

Der AmZeiger

Gregor Franz

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Der AmZeiger		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Gregor Franz	October 9, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Der AmZeiger	1
1.1	Der AmZeiger #8 - März 1999	1
1.2	Editorial - Ausgabe 6	4
1.3	Am Puls - Kurznachrichten	6
1.4	AUGS-Treffen 1999	12
1.5	Interna Infernale	14
1.6	Spiderman`s Web-Abenteuer	18
1.7	Interview mit Petra Struck	22
1.8	Indizierungen von Computerspielen	27
1.9	DEKUBI	33
1.10	AmigaTimes-CD	36
1.11	Games Attack	38
1.12	The Scene Archive	41
1.13	Marblelous 2	42
1.14	Envoy 3.0	45
1.15	DigiBooster Pro	47
1.16	PD-News-Box	50
1.17	PD-Test-Box	53
1.18	PD-Emu-Box	55
1.19	Emulatoren-Liste	58
1.20	Boderunner	66
1.21	pd-easy	69
1.22	F1-Guide	71
1.23	FaYoh 2	72
1.24	GAG-Neuronensturm	74
1.25	Heretic & Hexen	75
1.26	Ligamanager	79
1.27	WEBup	81
1.28	hard-ariadne	83
1.29	19-Zoll-Monitor von Proview	84

1.30	Auf gut BASIC gesagt: Rubrikgeflüster	89
1.31	Projektbörse	90
1.32	Blitzbasic2-Kurs 5	91
1.33	Providerwahl	97
1.34	urse-netz	101
1.35	Installer-Kurs	105
1.36	Installer-Befehle	109
1.37	Media Mal X	113
1.38	MMX: Ten - Spellbound	114
1.39	MMX: Change Of Heart - s/t	116
1.40	MMX: Intruder - Dangerous Nights	118
1.41	MMX: Unruly Child - Waiting For The Sun	119
1.42	Das große Krabbeln	121
1.43	Shakespeare in Love	122
1.44	Der alte Postsack antwortet...	123
1.45	Frau Gisela`a Problemecke	126
1.46	Danke	127
1.47	WANTED! - Autoren gesucht...	127
1.48	Test-Richtlinien	128
1.49	Unterstützung benötigt...	129
1.50	IMPRESSUM	130
1.51	Kontakt / Redaktion / Bezugsquellen	131
1.52	132
1.53	AmZeiger InfoNetz-Mailingliste	132
1.54	CCS-BASE	135

Chapter 1

Der AmZeiger

1.1 Der AmZeiger #8 - März 1999

- Der AmZeiger. -
- #8 - März 1999 -
- Deutschsprachige AmigaOnline-Zeitschrift. -

Unterstützung!
-Editorial-

Das kann ja heiter werden
Der AmZeiger bleibt am Ball.

=====

-Aktuell-

Am Puls
Kurznachrichten.

PD-News-Box
Aktuelles aus dem Reich der Public Domain.

Interna Infernale
Nachträge, Berichtigungen und Diverses.

Wie gewollt & nicht gekonnt
Sind Indizierungen von Spielen sinnvoll?

Spiderman's Web-Abenteuer
Neues aus dem Netz.

Miss Tagesschau spricht frei
Interview mit Petra Struck.

-Software-

Raketensound auf Erden
Der S3M-fähige Tracker 'DigiBooster Pro'.

Bilder, die für sich sprechen
Deutsche Historie erleben mit 'DEKUBI'.

Gespräch unter Freundinnen
Die Amiga-Netzwerksoftware 'Envoy'.

Das waren noch Zeiten
Die 'AmigaTimes-CD' im Test.

Trotz Demonstrationsverbot
Demo-Sammlung: 'The Scene Archives'.

Herzattacke oder Lachanfall?
Von der CD-Spielekollektion 'Games Attack'.

Murmeln im Computerzeitalter
Das Spiel 'Marblelous II'.

-Public Domain-

PD-Test-Box
Einführung und Kurztests.

PD-Emu-Box
News und Infos zu Emulatoren plus Liste.

Läuft wie geschmiert
'Boderunner' - der Spieleklassiker.

Brotkastens neue Freundin
Mit 'Easy1541' die C64-Floppy verwenden.

Schlägt Springer Mario?
Das Jump'n'Run 'FaYoh2' im PD-Test.

Schlechtwetterzone im Hirn
Das AGuide-Adventure 'GAG-Neuronensturm'.

Gefährliche 68-Kilo-Hexe
Heretic & Hexen auf dem Amiga lauffähig.

Ein Datenjongleur im Team
Ligadaten verwalten mit 'Ligamanager'.

Homepage immer aktuell
Das Homepage-Upload-Tool 'WEBup'.

-Hardware-

Der Übergröße Tribut zollen?
Der 19-Zoll-Monitor von Proview.

Die Ariadne-Saga, Teil 2
Zusatz zum Test der Netzwerk-Karte.

-Coder's Corner-

Auf gut BASIC gesagt
Rubrikgeflüster.

Projektbörse
Hier können sich Kreative suchen & finden!

Blitzschnell im Bilde 5/6
BlitzBasic 2-Kurs: Gadget-Programmierung.

-Kurse-

Ich werde Installateur! 5/6
Installerkurs - Funktionen und Statements.

Nach einem Hafen fischen

Providerwahl - preiswert ins Netz.

Vom Netzespannen 1/3
Grundlagenkurs Netzwerk - Die Hardware.

=====
-Magazin-

Media Mal X
Neue Filme/Bücher/Musik etc.

Frau Gisela's Problem-Ecke
Fragen/Probleme? Wir suchen Antworten!

Der alte Postsack
antwortet auf Zuschriften.

WANTED!
Autoren! Verzweifelt gesucht...

IMPRESSUM
Das darf nicht fehlen.

=====
(c) Der AmZeiger 1999.

1.2 Editorial - Ausgabe 6

Editorial

Dies ist augenscheinlich nicht nur für Amiga die Zeit eines Umbruchs
(dazu siehe weiter unten), sondern auch für den AmZeiger. Mehrere
wichtige Änderungen haben sich ergeben, die ich in
Intern
detailliert
erläutere. Eine Menge Neuigkeiten, die jeden Leser interessieren dürften.

Amiga im Umbruch

Keine Frage, die einschneidendste Meldung des letzten Quartals war Ende
Februar die Umstrukturierung der Amiga-Firmengruppe, wie man jetzt schon
sagen muß. Eine sachliche Nennung der Sachverhalte finden Sie bei
Am Puls
.

Der neue Chef Jim Collas, aus der Führungsetage der Konzernmutter Gateway,

ließ schon einige markige Sprüche hören, wie z.B. das Gateway es 'versaut' und die Amiga-Usergemeinde unterschätzt hätte. Wenn sie noch etwas bewegen wollten, müßten Sie es sofort tun (sinngemäß).

Es wird offensichtlich, daß, nach einer langen Zeit der Versprechungen, der widersprüchlichen Entscheidungen und vor allen Dingen dessen, daß Netto fast nichts dabei herausgekommen ist, etwas verändert werden soll - und zwar tiefgreifend.

Ob es sich bei vollmundigen Aussagen darüber, daß tatsächlich schon dieses Jahr erste Ergebnisse in Sachen AmigaNG zu sehen sein und zig Millionen Stück verkauft werden sollen, wieder nur um leere oder übertriebene Versprechungen handelt, wird die Zukunft zeigen - erfreulicherweise aber schon bald.

Erste greifbare Maßnahmen, wie die Verlegung des Hauptquartiers, die Einrichtung einer separaten Entwicklungsabteilung, sowie klarer Entscheidungen zu der Zukunft des Betriebssystems, das viele tausend Anwender jetzt in diesem Moment zum Lesen dieser Ausgabe verwenden, sind aber positive Anzeichen.

Solange es keinen AmigaNG gibt, der erst beweisen muß, ob er dem Namen auch wirklich gerecht wird, solange gibt es auch keine Classic-Amigas, sondern es gibt nur DEN Amiga und eine Fata Morgana.

Jedenfalls lassen diese ersten signifikanten Einschnitte die Vermutung zu, daß es sich bei Jim Collas wirklich um einen tatkräftigen Manager handelt, der meint, was er sagt und der Ergebnisse durchsetzen will.

Wer aber ist dieser Jim Collas eigentlich?

Bevor er zu Gateway 2000 kam, war er Präsident von Anigma (eventuelle Ähnlichkeiten sind rein zufällig! ;), einer PC-Board-Entwicklungsfirma, die er selbst 1987 gegründet hatte. Im Juni 1992 wurde er bei Gateway 2000 zuständig für die Produktentwicklungsabteilung. Im Dezember desselben Jahres stieg er zum Vizepräsidenten dieses Bereiches auf. 1994 übernahm er den Bereich 'Technischen Service und Support', bevor er schließlich als Senior Vice President zuständig für globale Produkte wurde. Nun ist er Chef von Amiga.

Doch ein AmigaOS 3.5!

Handfestere Auswirkungen, zumindest kurzfristiger Natur, wird die Entscheidung haben, AmigaOS 3.5 nun doch herauszubringen. Allerdings hängt auch sie mit der neuen Gesamtsituation zusammen, da Petro Tyschtschenko nun grünes Licht bekommen hat, dieses Projekt selbst voranzutreiben. Ein Vertrag mit Haage&Partner war so schnell unterzeichnet.

Die ersten Screenshots können einen nicht unbedingt vom Hocker reißen. Das neue BOOPSI-Gadget-Design, daß z.B. viele neue Einsteller beeinflussen wird, wirkt irgendwie doch ein wenig wie Stückwerk und zumindest nicht den modernen geschmacklichen Ansprüchen genügend, soweit man dies zu diesem Zeitpunkt sagen kann und bis zum August, wo es fertig sein soll, ist ja auch nicht mehr so viel Zeit. Bleibt zu hoffen, daß das Design also konfigurierbar sein wird.

Den Gedanken eventuell doch MUI zu integrieren, für das schon sehr viele

Applikationen existieren, das anerkanntermaßen leistungsfähig und dabei für den Programmierer relativ einfach einzusetzen ist und wodurch die gesamte Oberfläche wie aus einem Guß wirken könnte, dabei aber trotzdem konkurrenzlos gut konfigurierbar wäre, will ich also lieber nicht aufbringen. ;)

Ebenso wichtig sind sicher viele andere Dinge, die nun eingebracht werden, wie TCP/IP, CD-Rom-Unterstützung, neue Druckertreiber usw., usw.. Alles beachtlich - aber wenn man sich die Features (s.

Am Puls

) genauer anschaut,

fällt auf: Fast jeder User, der einen Amiga als 'Hauptrechner' gegenwärtig ernsthaft einsetzt, hat schon zumindest einige dieser Bestandteile entweder als Freeware oder vor allen Dingen als Shareware bzw. kommerzielle Lösung mit Geld bezahlt, das er nun bei einem Griff zu OS 3.5 umsonst ausgegeben hätte.

Man kann es sicher nicht jedem Recht machen, aber die Punkte RTA (ReTargetable Audio) und RTG (ReTargetable Graphic), also ein einheitlicher Standard zur Einbindung von Grafik- und Soundkarten ins System, so daß sie generell und problemlos von jeder Software unterstützt würden, wären für mich elementare Bestandteile eines wahrhaften OS 3.5 nach so vielen Jahren!

Im Sommer sehen wir klar, wenn AmigaOS 3.5 dann erhältlich sein wird.

Wie immer mit der Bitte um

Unterstützung

und Lesermeinungen verbleibt,

Ihr

Gregor Franz
Chefredakteur.

...und unser DANK geht an...

1.3 Am Puls - Kurznachrichten

Am Puls - Kurzmeldungen:

Ansprungpunkte:

Hardware

Software

Spiele

Sonstiges

Weitere News :

PD-News-Box

Amiga-Allgemein

Ende Februar wurden neue Weichen bei Amiga bzw. Gateway gestellt.

Das neue Hauptquartier wird von South Dakota nach San Diego verlegt und mit Jim Collas, vordem Senior Vice President für Produktentwicklung und Management bei Gateway, hat Amiga nun auch einen neuen Chef, der der Führungsetage des Mutterkonzerns entstammt.

Amiga soll, als unabhängige Tochter von Gateway, seinerseits Amiga Inc. und Amiga International als separate Einheiten unter seinem Dach bergen. Eine Software-Entwicklungsabteilung in San Jose soll auf- und ausgebaut werden, schnelle Ergebnisse werden angestrebt. Aussagen, die nach der ersten Pressemitteilung gefallen sind, sprechen davon, daß das erste AmigaNG-System das Entwicklersystem sein soll, das zweite ein Multimedia-Computer, der zum Preis von 500 US-Dollar die Leistung einer 3000-Dollar-Maschine bieten würde, was einen Gesamtumsatz von 20-30 Millionen Geräten ermöglichen sollte.

Name des neuen Amiga-OS soll AmigaSoft sein. Die erste AmigaSoft 4.0-Version für Entwickler ist für September geplant, die endgültige für Ende des Jahres und AmigaSoft 5.0 soll schließlich im zweiten Quartal 2000 erscheinen.

Länder, in denen der Amiga traditionell am stärksten vertreten ist, also Großbritannien, Deutschland und die USA, sollen den Schwerpunkt der Aktivitäten bilden, zu denen auch eine groß angelegte Marketingkampagne gehören soll.

Jeff Schindler ist verantwortlich für die Produktstrategie, Petro Tyschtschenko bleibt weiterhin Präsident von Amiga International.

Die Inhalte der beiden Websites sind nun neuerdings identisch.

<http://www.amiga.com/>

<http://www.amiga.de/>

AmigaOS 3.5 wird nun doch Wirklichkeit. Tatsächlich wurde Haage&Partner federführend mit der Entwicklung betraut. Neben neuem Icon-Design (doch GlowIcons) und neuem Icon-Handling, gibt es neue BOOPSI-Gadgets, die in vielen überarbeiteten Einstellern zum Einsatz kommen, ein neues Druckertreibersystem, das auf Turboprint basieren soll, sowie einen TCP/IP-Client, einen Browser und ein einfaches eMail-Programm.

PPC-Prozessoren werden durch Integration von H&P's WarpUp-System unterstützt. Festplatten größer 4 GByte können verwendet werden, CD-Treiber sind eingebaut und eine neue HTML-Dokumentation wird mitgeliefert.

Eine Integration von hardwareunabhängigen Grafik- und Soundkarten-Treibersystemen wird nicht zum Lieferumfang gehören.

Der Preis soll 99,50 DM betragen. Bei H&P scheinen vorsichtige Planungen bereits auf mögliche weitere OS-Versionen für bestehende Amigas abzielen.

<http://www.amiga.de/>

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

Von der Praxis des bisherigen Geschäftsgebahrens von Amiga, inklusive nicht eingehaltener Vereinbarungen, enttäuscht, hat A.C.T. angekündigt, OS 3.5 mit keinem seiner gegenwärtigen und zukünftigen Produkte (inklusive ARTAS) zu unterstützen, wenn nicht verbindliche Lizenzvereinbarungen abgeschlossen werden.

<http://www.act-net.com/>

Hardware

Phase5 hat vor, eine neue Generation von Beschleunigerkarten zu entwickeln. Die Bezeichnung des Projektes, das nur durch 1.000 Vorbestellungen angeschoben wird, dann aber sehr schnell bereits nach vier Monaten an die Kunden ausgeliefert werden soll (da viele Teilentwicklungen schon fertig in der Schublade lägen), lautet Cyberstorm G3/G4.

Diese Karten sollen im CPU-Slot des A3000 und 4000 (und kompatibel) betrieben werden, einen der neuen G3/G4-PowerPC-Prozessoren und 100 MHz-SDRAMs (2 DIMM-Sockel, bis 1 GByte RAM), aber keinen 680XX-Prozessor verwenden und ein 512 KB-FlashROM, sowie ein PCI 2.1-Interface enthalten, das Drittherstellern diverse Erweiterungen erlauben soll.

Eigene Entwicklungen dafür, sowie spezielle Softwareunterstützung, sind nicht geplant, Fremdherstellern wird aber jede Unterstützung zuteil. Außerdem sei durch Amiga & H&P die Softwareplattform gesichert.

Die Vorbesteller müssen eine Vorauszahlung von 250,- DM auf ein Notarkonto leisten, die, sollte es bis zu einem festgelegten Zeitpunkt keine Auslieferung geben, zurückgezahlt wird oder andernfalls erst bei Auslieferung an Phase5 geht.

Der Preis inklusive G3 CPU-Modul mit PPC 750 (400 MHz) und 1 MByte Backside-Cache mit 200 MHz soll inkl. Umsatzsteuer 2.299,- DM betragen. Preissenkungen einzelner Komponenten werden an den Kunden weitergegeben. Vorbesteller erhalten einen Nachlaß und müssen 2.030,- DM zahlen, Preissenkungen werden auf diesen Sonderpreis ebenso weitergegeben.

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

VillageTronic hat nach einer Umfrage entschieden, eine 3DFX-AddOn-Karte für seine PicassoIV-Grafikkarte zu entwickeln. Voraussetzung zum Betrieb wird die PicassoIV und ein mit Zorro-III ausgestatteter Amiga sein. Der Preis mit 8 MByte Speicher soll 299,- DM betragen.

<http://www.villagetronic.com/>

Mit Netax 1200 bietet Haage&Partner eine PCMCIA-Netzwerkarte des Ethernet-Standards für den Amiga 600 und 1200 an, die mit SANA-II-Treibern ausgestattet ist. Sie ist mit den gängigen TCP/IP-Stacks und -Anwendungen kompatibel. Für gute Leistungen wird ein 68030-Prozessor empfohlen. Der Preis beträgt 198,- DM.

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

Die Produkte des französischen Herstellers Ateo Concepts werden jetzt in Deutschland vom Software-Service Seidel vertrieben. Zu den Ateo-Produkten zählt die Grafikkarte Pixel 64 für den Amiga 1200, die einen Erweiterungsport besitzt, der neuerdings u.a. mit einer Ethernet-Netzwerkkarte ausgestattet werden kann. An einer Voodoo-3D-Erweiterung, sowie einer Pixel64-Version für Zorro-III-Amigas wird gearbeitet.

<http://ateo-concepts.com/>
<http://www.seidel-online.de/>

Software

Holger Kruse nimmt die Entwicklung eines JAVA 2-Runtime-Systems jetzt selbst in die Hand und will mit Daytona eine 100 prozentig kompatible Implementation kostenlos auf den Markt bringen.

Das Entwickler-Paket DaytonaDEV wird ebenfalls kostenlos erhältlich sein, nur DaytonaLPLUS mit einer erweiterten Anpassung an Amiga-Erfordernisse wird als Shareware veröffentlicht.

<http://www.nordicglobal.com/>

Das nächste Update der Software Wildfire 7\PPC wird unter anderem eine MovieShop-Anbindung besitzen. Außerdem gibt es leichter zu verstehende Transition-Maker, die Previews im nichtlinearen Modus sind nun abschaltbar, die Online-Hilfe wurde verbessert, uvm..

<http://www.oberland.com/amiga/wildfire/>

Mit Genesis bringt Active Technologies einen Nachfolger für AmiTCP heraus, der neben der bekanntermaßen hohen und weiterentwickelten Leistung auch eine verbesserte Benutzeroberfläche und vor allen Dingen einfachere Einrichtung ermöglicht. MUI ab Version 3.8 ist Voraussetzung.

<http://www.active-net.co.uk/>
<http://www.vapor.com/>

Eine überarbeitete Version des Steuerprofi 98 bietet Schatztruhe auf CD an. Sie enthält neben Gesetzestexten zum Nachschlagen auch Scans der üblichen Formulare und das Programm Haushaltsbuch V3.0 zur Verwaltung der privaten Ein- und Ausgaben. Der Preis beträgt 99,- DM neu und 49,- DM für das Update.

-

Electronic Teacher 5 ist ein Programm zum Erlernen der englischen Sprache. Bei Vokabeln, Grammatik, Rechtschreibung und der Aussprache wird Hilfestellung geboten, inkl. Sprachausgabe. Grafikkarten werden

unterstützt, OS 2.04 und CD-Laufwerk sind Voraussetzung. Der Preis beträgt 119,- DM.

<http://www.schatztruhe.de/>

Mit Warp3D hat Haage&Partner ein hardwareunabhängiges Treibersystem für 3D-Grafikhardware entwickelt. Zusammen mit StormMESA, einer MesaGL-Portierung, soll eine neue Leistungssteigerung und einfache Unterstützung der Grafikkarten-Spezialchips auf dem Amiga ermöglicht werden. Seit dem Erscheinen der Version 2 unterstützt Warp3D auch die Permedia-Prozessoren der CyberVisionPPC und BVisionPPC-Karten. Der Download von der Homepage ist kostenlos.

-

Für den Raytracer Tornado ist auf der Homepage ein kostenloses Update auf die Version 2.1 erhältlich.

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

Die Amiga-Arena hat wieder Shareware zu Sonderpreisen zu bieten:

WHD-Load mit über 100 Installer für Spiele gibt es für 20,- DM. Die Verwaltungssoftware MT-Rechnung III gibt es exklusiv für 12 Euro und das Katalogisierprogramm CDCat 3 mit PPC-Support gibt es für 30 DM.

<http://online.club.de/~ARENA/>

Die Entwicklung des bekannten Web-Browsers Opera für den Amiga liegt im Moment auf Eis, da das ausführende Entwicklerteam aufgegeben hat. Gespräche mit anderen Programmierern laufen.

<http://www.operasoftware.com/>

Mit aMozilla wird eine Amiga-Version des Netscape Communicator 5, dessen Sourcecodes freigegeben wurden, entwickelt. Laut den Ankündigungen soll sie alle wesentlichen Eigenschaften bieten, so auch Javaskript- und Java-Unterstützung und, wie es die Lizenzbestimmungen verlangen, kostenlos erhältlich werden. Ein gut ausgestatteter Amiga (ab 68030) wird Voraussetzung sein.

<http://amozilla.force9.co.uk/>

CAD-Technologies übernimmt den Vertrieb des Raytracers Imagine von Impulse, außer für Amerika und Japan. Ein spezieller Support-Bereich wird unter der Site eingerichtet.

<http://www.cadtech.demon.co.uk/>

Der Sourcecode der beliebten Amiga-Basicvariante AMOS ist freigegeben

worden. Er kann unter der folgenden Adresse heruntergeladen werden.

<http://www.clickteam.com/web/amos/amos.htm>

Spiele

Von dem Mario3D nachempfundenen Jump'n'Run Tales of Heaven gibt es ein Preview, das man sich herunterladen kann.

<http://home.sol.no/~evunder/anutta/tfhdemo.html>

Haage&Partner haben auf ihrer Website ein kostenloses Shoot 'Em 'Up mit Namen Starbirds veröffentlicht.

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

Das Spiel Virtual Grand Prix (vorher durch eine Demo als Alien F1 bekannt geworden) scheint der Fertigstellung entgegenzugehen und eine Demo ist erhältlich, unter:

<http://www.grid9.net/~wobble/AF1new.lzx>

clickBOOM! hat den Command&Conquer-Klon Napalm nun herausgebracht.

-

Das Shoot-Em-Up T-Zero (ex-TraumaZero) soll auch bei clickBOOM! erscheinen.

<http://www.clickboom.com/>

Das aufwendig gestaltete Adventure Gilbert Goodmate soll jetzt im Sommer 99 erscheinen.

<http://www.crystal-software.com/>

Vulcan Software hat die Einstellung jeglichen Amiga-Engagements angekündigt.

-

Hin und her gibt und gab es zu Wasted Dreams, daß zeitweise in Distant Dreams umbenannt wurde, aber jetzt anscheinend doch den alten Namen behalten soll. Vulcan, die ja dem Amiga abgeschworen hat, trennte sich von den Entwicklern, will aber nach letzten Meldungen nun wohl doch den Vertrieb für das angeblich fast fertige Spiel übernehmen.

<http://www.vulcan.co.uk/>

Titan Computer hat die Entwicklung der Titel Total Combustion und SOTTM 2 eingestellt. Als Grund wird die Raubkopiererei auf dem Amiga angegeben.

<http://www.titancomputer.de/>

Sonstiges

In Sachen clickBOOM! sind Gerüchte im Internet aufgetaucht. Ein Programmierer aus Jugoslawien (wo auch der clickBOOM!-Chef ursprünglich herkommt), sowie später auch weitere Personen, behaupten, den Einstandstitel 'Capital Punishment' erstellt zu haben, ohne genannt zu werden oder die entsprechende finanzielle Entschädigung erhalten zu haben. Auch der Code von der Myst-Amigaversion soll zum großen Teil aus dieser Quelle stammen, bevor clickBOOM! das Projekt selbst zu Ende führte.

Verschiedene Indizien sprechen für die Behauptung, andere dagegen. Nichts genaues weiß man nicht, bevor keine Seite entscheidende Beweise präsentiert.

Fakt ist jedenfalls, daß clickBOOM! sehr scharf reagiert hat. Sie haben nicht nur angekündigt, gegen die Behauptungen gerichtlich vorgehen zu wollen, sondern auch versucht, mit Drohungen verschiedene Newsquellen im Internet, die über den Sachverhalt informierten bzw. die Vorwürfe veröffentlichten, mundtot zu machen.

Eine seltsame Art mit diesem Sachverhalt umzugehen, die sicher mehr Staub aufgewirbelt hat, als nötig.

Die Amiga User Group Switzerland (AUGS) veranstaltet am 17. und 18. April 99 das offizielle AUGS-Meeting.

Nähere Informationen finden Sie auf einer separaten Seite

.

1.4 AUGS-Treffen 1999

+++ *AUGS - MEETING* +++

Amiga User Group Switzerland

17. und 18. April 99

Bildungszentrum BZZ in Zofingen

Sa: 11:00 bis 23:00

So: 9:00 bis 19:00

Eintritt frei

Nimm deinen Rechner mit ans Meeting!

Das traditionelle AUGS-Meeting findet dieses Jahr zum 14. mal statt.

Auch dieses Jahr werden Neuigkeiten rund um den Amiga vorgestellt. Du kannst an Workshops zu vielen interessanten Themen teilnehmen, unter anderem an einer Internet-Einführung, Suchen und Finden im Internet, Linux und Amiga, KDE Desktop Environment unter Linux und weiteren.

Neben dem Amiga sind auch andere Computer willkommen. Den Blick über den Tellerrand kannst du zum Beispiel auf Linux auf diversen Plattformen, Silicon Graphics Workstations und andere Systeme wagen. Auf unserer Occasionsbörse kannst du nicht mehr gebrauchte Hard- und Software verkaufen und Langgesuchtes finden.

Ein weiterer Höhepunkt ist das traditionelle Harddisk-Weitwerfen und CD-Diskus-Schleudern am Sonntagnachmittag. Komm doch auch, es lohnt sich!

Aktuelle Infos unter <http://www.augs.ch>

Workshops am Samstag:

12:00	Candy Factory Pro	Marius Eckardt
13:00	Internet Einführung	Peter Möckli
14:00	Suchen und Finden im Internet	Mike Rogger
15:00	Linux und Amiga	Matthias Kreis
16:00	KDE Desktop Environment unter Linux	Caspar Schlegel
17:00	QNX	Claude Müller
18:00	Einführung in Wizardbasic	Daniel Schwab

Harddisk-Weitwerfen und CD-Diskus: Sonntag, 14:00

Das Kleingedruckte:

Kontaktadresse:

AUGS c/o D. Rüegg, Im Burgfeldenhof 43, 4055 Basel
Tel. 061/383 22 31, Fax 061/383 22 32, info@aug.ch

Übernachtung:

Die Übernachtung ist in Zofingen (Fr. 7.- für AUGS-Mitglieder und Fr.15.- sonst) möglich, ein Zmorgä gibts ebenfalls. Schlafsack mitnehmen!

Verpflegung:

Am Meeting sind die Verpflegungsmöglichkeiten beschränkt. In Zofingen gibt es aber gute Restaurants.

Computer:

Aufbau am Samstag ab 9:30 möglich. Verlängerungskabel und Steckerleiste nicht vergessen...

Lärm:

Um die laufenden Workshops und Vorträge nicht zu stören, sind Kopfhörer empfohlen...

Internet:

Wer seinen Computer während des Meetings vernetzen will, sollte eine Netzwerkkarte und -kabel (am besten Twisted Pair) und wenn möglich ein Hub, 10MBit mitbringen. Am Meeting bitte beim Infostand melden!

Anreise:

per Auto oder Bahn (Karte auf der AUGS-HP)

1.5 Interna Infernale

Interna Infernale

von

Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

Interna allgemein

Carsten Jahn ist nicht mehr fester Redakteur des AmZeigers. Er war für die

Coder's Corner

zuständig und kann sich dieser Aufgabe leider nicht mehr widmen. Wer sich dazu berufen fühlt, diese Lücke zu schließen, der melde sich bitte!

Ein Danke an Carsten für die gute Zusammenarbeit!

-

Aber auch viel Positives gibt es zu vermelden:

Peter Fischer ist Redakteur auf Probe geworden. Ein Status, den alle neuen Redakteure eine Ausgabe lang inne haben. Er ist für

Public Domain

zuständig, informiert über Neuigkeiten in diesem Sektor und testet ←
einzelne

PD-Programme. Ich denke, das Debüt kann überzeugen!

-

Der AmZeiger hat jetzt eine eigene Domain! Sie lautet natürlich:
<http://www.AmZeiger.de/>

Die Umleitadresse <http://AmZeiger.home.pages.de/> bleibt nach wie vor gültig und wird auch in Zukunft auf die primäre Site verweisen.

-

Dort (alle anderen Sites und die Offline-Ausgabe verweisen darauf)

ist auch eine weitere Neuerung zu finden, die nur den Online-Lesern zur Verfügung steht:

A L F - Das AmZeiger-LeserForum!

Auf dieser Seite gibt es, neben ausgewählten aktuellen Meldungen, die teilweise von den Redakteuren direkt kommentiert werden; Umfragen und Diskussionsthemen. Die Surfer können sich ihren Frust von der Seele reden und selbst kommentieren, wie sie wollen.

Es handelt sich NICHT um eine ausgesprochene Newsseite - dafür gibt es sehr gute spezialisierte Quellen. Ein Update wird regelmäßig, voraussichtlich wöchentlich, erfolgen.

Informationen, wie sie mit ALF Kontakt aufnehmen können, finden Sie in der HTML-Ausgabe.

-

Die Redakteure sind untereinander mit einer Mailingliste verbunden. Warum aber nicht auch in dieser Form Kontakt zum Leser und Amiga-User schaffen? Da spricht eigentlich nichts dagegen, daher haben wir eine solche Mailingliste eingerichtet!

Das

AmZeiger-InfoNetz

stellt den direkten Kontakt zwischen Redakteuren und Lesern, sowie zwischen letzteren natürlich auch untereinander, her. Wer mehr Einfluß auf die Gestaltung des AmZeigers nehmen, Erfahrungen und Probleme besprechen möchte, der ist hier gut aufgehoben.

(Da wir sonst immer die Abonnement-Möglichkeit als Mailingliste bezeichneten, ändern wir jetzt den Sprachgebrauch in "

Abo-ML

".)

-

Der Kontakt mit unserer

Supportbox CCS

in Seeshaupt ist wieder hergestellt.

Man kann uns also wie immer von dort bequem beziehen.

-

Wieder gibt es einige Mitglieder der

Abo-Mailingliste

, deren eMail-Adressen

nicht mehr korrekt sind. Nachfolgend sind sie aufgeführt. Wenn jemand also doch mitliest und sich entdeckt: Bitte melden!

Hier die Adressen:

L.A.L.O.@zr.onlinde.de

hardy@airline.fido.de

frank.bischof@herten.netsurf.de

MICHI@HIGHVOLT.GUN.DE

Sogol@ibm.net
GrafikArtStudio@t-online.de
101.1650@germany.net.de
Empty@PEOPLE-X.PROMETHEUS.DE
Heinz@lava.east.de

Hinweise zu dieser Ausgabe #8

Eine ganze Menge könnte ich diesmal wieder empfehlen. So will ich mich aber doch auf die Erwähnung ein paar speziellerer Dinge beschränken:

Da wäre der neue, umfangreiche
 PD-Bereich
 , dann ein Artikel, der sich
eingehend mit
 Indizierungen
 von Computerspielen auseinandersetzt, ein
Ratgeber zur
 Providerwahl
 und ein neu begonnener Grundlagenkurs zum
Thema
 Netzwerke
 auf dem Amiga.

Bemerkung zur HTML-Ausgabe:

Wie sicher schon bemerkt, haben wir die Mainseite umgestaltet, von der aus auch alle alten Ausgaben zu erreichen sind. Durch die Anzahl der Ausgaben, die sich ja erfreulicherweise immer mehr erhöht, sowie einiger weiterer Links, war das alte Design den Erfordernissen nicht mehr ganz entsprechend.

-

Das Artikelverzeichnis ist jetzt auf einzelne Seiten, den Rubriken entsprechend, aufgesplittet. Neben einer größeren Übersichtlichkeit, verringern sich die Ladezeiten.

Mehrere Bereiche und einige weitere Einträge aus älteren Ausgaben sind hinzugekommen, so daß von hier aus nun auch z.B. Interviews und Messeberichte eingesehen werden können.

-

Ab der zweiten Ausgabe haben wir ein neues Benennungsformat für die HTML-Seiten eingeführt. Die geplante Anpassung der ersten Ausgabe erfolgte nur teilweise, so daß ein paar Altlasten blieben. So konnten ein paar Artikel der ersten Ausgabe nicht vom Artikelverzeichnis erreicht werden.

Dies ist mit der Installation dieser Ausgabe behoben. Einige weitere kleinere Fehler wurden ausgemerzt und Verbesserungen, wie die Einbindung des AmZeigerchens in die Bewertungskästen, durchgeführt. Die Bewertungen sind nun also in allen Ausgaben einheitlich.

-

Die Awards-Seite, auf der alle bisher ausgezeichneten Produkte verzeichnet sind, ist nun in dieser Ausgabe enthalten.

Hinweise zur letzten Ausgabe #7

Ein

Leser

hat uns darauf aufmerksam gemacht, daß sich in den Test von DOpus Magellan II ein kleiner Schreibfehler hineingemogelt hat. Es wird im Fazit von einer Differenz von 30,- DM zwischen Update und Vollversion gesprochen - in Wirklichkeit beträgt sie aber nur 20,- DM!

-

Der Link im Editorial zur Rechtschreibreform-Seite im Internet war leider nicht völlig korrekt. Das "l" von ".html" war ein "1" zuviel! Der korrekte Link lautet also:

<http://home.t-online.de/home/j.langhans/reform.htm>

-

Nachträge zur - HTML-Ausgabe:

Die Awards-Seite hat es wieder, wie an dieser Stelle in der letzten Ausgabe vermutet, nicht in die Ausgabe geschafft gehabt. Wurde aber online kurzfristig nachgeliefert und ist jetzt natürlich mit dabei.

-

Hineingeschafft hatte es versehentlich nur eine frühe Betaversion mit dem Namen award.htm (statt awards.htm). Deren Größe ist mit der aktuellen Ausgabe dann auf Null gesetzt.

-

Ein paar weitere Kleinigkeiten sind im Nachhinein aufgefallen und nun behoben: im Inhaltsverzeichnis stand "Titenstrahler" statt "Tintenstrahler" und Spiderman's Linkssammlung hatte kein Hintergrundmuster.

Der oben angesprochene Link zur Rechtschreibreform-Seite wies auch in der Linksammlung den beschriebenen Fehler auf.

Hinweise zur nächsten Ausgabe #9

Wie immer ist es schwierig zu sagen, was genau kommen wird, bis auf die Fortsetzungen zu den jeweiligen Kursteilen.

Aber wann der AmZeiger erscheint, kann ich abschätzen: das wird voraussichtlich Ende Juni/Anfang Juli sein.

Mit Wünschen, Hinweisen oder sogar eigenen Artikeln, einfach
hier

melden!

1.6 Spiderman`s Web-Abenteuer

Spiderman`s Web-Abenteuer
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

[Hinweis: Für diese regelmäßige Rubrik suchen wir noch einen freien Mitarbeiter! Wer Lust hat und öfter Kreuz und Quer durchs Web `surft`, der

melde
sich bitte!]

Etwas gemischt geht es wieder in dieser Ausgabe zu, trotzdem gibt es aber doch einen Schwerpunkt zu Fernsehserien und was damit zusammenhängt.

-

Für Leute, die im Tarifdschungel der vielen unterschiedlichen Telefongesellschaften nicht mehr durchblicken, gibt es ttarif. Dabei handelt es sich um einen Service der Zeitschrift c't und der Firma xdial Software GmbH.

Ein paar wenige Angaben (zur Vorwahl und Tarifart) in das Formular auf der Seite eintragen und einen Klick später erhält man schon eine komplette Tabelle mit der Übersicht, die das Preise-Vergleichen vereinfacht. Es gibt auch ein erweitertes Formular, auf dem man weitere, genauere Einstellungen tätigen kann.

Einfache Bedienung, einfaches Design, hohe Geschwindigkeit!

ttarif 2.0	

http://www.heise.de/ct/ttarif/	

Sprache(n)	- DEUTSCH
Frames ?	- NEIN
Ladezeit	- GERING
Übersicht	- SEHR GUT
Design	- GUT
Nutzen	- SEHR GUT
Seitenpflege	- SEHR GUT

INSGESAMT	- SEHR GUT

-

Kurz nachdem ich diesen Eintrag eigentlich schon fertig hatte, überraschte mich der Domain-Wechsel und nun heißt Petra Struck`s Nachrichten-Site gar

nicht mehr Amiga-Tagesschau, sondern Amiga-News. Dabei handelt es sich um eine der besten Quellen für News zum Thema Amiga im Internet. Selbst dem AmigaWebDirectory hat sie in dieser Hinsicht den Rang abgelaufen.

Täglich kommen neue Einträge in die chronologisch geordnete Liste hinzu, die meist auf die Quelle mit dem kompletten Inhalt der Meldung verweisen. Die Aktualität ist also unschlagbar - der Inhalt eine Fundgrube.

Durch eine neue Allianz mit Martin Baute wird der Service nun auch in Englisch angeboten und einige ausgewählte Beiträge werden von ihm gelegentlich vom Englischen ins Deutsche übersetzt.

Neu sind nun auch weitere Bereiche, wie Tips&Tricks, Screenshots usw.. Das Design ist klar und sachlich, die Ladezeit der Newsseite leider etwas hoch.

Unter `'http://online-club.de/m0/rp10470/hotlist.html'` gibt es eine sehr gute Übersicht der wichtigsten Amiga-Links.

Amiga-News.de	
http://www.Amiga-News.de	
Sprache(n) - DEUTSCH	
Frames ? - JA	
Ladezeit - HOCH	
Übersicht - GUT	
Design - GUT	
Nutzen - SEHR GUT	
Seitenpflege - SEHR GUT	
INSGESAMT - SEHR GUT	

-

Ein Index kostenloser eMail-Dienste ist sicher für viele eine interessante Sache. Es handelt sich dabei um die Übersetzung einer internationalen (sprich englischen) Version, die in einer großen Tabelle viele Einträge enthält.

Es gibt also nicht viel Design, störend fällt nur der Hintergrund (zerknittertes Papier) auf, der das Lesen erschwert, ansonsten geht die Seite in Ordnung.

Die Tabelle enthält Angaben dazu, um welchen Dienst es sich handelt, also, ob ob man ein POP3-Postfach erhält, ein Web-Postfach, das mit einem Browser bedient werden muß oder ob die Mails geforwarded (umgeleitet) werden; außerdem, was für Domains dort zur Verfügung stehen (also woraus die eMail-Adressen nach dem At bzw. Klammeraffen bestehen), sowie weitere Bemerkungen zu den Leistungen des Anbieters.

Wenn Sie immer schon eine eMail-Adresse haben wollten, die z.B. mit `'themarines.com'` oder `'beijingoffice.com'` endet, dann sollten Sie mal einen Blick auf diese Seite werfen und hoffen, daß die Firmen die dies anbieten langlebig sind.

