

Default

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Default	1
1.1	AMIGA aktuell 3/98 - Inhalt	1
1.2	Vorwort	4
1.3	Intern	4
1.4	Gewinnspiel	8
1.5	Forum	12
1.6	Workshops	22
1.7	Testberichte	36
1.8	Spieleteil	42
1.9	Interview	65
1.10	AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.	69
1.11	PowerUp-to-date	74
1.12	Produktankündigungen	92
1.13	Diverse Neuigkeiten	103
1.14	Gehört - notiert	107
1.15	Gerüchteküche	108
1.16	Abschließend	108

Chapter 1

Default

1.1 AMIGA aktuell 3/98 - Inhalt

A M I G A a k t u e l l - Ausgabe 3/98 (Stand: 27.02.98)

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

I N H A L T

G

Vorwort
A Intern

Dankeschön
a
Aufruf

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

e

Frage zur Vernetzung von AMIGA und IBM-PC

Tips zum Aufbau einer Internet-Datenbank gesucht
l
Rätselhafte Abstürze eines A500

Reaktion auf Harald Knoops AMIGA-Vorschläge (von Markus Lunk)
l
Vorschläge / Meinungen zum AMIGA der Zukunft

Kommentar zum AMIGA-Magazin in der PCgo! (von Marc Jochimsen)

A1000 zu verkaufen

Amiga 1200 mit Festplatte und Monitor gesucht

Reaktionen auf die AMIGA-aktuell-Kritik von Christian Wimmer
Workshops

ARexx-Kurs - Teil 2 (von Heiko Kuschel)
Testberichte

Softwaretest: XFileSystem (von Rainer Kalthoff)

Softwaretest: Visage (von Uwe Pannecke)

Erfahrungsbericht: Yamaha DB50XG am AMIGA (von Marco Wolff)

Kurztest: AlgoMusic (von Sebastian Chrzanowski)
AMIGA AGPJ - der AMIGA-aktuell-Spieleteil - von Jens Schröder

Danksagungen

Aufruf

Vorwort

Spiele-News aus aller Welt

Charts

Review: MegaBlast

Review: Myst

Preview: Blade

Preview: Gilbert Goodmate

Preview: MAX Rally

Release-Liste

Games-Homepages

Leserbrief

PD-Reviews: Neue Spiele im Aminet

Emulator-News

Schlußwort

Interview mit MagiC64-Autor Michael Kramer (von Andreas Etzrodt)
AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

Äußerungen der AMIGA-Führung sorgen für Irritationen

Darreck Lisle, AMIGA, Inc., über die Zukunft des AMIGA
Microniks Scandoubler sind ab sofort »Powered by AMIGA«
Meldungen in Kürze

Das Tagebuch von AMIGA International
PowerUp-to-date

Phase 5 startet Serienproduktion der Blizzard 603e(+)
»Crossfire«-Programmierer erbittet Rückmeldungen zu PowerUp
PowerUp: Die Welle rollt!
Phase5, Index Information und Blittersoft vereinbaren Kooperation
PerSuaSiVe SoftWorX bietet PPC-Software-Pakete an
PowerPC-Software im Überblick
Produktankündigungen

Ankündigung: Laplace v0.11
Ankündigung: Miami v3.0
Ankündigung: ABackup v5.20
Ankündigung: CheckHTML v1.5
Ankündigung: QMaster v1.0 Demo
Ankündigung: UniView v40.4
Ankündigung: date.library v33.297
Ankündigung: MCCLib v12.5
Diverse Neuigkeiten

YAM 2.0 in Vorabversion erschienen
Real3D v4 erscheint voraussichtlich nur für PowerPC-AMIGAs
AMIGA Future - die Erstausgabe
Maxon und der AMIGA - die unendliche Geschichte?
#APC&TCP - der IRC-Kanal des Computerclubs
Syzygy erwägt Einstellung von »The Digital Universe« für AMIGA
AMIGA mischt beim DES-II-Wettbewerb mit
Gehört - notiert

Gerüchteküche

Abschließend

1.2 Vorwort

Vorwort

Willkommen zur neuen Ausgabe von AMIGA aktuell.

Auch im Februar ereigneten sich, wie schon einen Monat zuvor, bemerkenswerte Dinge rund um den AMIGA, darunter dies:

- Phase 5 digital products konnte endlich den Start der Serienproduktion der Blizzard 603e(+) sowie eine PowerPC-Kooperation bekanntgeben.
- Irritationen gab es bezüglich einiger Äußerungen der AMIGA-Führung.

Mehr Infos zu diesen Themen findet Ihr natürlich in dieser AMIGA aktuell.

Einige Dinge in eigener Sache:

- * Leider muß Henning Rowlin in Kürze aus beruflichen Gründen die Betreuung der AMIGA-aktuell-Homepage im Internet und die Erstellung der HTML-Version des Magazins aufgeben. Deshalb suche ich schnellstmöglich einen Leser mit guten HTML-Kenntnissen, der bereit ist, diese beiden Aufgaben zu übernehmen.
- * Mit dieser Ausgabe ändert sich die Distribution von AMIGA aktuell: Die Grafiken sind ab sofort in einem Extra-Archiv untergebracht und können von den Abonnenten auf Wunsch abbestellt werden. Eine kurze Mail an aakt@gmx.de genügt.

Jetzt wünsche ich noch viel Spaß bei AMIGA aktuell,

Euer

Carsten Schröder

1.3 Intern

Intern

1. Dankeschön

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

* Andreas Beinke
* Andreas Etzrodt
* Dirk Lösche
* Gunter Hinrichsen
* Heiko Kuschel
* Kilian Servais
* Marc Jochimsen
* Marco Wolff
* Markus Lunk
* Martin Biro
* Rainer Kalthoff
* Rouven Bock
* Sebastian Chrzanowski
* Steffen Häuser
* "Tosh"
* Uwe Pannecke

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

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

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

* Henning Rowlin

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

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

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

2. Aufruf

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

sofern Ihr die Rechte an den Artikeln nicht aufgegeben habt.

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

Aufruf an alle Programmierer und innovativen AMIGA-Firmen:

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

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

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

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

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

3. Distribution

Viele Wege führen zu AMIGA aktuell:

Zur Zeit sind die Diskettenmagazine

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

zur Veröffentlichung von AMIGA aktuell berechtigt.

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

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

- * per Post: Die neueste Ausgabe kann jeweils ab Ende des Vormonats gegen Diskette und Rückporto (auch in Briefmarken) direkt bei mir angefordert werden. Alternativ kann statt einer Diskette auch ein um 1 DM erhöhter Betrag mitgeschickt werden.

- * per E-Mail-Abo: Wer AMIGA aktuell regelmäßig bei Erscheinen automatisch

zugeschickt bekommen möchte, und angehängte Dateien empfangen kann, sollte mir eine entsprechende Mail (unter Angabe der gewünschten Version: 1. AMIGAGuide oder HTML; 2. mit oder ohne Grafiken) senden. Anschließend wird AMIGA aktuell jeweils zum Ende eines Monats UU-kodiert und LhA-gepackt zugeschickt. Außerdem gibt es zu wichtigen Anlässen Sonderausgaben bzw. Newsletter.
Eine Abbestellung ist natürlich jederzeit möglich, Mail genügt.

- * über das Aminet: AMIGA aktuell ist auch im Aminet (und mit entsprechender zeitlicher Verzögerung auf den Aminet-CDs) zu finden, und zwar im Verzeichnis docs/mags unter AaktMMJJHTML.lha (HTML-Ausgabe) bzw. AaktMMJJGuide.lha (AMIGAGuide-Ausgabe), wobei "MM" den Monat und "JJ" das Jahr darstellt. Seit Ausgabe 03/98 liegen die Grafiken in einem Extra-Archiv (AaktGFXMMJJ.lha) vor.
Bei Eingabe von "Aakt" in einem Aminet-Suchprogramm werden alle verfügbaren AMIGA-aktuell-Ausgaben aufgeführt.
- * Über das WWW: Auf der Homepage <http://www.home.pages.de/~Amiga-aktuell> sind alle Ausgaben von AMIGA aktuell ab Januar 1997 abgelegt. Sollte es Probleme mit dieser Adresse geben, kann die Homepage auch direkt über <http://www.switchboard.de/AmigaMan/AmigaNET/AmigaAkt/> geladen werden.
- * über folgende Mailboxen (geordnet nach Tel.-Vorwahl):
 - Empire, Modem/ISDN (wird automatisch erkannt): 0201/8903136
 - Karsoft, Modem: 0345/8051181 (tägl. 22:30 bis 0:00, Fr & Sa bis 1:00)
 - DataType, Modem: 04231/71150
 - Soundbox, Brett: 0-5-Box-Intern-Talk/Amiga_aktuell
Modem/ISDN (wird automatisch erkannt): 05341/396607, 05341/396728
 - Bluebird, Brett: /100-AMIGA-PD/104-AMIGA-aktuell,
Modem/ISDN (wird automatisch erkannt): 05522/920030, 05522/919162
 - Insufficient Memory, Brett: /Amiga-Files/AMIGA_aktuell-Support/,
Modem: 0571/3201921, ISDN: 0571/31923
 - HighVoltage, Brett: LOKAL/SUPPORT/Amigaaktuell,
Modem: 08642/598919, 08642/895003, ISDN: 08642/899952, 08642/899954

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

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

4. Rechtliches

AMIGA aktuell darf PRIVAT frei kopiert werden, solange als Gegenleistung (einschl. Datenträger und Porto) nicht mehr als 3 DM bzw. ein

vergleichbarer Betrag in einer anderen Wahrung verlangt wird. Eine gewerbliche Weiterverbreitung bedarf jedoch der Zustimmung von Carsten Schroder.

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

Die von der AMIGA-aktuell-Redaktion verfaten Artikel stehen unter dem Copyright des jeweiligen Autors und durfen ohne dessen Genehmigung nicht verandert oder republiziert werden.

Fur den Inhalt ubernommener Beitrage (erkennbar an den Zeichen » am Anfang und « am Ende des Artikels) ist der jeweilige Autor verantwortlich. Die AMIGA-aktuell-Redaktion verpflichtet sich nicht, jeden erhaltenen Beitrag zu veroffentlichen.

Uber die Aufnahme von AMIGA aktuell in weitere Magazine, PD-Serien, auf CD-ROMs etc. entscheidet Carsten Schroder.

Anfragen sind an folgende Anschrift zu richten:

Carsten Schroder E-Mail: aakt@gmx.de
Helmoltstrae 10
37081 Gottingen
Deutschland

1.4 Gewinnspiel

Das AMIGA-aktuell-Gewinnspiel

Mit 56 Einsendungen war diesmal eine etwas hohere Beteiligung zu verzeichnen als in den Vormonaten. Bleibt zu hoffen, da dies der Beginn eines anhaltenden Aufwartstrends ist.

Nun zur Auflosung:

Standard-Frage: Nenne vier (erhaltliche, in Entwicklung befindliche oder erwogene) WWW-Browser fur den AMIGA.

Antwort: Neben den bekannten AMIGA-Browsern habe ich z.B. auch AMosaic, ALynx, Opera und den Netscape Navigator/Communicator gelten lassen.

Master-Frage: Wie viele Megabytes RAM lassen sich insgesamt auf dem Mainboard des A4000 (Desktop) einbinden?

Antwort: Eigentlich keine allzu schwere Frage, aber hier war Aufpassen angesagt. Wer "16 MB" als Antwort gab und somit die 2 MB Chip-RAM unterschlug, bekam leider keinen Punkt...

Meinungsfrage: Soll AMIGA, Inc. eigene AMIGA-Rechner produzieren oder dies

Lizenz-Firmen überlassen und selbst nur für die Schaffung der technologischen Voraussetzungen (Hard- und Software-Entwicklung) zuständig sein, wie es geplant ist?

Mögliche Antworten:

- 1: Ausschließlich Eigenproduktion von AMIGAs
- 2: Sowohl Eigenproduktion von AMIGAs als auch Lizenzierung
- 3: Ausschließlich Lizenzierung

Antwort | Häufigkeit der Nennung

```
-----
Nr. 1      0 mal
Nr. 2      43 mal
Nr. 3      13 mal
```

Fazit:

Eines wird ganz deutlich: Ein Zurück zur (Null-)Lizenzierungs-Politik von Commodore will niemand. Dagegen stimmt eine deutliche qualifizierte Mehrheit, konkreter: fast 77 Prozent der Einsender, für die Pläne Petro Tyschtschenkos, sowohl selbst AMIGAs zu produzieren, als auch Lizenzen zu vergeben. Ein knappes Viertel unterstützt das Vorhaben der AMIGA-Entwicklungsabteilung, ausschließlich zu lizenzieren. Eine solche Politik würde immerhin für AMIGA, Inc. das Risiko ausschließen, auf produzierten Rechnern sitzenzubleiben sowie zu größeren Marktanteilen der Lizenz-Firmen führen.

Die Gewinner des letzten Gewinnspiels:

- 1 x Vollversion von "CDCat": Volker Grabbe
- 1 x Vollversion von "Vokabi 2": Martin Rieder
- 1 x Vollversion von "Crossfire": Peter Weigoldt
- 1 x Finanzverwaltung "ACash Professional": Sebastian Bauer

Herzlichen Glückwunsch!

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

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

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

Eine Demo-Version des Programms ist im Aminet verfügbar.

Der Autor von AFiloFaxPro ist unter folgender Adresse erreichbar:

Frank Weber
Schlizstraße 53
74076 Heilbronn
Deutschland

E-Mail: fweber@amigaworld.com

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

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

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

Der Autor ist unter folgender Adresse erreichbar:

Patrick Bernau
Daimlerweg 3
71032 Böblingen
Deutschland

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

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

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

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

Eine Demo-Version des Programms ist im Aminet verfügbar.

Der Autor ist unter folgender Adresse erreichbar:

Thomas Schulze
An der Winkelwiese 2
01109 Dresden

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

Peter Elzner hat sein Programm Diamond Caves II für das Gewinnspiel zur Verfügung gestellt:

»Diamond Caves II ist eine Weiterentwicklung des klassischen Emerald Mine und Boulder Dash. In einer Höhle müssen alle Diamanten eingesammelt werden, zahlreiche Objekte wie Türen, Schutzschilder, Dynamitstangen und Bomben sowie verschiedene Gegner sorgen für teilweise verzwickte Level. Enthalten ist ein Zwei-Spieler-Modus (gleichzeitig!) sowie ein komfortabler Leveleditor.

Voraussetzungen: Amiga mit Kick2.0, mind. 1MB Chipmem und 1MB Fastmem, schneller Prozessor empfohlen, MUI wird für den Editor benötigt

Unregistrierte Version: 50 Level, Editor eingeschränkt

Registrierte Version: 40 DM«

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

Der Autor ist unter folgender Adresse erreichbar:

Peter Elzner
Grudene 6a
58644 Iserlohn

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

Desweiteren hat mir Thomas Hasemann die CD32-Emulation "CD-Boot" zur Verfügung gestellt.

Aufruf an alle innovativen Programmierer und AMIGA-Firmen:

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

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

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

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

Meinungsfrage: Hast Du vor, Dir in den nächsten sechs Monaten ein PowerUp-

Board zu kaufen?

Mögliche Antworten:

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

(Diese Frage habe ich vor einem halben Jahr schon einmal gestellt, aus aktuellem Anlaß [Fertigstellung der Blizzard603e(+)] gibt es in dieser Ausgabe das Déjà-vu. In der nächsten AMIGA aktuell folgt ein Vergleich der beiden Auswertungsergebnisse.)

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

- 1 x Vollversion von "Diamond Caves II" (Wert: DM 40,-)
- 1 x Vollversion von "AFiloFaxPro" (Wert: DM 25,-)
- 1 x Vollversion von "Vokabi 2" (Wert: DM 25,-)
- 1 x Vollversion von "Crossfire" (Wert: DM 20,-)
- 1 x CD32-Emulation "CD-Boot" (Wert: nach Ermessen)

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

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

Carsten Schröder
Helmoltstraße 10
37081 Göttingen
Deutschland

oder per E-Mail an:

aakt@gmx.de

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

1.5 Forum

AMIGA-aktuell-Forum

In dieser Rubrik sind die - bei den meisten anderen Magazinen getrennt

geführten - Rubriken "Leserbriefe", "Kleinanzeigen", und "Problemecke" zusammengefaßt.

Wenn Ihr einen Beitrag habt, schreibt bitte an:

Carsten Schröder
Helmoltstraße 10
37081 Göttingen

E-Mail: aakt@gmx.de

1. Frage zur Vernetzung von AMIGA und IBM-PC

»Ich habe einen A4000 mit einer Commodore-2065-Netzwerkkarte. Aus schulischen Gründen mußte ich mir jetzt noch einen PC kaufen. Nun möchte ich beide zum Datenaustausch miteinander vernetzen. Für den PC habe ich mir deshalb eine NE2000-Netzwerkkarte gekauft. Ich hoffe, Ihr könnt mir jetzt sagen, welche Software ich benötige und wie ich sie installiere. Ein Bekannter sagte mir, daß es mit Miami und IBrowse möglich sei. Ich würde mich freuen, wenn Ihr mir in dieser Angelegenheit helfen könntet.

Marco Both MBoth@aol.com«

2. Tips zum Aufbau einer Internet-Datenbank gesucht

»In den kommenden Tagen erhalte ich einen digitalen InterNET-Anschluß. Er sollte bis Mitte März 98 gelegt sein. Zeitgleich mache ich eine Informations- und Daten-Bank auf. Diese Datenbank hat einen ähnlichen Aufbau wie Anzeigen in der Zeitung. Sie hat nicht nur einen Arbeitsmarkt, Wohnungsmarkt, An-und Verkauf, oder Touristenunterbringung und vieles mehr, SONDERN alle meine angesammelten Programmierunterlagen sollen dorthin. All dies soll über InterNET abrufbar sein! Ich möchte gerne eine AmigaSystemBank aufbauen, in der all die Infos liegen, die sonst in einer Zeitschrift oder in Büchern ruhen. Ich habe bislang nichts dergleichen im InterNET entdeckt.

Dieses Vorhaben wird nicht ganz einfach sein, zumal ich bislang für den Amiga kein Programm gefunden habe, mit dem ich ihn als "Provider" laufen lassen kann. Ich will und werde weiterhin mit dem Amiga arbeiten und werde auch weiterhin die neueren Amigas kaufen und hier zum Einsatz bringen. Bevor ich jedoch die AmigaSystemBank aufbauen kann, brauche ich dringend INFOs über das InterNET-Protokoll bzw. Hilfe von den Lesern und Leserinnen Eures Magazins.

Ich werde mich noch an Herrn Holger Kruse wenden, wegen Rat und Tat des Miami TCP/IP-Stack. Selber bin ich schon fleißig dabei, die RFCs zu lesen, aber einfacher ist es, Hilfe von denen zu erhalten, die sich schon damit intensiv befaßt haben.«

Hans-Dieter JESKE
E-38430 Icod de los Vinos,
Antonio Gonzalez Gonzalez 20
Tel: +34 - 22 - 815344
eMail: hdjeske@infocanarias.com

3. Rätselhafte Abstürze eines A500 (von Marc Jochimsen)

»Erinnert Ihr Euch noch an die Guru-Probleme, die ich im Herbst hatte? Leider konnte ich die Ursache immer noch nicht finden, es ist eher noch schlimmer geworden.

Vielleicht kann mir ein Leser helfen, meine Probleme zu lösen. Zuerst einmal meine Rechnerkonfiguration:

Hardware:A500+/68000/2Chip/4Fast/OS3.1 (bitte nicht lachen, als ganz armer Schüler kann ich mir leider keinen A4000T060/32/etc. leisten...). Außerdem kommen noch ein GVP-SeriesII-SCSIController mit 240MB HD und einem IOMEGA ZIP100 sowie ein HP550C zum Einsatz.

Software: KS 40.63 WB 40.42, MCP, VisualPrefs, PatchControl, BootScreen (startup-sequence), TurboPrint, MagicMenu, TolleUhr, ToolManager, BenchTrash (WBStartup+). Außerdem ist MUI3.3 installiert.

Der Rechner stürzt laufend ab. Als die Probleme erstmals auftraten, konnte ich nur etwa jedes fünfte Mal zu Ende booten. Bald fand ich mit SnoopDos heraus, daß IPrefs abstürzt, wenn es die Daten des WBPatten-Voreinstellers liest. Voreingestellt war ein kleines IFF-Bild (etwa 5kB). Dieses wurde also entfernt. Nun kam ich zumindest schon jedes Mal nach dem Booten auf die WB. Hier stürzt der Rechner jedoch auch laufend ab, sobald Programme geladen werden. Die Highscore der Gurus führen #8000 000x an, wobei die letzte Zahl 3,4,A,B sein kann. Außerdem sind die folgenden Fehlermeldungen aufgetreten: #8100 0005, #8738 540F, #A269 0004, #E000 F9BA und #801C 4E75. MCP konnte mir bei den Ursachen helfen: Emulator Error Line 1111, Corrupt MemoryList detected in FreeMem, SanityCheck on memory failed during AvailMem (MEMF_LARGEST). Als Verursacher wurden u.a. ramlib und Exec.library genannt. Nun habe ich die Vermutung, daß irgendein Programm irgend etwas mit meinem Speicher macht, zum Beispiel ihn in kleine Stückchen fragmentiert. Wenn ich zum Beispiel mit APlayer eine mod-Datei lade, kommt sie meistens total verrauscht daher, ebenso ist es mit größeren Samples (>100kB), die ich in DOpus abspiele: der Anfang ist normal, ab etwa der Hälfte beginnt ein fürchterliches Rauschen. Oder wenn ich in FinalCopyII mehrere Schriftarten öffnen will, stürzt der Rechner ab etwa der dritten ab. Selbst der AmigaDOS-Befehl "copy" oder lha stürzen bei großen zu kopierenden oder entpackenden Dateien ab. MUI-Programme laufen übrigens auch nicht mehr, mit SnoopDos habe ich herausgefunden, daß sie beim Laden der Hintergrundgrafik abstürzen (wie IPrefs). Manchmal bleibt der Rechner auch einfach nur stehen, und der Motor des internen Laufwerks beginnt sich geräuschlos zu drehen (also keine Stepschritte o.ä.).

Ich habe schon mehrere Gegenmaßnahmen versucht. Als erstes Deaktivierung aller Utilities aus startup-sequence und WBStartup. Dies hat die Probleme jedoch nur zeitlich hinausgezögert, irgendwann kam es immer zum Crash. Dann habe ich das Betriebssystem und die Tools sowie MUI neu installiert, mußte jedoch von der alten Platte einige libraries etc. wieder aufspielen. Keine Lösung. Außerdem habe ich alle Programme darauf überprüft, ob sie vielleicht für den 030er optimiert sind.

Ich hatte vorher eine Derringer-Turbokarte installiert, diese hat jedoch vor einem halben Jahr leider den Geist aufgegeben. Auch keine Lösung. Viruschecks habe ich natürlich auch durchgeführt. Keine Viren.

Nun hoffe ich, daß mir jemand helfen kann. Vielleicht kann ein Leser (mit ähnlicher Konfiguration) eine Kopie meiner WB-Partition mal auf einem ZIP-Medium begutachten. Außerdem würde ich mir gerne mal das Guru-Buch von Ralph Babel (gegen Leihgebühr) ausleihen. Wer mir helfen oder Tips geben kann oder mir das Buch leihen möchte, bitte bei mir melden.

Meine Adresse: Marc Jochimsen, Deichstraße 10, 25826 St.Peter-Ording oder Tel./Fax: 04863/95427. Bitte nicht mailen (kann mein Postfach leider immer noch nicht abfragen :- (), und nicht auf Handy, ist nämlich ab 1. März abgemeldet«

4. Reaktion auf Harald Knoops AMIGA-Vorschläge (von Markus Lunk)

»Dein Lob an Petro T. kann ich gar nicht teilen, zumal er ja vor ein paar Tagen erst signalisierte, es werde 1998 keinen neuen Amiga geben, wo er doch noch vor ein paar Wochen auf der Computer 97 ganz anderes verlauten ließ. Hätte er schon zu der Zeit gesagt, daß dies nicht möglich ist, wäre ihm zumindest Realismus nachgesagt worden. Hätte er im Herbst 98 irgendwann gesagt, in diesem Jahr werde es nichts mehr, wäre es zumindest eine enge Sache gewesen - hätte man jedenfalls meinen können, auch wenn es von vornherein klar war. In dieser Situation jetzt jedoch die erst wenige Wochen alte Aussage zu widerrufen, rührt am ehesten den Zorn der User, wird so doch klar, daß es sofort eine Finte war, die nicht eben glaubwürdiger macht. Eines darf nämlich nicht vergessen werden: Wer bis heute übriggeblieben ist, gehört zwar zum harten Kern, aber man sollte uns nicht länger für dumm verkaufen, so wie Commo es all die Jahre getan hat.

Daher sollten auch endlich die Spielereien aufhören in Sachen 68k bzw. überhaupt CISC, ganz gleich, mit wieviel MHz. Bis vor ein paar Monaten wäre der Alpha noch mein Wunschkandidat gewesen, aber seitdem sich DEC erst in Richtung Intel und dann unter das Dach von Compaq verzogen hat, spielt diese Überlegung keine Rolle mehr. SPARC wäre noch eine Alternative und eventuell StrongARM, da MIPS wohl auch bald eingehen wird. In jedem Fall ist ein endlich wieder leistungsfähiger Prozessor vonnöten, der auf absehbare Zeit, d.h. für die nächsten Jahre, stetig weiterentwickelt wird. Da bleiben wohl nur PPC und SPARC übrig. Welcher es davon wird - oder vielleicht doch Exponential's X704 ? -, ist gar nicht so wichtig. Wichtig ist, daß endlich sinnvolle und tragfähige Überlegungen in Taten umgesetzt werden. Wir müssen endlich die letzten 6 Jahre aufholen, und zwar nicht im Kleckertempo, sonst ist der Ofen endgültig aus. Das OS 4 ist genau der richtige Zeitpunkt, endlich auch andere Bereiche, auch im Bereich der Hardware, auszumisten, z.B. die elend lahmen Schnittstellen (warum soll ich mir extra eine Schnittstellenkarte kaufen?) oder die Einführung von Netzwerkschnittstellen für Ethernet, oder was auch immer bis dahin gebraucht wird. Wir brauchen endlich schnelle RAMs, Flickerfixing onboard, vollwertiges UMA, wie es seinerzeit mit dem Chipmem schon einmal angedacht, aber bis heute nicht umgesetzt wurde (wo bleibt die Möglichkeit, die 8 MB beim 4000er auszunutzen? Dafür ist es heute im Grunde zu spät, aber bis eine neue Rechnergeneration fertig ist, wären hier, bei entsprechenden RAM-Bausteinen, noch einige Reserven vorhanden). Was sollen wir mit MS-DOS auf dem PPC? Auch Windows 98 wäre für mich bestenfalls als Subtask denkbar, zumal G2000 gar nicht das Potential hat, hier mit MS Gespräche zu führen. MS würde sicherlich, wenn

überhaupt, nichts anderes als Windows NT doch noch weiterentwickeln, wobei ich denen ausnahmsweise sogar mal Recht gäbe. Aber es würde uns doch auch gar nichts bringen, wenn z.B. auf jedem CHRP Win NT lauffähig wäre, denn die wären nicht so blöd, jedenfalls marketingtechnisch, exklusiv für eine Plattform zu entwickeln, die sie nicht im Griff haben, zumal für den Amiga. Eine Virtual Machine beispielsweise wäre viel sinnvoller, weil man dann endlich die Stärken des AmigaOS ausnutzen könnte, ja sogar dazu gezwungen wäre. Es gilt also, entsprechende VMs zu entwickeln, die nicht nur Windows sondern auch OS/2, MacOS, RiscOS, TOS etc. nutzbar machten. Wenn man es dann schaffte, deren Funktionen auf AmigaOS-Systemaufrufe nativ umzulenken, wäre man auch in der Lage, bei entsprechender Software von den Geschwindigkeitsvorteilen AmigaOS - 64-Bit-Risc-CPU zu profitieren. Das machte auch noch Sinn, solange MS nicht fähig ist, aufgrund der Kompatibilität wenigstens ein durchgängiges 32-Bit-System anzubieten, Ausnahme NT, das noch nicht massentauglich ist. Das Problem solcher VMs wäre jedoch die hohe Hardwareintensität, und das, wo doch heute noch viele mit einem blankem 500er oder 1200er DTP oder "die neuesten 3D-Spiele" betreiben wollen. Fraglich ist also auch, ob diese Art des Fortschritts irgendwann in die Köpfe aller Amiga-User vordringen wird, denn nur dann werden sie noch viele weitere 13 Jahre mit ihrem Rechner sinnvoll arbeiten können.

Soweit mein Kommentar hierzu. Ich freue mich auf Eure Antworten.

Markus Lunk«

5. Vorschläge / Meinungen zum AMIGA der Zukunft

Andreas Beinke möchte sich an dieser Diskussion beteiligen:

»Hi, ich will auch mal was zum Thema AMIGA-Vorschläge bringen!

1. Damit der AMIGA wieder einen Markt bekommt muss, man GUTE WERBUNG machen.
2. Die Leute von AI sollten sich langsam ein Konzept erarbeiten, wie man das AMIGA OS auf die PowerPC-CPU's umbaut.
3. Den ersten Vorschlag, den AI gemacht hat, mit der Zwei-CPU-Loesung, finde ich FALSCH!
 - A) einfach zu teuer
 - B) sie nehmen wieder einen Mittelweg
4. Es steht bis heute nicht fest, wie der NEUE AMIGA von der Hardwareseite aus aussehen soll!

SO SOLLTE DER NEUE AMIGA HARDWAREMAESSIG AUSSEHEN !

-
00. Mainboard ATX Standard / FlashROM fuers KICK-ROM
 01. CPU 604e 150-300 MHz / CPU 6xx 200 MHz - ???)
 02. 512 KB oder 1024 KB Cache
 03. vier SDRAM-Sockel fuer maximal 512 MB Speicher
 04. 64- oder 128Bit-Bus-System, 5 * (Zorro IV/V) (Bustakt 75 MHz / 150 MHz)
-

- oder PCI und ABG
05. 4-fach IDE-Controller
 06. UltraWide-SCSI
 07. Grafik 1280 * 1024 True Color / 80 - 90 Hz / 3D / MPEG
 08. Sound 16 Bit (OUT / MICRO / MIDI / IN <DIGI/ANALOG>)
 09. 2 * Ser. mit maximal 460800 Baud
 10. 1 * Par. fuer Drucker
 11. zwei Anschuesse fuer Mouse / Joy usw. (Digital)
 12. Tastatur PC oder AMIGA (Auto-detection)
 13. ein Diskettenlaufwerk 1.44 MB oder 2.88 MB, Option fuer ein zweites
5. brauchen wir einen Rechner der vom Preis-Leistungsverhaeltnis den PC das Wasser reichen kann!
6. Software : Da sollte es eigentlich keine Probleme geben wenn, HAAGE & PARTNER endlich MERAPI (JAVA-SERVER) auf den Markt bringen!«

Ein weiterer Leser äußert sich kritisch zu einem möglichen Multi-Plattform-AMIGA:

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

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

Dann werden die Programmierer auch die kreative Software erstellen, die der neue Amiga brauchen wird, um sich zu verkaufen.

see U l8er,
tosh«

6. Kommentar zum AMIGA-Magazin in der PCgo! (von Marc Jochimsen)

»Auch wenn's einigen vielleicht schon zum Halse 'raushängt, aber ich möchte auch noch etwas zum Amiga Magazin sagen. Ich bin von der letzten Januar-Ausgabe sehr enttäuscht gewesen, vor allem das mißlungene Editorial des Herrn Quinkertz, von dem man ja schon einige Zeit nichts mehr hörte, hat mich ziemlich aufgeregt. Aber ich habe gleich den beigelegten Coupon für das "neue AM" ausgefüllt und abgefaxt. An meinem Geburtstag Ende Januar dann flatterte die PCgo! ins Haus, doch von einem 32-seitigen Amiga-Teil keine Spur, weder im redaktionellen Teil noch beigelegt. Ich habe der Redaktion dann ein empörtes Fax geschickt - und natürlich keine Antwort erhalten.

Nachtrag 18. Februar: Gestern bekam ich Post aus Neckarsulm. Ich war sehr erstaunt, als ich nach dem Öffnen ein 32-seitiges "Mini-AM" in den Händen hielt, es gibt es also wirklich. Sogar die versprochene CD-ROM war dabei. Am vielsagendsten finde ich das recycelte Titelbild (wenn man diese Minigrafik überhaupt noch so nennen kann...) von September 1995, mit einer dreiköpfigen Redaktion läßt sich halt keine ordentliche Zeitschrift auf die Beine stellen.

Insgesamt bedauere ich die Einstellung des AM, denn genau das bedeutet für mich die "Auslagerung" in die PCgo!. Seit Anfang 90 (ich habe damals den A1000 zu Weihnachten von meinem Vater "geerbt") bin ich AM-Käufer, die meisten Ausgaben davor und auch der Vorgänger-Zeitschrift 68000er habe ich mitgeschenkt bekommen. Bis etwa 1994 war das AM meiner Meinung nach die beste Amiga-Zeitschrift, die man hier bekommen konnte. Obwohl die Qualität ab Mitte 1996 (über-)proportional zum Heftumfang abgenommen hat, trauere ich dem AM deshalb doch nach. Da wird mir nichts anderes übrigbleiben, als zur Amiga Plus zu wechseln und öfter das neue Vollmagazin Amiga aktuell zu lesen :-)

Übrigens, wenn wir schon dabei sind, ich suche noch die mir fehlenden Amiga Magazin-Ausgaben, welche da wären:

11/88, 2/89, 4-9/89, 11-12/89, 6/90, 12/90 und 10/97

Wenn ein Leser diese Hefte vielleicht entbehren kann und mir gegen einen kleinen Betrag oder im Tausch gegen 32 andere Ausgaben, die ich doppelt besitze, überlassen möchte, bitte bei mir melden.

