

AmigaTimes10

Copyright © Copyright 1997-1999 by Mario Nitschke

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AmigaTimes10		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		October 9, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AmigaTimes10	1
1.1	amiga times! Magazin Nr. 10	1
1.2	Impressum & Copyrights	1
1.3	Freeware	3
1.4	Artikel 5 des Grundgesetzes	3
1.5	Intern - Wo erhalte ich die Amiga Times	4
1.6	dank	5
1.7	Fehlersuche!	5
1.8	Anschrift der Amiga Times	6
1.9	Amiga Times - Ausgabe Februar/März 1999	6
1.10	101	7
1.11	6001	8
1.12	40	8
1.13	33	8
1.14	107	8
1.15	Mailboxen	10
1.16	force	10
1.17	31	11
1.18	check	12
1.19	CCS Base BBS - Support MAilbox	14
1.20	ANGEL CiTY BBS - Support MAilbox	16
1.21	Werbung	17
1.22	108	20
1.23	116	21
1.24	93	23
1.25	6100	31
1.26	6000	32
1.27	852	34
1.28	ar_meldung	35
1.29	Editorial	36

1.30 ai	38
1.31 201	39
1.32 300	42
1.33 500	47
1.34 001	49
1.35 003	55
1.36 400	56
1.37 002	60
1.38 204	61
1.39 202	63
1.40 301	67
1.41 501	71
1.42 302	73
1.43 700	76
1.44 presse	77
1.45 004	78
1.46 source	79
1.47 209	81
1.48 602	83
1.49 402	83
1.50 005	86
1.51 401	88
1.52 600	93
1.53 006	93
1.54 007	95
1.55 205	96
1.56 206	97
1.57 208	101
1.58 304	104
1.59 203	106
1.60 403	108
1.61 36	108
1.62 212	109
1.63 200	113
1.64 210	115

Chapter 1

AmigaTimes10

1.1 amiga times! | Magazin Nr. 10

=====

Niffi & Co. presents

@

A m i g a T i m e s

@

» Das Entertainment Magazin «

@

=====

- Editorial -

- Inhalt -

- Impressum -

- amigatimes@amigaworld.com -

- www.amigaworld.com/amigatimes -

A U S G A B E 1 / 9 9

1.2 Impressum & Copyrights

AT Impressum

Copyrights

Amiga Times Anschrift

Sehr wichtig

Wie erhalte ich die AT

Danksagungen

IMPRESSUM

=====

Verbrochen haben die Amiga Times...

Chefredakteur: Mario Nitschke (mn)

Redakteure: S. Ben Hassine (sbh)

Ralf Stecher (rs)

Christopher Küttner (ck)

Sven Kahlbrock (sk)

- HTML - Konvertierung & Gestaltung: Sven Kahlbrock

- Amiga Guide - Konvertierung & Gestaltung: Mario Nitschke

Fremdbeiträge von: Andre Beer

Bei Fragen: Ralf.Stecher@t-online.de

(Helpline)

amigatimes@amigaworld.com

(Magazin)

niffi@t-online.de

(Abonnement)

C-o-p-y-r-i-g-h-t-s

=====

ALLE TEXTE, GRAFIKEN, SOWIE DAS "AT"-LOGO UNTERLIEGEN
DEM COPYRIGHT UND DÜRFEN WEDER VERKAUFT, ZU EIGENNÜTZIGEN
ZWECKEN MIßBRAUCHT ODER VERÄNDERT WERDEN! EINE WEITERVER-
WENDUNG BEDARF EINER SCHRIFTLICHEN (AUCH EMAIL) GENEHMIGUNG
VON MARIO NITSCHKE! DER NAME "Amiga Times - Das Entertain-
ment Magazin" UND DER NAME "Niffi & Co." DARF NICHT MEHR
VERWENDET WERDEN, DENN ER UNTERLIEGT DEM COPYRIGHT.

Zuwiderhandlungen werden mit Geldstrafen geahndet!!!

THE AMIGA TIMES IS FREeware!

"Amiga Times" is copyright © 1997/98/99 by Mario Nitschke

Für die Richtigkeit der Artikel bzw. News, sowie einer verbalen Verbreitung
Deinerseits (von falschen Informationen), übernimmt die "Amiga Times"
Redaktion keine Haftung!!!

Die Amiga Times ist keine politisch engagierte Zeitung.

Wir halten uns von der Politik fern (ausgeschlossen sind jedoch Artikel
über die Politik/Strategie von Computer Firmen) und möchten auch keine
Schriften jeglicher politischer Form erhalten. Wir sind eine Computer-
zeitschrift und nichts anderes.

Einzelne Texte/Beiträge spiegeln nicht immer die Meinung der Redaktion bzw.
jedes einzelnen Redakteurs wieder!

Wir, als Zeitung, berufen uns weiterhin auf **Artikel 5** des Grundgesetzes!

[Zurück zum Inhalt](#)

1.3 Freeware

The Amiga Times is Freeware

Die Amiga Times ist Freeware und kann somit frei kopiert und getauscht werden. Eine gewerbliche Nutzung ist untersagt. Die Amiga Times darf höchstens für 3 DM verbreitet werden, damit eventuelle Kopier-, Download- oder Disk Kosten entschädigt werden. Ansonsten ist der Verkauf verboten.

Jeder User hat selbst darauf zu achten, daß er die Amiga Times OHNE Zuzahlung (außer den oben genannten) von einem anderen User erhält!

Wir übernehmen KEINE Haftung für eventuelle Fehler, die bei der Benutzung der Amiga Times auftreten können. In der Regel gibt es keine Fehler, oder Viren!

Weiterhin darf nichts an der Amiga Times geändert werden. Keine Dateien, Texte oder Grafiken verändert oder anderweitig genutzt werden!

Dies bedarf einer schriftlichen Genehmigung!

Eine Verbreitung auf Sammel-CD`s (Aminet CD`s, oder Zeitschriften CD`) steht nichts im Wege. Eine Benachrichtigung ist Pflicht (Aminet CD`s ausgeschlossen)!

Zu widerhandlungen werden mit Geldstrafen geahndet!

Rechtliche Schritte behalten wir uns vor!

[Zurück zum Inhalt](#)

1.4 Artikel 5 des Grundgesetzes

Artikel 5: (Grundrechte)

- Meinungsfreiheit -

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

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

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

[Zurück zum Hauptmenü](#)

1.5 Intern - Wo erhalte ich die Amiga Times

Die Amiga Times erscheint alle zwei Monate! Du kannst sie Dir entweder im Aminet downloaden, aus der Mailbox zerren oder von unserer Homepage bekommen, sowie auch Online lesen! Ganz neu und ganz bequem gibt es jetzt sogar die Amiga Times im Abo! Kostenlos und dazu noch 1 - 2 Tage vor der Veröffentlichung bekommst Du per Email die neuste Ausgabe! Das einzige was Du tun muß ist, schreib uns eine Email mit dem Wunsch in den Abo-Einteiler aufgenommen zu werden. Dein Vollständiger Name und Deine Email Adresse sollten auch noch angegeben werden, das wars dann auch schon!

Da es auch einige Leser gibt, die kein Internet Zugang haben und die Amiga Times nur durch die Aminet CD`s bekommen, haben wir uns dazu entschlossen, daß es auch ein ABO über den Postweg gibt. Denn leider ist es so, daß immer wenn eine Aminet CD erscheint, die neuste Ausgabe schon im Web erhältlich ist und Du somit erst die zurückliegende Ausgabe bekommst. Aber das muß ja nicht sein! Also gibt es ein ABO über den Postweg, daß einzige was Du tun musst, ist eine Disk an uns zu senden und einen ausreichend frankierten Umschlag (mit Deiner Anschrift) beizulegen. Briefe ohne einen ausreichend frankierten Rückumschlag werden NICHT beachtet und die Diskette auch NICHT zurückgeschickt! Bei den Disetten wird DD und HD unterstützt!

Jetzt die Adressen:

Aminet: docs/mags

Mailbox: AMiGA CiTY BBS 0911/698551 [33k6] (Login:amigatimes)

0911/698527 [28k8] (Login:amigatimes)

CCS-Base BBS 08801/2453

FORCE BBS 04152/841358 ISDN x.75

04152/841357 ISDN x.75

04152/839480 Analog V34 28.8

Web: <http://www.amigaworld.com/amigatimes/>

ABO - Email: Niffi@t-online.de (Bitte unbedingt HTML oder Guide angeben!)

ABO - Disk: AMIGA TIMES

S. Ben Hassine

Schulstraße 27/29

D-57319 Bad Berleburg

[Zurück zum Hauptmenü](#)

1.6 dank

Wir bedanken uns bei...

APC & TCP

Stefan Ossowski`s Schatztruhe

RBM, Adreas Günther

clickBOOM, PXL Computers

... für die Zusendung von Testexemplaren!

Und bei...

Amiga International, Petro Tyschtschenko

Marcin Orłowski

Leander von Kraft

... für die freundliche Unterstützung!

[Zurück zum Hauptmenü](#)

1.7 Fehlersuche!

Sämtliche Rechtschreibfehler, fehlende Buchstaben, Ausdrucksfehler, sowie sinnlose Redewendungen und Trennstriche, die in der Zeile nichts zuzusuchen haben, jedoch vorhanden sind, Leerzeichen in einem Wort, welches dort aber nicht hingehört, muß Du entschuldigen. Wir sind halt gestreßte User!

Und haben leider wenig Lust den ganzen Text nach solchen Sachen zuzudurchforsten. Sorry! Wir sind halt auch nur Menschen und irgendwann mit den Nerven echt am Ende! Was jedoch nicht am Amiga liegt!

Es kann auch sein das Du, als Leser(in), manchmal mit Ihr oder Euch angesprochen wirst, sorry aber jeder schreibt es eben anderes und manchmal kommt halt ein Ihr, statt Du raus. Also wir werden uns mühe geben, daß dies nicht mehr Auftritt!

Es wird Dir sicher auffallen, daß ab und zu ein ordinäres Wort in unseren Texten seinen Platz findet! Nun eigentlich wollen wir kein Schimpf-Blatt sein, welches nur mit solchen Wörtern "um sich wirft", aber manchmal kann man es einfach nicht umschreiben. Und leider kann man nur mit diversen Wörtern etwas richtig, sagen wir mal... beschreiben!

Oft wird dies nicht sein, aber vorkommen kann es schon!

Die Redaktion

[Zurück zum Inhalt](#)

1.8 Anschrift der Amiga Times

Amiga Times - Anschrift

=====

---> Email: amigatimes@amigaworld.com

---> Telefon: 035772/40116 (GER)

---> Post: AMIGA TIMES

Mario Nitschke

Muskauer Str. 36

02956 Rietschen

Germany

[Zurück zum Inhalt](#)

1.9 Amiga Times - Ausgabe Februar/März 1999

AMIGA TIMES

Ausgabe Februar/März 1999

i n h a l t

=====

Aktuell

Diverse Neuigkeiten [01](#)

Statement von ACT, Marc Albrecht [02](#)

Das "Source Project" [03](#)

Open Letter von Jeff Schindler [04](#)

Kein Tomorrow-Tarif für's Internet mehr! [05](#)

Neuer Präsident bei AMIGA (deutsch) [06](#)

Offener Brief an die Amiga Gemeinde [07](#)

Software

ScanQuix 4 [08](#)

DOpus Magellan II [09](#)

eTeacher5 [10](#)

Amiga Tools 8 [11](#)

Aminet 29 [12](#)

CybergraphX v4 [13](#)

SuperViewII Productivity Suite [14](#)

CandyFactoryPro [15](#)

Genesis - TCP/IP Stack (Preview) [16](#)

SteuerProfi`98 (Kurzvorstellung) [17](#)

Hardware Test

* AtéoBussystem und Pixel64 Grafikkarte 18

Fun & Talk

Interview mit den eTeacher Programmierern (dt) 19

Interview mit den eTeacher Programmierern (engl) 20

Interview mit Leander von Kraft vom CCStudio 21

Petro T. zum Amiga, dem WDR Interview und der Zukunft 22

AT-Spieleleil

Vorwort 23

Eat the Whistle (Review) 24

Naplam (Review) 25

Oloflight (Review) 26

Press Releases

Aminet 29 27

SteuerProf`98 28

Rubriken

Workshops, Internet & Co., Helpline, 29

Gewinnspiel, Amiga Revolution

AT - Intern

Amiga Times CD Rom 30

Diverses 31

An Firmen, Händler, Distributoren... 32

Inserentenverzeichnis 33

Schlußwort

Bis zum nächsten Mal... 34

1.10 101

Rubriken

*** Workshop`s

-> HTML Seiten selbst gemacht 01

*** Gewinnspiel

-> Auflösung unseres letzten Gewinnspieles 02

*** Helpline

-> diesmal leider nichts

*** Amiga Revolution

-> Informationen über uns! 03

-> Die AR-Stationen 04

-> Abteilungen 05

*** Kleinanzeigen

-> Suche, Biete, Diverses 06

1.11 6001

Amiga Revolution

Abteilungen

Abteilung: Linux [01](#)

Abteilung: Aufklärung [02](#)

1.12 40

AT - Intern

diverses

Leserumfrage

Ihr seid gefragt!! [1](#)

Wanted

Wir suchen interessierte User [2](#)

Support Mailbox

Hier gibt es die AT [3](#)

1.13 33

AT - Intern

Inserentenverzeichnis

APC & TCP [1](#)

Mailboxen [2](#)

Amiga International [3](#)

1.14 107

Kleinanzeigen

Suche

---diesmal leider nichts---

Biete

Verkaufe folgende Software (100% O.K. mit Handbüchern):

p.OS pre Release 20 DM

Jaz&Zip Tools 20 DM

Cross Mac (neuste Version) 50 DM
Art Effect V2 75 DM
Techno Sound Turbo II& Hardware 40 DM
XDV-E V3.2 150 DM
Font Fachine V3.x 70 DM
MainActor Broadcast Prof. 45 DM
AsminCDFS V3.9 45 DM
Reflection V 4.1D 150 DM
ClariSSA (neuste Version) 75 DM
PictureManager V5 für 40 DM
TurboPrint Prof.V6 40 DM
ScanQuix V3.0 für HP 40 DM
Original OSV 3.1 mit Rom für A2000 70 DM
Reflections Textur-Disk I(math.) 10 DM
Reflections Textur-CD II&III beide 30 DM
Reflections Konturfinder 20 DM
Reflections Tree-Collection 40 DM
Camouflage V 2.8 (freies Update auf V3.0) 110 DM
Fusion V3.1(neuste Version) 60 DM
Tornado 3D V2.0 (freies Update auf V 3.0) 400 DM
Eagle Linux (Kernel: 1.02.33) 30 DM

Auch Bündelpreise sind Möglich...

Anfragen unter E-Mail: info@ccstudio.de

oder per Tel.: 0172-69 12 12 1

Grüße Leander

Hallo,

Biete A4000 mit folgender Ausstattung zum Preis von
1400-1500 DM.

A4000/040 (25Mhz)

18MB Ram

Cybervision 64/3D 4MB

Scandoubler

CD Rom 24x

Oktagon SCSI Kontroller+340 MB HD

2,1 GB IDE HD

HD Laufwerk

Videokarte VLab 1.3

Genlock Laaser Line 2000

21039 ESCHEBURG

ca. 20 KM OESTLICH VON HAMURG

ca. 05 KM WESTLICH VON GEESTHACHT

RUNNING SYSTEM

+----->

AMIGA 4000T/060/40MB/10GB

PROMETHEUS MAILBOX SYSTEM

24 STUNDEN ONLINE

SUPPORT

<-----+

>>>> AMIGA PROGRAMMIERER SUPPORT <<<<

>>>>>> GROSSER AMIGA SUPPORT <<<<<<<<

>>>> AMIGA TIMES DISKMAG SUPPORT <<<<

>>> AMIGA AKTUELL DISKMAG SUPPORT <<<

>> UAE DER AMIGA EMULATOR SUPPORT <<

>>>> DIRTY-LITTEL-HELPER SUPPORT <<<<

NETZE

+----->

IST ZURZEIT IN PLANUNG!

POINT PLAETZE DANN VORHANDEN!

REST ANGEBOT

<-----+

>> GROSSER HARDEWARE MARKT NEU & GEBRAUCHT <<

>>> AMIGA SOFTWARE - NEWS - INFOS - HILFE <<<

>>>>>>>> PC SOFTWARE - TIPS - TRICKS <<<<<<<<<

>>>>>>>>>> GROSSER GRAFIK BEREICH <<<<<<<<<<<<

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!<->!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

!! UND VIELES MEHR SCHAU DOCH MAL REIN !!

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!<->!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Inhalt

1.17 31

AT - Intern

An alle Firmen, Distributoren, Computerclubs & Mailboxen!!!

Sehr geehrte Damen und Herren,

Sie werden es sicherlich auch schon mitbekommen haben, Amiga Zeitschriften verlassen nach und nach den Markt und wir User müssen uns notgedrungen neue

Mags am Kiosk suchen, jedoch muß man wirklich überall suchen, da man AMIGA Magazine an einer Hand abzählen kann. Im Internet sieht dies wieder ganz anders aus. Hier gibt es allerhand neue und alte Magazine, die große Nachfrage bei den Lesern finden. Eines dieser Magazine, ist die "Amiga Times",

Leider wird es für uns immer schwerer gerade im Anwendungs- und Spielbereich zuberichten, da auch wir kaum an neue Software kommen, was einerseits daran liegt das wir ein Freeware-Mag sind und somit alle Kosten, die bei einer Ausgabe entstehen (zwischen 100 DM und 250 DM!!! - Online Kosten) selber tragen und dadurch kaum noch Geld da ist, um auch noch die neuste Software zu kaufen. Im Hardwarebereich sieht es da nicht anders aus. Wir kaufen zwar ab und zu neue Software und Hardware, aber trotzdem sind wir meist auf Gerüchte und Demos angewiesen, doch Sie können das ändern. Unterstützen Sie ein aufstrebendes Magazin, schicken Sie uns Software oder Hardware zum Testen und als Gegenleistung bekommen Sie von uns einen ganzen Link für Ihre Werbung (max. 10 KB Txt, max. 30 KB Grafik (gif)), sowie einen ausführlichen Test.

An die Computerclubs und Mailboxen!

Sie können bei uns kostenlos für Ihre Box/Ihren Club werben und werden zukünftig keinen Pfennig bezahlen müssen. Wir würden uns aber freuen, wenn sich Mailboxen dazu entschließen, für die Amiga Times ein Support Brett einzurichten, auf welchen dann die bereits bestehenden und die neusten Ausgaben verfügbar sind. Und wenn Computer Clubs vielleicht auf ihren Club Disketten (wenn es welche gibt) die neuste Ausgabe der Amiga Times beilegen!

Ich danke Ihnen für Ihre Aufmerksamkeit.

Ihr Mario Nitschke

1.18 check

Werbung

C H E C K P O I N T B B S

=- Sysop: Mastervoice =-

=- Cosysop PC : Eddie =-

=- The good Spirit: =-

=- MausI =-

=- Cosysop GRAFX: Gotcha =-

=- Cosysop MUSIX: Pegasus =-

== Cosysop AMIGA: XIN ==

== Cosysop INTERN Scorpie ==

Watch out for the big NET-AREA

Nets available:

ALT AQUARISTIK

AMIGACLUB BDM-NETZ

ASCII-NETZ CE-MARKT

COMP DE

CONSOLE CONSOLE-NET

DSB-NETZ DSSD

FRAS FORMULA-ONE

GFIDO GRUENE

HYPER-NET JUSOS

KLEINANZEIGEN

L-NETZ MAUS

MISC PARA-NET

PROMETHEUS REAL-NET

REC SCHATZTRUHE

ROLEPLAY SCHULE

SCI SF-NET

SOC SPD

SOLINET

SUPPORT VIRNET

TREK-NET TREKWORLD

TELNET

Z-NETZ

Nets coming soon:

LANGENFELD-MONHEIM

MAC-NET MANGA-NET

MEDIANET MUSICNET

NATUR NDH

NETZWERK NEWS

NRW-NET PLAYFIELD

RADIONET

SCHULE

SEVEN

TALK

TELNET

=- AMIGA/PC - Binaries also on air =-

Enjoy the "INTERNAL_AFFAIRS"

->->->->->-> including "WOMANS ONLY" AREA !!! <-<-<-<-<-<-

only in the

CHECKPOINT

Points are welcome

»»»»»»»»»» Get Cityinformation in the "LOKAL"-Area ««««««««««««

City-Codes

- 02222 Bornheim 02227 Bornheim-Merten
- 02232 Brühl 02421 Düren
- 02251 Euskirchen 02234 Frechen
- 02233 Hürth 02237 Kerpen
- 02275 Buir 02273 Horrem
- 02425 Nideggen-Embken 02208 Niederkassel
- 02426 Nörvenich 02424 Vettweiß
- 02254 Weilerswist 02236 Wesseling
- 02252 Zülpich 02271 Bergheim/Erft
- Dial 0 2 2 3 5 - 4 2 4 7 4 (V.34)
- 0 2 2 3 5 - 9 2 2 8 7 0 (analog)
- ISDN 0 2 2 3 5 - 9 2 2 8 6 6 (X.75)

.....

1.19 CCS Base BBS - Support MAilbox

w - e - r - b - u - n - g

Die CCS-BASE BBS -- Das Kostenlose Onlinevergnuegen

=====

Hi Computerfreunde, Robert Sterff, Sysop der CCS-BASE schreibt zu Euch. Da ich ein begeisterter Amiga-Anhaenger bin, will ich mit diesem Text a bisserl meine Mailbox informieren, die inzwischen auch einiges fuer den Amiga bietet. :-)

#####

#

#

#

#####

Der Amiga hat ein Zuhause gefunden in der CCS-BASE in Seeshaupt

Das Bunte Kostenlose Onlinevergnuegen

Schaut doch mal rein

08801 - 2453 (V.34, 24 h Stunden Online)

08801 - XXXX (ISDN, Cooming Soon !!)

es lohnt sich :)

Hier mal ein Kleiner Auszug aus dem Umfangreichen KOSTENLOSEN
Angebot der CCS-BASE:

* Viele GB an Software mit Unterstuetzung fuer AMIGA, IBM Komp. PCs,
Acorn, 8BIT-Computer und noch fuer viele Systeme mehr !

Bei Bedarf wird auch alles KOSTENLOS besorgt, sofern es wo er-
haeltlich ist. :-)

* Viele Interessante Nachrichten- und File-Netze die fuer jeden Ge-
schmack etwas bieten ! (MAMA-Net, FIDO-NET, 8BIT-NET, GOD-NET,
PB-NET)

* Grosse Amiga Onlineecke befindet sich im Aufbau ! Mithelfer sind
jederzeit willkommen !!

* Umfangreicher Infobereich zum Computer Club Seeshaupt mit Auszue-
gen aus unserer Clubzeitung !

* !! HOMEPAGES !! Ja Ihr habt das richtig gesehn, User koennen sich
in der CCS-BASE eine eigene Homepage anlegen wie auch im Internet.
Probiert es doch mal aus :-)

* Onlinebereich mit vielen Tips und Ticks fuer AMIGA, DOS, Windows,
OS/2, Win 95, Hardware und Zubehoer usw...

* Spannende und Unterhaltsame Online-Spiele (Tetris, Autorennen,
Schach, Kaiser, 4-Gewinnt und noch viele mehr)

* Interessante Offlinespiele die hohen Spielspass durch starke Be-
teiligung Garantieren:

- VGA-Planets ist ein Weltraumstrategie-Spiel fuer 11 Mitspieler
(Zur Zeit laufen 3 Spiele, Partie 4 ist bereits in den Start-
loechern)

- Investor ist eine Wirtschaftssimulation fuer 10 Mitspieler
(Zur Zeit laeuft 1 Spiel, Spiel 2 ist allerdings schon in der
Vorbereitung)

- Fantasy Soccer Manager ein Fussballmanger fuer Endlos viele
Spieler (Der erste Spielstart wird demnaechst erfolgen)

* Dazu kommt noch vieles mehr, was Ihr aber selber in meiner Mailbox entdecken sollt !

Wie Ihr seht ist Euch Also Grosser Onlinespass in meiner Mailbox sicher, drum schaut doch einfach mal vorbei in der

CCS-BASE BBS -- 08801-2453 (24 Stunden Online, V-34)

Wuensche Euch viel Spass in meiner Mailbox !!

Viele Gruesse

SYSOP, Robert Sterff

1.20 ANGEL CITY BBS - Support MAILbox

w - e - r - b - u - n - g

ANGEL CITY

Sysop / CoSysops.....: DR.STEINER / MRP+DOS0

System.....: A2000/60T, 48MB, 3.7 GB HD, MFC3, ISDN-MASTER2,

Commodore Flifi, Cybervision64/3D usw.

BBS Soft.....: Prometheus 2.xx

Steuerung.....: Geonet, Cursor, Menue

Features.....: nette Multichats, umfangreiches Amiga Softwareangebot (ausschliesslich *legale* Software!),

chatfreudiges u. hilfsbereites Sysopteam, viele

PMBS Tools, 24 Stunden online, viele versch.

Netze, E-Mail Adresse, hier gibt es auch keine

Ratio - Freedownload fuer alle eingetragenen

User!

Netzangebot z.B.....: Flashlight, DT!, BS!, Prometheus, S^C, Phoenix,

Maus, Pronet, Stampf+Mampf, ASCII-Netz, AMIGA-

CLUB, Flohmarkt, FORMULA-ONE usw.

Besonderheiten.....: E-Mail Adresse kostenlos, Es sind noch Pointplaetze fuer User und Systeme frei (KOSTENLOS!)

Domain.....: ACITY.DAME.DE

Support.....: - Amiga Times - PSX-Cheats-Guide

- Bitart - MCP

- TP!-PMBS-Tools - Diskmaster II

Port 0.....: 0911-698551 [33k6] + [ISDN]

Port 1.....: 0911-698527 [28k8] + [ISDN]

Wir freuen uns auf Deinen Anruf!

1.21 Werbung

w - e - r - b - u - n - g

A P C & T C P

Der APC & TCP-Computerclub ist einer der größten Amiga-Computerclubs in Deutschland. Das liegt nicht nur an den vielen Leistungen, die wir bieten, sondern auch an dem "Teamwork" unserer Mitglieder.

Und das sind unsere Clubleistungen:

- irc-channel #APC & TCP , homepage: <http://www.chiemgau.com/apc&tcp>
 - PD-Pool für Clubmitglieder ab DM 1,50 je Disk inklusive Diskette.
zzgl. Versandkosten.
 - PD-Abos von vielen bekannten Serien zu den gleichen günstigen Preisen.
 - Eigene Virenkiller-Abo-Serie.
 - Eigene PD-Serie speziell für Einsteiger aber auch für Fortgeschrittene und Profis.
 - Eigene CD-ROMs.
 - Kostenloser Pointplatz in der High Voltage.
 - PD-Tausch.
 - sporadische Sammelbestellungen, dadurch billigere Preise.
 - Kostenlose Hilfen aller Art.
 - Verbraucherschutz.
 - Unterstützung von Programmierer/innen, Grafiker/innen usw.
 - Hilfestellung für Einsteiger und natürlich auch für Profis.
 - Softwareentwicklung.
 - Softwarevertrieb zu fairen Bedingungen.
 - Eigene Shareware-Vollversionen-Serie.
 - Veranstaltungshinweise.
 - Kartenvorverkauf zu günstigen Preisen für Amiga-Messe in Köln (wenn möglich).
 - Diverse Hotlines.
 - Diverse Mailboxen.
 - Eigenes Clubmagazin "NoCover", das regelmäßig jeden 1. des Monats erscheint.
 - Kostenlose private Kleinanzeigen auf unseren InfoDisks & Clubmagazin.
 - Mitglieder helfen Mitglieder.
 - Druck-Service über Mitglieder von uns.
 - Digiservice für Bilder über Mitglieder von uns.
 - Digiservice für Sounds über Mitglieder von uns.
 - Wir sorgen für die Verbreitung Eurer selbstgeschriebenen Programme.
-

- Kontakt zu diversen Fachzeitschriften.
- Spieletips über unsere Hotline.
- Tausch von OriginalSoftware (kein Kauf, keine Raubkopien!).
- Mitglieder erhalten auf viele Angebote (falls nicht anders angegeben) von APC & TCP 25% Rabatt.

Was muß man nun tun, um Mitglied bei APC & TCP zu werden?

Im Grunde ist das ganz einfach. Füllt einfach den Mitgliedsantrag aus und schickt diesen an APC & TCP.

Die Mitgliedschaft bei APC & TCP ist nicht kostenlos. Irgendwie müssen auch wir unsere zum Teil ziemlich hohen Kosten decken. Außerdem wollen wir uns vor "toten Mitgliedern" schützen und etwas gegen den Informationsmangel, den manche neue Mitglieder haben, tun.

Deshalb verlangen wir, daß ein Mitglied einen Clubbeitrag oder ein Abo unseres Clubmagazins bestellt.

Damit wir auch Eure selbstgeschriebenen Programme vertreiben können, haben wir sogar eine eigene Firma, den APC & TCP-Vertrieb, gegründet, über den wir schon einige Programme und Spiele recht erfolgreich auf den Markt gebracht haben.

Natürlich suchen wir eben für diesen Vertrieb noch Händler und Großhändler, die unsere Produkte ihren Kunden anbieten, damit der Vertrieb noch effektiver arbeiten kann.

Viele Mitglieder helfen anderen Mitgliedern durch Ratschläge, Hotlines und vieles mehr. Aber wir suchen immer noch kompetente Mitglieder, die bereit sind, anderen Mitglieder zu helfen.

Auf unserer APC & TCP-FD-Serie befinden sich ausgewählte Games sowie nützliche Anwendungen. Außerdem findet man hier viele Programme, die von unseren Mitgliedern stammen. Auch findet man hier die aktuellen Demoversionen unseres Vertriebes sowie die Demoversionen unserer Shareware-Serie. Auf unserer APC & TCP-SHAREWARE-Serie findet Ihr Vollversionen diverser Shareware-Programme. Diese Disks dürfen natürlich NICHT weiterkopiert werden!

Und jetzt zu unserem Glanzstück NoCover. Die NoCover ist das Clubmagazin des APC & TCP-Computerclubs. Das besondere an diesem Magazin ist, daß es jeden 1. des Monats auf 2 randvollen Disketten erscheint. Jeder, der Lust hat, kann sich an diesem Magazin aktiv beteiligen. In der NoCover findet Ihr aktuelle Infos über den Club, Preislisten, Sammelbestellungen, PD-Listen, Spieletests, Testberichte über Anwendungen, eine CD-Ecke sowie eine Demo-Ecke, Leserbriefe, Kleinanzeigen, Comics, Helpline und vieles, vieles mehr. Es lohnt sich, in dieses Magazin einmal reinzuschauen.

Briefe werden von uns grundsätzlich nur dann beantwortet, wenn ausreichend Rückporto beiliegt. Ansonsten kann man mit keiner Antwort rechnen!!

Wir suchen fähige Profi- oder Hobby-Programmierer, die mit ihrem Hobby nebenbei einen schönen Batzen Geld verdienen wollen. Und das auf ganz legale Art und Weise. Vielleicht habt Ihr ja schon mal ein Programm oder Game geschrieben. Dann habt Ihr jetzt gar keine Arbeit mehr, sondern könnt Euch in Ruhe zurücklehnen und Money scheffeln.

Wir vertreiben jede Art von Programmen, solange sie Qualität vorweisen können. Die Erstellung des Handbuches und der Verpackung übernehmen natürlich wir. Logisch ist natürlich auch, daß wir versuchen werden, soviel Gewinn wie nur möglich herauszuschlagen.

An Updates wollen wir kein Geld verdienen, deshalb bieten wir für alle registrierte User einen kostenlosen Updateservice und eine Hotline an.