Die englische Version befindet sich unter der Adresse:
<http://www.geocities.com/SiliconValley/Vista/8015/free.html>

```

-----
| Index kostenloser eMail-Dienste                                     |
-----
| http://www.geocities.com/RainForest/8161/email4free\_d.html |
-----
| Sprache(n)      - DEUTSCH                                         |
| Frames ?       - NEIN                                             |
| Ladezeit       - MITTEL                                           |
| Übersicht      - GUT                                              |
| Design         - MITTEL                                           |
| Nutzen         - GUT                                              |
| Seitenpflege   - SEHR GUT                                         |
-----
| INSGESAMT      - GUT                                             |
-----

```

-

TV-Serien im WWW - die ultimative Site für alle Fans diverser Serien,
 die gerade im deutschen Fernsehen laufen. Fast alle sind hier verzeichnet,
 darunter auch ein paar Zeichentrickserien.

Das Design ist beinahe perfekt: es ist unaufdringlich, übersichtlich und
 doch gutaussehend - ohne Frames.

Hier erfährt man nicht nur die internationalen Titel der jeweiligen Serie
 (falls es kein deutsche ist), sondern auch den Originalsender, den
 deutschen Sender, die offizielle Websites, wo es FAQ's, Episodenführer,
 Newsgroups, Titelmelodien, Filmographien und Zusatzprogramme oder
 Videoclips gibt. Einiges liegt auch direkt auf diesem Server. Aber
 auch Links auf Fan-Seiten können wertvoll sein.

```

-----
| TV-Serien im WWW                                               |
-----
| http://www.hikahi.com/shows/ |
-----
| Sprache(n)      - DEUTSCH                                         |
| Frames ?       - NEIN                                             |
| Ladezeit       - GERING                                           |
| Übersicht      - SEHR GUT                                         |
| Design         - SEHR GUT                                         |
| Nutzen         - SEHR GUT                                         |
| Seitenpflege   - SEHR GUT                                         |
-----
| INSGESAMT      - SEHR GUT                                         |
-----

```

-

Melodien von meist amerikanischen TV-Serien als Wave-Dateien, gibt es bei
 Soundamerica. Das Design ist eher mager und auch durch die Farbwahl wenig
 ansprechend. Ein paar Links führen zu den alphabetisch geordneten Listen.

Schon hier macht sich die äußerst geringe Geschwindigkeit bemerkbar. Sie ist auch der Grund, warum ich von einer Bewertung abstand nehmen muß, da es mir nie gelang, ein komplettes File downzuloaden. Das Laden wurde immer irgendwann automatisch abgebrochen. Der Nutzen wäre, wenn man Interesse an den Sounds hat, sicher ganz gut, eine wahnwitzig schlechte Geschwindigkeit egalisiert ihn aber.

Vielleicht haben sie ja mehr Glück - daher die Aufnahme.

```

-----
| Soundamerica-TV-Themes                                     |
-----
| http://soundamerica.com/sounds/themes/Television/ |
-----
| Sprache(n)      - ENGLISCH                               |
| Frames ?       - NEIN                                    |
| Ladezeit        - SEHR HOCH                             |
| Übersicht       - GUT                                    |
| Design          - SCHLECHT                              |
| Nutzen          - k.A.                                   |
| Seitenpflege   - k.A.                                   |
-----
| INSGESAMT      - k.A.                                   |
-----

```

-

Melodien zu Fernsehserien, meist im Waveformat, bietet auch diese Site. Hier gibt es die Bereiche Europa, Amerika und Australien, das heißt, daß z.B. auch Marienhof vertreten ist. ;)

Das Design ist schlecht - sehr ungünstige Farben in großen Boxen und ein ebenso ungünstiger Zeichensatz, wirken sich negativ auf die Lesbarkeit aus. Die Geschwindigkeit ist nicht toll, aber doch wesentlich besser, als bei der davor erwähnten Site.

```

-----
| TV-Soundthemes                                           |
-----
| http://members.spree.com/entertainment/TvThemes/ |
-----
| Sprache(n)      - ENGLISCH                               |
| Frames ?       - NEIN                                    |
| Ladezeit        - MITTEL                                 |
| Übersicht       - MITTEL                                 |
| Design          - SCHLECHT                              |
| Nutzen          - GUT                                    |
| Seitenpflege   - k.A.                                   |
-----
| INSGESAMT      - MITTEL                                 |
-----

```

-

TV-Serien & Stars bietet neben erläuternden Texten zu ein paar ausgesuchten Serien, wie Miami Vice oder Startrek, hauptsächlich Autogrammadressen

deutscher und internationaler Stars. Letzteres ist allerdings noch nicht enthalten, sondern nur geplant.

Das Design ist gut, sehr einfach und kommt ohne Frames aus.

```
-----
| TV-Serien & Stars |
-----
| http://www.autogramme.de/tv_serie.htm |
-----
| Sprache(n) - DEUTSCH |
| Frames ? - NEIN |
| Ladezeit - GERING |
| Übersicht - GUT |
| Design - GUT |
| Nutzen - MITTEL |
| Seitenpflege - k.A. |
-----
| INSGESAMT - MITTEL |
-----
```

-

Bis zum nächsten Mal!

1.7 Interview mit Petra Struck

Interview
mit
Petra Struck

Zu DER deutschsprachigen Quelle für Amiga-News im Internet hat sich die ehemalige "Amiga-Tagesschau" (nun Amiga-News.de) entwickelt, die auch spielend dem internationalen Vergleich standhält.

Zu den Beweggründen, den Planungen und einigem mehr befragte ich Petra Struck, die diesen Service betreibt.

AmZ: Gregor Franz

PSt: Petra Struck

AmZ: Hallo Petra! Du betreibst eine der aktuellsten Newsquellen für den Amiga im Internet. Seit wann machst Du das und was hat Dich zur Einrichtung der "Amiga-News" bewogen?

PSt: Ich bin schon lange viel im Netz "unterwegs" und habe dadurch einen guten Überblick, wo ich welche Neuigkeiten finden kann. Dabei ist mir irgendwann aufgefallen, daß es zwar viele sehr gute internationale News-Dienste gibt, aber keinen in deutscher Sprache.

Im August 98 hatte ich dann die Idee, einen Newsdienst in deutscher Sprache aufzubauen, und da ich ein spontaner Mensch bin, habe ich diesen Einfall gleich umgesetzt und einfach angefangen.

AmZ: Man kann wirklich sagen, daß die Updates auf Deiner Site fast täglich erfolgen. Wieviel Zeit wendest Du dafür auf, erhältst Du auch genügend Anerkennung? :)

PSt: Die Updates erfolgen in der Tat täglich. Am Anfang war ich täglich sage und schreibe 4 - 5 Stunden mit den News beschäftigt, aber mittlerweile habe ich Routine, und schaffe es in ca. zwei Stunden.

Und ja, ich bekomme sehr viel positive Mail und das Gästebuch ist auch voller Lob :-).

AmZ: Du hast großen Erfolg mit Deinem Projekt, viele 'Insider' wenden sich direkt an Dich, wenn es Neues zu vermelden gibt. Mit Martin Baute hast Du noch einen Mitstreiter gewonnen, der die Amiga-News ins Englische und ausgewählte Beiträge auch vom Englischen ins Deutsche übersetzt.

Wie kam es zu der Zusammenarbeit?

PSt: Ich staune jeden Tag aufs Neue über die Zugriffszahlen. Das haut mich absolut um. Ich habe mir zwar vorgestellt, daß sich einige Leute über so einen Amiga-News-Dienst freuen, aber daß es so viele sein würden, hätte ich mir in meinen kühnsten Träumen nicht ausgemalt :-).

Mittlerweile bekomme ich viele Informationen per eMail, ich habe aufschlußreiche Gespräche mit "Insidern" geführt, die mir so manchen Zusammenhang klarmachten. Trotzdem würde ich mir natürlich wünschen, daß noch mehr Programmierer mir mitteilten, wenn es Updates gibt. Das Abklappern der Webseiten ist sehr zeitaufwendig und natürlich auch kostenträchtig.

Martin hat mich im Februar angesprochen und wir haben überlegt, wie wir eine Zusammenarbeit gestalten können. In Martin habe ich einen Partner bekommen, der die News nochmals attraktiver macht, da er zum einen meine recherchierten News zum größten Teil ins Englische übersetzt und damit auch den internationalen Lesern zur Verfügung stellt, und mir zum anderen hilft, engl. Texte ins Deutsche zu übersetzen. Mein Englisch ist sehr bescheiden, ich verstehe zwar meistens, um was es geht, aber das war es auch schon.

AmZ: Nach dem Wechsel auf die leicht zu merkende Domain, gab es eine Menge anderer Erweiterungen. Sind noch mehr Veränderungen zu erwarten?

PSt: Ja, z.B. ist Martina Jacobs gerade damit beschäftigt, die kompletten News in Untergruppen (Software, Hardware, PPC, Interviews usw. und so fort) zu archivieren, was eine Wahnsinnsarbeit ist, da ich bis jetzt ohne jede Datenbank auskommen muß. Es kann also noch eine Weile dauern, bis diese Sisyphus-Arbeit online gehen kann.

Jedenfalls wird es dann viel einfacher sein, alte News wiederzufinden. Zur Zeit kann man ältere News über eine interne Suchmaschine wiederfinden. Bestimmt werden nach und nach noch andere Ideen in die Website einfließen, die aber jetzt noch nicht spruchreif sind.

AmZ: Wie bist Du zum 'Computern' gekommen und schließlich zum Amiga? Hast Du auch andere Rechner vorher verwendet?

PSt: Nicht schließlich Amiga, gleich Amiga :-).

Meinen ersten Amiga, einen 500er habe ich 1993 gekauft, bin also ein später Einsteiger. Der Grund war simpel: Einige Freunde hatten eben diesen Amiga und ich wollte endlich auch zuhause Adventures spielen, was ich die nächsten zwei Jahre auch ausgiebig machte. Erst danach kam die erste Festplatte und damit das Interesse an der Workbench und dem AmigaOS. Natürlich folgte kurze Zeit später ein A1200 und mit ihm begann 1996 meine "Online-Zeit". Inzwischen bin ich mit einem gut ausgestatteten A4000 "unterwegs".

AmZ: Sind die Amiga-News Dein erstes 'Computer-Projekt' oder gab es da schon anderes vorher?

PSt: Nein, andere Projekte im eigentlichen Sinne habe ich nicht gemacht. Ich bin seit 1997 Webmaster des Amiga-Clubs im BTX und Internet, pflege dort (mittlerweile nicht mehr alleine) die Webseiten.

AmZ: Seit Jahren gibt es ein Hickhack um die Weiterentwicklung des Amiga. Einerseits darum, ob es überhaupt eine geben wird, andererseits, über die Richtung, die sie nehmen soll.

Was versprichst Du Dir von den Ankündigungen zum NG-Amiga? Ist die Strategie richtig, oder werden die letzten loyalen User dann vollends im Regen stehen?

PSt: Im Gegensatz zu vielen anderen bin ich der Meinung, daß die Richtung, einen komplett neuen "Amiga" zu entwickeln, richtig ist, auch wenn es seine Zeit braucht. Immer wieder abwärtskompatibel weiterzuentwickeln kann nicht gut sein. Lieber einen harten Break und ein völlig neues Konzept. Nur so kann man neue User dazu bewegen, sich einen Amiga zu kaufen. Ich bin jedenfalls die erste, die sich den neuen "Amiga" kauft.

Außerdem scheint das "Hickhack" zwischen Amiga Inc. und Amiga International ein Ende gefunden zu haben, es wird Einigkeit signalisiert. Mit Jim Collas ist ein kompetenter Manager in die Runde gekommen, der dafür bekannt ist, daß er die Dinge vorantreibt. Wenn AMIGA (so heißt die Firma ja jetzt) es nun noch versteht, Kontakt zu den Entwicklern zu suchen, zu pflegen, und sie zu unterstützen, sollte es aufwärts gehen.

Mit dem Upgrade AmigaOS 3.5 werden auch die Amiga-Classic-User nicht im Regen stehen, obgleich ich es ärgerlich finde, daß so gute Features wie ARTAS gestrichen wurden.

[Bei ARTAS handelt es sich um ein neues Soundtreiberkonzept, das die Einbindung von Soundkarten in das AmigaOS ermöglicht, d.Red.]

AmZ: Auch um die Entwicklung des OS 3.5 gab es ja einige Querelen (wir berichteten). Meinst Du, es wird ein voller Erfolg oder könnte es sich in der Form nicht eher um eine Mogelpackung handeln?

PSt: Nein, eine Mogelpackung wird das nicht, wenn auch böse Zungen behaupten könnten, daß es viele der "neuen" Features als Third-Party-Produkte sowieso schon gibt.

Meiner Meinung nach ist dieses Update dennoch sehr wichtig, denn es merzt viele Fehler aus, zwingt einen Neueinsteiger nicht mehr, sich jede Menge Tools und Utilities mühsam zusammensuchen zu müssen und letztendlich hat es auch Signalwirkung: Es passiert etwas!

AmZ: Du hast Dich auf Deiner Homepage auch für die Anti-Spam-Aktion stark gemacht. Bist Du selbst stark betroffen? Wie siehst Du die Entwicklung des Internet - werden solche Auswüchse überhand nehmen, braucht es bessere Regelungen oder Sicherheitsmechanismen?

PSt: Bei mir persönlich hält es sich in Grenzen, aber es wird immer mehr. Ich bin für ein generelles Verbot von ungebetener eMail-Werbung, da sie mein Geld kostet. Ich möchte selbst bestimmen können, von wem ich Werbung bekomme.

Da das Internet im Grunde genommen erst in den Kinderschuhen steckt, befürchte ich, wenn jetzt nichts gegen Spammer unternommen wird, daß es in absehbarer Zeit Auswüchse annehmen wird. Daher brauchen wir klare Regelungen, alleine schon, um im Ernstfall etwas gegen Spammer unternehmen zu können.

AmZ: Manche Zukunftsforscher meinen, daß angeblich mittelfristig das gesamte gewohnte Leben durch das Internet umgekrempelt wird. Einkäufe würden hauptsächlich darüber abgewickelt werden, Kommunikation und Information vorwiegend über dieses Medium laufen. Bist Du da positiv oder negativ zu eingestellt oder eher skeptisch, ob das überhaupt in dieser prophezeiten Form eintritt?

PSt: Absolut positiv, warum sollten wir den Fortschritt aufhalten? Ich vermute tatsächlich, daß in absehbarer Zeit annähernd jeder Haushalt "online" sein wird, so wie mittlerweile fast jeder Haushalt über ein Telefon verfügt.

AmZ: Was machst Du eigentlich am liebsten mit Deinem Amiga, neben den Amiga-News natürlich? Welche Hard- und Software benutzt Du vorrangig? Spielst Du auch mal gerne und wenn ja, was besonders? (Fragen über Fragen :)

PSt: Ich fange mal hinten an, ich spiele nach wie vor sehr gerne. Zur Zeit ist Foundation mein Favorit und zwischendurch spiele ich sehr gerne DiamondCaves2. Außerdem spiele ich leidenschaftlich gerne jede Art von Adventurespielen.

Meine Hardware ist schnell aufgezählt: A4000 im RBM-Tower mit ZorroIII, CyberSCSI, Cyberstorm 68060, PicassoIV, 64 MB FastRAM, CD-ROM und einen 17"-Monitor.

Software, die ich täglich nutze: RO, GoldED, Miami, YAM, MicroDot II, AWeb, MFTP, ADM, MagicMenu, MUI, NewIcons, GlowIcons, nein lassen wir das, die Liste ist unendlich lang. Gerade gestern ist ArtEffect 3.0 angekommen, was mich wohl die nächsten Tage beschäftigen wird, da ich von Bildbearbeitung noch keinen Plan habe.

AmZ: Zu Dir selbst: Wie alt bist Du (falls die Frage gestattet ist), was machst Du beruflich und vor allen Dingen, was für Hobbys hast Du sonst so?

PSt: Ich bin 42, hauptberuflich Mutter und Hausfrau (woher sonst sollte ich die ganze Zeit haben ;-)) und außerdem bin ich eine Leseratte.

Ich bin viel mit Freunden zusammen und wenn dann noch Zeit bleibt, beschäftige ich mich mit dem Entwerfen von ausgefallener Mode, die eine Freundin dann näht.

AmZ: Welches Genre in Bezug auf Bücher bevorzugst Du denn? Hat Dir in letzter Zeit ein Buch besonders gut gefallen, so daß Du es vielleicht empfehlen kannst? Und trägst Du Deine Mode dann auch selbst? :)

PSt: Ja, natürlich trage ich die Sachen selbst, die sehen klasse aus :).

Leseratten haben die Angewohnheit, alles zu lesen, was ihnen zwischen die Finger kommt; mit anderen Worten: ich kann nicht sagen, ich lese gerne Krimis oder Biographien. Ich lese Bücher aus völlig unterschiedlichen Bereichen.

Hier mal die letzten vier Titel, die ich gelesen habe:

- "Sofies Welt" von Jostein Gaardner
- "Der Graf von Monte Cristo" von Alexandre Dumas (las ich schon zum zweiten Mal)
- "Killer Web Sites" von David Siegel
- "Per Anhalter durch die Galaxis" von Douglas Adams.

Zur Zeit liegt "Der Unterhändler" von Frederick Forsyth neben meinem Kopfkissen. In meinem Bücherregal befinden sich ca. 800 Bücher, wovon ich mindestens 90% gelesen habe.

AmZ: Da ich die Antwort auf die abschließende Standardfrage schon kenne (der AmZeiger war Dir natürlich vorher schon bekannt), variiere ich einfach mal: Hast Du das Gefühl, daß es in Deutschland wieder einen Ruck nach vorne gibt/aufwärts geht?

PSt: Eine Antwort auf die Standardfrage wäre mir leichter gefallen, denn AmZeiger war mir, wie Du aus meiner Hotlist unschwer erkennen kannst, vorher bekannt ;-).

Ich verstehe die zweite Frage nicht eindeutig, meinst Du politisch oder wirtschaftlich? Spielst Du auf den Rücktritt von Oskar Lafontaine an?

AmZ: Der ist mir jetzt so dazwischengekommen. Eine ziemliche Überraschung.

Nein, ich meine eher auf etwas längere Sicht gesehen, nach dem Politikwechsel. Politik und Wirtschaft hängen in der Frage der Tendenz für Deutschland ja sehr eng zusammen. Die Frage war also eher allgemein gemeint.

PSt: Na, dann will ich die Frage auch allgemein beantworten. Nein, ich habe nicht das Gefühl, daß es in Deutschland wieder einen Ruck nach vorne gibt. Ich habe andererseits aber auch nicht das Gefühl, daß es rückwärts geht ;).

AmZ: Danke für das Interview!

PSt: Ich danke Dir für Dein Interesse, hat Spaß gemacht :-). Werde ich jetzt berühmt?

AmZ: Klar - alle die wir bis jetzt interviewt haben, sind in gewissen Kreisen berühmt geworden! Oder waren sie es vielleicht schon? ;)

1.8 Indizierungen von Computerspielen

Indizierungen von Computerspielen in der Praxis

von

Gregor Franz

G.Franz@gmx.de

Viele Legenden, Halbwahrheiten und Ungenauigkeiten ranken sich um den Begriff der Indizierung: den Vorgang, seine Auswirkungen und die Behörde, die dahintersteht. Dieser Artikel versucht die wesentlichen Fakten zu erhellen und sich kontrovers mit dem Aspekt seines Sinns und seiner Praktikabilität auseinanderzusetzen.

Indizierung allgemein

Indizierung: das bedeutet, daß die zuständige Behörde, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS), Bücher, Filme und auch Video- sowie Computerspiele auf ihren Inhalt untersucht und sie, wenn sie fündig in der Hinsicht wird, daß eine sittliche Gefährdung von Kindern und Jugendlichen vorliegt, auf den Index setzt - denn dafür steht das, aus dem lateinischen stammende, 'Indizieren'.

Wer ist verantwortlich für die Entscheidung?

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, nachfolgend mit dem Kürzel BPjS bezeichnet, sitzt in Bonn. Das Recht Anträge auf Indizierung einzureichen, haben die Obersten Jugendbehörden der Länder, die Landesjugendämter, die Jugendämter und der Bundesminister für Frauen und Jugend.

Früher durfte die BPjS nur auf einen solchen Antrag hin tätig werden. Seit der Neuregelung des Paragraphen 18 im Gesetz zur Verbreitung jugendgefährdender Schriften aber, kann sie es auch dann, wenn das Computerspiel ganz oder weitgehend inhaltsgleich zu einem bereits indizierten ist oder wenn ein Gericht pornographischen Inhalt festgestellt hat. "Ganz und weitgehend gleich" bezieht sich in der momentanen Praxis hauptsächlich auf das Erscheinen desselben Spiels auf unterschiedlichen Plattformen, was bisher eine separate Indizierung notwendig machte.

Ob dann tatsächlich eine Indizierung vorgenommen werden soll, entscheidet ein Gremium bei der BPjS. Wenn die Behörde von den obigen Instanzen einen Antrag und ein Belegexemplar erhalten hat, wird beides zuerst in einem 'vereinfachten Verfahren' an eine Dreier-Kommission geleitet, die sich aus dem Vorsitzenden der BPjS, einem Beisitzer aus dem Bereich Kunst/Literatur/Buchhandel/Verleger und einem weiteren Beisitzer zusammensetzt. Wenn diese drei nicht zu einer einstimmigen Entscheidung gelangen, wird das Material

an ein Zwölfer-Gremium weitergeleitet.

Das Zwölfer-Gremium besteht aus dem Vorsitzenden, acht Gruppenbeisitzern, sowie drei Länderbeisitzern mit Zweidrittelmehrheit. Die Gruppenbeisitzer entstammen den Bereichen Kunst/Literatur/Buchhandel/Verleger/Jugendverbände/Jugendwohlfahrt/Lehrerschaft sowie den Kirchen und werden von den entsprechenden Verbänden ernannt.

Zitat aus einer Broschüre der BPjS zu diesem Thema: "Die BPjS ist eine Bundesbehörde mit gerichtsähnlicher Funktion. Ihre Mitglieder, d.h. die Beisitzer einschließlich der Vorsitzenden, sind im Rahmen der Indizierungsverfahren nicht an Weisungen gebunden."

Nach welchen Kriterien entscheidet die BPjS?

Die gesetzlichen Regelungen, auf die sich die Entscheidenden beziehen, entstammen dem "Gesetz zur Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS)":

"Par. 1

- (1) Schriften, die geeignet sind, Kinder oder Jugendliche sittlich zu gefährden, sind in eine Liste aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizende sowie den Krieg verherrlichende Schriften. [...]
- (2) Eine Schrift darf nicht aufgenommen werden
 1. allein wegen eines politischen, sozialen, religiösen oder weltanschaulichen Inhalts;
 2. wenn sie der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre dient;
 3. wenn sie im öffentlichen Interesse liegt, es sei denn, daß die Art der Darstellung zu beanstanden ist.
- (3) Den Schriften stehen Ton- und Bildträger, Abbildungen und andere Darstellungen gleich."

Paragraph (3) bedeutet also auch eine Zuständigkeit für Spiele bzw. Computerspiele. Mit FSK-Freigaben für Kino- und Videofilme hat die BPjS allerdings nichts zu tun, wie auch Fernsehproduktionen nicht zu ihrer Einflußsphäre gehören.

Vor allen Dingen folgende Kriterien sind für die BPjS ausschlaggebend:

- exzessive Gewaltdarstellungen
- Verherrlichung von Nazi-Ideologie und Rassenhaß
- Verherrlichung oder Verharmlosung von Krieg
- Pornographie, die ‚sexualethisch desorientierend‘ wirkt
- Verherrlichung oder Verharmlosung von Drogenkonsum

Wie erfährt man überhaupt von Indizierungen?

Bekanntgemacht werden die Indizierungen im Bundesanzeiger, einem Blatt, in das sicherlich ein Großteil der betroffenen Personengruppen keinen Einblick hat. Auf der Website der BPjS gibt es keinerlei Liste und im

Internet sind an anderen Stellen allenfalls unvollständige und inaktuelle Listen zu finden, die auf Wunsch der Behörde auch nicht weitergepflegt werden. Dazu später mehr.

Verleger, Zwischenhändler und Importeure sind allerdings nach Paragraph 4 GjS verpflichtet, ihre Abnehmer von der Indizierung zu informieren.

Was aber hat eine Indizierung eigentlich für Konsequenzen?

Dies ist im GjS Paragraph 3-5 geregelt. Verstösse dagegen werden mit Geld- oder Freiheitsstrafen bis zu einem Jahr geahndet. Erziehungsberechtigte (in der Regel die Eltern) geniessen erhöhten Schutz. (Paragraph 21 GjS)

Paragraph 5 beinhaltet, daß indizierte Medien Kindern und Jugendlichen in keiner Form zugänglich gemacht werden dürfen. Das heißt, sie dürfen ihnen nicht nur nicht verkauft oder geschenkt werden, sondern auch weder gezeigt noch in ihrem Beisein genutzt werden.

Für Gewerbetreibende bedeutet dies, daß indizierte Objekte nicht an Orten ausgestellt und angeboten werden dürfen, die Kindern und Jugendlichen zugänglich sind. Nur ein Verkauf "unter dem Ladentisch" ist erlaubt und nur, wenn der (volljährige) Kunde von selbst danach fragt.

Lt. Paragraph 4 dürfen der 'Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen', Kioske und der Versandhandel (da dort die Altersüberprüfung problematisch ist) keinerlei indizierte Medien anbieten, verkaufen, verleihen oder vorrätig halten.

Interessant auch der Inhalt des Paragraphen 5. Hier geht es um Werbeverbote. Für indizierte Medien darf nicht mehr in der Öffentlichkeit geworben werden, nur noch in lediglich Erwachsenen zugänglichen Räumen. In keinem Fall darf mit der Indizierung "geworben" werden bzw. damit, daß ein Indizierungsverfahren anhängig ist oder war, auch wenn ein Medium dann nicht indiziert wurde.

Originaltext BPjS: "Verboten ist jede Form der Werbung, auch die Werbung, die selbst nicht jugendgefährdend ist. Die Nennung auch nur des Titels eines indizierten Mediums ist verboten (sogenannte gegenstandsneutrale Werbung)."

Die Frage nach dem Sinn dieser Maßnahmen

Zweifellos wird unsere Gesellschaft mit einer Flut von teilweise äußerst gewalttätigen und pornographischen Medien eingedeckt. Leider gibt es auch einzelne rassistische Dinge, gegen die zweifellos vorgegangen werden muß. Den Begriff der 'Zensur' der im Zusammenhang mit der BPjS auch schon fiel, wird von ihr vehement zurückgewiesen, denn es gehe ja nicht um ein komplettes Verbot der Objekte, sondern lediglich um das Verhindern des Zugriffs von Kindern und Jugendlichen darauf.

Das ist ein löbliches Ziel und bei manchem Schund kann man da auch bedenkenlos zustimmen. Die Gefahr des gelegentlichen Mißbrauchs der Kompetenzen der Entscheider aus Geschmacksgründen und die, bei den oben genannten Maßnahmen doch faktisch einem Verbot bzw. einer Demontage jeder wirtschaftlichen Erfolgsmöglichkeit nahekommende Realität (da vielfach keinerlei Präsenz im Handel bzw. keinerlei Werbung oder auch nur Nennung), läßt aber doch gelegentlich Fragen am Sinn der praktizierten Handhabung

aufkommen. Dafür ist auch vor allen Dingen der folgende Abschnitt von Bedeutung.

Die Frage nach der Wirkung der Maßnahmen

Viele Gerüchte ranken sich ja um die 'verbotenen' Computerspiele. Manchmal ist gar nicht konkret bekannt, ob dieses oder jenes nun indiziert ist oder nicht, was auch von der Informationspolitik der BPjS herrührt. Das Interesse ist aber auf jeden Fall geweckt, getreu dem Motto: "Was verboten ist, übt einen besonderen Reiz aus".

Bei einer nicht repräsentativen, aber doch den Trend aufzeigenden Umfrage des Landesinstituts für Schule und Weiterbildung Soest, der Klassen 5, 6 und 7 an einer Kölner Gesamtschule im Herbst 1996 zum Thema Video/Computerspiele, gab die Hälfte der Jungen (aber nur wenige Mädchen) an, schon einmal verbotene Spiele ausprobiert zu haben. 43% gaben an, daß sie gerne (noch) eins ausprobieren wollen.

Sicherlich ist dies ein Mitgrund dafür, daß die BPjS, wie oben angesprochen, möglichst jede Erwähnung der konkreten Titel z.B. im Internet vermeiden will, um gar nicht erst neugierig zu machen, selbst wenn es dort um Aufklärung geht.

Trotzdem hat fast jeder schon von den bekanntesten Spielen gehört und sehr viele haben sie auch selbst bereits gespielt. Zumindest die rigide Informationspolitik scheint da wenig zu fruchten.

Die Frage der Verhältnismäßigkeit am konkreten Fall von Computerspielen

Kritiker, darunter hochrangige Experten für Neue Medien, bemängeln, daß in aller Welt bekannte und beliebte topmoderne Mainstreamprodukte hier in Deutschland durch Indizierung mit pornographischen und rassistischen Machwerken in einen Topf geworfen werden oder das in Filmen, wie Braveheart und Predator, eine ganze Menge sehr echt wirkender Menschen durch Gewalt ums Leben kommen, ohne solchen Restriktionen unterworfen zu sein.

"Indizierungen in diesem extrem dynamischen und unüberschaubaren Markt, der sich zum Teil auch unkontrollierbarer Vertriebswege (z.B. Internet, Schwarzmarkt) bedient, greifen jedoch viel zu spät und erreichen bei den Kids eher das Gegenteil. Für Jugendliche, die sich in der Spieler-'Subkultur' bewegen, werden diese Spiele dadurch 'künstlich' interessant gemacht. Indizierungen unterstreichen die vermeintliche 'Qualität' eines Spiels, das man auf jeden Fall haben muß. ..."

(Friedemann Schindler / Jens Wiemken, zitiert aus: "Wer hat Angst vor Super Mario? - Computerspiele und pädagogische Praxis" in: W. Faulstich, Gerhard Lippert (Hrsg.), "Medien in der Schule", S.246)

Gegenwärtig gelangen Produkte dieses Segments erst einmal ungeprüft auf den Markt. Da die BPjS nur auf Antrag aktiv wird und dann irgendwann entscheidet, haben sich die Spiele schon unkontrollierbar verbreitet und das Interesse wird dann tatsächlich nur noch angefacht, da auch ein Behindern der Nennung dieser Spiele (ab diesem Zeitpunkt) den Wirbel, den das Entfernen vom Markt verursacht, nicht vertuschen kann.

Dies läßt dann doch am Sinn der Aktion an sich zweifeln. Das angeblich verdammenswerte Produkt hat gerade in der Klientel, von der es ferngehalten

werden sollte, einen besonderen Schub bekommen - und das mit Hilfe der Bundesbehörde, diametral zu ihrer eigentlichen Intention!

Sehr lesenswert ist übrigens die vom Mai 1994 stammende Begründung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften zur Indizierung von Doom, einem Spiel, das wohl nicht nur durch seine technischen und spielerischen Merkmale derart bekannt wurde, sondern auch durch den Vorgang der Indizierung selbst:

"Wesentlicher Inhalt des Spiels ist die bedenkenlose, realistisch inszenierte Tötung, unter anderem von Gegnern in Menschengestalt, was für jeden Zuschauer klar und zweifelsfrei erkennbar ist. Die sozial-ethische Desorientierung rührt hier aus der Einübung des gezielten Tötens. Die programmimmanente Logik bindet den Spieler an ein automatisiertes Befehls- und Gehorsamsverhältnis, dessen wesentlicher Kern das reaktionsschnelle Töten menschen-, beziehungsweise tierähnlicher Gegenüber ausmacht. Möglichkeiten des Ausweichens oder ähnlicher nonaggressiver Konfliktlösungen existieren nicht. Da sich der Spieler im stetigen Kampf um das eigene Überleben befindet, wird er gefühlsmäßig intensiv in das Spielgeschehen einbezogen. Die Art der Steuerung verlangt stetige Konzentration, schnelle und zuverlässige Reizaufnahme sowie mittelmäßig bis hohe Leistungen im Bereich der Feinmotorik. Eine kritische Bewertung des aggressiven Spielinhalts ist dem Spieler aufgrund einer derart hohen psycho-physischen Beanspruchung nicht möglich. Das Töten wird, der hohen Leistungsmotivation insbesondere männlicher Heranwachsender entgegenkommend, spielerisch eingeübt und zum sportlichen Vergnügen verniedlicht."

(Auszug, zitiert nach: Computerspiele-TÜV, Hrsg. Förderverein für Jugend- und -sozialarbeit e.V.)

Zu einer der zentralen Kriterien der BPjS in der Beurteilung von Computerspielen, ist mittlerweile insbesondere die Verwendung menschlicher oder menschenähnlicher Gegner geworden. Viele Spiele erscheinen speziell in Deutschland mit leicht veränderten Versionen, in denen diese Gegner als Tiere, Mutanten oder, besonders beliebt, als Androiden bzw. Roboter auftreten. Für manche Spiele, wie z.B. Quake 2 hat der BPjS dieses allerdings nicht genügt und, nachdem sie es am 20.12.1997 vorläufig indizierte, Strafantrag bei der Staatsanwaltschaft Stuttgart gestellt.

Der Staatsanwalt konnte sich dann allerdings nicht der Auffassung anschließen, daß Quake 2 unter den Paragraphen 131 StGB falle, weil die dort präsentierten Wesen nicht als "Mensch" einzustufen wären. Diese Einschätzung des Staatsanwalts beruht auf einem Urteil des Bundesverfassungsgerichts zum Videofilm "Tanz der Teufel". Er kam aber zu der Auffassung, daß der Vertrieb des Computerspiels trotzdem strafrechtlich relevant sei und zwar da es unter den Paragraphen 6 Nr.3 GJS einzustufen sei.

Was für Blüten die Handhabung durch das BPjS teilweise treiben kann, zeigt meiner Meinung nach, das Beispiel des ebenfalls äußerst bekannten Spiels "Command & Conquer", das zum Wegbereiter für eine ganze Armada von diversen Klons geworden ist. Die kleinen Soldaten, die unter anderem auf der Landschaft dirigiert werden müssen, sind in den Standardversionen natürlich Menschen, in der deutschen sehen sie zwar identisch aus, aber die Samples wurden ausgetauscht. Befehlsbestätigungen erklingen nun 'robotisch' und wenn ein Panzer über sie hinwegrollt, ertönt ein Geräusch, das an eine zerdrückte Bierdose erinnert. So genügte es dann also den

Vorschriften - Realsatire pur.

Fazit zur gegenwärtigen Praxis

Es bleibt zu konstatieren, daß der derzeit praktizierte Umgang mit potentiell problematischen Computerspielen zwar von hehren Zielen getragen ist und teilweise auch von den Produkten her eine Berechtigung hat, daß aber, neben einigen zweifelhaften Entscheidungen und einer zensurähnlichen Wirkung in manchen Bereichen (da die Programme auch für Erwachsene nur sehr schwer zu beziehen sind), insbesondere nicht die gewünschte Wirkung erzielt wird.

Die Intention war, Kinder und Jugendliche nicht mit für sie ungeeigneten Inhalten in Berührung kommen zu lassen, was leider, wie beschrieben, durch ein verspätetes Verfahren in der heutigen Zeit, mit den Möglichkeiten zur schnellen Verbreitung der Medien, nicht zu erreichen ist. Dagegen wird eine vermehrte Aufmerksamkeit gerade der zu schützenden Gruppe auf diese Objekte gezogen.

Gibt es Alternativen?

Um nicht mißverstanden zu werden: Viele der von der BPjS indizierten Spiele sind unzweifelhaft nicht für Kinder und Jugendliche geeignet - harmlos ausgedrückt - und sollten ihnen wirklich nicht zugänglich gemacht werden. Nur die Wirkung, bzw. das, was bisher vielmehr nicht bewirkt wurde, ist es, was meine Kritik weckt. Dieser Weg hat sich in vielen wichtigen Fällen offensichtlich als nicht praktikabel erwiesen.

Eine Alternative stellt vielleicht die Initiative der ←

Unterhaltungssoftwareindustrie

dar. Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) und der Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit (fjs) haben im Herbst 1994 die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) gegründet. Auch hier begutachten Gremien die Spiele und vergeben zur Orientierung fünf Alterseinstufungen, mit denen die Software gekennzeichnet wird, BEVOR sie auf dem Markt erscheint:

- Geeignet ohne Altersbeschränkung
- Geeignet ab 6 Jahren
- Geeignet ab 12 Jahren
- Geeignet ab 16 Jahren
- Nicht geeignet unter 18 Jahren

Ein pragmatischer, den realen Bedingungen angepaßter, unbürokratischer Kompromiß zwischen den Lösungen und Vorgehensweisen der BPjS und USK, also zwischen Behörde und Industrie, könnte einen Mittelweg darstellen, der die gewünschte Wirkung nach sich zieht.

Quellen und Adressen:

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften,
Postfach 26 01 21, 53153 Bonn

<http://www.bmfsfj.de/bpjs/>

--

Das Indizierungs-FAQ von Marc Aurel (4-tea-2@bong.saar.de),

<http://www.saar.de/~bong/archiv/faq/indexfaq.html>

sowie dortige Zitate aus der offiziellen BPjS-Broschüre "Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften informiert: Gesetzlicher Jugendschutz".

--

Landesinstitut für Schule und Weiterbildung, Soest

<http://www.lsw.nrw.de/lswhome/>

bzw. zu diesem Thema:

<http://www.learn-line.nrw.de/Themen/Computerspiele/umgangl.htm>

--

Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK)

<http://www.usk.de>

Weitere Stellungnahmen zum Thema "Indizierung" sind unter folgender Adresse zu finden:

<http://www.educat.hu-berlin.de/~frerk/spiele/diskuss.html>

Einen interessanten Text zum Thema: "Ist die BRAVO jugendgefährdend?" finden Sie unter:

<http://www.nordzeit.de/Storchennest/bravog.htm>

1.9 DEKUBI

DEKUBI
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

DEKUBI klang für mich beim ersten Mal recht mysteriös, da ich vorher noch nie etwas davon gehört hatte.

Was bedeutet DEKUBI?

DEKUBI steht für Deutsche Kultur Bilder und es handelt sich dabei um eine CD im Vertrieb des APC&TCP, die eher eine multimediale Geschichtslektion darstellen soll, als nur eine Bildersammlung, mit dem Anspruch vom Mittelalter bis zum Zeitalter der Technik deutsche Geschichte spannend zu vermitteln.

Der erste Eindruck, der durch ein gutgestaltetes Cover gewonnen wird, trüben unterirdische Schreibfehler der hintenstehenden Erläuterung, die ein schnödes Korrekturlesen eliniert hätte - vor dem Druck.

Voraussetzungen

An Systemvoraussetzungen werden neben dem obligatorischen CD-Rom-Laufwerk, Amiga-OS ab 2.0, sowie 2 MByte Speicher abverlangt.

Zwölf Epochen werden als Icons angeboten, plus einer Einführungs- und Endsequenz. Nachdem eines dieser Kapitel durchgelaufen ist, beginnt es wieder von vorne und man muß es mit Escape abbrechen und das nächste Starten - sehr unkomfortabel, gelinde gesagt. Einen Hinweis innerhalb

des "Programmes" auf die Ersteller gibt es nicht - aber in einem kleinen Readme, das übrigens mit keiner Silbe den APC&TCP erwähnt, ist zu lesen, daß die Gebrüder J. und H. Jülich aus Köln die Inhalte der CD erstellt haben.

Anleitung?

Nur in diesem Readme ist ein kleiner Hinweis zur Bedienung zu finden, nämlich, daß man bei ChipMem-Problemen die linke Maustaste zum wiederholten Laden der aktuellen Seite drücken soll.

Es geht los

Der nachfolgend beschriebene Ablauf ist für jedes Kapitel so ziemlich äquivalent. Los geht es mit einer kleinen Animation der Autorenkürzel, der Anzeige der Hauptthematik "Deutsches Leben in fünf Jahrhunderten" und der jeweiligen Überschrift, zusammen mit einer kurzen Dudeldei-Musik aus irgendeinem C64-Spiel. Danach erscheinen diverse Seiten mit Text auf schwarzem Grund. Der Zeichensatz ist etwas bröselig, aber dafür wenigstens recht groß.