Meine Adresse: Marc Jochimsen, Deichstraße 10, 25826 St.Peter-Ording oder Tel./Fax: 04863/95427. Bitte nicht mailen (kann mein Postfach leider immer noch nicht abfragen :- (), und nicht auf Handy, ist nämlich ab 1. März abgemeldet«

7. A1000 zu verkaufen

»Des weiteren habe ich meinen zweiten A1000 komplett mit Sidecar anzubieten. Dieser Rechner ist auf 512kB :-) RAM aufgerüstet(!), mit KS/WB 1.2 ausgestattet und natürlich ein deutsches System (PAL, Tastatur). Das Sidecar hat ebenfalls 512kB (auch aufgerüstet :-) und eine I/O-Karte, leider spinnt die Kiste jedoch, aber vielleicht findet ein Bastler ja eine Lösung. Mit dabei: MS-DOS 3.3 und ein Handbuch von data Becker. Preismäßig habe ich so an eine VB von 400 DM gedacht. Und wenn jemand einen A500 ohne Netzteil zum Basteln oder ein A570-CD-ROM braucht, gibt's alles bei mir :-)

Meine Adresse: Marc Jochimsen, Deichstraße 10, 25826 St.Peter-Ording oder Tel./Fax: 04863/95427. Bitte nicht mailen (kann mein Postfach leider immer noch nicht abfragen :- (), und nicht auf Handy, ist nämlich ab 1. März abgemeldet«

8. Amiga 1200 mit Festplatte und Monitor gesucht

»6. Februar 1998

Ich suche für ein Kinder- und Jugendhaus in Frankfurt einen Amiga 1200 mit Festplatte und Monitor.

Schön wäre auch noch etwas zusätzlicher Speicher (Fast-RAM) und ein CD-ROM-Laufwerk. Absolut Spitze wäre es, wenn der zusätzliche Speicher auf einer 68030-Turbokarte sitzt.

Optimal wäre ein Preis von etwa 350-400 DM. Mehr als 500 DM kann das Jugendhaus bei seiner momentanen finanziellen Situation nicht ausgeben. Ich

bitte dafür um Verständnis und vor allem um besonders günstige Angebote.

Wichtig ist für mich, das Gerät vor dem Kauf in Augenschein zu nehmen.
Daher sind Angebote aus der Region um Frankfurt besonders günstig.

Angebote bitte per E-Mail an: steigerw@stud.uni-frankfurt.de «

9. Reaktionen auf die AMIGA-aktuell-Kritik von Christian Wimmer

Mehrere Leser haben mir ihre Meinung zu der von Christian Wimmer geäußerten Kritik an AMIGA aktuell mitgeteilt. Einige der Stellungnahmen sind im folgenden veröffentlicht:

Gunter Hinrichsen schreibt:

»Also zu der Kritik von Christian Wimmer muss ich folgendes sagen:

Ich habe nichts gegen Kleinanzeigen in der AA, allerdings kann man ja die Leserbriefe und Kleinanzeigen in zwei Rubriken aufteilen. So koennen die Leser, die sich dafuer nicht interessieren, sie einfach ueberspringen.

> Da hat einer 'n Prob und dann kommen seitenlange Infos und Beschreibungen.

Meiner Meinung nach gehoeren zu einer guten Zeitschrift auch Fragen zu Probs und die Antworten darauf. Ich habe in solchen Ecken auch schon Lösungen gefunden. Um eine Loesung abzukuerzen koennte man allerdings, wenn vorhanden, auf eine FAQ hinweisen.

Auch Leserbriefe gehoeren zu einer Zeitschrift, man kann sie zwar kuerzen, allerdings besteht die Gefahr, daß der Inhalt verfaelscht wird, ausserdem lese ich die Leserbriefe recht gerne, da man dort Meinungen von anderen Usern hoert, ohne grosses "Rumgeflame".

> Die Vorankündigungen sind ja nicht schlecht. Doch man sollte vielleicht > nicht alles reinnehmen. Letztes Mal waren einige MUI-Sachen dabei.

Was erwartet er? Es gibt nun mal Sachen, die einen ueberhaupt nicht interessieren, dafuer aber andere brennend. Eine Zeitschrift ist fuer alle da und nicht nur fuer einen einzigen....

> Vor allem nerven mich diese ellenlangen "Werbetexte".
> Also Pressemitteilungen, Produktankündigungen

Ich finde die Produktankuendigungen und Pressemitteilungen gut, da sie einem stundenlanges Herumgesurfe zu den einzelnen Seiten erspart und man dann ganz gezielt zu den Seiten surfen kann.

> Das war, bzw. ist, auch bei WARPUP/WARPOS vs. PowerUp so.

Dieser Konflikt ist leider wichtig, wird Zeit, daß AI mal ein Machtwort spricht, also weiter darueber berichten!

Ich wuerde nicht sagen, daß sich die AA verschlechtert hat, sie entwickelt sich weiter, bis jetzt, muss ich sagen, zum guten, also weiter so!«

Martin Biro hat folgende Meinung:

»Ich wollte mich zur Kritik von Christian Wimmer äußern.

Ich finde das Magazin AMIGA aktuell eher zu mager! Ich brauche allerhöchstens 30 Minuten, um es von vorne bis hinten durchzulesen. :(

Sicherlich ist das eine oder andere Thema nicht für jedermann geeignet oder interessant genug, aber es ist so wie mit Kirschenessen, zuerst die schönen, und später halt das, was im Topf noch übrig ist. Ich finde es sogar ganz gut, daß es ein wenig von allem ist!

Den Workshop von Heiko Kuschel "ARexx-Kurs" finde ich gut! Es könnten ruhig noch mehr Workshops sein, z.B. ein C++-Crashkurs oder die Generierung von MP3-Audio-Files mit dem Amiga.

Es kann aber auch eine Einführung ins Internet oder das Rendern mit Lightwave oder etwas ähnlichem sein.

Beispieldateien zum Workshop, könnte man irgendwo im Netz ablegen, wo sie von jedermann erreichbar wären.

Die Screenshots aber könnte man echt weglassen, da einzelne Bilder oft wenig Aussagekraft besitzen.«

Soweit Martin Biro, der nächste bitte. Es ist Uwe Pannecke:

»Ich habe zu vielen Punkten, die Christian anführt, eine andere Meinung.

1. Der Umfang des Magazins geht aus meiner Sicht nicht auf Kosten der Qualität.
Auch wenn hin und wieder etwas längere Beiträge zu einem speziellen Thema, wie z.B. WarpUP <-> PowerUP, erscheinen, so kann der geneigte Leser entweder weiterlesen oder genauso komfortabel weiterblättern. Ich bin sehr wohl an etwas tiefergehenden Infos interessiert, auch wenn in dem o.a. Beitrag Hard- und Software angesprochen wird, die (noch) nicht in meinem Rechner steckt. So habe ich aber eine bessere Chance, VOR dem Kauf schlau zu werden. :)
Ich kenne zu viele kurze Statements, auch gerade in AMIGA-Zeitschriften, in denen lediglich die Texte der Disketten- oder CD-Cover abgeschrieben wurden und das ganze eine Kurzvorstellung, oder noch schlimmer, ein angeblicher Praxistest sein sollte.
 2. Gegen Kleinanzeigen in Maßen habe ich nichts einzuwenden. Ich bin immer auf der Suche nach Schnäppchen. ;)
 3. Wenn Fragen in aakt aufgeworfen werden, egal zu welchem Thema, sollten auch die Antworten in aakt erscheinen. Auch wenn im Augenblick das behandelte Problem auf dem eigenen Rechner nicht aktuell ist, kann dies in ein paar Tagen/Wochen schon ganz anders aussehen, und man greift erleichtert nach dem Erinnerungsblitz "da war doch mal was in einer aakt" auf die Problemlösung zurück.
 4. Produktankündigungen sind durchaus erwünscht. Da z.Zt. ja keine Tonnen von Soft- und Hardware auf den AMIGA-User niederprasseln, kann eine KURZE Ankündigung das Bedürfnis nach News durchaus mit befriedigen.
-

Ob in deutscher oder englischer Sprache ist eigentlich für mich nebensächlich. Dennoch ziehe ich natürlich Beiträge in deutscher Sprache vor. :-)

Wenn ich jede Homepage der Firmen/Autoren besuchen müßte, um an die Infos zu kommen, wäre der Aufwand ungleich höher.

Auch hier kann der Leser problemlos die unerwünschten Links in aakt überspringen.

5. Die aakt-Qualität ist gut und in den letzten Monaten eher besser geworden.

Natürlich werden immer wieder Beiträge dabei sein, die für einige Leser weniger interessant sind. Aber das ist in anderen Online-Mags und besonders Zeitschriften auch nicht anders. Stichwort: Weiterblättern.

Ich wünsche mir für die nächsten Ausgaben neben News, Produktankündigungen und Leserbriefen vor allem auch praxisnahe Tests verschiedener Hard- und Software und, wie in dieser Ausgabe begonnen, interessante Kurse.

Nicht zu vergessen ein durchaus auch intensiverer Blick über den AMIGA-Tellerrand zu anderen Rechnersystemen. Ohne Kriegsgeschrei.

Auch wenn sich der aakt-Umfang verdoppeln sollte. ;-)<

Rainer Kalthoff wendet sich direkt an Christian Wimmer:

»Christian, irgendwie habe ich das Gefühl, daß Du meinst, Amiga aktuell werde nur für Dich geschrieben. Wenn Dich einige Artikel nicht interessieren, dann zwingt Dich ja auch keiner, diese zu lesen.

Wie zum Beispiel der WARP<->PowerUp-Artikel. Wenn Dich solche offiziellen Stellungnahmen nicht interessieren, und die notwendigen Erläuterungen für Dich "Gefasel, wo nur noch Programmierer durchblicken" sind, dann beschränke Dich doch darauf, die reinen Testberichte zu lesen.

Der nächste Punkt: Leserbriefe. Sag' mal, wäre es nicht langweilig, nur Leserbriefe mit Verbesserungsvorschlägen (Der Rand muß 2 Pixel nach links, das Rot ist einfach viel zu rot...) zu lesen. Dann würde wohl auch jeder andere Leser immer daran vorbeiblättern, und auf Deinen Brief würde kaum jemand antworten.

Das Ganze kann man dann auch auf eine Stufe mit dem Forum stellen. Die passende Antwort hat Carsten darauf ja schon gegeben. Und wen's nicht interessiert, der kann ja drüber wegblättern.

Was die Vorankündigungen betrifft, widersprichst Du Dir selbst. Erst sind sie nicht schlecht, dann sind doch nur einige (die Dich interessieren) gut, und dann stören die Produktankündigungen. Ja was denn nun? Ja oder nein oder was??

Dich stören die Vorankündigungen von MUI-Produkten. Über MUI kann jeder denken, was er will, aber jetzt stell Dir mal vor, eins dieser Proggies hätte Dich interessiert, und Du hättest Dir dieses dann besorgt. Nach der Installation: Oh Graus, welch Schock: xyz requires MUI 3.8+

Davor haben Dich doch die Beiträge bewahrt. Sei doch froh!

Auch im vorletzten Punkt kann ich nur dagegen halten. Obwohl ich Amiga aktuell noch nicht so lange kenne, kann ich von einer inhaltlichen Verschlechterung nichts feststellen.

Alles in allem, wenn Du das nächste Mal *Deine* Meinung (zur Amiga aktuell) sagst, dann wähle doch auch den entsprechenden Stil und lasse es nicht so aussehen, als ob die Redakteure nur Mist verzapfen würden.

Wenn Du unter Informationsflut leiden solltest, dann schau Dir halt nur die

News-Seiten der Amiga Plus an. Da stehen die News schön komprimiert, und Du verlierst beim Lesen nur wenig Zeit.«

Fazit:

Bislang habe ich den Eindruck, als würde die überwiegende Zahl der AMIGA-aktuell-Leser Christians Auffassungen nicht teilen.

An dieser Stelle sei noch einmal jeder aufgerufen, mir seine Meinung zu AMIGA aktuell bzw. den bislang veröffentlichten Leserbriefen mitzuteilen.

Jeder konstruktiven Kritik, egal ob negativ oder positiv, wird nachgegangen. Schreibt an: aakt@gmx.de

1.6 Workshops

Workshops

1. ARexx-Kurs - Teil 2 (von Heiko Kuschel)

»ARexx-Kurs: Übersicht

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

- Miami
- usw.

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

»2. Programmstrukturen und Ansteuerung von externen Programmen

2.0. Vorbemerkungen

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

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

***** unterteilt einzelne Abschnitte

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

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

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

Wenn Ihr spezielle Fragen habt, etwas nicht verstanden oder Anregungen und Ideen für weitere Kursteile habt, könnt Ihr Euch gern an mich wenden. Ich selbst benutze folgende ARexx-fähige Programme und kann daher auf deren Programmierung kurz eingehen, wenn das gewünscht wird: Wordworth, GoldEd, Database Professional, YAM, Miami, Voyager, TurboCalc.

Hier meine Kontaktadresse:

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

Und jetzt... viel Spaß mit ARexx!

2.1. Die "Hausaufgabe" vom letzten Mal

Im letzten Kursteil ging es um Programmschleifen mit dem Befehl DO...END. Wie kann man nun eine Schleife so programmieren, daß sie dann abbricht, wenn man "Ende" eingibt? Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten: Mit DO UNTIL, DO WHILE, aber auch mit DO FOREVER.

```
-----
/* Hello World Version 1.3.*/
DO UNTIL Eingabe="Ende"
  ECHO "Gib was ein!"
  PARSE PULL Eingabe
  ECHO "Du hast "||Eingabe||" eingegeben."
END
```

```

-----
/* Hello World Version 1.4.*/
DO WHILE Eingabe~="Ende"
  ECHO "Gib was ein!"
  PARSE PULL Eingabe
  ECHO "Du hast "||Eingabe||" eingegeben."
END
-----

```

Die Tilde ~ ist das Negationszeichen in ARexx. ~= heißt soviel wie "ist nicht gleich".

Die zwei senkrechten Striche verknüpfen Zeichenfolgen miteinander.

Die Einrückungen sind zwar nicht nötig, erhöhen aber die Übersichtlichkeit.

Wozu nun diese zwei verschiedenen Möglichkeiten, das offenbar gleiche auszudrücken (DO WHILE, DO UNTIL)?

Es gibt einen Unterschied zwischen den beiden:

```

DO WHILE überprüft die Bedingung am Anfang der Schleife,
DO UNTIL überprüft die Bedingung, wenn ARexx bei END angekommen ist.

```

Das heißt: mit DO UNTIL wird die Schleife in jedem Fall einmal durchlaufen, mit DO WHILE kann es passieren, daß ARexx sofort nach END weitermacht, falls die Bedingung nicht erfüllt ist.

Kapiert? Wenn nicht, probiere einmal, in beiden Versionen als erste Zeile nach dem Kommentar einzufügen:

```

-----
Eingabe="Ende"
-----

```

In Hello World 1.4. wird gar nichts passieren! Die Schleife wird übersprungen, denn die Bedingung ist schon erfüllt.

Hello World 1.3. dagegen geht brav in die Schleife rein... und bis zum END hat sich der Wert von Eingabe schon wieder verändert.

Jetzt fehlt uns allerdings noch die dritte Möglichkeit, Schleifen zu programmieren: DO FOREVER.

Um hier eine Abfrage machen zu können, brauchen wir aber noch einen neuen Befehl. Wir müssen ARexx ja etwas in der Art mitteilen können:

"Wenn Eingabe gleich "Ende" ist, dann verlasse bitte die Schleife. Und wenn nicht, dann gib die Eingabe aus."

Dieser Befehl heißt sinnvollerweise IF... THEN (...ELSE)

Nach dem THEN darf allerdings nur ein einziger Befehl stehen! Wie soll man das anstellen? Oft genug muß nach so einer Abfrage doch eine ganze Menge im Programm geregelt werden. Ganz einfach: Im ersten Teil des Kurses habe ich so einen seltsamen Satz geschrieben: "Dieser Abschnitt zwischen DO und END wird intern wie ein einziger Befehl behandelt." Na, kapiert? Jawohl! Wenn nach dem THEN mehrere Befehle folgen sollen, muß vor dem ersten Befehl ein DO und nach dem letzten dieser Befehle ein END stehen.

Heiko Strohmeier hat mir dafür ein Beispiel geliefert. (Danke, Heiko!) Er hat's wagemutig mit DO FOREVER und IF...THEN probiert und das Ganze auch sehr gut gemacht:

```

-----
/**/
DO FOREVER
  ECHO "Gib Ende für Quit ein"
  PARSE PULL Eingabe

```

```

IF Eingabe="Ende" THEN
ECHO "Die eingabe war richtig "||Eingabe
LEAVE

```

```

IF Eingabe ~="Ende" THEN
ECHO "Die eingabe war falsch "||Eingabe
END

```

Das ist schon eine ganze Menge, aber es fehlt DO... END, um funktionieren zu können. Also:

```

/**/
DO FOREVER
  ECHO "Gib Ende für Quit ein"
  PARSE PULL Eingabe

  IF Eingabe="Ende" THEN DO
    ECHO "Die Eingabe war richtig "||Eingabe
    LEAVE
  END

  IF Eingabe ~="Ende" THEN DO
    ECHO "Die Eingabe war falsch "||Eingabe
  END
END

```

Übrigens: IF...THEN kann auch noch mit ELSE (ansonsten) weitergeführt werden. Eine kleine Änderung des obigen Skripts:

```

/**/
DO FOREVER
  ECHO "Gib Ende für Quit ein"
  PARSE PULL Eingabe

  IF Eingabe="Ende" THEN DO
    ECHO "Die Eingabe war richtig "||Eingabe
    LEAVE
  END
  ELSE DO
    ECHO "Die Eingabe war falsch "||Eingabe
  END
END

```


2.2. Eine kleine "ARexx-Shell"

Aus diesem Skript können wir nun sehr leicht ein Skript machen, das uns die Arbeit mit ARexx sehr erleichtert. Wie wäre es mit einer Art Shell, die ähnlich wie die DOS-Shell der Workbench Befehle direkt interpretiert, wenn man sie eingibt?

Auch dafür gibt es einen Befehl:

```
INTERPRET Variable
```

Variable wird dabei als ARexx-Befehl angesehen und direkt ausgeführt.

Also...

```

-----
/*Interpreter V1.0.*/
DO FOREVER
  PARSE PULL Eingabe
  IF Eingabe="Ende" THEN LEAVE
  INTERPRET Eingabe
END
-----

```

Tip: Speichere dieses Programm irgendwo auf Festplatte, und nimm "rx (Name des Programms)" in Deine HotKey-Liste auf, falls Du ein Programm hast, das andere Programme auf Tastendruck startet!

2.3. Ansteuern von anderen Programmen

2.3.1. ADDRESS

Wir haben zwar noch lange nicht alle Möglichkeiten von ARexx selbst ausgeschöpft. Trotzdem möchte ich schon jetzt darauf eingehen, wie Programme angesteuert werden können, die einen ARexx-Port zur Verfügung stellen. Denn einfache Skripte kannst Du jetzt schon selbst schreiben, und am meisten lernt man meiner Erfahrung nach, wenn man selber was ausprobierst. Und wenn's Probleme gibt... Meine Adresse steht am Anfang des Kurses.

Um ARexx mitzuteilen, welches Programm angesteuert werden soll, benötigen wir den Befehl ADDRESS. Die ARexx-Adresse (ARexx-Port), die dann folgen muß, entnimmst Du der Dokumentation des jeweiligen Programms.

Z.B.:

```

ADDRESS YAM
ADDRESS Wordworth.1
ADDRESS TCALC
ADDRESS GOLDED.1

```

Eine Liste der vorhandenen Ports erhältst Du mit ECHO SHOW("PORTS") Gib das mal in der ARexx-Shell ein! Der Befehl wird weiter unten genauer erklärt.

Nach dem Befehl ADDRESS YAM werden alle Anweisungen, die ARexx nicht versteht, an die YAM-Schnittstelle weitergeleitet. Wenn nun YAM zufällig einen Befehl haben sollte, der auch als ARexx-Befehl existiert, muß Du ihn in Anführungszeichen setzen, damit er nicht von ARexx selbst interpretiert wird.

ADDRESS COMMAND hat eine besondere Bedeutung: Damit können Shell-Befehle aufgerufen werden.

```

-----
ADDRESS COMMAND DIR
-----

```

listet das aktuelle Verzeichnis auf.

```

-----
ADDRESS COMMAND
DIR
-----

```

hat prinzipiell die gleiche Bedeutung. Im ersten Fall wird aber nur eben schnell der Befehl DIR an COMMAND übergeben, im zweiten Fall wird die Schnittstelle als COMMAND definiert und alle weiteren Befehle an COMMAND geschickt.

Also: Ich habe ein Programm, mit dem ich z.B. YAM steuere. Zwischendurch benötige ich einen einzigen COMMAND-Befehl. Dann schreibe ich ihn direkt hinter ADDRESS COMMAND, und alle folgenden Befehle gehen wieder an YAM.

```
-----
ADDRESS YAM                                ADDRESS YAM
(Befehle gehen an YAM)                   (Befehle gehen an YAM)
ADDRESS COMMAND DIR                       ADDRESS COMMAND
                                           DIR
(Befehle gehen an YAM)                   (Befehle gehen an COMMAND)
-----
```

(Wenn Du einen proportionalen Zeichensatz installiert hast, wirst Du diesen Vergleich nicht ganz so gut betrachten können. Sorry!)

ADDRESS kann auch noch ein paar Parameter mit auf den Weg bekommen:
ADDRESS VALUE Variable
interpretiert Variable als solche und nimmt den Inhalt der Variablen als neuen ARexx-Port. Z.B.:

```
-----
Var="YAM"
ADDRESS VALUE Var
-----
```

Alle Befehle gehen an YAM.

ADDRESS ohne weitere Angaben schaltet auf den vorhergehenden ARexx-Port zurück.

2.3.2. SHOW()

Wie kann ich nun aber feststellen, ob ein ARexx-Port wirklich existiert, ob z.B. YAM bereits gestartet ist?

Dazu benötige ich wieder den Befehl SHOW().

SHOW(Option[,Name,Trennzeichen])

Option muß angegeben werden. Es gibt die folgenden Möglichkeiten:

- Clip : Alle Einträge in der Clip-Liste
- Files : Eine Liste der offenen logischen Dateinamen
- Internal : Die interne Port-Liste
- Libraries : die geöffneten Bibliotheken
- Ports : die allgemeinen PublicMessagePorts, zu denen auch die ARexx-Ports gehören.

Es reicht jeweils die Angabe des ersten Buchstabens.

Wird ein Name angegeben, dann ändert SHOW() seine Funktion. Es gibt 1 zurück, wenn der unter Name angegebene Port gefunden wurde, und 0, wenn er nicht gefunden wurde.

Also:

```
-----
YAM-Existiert=SHOW("P",YAM)
-----
```

Die dritte Möglichkeit ist die, ein beliebiges Trennzeichen für die Liste anzugeben. Am sinnvollsten ist ein "Wagenrücklauf", was der Return-Taste entspricht. Er hat den ASCII-Code 10 und wird angegeben als D2C(10) (Warum, erkläre ich im nächsten Kursteil.)

```
-----
ECHO SHOW("P",,D2C(10))
-----
```

2.3.3. WaitForPort

Wenn ein Programm neu gestartet wird, dauert es evtl. eine Weile, bis der ARExx-Port eingerichtet ist. Dafür gibt es den DOS-Befehl `sys:rexxc/WaitForPort`, der maximal 10 Sekunden wartet, bis der ARExx-Port da ist.

ADDRESS COMMAND `sys:rexxc/WaitforPort YAM`

wartet auf die Einrichtung des Ports YAM und macht dann weiter.

2.3.4. OPTIONS, RESULT und RC

Jetzt brauchen wir noch die Möglichkeit, Werte aus Programmen in ARExx zu übernehmen. Das geschieht auf folgende Weise:

- a) Ein Befehl wird an ein Programm geschickt, der einen Rückgabewert verlangt. Z.B. den Inhalt einer Zelle in TurboCalc. TurboCalc setzt diesen Befehl in die Variable RESULT (Ergebnis). In ARExx kann mit der Variable RESULT weitergearbeitet werden.
- b) Ein Befehl wird an ein Programm geschickt. Der Befehl verursacht einen Fehler. Die Variable RC (Return Code - Rückgabecode) wird auf einen definierten Wert gesetzt, der größer als 0 ist. Wenn der Befehl anfällig für Fehler ist, kann man nun eine kleine Fehlerabfrage einbauen: `IF RC~=0 THEN...`
- c) Der Befehl ist so definiert, daß er sein Ergebnis (einen Zahlenwert) in RC ablegt. Das ist meines Erachtens zwar nicht ganz korrekt, aber durchaus nicht unüblich. Beispiel: ISONLINE in Miami liefert 0 oder 1 in RC, je nachdem, ob Miami online ist oder nicht.

Achtung: Diese Variablen funktionieren nur, wenn vorher die entsprechende Option eingeschaltet wurde! Das geschieht mit:

OPTIONS RESULTS

Was soviel bedeutet wie: Gib mir Ergebnisse von anderen Programmen zurück.

Die anderen Optionen liefere ich am Ende des Kursteils nach. Sie sind jetzt gerade weniger interessant.

2.4. Erste Skripte mit anderen Programmen: Zwei Beispiele

2.4.1. Postholen.rexx

Nun können wir schon ein paar kleine Programme schreiben. Ein Beispiel: Ein Skript, das

1. nachsieht, ob YAM gestartet ist, wenn nicht, dann YAM startet
2. das gleiche für Miami
3. online geht
4. Post aus der Warteschlange verschickt
5. Post vom Server holt
6. nochmal nachschaut, ob inzwischen noch mehr Post eingetroffen ist
7. YAM schließt, falls keine neue Post eingetroffen ist
8. offline geht
9. Miami wieder schließt.

... und so schaut das aus:

(Ich habe die Nummern der einzelnen Schritte in Kommentarzeilen mit ### eingefügt.)

```
-----
/* Post abholen mit Miami und YAM */
/* Version 1.0. 9.7.97 Heiko Kuschel */
OPTIONS RESULTS
```

```
YAMON=1
MIAMION=1
MIAMIONLINE=0
/*Bis hierher werden nur die Variablen so gesetzt, daß*/
/*YAMON=1: angenommen wird, daß YAM gestartet ist */
/*MIAMION=1: das gleiche für Miami */
/*MIAMIONLINE=0: Miami ist offline */

/* ##### Teil 1 ##### */
if ~show(PORTS, YAM) then do
  address command
  "run Comm:YAM/YAM" /*Diese Zeile muß Du ändern!*/
  "sys:rexxc/waitforport YAM"
  YAMON=0
  end
/* Wenn YAM nicht bereits gestartet ist, dann*/
/* starte es */
/* warte auf den ARexx-Port von YAM */
/* merke dir, daß YAM nicht gestartet war */
/* Natürlich muß Du den Pfad entsprechend */
/* anpassen. */

/* ##### Teil 2 ##### */
if ~show(PORTS, MIAMI.1) then do
  Address command
  "run Comm:miamilla/miami"
  "sys:rexxc/waitforport MIAMI.1"
  MIAMION=0
  end
/* Genau wie bei YAM. */

/* ##### Teil 3 ##### */
address Miami.1
  isonline
  if RC=1 then do
    MIAMIONLINE=1
  end
  else do
    ONLINE
  end
/*Hier sind zwei Befehle drin, die zum Befehlsschatz */
/*von Miami gehören: */
/*ISONLINE gibt RC=0 oder 1 zurück */
/*ONLINE geht online. */
/*Die Zeile MIAMIONLINE=1 merkt sich, daß Miami schon */
/*online war. Sonst wird am Ende des Programms u.U. */
/*eine Verbindung unterbrochen, wo doch Dein Browser */
/*gerade 98% einer 3-Megabyte-Datei geladen hatte... */

/* ##### Teil 4 ##### */
address YAM
  Mailsendall
/* ##### Teil 5 ##### */
  Mailcheck
  if RESULT>0 then YAMON=1
/* ##### Teil 6 ##### */
```



```

Mailcheck
if RESULT>0 then YAMON=1
/* ##### Teil 7 ##### */
if YAMON=0 then quit
/*Das ist der Teil, in dem eigentlich was passiert. */
/*Mailsendall ist ein YAM-Befehl, der alle anstehenden */
/*Mails sendet. */
/*Mailcheck holt Post ab und gibt in RESULT die Anzahl */
/*der Mails zurück. */
/*Wenn mehr als 0 Mails abgeholt wurden, dann wird die */
/*Variable YAMON auf 1 gesetzt. YAM wird dann am Ende */
/*nicht geschlossen, damit Du die neuen Mails auch */
/*lesen kannst. */

/* ##### Teil 8 ##### */
Address MIAMI.1
if MIAMIONLINE=0 then do
  offline
  end
/*Wenn Miami vorher nicht online war, geht es jetzt auch */
/*wieder offline. */
/* ##### Teil 9 ##### */
if MIAMION=0 then do
  quit
  end
/*Und wenn Miami gar nicht gestartet war, wird es jetzt */
/*wieder beendet. */

```

Das Ganze funktioniert leider noch nicht mit YAM 2.0., da dort ARexx noch nicht vollständig implementiert ist.
Wenn Du das Skript nutzen willst, mußt Du es mit YAM 1.3.x tun.

Achtung: Lasse das Skript nicht unbeaufsichtigt laufen!
Wenn beim Aufbau der Verbindung ein Fehler auftritt, meldet Miami das mit einem Requester und bleibt so lange online, bis Du auf "OK" geklickt hast.
Wenn Du erst nach ein paar Stunden zurückkommst, hast Du eine ziemlich hohe Telefonrechnung... Sobald Miami erst mal online ist, vertraue ich selber meinem Skript. (Bei mir dauert das Laden manchmal eine Stunde.)

2.4.2. Dokumente-Drucken.rexx
Da vermutlich nicht alle hier eine Internet-Verbindung haben, noch ein praktisches Beispiel für Wordworth, an dem ich gleichzeitig noch ein paar Dinge zeigen will.
Dieses Skript tut folgendes:

1. nach einem beliebigen Dokument fragen
2. fragen, ob noch ein weiteres Dokument gedruckt werden soll

Schritte 1-2 wiederholen, bis bei 2. "nein" angeklickt wird

3. ein Dokument nach dem anderen laden und drucken.

Dazu benötigen wir allerdings noch eine neue Information. Also bitte ich alle, die kein Wordworth haben, trotzdem noch den nächsten Absatz zu lesen! Variablen können in ARexx wie in vielen anderen Sprachen mehrere Dimensionen haben. Das sieht folgendermaßen aus:
Name.Nummer - Damit kann man schon eine kleine Datenbank realisieren...

Name.1="Meyer"

```
Strasse.1="Meyerstraße 11"  
Name.2="Hagenbüchel"  
Strasse.2="Briefkastenstr. 188"
```

Kapiert? An den Namen der Variablen wird ein Punkt angehängt, danach kommt eine Zahl. Jeder Name in Verbindung mit jeder Zahl ist eine eigene Variable mit einem eigenen Wert!

Das Schöne in ARexx, im Gegensatz zu den meisten anderen Sprachen, die ich kenne:

Du mußt ARexx nicht von vornherein sagen, welches die höchste Zahl ist. Und man kann auch dem "Stamm" (so heißt der Teil der Variable, den ich als "Name" bezeichnet habe) einen Wert zuweisen, der dann für alle Untervariablen gilt.

Z.B.:

```
-----  
PLZ.=97280 /*Beachte den Punkt!*/  
Zahl=12  
echo PLZ.1  
echo PLZ.10  
echo PLZ.Zahl  
echo PLZ.PLZ  
-----
```

Im letzten Fall wird der Wert der Variablen PLZ.97280 ausgegeben... und der ist auch 97280!

Auch mehrdimensionale Variablen sind möglich: Variable.Zahl.Zahl2

Und nun zu dem Programm. Es ist übrigens mit Dokumentation auch im Aminet zu haben, unter util/rexx/WW-Print.lha

Außerdem sind noch zwei String-Funktionen drin, die eigentlich erst nächstes Mal behandelt werden sollen. Es sind:

LASTPOS(Buchstabe,Zeichenkette)

gibt die Position des Buchstabens an, an der er zum letzten Mal in einer Zeichenkette auftritt.

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

ergibt 11

LEFT(Zeichenkette,Zahl)

ergibt den linken Teil einer Zeichenkette, bis zum xten Zeichen.

