowerPC-based computer system, called the pre\box, which will use the licensed AMIGA OS 3.1 and a further advanced version of the PowerUP System Software to provide Amiga compatibility on the AMIGA OS/Workbench 3.1 level under CyberGraphX V3.

"The license agreement that we have signed with Amiga International allows us to start the development project of this new machine, which had been in conceptual design for several months now. It is an important step for revitalizing the Amiga market, encouraging developers and rebuilding a market which is strong enough to maintain" says Wolf Dietrich, General Manager of phase 5. In a separate announcement Dietrich states that the A\BOX, the long-term technology project of phase 5 digital products, is postponed but not cancelled. "The A\BOX project will be continued with revised targets and specifications and with extended resources, based on the succesful introduction of the new product lines". Dietrich points out that the key for the survival of the Amiga and the Amiga market is the availability of new outstanding stand-alone hardware products as soon as possible, a goal which shall be reached with the pre\box design. "We need an expanding market in the very near future, or the battle may be lost for the Amiga computer system"he adds.

TAKING THE NEXT STEP TOWARDS POWERPC MULTIPROCESSING, THE PRE\BOX WILL TAKE OFF TO NEW PERFORMANCE DIMENSIONS

The new pre\box machines will be targeting the medium and upper price regions for PCs or Personal Workstations, but are designed to provide stunning performance. All systems will come as multi-processing systems with at least four PowerPC CPUs installed, which will allow them to provide an extremely high computing power at an outstanding price/performance relation. "Multi-processing has been one of the most important goals, if not THE most important design goal for phase 5 digital products in the past 18 months" explains Wolf Dietrich. "It is here where alternative technology can offer advantages and superiority over the mainstream products in the PC market. While our current PowerUP product line, which consists of upgrade cards for existing machines, helps the user to update his system and secure the investments made in existing hardware and software, it is a challenge to build new stand-alone hardware products which can price-wise compete with the mainstream PCs - especially under the impression that PC systems are blown out at dumping prices regularly, and that a PC system you buy today maybe outdated and nearly worthless in less than a year." Consequently, the company does not plan to build single-CPU systems which would have to compete at a similar performance level with Intel-based systems, but wants to fully utilize the opportunities which have been given with the move to the PowerPC. "Developers who jump on the PowerUP bandwagon today can make their products ready for multiprocessing quite easily. Therefore it will be possible to take two giant steps - from a single-CPU 68k system to a Multi-CPU PowerPC system - within only one year, an impressive progress for the Amiga community which many have not thought possible" Dietrich adds.

The pre\box system is designed on a ATX formfactor motherboard and incorporates a fast SDRAM-based memory subsystem with initially up to 100 MHz memory speed. Depending on the actual bus speed of the PowerPC processors which are used, the processor bus also runs at up to 100 MHz. The four PowerPC processors, which are located on a separate CPU card, will be equipped with inline or backside caches, depending on which type of processor is actually used. As the PowerUP System Software features a software-controlled cache coherency, the pre\box can even be equipped with CPUs which do not offer hardware support for multiprocessing, such as the PPC603e or the PPC750 (G3).

The pre\box system also has an integrated 3D graphics subsystem, which is connected via a 66 MHz PCI 2.1 bus with a peak performance of 264 MB/s and comes with eight MB of graphics memory. With this gfx subsystem, a powerful standard is provided as the minimum base configuration on which software designers can rely. But more than that: On the same 66 MHz PCI bus there is a special slot for a Voodoo2-based 3D accelerator card which is directly coupled to the built-in gfx chip. "We plan to provide, either on our own or in cooperation with other vendors, a Voodoo2-based solution as a powerful upgrade option" comments Wolf Dietrich. "We will not forget the demands of the serious gamers." The stunning display features of the pre\box systems will be accomplished by a powerful CD quality, stereo sound system with extensive sound synthesis features.

Also as standard, there will be an Ultra-Wide SCSI-II controller and a

100 Mbit ethernet controller integrated, which will allow usage of today's powerful UW-SCSI devices and provide fast network connectivity - a feature which will also support the distributed multiprocessing concepts of phase 5 digital products.

For the use of inexpensive hardware expansions, a PCI bus with three standard PCI slots is integrated. This PCI bus runs at 66 MHz, but will also accept 33 MHz PCI boards. With the PCI bus integrated, development of new stunning hardware products for the pre\box systems is quite easy; more than that, developers can use standard PCI products and adopt them for the pre\box systems by simply writing software support for them.

Yet not decided is, if there will be a socket for an optional 68k CPU left on the board. "In this next-generation product, the consequent option for using 68k software will be emulation. We are continuously encouraging Amiga developers to support our new MP software technologies and guidelines which we introduced with our PowerUP System Software, and those who follow these recommendations will be able to provide applications that utilize the vast power of our upcoming pre\box system right away. This is where efforts should be spent now" says Wolf Dietrich.

Beside these main features, the pre\box will offer all standard functionality which is expected from a computer system today, such as fast serial and parallel interfaces, an USB bus, and an EIDE interface for use of e.g. inexpensive CD-ROM drives or additional cheap harddrives.

The pre\box release is scheduled for the early fourth quarter 1998. The pricing of the pre\box system is already determined based on the current pricings for PowerPC processors. Currently it is planned to offer the following versions of the pre\box with the following suggested retail prices:

- * pre\box 604/800 with four PPC604e-200 MHz CPUs
suggested retail price:
DM 3.995,- / US\$ 1995.00/ UK£ 1495.00
- * pre\box 604/1000 with four PPC604r-250 MHz CPUs
suggested retail price:
DM 4.995,- / US\$ 2495.00/ UK£ 1895.00
- * pre\box 604/1200 with four PPC604r-300 MHz CPUs
suggested retail price:
DM 6.995,- / US\$ 3395.00/ UK£ 2595.00
- * pre\box 750/1200 with four PPC750-300 MHz CPUs,
each with 1 MByte Backside Cache
suggested retail price:
DM 8.995,- / US\$ 4495.00/ UK£ 3395.00

(German and UK prices include VAT, US prices excl. local taxes, all prices are based on the current currency exchange rates. Specifications and prices are subject to change without prior notice).

These prices are valid for pre\box systems in an ATX minitower, including mouse and keyboard, as well as AMIGA OS 3.1 and the PowerUP

System Software, excluding memory, harddrive and CD-ROM. For an entry-level configuration of memory, harddrive and CD-ROM (32MB, 4GB, 24speed) an additional DM 750,- (US\$ 375.00 or UK 275.00) must be considered. "Of course, we may see changing prices and different configurations/speed grades with changing prices of the PowerPC CPUs and availability of new and/or faster PowerPC processors" adds Wolf Dietrich.

In order to support and encourage customers of PowerUP boards for existing Amigas, phase 5 digital products will offer substantial discounts on the purchase of pre\box systems to owners of PowerUP boards. "We want to provide security for the investments of the users today. Obviously, Amiga users and developers need to see a fast growing base of PowerPC systems in these days, in order to support the progress of developments. We want to encourage the users to invest in PowerPC technology now" comments Wolf Dietrich. Owners of PowerUP boards who later take advantage of the discounts on purchases of a pre\box system will not have to return their PowerUP boards to receive this discount, but can continue to use their PowerUP-Amiga as a stand-alone system or even use it's performance from the pre\box via a link system which will be provided with the pre\box, and with which the networked multiprocessing feature of the PowerUP System Software can be utilized.

With this new product roadmap and variety of powerful and stunning products to come, phase 5 digital products underscores it's position as the leading innovator in PowerPC hardware and system software development in the Amiga market. "We want to further support the Amiga market with these efforts" states Wolf Dietrich. "Part of our efforts will also be to support the developers, and to encourage them to develop for PowerUP with our best endeavours. We will do whatever is possible for us to make existing developers stay with the Amiga, and will also try to win back Amiga developers who have left the platform or put developments on hold. Recent releases of PowerUP compatible software products, which had been realized within just a few weeks by their developers, show how easy and efficiently existing Amiga software products can be ported to support the new processor and performance generation. To convince software developers, we also need to make them aware of the market potential and the outlook to the future that we offer. All users can support these efforts, too, by contacting their favourite Software vendors and requesting PowerUP versions of their software."

1.7 AAA Award

AAA Awards Voting!

Contact: Mattias Wadenstein, Information Manager
<information@aaa-awards.org>

Umeå, Sweden. Wednesday February 18, 1998. Presented in proud association with AMIGA International, Inc. March 1st through March 31st, the public voting for the AAA Awards 1997 is open! Cast your vote on those you feel have done the most for the AMIGA during 1997 at

<http://www.aaa-awards.org>
or
+46-[0]90-710020

Have your say right away!

Presentation

The winners will be announced and awarded at these locations:

AAA Award International

Saturday May 16, 11:00
World of Amiga '98, Novotel Exhibition Centre, London (England)

AAA Award Sverige

Saturday April 4, 15:00
AmiTech '98, Wasahallarna, Stockholm (Sweden)

Juries

Thanks to our jury members, we have three final nominees in each category, selected from many suggested candidates.

AAA Award International 1997 Jury

Darreck Lisle, Amiga, Inc.
Mick Tinker, Index Information Ltd.
Kermit Woodall, Nova Design
Jason Compton, Amiga Report / Legacy
Lamar Morgan, Amiga Atlanta Inc. (American user group)
Guvenc Kaplan, Amigart (Turkish user group)
Angel Alvarez Diaz, Spanish user

AAA Award Sverige

Johan Otterström, Örebro Videoreklam
Gunnar Liljas, AmigaInfo
Stefan Smietanowski, software developer
Magnus Eklund, Icing Organizing
Tomas Johansson, Amiga-Team (Swedish user group)
Björn Andersson, user
Per-Olof Yliniemi, user

1.8 Lösung

Wir haben von Vulcan die Lösung des ersten Levels bekommen. Diese ist leider nur in englisch, aber sehr leicht und verständlich geschrieben so das auch Anfänger keine Probleme damit haben sollten. In der nächsten Fun Time Ausgabe folgt dann wahrscheinlich der Rest!

LEVEL 1

- 1- Go under the arch and step twice on the pressure pad to close the pit
- 2- Walk right and take the transporter. Step on the pressure pad and return.
- 3- Now you can go down where the scroll is and take the transporter that is located there.
- 4- Move up to step on the pressure pad beside the mirrors and return.
- 5- You can now walk to the far left of the arena. Step on the pressure pad and walk through the automatic doors.
- 6- Take the transporter at the top left of the arena to collect the money.
- 7- Go to the next arena by taking the exit at the bottom.

- 1- Press the switch on the right to activate the maze transformation.
- 2- Now that the wall is gone, go around the bottom and up to the transporter. Hide in the small alcove to avoid the rolling boulder. Take the transporter.
- 3- There are 9 transporters. Only take the one on the top right.
- 4- Walk up through the electric arcs and collect the key.
- 5- Return to the transporter.
- 6- Take the transporter at the bottom to return to where the boulder is.
- 7- Use the switch just near there.
- 8- Returns as you did before.
- 9- The guard has now moved and you can open the door with the key. There is also an underground bonus room to the right if you can find it.
- 10- Take the left exit to the next arena.

- 1- There are a number of hand prints on the wall. Press the second one from the left and the wall will slide into the ground.
- 2- Go right and collect the bomb in the chest.
- 3- Step on the one-way path and collect the key in the middle.
- 4- Get off the path by heading to the outside and getting off down the bottom.
- 5- Go to the top and destroy the breather.
- 6- Go back and take the exit at the top of the arena.

- 1- Walk right and collect the other bomb in the chest. Walk up to step on the pressure pad.
- 2- There is a different pressure pad near the force field. Step on it to temporarily disengage the force field, allowing you to walk through it.
- 3- Go back and take the left path up to the exit.

- 1- Walk to the bottom and destroy the homing domes and the orcs. Remember to pick up money whenever you see some. Go through the automatic doors.
 - 2- Slowly move down until you see a boulder come out of the hole at the top. Quickly move back to where you were to allow the boulder to roll past without hitting you. It will then fall into the hole below and fill it up allowing you to walk over it.
 - 3- Select the Nuke as your current weapon and place one just below the cracked wall.
 - 4- The wall is now destroyed. Destroy the other cracked wall and take the exit.
-

- 1- Take the left transporter and collect the plasma rifle. Return.
- 2- Walk to the top right of the arena. There are columns of stone there. Push the one on the far right and it will move. Collect the money and take the exit.

- 1- Don't hesitate here. You will automatically get transported to a room with 3 homing domes firing at you. Immediately go left and drink the invincibility potion. Destroy the domes, collect the food and 3 keys that are now there.
- 2- Now open the 3 doors and collect the Fireblade from the chest and get ready to use it.
- 3- Make your way through the maze destroying all the creatures and take the right exit.

- 1- This arena can get confusing. The room is full of switches and each switch swaps between 2 different mazes. Your aim is to get to the exit on the right. There are a couple of ways to get there.
- 2- Press the first switch at the top.
- 3- Go right and press the switch near the flame torch.
- 4- Press the switch just below that one.
- 5- Walk up and press the switch there. Collect the goodies and press the switch again.
- 6- Go down and press the bottom switch.
- 7- Walk down and press the next switch down.
- 8- Go right and press the switch there.
- 9- You can now go out the exit.

- 1- Go into the center of the arena and take the transporter.
- 2- Collect the Chain Gun and return. You will need to use this on Kilmando who looks like the other orcs, but is much stronger and smarter.
- 3- Destroy all the orcs. The exit will not open until Kilmando is dead. Fight him among the stone columns and try and get some distance between you before letting loose with the Chain Gun. Once he has been killed, collect the gold at the top and take the right exit.

- 1- There are a series of pressure pads here. Walk down over the 2 left pressure pads. Once you're on top of the second pressure pad, walk right and step on the pad there. Step on the pressure pad above that and the one on the right.
- 2- Walk down through the passage and all the pits should now be closed.
- 3- There is a hand print on the wall, but it won't open until you've destroyed the 4 mirrors.
- 4- Open the door and destroy the homing domes.
- 5- Talk to Karlos, then take the right exit.

- 1- Kill all the monsters and talk to Gorland. Don't worry about the combination switches yet. Take the left transporter and go through the top exit.

- 1- Use a bomb to destroy the wall on the left. Now that there's a gap in the wall, you need to push a stone column through there. The only column you can move is the one without a shadow. Push the column 1 down, 4 right, 4 down and then left to the now open wall.
- 2- Push the column into the hole in the ground so you can walk across and take the left exit.

- 1- There is a row of stone columns in this arena. You need to push one

- onto the transporter to move it. To do this, push the 5th column 2 up, 3 left, 1 down, 3 right, then down to push it onto the transporter.
- 2- Go through the automatic doors and destroy the crumbled wall.
- 3- Walk carefully past the arrows and take the transporter.
- 4- Push the stone column that should now be there up to the pressure pad to deactivate the force field.
- 5- Now you can go through the force field gate to the exit at the top.

- 1- This next section is a series of random mazes. You have to find 3 special keys. The maze will go on forever until the keys are found.
- 2- A key can be found on every 3rd maze, so keep walking up taking the top exit until you get to the 3rd maze where you will find the first key.
- 3- Repeat this process for all 3 keys and you will get out to the next arena.

- 1- Destroy the 2 breathers, get the key and blow the wall.
- 2- Push the first stone column you come across onto the transporter at the top.
- 3- The other columns need to be pushed onto the round buttons on the floor.
- 4- Once all the buttons have been covered you will be able to open the door. Walk right and push the stone column that was transported up into the hole.
- 5- You can now walk up to open the door and take the right exit.

- 1- Move through the maze killing all the monsters.
- 2- Use the switch to activate the stairs and go underground.
- 3- Collect the money, destroy the breather and return to the surface.
- 4- Take the bottom exit.

- 1- Go right, destroy the orcs and go down.
- 2- Open the automatic doors and wait there for the rolling boulder to come.
- 3- Don't get out of the way until the last moment in order to let the boulder through the door. It will then keep rolling until it reaches the pit.
- 4- The boulder fills the pit allowing you to walk over it to the bottom exit.

- 1- You're now back to the arena with Gorland the magician in it.
- 2- Take the right exit into the next arena.

- 1- Go right along the bottom and collect all the pickups.
- 2- Go back up through the arch and collect the bomb on the top left of the arena.
- 3- The only way to open the force field gate is to get the orc who is in the enclosed room, to step on the pressure pad for you.
- 4- Move up to the hole on the right and the orc will follow you and step on the pressure pad.
- 5- Quickly go around and through the now open gate.
- 6- Open the door with a key and take the exit.

- 1- Push the first stone column you come across up.
 - 2- Move the 2nd column down and to the left and push it into the pit.
 - 3- Walk over to the right of the arena and push the top column down and left onto the pressure pad which will open the force field gate.
-

- 4- Push the same column down into the pit in front of it.
- 5- Walk up through the now open gate and destroy the breather.
- 6- Go down and left to where the 2 stone columns together are. Push the left column down one. Go back around and push the same column 1 left, 1 up, 3 left, and up into the pit.
- 7- Push the other 2 columns up into the other pits.
- 8- Go left to the last stone column. Push it 1 down, 2 left, 3 down, 4 right, 2 up, right and then go around and push it into the last pit. Take the exit.

- 1- Get through the random hedge maze by destroying all the guards and taking the exit.

- 1- Make your way to the switch and activate it. The arena will now turn dark.
- 2- Collect all the money, destroy the orcs and press the switch again.
- 3- Take the top left exit and make your way back to the arena where Gorland is located.

- 1- Go to the combination switches and make them as follows: down, up, down, down, up, up. Collect the money. You should now have a full money bag.
- 2- Give the money to Gorland, who will give you an orb in exchange.
- 3- If there is any money left at the top, return and collect it now that your money bag is empty again.
- 4- Take the bottom exit.

- 1- Make your way through the maze destroying the 2 breathers.
- 2- Free the girl by inserting the orb into the hole next to the cage.
- 3- The girl should now be following you. Take the exit on the right.

- 1- Take the transporter.
- 2- There are 3 switches here. Press the first 2 switches and a key appears. Get it.
- 3- Take the transporter back. You can now open the door with the key.
- 4- Find the mirror and break it. Go back and open the wall with the hand print.
- 5- Take the transporter to the exit.

- 1- Destroy the breather, collect all the chest items and make your way to the exit below.

- 1- This is the arena with the tunnel that lets the girls escape. Take the girl into the tunnel and walk down it until the girl disappears.
- 2- An exit is now open at the left of the arena.

- 1- You have arrived at the heroes graveyard. Collect the money and leave via the left exit.

- 1- Destroy the homing domes.
- 2- Push the stone column below the flame torch up against the flame torch.
- 3- You can now move right. There are 3 stone columns here. There is a switch behind the middle one.
- 4- Push the columns on either side up, so you can move the middle one to the side to reveal the switch. Push the switch.
- 5- Once the maze has transformed, go to the spinning sword. This is the

real Sword of Zendren. Collect it.

6- Press the switch on the left hand side, then leave by the left exit.

1- Destroy all guards in the random maze and go to the exit.

1- Kill all the monsters, collect all the money, step on the pressure pad at the bottom, and leave via the right exit.

1- This maze has invisible walls. The idea is to negotiate the maze and try to get to the 2 pressure pads to close the pits.

2- Once the pits are closed, take the right exit.

1- Use one bomb to destroy the damaged wall.

2- Destroy the dome with the spinning balls and it will leave a key behind. Hint- to avoid the bouncing balls, leave the arena and come straight back and the balls will be gone!

3- Open the door and collect the 3 bombs there.

4- Destroy the other walls and leave by the bottom exit.

1- Go right and up to the next arena.

2- Collect all the money at the top. Press the switch to reveal more money.

3- Return to the invisible wall arena.

4- Take the top exit this time.

1- Destroy the breather and the 3 damaged walls.

2- Activate the stairs and go underground.

3- Talk to Jobe the blacksmith who will give you a pair of tongs.

4- Return to the surface and take the top exit.

1- Give Karlos the Sword of Zendren. He will now be free.

2- Go back to the invisible wall arena and take the left exit.

3- You are now clear to take the top exit in the next arena.

1- Collect the key and all the money. Open the door at the top left.

2- Take the transporter to collect the bonus.

3- Return and leave by the left exit.

1- Destroy the 4 breathers and take the left exit.

1- Destroy the breather, collect the key after destroying the spinning balls.

2- Go back to take the right exit.

1- You can now open the door with the key and go underground.

2- Destroy the breather there. Go back to the surface and remove the fireball. The field should then go down.

3- You should now have a full money bag. Go on a journey back to Gorland the magician, like you did to get to Karlos.

4- Give Gorland the money to get the last orb.

1- Go to where the 2nd girl is located, (1 arena left and 1 arena down).

2- Free the girl and take the right exit.

3- Get the girl out as before by taking her to the tunnel.

4- Return to the arena with the field and the fireball that are no longer there.

5- Leave via the bottom exit.

- 1- Push the stone column on the far right of the arena down 4 places.
- 2- Push the column that is now left of you across left 2 places and collect the key that is there.
- 3- Walk up through the door and down through the automatic doors.
- 4- Kill the Key Master and take the left exit.

- 1- Kill all the monsters. Make your way down the bottom left and walk through the sliding doors. Walk back again to re-open the doors to let the rolling boulder through so it can fall into the pit.
- 2- Take the exit below.

- 1- Press the switch that is on the left hand side of the tablet.
- 2- Destroy all the homing domes. Each will leave behind a key. Collect the keys.
- 3- Open all the doors and press the switch that is there.
- 4- You can now take the right exit.

- 1- Make your way to the bottom of the arena.
- 2- The level exit should be open at the bottom.
- 3- Go through the exit. You've finished level 1. Phew!!!

1.9 Reflections 4.2

Reflections 4.2 - Information

Oberland Computer bringt eine stark erweiterte und schnellere Version des fotorealistischen 3D Animationsprogramms REFLECTIONS auf den Markt

Ab sofort ist die neue, überarbeitete Version des beliebten 3D Grafik-Animationsprogrammes REFLECTIONS im Handel erhältlich. REFLECTIONS 4.2 von Oberland Computer aus Kronberg vereint Modellierung, Bildberechnung und Animation in einem Programm und ist mit einer Vielzahl von Features ausgestattet, die sonst nur bei 3D-Programmen weitaus höherer Preiskategorien zu finden sind. REFLECTIONS 4.2 ist der ideale Einstieg für den Home- und semiprofessionellen User.

REFLECTIONS 4.2 ist das Werkzeug für alle Computeranwender, die in die fotorealistische Visualisierung und Animation ihrer eigenen virtuellen Welt einsteigen wollen, denn REFLECTIONS 4.2 haucht Ideen Leben ein. Der Anwender ist Modellbauer, Bühnenbildner, Beleuchter, Fotograf und Regisseur und erzeugt seine eigenen mitreißenden Bilder oder Filme auf dem Computer.

Die Version 4.2 liegt nun endlich auch in einer PPC Version vor ! Zum Vergleich: Schon auf einem 150Mhz PPC Board erfolgt die Berechnung ca. 4.5 mal schneller als auf einem 060/50. Für Besitzer von Cinema 4D bietet Oberland Computer die Möglichkeit eines Cross Updates zum Preis von 299.- DM an.

In Version 4.2 wurden neben zahlreichen Erweiterungen bestehender Funktionen folgende Features implementiert: viele neue Grundkörper inkl. Fractalem Landschaftsgenerator, Lademodule für Lightwave (tm),

Imagine (tm), AutoCAD (tm), Cinema 4D (tm) und DEM Landschaftsdateien sowie ein DXF-Export. Einige neue Bearbeitungs- und Selektionsmöglichkeiten wie z.B. eine Splinehaut. Viele neue Animations- und Partikeleffekte wie z.B. Schweif, Schnee mit Schmelzfunktion, Abprallen von Partikeln bei Kontakt mit Objekten, oder die Möglichkeit Objekte mit Partikeln zu füllen für grenzenlose Effektmöglichkeiten. Morphing, automatische Generierung von Gebäuden uvm. Zusätzlich wurde die Interaktivität und Geschwindigkeit weiter optimiert. Die AVI-Einbindung wurde erweitert.

REFLECTIONS verfügt zusätzlich über eine umfangreiche Schnittstelle für weitere Programm-Module, die eine Erweiterung des Funktionsumfangs komfortabel und kostengünstig gewährleistet.

Von den zahlreichen Möglichkeiten von REFLECTIONS 4.2, sollen hier nur einige genannt werden: umfangreiche Lichteffekte, CyberGL Unterstützung, Skelette, Halbbildberechnung für Videoaufzeichnung, Boolesche Operationen und Hierarchieverwaltung. Umfangreiche Editierfunktionen ermöglichen komfortabel die Erstellung selbst komplexester Objekte (Szenen mit weit über 1 Mio. Punkten können problemlos bearbeitet werden). Die Animationsmöglichkeiten reichen von einfacher Keyframe-Animation über hierarchische Bewegungsabläufe bis zur pfadgesteuerten Animation und schließen Kamera-, Licht-, Material- und Texturanimationen ein. (Komplette AVI-Dateien können ebenfalls als Objekttexturen verwendet werden). Die Animationsplanung ist benutzerfreundlich auf der Basis des Drag&Drop-Verfahrens mit Hilfe einer übersichtlichen Zeitleiste.

REFLECTIONS 4.2 bietet mit einem unverändert niedrigen Verkaufspreis von 399.- DM ein extrem gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und läuft auf jedem Amiga ab 68020, Kickstart 2.0, Festplatte und 4MB Ram, für optimale Geschwindigkeit empfehlen wir die neuen PPC-Karten von Phase 5 und mehr Speicher. Ein Update von der Vorgängerversion 4.1 kostet 89.- DM. Registrierte Anwender werden von Oberland angeschrieben. Das Animationsprogramm gibt es im gut sortierten Fachhandel sowie direkt bei

Oberland Computer
61476 Kronberg
Tel. 06173-608-0
Fax 06173-63385
www.oberland.com

1.10 AmiBench

***** Press Release *****

AmiBench is pleased to let the Amiga Press World know that We've opened up AmiBench even more this month with a new service.

AmiBench has for sometime been gathering data to compile an 'online'

Amiga Dealer Database. With the help of many places like Cu-Amiga and the Amiga Web Directory, this has now finished and is now live.

Please look at <http://thunderstorms.org/AmiBench/> - for all the information you'll need.

This service has been provided with the help of Sadeness Software Ltd.

We are also still looking for Dealers to add to the service, so if you're a dealer who's not on please fill out the forms.

On and behalf of The AmiBench Group,

Mark Wilson : Public Relations
Web:[Http://thunderstorms.org/AmiBench/](http://thunderstorms.org/AmiBench/)
Email:AmiBench@tecnobab.stayfree.co.uk

1.11 Fakten zu StormMESA 2.0

Fakten zu StormMESA V2.0

StormMESA V2.0 ist eine 3D-Grafik-Bibliothek, welche nahezu vollstaendig OpenGL-kompatibel ist.

Diese Bibliothek ist frei vertreibbar und untersteht der GNU Public Licence. Die GPL ist im Mesa-Archiv zu finden.

AMESA V2.0 basiert auf MESA von Brian Paul.

Mehr Informationen zu MESA stehen im WWW unter [<http://www.ssec.wisc.edu/~brianp/Mesa.html>]

oder im MESA-Archiv in der Datei

'README'.

StormMESA V2.0 basiert auf AMESA V1.6 von Stefan Zivkovic. Im Mesa-Archiv befindet sich die Datei 'README.AMIGA', welches sich auf das AMESA V1.6 bezieht.

Die vorliegende StormMESA-Implementation liegt in Form von Link-Libraries vor.

Die 68K-Version von StormMESA V2.0 verlangt mindestens einen 68040-Prozessor mit FPU, die Link-Libraries wurden entsprechend kompiliert. Prinzipiell macht eine solch komplexe Anwendung auf aelteren Prozessoren gar keinen Sinn, da die Geschwindigkeit nicht tragbar waere.

Die PowerPC-Version von StormMESA V2.0 unterstuetzt jeden PowerPC-Prozessor und demonstriert eindrucksvoll die Ueberlegenheit der WarpUP Systemsoftware.

StormMESA V2.0 macht mindestens OS2.0 erforderlich. Fuer einige Features werden auch hoehere OS-Versionen verlangt:

- * Der Fullscreen-Modus verlangt mindestens OS3.0
- * Der AGA-Modus (ausser Fullscreen) verlangt mindestens OS3.1.
OS3.0-Benutzer ohne Grafikkarte muessen mit dem
Fullscreen-Modus vorlieb nehmen.

Empfohlen wird mindestens ein PowerPC-Prozessor, OS3.1, Grafikkarte, grosszuegig ausgestatter Speicher und viel Platz auf der Hard-Disk. Ebenfalls empfehlenswert ist die Installation von Grafik-Karten-Software, welche den Grafik-Karten-Blitter optimal ausnuetzt. Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Manuals erfuehlt die Software 'Picasso96' diese Anforderungen optimal.

Features

Im folgenden werden die Features der vorliegenden StormMESA-Implementation vorgestellt. Es ist zu beachten, dass einige dieser Features schon in aelteren MESA-Versionen vorhanden waren.

- * Nahezu komplett OpenGL-kompatibel. Die offiziellen OpenGL-Tutorial-Demos von SGI laufen alle problemlos.
- * StormMESA V2.0 basiert auf der zur Zeit neuesten MESA-Implementation (MESA V2.5)
- * Es werden sowohl die Prozessoren 68040 und 68060 (mit FPU), als auch alle PowerPC-Prozessoren unterstuetzt
- * Laeuft sowohl mit AGA als auch auf Grafik-Karten. Unterstuetzt Hi/True-Color-Modi
- * Die Farbumrechnung fuer die Ausgabe auf 8-Bit-Screens wurde stark beschleunigt. Zusaetzlich wird die Grafik-Qualitaet durch Dithering stark aufgewertet.
- * Es wurden viele neue Grafik-Treiber geschrieben, um die verschiedenen AMIGA-Systeme optimal zu unterstuetzen:
- * Neuer Double-Buffering-Treiber
- * Neuer Treiber, welcher den Grafik-Karten-Blitter moeglichst optimal ausnuetzt. Dieser Modus kann nur dann verwendet werden, wenn die Grafikkarten-Software neue Bitmaps in Grafikkarten-Speicher anlegt. Dieser Modus kann nur bei Grafik-Karten-Betrieb verwendet werden und kann einige Demos (vor allem in den Hi/True-Color-Modi) massiv beschleunigen.
- * Neuer Treiber fuer FullScreen-Modus. Es wird dabei, fuer den Entwickler komplett transparent, das OS3.0-kompatible

Multibuffering unterstuetzt. Auch dieser Modus kann nur verwendet werden, wenn die Grafikkarten-Software das OS3.0-Multibuffering unterstuetzt. Dieser Modus kann auch im AGA-Modus benuetzt werden (dort wird eine Chunky-To-Planar-Konvertierung vorgenommen)

- * Die meisten Zeichenroutinen liegen sowohl in C als auch in Assembler (68K und PowerPC) vor. Die vorliegenden Link-Libraries enthalten die Assembler-Zeichenroutinen. Die neue StormMESA-Implementation ist generell um einiges schneller geworden.
- * Die Programmierschnittstelle (API) ist nahezu vollstaendig abwaertskompatibel zu den bisherigen AmigaMESA-Versionen.

- * Eine flexiblere Steuerung der AUX-/TK-basierenden Demos mittels Environment-Variablen. In den aelteren MESA-Implementationen wurden viele Demos nur im Single-Buffered-Modus dargestellt, was zu einer extrem langsamen Ausgabe fuehrte. Jetzt kann man den Modus von aussen steuern.

StormMESA V2.0 wurde mit dem StormC-Compiler compiliert und mit den Assemblern PhxAss (68K) und Storm-PowerASM(PowerPC) assembliert.

<http://www.haage-partner.com>

1.12 Amiga International / Phase5 - Lizenzvergabe

Amiga International, Inc.: Phase 5 Licensee

March 9th, 1998

Phase 5 Licensee Langen/Oberursel, Germany, March 9th, 1998 - AMIGA International, Inc. and phase 5 digital products today announced that they have signed a license agreement for the AMIGA OS 3.1 which will allow phase 5 to use AMIGA OS 3.1 in future products.

"We are glad to see that with phase 5 digital products another important developer and manufacturer in the AMIGA market shows his commitment towards the AMIGA OS 3.1", says Petro Tyschtschenko of AMIGA International, Inc. "As phase 5 has led the development of PowerPC products for the AMIGA, this is an important agreement which will give a momentum to the future development of AMIGA and AMIGA-compatible systems, an expectation which is also supported by the cooperation of the different licensees of our AMIGA technology", he adds.

The license agreement will allow phase 5 digital products to use AMIGA OS 3.1 in future products and thus expand the PowerUP product line by stand-alone systems; as a logical step, the company has immediately announced the development of such an independent computer system. "We are very glad that we have been able to negotiate an agreement which allows us to spend significant efforts into this new project, and we appreciate the support of AMIGA International, Inc. and especially Petro Tyschtschenko for our project", said Wolf Dietrich, General Manager of phase 5 digital products. "This partnership shows the commitment to the AMIGA and is an important signal for the future of the system.

For further information please contact:

[<http://www.phase5.de>] Phase 5 Digital Products

Wolf Dietrich
Petro Tyschtschenko

1.13 Amiga Developer Support Group

Amiga Developer Support Group

Eine neue Initiative soll uns allen das Leben erleichtern

Ihr kennt bestimmt alle das Problem. Man hat die Gebühr für ein Shareware Programm überwiesen und wartet dann wochen darauf bis der bestimmte Keyfile kommt, irgendwann ist es dann auch soweit in manchen Fällen auch nicht.

Das ist dann natürlich sehr ärgerlich denn das Geld ist dann im gewissem Sinne weg und wegen 50DM wird sich kaum einer um einen Anwalt bemühen.