Der Programmierer erhält natürlich auch eine genaue Kostenkalkulation.

Mitgliedsausweise von APC & TCP sind 1 Jahr gültig. Sie müssen, wenn sie abgelaufen sind, an APC & TCP eingeschickt werden. Man erhält dann umgehend einen neuen Mitgliedsausweis.

APC & TCP, Dorfstraße 17, D-83236 Übersee, 08642/899953

Antrag von der InfoDisk

Ja, ich will Mitglied im NEUEN APC & TCP-Computerclub werden

Ich nehme das NoCover Abo fuer DM 60,- inklusive Clubbeitrag, Porto, Disketten fuer 12 Monate.

Ich zahle nur den normalen Clubebeitrag von DM 20,-. Die NoCover wird mir dann NICHT zugeschickt!

Vorname/Name: _____

Straße/Nr: _____

Plz/Ort: _____

Telefonnummer: _____ Fax: _____

Geburtsdatum: __.__.19__ E-Mail-Adresse: _____

Hast Du ein Modem Ja Nein Welches? _____

Bist Du SysOp? JA Nein Box: _____

Kannst Du programmieren? Ja Nein Sprache: _____

Was machst Du so alles mit Deinem Computer: _____

Welchen Computer hast Du? AMIGA _____ KICK __. __ FESTPLATTE: _____ MB

CHIPRAM: _____ MB FASTRAM: _____ MB

Anzahl der Disketten-Laufwerke _____

Drucker: _____

Modem: _____

CD-ROM-Laufwerk: _____

Monitor: _____

Turbokarte: _____

Sonstiges: _____

(Wenn Du im CLI/SHELL den Befehl AVAIL eingibst, siehst Du, wieviel Speicher DU hast!)

Bist Du Anfänger oder Profi ? : _____

Besitzt Du ein funktionsfähiges HD-Disketten-Laufwerk? ()Ja ()Nein

Mit Deiner Unterschrift bestätigst Du uns, das wir Deine Adresse an Dritte weitergeben dürfen!

Datum/Ort: _____ Unterschrift: _____

Achtung! Unbedingt einen ausreichend frankierten Rückumschlag mit diesem Antrag + 2 LeerDisks für unsere InfoDisk mitsenden. Die Disk bekommst Du natürlich zurück. Denke dabei aber bitte immer an das Rückporto !!! Das Rückporto beträgt bei einer Diskette DM 3,- Außerdem unbedingt ein aktuelles Paßfoto für unsere Datenbank beilegen!

**BITTE SAUBER UND DEUTLICH SCHREIBEN
UND RÜCKPORTO NICHT VERGESSEN**

Absenden mit Rückporto an : APC & TCP-Computerclub, Dorfstraße 17,
D-83236 Übersee, 08642/899953 Mailbox: 598919

1.22 108

AT - Intern

__w__a__n__t__e__d__

Obwohl unsere Redaktion derzeit aus 6 Leuten besteht, suchen wir immer noch nach neuen Mitarbeitern, die uns unterstützen möchten. Langsam aber sicher, müßte jedem Skeptiker klar sein, daß es sich vielleicht lohnen könnte bei einem Mag einzusteigen, denn ersten macht es Spaß - obwohl es auch Streß gibt! - und die Erfolge sind wirklich unglaublich. Also... mache mit, sende uns Artikel oder helfe uns beim zusammentragen von News. Vielleicht kannst Du ja sogar (perfekt) Englisch? Dann kannst Du uns natürlich auch helfen, umsomehr Leute wir haben, um somehr Informationen, Beiträge und News gibt es und dadurch auch ein zufriedenes Publikum. Falls Du also interesse hast... schreibe uns!

» amigatimes@amigaworld.com «

Beiträge bitte an:

» niffi@t-online.de «

1.23 116

AT _ Intern

Leserumfrage

Liebe Amiga Times Leser,

wir streben danach, unser Magazin von Ausgabe zu Ausgabe immer besser zu machen und zu gestalten. Dies ist jedoch ein ganzes Stück harte Arbeit. Wenn Dir etwas an der Amiga Times nicht gefällt, bitten wir dich, uns dies schriftlich oder per Email mitzuteilen. In dieser und in den kommenden Ausgaben werden wir eine Leserumfrage starten. Die Fragen können sich vom mal zu mal ändern. Dies hängt je nach dem Inhalt der jeweiligen Ausgabe ab. Deine Meinung ist hier gefragt !

Sei so kritisch wie es nur geht !

1. Wie schätzt du die Amiga Times ein (mehrfach Benennung möglich) ?

- kritisch
- aktuell
- ehrlich (berichtend)
- sachlich schlecht
- sachlich gut
- inhaltlich ansprechend
- die HTML Version ist gut gestaltet
- die HTML Version ist schlecht gestaltet

2. Was könnten wir deiner Meinung nach besser machen ?

- längere Testberichte
- kürzere Testberichte
- besser Formulieren
- witziger
- ernster
- lockerer

3. Welche Rubrik müßte deiner Meinung nach ganz- oder gekürzt- oder Vergrößert werden ?

4. Worüber sollten wir mehr Berichten ?

- Anwender
 - PD
 - Demos (kommerzieller Software)
 - CD-Roms
-

- Spiele (Vollversionen)
 - eventuell Classictests zu älteren Spielen
 - Messen
 - Software Hersteller
5. Was Interessiert dich überhaupt nicht ?
- Anwender
 - PD
 - Demos (kommerzieller Software)
 - CD-Roms
 - Spiele (Vollversionen)
 - eventuell Classictests zu älteren Spielen
 - Messen
 - Software Hersteller Infos
6. Was sollen wir verändern/verbessern ?

7. Wie findest du die zweimonatliche Erscheinungsweise (Schulnoten) ?

Note (sehr gut - ungenügend) : _____

8. Sollen wir mehr Software zum Upload auf unsere Homepage bringen ?

- ja
- nein

9. Würdest Du eine gedruckte "Amiga Times" kaufen ?

- ja
- nein

10. Wie fändest Du ein Disk-Abo mit zusätzlicher PD Software ?

- gut
- schlecht

11. Würden Euch mehr Grafiken in der Guide Version gefallen ?

- ja
- nein
- aber nicht übertreiben

12. Wie findest Du die Module der jeweiligen Ausgaben ?

- toll
- zu lahm
- von mir aus bräuchten keine vorhanden sein

Diese Fragen kannst du uns per Email (unter: Niffi@t-online.de)

oder ausgedruckt bzw. als ASCII Text auf Diskette an :

S. Ben Hassine

Schulstraße 27/29

57319 Bad Berleburg schicken.

1.24 93

Amiga Revolution

Info - Text

Inhalt

1. Einführung
2. History:
 - 2.1 Der Amiga
 - 2.2 Die Amigianer - Die einzigartige Fangemeinde
3. Revolution:
 - 3.1 Verlauf
 - 3.2 Neue Perspektiven
 - 3.4 Neue Technologie / Neue Software
 - 3.5 Das Ziel: Die glorreiche Revolution
4. Amigianer aller Welt vereinigt Euch!
5. Anhang
 1. Einführung

Es liegt gar nicht so lange zurück, da stand in jedem Haushalt ein königlicher Amiga 500. Dieses Gerät bot alles, was das Herz beehrte. Seinem damals engsten Konkurrenten, dem Atari 1040 ST, war es überlegen und die weit unterentwickelten MS-DOS-Schreibmaschinen waren damals noch nicht ernst zu nehmen. In der gesamten Spieleindustrie galt der Amiga als Non-Plus-Ultra und als Spielecomputer Nummer Eins. Darüberhinaus faszinierte er mit seinem Konzept, welches einen benutzerfreundlichen Rechner mit den modernsten multimedialen Finessen zu einem erschwinglichen Preis darstellte.

Heute sieht die Lage leider anders aus. Bill Gates hat es mit Microsoft geschafft, die Menschen in totale Abhängigkeit zu setzten. Windows 95 übernimmt die Kontrolle über den Computer, der Mensch hat nur noch wenig Einfluß auf sein System und benutzt am Besten gleich die von Microsoft diktierte Software. Ein Ausbrechen aus dem Windows-Kreislauf ist nicht möglich, da es zu weit verbreitet ist. Auch das dem Windows weit überlegene Mac-OS, verbreitet auf durchaus anschaulichen Macintosh-Rechnern, konnte sich bisher nicht durchsetzen und die Anteile sind eher rückläufig. Apple ist seit einiger Zeit in einer tiefen Krise und ein Ende ist nicht in Sicht. Der Erzrivale des Amigas hat sich schon seit längerem gänzlich verabschiedet und die durchaus noch existierende Firma Atari kümmert sich lieber um PC-Spiele.

Wir sind mitten in dem Zeitalter, in dem der Mensch ohne Computer nicht mehr auskommt und die Computer immer wichtiger werden - im täglichen Leben, im Beruf

und natürlich im Unterhaltungssektor. An dieser Stelle dürfen wir es nicht zulassen, daß der PC, der ganz unter Windows-Kontrolle geraten ist, die Herrschaft endgültig und für immer übernimmt. Die Zeit ist reif, daß wir zurückschlagen und der Amiga wieder dahin kommt, wo er hingehört.

2. History

2.1. Die Geschichte des Amigas

Richtig angefangen zu existieren hat der Amiga im Jahre 1985. Der erste Amiga ging in Serie. Es war der legendäre A1000 und die Menschen liebten ihn. Dieser Computer war genau das, was die Welt gebraucht hat. Einen Computer, der auch mehrere Farben auf den Schirm bringt und vielseitig verwendbar ist. Man kann von einer Sensation sprechen. Leider gab es gleich nach dem Erscheinen zu wenig Ware für die vielen Interessenten, und dies sollte auch in Zukunft eins der größten Probleme bei Commodore bleiben.

Die nächsten Schritte kommen 1987. Es erschienen die Modelle A500 und A2000. Der A500 als Home-computer für jedermann, der A2000 als die leistungsstarke Maschine, die in der Bürowelt die IBM-Rechner verdrängen sollte. Zumindest auf dem Homesektor ging die Rechnung voll auf. Der A500 verkaufte sich schnell, und bald stand in jedem Haushalt ein solches Prachtexemplar. Dieser Compi konnte mit allen Spielkonsolen mithalten, Textverarbeitung war ebenso kein Problem, er war der Grafikcomputer Nummer eins und für den Video- und Musikbereich erste Klasse. Der Musikbereich fiel dann sehr bald unter die Kontrolle der Atari STs und in Sachen Textverarbeitung blieben die meisten Büros unklugerweise den PCs treu. Commodore brachte dann sehr bald einige weitere Modelle auf den Markt: Dazu gehörten der High-End-Rechner A3000, sowie die Tower-Version, das CDTV und den A500plus, im Jahre 1992 kam noch der A600 dazu. Das CDTV war ein totaler Flop. Dies schreiben zu müssen schmerzt, denn das CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) beherrschte damals (1991) schon alles, was in den letzten Jahren CD-ROM-mäßig auf dem Markt gefragt war. Das CDTV hatte ein CD-ROM-Laufwerk. Man konnte es als CD-Player benutzen und natürlich für CD-ROMs. Wenn wir uns heute umgucken, dann sehen wir nur noch CDs. Es paßt einfach viel mehr darauf und die Haltbarkeit scheint unbegrenzt. Lauter Vorteile gegenüber den Disketten, Commodore hat es im Jahre 1991 schon erkannt, ebenso einige User, die sich dieses Gerät zugelegt haben. Leider hat Commodore bei der Vermarktung glorreich versagt, aber allgemein kann man sagen, daß das CDTV seiner Zeit voraus war. Die Menschen waren noch nicht empfänglich genug für diese neue Technologie. Der A600 war genauso wie der A500 plus ein überflüssiges Modell. Technisch nichts neues, und schon bei der ersten Vorstellung veraltet. 1993 war es dann soweit: Eigentlich schon viel zu spät erschienen, und trotzdem hätte er den Amiga an die weltweite Spitze bringen müssen: Der A1200, begleitet

von dem großen professionellen Bruder A4000. Der neue AGA-Chipsatz eröffnete neue Horizonte an dem so begrenzten Computerhimmel. Auch ansonsten waren die neuen Modelle einfach perfekt. Nur hat Commodore schon wieder zu viele Fehler gemacht:

1. Man wollte den A600 noch verkaufen, und deshalb wurde die AGA-Generation zu lange zurückgehalten.
2. Die Vermarktung war schlimmer als jemals zuvor in der Commodore-Geschichte.
3. Der A1200 wurde niemals von Grund auf erweitert. Der Prozessor blieb immer ein 68020, der Speicher kam nicht auf über 2MB, und die Festplatte fehlte meistens gänzlich.
4. Commodore verfolgte einen Annäherungskurs an MS-DOS. Dieser setzte das hohe Niveau herab und verärgerte die Fangemeinde.
- 5 ... (es gibt wahrscheinlich noch viele Fehler, von der die Öffentlichkeit noch gar nichts erfahren hat)

1994 kam dann noch das CD32, bevor sich Commodore schmerzlich verabschiedete und einen Trümmerhaufen mit viel Potential hinterließ. Das CD32 war eine Spielekonsole. Bis auf Atari war niemand in der Lage, ein ähnliches Gerät herauszubringen, das eine Konkurrenz zu dem CD 32 hätte darstellen können. Doch dem CD 32 ging es nicht viel besser als dem Atari Jaguar. Trotz hervorragender Technik und der Möglichkeit, zu einem vollwertigen A1200 aufgerüstet zu werden, blieben diesem Gerät die Weiten einer Nintendo oder Sega Spielekonsole immer verschlossen. Auch die 2 Jahre später erschienene Sony Playstation hat nicht viel mehr zu bieten als das CD32. Es gab eben gleich zu Beginn mehr Werbung, mehr Spiele und mehr Toleranz. Mittlerweile, wo die Playstation mit über 250 Spielen wirbt, Nintendo das N64 auf den Markt gebracht hat und krampfhaft probiert, die PSX zu überholen, ist für das nicht weiterentwickelte CD 32 kein Platz mehr. Aber es hätte anders kommen können. Das CD 32 könnte an der Stelle von der Playstation die Nummer eins sein und der Nachfolger, das CD 64 hätte sich um das Nintendo 64 kümmern können.

Das beste System konnte sich in den Jahren unter Commodore, dann unter Escom und jetzt unter neuer Herrschaft nicht zu dem entwickeln, zu dem es bestimmt war.

Der Amiga sollte für immer ein Traum bleiben, wie es R.J. Mical, ein wichtiger Entwickler der Amiga-Technologie, schon ausgedrückt hat:

"Der Amiga hat von Anfang an den Träumern gehört. Ich war ein einfacher Junge aus dem Süden Chicagos, aber ich wollte etwas Weltbewegendes tun. Als ich zu Amiga ging, hatte ich den Traum von einem neuen Computer, einem, den ich selbst benutzen wollte - so ungemein schnell und leistungsstark. Wir bei Amiga träumten alle den selben Traum."

2.2. Die Amigianer - Die einzigartige Fangemeinde des Amigas

Der Amiga ist ein außergewöhnlicher Computer. Genauso außergewöhnlich sind die User dieses Systems. Diese User bezeichnen sich allgemein als "Amigianer". Man muß bei den Usern jedoch zwischen zwei Gruppen differenzieren.

Zu der ersten Gruppe kann man all diejenigen zählen, die den Amiga ganz normal benutzen, weil sie seine Fähigkeiten schätzen und es keine, bzw. nur schlechtere Alternativen gibt. Diese Gruppe existiert jetzt so gut wie gar nicht mehr, war aber in den glorreichen Amiga-Zeiten sehr groß und überall vertreten.

Heute gibt es eigentlich nur noch die andere Gruppe. Zu dieser zählt man die User, die, aufgrund ihrer Liebe und Zuneigung zu dem Amiga, ihm die Treue halten und ihn loben und ehren bis zum Tod. Zu dieser Gruppe zähle ich mich. Ich bin ein Amigianer und jeder der ebenso denkt, ist auch ein Amigianer.

Wir sind die User, die trotz schwerer Krisen den Amiga noch nicht verkauft haben und andere Systeme, auch wenn sie mittlerweile weiter entwickelt sind als unser Amiga, verachten. Commodore hat das vorhandene Potential nicht entsprechend gefördert und vermarktet, sie haben vielmehr versucht, auf dem nicht sehr lukrativen und geächteten PC Markt Fuß zu fassen, was allerdings gründlich daneben ging. Der Amiga mußte darunter leiden, und mit ihm natürlich all die Personen, die an ihn geglaubt haben und es immer noch tun. Nach Commodores Niedergang verging ein Jahr der Ungewißheit bis endlich feststand, daß Escom den Amiga übernimmt und "große" Pläne mit ihm vorhat. Davon haben wir bis zu Escoms Untergang wenig mitbekommen, so daß dieses Escom-Jahr nicht besser verlief als ohne jeglichen Amiga-Besitzer. Nun sind wir immer noch nicht weiter. Der Amiga gehört jetzt zu Gateway 2000, die eine Tochterfirma mit dem erfolgversprechenden Namen "Amiga Int." gegründet haben. Diese Firma versucht mit Lizenzvergaben den Amiga wiederzubeleben. Sicherlich eine gute Idee, die vor vielen Jahren einmal hätte umgesetzt werden müssen. Leider sehen wir von Neuentwicklungen direkt nichts. Es gibt viele Firmen, die auf Basis des Amigas neue Computer und neue Betriebssysteme entwickeln, aber diese zerteilen die Amiga-Fangemeinde lediglich in viele kleine, handlungsunfähige und total abhängige Gruppen. Deshalb müßte endlich von Amiga Int. etwas kommen und wir warten und warten und warten. Nur wer dieses Warten übersteht und in dieser Zeit weiterhin seinen Amiga liebt und gut behütet, nur der kann sich als Amigianer bezeichnen.

Der Amiga hat es solchen Leuten zu verdanken, daß er noch lebt. Uns allen gebührt ein großes Lob und unser Warten wird nicht umsonst sein. Wir werden den Amiga wieder ganz nach oben bringen. Dies wird geschehen durch die große Revolution und getragen wird diese durch uns!

3. Revolution

3.1. Der Verlauf der Revolution

Für den Beginn der Revolution ist kein bestimmtes Datum vorgesehen. Welchen Tag

man später unter dem Tag der Amiga-Revolution verstehen wird, das kann man im Voraus sowieso noch nicht sagen und es wird kein einzelner Tag sein. Auf jeden Fall wird die Revolution kommen. Bestehende Verhältnisse werden gestürzt, der Amiga wird revolutionär Einzug in jeden Haushalt, in jedes Büro, in jedes Studio und in alle Universitäten und Schulen halten. Überall wo man hinkommt wird es nur noch Amigas geben. Vobis, Proline, Comtech, usw. werden ersetzt durch Amiga Oberland, GTI, Fischer, usw., sofern sie sich nicht rechtzeitig auf die neuen Verhältnisse einstellen.

Die Revolution wird folgendermaßen ins Rollen kommen. Überall auf der Welt werden sich Amigianer treffen und vereinen, um als geschlossene Masse mehr Macht und mehr Einfluß zu erlangen. Die Amiga-Revolution (im folgenden AR) wird wie eine Lawine ins Rollen gebracht, und sie wird irgendwann nicht mehr zu stoppen sein. Dieser Zeitpunkt wird sehr schnell erreicht sein. Kritiker werden an dieser Stelle bemerken, daß es fast keine Amigianer mehr gibt - es also nicht genug Leute da sein werden, die die Revolution tragen werden. Das stimmt nicht. Natürlich ist der Kreis der aktiven Amigianer auf ein Minimum geschrumpft, er ist aber durchaus noch eine nicht zu verachtende Masse. Außerdem zeichnen sich die Amigianer durch extreme Stand-festigkeit und eine durchdringende Schlagfertigkeit aus. Auf der anderen Seite gibt es auch noch die nicht mehr aktiven Amigianer. Das sind die Leute, die ihren Amiga verkauft oder in den Keller verfrachtet haben, um "mit der Zeit zu gehen" und sich in diesem Sinne einen PC zugelegt haben. Allerdings gehört ihr Herz noch dem Amiga, meistens bereuen sie den Kauf des PCs und den Verkauf des Amigas noch auf das Härteste. Wenn diese Menschen jetzt durch uns - die aktiven Amigianer - angesprochen werden, dann kann man sie wieder reaktivieren. Der Ruf des Amigas wird durch ihr Herz schallen, sie werden diesem Ruf bedingungslos folgen und mit uns zusammen eine bessere Zukunft erleben. Momentan sind sie nämlich von der ganzen Welt ent-täuscht, da sie mit ihren neuen Windows System niemals glücklich werden können. Sie warten nur darauf, daß es endlich eine Erlösung gibt. Wir werden sie erlösen, und sie werden mit uns zusammen den weiteren Verlauf der Revolution bestimmen.

Neben den aktiven und reaktivierten Amigianern wird es noch eine ganz neue Gruppe geben: Die Oppositionellen. Diese unterstützen die AR in ihrem Denken eigentlich nicht, doch werden sie uns aus taktischen Gründen unterstützen. Unter den Oppositionellen versteht man nämlich Menschen, die mit den bestehenden Verhältnissen, ganz wie die Amigianer, nicht einverstanden sind. Das können zum Beispiel Apple-Fans sein, oder PCler, die jedoch alternative Betriebssysteme zu Windows bevorzugen und dementsprechend Probleme haben, da die MS Bill Gates-Monarchie auch sie trifft. Nehmen wir zum Beispiel User, die ihr Leben

lang mit MS-DOS (zugegeben auch ein dem Amiga OS weit unterlegenes System) gearbeitet haben, und dieses in ihr Herz geschlossen haben. Diese Leute werden froh sein, wenn die AR die Windows-Herrschaft beendet und somit ein Feindbild ausgeschaltet wird. Nicht zu vergessen sind hierbei die Atari-User. Als ehemalige Erzfeinde des Amigas wird man aus ihnen nicht gleich einen Amigianer machen können. Jedoch wird es hier ähnlich wie bei den MS-DOS und Apple-Fans laufen: Stürzt die Windows-Herrschaft. Der Atari wird seit langem nicht mehr als Feind und Konkurrent gehandelt und so kann man wohl auch nebeneinander, Seite an Seite gegen die nichtzufriedenstellenden Verhältnisse ankämpfen. Nebenbei kann man ihnen auch durch diese Friedenserklärung den Amiga näher bringen. Sie sollen die Vorzüge und die User (also uns) erst einmal richtig von der freundschaftlichen Seite kennenlernen, und das wird dem eventuell noch angespannten Verhältnis zwischen Amiga und Atari auf die Beine helfen.

An dieser Stelle könnte dem unbedarften Leser vielleicht folgendes Gespinnst im Kopfe herumgeistern: "Die von der Amiga-Revolution, die spinnen doch. Die leben in ihrer Traumwelt und hätten am liebsten eine Zeitmaschine, um in das Jahr 1985 zurückzureisen, als ihr Computer noch eine Sensation war. Außerdem sind das sowieso alles Fanatiker, die kein anderes System unterstützen und nur die Anhänger anderer Systeme tolerieren, weil sie selbst nicht genügend Leute für eine Revolution haben. Außerdem weiß ich nicht, was die gegen meinen Windows-PC haben. Das Betriebssystem läuft doch gut, ich muß nur einmal im Monat den Service-Techniker kommen lassen und es kostet doch auch nur 400 Mark."

Jawohl, es gibt diese bedauernswerten Menschen, die so oder ähnlich denken, doch wir nehmen uns auch (oder gerade) ihnen an, denn sie sind von skrupellosen Menschen auf den Pfad der Verwirrung geführt worden, sie sind an dem Punkt angelangt, an dem sie sich ihre Ideologien von plakativen Werbesprüchen und Verkaufszahlen vorschreiben lassen. Unser Ziel ist es, diese und alle Menschen aufzuklären, sie von ihrer Verblendung zu befreien und in ihre Erlösung zu führen. Dies wird der Motor unserer glorreichen Revolution sein, und auf den Flügeln, die uns dorthin tragen werden, wird der Name stehen, der bald auf der ganzen Welt zum Synonym für Freiheit und Brüderlichkeit werden wird: AMIGA! Der AMIGA steht in seiner ursprünglichen Konzeption für Innovation, Vorsprung durch Technik und Vision. Deshalb ist es nicht etwa unser Ziel, allen Haushalten der Welt ihre alten 500er zurückzugeben, da diese schon hoffnungslos (aber in Ehren) veraltet sind. Vielmehr stellt der Amiga ein Symbol dar, welches für das ursprüngliche Konzept dieses großartigen Rechners steht, ebenso für die Ideologien und die Treue seiner einzigartigen Fangemeinde. Wir werden uns mit allen Usern dieser Welt, egal von welchem System sie kommen, verbrüdern und werden jedes System, das da kommen mag und die ehrwürdigen Traditionen des AMIGA

weiterführen kann, unterstützen, egal welcher Name darauf steht.

Zusammen sind wir stark und werden Bill Gates stürzen. Wir werden natürlich auch alle anderen Menschen davon überzeugen müssen, welches die einzig wahre Ideologie ist. Dies wird Zeit brauchen, aber die Bewegung, die unaufhaltsame Bewegung wird immer weiter laufen.

3.2. Neue Perspektiven

Manch einer mag in dieser Bewegung eventuell ein Forum erkennen, in dem er einem alten Klassenfeind oder einem neuen erklärten Feindbild im Namen der AR einen vor den Latz knallen kann. Die AR stellt sich jedoch entschieden gegen jegliche Art von extremer oder militanter Interpretation des Wortes "Revolution", welches Bestandteil unseres Namen ist. In "Revolution" steckt auch der Begriff "Evolution", welcher "Entwicklung" bedeutet. Damit soll gesagt sein, daß die Steinzeit und auch die Zeit der kriegerischen Auseinandersetzungen (hoffentlich) hinter uns liegen, und wir uns anderen Formen des Widerstandes zuwenden müssen. Unsere Bewegung folgt dem Prinzip des gewaltlosen Widerstandes, was heißt, daß zur Protestkundgebung alles erlaubt ist, was nicht gewalttätigen, militanten oder extremen Ansichten zugrundeliegt. Wir von der AR haben einen Traum, eine Vision, die wir verwirklichen wollen, und wir werden solche, die in unserem Namen nur ihrem Ärger und Frust oder irgendwelchen alten verbohrtten Ansichten gewaltsam Luft machen wollen, nicht unterstützen.

Wir schauen in die Zukunft, wir sind auch keine verblendeten Träumer, die nur schlau daherreden. Unsere Vision hat eine konkrete Form, dazu gehört auch, daß wir wissen, wer unsere Gegner sind: Alle, die sich durch eigennützige und skrupellose Handlungen gegen die freie Entwicklung des Computermarktes und gegen die Amiga-typischen Ideologien stellen. Typisches Aushängeschild dieser Spezies ist der Tyrann Bill Gates, der sich mit den zwielichtigen Praktiken seines Konzerns Microsoft seit Jahren gegen einen plattformübergreifenden Markt stellt, um sein Softwaremonopol zu behalten und die PC-Welt in Sklaverei zu halten (mehr dazu im Bereich "Aufklärung"). Ihn und ähnlich denkende Individuen zu bekämpfen gilt es in unserer Bewegung. Dies soll wie gesagt nicht auf militantem Wege geschehen, sondern AR-würdig, eben revolutionär. Mehr dazu im nächsten Manifest (coming soon).

3.3. Neue AMIGA-Hardware /Software

Es mag sein, daß momentan keine neue AMIGA-spezifische Hardware in Sicht ist. Der Walker ist leider schon im Anfangsstadium stehengeblieben, und wäre für viel mehr auch nicht in der Lage gewesen, aufgrund seiner Technik, die einem A4000 weit unterlegen war. Aber das ist im Prinzip egal, denn es wäre ein Amiga geworden. Vielleicht ein Fun-Amiga, auf jeden Fall ein Amiga. Wir sollten alle Amigas ehren und sammeln, bis das der Tod uns scheidet. Ich weiß auch einen A600

zu schätzen. Vielleicht weil er so süß ist, vielleicht auch einfach nur, weil Amiga drauf steht und drinnen zu finden ist.

Es ist nicht wichtig, ob es gleich morgen oder pünktlich zur Revolution einen neuen leistungsstarken und schönen Amiga gibt, neue Amiga Hard- und Software wird es mit der Zeit sowieso geben. Wir brauchen sie nicht zwangsweise, man kann die AR auch mit schönen alten A500er und A1200er führen (andere Modelle erwähne ich jetzt nicht, weil es sie nicht in solchen Massen gibt, wie die zwei erwähnten). Natürlich muß allen klar sein, daß es keinen Konflikt zwischen den alten und neuen Amiga-Generationen geben darf. AGAler und ECSler müssen zusammenhalten. Die alten Amigas können auch noch dann aufgerüstet werden, wenn der Feind geschlagen ist. Vielleicht legt sich zu diesem Zeitpunkt auch jeder einen ganz neuen Amiga zu, vielleicht den AR300. Hinter diesen Namen könnte sich ein revolutionärer Amiga mit PPC 300Mhz verbergen, der die offizielle Nachfolge vom 1200 antritt, nicht mehr kostet und mit einem völlig neuen OS ausgestattet ist.

Sobald die Hard- und Softwareentwickler bemerken, daß es wieder viel Interesse am Amiga gibt, werden sie mehr Geld und Anstrengungen in die Amiga-Entwicklung stecken. Der Kreislauf schließt sich und der Weg ist geebnet für eine hervorragende Zukunft in der Sonne. Windowsler werden dann sehen, in welche Richtung die Softwareentwickler abwandern, und neue Spiele wird es erst für Amiga, dann für Windows, PSX und N64 geben. Für die Zukunft ist den Amiga ein Platz an der Sonne sicher!

3.4. Das Ziel: Die glorreiche Revolution

Am Ende werden wir von der "glorreichen Revolution" sprechen, eine Revolution, die in die Geschichte eingehen wird. Wenn am Ende jedermann, vom einfachen Arbeiter und Schüler bis hin zum Manager und Präsidenten, einen Amiga besitzen wird, und dieser der Computer ist, der das Internet als einziger beherrscht und auch sonst die absolute Nummer eins sein wird, dann hat sich unser Bemühen gelohnt. Gelingen kann eine solche Revolution nur durch außergewöhnliche Leute wie uns, die auch im Stande sind, etwas zu bewegen. Wenn in nicht allzuweiter Zukunft das letzte verbliebene PC-Heft im Vorwort schreiben wird, daß das Heft leider nur noch jeden zweiten Monat erscheint, da es einfach keine Neuentwicklungen mehr gibt, dann ist der Zusammenschluß von der AG und dem Amiga Magazin, sowie das gänzliche Verschwinden von der AJ gerächt. Dann werden im Zeitschriftenhandel in der Computerecke 90% Amiga-Hefte stehen, der Rest verteilt sich auf Spielekonsolen und verbliebene Computermagazine aus den alten Tagen. Wenn man im Internet surft und 95% des gesamten Netzes nur den Amiga-Besitzern zugänglich sind, weil die Browser auf den anderen Systemen nicht weit genug entwickelt sind, dann können wir uns glücklich zurücklehnen und Stolz

auf das sein, was ein paar verbliebene Amiga-Veteranen am Ende des 20. Jahrhunderts ins Rollen gebracht haben. "Die glorreiche Revolution" wird dann vollendet sein.