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

ergibt "Heiko"

```
-----  
/* Wordworth 5 ARexx-Skript zum Drucken beliebig vieler Dateien */  
/* Heiko Kuschel 27. Juni 1996 */  
/* basierend auf WW5-Skript von MJ (Digita) */  
/* FREeware, falls Digita kein Copyright beansprucht. */  
OPTIONS RESULTS
```

Nummer=0

Pfad=""

DO forever

Nummer=Nummer+1

```
RequestFile TITLE "Zu druckendes Dokument wählen..." PATH Pfad
File.Nummer = Result
/*RequestFile ist ein Wordworth-Befehl. Mit der Option PATH kann
wahlweise*/
/*angegeben werden, welcher Pfad im Requester voreingestellt sein soll.
*/
/*Das Resultat der Abfrage steht in RESULT. RC ist größer 0, wenn Abbruch
*/
/*gewählt wurde.
*/
/*Dieses Skript geht davon aus, daß es direkt aus Wordworth gestartet
*/
/*wurde. Dann ist ADDRESS überflüssig, die Adresse ist bereits richtig
*/
/*gesetzt. Da Wordworth für jedes Textfenster einen eigenen ARexx-Port
*/
/*aufmacht, ist es auch ziemlich schwierig herauszufinden, welchen man
*/
/*adressieren kann. Wenn ich in WW das erste Fenster schließe, geht der
*/
/*ARexx-Port mit dem Namen Wordworth.1 mit flöten. Dann kann ich
natürlich*/
/*nicht einfach ADDRESS Wordworth.1 schreiben. Ziemlich kompliziert, wie
*/
/*gesagt. :-(
*/

Strich=Lastpos("/",File.Nummer)
Pfad=""
if (Strich>0) then Pfad=Left(File.Nummer,(Strich-1))
/*Hier "extrahiere" ich den Pfad des zuletzt gewählten Dokuments, damit
*/
/*der Benutzer sich nicht jedesmal durch alle Verzeichnisse und
*/
/*Unterverzeichnisse durchwühlen muß. Er findet sich im nächsten
*/
/*Requester (wenn weitere Dokumente ausgewählt werden) wieder im
*/
/*gleichen Verzeichnis, in dem er bereits war.
*/

if (RC > 0) THEN Exit
/*Wenn im File-Requester "Abbruch" geklickt wurde, wird das Programm mit
*/
/*EXIT vollständig abgebrochen.
*/

RequestResponse PROMPT "Möchten Sie ein weiteres Dokument drucken?"
if (RC > 0) THEN leave
/*Frage danach, ob ein weiteres Dokument gedruckt werden soll. Wenn nein,
*/
/*wird die DO FOREVER-Schleife mit LEAVE verlassen, wenn doch, geht's
*/
/*oben wieder weiter... mit dem Pfad des zuletzt gewählten Dokuments
*/
/*als Vorgabe.
```

```
*/
END
```

```
      New
      Address Value Result
```

```
/*NEW öffnet ein neues Fenster in Wordworth und gibt in Result den
*/
/*ARexx-Port zurück. Jedes Wordworth-Fenster hat einen eigenen Port:
*/
/*Wordworth.1, Wordworth.2 usw.
*/
```

```
Do Zaehler=1 to Nummer
      Open FILENAME File.Zaehler
      Print
```

```
end
/*In File.1 steht der Name des ersten zu druckenden Dokuments,
*/
/*in File.2 der des zweiten usw.
*/
      Close FORCE
```

```
-----
*****
```

2.4.3. Hinweise fürs eigene 'rumexperimentieren
Leider sind die ARexx-Ports bei manchen Programmen etwas
gewöhnungsbedürftig.

Database Professional akzeptiert Befehle offenbar nur in GROSSBUCHSTABEN.
Wordworth gibt keinerlei Fehlermeldungen aus, wenn das Programm direkt aus
Wordworth gestartet wurde, und ist in der Befehlssyntax sehr pingelig, in
der Dokumentation aber sehr dürftig. Beckertext hat einen Befehl, den ich
genau so eingegeben habe, wie in der Anleitung beschrieben, nicht
akzeptiert. Usw. Da hilft nur eines: Probieren, probieren, probieren. Und
"Trace", das unten beschrieben wird.

Schau Dir einfach mal verschiedene ARexx-Skripte an und versuche
herauszufinden, was sie machen, und wie sie das machen.
Für Wordworth 6 existiert eine überarbeitete (ergänzte und verbesserte)
Version der Dokumentation der ARexx-Befehle im Aminet. Verzeichnis:
docs/misc/WW6-Germ-ARexx.lha

Wichtig zu wissen ist die Behandlung von Anführungszeichen in ARexx-
Skripten.

Wenn Du ein " an das ausführende Programm senden willst, mußt Du es in ''
setzen (Linke-Alt-ä).

Wenn Du ein ' an das ausführende Programm senden willst, mußt Du es in ""
setzen.

Beide Anführungszeichen sind geeignet, einen Befehl einzuschließen.

"END" ist gleichbedeutend mit 'END'. Beides wird an ein externes Programm
gesendet.

Vor dem Ausführen einer Zeile entfernt ARexx immer die "äußersten"
Anführungszeichen. Aus "END" wird END, das dann an das externe Programm
geschickt wird.

```
-----
ADDRESS TCALC /*Das ist TurboCalcs Adresse*/
variable="Hallo"
Put Variable /* Fügt den Wert von Variable in die aktuelle Zeile ein*/
```

```
"NACHUNTEN()" /* Setzt den Cursor eine Zeile tiefer */
'Put Variable' /* Da Variable mit in Anführungszeichen steht, wird */
                /* es als Text interpretiert, nicht als der Name einer*/
                /* Variablen. In TurboCalc steht in dieser Zeile VARIABLE */

"NACHUNTEN()"
Put "Hallo Du da"
"NACHUNTEN()"
Put "Ich sage mal '||Variable||' zu dir"
'NACHUNTEN()'
'Put "Ich sage mal '||Variable||' zu dir"
-----
```

Schau Dir mal mit Trace (vgl. u.) an, was ARexx aus den einzelnen Zeilen macht!

2.5. Trace

"Trace" (Spuren) ist eine Möglichkeit, herauszufinden, was Dein Programm denn nun eigentlich tut.

Es handelt sich im wesentlichen um die schon im ersten Kursteil kurz erwähnten DOS-Programme im Verzeichnis sys:rexxc

Du mußt diese Befehle also in eine Shell eingeben, nicht in ein ARexx-Programm! (Dort höchstens mit ADDRESS COMMAND)

```
TCO Trace Console Open
    Öffnet ein eigenes Trace-Fenster
TCC Trace Console Close
    schließt das Fenster wieder
TS Trace Start
    Ab sofort werden alle Befehle in der Form, wie sie ARexx
    interpretiert, ausgegeben. Ergebnisse werden angezeigt. Der nächste
    Befehl wird erst nach Drücken von Return ausgeführt.
TE Trace End
    Tracing wird wieder beendet. Für den momentan ausgeführten Befehl muß
    im Trace-Fenster noch einmal Return gedrückt werden.
```

In der Trace-Console können auch Befehle eingegeben werden, die als Teil des Programms betrachtet werden.

= wiederholt die Ausführung der letzten Zeile

-x überspringt die nächsten x Befehle

In der Trace-Console werden vor der Auflistung der abgearbeiteten Befehle folgende Codes vorangestellt:

```
+++ Befehls- oder Syntaxfehler
>C> erweiterter zusammengesetzter Name
>F> Ergebnis eines Funktionsaufrufs
>L> Sprungmarkenklausel
>O> Ergebnis einer zweistelligen Operation
>P> Ergebnis einer Präfix-Operation
>U> nicht initialisierte Variablen
>V> Wert einer Variablen
>>> Ergebnis eines Ausdrucks
>.> Wert eines "Platzhalter"-Tokens
```

Es gibt allerdings auch einen Befehl, der innerhalb eines ARexx-Programms angewendet werden kann. Er heißt sinnvollerweise

TRACE

und hat eine Menge Optionen:

ALL	Zeigt alles an.
BACKGROUND	Es findet keine Ablaufverfolgung statt. Was immer das auch heißt.
COMMANDS	Zeigt alles an, was an ein externes Programm geschickt wird.
ERRORS	Zeigt alle Fehler an. (Befehle, die RC~=0 liefern.)
INTERMEDIATES	Zeigt alle Zwischenwerte an.
LABELS	Zeigt alle Sprunganweisungen an (die hatten wir noch nicht).
NORMAL	Zeigt alle Befehle an, die den voreingestellten Schweregrad (OPTIONS FAILAT x) überschreiten (RC>=x).
RESULTS	Zeigt alle Ergebnisse an.
SCAN	Prüft das Skript auf Fehler, ohne es auszuführen
OFF	Aus.
!	Schaltet das Versenden von Befehlen an externe Programme ab, beim zweiten Aufruf wieder an.
?	Entspricht TS in DOS. Nach jedem Befehl wird gewartet. Nochmal schaltet den Modus wieder aus.

Es reicht jeweils die Angabe des ersten Buchstabens: TRACE R
 ? kann auch in Verbindung mit den anderen Optionen verwendet werden: TRACE R?

Außerdem gibt es die Funktion TRACE()

ECHO TRACE()

oder:

Ergebnis=TRACE()

ECHO Ergebnis

gibt die momentane Trace-Einstellung aus.

Außerdem können innerhalb der Klammern die gleichen Parameter angegeben werden wie bei TRACE.

ECHO TRACE("A")

setzt Tracing auf All.

2.6. Übersicht über die neuen Befehle und Funktionen

IF...THEN...ELSE

INTERPRET Ausdruck

ADDRESS (VALUE|COMMAND)

Ergebnis=SHOW("C|F|I|L|P",Name,Trennzeichen)

TRACE Optionen

Ergebnis=TRACE()

Ergebnis=LASTPOS (Zeichen, Zeichenkette)

Ergebnis=LEFT (Zeichenkette, Zahl)

OPTIONS [NO] RESULTS die unten genannten Systemvariablen werden

(de-)aktiviert

FAILAT x RC>=x wird als Fehler interpretiert

PROMPT Ausdr. Bei PULL und PARSE PULL wird Ausdr. vorangestellt

[NO] CACHE: Der interne Befehls-cache, der die Ausführung von Schleifen beschleunigt, wird ab- bzw. angestellt. Normalerweise an.

ohne Parameter werden die Einstellungen wieder zurückgesetzt.

DOS-Befehle:

TCO
 TCC
 TS
 TE
 WaitForPort

Systemvariablen:
 RESULT
 RC

So, das war's für diesmal. Ich hoffe, es ist mir gelungen, Dich ein wenig in die Materie einzuführen. Probiere einfach mal aus, Deine eigenen Skripte zu schreiben! Und im Aminet gibt es ein eigenes Verzeichnis util/rexx, in dem auch viele Skripte darauf warten, von Dir erforscht zu werden. Bitte schreibe mir, wenn Du etwas nicht verstanden hast oder bestimmte Probleme hast. Auch, welche Programme Du programmieren willst, und zu welchem Zweck. Wenn möglich, werde ich darauf eingehen.«

1.7 Testberichte

Testberichte

1. Softwaretest: XFileSystem (von Rainer Kalthoff)

»Softwaretest: XFileSystem (xfs209_beta2) von Francis Swift

Wenn man sich regelmäßig durch die Recent-Liste des Aminets wühlt, gibt es viele Programme, bei deren Beschreibung man schnell weiterliest. Ach, schon wieder ein xyz-Clone. Oh, ein Update von 0.12beta3gamma7 auf 0.12beta3gamma71, wie interessant: In der Dokumentation wurde ein ";" gegen ein "." ausgetauscht.

Aber das xfs-readme fiel mir sofort ins Auge: Multi filesys+.device, pc+pcw+minix+more.
 Ein Filesystem für viele Formate. Prima, nur noch ein Laufwerk für Mac und PC und Amiga, oder? Ich war ganz schön gespannt.

Zunächst einmal die Features:

* Ein einziger Handler und ein Device, das die folgenden Formate liest:

Name	System	Hersteller / Modell
Acorn	Archimedes E Format	Acorn Computers
Amiga OFS	Workbench 1.x	Commodore
Amiga FFS	Workbench 2.xx	Commodore
Amiga FFS/DC	Workbench 3.xx	Commodore/Gateway
Atari ST/TT	TOS 1, TOS 2 etc.	Atari Corporation
BetaDOS	Spectrum und +D	BetaSoft
Diskspare	Amiga custom High capacity format	
GDOS	Sinclair Spectrum	MGT Disciple Interface
G+DOS	Sinclair Spectrum	MGT/Datel +D interface
MasterDOS	SAM Coupe	MGT and BetaSoft

MSDOS	IBM PCs und Clones	Micro\$oft
MSXDOS	Alle MSX	Sony, Toshiba etc.
QDOS	QL & Clones	Sinclair, CST, Miracle
SAMDOS	SAM Coupe	Miles Gordon Technology
Windows95/NT	IBM-Kompatibel	Micro\$oft

Unterstützung für CP/M-Formate (teilweise Amstrad PCW und Plus 3) und Apple Mac soll bei entsprechender Nachfrage folgen. Alle anderen Vorschläge können berücksichtigt werden, sofern Dokumentationen für das LowLevel- und das logische Format beiliegen. Geplant ist ein Handler, der jedes Format, das dem Amiga zugänglich ist, verarbeiten kann, inklusive FM & GCR und multiplen Sector-Größen pro Track.

- * Im Moment versteht das fd.device Amiga-Tracks (normal und Diskspare) und PC-Tracks (in den meisten allgemeingültigen Sektor-Größen, z.B. 128, 256, 512, 1024, 2048 etc).
- * Kompatibel mit ALLEN Amiga-Systemen von Workbench 1.2 bis 3.1. Man kann OFS-Disketten auf einem A4000 formatieren und FFS-DC auf einem alten A500 lesen!
- * Kompatibel mit HD- (High Density) und DD-Laufwerken sowie ungewöhnlichen Mediengrößen (3 Zoll [Amstrad] und 5.25 Zoll).
- * Unterstützt lange Windows95-Dateinamen.
- * FILE0 und FILE1 lassen die Bearbeitung von Disk-Images auf anderen Medien (RAM, HDD, CD, ...) zu.

Die Einschränkungen:

Formatieren von Disketten funktioniert, solange das ursprüngliche Format des Datenträgers benutzt wird. Es ist nicht möglich, das Format zu ändern. PC bleibt PC, Atari bleibt Atari...

Schreiben wurde nur auf QDos getestet und ist für Spectrum und PC noch nicht verfügbar.

Der CatWeasel-Disketten-Controller wird nicht unterstützt, da dort das Format vom Benutzer explizit angegeben werden muß.

So viele Möglichkeiten machten natürlich neugierig. Also, schnell installieren und testen. Handler und Device an die entsprechenden Stellen kopieren, FDO mounten und eine Win95-Disk ins Laufwerk schieben.
... Sofort ein Erfolgserlebnis.

Das Icon erscheint wie bei CrossDOS auf der Workbench. Jetzt wird es spannend:

Ein Doppelklick auf das Icon Das Fenster geht auf Nix zu sehen.

Ouh Hah, den Anzeigemodus wechseln: Alles anzeigen. Das Laufwerk rattert, und ... alles 8+3. Aber was ist das? Nicht alle Namen sind in Großbuchstaben. Eine Datei besteht auch aus kleinen, und im Kommentar steht der gleiche Name, nur in Großbuchstaben.

Vielleicht war die Win95-Startdisk doch nicht das Gelbe vom Ei. Also ein neuer Versuch mit abgespeicherten Texten aus WinWord. Hurra, lange

Dateinamen, und im Kommentar steht der DOS-Name in 8+3. Endlich hat der Datenaustausch mit kryptischen Namen ein Ende. Jetzt kommt der Härtestest. Eine ASCII-Datei mit einem langen Namen wird auf die Disk kopiert. Einwandfrei. Die Disk in den PC, Verzeichnis auflisten unter Win95, alles in Ordnung, kein Datenverlust, der Datenträger ist OK.

FD0: verhält sich also genau wie ein normales Amiga-Laufwerk, auch mit Amiga-Disketten. Nur hat man dann je ein Icon für DF0: und FD0: auf der Workbench. Wie angekündigt tut sich bei Mac-Disketten nicht viel. Erkannt wird die Diskette zwar, der Inhalt bleibt jedoch verborgen, und die Kapazitätsanzeige stimmt auch nicht. Aber der Autor verspricht in Kürze Abhilfe.

Die FILE-Devices konnte ich mangels File leider nicht testen, ebenso wie die Arbeit mit WinNT-Disketten, jedoch die Anwendung des xfs auf von Win95 formatierte Festplatten. Ich habe meinen Amiga über Siamese und SCSI mit meinem PC verbunden. Bisher habe ich die in der Mitte liegende Festplatte über Cross-DOS dem Amiga zur Verfügung gestellt. Mit einer Änderung der Mountlist auf xfs und einer Erhöhung der Stacksize auf 16000 meldete sich die Platte sofort mit den langen Win95-Namen. Ich benutze xfs jetzt mit dieser Platte seit Mitte Januar und hatte noch keinen Datenverlust, xfs betreffend. Leider gab es jedoch einige Abstürze. Jedesmal wenn die Platte nicht eingeschaltet ist, stürzt xfs beim Mounten ab.

Alles in allem lohnt sich die Installation, schon wegen der langen Dateinamen für Win95. Die anderen Formate, außer Atari, sind für Deutschland vielleicht etwas exotisch. Schmerzlich vermisse ich eigentlich nur die Unterstützung für Macintosh, aber hier wird ja dran gearbeitet.

Rainer Kalthoff

eMail:

R.Kalthoff@ping.de
kaltho00@marvin.informatik.uni-dortmund.de
su0326@studserver.uni-dortmund.de

Homepage:

<http://www.ping.de/sites/storm/index.html>

Das XFileSystem findet man im Aminet unter [disk/misc/xfs209_beta2.lha](#) «

Anmerkung der Redaktion: Mittlerweile ist xfs in der Version 2.10beta2 erschienen (Aminet: [disk/misc/xfs210b2](#)).

2. Softwaretest: Visage (von Uwe Pannecke)

»Visage - der ultimative Bildanzeiger?!

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

Nachdem in der aakt 2/98 der Bildanzeiger Mysticview einem Praxistest unterzogen wurde, soll heute sein Mitbewerber VISAGE unter die Lupe

genommen werden.

Es ist erstaunlich, daß bei der Vielzahl bereits vorhandener Bildanzeiger unterschiedlichster Couleur immer wieder noch ein neuer Vertreter programmiert und unter die AMIGA-Gemeinde "geworfen" wird.

VISAGE-Autor Magnus Holmgren meint, keiner der vorhandenen Bildanzeiger entspricht seinen Wünschen vollständig, und so programmierte er sein eigenes Anzeigeprogramm.

Das Ergebnis seiner Programmierbemühungen macht einen guten Eindruck!
Doch der Reihe nach:

Systemvoraussetzungen:

Wie Mysticview benötigt auch VISAGE AMIGA-OS 3.0. Der Autor verspricht eine sichere Funktion des Programmes bereits ab 512 kB, wenn auch größere Bilder zwingend mehr RAM-Speicher verlangen.

Während der Installation (benutzerfreundlich mittels Installer) wird bei Bedarf eine für 68020+ Prozessoren optimierte Programmversion auf die Festplatte geschrieben.

Im Gegensatz zu MysticView ist VISAGE Freeware, also kostenlos, jedoch nicht umsonst ;)

VISAGE unterstützt jeden ECS- und AGA-Chipsatz sowie RTG.

Es werden programmintern die Bildformate IFF ILBM, JPEG, PNG und über Datatypes alle nur denkbaren Formate angezeigt.

Ich habe die aktuelle 68020-Version 39.18 unter CyberGfx 2.25 und picture.datatype Version 43 getestet.

Dabei mußte sich VISAGE an IFF ILBM-, JPEG-, EPSF-, AMF-, GIF-, PNG-, PCX- und TIFF-Bildern beweisen.

VISAGE kann sowohl von der Workbench als auch von der Shell aus gestartet werden.

In beiden Varianten bietet sich eine schier unüberschaubare Anzahl an Optionen, die dem Programm mit auf den Weg gegeben werden können.

Es sind insgesamt 60 (in Worten <sechzig>!) Argumente, die in den Tooltypes des Piktogramms oder im CLI bei Bedarf einzugeben sind. Diese enorme Vielfalt ist aus meiner Sicht auch gleichzeitig eine Schwäche von Visage.

Da es im Gegensatz zu MysticView keine Benutzeroberfläche gibt, in der intuitiv bestimmte Optionen angewählt werden können, wird sich eine lange Einarbeitungszeit mit umfangreichem Handbuch-Studium nicht vermeiden lassen, um alle Möglichkeiten des Programmes ausschöpfen zu können.

Wer gewillt ist, diesen Aufwand auf sich zu nehmen, wird dann allerdings mit fast unbegrenzter Einflußnahme durch den User belohnt.

So können z.B.

- natürlich Bilder bildschirmfüllend und/oder zentriert dargestellt werden,
- die unterschiedlichsten Bildschirme vorgegeben oder der optimalste ausgesucht werden,
- dabei läßt sich jeder (nicht nur native) AMIGA-ScreenModus als Text, Kenn- Nummer oder mit Hilfe eines Requesters wählen,
- auch wie bei MysticView ein Diashow-Modus genutzt werden, der u.a. bei Bedarf mit Bildschirmschonern zusammenarbeitet,
- während der Bildanzeige vorher definierte Kommandos ausführen, um dem Bild einen Kommentar ("Dieses Bild löschen") anzuhängen, das Bild zu verschieben, zu löschen...

- die Bilddaten (Bildformat, Größe, Farbtiefe, Name) im Bild selbst angezeigt,
- xpk-gepackte IFF ILBM-Bilder betrachtet,
- der Gamma-Wert des Monitors festgelegt werden, so daß die Helligkeit des angezeigten Bildes optimiert wird,
- Color-Cycling aktiviert,
- die Nutzung der programminternen Bildformat-Routinen oder nur die der Datatypes erzwungen,
- die in einer Datei "VisageOpts" abgelegten Voreinstellungen gelesen oder ignoriert,
- die Nutzung von Interlace-Screenmodes verweigert werden, und und und.

Im täglichen Gebrauch erfüllte VISAGE seine Aufgaben zuverlässig und absturzfrei.

Aber auch VISAGE hat seine Ecken und Kanten.

Nicht alle meiner JPEG-Bilder konnte das Programm darstellen.

Dabei spielte es keine Rolle, ob die programminternen JPEG-Routinen oder die des Datatypes benutzt wurden.

Statt dessen bekam ich die Fehlermeldung

"Konnte xxx.jpg nicht anzeigen: Nicht genügend Graphikspeicher".

Erstaunlich, denn unter gleichen Betriebsbedingungen hat Multiview keinerlei Schwierigkeiten mit diesen Bildern.

Fazit:

Im finalen Vergleich VISAGE - MysticView gibt es einen eindeutigen Sieger, geht es nur um eine simple Anzeige von Bildern:

MULTIVIEW als Bestandteil der System-Software!

Multiview ist am kompatibelsten, kleinsten und damit platzsparendsten (MysticView ist dreimal, VISAGE sogar viermal größer als MultiView) sowie durch einen ARexx-Port durchaus fernsteuerbar.

Soll das Anzeigen der Bilder auf möglichst vielfältige Weise beeinflussbar sein, findet der Vergleich keinen eindeutigen Sieger.

Für den intuitiv arbeitenden User ist MysticView die erste Wahl.

Eine gefällige und sinnvoll arrangierte Bedienoberfläche erleichtert den Umgang mit dem Programm wesentlich. Außerdem können hier mehrere Bilder, nur begrenzt durch den verfügbaren Speicher, auf einem Screen geöffnet (und dort z.B. verglichen) werden.

Dies kann VISAGE leider nicht bieten, weder GUI noch mehrere Bilder auf einem Screen. Dafür kennt die Einstellvielfalt dieses Programmes kaum Grenzen. Der experimentierfreudige und Shell-orientierte User wird an VISAGE seine Freude haben.

Sowohl VISAGE als auch MysticView können sehr gut in Programme wie DOpus eingebunden werden.

Bezugsquelle:

Aminet unter /gfx/show/visage.lha

VISAGE ist Freeware.

Uwe Pannecke
Uwe.Pannecke@t-online.de«

»Kleiner Nachtrag:
Habe photocd.datatype installiert und Visage sowie MysticView mit vielen Photo-CD-Bildern intensiv gequält.
Beide Programme haben den Test bestanden.
[MultiView natürlich auch ;)]«

3. Erfahrungsbericht: Yamaha DB50XG am AMIGA (von Marco Wolff)

»Hallo Amiga-Freaks!

Als dieses kann man Euch hoffentlich oder Gott sei Dank bezeichnen, weil Ihr wohl, genauso wie ich, an Eurer Kiste hängt. Ich für meinen Teil bin seit 1989 bei meinem Amiga-Computer und werde auf keinen Fall auf was anderes umsteigen.

Das einzige, was mich nervt, ist die Tatsache, daß Amiga-Hardware 30-300% teurer ist als vergleichbare PC-Hardware. Aus diesem Grunde sehe ich mir unregelmäßig die Hardware-Hack-Abteilung im Aminet an, um für mich Brauchbares herauszufiltern. Bei meinem Besuch im Aminet Mitte Januar stieß ich dann auf ein Archiv namens Waveblaster.lha von Christian Buchner alias Flowerpower, der die geniale Idee hatte, ein Wavetable-Board namens Yamaha DB50XG an den Amiga anzuschließen.

Als ich mir das Textfile im Archiv angesehen hatte, wurde mir klar, daß es sehr einfach sein würde, dieses zu bewerkstelligen.

Ich besorgte mir die Teile und legte mit dem Bau des Interfaces los. Nach etwa 1 Stunde Arbeit hatte ich alle Bauelemente fast ohne Komplikationen auf meiner Experimentierplatine zusammengebaut, so daß nur noch die Stromkabel anzuschließen waren. Doch nun gab es ein Problem. Ich wollte nicht meinen neuen A1200 Tower direkt ins Siliziumnirvana schicken, falls ich einen Fehler gemacht hatte.

Also grub ich meinen A500 aus und schloß das Interface mitsamt dem Wavetable-Modul an diesen Rechner zum Testen an. Allerdings sollte man vorher gründlich den Schaltplan im Anhang des 500ers anschauen, damit man keine Dioden oder Widerstände verheizt! Ihr könnt mir glauben, ich war schon lange nicht mehr so nervös, als ich den Rechner einschaltete. Aber bingo! Nach drücken der Reset-Taste (Wavetable) lud ich Midiplay und spielte den XG-Demosong mit sagenhaftem Erfolg ab.

Okay, Testphase bestanden und ab in den 1200 Tower mit Interface und Karte. Nun ruht das Modul schön isoliert auf meinem Netzteil und liefert sagenhafte Ergebnisse. Jedem/r Nachbauer(in) sei wärmstens ans Herz gelegt, sich die XG-Ninja-I+II-Soundtracks reinzuziehen (groovt unglaublich ab).

Fazit: Es ist wirklich einfach, diese Schaltung nachzubauen. Jeder, der schon mal kleine Bausätze von Conrad oder Völkner zusammengelötet hat, sollte eigentlich mit dem Bau zurechtkommen. Außerdem sollte man alles einer genauen optischen Kontrolle unterziehen, um Schäden an Rechner und Wavetable zu vermeiden.«

4. Kurztest: AlgoMusic (von Sebastian Chrzanowski)

»AlgoMusic ist jetzt in der Version 2.3 zu haben. Zuerst zu AlgoMusic: Es ist ein sehr komplexes Programm, das Techno- und House-Musik sehr schnell generiert und diese dann auch abspielt. Das Preferences-Programm ist gut und uebersichtlich aufgebaut, man sieht einen Analyzer, kann z.B. die Lautstaerke von Chord, Drums, Bass, BBeat, Melody, Acid, Main und Speech einstellen.

Die neue Version beinhaltet nun eine bessere "New Song" und "Quit"-Tastatur/Maus-Kombination. Es wurden MagicWB- und NewIcons hinzugefuegt, und das Programm ist kleiner geworden. Fehler in AlgoMusicPrefs und im Installer wurden behoben.

Das einzige, was AlgoMusic zum fuehrenden Programm dieser Art machen wuerde, waere, dass man die Melodien abspeichern koennte, wie bei "Musiker" zum Beispiel. Na ja, vielleicht aendert sich das bei der naechsten Version, ich bin schon darauf gespannt.«

1.8 Spieleteil

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

AMIGA AGPJ - das garantiert unabhängige AMIGA-Games-Magazin

März 1998 (2. Jahrgang - Nummer 07)

1. Danksagungen

Vielen Dank den folgenden Firmen und Personen:

- clickBOOM für die Testversion von Myst
- APC & TCP für die Testversion von MegaBlast.
- Fortress Software für die Demo-Version von MAX Rally
- Stefan und Thomas Schulze für die Zuverfügungstellung von Crossfire für das AMIGA-aktuell-Gewinnspiel.
- allen Lesern, die sich an den AMIGA AGPJ-Lesercharts beteiligt haben, und sonstige Kritik und Lob geäußert haben. Macht weiter so!

2. Aufruf

Liebe Leser,

Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder Lesercharts. Es beteiligen sich immer mehr Leser an den Charts, aber ich kann nicht genug davon bekommen. Wenn Ihr also meint, daß Euer Lieblingsspiel in die Top 10 gehört, schreibt mir Eure persönliche Top 10. Alle Zuschriften nehmen an der Verlosung von AMIGA aktuell teil. Vergeßt aber bitte nicht, die Meinungsfrage von AMIGA aktuell

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

Liebe Programmierer und Softwarefirmen,

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

3. Vorwort

Hallo Spieler!

Die erste Ausgabe der Zeitschrift "AMIGA FUTURE" ist also erschienen. Wer sie aufmerksam gelesen hat, dürfte darin irgendwo auch meinen Namen gefunden haben. Trotzdem fehlt mir nicht der Abstand, Kritik zu üben, wo sie angebracht ist. Warum ist diese eigentlich eigenständige Zeitschrift das AMIGA plus-Sonderheft 11 und ist somit auch gleich die AMIGA FUTURE 11? Und warum gibt es kein Vorwort; hätte der somit leider vorhandenen Anonymität sicher gutgetan. Das von AMIGA plus in jedem Werbetext verwendete Versprechen "topaktuell" kann angesichts der extrem langen Vorlaufzeit auch nicht erfüllt werden, so sind die News dann auch nicht wirklich "new". Den Layout-Schwächen und -Fehlern stehen immerhin recht neutrale Testberichte gegenüber, die die Spiele des APC&TCP nicht besser bewerten als Spiele anderer Firmen. Eine weitere Schwäche des neuen Magazins ist die Fülle an Fehlern, die an manchen Stellen zu bewundern ist. Lest Euch zum Beispiel mal den Abschnitt "Was nehmen ich denn nun?" auf Seite 21 unten durch. So viele Fehler in so kurzer Zeit sieht man wohl eher selten in einer Zeitschrift. Ich hoffe, beim nächsten Mal werden die Artikel auch gelesen, bevor sie gedruckt werden. All diese Kritikpunkte sollten jedoch niemanden vom Kauf der Zeitschrift abhalten. Angesichts der (supergeilen ???) Vollversion von Trapped wird der hohe Preis zwar nicht komplett gerechtfertigt, aber vielleicht kann ja auch hier in der Zukunft noch etwas gemacht werden. Ich jedenfalls warte mit Spannung auf die zweite Ausgabe. Jetzt aber zum wirklich aktuellen Magazin AMIGA AGPJ: viel Spaß beim Lesen...

4. Spiele-News aus aller Welt

- Quake-Update

Die englische Zeitschrift CU AMIGA berichtet in ihrer neuesten Ausgabe auf 6 Seiten über Quake. Ihr lag scheinbar schon eine erste Version des Spiels vor. Nach Meinung der Redakteure ist die AMIGA-Version die schnellste Version des Spiels bisher, auf einem 68060/50 laufe das Spiel so schnell wie auf einem PC mit Cyrix P150-Prozessor, und selbst die AGA-Version laufe mit 68060/50 in der 320x200-Auflösung so schnell wie auf einem 486 mit 100 Mhz.

Quake soll inzwischen übrigens Ende Februar erscheinen, bzw. erschienen sein.

- Doom-Update

Neue Versionen der Amiga-Doom-Ports sind im Aminet erschienen. Der beste Port ADoom ist mittlerweile in der Version 1.1 erhältlich. Im Vergleich zum letzten Monat gab es weitere Geschwindigkeitssteigerungen und viele neue Features und Bugfixes. Neben VDoom gibt es inzwischen mit ZhaDoom eine weitere Portierung für die PowerPC-Amigas, die allerdings unter WarpUp läuft.

Ein Tip noch für Leser ohne Modem oder Leute, die Geld sparen wollen. Auf der CD der neuesten CU AMIGA-Ausgabe (März 1998 - CUCD 20) befinden sich neben (logischerweise nicht aktuellen) Amiga-Doom-Ports das Shareware-WAD-File und sage und schreibe 80 zusätzliche WADs. Die 28 DM sind also sicherlich eine lohnende Investition.

- Descent-Update

Nachdem der Sourcecode von Descent freigegeben wurde, dauerte es natürlich nicht lang, bis erste Ports für den AMIGA erschienen. Die Systemvoraussetzungen sind noch recht hoch, aber die Komplexität des Spiels sollte sowieso einen schnellen Prozessor und eine Grafikkarte benötigen, um das Spiel halbwegs spielbar zu machen. Ein Hindernis zur Bekanntheit, die die AMIGA-Doom-Ports erreicht haben, ist, daß zum Spielen der Amiga-Descent-Ports die kommerzielle Descent-Version von Nöten ist. Die Shareware-Version läuft leider nicht. Alle Besitzer des PC-Spiels können sich die AMIGA-Ports aus dem Aminet downloaden (game/shoot).

- Myst-Patches im Aminet

2 Patches für Myst sind ab sofort im Aminet erhältlich. Der eine patcht das Spiel auf Version 1.1 und merzt einige Fehler des Spiels aus, der andere deutsch einige versehentlich in die deutsche Version gekommene englische Dateien ein.

- Vulcan-News

In einer seeeeehr langen Pressemitteilung hat Paul Carrington von Vulcan Software im Februar sein Leid geklagt.

In der Erklärung geht es hauptsächlich um die Vergangenheit und die Gegenwart von Vulcan Software und dem AMIGA-Markt im allgemeinen. Der AMIGA-Markt sei mittlerweile so klein, daß es sich kaum noch lohne, Geld zu investieren. Vulcan bemängelt hauptsächlich die immer noch vorhandenen Raubkopierer und Software-Piraten und sieht als einzige Chance für ein Comeback des AMIGAs, daß ein Rechner auf den Markt gebracht wird, der einen Monitor, Tastatur, Disketten-Laufwerk, 24xCD-ROM-Laufwerk, 1 bis

10 GB-Hard Disk, Modem, Grafikkarte mit 4 MB RAM, 3D Chipset, 32 MB RAM, 060 CPU mit 200 MHz-PowerPC-Karte, MPEG-Decoder, Soundkarte, Lautsprecher, AGA (für Rückwärts-Kompatibilität), neues OS, vorinstallierte Web-Browser, E-Mail-Programme, Textverarbeitung, und andere Software bietet und für einen Preis von 400 englischen Pfund (ca. 1200 DM) erhältlich sein muß; und er muß AMIGA heißen. Da dies in der näheren Zukunft nicht in Sicht ist, hat Vulcan beschlossen, auch Software für PC und Playstation zu produzieren. Eine weitere Konsequenz ist die Einstellung der Titel Breed2000, 3D Games Creator, Jet Pilot Expansion CD und Valhalla 4. Die Titel Hellpigs und Wasted Dreams sind von den Programmierern so lange auf Eis gelegt, bis der AMIGA-Markt sich regeneriert hat. All dies bedeutet jedoch nicht einen Ausstieg Vulcans aus dem AMIGA-Markt. Genetic Species soll im Februar erscheinen, gefolgt von Desolate und Hard Target sowie dem Genetic Species World Creator. In Zukunft werde sich Vulcan verstärkt in Richtung PowerPC bewegen, was durch den Vertrag mit World Foundry schon begonnen habe. Die komplette, sehr lesenswerte Erklärung ist z.B. auf der Amiga-Flame-Website erhältlich.