Das die Keyfiles oft garnicht kommen oder erst sehr spät, liegt bestimmt nicht daran das die Programmierer miese Gauner sind, sondern einfach daran das die oft nicht die Zeit haben sich schnell darum zu kümmern. Die meisten von denen studieren dann nämlich oder gehen auch arbeiten, und das ist dann irgendwie schon verständlich das sich der Prorammiierer erst um sein Studium kümmern wird um es erfolgreich abzuschließen, als um eine geringe Gebühr die Ihm vielleicht für ein Kinobesuch reicht.

Mit diesen Problemen hatten auch die Gründer von ADSG zu kämpfen und haben sich gedacht das man was dagegen unternehmen muß. So entstand eine neue Shareware Initiative welche den Programmierern die Arbeit bei der Verbreitung ihrer Programme abnehmen möchte. So hat der Programmierer mehr Zeit für die Entwicklung und der User bekommt pünktlich sein Keyfile und wird auch ständig mit erscheinen einer neuen Version sofort benachrichtigt.

Um das alles wird sich Robert Wahsiedler und Burkhard Breuer kümmern, beide erst 21 Jahre alt. Das Registrier Tool hat der Programmierer und Grafiker Christian Krapp programmiert und hilft den beiden Gründern ebenfalls.

Jetzt hoffen wir nur das die Initiative ein voller Erfolg wird, und sich die Gruppe auch mal um Programme aus dem Ausland kümmern denn dann wäre das wirklich genial.

Hier noch der Service den ein User und Programmierer bei ADSG angeboten bekommt.

- Vorteile für den User

- * Ein einheitliches RegistrierungsTool mit GUI mit dem alle bei ADSG erhältlichen Programme bestellt werden können liegt jedem Programm bei.
 - * Benachrichtigung registrierter User über E-Mail bei Updates.
 - * Updates und Betaversion dann über unsere Homepage bei AMIGAWORLD.COM erhältlich sein.
 - * Rabattsystem bei Sammelbestellungen.
 - * Abwicklung der Bestellung innerhalb von 1 bis 2 Wochen.
 - * Gedrucktes Handbuch (falls vom Programmierer vorgesehen).
-

- * Demoveritionen weiterhin über Aminet erhältlich.
Bestellungen:
 - * Bezahlung durch Überweisung auf AD SG-Konto
 - * Telefonische Bestellung mit Versand per Nachnahme.
 - * Bedruckte Disketten bei Postversand.
- Vorteile für Programmierer
- * Wir übernehmen den kompletten Vertrieb der Software inkl. Keyfileerstellung und Versand.
 - * Sharewaregebühren werden ein bis zweimal monatlich auf das Konto des Programmierers überwiesen.
 - * Wenn sich ausreichende Programme bei AD SG im Vertrieb befinden sollte,
 - * Werbung in diversen Amiga Zeitschriften.
 - * Vertrieb von Programmen aus dem Ausland.
 - * Erstellung deutscher Locales von englischen Programmen möglich.

So erreichen sie den AD SG

Homepage :<http://www.amigaworld.com/adsg>

Robert Wahnsiedler
Johannesstr. 11
71691 Freiberg a/N

Tel. : 07141-271400
E-Mail: apex@stuttgart.netsurf.de

FIDO: Robert Wahnsiedler 2:246/1416.3

Burkhard Breuer
Gerhard-Hauptmann-Str. 74
73760 Ostfildern

Tel. : 0711-3428934
Fax. : 0711-3428933

E-Mail : bbreuer@angela.esslingen.netsurf.de

FIDO : Burkhard Breuer 2:246/1416.55

Inhaltsverzeichnis

<<<>>>
NEWS
<<<>>>
GAMES
<<<>>>
WERBUNG

1.14 Amiga amiganews

Amiga News

Diese Seite wurde aktualisiert am 28.02.98

Reflections4.2 - Endlich nach mehreren Monaten warten kommt die neue Version des 3D Raytracers. Ein Programm das weiterhin für den Amiga entwickelt wird und nach dem "Abgang" von Cinema4D ist dies vorerst die einzige und auch wohl beste Alternative, das alles auch noch zu einem phantastischem Preis.

Was ist neu? neue Grundkörper inkl. Fractalem Landschaftsgenerator, Lademodule für Lightwave, Imagine, AutoCAD, Cinema4D und DEM Landschaftsdateien sowie DXF-Export. Neue Bearbeitungs und Selektionsmöglichkeiten wie Splinehaut. Neue Partikeleffekte wie Schweif, Schnee mit Schmelzfunktion, Morphing, automatische Generierung von Gebäuden. Weiterhin wurde die Interaktivität und Geschwindigkeit weiter optimiert. Erweitert wurde unter anderem auch die AVI-Einbindung.

Gearbeitet wird weiterhin auch schon an neuer Oberfläche die das Arbeiten mit Reflections noch einfacher machen wird. Die PPC Version von Reflections 4.2 wird allerdings erst in ca. 3 Wochen lieferbar sein, und schon auf einem 150 Mhz PPC Board berechnet Reflections etwa 4.5 mal schneller als auf einem 060/50.

Preis 399.- DM

Benötigt mindestens einen mit 68020, Kick2.0 und 4Mbyte

<http://www.oberland.com>

Mobile Warfare - Das Spiel Mobile Warfare wird allerwahrscheinlichkeit Anfang März bei Epic erscheinen. Läuft schon auf ECS Amigas und benötigt 1.5 Ram. Das ganze ist eine Mischung aus North&South, Dune2 und Risiko.

Virtual Karting 2 - wird bei Epic schon vermutlich im April erscheinen. Voraussichtlich in einer CD und Disketten Version.

The Sixth Sense Investigations - Die deutsche Diskettenversion sollte schon jetzt lieferbar sein, mit der CD Version kann man erst im März rechnen.

Index Information Ltd, Blittersoft und Phase5 -

Dies könnte ein schwerer schlag für die WarpUp Lösung von Haage&Partner sein, denn ab sofort kooperiert Index Information Ltd und Blittersoft mit phase5. Das neue Boxer Board wird die PowerPC Lösung unterstützen und somit auch ppc.library. Es ist schon eine erfreuliche Nachricht, denn

so wird das vielversprechende Boxer Board noch schneller mit der PowerPC Unterstützung erscheinen können. Wie es weiter mit dem Amiga5000 bzw. A6000 von DCE gehen wird ist noch unklar, denn seit einiger Zeit hat man nichts neues gehört. Laut früherer DCE aussagen sollte der Amiga5000 die PowerPC Lösung durch einen speziellen PowerPC Port unterstützen doch von seitens phase5 hat man noch nichts von einer Kooperation gehört.

MesaGL fuer PPC

Auf dem AUGS Meeting in der Schweiz wurde am 14.2. MesaGL fuer WarpOS released. Es handelt sich hierbei um einen OpenGL Port auf den Amiga. Im Unterschied zu CyberGL von Phase 5 ist Storm-Mesa von Sam Jordan ein KOMPLETTER OpenGL Port (basierend auf MesaGL), nicht nur eine Teilmenge von GL. Executables und Lib-Files stehen sowohl fuer 68k als auch fuer PPC (WarpOS) zur Verfuegung. Die Sources (GNU Lizenz) werden wohl demnaechst auf dem H&P Server liegen. Es wurden schon einige CDs auf dem Meeting verteilt (Umfangreiche Demos dabei :)) Es wird fuer MesaGL empfohlen: Mind. 060 (oder PPC) sowie Picasso96 (es laeuft zwar auch auf CyberGraphX, allerdings deutlich langsamer, aufgrund eines fehlenden Features bei CyberGraphX)

MacroSystem und Amiga? - MacroSystem hat die Entwicklung von Amiga Soft und Hardware eingestellt. Diese Nachricht erschien im Online Forum des ComputerClubs. Folgende Antwort bekam ein Anwender auf die Frage wie es denn mit dem Amiga gehen wird?

"Sehr geehrter Herr..... vielen Dank für ihr Schreiben. Leider müssen wir Ihnen mitteilen, daß wir mittlerweile die Entwicklung und die Produktion von Amiga-Produkten eingestellt haben. Auf Grund der Situation auf dem Amiga-Markt mußten wir leider diese Entscheidung schweren Herzens treffen. Die letzte MovieShop-Version für den Amiga ist und bleibt die V 4.3. Neuere Versionen werden den Amiga bzw. die VLab-Motion nicht mehr unterstützen. Dies schließt auch Versionen zum Beispiel für PowerUp ein. Wir bedauern Ihnen keine positivere Antwort geben zu können und verbleiben.....".

Neue Amigas erst 1999 - Petro Tyschtschenko teilte der Amiga Plus das man mit neuen Amiga Modellen erst 1999 rechnen kann. Leider ist das keine gute Nachricht und wenn bis dahin keine Firma für den Amiga Werbung machen wird, dann können wir wohl schon jetzt einpacken. Irgendwas muß endlich passieren, ansonsten wird der Amiga ganz aussterben.

Prozessorfrage - welcher ist es denn?

Gegenueber der Amiga Plus sagte Petro Tyschtschenko das die Entscheidung zugunsten der 680x0/PowerPC Variante gefallen ist.

Weiterhin ist er der Meinung das Amiga International/ Amiga Inc. auch selbst neue Amigas entwickeln und verkaufen soll.

<http://www.amigaplus.de>
<http://www.Amiga.de>

Unserer Meinung nach war es ein grosser Fehler die Firma Amiga Inc. zu gruenden. Es waere besser wenn eine Firma fuer die Entwicklung und Vermarktung verantwortlich waere, denn so gehen die Meinungen und Vorstellungen beider Firmen stark auseinander. Irgendwie erinnert uns der ganze Chaos noch an die Commodore Zeit. Was wir wollen sind klare, vernuenftige und schnelle Entscheidungen. Es ist unverantwortlich und unprofessionell eine Entscheidung die den Prozessor betrifft ueber Wochen hinzuziehen und die Amiga Anwender durch verschiedene Statements zu verwirren.

Amiga Inc. Homepage - Schon bald wird Amiga Inc. wohl seine eigene Homepage betreiben. Zur Zeit findet man unter der Url www.amigainc.com nur leere Seiten.

Amiga Descent - Eine Alpha Version von Descent fuer den Amiga ist gerade im Aminet erschienen. Hier die wichtigsten Informationen:

- basiert auf dem linux-0.0.1 Code

REQUIREMENTS

ixemul.library 47 (it will probably work with earlier versions, but this is untested). It will furthermore require CyberGraphX/Picasso96 (the latter untested) and a graphics board (no AGA, no ECS). Last not least it will most likely require a 1.5 descent hog and pig file of the full version. It might work with the shareware version, but this is untested. It might work with a descent 2 hog file, but this is (you guessed it) untested.

MISSING FEATURES

Most notably, speed. The ADESCENT binary was compiled with 020-040 code generation and O3 optimization using gcc-2.7.2 from the Geek Gadgets distribution. It will run on a 060 (it was actually ported on a 060).

...

OrionWars - unter dem Namen OrionWars wird gerade ein neuer Elite/WingCommander Clone entwickelt. Die 3D Grafik sieht auf den ersten ScreenShots schon jetzt sehr gut aus. Die 3D Engine bietet Features wie texture mapping, gourad shading, lens flare, reflections, debris und vieles mehr. Unterstuetzt wird AGA, CyberGFX und Picasso. Das Jahr 1998 gehoert wohl den WingCommander und Siedler/Warcraft Clones. Bei Lambda, ebenfalls ein WingCommander Clone wurde

gerade die 3D Engine neu programmiert und an vielen Stellen verbessert.

Vulcan - In Zukunft sollen bei Vulcan auch Spiele fuer PlayStation und PC entwickelt werden.

Maxon und Amiga - hier eine E-Mail die an Maxon geschickt wurde als die Nachricht von einem User kam das Maxon alle Entwicklungen fuer Amiga eingestellt hat.

Martina Jacobs, MartinaElfeJ@t-online.de, Internet schreibt:
>gerade las ich im oeffentlichen Forum des Amiga Club im
>Internet, dass jemand der mit Maxon-Computer telefoniert
>hat (heute), die Antwort bekam dass Maxon-Computer nichts
>mehr fuer Amiga produziert!!

Guten Tag.

das ist so nicht richtig! Ich bitte um Richtigstellung im Forum:

MAXON Computer hat die Weiterentwicklung von CINEMA 4D auf Amiga zur Zeit auf Eis gelegt, weil noch keine brauchbaren Entwicklerwerkzeuge fuer PPC-Boards verfuegbar sind.

Mit freundlichen Gruessen

J.-U. Kriebeler
CINEMA 4D Support

MAXON Computer GmbH
Max-Planck-Str.20
D-61381 Friedrichsdorf/Germany
Phone: +49-(0) 6172-5906-0
Fax: +49-(0) 6172-5906-30
<http://www.maxon.de>

Hier ein paar Beispiele von Entwicklerwerkzeugen fuer PowerUP die ein User im Forum genannt hat.

Hi!

Also was da Maxon von sich gibt ist doch wohl allergroesster Bloedsinn.. es existieren mehrere Compiler fuer PowerUP, die KOMFORT bieten..und ich meine PowerUP und nicht WarpUP:

- * StormC (ja! Ich habe extra bei H&P angerufen.. benutze ich aber nicht)
- * SAS/C (meine Wahl - sehr guter Compiler!)
- * VBCC (ist aehnlich gut wie SAS/C - benutze ich aber nicht.. hat IMHO auch keine integrierte Benutzeroberflaeche wie SAS/C)
- * GNU-C (... aber er laeuft :-)

Das zeigt doch das eindeutige DESinteresse am Amiga bei Maxon!

...

Auf unsere Nachfrage bei Maxon bekamen wir leider keine Antwort, und wir glauben auch nicht das Cinema4D mal fuer PPC umgeschrieben wird. Wieso sollte auch Maxon an einer Umsetzung interessiert sein? Von der Amiga Version koennten die vielleicht hoechsten ca.1000 Stueck verkaufen und das ist im Vergleich mit dem PC oder Mac garnichts. Es kann sein das Maxon die Sache ganz anders sehen wird wenn der Amiga Markt auf etwa 2 Millionen aktive User waechst, und das ist bei derzeitiger Situation hoechstens in ca.2 Jahren machbar. Es ist nur schade das man bei Maxon anscheinend nicht bereit ist etwas genaueres ueber die Zukunftsplaene was den Amiga angeht zu sagen und die User immer mit irgendwelchen Ausreden abwimmelt.

Megablast - Bei Megablast handelt es sich um ein neues Spiel das gerade bei APC&TCP erschienen ist.

Benoetigt wird ein beliebiger Amiga mit mindestens 1 Mbyte Speicher

Preis: 29.95 DM

APC&TCP Dorfstrasse 17 D-83236 Übersee

Tel.: 08642/899953 E-Mail: Andreas@Highvolt.gun.de

Fun Time - fuer unsere naechste Ausgabe (Erscheint am 3 Maerz) haben wir fuer Euch ein Interview mit ClickBoom gefuehrt. Dort erfahrt Ihr ob man mit einer Umsetzung von Riven oder auch Monkey Island3 rechnen kann und wieso ClickBoom immer an die besten Lizenzen kommt.

!! Neu !! - mit der naechsten Ausgabe werden wir auch den Server wechseln. Hier schon die Neue Url

-><http://www.amigaworld.com/funtime>

Bis zum 27.2.98 koennt Ihr uns noch Eure Beitrage senden. Alles was danach kommt erscheint erst in der naechsten Ausgabe.

Vulcan sucht - Die Software Firma Vulcan such für verschiedene Projekte und vor allem für das Spiel Almagica fähige Programmierer.

Hier die original Nachricht.

Vulcans, D.S.P. team who are responsible for the Amiga CDROM project (Almagica Scions of A Forgotton World) are looking for talented programmers to join their team.

Various programming tasks are open, that cover:

AI-Sub system
Communication-Sub system
GFX Sub system
Music/Sfx-Sub system
Main system

Full details of the requirements are explained in depth at the vulcan website www.vulcan.co.uk or you can contact one of the following D.S.P. team members.

Bjrn Hagstrm - orgin@hem2.passagen.se
Jimmy Westerlund - mh0213jw@midnet.telia.com
Fredrik Svensson - digital1@algonet.se

Prozessorfrage - der Prozessor steht fest, oder besser gesagt die Prozessoren stehen fest. Demnach wird der neue Amiga mit einem PPC Prozessor sowie einem aus der 680x0 Reihe laufen. Der Vorteil des ganzen ist erstmal das man dadurch viel Zeit sparen wird bis das AmigaOS endlich vollstaendig fuer den PPC inklusive einer 68er Emulation umgesetzt wird. Der Amiga bleibt so weiterhin kompatibel. Nachteil des ganzen wird wohl der Preis sein. Preise unter 3000 DM werden wohl bei einem gut ausgebautem Amiga mit zwei Prozessoren kaum moeglich sein.

Ob Amiga Inc. selbst neue Amigas entwickeln wird ist noch unklar. Erst spricht man von Rechnern die nicht teurer als 1500 sein werden, dann wieder das man es den anderen Firmen ueberlassen wird neue Rechner zu bauen. Das ganze Chaos erinnert mich irgendwie an die Commodore Zeit. Keiner weiss dort was schliesslich gemacht wird.

Pernat - Die Firma Pernat uebernimmt den Vertrieb fuer das Programm Office Engine Die Version 1.50 ist zum Preis von 49.- DM erhaltlich. Die Version 2.0 soll sobald wie moeglich kommen und die Vollversion von der Version 1.25 wird auf der Pernat Homepage kostenlos zum Download angeboten. Das Programm wird komplett ueberarbeitet, neue Oberflache und einige neue Funktionen kommen hinzu.

Zusatzlich wird man bei Pernat bald das Programm Vista Pro mit einigen Utilities auf CD Rom bekommen konnen.

<http://home.t-online.de/home/pernat>

ImageFX - das professionelle Programm zur Bildbearbeitung ist in der Version 3.0 erschienen. Das Programm unterstuetzt den Viedeo Toaster/Flyer von NewTek und auch das native Photoshop Format. Natuerlich kamen auch zahlreiche neue Effekte hinzu schon frueher Feuer und LensFlares jetzt auch noch ein Wolkengenerator der sogar Wolkenanimationen erstellen kann. Interessantes versteckt sich auch hinter dem Effekt Splash. Hier wendet man die raytracing und bumpmapping Technik an um Effekt wie Regen, Wellen die

durch Schiffe verursacht werden, oder auch andere gelatinartige Effekte zu erstellen.

Java - folgende Java Loesungen sind fuer den Amiga geplant/entwickelt

Guavac von ADE <ftp://ftp.ninemoons.com/pub/ade/current>

ist schon jetzt angeblich erhaeltlich, aber wird nicht mehr weiter entwickelt.

Kafee von ADE

genau wie bei Guavac

Merapi von Haage&Partner - eine Demoversion soll schon im Februar erscheinen, das fertige Produkt gleich danach. Bleibt zu hoffen das es auch dabei bleibt, denn diese Loesung koennte noch eine grosse Bedeutung fuer den Amiga haben wenn es so gut sein wird wie das H&P verspricht.

<http://www.haage-partner.com>

MOca von FinaleDevelopment - klingt ebenfalls sehr versprechend und soll noch diesjahr erscheinen.

<http://www.finale-dev.com/java.html>

Amjay von Richard Gansel - die pre Alpha Version ist jetzt schon zu haben. Entweder auf der Homepage

<http://www.oasis.leo.org/java/development/jdk/amiga-os/00-index.html>

oder auf unserer CD-Rom. Ob und wie diese Loesung funktioniert haben wir noch nicht ausprobiert.

P'Jami von P'Jami Development - wird noch angeblich entwickelt, ob und wann es kommt ist nicht bekannt.

<http://www.sss.co.uk/~nt/hotjava.html>

Playstation Emulator - der Programmierer Dirk Conrad arbeitet an einem PSX Emulator fuer den Amiga. Heissen soll es VPSX. Das Projekt ist noch sehr jung, zur Zeit kann man nur eine PSX Exe Datei laden und sich den R3000 Code anschauen. Spaeter wird daran gearbeitet diesen in 68000er Code umzusetzen. Sinnvoll einsaetzen wird man es schon wahrscheinlich mit einem 040er koennen.

die Version 0.01 steht bereits auf der Homepage des Autors zum Download bereit (Es ist noch kein Emulator!!!)

Systemvoraussetzungen / Requirements:

- Motorola 68020+
- CyberGraphX
- CyberVision Screen (640 * 480) mit / with ID \$40D20001
- AmiCDFS CD-ROM Filesystem (PSX compatible)
- XEN.font (Groesse 13 / Size 13)
- 2.5 MB Hauptspeicher / system memory

Hier noch eine Mitteilung an alle Programmierer

Hilfmir!/Help me!

Ich brauche jede Hilfe um mein Projekt zu verwirklichen. Am wichtigsten sind Informationen ueber die PlayStation wie z.B. Hardwareadressen und Libraryeinspruenge. Vielleicht hat auch jemand Lust, einige Programmteile zu uebernehmen, wie z.B. einen TIM- Viewer zu programmieren usw.

Hast DU Ideen mir zu helfen, dann muell mich an unter dcr@berlin.snafu.de - und ab geht die Post!

phase5 - wie die Amiga plus berichtet hat, fordert Phase 5 fuer sich eine deutliche Technologiefuehrerschaft. Die Sorgen von phase5 kann man eigentlich ganz gut nachvollziehen, denn so wie es aussieht will Amiga International AmigaOS Lizenzen verteilen mit denen es den Firmen erlaubt wird das OS auf andere Systeme umzusetzen. So gesehen waere das eigentlich ganz gut denn nur so koennte man auch bald einen Amiga mit Alpha Prozessor auf den Markt bringen. Problem ist es allerdings das noch keine Richtlinien festgelegt wurden, dadurch wuerde zwar das AmigaOS fuer viele Systeme existieren, aber die Kompatibilitaet waere nicht mehr da. Hier muss Amiga International bzw. Amiga INC. dagagen unternehmen damit wir nicht schon wieder mit aehnlichen Problemen wie WarpUp oder ppc.library konfrontiert werden.

Fun Time CD-Rom - Die Fun Time CD-Rom ist endlich fertig.
Darauf befinden sich ca.320 Mbyte an Daten.

Das 50 Mbyte grosse onEscapee Demo
Fratzen Geballer, SystemIII, Lambda, Foundation,
GeneticSpecies (das ganz neue Demo), FinalOdyssey

Daneben die besten Bilder, Module uvm.

Info: FunTime@t-online.de

Preis 10 oder freiwillig 15 bis 20 DM

Um die CD-Rom zu bekommen, schicken Sie einfach in einem Umschlag 10 DM oder auch mehr an folgende Adresse:

Sebastian Brylka
(FunTime)
Wiehagen 78
45879 Gelsenkirchen

!! Bitte beachten Sie das wir für das Geld falls es auf dem Postweg verloren geht nicht aufkommen werden/können !!

Prozessorfrage und mehr - Übersetzung folgt unten.

01-18-98 by Joe Torre

Which CPU will be the processor in future Amigas?

One mans answers to common questions about the choice of processors in future Amiga computers.

Q. Which CPU is more in the Amigas future, 68K or PPC?

A. Both of them. Amiga has the 68k for legacy compatibility, the PPC for speed. The flexibility of the Amiga architecture has allowed it to gain a PPC chip(s) for computationally intensive tasks like rendering, (de) compression, (de) encryption, etc. The 68K provides 100% software compatibility, while the PPC provides the horsepower. As more of us upgrade to 68K+PPC we will have more and more software for our Amigas that harness the capabilities of PPC.

Q. Will a PPC accelerator be required to run Workbench3.5?

A. Definitely not. The OS upgrade is for existing machines as well as future ones.
We wish to maximize the value and appeal of WB3.5, so all users will upgrade upon release.

Q. Since a native PPC version of WB3.5 would be faster than a 68K version, why is it being written for 68k only?

A. To support the existing Amiga Community. Whatever CPU AmigaDos was ported to it would run faster if the CPU was faster. The time it takes to market is an important consideration. The time it takes to add an Accelerator board is under 20 minutes, but Porting the OS to PPC would take a year plus. The WB3.5 upgrade is for the hundreds of thousands of 680x0 machines in use today, with or without PPC co-processors. More Amiga users benefit from a 68K upgrade sooner, than a PPC upgrade later, to hardware they dont own.

Q. Will there be a PPC only version of AmigaDos?

A. Third party AmigaDos Licenses are free to port to Alpha, PPC, MIPS etc. These CPUs may be ideal for embedded (non-Amiga) applications that AmigaDos excels at. While these ports will no-doubt be fast, especially compared to the bloated OSs that usually run on such hardware. Although they cant be considered to be Amiga compatible unless they provide some sort of Chipset and 68K emulation.

Q. What about The Motorola ColdFire family as a CPU?

A. The ColdFire is less than %30 code compatible with 68K, and low in price, high in performance. The ColdFire has a reduced set of instructions, which make it very fast, but it lacks many of the bitfield operations that are critical to AmigaDos. Using ColdFire would

require a complete rewrite of AmigaDos, and would be un-compatible with the existing commercial programs, and all of the great Aminet archive.

Q. Will Amiga Inc. be making new Amigas?

A. No, Amiga, Inc. will not be making new machines. New machines will come from companies who have a license from Amiga International. Petro has been very successful licensing the Amiga Technology. Check the Amiga International web page at [HYPERLINK http://www.amiga.de](http://www.amiga.de) for the long list of licensees.

Look to those companies for the New Amiga models. These companies brought to the Amiga refinements like RTG, AHI, PPC, Wide SCSI, and even PCI! These companies need your feed back as to what kind of features you prefer in a new Amiga model. They will only produce the kinds of Amigas you want to buy.

Übersetzung

Joe Torre ist bei Amiga Inc. für die Hardware Entwicklung zuständig.

Da meine englischkenntnisse nicht die besten sind, und es keine Zeit gab den Text von einem User mit besseren Kenntnissen zu übersetzen, so kann es sein das an manchen Stellen die Übersetzung vielleicht etwas nicht so ganz genau ist.

Q - Welchen Prozessor wird der Amiga in Zukunft haben, einen 68k oder den PPC?

A - Beide. Der 68k wird vor allem für die Kompatibilität mit aktueller Software eingesetzt und der PPC für die Geschwindigkeit. Die Architektur des Amiga ist so flexibel das man den PPC Prozessor vor allem für rechenintensive Tasks verwenden kann zu denen Rendernig, Packen/Entpacken, Verschlüssel/Entschlüsseln usw. gehören wird. Der 68k bietet dagegen 100% Kompatibilität und die nötigen ps werden von dem PPC geliefert. Dadurch das immer mehr User auf den 68k+PPC Upgraden wird es mehr Software geben welche die ganze Kapazität des PPC nutzen wird.

Q - Wird die Workbench3.5 zum starten eine PPC Karte benötigen?

A - Definitiv nicht. Das OS Upgrade ist für bestehende und zukünftige Rechner gedacht. Wir wollen WB3.5 möglichst attraktiv machen damit gleich jeder User mit der Veröffentlichung darauf Updatet.

Q - Eine native PPC version der WB3.5 wäre mit Sicherheit schneller als die 68k version, wieso wird die dann nur für den 68k geschrieben?

A - Um die existierende Amiga Gemeinde zu unterstützen. Es ist egal auf welche CPU das AmigaDos portiert wird, es wird immer schneller wenn auch die CPU schneller ist. Eine weitere wichtiger Aspekt ist die Zeit die man dafür benötigen würde. Eine Turbokarte kann man in ca.20 Minuten einbauen, das OS auf PPC zu portieren würde dagegen mehr als ein Jahr in Anspruch nehmen. Das WB3.5 Update ist vor allem für die tausende 680x0 Rechner gedacht die Heute noch eingesetzt werden, mit oder auch ohne einem PPC Copozessor. Von einem 68k

Upgrade profitieren die User mehr als von einem PPC Upgrade das erst viel später erscheinen könnte, und das für Hardware die man nicht besitzt.

Q - Wird es eine nur PPC Version des AmigaDos geben?

A - Firmen mit einer Lizenz für AmigaDos können selbst über eine Portierung auf Alpha, PPC, Mips entscheiden. Diese CPUs können ideall für eingebettete (non - Amiga) Applikationen sein welche das AmigDos übertrifft. Diese Schnittstellen wären natürlich viel schneller im Vegleich mit anderen Betriebssystemen die Normalerweise auf solchen Rechnern laufen. Die Kompatibilität zu einem Amiga kann man natürlich ohne einer Emulation der Chips und des 68k nicht erwarten.

Q - Wie sieht es mit dem ColdFire Prozessor aus der Motorola Familie als CPU?

A - Der ColdFire ist etwa 30% Code Kompatibel zum 68k, sehr billig und leistungsstark. Besitzt weiterhin einen reduzierten Befehlssatz, der ihn sehr schnell macht. Problem ist es das Ihm die Bitfield Operationen fehlen die bei operationen mir AmigaDos sehr kritisch sind. Für den ColdFire müßte man das AmigaDos neu schreiben, wodurch dieses dann nicht mehr kompatibel mit der exisitierender Kommerzieller Software oder auch aus dem großartigem Aminet Archiv wäre.

Q - Werden von Amiga Inc. neue Amigas gebaut?

A - Nein, Amiga Inc. wird keine Rechner mehr bauen. Neue Rechner werden von Firmen kommen, die auch dafür eine Lizenz von Amiga International erworben haben. Petro ist mit der Vergabe der Lizenzen für die Amiga Technology sehr erfolgreich. Checke auch Amiga International Homepage www.Amiga.de, für die lange Liste mit Lizenz-Firmen. Schau nach den Firmen für neue Amigas. Von diesen Firmen kammnen Verbesserungen wie RTG, AHI, PPC, WideSCSI und sogar PCI! Diese Firmen brauchen jetzt Dein Feed Back darüber was Ihr für Features in den neuen Modellen bevorzugt. Die werden auch das bauen was Ihr kaufen möchtet.

Doom - ADoom ist bereits in der Version 0.8 erschienen. Unter dem Namen VDoomPPC befindet sich im Aminet eine Doom Version fuer den PowerPC/ELF.

Netscape/Navigator - Die Chance das es in Zukunft auch eine Amiga Version des Navigators geben wird ist jetzt so gross geworden wie noch nie. Die Firma Netscape hat sich dazu entschlossen den Quelltext des kommenden Communicator V.5.0 zu veroeffentlichen. Dieser wird schon allerwahrscheinlichkeit ab Ende Maerz auf der Netscape Homepage zu finden sein. Die Entwickler erhalten von Netscape eine Gratis Lizenz und duerfen den Code weitermodifizieren und natuerlich auch auf andere Plattformen portieren. Es ist also moeglich das wir noch vor Ende des Jahres eine Amiga Version zu sehen bekommen werden.

Erweiterung der Amiga Maerkte - Laut Amiga International wurden die

Grossmaerkte Alpha, Tec, Globus und

Famila noch vor Weihnachten mit dem Amiga1200 beliefert (Preis 399DM). Angeblich war die Aktion ein voller Erfolg.

Weiterhin wurde die Handelsagentur W. Mueller aus Frankufurt beauftragt Laender wie Bulgarien, Polen, Russland, Rumaenien, Ungarn und Tschechien fuer den Amiga Markt zu oeffnen.

Fuer den Vertrieb im nahen Osten wurde die Firma International Trade& Business Development GmbH beauftragt.

Weiterhin wurde ein Auftraege fuer Indonesien abgeschlossen und der Australische Markt verstaerkt.

Phase5 - laut einem Bericht der Amiga Plus ist jetzt auch phase5 an einer Lizenz des Amiga Betriebssystems interessiert. Die Lizenz umfasst das Verwenden des AmigaOS in eigenen Projekten. Eine Veraenderung und Modifikation ist ausdruecklich nachgestattet. Leider wollte Wolf Dietrich gegenueber der Amiga plus noch nichts ueber die weiteren Plaene verraten.

Jetzt bleiben einige Fragen offen:

Wird die A/Box moeglicherweise das Amiga OS verwenden?
Arbeitet man bei Phase5 an einem neuem Amiga?

Wir werden sehen was da auf uns kommen wird. Es sind zumindest erfreuliche Nachrichten.

AWeb - AWeb gewinnt das Browser-Rennen und bietet als erster Browser JavaScript. Anwender von AWeb finden das Update 3.1 auf der Homepage von Amitrix (oder auf unserer CD-Rom).

StFAX 3.0 - Die Firma Haage&Partner uebernimmt den Weltweiten Vetrieb von STFax Professionall 3.0.

- Das Fax Programm unterstuetzt Befehle der Classe 1,2 und 2.0
- Benutzt Datatypes fuer das Anzeigen von Faxen.
- Kann Faxe direkt aus Programmen wie Wordworth, Pagestream und vielen anderen dank eines Treibers versenden.
- Macht aus dem Modem ein Telefon und ermoeglich sogar das einrichten von Fax on Demand.
- das Empfangen/Versenden von Voice Nachrichten ist ebenfalls moeglich

Preis 98 DM (English) eine Deutsche Version wird bald verfuegbar sein.

Java - Noch im Januar soll Haage&Partner angeblich die Demo Version von Java veroeffentlichen. Die endgueltige Fassung soll dann im Februar erscheinen.

Cu Amiga - Auf der Cover CD-Rom des Magazins befindet sich diesmal die

Vollversion von ScalaMM 300. Die geplante Demoversion von Myst ist leider nicht drauf und soll erst auf die naechste CD-Rom kommen sowie das Demo von Quake.

Weiterhin schmueckt die CD-Rom eine verbesserte TFX Version.