Der Amiga spricht

Eine Sprecherin liest den Text vor. Mit der rechten Maustaste kommt man zur nächsten Seite (nachdem man es durch Probieren herausgefunden hat). So geht es einige Seiten weiter. Beim Inhalt handelt es sich um eine allgemeine Einführung zur behandelten Epoche, die meist wirklich sehr allgemein gehalten ist und häufig nichts bietet, was man nicht schon dem Geschichtsunterricht während einer durchschnittlichen Schulbildung entnommen hätte.

Nun zum Gesprochenen: Die Frau, die diese Aufgabe übernommen hat, kann gut lesen, spricht Hochdeutsch ;) und deutlich. Das waren die positiven Punkte.

Leider sind es nicht die entscheidenden! Denn die Qualität der Aufzeichnung läßt sehr zu wünschen übrig und ist generell nie als gut zu bezeichnen. Sie ist sehr schwankend, teilweise sind die Samples verrauscht oder mit gelegentlichen Hintergrundgeräuschen (Gardine wird gezogen) versetzt und manchmal klingt es eher nach "Geschichten aus der Gruft".

Sehr deutlich erkennbar wird daran, daß auch im selben Kapitel viele Unterbrechungen während der Aufnahme stattgefunden haben.

Das ist ein negativer Punkt. Ein zweiter wäre, daß die Dame sehr, sehr monoton spricht und damit leider eher die Wirkung einer Schlaftablette vermittelt, statt der versprochenen Spannung. Außerdem sind die relativ zahlreich im Text vorkommenden 'Kirchen' beim besten Willen nicht mit Kirschen zu verwechseln. ;)

Nun sind die reinen Textseiten schon recht trocken, aber die Gesamtwirkung ist so leider motivationstötend.

Die versprochenen Bilder

Nach dieser Einführung erscheinen jeweils Seiten mit einer Grafik auf der linken Bildschirmhälfte und einem, das Bild erläuternden, Text auf der

rechten Seite. Diesmal werden die Texte nicht etwa vorgelesen, damit man sich voll auf die Bilder konzentrieren kann, sondern nur diverse Musiken sehr unterschiedlicher Couleur, sorgen für klangliche Untermalung, wobei besonders zu bemängeln ist, daß Techno-Musik z.B. nur schlecht zum Mittelalter paßt.

Die Bilder weisen durchweg eine gute Qualität auf. Die Motive sind anschaulich gezeichnet, stimmig und mit 256 Farben auch farbenfroh. Ein paar wenige und auch sehr kurze Animationen sollen auflockern. Sie vergehen in den zwölf Epochen aber wie Butter in der Sonne. Hier steckt keine Würze in der Kürze.

...aber der Text?

Zum Text: Die Satzkonstruktionen wirken gelegentlich etwas un gelenk, so wie auch manche Formulierungen ("Geisteshelden" ?). Abenteuerlich sind einige Schreibfehler wie "Gauckler" (Gaukler) oder "Nahmen" (Namen) - auch hier hätte also ein Korrekturlesen geholfen.

Inhaltlich erscheint das Konzept unausgegoren. Die Einführungen wirken irgendwie saft- und kraftlos - undetailliert und unspektakulär, was auch an der Präsentation liegen mag, aber gerade diejenigen, die sich mittels des neuen Mediums von der Faszination überzeugen lassen wollen, die Geschichte ausüben kann, werden hier nicht bei der Stange gehalten und sie sind, vom dargebotenen Inhalt her, die Hauptzielgruppe. Die Texte zu den Bildern sind gelegentlich interessant, aber die Auswahl der Grafiken, die einen Text nach sich ziehen, erscheint zufällig und es entsteht so nur ein kaleidoskophaftes Bild der Zeit. Es kommt einem vor, wie auflockernde Abbildungen in einem Geschichtsbuch mit Untertiteln, nur der Text, in den diese Abbildungen eingebettet sind, fehlt.

Technisches

Technisch ist das Ganze, wie beschrieben, nicht zu loben: die Musik ist auch nicht auszustellen, man kommt nicht autmonatisch in die nächste Epoche (zumindest habe ich keine Methode gefunden - eine Anleitung gibt es ja nicht) und der Eindruck einer zusammengestoppelten Präsentation, mit Hilfe eines der dafür üblichen Programmpakete erstellt, drängte sich mir auf. Tatsächlich wird durch die Icon-Files der Kapitel jeweils der InfoPlayer von Scala aufgerufen und die eigentlichen Dateien enthalten nur ein paar wenige Kommandos.

Daran wäre nichts auszusetzen, wenn es nicht oder kaum auffallen würde, denn damit sind sicherlich auch gute Präsentationen machbar.

Schade

In diesem Fall hat es leider nicht geklappt. Die Mühe, die die Erstellung zweifelsohne gekostet hat, hätte mit mehr Sorgfalt vielleicht mehr Früchte tragen können, so aber ist DEKUBI für diesen Preis für niemanden empfehlenswert. Gerade der Amiga hätte sicherlich Bedarf für ein Produkt dieser Art.

Produkt: DEKUBI	Hersteller: APC&TCP	
Art : Edutainment-CD	Version : -	
Preis : 39.95 DM	Bez.Quelle: APC&TCP	

Leistungsfähigkeit:	5	
Benutzerfreundlich:	5	
Dokumentation :	6	
Preis-/Leistung :	6	

Gesamt :	6	

APC&TCP, Postfach 59, D-83236 Übersee
<http://www.chiemgau.com/apc&tcp/>

1.10 AmigaTimes-CD

AmigaTimes-CD
 von
 Gregor Franz
 G.Franz@gmx.de

Die AmigaTimes, ebenfalls ein Online-Magazin für den Amiga, hat eine eigene CD-ROM herausgebracht, die vom APC&TCP produziert und vertrieben wird.

Das Cover-Motiv wirkt gelungen. Der erläuternde Text auf der Rückseite ist leider mit einigen vermeidbaren Fehlern versehen, insbesondere fehlende Leerzeichen zwischen manchen Wörtern fallen auf, und wirkt arg in eine Ecke gequetscht, da er nur etwa ein Viertel der zur Verfügung stehenden Fläche nutzt.

Aber das sind Kleinigkeiten. Wichtiger vielmehr ist der Inhalt.

Neben einem Hallo-Guide, der einen begrüßt, die Macher vorstellt und einen Einblick in die Entstehungsgeschichte des Magazins vermittelt, gibt es das obligatorische Icon, welches einige wichtige Assigns erstellt und mehrere Verzeichnisse auf der gut gefüllten Scheibe, die ich nachstehend beschreiben werde.

"AmigaTimes" enthält natürlich die gesammelten, bis zum Zeitpunkt der Entstehung der CD erschienenen Ausgaben des Magazins, entpackt und gepackt in den vorhandenen AmigaGuide- und HTML-Varianten.

Hinter "Vollversion" verbirgt sich AmiAtlas 2.0 (inkl. Keyfile), mit dem es u.a. möglich ist, innerhalb Deutschlands überregionale Autofahrten zu planen und sich den Verlauf der Strecke anzeigen zu lassen. Das Programm, das mehr als 10.000 Einträge (Orte und Straßen) enthält, ist mit einem Stand vom September 1995 zwar nicht mehr taufrisch aber doch recht nützlich.

"Demos" enthält zwei Unterverzeichnisse und ein Readme, welches einen darauf aufmerksam macht, daß eine Vorinstallation der Programme schlecht möglich sei, da man ja z.B. nicht wisse, ob der User nun über eine FPU verfüge oder nicht und man mehrere Versionen installieren müßte. Sicherlich ist dies ein Problem, gerade bei Anwendersoft, aber wenn man von einer Konfiguratin mit dem kleinsten möglichen Nenner ausgehen

würde, könnte man die Demos trotzdem erst einmal anschauen.

Auf jeden Fall ist man also in den meisten Fällen gezwungen, die Software individuell zu installieren, um sie testen zu können. In "Demos/Programme" finden sich eine ganze Reihe bekannter Vertreter dieser Gattung, nämlich AmigaWriter, ArtEffect 2.6, ArtStudio Pro, BurnIt, Elastic Dreams, PPaint 7.1, ScanQuix 3, StormC, TurboCalc 5d, VideoFX, WarpUp, Wildfire PPC und ein paar mehr.

"Spiele" enthält u.a. Demoverversionen von Foundation, Flyin'High, Myst, Napalm, Odyssey und OnEscapee, um die wichtigeren zu nennen.

Das nächste Hauptverzeichnis ist "Internet". Hier gibt es Demoverversionen der wichtigsten Web-Browser (IBrowse, AWeb und Voyager), sowie des bekannten Internet-Klients Miami. Natürlich sind auch FTP-, IRC- und Mailprogramme enthalten, nicht zu vergessen Term. Gerade für Internet- und DFÜ-Einsteiger eine hilfreiche Basis-Sammlung.

In "Module" sind ca. 200 verschiedene Module enthalten, die von sehr unterschiedlicher Qualität sind, aber sicher ist fast für jeden etwas dabei. Sicher positiv, daß DeliTracker2 hier, zum Abspielen bereit, installiert ist - in einem eigenen Ordner wäre er aber sicher besser aufgehoben gewesen, da seine Programmbestandteile teilweise zwischen den Musikmodulen verstreut sind.

Was aber verbirgt sich hinter dem schwammigen Begriff "Sonstiges"? Mehrere Unterverzeichnisse! Namentlich: "APC&TCP", mit dem Clubantrag; "Bilder", mit kaum bemerkenswertem Inhalt; "Texte", von dem die meisten Einträge auch eher dem Mantel des Vergessens anheim fallen sollten, immerhin ist hier aber auch ein kleines 'Backbuch' zu finden.

Das letzte der Subdirectories hier in diesem Ordner, enthält "Tools". Auch hier sind wieder einige der bekannten und bewährten Vertreter dieser Sparte zu finden, wie Toolmanager, MagicMenu, NewIcons und MCP.

"Programme" - hier gibt es einige größeren Softwaretitel, vielfach aus dem PD-Bereich, wie GoldED, AmiCDFS, MUI, MagicWB, IDE-fix, STFax usw.. Einige sind als Shareware ebenfalls eingeschränkt.

14 verschiedene, meist gute PD-"Spiele" sind im Verzeichnis gleichen Namens enthalten, z.B. BlitzBombers, FreeCiv und BoulderDäsh.

Das zum Inhalt. Wie lautet das Fazit?

Schwierig zu sagen: die Zusammenstellung der Tools, Programme und Demos ist durchaus sorgfältig erfolgt. Für eine Archiv-Funktion ist die Auswahl aber etwas zu gering und ausgesucht. Die nicht mehr frische Vollversion von AmiAtlas ist zwar eine nette Zugabe, rechtfertigt aber für viele Leser sicher nicht den Kauf.

Für Leute mit DFÜ- und/oder Internet-Zugriff (also die Mehrzahl) bietet die CD wenig, was sie nicht auch auf anderem Wege schon bekommen hätten oder leicht bekommen könnten. Wer Downloads sparen will greift auf die aktuelleren Aminet-CDs zurück.

Gerade für Einsteiger eventuell eine Alternative, bietet diese CD insgesamt aber zu wenig eigenes Profil, um aus der Anzahl ähnlich

gestrickter Produkte herausragen zu können.

Produkt: AmigaTimes-CD	Hersteller: APC / Niffi&Co.	
Art : Daten-CD	Version : -	
Preis : 24.95 DM	Bez.Quelle: APC&TCP	

Gesamt	: 3	

APC&TCP, Postfach 59, 83236 Übersee
<http://www.chiemgau.com/apc&tcp/>

1.11 Games Attack

Games Attack
 von
 Gregor Franz
 G.Franz@gmx.de

Nachdem der APC&TCP mit seinen CD's gleichen Namens Nummer 3 und 4 schon Versuche der Zusammenstellung von PD-Spielsammlungen unternommen hat und in beiden Fällen verheerende Testurteile in unseren Tests erhielt, probiert er es noch ein weiteres Mal, diesmal unter der Bezeichnung "Games Attack". Ein Vol.1 könnte weitere Fortsetzungen bedeuten.

Das CD-Design ist dieses Mal im Verhältnis recht gut gelungen. Eine ganze Menge, auch neben den eigentlichen Spielen, soll die CD enthalten "...und das alles ist bereits fix und fertig installiert und wartet nur darauf von Ihnen erkundet zu werden!" verspricht der Text auf der Hülle. Warten wir es ab.

Das Hauptverzeichnis

Das CD-Icon ist zwar ganz nett 'designt', aber leider riesengroß. Im Hauptverzeichnis erwarten einen neben einem Readme-Guide, der bis auf den Covertext aber nur Danksagungen und Kontaktadressen enthält - dies allerdings auf Englisch und Deutsch, zwei klickbare Icons. Eine kleine Erläuterung des Inhaltes hätte sich hier angeboten, ebenso wie die Aufklärung von Anfängern über die Funktion der beiden Icons "Palette" und "KlickMe", die Farb- und Assigneinstellungen vornehmen und bei zweiter Betätigung auch wieder rückgängig machen. Ein Blick in den zugehörigen Text zu "Klickme" offenbart aber eine erschreckend geringe Anzahl an vorhandenen Assigns zu Spielen, nämlich genau zwölf werden lediglich berücksichtigt. Das läßt Probleme erwarten.

Das Verzeichnis "Club-Infos"

Fünf Directories werden angeboten. Zum ersten "Club-Infos", in dem es lediglich ein paar Informationen und Aufnahmeformulare des APC&TCP zu bestaunen gibt.

Das Verzeichnis "SuchTool"

"SuchTool" enthält eine lizenzierte Version, des schon auf einigen anderen

APC&TCP-CD's eingesetzten CDCat, welches das Aufspüren von bestimmten Programmen innerhalb der vorhandenen vorgefertigten Listen ermöglicht. Außer der Game Attack-Liste, werden hier die der APC-CD's 2, 4, 5 und 6 geboten. Zur Benutzung dieses nützlichen Tools ist es allerdings erforderlich zu wissen, wonach man sucht.

Das Verzeichnis "Tools"

Als sehr reichhaltig erweist sich "Tools". Hier gibt es weitere diverse Unterverzeichnisse. "Editor" enthält elf verschiedene Editoren für bekannte Spiele, wie Civilisation, F1 Grand Prix oder Sensible Soccer.

"HD-Install": Hier sind insbesondere die Zusammenstellungen "JST" und "WHD" bemerkenswert, die eine große Anzahl verschiedener HD-Installer zu vielen Diskettenspielen bieten.

"Hint": Enthält neben Cheatkollektionen u.a. AdventureSolutions, also englischsprachige Lösungen für eine ganze Menge Adventure-Klassiker.

"Misc": Die unvermeidlichen hilfreichen Degradier sind hier zu finden, ebenso wie die Tools SnoopDos bzw. Scout, die u.a. zeigen, was auf der Festplatte konkret abläuft.

"Patch-Update": Die von vielen Firmen nach Veröffentlichung ihrer Spiele nachgereichten Patches, die Fehler beheben oder zusätzliche Features bieten, sind in diesem Verzeichnis enthalten - und zwar 30 Stück.

"System": Ein großer Teil der Software-Pakete, die nicht nur der Spieler für ein leistungsfähiges System braucht, sind hier enthalten. Dazu zählen das Soundsystem AHI, CyberGfx, Picasso96, MUI, AmiCDFS.

"Trainer-Cheater": Weitere Trainer und Cheater für 21 Spiele.

Das Verzeichnis "Spielstände"

Im nächsten Hauptverzeichnis "Spielstände" sind dieselben für 23 kommerzielle Spiele enthalten, z.B. von SimCity, Frontier, NemaC oder diversen Rollenspielen.

Das Verzeichnis "Demos"

Bei "Demos" dringen wir langsam an den Kern der CD vor. 55 verschiedene sind hier zu finden, hauptsächlich zu relativ aktuellen Spielen, manche sind auch noch nicht erschienen und manche werden es wohl auch nie.

Das Verzeichnis "PD"

Das eigentliche Herz der Sammlung stellt natürlich "PD" dar. Hier ist, im Gegensatz zu den vorherigen APC-Spielkollektionen, eine weitere sinnvolle Unterteilung vorgenommen worden.

Hier ein Überblick:

"Action" enthält 30 Spiele - erwähnenswert: Deluxe Pacman, MegaBall, Snakes. "Board-Card" enthält 17 Brett- und Kartenspiele - erwähnenswert: AMonopoly, ASokoban, Stratego. "Jump'n'Run" enthält 20 Spiele - erwähnenswert: Boderunner, JetSetWilly, Werner. "Role-Adventure"

enthält 20 Spiele - erwähnenswert: ChildMurder. "Shoot`Em`Up" enthält 31 verschiedene Spiele - erwähnenswert: Transplant, Assimilation, Rocketz. "Think" enthält 33 Spiele - erwähnenswert: Reversi, Atomic, Mines. "WB" enthält 21 Spiele - erwähnenswert: MiniArcanoid, 5inRow, Kniffel, WBSteroids.

Die Spiele sind Beispiele, die die Art der Einträge verdeutlichen, teilweise sind sie aber auch die herausragenden Vertreter ihrer Sparte.

Viele sind natürlich nicht sauber programmiert, lassen sich nicht beenden oder sind von amateurhafter Qualität. Darauf muß man sich auf jeden Fall gefaßt machen - ein paar Goldstücke sind natürlich darunter.

Die Auswahl

Das die Auswahl begrenzt ist, nicht nur auf Masse gesetzt wurde, um mit Angaben wie "1.000 Spiele enthalten" glänzen zu können, ist einerseits positiv, da viel Schrott herausgefiltert wurde. Andererseits fallen auch ein paar wichtige Lücken auf, da ich gute Spiele, wie Dr.Mario, Trailblazer, Cybernetix, HyperDrive oder SpeedRacerFX vermißt habe.

Die Sammlung ist also begrenzt und sortiert, viele Fehler der Vorgänger wurden nicht mehr gemacht. Die Demos sind sicher für viele interessant, bleiben aber, was sie sind, nämlich kostenlose Werbung der Firmen zum Anlockern potentieller Kunden. Das ist nicht anzukreiden, aber sie sind halt nur Beiwerk.

Das oben erwähnte Zitat von CD-Hülle, daß alles problemslos startbar wäre, gilt für einige Spiele nicht. Diverse Assignabfragen tauchten auch bei manchen, die sich direkt starten lassen würden, auf. Aber das ist ein Problem, das bei wahrscheinlich keiner dieser Sammlungen jemals in den Griff zu bekommen sein wird. Vor solchen Aussagen sollte man sich allerdings hüten - man könnte daran gemessen werden.

Die Zusammenstellung von Spielständen wird sicher nur in sehr speziellen Fällen von Interesse sein, aber insbesondere das Tools-Verzeichnis mit vielen Spiel-Zusätzen und Hilfsmitteln, sowie den wichtigsten größeren Software-Paketen kann überzeugen.

Fazit

Leider gehört dies alles aber zum Beiwerk. Bei den Spielen selbst bleiben zu große Lücken in der Sammlung, was zusammen, insbesondere mit dem, auch gegenüber den anderen Sammlungen, stark erhöhten Preis, keine wirklich gute Bewertung zuläßt. Trotz des unleugbaren Qualitätssprungs wirft das verheißungsvolle "Vol. 1" unweigerlich die Frage auf: Brauchen wir wirklich noch mehr solcher Sammlungen?

```

-----
| Produkt: Games Attack          | Hersteller: APC&TCP          |
| Art      : Daten-CD           | Version   : -               |
| Preis   : 39.95 DM            | Bez.Quelle: APC&TCP          |
-----
| Gesamt      :                  | 3                            |
-----

```

APC&TCP, Postfach 59, 83236 Übersee

<http://www.chiemgau.com/apc&tcp/>

1.12 The Scene Archive

The Scene Archive
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

Die CD "The Scene Archive" des APC&TCP enthält eine Auswahl von Demos der Jahre 1988 bis 1998. Das Design der Hülle ist diesmal sehr gut gelungen, der englischsprachige Text auf der Rückseite läßt erwarten, daß auch der Inhalt Kenntnis dieser Sprache voraussetzt.

Dies erweist sich als richtig - die gesamte Dokumentation ist Englisch. Eine Überraschung ist aber, daß es sich bei der CD eigentlich gar nicht um "The Scene Archive" handelt, sondern um eine 'Best of' desselben, das aus 7 CD's besteht und beim Ersteller, dem Australier Tony Hasselbacher, für ganze 105 US-Dollar bestellt werden kann.

Wichtiger Bestandteil der CD, ist der Archive-Guide, der, neben allgemeinen Infos, Danksagungen und ähnlichem, insbesondere ein Verzeichnis der enthaltenen Demos birgt, geordnet nach Erscheinungsjahr, Gruppe und Name.

Wenn man in einer dieser Listen eine Demo angewählt hat, erscheint eine Seite mit Angaben zu ihr, wie dem Pfad auf der CD, dem Erscheinungsjahr und den Spezifikationen, also unter welchen Bedingungen die Demo lauffähig ist. Hier werden also schon wichtige Hinweise gegeben, ob zum Beispiel unter AGA Schwierigkeiten zu erwarten sind.

Häufig wird auch ein Knopf angeboten, hinter dem man eine Beurteilung aus dem Scene-Guide findet, der dann aufgerufen wird. Hier gibt es neben einer Wertung, auch einen erläuternden Text, der den Inhalt und die Effekte beschreibt.

Wieder zurück im Archive-Guide stehen auf der Demo-Seite noch die Release-Notizen, mit denen die Demo veröffentlicht wurde. Der Clou ist, daß die Demos per Extra-Knöpfen auch in den meisten Fällen direkt gestartet oder entpackt (wenn es sich um DMS-Archive handelt) werden können. In letzterem Fall kann man zwischen den unterschiedlichen Floppy-Laufwerken und der RAD-Disk als Zeil wählen, ansonsten werden bei angebotenen "RUN"-Knöpfen die evtl. notwendigen Befehle, wie z.B. Assigns, zwar auch im Klartext angezeigt, aber auch mit ausgeführt.

Integriert wurden auch einige später veröffentlichte Patches, mit denen sich manche ältere Demos, die ursprünglich nur von Diskette liefen, auch direkt von CD starten lassen.

Ansonsten braucht man eigentlich nur gelegentlich direkt auf der CD herumzusuchen, z.B. wenn mal trotzdem eine Demo nicht aus dem Guide heraus direkt zum Laufen zu bringen ist. Der Archive-Guide übernimmt aber die Aufgabe, als Kommandozentrale bzw. als Browser der CD zu fungieren, was man sich in der Qualität vom Ansatz her von so vielen CD's wünschen würde, und was ähnlich z.B. von den Aminet-CD's praktiziert wird.

Allerdings gibt es hier und da einige Fehler im Guide, die z.B. das direkte Ausführen doch scheitern lassen. Viele Demos lassen sich außerdem nicht beenden und so ist nach dem Start erst einmal Schluß mit jeder Komfortabilität und oft ein Reset notwendig, so daß man nur hoffen kann, daß die Demo den Versuch auch wert war. Dieses Problem ist natürlich nicht lösbar.

Die Bedienung überzeugt also insgesamt und auch der Inhalt kann den Demo-Fan überzeugen, denn sehr viele Demos, von mittelprächtig bis sehr gut, werden ihm geboten. Von den Klassikern wie "Odyssey" (Alcatraz), der legendären "RSI Megademo" (RSI) und der "World of Commodore"-Demo (Sanity), bis zu originellen Stücken, wie "In a World of ASCII" (Impact DK), die bekannte Demoeffekte auf ordinäre ASCII-Zeichen anwendet (sehr witzig!) oder "Nexus 7" (Andromeda) aus dem Jahre 94, bis hin zu den aktuelleren des Jahres 1998 reicht die Palette.

Wie schon aus dem Fakt ersichtlich ist, daß die komplette Sammlung 7 CD's umfaßt, fehlen natürlich auch einige Demos und es besteht kein Anspruch auf Vollständigkeit.

Positiv ist also die Zusammenstellung, die Bedienung und Dokumentation. Negativ fällt die rein englische Benutzerführung, gelegentliche Fehler im Browserguide und der, trotz der positiven Punkte, etwas zu hohe Preis auf. Echte Demo-Fans werden schon viele der Perlen dieser CD besitzen, andere aber von diesem Preis wahrscheinlich etwas abgeschreckt werden. Daher schrammt "The Scene Archive" an einer guten Wertung vorbei.

Produkt: The Scene Archive	Hersteller: APC&TCP	
Art : Daten-CD	Version : -	
Preis : 39.95 DM	Bez.Quelle: APC&TCP	

Gesamt :	3	

APC&TCP, Postfach 59, 83236 Übersee
<http://www.chiemgau.com/apc&tcp/>

1.13 Marblelous 2

Marblelous 2
 von
 Gregor Franz
 G.Franz@gmx.de

Marblelous 2 befindet sich auf zwei DD-Disketten. Ob normalerweise eine irgendwie geartete Verpackung dazugehörig ist, weiß ich nicht. Beim Testexemplar jedenfalls stand keine zur Verfügung.

Nach einem Blick auf die erste Disk ist man im ersten Moment etwas verwundert, da sich keinerlei Dokumentation oder Installationskript anfindet. Aber man ahnt es schon, auf der zweiten Diskette ist beides enthalten.

Dokumentation

Die Dokumentation gibt es sogar auf Englisch und Deutsch, ist man versucht zu sagen, aber letztere enthält lediglich ein 'a' (wirklich!). Das soll uns aber nicht weiter interessieren, vielleicht ändert sich in dieser Hinsicht ja etwas in den, für den ausländischen Markt bestimmten Verkaufsversionen.

Die Anleitung in Form eines AmigaGuides gibt die wichtigsten Hinweise zum Spiel allgemein und zur Bedienung im Speziellen.

Installation

Die Installation auf Festplatte klappt dank Installer reibungslos. Neben einer Version auch für die Standard-Amiga-Grafik, gibt es auch spezielle AGA-Grafik und eine Version für Grafikkarten.

Die Versionen

Die Grafikkartenversion nutzt ebenfalls die 256-Farbgrafik der AGA-Version, sollte aber mit einem 256-Zeilen-Bildschirmmodus gespielt werden, da ansonsten plötzlich mehrere synchrone Marblelous-Spiele den restlichen Platz ausfüllen, anstatt zum Beispiel einem schwarzen Rand. Je nach der ansonsten verwendeten Auflösung wird das Spiel auf dem Public Screen eventuell zu klein und macht dann so wenig Sinn.

Ich beziehe mich also auf die ansonsten identische AGA-Version. Los geht es mit einem netten Bild mit dem Spiellogo, auf das dann das Menü eingeblendet wird, sowie einer markig klingenden Musik im Hintergrund, die zu einem spannenden Action-Spiel passen würde.

Das Menü besteht lediglich aus Start, Paßwort-Eingabe, Highscore-Liste, Musik An/Aus und Quit. Negativ fällt die schlechte Farbwahl des Zeichensatzes auf, was die Lesbarkeit verringert. Zu den Einträgen selbst erübrigen sich zusätzliche Worte zur Funktion.

Das Spiel

Im Spiel selbst sieht man mehr oder weniger nur bunte Klötzchen in der Draufsicht. Irgendwo auf dem Spielfeld wird eine kleine Kugel gestartet, die sich unablässig in eine Richtung bewegt. Ziel des Spiels ist es, diverse verstreute Objekte einzusammeln, damit man an einem Farbkreis in den nächsten Level wechseln kann. Allerdings kann man die Kugel nicht selbst steuern, sondern man setzt im Spielfeld Marken mit Richtungspfeilen oder ein Pausezeichen. Es steht aber nur eine gewisse Zeit als Stopp zur Verfügung, die man an Hand eines Balkens an der rechten Bildschirmseite verfolgen kann, wo auch ein paar andere Angaben erscheinen, z.B. wieviel Objekte noch einzusammeln sind. Richtungsmarken kann man unbegrenzt setzen, gelegentlich steht einem aber nur eine vorgegebene Zeit zur Verfügung in der man die Aufgabe lösen muß. Wenn die Kugel an einer Wand landet, ist eines der 'Leben' verwirkt.

Natürlich ist dies nicht alles. Energiebarrieren, 'feindliche' graue Kugeln, vorgegebene Richtungspfeile, Schalter, Löcher und auch zusätzlich (insgesamt bis zu drei) Kugeln, die man teilweise gleichzeitig kontrollieren muß, machen einem auf dem Spielfeld zu schaffen.

Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad steigert sich allmählich, man wird behutsam mit neuen Elementen vertraut gemacht und kennt die Prinzipien dann im nächsten Level. Es gibt teilweise auch reine, an Labyrinth erinnernde Spielfelder, in denen man sich sein Ziel suchen muß, ohne in eine Falle zu geraten. Wenn dies geschieht, muß man mit Return eines seiner Leben opfern.

Steuerung

Die Steuerung erfolgt mit der Maus, in dem man mit der linken Maustaste auf die gewünschte Stelle drückt und sie dann in eine Richtung bewegt und losläßt. Gelegentlich passiert es schon, daß die Marke dann nicht ganz exakt bzw. mit der gewünschten Richtungsangabe gesetzt wird, aber insgesamt kann man mit der Steuerung sicher gut leben.

Grafik

Die Grafik des Spiels ist trotz der 256 Farben etwas bröselig und beim besten Willen nicht als schön zu bezeichnen. Sie ist zweckmäßig und genügt den Anforderungen insgesamt. Störend fällt auf, daß sich, nach dem man alle notwendigen Objekte aufgesammelt hat, um das Level verlassen zu können (es müssen also nicht immer alle verteilten Objekte eingesammelt werden), sich der Zielkreis in keiner Weise verändert, z.B. öffnet.

Außerdem können Marken auch auf Objekte oder den Zielpunkt gesetzt werden, bzw. ist dies manchmal sogar notwendig - allerdings nicht in Wände, was seltsamerweise auch möglich ist. Leider kann man in diesen Fällen häufig nicht erkennen, in welche Richtung die Marken zeigen, oder ob dort überhaupt Marken plaziert sind. Angesichts dessen, daß man viele Strecken weit im voraus planen muß und der angesprochenen leichten Steuerungsunsicherheiten, kann dies ein Problem und manchmal auch eine Murmel weniger nach sich ziehen.

Das bringt mich darauf, daß man Paßwörter nur in bestimmten Levels erhält, wenn man dort ein rotierendes 'C' einsammelt.

Sound

Die Soundeffekte fallen nicht besonders auf und sind nur durchschnittlich. Die passende und nicht so schnell nervende Musik, die im Hintergrund läuft, weiß, wie auch die anderen Melodien, zu gefallen.

Als Bonus enthalten die Disketten auch einen Editor, mit dem man bei Bedarf selbst Level entwerfen kann.

Fazit

Marblelous 2 ist für Liebhaber von kniffligen Denk- und Geschicklichkeitsspielen interessant, denn beide Fähigkeiten werden hier gebraucht. Wer knackige Effekte und/oder Action erwartet, wird enttäuscht, aber in seinem Bereich ist das Spiel sicher nicht schlecht. Für Kenner des ersten Teiles dürfte der Nutzwert geringer sein.

Vom technischen Standpunkt und insbesondere der grafischen Umsetzung her, ließe sich sicher noch mehr herausholen, aber Editor sowie grundsätzliche Grafikkartentauglichkeit, stellen eine gewisse Aufwertung dar. Ob dies

auch für den jeweiligen Spieler bzw. potentiellen Käufer zutrifft, muß dieser selbst einschätzen - das wesentliche bleibt aber das Spiel selbst. Ein Probespiel ist auf jeden Fall empfehlenswert, insbesondere, da auch Demoverionen erhältlich sind.

Spiel	: Marblelous 2	Hersteller:	APC&TCP	
Genre	: Knobelspiel	Version	: -	
Preis	: 39.95 DM	Bez.Quelle:	APC&TCP	

Festplattenspielbar?	:	JA		
Exit zur Workbench ?	:	JA		

Grafik	:	3		
SoundFX	:	3		
Musik	:	1		
Spielbarkeit	:	2		
Spielspaß	:	3		
Preis-/Leistung	:	3		

Gesamt	:	3		

APC&TCP, Postfach 59, D-83236 Übersee
<http://www.chiemgau.com/apc&tcp/>

1.14 Envoy 3.0

Envoy 3
 von
 Werner Ammann
wammann@spectraweb.ch

Envoy ist eine Netzwerksoftware für den Amiga. Sie wurde speziell für den Amiga programmiert und unterstützt dessen Fähigkeiten. Allerdings lässt sich damit kein Netzwerk mit einem Amiga und z.B. einem PC einrichten, es können nur Amigas verwendet werden.

Envoy 3 läuft ab OS 2.04 oder höher, braucht mindestens 1 MB Ram und eine Netzwerk-Hardware, z.B. eine Ariadne, Hydra, ConneXion oder A2065 Ethernet-Karte. Mindestens eine Festplatte sollte im Netzwerk vorhanden sein, Envoy belegt darauf etwa 2,5 MB Speicherplatz. Alle Gerätetreiber nach dem SANA-II Standard werden unterstützt.

Ich habe hier einen A4000T mit Ariadne und einen A2000 mit Hydra-Netzwerkkarte verbunden. Envoy wird auf einer CD ausgeliefert, obwohl nur ca. 1 MB Daten drauf sind. Anscheinend ist eine CD mittlerweile billiger als eine Diskette oder dies wird wegen der Datensicherheit so ausgeliefert. Allerdings hätten auf der CD die zahlreichen Envoy-Tools aus dem Aminet auch Platz gehabt.

Eine deutsche Anleitung liegt als AmigaGuide-Dokument auf der CD, sie ist mit 112 KB recht umfangreich und detailliert. Das Kapitel 'Für Einsteiger' bietet dem Neuling einfache Informationen, darauf bauen dann weitere Kapitel auf. Für Besitzer der älteren Version 2 ist sicher auch das

Kapitel 'Änderungen' interessant. Ich hätte mir gerne noch ein gedrucktes Handbuch gewünscht, bei einem Preis von 99 DM für diese Software wäre das meiner Meinung nach machbar.

Die Installation und Konfiguration war recht einfach. Die Anleitung bietet hier eine gute Hilfestellung bei Problemen oder Unsicherheiten. Schon nach kurzer Zeit konnte ich die Festplatten und CD-ROM's im A4000T auch auf dem A2000 nutzen und umgekehrt. Die gewünschten Datenträger müssen auf einem Rechner erst mal exportiert und auf dem anderen Rechner importiert werden.

Dabei kann gewählt werden, ob die Verbindung permanent (DEVS/DOSDRIVERS), unter storage (STORAGE/DOSDRIVERS) oder nur temporär eingerichtet werden soll. Dann erscheinen die Laufwerke des anderen Rechners auf der WB-Oberfläche als Disk-Icons. Beim Exportieren kann man noch verschiedene Optionen auswählen, u.a. ob Datenträger fixiert oder Piktogramme ausgelagert werden dürfen. Auch hat man die Möglichkeit, ein Laufwerk als read-only zu mounten. Es werden auch Wechselmedien unterstützt.

Ein Drucker im Netzwerk reicht, alle anderen Computer können darauf zugreifen. Ebenfalls können die logischen Devices PRT: PAR: und SER: umgeleitet werden.

Für Benutzer selbst gibt's auch einige Einstellungen. Es können Benutzer-Gruppen angelegt werden, was ich aber als so ziemlich der einzige Benutzer des Netzwerk's wohl kaum brauchen werde. Ebenfalls können Verwalter-Rechte, Namen und Passwörter geändert werden. Auf Wunsch kann man auch die Passwortabfrage abschalten. Für meinen persönlichen Anwendungszweck finde ich es schade, dass man hier nicht auch gleich noch die Userabfrage ebenso abschalten kann. Dann könnte man das Netzwerk konfigurieren, ohne jedesmal den Usernamen eingeben zu müssen. Aber da das Netzwerk selbst ohne spezielle Eingaben läuft, ist dies kein grosses Manko. Einmal konfiguriert, läuft Envoy dann problemlos.

Ob sich die Geschwindigkeit gegenüber Envoy 2 verändert hat, kann ich nicht feststellen, da ich diese bis jetzt noch nie gemessen habe. Probeweise wurde nun aber ein 60 MB grosses File über das Netz geschickt und die Zeit gemessen. Dabei kam ich auf einen Datentransfer von etwa 250 KB/sec vom A4000/060 zum A2000/030. Die Geschwindigkeit kann sich natürlich verändern bei Verwendung von anderen Netzwerkkarten. Auch spielt wohl die Prozessorbelastung des SCSI-Adapters und der Festplatte eine Rolle.

Versuche mit einem zweiten A4000 und einer Ariadne brachten einen Datentransfer von mehr als 500 KB/sec. Leider kann ich hier keine weiteren Vergleiche anstellen, da ich keine andere Netzwerksoftware installiert habe. Beim DirectoryOpus kam es es beim Auflisten der Laufwerke manchmal zu deutlich spürbaren Verzögerungen bei Envoy 2. Hier ist Envoy 3 mit Sicherheit schneller geworden, die Laufwerke sind sofort da.

Im Gegensatz zu Envoy 2 sind nun alle Fenster fontsensitiv und die Programme sind deutsch lokalisiert. Das Konzept wurde beibehalten, ein Anwender von Envoy 2 kommt auch mit Envoy 3 sofort zurecht. Die neue Version bietet eine gute Online-Hilfe. Änderungen bei der Konfiguration werden auch ohne Neustart wirksam. Zu erwähnen ist vielleicht noch, dass Envoy 3 nicht kompatibel ist mit Envoy 2, es dürfen also nur dieselben Envoy-Versionen im Netz verwendet werden.

Im Aminet gibt es recht viele Tools zu Envoy. Erwähnenswert ist hier vor allem Ventriloquist, damit kann man beide Amigas mit einer Tastatur und einer Maus bedienen.

Fazit

Envoy 3 läuft zuverlässig, die Installation und Konfiguration macht auch dem Anfänger wohl kaum Probleme. Dass mit Envoy kein PC ins Netzwerk eingebunden werden kann, ist für manche vielleicht eine Einschränkung. Envoy kann nur Amigas vernetzen, macht diesen Job allerdings sehr gut und zuverlässig. Die Online-Hilfe ist gut und praktisch. Ich hätte mir aber trotzdem ein gedrucktes Handbuch zum Programm gewünscht.

Produkt: Envoy 3	Hersteller : Schatztruhe	
Art : Netzwerksoftware	Version : 3.0	
Preis : 99,- DM	Bez. Quelle: Fachhandel	
Leistungsfähigkeit :	2	
Benutzerfreundlich :	1	
Dokumentation :	2	
Preis/Leistung :	2	
Gesamt :	2	

Hersteller und Vertrieb:

Stefan Ossowski Schatztruhe, Veronikastrasse 33, 45131 Essen
<http://www.schatztruhe.de>

1.15 DigiBooster Pro

DigiBooster Professional
 von
 Thomas Heinrich
 T.Heinrich@t-online.de

Musik

DigiBooster Professional ist ein Sound- und Songeditor, mit dem man diese netten Musikmodule erstellen kann, die den Aminet-CDs immer die große Datenmenge bescheren. Das Grundmuster dieser Module besteht darin, daß man Soundsamples nimmt und diese dann in einer bestimmten Tonhöhe nach einem bestimmten Rhythmus abspielt. Was dabei herauskommt, ist Musik - wenn alles glatt ging.

DigiBooster kann nun genau das, und noch mehr. Zum einen kann es selbst Samples aufnehmen, was ich leider nicht testen konnte, da mir ein Sampler fehlt, zum anderen kann es diese auch noch nachbearbeiten und mit diversen Effekten versehen, wie z.B. transponieren, also die Tonhöhe ändern, ohne daß dabei die Geschwindigkeit verändert wird, wie bei zu schnell/langsam abgespielten Schallplatten (falls die noch jemand kennt...).

Technik

Die Soundausgabe erfolgt ausschließlich über das AHI-Device, einem im Aminet frei erhältlichen Soundausgabesystem, daß auch Soundkarten unterstützt.

Praktischerweise ist das Device auch gleich auf der einzigen Installationsdiskette enthalten, die in einer CD-Hülle steckt. Als Mogelpackung möchte ich das nicht bezeichnen, denn schließlich hat sogar einmal das Bundesministerium für Verteidigung (kurz: Bundeswehr) eine solche Verpackung für ihr Promo-Spiel "Helicopter Mission" benutzt.