- Genetic Species-Update

Die Programmierer von Genetic Species sind scheinbar Perfektionisten. Wie ist es anders zu erklären, daß das Spiel immer noch nicht erschienen ist und das Spiel seit dem 3. Demo wieder extrem verbessert wurde. Wir warten also wieder einen Monat.

- Sadeness enttäuscht

Auch die Firma Sadeness ist über die Verkaufszahlen ihres Spiels onEscapee enttäuscht. Die Firma meint, die niedrigen Zahlen zeigen den AMIGA-Markt in keinem guten Licht. Wenn ein Spiel, das von allen Magazinen als sehr gut bewertet wird, sich nur so schwach verkaufe, sei das nicht gut für zukünftige AMIGA-Titel. Man hofft nun auf bessere Zahlen beim Spiel Foundation.

- Scions of a forgotten World-Programmierer suchen Hilfe

Die Programmierer des Spiels Almagica - Scions of a Forgotten World suchen Programmierer, die möglichst schnell an dem Echtzeit-Strategie-Spiel mitprogrammieren wollen. Nähere Informationen gibt es auf der Website von Vulcan Software.

- Alive Mediasoft-Split

Die Firma Alive Mediasoft hat sich gesplittet. Die ursprüngliche Firma wird nur noch als Versand für Amiga-Spiele aller Art tätig sein. Neue Titel (Gilbert Goodmate, Haunted, etc.) werden bei der neuen Firma Crystal Software erscheinen.

- Dialog-Autor für Gilbert Goodmate

Auch die Programmierer des Adventures Gilbert Goodmate (Preview in dieser Ausgabe) suchen Hilfe. Alle Leute, die als Dialog-Autor für das Spiel tätig werden wollen, melden sich bei prelusion@swipnet.se

- Grafiker-Suche bei Desktop Corruption

Auch für Grafiker gibt es in diesem Monat ein Job-Angebot. Desktop Corruption sucht einen Grafiker für den Diablo-Clone Dafel: Bloodline, der bei Sadeness Software erscheinen soll. Interessierte melden sich bei jason.hayman@virgin.net

Desktop Corruption arbeiten außerdem an einem zweiten Spiel. Es handelt sich um (wie soll es anders sein) einen Command & Conquer-Clone namens Scrap Metal.

- Claws of the Devil

Der Tomb-Raider-Clone "Claws of the Devil" von Titan nimmt konkretere Formen an. Nach Angaben von Titan wird es ein Horror-Action-Adventure mit einer Tomb-Raider-ähnlichen 3D-Engine und vielen Zwischensequenzen. Die Engine soll bis zu 4096 Farben gleichzeitig, sowie aufwendige Licht-, Wasser und Spiegeleffekte bieten. Auch das Blicken nach oben und unten soll mit der Claws of the Devil-Engine möglich sein.

Erste Screenshots sollen demnächst veröffentlicht werden. Erscheinen soll das Spiel voraussichtlich im Juni. Unter 68040 läuft allerdings nichts, eine PowerPC-Version wird es ebenfalls geben.

Eins noch für Lara Croft-Fans: Auch Claws of the Devil hat eine Titelheldin. Mal sehen, ob sie Lara das Wasser reichen kann.

- neue Forgotten Forever-Screenshots

Wieder einmal sind neue Screenshots des angekündigten Echtzeit-Strategie-Spiels Forgotten Forever erschienen. Die Bilder, die wieder einmal hervorragend aussehen, beinhalten einen Screenshot des Map-Editors, der vielleicht in das Spiel integriert wird. Forgotten Forever soll im Sommer bei Sadeness Software erscheinen.

- Oxyron planen neues Spiel

Oxyron, Programmierer von Trapped 1 und 2 arbeiten bereits vor Erscheinen von Fratzengeballer an ihrem nächsten Titel. Leider gibt es bisher keine Informationen darüber, aber man soll sich auf etwas Unglaubliches gefaßt machen. Da sind wir aber mal gespannt.

- Screenfun verabschiedet sich scheinbar wieder vom AMIGA

Nach einer scheinbar recht großen Menge an Kritik von AMIGA-Besitzern hat sich die Zeitschrift nach ihrem unrühmlichen AMIGA-Artikel recht schnell wieder vom AMIGA verabschiedet. Unter den Systemen auf der Seite "So bewertet BRAVO SCRENFUN" erscheint der AMIGA nicht mehr. Tschüß!

- APC & TCP-News

Nachdem einige APC&TCP-Titel eingestellt worden sind (Hotelmanager, etc.) und ein neuer Titel dazugekommen ist, sieht die Release-Liste im Moment so aus: Pulsator (April 1998); Adventure-Shop (Mai 1998); Testament 2 (Mai 1998); Phoenix (Juni 1998); AmiBee (Juni 1998); Marblelous 2 (Juli 1998); Skaut (September 1998); Skimmers (Dezember 1998); Daydream (1998); Westerados (1998). Ob Magic Island noch erscheinen wird, steht nicht fest.

- Counterstrike

Und wieder ein Command & Conquer-Clone. Counterstrike wird sehr detaillierte Karten und Sprachausgabe bieten. Natürlich gibt es auch

viele verschiedene Gebäude und Fahrzeuge. TCP/IP-Support, CyberGFX-Support und 040/060-optimierte Routinen runden das für CD-ROM geplante Spiel ab.

- Orion Wars

Eine Mischung aus Elite und Wing Commander ist mit dem Spiel Orion Wars geplant. Das Spiel soll für AGA, CyberGFX und Picasso '96 erscheinen.

5. Charts

AGPJ Lesercharts (Erhebungszeitraum: Februar 1998):

01 (01) Myst	(3.Monat)
02 (03) Doom	(2.Monat)
03 (02) Die Siedler	(5.Monat)
04 (12) Doom 2	(2.Monat)
05 (06) Deluxe Galaga	(5.Monat)
06 (07) Slam Tilt	(5.Monat)
07 (--) onEscapee	(2.Monat)
08 (19) Dune II	(5.Monat)
09 (05) Sensible World of Soccer	(5.Monat)
10 (04) The Shadow of the third Moon	(4.Monat)
11 (10) The Final Odyssey	(3.Monat)
12 (18) Capital Punishment	(2.Monat)
13 (14) Bundesliga Manager Hattrick	(5.Monat)
14 (11) Worms	(2.Monat)
15 (--) Xtreme Racing	(1.Monat)
16 (09) Frontier - Elite II	(3.Monat)
17 (--) Formula 1 Grand Prix	(2.Monat)
18 (--) Wing Commander	(1.Monat)
19 (08) Worms - The Director's Cut	(5.Monat)
20 (--) Secret of Monkey Island	(1.Monat)

rausgefallen:

-- (13) Speedball 2	(3 Monate)
-- (15) Sword	(1 Monate)
-- (16) B.C.Kid	(1 Monate)
-- (17) Alien Breed 3 D II - The Killing Grounds	(2 Monate)
-- (20) Trapped 2	(3 Monate)

Der Vorsprung von Myst ist in diesem Monat sogar noch gewachsen. Das Spiel erreichte nahezu doppelt so viele Punkte als Doom, das auf Platz 2 liegt. Doom 2 ist mittlerweile auch schon auf Platz 4 vorgerückt. Mal sehen, was die hoffentlich baldige Veröffentlichung von Quake in den Lesercharts anrichtet.

Der höchste new entry in diesem Monat ist das hervorragende Spiel onEscapee, das sich ja in der letzten Ausgabe mit 87 % einen AMIGA AGPJ-Award verdiente.

Macht weiter so! Die Zuschriften für die Leser-Charts sind wieder gestiegen. Bitte, bitte, bitte: Schickt mir Eure TOP 10s.

GTI Verkaufscharts Spiele Januar 1998:

01 (01) CD Myst dt.
02 (07) CD onEscapee
03 (02) CD Myst engl.
04 (20) CD Ultimate Gloom
05 (03) CD Shadow of the third Moon
06 (06) CD Nemacs IV
07 (08) CD Street Racer
08 (11) CD Pinball Brain Damage
09 (09) CD Trapped 2
10 (04) CD Final Odyssey
11 (14) Disk Colonisation
12 (16) Disk Chaos Engine 2
13 (15) Disk Formula One Grand Prix
14 (--) Disk Capital Punishment
15 (--) Disk Hugo
16 (10) CD Uropa2
17 (--) Disk Dune 2
18 (--) CD APC & TCP CD 4
19 (19) CD Civilization
20 (--) CD Games Room

rausgefallen:

-- (05) CD TFX
-- (12) CD Pinball Illusions
-- (13) Disk Pinball Brain Damage
-- (17) Disk Flyin High Data Disk
-- (18) Disk Sword

Quelle: GTI

6. Review: MegaBlast

Kommerzielle Spiele, die auf einer einzigen Diskette daherkommen, gab es in den letzten Jahren eher selten. Bei dem neuesten Produkt aus dem Hause APC&TCP ist dies der Fall. MegaBlast ist ein Low-Cost-Bomberman-Clone. Ist dieses Spiel seinen geringen Preis von ca. 30 DM wert? Dieser Test wird es zeigen.

Eine gedruckte Anleitung sucht man (wie in der heutigen AMIGA-Spiele-Zeit leider zu oft) vergeblich, statt dessen befindet sich auf der Diskette eine recht schlechte Amiga-Guide-Anleitung. Das Spiel kommt auch nur in einer CD-Hülle daher (irgendwie irreführend für ein Disketten-Spiel).

Startet man das Spiel, fällt der erste Blick auf das Titelbild, auf dem am unteren Rand "Copyright 1995" (!!!) steht. Nun hat man drei Auswahlmöglichkeiten: Start, Options und Quit. Da wir das Spiel nicht gleich wieder verlassen wollen, gehen wir also zuerst ins Optionsmenü. Hier kann man die Spieleranzahl verändern. Im Gegensatz zum Text auf der Verpackung und in der Anleitung kann man das Spiel auch allein spielen - gegen 1-5 Computergegner. Hat man ein paar Freunde, die mitspielen wollen, kann man auch mit insgesamt 2-6 menschlichen Gegnern spielen. Für das Spiel zu sechst benötigt man jedoch einen Joystick-Adapter (eine Bauanleitung befindet sich in der Anleitung). Die weiteren Menüpunkte im Optionsmenü sind die Einstellung der Rundenzahl, die zum Sieg benötigt wird, die

Regelung der Musik-Lautstärke und die Auswahl der Kontrolle der einzelnen Spieler (also Joystick, Keyboard oder Computergegner). Viele Einstellungsmöglichkeiten gibt es also nicht. Verschiedene Spielmodi hätten sicher nicht geschadet... Hier müssen noch einige Worte zur schlechten Anleitung ("Wür wünschen Dir viel Spaß") gesagt werden. Im Gegensatz zum dortigen Text kann nämlich nicht zwischen verschiedenen Spielarten gewählt werden, wenn das Spiel allein gespielt wird. Einen Modus, in dem man Diamanten einsammeln muß, habe ich zumindest vergeblich gesucht.

Startet man das Spiel nun endlich, gilt es die 1-5 Gegner wegzubomben, um die Runde für sich zu entscheiden. Da sich die Spieler nur durch die Farbe der Mützen unterscheiden, muß man sich gerade im Spiel gegen 5 Computergegner beeilen, um seine Spielfigur überhaupt zu erkennen. Es kann schon mal passieren, daß man tot ist, bevor man überhaupt weiß, wer man ist bzw. war. Für die Zerstörung der Wände, der Gegner und der anderen Monster stehen 2 verschiedene Bombentypen zur Verfügung. Bomben, die dort liegenbleiben, wo man sie hinlegt und Bomben, die man über alle Wände hinweg in eine Richtung werfen kann, wo sie dann nach einiger Zeit des Fluges explodieren. Die Arbeit wird den Spielern dabei von einigen Bonusgegenständen, die unter zerstörten Mauern hervorkommen, erleichtert bzw. erschwert. Hierzu gehören solche, die die Anzahl der gleichzeitig verwendbaren Bomben steigern und Gegenstände, die die Reichweite der Bombenexplosionen erhöhen. Weiterhin findet man Fragezeichen, die (wie kann es anders sein) einige Überraschungen hervorrufen. So wird das Spielfeld schon mal um 180 Grad gedreht, oder die Spielfiguren werden für eine bestimmte Zeit unsichtbar.

Das Spiel ist zwar nicht wirklich langweilig, aber vom Sitz reißt es auch nicht. Vor allem mit mehreren Spielern kann MegaBlast (wie nahezu jeder Bomberman-Clone) Spaß machen. Angesichts des brillianten, in diesem Monat im Aminet als Freeware veröffentlichten Blitzbombers kann das Fazit dieses Tests nur heißen: Spart die 30 DM und spielt Blitzbombers. Nur Hardcore-Fans des Spielprinzips und Sammler von Bomberman-Clones sollten angesichts des nicht sehr hohen Preises zuschlagen.

Besonders gelungen ist der Werbetext, der sich auf der Verpackung des Spiels befindet (Text in Klammern - Kommentar von mir): Deine Aufgabe besteht darin (Komma vergessen) alles zu vernichten (noch ein Komma vergessen) was Dir in den Weg kommt (Komma vergessen) außer den Diamanten (welche Diamanten ???) (ach ja - Komma vergessen) welche versteckt (soso!) in der Gegend liegen. Dabei ist es Dir überlassen (jaja, ich bin pingelig, aber hier fehlt nunmal ein Komma) ob Du als einsamer Gegner gegen den Computer kämpfst (Ratet mal !!!) oder aber gegen 6 menschliche Gestalten. (menschliche Gestalten ???) Es wird nicht lange dauern und das Spiel wird Dich selber so fesseln (na ja) und faszinieren (soso), das (wird mit "ß" geschrieben) Du es garnicht ("gar nicht" wird gar nicht zusammengeschrieben) merken wirst wie die Zeit vergeht (abgesehen davon, daß das Spiel wahrscheinlich niemanden so faszinieren wird, daß er die Zeit vergißt, müssen wir wohl den Umgang mit den verschiedenen Zeitformen auch noch üben). Wunderschöne Grafik (wo?) und interessante Effekte (wann?) werden Dich bis zum bitteren Ende begleiten.

Jaja, es mag so aussehen, als sei ich ein etwas pingeliger Mensch, aber diesen schlechten Text kann man doch so nicht auf eine Verpackung drucken. 6 Kommafehler, 2 Rechtschreib- bzw. Grammatikfehler, und ein inhaltlicher Fehler (wo sind die Diamanten?) hätten nicht mal für ein "ausreichend" in einem Diktat gereicht. Also macht es bitte beim nächsten Mal besser, APC&TCP.

/-----\

Name:	MegaBlast	
Hersteller:	APC & TCP, Dorfstr. 17, 83236 Übersee	
	Tel.: 08642/899953, E-Mail: ANDREAS@HIGHVOLT.gun.de	
Preis:	29.95 DM	
Datenträger:	1 Diskette	
Genre:	Geschicklichkeit	Spieler: 1-6
Sprache:	englisch	Anleitung: deutsch + englisch
System:	1 MB RAM	
Fazit:	mittelmäßiger Bomberman-Clone mit einigen Schwächen und sehr geringer Optionsfülle.	
Wertung:		
	Grafik:	5/10
	Sound:	4/10
	Handhabung:	5/10
	Spielspaß:	5/10
	GESAMT:	49 %

7. Review: Myst

Es ist soweit. Nachdem das Spiel zeitweise ausverkauft war und clickBOOM dann statt der Luftpost die normale Post benutzt hat, um mir ein Exemplar von Myst zukommen zu lassen, ist das Schiff mit dem Päckchen an Bord nun von Kanada kommend in Hamburg eingelaufen (zum Glück ist es nicht gesunken), und ich habe das Spiel in meinen Händen. Ganz neu war es mir nicht, hatte ich schließlich schon die PC-Version gesehen und auch die AMIGA special-Testversion für den Testbericht, der in der nächsten AMIGA special erscheinen wird, begutachten dürfen.

Nun habe ich aber meine eigene AMIGA AGPJ-Testversion und einem Bericht steht nichts im Wege.

Was soll man über Myst eigentlich noch sagen ?

Es ist das meistverkaufte Computerspiel aller Zeiten, Bücher wurden über Myst geschrieben und ein Kino-Film war in Planung. Endlich dürfen wir AMIGA-Besitzer teilhaben am Mysterium Myst. Ist das Spiel nun gut oder schlecht? Nie war ein Spiel so umstritten wie dieses, man liebt es oder man haßt es... aber der Reihe nach:

Myst kommt in einer überdimensionalen Pappbox daher. Neben dem Jewel Case mitsamt der randvollen CD und einem Booklet mit der deutschen und englischen Anleitung finden sich in dieser Box noch Flyer mit Werbung für Capital Punishment und Quake.

Nach der Installation (je nach Wunsch mit mehr oder weniger Bedarf an Festplattenplatz) kann man das Spiel sofort starten oder erst einen "Making of Myst-Film" ansehen. Nach dem Doppelklick auf das Spiel-Icon und einem kurzen Intro befindet man sich endlich auf Myst, jener mysteriösen Insel ohne Bewohner, auf der es seltsame Gebäude, Maschinen und andere Gegenstände gibt. Welche Aufgabe wartet hier?

Myst ist ein Adventure mit einer denkbar einfachen Steuerung. Mit einem einfachen Mausklick kann man Hebel bewegen, Knöpfe drücken und natürlich durch die Gegend gehen. Das Besondere an Myst ist die hervorragende Grafik. Selten war in einem Adventure etwas Ähnliches zu sehen. Perfekt gerenderte Landschaften ziehen den Spieler in seinen Bann und lassen ihn nicht mehr los, in Sachen Atmosphäre ist Myst das beste Spiel aller Zeiten. Besitzt man eine CyberGFX-Karte kann man die kleinen Filmchen, die überall im Spiel auftauchen, in einer verbesserten Qualität bestaunen.

Der Sound im Spiel besteht aus Hintergrundgeräuschen und einer Musik, die die Stimmung des Spiels verstärkt.

Kurz nach Start findet man den ersten Hinweis, einen Brief von Katharina. Doch wer ist diese Katharina, nach und nach löst sich das Geheimnis der Insel, besonders die Bibliothek ist eine wahre Fundgrube, die Fragen beantwortet, aber auch neue Fragen aufwirft.

Später wird der Spieler (man spielt übrigens sich selbst und nicht eine fiktive Person, in die man hineinschlüpft) in verschiedene Welten teleportiert, um dort nach etwas zu suchen (was das ist, müßt Ihr leider selbst herausfinden).

Unter dem Strich bleibt ein Adventure, das zu den besten gehört, die Computer jemals gesehen haben. Eine perfekte Grafik, ein guter Sound und eine Steuerung, die einfacher nicht sein kann, sorgen dafür, daß Myst den Spieler nicht mehr losläßt, bis er es durchgespielt hat.

Negativ kann man allerhöchstens den Schwierigkeitsgrad der Rätsel ansehen, doch auch hier streiten sich die Geister. Einige finden die Rätsel zu einfach, andere zu schwer. Anfänger brauchen aber einige Zeit, um sich an die Rätsel zu gewöhnen und die eigene Myst-Logik in sich aufzunehmen.

Die Absturzfremdigkeit des Spiels an einigen Stellen wird durch den inzwischen im Aminet erhältlichen Patch auf Version 1.1 behoben. Wer immer noch Probleme mit Abstürzen hat, sollte die neueste Setpatch-Version von der AMIGA International-Homepage downloaden, auch diese behebt einige Probleme des Spiels. Ein zweiter Patch, der zwei englische Dateien (einen Film und einen Zettel), die aus Versehen in die deutsche Version gelangt sind, eindeutsch, ist ebenfalls verfügbar.

Das Fazit dieses Test kann also nur lauten: KAUFEN !!!

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

```

/-----\
| Name:           Myst |
| Hersteller:     clickBOOM / PXL Computers; Box 969 - 31 Adelaide St.East |
|                Toronto Canada, M5C 2K3 |
| Preis:         ca. 100 DM |
| Datenträger:   1 CD |
| Genre:         Adventure | Spieler: 1 |
| Sprache:       deutsch oder englisch | Anleitung: deutsch + englisch |
| System:        mind. 68020 + 8 MB RAM + CD-ROM + AGA oder CyberGfx |
| Fazit:         perfekte Umsetzung des meistverkauften Computerspiels |
|                aller Zeiten. Ein Muß für jeden AMIGA-Besitzer. |
| Wertung:      |
|                Grafik:      10/10 |
|                Sound:       7/10 |
|                Handhabung: 10/10 |
|                Spielspaß:   9/10 |
|                GESAMT:      93 %   AMIGA AGPJ AWARD |
\-----/

```

8. Preview: Blade (Crystal Software - erhältlich ab sofort)

Blade ist die erste Veröffentlichung aus dem Hause Alive Mediasoft. Es ist jedoch, um es vorwegzunehmen, kein Auftakt nach Maß. Der Spieler steuert vier Helden durch zufällig generierte Dungeons. Die isometrische Grafik des Spiels sieht äußerst mittelmäßig und zu grobpixelig aus. Nun wandert

man also umher ohne daß ein besonderer Spielspaß entstehen will. Das Spiel sagt dem Spieler, er hätte ein Monster entdeckt, doch man sieht es nicht, selbst wenn es genau neben einem steht. Befindet man sich in den Dungeons, können einem Mauern komplett die Sicht versperren, auch dies hätte besser gelöst werden können (z.B. durch unsichtbare Mauern). Das Spiel läuft in Runden ab. Die vier Charaktere haben jeweils eine bestimmte Anzahl von Action Points, die durch Gehen, Kämpfen usw. verbraucht werden. Ist dies geschehen, endet die Runde und die Monster bewegen sich. So vergeht das Spiel mit stupidem 'rumlaufen, Monster töten, bessere Waffen kaufen, um stärkere Monster zu töten. Auch Rollenspiel-Fans werden an Blade nicht unbedingt Spaß haben und sollten vielleicht besser auf ältere Titel zurückgreifen.

9. Preview: Gilbert Goodmate (Crystal Software - erhältlich ab Herbst 1998)

Endlich mal wieder ein Spiel für Freunde von Adventures in der Tradition der Monkey Island-Spiele. Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria (so der komplette Titel) könnte ein Spitzen-Titel für alle Abenteurer werden. Gilbert Goodmate, der Held des Spiels, muß unbedingt einen riesigen Pilz wiederfinden, der aus dem örtlichen Museum des Städtchens Phungoria gestohlen wurde. Er wird dort aufbewahrt, weil er einst von einem Helden benutzt wurde, um einen bösen Zauberer zu besiegen. Im Gedenken an diesen denkwürdigen Tag wird einmal pro Jahr das Mushroom-Festival abgehalten. Doch nun, eine Woche vor Beginn des Festes, ist der Pilz verschwunden. Da Gilberts Großvater zuständig war, auf den Pilz aufzupassen, muß Gilbert ihn schnellstmöglich wiederfinden.

Die Steuerung des Spiels ist denkbar einfach. Mit der linken Maustaste bewegt man Gilbert durch die Gegend, mit einem rechten Mausklick auf einen Gegenstand oder eine Person erscheint ein kleines Menü mit allen Handlungsmöglichkeiten.

Obwohl es sich bei der Demo-Version um ein sehr frühes Demo handelt, ist dennoch erkennbar, daß es ein humorvolles Adventure mit großem Spielspaß werden könnte. Leider soll das Spiel erst im Herbst erscheinen.

10. Preview: MAX Rally (Fortress Software)

MAX Rally ist ein Autorennspiel, bei dem man die Fahrzeuge aus der Vogelperspektive sieht. Zwar ist die Demoversion, die diesem Preview zugrunde liegt, eine sehr frühe Demoversion, bei der noch viele Optionen fehlen, die gute Spielbarkeit und die sehr flüssige Grafik sind jedoch schon jetzt vorhanden. Die fertige Version des Spiels wird einen Championship-Modus, einen Multi-Player-Modus und Rennen gegen die Zeit beinhalten. All dies sollte dazu beitragen, daß MAX Rally ein gutes Spiel für Rennspiel-Fans wird. Voraussichtlich wird das Spiel allerdings nur bei den Autoren direkt zu bekommen sein. Darüber halte ich Euch aber auf dem laufenden. Systemvoraussetzungen werden lediglich eine Festplatte und 2 MB RAM sein.

11. Release-Liste

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

Name	Hersteller	
ACSYS	Unique	
Adventure-Shop	APC & TCP	Mai 1998
Alien Presence: Dawn of the sixth Sun	Apex Systems	März 1998
Alive	Darkage Software	
AmiBee	APC & TCP	Juni 1998
Aphasia		Ende 1998
ArcAngel	Crystal Software	1998
Battle		
BattleCraft	Ravager's Reality	
Betrayed	Aurora Works	Mitte 1998
Brainkiller	Titan Computer	
Bubble Heroes	Arcadia Developments	
Caveman Species	Black Flag	Frühjahr 1998
Championship Manager 3		
Claws of the Devil	Titan Computer	Juni 1998
Construction	The Hidden	
Counterstrike		
Dafel: Bloodline	Sadeness Software	Sommer 1998
Dark Child	MWI	
Dark Forces	Crystal Software	
Daydream	APC & TCP	1998
Delta 4	Hellhound Software	
Desolate	Vulcan Software	Frühjahr 1998
Diversia	Ablaze Entertainment	Ende März 1998
Drive U Crazy	Daztechnique Promotions	
Drok+	The Hidden	
Eat the Whistle	Hurricane Software	
Escape towards the Unknown	Hurricane Software	Februar 1998
Eurofighter 2000		
Evils Doom Special Edition	Titan Computer	
Explorer 2260	The World Foundry/Vulcan	1998
Ffigy	Effigy Software	
Forgotten Forever	Sadeness Software	1998
Fortress of Fear	Digital Reality SoftworX	Frühj.1998
Foundation	Sadeness Software	März/April 1998
Frankenstein Through The Eyes of...	Crystal Software	
Fratzengeballer	Oxyron/New Generation	Sommer 1998
fUbaR	Q-Group	Frühjahr 1998
Genetic Species	Vulcan Software	Februar 1998
Genetic Species World Creator	Vulcan Software	Frühjahr 1998
Gilbert Goodmate and the Mushroom...	Crystal Software	Herbst 1998
Gnomes	OTM	
Grand Prix Simulator / Virtua GP		
Great Nations		
Gun Fury	Guildhall Leisure	
H-Bomb	Aurora Works	März 1998
H.A.R.D. Corps	GeoSync Media	
Hard Target	Vulcan Software	Frühjahr 1998
Haunted	Crystal Software	Frühjahr 1998

In Shadow of Time	Shadow Elks	
KRUD TV	Skillo Interactive	
Lambda		
Last Days of Paradise	Titan Computer	
Lego Blast	Proxima	
Links Pro	Crystal Software	
Magic Island	APC & TCP	???
Maim & Mangle	The World Foundry/Vulcan	Mitte 1998
Marblelous 2	APC & TCP	Juli 1998
Martian Tales	Skillo Interactive	
MAX Rally	Fortress Software	1998
Mobile Warfare	Epic Marketing	März 1998
New Horizons		
Nothingness	Melina Software / Cassiopee Develop.	
Oloflight	The Real Ologram	Februar 1998
Oyup Oyup	Darkage Software	
Pax Imperialis	Amiga Jihad	
Phoenix	APC & TCP	Juni 1998
Powder	Verkosoft	Frühjahr 1998
Powerball	Skywards Software	
Pulsator	APC & TCP	April 1998
Quake	clickBOOM	Februar 1998
Quake TNT Pack	clickBOOM	Februar 1998
Quasar Wars	Light Designs	
Quiet Please Tennis	Spooky Fellows	
Radiation	Skillo Interactive	
Riven	clickBOOM	Mai 1998
Scions of the Forgotten World	Vulcan Software	
Sega Rally-Clone	Darkage Software	
Sixth Sense Investigations	Islona	Disk:Februar/CD:März 1998
Skaut	APC & TCP	September 1998
Skimmers	APC & TCP / Islona	Dezember 1998
SpaceLander		
Star Fighter: D'Yammen's Reign	GeoSync Media	
Tank Goblins	Crystal Software	1998
Testament 2	APC & TCP	Mai 1998
The Game		
The Golem	Underground Software	Juni 1998
The Rin	The World Foundry	
Total Combustion	Titan Computer	1998
Total Destruction 3D	Deepcore Entertainment	Sommer 1998
Trauma Zero	Trauma Zero	
Virtual Karting 2	Epic	April 1998
Wasted Dreams	Vulcan Software	???
Westerados	APC & TCP	1998
Wet - The Sexy Empire	New Generation Software	
World Golf	Islona	Frühjahr 1998
Zone 99	Aurora Works	1998

12. Homepages von AMIGA-Spiele-Entwicklern

Ablaze Entertainment: <http://www.vadium.sk/ablaze/>
Alpha Software: <http://www.users.globalnet.co.uk/~gazy/>
Aurora Works: <http://www.auroraworks.com/>

Black Blade Software: <http://www2.shiny.it/~yagg/English.html>
Charm Design: <http://dragon.klte.hu/~zavacki/>
clickBOOM: <http://home.ican.net/~clkboom/>
Desktop Corruption: http://www.rhodger.demon.co.uk/dc/M_Set00.htm
Digital Anarchy Software: <http://www.users.zetnet.co.uk/dasoft/>
Digital Demons: <http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9883/Aphasia.htm>
Future Tales Entertainment: <http://www.xgw.fi/~slice/ftales/>
GeoSync Media: <http://www.ozemail.com.au/~geosync/>
Invictus Team: <http://dragon.klte.hu/~dakos/>
Islona (Epic): <http://www.valivue.demon.co.uk/islona/index.html>
Marble Eyes: <http://www.marble-eyes.dk/>
Oxyron: <http://homepages.microdata.de/~michael/>
Pernat Hard & Software: <http://home.t-online.de/home/pernat/homepage.html>
Prelusion: <http://homel.swipnet.se/~w-10215/index.htm>
Pulse: <http://www.ntostud.mh.se/~ping9747/game.htm>
P.U.R.E.Design: http://www.idt.unit.no/~alfw/amiga/flyin_high/flyin_high.html
Q-Group: <http://homepages.nildram.co.uk/~oondy/>
Ravager's Reality: http://cybercomm.nl/~peterdb/rav_noframes.html
Red When Excited: <http://www.ldngedge.demon.co.uk/>
Sadness Software: <http://www.sadness.demon.co.uk/>
Shadow Elks: <http://homel.swipnet.se/~w-10724/IST.html>
Skillo: <http://www.bomb.demon.co.uk/skillo/main.html>
Team Mango: <http://homepages.enterprise.net/alvaro/tm/>
Titan Computer: <http://www.vossnet.de/titanhb/>
Verkosoft: <http://home.t-online.de/home/Verkosoft/deuhomepage.htm>
Vulcan Software: <http://www.vulcan.co.uk/>
World Foundry: <http://www.d-n-a.net/users/dnetEFoE/wf/>

Weitere Homepages mit Spiele- und Emulator-Informationen

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

13. Leserbrief

Da es keinen Street Racer-Test in AMIGA AGPJ gab, veröffentliche ich hier Auszüge eines Leserbriefs von Dirk Neubauer. Da es sich nicht um einen offiziellen AMIGA AGPJ-Test handelt, sei noch dazu gesagt, daß z.B. die englische Fachpresse das Spiel nicht so gut bewertete wie Dirk, aber hier seine Meinung:

»Also hier nun ein Test zu dem Spiel StreetRacer von Vivid Images!...

...So dann wollen wir mal das Spiel starten. Man kann es auf HD installieren, aber wozu. Wird so und so komplett ins RAM geladen dank jst. Aber nicht mal 'ne registrierte Version von jst liegt vor, nur v0.2a, da es ab 0.3 Shareware ist. Die 0.5 findet man noch gepackt vor, ebenso wie

viele einzelne Dateien sehr oft irgendwie lzx-, lha-, pak-, zip- und sonstwie gepackt überall auf der CD zu finden sind. Man kann direkt von der CD als NTSC oder PAL starten. Ich nehme PAL, da mein SuperVGAmi kein NTSC unterstützt.

Es erscheint der Hauptbildschirm mit dem Eingangstrack, gute Musik. Man kann übrigens jederzeit mit F10 aussteigen, eigentlich ganz gut, ansonsten aber vollkommen ohne Multitasking. Erstmals in den Optionsbildschirm: Waffen, Kämpfen, Schaden und Kollisionen kann man für jeden menschlichen Spieler einzeln ein- oder ausstellen. Ach so, Spieler 1 und 2 nehmen die Joysticks, und 3 und 4 die Tastatur, das ist fest. Dann stellt man noch Runden pro Rennen (1 - 20), Schwierigkeit (easy, medium, hard), Anzahl Karts in Practice ein. Dann sind da noch Optionen für den Soccer-Modus: Speed (slow, medium, fast), Zeit, Gewinntore. Und dann noch das Paßwort für den Championship-Modus. Und hier ein dickes Fragezeichen: Meine Tastatur reagiert so träge bis gar nicht, daß eine Eingabe des Codes oder ein Spielen von Tastatur komplett unmöglich sind. Selbst das Drücken der Leertaste, notwendig für den Custom-Options-Screen oder das Anwählen einzelner Tracks im Practice-Modus gestaltet sich zu einer Geduldsprobe. Das muß unbedingt noch geändert werden. Aber fangen wir jetzt mit dem Spiel an: Anzahl der Spieler auswählen und Spielmodus. Ich könnte hier vielleicht noch erwähnen, daß eine gewisse Ähnlichkeit mit Streetfighter nicht zu übersehen ist, jedenfalls bei der Spielerauswahl. 8 Spieler, jeder aus 'ner eigenen Welt und mit speziellem Gefährt, Helmut der rote Baron, Biff der fette Schläger, Surf die rosa Braut, Frank(enstein), Raph der Smartie, Hodja der Muselmann, Sulu.. der Negerhüptling... Im Practice kann man alle anderen Modi erstmal antesten. Im Head to Head fahren zwei oder mehr Leute gegeneinander (auch Computer).