ScreenFun - Das Spielemagazin ScreenFun hielt sein versprechen und veroeffentlichte ein mehrseitiges Bericht ueber den Amiga. Der Nachteil des ganzen ist es das der verantwortliche Redakteur anscheinen nur bis ca. 1992 sich mit dem Amiga beschaeftigt hat. So wurden nur die Modelle Amiga1000 und Amiga500 genauer betrachtet, der Amiga1200 sowie alle Nachfolgermodelle wurden nur am Rande erwaeht. Von der Übernahme oder auch weiterentwicklung des Amigas war dort nichts zu lesen. Der ganze Artikel ist einfach sehr negativ.

Wir koennen es nicht zulassen das man so ueber den Amiga berichtet. Entweder bringt man etwas anstaendiges raus, oder man laesst es lieber.

Richtet Eure Beschwerden und Kritiken an die folgende E-Mail Adresse der ScreenFun Redaktion : Screenfun1@aol.com

Descent - Wir jetzt langsam alles kostenlos? Der Quelltext von dem Spiel Descent das schon für PlayStation, PC und Macintosh erschienen ist, wird jetzt PublicDomain. Schon bald wird es vielleicht dann auch eine Amiga Version von Descent geben.

Entscheidung für

den Prozessor gefallen - Laut einem Bericht auf der Homepage der Amiga plus ist bei Amiga Inc. die Entscheidung für den Prozessor gefallen. Welcher das allerdings wird wird noch nicht verraten. Wir können nur hoffen das es der PowerPC Prozessor ist.

<http://www.amigaplus.de>">Amiga Plus

Symphonie - Das Musikprogramm bietet ab sofort 256 Channels wobei jeder Channel einen eigenen Resonanz Filter hat.

Genetic Species - Nach 3 Jahren Arbeit ist das Spiel Genetic Species fast schon fertig. Erscheinen wird es im Februar. Wer das Spiel gewinnen möchte der kann die www.marble-eyes.dk Homepage besuchen. Dort finden Sie auch weitere Informationen zum Spiel und Screenshots, oder aber direkt auf der Vulcan Homepage (www.vulcan.co.uk).

Das Demo von Genetic Species finden Sie im Aminet

Opera - Bald der neue Browser auch für Amiga? Bisher existiert nur eine Windows Version, weitere für MacOS und auch vielleicht BeOS sollen folgen. Doch was hat das mit dem Amiga zu tun? Das gute ist es

das die Entwickler für alle Betriebssysteme offen sind, so das bei ca.3000 Bestellungen pro Betriebssystem es auch eine Amiga Version geben kann. Dieser Browser unterstützt auch schon Java Script und viele anderen Erweiterungen.

Jetzt solltet Ihr nämlich an die Entwickler von Opera schreiben und denen auf folgende Fragen antworten:

Bist Du mit dem angepeilten Preis 35\$ einverstanden, oder auch mehr?

Wieviele Exemplare würdest Du kaufen?

Die Fragen dienen nur der Statistik, es handelt sich dabei nicht um eine Bestellung!

Hier die Homepage von Opera -> www.operasoftware.com

E-Mail: Amiga@operasoftware.com

Riven Amiga --Wird es eine Amiga Version von Riven geben? So wie es aussieht soll sich das Spiel Myst sehr gut verkaufen, und nur davon hängt jetzt natürlich ab ob es eine Version von Riven geben wird. Auf der SunSoft Homepage steht es schon zumindest das eine Amiga Version nicht ausgeschlossen ist!

Decision - Von einer Firma Namens Decision sollen bald einige recht gute Programme für den Amiga erscheinen. Wahrscheinlich sind diese nur für die PPC Prozessoren gedacht.

Es handelt sich dabei um DecisionWord (Textverarbeitung)
DecisionCalc (Tabellenkalkulation)
DecisionCMS (Datenbank)
und DecisionDraw (Vector-Zeichenprogramm)

DecisionWord soll schon angeblich im April nächsten Jahres erscheinen. Wer weiß vielleicht handelt es sich hier um einen guten Word Clone?

Amigas 1200 für Indien - Amiga International hat einen Vertrag mit der Firma Shaf Informations & Technologies PVT.LTD aus Mumbai, Indien unterzeichnet.

Bei dem Vertrag geht es um die Lieferung von 2000 Geräten des Amiga 1200. Diese sind für den Videobereich bestimmt. Die Auslieferung soll im Februar beginnen.

Allerwahrscheinlichkeit werden weitere Aufträge folgen.

Bald bei Titan Computer - Nächstes Jahr kommen wieder paar neue Spiele von Titan Computer auf den Markt.

* Total Combustion CD -ist ein 3D Car wars Game.

Erscheinen wird es wahrscheinlich Mai 98.
Es soll eine Mischung aus Carmagedon und
Interstate76 werden. Der Wert wird besonders
auf Action gelegt.

Erscheinen wird das Spiel für den PPC und für
den 040er Prozessor.

- * Claws of the devil - soll eine ähnliche
Engine wie Tomb Raider besitzen, mit Tüftel
und Actioneinlagen. Die Handlung wird man
aber mehr mit Resident Evil vergleichen
können. Natürlich sollen auch entsprechende
Videosequenzen nicht fehlen.

Erscheint nur auf CD-Rom für einen Amiga mit
PPC und mindestens einem 040er Prozessor.

Allerwahrscheinlichkeit Mai 98.

Fun Time Service - Ab sofort bieten wir einen kostenlosen News
Service an. Wenn Sie den regelmäßig per
E-Mail kostenlos beziehen möchten, müssen
Sie uns nur Ihre E-Mail Adresse an folgende
E-Mail schicken:

FunTime@t-online.de

Danach werden Sie von uns immer mit aktuellen
Nachrichten der Amiga Welt versorgt.

NEWS NEWS

Inhaltsverzeichnis

<<<>>>
NEWS
<<<>>>
GAMES
<<<>>>
WERBUNG

1.15 Amiga Future

Amiga Future

Ein neues Spielemagazin oder doch nur ein Sonderheft?

Mehrere Monate wurde das Geheimnis um das neue Amiga-Spiele-Magazin gehütet, bis man es endlich auf der Computer97 und kurz davor im Z-Netz preisgab. In dieser Zeit tauchten immer wieder neue Gerüchte auf, viele glaubten sogar das die Amiga-Games oder auch der Amiga-Joker zurückkehren werden, doch keins dieser Gerüchte hat sich bewahrheitet.

Hinter dem ganzen Geheimnis steckt niemand anderer als der ICP-Verlag. Um die Kosten möglichst niedrig zu halten, beschloß man eine Zusammenarbeit mit dem Vertrieb und Computerclub APC&TCP, welcher den ganzen redaktionellen Teil übernommen hat.

Daß viele User auf die Zusammenarbeit nicht gut zu sprechen waren, lag daran, daß die Firma APC&TCP schon einige Male selber Tests von eigenen Produkten im Amiga-Magazin geschrieben hat. Dies war mit Sicherheit sehr verantwortungslos, dessen ist sich inzwischen auch der Chef von APC&TCP bewußt und stellt klar, daß es zu sowas in der Amiga-Future nicht mehr kommen wird.

Die Erwartungen der User an das neue Amiga-Magazin waren sehr groß, wir werden gleich sehen, ob diese auch erfüllt wurden.

Man könnte meinen, daß es schwer wird, daß neue Amiga-Magazin inmitten von hunderten von PC-Magazinen am Kiosk zu finden, doch das erwies sich als falsch. Es war leichter als gedacht. Das lag nicht zuletzt daran, daß man beim ICP Verlag das Wort ein "neues" Magazin noch nicht ganz verstanden hat. Stattdessen verpaßte man der Amiga-Future das wohl vielen bekannte Sonderheft- Outfit. Als wenn das nicht schon reichen würde, hat man gleich daneben noch die Zahl 11, die ja auf die Nummer der Ausgabe hinweist, deutlich in einem Kreis hervorgehoben.

Wieso man diesen Weg beim ICP-Verlag gewählt hat, ist schon sehr interessant. Versucht man dadurch Kosten und Zeit beim Layout zu sparen, oder erhofft man sich, dadurch noch die alten Leser der Sonderhefte beizubehalten? Auf jeden Fall ist dieser Weg falsch und vergrault gleich einige Leser.

Mit der Zeit werden auch die besten Raytracing-Bilder langweilig, wenn man diese ständig auf das Cover eines Magazins packt. Solche Bilder haben nichts mit dem Inhalt selbst zu tun. Deshalb wäre es angebracht, darauf zu verzichten und sich stattdessen ein Bild von einem der getesteten Spiele zu besorgen.

Das Cover hat sich also wenig geändert, außer daß der Name Amiga-Future dazu gekommen ist. Wünschenswert wäre hier ein wunderschönes Logo, daß man sich z.B. durch einen Wettbewerb von den Lesern selbst erstellen lassen könnte. Schließlich haben diese schon mehrmals bewiesen, was sie und der Amiga gemeinsam für Kunstwerke vollbringen können. Einfach irgendeine Schrift aus Programmen wie QuarkXpress oder PageMaker zu wählen, und Amiga-Future draufzuschreiben, das kann jeder und sowas sieht ziemlich unprofessionell aus. Hier sollte ICP unbedingt nachbessern.

Auf ein Editorial hat man ganz verzichtet, wieso ist nicht bekannt. Schade nur, daß man so darauf verzichtet hat, den neuen

Leser zu begrüßen und ihm vielleicht für den Kauf zu danken. Irgendwie denken alle Amiga-Firmen/-Verlage immer, daß der Amiga-User bereit ist, alles zu kaufen, egal ob es gut ist oder nicht. Doch auch wenn man das Monopol hat, sollte man nicht vergessen, daß der Leser/Kunde nicht blöd ist. Bestes Beispiel dafür ist die Telekom. Jahrelang konnten sie sich alles mögliche erlauben, und jetzt schicken sie freundliche Briefe mit Formularen nach Hause, in denen der Kunde die Dienstleistung der Telekom bewerten soll, nur um die Kunden festhalten zu können.

Gleich nach dem Inhaltsverzeichnis folgen zwei Seiten mit News. Den meisten dürften diese aber schon längst bekannt sein. Das kann man allerdings der Amiga-Future Redaktion nicht übel nehmen, da der Weg vom Redaktionsschluß bis zum Druck seine Zeit dauert. Bei einem Magazin, daß nur alle zwei Monate erscheint, muß man sowas schon in kauf nehmen.

Ein paar Werbeseiten weiter erscheint ein Computer97-Bericht, irgendwie fehl am Platz. Bei einem Spielemagazin sollte man eigentlich nur die wichtigsten Spiele-Neuheiten erwähnen, das würde völlig reichen. Berichte über die Computer97 fand man schon in den anderen Magazinen mehr als genug.

Jetzt endlich auf Seite 16, der erste Test. The Shadow of the 3rd Moon wird auf sage und schreibe 4 Seiten getestet. Über den Text und die Screenshots kann man nicht meckern, doch das Layout ist einfach gräßlich. Im Vergleich zu anderen Spielemagazinen wirkt das Layout der Amiga-Future wie ein Nachrichtenmagazin, alles wirkt so ruhig und streng. Ein Spielemagazin sollte ausgeflippter sein, das Gefühl von Spaß und Action vermitteln.

Der Bewertungskasten sieht auch nicht besser aus, grafische Elemente fehlen völlig, und gerade diese würden den Kasten viel übersichtlicher gestalten. Ein Fehler beim ersten Test darf natürlich auch nicht fehlen. So steht im Kasten statt Bewertung "Data Disk". Sicher kann sowas beim Layouten passieren, aber gerade bei der ersten Ausgabe sollte man besonders sorgfältig sein.

Beim Pinball-Brain-Damage-Test stimmen die Proportionen der Bilder nicht, obwohl hier nur ein paar Mausclicks ausgereicht hätten. Anscheinend wurden die Bilder vom Layouter gleich so übernommen, wie diese geliefert wurden und einfach verkleinert. Man kann nur hoffen, daß sich dies nicht wiederholen wird. Bei manchen Bildern wäre es auch angebracht, die Helligkeit zu erhöhen, denn so erkennt man oft fast gar nichts.

Natürlich fehlt in der Amiga-Future auch ein kleiner Anwenderteil nicht, doch hier könnte man auch einiges weglassen oder gleich verbessern.

Der Aminet21-Test sagt uns leider nicht viel über die Qualität der CD-ROM, sondern informiert uns nur darüber, wieviel Mbyte sich in welchem Verzeichnis befinden. Da man diese Information auch in den Anzeigen der Schatztruhe findet, kann man sich solche Tests locker sparen. Interessanter wäre es, den Leser über die Qualität der Programme zu informieren, möglicherweise die besten gleich unter Angabe des Pfades kurz vorzustellen usw.

Damit hätten wir schon fast das ganze Magazin durch, wenn da nicht noch am Ende der Inhalt der CD-ROM über 3 Seiten verteilt wäre. Gut, die Anleitung zu Trapped ist noch sinnvoll, aber den Inhalt der restlichen Sachen muß man dort nicht gleich auflisten, den Platz könnte man für andere Sachen wie Tips&Tricks oder Cheats nutzen.

Gesamteindruck Magazin:

Man kann nach der ersten Ausgabe schlecht über die Qualität des Magazins urteilen, da sich vieles im Laufe der Zeit noch ändern wird. Bei der ersten Ausgabe hätte man sich mehr Mühe geben müssen. Das Magazin enthält an manchen Stellen noch Fehler, die nicht vorkommen sollten. Das Layout fällt ganz durch, und ist für ein Spielmagazin nicht akzeptabel. Es fällt stark auf, daß die Autoren, die ja meistens auch dem Computerclub APC&TCP angehören, an vielen Stellen Vergleiche mit deren Produkten machen. Das ist natürlich nicht gerade positiv. Die Schuld trägt nicht der APC&TCP, sondern die Autoren selbst. Natürlich hat das Magazin selbst auch positive Seiten, wenn auch noch nicht viele. Die Tests sind an manchen Stellen sehr interessant, endlich gibt es wieder ein "Spiele-Magazin" und das ist schonmal ein Anfang. Die Cover CD-ROM ist auch nicht schlecht, zumindest die Vollversion. Lesen Sie weiter, um genaueres darüber zu erfahren.

Die CD-ROM

Schon alleine wegen dem Spiel Trapped lohnt sich der Kauf der Amiga-Future. Zwar könnte man meinen, daß sich schon viele das Spiel gekauft haben, aber uns ist mal zu Ohren gekommen, daß sich Trapped lediglich 800 mal verkauft hat. Wir wissen nicht, ob das stimmt, aber es ist durchaus realistisch. Die Vollversion ist echt gut, Tests darüber wurden schon in vielen Magazinen geschrieben, sodaß wir uns hier die Beurteilung sparen können.

Auf den ersten Blick sieht die CD-ROM gar nicht so schlecht aus, aber beim ICP-Verlag ist man wohl der Meinung, daß es keine CD-ROM geben darf, die nicht mindestens 600Mbyte an Daten enthält. Ob die Qualität dieser auch gut ist, interessiert dort wohl niemand. Die CD-ROM unterscheidet sich nicht weiter von anderen CD-ROM's aus dem Hause ICP.

Was fehlt sind z.B. Demos von Spielen, die in der Amiga-Future getestet wurden, das sollte schonmal nicht sein. Ebenfalls vermißt man die vorgestellten Demos, denn nur so könnte man sich einen genaueren Eindruck verschaffen. Damit man auch möglichst schnell auf die begehrten 600 Mbyte kommt, wurden wahllos irgendwelche Animationen draufgepackt, davon viele auch noch in einem PC-Format. Sicher hätte man nichts gegen paar wirklich gute Animationen, aber was soll der Amiga-Freak bitte schön mit einer Animation machen, die Erich Honecker beim Küssen zeigt? So kann man doch keine Amiga CD-ROM zusammenstellen. Ohne Trapped könnte man die CD-ROM sofort vergessen. Die vielen durchaus interessanten Demoverionen von Spielen und Software aus dem PD-Bereich sind zwar nicht schlecht, aber die meisten hat man schon irgendwo auf einer anderen CD-ROM gesehen.

Man sollte sich mehr darum bemühen, die CD-ROM auf das Magazin abzustimmen, so wie das mal bei der Amiga-Games der Fall war. Diese CD-ROM verdiente damit auch nicht das Prädikat "besonders wertvoll", aber darauf befanden sich nicht selten besonders interessante Demoverversionen und der Leser konnte sein Können dort auch präsentieren.

Gesamteindruck CD-ROM:

Das Spiel Trapped ist gut und rechtfertigt den Kauf. Alles andere bewegt sich in dem Bereich gut und sehr schlecht. Ein kluger Mann sagte einmal: "Weniger ist oft mehr" und diesen Rat sollte man auch befolgen.

Inhaltsverzeichnis

<<<>>
NEWS
<<<>>
GAMES
<<<>>
WERBUNG

1.16 AWeb-II 3.1

AWeb-II 3.1

And the Winner is ...

Wer hätte das gedacht? AWeb gewinnt das Browserrennen und bietet als erster Browser für den Amiga unter anderem JavaScript 1.1 an.

Schon die erste Version von AWeb sorgte für Furore, was auch daran lag, daß man den Browser ganz kostenlos und unbeschränkt nutzen konnte. Mit der Zeit ist aber aus dem relativ einfachen Browser ein wirklich komplexes Programm geworden, daß schon fast keine Wünsche mehr offen läßt. Noch immer zählt AWeb vor allem auf Amigas mit einem schwächeren Prozessor als 030er zu den schnellsten Browsern. Der Autor von AWeb Yvon Rozijn verzichtet außerdem ganz auf MUI und benutzt stattdessen ClassAct. Welche Lösung jetzt mehr Vorteile bietet, kann man nicht so einfach sagen, anscheinend ist ClassAct um einiges schneller als MUI. Der Nachteil von ClassAct ist, daß man hier nicht soviele Änderungen wie bei MUI vornehmen kann, aber beim Surfen sollte das Aussehen des Browsers eigentlich egal sein, solange die Homepages richtig dargestellt werden.

Andere Dimensionen entdecken

Beim ersten Test wurde sofort die JavaScript-Unterstützung ausprobiert. Früher gab es immer Probleme, wenn man sich die Homepage von RTL anschauen wollte, es war einfach unmöglich. Diese setzt nämlich JavaScript voraus. Doch diesmal klappte alles auf Anhieb. Ohne Probleme wurde die Homepage von RTL dargestellt und alle Funktionen standen sofort zur Verfügung. Natürlich muß man jetzt mit JavaScript noch mehr aufpassen, denn so lassen sich sehr schnell wichtige Informationen des Anwenders ermitteln, ohne das dieser das bemerkt.

Auch die Fun Time Homepage verfügt über ein solches JavaScript-Programm, welches ganz einfach herausfinden kann, wie der Leser die Seite gefunden hat. Natürlich gibt es auch andere interessante Sachen, die man mit JavaScript verwirklichen kann. So lassen sich z.B. einfache Taschenrechner programmieren, die dann z.B. auf einer Homepage, wo man eine Bestellung aufgeben kann, dem Anwender sehr hilfreich bei seinen Berechnungen zur Seite stehen. Vieles ist machbar, leider greifen nur die wenigsten darauf zurück.

Man sollte aber nicht vergessen, daß JavaScript etwas ganz anderes als Java ist. JavaScript wurde von Netscape entwickelt und ist im Gegensatz zu Java (der Programmiersprache) nicht so komplex. Java selbst kommt von der Firma Sun. An Lösungen für Amiga arbeiten zur Zeit mehrere Firmen, u.a. Haage&Partner und Finale Development. Mit Java wird es endlich möglich sein, Programme auf jedem Rechner zu starten, unabhängig von dem Prozessor.

Den JavaScript-Test hat AWeb also bestanden, auch wenn es manchmal laut einigen Netzteilnehmern zu Problemen kommen kann. Durch die Unterstützung von JavaScript dürfte AWeb endlich wieder Marktanteile gewinnen, außerdem ist es jetzt sogar mit der Demoversion möglich, eine Surf-tour durchs Netz zu unternehmen. Mit den anderen Browsern wie IBrowse oder auch Voyager war sowas schon immer möglich, deswegen konnte AWeb nie auf den zweiten oder sogar ersten Platz unter den Amiga-Browsern bei Homepagebesuchen kommen. Nur schlappe 2% Besucher der Fun Time surfen mit AWeb und fast 50% mit IBrowse.

Immer mit der Zeit gehen

Mit Tabellen und Frames hat AWeb natürlich auch keine Probleme, und inzwischen werden solche Sachen auch von jedem Amiga-Browser unterstützt. Interessant bei AWeb ist die Unterstützung des neuen HTML-Standards 4.0. Auch hier ist AWeb den anderen überlegen und bietet in den Einstellungen eine Funktion an, mit der AWeb die Regeln der HTML-Sprache streng einhält oder kleine Fehler toleriert. Man kann jetzt schlecht sagen, daß dieser Browser die Seiten auch wirklich so zeigt, wie das in dem Standard der HTML-Sprache festgelegt wurde. Hier kann man eigentlich keinem Browser trauen, selbst dem Navigator oder Internet-Explorer nicht. Man sollte sich deswegen seine eigenen Seiten am besten gleich mit allen Browsern anschauen. Das bedeutet zwar viel Arbeit, aber nur

so wird auch garantiert, daß jeder Besucher Ihrer Homepage die Seiten zu sehen bekommt.

Was es sonst noch gibt...

Außer dem WWW existieren allerdings noch andere Internet-Dienste und diese werden von AWeb natürlich weitestgehend intern unterstützt, sodaß man nicht mehr auf externe Programme zurückgreifen muß. Intern werden die Protokolle HTTP, FTP, Mailto, News und Gopher unterstützt. Zu den Externen gehört noch Telenet, das man entweder durch die Verwendung von einem bestimmten Programm oder durch Arexx-Scripts lösen kann. Optional kann man auch Mailto und News über externe Programme nutzen. Besonders beim Verschicken von E-Mails ist dies sehr empfehlenswert, da der interne Mailer nur das einfache Versenden von E-Mails erlaubt.

Besonders praktisch ist die Funktion, mit der man gleich mehrere Verbindungen zu Servern aufbauen kann. Bis zu 256 sollen möglich sein. Man stelle sich vor, an einem Quiz teilzunehmen. Parallel dazu könnte man jetzt eine Seite mit irgendeinem Lexikon aufrufen und sich so gleich die Antworten auf die Fragen holen.

AWeb ist auch in der Lage, Hintergrund-Sounds abzuspielen, dies führte bei einigen Browsern oft zu einem Absturz. Was die Qualität der Darstellung von Bildern angeht, so muß AWeb passen, hier sieht man noch kleine Schwächen. Noch ist da Voyager besser, IBrowse sogar etwas schlechter als AWeb.

Fazit:

Aweb gehört jetzt endlich zur Oberliga und muß sich nicht mehr hinter den Konkurrenten verstecken. Der Browser bietet alles, was man sich wünschen kann, und noch mehr. AWeb ist bisher der einzige Browser mit JavaScript, schneller als die anderen und unterstützt schon den neuen HTML-Standard 4.0. Jetzt fehlen nur noch Erweiterungen wie Real-Audio oder VRML. Wer noch keinen anderen Browser besitzt, der sollte ruhig bei AWeb zugreifen, da man mit der Vollversion noch das Programm HTML-Heaven zur Erstellung von Homepages bekommt. Außerdem noch ein Programm, mit dem man JavaScript-Quelltexte ausführen kann, ohne den Browser laden zu müssen.

Hier noch mal alle neuen Funktionen die seit der Version 3.0 hinzugekommen sind:

- o Fixed bugs:
 - FTP didn't work with INet-225.
 - o Added support for JavaScript 1.1.
 - o Added support for secure connections by use of MiamiSSL.
 - o Added internal mailer (mailto:).
 - o Added internal newsreader.
 - o Added the autosearch feature.
 - o Added a search engine to the documentation.
 - o Updated strict HTML mode to support HTML 4.0.
 - o Added option to configure the keyboard.
-

die Amiga-Welt noch in Ordnung war, wäre ClickBoom wohl nichts anderes, als eine Gruppe von vielen, aber heute kann man sie schon als einzigartig bezeichnen.

In diesem Artikel stellen wir Euch die Gruppe ClickBoom näher vor, denn viele wissen noch nicht, was und wer sich hinter dem Namen überhaupt verbirgt. Als Krönung haben wir mit dem Kopf der Mannschaft ein Interview geführt und gleichzeitig einige interessante Informationen über ClickBoom in Form von verschiedenen Interviews, die im Laufe der Zeit geführt wurden, bekommen.

ClickBoom ist eine Gruppe oder besser gesagt Unterabteilung von PXL-Computers. Wer jetzt glaubt, daß PXL-Computers eine eigenständige Firma ist, hat sich mächtig getäuscht. PXL ist wiederum eine Abteilung der Firma Graphic-Line, die für Grafik-Design/Werbung zuständig ist. Jetzt wird auch klar, wieso die Homepage von ClickBoom ständig geändert wird, und vor allem so eine Pracht ist.

Im Jahre 1994 brachte man die Gruppe unter der Leitung von Alexander Petrovic zusammen. Ziel war von Anfang an, qualitativ die besten Spiele zu produzieren. Wieso man dafür ausgerechnet den Amiga gewählt hat, wird man nie verstehen können. Das ist aber auch im Grunde egal.

Bei dem ersten Projekt handelte es sich um ein Kampfspiel, obwohl es am Anfang eigentlich ein 3D-Spiel werden sollte, wo man mehrere Soldaten steuern könnte. Nach ein paar Tests hat man diese Idee fallen gelassen, weil das Spiel nicht genug Action bieten würde. Man begann, an dem angeblich besten Kampfspiel zu arbeiten, welches alles aus einem Amiga mit AGA rausholen sollte. Es hat eineinhalb Jahre gedauert, bis das Spiel endlich fertig war und der Masse präsentiert werden konnte.

Schon zuvor erschienen einige Demoverversionen, eine sogar exklusiv für die Amiga-Games. Am Anfang hatte ClickBoom vor, daß Spiel von großen Marken wie U.S. Gold vertreiben zu lassen. Das Interesse war zwar da, aber man war nicht bereit, groß Werbung dafür zu machen. Das wünschte sich die Gruppe aber schon deswegen, weil dies Ihr erstes Projekt war, und sie noch unbekannt waren. Es gab auch Überlegungen, das Spiel gleich der neuen Amiga-Generation beizulegen, doch mit dem Verkauf von Amiga-Technologies an Viscorp wurden auch diese Pläne verworfen.

Jetzt blieb also nichts anderes übrig, als Vertrieb und Marketing selbst zu übernehmen. Gestartet wurde eine für die damalige Zeit sehr groß angelegte Werbekampagne. Zahlreiche Anzeigen erschienen in beinahe jedem Amiga-Magazin, was in dieser Zeit nicht üblich war, und wirtschaftlich gesehen angeblich gar nicht rentabel. Doch anscheinend hat das ClickBoom viel gebracht, das Spiel verkaufte sich relativ gut und sammelte überall Preise ein. Man kann wirklich behaupten, daß es 1996 kaum ein besseres Spiel gab, obwohl viele auch anderer Meinung waren.

Kaum ist Capital Punishment erschienen, begannen die Arbeiten an dem nächsten Spiel. Am Anfang war es ein großes Geheimnis, um was

für ein Spiel es sich da wohl handelt. Als es endlich gelüftet wurde, waren alle erstaunt. Es hieß, endlich wird Myst für den Amiga umgesetzt. Es gibt kein anderes Spiel, das so erfolgreich wie Myst war, woran das lag, läßt sich auch nicht ganz erklären. Womöglich kam Myst einfach zu einer Zeit heraus, als es nichts anderes besseres gab, denn als technisch aufwendig kann man Myst mit Sicherheit nicht bezeichnen. Einzigartig ist die Grafik und die Story, für manche ist das Spiel eine der besten Slideshows und für die anderen das beste Adventure-Spiel aller Zeiten.

Als dann endlich alle erfahren haben, daß Myst für den Amiga umgesetzt wird, wunderten sich manche, daß dies so lange dauert. Doch viele wußten nicht, daß es über 6 Monate gedauert hat, bis ClickBoom endlich die nötige Lizenz dafür bekommen hat. Bedingung war, daß Myst die gleiche Qualität für Amiga haben wird, wie für PC bzw. MAC. Eine spezielle Demoversion mußte programmiert werden, damit sich die Firma Cyan auch selbst davon überzeugen konnte. Als dann endlich alles Rechtliche geklärt war, begann man mit der Umsetzung.

Jetzt mußte man sich entscheiden, welche Lösung für die Animationen die Beste wäre. Zuerst war das IFF-Format im Gespräch, doch dann fiel die Entscheidung für die original QuickTime-Animationen. Dafür holte man sich als große Hilfe Marcus Comstedt, der schon mit dem QuickTime-Player bekannt wurde. Ab diesem Zeitpunkt nahm das Spiel seine Formen an, über 2500 Animationen wurden convertiert, dem QuickTime-Player verpaßte man zusätzlich AHI-Unterstützung und irgendwann einige Monate später war das Spiel dann endlich fertig. Aus einer Liste von mehr als 1000 Kandidaten wurden dann 11 Betatestar gewählt. Diese haben nichts anderes getan, als das Spiel auf alle Fehler zu untersuchen. Leider hat man es nicht geschafft, das Spiel bis zur Computer97 auszuliefern, so sind viele User von der Messe mit enttäuschten Gesichtern nach Hause gefahren.

Zum Glück gelang es ClickBoom, das Spiel zumindest noch rechtzeitig zu Weihnachten zu liefern, so wurden doch noch alle zufriedengestellt. Einziger Fehler war, das Spiel ohne Grafikkarten-Unterstützung zu liefern, sodaß viele User ohne AGA erstmal auf die Grafikkartentreiber warten mußten. Die erste Auflage verkaufte sich schneller, als erhofft. Oberland-Computer konnte in wenigen Tagen mehr als 300 Stück verkaufen, bei den anderen Händlern war das nicht anders. So einen Ansturm hat man schon seit langem nicht mehr erlebt.

Myst brachte aber noch eine andere Besonderheit mit, die aber später aus rechtlichen Gründen bei der deutschen Version wieder entfernt werden mußte. In der Verpackung von Myst fand der Kunde einen Hinweis darauf, das ClickBoom gerade an der Umsetzung von Quake arbeitet. Ein Spiel, das indiziert ist, darf in Deutschland nicht beworben und an Minderjährige verkauft werden. Sogar über Versandhandel ist es nicht gestattet, Quake zu verkaufen und es ist heute noch nicht ganz klar, ob man dieses Spiel in Deutschland überhaupt kaufen können wird.

Für die einen ist das eine sehr traurige Nachricht, die anderen freuen sich darüber, daß man etwas gegen Gewalt unternimmt. Wir

sollten aber nicht vergessen, daß ClickBoom auf seiner Liste noch eine Menge anderer Spiele stehen hat, die vielleicht schon bald für den Amiga umgesetzt werden. Von den Usern wurde Monkey Island 3 auf Platz 1 gewählt und man wird auf jeden Fall versuchen, an die Lizenz dafür zu kommen. Auch nicht ganz unmöglich ist die Umsetzung von WipeOut2097. Das Spiel kommt von einer Firma, die früher nur für den Amiga entwickelt hat und wieso sollten sie etwas dagegen haben, daß dieses Spiel von ClickBoom umgesetzt wird, wenn schon ID-Software und Cyan nichts dagegen hatten. Ob und wie schnell die Spiele dann auch umgesetzt werden, hängt natürlich davon ab, wie gut sich ersten Spiele verkaufen.

Raubkopierer sollten sich endlich mal für die Original-Software entscheiden. Entweder wollt Ihr den Amiga am Leben erhalten oder diesen ganz begraben. Auf einem System, wo sich ein Spiel eine halbe Million mal verkauft, werden ein paar tausend Raubkopien kaum wahrgenommen, obwohl auch das für die Firmen große Verluste bedeutet. Beim Amiga ist das anders, die Verkaufszahlen sind sehr gering, da zählt jedes gekaufte Original. Raubkopien können für ein Unternehmen das Ende bedeuten! Das viele Amiga-Firmen das alles trotzdem irgendwie verkraften können, liegt einfach daran, daß die meisten Programmierer nicht fest angestellt sind, sondern die Spiele nebenbei als Hobby entwickeln. So spart sich das Unternehmen eine Menge Kosten und kümmert sich nur um den Vertrieb.

Inhaltsverzeichnis

<<<>>

NEWS

<<<>>

GAMES

<<<>>

WERBUNG

1.18 Cu Amiga Magazin CD-Rom 20

Cu Amiga Magazin CD-Rom 20

Immer wieder ein Genuß

Es ist immer wieder aufs Neue erstaunlich wie gut die englischen Magazine sind. Ungeschlagen und inzwischen auch wahrscheinlich das Magazin mit der höchsten Auflage ist das Cu Amiga Magazine.

Das Magazin ist einfach gut, das Cover sieht genial aus und präsentiert sich diesmal ganz im Quake Outfit. Eigentlich müßte man sich fragen ob es überhaupt legal ist diese Ausgabe in

Deutschland so ohne weiteres zu vertreiben, immerhin ist Quake indiziert!

Doch uns interessiert das Magazin diesmal weniger, auch wenn es einige interessante Artikel enthält.

Was die englischen Magazine auch von der deutschen unterscheidet ist schon die CD-Rom. Erstens haben die Magazine bei uns noch keine, was ich nicht verstehen kann, denn sogar die polnischen Magazine erscheinen mit einer CD-Rom und die Ausrede das nicht jeder ein CD-Rom Laufwerk hat ist nicht mehr Aktuell. Sorry, ich hätte fast schon die Amiga Future vergessen, die enthält ja eine.

Der zweite Unterschied ist wohl die Qualität. Dort wird die CD-Rom nicht einfach am Fließband produziert wie man das von einigen CD-Roms bei uns kennt! Man versucht jede CD-Rom so gut und noch besser als die vorherige zu machen. Nicht selten versucht man auch eine besondere Vollversion zu bekommen, und diese hat meistens in sich.