Auf der Rückseite der Verpackung findet man eine Aufzählung der Features von DigiBooster, leider auf Englisch. Ganz unten steht noch ein unmotiviertes "Deutsch und English" ohne jeden Bezug. Das einzige deutsche, das sich findet, ist eine mehr schlecht als recht übersetzte Anleitung, die übrigens nicht mitinstalliert wird. Weiter deutsche Fragmente findet man in manchen Requestern. Das Inlay bietet außer ein paar unkommentierten Screenshots gar keine Informationen.

Die Systemvoraussetzungen sind moderat: MC68020, Kickstart 2.0, mehr ist nicht nötig. Empfohlen wird jedoch ein MC68030 mit 50 MHz, 4 MB RAM und eine Soundkarte.

Auch ein Kopierschutz ist vorhanden, der jedoch ziemlich sinnlos ist. Bei der Installation wird der Programmpfad fest einkodiert, so daß jedes umbenennen oder verschieben eine Fehlfunktion des Programms zur Folge hat. Die Auswirkungen reichten bei mir von "keine Folgen" bis "Deadlock beim öffnen des Config-Fensters". Aber auf keinen Fall das, was die Anleitung androht, nämlich ein Beenden des Programms nach fünf Minuten.

Installation

Auf der Diskette finden sich sage und schreibe drei Installationskripte, die alle ausgeführt werden wollen, am besten in der Reihenfolge "InstallAHI", "InstallFonts" und "InstallDBPro". Obwohl mit den Installericons versehen, ist nur "InstallAHI" ein echtes Installerskript.

"InstallFonts" kopiert den Font nur per DOS-Skript und "InstallDBPro" ist sogar ein ganzes Programm, das auch den Kopierschutz realisiert. Hier wählt man eine Schublade, in der das Programm erzeugt wird, das war's. Will man eine Unterschublade für DigiBooster, muß man die vorher erzeugen, umbenennen und verschieben geht ja nicht. Spätestens hier entsteht doch ein größerer Zweifel am Produkt.

Die Anleitung sucht man, wie erwähnt, auch vergebens. Wenn man sie braucht, sollte man sie sich gleich von Hand von der Diskette kopieren. Und als unbedarfter Einsteiger wird man sie brauchen.

Start

Startet man DigiBooster, wird zuerst der Workbench-Screen geklont und DigiBooster darauf gestartet. Soweit keine schlechte Lösung, nur hat man dann eine Oberfläche vor sich, die einen erstmal das Grausen ins Gesicht treibt. Knöpfe, Schalter, Eingabefelder soweit das Auge reicht. Auf den ersten Blick ist keine logische und optische Unterteilung zu erkennen, auf den zweiten auch nicht. Erst wenn man auf manche Knöpfe klicken will,

merkt man, daß es eigentlich nur Beschriftungen sind.

[s. Screenshot im Bilder-Verzeichnis.]

Nimmt man dann eine höhere Bildschirmauflösung, kommt der nächste Effekt: Die Breite des Layouts ist fest, so daß zwar das Notendisplay höher wird, aber rechts ein unschöner, ungenutzter Rand entsteht. Zudem werden die Knöpfe so klein, daß sie immer schwerer zu entziffern sind.

Es kommt noch schlimmer. Manche Knöpfe überschreiben wieder andere, so daß Mehrfachbelegungen herauskommen, je nachdem, welche Funktionalität man gerade gewählt hat. Eine Eingewöhnung an immer wiederkehrende Arbeitsabläufe wird so wirksam erschwert.

Da ist es eigentlich nicht mehr erwähnenswert, daß das Ganze schön bunt ist, mit Hintergrundmustern hinterlegt, die grausam gedithert sind. Sicher ist der Style-Guide manchmal streng, aber an diesem abschreckenden Beispiel sieht man auch, warum.

Arbeit

Jetzt möchte ich auch mal etwas positives berichten. Man kann tatsächlich Samples und Songs laden und abspielen, wenn man die Bedienknöpfe dazu gefunden hat. Auch bearbeiten kann man sie, wenn man weiß, was welcher Knopf tut. Dazu braucht man aber ein immenses Vorwissen zur Erstellung von Musikmodulen, denn die Anleitung erklärt anhand von Fachbegriffen die mit Fachbegriffen bezeichneten Knöpfe und Schalter... Sie ist also nicht hilfreich. Eine Einführung oder ein simples Beispiel zum Nachvollziehen ist nicht vorhanden.

So blieb es auch bei mir immer dem Zufall überlassen, ob eine Manipulation an eines Songs letztlich auch glückte, oder ob ich frustriert die drei meistbenutzten Tasten eines jeden Rechners gedrückt habe. Nicht, weil das Programm hing, sondern aus reinem Ärger, sozusagen als Strafe, weil es mich so quälte.

Immerhin kennt DigiBooster einige Formate (XM, S3M, Octamed, MOD, Oktalyzer und DIGI) und kann XM und MOD exportieren. Profis werden die DSP-Effekte zu schätzen wissen, außerdem die Unterstützung von Sound- und Grafikkarten.

Empfehlung

Wollen Sie einfach mal so reinschnuppern, in die Welt der computerunterstützten Musik, sparen Sie sich Ihr Geld und sehen Sie sich erstmal im Aminet nach Demo- und Freewareversionen ähnlicher Programme um.

Schreckt Sie eine grausame Bedienung und eine unübersichtliche Oberfläche nicht ab, und es geht Ihnen nur um Funktionalität, bietet DigiBooster bestimmt genug, um auch Profis zufriedenzustellen.

Wertung

```
-----  
| Produkt: DigiBooster Pro   | Hersteller: T. & W. Piasta   |  
| Art      : Soundmodul-Editor | Version      : 2.18          |  
| Preis   : 99 DM           | Bez.Quelle: APC & TCP       |  
-----
```

Leistungsfähigkeit:	2	
Benutzerfreundlich:	6	
Dokumentation :	5	
Preis-/Leistung :	4	

Gesamt :	4	

Support: <http://www.amigaworld.com/support/digibooster/index.html>

Vertrieb: APC&TCP, Postfach 59, 83236 Übersee

1.16 PD-News-Box

PD-News-Box

von

Peter Fischer
uridium@t-online.de

Der Macintosh II Emulator "Shapeshifter" wurde mit der Version 3.10 eingestellt und ist nun Freeware. Näheres dazu lesen Sie bitte in der

PD-Emu-Box

.

Der EmeraldMine-Klon "DiamondCave V2.9" und der dazu gehörende Leveleditor in der Version 1.6 wurde als Freeware veröffentlicht!

Das Nachfolgespiel "DiamondCave 2" bleibt weiterhin Shareware, und ist für 40,- DM direkt beim Autor Peter Elzner zu beziehen.

<http://www.diamond-pro.com/>

Folgende kommerzielle bzw. Sharewareprogramme wurden in den letzten Wochen ebenfalls als Freeware veröffentlicht:

Zuerst die Programme, deren Keyfile veröffentlicht wurden, inklusive der Bezugsmöglichkeit des Keyfiles:

- CDDatei
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/biz/CDDateiKey.lha>
- HP_Control
http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/text/print/HPControl_key.lha
- Madhouse
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/util/blank/MadhouseKey.lha>
- Polataa 5
http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/game/patch/p5_key.lha

Nun die Programme, deren Vollversionen frei veröffentlicht wurden:

- Cheatfinder
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/game/hint/Cheatfinder.lha>
- Diamond Fever V 1.8
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/game/action/diamondfever18.lha>
- Fatal Mission 2
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/game/shoot/FatalM2.lha>
- Fatal Mission 3
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/game/shoot/FatalM3.lha>
- Lha Version 1.94
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/util/arc/LhA194.lha>
- Octamed Soundstudio V1.03c
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/mus/edit/OctamedSS1.03c.lha>
- SerPrefs
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/util/sys/SerPrefs.lha>

Wer die Bibel (!) nun auch auf seinem Amiga lesen möchte, hat dazu Gelegenheit, in dem er sich die deutsche Version vom Aminet downloaded!

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/docs/hyper/BibelGuide00.lha>
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/docs/hyper/BibelGuide01.lha>
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/docs/hyper/BibelGuide02.lha>

Das Such- und Verwaltungsprogramm "CD-Cat" ist in der Version 3.0 erschienen. Wichtigste Neuerungen dieses mächtigen Programms sind u.a.:

- die PowerPC Unterstützung (PowerUp)
- ein Katalogmanager
- die Suche nach Verzeichnissen

Neuer Preis für die Vollversion: 40,- DM bzw. 20,- DM für bereits registrierte User.

<http://www.amigaworld.com/support/cdcat/>

Im Aminet wurde eine Demoversion des eMail-Programms "Stargate" (V 1.1) der kanadischen Softwarefirma "Toysoft" veröffentlicht. "Stargate" ist der Nachfolger des eMail-Clients "AirMailPro".

<http://www.toysoft-dev.com/>

Für das eMail-Programm "Iris" erschien ebenfalls im Aminet die neue

Version 1.8.

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/comm/mail/iris.lha>

Der Online-Gebührenzähler "TCounter" erschien in der Version 1.3 und beinhaltet bereits die Verwaltung der Gebühren in DM und EURO, sowie die neuen Telekom-Gebühren, die ab dem 01.04.1999 in Kraft treten.

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/comm/misc/TCounter.lha>

Mit "BlackIRC" (Version 1.0) ist ein neues IRC-Programm fertiggestellt, welches u.a. folgende Features bereithält:

- Textwrapping
- A-Rexx-Port
- CTCP-Handler und vieles mehr.

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/comm/irc/BlackIRC.lha>

Da in letzter Zeit leider wieder vermehrt Viren für unser System in Umlauf gebracht wurden, ist Heiner Schneegold dagegen aktiv geworden und veröffentlichte derweil die Version 3.15 des Programms VT-Schutz.

<http://home4.inet.tele.dk/vht-dk/Amiga/VT/>

Erstmalig wurde ein Font (Flodis Eurofont) veröffentlicht, der das neue EURO-Zeichen verwaltet.

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/text/font/FlodisEuro.lha>

Eine neue Version der Workbench-Alternative "Scalos" (Version 1.2) kann unter folgender Adresse bezogen werden:

<http://www.aliendesign.net/programs/scalos/>

Fast täglich erscheinen neue Updates für das CD-Filesystem Idefix97. Die derzeit aktuelle Version 3.4 erhält man bei:

<http://www.elaborate-bytes.com/download/Idefix97.lha>

Das erste Adventure in AmigaGuide (!) wurde veröffentlicht, näheres dazu in der

PD-Rubrik

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/game/text/GAG-Neuro.lha>

Das Patch- und Festplatteninstallierpaket WHDL, welches fast alle kommerziellen Amiga-Spiele (hauptsächlich älteren Datums) auf den neueren Rechnergenerationen lauffähig macht, ist derzeit als Version 9.1 verfügbar.

<http://www.fh-zwickau.de/~jah/whdload/>

1.17 PD-Test-Box

PD-Test-Box

von
Peter Fischer
uridium@t-online.de

Ansprungpunkte:

Allgemeines zur Rubrik

Kurztests

Herzlich Willkommen zur Public Domain-Rubrik!

Neben der "

PD-News-Box

" ist dies der zweite Bereich, der von nun an fester Bestandteil des AmZeiger ist.

Täglich erscheinen neue PD-Programme für den Amiga und viele von ihnen brauchen den Vergleich mit kommerziellen Programmen nicht zu scheuen, sind nebenbei günstiger (oder umsonst :) oder bieten Lösungen an, die bei kommerziellen Programmen nicht berücksichtigt werden.

Heute stelle ich Ihnen (mehr oder minder ausführlich) Programme vor, die mir beim Recherchieren für dieses Ausgabe aufgefallen sind.

Den Anfang bildet ein Test des Tools "

Easy1541

", welches das

Diskettenlaufwerk 1541 des Commodore 64 am Amiga einsatzbereit macht.

Außerdem stellt Ihnen Thomas Heinrich das Programm "

WEBup V39.1

" vor,

mit dem man seine eigenen Daten auf die Homepage uploaden kann.

Im Bereich der Spiele stelle ich Ihnen das Jump'n'Run-Spiel "

FaYoh 2
 " der
 schwedischen Softwaregruppe "NC.Gamez", sowie den exzellenten "Loderunner"-
 Klon "

Boderunner
 " vor und weist auf das allererste Adventure
 ("
 GAG-Neuronensturm
 ") hin, welches in AmigaGuide programmiert wurde
 und das spielbar ist! Ob die PC-Hits
 Heretic und Hexen
 auch auf dem Amiga
 Furore machen können, zeigt ein eigener Artikel.

Für die Sportfreunde und Statistik-Liebhaber unter Ihnen habe ich mir
 mal den "

Formell-Guide
 " angeschaut, und den Sportligenverwalter
 "
 Ligamanager 3.2
 " genauer betrachtet.

So, das war mein Einstieg in dieser Ausgabe. Ich hoffe, es hat Ihnen
 gefallen und würde mich freuen, wenn Sie auch das nächste Mal bei einer
 neuen Ausgabe der "PD-Test-Box" dabei sind! :-)

Peter Fischer,
 PD-Redakteur.

Allgemeines zur PD-Rubrik:

Sie enthält zwei ständige Einträge, einige PD-Tests ohne abschließende
 AmZeiger-Bewertung und Kurztests. Als besonders gut beurteilte Produkte
 werden mit einem "Tip der Redaktion" ausgezeichnet!

Große Software-Pakete, die in Umfang und Zielsetzung auf dem Amiga direkt
 in professionelle Gefilde vorstoßen, werden im Software-Bereich einem
 Volltest unterzogen, der mit einem Bewertungskasten schließt.

Der ständige Eintrag "
 PD-Test-Box
 " enthält, neben Informationen des
 Redakteurs zur Rubrik, auch die Verweise auf Kurztests. Die "
 PD-Emu-Box
 ",
 widmet sich ganz den zahlreichen Emulatoren auf dem Amiga.

Weiterführende Nachrichten finden sie in der "
 PD-News-Box
 " (Aktuell-
 Rubrik).

Kurztests

F1-Guide
Der Formel 1-Führer.

1.18 PD-Emu-Box

PD-Emu-Box
von
Peter Fischer
uridium@t-online.de

Ansprungpunkte:

News

Emulatoren-Liste

Herzlich Willkommen in der PD-Emu-Box!

Dieser neue Bereich ist ausschließlich den reichhaltig vorhandenen Emulatoren für andere Computersysteme und Spielekonsolen auf dem Amiga gewidmet.

Nachdem der Amiga längere Zeit der Rechner "Nummer 1" für die Entwicklung von Emulatoren gewesen ist, wurde er Mitte der 90'er Jahre durch die immer schneller werdenden PCs und Apple-Macintoshs abgelöst.

Doch der Einsatz von PowerPC-Prozessoren auf dem Amiga läßt diesen Vorsprung wieder schrumpfen, und es erscheinen nun Emulatoren für rechenintensivere Systeme (z.B. dem Sega Megadrive), die unter 68k-Rechnern bisher nicht möglich gewesen sind.

Was erwartet Sie nun in dieser Box?

- Interessante Neuigkeiten und Kurzvorstellungen aus der Welt der Emulatoren

und

- eine Auflistung der derzeit erhältlichen Emulatoren mit Angabe der Bezugsquellen im Internet.

Diese

Liste

wird von mir ständig aktualisiert, und erscheint als fester Bestandteil in der "PD-Emu-Box".

Sollten Sie Ergänzungen haben oder Unstimmigkeiten feststellen, würde ich mich freuen, wenn Sie mir diese mitteilen.

Neuigkeiten aus der Welt der Emulatoren

Die wohl wichtigste Neuigkeit in der Emulatorszene ist die Veröffentlichung der Version 3.10 des Apple Macintosh-Emulators "Shapeshifter" und die gleichzeitige Veröffentlichung als Freeware!

Dies kann man mit einem weinenden und einem lachendem Auge betrachten:

Zum einen, daß dieser beeindruckende Emulator nun kostenfrei erhältlich ist, (bisher 50,- DM Sharewaregebühr), zum anderen aber, daß eine Weiterentwicklung nun nicht mehr erfolgt.

Die elementarste Neuerung der Version 3.10 ist die Unterstützung des MacOS 8.

<http://www.uni-mainz.de/~bauec002/SSMain.html>

In diesem Zusammenhang sei erwähnt, daß Apple Computer das MacOS 7.5.3 frei veröffentlicht hat und dieses unter der WWW-Adresse:

<http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11258>

downzuloaden ist.

--

Da die Installation dieses Betriebssystems etwas aufwendig ist, steht im Internet ein Komplettsystem für "Shapeshifter" (ein Bootfile mit dem MacOS 7.5.5 - zur Nutzung wird nur noch das MacRom benötigt) unter der folgenden Adresse abrufbereit:

<http://www.virtual-pc.com/nenners/macintosh/library/macinabox.html>

Hinweis: Die Größe des Files beträgt gepackt ca. 8 MB!

Nach Aussage von Apple Computer, Inc. wird das zukünftige MacOS 8.6 ohne das bisher benötigte MacRom auskommen.

Dies läßt hoffen, das neben "Shapeshifter" und "Fusion" weitere Macintosh-Emulatoren auf dem Amiga-Markt erscheinen!

<http://cyberdog.apple.com/>

Nach der freien Veröffentlichung von Shapeshifter arbeitet der Autor Christian Bauer an einem neuen Macintosh-Emulator: Basilisk II

<http://www.uni-mainz.de/~bauec002/>

Der erste Nintendo 64-Emulator ist unter dem Namen "TrueReality" erschienen.

Wer jetzt davon träumt, eines Tages "Super Mario 64" oder "Zelda 64" auf dem Amiga zu spielen, muß leider enttäuscht werden, denn:

Es ist (trotz vorhandener PPC-Prozessoren) technisch auf dem Amiga nicht möglich, die anspruchsvolle Hardware (u.a. 64-bit MIPS R4300 RISC-CPU und die speziellen Grafikchips) in angenehmer Geschwindigkeit zu emulieren!

TrueReality (welches einen PPC-Prozessor benötigt) emuliert nur die CPU des N64, und kommt bei relativ simplen Nintendo 64-Spielen, wie z.B. "Pong64" gerade auf eine Geschwindigkeit von 16 fps (Frames pro Sekunde) auf einem PPC603 (200 Mhz) unter AGA!

<http://www.amidog.com/>

Vom gleichen Autor (Mathias Roslund) stammt der Sega Megadrive-Emulator "AmiGenerator".

Dieser liegt in einer 68040+ Version und einer PPC-Version vor und unterstützt AGA sowie Grafikkarten.

Da sich diese Emulation noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, wird derzeit noch kein Sound unterstützt und die Bedienung der Spiele findet nur per Tastatur statt.

Unter meinem 68040-Prozessor war AmiGenerator lauffähig, doch erinnerte die Geschwindigkeit von "Sonic 1" eher an eine Slideshow und eine annehmbare Nutzung ist nicht möglich.

Ganz anders sah es aber unter meinem 603e+ (200Mhz) aus, denn:

Mit einer Wiedergabe von 35 fps bei "Sonic 1" kommt es wirklich zu einer 1:1 Geschwindigkeitsumsetzung des "Sega Megadrive" ohne Grafikfehler!

Zu dem gleichem Ergebnis kam ich bei dem Kampfspiel "Streets of Rage", während "Columns 3" und "Outrun" sich nicht starten ließen.

Dieser Emulator ist trotz seiner Einschränkungen (kein Sound, keine Joystick-Unterstützung) für alle PPC-Besitzer schon jetzt einen Download wert!

<http://www.amidog.com/amigenerator>

Nach einer zweijährigen Pause meldete sich Michael Kramer mit neuen Versionen (1.8 und aktuell 1.81) des C64-Emulators "MagiC64" zurück.

Hier die wichtigsten Neuerungen:

- Komplette neugeschriebene CPU6502-Emulation
- Die 1541- und VIC-Emulationen wurden verbessert.
- Änderungen im GUI

- Drag'n'Drop ist jetzt möglich

<http://ns.ac-copy.net/~magic64/>

Auch der NES-Emulator "CoolNESs" wurde mit der Version 0.74 hinsichtlich des Sounds verbessert.

Durch die~stetige Optimierung von "CoolNESs" treten leider bei horizontal scrollenden Spielen (wie z.B. "1942" oder "Twin Cobra") unangenehme Grafikfehler auf: Am oberen Bildschirmrand wird der untere Bildschirm erneut wiedergegeben!

Bis dieser Fehler wieder in einer zukünftigen Version behoben wird, empfehle ich zusätzlich zur aktuellen Version noch die Version 0.63 bereitzuhalten (erhältlich auf der Aminet CD 24), da dort diese Grafikfehler noch nicht auftraten.

<http://hem2.passagen.se/flubba/coolness.html>

Ansprungpunkte:

News

Emulatoren-Liste

1.19 Emulatoren-Liste

Emulator-Komplettliste mit Links zu den Bezugsquellen
zusammengestellt und betreut
von
Peter Fischer
uridium@t-online.de

6502

6502emu

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/6502emu.lha>

6809

FlexOS ReFLEX Amiga 1.20

<http://www.blackbelt.com/flexem.html>

8085

A8085

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/A8085.lha>

MFA-Simulator V1.25

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/MFA-Simulator.lha>

ABC80

YAAE

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/YAAE.lha>

Amiga

UAE Amiga 0.7.0b2

<http://www.freiburg.linux.de/~uae/>

Amiga CD32

Idefix 97

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/disk/misc/Idefix97.lha>

InstallKit V.2.5

http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/game/patch/Installkit2_5.lha

Amstrad CPC

ACPC_Demo

http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/acpc_dem.lha

AMI-CPC Amiga 0.46

<http://home.nordnet.fr/~ldeplanque/index.html>

AMIGACPE

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/amigacpe.lzh>

EMUCPC_V.0.7

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/emucpc07.lha>

Apple II

AII Plus Amiga 1.0

<http://www.ctaz.com/~msdei/amiga/aii/aii.html>

APPEMU

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/AppEmu.lha>

APPLE2000 (V1.7)

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/Apple2000.lha>

AppleOnAmiga

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/AppleOnAmiga.lha>

VMAC

http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/vMac_src.lha

Atari 2600

V2600

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/V2600.lha>

V2600PPC (WarpOS)

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/V2600PPC.lha>

Virtual 2600 Amiga 0.83

<http://www.jps.net/stroupm/v2600.htm>

Atari 400/800

ACE Amiga 1.1

<http://www.ctaz.com/~msdei/amiga/ace/ace.html>

Atari800 Amiga (WarpUp) 0.8.6

<http://www.signus.demon.co.uk/Software/Portable/Atari800e/Index.html>

Atari800 Amiga 0.8.0

<http://www.signus.demon.co.uk/Software/Portable/Atari800e/Index.html>

AtariPPC (WarpOS)

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/AtariPPC.lha>

Atari 5200

MESS Amiga 0.1

<http://internetter.com/titan/mess/index.html>

Atari ST

ST4Amiga

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/ST4Amiga.lha>

STEmulator

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/STEmulator.lha>

BBC Micro

ABeep V.0.9.1

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/ABeep.lha>

XBeeb Amiga 2

<http://www.nvg.ntnu.no/bbc/emulators.shtml#Xbeeb>

BK0010

BK Emulator 1.6

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/bkemul16.lha>

Chip 8

Vision-8 Amiga 1.0

<http://www.komkon.org/~dekogel/vision8.html>

ColecoVision

Colem 0.2a

<http://www.classicgaming.com/AEC/downloads/colecovision/colemlzx>

MESS Amiga 0.1

<http://internetter.com/titan/mess/index.html>

Colour Genie

MESS Amiga 0.1

<http://internetter.com/titan/mess/index.html>

Commodore C16/116/Plus4

A4 Amiga 0.2a

<http://members.ping.at/tomking/A4/>

C= Plus4 Emulator V0.54

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/cp4.lha>

Commodore VC20

VIC 20 Emulator V0.65

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/vicV0.65.lha>

Commodore 64

A64

<http://www.classicgaming.com/AEC/downloads/c64/TheA64package.lha>

AXF-64 (A31)

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/AXF-64.a31.lha>

Frodo Amiga 4.1

<http://www.Uni-Mainz.DE/~bauec002/FRMain.html>

FrodoPPC V4.1a (WarpOS)

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/FrodoPPC.lha>

FrodoPPC V4.1a (PowerUp)

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/FrodoPPCPUP.lha>

Frodo 4.1a (68k)

http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/FrodoV4_1.lha

MagiC64 Amiga 1.81
<http://www.ac-copy.com/~magic64/>

CP/M

ECPM
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/ECPM.lha>

SimCPM (V2.3)
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/SimCPM.lha>

Dragon / Coco 1

DREaM Amiga 1.02
<http://public.logica.com/~burginp/emulators.html#dream>

Game Boy

Ami Game Boy Amiga 0.90
<http://www.arrakis.es/~joanant/agb.htm>

AmigaVGB V0.7 rev.2
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/AmigaVGB.lha>

AmiIGB
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/AmiGB.lha>

GBUK Amiga 1.01
<http://www.pgaze.demon.co.uk/gameboyemulator.htm>

VGB Amiga V0.3
http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/VGB_Amiga.lha

VGBPPC Rev.6 (PowerUP)
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/vgbppc.lha>

VGBWOS (WarPOS)
<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/vgbwos.lha>

Wzonka-Lad Amiga 0.99.12
<http://www.hut.fi/~vhelin/wzonka-lad.html>

Game Gear

AmiMasterGear Amiga 0.51 (Version 0.52 nur für registrierte User)
<http://www.arrakis.es/~joanant/amg.htm>

HP48

Alcuin Amiga 1.1
<http://www.sbox.tu-graz.ac.at/home/s/schupfer/Alcuin/index.html>

IBM 80x86 PC

IBEM

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/ibem120.lzh>

PC PC-Task Amiga 4.4

<http://werple.net.au/~bytey/PC-Task.html>

PC PCx Amiga 2.1

<http://www.ctaz.com/~msdei/amiga/pcx/pcx.html>

PCEMU V0.0 (68k und PPC)

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/pcemu-0.0.lha>

Macintosh

Fusion Amiga 3.1

<http://www.microcode-solutions.com/amiga/fusion/fusion.html>

ShapeShifter Amiga 3.10

<http://www.uni-mainz.de/~bauec002/SSMain.html>

MGB

M.G.B. Simulator V1.05

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/MGBSIM.lha>

MSX

AMI-MSX Amiga 2.51

<http://www.arrakis.es/~joanant/amsx.htm>

fMSX (V.2.0)

http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/fMSX_2.0.lha

Multi-Arcade

ArcEm Amiga 0.3

<http://www.gauss.demon.co.uk/amiga.html>

MAME Amiga 0.34.3 (MAME030, MAME040, MAME060 und MAMEPPC (PowerUP))

<http://www.triumph.no/mame/>

NES

A/NES Amiga 0.99.98b

<http://www.funpoint.com/ANES/>

AmiNES Amiga 0.12

<http://www.arrakis.es/~joanant/anes.htm>

CoolNESs Amiga 0.74

<http://hem2.passagen.se/flubba/coolness.html>

darkNESs V0.24

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/darkNESs0.24.lha>

MESS Amiga 0.1

<http://internetter.com/titan/mess/index.html>

Nintendo 64

TrueReality (Version 990216.1)

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/TrueReality.lha>

Oric

Amoric V.1.5

http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/AmoricV1_5.lha

PC-Engine/TurboExpress/TurboGrafx16

AmiPC-Engine Amiga

<http://www.arrakis.es/~joanant/apce.htm>

Sega Master System

AmiMasterGear Amiga 0.51 (Version 0.52 nur für registrierte User !)

<http://www.arrakis.es/~joanant/amg.htm>

MasterGear V.1.5 (PPC)

http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/MasterGear1_5.lha

Sega MegaDrive / Genesis

Amigenerator V1.00

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/Amigenerator.lha>

MESS Amiga 0.1

<http://internetter.com/titan/mess/index.html>

Spectrum QL

QDOS4

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/QDOS4amiga1.lha>

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/QDOS4amiga2.lha>

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/QDOS4amiga3.lha>

Spectrum ZX

CBSV V0.18b

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/cbsv018b.lha>

CB-Specci v.019b

<http://www.classicgaming.com/AEC/downloads/spectrum/cbsv019b.zip>

Speccylator V 1.0

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/Speccylator.lha>

Spectrum-1.7

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/spectrum-1.7.lha>

Spectrum 128 (V0.2)

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/Spectrum128.lha>

Speculator

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/Speculator.lha>

ZXAM 2.0b

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/ZXAM20b.lha>

ZXSpectrum V.4.71

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/zxspectrum4.71.lha>

SPIM MIPS RS2000/3000

AmiSPIM

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/amiSPIM-bin.lha>

Super Nintendo

MySNES Amiga 0.17b

<http://mysnes.webjump.com/>

SNES9X Amiga (68k) 1.18e

<http://www.classicgaming.com/aec/downloads/SNES/snes.html>

SNES9X Amiga (PowerUp) 1.18e

<http://www.classicgaming.com/aec/downloads/SNES/snes.html>

SNES9X WarpsNes PPC (WarpOS) V. 3.4

<http://www.classicgaming.com/aec/downloads/SNES/snes.html>

Tamagotchi

Amitamagotchi V.0.6

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/amitamagotchi.lha>

Tamigatchi (V.0.6)

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/Tamigatchi.lha>

TANDY

AmiTRS80 V.0.9f

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/AmiTRS80.lha>

MESS Amiga 0.1

<http://internetter.com/titan/mess/index.html>

Model 3

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/model3.lha>

TRash80 (Demo)

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/TRaSh80demo.lha>

TI 99/4A

TI4Amiga Amiga 0.1 Prerelease

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/TI4Amiga.lha>

Z80

Z80 Emulator (V.1.03)

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/z80emulator103.lzh>

1.20 Boderunner

Boderunner
von
Peter Fischer
uridium@t-online.de

Vergangenheit:

1982 erschien für den Commodore 64 ein Spiel, welches ein absoluter Klassiker in der Geschichte der Computerspiele wurde: Loderunner. Gleichzeitig war es das allererste Spiel, bei dem ein Leveleditor zum Erstellen eigener Spielfelder mitgeliefert wurde.

Für alle die das Spiel nicht kennen, eine kurze Spielbeschreibung:

Die Aufgabe des Spielers ist es, alle im Level enthaltenen Schätze einzusammeln. In jedem Level befinden sich Schätze, Mauern, Leitern, Kletterstangen und intelligente Gegner, die Sie verständlicherweise am Spielziel hindern wollen. Die einzigste Waffe des Spielers ist eine Pistole, mit der man den Boden aufbohrt. Einerseits schafft man sich Durchgänge, durch die man sich herunterfallen lassen kann, andererseits bleiben die Gegner in diesen Löchern stecken und sind keine Gefahr mehr für den Spieler. Hat man alle Schätze in einem Level aufgesammelt, geht es per Leiter in den nächsten Level.

Gegenwart:

1998 erschien für den Amiga der Loderunner-Klon "Boderunner", der sich an seinem Vorbild orientiert und gleichzeitig in einer zeitgemäßen Aufmachung

daherkommt.

Somit komme ich gleich zu den Hardwareanforderungen die Boderunner stellt:

Ein Amiga mit AGA-Chipsatz, 2 MB Ram und einem 68020 oder 68030 Prozessor. Laut Aussage des Autors kommt es auf einem Amiga ab einem 68040-Amiga zu großen Problemen! Und dem kann ich leider nur beipflichten: Während Boderunner auf diesen Konfigurationen anstandslos lief, ließ es sich auf meinem 68040-Amiga nicht starten !

Da das Spiel aber sehr gelungen ist und ich davon ausgehe, daß ein Großteil der Leser einen Amiga mit 68020 oder 68030-Prozessor besitzt, habe ich mich dennoch entschlossen einen Bericht darüber zu verfassen.

Nach Starten des Spiels erscheint ein gerendertes Titelbild und danach ein Optionsbildschirm, in dem auszuwählen ist, ob man das Spiel startet, den 1- oder 2-Spieler-Modus (welcher in einem gesplittetem Bildschirm abläuft!) wünscht, die Musik und/oder den Sound ein- oder ausschalten will oder ob man die Hiscore-Liste (welche auch wieder löschar ist) anschauen möchte.

Nach Auswahl des Spielstarts kann man nun aus 5 verschiedenen Spielwelten auswählen, die wie folgt lauten:

- Practice : 6 leichte Level zum Erlernen des Umgangs mit dem Spiel.
- Challenge: Eine Auswahl von 18 Leveln, die sich gegenüber dem Original-Spiel mit weiteren neuen Spielelementen bereichert sind, dazu komme ich gleich.
- Classic : Diese 9 Spiellevel erinnern optisch stark an Handheld-Spiele, welche vor ca. einem Jahrzehnt in Mode waren.
- Snowlands: Diese 7 Level spielen in einer Winterlandschaft.
- Originals : Hier sind die ersten 13 Original-Loderunner-Level 1:1 übernommen worden.

Der schon jetzt sehr überzeugende Eindruck des Spiels wird nach Anwahl der Spielwelten nochmal übertroffen, denn was hier Grafikpracht aus dem AGA-Chipsatz herausgeholt worden ist, läßt so manches kommerzielle Spiel weit hinter sich!

Der Spielscreen wird in 48 Farben wiedergegeben und die Hintergrundgrafiken sind in 256 Farben dargestellt. Dazu werden viele Level - die sich häufig über mehrere Bildschirme hinweg erstrecken - sowie die Hintergrundgrafiken flüssig parallaxgescrollt, was wirklich sehr sehenswert ist. Die Grafiken sind sehr detailliert gezeichnet und weisen sehr viel Abwechslung auf, wie zum Beispiel die Level in der "Snowlands-World", wo häufig ein Schneetreiben vor sich hin stürmt.

Ebenso passen sich die Soundeffekte und die Musik dem hohen Niveau an.

Häufig stellt man bei grafisch hervorragenden Spielen fest, daß dafür das Gameplay nicht überzeugen kann, aber das ist bei "Boderunner" nicht der Fall.

Der bereits schon beim Original hohe Spielwert wurde hier komplett übernommen und weist auch (durch die Technik bedingt) neue Möglichkeiten auf. Ein Beispiel - von vielen - ist, daß die Spielfigur nur mit einer Taschenlampe ausgerüstet durch abgedunkelte Level läuft und bedingt durch den kleinen Lampenstrahl eine begrenzte Sicht zur Verfügung hat, so daß man Fallen oder Gegner erst sehr spät erkennt. Während sich das Original auf 1-Bildschirm-Level beschränkte, konnten durch den Levelaufbau über mehrere Bildschirme hinweg neue Spielmöglichkeiten geschaffen werden, welche den Spielspaß noch um ein Vielfaches erhöhen.

Außerdem ist noch ein neuer Gegner gegenüber dem Original dazugekommen: Der Wettlauf gegen die Zeit !

Ebenfalls wurde "Boderunner" auch ein sehr komplexer Level-Editor beigelegt, der allerdings eine größere Einarbeitungszeit benötigt und leider nicht immer stabil war, was sich durch durch einige Abstürze bemerkbar machte. Hier sollte man vorsichtshalber desöfteren seine kreierte Level zwischenspeichern!

Und leider hat sich ein weiterer Bug auch im Spiel selbst eingeschlichen: Man sollte nach Start des Spiels das Titelbild nicht mit der Maus wegklicken, denn dann hängt sich das Spiel spätestens nach einem gespielten Level auf!

Dieser Bug ist aber auch der einzige, der bei mir in ausführlichen Testphasen auftrat und das (in Assembler programmierte) Spiel läuft ansonsten 100%ig korrekt.

Zukunft:

Nun komme ich zu einem großen Wehrmutstropfen:

Dieses Spiel welches im Aminet mit der Version 0.81 veröffentlicht wurde, erhielt im August 1998 noch ein Update auf die Version 0.82.

Diese Version - die nur beim französischen Autor Christophe Kohler erhältlich ist - weist 56 weitere Level, neue Musikstücke, eine High-Score-Liste der schnellsten Levelzeiten und einen "Hi-Score-Joiner" auf, mit dem man verschiedene Highscores (z.B. von Freunden) in einem Highscore zusammenfassen kann.

Und diese Version ist auch definitiv die letzte Boderunner-Version auf dem Amiga, denn aufgrund minimaler Resonanz auf das Spiel gab C. Kohler das Projekt auf und programmiert derweil "Boderunner" als PC-Version!

Dies bedeutet, daß die eingangs erwähnten Mängel - die Lauffähigkeit ausschließlich auf Amigas mit 68020/030 Prozessoren, das Beachten der Nichtbenutzung der Maus und die Instabilität des Level-Editors - nicht behoben werden!

Und hier mein persönlicher Aufruf: Wenn man ein wirklich rundherum gelungenes Programm auf dem Amiga sieht, sollte man sich doch wirklich die Mühe machen, seine persönliche Meinung dem Autor kundzutun (per eMail oder Brief), da dies die Programmierer motivieren kann und hoffentlich zum Verbleib am Amiga bewegt!

Denn mit diesem Beispiel ("Boderunner") ging dem Amiga ein wirklich

hervorragender Autor verloren, der nun sein Können auf einem PC weiterausübt!

Fazit:

Wie schon unschwer aus meinen Review erkennbar ist, kann ich dieses Programm - welches Freeware ist! - uneingeschränkt empfehlen, sofern man einen Amiga mit einem 68020 oder 68030 Prozessor besitzt. Neben "Deluxe Galaga AGA" und "Blitzbombers" ist "Boderunner" ein Spiel, welches in keiner PD-Spielesammlung fehlen sollte.

-Tip der Redaktion-

Programm : BodeRunner 0.81
Status : Freeware
Autor : Christophe Kohler (eMail: christophe.kohler@wanadoo.fr)

Bezugsquelle:

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/game/jump/BodeRunner08.lha>

1.21 pd-easy

EASY 1541
von
Peter Fischer
uridium@t-online.de

Obwohl wirklich hervorragende C64 Emulatoren auf dem Amiga vorhanden sind (MagiC64 und Frodo als Beispiel genannt), gibt es zum Original-C64 dennoch keine Alternative.

Sollte man das große Vergnügen haben, daß einem beide Rechner noch zur Verfügung stehen, stellt man sich doch irgendwann mal die Frage: Wie transferiere ich Daten zwischen diesen beiden Kultrechnern?

Und hierfür gibt es im "Aminet" (unter "misc/emu") das Programm "Easy1541" des Italieners Fabrizio Farenga, das erfreulicherweise Freeware ist und sich uneingeschränkt nutzen läßt.

Wie es sich aus dem Namen schon ergibt, wird hierzu nebst dem Amiga (ab OS 2.04 und 512 KB Ram wird jedes System unterstützt) auch die Floppy-Disk 1541 des C64 benötigt.

Sollte man vielleicht nur die 1541 besitzen, nicht aber den C64, so kann man die 1541 auch als alternatives Disklaufwerk am Amiga betreiben, wobei natürlich die Speicherkapazität der 5 1/4 Zoll-Disketten doch etwas zu wünschen übrig läßt, denn es sind je Diskettenseite nur 170 KB!

Bevor man das Programm nutzen kann, gilt es noch eine Hürde zu nehmen: Das Verbindungskabel muß besorgt werden!

Die billigste Alternative ist es, sofern man ein Hardwarebastler ist, das Kabel selber zu bauen. Der englischen Anleitung zu "Easy1541" liegt hierzu ein ausreichend gebildeter Schaltplan bei, welches die

entsprechenden Pinbelegungen der beiden Ports ausweist.

Ist man nicht mit dem Talent begnadet, ein solches Kabel selber zu basteln, so sollte man bei entsprechenden Amiga-Fachhändlern mal nachfragen und auch die Preise (welche zwischen 19,- DM und 49,- DM liegen) vergleichen.

Eine letzte Alternative wäre es, sich direkt an Fabrizio Farenga zu wenden oder aber an Christian Bauer (den Programmierer der C64-Emulation "Frodo"), da auch diese beiden die Kabel zu einem Selbstkostenpreis vertreiben.