Dann starten wir mal ein Championship, den Bronzocup. Am Start ist man jetzt hinten, und aufpassen, nicht zu früh Gas geben, sonst kommt man nicht von der Stelle. Im richtigen Augenblick Gas geben und ab, jetzt geht 'ne Riesenkeilerei los. Auf der Bahn bleibt man sowieso nie richtig. Am besten immer Vollgas und alles vom Platz schubsen, um sich schlagen und andere plattmachen. Bomben aufsammeln, oder besser gesagt einfahren, denn gezielt Objekte einsammeln geht bei der Geschwindigkeit und der Steuerung nur bei großer Übung. Ach so, die Bomben so schnell wie möglich loswerden, sonst geht man selber hoch, bloß dumm ist, man kann sie nicht wegschmeißen, nur wenn man andere anrumpelt, hinterläßt man ihnen die Bombe. Ab und zu sammelt man auch Turbos, äußerst wichtig, besonders in höheren Cups. Und für Sterne kann's Extra-Bonus geben. Die Grafik ist nicht gerade berauschend, die Bahnen sind ja gut gelungen, aber daneben alles einfarbig, und der Hintergrund steht fest, obwohl der gut gezeichnet ist. Also ich erkenne wirklich nicht, warum es dieses Spiel nicht schon 1992 auf dem guten alten 500er gegeben hat. Aber die Geschwindigkeit ist echt super. Und zu jedem Track 'ne neue Musik. Und es macht echt Spaß, ist ja auch richtig 'was los, wenn man sich eine Bombe hundertmal gegenseitig zuschiebt, bis sie dann endlich hochgeht...

...Ich kann das Spiel jedem empfehlen, der ein lustiges Kartrennen sucht, und nicht soviel Wert auf tolle gerenderte Grafiken (a la Flying High) legt. Vom Spielspaß her nimmt es auf jeden Fall einen vorderen Platz ein, nicht zu vergleichen mit dem langweiligen Flying High, eher mit Xtreme Racing. Und wer schon immer mal mit 'nem Kart Fußball spielen wollte, der muß das Game einfach kaufen. Wenn auch der Hack mit der Tastatur eines Tages aus der Welt ist, kann es richtig abgehen.

Grafik: 4/10 (eher bescheiden)
Spielspaß: 9/10 (echt super)

Musik: 7/10 (nicht gerade langweilig)
 Installation: 10/10 (total easy)
 Preis/Leistung: 8/10 (geht so, wenn alle Fehler behoben sind, aber die
 alten Demos hätte man sich sparen können)...

- Dirk Neubauer«

14. PD-Reviews

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

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

```
-----
/ Name: Amiga Mines 2.02
Programmierer: Mike Gooder (mike@entire.demon.co.uk)
| Archiv-Name: game/think/Mines-mgsw.lha
| Archiv-Größe: 60 KB
| Genre: Denkspiel | Spieler: 1
| Sprache: englisch | Anleitung: englisch
| System: Amiga
| Distribution: Freeware
| Kritik: gelungener Minesweeper-Clone für Anfänger und Profis.
Wertung: 6/10
-----
```

```
-----
/ Name: Blitzbombers
Programmierer: Red When Excited (blitzbombers@ldngedge.demon.co.uk)
| Archiv-Name: game/2play/BlitzBombers.lha
| Archiv-Größe: 1.2 MB
| Genre: Geschicklichkeit | Spieler: 1-4
| Sprache: englisch | Anleitung: englisch
| System: 1.6 MB Chip RAM
| Distribution: Freeware
| Kritik: brillanter Bomberman-Clone mit riesiger Optionsfülle,
| perfekter Spielbarkeit, großer Langzeitmotivation und
| einem sehr guten 1-Spieler-Modus: eins der besten Free-
| ware-Spiele aller Zeiten.
Wertung: 10/10
-----
```

```
-----
/ Name: Bomber Gug v1.0
Programmierer: Guillaume Bouchon (Bouchon@ese-metz.fr)
| Archiv-Name: game/2play/BomberGug.lha
| Archiv-Größe: 318 KB
| Genre: Geschicklichkeit | Spieler: 2
| Sprache: englisch + französisch | Anleitung: englisch + französ.
| System: 1 MB RAM
| Distribution: Shareware (30 oder 40 Francs)
| Kritik: schlechter Bomberman-Clone. Spielt lieber Blitzbombers.
Wertung: 3/10
-----
```

```
/ Name:          Boulder Däsh 4.16                               §|
Programmierer:  Guido Mersmann (geit@studST.FH-Muenster.DE)    |
| Archiv-Name:   game/jump/boulderdaesh.lha + game/jump/boulderupdate.lha|
| Archiv-Größe:  1.9 MB + 431 KB                                 |
| Genre:         Geschicklichkeit          | Spieler: 1          |
| Sprache:       englisch                  | Anleitung: deutsch + englisch |
| System:        OS 2.0 + 1 MB RAM (läuft mit Grafikkarte)      |
| Distribution:  Shareware (Gebühr: 30 DM)                       |
| Kritik:        sehr guter 1:1 Clone des 80er-Jahre-Klassikers |
|                Boulderdash mit Level-Editor. Im Lieferumfang sind sage |
|                und schreibe 3612 Level enthalten.             |
Wertung:        9/10                                           /
```

```
-----
/ Name:          Doppelkopf 0.50                                 §|
Programmierer:  Roland Kober (Jona@pleasure.night.de)         |
| Archiv-Name:   game/misc/DK050.lha                            |
| Archiv-Größe:  124 KB                                         |
| Genre:         Kartenspiel              | Spieler: 1          |
| Sprache:       deutsch                  | Anleitung: deutsch  |
| System:        AMIGA                                                             |
| Distribution:  Freeware                                                            |
| Kritik:        Doppelkopf-Spiel mit zweckmäßiger Grafik, aber leider |
|                ohne Anleitung mit Regeln.                                     |
Wertung:        5/10                                           /
```

```
-----
/ Name:          HomerGotchi                                   §|
Programmierer:  James L Boyd (jamesboyd@velvety.demon.co.uk) |
| Archiv-Name:   game/gag/HomerGotchi.lha + game/gag/HomerGotchiUpd.lha |
| Archiv-Größe:  320 KB + 44 KB                                                 |
| Genre:         Tamagotchi              | Spieler: 1          |
| Sprache:       englisch                  | Anleitung: englisch |
| System:        Amiga (läuft mit Grafikkarte)                                |
| Distribution:  Freeware                                                            |
| Kritik:        Füttert Homer, oder er geht zu Moe! Tamagotchi für alle |
|                Simpsons-Fans. Leider nur 5 Minuten lang witzig.             |
Wertung:        4/10                                           /
```

```
-----
/ Name:          Legends of Triten                             §|
Programmierer:  Andrew Crowe (andrewcrowe@enterprise.net)    |
| Archiv-Name:   game/role/L_O_Triten.lha                                  |
| Archiv-Größe:  1.4 MB                                                  |
| Genre:         Rollenspiel              | Spieler: 1          |
| Sprache:       englisch                  | Anleitung: ---      |
| System:        Amiga                                                             |
| Distribution:  Freeware                                                            |
| Kritik:        Sehr gut spielbares Rollenspiel-Demo mit guter Grafik. |
|                Leider wird es wahrscheinlich keine weitere Versionen |
|                geben.                                                         |
Wertung:        7/10                                           /
```

```
-----
/ Name:          Macht International 2.30                       §|
Programmierer:  Maunel Guarraci (Guarraci@swol.de) + Luigi Frittelli |
| Archiv-Name:   game/2play/Macht_INT.lha                                  |
```

```
| Archiv-Größe: 67 KB |
| Genre: Brettspiel-Umsetzung | Spieler: 1-8 |
| Sprache: deutsch + englisch | Anleitung: deutsch |
| System: AMIGA |
| Distribution: Freeware |
| Kritik: mittelmäßiger Risiko-Clone mit sehr schlechter Grafik + |
| nervigem Sound. Ladet Euch lieber Risiko 1.5 herunter. |
Wertung: 5/10 /
```

```
-----
/ Name: Marryampic ¶|
Programmierer: Le Douarain Marc (mavati@club-internet.fr) |
| Archiv-Name: game/think/Marryampic.lha |
| Archiv-Größe: 151 KB |
| Genre: Gesellschaftsspiel | Spieler: 1-4 |
| Sprache: deutsch + englisch +...| Anleitung: englisch + französ. |
| System: OS 2.0 + 1 MB RAM |
| Distribution: Freeware |
| Kritik: Memory-Spiel, bei dem man Memory-Paare nach Tönen auf- |
| decken muß (z.B. Tiere nach Tierstimmen etc.) - inter- |
| essant nur mit mehreren Spielern. |
Wertung: 6/10 /
```

```
-----
/ Name: NetHack 3.2 ¶|
Programmierer: Christian Stieber (stieber@informatik.tu-muenchen.de) |
| Archiv-Name: game/role/nethack322b7.lha |
| Archiv-Größe: 1.2 MB |
| Genre: Rollenspiel | Spieler: 1 |
| Sprache: englisch | Anleitung: englisch |
| System: AMIGA |
| Distribution: Freeware |
| Kritik: sehr aufwendiges Rollenspiel mit gutem Grafik-Interface. |
Wertung: 8/10 /
```

```
-----
/ Name: NeverMind 0.86ß ¶|
Programmierer: Lennart Johannesson (95lenjo@ostrabo.uddevalla.se) |
| Archiv-Name: game/think/NeverMind.lha |
| Archiv-Größe: 110 KB |
| Genre: Denkspiel | Spieler: 1 |
| Sprache: englisch | Anleitung: englisch |
| System: OS 3.0 |
| Distribution: Freeware |
| Kritik: allmonatliches Update des mittlerweile recht guten Mine- |
| sweeper-Clones. |
Wertung: 6/10 /
```

```
-----
/ Name: Petris 1.0 ¶|
Programmierer: Petri Airio (root@friikkila.yok.utu.fi) |
| Archiv-Name: game/think/Petris.lha |
| Archiv-Größe: 7 KB |
| Genre: Denkspiel | Spieler: 1 |
| Sprache: englisch | Anleitung: englisch |
| System: OS 3.0 |
| Distribution: Freeware |
```

```

| Kritik:      sehr kompakter Tetris-Clone für den WB-Screen.      |
Wertung:      5/10                                               /
-----
/ Name:       PlayPac 1.3                                         ¶|
Programmierer: Toni Lehtonen (topele@utu.fi)                       |
| Archiv-Name: game/misc/playpac.lha                               |
| Archiv-Größe: 337 KB                                           |
| Genre:      Geschicklichkeit      | Spieler: 1                 |
| Sprache:    englisch              | Anleitung: englisch      |
| System:     OS 3.0 + 1 MB Chip RAM |                          |
| Distribution: Freeware                                               |
| Kritik:     nettes Pacman-Spiel ohne Besonderheiten.           |
Wertung:      5/10                                               /
-----
/ Name:       Poing 6.02                                           ¶|
Programmierer: Paul van der Valk (falcon@casema.net)               |
| Archiv-Name: game/misc/poing6.lha                               |
| Archiv-Größe: 142 KB                                           |
| Genre:      Geschicklichkeit      | Spieler: 1                 |
| Sprache:    englisch              | Anleitung: englisch      |
| System:     AMIGA                                                    |
| Distribution: Freeware                                               |
| Kritik:     grafisch wenig spektakuläres Break-Out-Spiel, das aber |
|             sehr ausgereift ist und viele kleine Gags bietet.   |
Wertung:      7/10                                               /
-----
/ Name:       Purity Test 1.0                                       ¶|
Programmierer: Rodney Norton & Cougar Developments                |
| Archiv-Name: game/gag/Puritytest.lha                           |
| Archiv-Größe: 26 KB                                           |
| Genre:      Psycho-Test        | Spieler: 1                 |
| Sprache:    englisch              | Anleitung: englisch      |
| System:     Amiga                                                    |
| Distribution: Freeware                                               |
| Kritik:     Teste Deine "Reinlichkeit" und beantworte Fragen zu den |
|             Themen Alkohol, Drogen und Sex.                     |
Wertung:      2/10                                               /
-----
/ Name:       PushPush                                           ¶|
Programmierer: Luigi Recanatese (sanric@ronet.it)                  |
| Archiv-Name: game/think/pushpush.lha                           |
| Archiv-Größe: 194 KB                                           |
| Genre:      Geschicklichkeit      | Spieler: 1                 |
| Sprache:    englisch              | Anleitung: ---           |
| System:     1 MB RAM                                                |
| Distribution: Freeware                                               |
| Kritik:     kleines, mittelmäßiges Spiel mit entfernter Ähnlichkeit |
|             zum Sokoban-Spielprinzip. Man schuppst als Eule Säcke  |
|             durch die Gegend um Geld einzusammeln.              |
Wertung:      4/10                                               /
-----
/ Name:       RoboQuest                                           ¶|

```

```
Programmierer: Joonas Palaste (palaste@cc.helsinki.fi) |
| Archiv-Name: game/think/RoboQuest.lha |
| Archiv-Größe: 263 KB |
| Genre: Geschicklichkeit | Spieler: 1 |
| Sprache: englisch | Anleitung: englisch + finnisch |
| System: 1.2 MB RAM |
| Distribution: Shareware (Gebühr: 2.30 DM) |
| Kritik: Mittels einer Basic-ähnlichen Programmiersprache steuert |
| man Roboter bei der Diamanten-Suche. |
Wertung: 4/10 /
```

```
-----
/ Name: Shootist ¶|
Programmierer: Robert W. Benjamin (rwbenjamin@sosbbs.com) |
| Archiv-Name: game/shoot/shoot.lha |
| Archiv-Größe: 163 KB |
| Genre: Shoot Em Up | Spieler: 1 |
| Sprache: englisch | Anleitung: englisch |
| System: AMIGA |
| Distribution: Freeware |
| Kritik: schlechtes Ballerspiel zum Einschlafen. |
Wertung: 3/10 /
```

```
-----
/ Name: SimplePac 1.0 ¶|
Programmierer: Sebastian Bauer (sebauer@t-online.de) |
| Archiv-Name: game/wb/simplepac.lha |
| Archiv-Größe: 45 KB |
| Genre: Geschicklichkeit | Spieler: 1 |
| Sprache: englisch | Anleitung: --- |
| System: OS 3.0 |
| Distribution: Freeware |
| Kritik: wie der Name schon sagt: sehr simpler PacMan-Clone für |
| den WB-Screen. |
Wertung: 4/10 /
```

```
-----
/ Name: Solitaire ¶|
Programmierer: Jilles Tjoelker (M.Tjoelker@mpn.cp.philips.com) |
| Archiv-Name: game/think/solitaire.lha |
| Archiv-Größe: 5 KB |
| Genre: Brettspiel-Umsetzung | Spieler: 1 |
| Sprache: englisch | Anleitung: englisch |
| System: AMIGA |
| Distribution: Freeware |
| Kritik: sehr kompakte Brettspiel-Umsetzung. Nicht zu verwechseln |
| mit dem Kartenspiel "Solitaire". |
Wertung: 3/10 /
```

```
-----
/ Name: StadtLand 1.2 ¶|
Programmierer: Gerold Hauser (gerold.hauser@vol.at) |
| Archiv-Name: game/think/StadtLand.lha |
| Archiv-Größe: 322 KB |
| Genre: Quiz | Spieler: 1 |
| Sprache: deutsch | Anleitung: deutsch |
| System: OS 2.0 |
```



```
| Distribution: Freeware |
| Kritik: Quiz mit Fragen nach Hauptstädten. Schlechte Grafik und |
| schnell nachlassender Spielspaß. |
Wertung: 4/10 /
```

```
-----
/ Name: WB Wort 2.3 |
Programmierer: Oliver Lüthje (olli@blue-ami.prometheus.de) |
| Archiv-Name: game/board/wbwort_v2_3.lha |
| Archiv-Größe: 143 KB |
| Genre: Brettspiel-Umsetzung | Spieler: 1-2 |
| Sprache: deutsch,... | Anleitung: deutsch,... |
| System: OS 2.0 |
| Distribution: Shareware (Gebühr: 10 DM) |
| Kritik: gute Scrabble-Umsetzung mit Möglichkeit, gegen den |
| Computer oder einen menschlichen Gegner zu spielen. |
| Besonderheit: erweiterbarer Wortschatz in mehreren |
| Sprachen. |
Wertung: 8/10 /
```

```
-----
/ Name: Whools |
Programmierer: Pointed Ear Software Design (stimp@newswire.de) |
| Archiv-Name: game/shoot/whool.lha |
| Archiv-Größe: 478 KB |
| Genre: 3D-Shooter | Spieler: 1 |
| Sprache: englisch | Anleitung: englisch |
| System: OS 2.0 |
| Distribution: Freeware |
| Kritik: Man läuft durch Dungeons und erschießt Millionen von |
| grünen Whools. Sehr schnell sehr langweilig. |
Wertung: 4/10 /
```

```
-----
/ Name: Xenomorphs 2 Demo |
Programmierer: Aidan Boustred (a.m.boustred@sheffield.ac.uk) |
| Archiv-Name: game/2play/Xeno2Demo.lha |
| Archiv-Größe: 403 KB |
| Genre: Shoot Em Up | Spieler: 1-2 |
| Sprache: englisch | Anleitung: englisch |
| System: AMIGA |
| Distribution: Shareware (Gebühr: 7 englische Pfund) |
| Kritik: 2D-Shoot Em Up aus der Vogelperspektive mit Ähnlichkei- |
| ten zum Spielprinzip der Alien Breed-Serie. |
Wertung: 6/10 /
```

```
-----
/ Name: XWins 1.52 |
Programmierer: Sebastian Panek (sebi@pink.fantec.com) |
| Archiv-Name: game/wb/xwins.lha |
| Archiv-Größe: 33 KB |
| Genre: Denkspiel | Spieler: 1-2 |
| Sprache: deutsch + englisch | Anleitung: deutsch |
| System: OS 3.0 + 68020 |
| Distribution: E-Mail-ware (Meinung per E-Mail an Autor schreiben) |
| Kritik: Vier-Gewinnt Variante für den WB-Screen. |
Wertung: 6/10 /
```

Zusammenfassung:

1. Blitzbombers	10/10	<-----	AGPJ	TOP-TIP
2. Boulder Däsh 4.17	9/10	<-----	AGPJ	TOP-TIP
3. NetHack 3.2.2	8/10	<-----	AGPJ	TOP-TIP
WB Wort 2.3	8/10	<-----	AGPJ	TOP-TIP
5. Legends of Triten	7/10			
Poing 6.02	7/10			
7. AmigaMines 2.02	6/10			
Marryampic	6/10			
NeverMind 0.86ß	6/10			
Xenomorphs 2 Demo	6/10			
XWins 1.52	6/10			
12. Doppelkopf 0.50	5/10			
Macht International 2.30	5/10			
Petris 1.0	5/10			
PlayPac 1.3	5/10			
16. HomerGotchi	4/10			
PushPush	4/10			
RoboQuest	4/10			
SimplePac 1.0	4/10			
StadtLand 1.2	4/10			
Whools	4/10			
22. Bomber Gug v1.0	3/10			
Shootist	3/10			
Solitaire	3/10			
25. Purity Test 1.0	2/10			

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

- game/board/MensErger.lha
- game/misc/ingland.lha
- game/role/ForEmp_Pre.lha

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

01 Deluxe Galaga 2.6	10/10
01 Blitzbombers	10/10
03 Boulder Däsh 4.17	9/10
03 PIGbase4 2.7	9/10
03 Risiko 1.5	9/10
03 FaYoh	9/10
07 Bürgermeister 2.76	8/10
07 Diamond Caves II V1.4	8/10
07 Tiger's Bane	8/10
07 Battle Othello V0.7	8/10
07 Battle ShipsII v1.1.6	8/10
07 Waponez 2 - Groundwars	8/10
07 BOTSS 3	8/10
07 Schlachtfeld 1.0	8/10
07 Soliton V1.51	8/10
07 STARTREKQuiz V1.5 AGA extended	8/10

07 AQuix 1.04	8/10
07 WB Wort 2.3	8/10
07 NetHack 3.2.2	8/10

15. Emulator-News

- A/NES 0.99.1

Die neue Version des NES-Emulators bietet neben einigen Bugfixes den Support von Mapper 34 und Support des iNES-Fileformates.

- coolNESs 0.61

Die neuen Features des NES-Emulators sind Support der Mapper 5, 19 und 34, sowie Sound für unregistrierte User.

- MasterGear 0.51

Auch der Master System/Gamegear-Emulator MasterGear ist in einer neuen Version erschienen. Version 0.51 bietet einige kleinere Verbesserungen.

- AmiGB 0.9 erscheint demnächst

Die neue Version des Gameboy-Emulators von Juan Antonio Gomez soll demnächst erscheinen. Hauptverbesserung soll eine weitere Steigerung der Geschwindigkeit sein.

- AmigaVGB erster Amiga-PPC-Emulator

Der Gameboy-Emulator AmigaVGB ist der erste Emulator überhaupt, der für die PowerUp-Karten erschienen ist.

- AmiSNESe- und MySNES-Update

Die beiden SNES-Emulatoren AmiSNESe und MySNES nehmen immer konkretere Formen an. Eine riesige Liste von Verbesserungen und Bugfixes lassen hoffen, daß die Emulatoren bald die ersten SNES-Spiele auf dem AMIGA laufen lassen.

- weitere neue Emulator-Versionen:

Ami-CPC 0.46
BKEmul 2.0 b3
MAME 0.30.2

16. Schlußwort

Und wieder ein Rekordumfang der AMIGA AGPJ! Und wer noch mehr lesen will, sollte sich am 16. März die AMIGA special-Ausgabe kaufen, die die erste deutschsprachige Zeitschrift mit Myst-, onEscapee- und Final Odyssey-Tests

sein wird. Und nun ratet mal, wer diese Tests geschrieben hat???

Dies bedeutet aber nicht, daß es dieselben Berichte sind, die schon in AMIGA AGPJ zu lesen waren. Es sind komplett neue Artikel mit Screenshots und allem drum und dran. Also kauft Euch die nächste AMIGA special-Ausgabe. Und um dieses Schlußwort nicht zur einseitigen Werbung verkommen zu lassen: Kauft auch die AMIGA FUTURE und die AMIGA plus. :-)

Und bitte schickt mir Eure TOP 10s.

bis dann.

jens. (jschroe@gwdg.de)

(Jens Schröder, Augustinerstr. 26, 37077 Göttingen)

1.9 Interview

Interview mit MagiC64-Autor Michael Kramer (von Andreas Etzrodt)

>>

> Hallo Michael! Danke, daß Du für ein Interview zur Verfügung stehst.

> Wie aus meinen vorherigen Interviews bekannt, kommt nun: Erzähle uns
> doch einfach mal, wer Du bist, was Du tust, usw.

Ich bin 29 Jahre alt, habe in Aachen Informatik studiert und arbeite im Augenblick bei einer Firma im Bereich Verkehrsinformationssysteme als Systemanalytiker.

> Wie bist Du zum Amiga gekommen?

Meinen ersten Computer, einen C64, habe ich Ende 1983 gekauft. Anfang 1988 habe ich mir dann einen gebrauchten Amiga 1000, damals mein absoluter Traum-Computer, geholt. Erstmals in Kontakt mit dem Amiga bin ich über einen Bekannten gekommen, der sich bereits Mitte 1986 einen Amiga geholt hatte.

> Welche Computer-Ausstattung besitzt Du im Moment?

Einen Amiga 4000 mit 10 MB Ram und 250 MB Festplatte. Sonst nichts. Keine Turbokarte, keine Grafikkarte, nicht mal ein CD-ROM. Außerdem besitze ich einen PC, einen Pentium 133 mit 64 MB RAM und dem üblichen Gedöns. Eine Aufrüstung des PC ist für dieses Jahr nicht geplant.

> Warum hast Du angefangen, zu programmieren? Welche Sprache benutzt Du?

Warum? Na ja, eben halt aus Spaß an der Freude. Damals auf dem C64 erst Basic, dann Assembler. Auf dem Amiga C und Assembler. Auf dem PC jetzt C++, wobei ich ein absoluter STL-Fan bin.

> Welche Programme stammen alle aus Deiner Feder?

Außer MagiC64 nichts, was in der Öffentlichkeit bekannt wäre. Auf dem Amiga habe ich außerdem noch ein Programm geschrieben, womit mein Tischtennisverein (mein Hobby Nr. 1) sein jährliches großes Tischtennisturnier organisiert (Auslosung der Klassen usw.).

> Wie kamst Du auf die Idee, einen C64-Emulator zu schreiben, wo es
> damals doch schon The A64 Package und Frodo gab?

Die Idee für einen C64-Emulator hatte ich schon sehr früh, irgendwann Anfang der 90'er. Ich habe das dann mal durchgerechnet und bin zu dem Ergebnis gekommen, daß es mit den damaligen Prozessoren (68000er, höhere waren noch absoluter Luxus) keinen Sinn machte. Konkret angefangen habe ich dann 1994 mit MagiC64, die ersten Programmzeilen entstanden an dem Tag, als Commodore Pleite machte. A64 fand ich viel zu inkompatibel, Frodo entstand wohl in etwa parallel, von daher hat er die Entwicklung von MagiC64 nicht beeinflusst.

> Kann man noch mit anderen Programmen/Emulatoren von Dir rechnen?

Auf dem Amiga wohl eher nicht.

> Wann wird die nächste Version von MagiC64 erscheinen? Warum hat sich
> das Erscheinungsdatum immer wieder (jetzt schon seit fast einem Jahr)
> verschoben?

Ich sage jetzt mal Anfang März. Aber aus beruflichen Gründen habe ich kaum noch Zeit für die MagiC64-Entwicklung.

> Welche Neuerungen kann man erwarten?

Font-sensitives GUI. Komplette überarbeitete 6510-Emulation. Native Unterstützung für Grafikkarten, also keine Chunky-Planar-Umwandlung mehr nötig.

> Welche Features konntest Du aus Zeit-/Geld-Mangel nicht einbauen?

Die zusätzliche 1541-Floppy-Emulation.

> Ist es Dir - Deiner Meinung nach - gelungen, Deine Ideen in MagiC64
> einzubauen?

Ja. Mit einer 1541-Emulation müßten wohl nahezu 95% aller Programme lauffähig sein.

> Was ist der Vorteil von MagiC64 gegenüber z.B. Frodo 2/4?
> Warum sollte man sich also für MagiC64 registrieren, wo Frodo doch
> kostenlos ist?

MagiC64 ist auf Amigas ohne Grafikkarte einfach schneller. Frodo 4 ist ja wohl komplett in C geschrieben und macht deshalb auf

Amigas eigentlich keinen Sinn, auf einem schnellen PC ist es wohl einer der besten C64-Emulatoren überhaupt.

> Läuft eigentlich auch GEOS auf MagiC64?

Glaube nicht. Habe es aber noch nicht ausprobiert.

> Kann man einen Amiga mit MagiC64 als den "besseren C64" bezeichnen?

In gewissen Bereichen ja. Der in MagiC64 eingebaute Monitor bietet Möglichkeiten, von denen ein Programmierer auf einem echten C64 nur geträumt hätte. Der Monitor ist meiner Meinung nach der beste, den es bei C64-Emulatoren momentan gibt, leider habe ich hier speziell sehr wenig Feedback von den MagiC64-Usern erhalten.

> Wie Du mir schon vorher in einer E-Mail anvertraut hast, wirst Du die
> PowerPC-Boards von Phase5 NICHT mit einer optimierten Version
> von MagiC64 unterstützen. Allerdings ist ein C64-Emulator sehr
> rechenintensiv, und die PPC-Karten bieten ja eine entsprechende
> Leistung. Was könnte Deine Meinung ändern?

Genügend Leute, die eine solche Version auch registrieren würden. Da sehe ich eigentlich momentan keinen Markt.

> Wäre eine PPC-Unterstützung besonders schwierig zu implementieren?
> Mit StormC kann man ja laut Haage&Partner mit einer simplen
> Neukompilierung des Codes eine PPC-Unterstützung "herbeizaubern".

Kann ich nicht beurteilen. Der Kern von MagiC64 ist Assembler und müsste komplett neu geschrieben werden, was aber wohl nicht so zeitintensiv wäre.

> Würde MagiC64 sehr von einer PPC-Unterstützung profitieren oder wären
> diese berüchtigten "Context-Switches" im Weg?

Er würde wohl drastisch schneller. Gegenüber einem 68060 wohl mindestens um den Faktor 3.

> Wie ich aus persönlichen E-Mails erfahren habe, programmierst Du
> mittlerweile auch auf PC. Was ist da der Vorteil? Wirst Du MagiC64
> auch für den PC schreiben? Welche Programme schreibst Du so auf PC?
> Ist da die Zahlungsmoral der Benutzer von Shareware-Programmen größer
> als beim Amiga?

Der PC bietet mit Visual C++ ein ausgezeichnetes integriertes Entwicklungssystem, das es so in dieser Form auf dem Amiga nicht gibt. (Damit sind alle Komponenten eines Systems gemeint, eine schöne Benutzeroberfläche nutzt nichts, wenn der Compiler Code nach dem Zufallsprinzip erzeugt). Eine PC-Version von MagiC64 wäre interessant.

- > Das Aminet wächst von Monat zu Monat rasanter. Immer mehr Software
- > für ein angeblich totes System - mittlerweile auch Tools für PowerPC.
- > Worauf führst Du das zurück?

Na ja, es sind eben hauptsächlich kleinere Tools. Was fehlt, sind
Mainstream-Anwendungen im kommerziellen Bereich, aber dafür ist
ja das Aminet nicht zuständig. Die entscheidende Frage ist:

Jemand vertraut Dir 1.000.000 DM an, die sinnvoll in Software-
Entwicklung investiert werden soll. Du trägst Verantwortung für
Arbeitsplätze. Entwickelst Du nun eine PC- oder eine Amiga-Version
Deines Killer-Programms?

- > Was hältst Du von der Politik von Amiga International?

Sie machen das geschickt. Sie verkaufen Lizenzen an Firmen, weil
sie wissen, daß Eigenentwicklung keinen Sinn (mehr) macht.

- > Wie müßte, Deiner Meinung nach, ein neuer Amiga ausgerüstet sein, und
- > was sollte er kosten?

Eine Marktnische sähe ich nur noch im Bereich zwischen 800 und 1700
DM für ein Komplettsystem. Allerdings müßte man dann auch im Bereich der
Ausstattung und der reinen Rechenleistung entsprechende
Leistungseinbußen hinnehmen, so daß man sich über spezielle Fähigkeiten,
z.B. sehr gute 3D-Grafik, profilieren müßte. Ich sehe nicht, daß
irgendeine Firma im Amiga-Bereich die nötigen Mittel hat, ein solches
System auf die Beine zu stellen, bzw. andere Firmen dazu animieren
könnte, auch Software dafür zu entwickeln.

- > Kennst Du die Amiga aktuell? Was hältst Du davon?

Kenne ich bisher noch nicht, kann mich also nicht dazu äußern.

- > Ein letztes Wort an die Leser?

Von Intel und Microsoft lernen heißt Siegen lernen. Hätte Commodores
Management auch nur 1/10 der entsprechenden Marketing-Kompetenz einer
dieser beiden Firmen gehabt, gäbe es Commodore heute noch.

Schöne Grüße,

Michael Kramer

Vielen Dank für dieses Interview, und ich wünsche Dir noch viel
Erfolg und eine schnelle PowerPC-Karte, um MagiC64 DOCH noch
umzusetzen...

Andreas Etzrodt

mit: Sven Kalus, Thomas Szedlak, Carsten Schröder, Matthias Gradinger
und last not least Matthias Keller.«

1.10 AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

AMIGA International, Inc. / AMIGA, Inc.

1. Äußerungen der AMIGA-Führung sorgen für Irritationen

Nach der Veröffentlichung des Fragenkatalogs von Joe Torre (siehe AMIGA aktuell 2/98) sorgten, einigen Aussagen des Torre-Textes entgegenstehende, Statements für Unruhe und Verwirrung in der AMIGA-Gemeinde.

Zum einen meldete sich Chris Jones vom ICOA (Industry Council for Open AMIGA), der Interessenvertretung der AMIGA-Entwickler, unter Berufung auf AMIGA, Inc. zu Wort. Es folgt eine Zusammenfassung seiner Stellungnahme, die den AMIGA-aktuell-Abonnenten bereits durch ein Special bekannt ist:

--

Erläuterungen zur Prozessorfrage und zum AMIGA OS 3.5

Chris Jones vom Industry Council for Open AMIGA (ICOA) machte in einer E-Mail an AMIGA.org nähere Angaben zu den getroffenen Entscheidungen und zur derzeitigen Entwicklung:

Demnach hat AMIGA, Inc. noch KEINE Entscheidung ueber den in der naechsten AMIGA-Generation zu verwendenden Prozessor getroffen. Vielmehr fuehre man noch Gespraechе mit bekannten und weniger bekannten Chip-Herstellern, um den Prozessor mit dem besten Preis/Leistungsverhaeltnis auszuwaehlen, der den AMIGA fuer die naechsten zehn Jahre in Fuehrung bringen kann und dort haelt.

Die getroffene Entscheidung zugunsten 68K&PowerPC sei lediglich eine INTERIMLOESUNG, um die derzeit anderen Plattformen hinterherhinkende Rechenleistung zu verbessern. Dies muesse nicht unbedingt das phase5-Konzept darstellen, sondern koenne z.B. auch ein BoXeR mit PPC- oder Alpha-CPU oder ein Pios mit 68K&PPC-Karte sein. Der ICOA sei offen, eine Arbeitsgruppe zu bilden, die diese Hardware-Architektur festlegt.