Diesmal befand sich leider keine Vollversion drauf, dafür aber alle Versionen von Doom und noch eine Sammlung von verschiedenen WAD Files. Insgesamt so um die 100 Mbyte Doom Software.

Ganz einfach lassen sich alle Assigns erledigen und auch die vorgegebenen Anzeiger durch eigene ersetzen. Dafür wurde sogar speziell ein Programm geschrieben. Nach der erfolgten installation präsentiert sich die CD-Rom dann ganz im NewIcons Stil. Schon all das zeigt, wiviel Mühe man sich dort bei zusammenstellen einer CD-Rom macht.

Im Hauptverzeichniss findet man dann weitere Ordner für Online, Demos, Games, Graphics, Previews, Programming, Readers, Sound, Utilities und WWW. Ich werde mal alle Ordner kurz beschreiben, damit Ihr sieht was da so alles drauf ist.

CDRom

Diesmal findet man hier wenig interessantes. Der Ordner enthält AmiCDFS2, IDE-fix, ACDPlay, BurnIt_V2 und CDCat. Zusätzlich sind noch die Inhalte aller Aminet CD's drauf und CDIDs Dateien.

Demos

Hier findet man meistens die besten und neusten Demos. Diesmal sind zwar viele dabei, aber nur wenige wirklich gute. Es sind die Demos Capsule, TheLaw, Unplugged_II, UnderWorld, fecha, Kinematic und noch einige andere.

Games

Der Ordner Games enthält wie schon der Name sagt Spiele. Meistens sind das PD Spiele, selten irgendwelche Demos. Die Qualität der Spiele schwankt oft auch sehr. Diesmal dabei AgeOfRock, BattleXII, BounceBall, Classic Racer, Crazy8, Croins, Kangy demo, ProGammon und Solition.

Graphics

Hier finden wir erstmal immer einige Animationen und Bilder. Zu den Programmen gehören diesmal CartoonStudio, FastView, NetPBM, Visage und noch ein paar andere. Cartoon Studio ist ein sehr interessantes Programm mit dem man auf eine einfache Weise Animationen bearbeiten kann, so das man dann irgendwann mal auch ein Cartoon hat.

Online

Im Online Ordner befinden sich immer die neusten Programme die man so oft zum Surfen oder auch Bearbeiten von Homepages benötigt. Diesmal ist z.B. AmiIRC mit dabei und noch paar weitere weniger interessante Tools. Interessant ist mit Sicherheit das lesen der englischen Amiga NewsGroups. Alles fertig installiert und es sind wirklich tausende von Nachrichten für die man nicht selten mehrere Tage braucht bis man die alle einigermaßen durch hat. Eine sinnvolle Einrichtung für alle die nicht die Möglichkeit haben an die News zu kommen.

Programming

Hier findet man diesmal fast nur Tools oder auch Anleitungen die man beim programmieren der PPC Programme benötigt. Auch die Librarys und includes von phase5.

Readers

Das ist der Ordner in dem nur Programme, Bilder, Module und andere sinnvolle oder auch völlig nutzlose Sachen von Lesern drin sind. Schade das man sowas nicht bei uns machen kann, das einzige Magazin der sich mal die Mühe machte war die AmigaGames. Es ist immer wieder sehr interessant zu sehen was die anderen so mit dem Amiga machen.

Sounds

Diesern Ordner beinhaltet das Programm DigiBoosterPro, die neue Version von HippoPlayer, Splayer, SuperPlay und MPEGAGUI. Das Programm oder besser gaesagt die Demoversion von DigiBooster sollte man sich schonmal näher anschauen. Das Programm ist viel besser als Protracker und bietet auch mehr. Einige Module sind diesmal auch mit dabei.

Utilities

Eine menge Utilities hat man hier eingepackt. Einige Virus Programme, Datatypes und andere nützliche Tools findet man hier. Es sind einfach zuviele um alle zu erwähnen, aber für jeden ist was dabei.

WWW

In dem Verzeichnis befinden sich die drei bekannten Amiga Browser. Alle lassen sich sofort starten, und damit man auch trocken Surfen

kann befinden sich gleich mehrere Homepages drauf, unter anderem auch die von Cu Amiga. Sehr gut gelöst, und auch für Online Profis von Interesse, da man so schon einiges an Telefonkosten sparen kann.

Fazit:

Diesmal ist die Auswahl der Programme nicht so gut wie das bei den früheren CD-Roms war, aber das was drauf ist kann man sinnvoll einsetzen. Der Ordner mit Doom ist allerdings beachtlich und vielen erspart dies einiges an Telefongebühren. Schade das diese Ausgabe keine Vollversion enthielt und auch von dem versprochenen Myst und Quake Demo war nichts zu sehen. Trotzdem ist die Qualität der CD-Rom nicht schlecht und wieder ein Beispiel für jede andere Serie.

Inhaltsverzeichnis

<<<>>

NEWS

<<<>>

GAMES

<<<>>

WERBUNG

1.19 Amigos Rückschläge (Vorsicht Satire)

V o r s i c h t S a t i r e !

AMIGOs Rückschläge

Vorsicht Satire!

Hallo Leute.....

Ich hoffe Ihr seid alle gut ins neue Jahr gerutscht (obwohl es ja gar kein Glatteis gab).

Es soll ja ein neues und gutes Jahr für den Amiga werden, wenn nicht sogar das Schicksalsjahr.

Schließlich kann man einem Amigianer vieles zumuten, aber nicht nach jahrelangen Warten meistens nur Enttäuschungen entgegenbringen. Irgendwann muß auch dem härtesten Amigianern der Kragen platzen.

Also wollen wir mal alle hoffen, das es 1998 ein

sensationelles Revival für den Amiga geben wird und wir weitere Glücksjahre mit der Freundin erleben werden.

Pünktlich zum neuen Jahr wird dann auch das "Amiga Magazin" so gut wie beerdigt. Obwohl immer nur von Aufschwung und positiven Aspekten für die Zukunft des Amigas geredet wurde, änderte sich einiges an der Erscheinungsform des Magazins.

Zuerst wurde der implementierte Teil der "Amiga Games" wegrationalisiert, dann erhielt man das Privileg, das Magazin nur noch im Abo und Bahnhofshandel zu erhalten und zu guter letzt, wird es das Magazin nur noch als 32seitiges Extra in der "PCgo!" (ähem..) geben.

Als Bonus erhalte ich dann auch noch die PCgo! CD-Rom. Was soll ich denn damit ??? Frisbee spielen oder was ??? Naja kann man halt nichts machen.

Ich will nur hoffen, das es in Zukunft noch alle Hefte von "Amiga plus" geben wird, da sie als einige immer noch stark für den Amiga auftreten und jetzt dann auch das meistgelesene (da einziges monatlich erscheinendes) Amiga Magazin sein dürften.

Ich kann nur jeden dazu aufrufen, sich regelmäßig die Hefte von "Amiga plus" zu kaufen (besonders die Sonderhefte), damit wir wenigstens noch ein Magazin zum lesen haben, wen der Computer mal nicht angeschaltet ist, sonst habt Ihr ja die "Fun Time". Vielleicht wird ja das neue Magazine "Amiga Future" Aufwind in der Amigaszene bringen.

Bis dann

Euer AMIGO

(Stephan De Bernardi)

Inhaltsverzeichnis

<<<>>>

NEWS

<<<>>>

GAMES

<<<>>>

WERBUNG

1.20 Daydream

Daydream

Ein neues Adventurespiel entsteht

Adventure-Spiele gibt es für den Amiga zur Zeit nicht viele, es ist nicht so wie früher, wo Spiele wie Monkey Island 2 oder auch Erben der Erde für den Amiga umgesetzt wurden.

Doch seit kurzem scheint sich die Lage zu bessern. Gerade ist The Sixth Sense Investigations erschienen, angekündigt wurde Gilbert Goodmate, SystemIII und Daydream.

Bis das Spiel Daydream endlich erscheint, werden noch einige Monate vergehen, es kann sein, daß es sogar erst 1999 erscheint, aber es schadet nichts, schon jetzt darüber mal kurz zu berichten.

Das Spiel wird in einer Auflösung 640x256 und 256 Farben laufen. Der Sound soll dank AHI 8-stimmig werden und geplant ist sogar Sprachausgabe als 8 Bit Samples.

Der Spieler selbst wird mittels einer ähnlichen Steuerung wie in Monkey Island 3 um die 100 Räume besuchen können.

Die Geschichte des Spiels fängt, wie das meistens so bei Adventure-Spielen ist, auf einer Insel an. Ein Tourist mit Hund möchte dort seinen Urlaub verbringen, doch dann läuft ihm sein Hündchen weg. Jetzt beginnt die große Suche im Dschungel, bis das Herrchen endlich den Hund in einem Labor eines verrückten Professors findet. Die Story geht dann noch weiter, aber zuviel sollte man am Anfang noch nicht verraten.

Für das Spiel wurde eine spezielle Programmiersprache entwickelt, genannt ByteCode und auch gleichzeitig eine OS-Erweiterung, genannt AOS. Geschrieben wird das ganze Spiel in BlitzBasic, aber wer jetzt mit den ganzen Vorurteilen anfängt, der sollte sich mal das Foundation-Demo anschauen.

Der Programmierer hat aber ein Problem, daß ihm noch ein oder auch mehrere gute Grafiker fehlen, mit Janine Pauke hatte man eine besonders begabte Künstlerin im Team (bekannt geworden durch Raytracing-Bilder in der AmigaPlus) doch diese bekam ein Angebot von WebOnline und das war lukrativer als an irgendeinem Spiel zu arbeiten. Also, wenn jemand meint, daß er fähig ist, an einem Adventure-Spiel als Grafiker mitzuarbeiten, dann lies den unten stehenden Aufruf.

Gesucht werden gute Grafiker im Raytracing- und 2D-Bereich und Musiker für die Realisierung mehrerer Grafikadventures für den Amiga. Wenn Du dich angesprochen fühlst, schick deine

Bewerbungsunterlagen [Referenzen, Adresse, Name, evtl. E-Mail] an:

Andreas Augustin
Schneckengäßchen 12
92253 Schnaittenbach

E-Mail: Augi@asam.baynet.de

Inhaltsverzeichnis

<<<>>

NEWS

<<<>>

GAMES

<<<>>

WERBUNG

1.21 Künstlervermittlung

Künstlervermittlung - Arbeitstitel

In ca. 1 Monat werden wir auf unserem altem T-Online Platz einen sogenannten Arbeitsmarkt einrichten, allerdings nur für Grafiker, Musiker und Programmierer. Das machen wir aus dem Grund weil wir daran glauben das schon bald jede menge neuer Programme und Spiele für den Amiga entwickelt werden für die man unbednigt fähige User braucht.

Oft ist es allerdings schwer für Firmen/Gruppen die entsprechenden Leute zu finden, und unser Ziel wird es das ganze etwas zu beschleunigen. Natürlich müßt Ihr Euch dann bei uns melden mit dem ausgefülltem Formular, und wir werden dann das ganze im Internet veröffentlichen.

Natürlich müßt Ihr dann auch schon was auf dem Kasten haben, denn Amos Programmierer wird keine Firma gebrauchen können, genauso Anfänger. Dies ist schon für Profis gedacht.

Anzeigen-Formular

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ, Stadt:

E-Mail:

Sucher Arbeit als:

Musiker:

Grafiker:

Programmierer:

Weitere Angaben zu Ihrem Fachgebiet wie (Sprache/Art/Berufserfahrung):

Behersche folgende Fremdsprachen:

Wie möchten Sie arbeiten: Vollzeit: Teilzeit: Hobbymäßig:

Folgende Angaben sollten für die Anzeige reichen, auf Wunsch können wir für die Adresse auch eine Chiffre Nummer nehmen. Diesen Formular senden Sie dann bitte möglichst schnell an Uns.

FunTime@t-online.de

1.22 Descent

Descent

Das 3D Spiel, jetzt auch für Amiga!

Panik im Weltall, in den zahlreichen planetarischen Erzminen proben die Roboter den Aufstand. Du als Spieler bekommst die Aufgabe, diesen Mißstand zu beheben. Ausgestattet mit einem hochmodernen Jäger gehst Du auf die Jagd in den verzweigten Minenschächten. Dein Ziel ist es, in jeder Runde den Reaktor zu zerstören. Daß die Roboter dies nicht so einfach hinnehmen werden, liegt schon daran, daß denen so die nötige Energie entzogen wird. Ein harter Kampf in engen Schächten beginnt und nur durch ein schnelles und überlegtes Handeln kannst Du diesen für dich gewinnen.

Noch vor Monaten wäre so ein Spiel auf einem Amiga unmöglich gewesen, aber seit einiger Zeit rücken immer mehr Programmiergruppen und Firmen den Quellcode von älteren Spielen raus. So wundert es auch keinem mehr, daß dann mehrere Wochen danach gleich eine Version für den Amiga erscheint.

Zu gerne hätten wir Euch gleich mehr oder weniger an dieser Stelle ein Test präsentiert, doch leider braucht man für die Amiga-Version das Original-Spiel Descent in der Version 1.5. Wir konnten aber leider nur die Version 1.0 auftreiben und diese läßt sich leider, wie erwartet nicht starten.

Da aus dem Test nichts geworden ist, möchten wir Euch einfach sagen, welche Versionen es für den Amiga gibt, und was man ungefähr dafür braucht.

Im Aminet befinden sich zur Zeit zwei Versionen:

ADescent-0.1.Lha und Descent.Lha

ADescent-0.1 läuft angeblich schon auf einem 030er. Erwartet aber nicht zuviel von einem 030er, wahrscheinlich läuft das Spiel dann in Zeitlupe, denn Descent ist schon recht aufwendig und erlaubt im Raum völlige Bewegungsfreiheit. Diese Version benötigt CyberGraphics und natürlich Grafikkarte. Eine Version für AGA soll kommen. Der Sound wird mittels AHI ausgegeben und natürlich benötigt man Descent Original in der Version 1.5. Hat man eine frühere Version, so erscheint meistens der Fehler "not enough Strings..." (In letzter Minute - die AGA Version ist gerade im Aminet erschienen!)

Descent.Lha läuft angeblich nur ab einem 040er, mehr wissen wir dazu noch nicht, und ein Test war uns wegen der fehlenden Version nicht möglich. Wir wissen allerdings schon, daß an einer PPC-Version gearbeitet wird, und da wird Descent erst mit Sicherheit seine Stärke zeigen können.

Es ist ein tolles Spiel, mit für Amiga-Verhältnisse atemberaubender Grafik, allerdings noch ziemlich pixelig. Das Spiel kann man aber jedem empfehlen, zumal die Vollversion inzwischen nicht teurer als 40.- DM sein sollte und mit etwas Glück wird es diese irgendwo auf einer Cover-CD-ROM geben. Achtet aber darauf, daß es sich dabei um die Version 1.5 handelt.

Wer möchte, kann auch sein Glück mit der Shareware-Version probieren, diese sollte zwar laufen, das hat aber noch keiner getestet und wir fanden wiederum nur ältere Versionen als 1.5.

Eine Amiga Descent Homepage findet Ihr unter

<http://www.informatik.uni-trier.de/CIP/tfrieden>

und unter

<http://www.mindspring.com/~mamboman/as/index.htm>

Inhaltsverzeichnis

<<<>>

NEWS

<<<>>

GAMES

<<<>>

WERBUNG

1.23 FG24 Digitzer

FG24 plus

Der wahre Digitizer

Wollten Sie schon immer mal aus einem Ihrer Lieblingsfilme ein Bild, welches Ihren Star zeigt, ausgedruckt haben? Haben Sie schon immer davon geträumt, den Videotext mit Ihrem Computer empfangen zu können? Das, was sich hier wie ein Ausschnitt aus einem Werbeprospekt liest, wird dank der Firma Elsat endlich möglich, und das noch für unter 250,- DM.

Der Videodigitizer der Firma Elsat ist nicht gerade neu, den gibt es schon länger. Interessant wird der Test dadurch, daß man den Digitizer jetzt beim ConnyFigge-Versand sehr günstig bekommen kann.

Bevor man das graue Kästchen genauer unter die Lupe nimmt, sollte man über den Digitizer einiges wissen, was Ihnen womöglich Geld und Nerven spart.

Der Digitizer wird von der Firma Elsat in Polen hergestellt. Von dem Digitizer existieren aber drei verschiedene Versionen. Unterschiede bei der Hardware gibt es nicht, nur die Software ist etwas anders, und der Digitizer hat auch verschiedene Namen. Bei Vesalia heißt dieser nicht FG24, sondern Graffito24 und diesem liegt auch Software und Anleitung in deutscher Sprache bei (zumindest gehe ich davon aus). In England trägt dieser den Namen ProGrab24 und die Software ist natürlich auf Englisch.

Beim ConnyFigge-Versand bekommt man das Gerät mit einer polnischen Anleitung und es heißt dort einfach FG24plus. Das dies so ist, hängt damit zusammen, daß ConnyFigge die Hardware direkt aus Polen bezieht, und dort vermutlich auch im Versandhandel tätig ist. Der Nachteil des Ganzen ist die polnische Software und Anleitung, aber dafür ist dieser bei Conny viel günstiger als irgendwo anders zu bekommen.

Natürlich kann man jetzt sagen, was soll ich mit polnischer Software, aber die Bedienung dieser ist so einfach, daß man sich hier nicht soviel Sorgen machen muß.

Das erstmals dazu. Der Digitizer kommt in einem stabilen Schubkarton, worin sich alles befindet, was man zum Betrieb benötigt. Da hätten wir erstmal das Netzteil, Kabel für den Anschluß an die parallele Schnittstelle, eine Diskette mit der Software und die Bedienungsanleitung. Für die Verbindung mit der Quelle muß man selbst sorgen.

Der Digitizer selbst besteht aus einem stabilen Kunststoffgehäuse und verfügt über zwei Eingänge. Der erste für das RCA-CVBS-Signal und der zweite für SVHS. Für die Kontrolle sind die zwei angebrachten Dioden zuständig. Die eine Diode leuchtet nur, wenn auch ein Fernsehsignal vorhanden ist, die andere zeigt uns, daß der Digitizer mit Strom versorgt wird, also an ist.

Der Digitizer wird an die parallele Schnittstelle angeschlossen, oder über einen zusätzlichen Adapter am PCMCIA-Port. Ein PCMCIA-Adapter ist nur dann sinnvoll, wenn man Animationen gleich mit Sound aufzeichnen möchte. So erreicht der Digitizer nämlich

die 5-fache Geschwindigkeit und läßt die parallele Schnittstelle frei, an die man dann z.B. einen Sampler anschließen kann. Über die PCMCIA-Schnittstelle schafft der Digitizer 11 Schwarzweiß-Bilder pro Sekunde oder auch 3.5 in Farbe.

Intern verfügt das Gerät über 512 Kbyte Speicher, was das Einlesen von Bildern in Echtzeit und 16,7 Millionen Farben ermöglicht. Als Quelle kann man beispielsweise eine Videokamera nehmen, die am besten gleich über ein SVHS-Ausgang verfügt. So erreicht man die beste Qualität. Die Software läuft laut Anleitung auf jedem beliebigen Amiga mit mindestens Kickstart 2.04. Was den Speicher betrifft, muß man mindestens über 1.5 Mbyte verfügen. Wer allerdings vernünftig arbeiten will, sollte schon mindestens 8 Mbyte sein eigen nennen. Bei richtig aufwendigen Arbeiten kann man nur 32 Mbyte empfehlen. Ein Amiga mit AGA ist nicht unbedingt nötig, aber empfehlenswert, noch besser eine Grafikkarte. Bei Grafikkarten benötigt das Programm unbedingt Kickstart 3.0 oder höher.

Ist alles fertig angeschlossen, kann man gleich mit der Arbeit beginnen. Will man Bilder von einem Videorecorder digitalisieren, muß dieser über einen Videoausgang verfügen, nach Möglichkeit über einen Chinch-Stecker. Hat der Videorecorder nur ein Scart-Ein/Ausgang, muß man sich entweder einen Scart-Adapter besorgen oder gleich ein Kabel kaufen, welches auf der einen Seite meistens 4 Chinch-Stecker und auf der anderen ein Scart-Stecker hat. Jetzt muß man nur noch herausfinden, welcher von den 4 Steckern die Videosignale überträgt. Leuchtet die Diode, so hat man auch endlich die Quelle gefunden.

Jetzt sollte man das Programm laden, wenn man das nicht schon vorher gemacht hat. Zu sehen bekommt man zwei Fenster mit Effekten und Filtern, doch das wird erst später interessant. Bevor man mit dem Digitalisieren anfängt, sollte man erstmal die gewünschte Auflösung wählen.

Für die beste Qualität sollte es HighRes-Laced und Video-Overscan sein. So erreicht man eine Auflösung von 736x512 Pixeln. Danach wechselt man zum Kontrollmenü.

Hier sehen wir ein Fenster mit einem kleinen Fernseher in der Mitte. Links befinden sich noch Regler, mit denen man den Kontrast, Farbe und Helligkeit ändern kann. Dies sollte man aber noch vor dem Einlesen tun.

Die Größe des Vorschaufensters kann man natürlich auch ändern, hat man wenig Speicher, so sollte man die normale Größe wählen. Das Fenster ist dann zwar viel kleiner, aber reicht völlig.

Das Digitalisieren funktioniert ganz einfach. Zuerst startet man die Vorschau und hält am besten die linke Maustaste fest. Kommt das gewünschte Bild, läßt man die linke Maustaste los. Danach muß man das Bild nur noch aus dem Speicher des Digitizers in den Computer laden. Ist die Qualität gut, kann man mit dem Dekodieren fortfahren. Dies kann bei langsamen Rechnern mit einem 68000 Prozessor bis zu einer Minute dauern. Ist das Bild endlich geladen und fertig dekodiert, kann man es entweder speichern, oder mit den

Effekten und Filtern, die das Programm zur Verfügung stellt, bearbeiten.

Das mitgelieferte Programm bietet einige recht interessante Filter, die Berechnung dauert jedoch oft viel länger, als mit professionellen Bildbearbeitungsprogrammen. Es stehen Effekte wie Negativ, Blur, Störung, Gamma und Ähnliche zur Verfügung. Bei den Filtern ist die Auswahl zwar größer, aber manche von denen ähneln sich sehr, sodaß man kaum einen Unterschied feststellen kann. Für die professionelle Bildbearbeitung sollte man lieber Programme wie Photogenics, ImageFX oder ArtEffect nutzen.

Die Qualität der digitalisierten Bilder ist recht gut, oft kann es aber dauern, bis man endlich die gewünschte Einstellung gefunden hat. Die Zeit dafür sollte man sich aber nehmen, denn nur so erhält man die beste Qualität.

Bei den Animationen geht man fast ähnlich vor. Erst wählt man, ob Farbe oder schwarz-weiß und schon geht es los. Es erscheint wieder das gleiche Fenster wie beim Digitalisieren von Bildern, mit dem Unterschied, daß die videoähnlichen Schalter jetzt benutzt werden können. Mit Rec wird das Aufzeichnen gestartet, dies kann je nach Anzahl der gewählten Frames einige Zeit dauern. Bei Farbanimationen müssen die Bilder wie schon beim Digitalisieren natürlich wieder dekodiert werden. Auf schnellen Amigas geht das noch einigermaßen flott, aber selbst auf einem 030er dauert es bei einer Animation mit 60 Frames schon eine Weile. Die Qualität der Animationen ist erstaunlich gut, für eine möglichst hohe Framerate sollte man sich unbedingt den PCMCIA-Adapter holen, denn so leiden besonders Animationen in Farbe darunter.

Komfort ist alles

Natürlich ist der FG24 Digitizer auch Videotext tauglich und das macht diesen so besonders interessant. Die nötige Software wird gleich mitgeliefert und eignet sich dafür hervorragend. Einziges Problem ist die Quelle für das Fernsehsignal. Hier kann man nicht so einfach ein Antennenkabel anschließen, sondern muß entweder einen Fernseher bzw. Videorecorder dafür benutzen. Beide sollten am besten über ein Scart-Ausgang verfügen, denn so reicht schon ein einfaches Scart-Kabel mit Chinch-Steckern auf der anderen Seite.

Ist alles angeschlossen, wird das Programm gestartet und die Videotext-Seiten erstmals geladen. Hier kann man wählen, ob alle oder nur ein bestimmter Bereich von Seiten gespeichert werden soll. Bei allen Seiten kann sowas schon mehrere Minuten in Anspruch nehmen, mit PCMCIA-Adapter schafft der Digitizer 100 Seiten pro Minute, über den parallelen Port dauert sowas entsprechend länger.

Sind die Seiten geladen, kann man sich ganz einfach mittels Pfeiltasten durch alle Seiten durchwühlen oder gleich die gewünschte Seitenzahl eingeben. Bei hoher Auflösung sieht alles genauso gut aus, wie man es vom Fernseher her kennt. Diese können als IFF-Grafik, ASCII- oder auch Videotext gespeichert bzw.

gedruckt werden.

Fazit

Der FG24 Digitizer bietet hervorragende Qualität zu einem sagenhaften Preis. Er eignet sich sehr gut für das Digitalisieren von Videobildern. Bei Animationen leidet dieser allerdings unter der langsamen Übertragungsrate. Seine Videotext-Tauglichkeit macht das Gerät nochmals attraktiver und die nötige Software liegt auch gleich dabei. Läuft besonders stabil. Achten sollte man aber darauf, wo man es kauft, bei ConnyFigge ist die Software in polnisch. Erfahrene Anwender dürften damit keine Probleme haben, aber ein normaler User wird womöglich viel Zeit damit verbringen, bis etwas Brauchbares dabei herauskommt.

Technische Details

- Vorschau nur schwarz-weiß in 160x64 oder 320x128 Pixeln
- 5 Bilder pro Sekunde über die parallele Schnittstelle oder
- 15 über PCMCIA-Port

- 54 verschiedene Filter
- Speichert Bilder in Formaten IFF/ILBM, IFF/ILBM24, IFF/Anim5, IFF/8SVX JPEG, BMP, PCX und Targa

Inhaltsverzeichnis

<<<>>>
NEWS
<<<>>>
GAMES
<<<>>>
WERBUNG

1.24 Enemy - Tempest Of Violence

ENEMY

Tempest of violence

Nachdem in letzter Zeit mehrere technisch sehr anspruchsvolle Spiele fuer den Amiga erschienen sind, kommt mit Enemy wieder ein Spiel daher, daß schon ab Kickstart 1.2 und 1MB RAM läuft. Dementsprechend niedrig sind die sonstigen Hardwareanforderungen. Somit sollte das Spiel auf allen Amigas lauffähig sein. Allerdings sind Probleme mit einer 68060er CPU bekannt. Das Spiel läuft auf einem OCS Schirm, AGA wird nicht genutzt und Grafikkarten werden nicht unterstützt.

Eine Festplatteninstallation wird unterstützt, allerdings wird diese merkwürdigerweise von innerhalb des Spieles gestartet. Der Schirm, von dem aus Enemy gestartet wird, muß ein PAL- oder ein NTSC-Schirm sein. Probleme mit den CPU-Caches zeigte das Spiel auf der Testmaschine (A1200 + Blizzard 1230IV) nicht. Benötigt wird mindestens 1MB RAM, falls genug vorhanden ist, wird das gesamte Spiel in den RAM geladen. Das Spiel wird fast komplett über Joystick gesteuert. Soviel zur technischen Seite, und nun zum Spiel selbst.

In ferner Zukunft wird die Menschheit durch drei Raumschiffe der Tschahis angegriffen. Zum Glück stößt man per Zufall auf die noch versteckten Raumschiffe der Tschahis. Leider wird das einzige Raumschiff der Erde, welches es mit solchen Gegnern aufnehmen kann, sehr schnell zerstört. Einige hundert Menschen können sich auf die drei Schiffe der Angreifer hinüberretten. Die gesamte Vorgeschichte mit allen nötigen Informationen in Form von Zeitungsberichten enthält die einfach gehaltene, aber nichtsdestotrotz vorbildliche Anleitung. Überhaupt hat man sich mit der Story sehr viel Mühe gemacht. Vor und nach jedem Level erhält man weitere Informationen und manchmal auch Tips. Dadurch ergibt sich eine sehr schlüssige Story, was dem Spiel noch mehr Reiz gibt.

Enemy präsentiert sich, ähnlich wie bei dem C64-Klassiker "Impossible Mission" mit einer Room-To-Room Grafik, d.h. daß der Bildschirm nicht gescrollt wird, sondern daß immer komplett zum nächsten Schirm gewechselt wird. Überhaupt sind gewisse Parallelen zu "Impossible Mission" nicht zu übersehen.

Die Aufgabe des Spielers ist es, die Überlebenden zu retten, um dann einen Gegenangriff gegen die Tschahis zu koordinieren. Dies mag sich einfach und nicht sehr anspruchsvoll anhören, ist es aber nicht. Während die ersten Level (von insgesamt 34) nur dazu da sind, um sich mit der nicht ganz einfachen, jedoch sehr intelligent gelösten Steuerung anzufreunden, muss man ab Level 3 verstärkt mit Kalkül und Taktik vorgehen.

Obwohl das Spiel sehr brutal ist, ist Gewalt nur seltenst die richtige Lösung. Die Intelligenz der Gegner ist sehr hoch, dadurch muß man sich schon genau überlegen, wie man das jeweilige Level angeht. Es stehen mehrere Waffen zur Verfügung, die man jedoch nicht immer erhält. Auch ist die Munition nicht gerade großzügig in den Leveln verteilt, und als wenn es nicht schon schwierig genug wäre, kämpft man auch noch gegen die Zeit, die meistens sehr knapp ist.

Die Aufgaben reichen von "Befreien sie diesen Sektor von Gegnern", "Führen Sie Friedensverhandlungen" zu "Retten Sie die 50 verlorenengegangenen Wissenschaftler"u.ä.. Gerade letzteres ist ein sehr schwieriges Unterfangen, da manche Wissenschaftler den Richtungsanweisungen nicht folgen und man außerdem damit beschäftigt ist, den Ausgang zu finden und sich die Gegner vom Leib zu halten.

Das Leveldesign ist erstklassig und sehr abwechslungsreich, jedes Level bietet neue Überraschungen, was für langanhaltenden

Spielspaß sorgt. Die Soundeffekte sind auch gut, aber die Kampf- und Sterbegeräusche steigern die gewaltreiche Darstellung zusätzlich. Der Soundtrack ist zufriedenstellend und kann, wenn gewünscht, abgeschaltet werden.

Fazit:

Enemy ist ein Spiel, welches insgesamt nicht auf der Höhe der Zeit ist, aber dennoch voll überzeugen kann. Selbst wenn 70 Figuren sich auf dem Bildschirm austoben, lief das Spiel auf der Testmaschine immer noch absolut flüssig. Die Animationen der Figuren sind vielfältig und, man muß es so ausdrücken, süß und mit Detailliebe gemacht (Deshalb die verhältnismäßige hohe Bewertung der Grafik). Selbst Schatteneffekte fehlen nicht. Das Gameplay ist extrem flüssig, was nicht zuletzt an der guten Einführung im Handbuch liegt. Einen Zwei-Spieler-Modus gibt es auch, was auch nochmals positiv zu Buche schlägt. Ein weiterer Leckerbissen ist die Möglichkeit, sich das vorangegangene Spiel im Zeitlupen-Modus anzuschauen. Dies ist nicht nur Luxus, sondern gibt einem die Möglichkeit, seine Spieltaktik zu analysieren, denn sehr oft ist es während des Spiels einfach zu hektisch, um sich auf alles zu konzentrieren. Doch man kann dieses Spiel aufgrund seiner doch sehr extremen Gewaltdarstellung erst für Jugendliche ab 16 Jahren empfehlen. Als letztes sollte man noch erwähnen, daß das Spiel eine vorbildliche Hilfe-Funktion hat. Falls man an einer Stelle nicht weiterkommt, genügt ein Druck auf die Help-Taste und man bekommt eine Hilfsstellung in Form von Symbolen. Einzig Besitzer von 68060er CPUs sollten sich vorher vergewissern, daß das Spiel auch bei ihnen läuft.

Allen, denen dieses Genre Spaß bereitet, kann man dieses Spiel guten Gewissens empfehlen.

>>>> DIE BOX<<<<<<	Disks : 2
-----	Proze.: 68000-060
Spass ----> 97 %	Ram : 1MB mindestens
Grafik ----> 85 %	HD : Ja
Sound ----> 85 %	Hersteller: Anachronia
Gesamt ----> 87 %	Preis : ca. 50DM

Inhaltsverzeichnis

<<<<<<
NEWS
<<<<<<
GAMES
<<<<<<
WERBUNG

1.25 Fun Time CD-Rom - Ausgabe 1

Fun Time CD-Rom - Ausgabe 1

Die erste und nicht die letzte!

Keine Angst, hierbei handelt es sich nicht um ein Test. Ich möchte Euch nur sagen wieso es die Fun Time CD-Rom gibt und was da alles so drauf ist.

Ich mache die CD-Rom aus einem einfachen Grund. Ständig wurde ich immer wieder gefragt wo es dieses und jenes gibt oder ob ich es nicht irgendwie besorgen könnte. Natürlich kann man alles immer besorgen, aber das kostet meistens mich dann Telefongebühren und es passiert nicht selten das die Programme den E-Mail Weg nicht Heil überstehen. Also habe ich mir gedacht, mach eine CD-Rom und wenn dann auch eine richtig interessante.

Natürlich habe ich noch das Problem das ich die CD-Rom nicht professionell brennen kann, dies wäre zwar problemlos möglich, aber woher soll ich dann wissen ob diese dann auch gekauft wird? Dafür müßte ich wiederum Werbung machen und das alles ist noch ein Schritt den man sich mächtig überlegen muß, also habe ich erst diese Methode gewählt.