Wenn man nun stolzer Besitzer des Kabels ist, kann man endlich (bei natürlich ausgeschalteten Geräten ;) die Kabel am seriellen Bus der 1541 und dem Parallelport des Amiga anschließen. Das Kabel kann nur am Original-Parallelport des Amiga verwendet werden, andere parallele Anschlüsse (z.B. HyperCom) sind leider nicht nutzbar.

Nachdem man noch eine Library (welche dem Programmpaket beiliegt) installiert hat, kann man nun "Easy1541" verwenden.

Easy1541 ist aber kein Programm im herkömmlichen Sinne mit einem GUI, sondern besteht aus acht Befehlen, die per CLI gestartet werden können. Vielfachnutzern dieser Befehle sei es daher empfohlen, diese in einen Dateimanager (z.B. DirectoryOpus) zu integrieren.

Was können nun diese Befehle?

Disketten oder einzelne Files können gespeichert oder geladen werden, das Inhaltsverzeichnis wird gelesen, die Disk kann man formatieren, der gegenwärtige Status der 1541 wird angezeigt und die Laufwerksnummer (standardmäßig '8') kann ebenfalls geändert werden.

Desweiteren kann man der 1541 auch noch weitere spezifische Befehle (z.B. Initialisieren einer Disk oder Umbenennen eines Files) mitteilen, die aber für den alltäglichen Gebrauch nicht unbedingt benötigt werden.

In der Anleitung werden alle verfügbaren Befehle auch klar erläutert.

Während sämtlicher Operationen wird leider das Multitasking des Amiga komplett abgeschaltet, so daß man z.B. beim Beschreiben oder Laden einer Disk (was 10 Minuten dauert!) ruhig anderen Beschäftigungen nachgehen kann.

Nachdem ich alle Befehle sehr intensiv auf zwei Amigas (68030 und 68040) getestet habe, kann ich nur beeindruckt sagen, daß während der gesamten Testzeit keinerlei Bugs o.ä. aufgetreten sind und alle Befehle wunschgemäß ausgeführt wurden.

Weiterhin ist auch positiv zu verzeichnen, daß man das 1541-Laufwerk auch direkt in das Amiga-Filesystem einbinden kann, so daß eine eingelegte 5 1/4-Zoll-Diskette auch direkt über die Workbench bedient werden kann.

Obwohl nicht alle Befehle nutzbar sind (ein direktes Formatieren ist leider nicht möglich, Diskettenwechsel werden nicht erkannt), bilden aber die verfügbaren Funktionen (Lesen, Schreiben, Löschen oder Umbenennen eines Files) eine bequeme Alternative zu den CLI-Befehlen.

Der einzige Kritikpunkt an "Easy1541" ist vielleicht das Fehlen einer grafischen Benutzeroberfläche, dadurch ist man halt doch öfter mal gezwungen,

in die Anleitung zu schauen, um die Syntax der jeweiligen Befehle in Erfahrung zu bringen.

Fazit:

Alles in allem ist "Easy1541" ein hervorragendes und sehr zuverlässiges Programm, um die C64-Diskimages (welche z.B. auf Emulator-CD's -Endung .D64- zu finden sind) auf die Original 5 1/4-Zoll-Disketten zu schreiben, oder aber die Original C64-Disketten als Backup auf der HD oder einer Diskette des Amiga zu sichern.

Und "Easy1541" beweist einmal mehr, was man am Amiga so alles anschliessen und betreiben kann!

Programm : Easy1541 (Version 1.3)
Status : Freeware
Autor : Fabrizio Farenga (eMail: holodream@gol-it.com)

Bezugsquelle:

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/misc/emu/Easy1541.lha>

1.22 F1-Guide

Formula 1-Guide
von
Peter Fischer
uridium@t-online.de

Rechtzeitig zum Start der neuen Formel 1-Saison veröffentlichte der Finne Pasi Ylinen einen AmigaGuide mit sehr umfangreichen Statistiken zu dieser Sportart.

Zum Lesen dieses Dokuments benötigt man entweder das Programm "Multiview" oder "AmigaGuide" sowie leichte Englischkenntnisse.

Trotz des englischsprachigen AmigaGuides findet man sich doch recht einfach durch den Guide, da die Namen der Fahrer, Teams und der Strecken für jeden Formel 1-Fan ein Begriff sein sollten.

Und die Statistiken reichen von 1950 bis 1998 und geben viele interessante Fakten preis, wie z.B.: Wer wurde 1953 Weltmeister mit wieviel Punkten? Wer gewann die meisten Rennen insgesamt?

Fazit:

Wer an Formel 1 interessiert ist und wissen möchte, wieviel Punkte Michael Schumacher in der Saison 1995 erreichte aber gleichzeitig kein Geld für teure Fachbücher ausgeben möchte, dem sei diese Amiga-Guide (trotz der Englischsprachigkeit) empfohlen.

Zwei weitere Dokumente dieser Art wurden von dem Autor über die Bereiche "Fußball-Weltmeisterschaften 1930-1998" und "Fußball-Europameisterschaften 1960-1996" ebenfalls im Aminet veröffentlicht.

Programm : Guide to the Formula One Championships '50-'98, Version 1.11
Status : Freeware
Autor : Pasi Ylinen (eMail: Pasiyx2@hotmail.com)

Bezugsquelle: <http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/docs/misc/F1Champ.lha>

1.23 FaYoh 2

FaYoh 2
von
Peter Fischer
uridium@t-online.de

Nachdem der Amiga im Bereich der "Jump'n'Run"-Spiele über Jahre hinweg mit außerordentlich guten Spielen dieses Genres verwöhnt worden ist - "The Great Giana Sisters", "Superfrog" oder "Mr. Nutz" als Beispiele genannt - wurde es hier in den letzten Jahren leider merklich ruhig.

Die schwedische Softwaregruppe "NC.Gamez" nahm sich mit "FaYoh 2 - Another New Adventure" (so der vollständige Name dieses Spiels) diesem Genre wieder an und orientierte sich hierbei zweifelsohne an dem Nintendo-Klassiker "Super Mario".

Die Vorgeschichte (welche in der englischsprachigen Anleitung geschrieben steht) erzählt davon, daß der Hauptfigur "FaYoh" (ein grüner Kaugummi) der Kaugummiautomat von dem bösen "Don Jockface" gestohlen ist und in dessen Burg mitgenommen wurde. Die in diesem Kaugummiautomaten gesammelten Sterne (!) gingen in der Burg verloren, und nun ist es FaYohs Aufgabe, die Sterne wieder einzusammeln und sich im finalen Kampf "Don Jockface" zu stellen.

Bevor der Spieler sich dieser Aufgabe annehmen kann, wird ein AGA-Amiga mit mindestens einem 68020 Prozessor und einer Festplatte vorausgesetzt.

Wenn "FaYoh" gestartet ist, erwartet einen ein Optionsscreen, in dem man das Spiel starten bzw. bereits gespeicherte Files laden, diese hier auch wieder löschen kann. Information über das Spiel, als auch die Möglichkeit, das Spiel zu verlassen und zur Workbench zurückzukehren, bieten die weiteren Optionen.

Nachdem man sich für den Spielstart entscheidet, erwartet einen eine sehr gelungene Levelanwahl, in der man die Spielfigur in der Burg zu 16 Spiegeln führt, welche den Eingang zu den Levels darstellen.

Alle 16 Spiellevel sind sofort und jederzeit anwählbar, weitere 5 Level, die die Endgegner beinhalten, sind erst nach Absolvierung von jeweils 4 Abschnitten zugänglich. Weiterhin besteht hier noch die Möglichkeit, im Austausch von 10.000 Punkten seinen Spielstand abzuspeichern und nach bereits 2.000 erspielten Punkten diese gegen ein Spiel "Memory" (!) einzulösen, wo weitere Zusatzleben erhältlich sind.

Der Spielablauf ist eindeutig an dem Vorbild "Super Mario" orientiert, auch hier gilt es von unten mit dem Kopf an Felsen zu springen, um aus diesen Gegenstände (wie z.B. Münzen) "herauszuquetschen". Weiterhin

sammelt man die verlorenen Sterne, Früchte oder auch Schlüssel (die Barrikaden verschwinden lassen) auf, und weicht Fallen (z.B. herabfallenden Dornen) aus.

Der Feinde entledigt man sich ebenfalls durch gezielte Sprünge auf deren Köpfe. Dies ist die einzige Möglichkeit, sich zu wehren. Hier vermisse ich persönlich die Möglichkeit auch mittels Schüssen die Gegner zu bekämpfen.

Die zum Teil sehr groß ausgefallenen Level spielen sowohl in der Burg, als auch im Freien und im Wasser. Hierzu verwandelt sich "FaYoh" in einen Fisch und durchquert diese schwimmend.

Weitere Metamorphosen finden statt, wenn "FaYoh" einen Propeller findet, mit dem er fliegen kann oder einen goldenen Anzug, mit dem er für die Gegner unsichtbar bleibt, solange er nicht einen davon berührt.

Die cartoonartige Grafik und die niedlichen Charaktere des Spiel sind sehr gelungen, sowie hervorragend animiert und erinnern auch hier an das große Vorbild. Die wenigen Soundeffekte sind von der Qualität her ausreichend, und die stetig vorhandenen Musikstücke sind nett arrangiert und hörens Wert.

Auch die-Steuerung überzeugt und die Kollisionsabfrage ist auch sehr genau, was auch erforderlich ist, denn: Das Spiel ist teilweise sehr schwer und man benötigt schon millimetergenaue Sprünge, um nicht mit einem Feind zusammenzustoßen, denn nach bereits einer Feindesberührung hat man eines seiner (von am Anfang drei) vorhandenen Leben verloren.

Aber auch bei diesem Spiel gilt: Wo viel Licht ist, ist auch Schatten!

Dies macht sich dadurch bemerkbar, daß man bei einem Lebensverlust alle bereits aufgesammelten Gegenstände komplett verliert und man sie alle ein erneutes Mal aufsammeln muß, was zum Teil doch ein wenig frustrierend und langatmig ist.

Da die meisten Level sich in der Burg befinden, wiederholen sich die Grafiken sehr häufig - hier hätte ich mir doch noch ein wenig mehr Abwechslung für das Auge gewünscht. Das gleiche gilt auch für die verschiedenen Gegner, die häufig nur aus umherlaufenden Soldaten und fliegenden Vögeln bestehen.

Wer sich von dem Spiel selbst ein Bild machen möchte, kann dies durch eine Demoversion (die 4 Level und einen Endgegner beinhaltet) tun, die im Aminet veröffentlicht wurde.

Fazit:

Alles in allem zeichnet sich "FaYoh 2" (welches in BlitzBasic programmiert wurde) durch eine sehr gute technische Umsetzung aus, die im Bereich der PD-Spiele durchaus nicht selbstverständlich ist. Die Motivation bleibt durch das gute Gameplay und den sehr hohen Schwierigkeitsgrad lange erhalten.

Leider hat es "FaYoh 2" versäumt, aufgrund einiger kleiner Mängel, welche ich im Text erwähnt habe, sich in die eingangs erwähnten Klassiker einzureihen, aber für den Preis von nur 5,- DM (!!!) kann ich dieses Spiel allen Jump'n'Run-Fans trotzdem bedingungslos empfehlen.

Programm : FaYoh 2 - Another New Adventure
Status : Shareware - Preis der Vollversion: 5,- DM
Autor : Marcus Johansson (eMail: marjoh@algonet.se)

Bezugsquelle der Demoversion:

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/game/jump/FaYoh2.lha>

1.24 GAG-Neuronensturm

GAG-"Neuronensturm"
von
Peter Fischer
uridium@t-online.de

Vorwort:

Ich schreibe hier einen Kurzttest eines Projekts meines Chefredakteurs Gregor Franz!

Jetzt kommt man natürlich unwillkürlich auf den Gedanken: Der AmZeiger macht jetzt schon Tests über seine eigenen Projekte oder der Gregor hat mich dazu gezwungen, einen Test darüber zu schreiben (Hallo Gregor, wo bleiben denn die versprochenenen 100.000,- DM für den Text ? ;-)

Und-als weiteres Argument kann man auch erwähnen, daß dieses Adventure nicht vollendet ist und (leider) wohl auch nicht vollendet wird!

Warum dennoch die Erwähnung?

Hätte jeder andere dieses Projekt entworfen, so würde dieser Test hier auch erscheinen, denn die Idee, die hinter diesem unvollendetem Textadventure steht, ist wirklich bemerkenswert. Es ist das allererste Textadventure, welches in einem Hypertext-Verfahren, nämlich dem "AmigaGuide" geschrieben ist!

Und dieser Test soll auch andere Autoren motivieren, sich mit einfachen Mitteln sein eigenes Textadventure zu schreiben!

Was wird benötigt:

Das Programm "Multiview" oder "AmigaGuide" zur Ausgabe.

Die Technik:

Im Zeichen der multimedialen Adventures ist es meines Erachtens sehr erfreulich, daß Zurück zu den Anfängen der Adventures gegangen wird, und mal wieder ein Textadventure erscheint, da diese in Ermangelung von Grafiken die eigene Phantasie anregen, ähnlich wie beim Lesen eines Buches.

Dadurch werden minimale technische Voraussetzungen erwartet (jeder Amiga ab OS 2.0), so daß man sofort losspielen kann.

Das Adventure:

Nachdem man den "GAG-Neuronensturm"-Guide geöffnet hat, findet man einige Hinweis-Buttons vor und erfährt, daß "GAG" für "GuideAdventureGame" steht. Die wichtigsten Knöpfe sind aber sicherlich "Start" und "Spielstandeingabe".

Nach Drücken des "Start"-Buttons, wird einem eine (in Deutsch verfaßte) Einführungsgeschichte präsentiert, die im Science Fiction-Bereich angesiedelt ist. Danach befindet man sich in einem Benutzermenü, welches alle bekannten Adventurebefehle beinhaltet, wie z.B. "Nehme", "Gebe", "Benutze", "Gehe vor" usw., die komfortabel per Mausklick auf den jeweiligen Knopf ausgeführt werden.

Und hiermit kann man selbst anfangen, das Adventure zu lösen...

An und Wann erscheint auf der oberen Info-Leiste des Guides ein Code, den man sich notieren sollte, wenn man es nicht schafft, das Adventure an einem Stück durchzuspielen. Dieser Code kann bei dem Button "Spielstandeingabe" eingegeben werden und man spielt direkt ab diesem Zwischenstand wieder weiter.

Durch diese einfache Methode wurde auch das letzte Hindernis zur Erstellung eigener Textadventures bequem und einfach gelöst!

Fazit:

Durch dieses Adventure wurde eindrucksvoll bewiesen, daß man ohne tiefgründige Programmierkenntnisse Adventures schreiben kann, die lediglich auf einem AmigaGuide basieren, aber auch z.B. als HTML-Dokument gefertigt werden können!

Leider hat ein AmigaGuide- oder HTML-Dokument den Nachteil, daß man sich mit einem Textanzeiger oder einem Texteditor problemlos den Quelltext ansehen kann, aber dies sollte man zur eigenen Spannungserhaltung vermeiden!

Aber zum Verfassen eigener Adventures sollte man zur Veranschaulichung doch mal einen Blick in den Quellcode von "GAG-Neuronensturm" werfen!

Programm : GAG- "Neuronensturm", Version 1.10
Status : eMail-Ware
Autor : Gregor Franz (eMail: G.Franz@gmx.de)

Bezugsquelle: <http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/game/text/GAG-Neuro.lha>

1.25 Heretic & Hexen

Heretic und Hexen

von

Peter Fischer
uridium@t-online.de

Vorbemerkung:

Nachfolgend handelt es sich nicht um einen Test der angesprochenen Spiele, sondern um eine Beschreibung des Standes der Technik, sie auf dem Amiga zu verwenden.

Hintergrundinformationen:

Nachdem im Dezember 1997 der Sourcecode von Doom (ID-Software) freigegeben wurde, erschienen bereits kurze Zeit später sehr gute Amiga-Portierungen für diesen (in Deutschland)
indizierten
3D-Shooter.

Im Januar 1999 gaben ID-Software und Ravensoft zwei weitere Soureccodes frei: Heretic und Hexen, die Nachfolger von Doom. Und es dauerte nur wenige Tage, bis für beide Spiele erste Amiga-Portierungen veröffentlicht wurden.

Jeweils einen Port, die zum gegenwärtigen Zeitpunkt schon sehr weit fortgeschritten sind, habe ich mir für jedes Spiel mal genauer angeschaut:

Heretic: Heretic Amiga Port v.0.935

und

Hexen : VAXen Amiga Port 0.6

Beide Portierungen wurden von dem polnischen Coder Sebastian Jedruszkiewicz programmiert. Dieser ist Mitglied der Demo-Gruppe "Venus Art", deren PPC-Demos ("The field where I died", "Absolon" u.a.) schon für viel Aufsehen in der Amiga-Szene sorgten.

Technische Voraussetzungen:

Um es gleich vorwegzunehmen: Es gibt für beide Spiele 68k-Portierungen, die bereits einen 68030-Prozessor und AGA voraussetzen, aber:

Bei einem Bildaufbau von ca. 2 fps (Frames per Sekunde) bei einem 68030 Rechner und ca. 8 fps bei einem 68040er kommt wahrlich keine Spielfreude auf, denn das Ruckeln hierbei ist zu spielehemmend.

Auf einem Amiga mit übertaktetem 68060 Prozessor (66 Mhz) und einer Grafikkarte konnten immerhin ca.19 fps gemessen werden, was man doch schon akzeptabel nennen kann.

Aber die wahre Spielfreude kommt erst mit einem PPC-Board auf, denn dort beträgt die Framerate (unter AGA) zwischen 26 und 36 fps! Und mit dieser Konfiguration habe ich auch beide Spiele getestet. Die Wertungen hierfür beziehen sich auch ausschließlich auf die PPC-Versionen, welche auf der "PowerUp"-Software von Phase 5 basieren!

Was wird benötigt:

- AGA oder eine Grafikkarte
 - 16 MB Fast-Ram
-

- freier Festplattenspeicher: 19 MB (Heretic) bzw. 24 MB (Hexen)
 - ppc.library
 - doomsound.library und hereticsound.library (beide sind in den Archiven enthalten)
- und (natürlich) ein spielbares WAD!

Was ist ein WAD?

Dieses File beinhaltet alle relevanten Daten des jeweiligen Spiels und ist Bestandteil der Vollversionen von Heretic bzw. Hexen. Die Größe dieser Files beträgt bei Heretic 14 MB und bei Hexen gar 20 MB !

Während bei Heretic auch das Shareware-WAD (Quelle: "<http://ftp.cdrom.com/pub/idgames/idstuff/heretic>") und das registrierte WAD spielbar sind, benötigt VAXen ausschließlich das kommerzielle WAD!

Da diese Spiele bereits vor Jahren erhältlich waren, ist es nicht einfach, heute noch Vollversionen zu erhalten. Aber die Suche bei einigen Versänden oder Suchanzeigen führten mich dann doch zum Erwerb dieser!

Nicht unbedingt nötig, aber dennoch empfehlenswert, ist die Benutzung der ADoom-Midi-Instrumente ("Adoom_Ins.lha", Quelle: Aminet oder Aminet-CD 25 [da das File eine Größe von 2,4 MB besitzt]), um auch die gelungenen Musikstücke hören zu können.

Spielablauf:

Wer Doom kennt, findet sich in beiden Spiele auch sofort zurecht, denn auch hier ist das Hauptziel: Anhand einer Ego-Spielperspektive durch Labyrinth und Außenwelten streifen, kleinere Rätsel lösen (Schalter finden) und mit variantenreichen Waffen alle Gegner vernichten.

Obwohl die Spielszenarien im Fantasy-Bereich angesiedelt sind (die Handbücher weisen darauf hin, daß man als Elfe (!) versucht, das in die Hände der bösen Mächte gefallene Königreich zurückzuerobern), stehen beide Spiele im Bereich der Gewalttätigkeit dem Vorgänger in nichts nach und daher ist es dringend empfohlen, diese Spiele jüngeren Menschen nicht zu zeigen!

Wenn man dieses (auch für sich selbst!) berücksichtigt, stehen einem zwei technisch und auch vom Gameplay herausragende Spiele dieser Art zur Verfügung, denn:

Beide Spiele beinhalten jeweils über 40 sehr komplexe Level, zu deren Lösung man sehr viel Zeit und Geduld aufbringen muß. Aber, wie schon bei Doom, kommt beim Spielen garantiert keine Langeweile auf, denn stets wird man mit neuen Fallen und Gegnern konfrontiert. Es stehen 5 verschiedenen Schwierigkeitslevel zur Wahl, die von leicht bis unlösbar gehalten sind.

Während man bei Heretic einen vorgegebenen Kämpfer hat, kann man bei Hexen einige rollenspielähnliche Elemente entdecken: Am Anfang wählt man zwischen drei verschiedenen Charakteren aus: einem Kämpfer, Kleriker oder Magier, deren Werte sich in den Bereichen der Geschwindigkeit, Rüstung, Magie und Kraft unterscheiden und nach Auffinden von Artefakten kann man in diesen Bereichen in höhere Klassen aufsteigen.

Wer nun denkt, es handelt sich bei Hexen um ein Rollenspiel, der täuscht sich, denn diese Elemente dienen nur einer höheren Durchschlagskraft der Waffen.

Und bei diesen handelt es sich nicht um die hinlänglich bekannten Pistolen, Pumpguns oder Laser, sondern um Äxte, Pfeile und weitere Fabelwaffen, wie z.B. magische Kugeln, die ein Sperrfeuer entfachen, oder einen Höllenstab, der nach Aktivierung einen herabfallenden Feuerregen erzeugt (optisch sehr gelungen!).

Beide Spiele (1995 und 1996 für den PC programmiert) befinden sich technisch auf einem hohen Niveau, welches die Vorzeige-Amiga-Shooter "Genetic Species", "Nemac IV" oder "Alien Breed 3D 2" nicht erreicht haben.

Flüssiger Spielablauf (wohlbemerkt bei der PPC-Version), detaillierte und hochauflösende Texturen, sehenswerte optische Effekte (z.B. beim Gebrauch der Waffen, beim Sprung in's Wasser sieht man das Wasser "platschen", der Bildschirm "bebt", wenn Steinblöcke herunterfallen usw.), komfortables Automapping, Einstellung der Bildschirmhelligkeit und 5-fach veränderbares Auf- und Abschauen, sind dort zum großen Teil nicht zu finden.

Desweiteren gibt es bei Heretic die Möglichkeit, als Spieler zu fliegen (nach Auffinden der "Inhilicons-Schwinger des Zorns"), während man bei Hexen nun auch auf höhere Positionen springen kann.

Gegenüber dem Vorgängerprogramm erkennt man eindeutig, daß die Grafikengine von ID-Software und Ravensoft seither stetig weiterentwickelt wurde und zwei neue Referenzprogramme bei den 3D-Shootern nun auch auf dem Amiga vorhanden sind.

Die Soundeffekte und die Musik sind für beide Programme ausreichend und können stufenlos im Anfangsmenu hinsichtlich der Lautstärke eingestellt werden.

Bei beiden Spielen wurde ein netter Joke integriert, der nach Eingabe der Passwörter "Cockadoodledo" (bei Heretic) und "Deliverance" (Hexen) den Spieler in ein Huhn (!) bzw. ein Schwein (!!) verwandelt, nebst passenden Tiergeräuschen ;).

Allerdings sollte man diese Passwörter nur anwenden, wenn gerade kein Feind in der Nähe ist, denn in dieser Phase (nach zirka einer Minute wird man wieder zurückverwandelt) ist man vollkommen wehrlos.

Nun wieder zurückkommend auf die Amiga-Spezifikationen:

Bemerkenswert ist, daß beide Portierungen im Multitasking laufen und man nach Beendigung der Spiele problemlos an seinem Amiga weiterarbeiten kann!

Wo viel Licht ist, ist auch Schatten:

Dies machte sich bei VAXen (Hexen) bemerkbar, denn nachdem ich einen Level beendet hatte, bzw. per Cheat einen Levelsprung aktivierte, ließ sich leider der nächste nicht mehr laden, und das Programm "hängte sich auf".

Da es sich bei VAXen aber noch um eine frühe Version der Portierung handelt

(Version 0.6) gehe ich davon aus, daß dieser Bug sicher behoben wird, bzw. zum gegenwärtigen Zeitpunkt (Erscheinen dieser Ausgabe) auch schon behoben ist.

Die Heretic Version (Version 0.935) ist schon weiter fortgeschritten, hier gibt es keine gravierend spielstörenden Bugs mehr zu verzeichnen.

Fazit:

Um es noch einmal zu sagen: Da die Spiele von ID-Software aufgrund Ihrer extrem hohen Brutalität schon immer für reichlich Diskussionen sorgten, muß jeder für sich in dieser Hinsicht sein persönliches Fazit ziehen, ob er diese Spiele auch auf seinem Amiga installiert und nutzt!

Wer sich dafür entscheidet und einen PPC-Prozessor sein eigen nennt, dem können beide Spiele (hinsichtlich Ihrer Komplexität und den zweifelsohne reichlich vorhandenen Spannungsmomenten sowie den technischen Feinessen) als auch die genannten Amiga-Portierungen nur empfohlen werden!

Aufgrund der Tatsache, daß ich Portierungen von zwei PC-Spielen getestet habe und kein kommerzielles Amiga-Spiel, verzichte ich auf eine Bewertung und verweise jetzt auf die Bezugsquellen:

Quellen der Portierungen:

Heretic: <http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/game/shoot/Heretic.lha>
VAXen : <http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/game/shoot/VAXen.lha>

Quellen des Heretic-Shareware-Wads:

<http://ftp.cdrom.com/pub/idgames/idstuff/heretic>

1.26 Ligamanager

Ligamanager 3.2
von
Peter Fischer
Uridium@t-online.de

Das Programm "Ligamanager" ist ein sehr komplexes Sportligenverwaltungsprogramm, welches Spielergebnisse, Termine und Zuschauerzahlen verwaltet, sowie zahlreiche Tabellen und Statistiken daraus erstellt..

Systemvoraussetzungen:

Ein Amiga mit OS 2.0 oder höher, eine Festplatte wird empfohlen.

Das Programmpaket:

Die Vollversion wird auf einer Diskette ausgeliefert oder per eMail vom Autor Marcus Stratmann (nach Bezahlung der Sharewaregebühr in Höhe von 30,-DM) zugesandt.

Nebst dem eigentlichen Hauptprogramm findet man noch einige Hilfsprogramme zum Erstellen eigener Ligen (inklusive Beispieldaten), eine umfangreiche Fußballdatensammlung im Ligamanagerformat, welche alle Daten der 1. und 2. Fußballbundesliga sowie den Regionalligen seit Gründung dieser beinhaltet, und ein Installationsprogramm.

Die Installation:

Das Installationsprogramm kopiert aber leider nicht das gesamte Verzeichnis auf das Festplattenverzeichnis der Wahl, sondern lediglich die benötigte Librarys "retools.library" in das "Libs"-Verzeichnis und die Konfigurations-Datei "LigaManager.config." in das Verzeichnis "Envarc".

Das Hauptverzeichnis "Ligamanager" muß per Hand auf das gewünschte Ziellaufwerk kopiert werden. Hier bleibt zu wünschen, daß bei einer nächsten Version gleich "Nägel mit Köpfen" gemacht werden und die vollständige Programminstallation komplett per Installprogramm durchführbar ist.

Die o.a. Datensammlung liegt im Lha-Format gepackt vor und muß ebenfalls manuell entpackt und zugewiesen werden.

Anleitung:

Den vielfältigen Möglichkeiten des Programms wurde mit einer übersichtlichen und deutschsprachigen Anleitung in einem AmigaGuide-Dokument Rechnung getragen, welche sehr umfangreich ausgefallen ist (Größe: 163 KB).

Man findet sich auch ohne Studium der Anleitung sofort zurecht, dennoch ist das Lesen dieser Anleitung sehr zu empfehlen, um die sehr zahlreich vorhandenen Nutzungsmöglichkeiten des "Ligamanager" kennenzulernen.

Start:

Nach dem Start des "Ligamanager" erwartet einen ein fast leerer Bildschirm, welcher die aktuelle Versionsnummer, das Systemdatum und einen Hinweis auf die Benutzung der Menüs ausgibt.

Und am Anfang stehen die drei Menüs "Projekt", "Daten" und "Optionen" zur Verfügung. Diese Menüs beinhalten dermaßen viele Untermenüs, daß deren komplette Beschreibung den Umfang dieses Tests sprengen würde.

Alle wichtigen Elemente zur Verwaltung von Sportligen sind integriert, als Beispiel seien nur einige genannt: Ergebniseingabe, unterschiedliche Tabellenausgaben (auch in grafischer Darstellung), umfangreiche Statistiken (Rekordergebnisse, Rekordserien), Zuschauerein- und Ausgaben und vieles mehr.

Im Optionen-Menu stehen einem nicht weniger als 21 verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, die erlauben, das Programm und die Daten seinen eigenen Bedürfnissen anzupassen.

Erfreulicherweise werden auch nur die Menues ausgegeben, die zum jeweiligen Anlaß benötigt werden (und hiervon erscheinen aktuell nicht nutzbare Menüpunkte in "Geisterschrift").

Ebenfalls werden nur die angeforderten Datenausgaben auf dem Bildschirm dargestellt, so daß auch dieser nicht grafisch überladen ist und man stets den Überblick behält.

Technische Spezifikationen:

Ligamanager ist bereits bei einem 68000-Prozessor in angenehmer Geschwindigkeit nutzbar und höhere Prozessoren werden durch schnellere Berechnungen und hierdurch schnellere Bildschirmausgaben unterstützt. Eine PowerPC-Unterstützung existiert nicht, wird aber auch durch die schnellen 68k-Berechnungen nicht benötigt.

Da "Ligamanager" im Multitasking läuft, ist jederzeit eine problemlose Rückkehr auf die Workbench möglich.

Mängel?

Während meiner ausführlichen Testsitzungen trat kein Fehler zutage und das Programm verrichtete anstandslos seine Dienste. Mögliche Anwenderfehler quittierte der "Ligamanager" mit einem Bildschirmblitzen.

Ein wesentlicher Punkt, der nicht in das Programm integriert wurde, ist die Eingabe von Spielernamen oder Torschützen, welches den ansonsten sehr guten Gesamteindruck doch schmälert.

Fazit:

Obwohl das Programm aufgrund der Fußball-Icons auf ein Fußballligenverwaltungsprogramm schließen läßt, lassen sich auch andere Sportarten, wie z.B. Handball oder Basketball problemlos verwalten, was den "Ligamanager" auch für eine breitere Schicht der Sportfans interessant macht.

Trotz der zwei oben genannten Mängel (fehlende Komplettinstallation und das Fehlen der Eingabemöglichkeit von Spielerdaten) überzeugt das Programm durch die zahlreichen Konfigurations- und Nutzungsmöglichkeiten und stellt in diesem Anwendungsbereich die derzeitige Referenz auf dem Amiga dar. Wer sich selbst davon einen Eindruck machen möchte, kann eine leicht eingeschränkte Demoversion im Aminet beziehen.

Programm : Ligamanager Version 3.2
Status : Shareware - Preis der Vollversion: 30,- DM
Autor : Marcus Stratmann (eMail: stratmann@gmx.de)

Bezugsquelle der Demoversion:

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/biz/dbase/ligamanager.lha>

1.27 WEBup

WEBup V39.1
von
Thomas Heinrich
T.Heinrich@amzeiger.de

Im Anfang war das Chaos

Jeder, der eine eigene oder fremde Homepage betreuen muß, kennt das Problem: Nach kurzer Zeit hat man keinen Überblick mehr, welche Dateien in welcher Version denn nun auf dem Server liegen. Muß diese HTML-Datei neu hochgeladen werden, oder hat sich nichts verändert? Ist vielleicht ein neues Bild dazugekommen, oder wurde eines gelöscht?

Bisher mußte man aufwendig per Hand und FTP-Zugriff die Dateien auf der Festplatte mit den Dateien auf dem Webserver beim Provider abgleichen. Mit WEBup ist dies jetzt ein ganzes Stück leichter, verspricht der Autor des Programms, Christian Krapp.

Bestandsaufnahme

WEBup ist ein einzelnes, kleines Programm (23 KByte), das eigenständig mit dem Provider Kontakt aufnimmt und nur die Dateien hochlädt, bzw. löscht, die sich seit dem letzten Upload lokal verändert haben.

Wie die Versionsnummer schon nahelegt, braucht WEBup außer einem TCP/IP-Stack noch mindestens OS 3.0 (V39) und natürlich eine Homepage im Internet oder auch LAN (Netzwerk).

Die Dokumentation ist in Deutsch und Englisch, ein jeder sollte damit zurechtkommen. Was fehlt, sind vielleicht ein oder zwei Beispiele, denn WEBup ist ein reines Shell-Programm und verlangt zum Betrieb einige Parameter.

Voraussetzung für WEBup ist, daß sich die Homepage auf der heimischen Festplatte in einem eigenen Verzeichnis befindet. Beim ersten Upload legt WEBup dann die Datei "WEBup.transferred" an, in der Name, Größe und Datum der einzelnen Dateien und Verzeichnisse verzeichnet sind.

Der Upload von Verzeichnissen klappt auch reibungslos, sogar leere Verzeichnisse können berücksichtigt werden. Mittels Patternmatching lassen sich auch nur bestimmte Dateien zum Upload auswählen. Ein weiterer Schalter unterdrückt den Upload ganz und erzeugt nur die "WEBup.transferred"-Datei.

Nachgetragen

Hat man schon eine Homepage am Netz und will WEBup nachträglich einsetzen, muß man entweder die ganze Seite nochmal hochladen, oder kann sich einfach nur die transferred-Datei erzeugen lassen. Der Nachteil bei der letzten Methode ist, daß WEBup nur die Dateien manipuliert, die sich lokal verändert haben und in der transferred-Datei stehen. Waren auf dem Server noch andere Dateien, als die lokalen, werden diese nicht angerührt.

Allerdings muß das nicht negativ sein, denn manchmal erzeugt der Provider bestimmte Dateien, die besser nicht angetastet werden sollten. Der Apache-Webserver benutzt z.B. eine Datei ".htaccess" zur Regulierung von Zugriffen für ein Verzeichnis.

Praxistest

Ich konnte WEBup an zwei verschiedenen Providern testen: T-Online und ecore. T-Online ist der pingeligere der beiden und WEBup arbeitet hier

ohne Fehler, was nicht im mindesten selbstverständlich ist. Um so überraschender ist ein Problem mit ecore: Der Upload endet mit "99% transfered" und muß mit Control+C abgebrochen werden, was auch funktioniert. Trotzdem wurden alle Dateien vollständig hochgeladen. Anscheinend wartet WEBup auf eine letzte Bestätigung vom Server, die nie kommt.

Die Geschwindigkeit ist maximal: MiamiDeluxe zeigt eine Geschwindigkeit von 8 KByte/Sekunde (ISDN) an, jedoch braucht jeder Homepage-Server nach jeder einzelnen Datei eine kurze Denkpause, bevor er die nächste annimmt. Aber das ist nicht WEBup's Fehler.

Geheimnis

Besondere Vorsicht sollte man an den Tag legen, wenn man WEBup in Skripten einsetzt. Man muß unverschlüsselt (!) Usernamen und Paßwort zum Homepage Server angeben. Gerät so ein Skript in die falschen Hände, ist der Zugang zur Homepage und meist auch zum Provider weit offen.

Komfort

WEBup versprüht noch den Charme eines typischen Shellprogramms. Hat man die Parameter ein paarmal eingetippt, braucht man nicht mal mehr einen Spickzettel. Trotzdem sind zumindest Konfigurationsdateien wünschenswert, in denen auch Paßwort und Username verschlüsselt abgelegt werden. Das würde den Komfort und die Benutzerfreundlichkeit deutlich ansteigen lassen, mit der zunehmenden Popularität könnten auch exotischere Provider besser unterstützt werden.

Die Verwendung im Startskript des TCP-Stacks kann ich im Gegensatz zum Autor nicht befürworten. Solange das Paßwort dem Programm unverschlüsselt übergeben wird, ist es für jeden Virus und Trojaner über einen Eintrag in der DOS-Prozeßstruktur (UBYTE *pr_Arguments) als Klartext lesbar. Wenn ich jetzt nur keinen auf dumme Gedanken gebracht habe...

Was man jetzt schon bekommt, ist ein Programm, das seinen Dienst (mit dem richtigen Provider) voll und ganz verrichtet. Nervrequester oder funktionelle Einschränkungen der nichtregistrierten Version gibt es nicht. Im Hinblick auf die - wenn auch nur leichten - Probleme bei ecore und der unkomfortablen Bedienung ist der Preis von 20 DM nur im befriedigenden Bereich. Allerdings ist das Programm auch schon seit einem Jahr in der Entwicklung, also kann man den Autor ruhig mit einer Registrierung motivieren.

Programm : WEBup (V 39.1)
Status : Shareware - Preis der Vollversion: 20,- DM
Autor : Christian Krapp (eMail: Christian.Krapp@A-City.De)

Bezugsquelle:

<http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/comm/www/WEBup.lha>

1.28 hard-ariadne

Nachtrag zur Ariadne II
von

Thomas Heinrich
T.Heinrich@amzeiger.de

Aus diversen Mailinglisten ist zu entnehmen, daß die Ariadne 2 zu einer, wenn nicht der beliebtesten Netzwerkkarte geworden ist. Ganz sicher hat der Preis den allergrößten Anteil daran. Denn seit dem Test in der letzten Ausgabe hat sich zwar bei der Software etwas getan, aber leider nichts, das Anlaß zur Freude geben könnte.

Positiv ist, daß endlich Installationsdisketten erhältlich sind, die mit LhA gepackte Archive benutzen. Die Abstürze von "untgz", die eindeutig auf zu wenig Stack zurückzuführen sind, sind damit vom Tisch. Doch leider funktioniert die Installation noch immer nicht richtig. Die Archive der ersten Installationsdiskette werden ordnungsgemäß entpackt, bei der zweiten Disk wird das darauf enthaltene Archiv zwar intensiv beackert, aber installiert wird gar nichts. So hat man dann nach "erfolgreicher Installation" ein AmiTCP:-Verzeichnis, in dem nichts als die Dokumentation enthalten ist. AmiTCP, bzw GENESiS fehlt völlig.

Immerhin sind auf der ersten Diskette jetzt die SANA-2-Hilfsprogramme enthalten, die in der Anleitung beschrieben werden, jedoch auf den älteren Installationsdisketten nicht vorhanden waren.

Auch aus den Mailinglisten konnte man entnehmen, daß nicht wenige Anwender eine "tote" Ariadne 2 erhalten haben, die entweder gar nicht lief, oder nur kurz und dann den Geist aufgab. Es scheint sich doch die fahrlässige Verpackung ohne Antistatik-Tüte zu rächen.

Ergebnis:

Trotz Nachbesserung keine Besserung, im Gegenteil. Eigentlich müßte man die Kosten des Downloads von 1,5 MB für die beiden DMS-Archive, die letztendlich gar nichts gebracht haben, mit in die Wertung einfließen lassen, aber es widersteht mir, die an sich recht brauchbare Hardware durch die indiskutable "Leistung" beim Handling zu sehr schlechtmachen.

Schade um ein potentiell gutes Produkt.

[Die Wertung ändert sich folglich nicht gegenüber dem Test in der letzten Ausgabe des AmZeigers, d.Chefred.]

Bezugsquelle:
Village Tronic Marketing GmbH
Mühlenstr. 2
31157 Sarstedt

Tel.: 05066 701318
WWW: <http://www.villagetronic.de>
EMail: support@village.de

1.29 19-Zoll-Monitor von Proview

Monitor PV 995
von

Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

Einführung

Der PV 995 von Proview ist ein 19-Zoller. Die Preise für Geräte dieser Größenordnung waren noch bis vor Kurzem generell weit jenseits der 1000-DM-Schallgrenze. Doch auch hier hat nun ein Preisrutsch eingesetzt und 17-Zoll-Monitore werden nun zum Standard.

Der Proview-Monitor war eines der ersten 19-Zoll-Geräte, die im großen Umfang zum Kampfpreis von 750,- DM (jetzt teilweise um die 700,- DM) angeboten wurde. Proview ist übrigens, wie man vielleicht im ersten Moment vermutet, keine NoName-Marke, die nur von irgendeinem Hersteller im Hintergrund verwendet wird, sondern ein relativ großer taiwanesisch/chinesischer Hersteller, welcher im Moment zur Top 20 der Welt-Monitorhersteller zählt und der sich noch einiges vorgenommen hat.