Zum AMIGA OS 3.5: Alain Penders, Olaf Barthel und er (Chris Jones) stellen der Mail zufolge seit Ende November einen technischen Katalog zusammen, um trotz der existierenden Zeit- und Ressourcen-Knappheit das AMIGA OS 3.5 so gut wie moeglich herzustellen.

Viele Entwickler seien kontaktiert und um Rat, Kommentare und Kooperation gebeten worden. Da AMIGA, Inc. Gateways Strategie verfolgt, so weit wie moeglich im Hintergrund zu arbeiten, habe Jeff Schindler (Chef von AMIGA, Inc.) dies bislang nicht veroeffentlichen wollen.

--

Die AMIGA-Gemeinde wußte nicht mehr ein noch aus. War die endgueltige Prozessorentscheidung bereits getroffen oder nicht?

Auf Anfrage von AMIGA aktuell präzisierte Joe Torre seine im Fragenkatalog gemachten Aussagen: Solange noch kein leistungsfähiger NativePPC-Port des AMIGA OS samt 68k-Emulation verfügbar ist, setze man auf die Hybrid-Lösung "68k&PPC". Anschließend folge der Übergang zum reinen PowerPC-AMIGA, wobei es natürlich nicht ausgeschlossen sei, daß das AMIGA OS auf weitere CPUs

portiert wird.

Auch Petro Tyschtschenko, Präsident von AMIGA International, sah Anlaß für Klarstellungen: Gegenüber AMIGA aktuell sagte er, in dem Punkt, daß AMIGA, Inc. keine eigenen AMIGAs produziere, sei (Zitat) "das letzte Wort noch nicht gesprochen. [...] Ich als Verantwortlicher für Sales und Marketing will jedenfalls auch eigene Rechner vertreiben".

Fazit:

Ganz deutlich ist in den letzten Wochen geworden, daß die Aufgabenteilung zwischen den beiden AMIGA-Töchtern von Gateway 2000 in den Bereichen zu Schwierigkeiten führt, wo es zu Interessen- bzw. Kompetenz-Überschneidungen kommt.

Nur ein Beispiel: AMIGA, Inc. kann als für die Hard- und Softwareentwicklung Verantwortlicher im Prinzip entscheiden, ob das Unternehmen selbst neue AMIGA-Modelle herstellen wird oder dies Fremdfirmen überläßt.

AMIGA International, Inc. ist jedoch auf den Verkauf von AMIGA-Rechnern angewiesen. Denn was nützt eine Vertriebsfirma, wenn es nichts zu vertreiben gibt? Und gerade der AMIGA benötigt aufgrund seiner leider sehr geringen Bedeutung im Einzelhandel ein solches Unternehmen dringendst.

Eine mögliche Lösung dieser Streitfrage wäre, daß AMIGA International Rechner bei einem Fremdunternehmen fertigen läßt und unter eigenem Label vertreibt, wie das z.B. Commodore mit seinen Monitoren gemacht hat.

Kehren wir aber zurück zum Ausgangsproblem, es soll hier nicht um einzelne Beispiele gehen.

Was sollen wir AMIGA-Anwender davon halten, wenn AMIGA International und AMIGA, Inc. (der ICOA eingeschlossen) mit verschiedenen Zungen sprechen? Wir alle sind begierig auf neue Informationen bezüglich der AMIGA-Zukunft. Dabei muß es sich jedoch um feststehende Fakten handeln, nicht um persönliche Meinungen einzelner Personen, die lediglich als Fakten dargestellt werden. Ansonsten wird auf längere Sicht das Vertrauen der AMIGA-User zu den Mitarbeitern beider Firmen schrumpfen, oder noch schlimmer, deren Mitteilungen gar nicht mehr ernstgenommen.

Gateway 2000 wird seine Gründe gehabt haben, nicht eine, sondern zwei AMIGA-Firmen zu schaffen. Deren Angestellten muß aber klar sein, daß ihre Arbeit erheblich behindert wird, wenn sie nicht gemeinsam an einem Strang ziehen. Alle Fragen, die sowohl AMIGA International, Inc. als auch AMIGA, Inc. berühren, müssen von den Verantwortlichen beider Unternehmen in Einvernehmen gelöst werden. Erst dann kann die Öffentlichkeit informiert werden.

Wem das nicht einleuchtet, der ist bei einem Tochterunternehmen von Gateway 2000, das bei seinen eigenen Mitarbeitern auf Einhaltung gewisser "Spielregeln" achtet, wohl fehl am Platz.

2. Darreck Lisle, AMIGA, Inc., über die Zukunft des AMIGA

»6. Februar 1998

An alle Amiganer

Von Darreck Lisle, Events Coordinator AMIGA, Inc.

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!

Wir sagen durchaus nicht, dass dies einfach sein wird, und es wird sicherlich auch nicht "ueber Nacht" geschehen. Es gibt viele Dinge, die getan werden muessen. Nicht alle sind auf den ersten Blick zu erkennen, und wenige sind in naher Zukunft aenderbar. Was wir tun muessen, ist, die Grundlagen des AMIGA und des AMIGA-Marktes neu aufzubauen.

Erste Resultate dieses Vorgehens sind bereits erkennbar. Zum Beispiel gibt es schon ueber ein Dutzend Lizenzen u.a. zur Herstellung von AMIGA-Clones. Neue Modelle mit neuen Faehigkeiten werden bereits angeboten. In den kommenden Monaten wird man noch mehr erfahren von Maschinen und Entwicklungen von Firmen wie DCE, Index Information Systems, Micronik, Quick Pak und Nova Sector. Man wird AMIGA-Modelle kaufen koennen, die schneller und leistungsfaeiger sind, als je zuvor.

Der AMIGA-Spielemarkt waechst und wird maechtiger! Commodore gab die Basiskonfiguration vor, auf die sich Spieleprogrammierer verlassen konnten. Heute erfordern Spiele wie Myst, Shadow of the Third Moon, Quake und weitere CD-ROM, Festplatten und 4MB RAM oder mehr. Solche Spiele verkaufen sich schneller als je zuvor, da sich User, deren AMIGAs bis dahin nicht solche Ausstattung aufweisen konnten, ihre Rechner aufruesten!

Neue Anwendungen erscheinen und aeltere kommen in neuen Versionen. Es gibt Aladdin 4D 5.0, Tornado 3D 1.0, Electric Dreams, Wildfire, Directory Opus Magellan, ImageFX 3.0 und viele, viele weitere Titel.

Die AMIGA-Messen werden groesser und besser als je zuvor. Im letzten Jahr erreichten die 1997 Midwest AMIGA Expo, die St. Louis' AMIGA '97 und die Koelner Computer'97 neue Aussteller- und teilweise auch Besucher-Rekorde! In diesem Jahr sehen wir der St. Louis' AMIGA '98, der International AMIGA '98 in Toronto, der AmiWest in Sacramento der 1998 Midwest AMIGA Expo (welche verspricht, doppelt so gross wie die letzte Messe zu werden!) sowie erneut Messen in England und Deutschland positiv entgegen.

Veraenderungen geschehen keineswegs nur innerhalb der AMIGA-Gemeinde! Verschiedene Nachrichtendienste berichteten von dem AMIGA-Revival und fuehrende Computerzeitschriften nannten 1998 das Jahr, in dem alternative Computer-Plattformen, wie der AMIGA, Marktanteile zurueckgewinnen. AMIGAs werden noch immer in Bereichen eingesetzt, bei denen es auf Zuverlaessigkeit und Integration ankommt. So wird der AMIGA z.B. eingesetzt im M1 Abrams Panzer, im Space Shuttle oder aber auch unter Wasser bei der Erkundung des Wracks der Titanic fuer James Cameron's Kinoerfolg. Und noch immer hat fast jedes Fernsehstudio im Videobereich AMIGAs im Einsatz.

Man wird in diesem Jahr viele Entwicklungen erleben. Viele neue "powered by AMIGA"-Maschinen, ein verbessertes AmigaOS sowie koordinierte

Entwickler- und Usergroup-Ressourcen.

"1998 is going to be a fun ride!"

Darreck Lisle
Events Coordinator
Amiga, Inc.«

3. Microniks Scandoubler sind ab sofort »Powered by AMIGA«

»30.01.1998 MicroniK erhaelt "Powered by AMIGA"-Lizenz fuer Scandoubler

AMIGA International, Inc. vereinbarte mit MicroniK eine "Powered by AMIGA" Lizenz fuer Scandoubler.

Bedingt durch den Anstieg des Englischen Pfunds gegenueber der Deutschen Waehrung (fast 40 %) ist es leider nicht moeglich, ueber Microvitec preiswert unsere bewaehrten AMIGA-Monitore einzukaufen. Der Verkaufspreis wuerde sich stark erhoehen und dafuer gaebe es in der AMIGA-Szene sicherlich kaum Verstaendnis.

AMIGA International, Inc. hat sich hier jedoch um eine Loesung bemueht, die es ermoeglicht, einen AMIGA mit einem Standard PC-Monitor einsetzen zu koennen.

Die Firma MicroniK, einer der ersten Hersteller eines sogenannten "Scandoublers", hat eine Lizenz fuer den Vertrieb solcher Geraete unter dem Symbol "Powered by AMIGA" erhalten. Wir haben diese Lizenz zunaechst einmal exklusiv bis 30. Juni 1998 an die Firma MicroniK vergeben.

"Mit diesem Schritt," so Petro Tyschtschenko, Geschaeftsfuehrer von AMIGA International, Inc. und weltweit fuer den Vertrieb zustaendig, "sind wir unserer Zielsetzung naeher gekommen, den AMIGA an vorhandenen Industrie-Standard anzupassen, Zubehoer preiswerter zu gestalten, neue Entwicklungen schneller zu realisieren und vor allem leichter aufruesten zu koennen. Ich wuensche mir, dass weitere Entwicklung folgen!"

Hier eine Produktbeschreibung von MicroniK:

"MicroniK Computer-Service erweert die Produktpalette fuer den Amiga mit Scandoubler in zwei internen Versionen und einer externen Version. Der Einsatz dieser Scandoubler erlaubt den Betrieb von VGA-Monitoren direkt am Amiga. Treibersoftware ist nicht noetig, die Installation erfolgt nach dem Plug'n'Play - Prinzip.

Die Ausgangsfrequenzen der PAL-Modi des Amigas (15,6 KHz) werden durch den Einsatz der Scandoubler 'ScanDex' und 'ScanDy' verdoppelt (auf 31 KHz). Die Bildschirm-Modi PAL-HiRes sowie PAL-LowRes und deren Interlace-Modi sind somit mit einem (S)VGA- sowie Multiscan-Monitor voll nutzbar.

Selbstverstaendlich unterstuetzen die Scandoubler auch die NTSC Screenmodi. Bildschirmmodi ueber 15,6 KHz werden unveraendert durchgefuehrt (z. B. Multiscan, DBLPAL). Somit lassen sich alle vom Amiga zur Verfuegung gestellten Modi weiterhin verwenden: PAL, NTSC, DblPAL, DblNTSC, Multiscan, Euro36, Euro72 und Super72. Einzig der Modus A2024 erfordert den Einsatz eines speziellen Monitors.

Die externe Version 'ScanDex' ist universell an allen Amiga-Modellen

nutzbar und wird an dem RGB-Ausgang des Amigas angeschlossen. Der externe Scandoubler verfügt wiederum über eine 15-polige VGA- Buchse zum Anschluss entsprechender Wiedergabegeräte.

Für das A1200 Tischgerät, aber auch für A1200 Tower, steht die interne Version 'ScanDy' zur Verfügung. Die Montage erfolgt lötfrei direkt auf der Hauptplatine. Die VGA-Anschlussbuchse wird an der Rückseite des A1200 Tischgerätes befestigt. Eine angepasste Blende befindet sich im Lieferumfang.

Für den A4000 sowie für A1200 Tower mit Bus-Board und Video-Steckplatz kommt die Slot-Version des 'ScanDy' zum Zuge. Für den A2000 steht ein spezieller Scandoubler für den Video-Slot zur Verfügung. Bekanntermassen unterscheidet sich der Video-Slot des A2000 ja von den des A4000.

Die Schwierigkeiten einen leistungsfähigen Amiga-Monitor zu erwerben gehören somit der Vergangenheit an, da auf die breite Palette erhältlicher (S)VGA- sowie Multiscan-Monitore zurückgegriffen werden kann. Auch Amiga International honorierte diese Produktentwicklung mit der Lizenzierung der Scandoubler, wie schon die infinitiv Towerserie, so dass auch diese sinnvolle Ergänzung "powered by Amiga" ist. Der neuen Entwicklung trägt der "infinitiv A-1300 Ti plus" Rechnung. Hierbei handelt es sich um das bereits bekannte Komplettsystem inklusive eines bereits integrierten Scandoublers."

Weitere Informationen über <http://www.micronik.de>

4. Meldungen in Kürze

- * Nach Angaben von AMIGA International, plant der Spielehersteller Software 2000, wieder AMIGA-Programme zu produzieren. Näheres ist noch nicht bekannt.
- * Petro Tyschtschenko hat bestätigt, daß sich das Erscheinen eigenproduzierter AMIGAs bis 1999 verzögern wird. Ursprünglich wurde die Computer '98 als Vorstellungstermin angepeilt.
- * Womit wir gleich beim nächsten Thema wären: Erstmals seit Jahren erhält die AMIGA-Sektion der Messe wieder einen Zusatztitel: "AMIGA '98".
- * Die Mitarbeiter von AMIGA, Inc. haben ab sofort andere E-Mail-Adressen: General Manager Jeff Schindler kann über schinjef@amigainc.com angemailt werden, der Entwicklungsleiter Joe Torre ist über jtorre@amigainc.com erreichbar und der für Öffentlichkeitsarbeit zuständige Darreck Lisle hat die Adresse lisle@amigainc.com

5. Das Tagebuch von AMIGA International

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

»Amiga International, Inc. Tagebuch

27.01.1998

Interview mit Petro Tyschtschenko auf "Radio Aktiv"

30.01.1998

MicroniK erhaelt "Powered by AMIGA"-Lizenz fuer Scandoubler

06.02.1998

An alle Amiganer«

(Quelle: AMIGA International, Inc.)

Ergänzungen werden laufend in AMIGA aktuell veröffentlicht.

1.11 PowerUp-to-date

PowerUp-to-date

1. Phase 5 startet Serienproduktion der Blizzard 603e(+)

Lange mußten die A1200-Besitzer warten - jetzt ist es endlich soweit: Phase 5 hat die Serienproduktion der Blizzard603e(+) gestartet. Die Spezifikationen der Boards haben sich ein weiteres Mal geändert. Es folgt die offizielle Ankündigung des Produktionsstarts, in der auch die Abwandlungen aufgeführt sind, übersetzt von Udo Kastilan:

»BLIZZARD 603e Power-Board geht endlich in die Produktion, erhält das CE-
Abzeichen

Oberursel, 5.2.98:

Eine gute Nachricht für alle A1200-Benutzer, die sich schon darauf freuen, ihren Rechner auf PowerPC-Leistung zu steigern: Das BLIZZARD 603e Power Board ging Ende Januar endlich in Produktion und wird ab der zweiten Februarhälfte ausgeliefert werden. Die Fertigstellung dieses Produkts, das bereits auf der Kölner Amiga-Messe im November 1997 der Öffentlichkeit vorgestellt worden war, hatte sich wegen einiger kleiner, aber kniffliger und mittlerweile gelöster Design-Probleme verzögert. Jetzt können sich auch A1200-Benutzer echte Power(PC)-Pferdestärken für ihre Maschinen besorgen.

Phase 5 Digital Products hat Produktlinie und Bezeichnungen des BLIZZARD 603e Power Boards geändert. Es wird jetzt in Taktraten von 160, 200 und 250 MHz erhältlich sein. Drei große Veränderungen sollten allen Kunden bewußt sein:

1. Es wird keine Version mit 030-Prozessor geben (ursprünglich als BLIZZARD 603e bezeichnet), nur die 040/060-Versionen werden erhältlich sein (vorher bekannt als BLIZZARD 603e+).

2. Das "+"-Zeichen bleibt in Gebrauch und weist darauf hin, daß die Karte mit einem SCSI-Controller ausgestattet ist, während die Standardversion BLIZZARD 603e über kein SCSI verfügt. Diese Entscheidung wurde getroffen, um ein kostengünstiges Einsteigerprodukt anbieten zu können. Der SCSI-Controller kann jedoch später nicht mehr nachgerüstet werden; dieser

Kompromiß resultiert aus den Design-Vorgaben.

3. Die BLIZZARD-Karten 603e und 603e+ werden wahlweise mit einem 68LC040/25 MHz (ohne FPU), einem 68040/25 MHz (mit FPU) oder einem 68060 ausgerüstet sein.

Die neue Produktlinie sieht folgendermaßen aus, mit empfohlenem Verkaufspreis in Pfund [UKP] und US-Dollar [USD] (Preise für Großbritannien einschließlich Mehrwertsteuer):

BLIZZARD 603e Power Board (ohne SCSI-Controller)

~	~68LC040-25	~68040-25	~68060-50
BLIZZARD 603e 160 MHz	UKP 239 USD 379	UKP 249 USD 399	UKP 489 USD 769~
BLIZZARD 603e 200 MHz	UKP 299 USD 469~	UKP 309 USD 499~	UKP 539 USD 869~
BLIZZARD 603e 250 MHz	UKP 359 USD 589	UKP 369 ~ USD 609	UKP 599 ~USD 979

BLIZZARD 603e+ Power Board (mit SCSI-Controller)

~	~68LC040-25	~68040-25	~68060-50
BLIZZARD 603e+ 160 MHz	UKP 289 USD 469	UKP 299 USD 499	UKP 529 USD 879~
BLIZZARD 603e+ 200 MHz	UKP 349 USD 569	UKP 369 USD 599	UKP 599 USD 969~
BLIZZARD 603e+ 250 MHz	UKP 409 USD 669	UKP 429 USD 689	UKP 649 USD 1049

Phase 5 Digital Products setzt den Marketingschwerpunkt auf die Low-end-Karten mit günstigem 68040 und einem PowerPC-Prozessor mit 160 oder 200 MHz.

"Diese Einsteigerprodukte werden das beste Preis-Leistungs-Verhältnis haben und den Al200-Anwendern zu einem günstigen Preis eine beträchtliche Steigerung an Leistung und Funktionalität bieten", sagt Wolf Dietrich von Phase 5.

"Deshalb werden wir die Auslieferung mit der 160 MHz-Version beginnen und mit den 200 und 250 MHz-Versionen später fortfahren, denn wir haben bei den schnelleren PowerPC-Chips momentan eine Lieferzeit von etwa 9-10 Wochen." Das BLIZZARD 603e Power Board wird mit einem Komplettpaket an Demonstrations-Software ausgeliefert, das neben anderen interessanten Programmen einen MPEG-Abspieler beinhaltet, der in kleiner Auflösung selbst auf dem Amiga-Grafikstandard AGA das Abspielen von MPEG ermöglicht.

Phase 5 Digital Products wird Anwendern der Turbokarten BLIZZARD 1240 T/ERC und BLIZZARD 1260 spezielle Upgrade-Konditionen anbieten. Das Upgrade-Angebot wird im Februar auf den Internetseiten von Phase 5 veröffentlicht und ebenfalls im Laufe des Februars per E-Mail an registrierte Anwender

geschickt.

Besitzer von 68040/060-Turbokarten eines anderen Herstellers, die ein BLIZZARD 603e Power Board erwerben möchten, werden auf den Internetseiten von Phase 5 auch entsprechende Kaufinformationen finden.

Auch Anwender der BLIZZARD 1230-IV-Karten, die sich auf das Upgrade auf eine 68030-basierende PowerUp-Karte gefreut hatten, werden besondere Upgrade-Konditionen für die BLIZZARD 603e Power Boards mit 68040-Prozessoren erhalten. Das Upgrade-Angebot wird im Februar auf den Internetseiten von Phase 5 veröffentlicht und ebenfalls im Laufe des Februars per E-Mail an registrierte Anwender geschickt. Anwender ohne Internet-Zugang können für die Upgrade-Konditionen auch ihren Händler vor Ort kontaktieren.

Power Boards BLIZZARD 603e und BLIZZARD 603e+ erhalten das CE-Abzeichen

Die Power Boards BLIZZARD 603e und BLIZZARD 603e+ für den Einbau in ein standardmäßiges A1200-Desktop-System haben die Genehmigung erhalten, das CE-Abzeichen für Geräte der Klasse A nach dem Standard EN 55022 zu tragen. Das bedeutet, daß beide Produkte in einem standardmäßigen A1200-Desktop-System betrieben werden können -- unter der Voraussetzung, daß der Anwender im Fall von beispielsweise gestörtem Radio- oder Fernsehempfang in seiner nächsten Umgebung notwendige Maßnahmen einleitet. Eine solche Maßnahme wäre der Gebrauch eines abgeschirmten Gehäuses, z.B. eines üblichen Tower-Gehäuses für den A1200.

In diesem Fall entspricht die Kombination der A1200-Hauptplatine mit den Power Boards BLIZZARD 603e oder BLIZZARD 603e+ völlig dem Standard EN 55022 Klasse B. Phase 5 Digital Products weist darauf hin, daß der Betrieb eines BLIZZARD 603e oder BLIZZARD 603e+ Power Boards in einem Desktop-A1200 ein anderes Netzteil erfordern kann, was bei Tower-Gehäusen üblicherweise mitgeliefert wird.«

(Quelle des Originaltexts: Phase 5 digital products)

Soweit zur Ankündigung des Produktionsstarts, nun folgen die Spezifikationen der Boards im einzelnen:

»BLIZZARD 603e Power Board -160, -200, -250

PowerPC 603e Beschleunigerkarte für den AMIGA 1200(T)

Das BLIZZARD 603e Power Board ist das leistungsstarke, aber kostengünstige PowerUP-Beschleunigersystem für den Amiga 1200(T). Das BLIZZARD 603e Power Board verfügt über einen PowerPC 603e RISC Prozessor in verschiedenen Taktraten und einen 68LC040-, 68040- oder 68060-Companionprozessor. Der Speicher des BLIZZARD 603e Power Boards kann auf bis zu 128 MByte Fast RAM aufgerüstet werden. Als besonderes zusätzliches Feature verfügt die BLIZZARD 603e über einen Steckplatz für die BVisionPPCGrafikkarte, die beim Betrieb der BLIZZARD 603e in einem Tower-Gehäuse - ohne zusätzliche Busadapter - eingesetzt werden kann und durch direkte Anbindung an den Prozessorbus mehrfach schneller ist als jede Zorro-Karte.

Das BLIZZARD 603e Power Board verfügt über keinen integrierten Fast-SCSI-II Controller. Ein SCSI-Controller kann bei dieser Karte nicht nachgerüstet werden.

Technische Daten BLIZZARD 603e Power Board:

PowerPC Prozessor	PowerPC603e
Taktrate	160, 200 und 250 MHz
Companion CPU	68LC040, 68040, 68060 25-50 MHz
PPC Leistung	bei 200 MHz
MIPS	ca. 282
SpecFP95	ca. 4.9
Speicheraufrüstung	max. 128 MB
SIMM Sockel	2
SCSI on board	Ohne SCSI (nicht nachrüstbar!)
Passend für	A1200(T)
Verfügbarkeit	1. Quartal 1998

Die unverbindlich empfohlenen Verkaufspreise (inkl. MwSt) für das BLIZZARD 603e Power Board betragen:

BLIZZARD 603e Power Board (ohne SCSI)

inklusive	mit PowerPC 603e	mit PowerPC 603e	mit PowerPC 603e
Companion CPU:	160 MHz	200 MHz	250 MHz
~ 68LC040-25 MHz (Ohne FPU!)	DM 649,-	DM 799,-	DM 999,-
68040-25 MHz (mit FPU)	DM 679,-	DM 849,-	DM 1029,-
68060-50 MHz	DM 1329,-	DM 1479,-	DM 1669,-

NEU! Trade-In Möglichkeit für Besitzer eines
BLIZZARD 1230-IV Turbo Boards

NEU! Trade-In Möglichkeit für Besitzer eines
BLIZZARD 1240T/ERC bzw. BLIZZARD 1260 Turbo Boards

Sie erhalten unsere Produkte im gutsortierten Fachhandel (Beachten Sie hierzu bitte auch unsere Händlernetz-Seiten). Änderungen in Technik oder Lieferumfang vorbehalten. Verwendete Produktnamen sind Handelsmarken oder Warenzeichen Ihrer Hersteller.«

(Quelle: Phase 5 digital products)

»BLIZZARD 603e+ Power Board -160, -200, -250

PowerPC 603e Beschleunigerkarte für den AMIGA 1200(T)

Das BLIZZARD 603e+ Power Board ist die preisgünstige High-End PowerUP-Beschleunigerkarte für die Amiga 1200-Systeme. Das BLIZZARD 603e+ Power Board verfügt über einen Hochleistung PowerPC603e RISC Prozessor in verschiedenen Taktraten, einen 68LC040-, 68040- oder 68060-Companionprozessor und kann mit bis maximal 128 MByte Ultra-Fast RAM aufgerüstet werden. Auch ein schneller moderner Fast SCSI-II Controller ist bereits auf dem BLIZZARD 603e+ Power Board installiert, der den Anschluß umfangreicher SCSI-Peripherie wie Festplatten, Streamern, Wechselmedien oder Scannern erlaubt. Als besonderes zusätzliches Feature verfügt die BLIZZARD 603e+ über einen Steckplatz für die BVisionPPCGrafikkarte, die beim Betrieb der BLIZZARD 603e+ in einem Tower-Gehäuse - ohne zusätzliche Busadapter - eingesetzt werden kann und durch direkte Anbindung an den Prozessorbus mehrfach schneller ist als jede Zorro-Karte.

Technische Daten BLIZZARD 603e+ Power Board:

~	
PowerPC Prozessor	PowerPC603e
Taktrate	160, 200 und 250 MHz
Companion CPU	68LC040, 68040, 68060 25-50 MHz
PPC Leistung	bei 200 MHz
MIPS	ca. 282
SpecFP95	ca. 4.9
Speicheraufrüstung	max. 128 MB
SIMM Sockel	2
SCSI on board	Fast SCSI-II
Passend für	A1200(T)
Verfügbarkeit	1. Quartal 1998

Die unverbindlich empfohlenen Verkaufspreise (inkl. MwSt) für das BLIZZARD 603e+ Power Board mit Fast SCSI-II Controller betragen:

BLIZZARD 603e+ Power Board (mit Fast-SCSI-II Controller)

inklusive	mit PowerPC 603e	mit PowerPC 603e	mit PowerPC 603e
Companion CPU:	160 MHz	200 MHz	250 MHz
~			
68LC040-25 MHz (Ohne FPU!)	DM 799,-	DM 969,-	DM 1149,-
68040-25 MHz (mit FPU)	DM 849,-	DM 999,-	DM 1169,-
68060-50 MHz	DM 1499,-	DM 1649,-	DM 1799,-

NEU! Trade-In Möglichkeit für Besitzer eines
BLIZZARD 1230-IV Turbo Boards

NEU! Trade-In Möglichkeit Besitzer eines
BLIZZARD 1240T/ERC bzw. BLIZZARD 1260 Turbo Boards

Sie erhalten unsere Produkte im gutsortierten Fachhandel (Beachten Sie hierzu bitte auch unsere Händlernetz-Seiten). Änderungen in Technik oder Lieferumfang vorbehalten. Verwendete Produktnamen sind Handelsmarken oder Warenzeichen Ihrer Hersteller.«

(Quelle: Phase 5 digital products)

Wichtig sind auch die Infos zur Inzahlungnahme der Blizzard 1230-IV bzw. Blizzard 1240T/ERC und 1260:

»Trade In-Möglichkeit für
BLIZZARD 1230-IV Turbo Board-Besitzer

Besitzer eines BLIZZARD 1230-IV Turbo Board haben die Möglichkeit, ein Trade In-Angebot auf das BLIZZARD 603e+ Power Board zu nutzen. Das Trade In wird innerhalb der Staaten der EU von phase 5 digital products oder durch lokale Distributoren oder Fachhändler durchgeführt. Außerhalb der EU wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler oder den Importeur/Vertrieb in Ihrem Land.

Im Trade In-Programm geben Sie Ihr BLIZZARD 1230-IV Turbo Board bei phase 5 digital products oder Ihrem Fachhändler in Zahlung, und erhalten einen Nachlass beim Kauf des BLIZZARD 603/603e+ Power Boards. Es stehen folgende Trade In-Möglichkeiten zur Verfügung:

Trade-In von: gegen:

BLIZZARD 1230-IV BLIZZARD 603e oder BLIZZARD 603e+ mit 160, 200 oder 250
MHz 603e und Companion CPU 68LC040-25 Mhz (ohne
Coprozessor)

BLIZZARD 1230-IV BLIZZARD 603e oder BLIZZARD 603e+ mit 160, 200 oder 250
mit Coprozessor MHZ 603e und Companion CPU 68040-25 MHz (mit math.
68882-50 Mhz Coprozessor)

BLIZZARD 1230-IV BLIZZARD 603e+ mit 160, 200 oder 250 MHz 603e
mit SCSI Kit IV und Companion CPU 68LC040-25 MHz (ohne Coprozessor)

BLIZZARD 1230-IV BLIZZARD 603e+ mit 160, 200 oder 250 MHz 603e
mit SCSI Kit IV und Companion CPU 68040-25 MHz (mit math. Coprozessor)
und Coprozessor
68882-50 Mhz

Der von phase 5 digital products angebotene Preisnachlass für das Trade-In beträgt DM 100,- bei Inzahlungnahme eines BLIZZARD 1230-IV (mit oder ohne Coprozessor 68882-50), und DM 140,- bei Inzahlungnahme eines BLIZZARD 1230-IV mit SCSI Kit IV (mit oder ohne Coprozessor 68882-50). Der Preisnachlass wird ausschließlich beim Kauf eines im Trade In-Programm angebotenen Produkts auf den unverbindlich empfohlenen Verkaufspreis gewährt. Voraussetzung für die Inzahlungnahme ist, das die zurückgegebenen

Geräte hundertprozentig funktionsfähig sind, inklusive ggfs. Zubehör und Kabeln, und keinerlei äußerliche Beeinträchtigung aufweisen. Bitte beachten Sie, daß es sich bei den von phase 5 digital products angegebenen Preisnachlässen um unverbindliche Empfehlungen handelt; bitte erfragen Sie daher ggfs. bei Ihrem Händler abweichende Konditionen.

Wenn Sie das Trade In-Programm über phase 5 digital products direkt nutzen wollen, so gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

1. Drucken Sie das BLIZZARD 1230-IV Trade In Bestellformular aus, wählen Sie darin die von Ihnen gewünschte BLIZZARD 603e-Version aus, füllen Sie alle sonstigen Angaben aus und senden Sie uns die Bestellung per Fax oder per Post.

Alternativ können Sie auch diesen EMail-Bestelltext kopieren, alle Angaben einsetzen, und uns die Bestellung per e-mail senden. WICHTIG: verwenden Sie ausschließlich die email-Adresse sales@phase5.de und geben Sie als Betreff/Subject UNBEDINGT das Kürzel "B1230IV TradeIn Order" an, da Ihre Bestellung sonst möglicherweise nicht korrekt bearbeitet wird.

Als Zahlungsmöglichkeit können Sie innerhalb Deutschlands Post-Nachnahme (zuzüglich DM 12,50 Versandkosten) oder Vorkasse per EC-Scheck (zuzüglich DM 8,- Versandkosten) wählen, innerhalb aller anderen EU-Staaten Vorkasse per EURO-Überweisung (zuzüglich DM 44,- Versandkosten).

WICHTIG: Senden Sie mit der Bestellung auf keinen Fall Ihre B1230-IV Karte ein, und geben Sie unbedingt eine Telefonnummer und/oder email-Adresse an, unter der wir Sie bei Verfügbarkeit Ihres Upgrades benachrichtigen können.

2. Ihre Trade In-Bestellung wird von phase 5 innerhalb der üblichen Bearbeitungszeit bestätigt; mit der Auftragsbestätigung erhalten Sie den voraussichtlichen Liefertermin mitgeteilt. Die Liefertermine für die verschiedenen Versionen sind derzeit (Stand 10.02.1998):

BLIZZARD 603e mit 160 Mhz 603e-Prozessor:
beginnend mit dem 20.02.98 ca. 1-2 Wochen

BLIZZARD 603e mit 200 Mhz 603e-Prozessor:
beginnend mit dem 20.02.98 ca. 1-2 Wochen

BLIZZARD 603e mit 250 Mhz 603e-Prozessor:
beginnend mit dem 20.02.98 ca. 10 Wochen

Die BLIZZARD 603e+-Version mit SCSI hat üblicherweise eine Woche mehr Lieferzeit.

Da der Liefertermin unter Umständen von dem von uns bestätigten Termin abweichen kann, z.B. bei Produktionsengpässen, warten Sie bitte mit der Einsendung Ihres BLIZZARD 1230-IV bis zur Benachrichtigung (siehe unter 3.).

3. Eine Woche vor Lieferbarkeit des von Ihnen bestellten BLIZZARD 603e bei phase 5 digital products erhalten Sie telefonisch oder per email eine Mitteilung, daß Sie Ihr BLIZZARD 1230-IV an uns einsenden. Wir empfehlen, das BLIZZARD 1230-IV dann schnellstmöglich mit der von uns vergebenen Auftragsbestätigungs-Nummer einzusenden, um unnötige Wartezeiten auf Ihr neues BLIZZARD 603e zu vermeiden. Nach Eingang und Überprüfung Ihres Trade

In-Boards wird dieses unverzüglich an Sie verschickt.«

(Quelle: Phase 5 digital products)

»Upgrade-Möglichkeit für Besitzer eines BLIZZARD 1260 oder eines BLIZZARD 1240T/ERC Turbo Boards

Besitzer eines BLIZZARD 1260 Turbo Board oder eines BLIZZARD 1240T/ERC Turbo Board haben die Möglichkeit, ein Trade In-Angebot auf das BLIZZARD 603e/603e+ Power Board zu nutzen. Das Trade In wird innerhalb der Staaten der EU aus technischen Gründen ausschliesslich direkt von phase 5 digital products durchgeführt. Außerhalb der EU wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler oder den Importeur/Vertrieb in Ihrem Land.