Die CD-Rom wird nach Möglichkeit alle zwei Monate erscheinen, aber wie ich das jetzt so sehe wird das kaum möglich sein. Ich möchte nämlich nur das beste auf diese packen und nicht ständig das was schon irgendwo anders war.

Von allen Programmen soll der User möglichst viel haben, was nützt schon einem ein tolles Shareware Programm wenn man nicht selten nur 5 Minuten hat um es nutzen zu können. Weiterhin sollen die CD-Rom nur Bilder und Module bester Qualität enthalten, Werke von Anfängern kommen nicht drauf. Es ist nicht so das ich die Arbeit von denen nicht schätze, aber der User welcher die CD-Rom kauft fühlt sich dann meistens um sein Geld betrogen und oft kann ich den auch verstehen. Wenn Ihr also was gutes habt, dann schickt das ganze an mich und ich werde mit Sicherheit die Sachen veröffentlichen, bitte aber nur die beste Qualität!

Auch Shareware Programmierer können mir ältere Vollversionen zur Verfügung stellen, so wird der User gleich die Möglichkeit haben auf die neuere Version einen Update zu machen und das wäre doch für viele interessant. Natürlich sage ich auch nein zu kommerziellen Programmen. Doch jetzt komme ich endlich zu dem Inhalt.

Wie auch jede CD-Rom so auch diese enthält mehrere Ordner. Ich habe dafür 4 verschieden angelegt: FunTime, Art, Games, Soft. Diese beinhalten dann noch weitere Ordner mesitens für Demos oder PD. Ich werde einfach alle Verzeichnisse schnell vorstellen.

FunTime

Dieses Verzeichniss enthält fast alle außer den ersten Ausgaben der Fun Time. Die ersten kamen deswegen nicht drauf weil die nur von wenigen am Anfang gelesen wurden und sind auch nicht besonders gut gewesen. Alles läßt sich von der CD-Rom natürlich sofort starten, auch die Online Ausgaben.

ART

Hier finden wir den künstlerischen Bereich. Demos dürfen natürlich nicht fehlen, und ich habe mir auch wirklich Mühe gemacht damit nur das Beste drauf kommt. Weiterhin eine Auswahl an Modulen von Scorpik, XTD, Chromag und noch von verschiedenen anderen. Zahlreiche Bilder, manche waren noch auf keiner CD-Rom drauf erweitern das Angebot. Besonders Empfehlenswert sind die Bilder von Lazur, einer der besten Pixel Künstler. Etwas erotisches wie einige Scans von der Motor Show fehlen auch nicht sowie eine Übersicht an Amiga Magazinen bzw. deren Covers. Alle Bilder und Module lassen sich dank AmigaGuide durch einen einfachen klick starten. Hat mich zwar einiges an Zeit und Nerven gekostet, aber es funktioniert!

Games

Eine Menge an Demos und zwar den neusten habe ich für Euch hier gesammelt. Hier findet man FratzenGeballer, FinalOdyssey, GeneticSpecies (letztes Demo), Sixth Sense ... , Gilbert Goodmate, Foundation (AlleVersionen), SystemIII, OnEscape das 50Mbyte Demo, Justice, Lambda, Blade und ein Dutzend an ScreenShots von kommenden Spielen.

Paar Spiele aus dem PD-Bereich sind auch drauf wie Ampu, Mash oder auch Breed96.

Soft

Software für jede Gelegenheit. Hier findet man Demos von Tornado3D, BurnIt, MakeCD3.1. Weiterhin ein Ordner mit Software fürs Internet. Es ist alles da was man zum Surfen benötigt, auch schon AWeb3.1 mit JavaScript. An PD Software ist ModuleInfo, term030, MapMaker, XLabProcess, metalWeb, SnoopDos, MegaEd, eagleplayer2, STFax und noch viel mehr drauf. Empfehlen kann ich jedem den Assembler Kurs, der Euch in mehreren Folgen zu einem fähigem Programmierer macht. Natürlich in deutsch und gleich mit hunderten Beispielen. Geschrieben von einem echt gutem Democoder!

Abschließend

Das wäre schon alles was so drauf ist. Insgesamt um die 320 Mbyte an Daten und zwar nur das beste von bestem. Ob Ihr diese haben wollt müßt Ihr schon selbst entscheiden. Ich kann die leider weil die von mir ist nicht selbst bewerten, aber abschließen folgen paar Worte von zufriedenen Usern.

Die erste CD-Rom kostet Euch nur 10DM Porto und Verpackung schon

mitgerechnet. Natürlich würde ich mich über mehr freuen da die 10DM sehr hart an der Grenze liegen, aber das müßt Ihr schon selbst entscheiden.

Das Geld schickt Ihr einfach an folgende Adresse, so ist es am besten. Falls das Geld aber bei mir nicht ankommt dann kann ich den Schaden nicht übernehmen!

Adresse:

Sebastian Brylka (FunTime)
Wiehagen 78
45879 Gelsenkirchen

Meinungen der User:

Hallo Sebastian!

Die FUN-TIME CD-ROM habe ich gestern erhalten und natürlich auch gleich in mein Laufwerk geschoben.

Beschäftigung hat man mit dem Inhalt auf jeden Fall genug, für die nächsten Tage.

Deutlich ist zu erkennen, daß es bei der Erstellung nicht darum ging möglichst viele MB's auf die CD zu pressen, sondern gut ausgewähltes Material.

Die Mods - jedenfalls der Teil, den ich bisher anhören konnte - sind erstklassig, bei den Grafiken gibt es auch viel interessantes zu sehen.

ADoom.. endlich mal ein komplettes Paket, mit allen benötigten Files!!

Noch habe ich nicht alles ausprobieren können, aber diese CD-ROM macht auf mich einen sehr guten Eindruck. Wenn es in diese Richtung weitergeht, sollten sich viele Interessenten finden lassen.

Bis dann!

Peter

Hi Sebastian,

ich habe heute Deine CD erhalten und sie ist echt super. Hätte Ich dir garnicht zugetraut, sieht ja richtig professionell aus.

Toll sind die unmmengen an mods, die ich sehr gern höre und auch die demos sind spitze. Das einzige was ich schade finde, das es die alten... die allerersten Ausgaben der FunTime nicht gibt, die interessieren nicht wirklich.

Trotzdem, echt klasse.... wenn es wieder eine gibt.. sag bescheid!

Greetings,

Mario

Hallo Sebastian!

...

Ach ja: Habe gerade die Fun Time CD gekriegt!

Super!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Wertung : 9/10 !

Ein gutte Mischung und verdamt aktuell!

Vor allem die Demos! Da werd ich wohl 3 nehmen un in der Amiga

Future vorstellen (fuer die 3.Ausgabe !) .

Weiter so und AMiga Rulz!

cOSYSOP oF dA AMiGA CiTY BBS

Inhaltsverzeichnis

<<<>>>

NEWS

<<<>>>

GAMES

<<<>>>

WERBUNG

1.26 Gilbert Goodmate and The Muahroom of Phungoria

Gilbert Goodmate and The Mushroom of Phungoria

"Das Spiel könnte Monkey Island ersetzen"

Lange ist es her, daß ein braver Held das Land, welches von einem Zauberer zerstört werden sollte, dank einem gigantischem Pilz gerettet hatte.

All die Jahre befand sich der Pilz in einem Museum und wurde von den Bürgern der Stadt Phungoria gepflegt. Jedes Jahr feierten die Menschen ein großes Pilz-Festival und freuten sich immer wieder über den Sieg vor Jahren. Während des Festes wurde immer wieder ein Bürger gewählt, welcher die Aufgabe hatte, den Pilz in einen Safe zu schließen, und diesen bis zum nächsten Jahr zu pflegen, und in gleicher Form zu behalten.

Fast jedes Jahr wurde für diese Aufgabe Gilbert's Vater gewählt, welcher sich mit größter Sorgfalt um den Pilz kümmerte. Doch eine Woche vor dem nächsten Fest wurde der Pilz von irgendjemand

geklaut.

Die Menschen sprachen davon, daß der Großvater dieser Aufgabe nicht mehr gewachsen sei und er alleine dafür verantwortlich wäre. Der König schloß den Großvater daraufhin in einem Gefängnis ein, und beschloß den "Schuldigen" während der Feier zu exekutieren.

Als Gilbert davon erfuhr, konnte er nichts anderes machen, als sich auf die Suche zu begeben. Eine Woche ist nicht viel, aber die Chance wollte er nutzen. Damit er es auch schafft, nimmt er sich gleich einen Experten zur Hilfe, nämlich Dich.

Jetzt ist wiederum der arme Spieler gefragt, welcher die ganze Verantwortung trägt. Bis es aber soweit ist, wird es noch eine Weile dauern, bis die Gruppe Prelusion aus Schweden mit dem Spiel fertig ist.

Das sehr frühe Demo zeigt leider noch nicht viel von dem eigentlichen Spiel, aber schon jetzt bekommt man Lust auf mehr. Dies liegt wohl daran, daß die Grafik sehr stark an die beiden ersten Teile von Monkey Island erinnert, teilweise ist sie sogar besser. Die Figur selbst ähnelt sogar dem wohl allen bekannten Guybrush Threepwood sehr. Als Nachteil kann man das nicht bezeichnen, sondern sogar als Vorteil, denn nur so kommt wieder die alte Zeit in Erinnerung, als Monkey Island das erste Mal für den Amiga erschienen ist. Wirklich schade, daß sich keiner die Mühe gemacht hat, Monkey Island3 für den Amiga umzusetzen. Sogar der Sound selbst ist qualitativ wirklich erste Sahne und paßt sich der Situation wie schon bei Monkey Island entsprechend an. Die Samples selbst klingen sehr sauber und ähneln sehr dem erwähnten Spiel. Wird das Spiel so gut wie das Demo sein, so wird wohl keiner den Kauf bereuen.

Wieso sollten wir immer auf die andere Seite schauen, die anderen haben Monkey Island und wir Gilbert... Bevor wir uns aber zu sehr emotional in das Spiel steigern, warten wir es lieber ab, bis es endlich da ist, denn ein Nachteil hat das Spiel schon jetzt, und diesen sollte man nicht verschweigen.

Als Programmiersprache haben die Entwickler Amos gewählt, zumindest läßt das Demo diesen Schluß zu. Amos gehört leider nicht zu den besten Sprachen, auch wenn man damit recht brauchbare Ergebnisse hinbekommen kann. Das Spiel wird mit Sicherheit nicht darunter leiden, denn das Demo sieht schon jetzt sehr gut aus und läuft auch völlig stabil. Einziger großer Nachteil wird wohl die Grafikkarten-Unterstützung sein. Dies läßt sich wohl mit Amos nicht so einfach bewerkstelligen und in den Presseinformationen geht man gar nicht darauf ein, sodaß es wohl keine Grafikkarten-Unterstützung geben wird. Zum Glück soll das Spiel auch auf Amigas ohne AGA laufen, sodaß wohl alle in das Vergnügen kommen können, das Spiel mal zu spielen.

Das Demo läuft jetzt schon wunderbar, und ein Otto-Normal-User wird nicht mal merken, daß es in Amos geschrieben wurde, denn nur weil das Spiel in Amos ist, muß es nicht gleich schlecht sein. Besser ein gutes Spiel in Amos, als ein schlechtes in Assembler oder auch C++.

Wenn das Spiel mal fertig wird, und das soll noch dieses Jahr der Fall sein, wird es folgendes zu bieten haben:

- * 35-40 handgezeichnete Orte
- * 15-20 Protracker-Module
- * viele Animationen mit etwa 4000 Bildern
(Gilbert alleine braucht schon mehr als 200)
- * digitale Sprachausgabe der Charakter

Jeder Monkey-Island-Fan sollte sich den Namen Gilbert schonmal merken, und das nötige Geld zurücklegen. Bleibt zu hoffen, daß es auch eine deutsche Version mit Sprachausgabe geben wird, ansonsten kann man jedem nur empfehlen englisch zu lernen. Eine gute Möglichkeit dies auch zu tun, wäre z.B. sich die englische Version statt der deutschen zu kaufen.

Inhaltsverzeichnis

<<<>>

NEWS

<<<>>

GAMES

<<<>>

WERBUNG

1.27 Hostages by Infogrames

Hostages by Infogrames

Alte Klassiker waren schon immer gut

Es gibt vielleicht einige Amigianer, die sich an dieses Spiel von 1988 noch erinnern können. Schon damals sorgte die Story des Spiels für Kontroversen, da es von Terroristen handelt.

Die Story ist folgende, Terroristen überfallen eine Botschaft und ein Special-Squad-Team (gesteuert vom Spieler) muß um das Gebäude postiert werden und dann ins Selbige auch reinstürmen.

Dabei muß besonders darauf geachtet werden, das keine Geiseln umkommen.

Das Spiel beinhaltet 3 Schwierigkeitsgrade (Lieutenant, Captain und Commander) und verschiedene Missionen. Die ersten 2 Missionen sind zum Training und die anderen mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden.

Das Spiel beginnt damit, das man mit 3 Squad-Männern

um das Gebäude läuft, um an 3 verschiedenen Stellen zu gelangen. Dies hört sich sehr einfach an, aber man ist dabei unter Beschuß der Terroristen, welches dieses Unterfangen bereits etwas erschwert.

Hat man diese Aufgabe erfolgreich absolviert, landen mit Hilfe eines Helikopters 3 weitere Squad-Männern auf dem Dach des Gebäudes.

Nun kann man entweder mit Hilfe der um das Gebäude postierten Männern auf die Fenster schießen (Schatten erscheinen im Fenster), welches aber auch zur Folge haben kann, das man eine Geisel erschießt, oder man läßt sich mit einem Seil vom Dach herunterbaumeln und springt in ein Fenster.

Von dort kann man dann durch verschiedene Räume des Gebäudes und auch alle Etagen gelangen und nach Terroristen suchen. Findet man solche, muß man schnell zielen und sie "abknallen". Geiseln sollte man vorsichtig zum Ausgang begleiten.

Unter heutigem Standart ist die Masse des Spiels nicht sehr groß (nur 3 kleine Missionen) aber grafisch und technisch teilweise noch mit heutigem Games zu vergleichen.

Eigentlich dürfte das Spiel auf allen Amigas laufen. (mit meinem A1200 läuft es etwas schneller als damals auf meinem A500).

Vielleicht schreckt(-e) einige Amigianer ja die etwas realistische Story vom Spiel ab, aber heute gibt es ja wesentlich härtere Spiele (bezogen auf die Story), weswegen ich das Spiel Amigianern mit einem alten A500 ruhig empfehlen kann, falls man noch eins auf dem Flohmarkt findet (ich besitze das Programm, falls jemand Interesse hat).

>>>>>> CLASSIX BOX <<<<<<	Disketten : 1 Diskette
	Prozessor : alle
Spass -----> 70 %	Ram : unter 512 Kb
Grafik -----> 79 %	HD : manuell (Experten)
Sound -----> 68 %	Hersteller: Infogrames
	Preis : -
Gesamt -----> 73 %	

(Stephan De Bernardi)

Inhaltsverzeichnis

<<<<>>

NEWS
««»»
GAMES
««»»
WERBUNG

1.28 Interview

Interview mit Andreas Augustin

Daydream Entwickler

FT: Es gibt nicht viele Adventure-Spiele für den Amiga, da freut man sich natürlich sehr wenn man was von einem neuem Spiel dieser Art hört.

Wieso hast Du Dich entschieden gerade ein Adventurespiel zu programmieren?

AA: Ich selber Spiele leidenschaftlich gerne Adventures und da nach Simon The Sorcerer kein Adventure mehr für den Amiga rauskam, das mich zufriedenstellen konnte und ich selber sowieso schon immer mal ein "richtiges" Spiel programmieren wollte und nicht nur "Galgenmann"- und "Glücksrad"-Clones hat sich das halt angeboten.

Der Anstoss kam dann von einem Freund, der unbedingt ein Ballerspiel in die Welt setzen wollte, der mir allerdings nur gute Geschichten erzählen konnte, aber keine Ahnung hatte wie das eigentliche Spiel aussehen sollte. Da haben wir uns Zwei Tage hingesetzt, eine Geschichte ausgearbeitet und ein paar Figuren kreiert.

FT: Die Daydream Daten sind schon jetzt sehr interessant, denn das Spiel soll man sogar gesprochene Dialoge bieten. Man kann sich vorstellen das es sehr schwierig ist so ein komplexes Spiel ohne Unterstützung zu entwickeln. Ist außer Dir noch irgendjemand an der Entwicklung von Daydream beteiligt?

AA: Daydream wird von der Entwicklergruppe

ARTEX entwickelt. Im Laufe der Zeit sind viele zu Artex und damit zu Daydream gekommen und gegangen, z.B. die Grafiker Janine Pauke und Martin Ganske. Beide sind leider zu einer "richtigen" Firma gegangen. Matthias Zach, der die ursprüngliche Story geschrieben hat, ist jetzt in der Lehre und hat kaum noch Zeit.

Für ein "Zero-Budget"-Spiel, wie Daydream eines ist, ist es halt schwierig die besten dabei zu halten. Wenn man erst viel später vielleicht etwas Geld bekommt ist es halt nicht so gut wie wenn man jeden Monat sein Gehalt aufs Konto bekommt...

Im Moment arbeiten an Daydream Jochen Lipps, Bernhard Kausler und ich. Jochen schreibt die Story, Bernhard die Dialoge und Rätsel und ich mach alles was sonst noch so anfällt :-)

Vor einiger Zeit hat jemand bei mir angerufen und wollte Grafiker werden. Leider hab ich seinen Namen vergessen. :-(
Bitte so schnell wie möglich bei mir melden!

Wir haben im Moment arge Personalprobleme. Wir rackern bis zum umfallen, aber alles geht zu langsam und uns fehlen im Multimediabereich noch richtige Spezialisten, also Musiker und Grafiker.

FT: Für das Spiel hast Du eine spezielle Programmiersprache entwickelt die Du ByteCode nennst. Was kann man sich darunter vorstellen, und wieso war es notwendig gleich eine neue Sprache zu entwickeln?

AA: Es gibt tausende Situationen im Spiel, wo der Anwender eine Tür aufmacht, oder entscheidet in eine Richtung zu gehen. Für diese kleinen Sachen und für Module, die nicht ständig im Arbeitsspeicher sein müssen, hab ich ByteCode geschrieben.

Jedes Objekt, also eine Tür oder ein Ofen, hat eine Tätigkeitsliste. In ihr steht, welches ByteCodeProgramm aufgerufen wird, wenn der Spieler eine Tätigkeit auf das arme kleine Objekt ausübt.

Benutze Tisch. Antwort: Da stehen doch

noch Sachen drauf, die dabei kaputt gehen würden!

LucasArts hat SCUMM, Adventure Soft hat auch eine, sogar Cryon hat eine, Artex halt ByteCode.

Mittlerweile wird ByteCode als Makrosprache in allen Programmen von Artex eingesetzt.

Man kann es mit Java vergleichen,weil auch dort der Quelltext in Token [dort ByteCode genannt,jetzt wisst ihr woher der Name kommt :-)] übersetzt wird und erst viel später zur Laufzeit des Programms interpretiert wird.

Java war mir aber zu kompliziert und zu mächtig für so ein kleines Progrämmchen...

FT: In den Daten taucht auch eine AmigaOS Erweiterung namens AOS auf, welche Funktion hat den diese Erweiterung?

AA: Ich war viel zu faul um jedesmal das gesamte AmigaOS direkt anzusprechen. AOS ist nichts anderes als eine Ansammlung von BlitzBasicFunktionen, die sich auf ein Verzeichnis mit vielen Unterverzeichnissen auf der Festplatte verlassen.

Es enthält funktionen zum Mod ansprechen, AudioCD abspielen, Grafische Benutzer- oberfläche malen und abfragen und solche Sachen halt.

Es entstand eigentlich,weil ich in BlitzBasic alles selber machen durfte(musste) und in AmosPro es halt gewohnt war,das mir die Hauptarbeit von der Programmiersprache übernommen wird.

FT: Wie weit bist Du schon mit dem Spiel fortgeschritten und wo liegen die meisten Probleme?

AA: Das Spiel läuft auf AGA-Rechnern sehr gut,allerdings fehlt die Spielfigur noch, die der Spieler steuert. Würde ich Myst nachprogrammieren,wäre ich fertig :-)

Probleme machen mir das Routensuche für

das Gehen der Spielfigur und die alte leidliche Grafikkartenunterstützung.

Die Sprachausgabe kann ich mangels Testmöglichkeit erst ende Juni fertig stellen.

Wenn die Grafiken noch rechtzeitig kommen und ich keine Probleme mehr bekomme gibts die AGA-Version Anfang 99, die GraKa-Version hoffentlich mitte nächsten Jahres.

FT: Zu guter letzt. Erzähl doch unseren Lesern was Du noch außer programmieren machst?

AA: Schlafen?

Ab und zu auch StarTrek in allen Variationen anschauen, die NoCover und die FunTime lesen und wenn ich wirklich VIEL Zeit hab auch mal Raytracen, Malen und Videos produzieren.

Hitchiker's Guide to Galaxy (Per Anhalter durch die Galaxie) und Terry Pratchet lese ich auch recht gern...

FT: Vielen dank für das Interview und alles gute für die Zukunft.

Inhaltsverzeichnis

<<<>>>

NEWS

<<<>>>

GAMES

<<<>>>

WERBUNG

1.29 PD Kurzttests

PD Kurzttests

Die kleinen und großen Tools für jedermann

The A1200 Hardware Guide ** FREEWARE **

Dieses kleine "guide" von Chris Appleton befaßt sich mit allerlei Fragen und Lösungen zum Thema Hardware am Amiga 1200. Allerdings ist die ganze "guide" in englisch.

Sie ist in zwei Hauptkategorien unterteilt, welche folgende sind.

BASICS: - wo spezielle Probleme mit dem Amiga 1200 erörtert werden.
- die Geschichte des Amiga 1200
- und häufig gefragte Fragen zum Amiga 1200

ADVANCED: - wo viel über Monitore, Erweiterungsboards, Laufwerke, Mutterboards, Zorros und Sonstiges geschrieben wurde

Also wer der englischen Sprache mächtig ist und gerne mehr über seinen Amiga erfahren möchte, für den ist diese "guide" durchaus nützlich, vorallem, weil sie Freeware ist.

Note: gut

Dragons Pyramids v1.0 ntsc ** FREEWARE **

Jeder kennt wahrscheinlich eins der Pyramidenspiele "Shanghai" oder "Imperial". Beide waren sehr gut, aber beide hatten auch ihre Fehler.

So konnte man bei "Shanghai" immer nur mit einer Pyramide spielen und bei "Imperial" fehlten einige Sachen wie aufleuchten der angewählten Teile und eine "undo"-Funktion.

Aus diesem Grund hat der Franzose Bouhaben Thierry sein Programm "Dragons Pyramids" programmiert, weil er das Beste dieser beiden Programme in einem Einzigen haben wollte.

Dies ist ihm meiner bescheidenen Meinung nach auch mehr als gut gelungen. Man kann im Spiel zwischen "Solitaire" und "Challenge" wählen.

Im Solitaire-Modus kann man zwischen 15 komplett verschiedenen Pyramiden wählen, während man im Challenge-Modus versuchen muß in einer bestimmten Zeit so viele Pyramiden wie möglich zu lösen.

Auch im Solitaire-Modus gibt es eine Zeitvorgabe und eine kleine Highscore mit den 3 besten Spielern jeder einzelnen Pyramide.

Grafisch ist das Spiel mit 32 Farben sehr einfach

gehalten, aber genau deswegen sehr schön anzusehen und übersichtlich. Es dürfte vom A500 bis zum A1200 eigentlich keine Probleme geben.

Das Spiel ist Freeware und deshalb gebe ich ihm die Note eins, da ich heutzutage kein Spiel dieser Art mehr kaufen würde, aber umsonst ist es hin und wieder mal ein Spielchen wert.

Uploader: pbouhaben@loansystem.com

Note: Sehr gut

Crazy 8 v2.2 ** e-mail-ware **

Und wieder ein Kartenspiel, als ob es nicht schon genug von diesen gäbe.

Dachte ich mir auch, aber dennoch gebe ich fast jedem Spiel oder Programm eine einmalige Chance, ohne vorher es von vorneherein abzustempeln. Nur so findet man manchmal einige Perlen im großen Aminet und Public Domain Pool. Dieses Programm ist zwar nicht direkt eine Perle, aber doch recht lustig.

Es ist das Debüt des Amerikaners Curt Esser, was einem in der Zukunft noch auf einiges besseres hoffen lassen kann. Das Spiel ist eigentlich ganz einfach, ähnlich dem Spiel "Mau-Mau".

Jeder Spieler (Du und der Computer) bekommt 5 Karten und muß sie jetzt der Reihe nach ablegen. Entweder selbe Farbe (Karo, Pik, Herz, Kreuz) auf selbe Farbe oder selbe Zahl (9 auf 9) auf selbe Zahl.

Dabei ist die 8 eine Wildcard, daß heißt, man kann sie immer spielen und sich dann eine neue Farbe wünschen. Soweit ja ganz einfach, was sich auch nicht ändern wird. Kann man nicht weiterlegen, muß man sich eine Karte vom Stapel ziehen und zwar so lange bis man wieder kann.

Hat ein Spieler alle Karten abgelegt hat dieser gewonnen und die Karten vom anderen Spieler werden zusammengezählt. Dabei zählen Zahlen ihren Wert, Figuren 10 Punkte, Asse 20 Punkte und die 8 50 Punkte.

Wer zuerst über 200 Punkte kommt, hat das Spiel verloren. Somit ist das Ziel des Spiels, sowenig Punkte wie möglich zu bekommen. Das Spiel müßte auf fast allen Amigas laufen.

Aufgrund der Einfachheit des Spiels, gebe ich nur die Note 3, aber dennoch sollte man es sich mal anschauen, da es ebenfalls kostenlos ist und auch etwas Spielspass bietet. Auf alle Fälle sollte man dem Autor seine

Meinung zum Spiel zukommen lassen.

Note: befriedigend

Inhaltsverzeichnis

<<<>>

NEWS

<<<>>

GAMES

<<<>>

WERBUNG

1.30 Interview - ClickBoom

Interview mit ClickBoom

Pläne, Geschichten, die Zukunft

FT: ClickBOOM war da, aus heiterem Himmel.Und sie haben den Amiga Spielesektor von hinten aufgerollt....

cb: Naja, es fing mit Capital Punishment an, und mit zwei Jahren harter Arbeit, bevor es erschien.
Also nicht ganz "aus heiterem Himmel"....

FT: In den deutschen Newsgroups fragt jeder: Wer ist clickBOOM ?
Wieviele Leute sind dabei ? Wie fing alles an ?

cb: (an dieser Stelle, sagt Alex, sollen wir bereits vorhandene andere Interviews benutzen, er hat keine Lust das wieder und wieder zu erzählen...) (Das haben wir auch getan und so entstand unser Artikel über die Gruppe ClickBoom)

FT: Was ist Euer Geheimnis ? All die langen jahre seit Commodores Untergang hat man uns erzählen wollen, dass PC-Spiele zu teuer und zu schwierig umzusetzen waeren.
MYST hat das alles widerlegt, aber wie war es Euch ueberhaupt moeglich, das zu schaffen, was anderen nicht gelang ?

cb: Nun, da gibt's eigentlich kein grosses Geheimnis.
Es kommt halt drauf an, die Dinge richtig anzupacken.
Es kommt darauf an, ein talentiertes Team zu haben.
Umsetzungen seien zu teuer ? Tja, das kommt eben auf die finanziellen Moeglichkeiten des Publishers an. Und vor allem darauf, genug Einheiten abzusetzen, um die Investitionen wieder reinzuholen.

Ich wuenschte, die Antwort koennte man in einem Satz zusammenfassen, es gibt aber, wie gesagt, kein Geheimnis. Es kommt auf eine starke Kombination aus Vision, Organisation, Entwicklung und Werbung an.

FT: MYST war Eure erste Umsetzung, und das Ergebnis ist eines der besten je erschienen Amigaspiele. Die Menge schreit nach mehr! Wie steht's mit RIVEN, der Fortsetzung von MYST ? Irgendeine Chance das RIVEN auch frueher oder spaeter auf dem Amiga landet ?

cb: Noch ist es zu frueh, um den kommerziellen Erfolg von MYST am Amiga einschaezten zu koennen, da es ja vor kaum zwei Monaten erst erschienen ist.

Aber: wenn die verkaeufe genauso gut weitergehen wie bisher, wuerden wir RIVEN gerne umsetzen.

Uebrigens: wir sammeln natuerlich die Registrierungskarten die MYST beiliegen, und eine sehr wichtige Frage darauf lautet: "Nennen Sie uns ein Spiel, das sie gerne fuer den Amiga konvertiert haetten!"

Momentan ist RIVEN in dem Punkt das meistgewuenschte Spiel. Wenn das so bleibt, bedeutet das fuer uns, dass RIVEN bei den Amigafans sehr beliebt ist, und dass sie es gerne fuer den Amiga kaufen wuerden.

Das Tolle an RIVEN ist ja, dass es keine blosse Fortsetzung ist, sondern eine ganz neue "Welt", und es waere fuer uns eine grossartige Herausforderung, es fuer den Amiga zu entwickeln. Und fuer die user waere es ein fantastisches Spielerlebnis.

FT: Der "Wunschzettel" auf Eurer Homepage hat ja gezeigt, dass die meisten User eine Amiga-Umsetzung von "Monkey Island III" sehen wollen. Ist das denn moeglich ? Wird LucasArts es Euch ueberhaupt umsetzen lassen ?

cb: Der Wunschzettel wurde ja initiiert um herauszufinden, was die user haben wollen. Und wenn sie "Monkey 3" haben wollen, schau'n wir mal, was wir machen koennen.

Ob es moeglich ist ? Warum sollte es nicht moeglich sein ? Alles ist moeglich.

Die frage ist nicht: "Werden sie es Euch umsetzen lassen ?" Der Denkfehler, den jeder begeht, besteht darin zu ueberlegen, ob eine PC-Company wie LucasArts eine Amiga-Company wie clickBOOM ein Spiel "umsetzen laesst". Das werden sie natuerlich nicht !

Leider ist es nicht drin, einfach eine Mail an LucasArts zu schreiben und zu fragen: "Hi! Ich wuerde gerne Euer Spiel X fuer den Amiga umsetzen. Lasst ihr mich ?"

Es ist viel komplexer. Wir benoetigten 6 Monate um das Einverstaendnis fuer MYST zu bekommen, und nochmal 6 Monate fuer unsere naechste grosse PC-Umsetzung.

FT: Lohnt sich eigentlich all die Muehe, die Ihr Euch gebt ?
Sind die Absatzzahlen zufriedenstellend ?

cb: Im Moment sind wir mit den MYST-Zahlen sehr zufrieden.
Und die Vorbestellungen fuer unsere demnaechst anstehende PC-Umsetzung sind grossartig.

FT: Die Marktsituation des Amiga scheint sich zu bessern.
Zumindest scheint sie aber immer stabiler zu werden.
Was ist eure position dazu ? Seht Ihr immer noch eine Zukunft fuer den Amiga, auch unter dem Gesichtspunkt, dass selbst Riesen wie APPLE ein kalter wind um die Ohren weht ?

cb: Ganz einfach: Wuerden wir fuer den Amiga keine zukunft sehen, wuerden wir dann die grossten Umsetzungen, die es je gab, in Angriff nehmen ?

Es gibt immer noch genug Potential im Amiga-Markt, und die Dinge haben sich in den letzten ein, zwei jahren drastisch veraendert.

FT: 1998 sieht ja schon sehr vielversprechend aus.
Was aber sind EURE Plaene ? Noch mehr Umsetzungen in Sicht ?
Irgendwelche Eigenproduktionen in der Entwicklung ?
Vielleicht eine Capital Punishment-Fortsetzung ?

cb: Nun, clickBOOM waere ja nicht clickBOOM, wenn wir keine Ueberraschungen fuer die User in petto gehabt haetten :-)
Und 98 werden wir sie umso mehr ueberraschen !
Den Anfang macht schon sehr frueh dieses jahr eine weitere PC-Umsetzung, und dann sind immer noch weitere 10 Monate fuer noch mehr Ueberraschungen da....
Mehr Umsetzungen ? Vielleicht.
Eigenkreationen ? Vielleicht.
Eine Fortsetzung zu Capital Punishment ? Nein.

FT: Nun, da haelt man ja kaum noch aus vor Spannung, was es aus dem Hause clickBOOM noch an Hits geben wird!
Viel Erfolg weiterhin und herzlichen dank fuer das aufschlussreiche Interview!

(Das Interview führte Emanuel Henne)

Inhaltsverzeichnis

<<<>>>

NEWS

<<<>>>

GAMES

<<<>>>

WERBUNG

1.31 Wohin wird das Ganze noch führen?

Wohin wird das ganze noch führen?

Es ist mal wieder Zeit die ganze Entwicklung kritisch zu betrachten

Freunde, habt Ihr von den Schreien "Das Ende ist nahe? Das Ende ist nahe!" im Internet und in den AMIGA-Magazinen gehoert? Auch wir hoerten sie, aber mit einem Unterschied: was wir hoeren, ist, dass das Ende der "schlechten alten Zeit" gekommen ist und der AMIGA eine aussichtsreiche Zukunft vor sich hat!

Mit diesen Worten fängt ein von Darreck Lisle geschriebener Artikel das sich an alle Amigianer richtet und der wohl wieder für frohe Stimmung unter dem Volk sorgen soll an.