Trotzdem werden Proview-Monitore gelegentlich auch unter anderem Logo verkauft, z.B. habe ich den PV 995 auch schon als "IPC"-Monitor gesehen. Das relativ markante Design, das ich gleich näher beschreibe, und das PV auf der Typenbezeichnung am Rückwand-Schildchen dieser Geräte, verraten aber die Herkunft.

Design

Der Monitor ist recht formschön: vorne leicht abgerundete Kanten, der eigentlich Monitor-'Körper' hinten, mit elegant geschwungenen Linien. An der Vorderseite, links unten, das Proview-Logo, rechts unten die Bedienknöpfe, die zusammen einen Kreis ergeben und daneben, rechts, ein kleines Lämpchen für den Betriebszustand (Orange - Standby/ Grün - Ein) und der Ein/Aus-Knopf. Natürlich ist der PV 995 mit einem verstellbaren Standfuß ausgerüstet.

Vorne unten an den Seiten, befinden sich kleine Steckbuchsen. Sie sind für ein Proview-Lautsprecherpaar gedacht, das aber über meine Bezugsquelle (PC-Spezialist) nicht erhältlich war. Die Stromversorgung für dieses ist im Gerät schon beinhaltet.

Mikrofon

An der Vorderseite sind oben in der Mitte ein paar Lamellen und darunter ein Löchlein zu erkennen. Dabei handelt es sich um ein integriertes Mikrofon, dessen Verbindungsbuchse sich hinten am Gerät befindet. Ein Klinkenkabel wird mitgeliefert. Da ich leider keinen Amiga-Soundsampler besitze, habe ich den Mikrofon-Test mit Hilfe eines PCs und seiner 30-DM-Soundkarte vollzogen, die die notwendige Elektronik standardmäßig enthält. Es funktionierte sehr gut.

Der vordere Aus-Knopf bringt das Gerät nur in einen Standby-Modus, der immer noch recht viel Strom verbraucht. Glücklicherweise gibt es hinten, rechts unten, einen relativ gut erreichbaren 'echten' Aus-Knopf.

Verbindung

Verbunden wird der Monitor mittels eines am Geräterücken fest installierten

abgeschirmten VGA-Kabels. Dies ist natürlich der erste Kritikpunkt, da ein Bruch im Kabel gleich einen Werkstattaufenthalt nötig macht. Die Garantie beträgt übrigens drei Jahre.

Der zweite Kritikpunkt ist, daß leider keine weiteren Eingänge zur Verfügung stehen. Dies ist von Nachteil, wenn man mehrere Rechner an dem Monitor betreiben will. Die Verwendung einer VGA-Umschaltbox bringt bei Verwendung von hohen Auflösungen leider einen störenden Schatteneffekt mit sich.

Dokumentation

Das mitgelieferte Handbüchlein ist natürlich nur in Englisch verfaßt, aber einfach zu verstehen. Es erweist sich als im Verhältnis recht gut und informiert detailliert über die technischen Daten und die Kabelbelegung.

Fähigkeiten und Eigenschaften

Der PV 995 ist ein Multiscan-Monitor, der alle horizontalen Frequenzen zwischen 30 und 95 KHz und vertikale Frequenzen von 50 bis 150 Hz automatisch darstellen kann.

Da viele klassische Amiga-Frequenzen des OCS und ECS 15-KHz-Modi sind, ist ihre Darstellung ohne Hilfsmittel, wie Scandoubler, nicht möglich. Bei Verwendung eines solchen Scandoublers, sowie einer Cybervision 64-Grafikkarte, gab es bei mir keinerlei grundsätzliche Probleme am Amiga.

15 Standard-VGA und VESA-Modi sind bereits eingebaut, was für die, die Grafikkarten und/oder PCs an ihm betreiben hilfreich ist, da meistens kaum Veränderungen nötig sind. Er entspricht auch der EPA Energy Star-Richtlinie, kann also in die unterschiedlichen Stromsparmodes verfallen und hält die TCO 95-Verordnung (abgegebene Strahlung) ein. Die DDC-Monitorerkennung von Windows 95 ist natürlich auch kein Problem, OSD (OnScreenDisplay) heutzutage obligatorisch.

Die maximale Bandbreite, also der Leistungswert, beträgt 150 MHz, das ist ein sehr guter Wert für diese Klasse. In der Praxis ist die Leistungsgrenze in etwa bei einer Auflösung von 1.600 mal 1.200 Pixeln und 75 Hz Wiederholfrequenz erreicht. Sehr wichtig auch: die Lochmaske beträgt 0.26. Dies ist auch ein guter Wert - Voraussetzung dafür, daß in hohen Auflösungen auch wirklich alles klar erkennbar ist.

Er wiegt etwa 16,5 kg und verbraucht im vollen Betrieb etwa 150 Watt (lt. Handbuch), was dann allerdings ziemlich viel ist.

Nun aber zu dem Entscheidenden: zu Bedienung und Funktion.

Viel Bild

Das Bild ist wunderbarerweise schon einmal wirklich groß. Auch bei hohen Auflösungen, die bei 15- und selbst bei 17-Zoll-Monitoren gewisse Schwierigkeiten in der Erkennbarkeit verursachen, ist alles sehr gut zu erkennen. Voraussetzung für diese hohen Auflösungen ist natürlich erst einmal eine entsprechend leistungsfähige Grafikkarte.

Die 1.600 x 1.200-Auflösung beispielsweise, kann, bei der für die Augen

mindestens notwendigen Wiederholffrequenz, durch den S3-Virge-Chip gerademal mit 256 Farben dargestellt werden. Auf diesem Chip basieren viele PC-Grafikkarten, aber auch die Cyvervision 64/3D (die Vorgängerkarte CV64 enthielt den älteren Trio64-Chip). Jetzt ist plötzlich nicht mehr der Monitor, sondern die Grafikkarte das Problem, durch das man unvermutet an Leistungsgrenzen stößt.

Ansonsten sind keine Bildfehler zu entdecken, die Farben sind gut, Helligkeit und Kontrast auch. Nachteilig ist, daß man teilweise Schwierigkeiten hat, im Hintergrund ein sattes Schwarz zu erreichen, ohne die anderen Grundeinstellungen in unsinnige Bereiche zu bringen.

Katze im Sack?

Gerade im Zusammenhang mit dem Bild ist folgendes beim Kauf WICHTIG:

Kaufen Sie nicht die Katze im Sack! Sehen Sie sich generell beim Monitorkauf im Laden nicht nur ein Modell desselben Typs an, sondern vor allen Dingen das Exemplar, das sie kaufen wollen! Selbst innerhalb der gleichen Fertigungsreihe, auch bei teuersten Markenprodukten, kann die Qualität der Bildröhre schwanken. Sie haben das Recht auf eine Vorführung und lassen Sie sich auch nicht durch unwillige Verkäufer einer Kette ("Das ist doch ein Sonderangebot!") beirren oder davon abhalten!

Der Monitor meldet...

Wenn kein Signal den Monitor über das VGA-Kabel erreicht, meldet er dies mit einer großen Box, die im Bild eingeblendet wird. "Selftest - monitor is working", sowie "Check your PC and signal cable" erscheint als Text und mit rotem, grünem und blauem Hintergrund.

Ist das Signal außerhalb seines Scanbereichs, macht der PV 995 glücklicherweise keinen schnellen Abgang, sondern zeigt in einer anderen markanten Box: "Freq. out of range - the monitor will shut down in few seconds" und ein paar Sekunden später schaltet er sich auch tatsächlich in den Standby-Modus, die grüne Statusleuchte schaltet auf Orange.

Ein ähnliche Box erscheint auch, wenn der Monitor von entsprechender Software in einen Stromsparmodus geschaltet wird: "Power-saving enable - The monitor will shut down in few seconds".

Die Bedienung per OSD

Das OnScreenDisplay wird über vier Tasten bedient, die kreisförmig angeordnet sind und in der Mitte ein rundes Stückchen freilassen, daß aber kein zusätzlicher Knopf ist.

Oben ist die "MENU"-Taste, unten die "EXIT"-Taste, links "-" (Minus) und rechts "+" (Plus). Nach einem Druck auf MENU erscheint das Menü dann auch gleich. Zuerst sollte man die Funktion "Language" auf Deutsch einstellen!

Mit Plus und Minus kann man im Menü auf und ab wandern, MENU entspricht nun Return. In Untermenüs gibt es zwar einen Punkt EXIT, ein Anwählen wäre aber aufwendiger, als einmal kurz die EXIT-Taste und flott danach die MENU-Taste zu Betätigen, da man so das Hauptmenü schneller erreicht.

In der abschließenden Zeile im Hauptmenü stehen die derzeitigen (horizontalen und vertikalen) Frequenzen. Man braucht für diese Angabe also nicht, wie in manchen anderen OSD-Menüs, extra ein Untermenü öffnen.

Die Menüs sind durch die Farbwahl sehr gut zu erkennen, Text erscheint in einem recht hochaufgelösten, nicht primitiv wirkenden Zeichensatz. In Submenüs zeigen Symbole vor dem Text auch optisch die Funktion an, z.B. eine Sonne die Helligkeit.

Ich nenne jetzt die Menüeinträge, wenn bereits auf Deutsch umgeschaltet wurde:

"LUMINESZENZ" - im Untermenü befinden sich KONTRAST und HELLIGKEIT.

"GRÖßE-POSITION" - POSITION und GRÖßE, jeweils für die Horizontale und Vertikale.

"GEOMETRIE" - KISSENVERZERRUNG, TRAPEZOID, PARRALLELE, ABBALANCE (? - auf Englisch UNBALANCE - damit kann man Kurven an den Seiten verändern) und ROTATION.

"FARBE" - 9300 FARBE, 6550 FARBE (bei beidem handelt es sich um voreingestellte Farbtemperaturen, also Farbwerte), sowie ROT, GRÜN und BLAU, womit die Farbeinstellungen auch individuell regelbar sind.

"OSD-LOKALITÄT" - LOKALITÄT (Position des OSD-Menüs) horizontal und vertikal, sowie OSD-ZEIT

"UMSETZEN" - Vorsicht vor dieser Übersetzung, bei der ansonsten erstaunlicherweise sogar Umlaute korrekt dargestellt werden. In diesem Fall bedeutet es aber "Zurücksetzen". Die Werkseinstellungen dieses Modus ersetzen dann wieder persönliche Veränderungen.

"DEGAUSS" - Entmagentisieren des Monitors.

"SPRACHE" - Englisch, Deutsch, Spanisch, Französisch und Chinesisch (!) sind möglich.

"AUSGANG" - wie gesagt: die EXIT-Taste ist schneller.

Bei Untermenüs wird unten ein Balken angezeigt, der den Stand des gerade aktiven Menüpunktes anzeigt und mit Plus und Minus verändert werden kann.

OSD im Vergleich

Im Vergleich mit anderen OSD's: Die Erkenn- und Lesbarkeit ist sehr gut. Die Bedienung ist auf manchen Geräten schneller zu bewerkstelligen, ist aber hier okay und besser als einige andere, die ich getestet habe. Der Funktionsumfang bewegt sich nur im Mittelfeld, es werden aber alle wesentlichen Funktionen geboten.

User-Modi

Was ist aber mit Modi, die nicht den 15 vordefinierten entsprechen? Eine Frage, die gerade für Amiga-Besitzer interessant ist.

Dann wird automatisch ein unbelegter Speicherplatz des Monitors für Einstellungen verwendet. Erkennbar ist das im Hauptmenü, wenn kein Bindestrich im Wort "HAUPT FUNKTION" dargestellt wird. Man kann hier also seine eigenen Einstellungen tätigen. Wieviele unbelegte Speicherplätze es gibt, ist im Handbuch nicht zu erfahren, aber für mich hat es gereicht.

Zusammenfassung:

Dieser Monitor ist besonders für Amiga-Benutzer mit Grafikkarte interessant. Er ist auf lange Sicht zukunftscompatibel, da er gute Leistungsreserven bietet. Bild und Bedienung sind insgesamt gut, Stromverbrauch, fest installiertes Kabel ohne weitere Eingänge sind die wichtigsten Kritikpunkte, wovon letzterer gerade für Benutzer von mehreren Rechnern wichtig sein kann. Das eingebaute Mikrofon ist eine nette Zugabe.

Wenn Sie eine Neuanschaffung planen, sollten Sie sich dieses Gerät genauer anschauen.

Produkt: PV 995	Hersteller: Proview	
Art : Monitor (19 Zoll)	Version : -	
Preis : 750 DM	Bez.Quelle: Computer-Handel	
Leistungsfähigkeit:	2	
Benutzerfreundlich:	2	
Dokumentation :	2	
Preis-/Leistung :	2	
Gesamt :	2	

1.30 Auf gut BASIC gesagt: Rubrikgeflüster

Willkommen zur Coder's Corner!
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

Leider ist es nicht bei einer kurzfristigen Unabkömmlichkeit von Carsten Jahn geblieben, sondern diverse Umstände machen es ihm nicht mehr möglich weiterhin die Coder's Corner-Rubrik im AmZeiger zu betreuen.

Obwohl er damit nicht mehr zum festen Redakteursteam gehört, wird er den Blitzbasic-Kurs bis zu dessen Ende weiterhin redaktionell betreuen.

Mit seiner Mailadresse gibt es im Moment gewisse Schwierigkeiten, die hoffentlich bald wieder ausgeräumt sind. Wer mit ihm Kontakt aufnehmen möchte, wende sich bitte an C.Jahn@gmx.net (man beachte die Domain!).

Trotzdem wird diese Rubrik nicht eingestellt, da ich hoffe, daß sich jemand anders bereit findet, diesen, für den AmZeiger wichtigen Bereich zu übernehmen und unter seine Fittiche zu nehmen.

Dies ist also ein offizieller Aufruf! Wer sich im Programmieren etwas auskennt, gelegentlich auch inhaltlich dieses und jenes beisteuern kann, Spaß am Schreiben hat und die Coder's Corner betreuen möchte, der sei herzlich eingeladen, sich an mich zu wenden!

Vorläufig geht es also weiter mit der Fortsetzung des
Blitzbasic2-Kurses

.

Verwiesen sei wie immer auch auf unsere
Projektbörse

. Hierzu gibt es

eine neue Regelung: Nach drei Ausgaben werden die Aufrufe dort nicht mehr gebracht, es sei denn, wir erhalten Nachricht, daß dies schon vorher passieren oder, daß die Veröffentlichung verlängert werden soll.

Bis dahin.

1.31 Projektbörse

Projektbörse

Allgemein:

Dieser Bereich ist dazu da Kontakte zwischen Entwickler-Teams/Firmen und Kreativen zu knüpfen. Wenn Angehörige einer der beiden "Seiten" also Interesse daran haben, dann sollten sie einfach eine eMail mit dem Betreff "Projektbörse" an AmZeiger@gmx.de senden.

Wir brauchen noch die Angabe, wie lange die Anzeige geschaltet werden soll und auch die Information, wenn eine Anzeige gegebenenfalls wieder entfernt werden kann! Wenn beides nicht erfolgt, wird die Anzeige nach drei Ausgaben automatisch wieder entfernt.

Der Service ist kostenlos. Eventuelle Kürzungen des Umfangs bzw. Umformatierung behalten wir uns vor.

Wir suchen zur Programmierung von einigen kleinen Projekten Programmierer. Diese können sich gern bei uns melden. Außerdem geben wir Programmierern die Chance, ihre Software zu vermarkten. Näheres können diese bei uns erfragen.

Kontakt:

Ferst Computer
Köpenicker Straße 11

15537 Gosen

eMail: ferst@t-online.de

Hi !

Wir (Deutsche Amiga Software Schmiede) sind ein Programmierer-Club und suchen noch weitere Leute, die an unserem Projekt mitarbeiten.

Es handelt sich um einen weiteren Amiga-Browser.

weitere Infos bei mir.

René Zimmerling (vyger@demigod.ruhr.de)

1.32 Blitzbasic2-Kurs 5

Blitz-Basic2 - Kurs /5
von
Thomas Krippner
Thomas@deutschland.de

[Anmerkung: Thomas hat uns den Kurs zur Verfügung gestellt, ich habe inhaltlich kaum etwas geändert. Ansonsten stehen meine Kommentare in eckigen Klammern, wobei ich nur Vermutungen anstellen kann, was Blitz-Basic angeht. Carsten Jahn]

Teil 5: Gadget-Programmierung
=====

Heute geht es das erste Mal um sichtbare Ergebnisse unseres Bemühens: die Gestaltung einer Oberfläche mit Hilfe der GT Toolbox, eine mächtige Oberflächengestaltungslibrary des BB2.

Benutzeroberflächen sollten an den Benutzer angepaßt werden und deshalb ohne vordefinierten Werte [Thomas meint sicher die Schriftgröße und die Position der Buttons] (so gut das geht) auskommen. Wie man das macht, zeigt dieser Teil, der damit natürlich auch interessant für andere Sprachen ist, denn die Vorgehensweise ist immer gleich.

Doch jetzt gehts los:

Ein einfaches Beispiel zu Beginn, um ein wenig Grundlagen zu schaffen.

- Window mit Button Gadget

```
WBStartup
```

```
WBenchToFront_
```

```
WbToScreen 0
```

```
Use Screen 0
```

```
*Scr = ActiveScreen

;IntUIFont Bestimmen

FH=Peek.w(Peek.l(*Scr+40)+4)
FN$=Peek$(Peek.l(*Scr+40)+8)
LoadFont 0,FN$,FH
Use IntUIFont 0

; Window Oeffnen

SH.w=Peek.w(*Scr+14)
SW.w=Peek.w(*Scr+12)
SB.b=Peek.b(*Scr+30)

;Window Begrenzungen

SizeLimits 200,120,SW,SH

Window 0,0,SB,SW,SH-SB,$140F,"Gatget BB2-Kurs",1,2

a=0:a$="Vorname"

Gosub GadDef

Repeat

    FlushEvents
    ev=WaitEvent

    ;Abfragen
    If ev=$40 AND GadgetHit = 0

        WLocate 1,30:Print "BUTTON GEDRÜKT "
        VWait 50
        WLocate 1,30:Print " "

    End If
Until ev=$200
End

; Gadget Definieren

.GadDef
WClS
GTButton 0,0,0,0,100,FH+3,a$, $10

;In das Window Schreiben
AttachGTLList 0,0
Return
```

[Die Beispiele sind wieder als Dateien verfügbar: hier BlitzEx1.txt.]

In diesem Programm wird nur verdeutlicht, wie ein Gadget erzeugt und abgefragt wird. Zu beachten ist, daß nicht das Anklicken eines Gadget

bearbeitet wird, sondern das Loslassen. Siehe hierzu BB2-Handbuch "GT-Programmierung" oder "Gadget" und "Window".

An Erläuterungen gibt es nichts hinzuzufügen, es steht alles im Programm. Testen Sie dieses Programm, verändern sie die Parameter des GtButton und schauen Sie einmal in das BB2-Handbuch. Sie sollten es für das nächste Programm verstanden haben und die Befehle etwas kennen.

Wir stehen natürlich vor dem Problem, mehrere Gadgets voneinander unterscheiden zu müssen. Dabei hilft uns BB2 mit dem Befehl GadgetHit, der die ID des angeklickten Gadgets zurückgibt.

Wie man das am besten macht, zeigt das folgende Beispiel.

- Gadget selektieren

```
WBStartup

; Kennen wir

WBenchToFront_

WbToScreen 0
Use Screen 0
*Scr = ActiveScreen

;Intuifont Bestimmen

FH=Peek.w(Peek.l(*Scr+40)+4)
FN$=Peek$(Peek.l(*Scr+40)+8)
LoadFont 0,FN$,FH
Use IntuiFont 0

; Window Oeffnen

SH.w=Peek.w(*Scr+14)
SW.w=Peek.w(*Scr+12)
SB.b=Peek.b(*Scr+30)

SizeLimits 200,120,SW,SH

Window 0,0,SB,SW,SH-SB,$140F,"Gatget BB2-Kurs",1,2

a=0:a$="Vorname"

Gosub GadDef

Repeat

    FlushEvents
    ev.l=WaitEvent
```

```

    If ev=$40
        Select GadgetHit
            Case 0
                WLocate 1,100:NPrint "Button 1 Gedr ckt"
            Case 1
                WLocate 1,100:NPrint "Button 2 Gedr ckt"
        End Select
    End If

Until ev=$200
End

; Gadget Definieren

.GadDef
WClS
GtButton 0,0,0,0,200,FH+3"Button 1", $10
GtButton 0,1,0,16,200,FH+3, "Button 2", $10
AttachGTLList 0,0
Return

```

[Datei BlitzEx2.txt]

Wichtig ist nur die Select-Schleife. Mit dem Select-Befehl werten wir den GadgetHit aus und verzweigen dann mit Case. Hier steht der Code, der beim Klick auf ein Gadget ausgeführt wird. Natürlich ist dieser Programmteil bei jedem Programm anders.

ListView-Gadgets oder Cycle-Gadgets werden mit EventCode selektiert. Hier steht der Wert des Eintrages der angeklickt wurde, oder, im Fall des Cycle-Gadgets, der gerade aktive Eintrag.

Wie man mit dem EventCode umgeht, haben wir ja im vorherigen Kursteil besprochen und im BB2-Handbuch ist es auch gut beschrieben. Welche Gadgets es in BB2 noch gibt und welche Parameter diese haben, entnimmt man am besten dem BB2-Handbuch.

Ein weiteres Problem ist es, den Status eines Cycle-Gadgets oder andere Gadget-Informationen zu erhalten. Neben den Peek-Funktionen, mit denen wir den Status jedes Gadgets immer herausbekommen, gibt BB2 auch bestimmte Befehle und eine Tag-Einbindung vor. Die Befehle werden im BB2-Handbuch beschrieben. Hier soll ein Gadget-Tag anhand eines Cycle-Gadgets gezeigt werden.

BB2 gibt zwei Möglichkeiten vor, die es ermöglichen, an einen Gadget-Tag heranzukommen.

Die eine ist, resistente AmigaLib.res und vorbestimmte Variablen zu benutzen, die andere Möglichkeit ist es, die Variablen selber zu bestimmen, bzw. die Werte direkt einzugeben. Ich werde mich auf die

letztere beziehen, da das Vorgehen identisch ist, wenn man die AmigaLib.res eingeladen hat.

- Cycle Gadget

```
WBStartup
```

```
; Kennen wir
```

```
WBenchToFront_
```

```
WbToScreen 0
```

```
Use Screen 0
```

```
*Scr = ActiveScreen
```

```
;IntUIFont Bestimmen
```

```
FH=Peek.w(Peek.l(*Scr+40)+4)
```

```
FN$=Peek$(Peek.l(*Scr+40)+8)
```

```
LoadFont 0,FN$,FH
```

```
Use IntuiFont 0
```

```
; Window Oeffnen
```

```
SH.w=Peek.w(*Scr+14)
```

```
SW.w=Peek.w(*Scr+12)
```

```
SB.b=Peek.b(*Scr+30)
```

```
SizeLimits 200,120,SW,SH
```

```
;Bestimmen der TagList
```

```
GTTags $80080000,$80080000+15
```

```
Window 0,0,SB,SW,SH-SB,$140F,"Gatget BB2-Kurs",1,2
```

```
a=0:a$="Vorname"
```

```
Gosub GadDef
```

```
Repeat
```

```
    FlushEvents
```

```
    ev.l=WaitEvent
```

```
    If ev=$40
```

```
        Select GadgetHit
```

```
            Case 0
```

```
                WLocate 1,100:Print "Eintag Nummer ",GTGetAttrs(0,0,$80080000 ←  
                    +15)
```

```

                End Select
            End If

Until ev=$200
End

; Gadget Definieren

.GadDef
WClS
GTCycle 0,0,100,0,200,FH+5,"Gadget Text",1,"0 Eintrag|1 Eintrag|2 Eintrag"
AttachGTLList 0,0
Return

```

[Datei: BlitzEx3.txt]

Der Befehl GTTags teilt der Intuition.Library mit, was wir über welches Gadget wissen möchten.

\$80080000 ist der Basiswert und die addierte Zahl beschreibt den MessagePort, den wir mitgeteilt bekommen wollen. Dort liegt der Unterschied zur AmigaLibs.res Variante, bei der ich einfach eine mit # definierte Variable angeben kann. Ich kann sie aber auch selber bestimmen.

z.B.

```

#Tag=$80080000:#TagCycle=$80080000+15

GTTags #Tag,#TagCycle

```

Mit dem Befehl GTSetAttrs kann der Programmierer ein Attribut eines Gadgets auf einen bestimmten Wert setzten. Es lohnt sich auch die im BB2-Handbuch stehenden Seiten zu diesem Thema durchzulesen, viele sind es ja leider nicht ;).

[Es ist anzunehmen, daß in BB2 die gleichen Attribut-Tags benutzt werden, wie im Amiga-OS. Deshalb muß man sich nicht auf die BB2-Dokumentation beschränken, ein Blick in die Autodocs dürfte genügen.]

Doch nun kommen wir nach den Grundlagen zu unserem eigentlichen Thema, nämlich Gadgets an die Workbench anzugleichen.

Das Programm GADGET&WINDOW [vermutlich ein Blitzbasic-Beispielprogramm, das nicht Teil des Kurses ist] zeigt hier ein kleines Beispiel, das die Gadgets an das Window anpaßt und an den Rest der Oberfläche.

Das erste und einfachste ist die Angleichung an den IntuitionFont. Diesen zu ermitteln, einzuladen und zu aktivieren, wurde schon behandelt. Um das Gadget an diesen Font anzugleichen, ist es nötig, die Gadget-Höhe (FH) plus den gewünschten Abstand des Gadget Randes zum Textinneren anzugeben. Dies habe ich in den Beispielen schon gemacht.

Das Zweite ist, die Gadgets von der Länge an die Windowgröße anzugleichen. Dies ist auch sehr einfach. Wir nehmen die Windowbreite und Teilen sie durch die Gadgets, die in dieser Reihe liegen sollen. Wenn zum Beispiel in einer Reihe 4 Gadgets sitzen, würde es mathematisch so aussehen:

Breite des Gadgets = (Innere Breite des Windows / 4) - Abstand der Gadgets

So hätten wir die Breite und die Höhe der Gadgets bestimmt. Jetzt sind noch die Anfangspositionen zu bestimmen. Hier haben wir einen Bezugspunkt: der linke obere innere Punkt des Windows ist immer 0,0, also orientieren wir uns an diesem. Gehen wir zuerst in die Vertikale, also y-Achse.

Das erste Gadget geht von ganz oben (0) bis Fonthöhe Plus 5.
Der Anfangspunkt des 2 Gadgets ist dann:

Anfangspunkt = Anfangsposition des Ersten Gadget + Fonthöhe + 5 + Abstand

Das Gadget darunter bezieht sich dann auf das zweite Gadget.
In der Horizontalen ist das genau gleich.

Anfangspunkt = Anfangspunkt das ersten Gadgets + Breite des ersten Gadgets

Das erste Gadget kann auch das vorherige Gadget sein.

In der Grafik sind nochmal kurz die Zusammenhänge erläutert.
[Siehe das Bild zur Veranschaulichung "verzgadget.gif" im Pics-Dir.]

Es ist meistens nötig, ein WindowSize-Limit zu setzen, sonst gehen die Gadgets ins Unleserliche oder überschneiden sich. Hier ist es wichtiger denn je, einmal alles auszuprobieren und sich nicht entmutigen zu lassen. Diese Art der Programmierung ist auch nicht das Nonplusultra, sondern einfach eine Möglichkeit, seine Benutzeroberfläche auf die Umstände etwas anzupassen.

Hierzu dürfte es noch viele Fragen geben, die ich besser in den FAQ's beantworte, damit ich den Kurs nicht ins Detail führe und damit unnötig verlängere. [Im Moment ist dieses FAQ fast leer, deshalb wird es hier nicht aufgenommen. Vielleicht schreibt jemand dem Thomas seine Fragen an die o.g. eMail-Adresse.]

Es geht um das Prinzip, wie so eine Oberfläche gestaltet wird und daß es auch unter Amiga-OS ohne MUI einfach und leicht zu programmieren ist. Denn dieses Programm kann jeder nutzen, egal ob er MUI hat oder nicht. Es ist eben auf die Oberfläche des Benutzers eingestellt und nicht auf die Bequemlichkeit des Programmierers.

[Was für den Programmierer nun bequemer ist, sei dahingestellt...]

Im sechsten und letzten Kursteil, der in der nächsten Ausgabe erscheint, geht es um Menüs.

1.33 Providerwahl

Providerwahl
von
Thomas Heinrich
T.Heinrich@amzeiger.de

Ist Ihr Provider der Richtige?

Dumme Frage

Noch vor drei Jahren hätte man die Frage ganz leicht beantworten können. Da gab es noch keinen entfesselten Telekommunikationsmarkt. Wenige und überschaubare Tarife beherrschten die Szene, und wenn man etwas ländlicher wohnte, war sowieso der Ortstarif das einzige Kriterium.

Heute gibt es eine Unzahl von Telefondiensteanbietern und noch mehr Internetprovider. Und um die Verwirrung komplett zu machen, arbeiten manche davon auch noch zusammen. Das Resultat ist ein Tarifdschungel, der es dem Internetanschlusssuchenden unglaublich schwer macht, den persönlich günstigsten Provider zu finden. Denn den einen Günstigen, der für alle günstig ist, den gibt es nicht.

Genau deshalb erhalten Sie mit diesem Artikel auch keine Empfehlung für einen bestimmten Provider. Die Tarife ändern sich so schnell, daß eine Berechnung von heute morgen schon wieder falsch wäre. Der richtige Provider ist immer eine individuelle Entscheidung - für die Qualität, die eingesparten Kosten oder die sinnvolle Mischung beider Punkte.

Mit System

Wenn Sie heute einen Provider suchen, sollten Sie sich vorher ganz genaue Vorstellungen davon machen, was Sie brauchen und was nicht. Je genauer Sie Ihre Wünsche kennen, umso weniger Geld werden Sie in den Sand setzen. Dieser Artikel soll Ihnen helfen, einen Überblick über Ihre persönlichen Anforderungen zu bekommen, damit Sie eine Vorstellung davon haben, was Sie bei der Providersuche beachten müssen.

Zuerst einmal brauchen Sie eine Übersicht, welche Provider es eigentlich gibt. Am besten kaufen Sie sich hierzu eine der einschlägigen PC-Zeitschriften, die alle ziemlich regelmäßig große Tests durchführen. Schlagen Sie das Heft vor dem Kauf ruhig einmal auf und sehen Sie nach, ob auch alle Eigenschaften der Zugänge aufgeführt werden, wie angebotene EMail-Protokolle, Einwahlknoten, etc.. Dann können Sie damit auch etwas anfangen.

Dann überlegen Sie sich, mit welchem Computer Sie das Internet benutzen wollen. Einige Amigabesitzer haben auch einen PC, der entweder zusätzlich oder sogar allein als Internetrechner dienen soll. Mit dem PC stehen Ihnen grundsätzlich alle Anbieter offen, auch jene, die keine allgemeinen Standards für ihren Zugang nutzen. Dies ist hauptsächlich bei AOL der Fall, aber auch bei einigen kleineren Anbietern. Sobald Sie für den Zugang vom Anbieter eine besondere Software benötigen, ist für den Amiga Schluß, denn diese Programme sind in keinem Fall für den Amiga erhältlich.

Damit sind noch viele Bewerber im Rennen. Streichen Sie jetzt alle, die nicht zum Ortstarif erreichbar sind, bzw. die Ihre Onlinekosten nicht pauschal übernehmen. Damit wäre die Liste, falls Sie nicht grade in einer Großstadt wohnen, deutlich kürzer. Hören Sie sich auch um, ob eine Telefongesellschaft vielleicht Probleme mit der Erreichbarkeit hat. Ein billiger Zugang nützt Ihnen nichts, wenn immer besetzt ist oder ständig die Verbindung abbricht.

Was ihr wollt

Jetzt kommt der schwierige Teil: Sie müssen festlegen, was Sie wollen. Schreiben Sie ganz detailliert auf, ob Sie eine EMailadresse brauchen, oder vielleicht einen öffentlichen EMaildienst im Netz benutzen wollen. Brauchen Sie einen FTP-Zugang für's Aminet? Haben Sie vor, mittels IRC mit anderen öfter mal ein Schwätzchen zu halten? Wollen Sie Platz für eine eigene Homepage oder reichen Ihnen die kostenlosen Webangebote wie "GeoCities" dafür völlig aus? Legen Sie vielleicht Wert auf eine eigene Domain? Streichen Sie wieder alle Provider, die Ihre Anforderungen nicht erfüllen.

Legen Sie Wert auf einen schnellen Zugang? Auch ein günstiges Angebot wird schnell teuer, wenn Sie auf Webseiten ewig warten müssen. Streichen Sie also auch die Anbieter, deren Geschwindigkeit deutlich zu wünschen übrig läßt. Passen Sie dabei aber auf, daß Sie die Zugangsmethode berücksichtigen: 56K-Modems und ISDN-Zugänge sind nun einmal schneller, als "konventionelle" Modems... Suchen Sie sich hier auch gleich die Provider aus, die möglichst alle Standards unterstützen - falls Sie später zu ISDN wechseln oder irgendwann vielleicht ein Kabelmodem einsetzen wollen.

Nichts ist umsonst

Das ist der Teil, bei dem Sie wirklich knallhart rechnen müssen. Onlinekosten sind eine Wissenschaft für sich, die nicht leicht zu durchschauen ist. Am besten funktioniert es, wenn Sie schon irgendwo online sind und Ihre festen Gewohnheiten haben. Ansonsten versuchen Sie abzuschätzen, wie lange Sie im Monat online sind, und zu welchen Zeiten. Nicht immer ist nämlich die billigste Tageszeit auch die lohnendste. Ist das Netz voll, tröpfeln die Daten trotz HiSpeed-Modem und Eliteprovider nur spärlich, besonders bei Überseeverbindungen. Zur Abschätzung: Mit ISDN-Anschluß und guten 20 Stunden Onlinezeit im Monat zahlte ich bei der Telekom etwa 200 DM. Die Hauptonlinezeit ist dabei das Wochenende mit dem City-Weekend Tarif. Samstag und Sonntag vormittag pennen die Kids noch, müde von der Techno-Disko, das Netz ist frei...

Eine Falle sollten Sie auch noch beachten: Die Zeiten für die Vertragsbindung. Sollten Sie feststellen, daß ein Zugang nicht das hält, was er verspricht, ist eine schnelle Kündigung viel Geld wert. Auch wenn Sie ein noch günstigeres Schnäppchen ausfindig machen, spart eine kurze Kündigungszeit vielleicht viel Geld.

Seien Sie auch vorsichtig mit Kontingenten. Wenn Sie eine festgelegte Maximalübertragungsmenge haben, reißt jede Überschreitung verheerende Löcher in den Geldbeutel. Auch kann es Ihnen passieren, daß der Zugang einfach gekündigt wird, weil Sie mal zu lange online waren. Auf solche Bedingungen im Vertrag müssen Sie immer acht geben, ganz besonders, wenn das Angebot sehr günstig aussieht.

Welche Kosten entstehen

Die billigsten Provider verlangen für den Zugang gar kein kein Geld, sondern blenden einfach Werbung ein. Nach ein paar angesurften Seiten taucht eine Werbeseite auf, nach der man wieder weitersurfen kann. Meistens hat man auch schwerwiegende Einschränkungen, wie z.B. Zugriffe auf Auslandsserver nur zu bestimmten Zeiten, keine EMailadresse, kein FTP-Zugang, ... Zum Antesten und um die eigenen Gewohnheiten herauszufinden, mag das aber genügen.

Normalerweise entstehen vielerlei Kosten: Eine einmalige Anmeldegebühr, eine monatliche Grundgebühr, Onlinekosten pro Sekunde oder Minute und die normalen Telefonkosten.

Die Anmeldegebühr ist futsch. Wenn Sie den Provider gleich wieder wechseln, war das dann ein teurer Spaß. Am besten fahren Sie dann mit einem Anbieter, der keine Anmeldegebühr verlangt.

Die monatliche Grundgebühr sollte gering sein, wenn Sie wenig online sind. So zahlen Sie vielleicht mehr für die Stunde, aber die geringe Stundenzahl wiegt den Mehrpreis einer höheren Grundgebühr u.U. wieder auf.

Die Onlinekosten sollten niedrig sein, wenn Sie viel online sind. Eine höhere Grundgebühr schlägt dann nicht so zu, wie ein kräftiger Minutenpreis.

Die Telefonkosten sind abhängig vom Provider. Die meisten haben den Telekomtarif und man profitiert hier automatisch von Preissenkungen. Ein paar Anbieter übernehmen auch die Telefonkosten und rechnen die in die Onlinekosten mit ein. Hier muß man besonders aufmerksam vergleichen und versuchen, die Kosten für seinen ganz speziellen Fall getrennt herauszurechnen, um objektiv vergleichen zu können.

Der Fall am Beispiel

Ein (nicht ganz) fiktives Beispiel, ohne Anmeldegebühr, da die sich mit der Zeit verdünnt.

Telefongebühr immer zum günstigsten Telefon-, bzw. Onlinetarif:

Provider 1: Alles kostet

8,-	DM	Grundgebühr
0,05	DM/Min	Onlinegebühr
1,80	DM/Std	Telefongebühr
		2 Freistunden

Provider 2: Keine Onlinegebühren

29,-	DM	Grundgebühr
0,00	DM/Min	Onlinegebühr
1,80	DM/Std	Telefongebühr
		0 Freistunden

Provider 3: Keine Telefongebühren

19,90	DM	Grundgebühr
0,05	DM/Min	Onlinegebühr
0,00	DM/Std	Telefongebühr
		3 Freistunden

[s. Illustration im Bilder-Verzeichnis.]

Sind Sie ein Wenigsurfer mit 5 Stunden pro Monat, zahlen Sie bei:

Provider 1: $8 \text{ DM} + 3\text{h} * 60\text{min} * 0,05 \text{ DM} + 5\text{h} * 1,80 \text{ DM} = 26,00 \text{ DM}$

Provider 2: $29 \text{ DM} + 0 + 5\text{h} * 1,80 \text{ DM} = 38,00 \text{ DM}$

Provider 3: $19,90 \text{ DM} + 2\text{h} * 60\text{min} * 0,05 \text{ DM} + 0 = 25,90 \text{ DM}$

Sind Sie ein Normalsurfer mit 15 Stunden pro Monat, zahlen Sie bei:

Provider 1: $8 \text{ DM} + 13\text{h} * 60\text{min} * 0,05 \text{ DM} + 15\text{h} * 1,80 \text{ DM} = 74,00 \text{ DM}$

Provider 2: $29 \text{ DM} + 0 + 15\text{h} * 1,80 \text{ DM} = 56,00 \text{ DM}$

Provider 3: $19,90 \text{ DM} + 12\text{h} * 60\text{min} * 0,05 \text{ DM} + 0 = 55,90 \text{ DM}$

Somit wäre der teuerste Provider bei 5 Stunden/Monat jetzt schon fast der billigste! Und einer der billigen entpuppt sich als der teuerste!

Sind Sie ein Vielsurfer mit 30 Stunden pro Monat, zahlen Sie bei:

Provider 1: $8 \text{ DM} + 28\text{h} * 60\text{min} * 0,05 \text{ DM} + 30\text{h} * 1,80 \text{ DM} = 146,00 \text{ DM}$

Provider 2: $29 \text{ DM} + 0 + 30\text{h} * 1,80 \text{ DM} = 83,00 \text{ DM}$

Provider 3: $19,90 \text{ DM} + 27\text{h} * 60\text{min} * 0,05 \text{ DM} + 0 = 100,90 \text{ DM}$

So richtig kompliziert wird das Ganze, wenn noch die Abrechnungstakte unterschiedlich sind, z.B. sekundengenau und minutengenau. Sehr leicht schleichen sich dann Rechenfehler ein.