Im Trade In-Programm geben Sie Ihr BLIZZARD 1260 Turbo Board oder Ihr BLIZZARD 1240T/ERC Turbo Board bei phase 5 digital products in Zahlung, und erhalten einen speziellen PowerUP Upgrade-Preis beim Kauf des BLIZZARD 603e/603e+ Power Boards. Bei der Auswahl des BLIZZARD 603e-Upgrade müssen Sie lediglich beachten, daß der 68k-Prozessor der von Ihnen eingesandten Karte weiterverwendet wird (d.h. das Sie keine alternative 68k-Konfiguration wählen können), und daß bei Inzahlungnahme eines SCSI Kit IV auch eine BLIZZARD 603e-Version mit SCSI-Kit bestellt werden muß.

Die Preise für BLIZZARD 1260 bzw. BLIZZARD 1240T/ERC-Besitzer im PowerUP Upgrade Programm sind wie folgt:

UpGrade von BLIZZARD 1240/1260 ohne SCSI Kit IV auf:

BLIZZARD 603e mit 160 Mhz 603e-Prozessor: DM 569,-
BLIZZARD 603e mit 200 Mhz 603e-Prozessor: DM 719,-
BLIZZARD 603e mit 250 Mhz 603e-Prozessor: DM 899,-

BLIZZARD 603e+ mit 160 Mhz 603e-Prozessor: DM 719,-
BLIZZARD 603e+ mit 200 Mhz 603e-Prozessor: DM 889,-
BLIZZARD 603e+ mit 250 Mhz 603e-Prozessor: DM 1049,-

UpGrade von BLIZZARD 1240/1260 mit SCSI Kit IV auf:

BLIZZARD 603e+ mit 160 Mhz 603e-Prozessor: DM 679,-
BLIZZARD 603e+ mit 200 Mhz 603e-Prozessor: DM 849,-
BLIZZARD 603e+ mit 250 Mhz 603e-Prozessor: DM 999,-

Das Upgrade-Angebot gilt ausschließlich für voll funktionsfähige BLIZZARD 1260 bzw. BLIZZARD 1240T/ERC-Karten. Voraussetzung für die Inzahlungnahme eines SCSI Kit IV ist, daß das zurückgegebene Gerät hundertprozentig funktionsfähig ist, inklusive ggfs. Zubehör und Kabeln, und keinerlei äußerliche Beeinträchtigung aufweist.

Wenn Sie das Upgrade-Programm nutzen wollen, so gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

1. Drucken Sie das BLIZZARD 1240/1260 Upgrade Bestellformular aus, wählen Sie darin die von Ihnen gewünschte BLIZZARD 603e-Version aus, füllen Sie alle sonstigen Angaben aus und senden Sie uns die Bestellung per Fax oder per Post.

Alternativ können Sie auch diesen E-Mail-Bestelltext? kopieren, alle Angaben einsetzen, und uns die Bestellung per e-mail senden. WICHTIG: Verwenden Sie ausschließlich die email-Adresse sales@phase5.de und geben Sie als Betreff/Subject UNBEDINGT das Kürzel "B1260 Upgrade Order" an, da Ihre Bestellung sonst möglicherweise nicht korrekt bearbeitet wird.

Als Zahlungsmöglichkeit können Sie innerhalb Deutschlands Post-Nachnahme (zuzüglich DM 12,50 Versandkosten) oder Vorkasse per EC-Scheck wählen (zuzüglich DM 8,- Versandkosten), innerhalb aller anderen EU-Staaten Vorkasse per EURO-Überweisung (zuzüglich DM 44,- Versandkosten).

WICHTIG: Senden Sie mit der Bestellung auf keinen Fall Ihre BLIZZARD 1260 bzw. BLIZZARD 1240T/ERC-Karte ein, und geben Sie unbedingt eine Telefonnummer und/oder email-Adresse an, unter der wir Sie bei Verfügbarkeit Ihres Upgrades benachrichtigen können.

2. Ihre Upgrade-Bestellung wird von phase 5 innerhalb der üblichen Bearbeitungszeit bestätigt; mit der Auftragsbestätigung erhalten Sie den voraussichtlichen Liefertermin mitgeteilt. Die Liefertermine für die verschiedenen Versionen sind derzeit (Stand 10.02.1998):

BLIZZARD 603e mit 160 Mhz 603e-Prozessor:
beginnend mit dem 20.02.98 ca. 1-2 Wochen

BLIZZARD 603e mit 200 Mhz 603e-Prozessor:
beginnend mit dem 20.02.98 ca. 1-2 Wochen

BLIZZARD 603e mit 250 Mhz 603e-Prozessor:
beginnend mit dem 20.02.98 ca. 10 Wochen

Die BLIZZARD 603e+-Version mit SCSI hat üblicherweise eine Woche mehr Lieferzeit.

Da der Liefertermin unter Umständen von dem von uns bestätigten Termin abweichen kann, z.B. bei Produktionsengpässen, warten Sie bitte mit der Einsendung Ihrer BLIZZARD 1260 bzw. BLIZZARD 1240T/ERC-Karte bis zur Benachrichtigung (siehe unter 3.).

3. Eine Woche vor Lieferbarkeit des von Ihnen bestellten BLIZZARD 603e bei phase 5 digital products erhalten Sie telefonisch oder per email eine Mitteilung, Ihre BLIZZARD 1260 bzw. BLIZZARD 1240T/ERC-Karte an uns einzusenden. Wir empfehlen, Ihre BLIZZARD 1260 bzw. BLIZZARD 1240T/ERC-Karte dann schnellstmöglich mit der von uns vergebenen Auftragsbestätigungs-Nummer einzusenden, um unnötige Wartezeiten auf Ihr neues BLIZZARD 603e zu vermeiden. Nach Eingang und Umbau des Prozessors von Ihrer BLIZZARD 1240/1260-Karte wird dieses unverzüglich an Sie verschickt.«

(Quelle: Phase 5 digital products)

[Anmerkung: Die erwähnten Upgrade-Formulare sind in dieser AMIGA aktuell nicht vorhanden, da registrierte Besitzer der betreffenden Blizzard-Karten den benötigten Bestellschein bereits per Post von Phase 5 erhalten haben.
Wer sich noch nicht registrieren ließ, sollte dies zügig machen oder das richtige Upgrade-Formular von der Phase5-Homepage im Internet (<http://www.phase5.de>) downloaden.]

Fazit:

Langsam aber stetig komplettiert Phase 5 die PowerUp-Reihe. Nach der Premiere der CyberstormPPC im September letzten Jahres, müssen sich nun die A1200-Anwender entscheiden, ob ihr Rechner drei (020/14MHz), dreißig (040/40MHz) oder dreihundert (603e/200MHz & 040/25MHz) Millionen Instruktionen pro Sekunde verarbeiten können soll.

Phase 5 macht den A1200-Usern die Entscheidung "pro PowerUp" einfach, nicht jedoch die Wahl des "richtigen" Modells. In sage und schreibe 18 verschiedenen Varianten ist die Blizzard 603e(+) erhältlich, bei Preisen von beinahe sensationellen 649 Mark für das Einstiegsmodell bis zu 1799 Mark für die HighEnd-Version mit einer Geschwindigkeit von mehr als 400 MIPS und integriertem SCSI-Controller.

Um Euch die Wahl des richtigen Modells etwas zu vereinfachen, habe ich den folgenden Fragenkatalog erstellt:

Frage: Ich möchte mir eine Version mit 040-Prozessor zulegen. Sollte ich den vollwertigen 68040 nehmen oder lieber auf den billigeren 68LC040 setzen?

Antwort: Ich rate dringend dazu, die 68LC040-Varianten der Blizzard 603e(+) "links liegenzulassen". Man spart dabei nur 20 bis 50 Mark, muß aber auf die leistungsfähige Fließkommaeinheit (FPU) des 68040 verzichten. Selbst wenn man nicht vorhat, FPU-unterstützende Programme zu benutzen, so macht sich der vollwertige Prozessor spätestens bei einem möglichen Gebraucht-Verkauf der Karte bezahlt, da sie leichter und zu einem höheren Preis abzusetzen sein wird als das entsprechende 68LC040-Modell.

Frage: Da ich mir nicht das HighEnd-Modell leisten kann/will, möchte ich einen guten Kompromiß eingehen. Sollte ich das größere Gewicht auf die Leistung des 68k-Prozessors (also Wahl des 68060) oder auf die der PowerPC-CPU (Wahl eines mit 200 oder 250 MHz getakteten PPC603e) legen?

Antwort: Im Normalfall, und vor allem auf längere Sicht, ist es ratsam, einen möglichst schnellen PowerPC-Prozessor zu verwenden. Ältere AMIGA-Programme benötigen oft nicht die Leistung eines 68060 bzw. haben sogar Kompatibilitäts-Probleme mit dieser CPU. Neuere Software dagegen wird in aller Regel sowieso für PowerPC optimiert. Im Laufe der Zeit wird die Bedeutung des 68K-Prozessors zudem immer weiter zurückgehen, bis er einmal beinahe ausschließlich für die Ansteuerung der Customchips (Grafik, Sound etc.) und kaum Rechenzeit beanspruchende Programme zuständig sein wird. Gerade für Anwendungen, bei denen es auf eine möglichst hohe Geschwindigkeit ankommt, wie z.B. MPEG-Decoding, Emulation anderer Computersysteme usw., wird ein leistungsfähiger PowerPC-Prozessor von großem Vorteil sein: Je stärker, desto besser.

Frage: Mein Rechner läuft im Moment mit einem 68030/50MHz samt FPU 68882/50MHz. Ist es nicht ein Rückschritt, wenn ich mir nun einen 68k-Prozessor mit der halben Taktfrequenz zulegen würde?

Antwort: Nein. Der 68040 mag zwar nur halb so hoch getaktet sein, erreicht aber im Integer-Bereich eine etwas höhere Geschwindigkeit als ein 68030/50MHz. Bei Fließkomma-Operationen dagegen ist die Leistungssteigerung, verglichen mit einem 68882/50MHz, dramatisch: Hier ist der 68040 etwa sechsmal schneller.

Frage: Warum bietet Phase 5 keine Versionen mit 68040/40MHz an?

Antwort: Laut Phase 5 sind 68040-Prozessoren mit dieser Taktrate nicht mehr erhältlich; Motorola plane auch nicht, die Produktion wieder aufzunehmen.

Frage: Aus welchem Grund sind die 68060-Varianten so teuer (ca. 650 Mark Aufpreis im Vergleich zu Karten mit 68040/25MHz)?

Antwort: Wenn man Phase 5 Glauben schenkt, will das Unternehmen gerade die LowEnd-Versionen der Blizzard 603e(+) besonders preisgünstig anbieten, was am anderen Ende natürlich zum gegenteiligen Effekt führt.

Frage: Wieviel Arbeitsspeicher sollte ich auf der Blizzard 603e(+) verwenden?

Antwort: Grundsätzlich gilt: Je mehr, desto besser. Ein 32 MB-PS/2-RAM-Modul kostet derzeit gerade einmal 130 Mark. Weniger Arbeitsspeicher sollte man sich - auch in Hinblick auf speicherhungrige PowerPC-Programme - auf keinen Fall kaufen.

Frage: Muß ich beim Speicherkauf irgend etwas beachten?

Antwort: Heutzutage glücklicherweise kaum noch. In der Regel bieten die Händler EDO-RAM von Markenherstellern mit einer Refresh-Rate von 60ns an. Solche Module dürften der Blizzard 603e(+) keine Probleme bereiten, (seltene) Ausnahmen bestätigen jedoch die Regel.

Frage: Gibt es sonst noch etwas zu beachten?

Antwort: Ja, für Nutzer eines A1200 im Tastature Gehäuse. Nach Angaben von Phase 5 kann es passieren, daß das Standard-Netzteil des A1200 zu schwach ist. In diesem Fall empfiehlt sich der Kauf eines sogenannten "Power"-Netzteils, wie sie von vielen AMIGA-Händlern angeboten werden. Das Netzgerät eines alten A500 tut's eventuell auch, da dieses in der Regel belastbarer ist als das des A1200.

2. »Crossfire«-Programmierer erbittet Rückmeldungen zu PowerUp

Stefan Schulze, der Programmierer des Shareware-Spiels Crossfire, ruft alle AMIGA-aktuell-Leser zur Teilnahme an einer Umfrage auf:

»Es geht um das Nachfolge-Projekt nach Crossfire, einem PPC-Action-RPG. Zur Zeit haben wir schwer damit zu kämpfen, selbiges unter 16 MB Fast-RAM zum Laufen bewegen zu können. Nach meinem bisherigen Wissen haben jedoch alle PPC-Board-Besitzer 32 MB Fast oder mehr. Deswegen wollte ich mal die Amiga aktuell dazu verwenden, herauszukriegen, ob das überall so ist.«

Stefan bittet um die Beantwortung folgender Fragen:

a) Ist ein PPC-Board vorhanden?

Mögliche Antworten:

1. Nein, aber ich plane, ein 603er zu kaufen.
2. Nein, aber ich plane, ein 604er zu kaufen.
3. Nein, ich will auch keins.
4. Ja, ich habe ein 603er.
5. Ja, ich habe ein 604er.

b) Wieviel RAM ist oder soll drauf?

Mögliche Antworten:

1. 8 MB.
2. 16 MB
3. 32 MB
4. Mehr als 32 MB

Bitte schickt Eure Einsendungen DIREKT an Stefan Schulze (E-Mail:
stefan.cbyte@sz-online.de).

3. PowerUp: Die Welle rollt!

Gab es vor zwei Monaten noch reichlich Anlaß, die Zahl der verfügbaren PowerPC-Programme zu bemängeln, so hat sich dies in den letzten Wochen gründlich geändert. Nicht nur zahlreiche Klein- und Kleinst-Tools sind mittlerweile erscheinen, nein, auch umfangreichere Programme, die teilweise extrem von der überragenden Geschwindigkeit des PPC-Prozessors profitieren, sind inzwischen verfügbar. Die Verwirklichung der (in der Regel kommerziellen) PowerUp-Großprojekte ist verständlicherweise zeitaufwendig, dafür dürfte deren Verfügbarkeit für viele AMIGA-Anwender dann aber auch ein noch bedeutsamerer Grund sein, auf den PowerPC-Zug aufzuspringen.

Die in den letzten Wochen fertiggestellten PowerPC-Programme, ohne Garantie auf Vollständigkeit:

- AkJFIF: JFIF-Datatype für PowerUp (ursprünglich nur für den Einsatz mit AWeb gedacht, kann die PowerPC-Routine nun mit allen Programmen verwendet werden)
 - AkPNG: PNG-Datatype (ursprünglich nur für den Einsatz mit AWeb
-

- gedacht, kann die PowerPC-Routine nun mit allen Programmen verwendet werden)
- AmigaVGBPPC: Gameboy-Emulator für PowerUp und CyberGfx
 - JPEGWOS: Portierung des offiziellen JPEG-Archivs der "Independent JPEG Group" auf WarpOS; Bildformat-Konvertierung
 - M.A.M.E: Emulation von Arcade-Spielhallenautomaten für PowerUp
 - MesaGL: Vollwertige OpenGL-Implementierung für WarpOS (noch nicht in der PowerUp-Liste enthalten, da bislang nicht offiziell released)
 - PowerSearch: AminetCD-Suchprogramm für PowerUp
 - PPCbwb: Basic-Interpreter für PowerUp
 - PPCcforth: Forth-Interpreter für PowerUp
 - PPCDeTar: DeTar für PowerUp
 - PPCDeTarWOS: DeTar für WarpOS
 - PPCGNUTar: GNUTar für PowerUp
 - PPCLimbo: Tool zum Packen von Fraktalbildern für PowerUp
 - PPCLimboWOS: Tool zum Packen von Fraktalbildern für WarpOS
 - PPCsiod: PowerUp-Interpreter für die Sprache "Scheme", ähnlich "Lisp"
 - PPCsmalltalk: SmallTalk für PowerUp
 - PPCTbl_lwc.lha: Lightwave-3D-Konverter für PowerUp
 - PPCTinyprolog: einfacher Prolog-Interpreter für PowerUp
 - PPCTroepfel: Berechnung von Pi und e mit vielen Nachkommastellen (P.Up)
 - PPCUnACEWOS: UnACE für WarpOS
 - PPCUnArj: UnArj für PowerUp
 - PPCUnArjWOS: UnArj für WarpOS
 - PPCunlzx: UnLZX für PowerUp
 - PPCUnTGZ: UnTGZ für PowerUp
 - PPCuucoders: uudecode und uencode für PowerUp
 - PPCUWOS: uudecode und uencode für WarpOS
 - PPCxDMSWOS: xDMS für WarpOS
 - ppunpackPPC: Entpacker für "powergepackte" Dateien
 - QBist: Erzeugung abstrakter Bilder für PowerUp und 68k
 - UAE: AMIGA-Emulator für (PowerUp-) AMIGA ;-)
 - ucb_logoPPC: Programmiersprache Logo für PowerUp
 - ZhaDoomPPC: Weiterer Doom-Clone für PPC (diesmal WarpOS)

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

4. Phase 5, Index Information und Blittersoft vereinbaren Kooperation

»Index Information Ltd, Blittersoft und phase 5 digital products melden Zusammenarbeit an der Power-PC-Technologie für den Amiga.

19. Februar 1998:

Index Information Ltd., ein Entwickler und Hersteller von auf Amiga basierenden Computer-Produkten, Blittersoft, ein Amiga-Vertrieb in England, und phase 5 Digital Products, ein deutscher Entwickler und Hersteller von Erweiterungen für den Amiga, freuen sich, ihre Zusammenarbeit bei der PowerPC-Technologie für das bei Index Information Ltd/Blittersoft entstehende Amiga-kompatible BoXeR-System bekanntgeben zu können.

Als Ergebnis dieser Zusammenarbeit wird das BoXeR-System mit einem PowerPC-

Erweiterungs-Steckplatz ausgeliefert werden, in welchen ein auf PowerPC basierender Beschleuniger eingesetzt werden kann, der vollkommen Software-kompatibel mit den PowerUP-Beschleunigern von phase 5 Digital Products sein wird. "Wir freuen uns, daß unsere Zusammenarbeit noch stärker die Entwicklung des Amiga zum PowerPC fördern wird und daß wir eine einheitliche Schnittstelle für Software-Entwickler und Anwender bereitstellen können."

Durch die Benutzung eines kompatiblen API (Application Programmers Interface= Anwendungsschnittstelle für Programmierer) wird sichergestellt, daß Software-Entwicklungen für PowerUP auch auf dem PowerPC-Beschleuniger für den BoXeR arbeiten und es dadurch noch attraktiver für Amiga-Software-Vertriebe wird, diesen Standard zu unterstützen. "Diese Kooperation hilft verstärkt dem entstehenden Standard für einen weiten Bereich atemberaubender neuer Produkte", sagt Wolf Dietrich von phase 5 Digital Products. Er weist darauf hin, daß die PowerUP-Technologie, die bei den PowerPC-Beschleunigern für den BoXeR angewendet wird, die Grundlage für eine neue Generation hochwertigster Produkte, wie z.B. CPU-Karten mit mehrfachen PowerPC-Prozessoren und uneingeschränkter Unterstützung von Multiprozess-Software ist, die noch 1998 erscheinen wird.

Außerdem enthält der BoXeR auch einen Erweiterungs-Steckplatz für Grafik-Karten, der mit dem auf den CyberstormPPC- und MkIII-Beschleunigungskarten von phase 5 vorhandenen kompatibel ist. Dies bietet den Zugriff auf mächtige und preiswerte hochauflösende 3D-Grafikkarten auch für den BoXeR. "Dadurch, daß wir gemeinsam einen allgemeingültigen Leistungs-Pegel für die nächste Generation von Grafik-Karten wählen, können wir einen einheitlichen Minimal-Standard setzen, auf den sich die Software-Entwickler verlassen können", fügt Wolf Dietrich hinzu. "Dadurch wird sich schnell die Zahl der Anwendungen erhöhen, die die höchste Auflösung und die Hardware-3D-Beschleunigung benutzen, einschließlich einer ganzen Menge faszinierender neuer Spiele."

Eng in die Zusammenarbeit ist auch Blittersoft als weltweiter Vertrieb für das BoXeR-System eingebunden. "Während der BoXeR vor allem ein Produkt ist, das andere Wege zum Amiga-System bietet, glauben wir doch, daß es wichtig ist, die Kompatibilität mit den führenden Peripherie-Geräten beizubehalten. Die Erzeugnisse von phase 5 gehören ganz besonders in diese Kategorie und wir hoffen, diese Zusammenarbeit ist die erste von vielen, die es der Amiga-Gemeinde erlauben werden, dem Entwurf des BoXeR noch mehr Vertrauen entgegenzubringen", sagt Paul Lesurf von Blittersoft.

"Wir freuen uns sehr, über die fortschreitende Arbeit zur Vergrößerung der Anwendungsbreite des BoXeR berichten zu können. Die Zusammenarbeit mit phase 5 wird es uns möglich machen, dem Kunden einen noch größeren Bereich von Anwendungs-Möglichkeiten zu bieten", sagt Mick Tinker von Index. "Das BoXeR-System beginnt mit Fähigkeiten eines 68040 bei 25 MHz, bietet alle Geschwindigkeits-Optionen bis zum 68060 mit 66 MHz und weiter mit Einfach- und Mehrfachprozessor-PowerPC-Systemen mit außerordentlicher Leistungsfähigkeit.

All dieses wird beim Erstkauf oder als Aufrüstung durch den Anwender zur Verfügung stehen. Der moderne Entwurf der BoXeR-Hauptplatine bietet volle Unterstützung des PowerPC dadurch, daß eine 64 Bit breite Verbindung zum Speicher auf der Platine vorhanden ist."«

(Quelle des Originaltexts: Phase 5 digital products)

Die Übersetzung aus dem Englischen stammt von Gernod Schomberg.

Fazit:

In den letzten Wochen haben gleich zwei wichtige Firmen ihre PowerUp-Pläne bekanntgegeben bzw. korrigiert:

- DCE setzt in seinen A5000/A6000, wie bereits in der vorigen AMIGA aktuell berichtet, keine spezielle PowerPC-Schnittstelle ein, sondern verwendet den Standard-Processorslot des A4000, so daß die Geräte natürlich von vornherein zu PowerUp-AMIGAs aufgerüstet werden können, ohne daß extra eine neue PowerPC-Karte entwickelt werden muß.
- Bei Index Information konnte man sich bislang nicht sicher sein, ob die Firma eine Standard-Technologie verwendet oder ihr "eigenes PowerPC-Süppchen kocht". Nun hat man sich für einen Mittelweg entschieden: Die Verwendung eines neuartigen Steckplatzes, der eine (voraussichtlich sehr viel) höhere Leistung als der veraltete Prozessor-Slot des A4000 bieten wird, unter Verwendung PowerUp-kompatibler PPC-Karten - und das ganze in Kooperation mit Phase 5.

Jetzt wird es Zeit, daß sich auch andere Firmen zu Wort melden, die den Einsatz von PowerPC-Technologie erwägen, z.B. Village Tronic und Ateo Concepts. Beide Firmen haben die Entwicklung solcher Erweiterungen nicht ausgeschlossen, dies waren jedoch nur Absichtserklärungen. Ob sie in die Tat umgesetzt werden, steht auf einem anderen Blatt Papier.

Eines aber dürfte sicher sein: Ein zu PowerUp und/oder WarpOS nicht Software-kompatibles Produkt wird auf dem Markt keine Chance haben, dafür hat sich die PowerUp-Technologie schon viel zu sehr etabliert.

5. PerSuaSiVe SoftWorX bietet PPC-Software-Pakete an

»24.02.1998 PerSuaSiVe SoftWorX Offers PPC Software Bundles

Buying all new software for PPC may soon get quite expensive - on the other hand, investing in new Amiga PPC systems should be honored in some way...

Let's go:

The following shareware bundle prices are limited until 31th March 1998 (postal stamp's date or date of email):

Bundle #1: akJFIF-dt + akPNG-dt (PPC)

Name	regular price
-----	-----
akJFIF/PPC keyfile	15,- DM
akPNG/PPC keyfile	15,- DM
-----	-----
TOTAL	30,- DM

BUNDLE-PRICE: 20,- DM (saves you 10,- DM !)

Bundle #2: SuperView + akJFIF-dt + akPNG-dt (PPC)

```
-----
Name                regular price
-----
SViewNG keyfile     30,- DM
SViewNG PPC-Modules 30,- DM
akPNG/PPC keyfile   15,- DM
akJFIF/PPC keyfile  15,- DM
-----
TOTAL 90,- DM
```

BUNDLE-PRICE: 70,- DM (saves you 20,- DM !)

Please note, that these offers are for email shipment of keyfiles (and PPC modules), so if you want to receive your keyfile (and/or PPC modules) via snail mail, please add 5,- DM for shipment through Europe and 10,- DM for overseas shipment.

Please mention the bundle number (1 through 2) and the way of shipment with your order - keyword is "PPC Bundles 98".

If you don't know about some of the mentioned products, please follow the links given below:

- * Aminet:gfx/show/SViewNG.lha
- <http://www.amigaworld.com/support/sview/>
- * Aminet:util/dtype/akPNG.lha
- <http://www.amigaworld.com/support/akPNG/>
- * Aminet:util/dtype/akJFIF.lha
- <http://www.amigaworld.com/support/akJFIF/>

=====

Please note (again), that all these offers are limited until 31th March 1998

=====

Please address all orders to:

PerSuaSiVe SoftWorX
Andreas R. Kleinert
Sandstrasse 1 Fax: +49-271-22869
D-57072 Siegen eMail: Andreas_Kleinert@t-online.de
Germany WWW: http://home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/

...and don't forget to mention "PPC Bundles 98" with your order !

Additional information: - "First Virtual" yet can't be handled

- don't send foreign cheques (euro-cheques are ok)
- all PPC modules do base on phase5's ppc.library, using the ELF object file format
- for some FREE PPC programs, see the following URL:

http://home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/support.htm

<<

6. PowerPC-Software im Überblick

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

Erhältliche PowerPC-Programme:

Produkt (Kernel: P=PowerUp, W=WarpOS)	Bezug/Download bzw. Aminet-Pfad
AkJFIF (P)	util/dtype/AkJFIF-dt.lha
AkPNG (P)	util/dtype/AkPNG-dt.lha
AmigaVGBPPC (P)	misc/emu/AmigaVGBPPC.lha
ArtEffect PowerUp Effects (W)	Fachhandel
ArtStudio (P)	Fachhandel
Benoit (Fraktal-Generator) (P)	www.vgr.com/benoit
CyberGraphX-Libraries (P)	www.vgr.com/v3/cgxv41_r69c.lha
Cybermand (W)	www.haage-partner.com/wu_form.htm
DhrystonePPC (P)	util/moni/DhrystonePPC.lha
Frogger (P)	gfx/show/frogger.lha
IsisPPC (P)	CD zu PowerUp-Boards
LW Show (P)	www.vgr.com/lwshow
GNU-C-Compiler (P)	CD zu PowerUp-Boards
JPEGWOS (W)	gfx/con/JPEGWOS.lha
LhA (P)	ftp.phase5.de/pub/ppc/lha_ppc.lha
M.A.M.E (P)	misc/emu/mameppc.lha
Memtest (P)	CD zu PowerUp-Boards
Mountains (P)	CD zu PowerUp-Boards
mpg123 (P)	www.ph-cip.uni-koeln.de/~jakob/mpg123.lha
MusicIn (P)	CD zu PowerUp-Boards
PictureManager (P)	Fachhandel
Plane (P)	CD zu PowerUp-Boards
PowerSearch (P)	disk/cdrom/PowerSearch.lha
PPaint-Blitter-Library (P)	biz/cloan/PBlit_PPC.lha
PPCbwb (P)	dev/lang/PPCbwb#?
PPCcforth (P)	dev/lang/PPCcforth.lha
PPCDeTar (P)	util/arc/PPCDeTar
PPCDeTarWOS (W)	util/arc/PPCDeTarWOS.lha
PPCGNUtar (P)	util/arc/PPCGNUtar#?
PPCLimbo (P)	gfx/conv/PPCLimbo.lha
PPCLimboCWOS (W)	gfx/conv/PPCLimboCWOS.lha
PPCMpegPlayer (P)	CD zu PowerUp-Boards
PPCsiod (P)	dev/lang/PPCsiod.lha
PPCsmalltalk (P)	dev/lang/PPCsmalltalk.lha
PPCtlbl_lwc.lha (P)	dev/src/PPCtlbl_lwc.lha
PPCtinyprolog (P)	dev/lang/PPCtinyprolog.lha

PPCtroepfel (P)	misc/sci/PPCtroepfel.lha
PPCUnACEWOS (W)	util/arc/PPCUnACEWOS.lha
PPCUnArj (P)	util/arc/PPCUnArj#?
PPCUnArjWOS (W)	util/arc/PPCUnArjWOS.lha
PPCunlzx (P)	util/arc/PPCunlzx.lha
PPCUnTGZ (P)	util/arc/PPCUnTGZ.lha
PPCuucoders (P)	comm/mail/PPCuucoders.lha
PPCUUWOS (W)	util/arc/PPCUUWOS.lha
PPCxDMSWOS (W)	util/arc/PPCxDMSWOS.lha
ppunpackPPC (P)	util/arc/ppunpackPPC.lha
PreludeAMP (P)	mus/play/preludeamp.lha
RC5 (verschiedene Clients)	homepage.cistron.nl/~ttavoly/rc5/download.html
QBist (P)	gfx/misc/QBist.lha
rtgmaster.library (W)	gfx/board/rtgmaster_user.lha bzw. /rtgmaster_dev.lha
SetFastAvec (P)	www.vgr.com/ppc/setfastavec.lha
Set60nsMode (P)	www.vgr.com/ppc/set60nsmode.lha
SIP (P)	util/moni/SIP.lha
SManPPC (P)	gfx/fract/smanppcb2.lha
StormC PowerUP-Modul (P/W)	Fachhandel
SuperView PowerUP-Libraries (P)	gfx/show/svppc#?
UAE (P)	www.ph-cip.uni-koeln.de/~jakob/uae.lha
uch_logoPPC (P)	dev/lang/uch_logoPPC.lha
Vbcc (P)	vbcc_ppc.lha
VDoomPPC (P)	game/shoot/VDoomPPC.lha
WarpOS (was wohl? :-)	www.haage-partner.com/wu_form.htm
Wildfire (P)	Demo: biz/demo/wildfireppc#?
xpkbZIP.library (P)	CD zu PowerUp-Boards
ZhaDoom (W)	game/shoot/ZhaDoomPPC.lha

Geplante PowerPC-Programme:

Product	Info
Adorage	www.prodad.de
AHI	www.phase5.de/products/statement/puplistd.html
Alladin4D	www.novadesign.com
AmiWin	www.phase5.de/products/statement/puplistd.html
ArtEffect	www.haage-partner.com / info@haage-partner.com
Betrayed	www.auroraworks.com/
BurnIt	www.vossnet.de/titanhb/
CandyFactory	www.geocities.com/siliconvalley/way/1038/
Claws of the devil	www.vossnet.de/titanhb/
CyberGL	www.phase5.de
Decision-Reihe (Büro-Anwendungen)	-
Elastic Dreams	www.vossnet.de/titanhb/
EasyWriter	www.haage-partner.com / info@haage-partner.com
Escape towards the Unknown	Hurricane Software
Explorer 2260	www.worldfoundry.home.ml.org
Foundation	foundation@sadeness.demon.co.uk
Fusion	www.ctaz.com/~msdei
IBrowse (PlugIns)	www.phase5.de/products/statement/puplistd.html
ImageFX	www.novadesign.com
Imagine	www.impulse.com
Isis	www.phase5.de
Maim & Mangle	www.worldfoundry.home.ml.org
MathX	-

MaxonCinema 4D	www.maxon-computer.com
Miami	www.phase5.de/products/statement/puplistd.html
Monument 3D	www.prodad.de
Moria 3D	-
MPEGA	www.info.univ-angers.fr/~puerto/raphael tavenard@xiii.univ-angers.fr
MYST	www.clickboom.com / info@clickboom.com
PersonalPaint	www.cloanto.com / info@cloanto.com
p.OS	www.prodad.de
POV (Raytracer)	www.phase5.de/products/statement/puplistd.html
Raystorm	www.phase5.de/products/statement/puplistd.html
Quake	www.clickboom.com / info@clickboom.com
QT	marcus@lysator.liu.se
Real3D	www.didgmbh.com / didgmbh@aol.com
Reflections	www.oberland.com
Samplitude	www.phase5.de/products/statement/puplistd.html
StormPowerASM	www.haage-partner.com / info@haage-partner.com
Tornado3D	www.haage-partner.com / info@haage-partner.com
Total Combustion	www.vossnet.de/titanhb/
TurboPrint Prof.	home.t-online.de/home/irseesoft
UltraConvert	http://www.amigaworld.com/support/uconv/pupd.html
WaveTracer DS	-
Wolfpac	-
World Construction Set	home.t-online.de/home/renderland/
X-Trace	-

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

1.12 Produktankündigungen

Produktankündigungen

1. Ankündigung: Laplace v0.11

»TITEL

Laplace

VERSION

0.11

AUTOR

Benjamin Stegemann

E-Mail: bstegema@ix.urz.uni-heidelberg.de

BESCHREIBUNG

Bei Laplace handelt es sich um ein symbolisches Algebraprogramm, das von seiner Bedienung Programmen wie MapleV oder Mathematica ähnelt. Es soll die Lücke zwischen diesen 'high-end'-Anwendungen

und dem 'low-budget'-Bereich schließen.

Die Ausdrücke werden in einem Fenster eingegeben, woraufhin das Ergebnis darunter angezeigt wird. Es können Variablen und Funktionen definiert werden, die dann in späteren Ausdrücken verwendet werden können.