Meiner Meinung nach hätte man sich das ganze lieber sparen sollen, denn es bringt uns überhaupt nichts. Jeder weiß ganz genau wie die derzeitige Situation aussieht. Auf der einen Seite haben wir einige sehr interessante Firmen mit Ideen und auch schon eigenen Produkten, doch leider ist das verglichen mit Firmen wie IBM, Compaq und noch einigen anderen garnichts.

Inzwischen ist jetzt sogar Apple auf dem bestem Weg wieder Marktanteile zu gewinnen und der Amiga? Der rührt sich kaum von der Stelle. Neue Amigas sollen jetzt erst laut Petro Tyschtschenko 1999 kommen, und was machen wir bis dahin? Däumchen drehen?

Natürlich werden noch diesjahr einige Amiga Clones von anderen Herstellern kommen und das ist alles schön und gut. Die Leistung deren wird dank der PPC Karten mit Sicherheit auch nicht schlecht sein, doch wer macht dann dafür Werbung?

Amiga International will sich um das Marketing erst mit erscheinen der neuen Amiga Modelle kümmern. Ich bin allerdings der Meinung das dies dann schon zu spät sein wird. In der Zwischenzeit werden noch schnellere und billigere PC's und auch Macintosh Rechner erscheinen. Für diese Rechner gibt es Software an jeder Ecke, in Kiosken stapeln sich mehrere Magazine mit genialen Spielen die für Lau angeboten werden. Für den Amiga sucht man nach sowas vergeblich, und das wäre auch bei derzeitigen Markt kaum rentabel.

Jetzt muß man sich also fragen wie Amiga International 1999 die Menschen überzeugen möchte sich einen Amiga zu kaufen? Selbst wenn dieser Rechner vom Preis und auch Leistung her locker mit den PC's mithalten könnte, so fehlt diesem noch die nötige Software!

Natürlich haben wir für den Amiga noch alles was nötig ist um mit einem Rechner vernünftig arbeiten zu können, aber wird das auch 1999 so sein? Wer weiß ob die Verkaufszahlen da noch ausreichen werden damit sich auch die Entwicklung von neuer Software lohnt?

Es sind alles unbeantwortete Fragen auf die man jetzt noch keine klare Antwort geben kann. Ich schätze die Arbeit von Amiga international und auch Petro Tyschtschenko sehr, denn ich weiß das er für den Amiga nur das beste will, allerdings wurden und werden immer noch sehr viele Fehler gemacht und sowas sollte es inzwischen nicht mehr sein.

Nehmen wir als Beispiel das Radio Interview, welches mit Radio Aktiv geführt wurde. Es ist nicht falsch das Petro Tyschtschenko sowas macht, aber ich halte das jetzt nicht gerade für etwas besonderes was dem Amiga viel bringen wird. Wer kennt schon Radio Aktiv? Nicht anders ist das mit Muslim TV, ich habe mich bei bekannten deswegen speziell erkundigt, mit dem Ergebnis das keiner diesen Sender kannte. Wie will man dann noch große Softwarehäuser davon überzeugen wieder Spiele und Programme für den Amiga zu entwickeln?

Den Firmen muß man irgendwie klar machen können das es mit dem Amiga wieder bergauf gehen wird, und das geht nur wenn man denen entsprechende Zukunftspläne vorlegen können wird. Das der Amiga in Richtung PowerPC entwickelt wird, stand schon fest als es noch EsCOM gab, und was müssen wir Heute erleben? Amiga Inc. braucht unbedingt mehrere Wochen um sich für einen neuen Prozessor zu entscheiden. Das ist einfach peinlich und unprofessionell. Fast alle Amiga Firmen entwickeln schon in diese Richtung, da muß man doch nicht lange überlegen, welcher Prozessor die Zukunft ist, zumal es außer dem PowerPC nichts wirklich besseres gibt.

Wie lange soll sich das ganze noch hinziehen? Wird man jetzt über jede Schraube nachdenken müssen, kein Wunder das es dann so lange dauern wird bis die neuen Amigas kommen. Was der Amiga braucht sind schnelle und kluge Entscheidungen, die Zeit ist einfach nicht da um viel zu diskutieren. Natürlich ist es nicht möglich neue Custom Chips in wenigen Wochen zu entwickeln, aber einen Amiga schon.

Was man jetzt braucht ist ein Amiga mit PPC/68k, Grafik- und Soundkarte. Für sowas braucht man doch nicht lange, und eine Grafikkarte ist auch beim Amiga schon Standard. Die neuen Amigas von DCE sehen auf den ersten Blick nicht schlecht aus, aber diese sollten schon jetzt ab Werk mit PPC kommen, sonst wird es wieder Jahre dauern bis sich dann die ganzen User endlich eine PPC Karte kaufen. Der Amiga5000 soll wie man so hört eine fast genaue Kopie des Amiga4000 werden mit einem Prozessorslot, das wird auch mit hoher Wahrscheinlichkeit so sein, denn von seitens Phase5 hat man noch nichts über eine Kooperation mit DCE gehört und schließlich sollten von denen die PowerPC Lösung für den angeblichen PowerPC Port kommen.

Es muß auch wieder unbedingt Werbung für den Amiga gemacht werden. Man muß nicht unbedingt für neue Amigas werben, aber den Menschen zumindest zeigen das es den Amiga gibt und das dieser weiter gebaut und entwickelt wird. Besonders die Lizenzfirmen sollten von Amiga International in dieser Hinsicht unterstützt werden. Dafür würden einfach paar Anzeigen in Magazinen wie c't reichen auf denen stehen würde "Amiga International - hier unsere Lizenznehmer - Wann stoßen Sie zu uns?"

So würde man auch andere und vor allem viele PC Firmen darauf

aufmerksam machen, und wer weiß ob sich die Zahl der Lizenznehmer dann nicht verdoppeln würde?

Das Problem ist es auch das die Pressearbeit von Amiga International noch nicht so besonders ist. Wieso hat man sich nicht darum gekümmert das die c't über die Lizenzpolitik von Amiga International berichtet? Es ist nicht so das die darüber nicht berichten wollen, die bekommen einfach garnichts worüber man berichten kann und so ein Magazin wird sich kaum von alleine um einen Rechner kümmern der schon seit Jahren nicht mehr weiterentwickelt wurde.

Auch für einen Witz halte ich die Vergabe der Lizenz für den Scandoubler von der Firma MicroniK. Der Scandoubler ist natürlich eine fantastische Sache und nur zu verständlich das es sowas gibt, denn Amiga Monitore werden nicht mehr hergestellt und nur mit viel Glück bekommt man noch einen neuen. MicroniK ist auch eine hervorragende Firma mit guten und vorallem funktionierenden Produkten, das man aber gleich für sowas eine Lizenz vergibt ist irgendwie unsinnig. Eine paar gute Worte und Empfehlung auf der Homepage von Amiga International würden da völlig reichen.

Ich muß Euch ehrlich sagen das ich selbst noch an den Amiga glaube, und ich werde diesen mit Sicherheit nie verkaufen, allerdings wünsche ich mir schon mehr neue Entwicklung für den und das alles wieder besser wird. Zur Zeit kann man nur einen leichten Aufschwung erleben und erfreulich ist auch die Anzahl an Programmen für den PPC Prozessor. Bei einigen von denen handelt es sich nur um kleine Tools, aber das ist nur der Anfang.

Was mich noch besonders bei Amiga Inc. stört ist die Kommunikation mit den Usern. Im Grunde gibt es keine. Man weiß nicht mal ob dort in USA noch überhaupt was getan wird. Wir wissen zwar das eine neue OS Version kommen wird und das auch Gespräche mit einigen Firmen geführt wurden, aber das ist auch alles. Wer an dem Betriebssystem überhaupt arbeitet weiß man nur durch Zufall und das auch nur dann wenn man sich in bestimmte Newsgroups hinbewegt. Was das OS Update enthalten wird ist auch nur teilweise bekannt. Das ist traurig, selbst große Firmen wie Microsoft und Apple verraten oft schon Monate vorher was es neues in dem jeweiligen OS geben wird nur von Amiga Inc. hört man garnichts.

Ich weiß auch nicht, wie weit noch der Amiga mit solchen Problemen kommen wird. Was meint Ihr dazu, oder seid Ihr vielleicht anderer Meinung.

Schreibt einfach Eure Meinung und schickt diese an FunTime@t-online.de Unter allen Einsendungen verlosen wir drei mal die FunTime CD-Rom. Mit den besten Spieledemos, SceneDemos, Modulen, FunTime Ausgaben Bildern uvm. Insgesamt über 300 Mbyte an Daten.

Inhaltsverzeichnis

<<<>>>

NEWS

<<<>>>

GAMES
««»»
WERBUNG

1.32 MakeCD 3.1

MakeCD 3.1

Brennen ohne Probleme!

Angela Schmidt und Patrick Ohly, wer kennt die Beiden nicht. Von den beiden grandiosen Programmierern kommt das nicht weniger grandiose Programm MakeCD. Seit kurzem ist eine neue Version von MakeCD erhältlich und bietet noch mehr Komfort und Funktionen als die vorherigen Versionen.

Was macht aber MakeCD so erfolgreich? Es gibt in erster Linie kaum ein anderes Programm das noch preiswerter als MakeCD wäre, zumindest für den Privatanwender, daneben bietet MakeCD zahlreiche Funktionen, läuft stabil, unterstützt die meisten CD-Brenner und ist sehr einfach zu bedienen.

Seit der Version 2.5 hat sich einiges geändert, auch was die Bedienoberfläche selbst angeht. Selbst alte Hasen die schon mit MakeCD Erfahrung gesammelt haben werden an einigen Stellen mit Sicherheit erstmal das Handbuch studieren müssen.

Das Hauptfenster beinhaltet in der Version 3.1 viel weniger Funktionen als zuvor, entfernt wurden vor allem die Track Optionen für die Angabe von Quelle, Ziel und Typ. Diese erscheinen erst nachdem man einen neuen Track gewählt hat. Alles wird natürlich sehr übersichtlich präsentiert so das sich der Anwender hier schnell zurecht finden können wird.

Wie schon gesagt an der Oberfläche hat sich vieles geändert, viele Funktionen bekamen einfach eigene Fenster welche vor allem für mehr Übersicht sorgen. Bei einigen Fenstern hat sich wiederum nur wenig geändert so das man es auf den ersten Blick nichtmal merken wird.

Dazugekommen ist eine Vielzahl an neuen Funktionen und vorallem Verbesserungen. So unterstützt MakeCD ab sofort auch das AHI System. Damit wird die Soundausgabe auch über Musikkarten möglich sein.

Ganz neu und von vielen sehnlichst erwartet war die Disc-At-Once Unterstützung. Früher konnte man mit MakeCD nur CD-Roms im Track-At-Once Modus brennen. Bei Track-At-Once entsteht aber beim brennen meistens eine kurze Pause zwischen den Tracks. Mit Disc-At-Once wird die CD-Rom dagegen an einem Stück und ohne Pause geschrieben. In diesem Modus ist es auch möglich eine 1:1 Kopie zu erstellen, was früher nicht der Fall war. Als Anwender merkt

man dies zwar nicht, aber bei einigen CD-Roms ist sowas ungeheuer wichtig, denn wenn sich die Daten beim Zugriff nicht an der entsprechenden Stelle befinden dann erscheint natürlich ein Fehler.

Für Amiga Anwender weniger interessant, aber mit MakeCD ist es sogar möglich CD-Rs zu schreiben die man mit PC booten kann. Doch das ist noch nicht alles was MakeCD alles kann. Auch CD-RW Brenner werden von meisten Brennern unterstützt. Das Programm konnte auch als erstes die Amiga Protection Bits und Dateikommentare brennen.

Ganz besonders interessant und wirklich gut gemacht ist auch die Online Hilfe, allerdings kann diese oft durch das zu schnelle erscheinen auf die Nerven gehen. Erfahrene Anwender schalten diese aber sowieso ab.

Einzigere Kritik an MakeCD wäre die etwas vielleicht magere Unterstützung an Musikformaten. Es wird nur das Format AIFF und das Rohformat CDDA unterstützt. Hier würde ein einfacher Converter der möglichst die Amiga Formate unterstützt völlig reichen. Dank der sehr guten Anleitung zu MakeCD erfährt man zum Glück ab sofort mit welchen Programmen man am besten Samples bearbeiten und convertieren soll, damit diese auch direkt von MakeCD verstanden werden. MakeCD bleibt trotzdem an der Spitze der Brenner Software ungeschlagen, und man kann es jedem empfehlen. Auch wer Sicherheitskopien von seinen PlayStation CD's erstellen möchte ist hier bestens bedient.

>>>>> DIE BOX <<<<<<<	Disks : -----
-----	Proze.: 020er Empf. 030er
Preis -----> 95%	Ram : 2MB Empf. 3 und mehr
Bedienung -----> 90%	HD : erforderlich
Funktionen-----> 90%	Hersteller: Angela Schmidt und Patrick Ohly
Dokumenta.-----> 95%	Preis : ca.100 DM für Privaten Gebrauch
-----	-----

E-mail: makecd@core.de

WWW: <http://makecd.core.de>">makecd.core.de

Inhaltsverzeichnis

<<<<<<<

NEWS

<<<<<<<

GAMES

<<<<<<<

WERBUNG

1.33 Megablast

MegaBlast

Alles fing vor fast zwei Jahren an. In der Fun-Time wurde ein Bericht über Spiele aus dem Ausland veröffentlicht, leider waren nur die wenigsten Firmen dazu bereit, sich um die Lizenzen von den Spielen zu kümmern, eigentlich nur eine, und das war der Vertrieb APC&TCP.

Lange bevor man endlich zu einem Ergebnis kam, wurden erstmal Verhandlungen geführt, es galt dabei beide Firmen zufrieden zu stellen und alles so schnell wie möglich zu Ende zu bringen. Nach mehreren Monaten hat man sich endlich mit der polnischen Firma LK Avalon geeinigt und als erstes Spiel wurde MegaBlast veröffentlicht. Ob weitere und wieviele Spiele von der Firma LK Avalon noch in Deutschland veröffentlicht werden, hängt natürlich auch davon ab, wie gut sich die Spiele verkaufen.

Megablast ist mit Sicherheit kein technisch besonders aufwendiges Spiel, aber es ist durchaus ein interessantes Produkt.

Die Aufgabe des Spielers ist es, alles was in den Weg kommt zu vernichten und dabei die versteckten Diamanten zu finden. Damit das alles noch mehr Spaß macht, wurden hier und da auch ein paar spezielle Überraschungen, die den weiteren Verlauf des Spiels mächtig beeinflussen können, versteckt. So wird z.B. das Spielfeld auf den Kopf gestellt, die Steuerung geändert oder aber der Figur besondere Fähigkeiten verliehen.

Als eine Besonderheit bietet das Spiel die Möglichkeit sogar mit bis zu 6 menschlichen Gegnern gleichzeitig zu spielen. Das ermöglicht ein Adapter, den man sich ganz leicht nach einem Schema bauen kann. Allerdings wird dieser auf eigene Gefahr gebaut, geht was schief so haftet der Hersteller natürlich nicht!

Die Grafik im Spiel ist wirklich gut, und man kann kaum meckern. Lediglich bei den Figuren hätte man mehr darauf achten sollen, daß sich diese mehr unterscheiden, als nur durch die Farbe der Mütze. So kommt es manchmal vor, daß man schon erledigt ist, noch bevor man seine Figur auf dem Spielfeld findet. Schnelles Reagieren entscheidet oft über den Sieg.

Begleitet wird das Spiel von vielen unterschiedlichen Soundtracks, von Metall bis zu Techno ist alles dabei und paßt sehr gut zum gesamten Spielverlauf.

Nach jeder Runde bekommt jeder Gewinner einen Pokal, Verlierer gehen leer aus. Wie schon am Anfang gesagt wurde, das Spiel bietet nichts wirklich technisch Herausragendes. Es ist so wie bei Tetris, ein simples Spielprinzip, das aber den Spieler stundenlang vor dem Bildschirm fesselt. Genau das gleiche Phänomen erlebt man bei MegaBlast, sodaß man hier das Geld nicht aus dem Fenster wirft.

Richtig interessant wird das Spiel, wenn mehrere Spieler dabei sind, dann geht die Ballerei um den besten Platz richtig los.

APC&TCP ist sich dessen bewußt, daß man mit diesem Produkt keine Preise gewinnen können wird. Es ist einfach ein LowCost-Spiel, das zu einem vernünftigen Preis angeboten wird, und besonders alte Amiga-500-Hasen können hier noch einmal zuschlagen, denn Spiele für den alten Rechner werden in Zukunft kaum noch veröffentlicht.

>>>> DIE BOX<<<<<<	Disks : 1
-----	Proze.: ab 68000
Spass ----> 90%	Ram : 1 Mbyte
Grafik ----> 80%	HD : Installtion möglich
Sound ----> 70%	Hersteller: LK Avalon/APC&TCP
Gesamt ----> 80%	Preis : 29.95 DM

Bewertungs Info - Bevor gleich die Kritik kommt, wieso man so einem Spiel 80 % für die Grafik geben kann, möchte ich Euch dieses erstmal erklären. So ein Spiel kann man leider nicht mit anderen Spielen vergleichen, wie z.B. mit OnEscapee. Dann müßte man für die Grafik gleich 00% geben. Das geht so leider nicht, man schaut sich deshalb das Spiel im Ganzen an. Dann stellt man fest ob die Grafik zu dem Spiel selbst paßt, ist das der Fall, wird die Grafik auch entsprechend bewertet.

APC&TCP
Dorfstraße 17
D-83236 Übersee

Tel.: 08642 / 899953
Fax.: 08642 / 895004

E-Mail: Andreas@Highvolt.gun.de

Inhaltsverzeichnis

<<<<>>>>
NEWS
<<<<>>>>
GAMES
<<<<>>>>
WERBUNG

1.34 FastMorpher 1.0

FastMorpher 1.0

Man glaubt gar nicht, was es überall auf der Welt für interessante Programme für den Amiga gibt. Oft ist es eher ein Zufall, daß man sie entdeckt. FastMorpher gehört auch zu den Programmen, die man irgendwo findet, und zunächst nicht beachtet, doch das ist oft falsch.

FastMorpher ist wie schon der Name sagt, ein Morphingprogramm. Bestes Beispiel für Morphing ist das Video von Michael Jackson, mit den sich ständig wechselnden Gesichtern, oder auch Terminator2. Natürlich wird man mit dem Shareware-Programm nie zu solchen Ergebnissen kommen, aber dafür ist es auch nicht gedacht.

Der Autor orientiert sich hier eher an dem Programm PowerGoo (PC,Mac). Natürlich fehlt hier die verspielte Oberfläche und auch die Möglichkeiten sind sehr begrenzt, sogar stark begrenzt.

Die Demoversion läßt das Laden von eigenen Bildern nicht zu, sodaß man nur das vorgegebene Bild zur Verfügung hat. Über das Bild wird sozusagen ein Raster gelegt, wobei die Größe des Rasters einstellbar ist. Durch Anklicken der einzelnen Stellen können Sie das Bild verzerren und eigene Karikaturen erstellen.

Ob das Programm auch in der Lage ist, 24Bit mit hoher Auflösung zu laden, kann man leider nicht feststellen und in der Anleitung zum Programm steht darüber auch nichts.

Ganz einfach kann man kurze Animationen erstellen. Zuerst verzerrt man das Bild so, wie man es haben möchte, was mit einer entsprechenden Funktion im Projekt-Menü festgehalten wird. Danach startet man die Animation und aus dem einst hübschen Jungen wird schnell ein Monster geschaffen. Das alles läuft sehr flüssig und wirklich in Echtzeit, auch auf schwachen Rechnern.

Das Programm ist Shareware und kostet 25,- DM. Man kann damit zwar sehr gut einige recht lustige Fratzen erstellen, aber das ist auch schon alles. Wer etwas Besseres haben möchte, der sollte sich bei Titan Computer nach Elastic Dreams erkundigen. Das Programm kostet zwar mehr, aber dafür bietet es mehr Effekte und Funktionen.

Wer weiß, vielleicht wird die nächste Version schon mehr Interessantes zu bieten haben, aber noch kann das Programm nicht überzeugen, auch wenn die Ansätze gut sind.

>>>>> DIE BOX <<<<<<<	Disks : -----
-----	Proze.: 020er Empf. 030er
Preis -----> 30%	Ram : 2MB Empf. 3 und mehr
Bedienung -----> 90%	HD : nicht unbedingt
Funktionen-----> 20%	Hersteller: Michiel den Outer
Dokumenta.-----> 10%	Preis : 25,- DM
Gesamt -----> 37%	
-----	-----

WWW: <http://www.luna.nl/~michiel>

Inhaltsverzeichnis

<<<>>

NEWS

<<<>>

GAMES

<<<>>

WERBUNG

1.35 Was ist ... ?

Was ist ... ?

Von Shareware, Freeware, Mailware und etc.

Jeder der einmal im Internet war oder diverse CD-Roms besitzt und darin rumstöbert hatte schon öfters Programme, die verschiedene betitelt waren, z.B. SHAREWARE, FREEWARE, MAILWARE, GIFTWARE, etc..

Mancher weiß dadurch nicht, was jetzt der Unterschied der einzelnen Programme ist.

Normalerweise ist im unermüdlichen Pool der Public Domain programme der groÙteil der Programme SHAREWARE. Den Begriff Shareware kann man eigentlich auch als Demo bezeichnen (wie bei Spielen), da es dem User den Inhalt des Programms zeigen soll, damit er sich später bei ge- fallen, das vollständige Programm kauft. Das heißt, man besitzt normalerweise eine eingeschränkte Version des Programms, in der meistens einige Funktionen wie Speichern, Drucken oder Laden nicht funktionieren. Gefällt einem das getestete Programm kann man beim Autor durch überweisen eines bestimmten Betrages die Vollversion oder manchmal auch eine Registriernummer erhalten. Meistens sind Shareware-Programme keine richtigen profes- sionelle Programme, die mit viel Werbung gepusht werden, dennoch sind sie sehr oft qualitativ gleichwertigere und besonders preisgünstigere Versionen.

Manchmal möchte ein Programmierer kein Geld für sein Programm, sondern andere Sachen oder auch gar nichts. FREEWARE bedeutet, das man das volle Programm hat und auch frei nutzen kann (immer auf eigene Gefahr). Meistens handelt es sich dabei um kleine Hilfsprogramme oder auch ältere Versionen von längst aufgefrischten Programmen. Aber auch neue Programme von alten Klassikern sind sehr oft dabei, da viele Programmierer für ihre ersten Programme alte Klassiker wie Tetris oder Arkanoid nachprogrammieren, aber auch genau wissen, das wohl niemand mehr für einen 397ten

Tetris-Clone zahlen würde. Sehr häufig wollen die Programmierer nur wissen, wie einem das Programm gefällt oder ob man andere Vorschläge hat, wo wir dann bei dem Begriff MAILWARE wären.

Bei solchen Programmen möchte der Programmierer meistens nur einen Brief, eine Postkarte oder auch eine e-Mail von dem User haben, um die Reaktionen auf sein Programm zu sehen, damit er eventuell Verbesserungen oder ähnliches vornehmen kann.

Der Begriff GIFTWARE bedeutet übersetzt "Geschenkware", womit eigentlich auch alles erklärt wäre. Der Autor, der sein Programm als Giftware vertreibt, möchte von Usern, die sein Programm gerne benutzen einfach nur etwas geschenkt bekommen. Dies kann meistens alles sein, was man nur verschicken kann, von Geld, Disketten, Gemüse, Obst und Legos über Bücher.

Bis auf die registrierte Shareware sind die anderen Programme fast immer ohne Haftung für vorhandene Schäden am eigenen Computer, was aber sehr selten passiert, da es sich nur um einen rechtlichen Hinweis handelt.

(Stephan De Bernardi)

Inhaltsverzeichnis

<<<>>>
NEWS
<<<>>>
GAMES
<<<>>>
WERBUNG

1.36 ScanTek 3.5

ScanTek V3.5

Es ist nicht zu fassen, wie die Preise von Flachbett-Scannern gefallen sind. Schon unter 300.- DM sind manche zu bekommen und die Qualität reicht für den privaten Gebrauch allemal. Doch was nützt das dem Amiga-User, wenn er für seinen Scanner nicht die nötige Software mitbekommt.

Zum Glück sind die Amiga-User und einige Firmen sehr einfallsreich, sodaß es auch Scanner-Software für den Amiga gibt. Auf der kommerziellen Seite gehört ScanQuix von RBM zu den besten, auf der Sharewareseite dagegen ScanTek von Waldemar Zöhner.

ScanTek unterstützt zur Zeit Scanner der Firmen Microtek, Mustek und Highscreen. Bei dem Test wurde ein Mustek Paragon 600 II SP eingesetzt. Dieser wurde an das SCSI-Kit VI von Phase5 angeschlossen. Das Gerät wurde vom Programm sofort erkannt, sodaß es bei der Installation keine Probleme gab.

Das Preview wurde sogar schneller geladen als mit ScanQuix, allerdings nur schwarz-weiß bzw. in Graustufen. Preview in Farbe ist nur mit Grafikkarten möglich. Damit läßt sich aber leben, und wenn man zusätzlich in dem Settings-Menü bei Scanning Misc die Funktion "Mustek Preview Correction" aktiviert, erscheint das Preview in wirklich sehr hoher Qualität.

Beim Arbeiten mit ScanTek stellt man fest, daß der Mustek-Scanner besser als in ScanQuix unterstützt wird. In ScanQuix bleibt der Scanner oft stehen, was möglicherweise an dem SCSI-Kit liegen kann, denn Mustek nimmt es mit dem SCSI-Anschluß nicht gerade genau.

Das Hineinzoomen im Preview-Fenster ist leider nicht möglich, aber der gewünschte Scan-Bereich läßt sich, so ähnlich wie bei ScanQuix, ganz einfach mit der Maus markieren.

Der Bereich wird markiert, die Auflösung gewählt und die Funktion Scan aktiviert. Vor dem Scannen wird noch ein Requester geöffnet, in dem man das Zielverzeichnis und den Bildnamen eingeben muß.

Das eingescannte Bild wird vor und nach dem Speichern leider nicht angezeigt, dafür muß man andere Programme bemühen. Besonders schlimm ist das nicht, aber wenn man verschiedene Werte für Gamma ausprobieren möchte, kann das ständige Wechseln zu anderen Programmen auf die Dauer schon sehr nervig werden.

Das muß einfach sein

Das Speichern der Bilder ist nur in den IFF-Formaten möglich. Natürlich könnte man viele Sachen noch stundenlang kritisieren, aber schließlich darf man von einer Scanner-Software keine Wunderwerke erwarten. Wichtige Punkte sind erstmal, daß die Bilder richtig eingescannt werden, daß die Auflösung und der Modus gewählt werden kann. Zusätzlich sollte ein Preview wie Gamma-Korrektur vorhanden sein. Dies alles stellt ScanTek zur Verfügung, in manchen Bereichen läßt er sogar den kommerziellen Konkurrenten hinter sich, und das fängt schon bei dem Preis an.

Kritik muß einfach sein

Was man bei dem Programm wirklich kritisieren muß, und nicht nur bei diesem, ist die Anleitung. Diese ist sehr ausführlich, da kann man gar nicht meckern, aber sie liegt leider nur in englischer Sprache vor. Bei einem Programm aus Deutschland sollte eigentlich eine deutsche Anleitung möglich sein. Schließlich werden so vor allem sehr viele deutsche Amiga-User mißachtet. Wenn es um Geld geht, dann ist auf einmal ein deutscher Bestellschein machbar,

aber bei der Anleitung offenbar nicht. Vergeßt Ihr lieben Programmierer bitte nicht, daß der deutsche Amiga-Markt im Vergleich zu anderen Ländern sehr groß ist, und Ihr so oft an potentiellen Kunden vorbeigeht.

ScanTek unterstützt folgende Scanner:

MICROTEK IISP, MICROTEK II, HIGHSCREEN Flatbed Color IIs,
ScanMaker E3, ScanMaker 35t, ScanMaker E6,
Highscreen PerfectScan, Highscreen HighScan

SCSI Mustek Scanner:

Three Pass Scanners:
6000CX, 8000CX (nicht getestet), 12000CX (nicht getestet)

One or Single Pass Scanners:
6000SP, 8000SP (nicht getestet), 12000SP (nicht getestet)
6000CZ (nicht getestet), 8000CZ (nicht getestet)

600IISP, 800IISP (nicht getestet)

Bei dem Test wurde ein 600II SP Scanner verwendet und es gab keine Probleme.

Fazit:

Sobald Sie sich sicher sind, daß Ihr anvisierter Scanner von ScanTek unterstützt wird, sollten Sie hier sofort zugreifen. Auch für professionelles Arbeiten eignet sich ScanTek sehr gut, obwohl man die Funktion zum Hineinzoomen im Preview Fenster sehr vermißt. Der Preis schlägt aber alles, eine Demoversion ist ebenfalls erhältlich und funktioniert einwandfrei, außer daß in die eingescannten Bilder Streifen durch das ganze Bild gezeichnet werden. Die Oberfläche ist sehr übersichtlich und intuitiv, alle wichtigen Funktionen werden ebenfalls unterstützt.

>>>>> DIE BOX <<<<<<<	Disks : -----
-----	Proze.: ab 000er und Kick2.04
Preis ----> 95%	Ram : 2MB Empf. 3 und mehr
Bedienung ----> 85%	HD : sehr sinnvoll
Funktionen----> 70%	Hersteller: Waldemar Zöhner
Dokumenta.----> 30%	Preis : 40 bis 42 DM
Total ----> 70%	

Hinweis - Normalerweise hätte die Anleitung mindestens 70% bekommen, aber da diese nur in englisch vorliegt und das Programm von einem deutschen Programmierer geschrieben wurde, haben wir beschlossen nur 30% zu geben.

Waldemar Zöhner

Coburger Strasse 69
D-91056 Erlangen

E-Mail: wzoechner@nuernberg.netsurf.de

WWW: <http://www.nuernberg.netsurf.de/user/wzoechner/index.html>

Inhaltsverzeichnis

<<<>>

NEWS

<<<>>

GAMES

<<<>>

WERBUNG

1.37 The Sixth Sense Investigations

The Sixth Sense Investigations

So gut wie LucasArts?

Können Sie sich noch daran erinnern wann das letzte mal ein neues Adventure Spiel erschienen ist das an die gute alte LucasArts Zeit erinnerte? Ich nicht! Zwar ist vor nicht allzu langer Zeit gerade Myst erschienen, aber Myst ist ein Spiel ganz anderer Art kaum vergleichbar mit den Spielen aus der LucasArts Schmiede.

Ob wir noch irgendwann mal Spiele wie Monkey Island 3 für den Amiga bekommen werden ist sehr fraglich, aber das ist jetzt kein Grund um traurig zu werden oder sich deshalb einen PC zu kaufen. Seit neuestem haben wir schließlich das Spiel The Sixth Sense Investigations. Das Demo ist schon viel früher erschienen, und sah schon recht interessant aus, doch erst die Vollversion zeigt die Qualitäten des Spiels.

Von Disketten und Daten

Das Spiel erscheint in einer Disketten und CD Version. Der Unterschied dabei ist es nur das die CD Version ca. 320 Mbyte an gesprochenen deutschen Dialogen enthalten wird, diese erscheint aber erst März/April.

Bis es soweit ist muß man sich natürlich auch mit der Diskettenversion zufrieden geben. Der einzige Nachteil dabei ist die relativ lange Installation, was ja bei 10

Disketten nicht anders zu erwarten war. Die Mühe zahlt sich aber auf jedenfall aus. Nach der fertigen Installation für die man unbedingt 25 Mbyte Festplattenspeicher benötigt hat man die Wahl zwischen einem Start mit oder ohne Intro. Bevor man aber mit dem Spielen anfängt sollte man sich wirklich Zeit für das beigelegte Handbuch nehmen. Es liest sich einfach wie ein Buch. Es ist genial geschrieben und irre komisch. Dort erfährt Ihr Auch einiges was Euch im Spiel weiterhelfen wird.

Ein neuer Film oder doch ein Spiel?

Die Story von Sixth Sense Investigations ist genauso wie das Spiel genial und würde sich problemlos für eine Verfilmung eignen.

Frank besaß seine eigene Detektei die er Senseful Investigations nannte, bei einem ungewöhnlichem Fall lernte er seinen jetzigen Freund und Mitarbeiter Benjamin "meistens einfach Ben genannt" kennen. Dieser machte genau bei demselben Fall die Bekanntschaft mit einem Geist genannt Arthur. Der Geist selbst steht in sehr starker spiritueller Verbindung zu Ben und unterstützt auch gleichzeitig die beiden Detektive bei allen Fällen. Seitdem der Geist bei jedem Fall mitdabei ist hatte Frank die Idee die Detektei in "The Sixth Sense Investigations" umzubenennen.

An einem wie immer wunderschönem Tag bekamen die beiden Detektive ein Anruf von einem Mr. O'Cheesers. Seine Lebensaufgabe ist es Käse herzustellen und befand sich im Augenblick in einer mieser Lage, von der ihn die beiden Detektive befreien sollten. Ben war leider schon mit Mr.Crizz einem Spielzeug Hersteller verabredet und sollte sich einige seiner neuen Spielzeuge anschauen. In der Käsefabrik angekommen fand Frank Mr. O'Cheesers am Boden unter einem riesigen Käsestück liegen. Viel mehr als Ihn davon befreien konnte er nicht machen, da der Fabrikbesitzer überhaupt keine Ahnung hatte von wem er da überhaupt überfallen wurde. Frank nahm einige Beweistücke mit sich und ging zu der Spielzeugfabrik wo er von einem Chaos überrascht wurde. Von Ben gab es keine Spur, auch Mr.Crizz hatte keine Ahnung wo er verschwunden ist, außer das dort einige Roboter aufgetaucht sind.