4. Amigianer aller Welt vereinigt Euch!

Die Zeit ist reif, daß wir zurückschlagen. Die Revolution kann sich lange hinziehen, doch wird sie niemals mehr zu stoppen sein, und am Ende werden wir den Sieg für uns beanspruchen können. Der Amiga wird die absolute Nummer eins sein und damit erfüllen wir uns endgültig einen Traum. Genauso wie der Amiga ein Traum ist, sind seine Anhänger Träumer, und diese werden den Traum wahr und der ganzen Welt zugänglich machen. Wir müssen uns vereinigen, denn zusammen sind wir stark. Am Ende wird der Erfolg stehen und ich freue mich auf die Revolution und die anschließende Zeit, wo ich nicht mehr 100 Kilometer weit fahren muß, um für meinen Computer - meinen Amiga - kompetente Beratung und guten Support zu bekommen. Dann wird in jedem Dorf ein autorisierter Amiga-Händler sein, und alle werden glücklich sein, das größte Virus der Geschichte ist dann endgültig besiegt.

5. Anhang

Dies ist eine überarbeitete Version der Amiga-Revolution. Überarbeitet wurde sie von Prof. BSE, der sich glücklicherweise dem AR-Team angeschlossen hat. Ohne seine Unterstützung wäre dieses geschichtlich sehr wichtige Dokumente immer noch mit Fehlern überfüllt, was mir schon lange ein Dorn im Auge war, jedoch konnte ich nie so richtig dagegen ankämpfen :-). An dieser Stelle möchte ich allen Menschen danken, die sich diese Revolution zu Herzen nehmen und zu dem machen, was sie einmal werden soll.

Jack Miller

Dieses Manifest(3.5) wurde in den Bereichen 3.1, 3.2 und im Vorwort an unsere aktuelle Ideologie angepaßt. Die darauffolgenden Punkte sollten mit verminderter Ernsthaftigkeit zur Kenntnis genommen werden. Ansonsten verweise ich auf das AR-Manifest Version 4, welches komplett überarbeitet wird und spätestens Ende August veröffentlicht wird.

Prof. BSE

In Hoffnung auf eine gute Zukunft

Jack Miller , Prof. BSE ; 3. Juli 1998

1.25 6100

Amiga Revolution

Die Abteilung Aufklärung

Mitglieder der Abteilung: Prof.BSE und der Alte Lan (profBSE@yahoo.com)
Unser hochgestochenes Ziel ist es, mit von uns in Erfahrung gebrachten
Kuriositäten betreffend den Microsoft-Konzern, die Welt aufzuklären und jedem zu
zeigen, was sich unser Freund Billy so alles leistet. Mit dieser Initiative
haben wir uns vorgenommen, alle die ahnungslosen Windows-User da draußen aus
ihrer durch Unwissenheit hervorgerufenen Selbstgeißelung und unfreiwilliger
Unterstützung eines skrupellosen, kundenverachtenden und monopolistischen
Konzerns zu befreien. Dazu werden wir einige dieser Kuriositäten in einem
Basis-Artikel veröffentlichen. Dieser Artikel wird Auszüge aus den verschiedenen
uns zur Verfügung stehenden Medien enthalten, natürlich mit Quellenangabe
versehen. Wir bitten darum, diesen Artikel in der dazu vorgesehenen Einrichtung
(z.zt EMail) zu erweitern, natürlich mit Quellenangabe, so dass wir eure
Beiträge auf den Wahrheitsgehalt prüfen können. Wir werden natürlich die bei uns
eingegangenen notfalls zensieren, falls es sich nur um üble Nachrede handelt.
Mit eurer Kooperation möchten wir möglichst alle dunklen Machenschaften des
Microsoft-Konzerns der Öffentlichkeit zur Verfügung stellen. Wir freuen uns auch
über E-Mails über das hier angeschnittene Thema.

Viel Spass beim Lesen!!!

Prof. BSE der Alte Lan

PS.: Nitropillen für etwaige Herzattacken oder Baldriantee zur Beruhigung findet
ihr in eurer Apotheke.

1.26 6000

Amiga Revolution

Abteilung Linux

Beschreibung des Linux Bereiches der Amiga-Revolution

Leitung: Markus Blau = Muffinjoe (markusb@hprc.tandem.com)

Der Bereich Linux der Amiga Revolution beschäftigt sich mit der Publizierung von
Linux. Insbesondere geht es um die Vorteile gegenüber anderen Betriebssystemen,
die Darstellung weiterer Anwendersoftware unter Linux, sowie ein Linuxsupport
bei der Konfiguration und Installation unter Linux durch HOWTO Pages und einem
mail-Support.

Mittlerweile ist Linux auf fast allen Systemplattformen vorhanden: PC, PowerMac
und zu unseren besonderen Freude: für den Amiga. Diese Liste wird mit Sicherheit
in der Zukunft weiter fortgesetzt werden. Das Linux-Segment auf dem
Softwaremarkt ist eines der am stärksten expandierende überhaupt. Gründe hierfür
liegen nahe: Zum einen ist es ein Freewaresystem, daß heißt es gibt keine

Copyrights auf das System. Zwar gibt es Firmen, die das Linux-System mit einer enormen Anzahl zusätzlicher Programme vermarkten (z.B. SuSE, es wird desweiteren auf das SuSE-Paket eingegangen, da ich dieses benutze), aber auch hier gibt es keine Copyrights von Seiten der Händler. Theoretisch läßt sich Linux komplett umsonst aus dem Internet beziehen (ausgenommen Provider + Telefonkosten). Dies gibt es bei keinem anderen Betriebssystem. Der zweite Hauptgrund für die rasante Entwicklung ist der, daß Linux von unzähligen Universitäten, Softwareentwickler und Hackern auf der ganzen Welt ständig weiterentwickelt wird.

Linux ist ein komplettes UNIX-Betriebssystem. Trotzdem zeigt es eine enorme Kompatibilität zu allen sonstigen Betriebssystemen bzw. allgemeine Standards. So lassen sich z.B. DOS-, WIN95-, AMIGA- Partionen problemlos unter Linux integrieren, auf welche dann gelesen, wie auch geschrieben werden kann.

Desweiteren kann Linux die verschiedensten Systeme emulieren.

Dies sind einige der Hauptgründe, weswegen wir Linux als unser BASISSYSTEM der AMIGA REVOLUTION festgelegt haben.

Linux beinhaltet volle Internetkompatibilität mit den Standards, wie z.B. PPP, SLIP, dynamic IP routing, TCP/IP usw..Es ist daher keine große Hürde, über Linux ins Internet zu kommen, über welchen Provider auch immer. "Office-working" (z.B. Text-, Tabellen-, Grafikverarbeitung) ist auch kein Problem. Besonders nennenswert ist das Office Paket STAROFFICE von Star Division. Auch dieses komplette Officepaket, welches Spitzenwerte erhielt, ist für Linux über das Internet kostenlos, sonst für ca 30 DM, erhältlich bzw. wird gelegentlich auf Computer Mags (z.B. Chip 6/98) kostenlos angeboten.

Netscape, der wohl beste Browser (inclusiv E-mail-Support) wird ebenfalls für Linux angeboten. Auch dieser ist ebenfalls kostenlos.

Sämtliche Drucker, ISDN-Karten und Modems, Grafikkarten, Soundkarten, Festplatten, Mainboards werden von Linux unterstützt.

Ein Nachteil von Linux läßt sich nicht vorenhalten. Es ist nicht so benutzerfreundlich. Jedoch wird dies durch z.B. SuSE und dem KDE-Team immer weiter verbessert. So läßt sich die gesamte Hardware und auch die wichtigsten Systemeinstellungen über ein SuSE-Menu namens YAST (Yet Another Setup Tool) in das System besonders leicht integrieren. Das KDE- Desktop Environment, welches nun endlich als Endversion vorliegt, zeichnet sich durch seine enorme Benutzerfreundlichkeit aus.

Desweiteren erhält man durch Erwerb des Linux-Paketes beispielsweise von SuSE ein 60 Tage Installationssupport.

Zu weiteren Subvention werden wir von der AMIGA REVOLTON eine Subventionsecke auf unserer Homepage einrichten, in welcher sich HOWTO Pages für verschiedenen Konfigurationen unter Linux befinden, sowie ein weiterer Subventions-e-mail-support.

Gemeinsam werden wir unsere Ziele verwirklichen!!!!!!

Markus Blau = Muffinjoe

1.27 852

Amiga Revolution

die ar stations

Dies ist die Liste mit den Kontaktadressen für die einzelnen Stations der AR. Sie befinden sich überall verteilt. Leider fehlen uns im nord-deutschem Raum, sowie in den meisten Nachbarstaaten noch Kontaktpersonen, die eine Station unterhalten würden. Wer Interesse daran hat, soll sich bitte an die Hauptzentrale wenden. Interessenten der AR wenden sich bitte an die Regionalstations oder ebenfalls an die Hauptzentrale.

AR-Station Friedrichsdorf/Hessen

C/o Dirk Mährländer

Wiener-Str. 41B

61381 Friedrichsdorf

Tel.: 06175/3642

Email: amiga-revolution@topmail.de

AR-Station Halle/Sachsen-Anhalt (Leitung Mario Logge)

C/o Mario Logge

Am Schlag 27b

06528 Riestedt

Tel.: 03464/576559

Email: amiga-revolution@topmail.de (Betr.: AR-Station Halle)

AR-Station Rietschen/Sachsen (Leitung Mario Nitschke)

C/o Mario Nitschke

Muskauer Straße 36

02956 Rietschen

Tel.: 035772/40116

Email: niffi@t-online.de

AR-Station Freiburg/Baden Württemberg (Leitung Christian Keller)

C/o Christian Keller

Waldallee 9

79110 Freiburg

Tel.: 0761/83289

Email: chrisman@t-online.de

AR-Station München/Bayern (Leitung Marc Mährländer)

C/o Marc Mährländer

Terhallenstr. 22

81545 München

Tel.: 089/646354

Email: marc.maehrlaender@stud.tu-muenchen.de

AR-Station Austria (Leitung Wolfgang Unger)

C/o Wolfgang Unger

Starhemburggasse 61

A-2700 Wr. Neustadt

Tel.: 02622/23055

Email: ungi@fsmat.htu.tuwien.ac.at

-Jack Miller-

1.28 ar_meldung

Amiga Revolution

Anmeldung

Name:

Vorname:

Pseudonym:

Anschrift:

Telefonnummer:

Faxnummer:

Email-Adresse:

Geburtsdatum:

Amiga-System

Typ:

Betriebssystem:

Chip-RAM:

FAST-RAM:

Festplatte:

HD-Laufwerk:

Drucker:

Monitor:

Modem

CD-ROM-Laufwerk:

Turbokarte:

Grafikkarte:

Sonstiges:

Andere Systeme:

Qualifikationen/Hobbys bezüglich Computer:

Ich will mich an der AR beteiligen:

- als aktives Mitglied im AR-Team
- als passives Mitglied der Amiga-Revolution

Ich möchte in folgenden Bereichen aktiv werden:

- Organisation
- Leitung
- AR-Station
- Anti-MS
- AR-News
- AR-Diary
- AR-Mag
- Homepage
- Öffentlichkeitsarbeit
- Linux-Abteilung
- Mac-Abteilung
- Sonstiges:

Abonnement vom AR-Mag (Umkosten müssen bezahlt werden)

- Ja > per EmailO oder auf DisketteO
- Nein

AR-News-Service per Email:

- Ja an folgende Adresse:
- Nein

***** JOIN THE AMIGA-REVOLUTION *****

* Email: amiga-revolution@topmail.de *

Jack Miller

1.29 Editorial

Ein neues Jahr, ein neuer Amiga?

Eine Frage, wie sie jedes Jahr von neuem gestellt wird und traurigerweise bekommt man nie eine Antwort. Wir haben nun schon das Jahr 1999 erreicht und wenn man bedenkt, daß es das vierte Jahr nach Commodore`s Pleite und etlichen Wechseln ist, kann man einfach nur staunen, wie die Gemeinde zusammenhält und sich einfach nicht kleinkriegen läßt. Ob wir in diesem Jahr einen neuen Amiga bekommen, ist noch ungewiß. Zwar wird für Ende`99 eine neue "Maschine" angekündigt, doch ein Jahr kann schnell vergehen, ohne das etwas zugunsten der User bzw. des Rechners passiert. Wir haben nocheinmal

mit Petro Tyschtschenko gesprochen, der - im Gegensatz zu uns - recht zuversichtlich ist.

Wer das WDR Interview (sage und schreibe etwas über 2 Minuten - in denen mir Petro wirklich leid tat, man hat ihn regelrecht abserviert und als er am Ende des Interviews den Kopf senkte, war sicher auch dem letzten bewußt, daß auch er sich echt verarscht gefühlt haben muß), der wird wissen, daß sich die Medien nicht sonderlich für die Rückkehr des einst beliebtesten Homecomputers interessieren. Was wird uns in diesem Jahr noch alles erwarten? Wo werden wir noch enttäuscht, oder überrascht? Alles Fragen, die man einfach nicht beantworten kann und die wir uns auch noch in der nächsten Zeit stellen werden - leider.

Themawechsel! Der Winter ist fast vorbei, der März bricht voll rein und beschert haben uns die letzten beiden Monate viele Testmuster und auch viel Gesprächsstoff - sogar soviel, daß wir nichteinmal alles vorstellen können und einige Test's verschieben müssen. Doch für diese Ausgabe haben wir uns besondere Schmeckerl vorgenommen, so berichten wir Euch, wie gut das "Logo-Programm" CandyFactoryPro ist, stellen Euch DOpus MagellanII vor und zeigen Euch, wie gut man mit ScanQuix4 scannen kann. Neben einem Interview mit den Programmierern von electronicTeacher5, dessen Produkt wir Euch auch in dieser Ausgabe vorstellen, haben wir uns noch mit Leander von Kraft vom CCStudio unterhalten. Besonders froh bin, das wir Euch auch schon einen Megatest zum Knüller von clickBOOM - Napalm - präsentieren können!!! Oloflight und der Fußballspaß Eat the Whistle haben wir ebenfalls angetestet. Alles in allem wieder eine umfangreiche Ausgabe (nun schon die 10.), die Euch hoffentlich gefällt! Etwas in eigener Sache zum Schluß: Ab sofort wird die Amiga Guide Ausgabe der Amiga Times in abgespeckter Version erscheinen, daß heißt ohne Grafiken und ohne Soundmodul. Dies hat für Euch den Vorteil, daß sich der Download verkürzt. Eine Umfrage bei den Abonnenten der Guide Version ergab, daß dies auch im Sinne dieser ist. Die Grafiken wird es auch nicht als Extra-Archiv geben, als wer unbedingt die Grafiken sehen/haben möchte, sollte sich für die HTML Version entscheiden, die auch im Layout einen sehr netten Eindruck macht. Weiterhin werden wir fortsetzen, was wir in den letzten Ausgaben bereits angefangen haben, damit ist die Bewertung von Produkten gemeint. Ab sofort werden wir unsere Testergebnisse nicht mehr in Prozent angeben, sondern das Ergebnis besteht aus dem Fazit und einem abschließendes Wort, wie Ihr es ja schon von Programmtest's her kennt. Einen neuen Mailboxsupport haben wir auch erhalten und so könnt Ihr Euch die Amiga Times ab sofort auch aus den FORCE Mailbox (Sitz in Hamburg) runterladen - näheres dazu im internen Teil!

Okay, und nun wünsche ich im Namen der gesamten Amiga Times Redaktion Euch allen viel Spaß bei unsere aktuelle Ausgabe,

Euer Mario

Weiter

1.30 ai

Werbung

DER AMIGA 1200

Motorola 68EC020 / 14 MHz, 2 MB RAM onboard

RAM-Ausbau ohne Turbokarte bis zu weiteren 8 MB, mit Turbokarte auch wesentlich mehr, 32 Bit breit AA-Grafiksystem, Farbpalette: bis zu 16,8 Mio Farben (24 Bit), davon maximal darstellbar 256 gleichzeitig oder bis über 640.000 (HAM8)

AA-Grafikauflösungen:

von 320 x 200 Bildpunkte noninterlaced 50 Hz bis zu

1280 x 512 Bildpunkte interlaced 50 Hz oder

640 x 480 Bildpunkte noninterlaced 60 Hz oder

640 x 400 Bildpunkte noninterlaced 70 Hz und

viele weitere frei programmierbare

Video- und Genlock-fähig

4-Kanal-Stereo-Ton serienmäßig je 8 Bit DMA

DIN-Tastatur, 96 Tasten

Maus hochauflösend 400 dpi, 2 Tasten

16-Bit-IDE-Interface für interne 2,5-Zoll-Festplatte, 44 Pins

Diskettenlaufwerk 3,5 Zoll DD intern, 880 KB AMIGA, 720 KB MS-DOS

Schnittstellen:

1 x seriell RS-232c (Modem),

1 x parallel (Drucker),

1 x externes Diskettenlaufwerk,

2 x Maus/Joystick,

1 x Video-RGB (Monitor),

1 x Video-Composite (TV, Videorecorder),

1 x HF-Modulator (TV-Antenne),

2 x Stereo-Audio

PCMCIA-V2.0 16-Bit-Steckplatz für RAM- (max. 4 MB, 16 Bit),

Ethernet- oder andere Erweiterungskarten

CPU-Steckplatz 150polig intern, für Speichererweiterung oder

Turbokarte mit größerem Prozessor

Schaltnetzteil 25 W extern

Abmessungen: ca. 490 mm x 250 mm x 70 mm (B x T x H)

AmigaOS 3.1 mit präemptivem Multitasking

Handbücher: AMIGA 1200 Benutzerhandbuch, AMIGA OS 3.1 Workbench

Jeder A1200 kommt mit dem umfangreichen Magic-Softwarepaket
HD-Version mit 170-MB-Festplatte ausgestattet
... und mit dem Multimedia-Autorensystem Scala MM300
Technische Änderungen und Lieferungsmöglichkeiten vorbehalten.
Bezugsquelle : Amiga Fachhandel und Händler

1.31 201

Software

DOpus 5.8 Magellan II

DOpus ist für viele User schon lange ein Begriff, hat sich doch dieses Programm zu einem ernstzunehmenden Workbenchersatz gemausert. Doch ich persönlich habe DOpus nie benutzt, ich hatte mal ein Demo von einem User bekommen, aber es hat mich nie gereizt, es auszuprobieren. Grund dafür war... das ich vor 1½ Jahren die Workbench noch für unersetzbar hielt und alle Funktionen die ich damals benötigte, integriert waren. Doch das hat sich geändert, schließlich wird die Arbeit mit dem Amiga nicht leichter, wenn man mehrere Programme gleichzeitig nutzt und dann noch umständlich diverse Funktionen über die Workbench tätigen muß. DOpus Magellan II hat mich jetzt aber soweit gebracht, daß ich es als Workbenchersatz nutze und aus diesem Grund muß ich gleich eines sagen. Es ist das erste mal, daß ich DOpus richtig nutze und somit kann es schon vorkommen, daß ich Funktionen für fantastisch halte, die allerdings schon seit mindestens zwei Versionen Standard sind. Deshalb sollten alle, die DOpus Magellan oder DOpus 5.5x besitzen die folgenden Absätze überspringen und sich unten die neuen Feature`s durchlesen, die DOpus Magellan II bietet! Natürlich könnt und sollt Ihr weiterlesen, aber wer vieles schon kennt, den wird es nicht besonders interessieren, oder? DOpus war früher eigentlich nur ein Dateimanager, doch das blieb nur kurzzeitig so. Mit der Zeit bekam dieses Programm Funktionen, die ein schnelleres Arbeiten mit der Workbench ermöglichen.

Nachdem ich die CD ins Laufwerk legte und mich für eine komplette Installation entschied, dauerte es ein paar Minuten bis das Programm auf die Festplatte kopiert wurde. Zum Schluß stellte ich noch ein, daß ich DOpus als Workbenchersatz nutzen möchte und nach einem Reboot startete DOpus auch ohne Probleme zumachen. Wer früher nur die Standard WB nutzte und kaum Tools laufen lies, die auf das Layout der WB einfluß nahmen, so wird sich auf den ersten Blick für diese User kaum etwas geändert haben. Einzig

und allein, der Lister an der rechten Bildschirmseite, verrät, daß sich ein paar "Änderungen" breitgemacht haben. Als erstes hatte ich in den Einstellungen das Menü "Umgebung" geladen, dort kann man nun Hintergründe, Schriften, Sounds, Farbpaletten, Pfade, Piktogramme und vieles vieles mehr ändern. Theoretisch ist dies, das gesamte Prefs-Verzeichnis der Workbench in einem Menü zusammengefaßt. Aber wie gesagt nur theoretisch, denn die Funktionen verbergen noch einiges mehr, so kann man Sounds einstellen, wenn ein Window geöffnet oder geschlossen wird, Hintergrundbilder bestimmen, eine Knopfbank festlegen, wie man es beim PC (Windows 9x Startmenü am unteren Bildschirmrand) kennt. Doch das ist nicht alles, DOpus Magellan 2 ermöglicht dem User eine Vielzahl von Einstellungen, so daß man dieses Programm seinen Wünschen komplett anpassen kann. Eine sehr gute Idee sind die erwähnten Knopfbänke, hat man sich so ein Menü editiert, kann man es nutzen um Tools, Programme, Spiele und anderes über ein bis zwei Mausklicks zu starten. Verzeichnisse kann man sich in 3 verschiedenen Varianten anzeigen lassen, entweder nur als Text, was es einem ermöglicht LHA Archive sofort zu entpacken, als Piktogramm oder als PiktogrammPlus. Bei der Variante PiktogrammPlus, bekommt man an der oberen Seite der Schublade noch eine Statuszeile, die einem anzeigt, wieviel Dateien/Verzeichnisse in dieser vorhanden sind. DOpus Magellan 2 bietet ungeahnte Möglichkeiten und verbirgt sehr viele gute Funktionen, die den täglichen Einsatz von Amiga und Software sehr vereinfachen und im Zusammenhang mit Tools die Workbench mehr als ersetzt. Bis es eine neue Version unseres Betriebssystems gibt, ist DOpus Magellan 2 die beste Lösung!

Die Features von DOpus Magellan II:

Verbesserte Funktionalität der Dateilister einschließlich:

Verwendung von Proportionalen Schriften

Größenveränderbare Felder

Indikator zur Anzeige des aktuellen Sortiermodus

Verbessertes Inline-Editing

Verbessertes OpusFTP-Modul einschließlich:

Komplett neu gestaltete grafische Benutzeroberfläche

Individuelle Einstellmöglichkeiten für jede FTP Site

Erweitertes Drag&Drop ermöglicht FTP-Shortcuts

Rekursives Kopieren von Verzeichnissen

Erweiterte Unterstützung für Opus Kommandos

Vollständige Unterstützung von Protection Bits

Neue Skript Dateien

Automatischer Neuaufbau der Verbindung

Verbesserte Site-to-Site Möglichkeiten

Optionale Anzeigen für Übertragungsstatus
Unterstützung für Firewalls und IP-Masking
Pfadgadget der Lister unterstützen jetzt URL Syntax
Inline-Editing für Dateinamen und Schutzbits
Synchrone Kommandostruktur für interaktive ARexx Skripte
Verbesserte Geschwindigkeit und Unterstützung aller Amiga TCP
Stacks

Spezielle Popup-Menüs für FTP Lister

- Themes - konfigurieren Sie Ihr System mit Ihren bevorzugten Grafiken, Tönen und Schriften
- Neues intuitives Layout der Einstellungsrequester
- Hintergrundbilder in Knopfbänken und Startmenüs
- Zufallsgesteuerte Hintergründe
- Umriß- und Schattenschriften auf der Arbeitsoberfläche
- Vollständig konfigurierbare Bildschirm Titelleiste mit vielen Optionen
- Frei konfigurierbare Sound Ereignisse, z.B. beim Einlegen einer Diskette
- Einstellmöglichkeit für Opus-interne Suchpfade
- Unterstützung von langen Filenamen bis 107 Buchstaben
- Neues grafisches Layout und bessere Konfigurierbarkeit von Knopfbänken
- Überarbeitete interne Kommandos, viele davon sind nun extern ersetzbar
- Erweitertes Skriptsystem mit verbesserter Anbindung an interne Kommandos und OPusFTP
- Verbesserte Multilevel-Startmenüs
- Die Filetypenerkennung wurde um neue Funktionen erweitert
- Neue und erweiterte Popup Menüs
- Stark erweiterte Piktogramm sowie Drag&Drop Funktionalität
- Zahlreiche neue ARexx Befehle

Fazit: DOpus Magellan II, samt DOpus Plus CD, ist ein tolles Programm, welches einem das Arbeiten wirklich erleichtert. Die Möglichkeit ein Windowsähnliches Startmenü zu erzeugen, sorgt für schnelleres Arbeiten und ist optisch auch nicht schlecht. Doch das ist nur ein kleines Beispiel, von dem was DOpus Magellan II kann. Der Preis von 99,- DM (ohne DOpus Plus CD) bzw. 59,- ist absolut gerechtfertigt. Ich kann Dopus nur jedem User empfehlen, es ist bisher die beste Alternative zur derzeitigen Workbenchversion. Weitere WB-Ersatzprogramme, wie zum Beispiel Scalos, erreichen zwar noch nicht die gleiche oder noch mehr Leistung als DOpus, können aber sicher bald mithalten. Bis es soweit ist (wenn überhaupt), wird DOpus seinen Nutzen erfüllen. Ich bin der Meinung, daß ein solch tolles

Programm einen Amiga Times Award verdient hat, und diesen bekommt es auch. - Empfehlenswert - Amiga Times Award

-mn-

Quelle:

Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH

Veronikastr. 33 - 45131 Essen - Germany

Phone: ++49-201-788778 Fax ++49-201-798447

E-Mail: stefano@schatztruhe.de <http://www.schatztruhe.de/>

Inhalt

1.32 300

Fun & Talk

Interview mit W.F.M.H., dem Herausgeber des neuen Sprachenlernprogrammes

Electronic Teacher 5

Autor: André Beer (mailto: j.beer@abo.freiepresse.de)

Gesprächspartner: Marcin Orłowski (mailto: carlos@wfmh.org.pl)

AB:

Hallo Marcin,

W.F.M.H. ist in Deutschland bisher sicherlich nur Insidern bekannt. Kannst Du uns W.F.M.H. etwas näher vorstellen, d.h. was bedeutet W.F.M.H., wer steht dahinter, was habt Ihr für eine Vorgeschichte?

MO:

Jene Eurer Leser, die früher Atari 8-Bit-Rechner besaßen, mögen sich an die "The Top" Demos wie auch an andere Spiele und Programme erinnern, die unter diesem Namen erschienen. W.F.M.H. ist eine Abkürzung für World Federation of Mad Hackers (zu deutsch: "Welt-Vereinigung der wahnsinnigen Hacker") und wurde 1989 von Marcin Dudar und Miloslaw Smyk als sogenannte "Informal computer group" gegründet. Für einige Jahre war W.F.M.H. zumeist eine Demo-Gruppe, zuerst in der Atari 8-Bit Szene, dann, in 1992, verschob sich der Schwerpunkt zur Amiga-Programmierung. Einige neue Leute (mich eingeschlossen) kamen in dieser Zeit hinzu. Jetzt haben wir um die 10 Mitglieder, meist Programmierer. In 1996 hat Andrzej Piasecki unser endgültiges Megademo veröffentlicht und seitdem haben wir "nur" noch Anwender-Software produziert.

AB:

Ist der Electronic Teacher (ET) Eure erste kommerzielle Software für den Amiga?

MO:

Nein, Electronic Teacher ist nicht unsere erste kommerzielle Veröffentlichung.

Wir haben bereits eine breite Palette an Amiga-Software für einen großen Kundenkreis (z.B. das polnische Lokalisierungs-Paket W.F.M.H. LocalePL, dem inoffiziellen polnischen Lokalisierungsstandard) geschrieben, wie auch integrierte Systeme auf Bestellung einzelner Kunden: wie ein Gas-Station-Management-System (nur Software) oder ein kombiniertes Hard- und Softwarepaket für das Aufnehmen und Bearbeiten medizinischer Röntgenbilder und -serien, bestellt von unserer örtlichen Klinik.

Es gibt noch eine Menge weiterer Projekte, entweder unter dem Konzept der Shareware oder als frei erhältliche Tools veröffentlicht. Die meisten davon stehen auf unserer Homepage bereit, so möchte ich jeden Interessierten einladen, uns einen Besuch abzustatten.

AB:

Sind die Entwickler von eTeacher dieselben Personen wie die von W.F.M.H.?

MO:

Nein, Krzysztof Jonko, der Hauptentwickler des Elektronischen Lehrers ist weder ein Mitglied noch ein Angestellter von W.F.M.H. In diesem Fall sind wir mehr die Herausgeber und Projekt-Koordinatoren als die Programmierer - Krzysztof schrieb fast das ganze Programm im Alleingang. Der einzige Zeitpunkt, zu dem wir Hand an den Programmcode legten, war, als der Veröffentlichungstermin näher und näher rückte, und Krzysztof infolge einiger persönlicher Gründe nicht in der Lage war, das Programm selbst fertigzustellen.

AB:

Wie lang dauerte die Entwicklung von eTeacher bis zur ersten Veröffentlichung?

MO:

Das ist schwer zu sagen, weil es bereits einige veröffentlichte Versionen des eTeacher gab. Die Version 5 ist aber auf jeden Fall die erste internationale Veröffentlichung, mit Versionen für deutsche, italienische und polnische Anwender. Es nahm ungefähr 3 Jahre in Anspruch, bis ET so aussah, wie Ihr ihn heute vor Euch seht. Und er wird noch aktiv weiterentwickelt.

AB:

Beschreibe doch mal in wenigen Worten, welches die Hauptmerkmale von ET sind, um ihn zum besten Sprachentrainer auf dem Amiga zu machen.

MO:

Schön, daß Du ihn so magst. Ich weiß nicht, ob es der beste Sprachentrainer für den Amiga ist, aber ich denke, es ist das am meisten fortgeschrittenste und allgemeingültigste Programm dieser Art. Das komplette Programm ist ausschließlich auf CD erhältlich (es gibt keine Disketten-Version) und

beinhaltet über 640MB verschiedener Daten (jetzt wißt Ihr auch, warum es keine Floppy-Version gibt ;-)

AB:

Denkst Du, daß Software-Piraterie ein großes Problem auf dem Amiga-Markt darstellt? Ist eTeacher davon betroffen?

MO:

Ja, Software-Diebe (ich weiß nicht, warum die Leute sie "Piraten" nennen) sind ein großes Problem (meiner Meinung nach es ist jetzt grösser als jemals zuvor).

Warum?

Zumeist infolge des kleineren Software-Marktes. Es ist kein Geheimnis, daß wir nicht so viele aktive Software-Herausgeber auf dem Amiga-Markt haben. Das Stehlen ihrer Produkte verhindert, daß sie an (finanzielle) Ressourcen für ihre zukünftige Arbeit kommen. Es ist ein ganz einfaches und offensichtliches Verhältnis (Ich frage mich, warum so viele Leute es nicht sehen können?):

Das Erschaffen jedes größeren Produktes nimmt eine Menge Zeit und Ressourcen (hauptsächlich finanzieller Art) in Anspruch. Programmierer sind ganz gewöhnliche menschliche Geschöpfe - sie müssen essen, Rechnungen bezahlen usw. Sie müssen bezahlt werden, egal ob sie an einem noch nicht veröffentlichten Projekt arbeiten (und jedes Projekt ist für eine lange Zeit "nicht veröffentlicht", bevor Du es angekündigt und veröffentlicht siehst), daß keine Gewinne abwirft oder ob es sich um ein bereits veröffentlichtes Produkt handelt.

Nachdem das Produkt veröffentlicht ist, möchte der Herausgeber die während der Entwicklung entstandenen Kosten zurückerhalten. Es dauert eine Weile, bis ein fertiges Produkt irgendein Einkommen abwirft. Wenn Du also (zum Beispiel) unser Produkt stiehlest, erhalten wir von Dir kein Geld, auch wenn Du das Programm magst (Bezahlen der Raubkopierer bestärkt diese nur noch in ihrem Tun!). Kein Geld für uns bedeutet, daß wir unsere entstandenen Kosten nicht zurückerhalten, von einem Gewinn ganz zu schweigen. Und ich denke, daß niemand eine Menge Geld und fast ein Jahr (welches wir zusammen mit Krzysztof an der Version 5 arbeiteten) investiert, einfach zu Deinem Vergnügen und ohne irgendeinen Lohn dafür.