FEATURES

- * arbeitet intern symbolisch, wodurch die meisten Rundungsfehler vermieden werden
- * numerische Integration
- * 2D-Funktionsplotter mit Animationsmöglichkeit
- * symbolische Ableitungen
- * komplexe Zahlen
- * Vektor- und Matrizenrechnung
- * asynchrone Berechnung
- * komfortable graphische Oberfläche
- * deutsche und englische Anleitung

SHAREWARE

Bei Laplace handelt es sich um eine Shareware-Programm. Ich habe nun schon über zwei Jahre darin investiert und bin der Meinung, daß dabei ein recht ansehnliches Programm entstanden ist.

Die frei verfügbare Version von Laplace ist nicht in der Lage, Projekte zu speichern und von Zeit zu Zeit erscheint ein Nervrequirer. Gegen Einsendung von DM 20.- erhältst Du ein Keyfile, das alle Funktionen aktiviert und den Nervrequirer abschaltet. Näheres zur Registrierung ist in der Dokumentation zu finden.

Da sich Laplace (immer) noch im Entwicklungsstadium befindet, habe ich die Shareware-Gebühr recht niedrig angesetzt. Dies soll eine Motivation für Dich sein, Dich jetzt schon zu registrieren. Später wird der Preis steigen (ohne Mehrkosten für bereits Registrierte, Updates sind immer kostenlos im AmiNet).

SYSTEMANFORDERUNGEN

Workbench 3.0 oder besser

VERFÜGBARKEIT

im AmiNet:

- * misc/math/LaplaceBase.lha (Basis-Archiv)
- * misc/math/Laplace000.lha (Programm für 68000-Prozessor)
- * misc/math/Laplace020.lha (Programm für 68020-Prozessor)
- * misc/math/Laplace020fp.lha (Programm für 68020-Prozessor mit FPU)

Zur Zeit ist nur V0.10 erhältlich. Die Version 0.11 benötigt noch etwas Zeit, wird aber bald veröffentlicht werden.

PREIS

Die Shareware-Gebühr beträgt zur Zeit DM 20.-

VERBREITUNG

Das Paket unterliegt dem Copyright 1996-1998 Benjamin Stegemann.

Die im AmiNet verfügbaren Archive können frei vertrieben werden, solange der Inhalt unverändert bleibt. Es ist nicht gestattet, ein registriertes Keyfile zu verbreiten oder zu verändern.

Weitere Informationen sind in der Anleitung enthalten.«

2. Ankündigung: Miami v3.0

»For immediate press release 02/25/98

Nordic Global Inc. has just released the new version 3.0 of our popular TCP/IP protocol stack "Miami".

Enhancements since version 2.x include:

- separate user interface modules for MUI and GTLayout, making it possible to unload the user interface code at runtime, and to use Miami without MUI, for users who prefer that
- support for SOCKSV4/V5 proxy servers
- support for DHCP, used by cable modems and ADSL
- completely new configuration tool "MiamiInit", now with support for K56Flex/X2 modems, ISDN TAs, ISDN boards, and local networks.

For more information on availability and upgrades please visit our web site: <http://www.nordicglobal.com>

«

3. Ankündigung: ABackup v5.20

Denis Gounelle, Autor von ABackup, informiert über die neue Version seines Backup-Programms:

»May we remind you that, in addition to a very clean interface which doesn't require any additional library or graphical system like MUI, ABackup offers the following features :

- Both full and selective backup and restore operations. You can select the files by name of pattern, by date, by protection bits, but also one by one. You can also record a selection, and get it back later.
 - Backup to floppy disks (with support for High Density disks and for the "diskspare.device"), to partitions (a SyQuest cartridge for example), to an archive file, or to a SCSI tape drive. Optional data compression (using the XPK system or via an external program), data encryption, verification, and archive bit setting.
-

- Restore to any directory, with or without restoring the original directory tree. Handling of already existing files. Optional restoration of files date and of empty directories.
- Backup of non-AmigaDOS partitions (PC, Mac, UNIX, ...)
- Allows full operation automatization : you can, for example, start a backup just by a double-click over an icon.

Although this already sounds quite good, these are only the main features of ABackup : you'd better take a look at the program, if you want to see how much it has to offer.

This new ABackup version provides full support for removable disk systems, like SyQuest, ZIP and Jaz units. In these times when hard-drives are becoming larger and larger, this lets you use such systems as large floppy disks. So, your backup will only require a few removable disks instead of a huge pile of floppies. Of course, it will also be much faster. Before using them with ABackup, you will have to partition your removable disks with HDToolBox (in order to create the disk's RigidDiskBlock) but this is the only thing that may disturb ZIP and Jaz owners.«

4. Ankündigung: CheckHTML v1.5

»TITLE

CheckHTML

VERSION

1.5

RELEASE DATE

29.01.1998

AUTHOR

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

DESCRIPTION

CheckHTML checks whether an HTML document is conforming with the HTML (4.0) DTD. This will be done by using the sgmls parser from James Clark, the HTML DTD and a small Shell script. CheckHTML can verify HTML 4.0, HTML 3.2 and HTML 2.0 documents. Newer HTML versions can be easily supported by placing the new DTD into the 'sgml:' directory and adding their public identifier to the 'CATALOG' file. The upcoming XML standard could be easily supported the same way!

NEW FEATURES

- HTML 4.0 Final DTD
 - Fixed installer script problem
-

AVAILABILITY

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

<ftp://wuarhive.wustl.edu/pub/aminet/comm/www/CheckHTML.lha>
And all other Aminet sites.

SEE ALSO

- Aminet:dev/lang/sgmls.lha
- The SGML Handbook, Charles F. Goldfarb
- ISO 8879 (Standard Generalized Markup Language), International Organization for Standardization
- <http://www.w3.org/>
- CheckLink (can be found on Aminet)

PRICE

This is freeware!

DISTRIBUTION

SGMLUG hereby grants to any user: (1) an irrevocable royalty-free, worldwide, non-exclusive license to use, execute, reproduce, display, perform and distribute copies of, and to prepare derivative works based upon these materials; and (2) the right to authorize others to do any of the foregoing.«

5. Ankündigung: QMaster v1.0 Demo

»TITLE

QMaster (for Studio 16)

VERSION

1.0 DEMO

AUTHOR

Kenneth Chr. Nilsen/Digital Surface

<mailto:kenny@bgnett.no>

DESCRIPTION

QMaster is an ARexx host which offers commands that can be accessed from ARexx scripts. QMaster provides commands to handle every aspect of Studio 16's cuelist files giving the ARexx programmer full control and making life much easier for the user.

The commands allow you to alter cuelist entries, tracks, preferences, remove, add, adjust, swap, copy entries and tracks, convert files to and from other formats, and in conjunction with other ARexx hosts you can do automated processes, on-air organizing, connect with

other programs such as video and music editing software, databases, networks, multimedia packages and so on, to influence the cue list files and more.

You don't have to be familiar with ARexx programming to take advantage of what QMaster can offer. QMaster comes with several ARexx scripts that you can use just by double clicking their icons or by starting them from CLI/shell. More scripts will come in the future.

FEATURES

QMaster provide more than 40 commands to handle cue lists, convert times, provide requesters, information, resource tracking and more.

With QMaster you can:

- create cue list files from scratch
- read/edit existing cue list files
- read/add/remove/cut/swap and alter tracks (Audio/ARexx)
- read/add/remove and alter entries (Audio/ARexx)
- read/alter and set preferences
- load (add) and save track (TRAX) files
- copy and paste tracks
- do statistic operations
- interface directly with the Amiga's global vars (SetEnv/GetEnv)
- add progress bars to your scripts
- add informal requesters to your scripts
- add file and directory requesters to your scripts
- add string requesters to your scripts
- convert between SMPTE (PAL/NTSC) and seconds
- optionally auto detect video system (PAL/NTSC)
- define 50,000 entries (100 tracks with 5000 entries on each)
- get online help
- invoke RESOURCE TRACKING if needed at any time

and more...

QMaster is written in assembler to achieve optimal speed in processing commands and content. QMaster has been through several weeks of beta-testing and proves to be stable.

The archive comes with several public domain ARexx scripts which you can run from Workbench as well as from CLI:

AllToAny	- sets all play/rec channels to "Any"
AppendCueLists	- merges two cue list files horizontally w/ grouping
CMXtoCUE	- converts CMX EDL to cue list format opt. database
CountCueList	- statistic info
DumpCue	- dumps info about all tracks/entries in cue list
FindEntry	- search for an entry by keyword
FixPaths	- fixes entry paths if samples are moved on HD
GroupEvents	- search for keyword in events and group them
ListEntries	- dumps different entries used (one of each)
MergeCueLists	- same as Studio 16's built-in function with extras
NameToCue	- for fun, converts a string to cue list 'letters'

ReplaceEntries - search by keyword and select new from requester
SampleTime - shows SMPTE time in PAL/NTSC (AUTO) for a sample
StereoJukebox - puts samples in a dir after one each other on cue
StripEmpty - removes empty tracks from a cuelist file
TestVideo - test script to auto detect video system

You can also find tutorial scripts that show how to use some of the comands in QMaster.

SPECIAL REQUIREMENTS

- QMaster require MC68020 or better.
- QMaster require OS 2.04 or better (developed on 3.1)

AVAILABILITY

Demo version is available from Aminet, e.g.

<ftp://ftp.doc.ic.ac.uk/aminet/mus/misc/qmaster.lha> (94884 bytes)

Registered version is only available directly from author.

PRICE

QMaster is shareware. Read doc file for current prices. The DEMO version is crippled (clips at 4 tracks and 15 entries/track when saving and contains a nerve requester).

Support of QMaster will support further development for Studio 16 add-ons.

DISTRIBUTABILITY

Freely distributable as SHAREWARE.

STUDIO 16 MAILINGLIST

If you would like to join the Studio 16 mailing list you may write to <mailto:majordomo@thule.no> and type in body text:
'subscribe studi16 <your email>' without ' and <>. No subject is needed. After confirmation use the address studi16@thule.no.«

6. Ankündigung: UniView v40.4

»TITLE

The UNiversal datatypes VIEWer

VERSION

40.4

RELEASE DATE

11.02.1998

AUTHOR

Stefan Ruppert <ruppert@amigaworld.com>

ADDRESS

Windthorststraße 5
65439 Flörsheim am Main
GERMANY

DESCRIPTION

UniView is a real MultiView replacement and I wanted to make it MultiView compatible as much as I can. It is based on my dtwindow.class BOOPSI shared library class, which offers a full configureable menu, many ARexx commands, numeric pad, backdrop window support, document menu and much more. Its part of the HTDS Shareware licence and has therefore some restrictions. The unregistered version can be used if you send me an email or a postcard. If you want the full functionality, you have to register. The registration enables also the full HTDS package. Fore more information see the main HTDS archive on aminet util/dtype/hypertext_dtc.lha.

REQUIREMENTS

Requires OS3.0 (V39), ARexx running

AVAILABILITY

<http://www.amigaworld.com/support/uniview/UniView.lha>

<ftp://wuarchive.wustl.edu/pub/aminet/util/wb/UniView.lha>
And all other Aminet sites.

RESTRICTIONS

RX ARexx command and document menu disabled

DISTRIBUTION

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

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

7. Ankündigung: date.library v33.297

»TITLE

date.library

VERSION

33.297

RELEASE DATE

29.01.1998

AUTHOR

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

DESCRIPTION

A library that gives you low level functions for date calculations.
Includes the following features:

- Support for six different date/time measurement systems:
Julian, Gregorian, Heis, Julian Day, Modified Julian Day,
Scaliger Year (other systems will follow).
- Month/Weekday and other date/time string support for 21 languages.
- Support for different countries (implementation not finished!).
- Calculating leap years.
- Functions to calculate the days of a month or a year or between
two dates.
- Functions to calculate the weeknumber and the weekday.
- Check the validity of a date.
- Calculating Easter.
- Comparing dates.
- Powerful functions to handle differences between dates.
- Transformations from one time measurement system to the others.
- Calculating your local time zone out of your position on the earth.
- Calculating the age of the moon and the moon phase.
- Check the validity of a time.
- Comparing times.
- Transforming 24h time format into seconds and back.
- Transforming 24h time format to Julian Day time format and back.
- Every weekday can be the first day of the week.
- Supplement two digit years to four digit years.
- Formatting of date and time values into strings.
- Parsing date and time values from strings via templates or
powerful autoanalysis.
- Converting weekday/week/year to day/month/year vice versa.
- Autodocs describing all functions of the library.
- Interfaces for: C/C++, Modula II, Oberon, Amiga-E, Assembler,
Cluster, Blitz Basic 2, ARexx.
- Including ANSI-C test example.

NEW FEATURES

- General code optimizations
 - Autodocs fixed
 - Extended HSYearToJD() implementation
-

- Changed JYearToScaliger() implementation
- Added JulianDiffDateRange(), GregorianDiffDateRange(), HeisDiffDateRange(), JulianRangeDiff(), GregorianRangeDiff(), HeisRangeDiff()
- Declared JulianDiffDate(), GregorianDiffDate() and HeisDiffDate() as OBSOLETE
- Renamed date_Calendar to date_Calendars
- Added two countries: USA and Sweden

AVAILABILITY

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

<ftp://wuarhive.wustl.edu/pub/aminet/util/libs/DateLib.lha>
And all other Aminet sites.

PRICE

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

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

Please include the following note into your software:
"This software uses the DateLib (TM) that is copyright (c) 1994-1998
Kai Hofmann"
and send me a full version of your product at no cost including free updates.

DISTRIBUTION

You can copy and distribute this source code as long as you do not take more than US\$3 for one disk or US\$20 for one CD.«

8. Ankündigung: MCCLib v12.5

»TITLE

MCCLib

VERSION

12.5

RELEASE DATE

29.01.1998

AUTHOR

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

DESCRIPTION

MCCLib serves as a basis for writing public MUI Custom Classes including preference classes. It is a competitor to "mccheader.c" giving a custom class developer the basic library initialization code.

MCCLib features:

- Supports 68000-68060 including FPU's
- Automatically generates version-string including copyright and CPU information
- Supports preference classes including preference images
- Easier to use than mccheader.c
- Well formatted/readable source code
- Works with SAS/C and GCC 2.7.2.1
- Is prepared for working with StormC, Maxon C++, DICE C 3.x, VBCC, Aztec C and Lattice C

NEW FEATURES

- Removed over-optimization for mcp's

SPECIAL REQUIREMENTS

- MUI 3.1 Developer
- SAS/C or GCC 2.7.2.1

AVAILABILITY

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

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

PRICE

This is giftware!

DISTRIBUTION

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

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

1.13 Diverse Neuigkeiten

Diverse Neuigkeiten

1. YAM 2.0 in Vorabversion erschienen

Das Warten hat ein Ende - und es hat sich wirklich gelohnt. Seit kurzem ist eine Vorabversion der E-Mail-Software YAM 2.0 erhältlich. Im Vergleich zu v1.3.5 wurde so ziemlich alles verändert, verbessert, erweitert oder ergänzt, vom Layout bis zum Konfigurations-Menü, das jetzt eine Unmenge von Optionen beinhaltet - es gibt beinahe nichts, was sich nicht einstellen oder verändern läßt. Im Vergleich zu kommerziellen Programmen hat YAM einen weiteren Vorteil: Es ist Freeware und damit kostenlos. Download ist über <http://www.yam.ch> möglich. Die Vorabversion ist noch nicht ganz vollständig und etwas instabil, was aufgrund des Betastadiums nicht verwunderlich ist, läßt sich jedoch schon gut benutzen.

2. Real3D v4 erscheint voraussichtlich nur für PowerPC-AMIGAs

Nach Angaben Günter Hagedorns von DID, dem deutschen Distributor, wird die nächste Version des Raytracers Real3D aufgrund der gestiegenen Anforderungen voraussichtlich nur für PowerUp-AMIGAs, nicht jedoch für reine 68K-Systeme erscheinen. Hagedorn hofft, daß die Entwicklung von Real3D v4 für PowerPC-AMIGA, SiliconGraphics und Windows bis August abgeschlossen sein wird.

3. AMIGA Future - die Erstausgabe

Ich weiß, ich weiß, auch im Spieleteil dieser AMIGA aktuell wird das neue AMIGA-Spielemagazin behandelt. Ich aber möchte von einer etwas anderen Seite an das Thema herangehen.

Kritiken gab es zuhauf - gute, aber natürlich auch schlechte. Ganz sicher haben diejenigen recht, die der Meinung waren, daß sich die AMIGA Future noch steigern könnte - bei der Erstausgabe einer Zeitschrift nicht verwunderlich.

Die Zeitschrift ist faktisch innerhalb von zwei Wochen entstanden, in denen die Artikel geschrieben werden mußten. Alles sich daran anschließende lag (leider) nicht im Einflußbereich der Redakteure, dies bezieht einige mehr oder weniger kleine Mängel mit ein, als da z.B. wären:

- das fehlende Editorial (das jedoch geplant war und in Zukunft auch Bestandteil der AMIGA Future sein wird)
- die "schlichten" Bewertungskästen
- das nicht hundertprozentig geglückte Layout
- die teilweise nicht farbigen Grafiken
- die Betitelung (Stichwort: "AMIGA Plus Sonderheft 11")
- die lange Vorlaufzeit

Einige der kritisierten Punkte werden bei der zweiten bzw. dritten Ausgabe korrigiert sein, jedoch lassen sich aus unterschiedlichen Gründen nicht alle Defizite kurzfristig abstellen.

Bemängelt wurde teilweise das Preis/Leistungsverhältnis der Zeitschrift. Dem kann ich persönlich nur sehr eingeschränkt zustimmen. Sicher, eine Zeitschrift, für die man fast einen Zwanziger hinlegen muß, sollte einiges bieten. Aber tut die AMIGA Future das nicht? Wer beklagt, daß die Erstausgabe lediglich einen Umfang von 68 Seiten hat, sollte einmal überprüfen, wie hoch der redaktionelle Anteil ist. Er beträgt beinahe 50 Seiten. Das ist mehr als bei einigen anderen Magazinen. Weiter enthält die Zeitschrift eine CD-ROM, die mit fast 600 MB Software, Multimedia-Material und einem kommerziellen Spiel gefüllt ist. Zugegeben, die Aufschrift "supergeile Vollversion" auf dem Cover hätte man sich sparen können, aber so schlecht ist doch Trapped wirklich nicht - oder bin ich der einzige, der das meint? Ebenso bin ich der Auffassung, daß die inhaltliche Qualität der CD-ROM nicht schlechter ist als bei vielen FD-CDs (die Aminet-Reihe natürlich ausgeschlossen), die allein mindestens 20 Mark pro Stück kosten.

Bevor man das Preis/Leistungsverhältnis eines Produkts kritisiert, muß man sich auch umschaun, was es ansonsten auf dem Markt gibt bzw. gab. Fangen wir mit der Vergangenheit an, mit dem letzten deutschen Spiele-Magazin, der AMIGA-Games, bevor sie in das AMIGA-Magazin integriert wurde. Die bot für 12,80 Mark (CD-Version) in der Regel eher unterdurchschnittliche, mehrere Jahre alte Vollversionen, die teilweise nicht auf neueren AMIGAs liefen. Dazu Software und Multimedia, jedoch war die CD-ROM oft nur zu einem kleineren Teil gefüllt. Das Heft hatte zwar einen Umfang von 100 Seiten, allerdings war der Werbeanteil auch viel höher als bei der AMIGA-Future-Erstausgabe, und damit der redaktionelle Umfang auch nicht größer.

Für knapp 20 Mark gab es die AMIGA Fun, das AMIGA-Games-Heft mit einer meist sogar recht ansprechenden Vollversion, jedoch fehlte dort wiederum die CD.

Die bisherigen AMIGA-Plus-Sonderhefte enthielten meist keine Vollversion, die Artikel erschienen meist schon in den regulären AMIGA-Plus-Ausgaben. Ganz davon zu schweigen, daß die Heftthemen wechselten, das heißt, es handelte sich nicht um eine Spielezeitschrift.

Und dann gibt es noch die AMIGA-Plus-(Extra)-CDs, ganz ohne Heft. Ehrlich gesagt frage ich mich doch des öfteren, wer diese Produkte eigentlich kauft, denn für knapp 20 Mark erhält man weder irgendeine Vollversion noch ein Heft...

Und was meint Ihr? Kommentare zu diesem Statement bzw. zur Erstausgabe der AMIGA Future sind - wie immer- erwünscht. Schreibt an: aakt@gmx.de

4. Maxon und der AMIGA - die unendliche Geschichte?

Nachdem wieder einmal vermehrt Gerüchte über eine mögliche Abkehr Maxons vom AMIGA aufgeflammt sind, sah sich das Unternehmen ein weiteres Mal zu einer Klarstellung genötigt. Es sei zwar richtig, daß die Weiterentwicklung von Maxon Cinema 4D auf Eis liege, jedoch deshalb, weil (Zitat) "noch keine brauchbaren Entwicklerwerkzeuge für PPC-Boards verfügbar sind".

Fazit:

Jaja, liebe Maxon-Mitarbeiter, es gibt ja "nur" vier C-Compiler, die

PowerUp-Code generieren können, darunter die von vielen Entwicklern hochgelobten Entwicklungssysteme StormC und SAS/C. Aber vielleicht wartet Ihr ja auf eine PowerPC-Version Eures eigenen Compilers, Maxon C? Nun, diese programmiert sich zu meinem Bedauern nicht von allein, dafür müßt schon Ihr sorgen!

Im übrigen verhaltet Ihr Euch aus meiner Sicht mehr als seltsam. Einerseits beteuert Ihr immer wieder, eine Abkehr vom AMIGA sei nicht geplant, andererseits aber liegt die Weiterentwicklung Eurer AMIGA-Software für unbestimmte Zeit auf Eis. Verwirrung scheinen auch Eure telefonischen Auskünfte auszulösen. Bereits mehrmals berichteten verunsicherte AMIGA-Anwender öffentlich, daß sie durch einen Anruf bei Euch erfahren hätten, die AMIGA-Entwicklung sei komplett eingestellt. Anschließend kommt aber jedesmal Euer Dementi. Es kann doch wohl kaum sein, daß Eure Mitarbeiter über eine solch wichtige Frage nicht oder nicht korrekt informiert werden?!

Meint Ihr nicht auch, daß die Zeit reif ist für eine ehrliche Dar- und Klarstellung der Dinge? Schlimm ist es, wenn ein einst so bedeutsamer AMIGA-Softwarehersteller wie Maxon unser System verläßt, aber noch bedenklicher ist, wenn man als AMIGA-Anwender nicht weiß, ob man, insbesondere bei Cinema4D, noch mit Updates rechnen kann oder gezwungen ist, sich nach einer anderen Software umzusehen. Dringend angewiesen auf eine PowerPC-Version von Cinema4D ist die AMIGA-Gemeinde allerdings sowieso nicht: In absehbarer Zeit wird es mit Reflections, Tornado 3D und Real3D gleich drei Raytracer geben, die mit PowerPC-Geschwindigkeit aufwarten können.

Wenn Ihr nicht riskieren wollt, daß das Vertrauen der AMIGA-User in Euch weiter schwindet, solltet Ihr Eure Karten endlich offen auf den Tisch legen. Es ist höchste Zeit.

5. #APC&TCP - der IRC-Kanal des Computerclubs

Andreas Magerl, Chef des APC&TCP-Computerclubs, informiert:

»IRC-Kanäle gibt es viele, aber Amiga-spezifische Channels kann man an einer Hand abzählen. Im "#APC&TCP", dem IRC-Kanal des APC&TCP-Computerclubs, dreht sich alles um den Amiga: Hier bekommt Ihr Hilfestellung bei Hard- und Softwareproblemen, findet Spielpartner für Online-Spiele oder unterhaltet Euch einfach mit anderen Amiga-Fans. Ihr erreicht den Kanal über den IRC-Server "irc.uni-stuttgart.de" (Port 6667).«

6. Syzygy erwägt Einstellung von "The Digital Universe" für AMIGA

»Wir senden Ihnen diesen Brief, da Sie entweder die Amiga-Version von "The Digital Universe" gekauft haben oder schon einmal Ihr Interesse daran ausdrückten.

Seit der Veröffentlichung der Version 1.0 von "The Digital Universe" durch Syzygy Research & Technology Ltd. hat sich unser Programm sehr schnell als das führende Produkt für astronomische Simulation für den Amiga-Computer eingeführt. Es wurde tatsächlich so bekannt, daß wir ungezählte Anfragen von Eigentümern anderer Computer-Systeme bekamen und demzufolge an

Versionen für Windows 3.1/95 und Macintosh arbeiten.

Bei der Entwicklung dieser Umsetzungen haben wir natürlich weitere Eigenschaften zugefügt. Die zur Zeit bearbeiteten Versionen unserer Software sind viel mächtiger als die ausgelieferte Version 1.03. Wir würden gern die Amiga-Version der Software soweit verbessern, daß wir die gleiche Funktionsvielfalt zur Verfügung stellen können, deren sich die Windows- und Macintosh-Eigner erfreuen.

Der Amiga-Markt erlitt jedoch tatsächlich in den letzten Jahren einige schwere Einbrüche. Da die Ungewißheit über Amigas Zukunft andauert, wandern mehr und mehr Amiga-Eigentümer zu anderen Systemen ab oder sind zumindest sehr zögerlich bei der Aufrüstung ihrer Amiga-Hardware und/oder Software, bis die Wolken sich verzogen haben. Als Ergebnis haben sich viele Programm-Entwickler, Programm-Vertriebe, Magazine usw. zurückgezogen, weil sie nicht länger auf Amiga-Käufer warten können.

Bei Syzygy haben wir die Zurückhaltung auf dem Markt zuallererst wahrgenommen. Nach der Erstveröffentlichung von "The Digital Universe" konnten wir kaum mit den eingehenden Aufträgen mithalten. Als die ersten Beschreibungen unseres Programmpaketes in den Amiga-Magazinen erschienen, erhielten wir überwältigende Reaktionen. Aber einige Besprechungen vor kurzem, jede genauso ermutigend, brachten uns keinen einzigen zusätzlichen Auftrag.

Als Geschäftsbetrieb müssen wir sicher gehen, daß wir das verkaufen können, für dessen Entwicklung wir Arbeitszeit und Geld aufwenden und müssen deshalb sehr genau hinschauen, ob wir die Amiga-Entwicklung fortsetzen sollen oder nicht. Wir hoffen deshalb, daß Sie sich die Zeit nehmen, um sich einen kurzen Überblick im Internet zu schaffen, nämlich auf der Seite:

<http://www.syz.com/DU/amiga2.html>

Die Informationen, die Sie uns dort geben, werden uns bei der Entscheidung helfen, ob wir Zeit und Geld für die Weiterentwicklung von "The Digital Universe" für die Amiga-Plattform aufbringen sollen.

Es ist wichtig für Sie zu wissen, daß wir den Verkauf und die Unterstützung von Version 1.03 unbegrenzt weiterzuführen planen - diese Befragung soll uns nur die Möglichkeit zur Entscheidung geben, ob wir eine Version 2.0 veröffentlichen sollten.

Vielen Dank für Ihre Hilfe - wir hoffen, daß Sie uns weiterhin unterstützen!

Dan Charrois
President, Syzygy Research & Technology Ltd.«

(Quelle des Originaltexts: Syzygy Research)
Die Übersetzung aus dem Englischen stammt von Gernod Schomberg.

7. AMIGA mischt beim DES-II-Wettbewerb mit

»Amiga full steam ahead in DES II challenge

The Amiga RC5 Team continues to make headway in the row of RSA Secret Key challenges, by participating in the Bovine Monarch/DES II challenge, now with the release of hybrid clients for participation in both the DES II and RC5-64 efforts. To prove the Amiga is both alive and viable, the clients come in 68k and PowerPC versions, the latter being one of the fastest amongst all platforms, reaching an amazing performance of almost 1 Megakey per second using the Motorola PowerPC 604e at a clock speed of 200 MHz.

These new levels of performance and cooperation have been reached thanks to Stefan Smietanowski's programming efforts and Steve Krueger's dedication to improving the SAS/C compiler for PowerPC equipped Amigas.

Since the DES II challenge is well ahead, we invite all Amiga fans with or without PowerPC accelerators to join us now and improve our ranking, perhaps find the key and win a part of the US\$ 5000 award money.

The Amiga RC5 Team effort is also providing a mailinglist as a forum for the discussion on above topics and the effort in general.

For additional info on how to participate and more in depth explanation, please visit the Amiga RC5 Team effort homepage at:
<http://www.cistron.nl/~ttavoly/rc5>

Sincerely,

Amiga RC5 Team effort coordinator
Thomas Tavoly - rc5@amiga.cistron.nl«

Anmerkung: Kurz vor Redaktionsschluß wurde der richtige DES-II-Schlüssel gefunden! Das AMIGA-Team belegte den 14. Platz (von ca. 20000 Gruppen). Der RC5-64-Wettbewerb geht unterdessen natürlich weiter.

1.14 Gehört - notiert

Gehört - notiert

AMIGA-Meldungen

- * Der WWW-Browser Voyager soll in Kürze in der Version 2.95 erscheinen, nachdem die Testphase abgeschlossen ist. Verbessert wurde u.a. die Geschwindigkeit bei FTP-Übertragungen sowie bei der Bilddarstellung. Wesentlich komfortabler gestaltet sich die Druckfunktion, die nun auch 16-/24-Bit-Bildschirme sowie TurboPrint unterstützt. Zu den Neuerungen gehört WebTV-Support, des weiteren wurden Bugs entfernt. Javaskript-fähig soll erst v3 von Voyager sein.
- * Am 25. und 26. April finden wieder die magischen Tage in Trier statt. Als Aussteller sind u.a. AMIGA International, Phase 5 digital products, Haage & Partner, RBM sowie Stefan Ossowski angekündigt. Nähere Infos gibt es in

der nächsten Ausgabe von AMIGA aktuell.

- * Die berühmt-berüchtigte Programmiersprache AMOS befindet sich in der Weiterentwicklung. Die wichtigsten Punkte auf der langen Liste der zu verbessernden Details sind Grafikkarten- und AGA-Unterstützung.
- * Die Version 4.2 des Raytracers und Animationsprogramms Reflections ist erschienen. In Kürze soll eine PPC-optimierte Version folgen. Mehr in der nächsten Ausgabe von AMIGA aktuell.

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

-
- * Netscape hat unter <http://mozilla.org> eine Entwickler-Site eingerichtet, auf der u.a. nach der Freigabe der Quellcode des "Communicators" verfügbar sein wird.
 - * Die ITU (International Telecommunication Union) hat sich auf einen 56K-Modem-Standard geeinigt. Voraussichtlich noch in diesem Quartal werden erste Modems erscheinen, die den neuen Standard beherrschen.
 - * Der Internet-Provider Metronet ändert seine Preise. Seit dem 1. März beträgt die monatliche Grundgebühr 7,50 Mark. Jede Online-Stunde kostet 2,70 Mark. Damit hat Metronet seinen bisherigen Pauschaltarif durch einen Zeittarif ersetzt.

1.15 Gerüchteküche

Gerüchteküche

-
- * Die von Phase 5 geplanten Multi-PowerPC-Boards sollen Gerüchten zufolge zu günstigeren Preisen auf den Markt kommen als bisher angekündigt.
 - * Das Erscheinen von PCx 2.0 (Pentium-Emulator für 68K & PPC) und FusionPPC (PowerMac-Emulator) soll noch etwas auf sich warten lassen: Bevor die Arbeit an diesen Projekten wieder aufgenommen wird, soll erst die PC-Version von Fusion fertiggestellt werden.
 - * Die Spiele "Das Schwarze Auge" und "Biing!" sollen in Kürze neu auf CD-ROM aufgelegt werden.

1.16 Abschließend

Abschließend

Eigentlich hatte ich das Thema "AMIGA Magazin" mit meinem Schlußwort in der letzten AMIGA aktuell für erledigt betrachtet. Wenn Herr Burkert jedoch auch weiterhin versucht, die Schuld für den Niedergang seiner Zeitschrift gänzlich auf die Situation des AMIGAS abzuwälzen, dürfte auch in dieser

AMIGA aktuell noch nicht das letzte Wort zum AMIGA Magazin geschrieben worden sein.

Worum es geht: Im Vorwort der neuesten Ausgabe hat sich Herr Burkert - oh Wunder - dazu aufgerafft, die Quasi-Einstellung seines Blattes zu begründen - oder eher: zu rechtfertigen.

Zitat: "Ich kann Ihnen an dieser Stelle nur versichern, daß wir das AMIGA-Magazin entgegen allen Gerüchten nicht sterben lassen. Allein die Entwicklung des Amiga in den letzten Jahren hat zu dieser Entscheidung geführt."

Ich wäre der letzte, der eine Mitschuld der augenblicklichen AMIGA-Situation leugnet. Herr Burkert macht es sich jedoch sehr einfach, wenn er dies als den alleinigen Grund angibt. Schwer zu glauben, ihm sei in den letzten Jahren entgangen, daß es noch andere deutschsprachige AMIGA-Zeitschriften gibt, die offenbar auch heute noch profitabel arbeiten können, und nicht zu 32-Seiten-Beilagen von PC-Zeitschriften verkümmert sind.

Herr Burkert, es ist doch für jeden Anwender offensichtlich, daß in erster Linie Defizite beim AMIGA Magazin und ehemaligen MagnaMedia-Verlag zum Niedergang der Zeitschrift führten. Wenn Sie aufrichtig wären, würden Sie das auch zugeben.

Im übrigen frage ich mich, wie Sie den endgültigen Tod des AMIGA Magazins verhindern wollen. Mit gerade einmal zwei echten Werbekunden, deren Anzeigen in der März-Ausgabe weniger als eine Seite belegen (sowie weiteren drei Seiten "Schein-Werbung" von zur WEKA-Gruppe gehörigen Firmen), läßt sich selbst eine 32-seitige Zeitschrift mit einer winzigen Auflage mittelfristig nicht halten, das dürfte auch Ihnen klar sein. Ich bin gespannt, wie Sie es schaffen wollen, für ein solches Blatt weitere Werbekunden zu gewinnen. Sofern das nicht gelingt, wonach es zumindest für mich aussieht, wird das AMIGA Magazin dieses Jahr wohl nicht überleben.

Damit bis nächsten Monat,

Euer

Carsten Schröder