Du als Spieler hast jetzt also die Aufgabe diesem Fall nachzugehen, und das wird nicht besonders einfach sein aber dafür irre komisch. Sixth Sense Investigations ist nämlich eine Detektiv Komödie. Im Spiel wird man die Gelegenheit haben beide Charaktere zu steuern, dies wurde aber sehr gut gelöst so das man hier nicht weiter verwirrt wird. Das besondere an dem Spiel ist es auch das man sich zusätzlich in zwei anderen Dimensionen bewegen muß. Es sind die Toon und Robotic Dimensionen. Beide unterscheiden sich auch grafisch sehr von einander. Toon

Dimension ist verspielt , Robotic Dimension ist dagegen von einer sehr düsteren Atmosphäre verhüllt. Dort begegnet man nicht selten komischen Gestalten oder auch sinnlosen Organisationen.

Technisch genial?

Insgesamt muß man über 30 Locations besuchen, alle begleitet von über 20 Musik Tracks in verschiedenen Stilen passend zum Ablauf. Die Steuerung ist nicht anders als bei den anderen Adventure Spielen, so das sich jeder gleich zurecht findet. Die Dialoge im Spiel sind oft sehr lang, aber zum Glück nicht langweilig. Die Grafik, wohl das wichtigste in einem Grafik-Adventure erinnert stark an Spiele wie Day of the Tentacle. Paßt natürlich sehr zu einem Spiel wie diesem. Manchen gefällt vielleicht die etwas verdrehte Perspektive nicht, sowas wird aber in letzter Zeit sehr häufig in modernen Zeichentrickfilmen eingesetzt. Ein bekanntes Beispiel ist die Zeichentrickserie "Rocos modernes Leben" die zur Zeit auf Nickelodeon läuft. Alles ist wunderschön gezeichnet und auch detailliert, manchmal wirkt die Grafik aber auch irgendwie zu sauber.

Ein neues System ?

Das ganze Spiel basiert auf einem neu entwickeltem System genannt Vega. Dieses System erlaubt das einfache Entwickeln oder auch Convertieren von komplexen Grafikadventure Spielen. Man kann also damit rechnen das nach Sixth Sense Investigations noch einige andere Adventurespiele erscheinen werden vielleicht sogar Convertierungen bekannter PC Hits. Alles hängt natürlich davon ab wie gut sich das Spiel verkaufen wird.

Vega bietet weiches Scrolling, zeichnet Bilder 50 mal pro Sekunde und erlaubt das Zoomen von Charaktern. Das Einbinden von Sprache ist mit dem System auch nicht weiter schwierig. Etwas schade finde ich es allerdings das man bei so einem System nicht die Grafikkartenunterstützung vorgesehen hat, immerhin wird das wohl die Zukunft sein.

Kann man da noch meckern?

Nach dem Abgang von LucasArts und anderen Software Firmen hätte ich ehrlich nicht gedacht, das man noch irgendwann mal in den Genuß von grafisch wie auch von der Story perfekten Grafikadventure Spielen kommen wird, doch die Macher von CineTECH haben mit "The Sixth Sense Investigations" genau das Gegenteil bewiesen. Was herauskam ist ein Spiel das sich von allen Seiten sehr gut

präsentiert. Man sieht dem ganzen wirklich an das man sich besonders um die Story viele Gedanken gemacht hat, und diese kann sich auf jedenfall sehen lassen. Was stört sind die etwas doch manchmal langen Ladezeiten, bei jedem Wechsel wird das Modul und auch die Grafik neu geladen, hier hätte man doch besser eine Routine einbauen sollen die den Speicher für sowas ausnutzen würde, so das man dies ganz einfach vermeiden könnte. Für die Zukunft sollte man auch über Grafikkartenunterstützung nachdenken, das ist besonders wichtig und ein paar Kunden mehr hätte man dann auch noch. Ansonsten darf man sich schon jetzt auf die CD Version mit Sprachausgabe freuen, die schon in wenigen Wochen bei Epic Marketing erhältlich sein wird.

>>>> DIE BOX<<<<<<	Disks : 10 bald auch als CD-Rom
-----	Proze.: ab 020er besser 030er
	AGA : benötigt
Spass ----> 92%	Ram : 2 Chip mehr ist besser
Grafik ----> 90%	HD : erforderlich
Sound ----> 80%	Hersteller: CineTech/Iskona/Epic
Gesamt ----> 87%	Preis : 79 DM

Erhältlich bei:

Epic Marketing
Paul Lechner Strasse 4
72076 Tübingen

Tel.: 07071 - 63525
Fax.: 07071 - 64210

WWW: <http://www.globalnet.co.uk/~epic/>

Inhaltsverzeichnis

<<<>>>
NEWS
<<<>>>
GAMES
<<<>>>
WERBUNG

1.38 Slideshows

SLIDESHOWS

Das sind die wahren Künstler

Letztens wurde leider nichts mehr aus den versprochenen Demos. Das wird jetzt natürlich nachgeholt und als erstes fangen wir mit zwei unschlagbaren SlideShows an. Schon seit langem belegen beide Slidshows die ersten Plätze in den Scene Charts, und es sieht nicht danach aus, als ob irgendeiner den beiden Erstplazierten die Plätze streitig machen könnte.

SlideShows

Über den Künstler "Lazur", der für beide SlideShows seine Werke zur Verfügung gestellt hat, ist uns leider nicht viel bekannt. Wir wissen nur, daß er in Polen wohnt, inzwischen in der Szene weltbekannt ist, und daß seine Bilder schon in mehreren Demos für Begeisterung sorgten. In seiner Laufzeit war er Mitglied verschiedener DemoGruppen wie TRSI, Nah Kolor, Union, TPDL und Anadune. Zu seinen besten Werken zählen Bilder in Demos wie Moments, Y'on oder in den beiden Slideshows Wild und Sun, die wir Euch diesmal vorstellen wollen. Wer seine Werke schon mal gesehen hat, z.B. auf unserer ersten CD-ROM, der weiß, wie gut er ist. Vergleichbare Künstler gibt es wirklich nur wenige.

Sun - TRSI -> erschienen 95

Die erste Slideshow, an der Lazur beteiligt war, erschien 1995. Dafür verantwortlich war die Gruppe TRSI (Polish Division). Für den Code sorgte Iron und Musik Dreamer. Zu dem Code selbst kann man nicht viel sagen, da es nicht gerade etwas herausragendes ist, eine Routine zu schreiben, welche nacheinander Bilder lädt, und diese dann ohne irgendwelche Überblendeffekte präsentiert. Der Betrachter kann erstmal gar nichts machen, außer sich zurücklehnen und beim Bestaunen der genialen Werke entspannen. Erst am Ende wird ein comicähnlicher Film angezeigt, bei dem man sich aus allen Bildern die gewünschten noch einmal anzeigen lassen.

Der Sound von Dreamer ist echt gut und klingt sehr beruhigend. Das liegt wohl auch daran, daß die Meisten das Stück schon kennen werden, laßt Euch einfach überraschen.

Was die Bilder angeht, so kann man hier nicht mehr meckern. Es ist schade, daß man so einen Künstler nicht für ein Adventurespiel gewinnen kann. Ein Spiel mit solcher Grafik könnte alles bis dato dagewesene schlagen, und selbst die besten Raytracing-Bilder hätten hier kaum eine Chance. Es ist einfach unglaublich, was der Künstler für Ideen hat. Exzellent sehen auch die Landschaftsbilder aus, die stark an die Romantik-Zeit erinnern. Einfach genial!

Der einzige Kritikpunkt ist meiner Meinung nach der Anzeiger, da dieser zu schlampig programmiert ist. Die Bilder sehen nicht annähernd so gut aus, wie in Wirklichkeit, z.B. mit PPSHOW oder ähnlichem Programm angezeigt. Man erkennt bei der Slideshow an manchen Stellen so eine komische Raster-Struktur. Es kann auch sein, daß die Bilder noch speziell für die SlideShow gerastert wurden. Ein Nachteil für die SlideShow ist das nicht, da man dies auf den ersten Blick nicht erkennt, und jemand, der noch nie die Werke von Lazur im Original gesehen hat, wird sowieso kaum einen

Unterschied feststellen können.

Meine Meinung, unbedingt anschauen!

Code - Iron
Music - Dreamer
Graphics - Lazur

F u n O M e t e r											
	>>>>>>>>>>	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
Graphics	-										
Sound	-										
Code	-										
Total	-										

Wild - Anadune & Nah Kolor -> erschienen Sommer 1996

Wild heißt die zweite SlideShow von Lazur. Hier zeigt der Pixel-Meister erst, was gute Pixel-Kunst bedeutet. Diese Produktion kommt von den in letzter Zeit sehr stark gewordenen Demogruppen Anadune & Nah Kolor. Für den Code war Mr.Acryl verantwortlich, für die musikalische Untermalung sorgte Scorpik.

Qualitativ unterscheidet sich diese Slideshow sehr von der ersten. Die Show beginnt gleich mit den beiden Logos von Anadune und Nah Kolor. Schon bei den Logos stockt einem der Atem. Bei dem Nah Kolor Logo sollte man sich die Holzmaserung besonders genau anschauen. Es sieht einfach überwältigend aus. Die Namen der Beteiligten wurden von Lazur höchstpersönlich ins Szene gesetzt und sehen ähnlich beeindruckend aus. Das alles wird begleitet von einem genialen Soundtrack im Metall/Techno Stil. Für diesen ist wiederum ein Meister seines Fachs verantwortlich, der sich Scorpik nennt. Inzwischen arbeitet er aber angeblich auch für die andere Seite (PC).

Nach den Logos folgt schon das erste Werk. Hier sehen wir ein Baum, überdimensional gezeichnet, sodaß erstmal von unten nach oben gescrollt wird. Auf einem Ast sehen wir einen Adler, der kurz danach direkt auf den Zuschauer zufliegt. Danach kommt erst der Titel und es beginnt auch gleich die ganze Präsentation.

Eine Menge Bilder werden einem hier gezeigt. Einige wunderschöne Logos, u.a. eins von TRSI. Herausragend präsentiert sich hier die Mona-Lisa-Kopie. Es ist mit Sicherheit kein Scan, was sehr deutlich sichtbar wäre und außerdem in der Szene nicht gerne

1.39 Sword

SWORD

Test anhand einer Demoversion

8 riesige Level, dutzende von Verstecken, gigantische Endlevel-Gegner, hunderte von animierten Gegnern, dutzende von Schätzen und Fallen und purer Spielspaß für Wochen. Damit wirbt Titan Computer für das neue Jump,n Run Spiel.

Welche Story hinter dem Spiel steckt läßt sich leider anhand der Demoversion nicht feststellen, aber bei solchen Spielen ist das auch nicht besonders interessant.

Gleich beim Laden werden alle Logos von den Entwicklern und der Vertriebsfirma Titan angezeigt. Das Logo von Titan sieht leider sehr schlecht aus, könnte man besser machen und sich endlich mal für eins entscheiden und nicht ständig beim jedem Spiel ein anderes wählen.

Die Demoversion erlaubt nur ein Level zu spielen, was aber völlig reicht, um sich einen Eindruck von dem Spiel zu verschaffen.

Dem Spielspaß auf der Spur

Wenn man sich so manche Spiele, die jetzt für den Amiga erscheinen, anschaut, muß man sich oft fragen, ob diese überhaupt noch einem Beta-Test unterzogen werden.

Bei Sword ist der Schwierigkeitsgrad fast schon so hoch, daß man nach wenigen Minuten keine Lust mehr hat, das Spiel noch weiterzuspielen. Ständig erscheinen auf einmal irgendwelche Pfeile oder auch Bäume, die dann auf einen schießen, wo man diese gar nicht erwartet hätte. Natürlich sollte ein Spiel nicht allzu leicht sein, aber bei einem Spiel wie Sword ist die Zielgruppe viel jünger und nicht so erfahren. Verliert man ein Leben, muß man wieder von Anfang an beginnen. Zwar sind die Gegner, wenn man diese vernichtet hat, schon nicht mehr da, doch das gilt nicht für alle, weil man ja nicht alles, was sich bewegt, vernichten kann. An manchen Stellen kann man nur schwer weiterkommen, sodaß man wieder und wieder von Anfang an beginnen muß, bis man endlich so perfekt geworden ist, daß es dann doch klappt.

Der Spielspaß leidet sehr unter dem hohen Schwierigkeitsgrad, ein Spiel sollte Spaß machen und nicht die Nerven strapazieren.

Von Bildern und Farben

Grafisch sieht das Spiel nichtmal so schlecht aus. Leider kann es sich noch nicht einmal mit Klassikern wie Fire&Ice messen, aber es sieht auf den ersten Blick nicht schlecht aus. Mehr Abwechslung wäre hier aber angebracht. Das Level-Design ist auch nicht

schlecht, auch wenn man manchmal Fallen oder irgendwelche Durchgänge sichtbarer machen könnte. Die Figur selbst ist nicht so gut, ihr fehlt irgendwie das Leben und die Perfektion.

Vom Sound und Effekten

Der Sound in dem Spiel ist recht gut gelungen und klingt wirklich angenehm. Bei den Soundeffekten sieht das alles schon etwas anders aus. Hier beschränkt man sich nur auf das allernötigste. Beim Schießen hört man natürlich ein Schußgeräusch und beim Sammeln von Objekten ein Glöckchen klingeln.

Schlußfolgerung

Am Anfang präsentierte sich Sword wirklich gut, zumindest was die Grafik und den Sound angeht. Natürlich hätte es nie eine Chance, wenn man Sword mit Spielen wie Mr.Nutz, Fire&Ice oder auch Superfrog vergleichen würde. Sword verliert alle seine guten Seiten durch den enorm hohen Schwierigkeitsgrad, sodaß man sich erstmal die Demoversion holen sollte, um zu vermeiden, daß man sich ein Spiel kauft, bei dem man nicht über das erste Level hinauskommt. Wer jedoch starke Nerven hat und keine Angst vor schwierigen Stellen hat, der sollte hier einfach zugreifen.

Die Werte beziehen sich natürlich nur auf die Demoversion!

>>>> DIE BOX<<<<<<	Disks : -----
-----	Proze.: ab 000er
Spass ----> 35%	Ram : min. 1 Mbyte Chip Ram
Grafik ----> 75%	HD : installation möglich
Sound ----> 70%	Hersteller: "Titan Computer"
Gesamt ----> 60%	Preis : ca.50 DM

Titan Computer

Mahndorfer Heerstr.80 A
D-28307 Bremen

Tel./Fax.: +49/(0)421 48 16 20
E-Mail: TitanHB@vossnet.de
WWW: <http://www.vossnet.de/titanhb>

Inhaltsverzeichnis

<<<<>>

NEWS

<<<<>>

GAMES

<<<<>>

WERBUNG

1.40 Yam 2.0

YAM 2.0

Yet Another Mail

Endlich ist es soweit, die erste Work in Progress Version von YAM steht auf der Support-Homepage zum kostenlosen Download bereit.

Der Name YAM steht für eins der besten E-Mail-Programme überhaupt. Schon die ersten Versionen liefen sehr stabil und überzeugten den Anwender durch eine Fülle an Funktionen und leichter Bedienung.

Die Installation der Version 2.0 ist genauso schnell erledigt, wie schon bei den ersten Version. Bei Anwendern, die YAM schon vorher benutzt haben, werden alle Einstellungen für Postfächer, Adressbuch usw. übernommen.

Gibt es was Neues?

Nach dem Start präsentiert sich YAM in neuem Outfit. Die Buttons enthalten inzwischen auch liebevoll gestaltete grafische Elemente und sind sehr leicht zu verstehen.

Das Programmfenster teilt sich in drei Bereiche auf. Zunächst oben die zuvor erwähnte Buttonleiste, die man dank MUI aus Platzgründen auch textorientiert gestalten kann. Der untere Teil besteht aus zwei Elementen, wobei der linke Bereich alle Postfächer enthält, zwischen denen man ganz bequem hin- und herschalten kann. Der rechte Bereich zeigt dem Anwender alle E-Mails, die sich in dem gerade aktiven Postfach befinden. Hier hat sich grundsätzlich außer dem Aussehen nicht viel geändert. Neu ist die Suchfunktion, mit der man in einem oder mehreren Postfächern nach bestimmten Namen und/oder Zeichenketten in jeder Position der Mail suchen kann.

Neu und besonders hilfreich ist auch die Möglichkeit, daß gesendete E-Mails in die verschiedenen Postfächer verschoben werden können, da einem dadurch die Suche nach der eigenen Antwort auf eine bestimmte Mail erspart bleibt.

Die nächste größere Neuerung zeigt sich erst, wenn man eine E-Mail schreiben möchte. Der Editor bietet jetzt ein paar Funktionen mehr und läßt sich auch schon über entsprechende Buttons steuern. Zu den früheren Funktionen wie Einfügen und Ausschneiden sind jetzt eine Kopier- und Undo-Funktion hinzugekommen, außerdem lassen sich per Button externe Dokumente einfügen. Zusätzlich stehen Schriftattribute wie fett, kursiv, unterstrichen und farbig zur Verfügung. Sogar die wichtigsten Smilies lassen sich ganz einfach

per Menü in den Text einfügen. Rechtschreibkorrektur ist ebenfalls möglich, wenn man ein entsprechendes Programm wie z.B. AlphaSpell installiert hat. Besonders interessant ist die Glossar-Funktion. Diese dient zur Aufnahme von Textbausteinen, die man später bei Bedarf beliebig oft in den entsprechenden E-Mail-Text einfügen kann.

Ab sofort ist es auch möglich, verschiedene Signaturen zu verwenden. Das Programm bietet nun auch eine Funktion an, mit welcher man eine E-Mail verfolgen kann, oder aber eine Empfangsbestätigung anfordern kann. Das Verschlüssen der E-Mails ist mit einem optional erhältlichen PGP-Schlüssel möglich, ebenso das anonyme Versenden. Für all das existieren einfache Schalter, sodaß man sich nicht mehr viel darum kümmern muß.

Das Konfigurationsfenster ist jetzt so ähnlich aufgebaut wie man es von Miami und MUI her kennt, alles schön übersichtlich. Besonders interessant sind jetzt die Filter-Funktionen geworden, die sich gut für Mailinglisten eignen. Hier kann man einfach einstellen, welche Aktion ausgeführt werden soll. Wenn bei Betreff z.B. irgendetwas Bestimmtes steht, werden die Nachrichten einfach weitergeleitet, oder mit einem entsprechendem Text versehen, oder eben in das angegebene Postfach verschoben. Es gibt unendlich viele Konfigurationsmöglichkeiten, einfach genial, mehr kann man dazu nicht sagen.

Das Adreßbuch weist natürlich auch eine Menge neuer Funktionen auf. Bei der Person kann man jetzt weitere Angaben wie die vollständige Adresse mit Telefonnummer, Homepage, PGP Schlüssel, Geburtsdatum und sogar ein Foto hinzufügen. Das Suchen sowie Drucken ist hier ebenfalls möglich.

Endlich kann das Programm mehrere Benutzer verwalten, genauer gesagt bis zu 16. Jeder Benutzer hat natürlich die Möglichkeit sich eigene Postfächer einzurichten oder auch andere Einstellungen zu verwenden. Der eingebaute Pop3-Client erlaubt sogar, die Abfrage von 16 verschiedenen Postservern in einem Durchgang!

Inzwischen kann man selbst entscheiden, welche Nachrichten man von dem Server holen möchte und welche lieber nicht. Früher war das nicht möglich, und das war besonders bei Werbe-E-Mails nervig, aber jetzt gehört sowas der Vergangenheit an.

Auch der um viele Punkte erweiterte Arexx-Port soll nicht unerwähnt bleiben. Alle Möglichkeiten hier aufzuzählen, führt zu weit, besonders interessant aber finde ich die Möglichkeit, daß bei Doppelklick auf eine URL YAM sofort an den im Hintergrund laufenden Browser übergibt, der dann diese URL sofort aufsucht -logisch, daß man dazu online sein muß-.

Fazit:

YAM war und ist immer noch das beste E-Mail-Programm, auch die Version 2.0 ist frei erhältlich und dafür sollten wir dem Autor Marcel Beck wirklich dankbar sein. Es gibt genug andere Programme, für die man kräftig zahlen muß, die aber nicht annähernd so gut sind wie YAM. Das Programm ist einfach KULT. Es bietet alles, was

man braucht und sogar noch viel mehr, ist schnell, sehr stabil und einfach zu bedienen. Wer ein gutes E-Mail-Programm braucht, dem kann ich nur YAM empfehlen, denn etwas Besseres werdet Ihr wohl kaum finden, selbst auf anderen Plattformen nicht.

Wie sieht die Zukunft aus?

Vielversprechend, kann man nur sagen. Die nächste Version soll schon E-Mails im HTML-Format unterstützen und Bilder inline anzeigen. Weiterhin kommt noch das IMAP/4-Protokoll hinzu sowie hierarchische Postfächer.

>>>> DIE BOX <<<<<<	Disks : -----
-----	Proze.: 020er Empf. 030er
Preis -----> 99%	Ram : 2MB Empf. 3 und mehr
Bedienung -----> 95%	HD : erforderlich
Funktionen-----> 98%	Hersteller: Marcel Beck
Dokumenta.-----> 90%	Preis : Freeware
Total -----> 96%	
-----	-----

E-Mail: mbeck@access.ch

WWW: <http://www.yam.ch>

1.41 Massenweise Spiele werden erscheinen!

List mit zukunfftigen Spielen

Info - Es kann gut sein das einige Spiele wieder gecancelte wurden!!!

* Alien Fl - Islona

So wie es aussieht handelt es sich hier um ein 3D Formel 1 Spiel. Die Grafik sieht zwar für Amiga Verhältnisse schon jetzt sehr gut aus, aber im Vergleich zu anderen Plattformen hat die sehr frühe Demoversion noch keine Chance. Doch wer weiß wie die Endversion aussehen wird?

* Alien Presence Dawn Of The Sixth Sun Apex Systems

* Almagica - DSP/Vulcan Software

Das Spiel orientiert sich sehr an Spielen wie DuneII, Warcraft oder aber Command&Conquer. Das Besondere an dem Spiel ist, daß es sogar Soundkarten mittels AHI

unterstützen soll. Verschiedene Auflösungen dürfen auch ausgewählt werden. Natürlich werden auch Grafikkarten unterstützt, wer die nicht hat, muß schon wenigstens einen AGA-Rechner besitzen. Eigentlich wäre es nie zum Erscheinen des Spiel gekommen, wenn da nicht Vulcan wäre, die sich für das Spiel sehr interessiert haben. Zum Glück kann man nur sagen.

Benötigt: 020er, AGA oder CyberGraphix

Mehr Infos unter : <http://www.ind.mh.se/~ing9435/DSP>
oder <http://www.eagle.ovik.se/~jimmy/DSP>

Erscheinungstermin: Wird noch etwas dauern, denn das Spiel soll wirklich gut werden.

* 3D Pinball - The Rios / Lebed Project

Der Name läßt uns auf ein 3D Pinball Spiel hoffen, die Frage bleibt nur wie gut oder schlecht wird denn das Spiel sein?

* Auto Racing - The Rios / Lebed Project

* Basket Island - Many Software/Guildhall Leisure

* Battlecraft - Peter de Boer

Ein Real-Strategie-Spiel, welches bald erscheinen soll. Bisher ist im Aminet ein Editor, der zeigen soll, welche Qualität das Spiel bieten wird. Es soll ein Warcraft-Clone sein und auch Gemeinsamkeiten mit Populous haben. Mehr Infos im Internet unter der Adresse:

www.cybercomm.nl/~peterdb/rav_ami.html

Erscheinungstermin: nicht genau bekannt

* Betrayed - Aurora Works

* Black Sanctuary - The Rios/ Lebed Project

* Brain Killer - Titan Computer

Ein wirklich sehr gut gemachter 3D Shooter. Bietet insgesamt 15 Levels mit tollen Licht- und Transparenzeffekten

* Bubble Heroes - Arcadia

* Breed 2001 - Vulcan Software

Das wird wahrscheinlich eine verbesserte Version des Breed96-Spiels sein.

* Bloodline - Desktop Corruption / Sadeness

* Caveman Species - Black Flag

Ein Spiel das wieder in die Richtung von Command&Conquer gehen wird. Die Zwischensequenzen sehen schon jetzt stark aus, perfektes Raytracing mehr kann man dazu nicht sagen.

Benötigt: 4Mb Erscheint: "Sommer"

* Cyber Force - Mirage Software

* Claws of the devil - Titan

soll eine ähnliche Engine wie Tomb Raider besitzen, mit Tüftel und Actioneinlagen. Die Handlung wird man aber mehr mit Resident Evil vergleichen können. Natürlich sollen auch entsprechende Videosequenzen nicht fehlen.

Erscheint nur auf CD-Rom für einen Amiga mit PPC und mindestens einem 040er Prozessor.

Allerwahrscheinlichkeit Mai 98.

* Dan Wilder - Mirage Software

* Dark Child - MWI

* Delta4 - Hellhound Software

* Demistar - The Rios / Lebed Project

* Desolate - Vulcan Software

* Devils Child - Alive MediaSoft

* Diversia - Ablaze Entertainment

Das ist natürlich auch einer der kommenden Command&Conquer Clones. Die Grafik ist hier noch besser als bei all den anderen Clones.

Wenn alles klappen wird dann wird das Spiel schon im März 98 erscheinen, natürlich nur auf CD-Rom.

* Evils Doom (Special Edition) - Titan Computers

* Domain - Mirage Software

* Drive U'Crazy - Daztechnique Promotions

Hierbei handelt es sich um ein Autorennspiel ganz im Stil von Ridge Racer. Das Spiel soll in drei verschiedenen Versionen erscheinen. Für PlayStation, PC und natürlich

Amiga. Das Spiel wird allerdings allerwahrscheinlichkeit nach einem 060er Prozessor verlangen da die 3D Grafik wirklich hervorragend sein soll.

Weitere Informationen unter:

www.digitalarts.demon.co.uk

- * Eat The Whistle - Hurricane Software
- * Escape Towards The Unkown - Hurricane Software
- * Explorer 2260 - World Foundry
- * Ffigy - Effigy Software
- * Fire Mission 3D - GeoSync Media
- * Fratzen Geballer - Oxyron/ New Generation Software

Ein neues Spiel von den Machern der Trapped Serie. Es soll ein 3D Shooter werden das die 3D Engine von Trapped 2 verwendet, natürlich alles noch besser und spektakulärer.

Erscheinen soll es im Sommer 98, die Demoversion vielleicht schon bald.

- * Fortress Of Fear - Digital Reality Softworx
- * Fubar - Q-Group
- * Gate 2 Freedom - Mirage Software
- * Genetic Species - Vulcan Software

Ein Doom-Clone mit fantastischer Grafik, das neue Demo ist noch viel besser geworden, und die Gegner besitzen endlich sowas wie ein Gehirn. Tolle Lichteffekte und auch wirklich gut gemachte Gegner werden das Spiel mit Sicherheit zu einem Hit machen. Begleitet wird das ganze von einem 200 Mbyte großem Intro sowie 30 Minuten Sound in CD-Qualität.

Unterstützt AHI und Grafikkarten

Benötigt wird ein Amiga 020+, 2MB Chip, 4MB Fastram, Festplatte, Aga oder auch eine Grafikkarte.

Erscheinungstermin: wahrscheinlich Februar 98

- * Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria - Prelusion/Alive
MediaSoft

Ein Spiel von der Grafik Monkey Island ähnlich. Mehr dazu oben im Text.

- * Goblin Tanks - Pandemonium/Alive MediaSoft

- * Goldrake - Pixel Dreams
- * Gun Fury - Binary Emotions
- * H.A.R.D. - geoSync Media
- * Hard Target - Vulcan Software

Ein Spiel ganz nach Art von Virtua Cop, die Grafik selbst sieht schon nicht schlecht aus, wie das Spiel aber dann wirklich sein wird wissen wir noch nicht.

- * H-Bomb - Aurora Works
- * Hell Pigs - Vulcan Software

Das Spiel soll in einer CD-Rom und Diskversion kommen. Da die Diskversion nur 22 Disketten umfassen wird können wir selbst nur zu der CD-Rom Version raten da diese schon selbst auf 2 CD-Roms erscheinen wird. Hierbei handelt es sich um ein Grafik Adventure mit Aktion Elementen.

- * Hover Bomber - Aurora Works
 - * Jurajski - Mirage Software
 - * Krud TV - Skillo Interactive
 - * Martian Tales - Skillo Interactive
 - * Matrix Assault - GeoSync Media
 - * Max Rally Fortress - ??????
 - * Mortal Weapon - Mirage Software
 - * Necromantics - Effigy Software
 - * Nothingness - Melina SoftWorks/Cassiopee Development
 - * Olo Fight - The Real Ologram
 - * Operation Blindstrom - 3PA
 - * Pang - 3PA
 - * Strangers - Vulcan Software
 - * Wasted Dreams - Vulcan Software
 - * 3D Games Creator - Vulcan Software
 - * JETPilot Expansion Disk - Vulcan Software
 - * Valhalla & the Charms of King Paul - Vulcan Software
 - * 3D Pinball - The Rios/ Lebed Project
 - * Forgotten Forever - Charm Design
-

Das wird wohl ein Jahr der Command&Conquer-Clones, denn auch Forgotten Forever orientiert sich sehr an dem Spiel. Das Spiel wird auf allen Systemen lauffähig sein, ob das jetzt PAL, NTSC, DBPAL oder DBPLNTSC ist. Das Gute an dem Spiel ist es, daß es nur auf CD-ROM erscheinen wird. Ich begrüße das sehr, denn nur so läßt sich der harte Amiga-Kern ohne CD-ROM auch davon überzeugen, sich ein CD-ROM-Laufwerk zu kaufen. Die Welt oder besser gesagt, die Spieloberfläche soll etwa 16 mal größer sein, als in Dune2. Es werden mehr als 60 Missionen sein, mehr als 20 Fahrzeuge und Gebäude. Die Landessprache wird per Locale ausgewählt, so daß sich das Umsetzen in andere Sprachen sehr leicht bewerkstelligen läßt. Natürlich wird es auch möglich sein, das Spiel mit zwei Computern zu spielen oder auch per Modem.

Benötigt wird entweder ein AGA-Amiga oder Grafikkarte mit CyberGraphX, ein 020er Prozessor mit 2Chip, 2Mb Ram und mehr als 10MB Festplattenspeicher. Empfohlen wird natürlich ein 030er mit 4MB.

Erscheinungstermin: wahrscheinlich vor Sommer, ist aber nicht sicher.

- * Fortress Of Fear - Digital Reality Softworx/
Ende 1997
- * Foundation - Sadeness Software
Paul Burkey

Das wird wahrscheinlich das Spiel des Jahres werden, wenn es erschienen ist, denn schon die Grafik ist beeindruckend. Es soll sehr große Ähnlichkeit mit Die Siedler II haben. Zumindest von der Grafik her könnte man meinen, daß man mit den Siedlern zu tun hat, doch von dem Gameplay ein bißchen weniger. Das Besondere an dem Spiel ist, daß es sogar noch auf ECS Amigas läuft, allerdings mit 64 Farben. Die AGA-Version läuft mit 128 und 256. Für das Spiel reicht angeblich schon ein A1200 mit 2 ChipRam und 4 FastRam. Auch Foundation wird nur auf CD-ROM erscheinen, wie auch die meisten anderen Titel, die noch erscheinen werden.

Benötigt wird mindestens ein A1200 mit 2MB Chip- und 4MB FastRam, es soll auch möglich sein, daß Spiel nur mit 2MB ChipRam zu spielen, doch davon wird abgeraten, weil es die Qualität sehr verschlechtert. Empfohlen wird natürlich ein 030er mit mindestens 4MB FastRam und wer hat, auch eine Grafikkarte, und wenn nicht dann natürlich AGA.

Erscheinungstermin: soll bald fertig werden

- * GOLEM - Underground Software

Das Spiel wird natürlich auch nur auf einer CD-ROM erscheinen, das Besondere ist, daß alles von der CD-ROM in

Echtzeit abgespielt werden soll. Damit das auch schnell genug geht, sollen die Programmierer ein spezielles Format entwickelt haben, welches angeblich besser und schneller als QuickTime oder MPEG ist. Das Spiel soll ähnlich funktionieren wie MadDog (PC). Der Spieler entscheidet selber, wie alles weitergehen soll. Die Grafik wurde gerendert und die Animationen werden in 256 Farben ablaufen, bei einer Auflösung von 320x200. Empfehlenswert ist ein schnelles CD-ROM Laufwerk.

Erscheinungstermin: ??????

- * Maim & Mangle - Deimos Design
- * Phantasmagoria - Direct Software oder
Alive Media

Hierzu möchte ich erstmal folgendes sagen, die Firma Direct Software ist angeblich in Konkurs gegangen. Eigentlich ist das schon sicher, allerdings haben mehrere Mitarbeiter eine neue Firma unter dem Namen Alive Media gegründet, welche das Spiel Phantasmagoria wahrscheinlich herausbringen wird. Bei Phantasmagoria handelt es sich um den Klassiker von Sierra. Das Spiel selbst soll auf mehreren CD-ROM's erscheinen und soweit ich weiß, wurde es wegen der brutalen Szenen indiziert. Trotzdem bietet das Spiel aber wirklich gute Grafik mit echten digitalisierten Schauspielern. Wenn ich mich nicht irre, dann sind das so um die 6 CD-ROM's.

Erscheinungstermin: ???????

- * The Haunted - Alive Media

Das Spiel ist eine eigene Entwicklung von ehemals Direct Software, soll auch auf mehreren CD-ROM's erscheinen und natürlich nur Raytracing Grafik bieten.

Erscheinungstermin: ?????

- * Total Combustion CD - Titan

ist ein 3D Car wars Game.
Erscheinen wird es wahrscheinlich Mai 98.
Es soll eine Mischung aus Carmagedon und Interstate76 werden. Der Wert wird besonders auf Action gelegt.