Das Erschaffen von Amiga-Software ist unser Weg zu leben. Das Stehlen unserer Software macht uns zu Verlierern unseres Geldes. Und das könnte uns zwingen, den (Amiga-)Markt fallen zu lassen, auch wenn die Magazine dem Electronic Teacher weiterhin so hohe Noten in ihren Testberichten geben (z.B. das polnische Amiga Magazin vergab 5/5 und ACS 8/10). Es ist sehr angenehm, daß die Leute unsere Arbeit würdigen und unsere Software als kaufenswert einschätzen. Aber es wäre besser, wenn sie beginnen würden, unsere Software zu kaufen, anstelle sie einfach nur als "kaufenswert" einzuschätzen.

Ohne diese Tatsache wird der Amiga-Markt nicht anfangen zu wachsen (und dies gilt für jede kommerzielle Software). Der ökonomische Aspekt ist für jedes Geschäft sehr wichtig. Das ist so einfach wie es nunmal ist.

AB:

Wird es zukünftig irgendwelche Updates von eTeacher geben?

MO:

Unsere ToDo-Liste ist noch ganz gewaltig und es gibt es keinen Zweifel daran, daß wir sie wahr machen möchten. Zuerst werden die deutschen Anwender das kostenlose Service-Paket für ihr englisches Grammatik-Handbuch bekommen. Italienische User werden ein ähnliches Paket für italienische Übungen erhalten. Und die Veröffentlichung der Version 5.3 ist für Mitte Februar geplant.

AB:

Was sind denn die wesentlichen vorgesehenen Verbesserungen?

MO:

Das ist ein Geheimnis. Wartet und seht selbst ;-)

AB:

Habt Ihr weitere Software-Titel in Entwicklung?

MO:

Ja, wir arbeiten auch an einigen weiteren Software-Projekten, mit PalmSuite als dem derzeit wichtigsten. Die PalmSuite ist ein Paket mit Amiga-Software zum Anschluß, zur Synchronisation und zum Betrieb eines am Amiga angeschlossenen 3COM PalmPilot-Organizer. Der PalmPilot ist der mittlerweile populärste Handheld-Organizer (Taschencomputer) mit über 60% Marktanteil.

Wie jeder moderne Organizer kann der PalmPilot mit seinem Hauptcomputer zur Datensynchronisierung, zum Aufspielen neuer Software ect. verbunden werden.

Bisher konnten nur PC- und Mac-User die Vorteile der Verbindung mit dem PP nutzen. Wir planen, dies mit der PalmSuite zu verändern, wozu einige grundlegende Features der vorhandenen PC- und Mac-Software gehören, die einige einzigartige und fortschrittliche Dinge ermöglichen werden. Werft doch mal einen Blick darauf (auf beides PalmSuite und PalmPilot -> er ist mit einer Motorola CPU ausgestattet und ist M\$[-]CE frei ;-)

AB:

Wann können wir mit der Veröffentlichung der PalmSuite rechnen?

MO:

Wir hoffen sie bis Ende Februar'99 fertigstellen zu können. Ich empfehle jedoch, von Zeit zu Zeit unsere Homepage (<http://amiga.com.pl/>) zu besuchen oder unsere Mailing-Liste für Neuerscheinungen zu abonnieren.

AB:

Werden Eure zukünftigen Programme auch Highend-Amiga's mit PPC, Grafikkarte ect. unterstützen?

MO:

Wir finden, eine Grafikkarte, Fast-RAM und schnelle CPU's gehören zur Standardausstattung eines (ernsthaften) Amiga-Anwenders. Das bedeutet nicht, daß wir Euch zwingen möchten, eine solche Ausstattung zu besitzen, weil die Programme es wirklich erfordern. Aber keines unserer Programme weigert sich, auf entsprechend ausgestatteten Amiga's zu laufen.

Der PPC kann für eine Geschwindigkeitssteigerung sorgen, wenn er für CPU-intensive Tasks benutzt wird. Aber weder eTeacher noch die PalmSuite sind prozessor-hungrige Software, sodaß Du keine Vorteile einer speziellen PPC-Version hättest.

AB:

Wie denkt Ihr über die Pläne von Amiga, Inc. und der nahen Amiga-Zukunft? Ist die Veröffentlichung von OS 3.5 ein Schritt in die richtige Richtung?

MO:

Schwer zu sagen. Es hängt davon ab, ob wir 3.5 jemals zu sehen bekommen und was es beinhaltet. Nach den letzten Veröffentlichungen von AI wie Maus-Pads, Uhren und anderen "nützlichen" Sachen, habe ich keinen großen Respekt mehr vor ihnen. Aber glaubt mir, ich würde mich gerne in meiner Meinung täuschen. Ich persönlich möchte keinerlei mehr solche "Sensationen" sehen, weil es die Leute nur wütend macht. Das gleiche gilt für die "offiziellen Stellungnahmen" (mit Ausnahme des AI-QNX-Bündnisses).

AB:

Können die NG-Amiga's einen ebensolchen Erfolg als die "ultimative Multimedia-Plattform" haben, wie der A1000 1985?

MO:

Wir alle wissen, daß die gegenwärtig für andere Plattformen verfügbaren Hardware-Lösungen weiter fortgeschritten sind als der langsame AGA-Chipsatz. Aber ich denke, es gibt immer einen Weg, sie zu schlagen, wenn es auch nicht mehr so leicht sein wird, wie 1985. Ich hoffe, daß wir die neuen Amiga's bald zu sehen bekommen (weil "neu" nicht einfach nur bedeutet "mit neuem Aufkleber an der Frontseite").

AB:

Möchtest Du zum Schluß noch eine allgemeine Aussage an alle eTeacher- und Amiga-Anwender loswerden?

MO:

Ich möchte allen Amiga-Anwendern ganz einfach dafür danken, daß sie noch immer Amiga-User sind. Ich möchte allen unseren Kunden und Electronic Teacher - Anwendern

für ihre Unterstützung danken. Und als abschließendes Wort möchte ich sagen:
 Wenn Du nicht eines Tages Deine Toilette mit einem "Allgemeinen Schutzfehler"
 aufgehen sehen willst, dann bleibe bei einer alternativen Lösung ;-)

AB:

Marcin, Danke für das Interview.

-ab-

Inhalt

1.33 500

Press Releases

Aminet 29

Aminet 29 CD-ROM is available!

Suggested Retail Price DM 25.00 Subscription price DM 19.80

US\$1 = DM 1.73 given current exchange rates.

Aminet 29 CD-ROM ist verfügbar!

Empfohlener Verkaufspreis DM 25,00 Abo-Preis DM 19,80

Ordering information:

The most convenient method of placing an order is to use our electronic order form located at <http://www.schatztruhe.de/order.html>. You can also send an E-Mail to stefano@schatztruhe.de including your address and the products you wish to order.

Aminet CD 29, dated February 1999, contains 1 gigabyte (uncompressed) of software in thousands of archives. Since the release of Aminet CD 28 more than 900 MB new software has appeared. The current edition features a full version of ArtEffect 1.5. Owners of the Aminet 29 are entitled to obtain an inexpensive upgrade to the latest release directly from Haage&Partner.

Contents of Aminet 29

Directory Size Files Contents

biz 88 MB 80 Business software

comm 25 MB 112 Communications

demo 102 MB 63 Graphics & sound demo

dev 27 MB 100 Development software

disk 1 MB 25 Disk & HD tools

docs 81 MB 81 Documents

game 77 MB 179 Games

gfx 30 MB 79 Graphics software
hard 1 MB 11 Hardware related
misc 18 MB 60 Miscellaneous
mods 212 MB 203 Music modules
mus 16 MB 43 Music software
pix 189 MB 210 Pictures
text 9 MB 36 Text software
util 30 MB 223 Utilities

Bestellinformationen

Ein elektronisches Bestellformular können Sie unter
<http://www.schatztruhe.de/bestell.html> abrufen. Außerdem besteht die
Möglichkeit eine formlose Bestellung per E-Mail an stefano@schatztruhe.de zu
senden. Geben Sie bitte unbedingt Ihre Adresse sowie die gewünschte
Zahlungsart an.

Produktinformation

Die Aminet CD 29 - Februar 1999 - beinhaltet über ein Gigabyte (ungepackt) an
Software in Tausenden von Archiven. Seit der Aminet 28 CD sind mehr als 900 MB
an Neuheiten hinzugekommen. Alle Programme sind Deutsch beschrieben; viele
verfügen über eine deutsche Dokumentation. Als besonderes Highlight enthält
die Aminet 29 eine Vollversion von ArtEffect 1.5 inkl. einer günstigen Update-
Möglichkeit auf die aktuelle Version!

Inhalt der Aminet 29 CD

Verzeichnis Umfang Archive Inhalt

biz 88 MB 80 Geschäftssoftware
comm 25 MB 112 Kommunikationssoftware
demo 102 MB 63 Demos
dev 27 MB 100 Entwicklungssoftware
disk 1 MB 25 Harddisk Tools
docs 81 MB 81 Dokumente
game 77 MB 179 Spiele
gfx 30 MB 79 Grafiksoftware
hard 1 MB 11 Rund um Hardware
misc 18 MB 60 Verschiedenes
mods 212 MB 203 Musikmodule
mus 16 MB 43 Musik Software
pix 189 MB 210 Bilder
text 9 MB 36 Texte

util 30 MB 223 Utilities

Stefan Ossowski

--

Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH

Veronikastr. 33 - 45131 Essen - Germany

Phone: ++49-201-788778 Fax ++49-201-798447

mailto:stefano@schatztruhe.de <http://www.schatztruhe.de/>

Visit our Web site and join our mailing-list.

Inhalt

1.34 001

Aktuell

Diverse News

(was geschah die letzten zwei monate?)

01.03.1999 - Erstes Font mit EURO Zeichen verfügbar!

Johan Björnson bietet jetzt auf seiner Homepage den ersten Fontsatz für den Amiga an, der auch das EURO-Zeichen beherrscht. Man kann es kostenlos von seiner WebSite.

<http://www.geocities.com/Hollywood/Hills/7937/fl-euro.html>

28.02.1999 - CDCat 3.0 für 30,- DM in der Amiga ARENA

DAS katalogisier Programm für den Amiga Classic! CD Cat Release 3 mit PPC Support ab sofort in der Amiga Arena zum Sonderpreis! Die Amiga Arena bietet allen Besuchern der Amiga Arena CDCat 3 für 30 DM an!

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

27.02.1999 - Amiga Inc. mit neuem Präsidenten

Amiga Inc. hat nun angekündigt, daß Jim Collas nun Präsident der Firmen Amiga Inc. und Amiga International wird. Petro Tyschtschenko bleibt weiterhin Geschäftsführer von Amiga International, und kümmert sich um den Verkauf und das Marketing. Grund für den Wechsel ist Gateway 2000, die derzeit mit der Führung des Unternehmens unzufrieden sind. Weiterhin gab man bekannt, daß die Entwicklungsabteilung nun in San Diego ist und man plane ein Entwicklersystem, eine Internet-Maschine, sowie ein Heimcomputer (wie es einst der A500 war). Mehr Info`s sollen im Sommer preisgegeben werden. Jeff Schinlder bleibt ebenfalls im Amt, bei der Produktentwicklung.

22.02.1999 - Neue Aktionen in der Amiga ARENA!

WHDLoad - Das Installer Tool WHDLoad mit weit über 100 Installern für

Classic Amiga Spiele jetzt in der Arena für 20DM!

MT Rechnung III - Ab 01.03.1999 gibt es die Verwaltungs Software MT Rechnung III exklusiv in der Amiga Arena für 12 EURO !!

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

21.02.1999 - Schluß mit dem 77,- DM Tomorrow-Tarif!

Der Verbraucherschutz hat MobilCom vorgeworfen, daß im Tomorrow-Tarif gegen das allgemein geltende AGB-Gesetz (Allgemeine Geschäftsbedingungen) verstoßen wurde und der Tarif damit wettbewerbswidrig sei. Aus diesem Grund bietet MobilCom ab sofort keinen Tomorrow-Tarif mehr an und kündigt allen Kunden den Vertrag. Wer schon den 77,- DM Pauschalbetrag bezahlt hat, bekommt das Geld gutgeschrieben - alle anderen brauchen ihn nicht zubezahlen.

20.02.1999 - Amiga beim WDR - welch` goldene 5 Minuten...(haha)

Das war er also, der Fernsehauftritt von Amiga und Petro Tyschtschenko im WDR. Leider waren die angekündigten 7 Minuten Sendezeit nicht ganz so umfangreich, denn es waren nicht einmal 5 Minuten in denen die beiden Moderatoren sich einmal mit Petro über die Zukunft des Amiga`s und der Größe der Fangemeinde in Deutschland unterhielten und sich auch noch mit zwei jahrelangen Amiga Fan`s ein Szene-Demo auf einem A4000/CybervisionPPC/200Mhz Rechner ansahen. Obwohl ich es etwas unfair fand, daß man das Gespräch mit Petro etwas abrupt angebrochen hat und sich dem anderen Thema der restlichen Sendung widmete, war es gesamtgesehen schon ein guter Auftritt. Was wir bräuchten, ist aber immernoch eine Sendung die sich komplett auf den Amiga bezieht und seine Stärken zeigt und reichhaltige Informationen enthält, als immer nur kleine Ausschnitte.

18.02.1999 - Naplam ist da!

Naplam ist nun endlich fertig und in Kürze auch im deutschen Versandhandel erhältlich. Wir können schon in der kommenden Ausgabe der Amiga Times allen Lesern einen Test zum Megaspiele von clickBOOM präsentieren!!!

Amiga / Petro Tyschtschenko im TV!

In genau zwei Tagen - am 20.02.1999 - ist es soweit. Der WDR wird in der Sendung "Computer Corner", die um 14:30 Uhr beginnt ein siebenminütiges Interview senden, der genaue Inhalt ist von seiten`s Amiga International nicht bekannt gegeben worden, sind wir also gespannt und programmieren wir unsere Videorecorder! Eine Wiederholung gibt es am 25 Februar um 0:30 Uhr!

SteuerProfi`98 jetzt erhältlich!

Bei Stefan Ossowski`s Schatztruhe kann man sich jetzt die neuste Version des SteuerProfi`s bestellen. SteuerProfi`98 enthält nun auch alle neuen Gesetzesvorlagen und vieles mehr, mehr Info`s gibt es hier!

16.02.1999 - Statement von A.C.T. zum Thema "ARTAS nicht für Amiga?"

Hier bei uns könnt Ihr das offizielle Statement von A.C.T. (Marc Albrecht) nachlesen! Wie uns Marc Albrecht mitteilte, ist er für ernsthafte Diskussionen offen und antwortet auf jede bezügliche eMail.

TaskForce in der Amiga Arena!!!

TaskForce Deutsche Version in der Amiga Arena Online bevor Aminet! Das Strategie und Taktikspiel TaskForce steht ab sofort zum Download in der Amiga Arena bereit! TaskForce ist Mailware und vergleichbar mit Spielen wie Laser Squard oder Act Of War! <http://online-club.de/~Arena>

12.02.1999 - Aminet 29 jetzt im Handel

Ab sofort koennen wieder alle Fans der Aminet CD Serie aufatmen, die neue und somit schon neunundzwanzigste CD ist jetzt bei Stefan Ossowski`s Schatztruhe zu haben.

Produktinformation

Die Aminet CD 29 - Februar 1999 - beinhaltet über ein Gigabyte (ungepackt) an Software in Tausenden von Archiven. Seit der Aminet 28 CD sind mehr als 900 MB an Neuheiten hinzugekommen. Alle Programme sind Deutsch beschrieben; viele verfügen über eine deutsche Dokumentation. Als besonderes Highlight enthält die Aminet 29 eine Vollversion von ArtEffect 1.5 inkl. einer günstigen Update- Möglichkeit auf die aktuelle Version!

11.02.1999 - Vulcan nun endgültig vom Amiga weg!

Wie wir heute erfahren haben, hat Vulcan Software nun auch ihre Newsseite eingestellt und wird zukünftig auch Amiga Magazine nicht mehr mit News versorgen. Es ist ein weiterer Abschied vom Amiga. Ob die angekündigten Produkte, Explorer2260 und Wasted Dreams, noch erscheinen, ist derzeit noch nicht zu 100% sicher. Auf jedenfall wird Vulcan Software nichts mehr in der Zukunft für den Amiga produzieren und sich nur noch auf PC Artikel konzentrieren. Diese Nachricht hat mich leider etwas enttäuscht, zwar war uns allen schon vor Wochen klar, daß Vulcan den Amiga verläß, jedoch hatte ich noch etwas Hoffnung, das wenigsten ein paar Titel noch erscheinen - dies sieht mir allerdings nach dem erneuten Einstellen einer "Serviceleistung" von Vulcan nicht mehr so aus. Nehmen wir es also hin und akzeptieren wir das Vulcan nicht mehr für den Amiga in irgendeiner Form aktiv arbeitet... es kommen auf jedenfall neue Firmen! So traurig, wie es sein mag:-)

09.02.1999 - AAA Award für 1998

Und wieder werden die AAA Awards verliehen. Verliehen werden die Awards an Personen und bzw. oder Organisatoren, die 1998 aktiv etwas für den Amiga getan haben. Jeder kann an der Wahl teilnehmen, einfach nur auf der AAA Homepage das Formular ausfüllen und schon wird die Stimme gezählt!

www.aaa-awards.org/suggest.html

CyberAVI & CyberQT

Im Aminet gibt es nun kostenlos die Quellcodes der Video- bzw. Multimedia-player zum Download.

Warp3d mit neuer Beta Version!

Auf der Haage & Partner FTP Site bzw. in deren "3d World" kann man nun die Beta Version 2.0 (zur Permedia2 Unterstützung) von Warp3d kostenlos downloaden! <ftp://ftp.haage-partner.com:21/3dworld/warp3d>

Imperium Terranum 3 - Space Wars

Teil 3 des Strategiespieles "Imperium Terranum" wird demnächst erscheinen und in den Grundsätzen dem zweiten Teil entsprechen, jedoch enthält IT3 viele neue Features und Möglichkeiten und wird somit sicherlich Fans der ersten beiden Teile, sowie Interessierten Usern gefallen.

Die Petition über die freie Auswahl des PPC Kernels wird noch einige Zeit andauern.

Seit dem Erscheinen der PPC Hardware gibt es ja "nur" zwei Kernel's zur Auswahl, daß wäre einerseits die ppc.library und WarpOS. Leider ist dies für viele User ein Dorn im Auge. Die Meinung vieler Nutzer ist die, daß phase5 die ppc.library aus dem Flashroom der BlizzardPPC Karten entfernt werden soll und dafür ins Libs-Verzeichnis soll. Derzeit haben schon über 450 User einen Antrag unterschrieben (siehe unten), der demnächst auch an phase5 gesandt werden soll, damit diese die ppc.library aus dem Flashroom nehmen und ins Libs: setzen. Weiterhin werden fleißig Unterschriften gesammelt und jeder User - ob nun PPC Karten Besitzer oder nicht - ist aufgefordert mitzumachen, schließlich wäre das zukünftig ein großer Vorteil bei der Nutzung und Programmierung. Den Antrag unterzeichnen, sowie einige Informationen darüber einholen, könnt Ihr unter folgender WebSite:

<http://jagor.srce.hr/~doozanic>

Der englische Originalbrief, der an phase5 gesendet werden soll:

"Mr. Wolf Dietrich, With this petition, the Amiga users ask Phase5 Digital Products to move the ppc.library of the BlizzardPPC boards from the flash-room to the libs directory (as in the CyberstormPPC boards). This will not disable ppc.library kernel in any way, but it will give the users the freedom to choose which PPC kernel to use. We all hope in a positive reply to this issue. Your Sincerely: (List of users)"

30.01.1999 - Imperium Terranum 2 zu gewinnen!

Die Amiga Arena verlost in Zusammenarbeit mit VWP 5 Keyfiles für Imperium Terranum 2. Ein Formular für das Gewinnspiel gibt es hier!

Die "Aktion" ist gütig bis zum 01.04.1999! (Quelle: Olaf Koebnik)

25.01.1999 - Das kann für Microsoft teuer werden:-)))

Geld zurück fuer ungewolltes Windows 98!

Wer mit seinem neuen Rechner im Komplettpaket auch ein vorinstalliertes Windows kauft, das Microsoft-Betriebssystem aber nicht benutzen will, kann das Geld fuer die ungewollte Software moeglicherweise erstattet bekommen. Wie der Informationsdienst Register berichtet, hat der Australier Geoffrey Bennett in einem solchen Fall erstmals 110 australische Dollar (ca. 119 DM) Rueckzahlung erstritten. Bennett hatte sich dabei auf den Windows-Lizenzvertrag bezogen, in dem es heisst: "Falls Sie den Bestimmungen dieses Lizenzvertrages nicht zustimmen, geben Sie bitte das unbeutzte Produkt unverzueglich gegen Rueckerstattung des Kaufpreises zurueck". Ein Sprecher vom Microsoft bestaetigte, daß diese Formulierung moeglicherweise Bestandteil jedes Lizenzvertrages sei. Zu moeglichen Konsequenzen wollte Microsoft aber noch keine Stellungnahme abgeben. Auch die grossen Computer-Hersteller Compaq, Vobis und Dell wollten sich bisher nicht zu dem Problem aeußern. (Andreas Schaumlöffel)

Amiga Arena Aktionen für 1999!

Für dieses Jahr hat die Amiga Arena schon jetzt einige Sonderangebote in petto, so bekommt man das Spiel Bürgermeister II bis zum 31.03.99 für gerade mal 7,- DM. AlphaBase (Aktion gültig bis 28.02.99) und PrintManager (gültig bis zum 01.04.99) kosten je 10,- DM. Mal sehn was uns im Verlauf des Jahres noch für Schnäppchen in der Amiga Arena erwarten!?!

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

Napalm in den Startlöchern

Vor kurzem wurde nun endlich die Master CD von Napalm fertiggestellt und demnächst wird das Spiel veröffentlicht. Die entgeltliche Version enthält 20 Audio Tracks, die knapp 400 MB einnehmen, und dazu noch schönere Grafiken/Explosionen gegenüber dem Demo. Leider wird es kein Intro geben, für das wäre auch gar kein Platz mehr, neben den Audiotracks und den 250 MB an Spieldaten. Wer das Spiel übers Netzwerk spielt, hat nebenbei die Möglichkeit zu chatten. Um Napalm zu zocken, wird ein AGA Amiga 020 mit 16 MB Ram, 2x CD und Festplatte benötigt. In den vollen Genuß kommt man allerdings erst bei einem 060 Amiga mit Grafikkarte und mehr FAST-Ram. Eine PPC Version ist derzeit noch nicht geplant.

Neue Amiga Spezial mit CD & Disk

Die neueste Ausgabe der Amiga Spezial beinhaltet die komplette Aminet CD22, sowie die übliche Coverdisk. Nach ihrer Jubiläumsausgabe im letzten Jahr, ist sie somit eine weitere mit CD und Disk für gerade mal 9.90 DM. Die Aminet CD22 enthält als Vollversion Wordworth 5SE.

17.01.1999 - STFax v3.7 verfügbar

Ein Demo des Faxprogramms STFax in der Version 3.7 kann man sich jetzt downloaden. Die Vollversion kostet 29.95 englische Pfund kann entweder bei Active Technologies (England) oder bei Haage & Partner bezogen werden.

Future Tales jetzt mit Phönix WebSite

Vor einigen Tagen ging die WebSite des Spieles "Phönix" online. Neben einigen Informationen, Screenshots und der Geschichte des Spieles findet man auch schon die Voraussetzungen vor. Ein Demo gibt es derzeit noch nicht, wenn es soweit ist werden wir Euch informieren. Und hier könnt Ihr Euch mal die Hardwareanforderungen anschauen und anfangen zu sparen ob diese Konfigurationen auch für das endgültige Spiel nötig sind (Änderungen gab es ja in der Vergangenheit schon oft genug) können wir Euch jedoch noch nicht sagen.

minimale Konfiguration:

*Amiga1200/4000 68040/40Mhz

*8 MB FastRAM

*4xCD-Laufwerk

*Festplatte

*Joystick/Maus/Tastatur

empfohlene Konfiguration

*Amiga1200/4000 68060/50Mhz

*Grafikkarte

*16 MB FastRAM

*8xCD-Laufwerk

*Festplatte

*Joystick/Maus/Tastatur

beste Konfiguration

*Amiga1200/4000 PowerPC Prozessor

*2D/3D-Grafikkarte

*Soundkarte

*16 MB FastRAM

*8xCD-Laufwerk

*Festplatte

07.01.1999 - Neue CD von Eric Gieseke

Jetzt gibt es eine neue Musik CD von Sidewinder Productions.

"2BadSheep" heißt die neue Scheibe und kostet 15\$ US Dollar, wer einmal in ein paar Tracks Reinhören will, kann sich von der Homepage ein paar MP3 Songs downloaden (Auszüge!). Das Album besteht

aus Techno-Pop Songs und wurde mit Amiga und PC erstellt. "Future Shock2", welches übrigens komplett auf dem Amiga entstanden ist, gibt es jetzt auch zum Sonderpreis!

BVisionPPC mit 8 MB für 339,- DM gibt es weiterhin!

Das super Angebot von Eternity Hard & Software gilt weiterhin, wer also eine BVision PPC Grafikkarte mit 8 MB Ram für 339,- DM haben will, sollte das Bestellformular ausfüllen und angeben, daß er durch die Amiga Times auf das Angebot aufmerksam geworden ist!!!!

04.01.1999 - Wählt Euer Spiel des Jahres

Jetzt könnt Ihr Eurer Lieblingsspiel des Jahres in die Top Ten der Amiga Flame wählen. Auf der Web Seite der Amiga Flame kann man noch in den nächsten Tagen 1 Spiel auswählen und am 09.01.1999 wird dann das Ergebnis bekanntgegeben.

Mehr Info`s und Antworten von Hans Guijt zum Source Project

Nachdem wir ja schon von dem Amiga Community Source Project berichtet hatten, hat nun Hans Guijt erneut eine Mail verfaßt, in der einige aufkommende Fragen, von Usern, beantwortet wurden und die auch noch einmal einige zum Source Project preisgibt.

Inhalt

1.35 003

Aktuell

Das "Source Projekt"

Ich weiß zwar nicht genau, ob mir der Name "Hans Guijt" etwas sagen sollte, aber das was dieser Mensch zu sagen hat.... dürfte für viele interessant sein. In einer recht langen eMail an die Amiga Times Redaktion berichtete er vom Amiga Community Source Projekt. In diesem Projekt geht es um Quellcodes von Programmen, Spielen und Tools die im Aminet veröffentlicht werden. Leider ist es für viele Programmierer schwer neue Produkte auf den Markt zu bringen, wenn doch von diversen anderen Programmen keine Quellcodes verfügbar sind. Es gibt auch Produkte die eingestellt wurden, und nun Update`s fehlen. Damit sich nun andere User an solchen Updates beteiligen können, bzw. welche schreiben, wäre es laut Hans Guijt notwendig, daß jeder der jemals ein Produkt ins Aminet geladen hat, auch den Quellcode (Source) veröffentlicht. "If you have ever written something for the Amiga, please upload its sources to Aminet.", so Hans Guijt. Seine Gründe für die Veröffentlichung von

Quellcodes sind folgende:

- * längeres Dasein der Software
- * Upgrades/Updates für neue Rechner sein leichter zu erstellen
- * die nächste Amiga Generation würde davon profitieren

Falls sich jemand dazu entschließt, und seine Quellcodes preisgibt, so sollte dieser beim Upload ins Aminet auf folgendes achten: Das Programm trägt zum Beispiel den Namen "AmigaBla", die Uploaddatei heißt somit "AmigaBla.lha". Damit man den Code schneller findet, sollte jedes Sourcearchiv auch logischerweise nach dem Programm genannt werden und zusätzlich den Anhang "src" enthalten. Bei unserem Beispiel also: "AmigaBla_src.lha". Sicherlich ist dies eine freiwillige Sache, keine Frage, aber es würde doch vielen helfen und für ein langes Dasein der Software sorgen. Einige User haben es bereits vorgemacht und bestimmt werden auch noch andere Programmierer diesen Weg gehen.

Und hier gibt es noch eine Informationen (in englischer Sprache!!!) von Hans Guijt, sowie Fragen und Antworten! [Source Project](#)

Hans Guijt & Mario Nitschke

[Inhalt](#)

1.36 400

AT - Spieleteil

Eat the Whistle

Eigentlich ist es ja traurig, unsere deutsche Nationalelf legt derzeit ihre schlechteste "Saison" hin und ein Ende ist leider nicht in Sicht. Was liegt da näher, als sich vor den Bildschirm zu setzen und allein dafür zu sorgen, daß diese wenigsten auf dem Computer wieder einmal Punkte machen. Eat the Whistle, eine neue Fußballsimulation, bringt uns hier genau das Richtige für diese Zeit und das alles mit einer gehörigen Portion Humor!

Eat the Whistle (nachfolgend auch ETW) wird wahlweise auf Diskette oder auf CD Rom ausgeliefert, wir hatten die CD Version als Testmuster, die durch gesprochene Samples - sprich Live-Kommentare- zu überzeugen versucht. Das gerade mal 20 MB umfassende Spiel benötigt mindestens einen 68020 Prozessor mit Kickstart 2.0, sowie dem AHI-Device. Unterstützt werden Grafikkarten, höhere Prozessoren, mehr Ram und auch Soundkarten. Eine Installation ist nicht nötig!

Eingeführt wird ETW durch ein kleines Intro, daß eine Anreise eines Fußballteams zeigt und abwechselnd entweder eine flüchtende Mannschaft, ein zerstörenden Fußball oder ein verschwindendes Stadion darstellt. Über die Qualität des Intro werde ich keine weiteren Worte verlieren, denn es ist leider unter aller Würde und gleicht Demo`s aus den tiefsten Zeiten des A500. Nach dem Demo kommt man sogleich ins Hauptmenü und kann dort das Spiel seiner Hardware anpassen. Neben der Spielsteuerung und dem Einstellen der Videoanzeige, kann man bei vorhandener Soundkarte noch für guten Ton sorgen. Ist alles so, wie man es gerne hätte, kann man schon beginnen. Entweder man sieht sich nochmal erspielte Highlights oder Ergebnisse an, bzw. editiert die eigenen Teams, alles ist hier möglich und auch speicherbar. Leider sind einige Funktionen noch nicht nutzbar, und man wird nach dem Anklicken dieser auf eine bald erscheinende Version von ETW 98/99 verwiesen. Kick it!