Wenn Sie die Rechnungen für jeden Provider, der übriggeblieben ist, durchführen und in ein Schaubild übertragen, können Sie ablesen, wann ein Anbieter sich für Ihre Anforderungen lohnt. Im vorliegenden Beispiel ist Provider 1 bis 5 Onlinestunden/Monat am günstigsten, Provider 3 ab 5 bis 15 Onlinestunden/Monat und Provider 2 ab 15 Onlinestunden/Monat.

Fazit

Vergleichen Sie sehr genau und rechnen Sie immer Ihr eigenes Beispiel durch. Irgendwelche Pauschalaussagen, wie "günstigster Onlinetarif", sind vielleicht an sich nicht falsch, aber für Ihren Anwendungsfall mit größter Wahrscheinlichkeit schon. Prüfen Sie auch nach Vertragsabschluß immer wieder die Tarife und, viel wichtiger, Ihre Ansprüche an den Zugang. Diese werden sich mit Sicherheit auch ändern. Bleiben Sie nicht aus Gewohnheit bei einem Provider, spielen Sie sie gegeneinander aus. Die machen das mit Ihnen genauso. Aber fangen Sie sich dabei nicht in den Gebührenfallen!

1.34 kurse-netz

Netzwerkgrundlagen 1/3:

Die Hardware
von
Thomas Heinrich
T.Heinrich@amzeiger.de

Für diesen Kurs sind drei Teile geplant:

1. Hardware
2. Protokolle (Genesis, MiamiDx)
3. Netzprogramme (Apache, Samba,...).

Unzufriedenheit

Gründe, sich ein Netzwerk zuzulegen, gibt es viele: Der populärste und aus Amiga-Sicht unbefriedigendste, ist die bessere Unterstützung moderner Hardware auf den gemeinen PCs. Gibt es manche Dinge noch mit amigakompatiblen Anschlüssen, z.B. SCSI, ist dann meistens beim Softwaretreiber Schluß. Irgendwann rechnet sich sogar ein halbwegs moderner Billig-PC, wenn man kein Geld mehr für Shareware und kommerzielle Amigalösungen ausgeben muß, sondern die schöne neue Technik ganz bequem über ein Netzwerk auch auf dem Amiga mitbenutzen kann. Vom unkomplizierten Datenaustausch ganz zu schweigen.

Schichtweise

Das Netzwerkmodell ist in mehrere Schichten oder Ebenen aufgeteilt. Grob gesagt, existiert eine unterste Hardwareebene, die die Rechner physisch verbindet, eine Treiberebene für die Hardware, darüber eine Netzwerksoftware mit Protokollebene und Anwenderprogrammebene, und letztlich den Programmen, die auf Netzfunktionen zugreifen wollen. Verwirrt? Das gibt sich mit der Zeit. Fangen wir mit der untersten Ebene, der Hardware, an.

Die Hardwareebene

Grundsätzlich ist es vollkommen egal, wie sie Ihre Rechner vernetzen, sie müssen nur darauf achten, daß alle beteiligten Geräte untereinander kompatible Anschlüsse haben. Für wirklich anspruchsvolle und erweiterbare Netze wird Ihnen jedoch keine andere Wahl als Ethernet bleiben.

Seriell

Die einfachste und zugleich auch langsamste Verbindung zweier Rechner geschieht über die serielle Schnittstelle mit einem sogenannten Nullmodemkabel. Dieses ist billig und mit geringen Lötkenntnissen auch selbst einfach herzustellen, hat jedoch den Nachteil, daß mit zunehmender Länge immer mehr Störungen von außen die Verbindung verschlechtern und deshalb die Schnittstellengeschwindigkeit immer niedriger eingestellt werden muß. Man hört von erfolgreichen Versuchen, nachdem über 100 Meter Strecke zwischen zwei Rechnern so überbrückt wurden - bei maximal 240 Bytes/Sekunde...

Nicht umsonst habe ich auch immer von ZWEI Rechnern gesprochen. Die serielle Schnittstelle ist eine Punkt-zu-Punkt-Verbindung, man kann das Kabel nicht abzweigen. Ein dritter Rechner findet keinen Anschluß, außer über eine weitere Schnittstelle.

Der Vorteil ist, daß jeder ernstzunehmende Rechner eine serielle

Schnittstelle hat, die zu jedem anderen Rechner kompatibel ist.

Parallel

Normalerweise ist dies der Druckerport. Hierfür gibt es zwei Lösungen: Eine "Laplink"-Vernetzung, ursprünglich zum Datenaustausch zwischen Laptop und PC gedacht, daher der Name. Außerdem der echte bidirektionale Datenaustausch mittels PLIP (Parallel Line Interface Protocol). Die Methoden benötigen unterschiedliche Kabel, sind aber beide wesentlich schneller, als eine serielle Vernetzung, circa um den Faktor fünf. Ein wesentlicher Nachteil ist, daß damit nur etwa 5 Meter überbrückt werden können, ganz Mutige schaffen vielleicht auch 10 Meter, aber da will ich dann nicht Datenpaket sein.

Laplink hat wieder den Nachteil, daß jeder Rechner sein eigenes Süppchen kocht. Zum Glück bringen Amiga-Programme ihre eigenen PC-Treiber mit, wie z.B. PC2Amiga (Aminet: comm/net). Nachteil ist die Client/Server-Struktur: Der Amiga hat zwar vollen Zugriff auf den PC, aber der PC hat keine Ahnung, daß ein Amiga daranhängt.

PLIP hingegen ist ein standardisiertes Netzwerkprotokoll, mit Treibern für alle Rechnertypen. Der Nachteil ist wieder: Jeder Rechner hat normalerweise nur einen Parallelport, und der ist meistens durch den Drucker belegt. Man braucht also ein spezielles Kabel mit Umschaltung zwischen Drucker und Netzbetrieb. Trotzdem funktioniert immer nur eines, einen Drucker, der übers Netzwerk ansprechbar ist, bekommt man erst mit einer zusätzlichen freien Schnittstelle auf einem der Rechner.

Ein dritter Rechner am selben Port ist genausowenig möglich, wie bei der seriellen Schnittstelle.

Floppy-Netz

Nicht das klassische Floppynet (Datenaustausch mittels Disketten) ist gemeint, sondern tatsächlich die Vernetzung über den Amiga-Diskettenport. Offensichtlicher Nachteil ist die Beschränkung auf den Amiga - PC-Floppyports sind nicht kompatibel. Immerhin kann der Amiga 4 Floppylaufwerke verwalten, also ist noch Platz für maximal drei zusätzliche Amigas. Nachteil auch hier: Die sehr kurzen Leitungswege von maximal 50 cm zwischen den Rechnern. Nebenbei ist die Datenpumpe des Amiga auch nicht gerade überragend: 50 KByte/sec ist das theoretische Maximum, 20 KByte dürften realistisch sein.

ISDN

Auch ISDN ist ein Netzanschluß. Man muß sich nicht einmal selbst anrufen, um die Methode zu nutzen, der interne S0-Bus kann auch ohne Gebühren benutzt werden. Voraussetzung ist natürlich, daß alle Rechner eine ISDN-Karte besitzen. Insgesamt können sich drei Rechner mit 8 KByte/Sekunde oder zwei mit 16 KB/sec unterhalten. Nur Anrufe kommen dann weder herein, noch können Sie selbst telefonieren. Und Treiber bekommen Sie dafür auch nur schwer, bzw. teuer.

SCSI

Auch das geht. Das Siamese-System ist ja hinreichend bekannt, die Verbindung sogar ordentlich schnell (FastSCSI schafft 10 MB/sec auf 3

Metern Kabellänge, daß schlägt sogar 100MBit Ethernet-Karten, allerdings nicht in der Länge).

Probleme gibt es bei der ordentlichen Verkabelung. Die Versorgungsleitung der Terminierung darf nur auf einer Seite eingespeist werden, sonst kracht und zwar heftig. Der unbestreitbare Vorteil ist aber auch die gemeinsame Nutzung der Geräte auf dem SCSI-Bus von allen Rechnern aus. Hat man einen WideSCSI Hostadapter, kann man sogar bis 15 Geräte oder eben 15 Rechner zusätzlich anschließen. Nachteil ist wiederum die Länge: Maximal 6 Meter bei SCSI-2, nur 3 Meter bei FastSCSI-2. Außerdem gibt es für PCs keine Treiber, man ist auf Siamese angewiesen.

Ethernet

Sinnvoll für professionellen Einsatz mit mehr als zwei Rechnern. Es gibt auf jedem System eine Unzahl von Netzkarten und am wenigsten Probleme. Zur Zeit beherrscht der Amiga nur 10 MBit-Ethernet, das mit realen Geschwindigkeiten bis 400 KByte/sec protzt. Hat man einen guten Tag und optimale Netzkarten erwischt, sind auch schon mal 700 KByte Spitze drin.

Ethernet ist auf der PC-Seite ungeschlagen günstig (ab 25 DM pro Karte!), nur auf dem Amiga ist es natürlich wieder wesentlich teurer (ab ca. 200 DM). Dafür können Sie sich in jedes bestehende Ethernet einklinken, vorausgesetzt, es spricht ein Netzwerkprotokoll, das auch der Amiga kennt, sonst versteht er nichts.

Ethernet erlaubt eine Gesamtlänge von 185 Metern und bis zu 30 Anschlüsse. Eine spezielle, auch vom Amiga unterstützte Variante (10BaseT) erlaubt sogar unbegrenzt viele Rechner auf einer Strecke von 100 Metern, benötigt dafür aber einen/mehrere Repeater (auch Hub genannt), die wieder extra kosten.

Sinnvoll

Wie können Sie nun die Anforderungen an Ihr persönliches Netz herausfinden? Zuerst müssen Sie sich klar werden, wie viele und welche Rechner angeschlossen werden sollen. Sind es mehr als zwei, sollten Sie SCSI oder besser Ethernet in Betracht ziehen. Sind es nur Amigas, reicht auch ein Floppyport-Netzwerk.

Haben Sie ein hohes Datenaufkommen, das über die Rechner ausgetauscht werden soll, muß es ein schnelles Netz sein, also SCSI oder Ethernet. Wollen Sie dagegen nur mal so reinschnuppern, in die Welt der Netze, reicht ein seriell Nullmodemkabel vollauf.

Am ausbaufähigsten und problemlosesten ist auf jeden Fall ein Netz mittels Ethernetkarten. Nur müssen Sie u.U. eine größere Summe investieren, wenn Sie mehrere Amigas vernetzen wollen. Ein gemischtes Netz mit einem Amiga, PCs und Macs bekommen Sie ohne nervenaufreibende Tüftelei sowieso nur über Ethernet hin.

Planen Sie außerdem noch einen Internetzugang für alle Netzrechner, dann ist es am sinnvollsten, einen Rechner zum Gateway zu machen. Nur dieser hat dann Zugriff aufs Internet, alle anderen Rechner greifen über diesen einen darauf zu. Der große Vorteil: Ein ausgedienter 486er mit 50 MHz und PC-ISDN-Karte oder Modem reicht als Gateway, so etwas bekommen Sie heute gebraucht für unter 100 DM. Dazu das freie Linux als Betriebssystem und

eine billige Ethernetkarte, fertig ist der Internetzugang für alle Netzrechner!

1.35 Installer-Kurs

Installer-Kurs 5/6

von
Andre Wyrwa
A.Wyrwa@gmx.de

Hier eine Übersicht über die Inhalte der einzelnen Kursteile:

1. Einführung, Überblick, Grundlagen
2. Kommunikation mit dem User, grundlegende Kommandos
3. Dateioperationen
4. weiterführende Funktionen und Statements
5. Scriptoptimierung, Lokalisierung
6. Tricks für Fortgeschrittene, Tools

Teil 5:

Eigentlich kennen Sie bereits alles, was Sie benötigen, um Ihre Software mit einem komfortablen Installer-Script zu versehen. Im folgenden widmen wir uns spezielleren Kommandos, die Ihrem Script den letzten Schliff geben.

Befehlsübersicht dieses Teils

Ich möchte diesen Kursteil in vier Punkte gliedern:

1. Lokalisierung
2. User-Level-Handling
3. Fehlerkontrolle
4. Bitmanipulation

Und damit legen wir auch gleich los...

Lokalisierung

Bis jetzt sind wir davon ausgegangen, daß der Anwender unsere Sprache spricht, und haben uns nicht weiter um die Lokalisierung unseres Scripts gekümmert. Wollen Sie aber ein Produkt z.B. im Aminet veröffentlichen, so macht es freilich einen sehr guten Eindruck, wenn auch Anwender anderer Nationalität als der Ihren in ihrer jeweiligen Sprache durch die Installation geführt werden.

Diese Aufgabe teilen wir in zwei Teile, bedingt dadurch nämlich, daß nicht alle Ausgaben des Installers in unserem Script festlegbar sind, sondern dieser auch eigene Ausgaben macht (z.B. bei den Startup-Screens und den eingebauten Hilfe-Texten). Wir müssen also einerseits unser Script lokalisieren, andererseits dem Installer mitteilen, in welcher Sprache er mit dem User kommunizieren soll.

Widmen wir uns zunächst letzterem. Wie Sie wissen, ist das Betriebssystem

ab OS2.1 lokalisiert, dies gilt auch für den Installer. Läuft er auf einer dieser Versionen, so übernimmt er die Sprache aus den Lokale-Prefs und setzt auch gleich die @language-Variable entsprechend. Hier haben wir also nichts zu tun.

Anders verhält es sich bei OS2.0. Hier müssen wir dem Installer die bevorzugte Sprache über den LANGUAGE-Tooltype (s. Tooltypes im ersten Kursteil) mitteilen. Dazu erstellt man am besten für jede Sprache ein separates Project-Icon, trägt im Default-Tool den Aufruf für das Script ein und setzt den LANGUAGE-Tooltype auf die entsprechende Sprache.

Da aber auch das OS2.0 Englischkenntnisse voraussetzt und heutzutage sowieso die Verbreitung von Betriebssystemen höherer Versionen recht groß ist, halte ich diese Methode für überflüssig und empfehle an ihrer statt, als Standardsprache Englisch zu wählen und im weiteren auf ein lokalisiertes Betriebssystem zu bauen.

Wenden wir uns also der Scriptlokalisierung zu. Zentrale Rolle spielt hierbei die @language-Variable. Aus ihr entnehmen wir die Sprache, die in den Lokale-Prefs eingestellt oder im LANGUAGE-Tooltype gesetzt wurde. Was nun folgt, ist recht einfach. Zunächst ersetzen wir alle Strings im Script durch Variablen (mit aussagekräftigen Bezeichnern). Dann weisen wir innerhalb einer vom Inhalt der @language-Variablen abhängigen Verzweigung diesen Variablen wieder die Strings zu. Dies sollte freilich gleich zu Beginn des Scripts geschehen. Schematisch dargestellt also in etwa:

```
;Dieser Block dient zum Definieren der Strings in der Standardsprache
(set #s_willkommen "Welcome to the installation ....")
(set #s_kopieren ".....")

;Dann, falls eine andere Sprache eingestellt, Neubelegung der
;String-Variablen in derselbigen
(if (= @language "deutsch")
  (
    (set #s_willkommen "Willkommen zur Installation ....")
    (set #s_kopieren ".....")
    ;.....
  )
)
;.....
;Für jede Sprache also einen entsprechenden IF-THEN-Block.
```

Im eigentlichen Script dann z.B. ...

```
(message #s_willkommen)
```

Damit ist das Thema Lokalisierung auch schon abgehakt.

User-Level-Handling

Wie ja bereits an mehreren Stellen erwähnt, läuft das Script abhängig vom gewählten User-Level ab. Die Auswahl des User-Levels erfolgt auf dem ersten Startup-Screen, die Wahlmöglichkeiten lassen sich durch die Tooltypes MINUSER und DEFUSER beeinflussen. Zu den Bedeutungen:

Im NOVICE-Modus werden die Rückfragen einiger Statements übergangen, so daß das Script im Idealfall abläuft, ohne daß der User eine Frage beantworten muß oder sonstwie damit konfrontiert wird. Auch die Ausgaben von (message) werden hier unterdrückt, sofern kein (all)-Parameter gesetzt wird. Zur weiteren Beeinflussung dieses Modus beachten Sie jeweils die Befehlsbeschreibungen der entsprechenden Kommandos.

AVERAGE- und EXPERT-Modus funktionieren von Seiten des Installers gleich, sie müssen vom Scriptschreiber getrennt werden. Dies kann beispielsweise mittels des (confirm)-Parameters einiger Statements geschehen, jedoch auch durch Abfragen der internen Variable @user-level. Diese enthält den User-Level als Zahlenwert 0 bis 2 mit 0 für NOVICE.

Weitere Informationen dazu finden Sie im ersten Teil dieses Kurses: Style-Guide, Tooltypes, Vordefinierte Variablen.

In diesem Zusammenhang möchte ich noch drei weitere Kommandos einführen. Diese sind (WELCOME), (EXIT) und (USER).

Taucht das (WELCOME)-Statement in einem Script auf, so wartet der Installer mit dem Öffnen der Startup-Screens (Welcome-Screens) bis zu diesem Statement und führt erst alle Kommandos aus, die davor im Script auftauchen. Außerdem lassen sich zusätzliche Begrüßungs-Strings definieren.

Dank dieses Kommandos läßt sich ein wenig tricksen. Zusammen mit dem (EXIT)-Statement läßt sich das Auftauchen der Startup-Screens vollständig vermeiden, indem man das (WELCOME)-Statement hinter dem (EXIT)-Statement plaziert. Auf diese Weise bekommt der User gar keine Kontrolle über das User-Level und die weiteren Startup-Optionen. Eine andere Möglichkeit ist der Einbau von (WELCOME) in eine Schleife, so daß die Auswahl immer wieder neu vorgenommen werden kann.

(EXIT) beendet die Scriptausführung. Dies ist vor allem in Verzweigungen sinnvoll, um ein vorzeitiges Beenden realisierbar zu machen o.ä.

Mittels (USER) läßt sich letztlich der User-Level modifizieren. Die Original-Styleguides veranlassen mich, Sie darauf hinzuweisen, daß dieses Kommando nur zu Testzwecken benutzt werden soll und in fertigen Scripts nicht mehr auftauchen soll. Dieser Hinweis ist sicherlich darauf zurückzuführen, daß ein gewisser Standard der User-Level erhalten werden soll und in den Scripts nicht wild dazwischen hin- und hergeschaltet wird, jedoch habe ich selbst die Erfahrung gemacht, daß es durchaus nützlich sein kann, für einzelne Statements den User-Level temporär runter- oder hochzusetzen um Einflußnahmen zu unterdrücken oder zu erlauben. Vergessen Sie dabei aber nicht, den User-Level vor dem Ändern in einer Variablen zu sichern, damit Sie ihn danach wieder herstellen können.

Fehlerkontrolle

Obgleich der Installer eine eingebaute Fehlerkontrolle hat und somit bereits recht sicher funktioniert, kann es nötig werden, im Falle eines Fehlers weitere Schritte zu unternehmen, um nicht Überreste der Installationsprozedur zu hinterlassen. Zu diesem Zwecke existieren die Befehle (TRAP), (ONERROR) und (ABORT).

Mittels (TRAP) läßt sich die Ausführung von Statement-Folgen überwachen und bei Auftreten eines Fehlers die Ausführung mit den hinter dem (TRAP)-Statement kommenden Befehlen fortfahren (z.B. um bereits erstellte Verzeichnisse wieder zu entfernen etc.).

(ONERROR) wird benutzt, um eine Statement-Folge zu definieren, die bei Auftreten eines (nicht von (TRAP) abgefangenen) Fehlers abgearbeitet wird.

Diese Anweisungen sind vor den Script-Teilen, in denen die Fehler auftreten können, zu plazieren, also in der Regel am Scriptanfang.

(ABORT) bricht die Ausführung des Scripts ab, wobei mit der Ausführung der mit (ONERROR) definierten Statements fortgefahren wird. Evtl. angegebene Fehlermeldungen werden dabei dem User präsentiert.

In diesem Abschnitt seien auch noch die Befehle (DEBUG) und (TRANSCRIPT) untergebracht. (DEBUG) ermöglicht es, Ausgaben in die Shell zu machen, von der aus das Script gestartet wurde, sofern dies der Fall war, (TRANSCRIPT) dient dazu, beliebigen Text in das vom Installer ggf. angelegte Logfile zu schreiben.

Bitmanipulation

Ein weiterer noch nicht näher angesprochener Punkt ist die Bitmanipulation. Einige der Befehle des Installers arbeiten mit Bitmasken, z.B. (ASKOPTIONS). Deshalb ist es nötig, deren Funktionsweise zu verstehen und manchmal auch, sie von Hand zu manipulieren.

Zum Verständnis:

Eine Bitmaske ist nichts anderes, als eine Folge von Bits, die entweder gesetzt oder nicht gesetzt sein können. Dies läßt sich am einfachsten in binärer Schreibweise darstellen, eine Übertragung in das dezimale System kann aber auch sinnvoll werden.

Bsp.:

binäre Darstellung: 0 0 1 0 1 1 1 0

repräsentiert

2 hoch Nummer des Bits: 0 1 2 3 4 5 6 7

also: 1 2 4 8 16 32 64 128

ergibt als Summe: (0*1)+(0*2)+(1*4)+(0*8)+(1*16)+(1*32)+(1*64)
(dezimale Darstellung:) +(0*128) = 4+16+32+64 = 116

Der dezimale Wert 116 repräsentiert also eineindeutig (116 führt bei Zerlegung in entsprechende Potenzen wieder genau zu der oben angegebenen binären Darstellung) die binäre Bitmaske 00101110.

Die Bitfolge wäre beliebig fortführbar. (ASKOPTIONS) verwendet nun diese Bitmasken, um die Auswahl des Users zu repräsentieren. Dabei repräsentieren gesetzte Bits (1) gewählte Einträge.

Manipulation

Zum Beeinflussen von Bitmasken stehen z.B. sogenannte bitweise logische Funktionen, also Funktionen, die für jedes Bit der Maske die entsprechende logische Funktion durchführen, wie (BITAND), (BITOR), (BITXOR) und (BITNOT) zur Verfügung. Die logischen Funktionen von AREXX sind übrigens keine echten, sondern bitweise logische Funktionen.

Außerdem können alle Bits innerhalb der Maske verschoben werden. Dies geschieht mittels (SHIFTRIGHT) bzw. (SHIFTLEFT).

Zu guter letzt läßt sich noch prüfen, ob bestimmte Bits innerhalb einer Maske gesetzt sind, oder nicht, was durch die Funktion (IN) geschieht. Diese wurde bereits im zweiten Kursteil beschrieben.

Details zu allen hier aufgeführten Kommandos finden Sie wie immer in den

Befehlsbeschreibungen

.

Sie kennen damit den gesamten Befehlsumfang, sowie die Verfahrensweise bei der Erstellung eines Installerscripts. Um Ihre Scripts übersichtlich zu gestalten, sollten Sie von den Prozeduren gebrauch machen, sie eignen sich nicht nur zum Sparen von Schreiarbeit, sondern auch zum Gliedern des Codes.

Manche Variablen lassen sich auch sparen, indem man ein wenig Anweisungen schachtelt, passen Sie dabei aber auf, daß Ihr Code nicht zu unübersichtlich wird, eine übersichtliche Scriptgestaltung erleichtert das spätere Hineinfinden erheblich.

Im nächsten Kursteil widmen wir uns vor allem ein paar zusätzlichen Tools, sowie inzwischen erschienenen alternativen Installern. Außerdem erhalten Sie dann eine Gesamtbefehlsübersicht als AmigaGuide-Datei.

1.36 Installer-Befehle

Übersicht über die Befehle des fünften Kursteils

=====

Anmerkung: Parameter, die mit (Pflichtparameter) gekennzeichnet sind, sind unbedingt anzugeben. Fehlen sie, verweigert der Installer die Ausführung des Scripts.

User-Level-Handling

(WELCOME)

Schablone: (welcome [<string> <string> ...])

Funktion: Taucht dieser Befehl im Script auf, so wartet der Installer mit dem Präsentieren der Startup-Screens (Welcome-Screens) bis zu

der Stelle, an der er steht. Sämtlicher Code davor wird also erst ausgeführt. Wird (WELCOME) weggelassen, so erscheinen die Startup-Screens unmittelbar nach der Scriptcompilierung. Es können außerdem Strings angegeben, die dann zusätzlich zum Standard-Help-Text der Displays angezeigt werden.

Bemerkung: Die Variablen @user-level und @pretend haben bis hierhin ihre Default-Werte, sofern diese nicht durch die Tooltypes beeinflusst wurden.

Beispiel:

```
(set #summe (+ 2 3))
(welcome "2 + 3 ist übrigens " #summe " .")
;Ein Blick in die Hilfe beweist, daß vor dem Welcome-Screen
;bereits Code abgearbeitet wurde.
```

(EXIT)

Schablone:

```
(exit [<string> <string> ... (quiet)])
```

Funktion: Beendet die Script-Ausführung mit der Standard "Done with installation..."-Message. Es können Strings angegeben werden, die zusätzlich zu dieser Message angezeigt werden. Bei Angabe von (quiet) wird der "Done with installation..."-Screen unterdrückt.

Bemerkung: Beachten Sie, daß die Variablen @appname und @default-dest in den Standardtext mit einfließen, es empfiehlt sich also, diese richtig zu setzen.

Beispiel:

```
(...
.
.
.
)
(exit (quiet))
(welcome) ;Die Welcome-Screens werden unterdrückt.
```

(USER)

Schablone:

```
(user <user-level>)
```

Funktion: Ändert den aktuellen User-Level, <user-level> ist dabei ein Zahlenwert: 0=NOVICE, 1=AVERAGE, 2=EXPERT.

Rückgabe: Der zuvor aktuelle User-Level.

Beispiel:

```
(set #oldlevel (user 2))
(...)
(user #oldlevel)
```

Fehlerkontrolle

(TRAP)

Schablone: (trap <trapflags> <statements>)

Funktion: Wird benutzt, um Fehler abzufangen.
Tritt ein Fehler innerhalb der <statements> auf, so wird die Ausführung dieser abgebrochen und mit dem hinter (TRAP) auftauchenden Statement fortgefahren.
<trapflags> sind dabei die Fehler, die abgefangen werden sollen als Bitmaske:

- Bit Nr. 0 = Abbruch durch User
- Bit Nr. 1 = Zu wenig Arbeitsspeicher
- Bit Nr. 2 = Scriptfehler
- Bit Nr. 3 = DOS-Error
- Bit Nr. 4 = Falsche Parameterangaben

Rückgabe: Der aufgetretene Fehlertyp oder 0, falls kein Fehler auftrat:

- 1 = Abbruch durch User
- 2 = Zu wenig Arbeitsspeicher
- 3 = Fehler im Script
- 4 = DOS-Error (siehe interne Variable @ioerr)
- 5 = Falsche Parameterangaben

Beispiel: (set #err (trap %111111 (...)) ;alle Fehler abfangen
(select #err
(abort "Userabbruch.")
(abort "Zu wenig Arbeitsspeicher.")
(abort "Scriptfehler.")
(abort "Ein DOS-Error ist aufgetreten.")
(abort "Falsche Parameterangaben.")
)

(ONERROR)

Schablone: (onerror <statements>)

Funktion: Definiert eine Statementfolge, die im Falle des Auftretens eines nicht anderwertig abgefangenen Fehlers nach dem Abbruch des Scripts ausgeführt wird, um evtl. "Überreste" der Installation zu beseitigen.

Bemerkung: Kann mehrfach im Script auftauchen, um eine kontext-sensitive Fehlerkontrolle zu ermöglichen.

Beispiel: (onerror (delete "T:#?.inst"))

(ABORT)

Schablone: (abort [<string> <string> ...])

Funktion: Bricht die Scriptausführung ab und präsentiert eine

Fehlermeldung, die die angegebenen Strings enthält.

Bemerkung: Die in (ONERROR) definierten Statements werden danach ausgeführt.

Beispiel: (abort "Willkürlicher Abbruch.")

(DEBUG)

Schablone: (debug <string> <string> ...)

Funktion: Sofern das Script von der Shell gestartet wird, gibt (DEBUG) die <string>s in diese aus (wie (MESSAGE) , nur eben in die Shell). Beim Zusammenfügen der <string>s wird dabei eine Leerstelle eingebaut.

Bemerkung: Falls eine nicht initialisierte Variable angegeben wird, schreibt (DEBUG) "<NIL>" als deren Inhalt.

Beispiel: (set #err (trap %11111 (...)))
(debug "Fehler Nummer" #err "ist aufgetreten.")

(TRANSCRIPT)

Schablone: (transcript <string> <string> ...)

Funktion: Verknüpft die <string>s, fügt einen Zeilenvorschub an und schreibt das Resultat in das vom Installer angelegte Logfile, sofern dies der Fall ist.

Beispiel: (transcript "--- eine einfache Trennzeile ---")

Bitmanipulation

(BITAND)

Schablone: (bitand <Bitmaske 1> <Bitmaske 2>)

Funktion: Logisches UND zwischen <Bitmaske 1> und <Bitmaske 2>.

Beispiel: (bitand %01101 %10110) ; liefert %00100

(BITOR)

Schablone: (bitor <Bitmaske 1> <Bitmaske 2>)

Funktion: Logisches ODER zwischen <Bitmaske 1> und <Bitmaske 2>.

Beispiel: (bitor %01101 %10110) ; liefert %11111

(BITXOR)

Schablone: (bitxor <Bitmaske 1> <Bitmaske 2>)

Funktion: Logisches ausschließendes ODER zwischen <Bitmaske 1> und <Bitmaske 2>.

Beispiel: (bitxor %01101 %10110) ; liefert %11011

(BITNOT)

Schablone: (bitnot <Bitmaske>)

Funktion: Logische Negation von <Bitmaske>.

Beispiel: (not %01101) ; liefert %10010

(SHIFLEFT)

Schablone: (shifleft <Bitmaske> <Anzahl>)

Funktion: Verschiebt die Bits von <Bitmaske> um <Anzahl> Stellen nach links. Von rechts rücken entsprechend Nullen nach.

Beispiel: (shifleft %011010111 3) ; liefert %010111000)

(SHIFRIGHT)

Schablone: (shiftright <Bitmaske> <Anzahl>)

Funktion: Verschiebt die Bits von <Bitmaske> um <Anzahl> Stellen nach rechts. Von links rücken entsprechend Nullen nach.

Beispiel: (shiftright %011010111 3) ; liefert %000011010)

1.37 Media Mal X

Media Mal X

Diese Stelle ist Kurzkritiken zu aktuellen Neuerscheinungen im Buch-/ Film-/ und Musiksektor gewidmet. Für gute Gags und kleinere Stories haben wir auch immer Platz übrig.

Vielleicht hat Ihnen etwas besonders gefallen/ mißfallen?

Schreiben

Sie doch über etwas, das sicher viele interessiert!

Ihr

Andre Wyrwa,

Media Mal X-Redakteur.

In dieser Ausgabe:

CD : 'Spellbound'
Der Weg wird steinig und hart.
Ten

CD : 'Change Of Heart'
Breitwandmusik.
Change Of Heart

CD : 'Dangerous Nights'
Rock mit Herz.
Intruder

CD : 'Waiting For The Sun'
Das Warten ist vorbei.
Unruly Child

FILM : 'Das große Krabbeln'
Die Größe der Kleinen.

FILM : 'Shakespeare in Love'
Liebe - dramatisch komisch.

1.38 MMX: Ten - Spellbound

"Spellbound" / Ten
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

Ziemlich große Erwartungen wurden in das neue Studioalbum einer der führenden Melodic Hardrock-Bands Großbritanniens gelegt. Nun ist es, fast zeitgleich mit der japanischen Veröffentlichung, auch in Europa erhältlich.

Das Cover wurde von dem bekannten spanischen Künstler Luis Royo speziell für "Spellbound" gezeichnet und stellt ein Fantasymotiv dar, auf dem ein wirklich fürchterlicher Drache eine jungfräuliche Reiterin auf einem Einhorn angreift. Ein Bücher-beschwörender Magier, Fledermäuse und eine Burg dürfen auch nicht fehlen.

Auch das Booklet mit zahlreichen Fotos der Gruppenmitglieder und den gesamten Songtexten weiß zu gefallen.

Los geht's mit dem gefälligen Instrumental "March Of The Argonauts",

hauptsächlich von Schlagzeug und Gitarren getragen.

Beinahe übergangslos folgt dann "Fear The Force", ein Titel, der bereits ein hohes Tempo vorlegt und sich inhaltlich, mit dem Kampf zwischen Drachen und Einhorn, auf das Titelbild bezieht. Gerade die Gitarre sticht beim Sound hervor und insgesamt schafft es der Titel, einen gerade beim Kehrreim mitzureißen.

```
" As day and night were born
  The yin and yang were torn
  They sail a chartered course
    Each as the purest source
    Of darkness and of light
    In their eternal fight
  The dragon knows his claws
    Can't touch the unicorn
    Fear the force      "
```

Noch härter geht es bei "Inside The Pyramid of Light" weiter. Ein recht origineller Text, der den Kampf zwischen Mark Anton, der mit seinen Legionen nach Ägypten kam, und Cleopatra beschreibt, den letztere (allerdings nicht mit militärischen Mitteln) gewann.

Leider ist der Titel für meine Verhältnisse einfach nicht melodiös zu nennen, sondern ist einfach nur hart und macht keinen Spaß. Der Schwächste der Scheibe.

Darauf folgt der Titelsong "Spellbound". Auch er beginnt mit recht harten Klängen, einem Merkmal, das sich wesentlich stärker durch dieses Album zieht, als in den bisherigen drei. Der Refrain ist dann wieder melodischer und klingt sehr gut - bildet mit dem Rest durchaus eine Einheit, an die man sich gewöhnen kann.

Trotzdem schlägt ihn der folgende um Längen. "We Rule The Night" beginnt mit Pferdegegräuel und -Gewieher und die Stimme von Gary Hughes wird am Anfang nur von klassischen keltischen Instrumenten begleitet, bis beim Kehrreim auch die restlichen Instrumente wirkungsvoll hinzukommen, ohne das Tempo zu stören. Dieses wird erst allmählich schneller, Gesang und Instrumentierung intensiver. Eine wundervolle Midtempo-Ballade, deren origineller, einzigartiger Klang überzeugt.

Auch "Red" beginnt mit klassisch wirkenden keltischen Klängen, in einer ruhigen Instrumentalsequenz bis der Gesang, zuerst verhalten, beginnt. Dann läutet ein echter Gitarren-Hardrock-Part die schnellere Gangart ein, trotzdem bleibt Ten auch hier melodisch und ein gewisser markanter Klang, der sich an den Beginn des Titels anlehnt ist dem "Red" nicht abzusprechen.

"The Alchemist" beginnt schnell und wieder etwas konventioneller 'rockig'. Der Titel bleibt auch schnell und beschreibt die Umtriebe eines Alchimisten und Zauberers von seiner Burg aus, in einem Land vor unserer Zeit. Beschwingt vermittelt der Song gute Laune.

"Wonderland" ist ein ziemlich krasser Gegensatz zu den vorangegangenen Titeln, denn hierbei handelt es sich um sehr weiche Ballade, langsam und ohne jeden harten Klang. Klingt sicherlich gut, aber selbst von Ten gibt es bessere 'weiche' Songs.

Natürlich geht es mit "Eclipse" zurück in die härteren Gefilde, wie schon die ersten Klänge verraten. Dieser Titel gehört zu den besseren dieser Platte, denn kein Instrument sticht zu vereinnahmend hervor, der Hintergrundgesang im Refrain unterstützt den Sound, zusammen mit einem wieder sehr interessanten Text, in dem Seeleute auf ein mysteriöses Rätsel treffen, das sie nicht fassen können.

Superhart und schnell geht "The Phantom" los, was sich aber wieder etwas einrenkt. Die Geschwindigkeit bleibt, ebenso wie eine recht eingängige Melodie und ein gewisses Mitfühlen mit den Qualen des Phantoms.

Der letzte Titel ist "Till The End Of Time". Die zweite soft Ballade auf "Spellbound". Sehr sparsam (gerade am Anfang) instrumentiert, sehr langsam und wirklich sehr soft - leider schon in die Schmalzigkeit abdriftend, was bisher bei noch keinem Ten-Titel der Fall war.

Auch für diese Ballade gilt: da hat man von Ten schon besseres gehört! Wahrscheinlich sollte mit dieser Extraportion 'Weichheit' die ansonsten verstärkte Härte des Albums etwas kompensiert werden. Dies ist aber nicht gelungen.

Fazit:

Die Titel haben großes Potential, trotzdem gefällt mir die neue Richtung der Gruppe nicht. Jetzt handelt es sich nicht mehr um eine (teilweise) harte Melodic Rock-Band, sondern um eine melodiose aber nichtsdestoweniger Hardrock-Gruppe. Wer mehr darauf steht, kann hier vielleicht ein Meisterwerk entdecken.

Aber auch unabhängig davon war bisher meiner Meinung nach die Mischung der Titel und die Einheit, die sie auf den Scheiben bildeten, besser. Da war schnelles, mittleres und langsames Tempo einfach gekonnt verteilt und Balladen wirkten nicht eher deplaziert.

Für Fans der frühen Ten-Musik ist aber als Trostpflaster auch die Solo-CD von Gary Hughes "Precious Ones", sowie "The Tower" von Bob Catley (Ex-Magnum-Sänger) interessant, für die ersterer ebenfalls die Songs schrieb.

(c) by Frontiers Records Srl. 1999; Vertrieb durch Point Music;
ca. 33,- DM

1.39 MMX: Change Of Heart - s/t

"Change Of Heart"
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

Hierbei handelt es sich um das Debüt der gleichnamigen britischen Band "Change of Heart". Auf dem Cover springt gerade, irgendwo in rötlichen Wolken, eine Frau mit einem Hechtsprung durch eine quadratische Fläche, auf der sich Wasserringe abzeichnen. Das Booklet macht einen schlichten Eindruck, es sind aber zumindest alle Texte verzeichnet.

Das wichtigste ist natürlich die Musik. Und mit "Sweat It Out" beginnt das Album schon einmal sehr flott. Wunderbar melodischer Rock mit einer gefälligen Liedstimme und einem reichhaltigen Sound, bei dem besonders der markante Einsatz von Keyboards auffällt. Gitarre und Schlagzeug kommen natürlich auch nicht zu kurz.

"The Fire Is Gone" beginnt ruhiger, ist wieder mit einer sehr eingängigen Melodie ausgestattet und relativ schnell. Neben dem, offenbar für diese Gruppe stehenden, virtuosen Einsatz von Keyboards und gutem Gesang, fallen das 'sich Zeit nehmen' für kurze Instrumentalvariationen und der gelungene Hintergrundgesang auf. Den Schlußakkord setzt hier eine Akustikgitarre.

"A Place In Your Heart" ist eine Midtempo-Ballade, die sehr gelungen ist. Ein prima Gitarrensolo beginnt wieder eine gute Instrumentalsequenz, die keine langweilige Abfolge 'Strophe, Refrain, Strophe, Refrain' zuläßt. Die Zuversicht, die der Text ausstrahlt, beginnt auf den Zuhörer überzugehen.

"When It's Love" ist wieder ein eher schnellerer Titel, der beim Kehrreim mitreißt und ebenfalls mit dem eigentümlich keyboardbeeinflussten Sound begeistert, da merkt man wie dieses Mittel von vielen Gruppen schändlich vernachlässigt wurde. Hintergrundgesang und Liedstimme spielen sich außerdem die 'Bälle' gekonnt zu.

"Someone Else" ist etwas Spezielles. Als langsamer Titel, mit besonders intensivem Gesang vorgetragen, folgt er nicht dem gewohnten Schema, denn er hat keinen Refrain und der Text wiederholt sich überhaupt nicht.

Es dreht sich um eine Frau, die gegangen ist, aber niemals zurückkehren wird. Hat 'er' sie in den Selbstmord getrieben, war es ein Unfall...?

" They said the body was hers
 But I swore it couldn't be
 Because I saw her tonight
 And she was just as alive as you and me "

Der Schmerz wird förmlich spürbar. Enden tut der Song mit einer langen Instrumentalsequenz, die immer neue Variationen im Klang aufzeigt und einfach nicht langweilig wird. Phantastisch!

"Always Be The One" ist wieder ein Titel, der Lebensfreude vermittelt und Spaß macht. Etwas zum richtig mitgehen.