Erscheinen wird das Spiel für den PPC und für den 040er Prozessor.

- * Phönix - APC&TCP

Das Spiel wird von der Gruppe Future Tals entwickelt und durch APC&TCP vertrieben. Es soll eine Mischung aus 3D-Echtzeit-Gefechten und 2D-Adventure-Elementen werden. Vergleichen könnte man das Ganze mit Wing Commander oder

Elite.

Erscheinungstermin: ca. März/April 98

- * Pro Rugby League - Alternative
- * Pulsator - APC&TCP

Ein Ballerspiel, nach langer Zeit wieder etwas zum Ballern.

Erscheinungstermin: 12/97

- * Quasar Wars - Light Designs
- * Rally World - GeoSync Media
- * Rock Star - Mirage Software
- * Rugby Boss - Alternative
- * Westerados - APC&TCP

Erscheinungstermin: 98

- * Skimmers - APC&TCP

Erscheinungstermin: 98

- * Daydream - APC&TCP

Erscheinungstermin: 99

- * Spacefighter - BPM Promotions
- * Speris Legacy 2 - Binary Emotions
- * Starfighter - GeoSync Media
- * The Joy Of Killing - Mirage
- * Thunderstrom - ?????
- * Traitor - Alternative
- * Winguts - Forgotten Myths
- * World of Formula One - Apex Systems
- * Alien - Digital Arts Software

Erscheinungstermin: ????

- * Yokozuna - Digital Warp

Sollte das Spiel erscheinen, wird es wirklich etwas Neues sein, denn Yokozuna ist ein 3D-Kampfspiel ähnlich wie Virtual Fighter(PC). Natürlich wird hier die Qualität ein

bißchen schlechter sein, aber für AmigaVerhältnisse ist das trotzdem bemerkenswert. Es wird nur für AGA-Rechner erscheinen und benötigt wird mindestens 020er, aber hier sollte man das mindestens nochmals betonen. Empfohlen wird ein 040er.

Erscheinungstermin: ????

* Zone 99 - Aurora Works

Ein Spiel mit 99 Missionen, wie das schon im Namen angedeutet wird. Gespielt wird entweder zu zweit oder gegen den Amiga. Das Spiel selbst wird nur auf CD-ROM erscheinen.

Benötigt wird ein AGA-Rechner mit 2MB Chip- und 4MB FastRam. Wer AGA nicht hat, kann auch die Grafikkarte benutzen. Auf Grafikkarten soll das Spiel sogar in 16 Bit laufen also 65 000 Farben.

Erscheinungstermin: ist vielleicht schon erschienen

* System3 - ????

Das Spiel erinnert sehr an Spiele wie Monkey Island, zumindest von der Grafik und Steuerung her. Bei der Story sieht das ganze schon ein bißchen anders aus. Man reist durch die Zeit und dabei durchlebt man mehr oder weniger spannende Geschichten. Die Grafik sieht auf den ersten Blick sehr gut aus und kann sich sogar mit der von Monkey Island 2 messen.

Benötigt wird ein 020er, AGA, Os.3.0, mindestens 1.5 FastRam. Auf den AGA-Amigas soll das Spiel sogar in 350 Farben laufen. Grafikkarte wird leider nicht unterstützt.

!! Hinweis !! - einige der hier erwähnten Spiele sind schon auch erschienen, leider außerhalb Deutschland und wann diese den Weg zu uns finden werden ist noch nicht bekannt.

Dazu zählen auch viele Spiele von Mirage, es handelt sich dabei um eine polnische Firma. RockStar ist z.B. eine Symulation dort, muß Du wie schon der Titel es uns sagt zum RockStar werden.

!! Hinweis !! - Die Zusammenstellung der Liste hat uns sehr viel Zeit gekostet, sollten Sie also Informationen aus der Liste in anderen Magazinen benutzen, dann bitten wir Sie um die freundliche Erwähnung der Quelle.

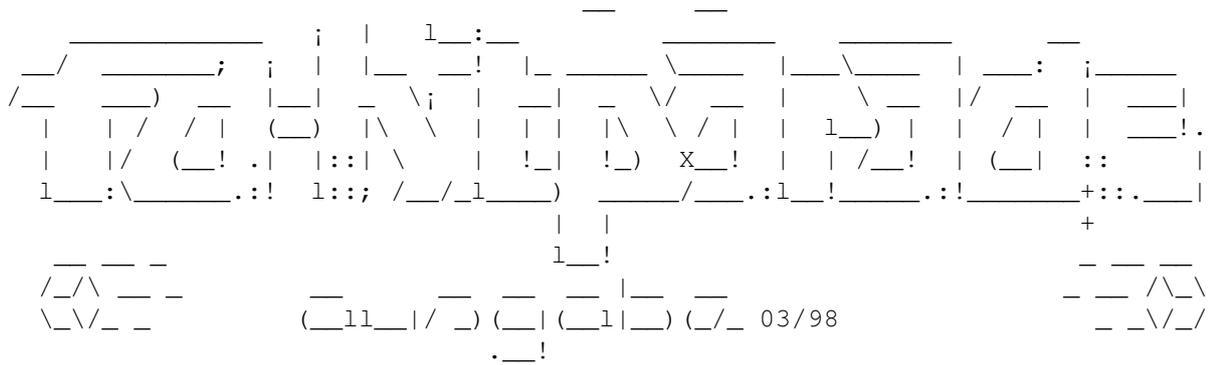
Inhaltsverzeichnis

```

<<<>>
NEWS
<<<>>
GAMES
<<<>>
WERBUNG
-----

```

1.42 Die FD Hitparade 3/98



dIE uNABHAENGIGEN fd-CHARTS FUER dEN aMIGA cOMPUTER

eRMITTELT vON sTEFAN rABE (c)

Willkommen zur Maerzausgabe der AmigaFD Hitparade.
 Diesmal gibt es nicht viel im vorhinein zu sagen, deshalb wuensche ich
 einfach nur...
 ...viel Spass.

Diesmal haben gewonnen:

~~~~~

- 1 "DAX Depotverwaltung" ..... Oliver Kaminski
- 1 CD "Gateway ! 1" ..... Haiko Draheim
- 1 Mousepad Motiv "Amiga" ..... Stefan Lebelt

Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung von:

~~~~~

Die AmigaFD Hitparade wird untersttzt von...

KDH Datentechnik
 =====

Suedring 65,72160 Horb a.N.

Telefon: (07451) 555110 oder 555111 Telefax: (07451) 555115

eMail: kdh.dat@t-online.de Internet: www.kdh-datentechnik.com

Die Gewinne wurden gestiftet von:

KDH Datentechnik

=====

Suedring 65,72160 Horb a.N.

Telefon: (07451) 555110 oder 555111 Telefax: (07451) 555115
eMail: kdh.dat@t-online.de Internet: www.kdh-datentechnik.com

An dieser Stelle der AUFRUF an alle Amigahändler, Hard- und Software-
unternehmen, Sharewareautoren usw.:

Nutzen Sie die gelegenheit Ihre Produkte bzw. Firma einer angagierten
Zielgruppe im Amigabereich näher zu bringen, indem Sie Preise zur
Verlosung in der Amiga FD Hitprade zur Verfügung stellen.
Ausserdem fallen mir als Privatperson einige Kosten beim Erstellen
der FD-Hitparade an,so daá es wunderbar wäre,wenn sich Firmen finden
würden, welche die FD-Hitparade finanziell sponsorn würden.

Copyright:

Derzeit sind zur Verbreitung der FD-Hitparade autorisiert:

- Diskmags:

- * No Cover APC & TCP,Dorfstraáe 17,83236 Uebersee
- * HAM Karl-Heinz Bader,Merianweg 40,30655 Hannover
- * Amigau Thomas Koesling,Papagonenweg 7,29525 Uelzen
- * Fun Time Sebastian Brylka,Wiehagen 78,45879 Gelsenkirchen

- Mailboxen:

- * HIGHVOLTAGE Modem: 08642/598919 ISDN: 08642/899952
- * Hupe 0209/204226 (Brett: FunTimeSupport)
- * Amarna 02327/939884
- * CAS-2000 06374/70523
- * Focus 0209/797789 (ISDN+Analog)
- * IMBS 033927/60508
- * Infoline 02361/45737

- Internet:

- * FD Hitp.Homepage <http://home.t-online.de/home/Rabel/fdhitparade.html>
- * Fun Time Homepage <http://home.t-online.de/home/FunTime>

- eMail Newsletter

- * APC & TCP System@Highvolt.gun.de (Betreff: SUBSCRIBE FD-Hitparade)

Diese FD-Hitparade ist Copyright 1996-97 by Stefan Rabe. Sie darf zu nicht-kommerziellen Zwecken verbreitet werden, wenn der Inhalt in keinster Weise verändert wird und ich nach Erhalt einer kurzen Nachricht meine Zustimmung erteilt habe. Diskmags können monatlich die aktuelle Ausgabe direkt von mir erhalten, im Gegenzug verpflichten sie sich, jeweils die aktuelle Ausgabe des Mags zurückzusenden oder eine Unkostenpauschale abhängig vom Versandweg zu zahlen. Betreiber anderer Medien (Internet etc.) fragen bitte nach genauen Konditionen. Es besteht bei Einsendung einer Wertung kein Anspruch auf Teilnahme an einer Verlosung. Diese kann bei Mangel an Preisen jederzeit ausgesetzt werden.

Zunächst einmal die Bedeutung der einzelnen Zeilen:

- (A) - Platzierung
- (B) - Platzierung im Vormonat
- (C) - Programm-Name (bei der FD-Serien-Chart der Serien-Name)
- (D) - Versionsnummer (nicht in den FD-Serien und CD-ROMs Charts)
- (E) - Medium, auf der das Programm u.a. zu finden ist. Das

angegebene Medium ist nur eine Bezugsquelle, d.h. es gibt vermutlich noch tausend andere Quellen. DFUE und Aminet als Bezugsquelle werden in Zukunft nur noch angegeben, wenn keine Diskette oder CD ROM, auf der das Programm zu finden ist, bekannt ist. Bei FD-Serien und FD-CD ROMs Charts findet sich hier der Name des Zusammenstellers bzw. des Vertriebes.

- (F) - Punkte, die das Programm (oder die Serie) erreicht hat.
(Zur Punkteverteilung: der 1. Platz einer Wertung bekommt 5 Punkte, die folgenden jeweils einen weniger)

Zur Reihenfolge: Alle Plätze sind nach Punkten geordnet. Herrscht Punktgleichstand entscheidet zuerst die Zahl der einzelnen Wertungen und anschließend die Position in der Top10 des Vormonats. Ist auch dies nicht möglich, wird alphabetisch geordnet.

S P I E L E

(A)	(B)	(C)	(D)	(E)	(F)
1.	(1)	Deluxe Galaga	2.6c	Amiga Magazin CD 11-97	10
2.	(-)	Pesten	1.0	Aminet	10
3.	(-)	Color-Riddle	1.3	Aminet	8
4.	(5)	Biker Babe	????	Aminet	7
5.	(-)	Cyberpatience	????	Aminet	6

6.	(6)	Scorched Tanks	1.85	BlickPD Games #7	5
7.	(-)	DoomAttack	0.7	Aminet	5
8.	(-)	Monty	????	Amiga Future #?	5
9.	(4)	Space Taxi	3.0	Aminet	4
10.	(2)	Megaball AGA	3.1	Aminet/APC&TCP#109(3.0)	4

A N W E N D U N G E N

1.	(4)	GoldED	4.7.0	DFUE	13
2.	(1)	VT	3.00	Aminet	12
3.	(2)	NewIcons	4.1	Aminet	10
4.	(-)	MCP	1.30beta19 -> *1		10
5.	(-)	Cyberwindow	???	Aminet	8
6.	(8)	SuperDuper	3.1	BlickPD Work#01	6
7.	(-)	AHI	???	Aminet	6
8.	(6)	The Answer III	3.06.23	DFUE	5
9.	(-)	Shapeshifter	1.7	Aminet	4
10.	(-)	Delitracker	2.27	AmigaPlus CD#6-96	4

*1: <http://www.cs.tu-berlin.de/~zerocom/>

F D - S E R I E N

1.	(2)	Spielekiste	Lizenzwareserie/BerlinPD		10
2.	(1)	NoCover	Diskmagazin/APC & TCP		10
3.	(4)	Fish	FD-Serie/Mertin Schulze		7
4.	(3)	SaarAG	FD-Serie/Martin Schulze		5
5.	(-)	Nordlicht	FD-Serie/Nordlicht EDV		5
6.	(5)	APC & TCP-FD	FD-Serie/APC & TCP		4

	http://www.mp3.com		
6. (-)	Worms 2 Homepage http://www.worms2.com	Worms 2 Fan Page	4
7. (3)	Phase 5 http://www.phase5.de	Produktinfos,Support,News	3
8. (10)	Poeschl Tobacco http://www.poeschl-tobacco.com	Schnupftabakhersteller	2
9. (-)	Texas Instruments http://www.ti.com	Grafiktaschenrechner Support	2
10. (8)	AltaVista http://altavista.digital.com	Suchmaschine	1

M U L T I M E D I A

	Name	Art Quelle	
1. (-)	Cyber Window	Bildbetrachter Aminet	10
2. (-)	Cyberview	Bildbetrachter Aminet	8
3. (-)	Voyager	WWW Browser http://www.vapor.com	6
4. (-)	you_make_me_feel	Soundmodul Aminet	5
5. (-)	MPGAHI	MPEG Soundplayer ???	4
6. (-)	Bass.mod	Soundmodul Aminet	4
7. (-)	Myst.guide	Amiga Guide Amiga Times #?	3
8. (-)	AHI	CyberGFX für Musik Aminet	2
9. (-)	joes#07.mod	Soundmodul Aminet	2
10. (-)	Fear_Factory	Szenedemo Aminet	1

=====

Wie kann man bei den FD-Charts mitmachen?

Die FD-Hitparade erscheint jeden 1. des Monats.
Einsendeschluss ist immer der 22. des Vormonats. Spaeter eingehende Wer-
tungen gehen immer in die FD-Hitparade des Folgemonats ein.
Schickt Euren Vordruck, eine Postkarte, eine in Stein gemeisselte
Botschaft oder eine eMail an:

Stefan Rabe
Dorffeldsweg 7
D-31787 Hameln

Email:Rabel@t-online.de

Internet: <http://home.t-online.de/home/Rabel/fdhitparade.html>

oder an:
APC & TCP
c/o Andreas Magerl
Dorfstr. 17
D-83236 Uebersee

Fax: 08642/895004
EMail:ANDREAS@HIGHVOLT.GUN.DE

Ausser Eurer Adresse solltet Ihr noch Eure 5 Lieblings-Spiele, 5
Lieblings-Anwendungen, 5 Lieblings-FD-Serien und 5 Lieblings-FD-CD-
ROMs (sofern vorhanden) angeben.

Falls die Programme/Serien nicht in den Top 10 enthalten sind, benoe-
tigen ich eventuell noch die Autoren/Ersteller, sowie die Disket-
te, auf der das Programm zu finden ist.
Zuletzt solltet Ihr, wenn mglich, die Versionsnummer des Programms
angeben.

Der Rechts- und Linksweg ist natuerlich ausgeschlossen :-)
Ihr koennt selbstverstaendlich auch den beigefuegten Vordruck verwen-
den. Druckt ihn einfach aus, fuellt ihn aus und ab damit...

----- schnipp -----

Absender: _____

An: Stefan Rabe, Dorffeldsweg 7, 31787 Hameln
eMail: Rabel@t-online.de

Betr.: FD-Hitparade Datum: ____ . ____ . ____

Diese Wertung gilt fuer () 1 Monat
() 2 Monate [Gewinneteilnahme nur im 1. Monat]

Meine 5 Lieblings-FD-Spiele sind (in der richtigen Reihenfolge durch-
numeriert):

1. _____ Version: _____ Quelle: _____

2. _____ Version: _____ Quelle: _____

3. _____ Version: _____ Quelle: _____

4. _____ Version: _____ Quelle: _____

5. _____ Version: _____ Quelle: _____

Meine 5 favorisierten FD-Anwendungen sind (in der richtigen Reihenfolge durchnummeriert):

1. _____ Version: _____ Quelle: _____

2. _____ Version: _____ Quelle: _____

3. _____ Version: _____ Quelle: _____

4. _____ Version: _____ Quelle: _____

5. _____ Version: _____ Quelle: _____

Meine 5 bevorzugten FDDiskserien sind (in der richtigen Reihenfolge durchnummeriert):

1. _____ Autor: _____

2. _____ Autor: _____

3. _____ Autor: _____

4. _____ Autor: _____

5. _____ Autor: _____

Meine Lieblings-CD-ROMs (MIT FD-SOFTWARE) sind...

1. _____ Nr: _____ Ersteller: _____

2. _____ Nr: _____ s.o.: _____

3. _____ Nr: _____ s.o.: _____

4. _____ Nr: _____ s.o.: _____

5. _____ Nr: _____ s.o.: _____

Und die interessantesten Internetseiten sind...

1. Name: _____ Inhalte: _____

URL: _____

2. Name: _____ Inhalte: _____

URL: _____

3. Name: _____ Inhalte: _____

URL: _____

4.Name: _____ Inhalte: _____

URL: _____

5.Name: _____ Inhalte: _____

URL: _____

Die besten Multimediateien/angebote sind...

1.Name: _____ Art: _____

Quelle: _____

2.Name: _____ Art: _____

Quelle: _____

3.Name: _____ Art: _____

Quelle: _____

4.Name: _____ Art: _____

Quelle: _____

5.Name: _____ Art: _____

Quelle: _____

Art: z.B. Grafik, Musikstück, AmigaGuide, Betrachter etc.

Bemerkungen/Anregungen:

Inhaltsverzeichnis

<<<>>>

NEWS

<<<>>>

GAMES

<<<>>>

WERBUNG

1.43 Was die Leser so denken

Leserbriefe

Unsere Online-Ausgabe läuft seit einigen Wochen sehr erfolgreich, was wir natürlich auch unseren treuen Lesern zu verdanken haben. Wir hoffen, daß Ihr uns auch weiter die Treue halten werdet.

Natürlich wünschen wir uns noch mehr Leser, deshalb werden wir auch alles dafür tun um dies zu erreichen.

Für Anregungen, Kritiken und Vorschläge sind wir immer dankbar, und denkt daran wir helfen Euch so gut wir es nur können.

Schreiben könnt Ihr uns an folgende Adresse:

Sebastian Brylka (FunTime)
Wiehagen 78
45879 Gelsenkirchen

(Bitte einen adressierten und mit genügend Rückporto versehenen Briefumschlag beilegen, wenn Ihr eine persönliche Antwort erwartet, sonst wird der Brief in dem Magazin beantwortet!)

oder per E-Mail an : FunTime@t-online.de

Natürlich freuen wir uns auch über Eure E-Mails/Briefe.
Auch wenn Ihr Hilfe braucht oder was sucht, wir werden versuchen Euch immer zu helfen!

Hallo Fun time Redaktion!

Ich lese euer Mag seit dem ich Online bin - und das sehr gerne! Ihr seit wirklich ziemlich gut. Das HTML Layout ist wirklich gut und Übersichtlich!

An dem Layout wird zur Zeit gearbeitet. Das Grundgerüst ist schon zwar fast schon ganz fertig, aber es muß alles noch perfekter werden

Habe ir grad aus der Hupe das neue Infoblatt geholt! Find ich sehr gut ! Ich hab gleich mal ne Brschwerdemail zur Screenfun geschriebn! Ich hoff das bringt was ...

Wir hoffen das inzwischen nicht mehr, selbst der Name Amiga wurde nachdem die ScreenFun mit E-Mails bombardiert wurde von der Seit mit der Erklärung zum Test entfernt!

Auch hab ich von der CDROM gelesen. IST ja interesant :)

Christian Wimmer

Der Meinung sind wir auch, wer Interesse hat der kann sich bei uns melden, oder eine der CD-Rom gewinnen. Lest Euch einfach nur den Artikel "Wozu wird das ganze noch führen?" durch und schreibt uns Eure Meinung zu der Amiga Situation.

Hi Sebastian!

Herzlichen Glückwunsch zur Fun Time, gefällt gut und zeigt ein große Mühe ! vielen dank.

Ich/Wir versuchen das Beste daraus zu machen.

Etwas mehr Werbung könnte nicht schaden, denn ich habe die Fun Time mehr per Zufall entdeckt.

wir machen was wir können. In den wichtigsten Suchmaschinen sind wir zu finden und auch von CUCUG und der Amiga Homepage führt ein Link zu uns.

>Ich habe hier auf den Web Seiten so einiges gefunden, z.B. daß man die Fun Time per Post oder per Download in einer lokalen BBS bekommt. Gibt es auch eine Möglichkeit direkt auf den Web Seiten downzuloaden ?
(Vermutlich bin ich zu blind ;-)

Du bist nicht blind. Leider noch nicht, hier sollte man immer im Aminet suchen. Dort findest Du fast alle Ausgaben der Fun Time. Die Online Ausgaben beginnen immer mit FT_Online und dann gibt es da noch die früheren Look Ausgaben (das war ein spezieller Anzeiger). Seit neustem wird auch eine spezielle Guide Version erstellt, da wir auch ein FunTime E-Mail Abo anbieten, nicht zu vergessen unseren Newsletter. Mit der nächhsten Ausgabe werden wir auch den Server wechseln, also nicht mehr T-Online sondern AmigaWorld. Dadurch werden wir die Möglichkeit haben noch besser zu sein.

<http://www.amigaworld.com/funtime>

Ansonsten finde ich es positiv, das hier positiv und konstruktiv mit dem Amiga umgegangen wird und das auch durch Fakten untersetzt ist. Mach(t) weiter so.

Jens Martens

Hallo Sebastian!

Gibt es die Fun Time auch als email-Abo?
Gibts die Fun Time nur als Disk oder gibts auch ne HTML-Version?

Wir haben die Fun Time auch als E-Mail Abo, allerdings nur die Spezielle Guide Version (ohne Bilder)

Wenn email-Abo, haette ich gerne eins, und am liebsten die HTML-

Version.

Im E-Mail Abo leider nur die Guide Version. Wer auch ein Abo der Fun Time haben möchte, der schickt einfach eine E-Mail an FunTime@t-online.de mit dem Betreff "Fun Time Abo"

Es waere nett wenn Du mir die neuste Ausgabe schicken wuerdest.
tschuess

(MATTHES)

Hallo!

Gerade habe ich Ausgabe 9 des "Fun Time News Service" gelesen,
das ein User weitergeleitet hatte.
War wirklich lesenswert und sehr informativ!

Vielen dank, das freut uns. Jeder der den Newsletter
per E-Mail bekommen möchte, schreibt einfach eine E-Mail
an FunTime@t-online.de mit dem Betreff Fun Time News

Besteht die Möglichkeit ohne Internet-Anschluß an die jeweils
aktuelle Ausgabe zu gelangen?
Gibt es eine Mailingliste? Oder in welchen Mailboxen (Beispiele)
wird Euer Magazin gepostet?

Die Fun Time ist auch in einigen Mailboxen zu finden, einfach
in dem Artikel mit den Mailboxen schauen. Jeder Sysops der die
Fun Time in seine Mailbox aufnehmen möchte, oder schon aufgenommen
hat der kann uns gerne die Telefonnummer und Informationen
zur Box senden, wir werden dann auch veröffentlichen!

In welchen Abständen erscheint das Fun Time Magazin überhaupt?

alle zwei Monate!

Über Antworten würde ich mich freuen!

Peter Rene Thomzig

Inhaltsverzeichnis

<<<>>>

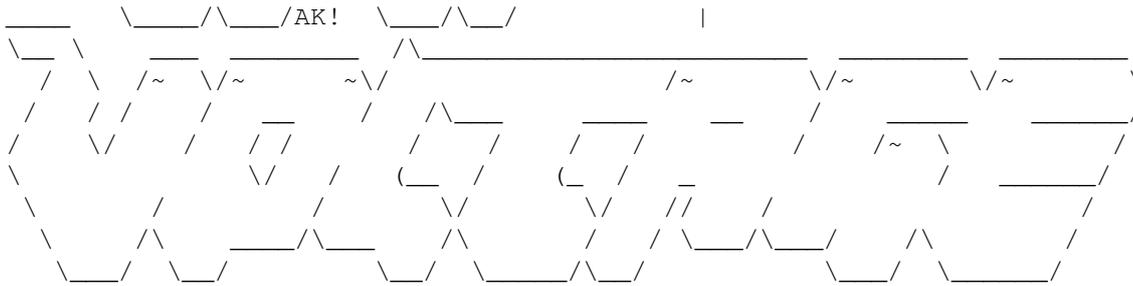
NEWS

<<<>>>

GAMES

<<<>>>

WERBUNG



Amiga 2000 - PromeTheus - 2GB online - Network Mania - APC & TCP
Modem : 08642 / 598919 oder 895003
ISDN : 08642 / 899952 oder 899954
LOKAL/SUPPORT/FunTime

Natürlich finden Sie die Fun Time noch in vielen anderen Mailboxen. jeder Sysop der die Fun Time in seine Mailbox aufgenommen hat, kann an mich die Telefonnummer schicken und wir werden diese hier auf Wunsch veröffentlichen.

E-Mail: FunTime@t-online.de

Inhaltsverzeichnis

<<<>>>
NEWS
<<<>>>
GAMES
<<<>>>
WERBUNG

1.45 ABO

Fun Time ABO

Immer wieder wurden wir gefragt wieso es noch die Fun Time nicht im Abo und zwar per E-Mail gibt. Natürlich dachten wir schon lange darüber nach, aber wir waren auch der Meinung das die meisten über einen Internet bzw. Mailbox Zugang verfügen, und wenn man eines von beiden hat dann ist man auch schon nicht mehr weit von der Fun Time entfernt.

Doch wie es aussieht ist die Nachfrage nach einem Abo größer als wir erwartet haben, aus dem Grund werden wir jetzt in einer Testphase ein E-Mail Abo anbieten! Genau aus dem Grund werden wir auch ab sofort eine Fun Time Guide Version produzieren.

Der Nachteil des ganzen ist es das, Ihr mit der Guide Version keine Bilder bekommen werdet! Wer weiterhin auf die Bilder nicht verzichten kann, dem bleibt dann nur der Weg in die

Mailbox oder ins Aminet.

Wie gesagt bei dem Abo handelt es sich noch um eine Test-Phase, diese wird etwa ein halbes Jahr laufen.

So wird das Magazin aboniert!

Ihr schickt uns eine E-Mail mit dem Betreff "Fun Time Abo"

an FunTime@t-online.de

Da wir in Zukunft die Fun Time entsprechend Eurer Hardware und Bedürfnissen anpassen möchten, bitten wir Euch gleichzeitig uns die folgenden Fragen zu beantworten.

UMFRAGE

Tragen Sie einfach in das entsprechende Feld ein Kreuz, oder wenn erfordert eine Antwort ein.

1. Von der Fun Time existieren verschiedene Versionen.
Welche der hier genannten Versionen wird von Ihnen bevorzugt?
a) LOOK Version ____ b) HTML Version ____ c) !NEU! Guide V. ____
 2. Wie sind Sie immer an die Aktuelle Ausgabe der Fun Time gekommen?
a) Mailbox (Welche?) ____ b) Aminet ____ c) Aminet CD-Rom ____
d) sonstiges ____
 3. Was fehlt Ihnen in dem Magazin, oder sollte anders gemacht werden?
Antwort:
 4. Welchen Computer besitzen Sie? Nennen Sie uns nach Möglichkeit auch alle wichtige Erweiterungen die Sie besitzen.
Antwort:
 5. Kennen Sie schon die Online Ausgabe? Wie finden Sie diese?
Antwort:
 6. Wären Sie bereit auch mal für die Fun Time selber zu schreiben?
a) Ja, bitte um Infos ____ b) nein ____ c) Vielleicht ____
 7. Schon bald wird eine Fun Time CD-Rom Version existieren mit PD Programmen, Demos und vielen anderen Sachen. Wiviel DM sollte diese CD-Rom Ihrer Meinung nach kosten?
 8. Wie soll diese CD-Rom Ihrer Meinung nach aussehen (vom Inhalt her)?
-

Das sind die Fragen die uns brennend interessieren. Schicken Sie uns bitte die Antworten und nennen die Ausgabe des Magazins, ab der Sie das Abo bekommen möchten.

Inhaltsverzeichnis

<<<>>

NEWS

<<<>>

GAMES

<<<>>

WERBUNG

1.46 REDAKTEURE gesucht!

Redakteure gesucht !!!!

Man kann es garnicht glauben aber die Fun Time gibt es schon seit fast zwei Jahren, in der Zeit konnte sich das Magazin in der Amiga Welt zwar nicht gerade schnell aber immerhin sehr gut durchsetzen. Sogar in die FD_Hitparade ist das Magazin gekommen und erreichte dort mehrmals den zweiten Platz, da wir auch den ersten Platz erreichen wollen brauchen wir unbedingt Eure Unterstützung!

Seit einigen Monaten haben wir noch zusätzlich die Fun Time Online und diese Entwickelt sich auch zu einem interessantem Medium im Internet. Denn dort werden die News jede Woche mindestens einmal aktualisiert.

Inzwischen sind auch sehr viele Firmen auf unser Magazin aufmerksam geworden seit längerer Zeit APC&TCP seit kurzem auch Vulcan Software. Natürlich führen wir auch ständig Gespräche mit anderen Firmen so das wir zu Recht behaupten können das unsere Informationen nicht anderen Magazinen entnommen wurden sondern aus guter Quelle stammen.

Wir wollen uns natürlich weiter entwickeln und das geht leider nicht ohne Eurer Hilfe. Natürlich können wir Euch noch für Eure Unterstützung nicht bezahlen, aber dafür haben wir uns was anderes ausgedacht.

Wir werden als erstes sozusagen eine feste Redaktion bilden, für diese brauchen wir auch natürlich feste Redakteure auf die man sich verlassen kann. Jeder Redakteur und das sollen nicht mehr als 6 bis 8 feste sein, wird von uns alle zwei Monate mit der aktuellen Ausgabe des Fun Time Magazins eine speziell gebrannte CD-Rom bekommen. Auf dieser CD-Rom werden sich Demos von Spielen und Programmen befinden die wir von den Firmen für Tests und andere Zwecke bekommen. Ab und zu werden sich auf dieser CD-Rom Demos

bzw. Screenshots von Spielen und Programmen befinden die noch keiner gesehen hat. Von diesen Spielen bzw. Programmen solltet Ihr dann Berichte für unser Magazin schreiben. Da wir natürlich keine doppelten Berichte brauchen, werden wir Euch Vorschlagen welches Programm bzw. Spiel Ihr am besten testen solltet. Natürlich könnt Ihr uns auch ein Vorschlag einreichen, denn wir wollen Euch kein Programm oder Spiel aufzwingen welches nicht Euren Interessen entspricht.

In der Regel muß jeder Redakteur uns für jede Fun Time Ausgabe mindestens fünf bis sieben ausführliche Artikel schicken, diese dürfen nur an uns und nicht an andere Magazine geschickt werden. Es wären nämlich ziemlich sinnlos wenn in jedem Magazin das gleiche stehen würde!

Jeder Redakteur der außerdem diese spezielle CD-Rom bekommen möchte muß uns schriftlich versprechen das die Daten oder Informationen die sich auf dieser CD-Rom befinden werden nicht weiter in irgendeiner Form gegeben werden.

Wenn Du unter diesen Bedingungen an unserem Magazin arbeiten möchtest dann wende Dich bitte an uns, mit einem Testartikel für unsere nächste Ausgabe. Nennen uns auch gleichzeitig was Du am liebsten mit dem Amiga so machst. Wir werden dann wenn es wirklich vorkommen sollte das sich mehr User als erwartet melden, die besten 6 und vielleicht auch mehr auswählen. Die bekommen dann auch schon mit der nächsten Fun Time Ausgabe unsere CD-Rom. Mit dieser CD-Rom bekommst Du auch gleichzeitig Informationen und Hinweise zu unserem Test System. Wir sind zwar noch ziemlich am Anfang, aber wir haben noch großes vor so das wir in Zukunft Redakteure der Fun Time auch bezahlen wollen, sobald dies uns möglich wird.

Wichtig: Schreib uns auch ob Du damit einverstanden bist das wir Deinen Artikel veröffentlichen obwohl wir Dich möglicherweise garnicht auswählen.

Bitte schickt uns nur Artikel die Ihr auch selbst geschrieben habt, denn diesen Fall mit abgeschriebenen Artikeln hatten wir schon mal.

Wir würden uns sehr freuen wenn Du mitmachen würdest, verlieren kannst Du nichts. Wir garantieren Euch auch das wir mit der Fun Time nichts verdienen und sollte das mal der Fall sein dann werden auch alle Autoren daran beteiligt.

Dein Beitrag oder auch Anfrage schick uns bitte an folgende Adresse:

E-Mail: FunTime@t-online.de

oder an

Sebastian Brylka
Wiehagen 78
45879 Gelsenkirchen

Inhaltsverzeichnis

<<<>>

NEWS

<<<>>

GAMES

<<<>>

WERBUNG

1.47 WERBUNG

W E R B U N G

Hier wollen wir allen Firmen und speziell selbständigen Programmierern die Möglichkeit bieten für eigene Programme zu werben.

Firmen die in der FunTime selber werben möchten, sollten sich am besten direkt an uns wenden -> FunTime@t-online.de

Kommerzielle Anzeigen kosten nämlich etwas, denn wir wollen in Zukunft natürlich weiter wachsen.

Programmierer haben die Möglichkeit fast kostenlos für eigne Programme zu werben. Wir würden uns freuen wenn wir von Eurem Programm ein Exemplar für z.B. ein Gewinnspiel bekommen könnten. Das ist alles.