Hat man sich nun endlich zu einem Spiel hinreißen lassen, kann man noch 4 Varianten auswählen. ARCADE, SIMULATION, KARRIERE (erst in ETW 98/99!) oder TRAINING, dies sind die Möglichkeiten, die dem Spieler zur Verfügung stehen. Im ARCADE Modus ist alles ein wenig anders, denn hier steht neben dem Spiel auch der Witz im Vordergrund, so kann man PowerUp`s einsammeln und wie "die schnellste Maus von Mexico" über das Feld rasen oder für geballte Schußkraft sorgen. Neben einigen Bonuspunkten, kann man auch so spielen, das alle Fouls ungültig sind und man einfach nur mit dem Joystick "draufhalten" braucht. Hier kommt richtig freude auf und Erinnerungen werden wach, denn wer schon einmal SpeedballIII gespielt hat, der kann sich vorstellen, wie es im ARCADE Modus von ETW zugeht. Geboten wird neben den Einzelspielen auch die Whistle Tour und Turniere, und das alles mit den komischsten Mannschaften. Zur Auswahl stehen unter anderem "The Simmons", die irgendwie an die Simpsons erinnern, oder die "Mortal Kontract" - die ich schon von Mortal Kombat kenne. Alle Spielernamen wurden wie auch die Namen der Mannschaften abgeändert, jedoch wissen Fans genau wer zum Beispiel "Mr. Sminters von den Simmons" ist. Schade ist allerdings, das wirklich nur die Namen etwas lustig klingen, ein Gaudi ganz besonderer Art wäre es nämlich gewesen, wenn die Spieler auf dem Rasen auch eine gewisse Ähnlichkeit vorgewiesen hätten, aber hier sieht man nur Standardfiguren. Entscheidet man sich für eine SIMULATION, hat man die Chance die Weltmeisterschaft von Frankreich`98 nachzuholen oder Pokal-, Liga- sowie Freundschaftsspiele auszutragen. Im TRAINING kann jeder unerfahrene Spieler, seine Fähigkeiten im Elfmeterschießen, oder bei Freistößen erproben und natürlich auch Trainingsspiele absolvieren. Abschließend dazu sollte erwähnt werden, daß man jegliche Namen von Spielern geändert hat (A. Koppeke

statt A. Köpke), was zwar lustig ist, aber gerade in der SIMULATION hätte man meiner Ansicht nach darauf verzichten sollen.

Fairplay?

Wie spielt sich nun Eat the Whistle? Die Computergegner sind nicht gerade die Stärksten, aber ab und zu hat man ganz schön zu kämpfen um überhaupt mal ein Tor zu schießen. Das Spiel tritt sich viel im Mittelfeld fest, oder die Bälle werden einfach von einer Seite auf die andere sinnlos hinübergeschossen. Dazu kommt, das man oftmals garnicht weiß, welcher Spieler nun den Ball angenommen hat und welcher nicht. Aus diesem Grund sollte man von Spielen gegen den Computer Abstand halten und sich menschliche Spieler aussuchen. Im Zweispielermodus ist es etwas einfacher und vorallem lustiger. Kein Computer kann witzige Dialoge zwischen zwei realen Spielern ersetzen, wenn man erstmal die Tore geschossen hat, und dann voller Jubel und Faszinierung weiterzockt. Das sind Erlebnisse die auch ETW "unterstützt" und hier liegen auch eindeutig die Stärken des Spieles. Mit Freunden die WM`98 Tag und Nacht durchzuspielen ist einfach fantastisch, aber auch eine gehörige Portion Geduld sollte jeder mitbringen, denn leider konnte die Kollisionsabfrage nicht so ganz überzeugen. Ein direktes Abspiel von einem zum anderen Spieler funktioniert fast nie, der Ball rollt sehr oft vorbei und somit gingen guterspielte Torchancen nicht nur einmal ins Aus. Wer Sensible Soccer kennt, der weiß, wie gut man hervorragende Ergebnisse erspielen kann, wenn die Spieler untereinander auch gleich Bälle annehmen die sie vom Nächstgelegenen bekommen. Bei ETW gibt es sowas leider nicht. Neben dem Abspiel ist auch die restliche Steuerung der Spieler nicht berauschend. Sie verlieren einfach so die Bälle oder nehmen sie garnicht erst an, obwohl man sicher war, den Ball im Zweikampf errungen zu haben. Also die Steuerung ist noch ein Manko des Spieles und sollte dringends überarbeitet werden, da mann nur durch viel Übung Siege erzielt, es sei denn, man hat einen leichten Gegner.

Der Rasen

Der Rasen oder auch verständlicherwise "die Grafik" hebt sich von den bekannten Spielen kaum ab. Insgesamt hat man sich an die 30 Platzverhältnisse einfallen lassen, so kann man im Schnee, oder bei naßem Rasen, sowie im vollem Grün spielen und vieles mehr. Bald soll man auch auswählen können, ob man am Tag oder in der Nacht das Match austragen will. Die Spieler sind, wie man das schon gar nicht mehr anders gewöhnt ist, wieder sehr klein gehalten. Dadurch sieht man zwar sehr viel vom Spielfeld, aber es zieht auch eine Unübersichtlichkeit nach sich. Vergebens sucht man auch irgendwelche Zwischengrafiken, wenn man ein Tor erzielt oder man ein schweres Foul begeht, was für etwas Auflockerung gesorgt hätte. Ein Tor wird nur durch einen grafischen "Goal"-Schriftzug hervorgehoben. Die sonstige Grafik, wie das Menü oder die Anzeige der Mann-

schaften und deren Spieler (versehen mit einer bestimmten Anzahl von Sternchen haben, die zeigen wie stark der jeweilige Spieler ist) sind schlicht gehalten.

Schade das man gerade die Grafik immer etwas außer acht läßt, hier müsste man sich wirklich mehr Mühe geben.

Reporter vor Ort...

wo gibt es das schon, außer im Fernsehen? Bei Amiga Spielen sicher nicht, doch nun wird mit ETW hier ein Anfang gemacht. ETW bietet neben einer Geräuschkulisse, die meist aus Bum-Bum Schlägen und schreienden Zuschauern besteht, auch einen Live Reporter, der das gesamte Spiel kommentiert. Die (geschätzterweise) 10 unterschiedlichen Sprüche, die der Kommentator abgibt, machen das Spiel recht lebendig, denn gute Schüsse, wie auch schlechte Abspiele oder ein sinnloses rumlaufen der Spieler wird gnadenlos vom Reporter erwähnt. Das ist gerade bei den ersten Spielen sehr amüsan und unterhaltsam, wenn man allerdings die gleiche Aussage zwei bis dreimal hintereinandern zu hören bekommt, kann es schon anfangen zu nerven, oder man hört einfach nicht mehr hin. Die Sprachqualität ist annhembar, jedoch klingt die Stimme ein wenig lustlos, so daß man keine euphorischen Jubelschreie vernehmen kann, wenn ein Tor fällt oder andersherum man mit ärgerlicher Stimme zu hören bekommt, wie schlecht man eigentlich spielt. Lobenswert ist diese neue Option aufjedenfall, aber man sollte sie eben noch ausbauen.

Sieg oder Niederlage?

Ich persönlich würde eher auf ein Unentschieden tippen. Eat The Whistle ist zwar erfrischend anders und bietet viel Witz und Abwechslung gegenüber der bereits existierenden Software, jedoch sind gerade die wichtigen Punkte die ein Fußballspiel ausmachen nicht gut umgesetzt worden. Gerade die Steuerung enttäuscht total, denn neben sinnlosen Abspielen, weil die Spieler nicht selbständig die Bälle annehmen, verliert man etwas den Überblick. Da das Programm allein entscheidet, welcher Spieler nun den Ball spielen kann, weil dieser am nächsten dran ist, oder wer nicht, wird es oftmals frustrierend und der Joystick landet nicht nur einmal in der Ecke. Dazu kommen auch noch lange Ladezeiten vor jedem Spiel die unerklärlich sind, denn auch wenn man bei einem langsamen CD Rom Laufwerk das Spiel auf Festplatte kopiert, dauert es knapp 15 Sekunden bis man spielen kann. Wer neue und vorallem witzige Spiele mag und zudem auch noch ein paar Freunde hat, die sich für kein Fußballturnier zu schade sind, der wird sicher einige vergnügliche Stunden vor dem Bildschirm verbringen, ich jedoch ziehe weiterhin Sensible Soccer allen anderen Fußballsimulationen vor!

-mn-

Bezugsquelle:

Thomas Ferst Amiga Hard & Soft

Köpenicker Str. 11

15537 Gosen b. Berlin

Tel: 03362/820097

Fax: 03362/882988

eMail: ferst@t-online.de

telefonische Bestellung 18.00 - 21.00 Uhr

Inhalt

1.37 002

Aktuell

Statement von Marc Albrecht zum OS3.5

ARTAS nicht fuer Amiga OS 3.5?

Nachdem Amiga Inc. mehrfach Zusagen nicht eingehalten hat, es keinerlei produktiven Kontakt gab, von Seiten Amiga Inc. erbetene Zusammenkuenfte von eben dieser selbst nicht besucht wurden und man lediglich alles mitgenommen hat, was man von A.C.T. bekommen konnte, hat sich A.C.T. (Albrecht Computer Technik, Hersteller der Prelude-Soundkarten und diverser Audio-Applikationen, u.a. Samplitude Opus) dazu entschlossen, das fertig entwickelte ARTAS (Streaming Kernel) Amiga Inc. nicht mehr zur Verfuegung zu stellen.

Zwar hat Amiga Inc. im Vorfeld detaillierte, ausgearbeitete Konzepte erhalten, doch haben die zugesagten Entwicklungsdiskussionen nie stattgefunden, das mehrfach versprochene Agreement wurde nie ausgearbeitet und der fest vereinbarte Vertrag niemals an A.C.T. abgesandt. Nach Auffassung von Marc Albrecht (GF A.C.T.) stellt das nun uebrig gebliebene sogenannte OS 3.5 von Amiga Inc (ohne RTA, RTG, ernsthafte Bugbereinigung, moderne Features wie einem vollstaendigen(!) TCP/IP Stack, Network Filesystem, MultiUser Support und anderes) _kein_ OS Update im ueblichen Sinne dar sondern nur noch ein zwecks oekonomischen Gewinns realisiertes "Plus-Pack".

Ein Plus-Pack ist nach seiner Ansicht ein eigenstaendiges Produkt, fuer das Hersteller keine Kompatibilitaets-Verpflichtung haben.

Die zukuenftige Produktpolitik von A.C.T. sieht vor, Leistungen nur im Austausch fuer Gegenleistungen zu erbringen. ARTAS wird als freies System in der komplett ueberarbeiteten, neu programmierten Fassung veroeffentlicht - kostenlos fuer die Amiga-User. Sollte eine Firma ARTAS distribuieren wollen und fuer eigene Produkte einsetzen, so fallen Lizenz-Gebuehren in marktueblicher Hoehe an. Dieses gilt auch fuer Amiga

Inc. Produkte von A.C.T. werden Fremdprodukte nicht unterstützen, wenn kein Lizenz-Abkommen geschlossen wurde (dies schließt nicht Soundkarten-Hersteller ein, deren Produkte auf dem Markt etabliert sind). In anderen Worten: Amiga OS 3.5 (da KEIN echtes OS-Update laut den verfügbaren Informationen) wird von ARTAS nicht unterstützt. Für eine Änderung dieser Situation ist einzig und allein Amiga Inc. verantwortlich. Andere Software-Produkte von A.C.T. werden Amiga OS 3.5 NICHT unterstützen, wenn kein Lizenz-Abkommen geschlossen wurde. Sollte Amiga Inc sich entscheiden, das ARTAS Konzept in eigenen Produkten ohne A.C.T. zu realisieren (auch ansatzweise), wird A.C.T. rechtliche Schritte einleiten. Es stehen seriöse Zeugen zur Verfügung, die bekräftigen können, dass das Konzept von Marc Albrecht erarbeitet wurde. Diese Stellungnahme darf in deutschsprachigen Newsgroups und Fido-Echos verbreitet werden. Eine Kopie auf Servern und in Online-Magazinen darf nur nach vorheriger Absprache mit Marc Albrecht und nur in vollständiger Form geschehen. Eine Veröffentlichung in Print-Medien darf ebenfalls nur nach Einverständnis des Urhebers stattfinden.

Marc Albrecht

Wir danken Herrn Albrecht für die Erlaubnis, daß wir dieses Statement hier veröffentlichen können!

Inhalt

1.38 204

Software

Aminet 29

Datenfreunde, es ist wieder einmal soweit, die neuste Aminet CD ist im Handel und nun schon die Neunundzwanzigste. Die gerademal 606 MB große CD hat natürlich auch wieder einiges zu bieten. Unter anderem findet man das 6 MB umfassende LHA Archiv zu GoldED, wie auch wieder unzählige tolle Module. Vorzufinden sind diesmal auch schon erste DOpus MagellanII Themes, die man je nach Bedarf oder Aussehen komplett nutzen kann und damit seine WB verschönern. Ansonsten bietet die Aminet 29 gewohnt gute Kost und im großen und ganzen kaum nennenswertes, was nicht abwertend klingen soll. Es sind eben die kleinen Tools, Mods, oder Programme, die man durch einwenig stöbern findet und im Endeffekt sehr erstaunt ist, welche Leistung oder Qualität sich dahinter verbirgt. Als

Vollversion gibt es diesmal ArtEffect 1.5, auf den mehr als 6 MB, die sich in der gleichnamigen Schublade befinden, bekommt man neben einem Workshop, dem Demo zur Version 2.6 auch Support-Files geboten.

Inhalt der Aminet 29 CD

Verzeichnis Umfang Archive Inhalt

biz 88 MB 80 Geschäftssoftware

comm 25 MB 112 Kommunikationssoftware

demo 102 MB 63 Demos

dev 27 MB 100 Entwicklungssoftware

disk 1 MB 25 Harddisk Tools

docs 81 MB 81 Dokumente

game 77 MB 179 Spiele

gfx 30 MB 79 Grafiksoftware

hard 1 MB 11 Rund um Hardware

misc 18 MB 60 Verschiedenes

mods 212 MB 203 Musikmodule

mus 16 MB 43 Musik Software

pix 189 MB 210 Bilder

text 9 MB 36 Texte

util 30 MB 223 Utilities

Fazit: Die Aminet 29 enthält wie immer gute Software, doch die Vollversion von ArtEffect 1.5 ist eigentlich der herausragendste Aspekt für den Kauf dieser CD. Die günstige Upgrade-Möglichkeit zur Version 3.0 tut ihr übriges dazu. Also für alle, die ihre Telefonkosten niedrig halten wollten und somit einiges an Demos, Tools und dem ganzen, was das Aminet zu bieten hat, noch nicht haben, die sollten auf jedenfall - wie auch Fans der Serie - die Aminet 29 kaufen!

-mn-

Quelle:

Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH

Veronikastr. 33 - 45131 Essen - Germany

Phone: ++49-201-788778 Fax ++49-201-798447

mailto:stefano@schatztruhe.de <http://www.schatztruhe.de/>

Inhalt

1.39 202

Software

eTeacher5

Ein Programm nimmt sich unser an - auf dem Weg unsere Fremdsprachenkenntnisse aufzufrischen und zu erweitern.

eTeacher wurde vom polnischen Autor Chris Jonko in Zusammenarbeit mit der Firma W.F.M.H. entwickelt. Diese haben auch den weltweiten Vertrieb übernommen.

Das mir vorliegende Programmpaket in der Version 5.2 ist für das Lernen der englischen Sprache ausgelegt und kommt in einer Hardcover-Verpackung daher, welche die Programm-CD sowie ein kurzes Handbuch enthält.

Ein erster Blick in das Handbuch informiert uns über einige grundlegende Dinge, wie:

- ° Systemanforderungen
- ° Programminstallation
- ° Support und Kundenbetreuung
- ° und natürlich auch die Bedienung des Programms selber.

Die Programm-CD nutzt vorbildlicherweise auch den Platz, den dieses Medium bietet, und ist mit 642 MByte gut gefüllt. Nach einem Doppelklick auf das Laufwerks-Icon sehen wir im Verzeichnis-Fenster vier Schubladen: Install, Readme, Support und Help.

README ist wohl selbsterklärend und enthält ein paar Begrüßungsworte der Autoren in allen verfügbaren Sprachen, so natürlich auch in deutsch. Dort erfahren wir auch, daß eTeacher sich als Elektronischer Lehrer zum Fremdsprachenlernen versteht.

Die Schublade SUPPORT beinhaltet die kompletten Installationspakete der Grafikkartentreiber CyperGraphX V3 und Picasso96 V1.4, dem Soundkartentreiber AHI V4 sowie dem SoundPlayer Play16.

Die Schublade HELP beinhaltet u.a. das Grammatik-Wörterbuch für Englisch in deutscher Ausführung.

Doch so viel zur Einführung, kommen wir nun zu den Fakten.

Als Systemvoraussetzungen geben die Entwickler von W.F.M.H. drei Stufen an:

- ° AmigaOS 2.0 auf einem 68000 Prozessor mit 4 MB Ram als Mindestkonfiguration
 - ° AmigaOS 3.x mit 68030 Prozessor und 6 MB Ram als Ausstattung für vernünftiges Arbeiten
 - ° sowie AmigaOS 3.x mit 68040 Prozessor, 8 MB Ram, Grafikkarte (CGFX-
-

oder P96) und Soundkarte mit AHI v4+ - Unterstützung als optimale Ausstattung

Ein CDROM-Laufwerk und eine Festplatte werden natürlich als Standard vorausgesetzt.

Bei meinem Testrechner handelt es sich um einen - in einen infinitivII-Tower eingebauten - A1200 mit OS 3.1 sowie Blizzard-Turbokarte (PPC 603e/240 Mhz und 68040/25 Mhz sowie 64 MB FastRam) und BVisionPPC-Grafikkarte.

Die Installation von eTeacher geht mittels des beigefügten Installer-Skriptes einfach und schnell vonstatten. Man wählt sich ein Verzeichnis auf der Festplatte, in dem die eTeacher-Schublade angelegt werden soll.

Dorthin werden nur die notwendigsten Dateien wie das Hauptprogramm, einige Libraries und Sprachdateien mit insgesamt knapp 1,2 MByte Daten kopiert.

Ein erfreulicher Umstand, wenn man die Install-Orgien mit bis zu über 100 MByte von vergleichbaren PC-Programmen bedenkt. Besonders erfreulich ist, daß selbst Fonts und Libraries in der eigentlichen Programmschublade landen und nicht - wie allgemein üblich - in den entsprechenden Verzeichnissen auf der SYS-Partition. Damit läßt sich eTeacher bei Bedarf auch ganz einfach und vollständig wieder von der Festplatte entfernen.

Daß es soweit kommt, wollen wir aber nicht hoffen - es sei denn, man hat mittels eTeacher seine Englischkenntnisse so weit verfeinert, daß man auf das Programm überhaupt nicht mehr angewiesen ist. :-)

Beim erstmaligen Start von eTeacher erlaubt uns das Programm, den gewünschten Bildschirmmodus einzustellen. Dort lassen sich alle im aktuellen Amiga-System verfügbaren Screenmodi (einschließlich AGA und Grafikkarte) auswählen.

Das Programm an sich ist vollkommen systemkonform programmiert und hält sich an den Amiga-Styleguide. Einzig die in den Programmfenstern verwendeten Schalter sind nicht in der üblichen Text-Beschriftung gehalten, sondern werden als Grafik-Gadgets dargestellt. Ist aber hübsch anzusehen und trotzdem funktionell.

Das eTeacher-Programmpaket beinhaltet neben mehr als 200 vorbereiteten Übungen auch mehr als 1200 Illustrationen (Bilder, jeweils in 16 und 256 Farben) und über 3 Stunden Sprachausgabe.

Sämtliche Programmfunktionen werden über das Menü aufgerufen. Dieses untergliedert sich in die Menüpunkte Datei, Grammatik, Wortschatz, Tests, Optionen, Hilfe und Schüler.

Mit den vorhandenen Übungen kann das vorhandene Wissen zum Wortschatz und/oder zur Grammatik getestet werden. Die erzielten Ergebnisse werden für jeden Schüler in einer Statistik-Datei gespeichert. Dort wird der Prozentsatz der richtig beantworteten Fragen, die erzielte Note das Datum und die

benötigte Zeit vermerkt.

Die Übungen können aber auch "nur" zum Lernen benutzt werden, hierbei entfällt die Benotung sowie die Messung der benötigten Zeit.

Diese vorhandenen Übungen lassen sich über die ersten vier Menüpunkte (Datei, Grammatik, Wortschatz und Tests) auf verschiedene Arten aufrufen. Entweder man sucht sich zuerst das gewünschte Thema (Menüpunkte Grammatik und Wortschatz) und wählt dann aus, ob man die betreffende Übung zum Lernen oder zur Durchführung eines Tests benutzen möchte oder man kann sich über den Menüpunkt Datei zuerst entscheiden, ob man lernen oder einen Test bestehen möchte und wählt anschließend das gewünschte Thema. Alternativ dazu können die Tests aus den drei Kategorien leicht, mittel und schwer ausgewählt werden.

Egal ob man sich für eine Übung oder einen Test entscheidet, das entsprechende Programmfenster präsentiert sich sehr übersichtlich. Man bekommt je nach Übungstyp eine englische oder deutsche Redewendung bzw. ein einzelnes Wort serviert und soll diese(s) in die jeweils andere Sprache übersetzen. Bei den sogenannten Bildauswahltests gibt eTeacher ein Motiv vor, wozu man aus fünf vorgegebenen englischen Wörtern das richtige auswählen soll. Diese Übungen gehören sicherlich zur leichtesten Sorte.

Jede beantwortete Frage wird durch eTeacher mit einem Kommentar bedacht (z.B. höhnisches Gelächter bei falscher Antwort, Beifall bei richtiger Antwort). Den Wortlaut der richtigen Antwort gibt eTeacher anschließend nochmal in feinstem Englisch aus.

Richtig ans Eingemachte geht es dann bei den Grammatiktests. So bietet eTeacher u.a. Übungsaufgaben zu allen möglichen Zeitformen an. Wer hier mehr als 75% der Aufgaben richtig beantwortet, kann sich sicherlich seiner schon sehr fortgeschrittenen Englisch-Kenntnisse rühmen.

Auf dem Weg dahin ist sicherlich auch das Grammatik-Lehrbuch eine sehr große Hilfe. Es läßt sich entweder direkt aus den Übungsfenstern oder über den Menüpunkt Hilfe im Hauptmenü aufrufen. Es bietet zu allen grammatikalischen Besonderheiten der englischen Sprache sehr gute Erklärungen und viele Beispiele.

In der Übungsphase ist sicherlich auch die "Vorsagen"-Funktion von eTeacher eine nicht zu unterschätzende Hilfestellung. Damit läßt sich die richtige Antwort bereits vorab einmal einsehen. Ob die danach dann richtig beantwortete Frage allerdings noch als richtig gewertet wird, ist von den Programmeinstellungen abhängig.

Alle User, die die von eTeacher mitgelieferten Übungen bereits erfolg-

reich absolviert haben (was sicherlich einige Zeit dauern wird), haben die Möglichkeit, die mitgelieferten Übungen zu erweitern und auch komplett neue zu erstellen.

Der hierfür notwendige Editor ist komplett in das Hauptprogramm integriert. Damit lassen sich neue Fragen oder zu übersetzende Wörter/Redewendungen hinzufügen, bis zu fünf Antworten (wovon mindestens eine richtig sein muß) angeben sowie die Aufgabestellung formulieren und einiges mehr. Dieses Kapitel ist aber vorwiegend den fortgeschrittenen Usern zu empfehlen, weshalb ich hier nicht näher darauf eingehen möchte. Über den Menüpunkt Optionen lassen sich alle möglichen Programmeinstellungen vornehmen. Hier können u.a. die gewünschte Programmsprache (deutsch oder englisch), ein Paßwortschutz für die Programmeinstellungen, Verzeichnisse für den Datenexport, verschiedene Lernoptionen, die Soundausgabe (intern, externer Player, per Datatype bzw. AHI oder keine), die Grafikausgabe (Bildschirmmodus sowie Festlegung einer der sehr sehenswerten Landschaftsaufnahmen als Hintergrundbild) sowie die Kommentare für Lob und Tadel einstellen.

Besonders interessant hierbei ist, daß alle Einstellungen in den Tooltypes des Programm-Icons gespeichert werden. Dadurch lassen sich auf Wunsch bestimmte Einstellungen auch ändern, ohne eTeacher überhaupt gestartet zu haben.

Zu allen Programmfenstern ist auch ein kontext-sensitives Handbuch im AmigaGuide-Format abrufbar. Damit lassen evtl. bestehende Fragen zur Programmbedienung ganz leicht beantworten.

Fazit:

eTeacher ist bereits in der ersten veröffentlichten Version ein sehr ausgereiftes Programm. Es deckt so ziemlich alle Facetten ab, die man sich beim Erlernen einer Fremdsprache vorstellen kann. Lediglich für absolute Neulinge der englischen Sprache müßten die Wortschatzübungen wohl noch umfangreicher sein. eTeacher ist (auch aufgrund seiner sehr umfangreichen multimedialen Ausstattung) wohl einzigartig im Bereich der Lernprogramme auf dem Amiga. Bei eTeacher handelt es sich also um ein rundum gelungenes Produkt, daß sicherlich eine große Bereicherung der kommerziellen Amiga-Software darstellt. Mein Fazit lautet daher:

SEHR EMPFEHLENSWERT.

-ab-

Inhalt

1.40 301

Fun & Talk

Interview with W.F.M.H., the publisher of the new language trainer
Electronic Teacher 5.

AB = André Beer

MO = Marcin Orłowski

AB:

Hi Marcin,

W.F.M.H. is well-known in Germany surely only some insiders. Could you tell some more about W.F.M.H., what means the abbreviation W.F.M.H., who stays behind it, what history do you have?

MO:

Those of your readers who used to own Atari 8-bit machines may remember "The Top" demos as well as other games and programs signed by that name. W.F.M.H. is a short for World Federation of Mad Hackers and was founded in 1989 by Marcin Dudar and Miloslaw Smyk as the so called 'informal computer group'. For a few years W.F.M.H. was mostly a demo group, first on Atari 8-bit scene then, in 1992 it shifted towards Amiga programming. Some new people joined in (me included) around that time. Now we have something like 10 members, mostly programmers. In 1996 Andrzej Piasecki has released our final megademo and since then we have been only producing utility software.

AB:

Is the Electronic Teacher (ET) your first commercial publication for the Amiga?

MO:

No, Electronic Teacher is not our first commercial release. We have released many Amiga software systems for both wide range of customers (like polish localization package W.F.M.H. LocalePL, the non-official polish localization standard), as well as dedicated systems, written upon certain orders like: gas-station management system (software only), hard-soft hybrid system for capturing, editing and processing of medical X-ray images and sequences, ordered by local medical clinic. There're plenty of minor projects either released under concept of shareware or just freely available tools. Most of them are available from our internet site, so I'd like to invite anyone interested in

getting the software to drop us a visit.

AB:

Are the eTeacher developers the same like the persons from W.F.M.H.?

MO:

No, Krzysztof Jonko, the main of the Electronic Teacher is neither a W.F.M.H. member nor employee. In this case we are rather the publisher and project coordinators than programmers - Krzysztof wrote the the whole program and the only moment we put our hands on the code was while the release deadline was getting closer and closer and Krzysztof was unable to polish it himself due to some personal reasons.

AB:

How long takes the development of eTeacher until the first release?

MO:

It's hard to say, because there were a few releases of ET before. Version 5 is the first international release anyway, with version for German, Italian and Polish users. It took about 3 years to make the ET look and work as you see it today. And it's still actively developed.

AB:

Please describe in a few words, what are the main features of ET to being the best language trainer for the Amiga?

MO:

Nice you like it so much. I don't know if it's the best language trainer for the Amiga, but I think it's most advanced and universal program of that kind ever. The complete Electronic Teacher comes on CD only (there is no floppy disk version), and contains of over 640MB of various data files (now you know why there's no floppy version. ;-)

AB:

Do you think piracy is a big problem on the Amiga market?

Is eTeacher concerned in this problem?

MO:

Yes, software thieves (don't know why people call them 'pirates') are a big problem (in my opinion it's now bigger than ever). Why? Mostly due to smaller software market. It's not a secret we have not so many active software publishers on the Amiga market. Stealing their products prevents them from getting resources for future work. This is quite simple and obvious relation (I wonder why so many people cannot see it?): creating any bigger product takes a lot of time and resources (mainly financial). Programmers are ordinary human beings - they have to eat, pay bills etc. So they have to be paid, no matter if they work on unreleased project (and any project is unreleased for a long time

before you see it announced and available), that gives no profits or already released one. After the product is released, the publisher wants to recover the costs spent on the development. It takes a while before the product starts to give any income. So if you steal (for instance) our product, we won't get any money from you, even if you like it (by paying to thieves you keep them going!) No money for us, means no costs return, not to mention profits. And I think nobody would like to spend a lot of money and almost a year (as we did working together with Krzysztof on release 5) just for your pleasure w/o any reward. Creating Amiga software is our way to live. By stealing our software you make us losing our money. And that might force us to drop the market, even though magazines will continue giving Electronic Teacher high notes in their reviews (e.g. polish Amiga Magazine gave 5/5 and ACS 8/10). That's very pleasant people appreciate our work and consider our software worth buying. But it would be better if they start to buy it instead of just see it 'worth buying'. Without that the Amiga software market won't start to grow up (and that applies to any Amiga commercial software). Economical aspect is very important for every business. It's as simple as that.

AB:

Will there be any updates for eTeacher in the future?

MO:

Our TODO list is still quite huge, so there's no doubt we would like to make them real. First, the german users will get the free service pack for their English Grammar Handbook. Italian users may expect similar pack for itailan drills. And version 5.3 is planned to be out in the middle of February.

AB:

What are the main improvements planned for the next future?

MO:

It's a secret. Wait and see for yourself ;-)

AB:

Have you further software in development?

MO:

Yes, we are working on a few other software projects, with PalmSuite being most important now. The PalmSuite is the package of Amiga software for connecting, synchronizing and maintaining 3COM's PalmPilot connected organizer. PalmPilot is now the most popular handheld organizer available (with about 60% of market!). As any modern organizer, PalmPilot can be connected to your main machine for data synchronization, new software

upload etc. Up to now, only PC and Mac users could take advantage of getting their PP connected. We plan to change that with the PalmSuite, which among basic features that PC and Mac software offer, will give some unique and advanced things. Take a look (both on PalmSuite and PalmPilot -> it's Motorola CPU equipped and it's MS[-]CE free ;-)

AB:

When will the PalmSuite be released?

MO:

We hope to have it ready for the end of the February '99, but I'd recommend visits to our WWW site (<http://amiga.com.pl/>) from time to time, or to subscribe to our announce ML.

AB:

Will your programs in the future also use higher Amiga configurations like PPC, GFX-cards ect.?

MO:

We find GFX card, FAST RAM and fast CPUs a standard Amiga environment. It does not mean we force you to have it unless really required, but none of our products refuses to work on such machines. PPC can give you the speed boost when used for CPU intensive tasks. Neither eTeacher nor PalmSuite is CPU hungry software, so you wouldn't get any benefits from having a PPC version.

AB:

What do you think about the plans of Amiga, Inc. and the near amiga future?
Is the release of OS 3.5 a step to right direction?

MO:

Hard to say. It depends if we ever see 3.5 and what it would be. After latest AI's releases like mouse pads, watches or other useful things, I don't have much respect for them, but believe me, I'd happily find myself wrong. Personally, myself I would like to see no more such 'wonders' revealed anymore, because it only makes people angry. The same goes for 'official stataments' (with an exception for AI-QNX alliance).

AB:

Can have the NG-Amigas also such a success as the Ultimate Multimedia platform like the A1000 in 1985?

MO:

We all know that hardware solutions available currently for other platforms are now more advanced than slow AGA chipset. But I think there's always a way to beat them, it won't be however as easy as it was in 1985. I hope to see any new Amiga soon (while "new" does not mean only 'with new sticker on the front

panel').

AB:

Would you finally make a generally statement to all ET and Amiga users?

MO:

I'd like to thank all Amiga users for still being Amiga users. I'd like to thank all our customers and Electronic Teacher users for their support. And as the final word I'd say to all: if you don't want your toilet to pop up with "General Protection Fault" requester one day, stay alternative.

AB:

Marcin, thank you for the interview.

-ab-

Inhalt

1.41 501

Press Release

SteuerProfi`98

Steuer Profi 98 is available! Steuer Profi 98 ist verfügbar!