"Until The End Of Time" wird von etwas getragenerem Tempo bestimmt, klingt nachdenklicher. Eine schöne Ballade!

"Don't Walk Away" ist einer meiner Lieblingstitel, wegen seinem so markanten, einzigartigen Sound. Melodie, Stimme und Instrumente vereinen sich zu einer unbeschreiblich gelungenen Mischung. Der Song ist ruhig, verkörpert aber eine unterdrückte, von innen kommende Kraft. Die Endsequenz, wieder nur mit Instrumenten vorgetragen, findet bis zum immer leiser werdenden Schluß ständig neue Variationen des Grundthemas.

Mit Gitarrenklängen beginnt "All I Need" und ist vordergründig nicht dem von den anderen Titeln gewohnten Stil unterworfen, weist mehr Klavierklänge auf und wirkt sehr beschwingt.

In "Stranger" wirkt die eigentlich bekannte Stadt, die so gut bekannten

Straßen und Plätze auf den Mann, der sie betritt, plötzlich anders. Alles erinnert ihn an die, mit der er hier war und die ihm jetzt fehlt. Er fühlt sich wie ein Fremder. Diese Gefühle wurden hier in Musik gekleidet und sind kongenial umgesetzt worden.

Bei "Somebody To Love" ist wieder eine etwas typischere Ballade, die dazu aufruft, gewisse Entscheidungen zu überdenken.

Fazit:

Ein beeindruckender Erstling der neuen Gruppe, der auch für die Zukunft neugierig macht. Der sehr eigenständige, ausgereifte Stil, eine Geschlossenheit des Albums zur Einheit und nicht zuletzt der beeindruckende, nicht langweilig werdende, variable Sound, machen dieses Album für mich zu einer der besten Neuerscheinungen der letzten Zeit.

(c) 1998 Escape Music Ltd., Vertrieb in Deutschland durch Point Music.

1.40 MMX: Intruder - Dangerous Nights

"Dangerous Nights" / Intruder
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

Das Cover dieser CD wirkt etwas seltsam: Ein dreidimensionaler, virtueller (?) Kopf, der über den Augenbrauen in einer glatten Fläche endet, auf dem sich ein orangefarbener Wirbel befindet. Nun ja, aber zumindest schön bunt. :) Im sachlich gehaltenen Booklet sind alle Texte enthalten.

Voller Energie geht es mit "Hearts On The Loose" los. Kräftige Gitarren und Keyboards unterstützen den Sänger und nehmen einen in bester melodischer Manier für sich ein. Ein überzeugender Einstieg.

"Yesterday's Gone" beginnt mit verhaltenem Gesang, bis Schlagzeug und restliche Instrumente akzentuiert einsetzen. Der Titel ist ruhiger als der vorhergehende, aber nicht leise. Sehr gefühlvoll, mit einem Gitarrensolo, wieder recht markanten Keyboards und unterstützendem Hintergrundgesang im Refrain.

"Deep Inside Our Hearts" kann man als beschwingte Ballade bezeichnen. Die Stimme von Tracy White kommt besonders gut zur Geltung.

"Surprise Attack" ist wieder etwas 'dunkler' und geheimnisvoll, bis man vom Kehrreim mitgerissen wird. Die Melodie ist sehr eingängig und überzeugt.

"Only Make Believe" ist eine klassische Ballade, die mit Klavierklängen beginnt und zu Beginn nur von der Stimme, wie eine Akustikversion, begleitet wird. Der Gesang ist sehr einfühlsam, umkurvt ohne jede Mühe die Klippen der Übertreibung, bis er sich zusammen mit den begleitenden Instrumenten zu vollem Einsatz steigert. Ein schönes Lied und ein echter Ohrwurm.

"(What Goes On) Behind Closed Doors" ist der einzige Titel auf der CD, der mir nicht zusagt. Härter und unmelodiöser als der Rest.

"Love Emergency" begeistert dagegen wieder. Ruhiger Beginn des Gesangs, bis beim Refrain die Post abgeht! Bei diesem vollen, runden Sound kommt Freude auf, und man wird in andere Sphären entführt.

Mit schnellen Klängen startet "Surrender Your Heart". Etwas härter vom Grundtenor, aber genauso melodisch und mitreißend wie die meisten anderen Titel.

Was folgt, ist der Titelsong "Dangerous Nights". Er vermag eine eigentümliche Stimmung zu erzeugen, bis der Refrain einsetzt und einem erklärt, wie "gefährliche Nächte" sind.

"Will I See You In My Dreams" beginnt mit ruhigem Gesang, bis schließlich ein Rhythmuswechsel einsetzt. Auch hier sind die Instrumente im Hintergrund gerade in den leisen Passagen sehr charakteristisch.

Mit "Things We Did For Love" endet das Album und bestätigt den guten Gesamteindruck mit gefälligen, lebensfrohen Klängen.

Fachblätter meinen, daß Fans von Survivor diese Scheibe mögen werden. Nun meine ich zwar, daß da ein gehöriger Unterschied besteht, aber sie müssen es ja wissen und die Richtung stimmt auf jeden Fall.

Handgemachte Rockmusik mit Herz!

(c) 1998 Escape Music Ltd.; Vertrieb in Deutschland durch Point Music

1.41 MMX: Unruly Child - Waiting For The Sun

"Waiting For The Sun" / Unruly Child
von
Gregor Franz
G.Franz@gmx.de

Einige Jahre nach dem in Fankreisen legendären Debüt (das mir allerdings nicht bekannt ist) gibt es entgegen aller Erwartungen nun doch ein weiteres Album von "Unruly Child", diesmal mit neuem Sänger: Kelly Hansen.

Das Cover ist schon einmal wirklich schön! Es ist Nacht. Ein kleines Kind ist im Vordergrund zu sehen, das vor einem Weg steht, der über eine Brücke zu einer auf einer Felsinsel gelegenen mittelalterlichen Burg führt. Alles wirkt wie aus einem Traum und die Mondsichel über dieser Szenerie fügt sich als 'C' in das "Child" des Gruppennamens ein. Auch das Booklet ist gelungen und enthält alle Texte.

Doch zur Musik:

"Heart Run Free" ist schnell, melodiös und eine gute Einführung in die CD. Abgestimmter, gelungener Sound, kraftvoller Gesang des Frontmannes, Rhythmuswechsel, stimmungsvoller Hintergrundgesang und kurze eingeflochtene Instrumentalsequenzen lassen das Herz des Melodic Rock-Fans höherschlagen.

"Rise Up" startet mit arabisch klingenden Instrumenten und entpuppt sich ebenfalls als beschwingter, mitreißender Song, der gelegentlich zu den besonderen Elementen zurückkehrt und sein Grundthema stark variiert.

Mit leisem, vorsichtigen Gesang beginnt "Why Should I Care". Er wird später, bei Beginn des Refrains fordernder. Der Kontrast der Intensität zwischen Strophe und Kehrreim ist sehr markant und auch die Melodie gefällt.

Bei "Forever" wird nach ruhigem Beginn der Gesang im Refrain besonders intensiv und eindringlich. Eine perfekte Mischung aus einem 'Erzählen' der Geschichte und Ausbreiten der Gefühle im Kehrreim Spitzenklang und eine gute Melodie machen diesen Titel besonders hörensenswert.

"Man Inside" ist ein Titel, der mich von der Art des Beginns, mit der unterdrückten Power des Gesangs, etwas an das erste Album von Towercity erinnert, daß an dieser Stelle auch besprochen wurde. Laut Text sollte man manchmal auf die Stimme des Mannes in einem hören!

Hinter "Do You Ever Think Of Me" steht eine besondere Geschichte. Denn um diesen Titel, der eine bewegte Geschichte hinter sich hat, haben sich einige der an ihm Beteiligten gestritten, wer denn nun die Rechte an ihm habe. Auf jeden Fall gibt es aus diesem Grunde mehrere mehr oder minder recht ähnliche Versionen, so eine von Stuart Smith, sowie eine von Message (die mir auch bekannt ist).

Wie dem auch sei: Es ist ein Spitzentitel, der auch und gerade hier wunderbar klingt. Phantastische Instrumentierung, tolle Melodie und Gesang, der in Mark und Bein fährt. Mitreißend und hitverdächtig!

"Still Believe" vollzieht einen relativ großen Bruch mit den davor befindlichen Titeln. Teilweise fast nur von Akustikgitarre begleitet plätschert der Gesang vor sich hin, bis der Refrain mit höherer Intensität einsetzt. Nicht schlecht.

"To The Cross" beginnt auch sehr langsam um dann teilweise schneller zu werden. Auch nicht schlecht, aber nicht ganz den Standard der ersten Titel erreichend, bzw. einem etwas anderen Stil entsprechend.

Auch bei "Fool Again" geht der Bruch mit dem ersten Teil des Albums weiter, aber noch stärker. Teilweise etwas seltsame Klänge, die experimenteller wirken, zu einem großen Teil wurde die Stimme des Sängers leicht verändert - aber vor allen Dingen ist das Potential der Melodie nicht so groß.

"Live In The Night" - diesen Titel sollte man am besten aus dem Gedächtnis streichen, denn hier handelt es sich um alles mögliche, nur kaum um Rock oder Pop. Country Rock 'n' Roll?

Der letzte Titel "Waiting For The Sun" ist ein sehr ruhiger Titel, der wieder an die gelungenen ersten Titel anknüpft, was ihm aber nur teilweise gelingt. Originell hier ist auch die "Radiostimme" die in einer Sequenz ertönt. Insgesamt ein versöhnlicher Ausklang des Albums.

Fazit:

Wie alleine die Geschichte hinter dem Titel "Do You Ever Think Of Me"

zeigt, handelt es sich hier teilweise um eine Zusammenstellung unterschiedlicher Titel aus unterschiedlichen Schaffensperioden mit unterschiedlichen Beteiligten. Das macht sich leider auch bemerkbar, denn ein gewisser logischer Zusammenhalt innerhalb der Zusammenstellung fehlt. Die sehr gute Qualität der Titel wird nur über etwas mehr als die Hälfte des Albums durchgehalten und dann folgen einige schwächere bis schwache Songs, die den Eindruck trüben.

Insgesamt keine Enttäuschung, da einige Titel das Ganze rausreißen.

(P) & (c) 1998 MTM Music München

1.42 Das große Krabbeln

Das große Krabbeln

von

Andre Wyrwa

A.Wyrwa@gmx.de

Schon knapp ein halbes Jahr ist es her, daß wir die Abenteuer des Ameisenhelden Z auf der großen Leinwand bewundern durften. Gerüchtehalber entstand dieser Film aus dem Hause Dreamworks erst nach dem nun zu bewundernden Disney/Pixar-Kontrahenten "Das große Krabbeln", das dasselbe Völkchen als seine Hauptdarsteller bezeichnen kann.

Und obwohl es sich also um dieselben Tierchen handelt und es ganz klar eine Menge Ähnlichkeiten gibt, fällt es doch schwer, die Filme wirklich als Kontrahenten zu bezeichnen. Während "ANTZ" wohl eher für ein erwachsenes Publikum gestrickt war oder dessen Geist zumindest auch eine Menge zu tun zu geben vermochte, so handelt es sich hier doch klar um eine Disney-Produktion, die vornehmlich kindgerecht ist, obgleich natürlich der ganzen Familie Spaß machen kann.

Die Differenzen ergeben sich schon in der Darstellung der Ameisen: sie sind bläulichviolett und haben statt sechs Beinen nur vier, genauer: zwei Beine und zwei Arme. Auch die Darstellung ihrer Welt ist nicht so verspielt-detailliert wie bei ANTZ; man beschränkt sich auf die Existenz eines Ameisenhaufens auf einer "Insel", eigentlich auf alles, was man braucht, um die Story zu erzählen: die Geschichte des Helden Flick, der, voll von Ideen, aber von seinen Mitameisen nicht für voll genommen, auszieht, um Hilfe gegen die Grashüpfer zu holen, die die Ameisen unterdrücken, um sich die Nahrung von ihnen erarbeiten zu lassen.

Flick will die Grashüpfer verjagen, und zwar indem er eine bunte Zirkustruppe engagiert, die er für Kampfinsekten hält. Und während er seinen Irrtum erkennt und sich endgültig für einen Versager hält, merkt er nicht, daß er wirklich etwas geleistet hat, indem er an sie geglaubt und ihnen dadurch das Gefühl, etwas besonderes zu sein, gegeben hat...

Darum geht es eigentlich auch im "großen Krabbeln": um das Ringen nach Akzeptanz und Anerkennung; das Gefühl, jemand zu sein; gebraucht zu werden. Danach strebt nicht nur Flick, sondern auch Prinzessin Ata, ihre kleine Schwester und besondere Freundin Dot, die gesamte Zirkustruppe und der Bruder des Oberbösewichtes Hopper: sie alle streben danach, groß zu sein.

Dies alles wird rasant und mit vielerlei Gags dargestellt, die aber eher zum Schmunzeln denn zum Lachen anregen.

Technisch schien mir dieses Werk etwas hinter "ANTZ" hinterherzuhinken, aber das mag ein subjektiver Eindruck sein, der vielleicht einerseits auf die kräftigeren Farben, andererseits auf die gehaltreichere Welt des Kontrahenten zurückzuführen ist.

Bleibt noch zu sagen, daß man das Kino nicht zu früh verlassen sollte, denn im Abspann wartet noch ein ganz besonderer Gag auf den geduldigen Betrachter. Hier wird so getan, als seien die Figuren wirklich Schauspieler und man bekommt Fehl-Takes zu sehen, die wirklich sehr witzig sind. Als Beispiel sei die Szene angeführt, in der Flick sich einen Pustebelumensamen krallt, um damit das Flußbett zu überqueren, und plötzlich Captain Buzz Lightyear (na, klingelts?) immitiert.

1.43 Shakespeare in Love

Shakespeare in Love
von
Andre Wyrwa
A.Wyrwa@gmx.de

Shakespeare's Werke waren ja in den letzten Jahren beliebtes Material für Kinofilme. Nun hat sich John Madden dem Künstler selbst gewidmet und ihm eine schwungvolle Liebesstory spendiert. Dabei erspart er es sich und dem Publikum, seinen Helden schwülstige Redensarten beizulegen, macht sie stattdessen durch einen freizügigen Jargon vertraut und bereichert ihre Rollen mit allerlei Schwung, Witz und Komik. Der Stand der Dichter und Schauspieler wird mit liebevoll sympathischen Zügen versehen, deren bester der der Verspieltheit ist.

Shakespeare (Joseph Fiennes) ermangelt es an Ideen, er wähnt sein Talent verloren und ist auf der Suche nach einer Muße, die seine Feder wieder beflügelt. An Gespielinnen fehlt es ihm nicht, jedoch ist es nur die wahre Liebe, die seine Worte wieder tanzen lassen kann.

Noch während er nach dieser sucht, erhält er den Auftrag, eine Komödie zu schreiben, den er gleich von zwei Geldgebern annimmt. Damit wissen wir nicht nur unseren Helden gemäß dem Mythos des tapsigen Genies charakterisiert, sondern kennen auch gleich sein Umfeld, welches vornehmlich in der Theaterszene der beiden konkurrierenden Bühnen besteht. Klar, daß es da Turbulenzen gibt.

Nach einigem hin und her verliebt sich der Gute endlich in die hübsche Viola (Gwyneth Paltrow) und es entbrennt eine hoffnungsvolle und durch deren Vermählung doch zum jähen Ende bestimmte Romanze, die das Herz des Zuschauers zuweilen erweichen und Shakespeare's Geist zu inspirieren vermag.

Viola will wahre Liebe, keine Romantik, wie man sie in den Theatern findet, sondern das wirkliche Leben, die wirkliche leibhaftige Liebe ... und findet sie bei Shakespeare, einem Träumer, der mit ihr lebt, was er in seinem

Drama schreibt, und zu seinem Drama verarbeitet, was er mit ihr lebt.

Somit stricken sie gemeinsam an einem Theaterstück, das die Liebe so darstellt, wie sie wirklich ist, während Madden uns davon verschont, indem er denselben Stoff zu einer unterhaltsamen Komödie macht: mit Verwechslungen, mit einem Helden, mit Liebe, mit Piraten und mit einem Hund, wie eine Komödie dieser Tage eben sein muß, die zwar nicht das reale Leben sein mag, die aber träumen läßt.

"Shakespeare in Love" ist die geträumte Wirklichkeit eines wirklich gewordenen Traums, ein Theaterstück über die Realität des Theaters und das Theater der Realität, in dem die Schauspieler wahrhaftig sind, während ihre Gegner sich hinter Masken verstecken, in dem der Künstler das Leben kennt, während sich die, die es verwalten, seinen Illusionen hingegen.

Kurzum ist also alles so, wie es im wahren Leben eben ist: was ist, scheint, die Träume aber sind Realität. Und doch lebt dies alles nur innerhalb von 2 Stunden, ist alles nur Licht, das auf eine Leinwand projiziert wird. Also doch alles nichts? Wer weiß. Doch das Gefühl ist so wirklich wie wir selbst und also lieben wir die Träume, in denen wir von Liebe träumen: so vielleicht auch diesen.

1.44 Der alte Postsack antwortet...

Der alte Postsack

>> Absender : Cl.Schreiber@von.ulm.de (Christian Schreiber) <<

C> Hallo,

C>

C> ich wollte mir eigentlich die CD demnächst noch bestellen, aber jetzt

C> wo ich das mit den kaputten Verzeichnissen gelesen habe, warte ich

C> erst mal ab.

C>

C> Du schriebst von einem wahren Geheimnis, dem Eliza-Clon im DOpus-CLI,

C> was ist das genau? Wo hast du davon erfahren?

Dieser Leserbrief bezieht sich auf den DOpus Magellan II-Test der letzten Ausgabe. Er ging an die allgemeine AmZeiger-Adresse und wurde dann auch an den Autor des Artikels, Andreas Schlick, weitergeleitet.

Ich kenne nicht die Antwort auf diese Fragen, aber ich gehe davon aus, daß Andreas sie persönlich beantwortet hat.

C> BTW, du hast da einen Druckfehler: du schriebst, daß das Update

C> aufgrund seiner geringen Preisdifferenz von *30,- DM* nicht

C> empfehlenswert ist, unten schriebst du aber folgende Preise:

C>

C> Update: 69,- DM

C> Vollversion: 89,- DM

C>

C> Also ich komme da auf 20,- DM Differenz (89 - 69 = 20).

Du hast Recht!!!

Noch schlechterer Gegenwert!

[Zitat aus dem Artikel]

AS>

AS> Das inzwischen die Tips & Tricks-Ecke als eigene CD vertrieben wird,

AS> finde ich irgendwo traurig.

C> Welche Tips & Tricks-Ecke (im Internet irgendwo - URL?)?

Ich meine, daß sich das wohl auf die zusätzlich von Schatztruhe für 55,- DM vertriebene CD "DOplus" beziehen wird.

C> BTW, ich las heute den AmZeiger zum ersten Mal und werde ihn bei mir

...und das sehr aufmerksam!

C> offline linken, um ihn regelmäßig zu lesen.

Bleib so aufmerksam! :)

>> Absender: Mario_Grünwald (grueni@IOS.ml.org) <<

M> Hallo

M>

M> Habe wieder einmal den AmZeiger gelesen, und obwohl ich nur kurz
M> schauen wollte, ueber was Ihr so schreibt, haben mich einige Artikel
M> so gefesselt, dass es 2 Stunden gedauert hat.

Das schönste Lob, was wir kriegen können!

M> Besonders loben moechte ich das Ihr Geruechte nicht als Tatsachen
M> hinstellt.

Das kommt gleich danach. ;)

M> Ueber diese URL hat sich mein Browser nicht sehr gefreut:

M> <http://home.t-online.de/home/j.langhans/reform.html>

Das ist wahr. Sehr ärgerlich, denn lediglich das "l" bei ".html"
ist zuviel.

M> Macht weiter so

M>

M> ciao Mario

Wenn wir solch motivierende Mail bekommen, müssen wir wohl. :)

>> Absender: WSchnee@t-online.de (Werner Schneemelcher <<

W> Habe heute zum ersten Mal den AmZeiger gelesen.

W>

W> Hat mir so gut gefallen, daß ich ihn auch in Zukunft lesen möchte.
W> Sehr informativ und vielseitig. Würde ihn gern in der AmigaGuide-
W> Version erhalten.

Das ist in die Wege geleitet.

W> Ist es noch möglich die Ausgabe 6 zu erhalten?

Aber klar. Entweder aus dem Aminet, von unserer Website oder direkt
von uns ist jede Ausgabe erhältlich.

W> Mit freundlichen Grüßen
W>
W> Werner

>> Absender: Uwe.Pannecke@t-online.de (Uwe Pannecke) <<

U> Hallo Gregor & Co.,
U>
U> zwischenzeitlich habe ich Eure siebente Ausgabe auf meinem Rechner
U> und über sämtliche Ausgaben eine gute Qualität vorgefunden.
U>
U> Da ist es nur logisch, Euch zu bitten, mir den AmZeiger als
U> AmigaGuide-Version in Zukunft per email zu schicken.

Null Problemo! Danke für die aufmunternden Worte!

U> Mit freundlichen Grüßen
U>
U> Uwe

>> Absender: brischkofski@beulen.com (Thomas Brischkofski) <<

T> Hallo,

AmZ> Darf ich fragen seit wann und woher Du uns kennst?

T> Ich kenne Euch seit ca. einem viertel Jahr aus dem Aminet. Zu meiner
T> Schande muß ich aber gestehen, daß ich über einen Amiga seit 1988
T> verfüge und das Internet auch schon seit zwei Jahren nutze. Naja,
T> manche merkens spät.

Besser spät als nie. Ein bißchen Schade ist es schon.

Also: Bitte mehr Mundpropaganda! :)

T> Mit bestem Gruß
T>
T> Thomas Brischkofski

Wieder ein Danke an alle, die uns geschrieben haben.

Wir freuen uns immer über Hinweise, Kritik und Lob! Das motiviert uns!

Euer

Alter Postsack

1.45 Frau Gisela`a Problemecke

Frau Gisela`s Problemecke

Dies ist eine Rubrik, in der diverse Fragen gestellt oder Probleme geschildert werden können. Da Frau Gisela in dieser Ausgabe (wie immer) gerade bei einer bekannten deutschen Frauenzeitschrift unabkömmlich ist, werden gezwungenermaßen wir versuchen zu helfen bzw. den Sachverhalt hier veröffentlichen, um jemanden zu finden, der dies kann.

Drei wichtige Anmerkungen:

- Wir weisen noch einmal daraufhin (s. IMPRESSUM), daß für die Richtigkeit von Angaben, in diesem Fall für Tips, Hinweise, Scripte o.ä., keine Gewähr bzw. Haftung für eventuelle Folgen übernommen werden kann.
 - Sollten jemandem Fehler, Bugs oder sonstige Ungereimtheiten auffallen, oder er selbst praktische Tips oder Problemlösungen kennen, so würden wir uns über eine Nachricht sehr freuen.
 - Und wer Probleme hat, sollte sich nicht scheuen, Sie uns zu schildern, weil ihm drei Monate Wartezeit zu lang sind. Die Redaktion versucht selbstverständlich sofort zu helfen.
-

Heute pack ich es mal selbst an [der Chefredakteur, d. Chefred.], wenn sich niemand anders findet. Es handelt sich zwar nicht um einen echten Trick, aber zumindest ist es ein Hinweis, denn gerade ist mir ein nettes Tool 'über den Weg gelaufen', das sicher vielen von Nutzen sein kann.

Es geht um HTMLview von Allan Odgaard aus Dänemark - nicht zu verwechseln mit diversen anderen HTML-Viewern, die wie dieses MUI voraussetzen, z.B. moreHTML.

Hierbei handelt es sich nämlich um einen beinahe vollwertigen Offline-Browser in einer frühen Version. Bereits jetzt kann er aber u.a. Frames, Tabellen und Grafiken in erstaunlich hoher Qualität darstellen, aber vor allen Dingen: HTMLview ist schnell!

Nur etwas über 300 KByte benötigt das Programm im Moment für diese Leistung und, wie erwähnt, MUI. HTMLview ist als Nebenprodukt bei der Entwicklung des Web-Browsers IProbe abgefallen (der also Anlaß zu Hoffnungen gibt) und kostenlos auf folgender Site erhältlich:

<http://www.DIKU.dk/students/duff/>

1.46 Danke

Danke an:

- alle, die sich zur siebenten Ausgabe gemeldet haben.
- Petra Struck für das Interview.
- Werner Ammann für seinen Artikel.
- den APC&TCP für das Senden von Testmustern.
- Holger Janssen für die Bereitstellung seines Web-Platzes für eine Mirrorsite.
- Robert Sterff für die Unterstützung mit seiner Mailbox CCS.

Die Redaktion.

1.47 WANTED! - Autoren gesucht...

WANTED!

Der AmZeiger sucht Autoren.

Nur mit Ihrer Mithilfe wird es möglich sein, den AmZeiger am Leben zu erhalten. Trauen Sie sich zu, einen Amiga-relevanten Artikel zu schreiben, der auch viele andere User interessiert?

Wir stellen im Sinne der Qualität hohe, aber nicht zu hohe Anforderungen.

Frei nach unseren Grundsätzen:

1. Objektivität 2. Sachlichkeit 3. Lockerheit

erhoffen wir uns Artikel über geeignete Themen, die nicht zu lax, in gutem Deutsch, mit einer gewissen Sachkenntnis verfaßt sind. Wer Kurse schreiben möchte, sollte auf jeden Fall auch bis zum Kursende durchhalten.

Für den Media Mal X-Bereich können wir auch Beiträge und Kurzkritiken über aktuelle Neuerscheinungen im Buch-/Film-/Musiksektor gebrauchen, ebenso wie uns ansonsten auch Hinweise, Informationen und neue Gerüchte (wenn als solche deklariert) willkommen sind.

Bitte haben Sie Verständnis, wenn wir auch einmal Artikel ablehnen, aber die letztendliche Entscheidung müssen nunmal wir fällen. Jede eMail wird beantwortet, irgendwelche Garantien für eingesandte Beiträge können wir aber nicht leisten. Bitte beachten Sie auch, daß Einsendungen frei von

Rechten Dritter sein müssen.

Allgemeine Richtlinien und einen ersten Anhalt zum Verfassen von Tests finden sie ->

HIER
. Und das ist unsere
Kontaktadresse
.

Zur Einsendung genügen einfache ASCII-Texte, die wir dann den jeweiligen Gegebenheiten der AmigaGuide- und HTML-Version anpassen.

Vielen Dank im vorhinein!

1.48 Test-Richtlinien

Liebe AmZeiger-Autoren,

Diese Richtlinien sollen Ihnen den Ansatz zum Schreiben eines Hard-/Softwaretests erleichtern und sind außerdem für eine grobe Standardisierung zum besseren Überblick für den Leser gedacht.

Bitte geben Sie den Produktnamen/ Produktart/ Lieferumfang/ Bezugsquelle/ Preis an. Die letzten beiden Punkte zumindest in der Tabelle. Wichtig ist ebenso die Nennung der Hard- und Softwarevoraussetzungen. Gehen Sie auch auf Besonderheiten, wie z.B. die Sperrung spezieller Funktionen bei Shareware- (Demo-)versionen ein.

Folgende Punkte sind für den Test und die Schlußbewertung notwendig:

1. Leistungsfähigkeit
(Funktionsumfang/ Qualität der Funktionen/ Nutzen des Programms bzw. der Hardware)
2. Benutzerfreundlichkeit
(Installation problematisch/ einfach, Bedienung einfach/ schwierig)
3. Dokumentation
(Handbuch gedruckt oder online, ausführlich? verständlich? in Deutsch oder anderer Sprache)
4. Preis-/Leistungsverhältnis
(Stehen die Kosten [und auch die benötigten Systemressourcen] in gutem Verhältnis zur Leistung oder sind z.B. viele andere Produkte besser und billiger)
5. + ein Fazit.

Nachfolgend ein Beispiel für eine Bewertungstabelle.

Die Bewertung erfolgt nach dem Schulnotensystem, also von 1 bis 6, mit '1' als bester Note. Der Durchschnitt bildet die Gesamtnote. Die Zahl hinter dem Komma wird, ebenso, wie bei Schulnoten, jeweils auf- oder abgerundet, denn es heißt ja z.B. nicht "Sie haben eine 2,75.

Setzen!" ;)

Bitte nach der Tabelle noch die Adressen (evtl. eMail) des Vertreibers und/oder Herstellers/Programmautors.

Produkt: FinalArt	Hersteller: ProfiComp	
Art : Bildbearbeitung	Version : 1.4	
Preis : 29 DM zzgl. Versandk.	Bez.Quelle: Schmuckkästchen	
Leistungsfähigkeit:	4	
Benutzerfreundlich:	3	
Dokumentation :	1	
Preis-/Leistung :	3	
Gesamt :	3	

Fa. Schmuckkästchen, Dünndamm 12, 34123 Künzelsau
 ProfiComp, ProCo@lHarum.drushba.su

-

Für Spiele muß die Tabelle etwas modifiziert werden. Die einzelnen Bewertungspunkte sollten im Zusammenhang mit den obigen Erläuterungen klar sein.

Spiel : RubelJubel	Hersteller: PummelSoft	
Genre : Wirtschafts-Simulation	Version : 2.0ß	
Preis : 49 DM zzgl. Versandk.	Bez.Quelle: GameTrend	
Festplattenspielbar? :	JA	
Exit zur Workbench ? :	NEIN	
Grafik :	3	
SoundFX :	2	
Musik :	1	
Spielbarkeit :	4	
Spielspaß :	3	
Preis-/Leistung :	3	
Gesamt :	3	

Vertrieb: GameTrend Ltd., Costa Del Sol 12,
 4606 RioDeschaNero, Porto del Columbo

1.49 Unterstützung benötigt...

Liebe Leser,

wir sind immer an Artikeln (s.

WANTED

), aber auch an Neuigkeiten und
 Informationen interessiert.

Liebe Programmierer, Entwicklungs-Teams, Amiga-Firmen,

wir sind immer an Presseinformationen und Testmustern Ihrer Produkte interessiert, um es einem großen Amiga-Publikum, das wir im deutschen Sprachraum auf vielfältigen Verbreitungswegen erreichen, vorstellen zu können.

Mit der

Projektbörse

(Coder's Corner-Rubrik) bieten wir Ihnen

einen kostenlosen Service, der versuchen wird, den Kontakt zwischen Entwicklern/ Firmen und gesuchten Kreativen, wie Grafikern, Musikern oder Programmierern herzustellen.

Sie haben eine Homepage im Web?

In unserer HTML-Edition, sowie in der Online-Ausgabe, haben wir einen Link-Bereich eingerichtet, der mit einem Banner oder Textlink auf Sie verweisen könnte. Das Ganze funktioniert nach dem "Friendship"-Prinzip, was heißt, daß Sie bei sich auch unseren LinkButton plazieren.

Bitte nehmen Sie mit uns

Kontakt
auf!

1.50 IMPRESSUM

- Der AmZeiger. -
-
- Deutschsprachige AmigaOnline-Zeitschrift. -

Erscheint zirka alle drei Monate mittels elektronischer Medien in einer AmigaGuide und einer HTML-Ausgabe.

Herausgegeben von
Gregor Franz

Der AmZeiger unterliegt der Freeware-Regelung und darf UNVERÄNDERT weiterverbreitet werden.

Die Übernahme von Beiträgen (auch auszugsweise) ist ohne Einverständnis des AmZeigers nicht gestattet.

Bei Aufnahme in diverse Diskettenmagazine/ CD's (außer AMINET-CD) und ähnlichem ist zuerst Rückfrage vorzunehmen.

Kontakt / Redaktion / Bezugsquellen

- Meinungen und Bewertungen in den Artikeln müssen nicht zwangsläufig mit denen der Redaktion übereinstimmen.
- Für die Richtigkeit von Angaben kann keine Gewähr bzw. Haftung übernommen werden.
- Genannte Warenzeichen sind nicht explizit gekennzeichnet, aber trotzdem geschützt.
- Für eingesandte Beiträge kann keine Garantie übernommen werden. Das sie frei von Rechten Dritter sind, wird ebenso vorausgesetzt, wie die Zustimmung zur Veröffentlichung. Die Urheberrechte verbleiben beim Autor. Das Recht zur Korrektur auffälliger Rechtschreibfehler behält sich die Redaktion vor.

Ein Dankeschön der Redaktion...

1.51 Kontakt / Redaktion / Bezugsquellen

- Der AmZeiger. -
-
- Deutschsprachige AmigaOnline-Zeitschrift. -

Kontakt:

Der AmZeiger ist direkt zu erreichen über die eMail-Adresse:

AmZeiger@gmx.de

Die eMail-Adressen der Autoren sind im Kopf des jeweiligen Artikels zu finden.

Redaktion:

- Gregor Franz (Chefredakteur) - G.Franz@gmx.de
- Thomas Heinrich (stellvertr.Chefred.) - T.Heinrich@amzeiger.de
- Andreas Schlick (HTML-Redakteur) - A.Schlick@gmx.de
- Andre Wyrwa (Media Mal X) - A.Wyrwa@gmx.de
- Peter Fischer (Public Domain) - uridium@t-online.de

Bezugsquellen:

Aminet -> docs/mags

Direkt im World Wide Web:
(folgende Adresse auch nach evtl. Server-Wechsel)

<http://home.pages.de/~AmZeiger/>

bzw. direkt unter:
<http://www.AmZeiger.de/>

Bei Geschwindigkeitsproblemen versuchen Sie bitte
unseren Mirror: <http://home.pages.de/~AmZeiger2/>

bzw. direkt unter:
<http://www.fh-brandenburg.de/~janssen/amzeiger/main.htm>

oder direkt bei der Support-Box in Seeshaupt:
CCS-BASE

Abonnement-Mailingliste
: Für den automatischen Erhalt per eMail.

InfoNetz-Mailingliste
: Diskussion zwischen Lesern und Redaktion.

1.52

Abonnement-Mailingliste:

Es besteht auch die Möglichkeit in eine Abonnement-Mailingliste aufgenommen zu werden und so den AmZeiger sofort nach Erscheinen automatisch per eMail zugesandt zu bekommen.

Senden sie eine eMail an AmZeiger@gmx.de mit dem Betreff "Abo-ML" und geben Sie formlos an, ob Sie die HTML- oder AmigaGuide-Version wünschen.

Zum Ändern der Adresse/Abbestellen oder ähnlichem wieder eine formlose eMail mit dem Betreff "Abo-ML" an uns.

1.53 AmZeiger InfoNetz-Mailingliste

Die AmZeiger InfoNetz-Mailingliste
=====

Kurzüberblick

- * Bevor sie weitermachen, informieren Sie sich über diese Liste!
- * Sollte die Registrierung auf der dementsprechenden Online-Seite nicht klappen oder wenn Sie sich per eMail anmelden wollen, so senden Sie eine eMail an: AmZInfo-subscribe@listbot.com.
- * Beachten Sie bitte, daß Sie keine Umleitadresse verwenden dürfen, damit

der Service funktioniert, Sie können ansonsten nicht als Urheber eigener Beiträge identifiziert werden.

- * Nach einer Registrierung erhalten Sie eine eMail, die Sie replien müssen.
- * Nun sind Sie Mitglied!
- * Was Sie tun müssen, um sich auszutragen, Ihren Listbot-Account zu verändern oder was Sie zur Benutzung des InfoNetzes beachten müssen, erfahren Sie ausführlich im untenstehenden Text!

Über das AmZeiger-Infonetz:

Das Infonetz ist eine Mailingliste, die in erster Linie zur Diskussion zwischen Lesern und Redakteuren des AmZeigers, sowie zwischen Lesern und Amiga-Benutzern untereinander gedacht ist.

Leser können Wünsche zu Testberichten und Schwerpunkten äußern, Fragen stellen und Interessierte auf Updates und Problemlösungen hinweisen.

Wir suchen den direkten Kontakt zu den Lesern und hoffen auf rege Beteiligung. Das verbreiten von Neuigkeiten ist nicht der Sinn dieser Mailingliste, auch wenn die eine oder andere Meldung sicher ihren Weg hineinfinden wird, aber grundsätzlich gibt es genügend andere Quellen dafür.

Auch wird es hier keine Flame-Kriege, Dispute über Footer oder über physische bzw. psychische Eigenschaften der Mitglieder geben, denn wir sind einfach eine Gemeinschaft netter :), am Amiga interessierter Leute.

--

Wenn Sie Mitglied werden wollen, lesen Sie bitte die folgenden Hinweise aufmerksam durch und heben Sie sich diesen Text auf, wenn Sie den AmZeiger nicht installiert haben!

--

Wie melde ich mich an?

Gehen Sie wieder auf die Seite mit der Eingabezeile und geben Sie dort Ihre eMail-Adresse an, danach drücken Sie auf den nebenstehenden Knopf, der die Daten an Listbot, den Mailinglisten-Server, absendet. Dafür müssen Sie natürlich online bzw. im Internet sein.

Alternativ können Sie sich auch direkt auf der Support-Seite bei Listbot anmelden und zwar unter: <http://AmZInfo.listbot.com/>

Danach gelangen Sie auf eine Seite, auf der Sie Ihr Listbot-Mitglieds-Paßwort, sowie Ihren vollen Namen eingeben müssen. (Ihr Browser muß Cookies unterstützen.)

Wenn Sie keinen Internet-Zugriff haben oder es online nicht funktioniert hat, senden Sie bitte eine eMail an: AmZInfo-subscribe@listbot.com.

Der anschließende Ablauf:

Nun erhalten Sie (oft schon nach Sekunden) eine Einladungs-eMail, deren Funktion es ist, festzustellen, ob Sie auch wirklich selbst den Antrag

gestellt haben und Willens sind, aufgenommen zu werden.

Ein einfaches Reply mit einer leeren Nachricht genügt als Bestätigung und Sie werden aufgenommen.

Nach der Aufnahme:

...erhalten Sie eine Bestätigungsmeldung mit der Information über Ihren Account, d.h. Ihr Benutzerkonto bei Listbot, dem Anbieter dieses Services.

Sie haben die Möglichkeit, Ihren Account gegebenenfalls zu verändern, z.B. können mehrere Listbot-Listen, bei denen Sie möglicherweise Mitglied sind, verwaltet werden oder Sie können sich als Mitglied austragen.

Dies ist nur online im Internet unter folgender Adresse möglich (der Browser muß Cookies unterstützen):

<http://www.listbot.com/cgi-bin/subscriber>

Um aus der Liste ausgetragen zu werden, genügt auch eine eMail an: AmZInfo-unsubscribe@listbot.com

Bei Problemen im direkten Zusammenhang mit der InfoNetz-Liste, wenden Sie sich bitte an die Adresse: AmZeiger@gmx.de

WICHTIG!: Sollten Sie eine Umleitungsadresse verwenden, so stellen Sie sicher, daß Sie unter Ihrem Account bei Listbot Ihre derzeitige 'wirkliche' Adresse als Alias eingeben, da Sie möglicherweise sonst als nicht autorisiert abgelehnt werden oder geben Sie gleich bei der Anmeldung die Adresse an, von der aus Sie direkt senden.

Beachten Sie bitte Adreßänderungen auch unter Ihrem Listbot-Account umzustellen!

Zur Benutzung der Mailingliste:

Es sind nur Nachrichten bis zu 10 KByte zulässig, was aber ausreichen sollte.

Nachrichten bitte an: AmZInfo@listbot.com senden.

Alle Teilnehmer erhalten die Meldung und können per Reply an die eben genannte Adresse antworten.

Das Nachrichten-Archiv ist entweder unter ihrem Mitglieds-Account oder auf unserer Anmeldungsseite einzusehen.

--

Bitte heben Sie sich diesen Text, zusammen mit der Listbot-Bestätigung auf!

--

Viel Vergnügen beim Lesen des AmZeigers und dieser Liste wünscht die AmZeiger-Redaktion.

1.54 CCS-BASE

CCS-BASE BBS

08801-2453
(V.34, 24 Stunden Online)

Netzadressen: (Weitere Netze auf Anfrage)

FIDO-Net: 2:2480/3504
MAMA-Net: 50:7580/10
8BIT-Net: 88:4902/200

CCS-BASE BBS, der KOSTENLOSE Onlineservice
in Seeshaupt

Sysop: Robert Sterff