Suggested Retail Price DM 99.00 Empfohlener Verkaufspreis DM 99,00

Update price DM 49.00 Update DM 49,00

Ordering information:

The most convenient method of placing an order is to use our electronic order form located at <http://www.schatztruhe.de/order.html>. You can also send an E-Mail to stefano@schatztruhe.de including your address and the products you wish to order.

Product description

Steuer Profi 98 is a program for calculating the German income tax. Due to different tax systems in each country we cannot recommend the purchase of this product if you are living outside the Federal Republic of Germany.

Bestellinformationen

Ein elektronisches Bestellformular können Sie unter <http://www.schatztruhe.de/bestell.html> abrufen. Außerdem besteht die Möglichkeit eine formlose Bestellung per E-Mail an stefano@schatztruhe.de zu senden. Geben Sie bitte unbedingt Ihre Adresse sowie die gewünschte Zahlungsart an.

Produktinformation

Der Steuer Profi hat sich als Marktführer bei den Steuerprogrammen für den Amiga in den letzten Jahren bestens bewährt. Er bietet die Unterstützung, die man beim Erstellen der Einkommensteuererklärung so dringend benötigt. Nun gibt es endlich die neue, überarbeitete Version des Steuer Profis 98 auf CD-ROM.

Weiterhin auf der CD: Einkommensteuergesetz und weitere Gesetzestexte zum schnellen Nachschlagen; Steuerbögen, hochauflösend als Bilder in verschiedenen Formaten; die komplette Anleitung zum Steuer Profi 98 im PowerGuide-Format sowie das bekannte und beliebte Haushaltsbuch V3.0 zur Verwaltung Ihrer privaten Einnahmen und Ausgaben. Die Eingabe Ihrer Steuerdaten erfolgt bequem am Bildschirm. Um genau zu verfolgen, wo Ihre Eingaben später hingelangen, können Sie sich die zugehörigen Stellen in den amtlichen Steuerbögen auf dem Bildschirm anzeigen lassen. Zu jeder Eingabe hält die 200 KByte umfassende Online-Hilfe konkreten Rat parat.

Der Steuer Profi verarbeitet Einkünfte aus allen sieben Einkunftsarten, Sonderausgaben und außergewöhnliche Belastungen, Kinderfreibeträge, die Sonderregelungen in den neuen Bundesländern und in Berlin. Das Programm berücksichtigt auch die Förderung von selbstgenutztem Wohneigentum mit Erfassung von Baukindergeld sowie viele Spezialfälle.

Die einfache Eingabe ermöglicht eine einfache und leistungsfähige Alternativberechnung für die optimale Ausschöpfung aller Möglichkeiten der Steuerersparnis. Der Kaufpreis ist vollständig steuerlich abzugsfähig.

Der Ausdruck in die amtlichen Steuerbögen ist für den Steuer Profi ein Kinderspiel. Mit den zwei Druckvarianten, dem hervorragenden HQ-Präzisionsdruck sowie dem schnellen Entwurfsmodus, können Sie ohne Vorkenntnisse die Bögen exakt bedrucken.

Weitere Leistungsmerkmale sind die Vorausberechnung von Jahressteuer und Steuerschuld bzw. Erstattungsbetrag bei der Einkommensteuererklärung sowie Arbeitnehmersparzulage bei vermögenswirksamen Leistungen mit ausführlich dokumentierter Ausgabe der Ergebnisse auf Bildschirm, Drucker und Diskette.

Der Steuer Profi 98 aus Stefan Ossowskis Schatztruhe ist natürlich komplett an die neue Gesetzeslage angepaßt und macht Ihre Steuererklärung denkbar einfach.

Stefan Ossowski

--

Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH

Veronikastr. 33 - 45131 Essen - Germany

Phone: ++49-201-788778 Fax ++49-201-798447

mailto:stefano@schatztruhe.de <http://www.schatztruhe.de/>

Inhalt

1.42 302

Fun & Talk

Interview mit Leander von Kraft vom CC Studio

AT = Mario Nitschke

LvK = Leander von Kraft

AT:

Sagt mal, was macht Ihr eigentlich noch so für den Amiga? Eure Themengebiete waren und sind ja noch immer Grafik und Raytracing. Berichtet uns und unseren Lesern mal ein bisschen über Euch!

LvK:

Wir sind zwei junge Unternehmer, und schon seit fast 10 Jahren Amigafreaks. Unser Anliegen war es zu zeigen, daß man auch mit dem Amiga prof. Arbeit leisten kann - nun ja natürlich wollten wir auch Geld verdienen :-)

Unser Spezialgebiet ist die 3D Animation/Visualisierung vorwiegend für Präsentationsvideos, Kinowerbung und CD-Rom/DVD Projekte.

Anfang diesen Jahres haben wir ein Projekt für das ZDF realisiert.

Es handelt sich hier um einen Film mit dem Namen "Drachenland", in dem ein Programmierer ein Advanturespiel gleichen namens programmiert. Diese Spiel wurde von uns in Form von Animationen und Grafiken auf dem Amiga erstellt - denn genauen TV-Start werde ich noch mitteilen.

Zwei Spiele-Projekte für den Amiga liegen noch in der Schublade, lassen sich aber aus Kostengründen nicht realisieren, solange es keine Besserung im Amigamarkt gibt. Weiterhin haben wir Amiga International Inc. unsere Hilfe beim Marketing (z.B. bei TV- und Kinowerbung) angeboten. Doch, da waren wir uns einig, macht es keinen Sinn viel Geld in Werbung zu stecken solange man nichts Neues, wie einen AmigaNG, anzubieten hat. Glaubt man den Versprechungen, so wird aber mit dem neuen Amiga viel Geld für Marketing zu Verfügung stehen.

Wir haben berufliche Erfahrungen mit Amigas, Macs, SGI und natürlich auch

Dosen. Unser Anliegen war es immer möglichst problemlos arbeiten zu können, ohne ständig an den Systemen rumbasteln zu müssen, also bleibt fast nur das typische Amiga-Feeling. Verschweigen will ich aber auch nicht das wir z.Zt. keine neuen Amigas kaufen, da die Grundlage zum zeitgemäßen Arbeiten mit Raytracern in immer weitere ferne rückt. Zu nennen ist hier hauptsächlich Novadesign und Maxon, die ja leider keine neuen Versionen für den Amiga auf den Markt bringen und so einen Teilumstieg auf andere Systeme unumgänglich machen ! Uns bleibt nur die Hoffnung auf einen neuen Amiga (OS 5) und damit die Besinnung der Softwareentwickler, auf den Rechner, der Sie einst "Groß" gemacht hat. Doch es gibt auch Lichtblicke, etwa Eyclight aus Italien, die auch in den schwierigsten Zeiten noch ein durchaus konkurrenzfähiges Produkt für den Amiga entwickelt haben.

AT:

So, ihr habt also für das ZDF eine Animation mit dem Amiga gemacht, was nutzt Ihr da eigentlich für eine Software und wie gut sind Eure Rechner ausgerüstet?

LvK:

Wir nutzen 3 Amigas, einen A4000 & PowerPC604e-200/68060-50, CybervisionPPC 128 MB-Ram... einen A1200 im Tower mit 68060-50, ca.90 MB Ram und der Cyber-Vision64/3D und - last but not least - ein A2000 mit 68040-50 und 64 MB Ram. Desweiteren haben wir natürlich sehr große Monitore (21") sowie viel prof. Hardware wie Scanner, Drucker, Netzwerkkarten, Midiequipment und so weiter. Auch ein G3 PowerMac (350 MhZ) kommt als Grafikworkstation (Photoshop/QuarkXPress) zum Einsatz. Ähh irgend etwas habe ich vergessen - ach ja wir haben auch eine Dose (K6-2 350 MhZ) die natürlich nur als Büromaschine genutzt wird ;-). Im ernst, die Kunden flüchten aus unserem Studio, wenn ich ihnen erzähle das wir keine PC`s, sondern nur Amiga`s haben und das geht natürlich nicht :-)

Als Software nutzen wir hauptsächlich Lightwave in der Version 5.1 mit einigen PlugIns, aber auch Tornado V2 und MaxonCinema V4 Pro kommt gelegentlich zum Einsatz. Nach dem Rendern werden die TIF-Frames (768x576 Pixel) gegebenenfalls mit ImageFX V3.2 (AutoFX) mit Effekten oder Filtern nachbearbeitet und über ein prof. Schnittsystem, eine AVID oder eine FAST 601 auf VHS, SVHS, BetacamSP, DV, DVC-Pro oder 35 mm Film ausgespielt.

AT:

Gibt es auch Animationen bzw. Effekte von Euch, die auch uns Amiga Usern durch das Fernsehen geläufig sind - schließlich werdet Ihr ja keine Werke von Euch im Aminet veröffentlichen.

LvK:

Klassische Werbespots fürs Fernsehen machen wir relativ selten, unsere Schiene sind eher Firmen, die sich mit einem Video oder einer CD-Rom präsentieren wollen. Eine Ausnahme bildetet z.B. die REAL-Supermarktkette (Metro-Konzern) und demnächst auch weitere Ketten wie OBI, EDKA und Metro, für diese gibt bzw. wird es ein eigenes TV-Programm für alle Märkte in Deutschland geben. Dieses Programm wird in Echtzeit per Satelit zu tausenden von Märkten gesendet - und alle Trailer, Spots und Animationen wurden mithilfe des Amigas erstellt.

AT:

Wie sieht die Zukunft aus? Bleibt Ihr dem Amiga treu?

LvK:

Eine gute Frage! Ich kann nur sagen, daß wir immer hinter dem Amiga standen und auch weiter stehen werden, zumindest privat! Die Firma kann nur hoffen, daß wieder Schwung in die Amigaszene kommt und uns damit die Möglichkeit bleibt kreativ und zeitgemäß zu arbeiten. Aber bis der neue NG Amiga im Handel erhältlich ist, müssen wir uns nach weiteren Möglichkeiten umsehen - denn solange können wir nicht warten!

AT:

Habt Ihr in den Medien auch die ganze Geschichte mit dem NG Amiga und OS5.0, sowie QNX verfolgt? Was haltet Ihr davon?

LvK:

Die Zukunft des Amigas liegt uns sehr am Herzen, und deshalb beobachten wir die Medien natürlich sehr intensiv. Meiner Meinung nach ist die Entscheidung zu einem neuen Amiga mit neuem Betriebssystem die einzig richtige, auch QNX als Partner scheint ein wichtiger Schritt zu einem Rechner für das nächste Jahrtausend zu sein.

Weniger gut finde wir, das Amiga (Int.Inc und Inc.) zuerst einen PowerPC-System als Nachfolger ernannte, und nun doch einen anderes Konzept verfolgt. Die Geprellten sind mal wieder die User und Hersteller, wie Phase5 die schon Unsummen in die Entwicklung gesteckt haben. Und hier endet die Kreislauf natürlich nicht, so gab es berechtigte Hoffnungen das z.B. NewTek künftige Versionen von Lightwave auch auf dem Power-Amiga erscheinen würden... .. ganz am Ende kommen dann die User und Firmen wie wir..

Bleibt uns nur noch zu hoffen, daß der neue Rechner wirklich kommt, und das so schnell wie nur möglich. Denn der Amiga hat das Potential eines wirklichen "Multimedia-Spiele-Profi-User-Rechners" zu einem konkurrenzfähigen Preis.

-mn-

Inhalt

1.43 700

AT - Intern

Amiga Times CD-Rom

Pressestimmen

Zur Kölner Messe war es endlich soweit, unsere CD, erblickte das Licht der Öffentlichkeit. Obwohl wir über einen noch größeren Absatz glücklicher wären, sind wir überzeugt, ein erneutes Projekt mitte nächsten Jahres zu starten. Doch wir werden ersteinmal abwarten, wie sich die erste CD verkauft... wenn auch Ihr noch kein Exemplar habt, so habt Ihr die Möglichkeit bei unserem Quiz welche abzustauben oder einfach im Versandhandel eine zu bestellen :-)

Nähere Informationen haben wir ja eigentlich kaum preisgegeben, doch das ändert sich jetzt! Damit auch Ihr noch einen Anreiz bekommt, unsere CD zu erwerben, werden wir Euch genauere Details bekanntgeben. Als erstes sollten wir erwähnen, daß die CD die Vollversion von AmiAtlas 2 enthält und auch ein paar Spezialversionen integriert sind. Neben einigen Musikmodulen, die knapp 30 Megabyte einnehmen und von melodischen Tracks bis Popsongs alles bieten, enthält die CD über 350 MB an Spiele- und Programmdemos, Software für`s Internet und massig Sharewareprodukte gibt es ebenfalls. Und dazu bekommt Ihr über 120 MB Freeware-Vollspiele. Und damit auch unsere Zeitung bei der sache nicht zu kurz kommt, befinden sich alle Ausgaben bis zum August`98 auf der CD, d.h. von 7 Stück im HTML und Guide Format. Hinzugefügt wurden noch zwei Dircetors Cut Versionen (wenn man das so nennen kann), die keiner kennt, da sie nie erschienen sind, sowie die Geschichte der Amiga Times für alle Interessierten Leser.

Zusammenfassung:

Amiga Times (ca. 15 MB)

Vollversion (ca. 2 MB)

Demos - Spiele und Programme (ca. 350 MB)

Internet (ca. 15 MB)

Module (ca. 20 MB)

Shareware (ca. 30 MB)

Sonstiges - Bilder, Tools, Texte (ca. 60 MB)

Spiele (ca. 130 MB)

Die Amiga Times CD gibt es im handel oder direkt bei APC & TCP für 25,- DM! Wie gesagt, wenn die CD gut bei Euch ankommt, steht einem neuen Projekt nichts im Wege und dann könnt auch Ihr Euch daran beteiligen, d.h. mit eigenen Produkten unsere CD unterstützen!

-mn-

1.44 presse

Amiga Times CD-ROM

Pressestimmen

Starmag

FunTime

Amiga Gadget

Amiga Fever

---- Starmag ----

"...Sowohl die Spiele, als auch die Demos und Programme scheinen mir "liebevoll" ausgewählt, es befindet sich nicht jeder zu findende Müll darauf, sondern -erstrecht für eine CD dieser Art- hohe Qualität. Die meisten Programme sind vorinstalliert und starten auf Anhieb.

Wer nach einer neuen CD mit allem rund um den Amiga sucht, wer nicht -zufrieden- des Aminet "mächtig" ist und wer damit leben kann, daß die CD nicht unter dem Logo des StarMag steht (haha...), für den ist die Amiga Times CD keine schlechte Wahl." Chrismän

---- FunTime ----

"...Man merkt schon das man sich bei der Wahl der Software hier sehr viel Gedanken gemacht hat. So ist die Auswahl der Pogramme relativ gut gelungen. Leider gab man sich nicht mehr soviel Mühe den Inhalt vernünftig zu Ordnen. Zu empfehlen ist diese CD-Rom deshalb nur wegen der Vollversion "AmiAtlas" oder der Ausgaben des Magazins. Für regelmäßige Kunden der Aminet Serie ist die CD-Rom dagegen nicht geeignet. Sollte mal eine zweite CD-Rom erscheinen so wünsche ich mir endlich mal ein Inhaltsverzeichnis sowie mehr Komfort beim Starten der Module." Sebastian Brylka

---- Amiga Gadget ----

"...Obwohl es sich dabei um den ersten Versuch der "Amiga-Times"-Macher handelt, macht die CD-ROM einen guten Eindruck. Sie bietet eine bunte Mischung aus fast allen Programmsparten. Soweit ich es getestet habe, lassen sich die Programme direkt von der CD starten, außerdem liegen ja bei vielen Programmen schon von Haus aus Installerscripts bei, so dass es auch hier keine Probleme geben dürfte. Der einzige wirkliche Schwachpunkt ist vielleicht, dass die CD-ROM produktionsbedingt nicht immer auf dem neuesten Stand ist. Trotzdem kann sie mit der Aktualität so mancher "professioneller" Produktion durchaus mithalten und für DFÜ-lose Amiganer kann sie, auch angesichts des Preises, durchaus empfohlen werden."

Stephan Hübner

---- Amiga Fever ----

"...Alles in allem eine CD, die ein solides Stück der Sammlung darstellt. Es ist kein Überflieger, aber zu einem Preis von rund 25 DM doch allen zum Kauf empfohlen, die die Amiga Times mögen und nicht zu viele Aminet-CD`s zuhause haben." Falk Lüke

Inhalt

1.45 004

Aktuell

Open Letter von Jeff Schindler

"Das Amiga OS hatte schon immer dieses gewisse Etwas gehabt, das noch nie von einem anderen Betriebssystem erreicht wurde.

Es ist kompakt, effizient und Multimedia orientiert.

Wie Dr. Allan Havemose oft sagte: "wir haben genau das richtige getan". Und noch heute kann der Amiga besser und schneller arbeiten, als das derzeit dominante Betriebssystem.

Es gab in den letzten Wochen viel Aufregung und auch Bedenken über die Zukunft des Amiga. Mit der Bekanntgabe in Deutschland über unseren Partner QNX und die Präsentation dessen, was diese Komplettlösung leisten kann, haben wir den raschen Weg in die Zukunft eingeschlagen.

Als Amiga Inc. gegründet wurde, war unser Ziel die Entscheidung der bestmöglichen Richtung für Amiga. Wir wollten:

- * die momentane Entwicklungsrichtung fortführen und eine weitere Version des Betriebssystems herausbringen ein komplett neues Team aufbauen, das das Betriebssystem mit den nötigen Features ausstattet, um konkurrenzfähig zu sein.

- * ein Betriebssystem finden, das die gleichen Ideale und den gleichen Geist wie der Amiga hat.

- * Wir sind eine Partnerschaft mit QNX eingegangen, um die neue Amiga-Generation zu erschaffen. Dies heißt aber nicht, daß wir vorhaben, die treue Amiga-Gemeinde und die Amiga-Classic User zu vergessen.

Wir werden weiter daran arbeiten, das OS3.5 zu veröffentlichen, aber ebenso wichtig ist es, mit der Arbeit an dem neuen Betriebssystem beginnen. Wir sind dem Amiga zu einer langen und auf-

regenden Zukunft verpflichtet, genau so wie der Amiga-Gemeinde, die diese hervorragende Architektur am Leben erhalten hat.

Die Arbeit an 3.5 ist in vollem Gange und wurde NICHT eingestellt!

In den letzten Wochen haben wir erkannt, daß das, was wir glaubten von unseren Partnern für dieses Projekt zu bekommen, nicht immer das war, was diese darunter verstanden, uns zu liefern zu müssen.

Wir kommen auf jede einzelne Partnerfirma zurück, die für das OS 3.5 zuständig ist, um sicherzustellen, daß sie genau an dem arbeiten, was unsere Kunden brauchen. Es ist entscheidend, das zu liefern was wir versprochen haben, nämlich eine saubere Komplettlösung.

Einige von euch waren sehr besorgt über die Zukunft von Amiga und unseren Verpflichtungen gegenüber den Entwicklern und der Gemeinde.

Bitte seid versichert, daß eure eMails nicht ignoriert wurden. Wir arbeiten sehr hart an der Vervollständigung der letzten Phase des 3.5, um die Entwickler-Programme und die letzten Spezifikationen mit unserem Partner QNX fertigzustellen. Wir wollen das robusteste und aufregendste Betriebssystem präsentieren, das es je gab. Wir werden es schaffen.

Danke für eure Geduld und Unterstützung. Der Amiga ist auf dem richtigen Weg und wir hoffen, euch bald beides vorstellen zu können - das 3.5 und die neue Amiga Generation.

Verliert nicht den Mut - wir sind kurz vor dem Durchbruch."

Jeff Schindler

General Manager

Amiga Inc.

(Copyright by AMIGA International, Inc.)

Inhalt

1.46 source

Aktuell

Fragen & Antworten

(englisch)

There has been some confusion about the messages I sent out. Since some questions come up again and again, maybe I should try to answer these in FAQ form.

\$VER: Amiga Community Source project FAQ 1.1 (04.01.99)

Q: What do you hope to achieve?

A: Lots of things, but it can be summed up like this: better support for the Amiga, now and in the future.

Q: Are you connected to some Amiga organization?

A: This action was not related to any organization. However, if an organization (such as Team Amiga or the ICOA) picks it up, I would welcome that. Ideally this grows into an Open Source-like movement, such as what exists for Linux (Linux exists because of open source) - but completely aimed at the Amiga. If such a thing were to happen, we would need far more than just uploaded sources to Aminet: we would need revision control systems, and source repositories. I cannot provide such a thing, but maybe an organization such as the ones mentioned above could. It is up to them though.

Q: I'm still working on program "X"! What's the deal?

A: I obviously prefer actively developed software to abandoned software with source!

Q: My source is copyrighted by someone else.

Q: My source is still commercially viable (either on Amiga or another platform).

A: It was never my intention to try to talk anyone out of giving up their copyrights or ownership of their sources. Obviously, many sources cannot be released. However, at least as much source has been abandoned by its author and is now gathering dust. That was the source I was hoping to get released.

Q: Why isn't program "X" included in the list of things I wrote?

A: Either it was uploaded under a different name (email address, actually), or it wasn't on Aminet sets 1-7, or it was in one of the directories mods/, pix/, or docs/.

Q: But I only uploaded a font/keymap/catalog/etc.!?

Q: But I included source!?

A: The mail creation script wasn't all that smart. My apologies if you were targetted incorrectly.

Q: Couldn't you have been a bit smarter in kicking out addresses?

A: There were over 9000 messages. There was no way I could have checked them all by hand.

Q: Why did I get multiple messages?

A: There was a bug in the mail creation algorithm: it didn't deal correctly with case sensitivity. Either that, or you have multiple email addresses.

Q: Is this just aimed at C/C++ programmers?

A: No! Obviously some things will be very hard to port (assembly...), and some languages may not be available on new Amigas, but people may still want to improve your program on current Amigas, and who knows, given enough demand other languages may get ported to new systems as well.

Q: I don't care about future machines!

Q: I intend to port myself to future machines!

A: Porting software to next generation machines is just one possibility.

Sources can be used for a number of things:

It will be able to remove bugs, add features, etc.

It will be able to port those programs to newer OSes (OS 3.5), and different CPUs (such as PowerPC). If the next generation Amiga has an OS that is similar to the current one (and currently this is unknown), it will be possible to quickly port lots of software to it. Source can be recompiled under AROS, giving that platform a boost as well.

Hans Guijt

[Inhalt](#)

1.47 209

Software

Genesis

(Preview)

Vorstellung des neuen TCP/IP Stack`s

Seit Jahren ist der Amiga ja nun schon Internettauglich, doch wie man ins Netz kommt, daß war lange Zeit sehr kompliziert und zeitintensiv. AmiTCP, der erste venünftige TCP/IP Stack, war gerade in der Konfiguration sehr schwer und man benötigte viel Zeit zum einarbeiten, auch die Einwahl ins Net benötigte einiges an Zeit und so kam 1996 dann erstmals eine neue Software auf den Markt - Miami. Dieses Programm löste schon ein kleine Revolution aus, denn binnen Minuten war es konfiguriert und einsatzbereit. Genesis, welches Active Technologies (STFax) entwickelt und von Vaporware vertrieben wird, ist nun der neuste TCP/IP Stack und wir haben uns für Euch schon einmal das Demo angesehen. Die knapp 1.8 MB große

Datei ist relativ schnell runtergeladen, nach dem entpacken und einem Reboot (zur Sicherheit) kann es also losgehen.

Ohne sich mit den HTML Texten zu befassen, startete ich das Installationsscript und nach erfolgreichem installieren startete automatisch das Preferences Programm von Genesis. Nach der Auswahl des Modems, des Wählscripts (ist schon vorgegeben) und der Eingabe der Providernummer, des Passwortes und des Login-ID`s überprüfte Genesis das Modem und siehe da, es war geschafft! Genesis war in gerade mal zwei Minuten fertig konfiguriert und startklar! Nachdem die Installation und die Konfiguration nun endgültig beendet war, fand ich mich auf einer leeren WB-Oberfläche wieder. Ein Neustart und schon startete ich Genesis neu und ein sehr kleines Fenster erschien, ein klick auf "Verbinden" und schon wurde das Wahlprotokoll aufgerufen und nach dem Einwählen ist man auch schon im Internet. Das Ausloggen geschieht in knapp 3 Sekunden - wirklich sehr schnell! Weiterhin zeigt Genesis die Onlinezeit an und man kann somit seine Telefonkosten im Auge behalten. Natürlich enthält Genesis auch ein Prefs-Tool, das man unabhängig vom Programm starten kann und seine Einstellungen ändern kann. Der Verkaufspreis für die Vollversion liegt bei 69,- DM! Einzige Einschränkung im Demo ist, daß nach 30 Minuten Testzeit, die Verbindung automatisch abgebrochen wird!

Fazit:

Genesis ist wirklich gut und vorallem schnell! In unserem Test war sowohl das Einwählen, wie auch das Ausloggen um einiges schneller als bei Miami (Version 3.d) und auch die Konfiguration verlief flott und problemlos. Also hier gibt es wirklich einen guten und auch preiswerten TCP/IP Stack und man sollte nun schon Überlegen, ob man sich vom guten Miami trennt und zu Genesis wechselt ! Welche Feature die Vollversion noch beinhaltet, können wir Euch leider noch nicht sagen, jedoch wollen wir schon in der nächsten Ausgabe uns die Vollversion näher betrachten!

-mn-

Inhalt

1.48 602

Rubriken

Auflösung des letzten Gewinnspieles!

Die Fragen lauteten:

1: Wann bzw. wo erschien die Amiga Times CD zum ersten Mal?

Antwort: Auf der Computer`98 in Köln

2: Welches bekannte Produkt, soll von BlueByte für den Amiga erscheinen?

Antwort: Siedler 2

3: Welche CD erscheint all zwei Monate und beinhaltet das größte

Software/Szene Archiv für den Amiga?

Antwort: (die) Aminet CD (`s)

... und gewußt haben das....

Name Gewinn

Andreas Garthof 1x Biing CD AGA Version

1x Amiga Times CD-Rom

Jean Holzammer 1x Aminet Set 7

1x Amiga Times CD-Rom

Stephan Rupprecht 1x Amiga Times CD-Rom

Jens Geßner 1x Amiga Times CD-Rom

Andreas Schaumlöffel 1x Amiga Times CD-Rom

Andre Beer 1x Amiga Times CD-Rom

Wir wünschen allen Gewinnern viel Spaß bei Ihren Preisen und allen anderen, die teilgenommen haben, jedoch leer ausgingen... gebt die Hoffnung nicht auf, es wird schon bald ein neues Gewinnspiel geben!

Inhalt

1.49 402

AT - Spieleteil

Olofight

Es ist wirklich zur Seltenheit geworden. Wann gab es das zuletzt, daß ein Newcomer ein Spiel für den Amiga präsentiert, welches eine 30 seitige gedruckte Anleitung (farbig) in 3 Sprachen enthält! Für viele Firmen ist dies schon einfach zu teuer geworden, stattdessen gibt es nur ein trostloses Onlineguide mit den wichtigsten Info`s, daß teilweise sogar noch in irgendwelchen Unterverzeichnissen versteckt ist.

Das 10 Disketten umfassende Spiel Olofight wird komplett auf die Festplatte installiert, wobei ca. 10 MB freier Festplattenspeicher erforderlich sind. Nach der Installation kann man Olofight auch sofort starten. Bevor man aber seinen Feinden das Fürchten lehren kann, gibt es noch einen Kopierschutz, der ein bestimmtes Wort, auf einer bestimmten Seite und in einer bestimmten Zeile verlangt. Dazu benötigt man also das Handbuch. Ist auch dies erledigt kann man seinen Namen, sowie die Nummer der Registrierungskarte eingeben. Danach erscheint auch gleich das Hauptmenü. Hier kann man zwischen dem "Story Mode", dem "Survival Mode", einem "Time Attakt Mode", dem "Single Battle", wie auch dem "vs. Battle" wählen.

Doch bevor ich zu den einzelnen Modi's etwas sage, möchte ich Euch kurz die Geschichte zu Olofight erläutern. Ja auch Beat'em Up's haben eine Hintergrundgeschichte, die im Grunde zwar keinen interessieren, aber für ein bestimmtes Flair sorgen. Auf 8 künstlichen Planeten leben die letzten Nachkommen der Menschen. Nachdem sie die Erde verließen und auf den Planet Kobaia umsiedelten, dauerte es nicht lange und dieser Planet wurde durch jahrtausendlange Kriege fast in eine Wüste verwandelt. Also beschloßen die acht Rassen auch diesen Planeten zu verlassen, um auf die acht Planeten zu flüchten die sie selbst geschaffen hatten. Jedoch waren sie immernoch Feinde. Der ehemalige Anführer des Planeten Karn, Thitan, entdeckte, daß von Kobaia eine gewaltige Energie ausgeht und nun schließen sich die acht Rassen doch zusammen um zu verhindern, daß Thitan sich diese Energie zu nutze macht. Damit dies gelingt, gibt es insgesamt 8 (wie sollte es auch anders sein - gibt es in Olofight überhaupt eine wichtige Zahl, die nicht die 8 ist?) mutige Kämpfer, die aber nichts menschliches an sich haben. Genau definieren lassen sich Axis, Arghos, Orks, Necter, Nubium, Hamala, Tychor und Rauger leider nicht und es würde zu weit gehen, sie mit irgendwelchen Tieren oder...äh... Subjekten zuvergleichen weshalb ist es auch gleich lasse. Alle warten mit jeweils 4 Special Moves auf, die meist etwas mit Feuerschlägen oder Feuerbällen zu tun haben oder blitzartig den Kämpfer verschwinden und wieder auftauchen lassen.

Die Modi

Im "Story Mode" spielt man praktisch die erzählte Geschichte weiter, man kämpft gegen alle Feinde und das in einer bestimmten (nicht veränderbaren) Zeitspanne. Der "Survival Mode" zeigt einem, wieviele Computergegner man besiegen kann, bevor die Energie ausgeht, vernichtet man einen Feind, so bekommt man als Preis eine kleine Menge an Energie dazu. Der "Time Attak Mode" ist ein normaler Kampf auf Zeit. "Single Battle" steht für einen

einfachen Kampf gegen den Computer. Bei "vs. Battle" spielt man zu zweit und kann sich mit Freunden gegenseitig spannende Kämpfe bieten, jedoch gibt es kein Turniermodus, daß heißt maximal zwei Spieler können teilnehmen und nach einem Kampf ist auch gleich wieder Schluß und das Hauptmenü erwartet einen.

Gameplay

Das wohl allerwichtigste an einem Prügelspiel ist die Steuerung. Von ihr hängt ab, ob ein Spiel Top oder Flop ist. Aus diesem Grund gibt es oftmals Firmen, die auf besondere Special-Moves oder grafische Leckerbissen verzichten, um sich mehr dem Gameplay zu widmen. Während unseres Testes, ging schon erstmal kein Joystick kaputt oder flog gegen die Wand, was soviel heißen soll, daß man nach ein wenig Übung schnell mit der Steuerung klar kommt. Ab uns zu traten aber auch Zeitverzögerungen auf, die ich mir nicht erklären konnte, so könnte man annehmen, in Zeitlupe zu schlagen oder zu springen. Woran das lag habe ich nicht rausbekommen. Im Einspielermodus wird man einem Nervenzusammenbruch des öfteren sehr nah sein, hier ist jedes Prügelspiel gleich, viel zu schwere Computergegner veranlassen auch hartgesottene Spieler zum vorläufigen Ende eines Kampfes. Oloflight ist hier keine Ausnahme, wenn man sich sicher ist seinen Feind besiegt zu haben, kommt dieser noch mit einem Special-Move und man ist erledigt. Nach 5.-6. Mal geht es einem doch sehr auf den Geist und wer keine Ausdauer hat wird schnell zum Zweispielermodus umsteigen. Hier kann man sich richtig austoben und alle Moves in Ruhe ausprobieren, Sprünge, Salti und Tritte genaustens studieren und dann im Zweikampf anwenden.

Grafik & Animation

Oloflight benötigt einen AGA Amiga, jedoch gibt es keine Grafikkartenunterstützung, und präsentiert sich in vollen 256 Farben. Die Animationen während des Intro's sind toll geraten, jedoch sehr kurz. Im Spiel selbst, bekommt man teils gute teils auch sehr pixelige Bilder zusehen. Der Hintergrund wurde ebenfalls animiert, so sieht man es funkeln oder irgendetwas fliegt vorbei, wenn man also während der Kämpfe auch mal Zeit hat sich den Background anzusehen, wird man keine "toten" Bilder vorfinden. Die Figuren wurden auch gut animiert, Sprünge, Special-Moves, Schläge, Tritte und die Tatsache am Boden zu rutschen/kriechen hat man in Oloflight in vernünftiger Qualität umgesetzt. Den härtesten Konkurrenten Capital Punishment kann Oloflight leider weder durch die Grafik oder die Animationen überbieten. Aber alles in allem kann man zufrieden sein und bekommt als Spieler grafisch gute Kost für sein Geld geboten!

Sound

Soundtechnisch zeigt sich Olofight von einer besten Seiten, neben melodischen Tracks gibt es auch schnelle Rhythmen und abwechslungsreiche Musikkompositionen zu hören, die sich dem Geschehen anpassen. Die Geräuschkulisse ist dagegen von normaler Natur, dumpfe Schläge, sowie Knalleffekte bei Special-Moves sind eigentlich alles, was man da zu hören bekommt. Da die Musik aber im Hintergrund läuft, macht sie dieses kleine Manko wieder weg.

Fazit: The Real Ologram haben ein gutes Beat`em Up als ihr Debütspiel auf den Markt gebracht. Man merkt schon das man sich hier sehr viel Mühe gegeben hat und grafisch hat das Spiel auch einiges zu bieten, doch die Steuerung ist etwas hakelig und gewöhnungsbedürftig. Allein leider unspielbar, es sei denn, man ist Profi bei Beat`em Up`s und zockt kaum andere Spiele. Doch für normale Spieler, die Prügelspiele nur so nebenbei auf dem Bildschirm laufen haben, ist es nicht gerade empfehlenswert. Zu zweit kommt schon mehr zu stande und heiße Kämpfe um die Powerleiste des Gegners sind auch vorhanden, aber Olofight ist nicht der Knaller. Dem bisher ungeschlagenen Beat`em Up Capital Punishment kann Olofight leider nicht die Show stehlen, trotzdem ist es allen zum Kauf empfohlen, die sich an Capital Punishment satt gespielt haben oder eh Fan`s des Genre`s sind. - Gut -

-mn-

Quelle:

The Real Ologram

di Fabrizio Stoduto

Via Epitaffio n°100 P.co Nuovo Mondo

80014 Giugliano

Italy

eMial: ologram@ologram.com

URL: <http://www.ologram.com>

Inhalt

1.50 005

Aktuell

Kein 77,- DM Tomorrow-Tarif für`s Internet mehr!

Schluß mit dem 77,- DM Tomorrow-Tarif! Der Verbraucherschutz hat MobilCom vorgeworfen, daß im Tomorrow-Tarif gegen das allgemein geltende AGB-Gesetz (Allgemeine Geschäftsbedingungen) verstoßen

wurde und der Tarif damit wettbewerbswidrig sei. Aus diesem Grund bietet MobilCom ab sofort keinen Tomorrow-Tarif mehr an und kündigt allen Kunden den Vertrag. Wer schon den 77,- DM Pauschalbetrag bezahlt hat, bekommt das Geld gutgeschrieben - alle anderen brauchen ihn nicht zu bezahlen.

Hier das offizielle Statement von MobilCom/01019Freenet:

"Achtung - 19. Februar '99 - Kündigung - Achtung

Verbraucherschutzverein verhindert 77 Mark-Pauschaltarif!

MobilCom bietet ab sofort Internet FlatRate 6 Pf./Min rund um die Uhr.

Leider müssen wir Ihnen heute mitteilen, daß wir den Tomorrow-Tarif nicht länger anbieten dürfen. Mit dieser Veröffentlichung kündigt die MobilCom Communications- dienste GmbH fristlos den mit Ihnen geschlossenen Tomorrow-Tarif-Nutzungsvertrag aus wichtigem Grund. Entgegen unserer eigenen Überlegung, das Internet in Deutschland billiger zu machen, zwingt uns ein Angriff des Verbraucherschutzvereins e.V. Berlin vom 9. Februar '99 dazu, die FlatRate vom Netz zu nehmen.

In dem Schreiben des Verbraucherschutzverein e.V. Berlin vom 9. Februar '99 wird der MobilCom GmbH vorgeworfen, daß einige im Tomorrow-Tarif gegenüber dem Kunden genutzten Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) gegen das geltende AGB-Gesetz verstoßen und damit wettbewerbswidrig sind. Bei der intensiven Prüfung der gerügten AGB's hat sich ergeben, daß die MobilCom GmbH nahezu alle Beanstandungen ausräumen könnte. Dies ist aber bei der nachfolgend genannten Geschäftsbedingung nicht möglich:

In dem Schreiben heißt es: "Für diesen angebotenen Dienst steht nur eine begrenzte Anzahl von Zugängen zur Verfügung. Aus diesem Grund kann die permanente Einwahl nicht gewährleistet werden."

Es ist uns aufgrund der gewaltigen Resonanz auf das Tomorrow-Tarif-Angebot nicht möglich, jedem einzelnen Interessenten jederzeit einen eigenen Einwahlport zur Verfügung zu stellen und nur dies würde einen permanenten Zugang ins Netz gewährleisten. Da eine Weiterverwendung der bestehenden AGB's mit einer hohen Vertragsstrafe seitens des Verbraucherschutzvereins geahndet werden wird, hat sich die MobilCom Communicationsdienste GmbH entschlossen, die Unterlassungs- erklärung zu unterzeichnen und damit auch den Tomorrow-Tarif mit sofortiger Wirkung vom Netz zu nehmen. Die Unterzeichnung der Unterlassungserklärung hat leider konsequenterweise die fristlose Kündigung des mit Ihnen geschlossenen Tomorrow-Tarif-Nutzungsvertrages zur Folge.

Achtung:

Keinem für den Tomorrow-Tarif freigeschalteten Nutzer wird die 77 Mark Pauschale berechnet. Sollte dies jedoch bereits geschehen sein, wird der Betrag mit einer der nächsten Rechnungen gutgeschrieben.

Für 6 Pfennig pro Minute rund um die Uhr über 01019 01929 im Internet surfen !!

Unabhängig von dieser Entscheidung hält MobilCom an dem Plan fest, das Internet billiger zu machen. Ab sofort können alle Internet-Nutzer im Internet by Call -Verfahren über 01019 FREENET für nur 6 Pfennig pro Minute rund um die Uhr im Internet surfen. "Mit der Tomorrow-Tarif FlatRate haben wir Neuland betreten und aus Gründen, die in keiner Weise vorhersehbar waren, negative Erfahrungen sammeln müssen", sagt Gerhard Schmid - Vorstandsvorsitzender der MobilCom AG, "mit unserem neuen Angebot an die Internet-Community bringen wir zwar kein Äquivalent auf den Markt, aber ermöglichen den Internet-Zugang zu einem ungeheuer günstigen Preis."

(Quelle: service@01019freenet.de)

Inhalt

1.51 401

AT - Spieleteil

N A P A L M

- Der Megatest! -

"clickBOOM wurde mit der Absicht gegründet, die besten Spiele zu veröffentlichen!", dies sagte Alexander Petrovic, Gründer von clickBOOM, 1996 gegenüber einer deutschen Amiga Zeitschrift. Überheblich und doch trefflich, so kann man heute - 1999 - diese Worte einschätzen! Wer hätte gedacht das clickBOOM dieses Versprechen einhalten würde, sicherlich keiner. Doch man hat es uns bewiesen, und das nun schon insgesamt 3 mal. Ob Capital Punishment, MYST oder Quake, alle drei Produkte erhielten Preise und höchste Wertungen und nun versucht clickBOOM mit ihrem neusten Streich an diesen Erfolg anzuknüpfen. Napalm ist, wenn man den Entwicklern glaubt, das beste Strategiespiel für den Amiga. Bedenkt man, daß es seit Jahren keine atemberaubenden Spiele im Bereich Strategie mehr gab, so kann es sowieso nur besser werden. Ausgeliefert wird Napalm auf einer CD-Rom, die knapp 180 MB an Daten enthält, sowie 20 Audio-tracks, die man auch auf einem normalen CDPlayer abspielen kann. Das dazugehörige CD-Booklet ist auch gleichzeitig das Handbuch, es definiert jede Ein-

heit und gibt Aufschluß über spezielle Tastenkombinationen und enthält ein paar Tips. Eine Installation ist notwendig, jedoch werden gerade mal 2 MB Speicher auf der Festplatte benötigt. Nach der Installation muß man vor dem ersten Spielbeginn noch ein paar Einstellungen im Setup-Menü vornehmen. Festgelegt muß werden: die Auflösung (Low, High), die Soundausgabe (Paula oder AHI), das CD Laufwerk und zuguterletzt auch noch die Netzwerkanbindung. Derzeit wird nur ein Spiel über Nullmodem unterstützt, doch schon bald soll man auch via IPX Network und TCP/IP Protocol spielen können. Zum Schluß stellt man noch extern einen geeigneten Screenmode für Napalm ein, wobei auch Grafikkarten unterstützt werden und dringend empfohlen sind!

Der Krieg kann beginnen!

Nach dem Doppelklick auf das Napalm-Icon bekommt der Spieler neben den Logo's der Entwickler und dem Titelbild noch einen Schriftzug mit dem Namen des Spieles zu sehen, ein animiertes Intro gibt es leider nicht.

Darauf hat man anscheinend zugunsten der Musik verzichtet. Das Hauptmenü empfängt einen, mit gerade mal 4 Optionen: Campaign (Spiel starten), Load (laden), Network (via Netzwerk spielen) und Quit (Ende). Voller ungeduld wird sofort ein neues Spiel gestartet, doch bevor es endlich in die Schlacht geht, kann man noch entscheiden ob man die Kontrolle über die Guten (Menschen) oder die Bösen (Roboter) übernehmen möchte. Die erste Wahl fiel auf die Guten. Die UEDF - United Earth Defense Forces trotzt mit insgesamt 50 unterschiedlichen Einheiten, die von einer kleinen Infanterie bis zum "Napalm Strike" (totale Zerstörungsbombe!) alles zu bieten hat. Um fair zu bleiben, hat auch die "Robot Forces" 50 verschiedene Einheiten, die ebenfalls kein Pardon kennen und vom Flammenwerfer bis hin zur "Nuke Missile" (einmal genutzt, schon liebgewonnen!) alles in petto haben. Der Bildschirm von Napalm ist in drei Bereiche unterteilt worden, da gibt es einerseits oben links eine Uhr, rechts außen die Kontrollleiste und das Schlachtfeld, welches den restlichen Platz einnimmt. Die Kontrollleiste beinhaltet neben dem Logo des Teams (was bei einem vorhandenen Radar zu einer kleinen Karte wird) und der Creditanzeige, auch die jeweiligen Gebäude und deren Produktionen. Zur Einführung in die Steuerung und der Umgebung gibt es die ersten beiden Mission. Doch wenn man denkt hier erstmal ruhig das Gelände zu durchqueren, ist dies total falsch. Die ersten Feinde lassen nicht lange auf sich warten und die Kämpfe (wenn auch nur in sehr kleiner Form) können beginnen. In Mission 2 soll man schon anfangen Gebäude zu zerstören, doch wer etwas schlauer ist, läßt einfach einen Ingenieur das feindliche Gebäude besetzen und schon ist der Sieg errungen. Ab Mission 3 ist aber schon strategisches Vorgehen erforderlich, das Hauptgebäude gilt es zu schützen und neue Gebäude,

wie Produktionsanlagen, Stromversorgungen oder Radare zu errichten. An das nötige Kleingeld kommt man durch den Abbau von Öl, hierzu stehen dem Spieler Transporter zur Verfügung, die sich über einer Ölquelle zu Fördertürmen ausbauen. In einer Raffinerie kann man dann das gewonnene Öl zu Geld machen. Positiv ist, daß die Ölquelle (zumindest beim Test) unerschöpflich ist und man sich um die Credits keine Sorgen zu machen braucht. Die Missionen sind sehr unterschiedlich, manchmal erreicht man nur durch eine totale Vernichtung aller feindlichen Einheiten das nächste Level, oder man bekommt direkte Aufgaben zugewiesen, wie zum Beispiel die Zerstörung bestimmter Gebäude (Mission 4 = Beseitigung des gegnerischen Radar's). Bei Napalm hat man sich auf kein bestimmtes Gelände geeinigt, so daß man in Wäldern, in der Wüste oder aber auch auf eisigen Landschaften seine Mannschaft zum Einsatz schickt. Endlich hat man auch einmal die Umgebung ins Geschehen mit einbezogen, so kann man Bäume als Unterschlupf nutzen (was die Feinde gerne tun und dann aus dem Hinterhalt angreifen und man garnicht gleich erkennt, von wo die Schüsse eigentlich kamen), durch Canyon's fahren, sich hinter Bergen verstecken oder Einheiten dort sammeln lassen. Das macht das Spiel doch etwas realistischer. "Commander, wo sollen wir hin?"

Die Steuerung der Einheiten ist sicher das wichtigste, gehorchen die eigenen Truppen den Anweisungen nicht mehr, ist die Schlacht schon von anfang an verloren. clickBOOM hat sich hier sicherlich an einigen PC Spielen orientiert, so findet man schon eine gewisse Ähnlichkeit vor. Durch ein einfaches klicken mit der linken Maustaste auf eine Einheit oder ein Gebäude, erhält man die Kontrolle darüber. Der Mauspfad wird fortan zu einem kleinen Pfadenkreuz, wenn dieser grün blinkt, kann man seine Einheiten in Bewegung setzten. Fährt man mit dem Mauszeiger über einen Feind, so wird dieser rot und man kann durch ein normales klicken einen Angriff in die Wege leiten. Endlich gibt es auch die Möglichkeit Aktionen auf mehrere Einheiten zugleich auszuüben. Man kann nämlich ein großes (oder kleines, je nach Anzahl der Einheiten) Fenster über die vorhandenen Truppen ziehen, läßt man dieses danach los, so werden alle Einheiten, die sich in diesem Fenster befinden, aktiviert. Das ist schon sehr vorteilhaft, wer sich noch an Dune2 erinnert, wird wissen, wie unhandlich es war jedes Fahrzeug einzeln zu steuern. Bis zu 18 Einheiten kann man mit einem Mal auf diese Art und Weise "Befehle zukommen lassen". Die Steuerung ist sehr einfach, jedoch erscheint es manchmal unlogisch, welche (Um-)Wege die Truppen einschlagen, um an das gewünschte Ziel zu kommen. Weiterhin fiel uns im Test negativ auf, daß ab und zu die Einheiten nach einem Mausklick nicht aktiviert werden, so daß man mehrere Versuche starten muß. Das ist insbesondere ärgerlich, wenn man z.B.: einem Panzer eine Kampfanweisung gegeben hat, danach die Fußtruppen

plazieren möchte, diese aber nicht auf den Mausclick reagieren, dafür aber der Panzer seine Position verläßt. Sieht man von diesem kleinen Bug mal ab, so ist es doch erstaunlich, wie selbständig und flexibel die Einheiten sind. Sie greifen automatisch Feinde an, was sehr nützlich ist wenn man nicht mitbekommt das sich der Gegner nähert. Ist ein Feind in die ewigen Jagdgründe geschickt worden, so greifen die Truppen von allein den nächsten Gegner an, der sich in unmittelbarer Nähe befindet. Das ist vorallem gut, wenn man circa 15 Einheiten ein Gebäude vernichten läßt - kein Schwindel, man benötigt recht viele Einheiten um ein Gebäude zu zerstören. Das liegt daran, daß der Gegner die Gebäude andauernd reparieren läßt und nur wenn an die 6-7 Raketen und unzählige Panzerschüße gleichzeitig ihr Ziel treffen, ist die Gebäudeeinheit des Gegners in kürzester Zeit geschlagen - und nach dessen Zerstörung sich sofort dem Nächsten widmen. Hier wird dem Spieler etwas unter die Arme gegriffen, was sich auf das Spielgesehen positiv auswirkt. Um Produktionen auszuführen, reicht es schon, wenn man auf das jeweilige Gebäude klickt und danach das Produkt auswählt. Die Steuerung ist also weder neu, noch großartig überarbeitet worden, doch im Sinne des Spieles hat man sie gut umgesetzt. Was bringt es einem schon, wenn in brenzlichen Situationen erst mehrere Mausclicks zum Ziel führen - hier ist Schnelligkeit gefragt. Großes Manko ist aber - wie auch im Demo - das Scrolling! Obwohl man die Geschwindigkeit des Scrollens einstellen kann, bzw. entscheiden kann ob automatisch gescrollt werden soll, sobald der Mausfeil den Bildschirmrand erreicht oder nicht, ruckelt es einfach viel zu sehr und ist auch zu langsam. Das automatische Scrollen ist auf jedenfall anzuraten, damit ein einigermaßen schneller Spielfluß gegeben ist.

Grafische Umsetzung

Wenn man die besten Spiele veröffentlichen will, muß alles stimmen und dazu gehört auch die Grafik. clickBOOM beschert uns hier eine Spielgrafik in einer isometrischen Ansicht, wie man es von "UFO-Enemy Unknown" kennt. Gebäude und Einheiten sieht man nicht aus der Vogelperspektive, sondern eben im ISO-Stil. Diese Ansicht wird unterlegt durch auftauchenden Flugzeuge die Fallschirmspringer "abwerfen", Raumschiffen, die vernichtende Strahlen aussenden, "farbenfrohen" Explosionen, qualmenden Fabriken und einem tollen Umgebungsdesign. Vernichtet man ein Gebäude, so zerfliegt es in viele Einzelteile, die leider auch die eigenen Einheiten vernichten können, aber grafisch gesehen, ist es einfach nur fantastisch dargestellt. Bäume, Schluchten, Felsen, Brücken, zerfallene Häuser und Klippen, an die die Wellen nur so ranschlagen (leider nicht animiert) werden uns ebenfalls geboten. Um das alles aber in vernünftiger Qualität genießen zu können, sollte man schon eine Grafikkarte besitzen und das Spiel bei einer Auflösung von 640x480 Pixeln laufen lassen. Wer keine Grafikkarte besitzt, wird die eben genannte Auflösung nur in Zeitlupentempo spielen können und gezwungener-

maßen auf die 320x240 Variante umsteigen. Diese ist schnell, aber auch sehr grob-pixelig und da sich das Sichtfeld (=Schlachtfeld) auch verkleinert, wird Napalm dadurch unübersichtlich. Bei einer 640x480 Auflösung bekommt man volle 256 Farben Screens (bei 320x240 übrigens auch) zu sehen und man könnte denken, ein PC-Spiel gleichen Genre`s vor sich zu haben, d.h. es gibt kaum einen Unterschied. Hier kann sich clickBOOM selbst auf die Schulter klopfen, bei Napalm wurde ganze (grafische) Arbeit geleistet, die es vorher in keinem Strategiespiel gab! Einzig und allein die Fußtruppen scheinen etwas zu pixelig zu sein.

Flotte Märsche sind hier fehl am Platz,

düstere und stürmische Musik erwartet den Spieler stattdessen und die kann wirklich gefallen. 20 Audiotracks gibt es in Napalm, doch leider hat man es noch nicht hinbekommen, diese auch richtig ins Spiel einzubauen. Die nötige AHI Unterstützung fehlt derzeit und so gibt es nur über den Paula-Chip "Musik", die sich jedoch auf Geräusche und Sprachsamples beschränkt. Somit gibt es weder während des Titelbildes, noch im Hauptmenü irgendwelche Musik zu hören. Im Spiel selbst, findet man nur Schußgeräusche, Explosionen, Schreie oder Kommandos vor. Dadurch wird es im Bezug auf die musikalische Untermalung recht langweilig. Da Napalm während einer laufenden Mission aber nicht nachläßt und somit die CD nicht im Laufwerk verlangt, kann man sich die Musikstücke (50 Minuten Spieldauer) auch in einem normalen CDPlayer anhören! Bleibt nur zu hoffen, daß schnellstens die AHI Unterstützung erscheint, damit man sich die Musik auch über den Computer zu Gemüte führen kann und sie somit etwas Missionsbezogener wird.

Die Hardware

Ausschlaggebend für den ganzen Spaß ist aber die Hardware. Ein bisschen Power muß man unter Haube haben, ansonsten wird das Vergnügen nur von kurzer Dauer sein. Das Spiel läuft zwar, laut clickBOOM, ab einem AGA Amiga mit 68020, 16 MB Ram, HD und CD Laufwerk, doch ist ein 68030 Prozessor (060 empfohlen!), wie auch 32 MB Ram und eine Grafikkarte wärmstens anzuraten. Eine spezielle Version für PPC Besitzer wird es nicht geben!

Fazit: clickBOOM hat es wiedereinmal geschafft und Strategiefan`s erhalten endlich einen würdigen Dune 2 Nachfolger! Vergesst die neidischen Blicke auf PC-Spiele wie Command & Conquer oder WarCraft, jetzt gibt es NAPALM! Tolle Explosionen, umfangreiche Missionen, Unmengen von den verschiedensten Einheiten und Missionen, selbstdenkende Truppen (die auch ohne Aufforderung die Basis verteidigen und kämpfen) und die düstere bis stürmische Musik machen es einem wirklich schwer, den Computer wieder auszuschalten! Auch wenn es noch kleine Bugs gibt und die Netzwerk- und Soundunterstützung unvollständig ist, so kann man NAPALM trotzdem schon fast als Droge bezeichnen, von der man einfach nicht mehr loskommt. Dieses Spiel ist fantastisch und kann eigentlich

nur eine Wertung erhalten: Sehr Gut!!! und bekommt dazu noch den AT Award

-mn-

Quelle:

PXL Computers

box 969

31 Adelaide ST. East

Toronto M5C 2K3, Ontario

Canada

[Inhalt](#)

1.52 600

Workshop

HTML Seiten selber gemacht

Leider gibt es den zweiten Teil unseres Workshop`s erst in der nächsten Ausgabe der Amiga Times. Da wir in den letzten beiden Monaten sehr viel zu tun hatten, haben wir kurzerhand entschlossen, noch keinen zweiten Teil zu veröffentlichen, schließlich benötigt so ein Kurs auch eine Menge Zeit, die wir leider nicht hatten:-), damit er umfangreich und vor allem nützlich ist. In der nächsten Ausgabe der Amiga Times, gibt es ihn aber und wir werden Euch genau erklären, wie man Tabellen programmiert und Grafiken schnell und leicht erstellt!

-mn-

[Inhalt](#)

1.53 006

Aktuell

Amiga mit neuem Präsidenten,

"AMIGA kündigt neuen Präsidenten und Entwicklungspläne an
San Diego, Kalifornien. 26. Februar, 1999 - In San Diego, Kalifornien trafen sich die Repräsentanten von AMIGA Inc. und AMIGA International. Sie erarbeiteten in einer Reihe von Konferenzen die Details von Technik,- Strategie- und Marketingplänen, um eine Produktreihe von neuen auf AMIGA basierenden Computern für das nächste Jahrtausend herauszubringen.

AMIGA ist eine herausragende Gelegenheit, die jetzt ergriffen werden muß oder sonst für immer verloren ist, sagte Collas. Der AMIGA ist ideal für Internet-

fertige, kundenorientierte digitale Applikationen der Zukunft. Amiga ist ein Name, mit dem die Welt Anwenderfreundlichkeit und ein beachtliches Preis-Leistungsverhältnis assoziiert. Diese Philosophie werden wir in unserem New-Generation-Konzept mit einbeziehen. Dies ermöglicht Produkte, von hand held Internet-Geräten bis hin zu High-End-Grafik-Arbeitsplätzen, was den Anwendern hilft, anstatt sie zu frustrieren.

Collas, ehemaliger Senior Vice President von Amiga's Mutterfirma Gateway, wird Amiga als eine komplett eigenständige Tochterfirma agieren lassen und Amiga, Inc. sowie Amiga, International, Inc. in die neue Amiga Firmenstruktur integrieren. Durch seine Führung wird es der Firma ermöglicht, ein kurzfristiges Entwicklungsprogramm auf die Beine zu stellen.

Amiga plant die weltweite Veröffentlichung von Next-Generation-Produkten vor Beginn des nächsten Jahres. Detaillierte Produktpläne werden veröffentlicht und einige der strategischen Partner werden während des nächsten Sommers bekanntgegeben. Geplant sind derzeit zur Veröffentlichung ein Entwickler-System, eine Internet-Gerät und ein low-cost Heimcomputer in der Tradition des Amiga 500, der in den späten 80ern und frühen 90ern den Home-Computer-Markt dominierte. Das Entwickler-System wird mit einer Software-Development-Suite für low-cost-Entwicklung auf der neuen Plattform erhältlich sein.

Jeff Schindler, verantwortlich für die Produkt-Strategie bei Amiga, plant die neue Amiga-Produktpalette. Die Amiga-Gemeinde hat unglaubliches auf einer Plattform geleistet, die seit acht Jahren kein offizielles Update erhalten hat, sagt Schindler. Sie verdienen ein System, daß es ihnen ermöglicht, ihre Talente voll auszuschöpfen.

Amigas Verwaltungssitz in San Diego wird in Kürze noch eine Software-Entwicklungsabteilung einrichten. Die Leitung hat Dr. Allan Havemose, Vize Präsident von Engineering in San Jose, Kalifornien. Das Silicon Valley Team wird in den nächsten Monaten sehr schnell expandieren, um in Verbindung mit dem Real-Time Neutrino Betriebssystem von QNX Software Systems Ltd. revolutionäre Amiga Multimedia Software zu entwickeln.

Petro Tyschtschenko wird weiterhin als Geschäftsführer von AMIGA International, Inc. tätig sein. Er wird eine entscheidende Rolle in der Führung der Amiga-Gemeinde durch die Übergangsphase zur neuen Amiga-Architektur innehaben. Tyschtschenko sieht die neuen Pläne als Wiedergeburt des Amiga und als eine aufregende Reise in die Zukunft.

Für weitere Informationen über Amiga und Produkte von Amiga, schauen Sie bitte auf unsere Webseiten: www.amiga.de" (Quelle: AI & AInc.)

Inhalt

1.54 007

Aktuell

Offener Brief an die Amiga Gemeinde

8 Februar 99 ein historischer Tag.

Er erinnerte mich etwas an die Atmosphäre, als 1985 der erste Amiga der Welt-öffentlichkeit in New York vorgestellt wurde.

Diesmal wurde eine Vision geboren: Der Computer soll als ein vertrauter Teil in den Alltag mit einbezogen werden.

Es ist nun fast 2 Jahre her, daß Gateway Amiga übernommen hat. Viele kennen mich als ungeduldigen Menschen und können erahnen, wie schwierig die Zeit von März `97 bis zum 8. Februar war. Eine Periode in der zu wenig mit der Amiga Gemeinde kommuniziert wurde, zu wenig Öffentlichkeitsarbeit und zu wenig über Visionen, Missionen und Zielsetzungen gesprochen wurde.

Aber liebe Amiganer, ich kann Euch nur versichern, daß dies sich in den nächsten 6 Monaten gewaltig ändern wird. Unter der technisch versierten Leitung eines absoluten Profis wird Amiga in die Zukunft geführt. Jim Collas, Senior Vice President Produkt Development & Management von Gateway, Inc. hat sich entschlossen seine bisherige Position aufzugeben und sich voll und ganz unserem geliebten AMIGA zu widmen. Dabei werde ich an seiner Seite mit meiner ganzen Energie dazu beitragen, daß wir die gesetzten Ziele erreichen. Unsere Mission ist: Es wird eine revolutionäre und starke Systemarchitektur und Arbeitsoberfläche für Multimedia Computer und digitalen Informationsanwendungen entwickelt, die leicht in die Geräte von Endverbrauchern eingebaut werden können, was einen innovativen Internet Service ermöglicht.

Ohne den Mund zu voll zu nehmen, werden wir dieses Jahr Mitte November die Architektur und das Betriebsumfeld des neuen Amigas vorstellen können.

Wir werden bis dahin gemeinsam Pressekonferenzen abhalten, die die Öffentlichkeit über unsere Zielsetzung unterrichten sollen. Neben dem neuen revolutionären Amiga Betriebssystem arbeiten wir selbstverständlich auch an der existierenden Plattform und werden den schon oft versprochenem Upgrade 3.5 von unserem derzeitigem Amiga Betriebssystem schnellstmöglich realisieren. Erste Details können wir in St. Louis, USA, vorstellen und hoffen, die ersten Betriebssystem-Pakete 3.5 im Sommer dieses Jahres ausliefern zu können. Ich selbst werde mich um dieses Projekt kümmern und gemeinsam mit Haage & Partner die Realisierung durchführen. AMIGA International, Inc und Amiga, Inc. werden als geschlossenes Team unter der Leitung von Jim Collas die Computerwelt erobern. Und Sie, liebe Amiganer werden ein Teil davon sein. Helfen Sie mit un-

sere Ziele zu erreichen. Jim Collas wird sich in den nächsten Tagen mit einem offiziellen Statement über die geplante Organisation, Vorgehensweise und Zielsetzung unseres Unternehmens an Sie wenden.

Es wird eine spannende Zeit, und es ist für mich und meine Mitarbeiter eine Ehre wieder einmal als Pionier für eine neue Computergeneration Wegbereiter sein zu dürfen, so wie wir es damals bei Commodore waren.

Lang lebe unser geliebter Amiga und unsere Gemeinde.

Ihr Petro Tyschtschenko

02.03.1999

Inhalt

1.55 205

Software

CyberGraphX v4

CyberGraphX hat sich als Standard bei Amiga Grafikkarten durchgesetzt und ist mittlerweile bei der Version 4.0 angekommen. Geliefert wird das Programm auf einer CD Rom. Es befinden sich zwei Installer auf der CD. Einmal einer der die alte Software updated und einer der eine komplette Neuinstallation durchführt. Ich habe zuerst das Update installiert. Es verlief sehr schnell und machte keine Probleme. Wenn man eine Neuinstallation startet, kann man per De-Installer die alte Version von Cgfx von der Platte entfernen lassen. Leider brach dieser frühzeitig mit einer Fehlermeldung ab. Da merkt man, das man sich hierbei zumindest nicht die Mühe gemacht hat.

Ok. Die Neu-Installation geht auch ziemlich ohne Probleme von statten. Für die Umgebungsvariablen werden die Fachbegriffe ausführlich erleutert. So kann man schon vorab seine persönliche Einstellung durchführen. Neu ist das Commodity, das für die Umgebungsvariable und den Programmmerkmalen zuständig ist. Das Prefs Tool CGXMode hat jetzt Voreinstellungsmöglichkeiten eine Liste für gängige Monitortypen, die zur Auswahl stehen. Jedoch würde ich vorschlagen, sich aus Sicherheitsgründen die genauen technischen Daten aus dem Handbuch zu schreiben.

Leider gab es keine Geschwindigkeitssteigerung, sodaß man sich mit den Vorgängerversionen zufrieden geben kann. Wer sich jedoch noch später eine neue Grafikkarte zulegen will, kann bedenkenlos zugreifen. Unterstützt werden folgende Grafikkarten:

* Cybervision 64

* Cybervision 64/3D

- * Cybervision PPC
- * Inferno
- * Picasso II
- * Picasso II+
- * Picasso IV
- * Piccolo
- * Piccolo SD 64
- * Retina BLT Z3
- * Spectrum 28/24

Geplant sind die Unterstützung von BVisionPPC von Phase5. Leider wird bei den PPC Systemen der AGA Chipsatz nicht mehr unterstützt.

Wer seine Software CyberGraphX fähig machen will, kann dies mit dem mitgelieferten Developer Kits tun. Sonst findet man noch auf der CD die Malprogramme PPaint 6.4 (AMINET 21) und XiPaint 4.0 (AMINET 26) die man ebenfalls auf Aminet CDs findet.

Fazit:

Wer mit den alten Versionen zufrieden war, der sollte auch bei denen bleiben. Eine Neuanschaffung lohnt sich nur, wenn man eine neue Grafikkarte kauft. Ich hatte mir von CyberGraphX 4.0 etwas mehr erwartet. Im großen und ganzen hat sich nicht viel getan, so daß ich nur sagen kann - Gut - !

Preis: 49 DM

Update: 29 DM (originale Disketten werden benötigt, sowie Registriernummer)

-sbh-

Quelle:

Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH

Veronikastr. 33 - 45131 Essen - Germany

Phone: ++49-201-788778 Fax ++49-201-798447

mailto:stefano@schatztruhe.de <http://www.schatztruhe.de/>

Visit our Web site and join our mailing-list.

Inhalt

1.56 206

Software

SuperViewII Productivity Suite CD

SViewII ist ein Programm, das für den Zweck entworfen wurde, jede Art gängiger Bitmap-Grafiken so schnell und komfortabel wie möglich darzustellen, zu konvertieren und zu bearbeiten.

Schnell soll in diesem Fall nicht nur schnell in der eigentlichen Anzeige, sondern auch im Aufruf und in der Bedienung des Programmes bedeuten. Höchstmögliche Flexibilität wird durch ein eigenes modulares System, bestehend aus der superview.library, den SViewObjects, SViewDrivers und SViewOperatoren, erreicht.

Diese Intentionen resultierten in einer Reihe von Features und Optionen, die einen zur Verfügung stehen, wenn man SViewII nutzen und auf seinem System installiert:

- zusätzliche Tools und Anzeiger, wie: - SuperViewPalette
- SuperSlide
- CyberSlide
- WinSlide
- lizenzierte "SuperView-Library" (siehe Verzeichnis SuperViewLibrary)
- intensive Nutzung vieler spezieller OS V2.04+ und V2.1+ Fähigkeiten
- Unterstützung vieler OS V3.x+ und AGA-Grafik Features, wie z.B. Unterstützung von "interleaved BitMaps"
- Unterstützung externer Dateiformat-Libraries (SViewObjects):
- IFF-ACBM - Windows, OS/2 BMP - PNM (PBM, PGM, PPM)
- IFF-ILBM - JPEG (JFIF v6) - IMG (GEM Graphics)
- IFF-DEEP - PhotoCD - WPG (WP Bitmaps)
- IFF-FAXX - TIFF - MacPaint MAC
- IFF-PBM - PCX - EPS (Header/PS)
- IFF-RGB8 - Atari Degas - C64 (Koala, Doodle)
- IFF-RGBN - Spectrum ZX - TIM
- IFF-RGFX - XWD - FBM
- IFF-YUVN - Windows Icon - CDR-Previews
- QRT/POV Raytrace - Mac PICT-2 - SGI
- SVG - Targa - Pictor/PCPaint
- SunRaster - UtahRLE - PNG
- CVP (passphoto) - Amiga Icons (WB/Magic/New)

sowie alle OS3-Datatypes

und 24 Bit DataTypes (über picture.datatype V43).

Viele Formate mit 24 Bit-Support.

Liest XPK- und PP20-gepackte Daten über Unpack.svobject.

Schreibt C-Sourcecode im Chunky/RGB-Format.

Unter Zuhilfenahme externer Programme von Dritten können außerdem die folgenden Formate nahtlos eingebunden werden:

Dateiformat ben. Programm außerdem ben. Support für

- AMF MetaView (ILBM)
 - DXF/AutoCAD (tm) MetaView (ILBM)
 - FIG AmiFIG (Postscript)
 - oder: MetaView (ILBM)
 - CGM GPlot (Postscript)
 - oder: MetaView (ILBM)
 - IFF-DR2D MetaView (ILBM)
 - IFF-DRSD MetaView (ILBM)
 - Limbo Limbo 4.0 (PNM)
 - Postscript (TM) Ghostscript -
 - WPG-Vector MetaView (ILBM)
 - WMF MetaView (ILBM)
 - Unterstützung von Peripheriegeräten (DEVICE-Zugriffs-SVObjects):
 - Scanner (scanner.device von ScanQuix)
 - Printer (printer.device/TurboPrint/Studio)
 - Unterstützung externer Displaytreiber (SVDivers):
 - ECS - AGA - EGS7
 - OpalVision - Retina - CyberGraphX
 - PicassoII - Merlin - Picasso96
 - AGA/RTG Window
 - Unterstützung externer Operatoren (SVOperators):
 - Dither24Bit - 24BitToHAM - HilbertDither256
 - ExtractRed - ExtractGreen - ExtractBlue
 - XOR - ExtractGrayScales - TopToBottom
 - LeftToRight - Rotate - Scale50
 - AnyTo24Bit - Crop - CallPNM
 - OptimizePalette - RotateFree - PaletteDither
 - Blur - Sharpen
 - plus die folgenden von Steve Quartly:
 - SQBentley - SQTiling - SQThreshold
 - SQOilPaint - SQMosaic - SQEmboss
 - SQSlicing - SQDiffuse - SQContrast
 - SQSharpen - SQBlur - SQDeep_Press
 - SQMotion_Blur - SQHighPass
 - "Screen-Grabbing" bis 24 Bit
 - Commodity (auf Wunsch)
 - ARexx-Ports (auf Wunsch)
 - AppIcon (auf Wunsch)
 - AppMenu (auf Wunsch)
-

- AppWindow (auf Wunsch)
- Clipboard Lesen und Schreiben
- Unterstützung von Devices (wie z.B. Scannern)
- Lokalisierung für OS V2.1+
- AmigaGuide-OnLine-Hilfe für OS V2.04+ (asynchron + lokalisiert unter 2.1+)
- detaillierte Konfiguration per Config-File, Cli-Optionen und Workbench-Tooltypes ("Merkmale")
- Grafische Benutzeroberfläche (GUI) für Workbench-User (auf Wunsch)
- Konvertierung der unterstützten Datei-Formate ineinander
- Informationen über die eingeladenen Grafiken per Requester, wählbar per GUI-Menü
- und mehr

Und durch die SVOjects für IFF-ILBM, IFF-ACBM, IFF-YUVN, IFF-DEEP, IFF-PBM und IFF-RGB8:

- Verwendung der "iffparse.library" zum Lesen und Schreiben
- Lesen und Schreiben von 32 Bit Viewmodes (OS2 CAMG) und AGA 8 Bit Colormaps (OS3 CMAP)
- intelligente CAMG-Chunk-Ersatzroutine (falls CAMG unterstützt wird)
- und mehr

Grafikkarten-Unterstützung:

Jede bedeutende Amiga-Grafikkarte wird durch einen oder mehrere SVDriver unterstützt, für jene verfügbare Emulationssoftware. Lediglich einige ungewöhnliche RGB-Port-Adapter und seltene Framebuffer werden nicht unterstützt.

Fazit:

Wer viel mit exotischen Bildformaten zu tun hat kommt um SView nicht herum. Aber auch sonst hat SView viel zu bieten, die Bildbearbeitungsmodule sind zahlreich, sehr gut und vor allem schnell. Auch die Tools sind gut, damit hat man dank PPC Unterstützung den schnellsten Bildanzeiger für alle Formate. SView bindet auch die externe Programmpakete Xpk, Ghostscript und MetaView auf Wunsch nahtlos mit ein. Das SView sich so präsentiert wie der User es wünscht ist eine gute eigenschaft. Die CD ist mit 25 MB alles andere als voll, dafür befinden sich aber auch Keyfiles für die Datatypen akJFIF,akPNG und aktTIFF mit auf der CD. - Empfehlenswert -

-sk-

Quelle:

Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH

Veronikastr. 33 - 45131 Essen - Germany

Phone: ++49-201-788778 Fax ++49-201-798447

mailto:stefano@schatztruhe.de <http://www.schatztruhe.de/>

Visit our Web site and join our mailing-list.

Inhalt

1.57 208

Software

CandyFactoryPro

Beim ersten Start von CandyFactory erscheint ein Bildschirmmodus-Requester. Dort wählt man einen Modus, der mindestens 326x300 Pixel Auflösung bietet. Grafikkartenbesitzer sollten einen 16bit oder 24bit Modus wählen, um in den Genuß der True-Color Effekte zu kommen. Unter Verwendung von 8-bit Bildschirmmodi, werden die 24bit Daten zum Anzeigen heruntergerechnet und gerastert dargestellt.

Wählt man jetzt eine Graustufenmaske, nach Möglichkeit eine mit geglätteten Kanten, über das Projekt-Menu "load mask" (Lade Maske), so kann der Spaß schon beginnen. Nach dem die Datei ausgewählt wurde, läßt CandyFactory die Maske scannen und zum Bearbeiten vorbereiten.

Eine weitere Möglichkeit ist, einen Text, bestehend aus Vektorfonts, einzugeben. CandyFactory verwendet dazu die Compugraphic Fonts, wählt man aus dem Projektmenü den "Add Text" (Text hinzufügen), so kann man dies realisieren. Nachdem dies durchgeführt wurde, zeigt CandyFactoryPro eine Version des Bildes oder des Textes, noch ohne Schattenberechnung, an. Wenn man die 24bit Option aktiviert hat, wird das Projekt mit Anti-aliasing Effekt angezeigt. Im Materialfenster kann man jetzt Schattenwurf oder Reflektionen aktivieren.

Jetzt ist alles prepariert, sodaß mit dem Hinzufügen der Spezialeffekte begonnen werden kann.

Fenster Menü:

Material Ändert Materialeinstellung

Lichtquelle Ändert Lichtquelleneinstellung

Inner Abschrägung fügt abgerundete Ecken dem Objekt zu

Schattenwurf fügt einen Schattenwurf dem Objekt zu

Glühen fügt einen Glüheffekt dem Objekt zu

Bumpmap fügt eine Bumpmap hinzu

Farb-Texture fügt farbige Texturen hinzu

Bild-menü:

Invertiere Maske Invertiert Objekt-/Hintergrundmaske

Render Bild Rendert Bild

Lösche Bild löscht das Bild

Einstellungsmenü:

Bildschirmmodus Wählt Bildschirmmodus

Echtzeit Echtzeitberechnung aktiv

Pfad Programmpfad Einstellung

Sichere Einstellung speichert aktuelle Einstellungen

Projekt Menü:

Neues Projekt Öffnet ein neues Canvas_Fenster

Öffne Projekt Öffnen oder Hinzufügen eines Projektes

Schreibe Projekt Sichert Projekt auf Festplatte

Text hinzufügen Erstellt anti-aliasing Text

Lade Maske Lädt das Quellbild der Maske

Sichere Maske Sichert Maske

Sichere Bild Sichert die Kreation

Sichere Alpha Sichert Bild transparent

FUNKTIONSÜBERSICHT

Quellmaterial:

- Graustufen Grafikmaske mit oder ohne Kantenglättung (antialiasing),

in Abhängigkeit mit dem von Ihnen gewünschten Ergebnis.

- Oder fügen Sie einen Text mit antialiasing Effekt direkt vom Programm aus ein.

Ein vom Benutzer wählbarer CG-Font (Vektorfont) mit variabler Größe und

Position, Buchstabengröße, Fettschrift, horizontale und vertikale

Ausrichtung, Kursivstellung, Rotation

Verfügbare Effekte (Auszug):

- Schattenwurf (Lichtquelle), variable Position und Distanz

(Echtzeitberechnung)

- Material-Einstellungen (Objekte und Hintergrund)

Schatten, kein Schatten oder spiegelnd (Noise oder Spiegel-map)

Variable Objektfarbe, Farbaufhellung oder Schärferegulierung,

Ambiente-Farbe

- Innere Abschrägung:

Variable Breite, Höhe, Weichzeichnung, Schärfe (Spline basierend)

Emboss oder Carve-Aussehen

- Weich auslaufende Schatten (in Echtzeit bewegbar inkl. Lichtquelle).

Variabler Glättungsgrad, Intensität, Farbe, Distanz zum Objekt

(in Echtzeit)

- Glüh Effekt:

Normal oder verstreut

Variable Größe oder Weichzeichnungsgrad, Intensität, zentrierter oder

über Ecke Farbverlauf

- Unebene Texturen (Objekt oder Hintergrund)

Noise basierend (normal, fraktal, Turbulenz oder Fraktal-Turbolenz) oder

von einem zusätzlichen Graustufenbild.

- Farbige Textur

Hinzufügen einer farbigen Texture zum Objekt oder zum Hintergrund

Variable Größe und Position

Echtfarbmodus (Truecolor):

- Echtzeit Lichtquellenbrechung in 24bit bei gleichzeitigem Nutzen von Objekt-Schattenwurf/Reflektion + Farbtextur + Abschrägung + Antialiasing, Schatten, Glüh-Effekt, Hintergrund-Schatten/Reflektion + unebene Texturen (nur PPC)
- Echtzeit 24bit nach 8bit Konvertierung plus Dither im 8Bit oder AGA-Modus
- optimierte Berechnungsroutinen für PPC und 68xxx
- überarbeitete Schattenweichezeichnung, Echtfarb Schatten und Aufhellungen
- überarbeitete Reflektionseffekte, Bi-Linear Interpolation verhindert "Klötzchenbildung".
- optimierte Bumpmapping-Effekte, mehrfach Berechnung glättet kleine Bumpmaps
- Farbwertneuberechnung von 2 bis 256 Farben, mit oder ohne Error-Diffus Dithering.
- Option den Hintergrund mit dem Farbwert 0 für Transparenzeffekte auszutauschen.
- speichern von 24bit Echtfarbbildern
- speichern einer 8bit Alphamaske für den Einsatz in einer Bildbearbeitungssoftware.
- Laden/Speichern/Zusammenfügen von Objekten

Fazit:

Leute die Webseiten, Computerspiele oder Videotitel erstellen, benötigen oft Logos oder Buttons. Meist nimmt man dann ein Malprogramm oder einen Raytracer zu Hilfe. Beide Programmarten sind recht einarbeitungs-intensiv, es ist nicht mal so eben ein Schriftzug getraced oder ein Logo gepixelt. Da schafft Candy abhilfe! Denn mit Candy ist ein Logo sehr einfach und auch schnell gemacht. Dank hochoptimierter PPC-Unterstützung sind fast alle Effekte in Bruchteilen von Sekunden berechnet, viele sogar in Realtime. Da kommt gar nicht erst "Kaffee-trink-Stimmung" auf, sondern man kann nach Herzenslust loslegen. Aber auch ohne PPC ist die Pro-Version erheblich schneller als die Freeware-Version aus dem Aminet. Auch sonst hat sich einiges getan, gegenüber dem Freewareprodukt, daß Beste ist, das man jetzt endlich Texte direkt einfügen/-geben kann und die Schriften und den Hintergrund mit einer Textur überziehen kann. Die CD ist mit 325 MB gefüllt, wovon 45 MB sehr schöne Fonts sind und 47 MB Hintergrund-Texturen. Es ist also alles auf der CD drauf was man braucht um Logos zu

erstellen. Leider hat die Version 1.02 noch einen kleinen Fehler. Sie benötigt einen ASSIGN auf Elastic Dreams! Hat man Elastic Dreams nicht bzw. das Demo nicht installiert, reicht ein Eintrag in die User-Startup Datei aus (assign ElasticDreams: "Grafik:CandyFactoryPro") und schon funktioniert es wieder! Das kommt wohl daher, das Elastic Dreams und Candy Factory Pro die selben Load und Save Module benutzen. - Empfehlenswert -

-sk-

Quelle:

Thomas Ferst Amiga Hard & Soft

Köpenicker Str. 11

15537 Gosen b. Berlin

Tel: 03362/820097

Fax: 03362/882988

eMail: ferst@t-online.de

telefonische Bestellung 18.00 - 21.00 Uhr

Inhalt

1.58 304

Fun & Talk

Petro Tyschtschenko zum NG Amiga und der Zukunft!

Obwohl wir uns schon in der letzten Ausgabe mit Petro Tyschtschenko unterhalten hatten, waren die vergangenen beiden Monate sehr Ereignissreich, in Bezug auf Amiga. Aus diesem Grund haben wir noch einmal mit ihm gesprochen und er hatte auch einiges zu sagen, doch lest selber...

AT = Amiga Times/S. Ben Hassine

PT = Petro Tyschtschenko

AT:

Wie schätzen Sie selber das TV-Interview bzw. den allgemeinen TV-Aztritt von Amiga in der WDR Computer Corner ein?

PT:

Ich bin garnicht zufrieden gewesen. Erstens war die Vorbereitung von seitens WDR wirklich stümperhaft. Man wollte vom WDR aus, erfahrene AMIGIANER mit dem schnellsten AMIGA einladen, aber einen Tag vor der Sendung mußte ich erfahren das die angesprochenen, alle kurzfristig absagten. Man hat mich dann am Nachmittag vor der Sendung gebeten, mich selbst um Leute zu kümmern, die zeigen was so unser AMIGA kann... Das war viel zu kurzfristig und ich bekam auch nur Absagen, mit Auß-

nahme des Kölner Teams. Auch für Herr Sen war die Zeit zu kurz und er hat es mit seiner Mannschaft nicht geschafft über Nacht das System zum Laufen zu kriegen....Naja, das Ergebnis haben Sie ja gesehen....und das man mich nicht zu Wort kommen ließ und noch was herausgeschnitten hat.....kam dann noch dazu.

AT:

Sind schon jetzt neue TV-Ereignisse geplant?

PT:

Ich werde mich weiterhin für Publikationen stark machen, vorallem wenn jetzt neue Produkte kommen....

AT:

Herr Tyschtschenko, wie kam es dazu, das Amiga Int, Inc. einen neuen Präsidenten erhalten hat, was war ausschlaggebend ?

PT:

Ich meine, es war unbedingt notwendig einen kompetenten Manager über die beiden AMIGA Firmen zu setzen, der die Politik maßgeblich beeinflusst und Direktiven gibt. Das war ja schon zu Commodore Zeiten so üblich. Ich habe natürlich auch eine ganze Menge dazu beigetragen, um diesen Prozess in Gang zu bringen, da, wie Sie wissen in den letzten 24 Monaten von Seiten der Entwicklungsabteilung überhaupt nichts passiert ist.

AT:Wie weit ist das OS 3.5 fertiggestellt ?

PT:

Das OS 3.5 ist jetzt mein Projekt. Ich habe vor vierzehn Tagen endlich den Vertrag unter Dach und Fach gebracht und Haage & Partner hat ja bekanntlich auch schon ohne Vertrag, auf eigenes Risiko, vieles entwickelt. Wir sind vom 11. bis 14 März 99 in St. Louis, USA, und werden dort die neue Oberfläche vorstellen.....Im Juni 1999, soll dann das OS 3.5 in den Handel kommen. Preisvorstellung für den Enduser incl. MWST 99.50 DEM.

AT:

Was macht Amiga OS 5.0 ? Ist man schon sehr weit fortgeschritten ?

PT:

AM OS 5.0 arbeitet Dr. Allan Havemose in San Jose. Dort soll die neue Entwicklungsabteilung beheimatet werden und man ist zur Zeit fleißig am Einstellen. Das OS 5.0 wird wirklich im November 1999 auf dem Markt sein.

AT:

Wie sieht es mit dem derzeitigen Stand der neuen Amigas aus ?

Wird es schon bald Fotos, Infos etc. dazu geben ?

PT:

Wir werden in den nächsten sechs Monaten eine ganze Reihe von Pressekon-

verenzen abhalten um so die Öffentlichkeit über unsere Pläne und Aktivitäten, über die neuen Möglichkeiten und Perspektiven ausführlich informieren. Dann wird es natürlich auch PR Unterlagen geben.

AT:

Denken Sie, das es noch dieses Jahr neue Amigas geben wird ? Gerüchten zufolge, soll es ja einen neuen Homecomputer, eine Internet-Maschine, wie auch ein Entwicklersystem geben, wenn ja, was werden sie ungefähr kosten?

PT:

Über Preise kann man heute noch nicht sprechen. Es wird sicher im Sommer 1999 das OS 3.5 auf den Markt kommen für unsere existierenden Plattform. Aus USA hat man mir gesagt, daß die NG im November 99 auf dem Markt kommen soll und im September bereits vorgestellt wird. Warten wir es ab.

AT:

Was wird sich mit der Führung von Jim Collas ändern ?

PT:

Eine ganze Menge. Wir werden unter seiner Leitung zu einer ganz neuen Firmenstruktur auflaufen...Unsere Umsatzerwartungen sind enorm und da kann man natürlich nicht so strukturiert weiter agieren. Es wird einen völlig neuen Organisationsplan von der Aufbauorganisation her geben. Wir werden zu einer Gesamtorganisationseinheit verschmolzen, mit Finanz-Personal-Presse-Marketing-Vertriebs-Entwicklungs-etc. Abteilung. Wir werden in einer einzigen WEBSEITE, die Verantwortung dafür wird bei mir liegen, nach außen agieren. Wir werden aggressiv mit Superprodukten den Markt angehen und ich bin sicher, AMIGA wird ein tolles comeback haben....

AT:

Ich bedanke mich bei Ihnen für das Interview !

-sbh-

Inhalt

1.59 203

Software

AmigaTools 8

Auf der Amiga Tools 8 befinden sich ausgesuchte und vorinstallierte Programme aus allen Bereichen, inklusive Radarfallen Datenbank Deutschland und große web Clipart Sammlung.

Inhalt der Amiga Tools 8 :

Boot Tools 8 MB
CD Tools 2 MB
Commodities 4 MB
Datenbank 19 MB
Demoversionen 26 MB
Disk Tools 7 MB
DOPus Tools 2 MB
Grafik Tools 45 MB
Grafikkarten Tools 5 MB
Hardware Tools 8 MB
Kommunikation 18 MB
Spiele 178 MB
Uhren 2 MB
Virus Tools 5 MB
Workbench Tools 37 MB
Webmaster Tools 8 MB
www Cliparts 145 MB

Fazit:

Alle Programme sind von der CD startbar, sollte ein Programm mal nicht starten wollen, weil einem z.B. ein Font fehlt, braucht man nur das Assign-CD Script ausführen. Wer schon viele Aminet CD`s hat, wird kaum was neues finden, aber man kann hier alles testen ohne es installieren zu müssen. Wer gelegentlich mal ein wenig zu schnell unterwegs ist, wird in der Radarfallen Datenbank informiert wo die Werder Fan`s gerne stehen. Die Web Clipart Sammlung ist sehr schön und umfangreich. Da findet man fast 80 fertige Design`s mit allen was man für eine Homepage braucht. Und auch jede Menge Hintergründe, Pfeile, Borders, Schalter, Linen und Objekte, um seine Homepage mit Grafiken zu verschönern. - Gut-
-sk-

Quelle:

Thomas Ferst Amiga Hard & Soft
Köpenicker Str. 11
15537 Gosen b. Berlin
Tel: 03362/820097
Fax: 03362/882988
eMail: ferst@t-online.de
telefonische Bestellung 18.00 - 21.00 Uhr

Inhalt

1.60 403

AT - Spieleteil

Vorwort

Tja, es ist schon fast ein Wunder. 3 volle Reviews können wir Euch in dieser Ausgabe präsentieren. Neben dem Beat`em`up Olofight, daß von den Newcomern The Real Ologram als Debütspiel zu begeistern versucht, haben wir uns auch Eat the Whistle angesehen. Eine Fußballsimulation mit Speedballelementen, viel Spaß, aber auch mit einigen Manko`s. Doch der absolute Knaller, den wir Euch diesmal vorstellen, ist der Strategiehit von clickBOOM - NAPALM! Wie uns clickBOOM mitteilte, heißt das Spiel nun nicht mehr Napalm - The Crimson Crisis, sondern einfach nur Napalm. Schuld daran ist clickBOOM selbst, denn sie vergaßen, den Untertitel (The Crimson Crisis) mit in das Spiel, sowie auf das CD Cover einzubauen. Doch das nur zu Euer Information.

Wenn man die Ankündigungen in den Medien verfolgt, so erwartet uns dieses Jahr eine ganze Menge an toller Software. Eine Foundation-Missions-CD soll es geben, der TombRaider-Clone Claws of the Devil soll in Kürze fertig sein und ein unbekanntes Label nach dem anderen probiert sich auf dem Amigamarkt - oft mit Erfolg! Sind wir also gespannt und freuen wir uns auf die nächsten Monate, in denen uns ein Spieleregen (oder -regen) erwarten dürfte!

-mn-

Inhalt

1.61 36

Abschlußwort

Das war es auch schon wieder, zu sagen gibt es diesmal nicht sehr viel, geredet und geschrieben wurde ja genug in dieser Ausgabe. Wir hoffen sie hat Euch gefallen und Ihr schaut in zwei Monaten wieder bei uns vorbei, denn dann stellen wir Euch den Avi-Player moovID vor, führen wenn es alles klappt schon mal das Max Rally Rennspiel probe und werden Euch viele Informationen rund um den Amiga geben. Obwohl wir auch bei Ausgabe 10, dreimal das Erscheinungsdatum verschieben mußten, nehmen wir uns ganz fest vor, Ausgabe 11 (sprich 2/99) pünktlich zu veröffentlichen, und das soll genau am...

29.04.1999 erscheint Ausgabe 2/99 der Amiga Times

... geschehen!

Bis dahin verbleibe ich im Namen der AT - Redaktion, mit freundlichem Gruß, Euer Mario!!!

1.62 212

Software

AtéoBussystem und Pixel64 im Test

Testrechner:A1200 im Micronik Infnitiv I Tower, Blizzard 1230/IV 50 Mhz
+ 40 Mhz FPU, 2 MB Chip Ram, 16 MB Ram, 2 GB HD, SCSI 2 Controller,
14" VGA Monitor

Die Palette der Erweiterungen für den Amiga 1200 ist groß geworden: Mittlerweile gibt es eine Vielzahl von Grafikkarten, Soundkarten, Netzwerkkarten und vieles mehr. Die damit notwendig gewordene Aufrüstung des Rechners um ein Zorro-Board ist für viele immer noch unerschwinglich, so daß es viele vorziehen mögen, nicht nachzurüsten. Doch damit soll nun Schluß sein. Atéo Concepts aus Frankreich hat ein neues Bussystem auf den Markt gebracht, das speziell für den A1200 entwickelt wurde und zudem äußerst preisgünstig ist. Der "Atéo-Bus" ermöglicht seinem Besitzer die Nachrüstung von Grafik-, Sound-, Netzwerk- oder Turbokarten, sowie diverser anderer Peripherie. Man könnte den "Atéo-Bus" auch als "Zorro-Board des kleinen Mannes" bezeichnen, denn nun ist es für A1200-Besitzer möglich, mit geringem finanziellen Aufwand von Erweiterungskarten zu profitieren, die ein Busboard benötigen. Im Lieferumfang des Atéo-Bus sind neben dem Board mit 4 Slots, einem Adapter zum Anschluß an den Amiga und einer Controllerkarte auch noch eine Installationsdiskette und ein Handbuch enthalten. Das Handbuch ist derzeit nur in englischer und französischer Sprache verfügbar, eine deutsche Version ist in Arbeit. Da Atéo Concepts keine halben Sachen machen will, haben sie noch eine eigens entwickelte Grafikkarte beigelegt, auf die wir später noch eingehen werden.

Die Installation vor dem Einbau

Die von Atéo Concepts mitgelieferte Installationsdiskette enthält neben einer Picasso96-Emulation und den Atéo-Bus Startdateien auch noch ModePro, ein Tool zur Änderung des Screenmodes für Spiele und Programme. Bevor mit dem eigentlichen Einbau der Hardware begonnen wird, installieren wir die Software. Über das vorhandene Script verläuft die Installation schnell und problemlos. Nachdem dann noch der nötige Screenmode eingestellt worden ist, kann mit dem Einbau fortgefahren werden.

Der Einbau

Der Atéo-Bus wurde in einem Micronik Infnitiv I Tower (nicht II) getestet, so daß der Einbau bei anderen Gehäusen anders verlaufen mag. Nachdem alle stromführenden Kabel und Schutzvorrichtungen entfernt wurden, setzen wir den Atéo-Bus erst einmal zusammen. Der Controller wird über zwei 50polige Kabel an

das Busboard angeschlossen, danach wird an den Controller der beiliegende Adapter angeschlossen, damit das System überhaupt mit dem A1200 betrieben werden kann. Dieser Adapter beinhaltet außerdem einen Anschluß, der dem des Motherboards gleicht. Über diesen kann dann auch die Turbokarte weiter genutzt werden. Leider stellte sich heraus, daß es im Micronik-Tower zu Platzproblemen kommt. Besitzt man nämlich eine Turbokarte mit SCSI-Controller, wie unser Testrechner, so muß diese gezwungenermaßen etwas "gebogen" werden, damit sie in den vorgesehenen Platz hineinpaßt. Wenn der SCSI-Controller auch noch zusätzliches Ram enthält, so muß man sich entscheiden zwischen dem SCSI Controller ohne Ram oder der anderen Variante, bei der man den SCSI Controller komplett wegläßt. Sicherlich sollte nicht unerwähnt bleiben, daß das Atéo-Bussystem für den Atéo-Tower konzeptioniert wurde und es somit keine Garantie gibt, auch im heimischen Tower den notwendigen Platz vorzufinden. Wer aber nicht ängstlich ist und sich einen internen Umbau zutraut, wird eine passende Lösung finden. Der nächste Schritt ist die Stromversorgung, die nun nicht mehr über das Motherboard erfolgt, sondern über das Atéo-Bussystem. Das Micronik-Netzteil (Sky Hawk) hat einen achtpoligen Hauptstecker, der für die Versorgung des Motherboards zuständig ist. Dieser wird nun jedoch an ein Verteilerkabel angeschlossen, das die Anschlüsse P8 und P9 enthält, die dem AteoBus den Strom zuführen. Sowohl der Controller als auch das Motherboard (das über den alten Floppy-Power-Anschluß Strom erhält) werden ebenfalls durch das Netzteil beziehungsweise einem Abgang des Netzteiles mit Strom versorgt. Alle dazu notwendigen Kabel sind vorhanden, so daß es keine Probleme geben dürfte. Obwohl sich der Einbau vielleicht kompliziert anhört, ist er sehr einfach und wird durch das Handbuch sehr genau erklärt. Zum Schluß wird noch die Pixel64-Grafikkarte in einen Bus-Slot gesteckt und der Monitor an den externen Port der Karte angeschlossen.

Die Pixel64-Grafikkarte

Atéo Concepts bietet im Zusammenhang mit dem Atéo-Bussystem auch eine dazugehörige Grafikkarte, die Pixel64. Mit 2 MB Grafik-Ram und dem Cirrus Logic GD5434 Grafikchip ausgerüstet, kann sie die Workbench in 800x600 Pixel darstellen und das bei 16 Millionen Farben in 24 Bit Qualität. Die Pixel64 ist komplett Picaso96 kompatibel und arbeitet sowohl mit Programmen, wie auch mit Spielen fast immer zusammen. Jedoch gibt es auch Probleme, so weigert sich die Grafikkarte einige Modi anzunehmen. "ModePro", welches der Installationsdisk beiliegt, kommt hier zum Einsatz. Mit diesem Programm konnten wir einige Bildschirme auf den der Grafikkarte umlenken, jedoch mussten wir feststellen, daß Freewaretools, wie zum Beispiel "NewMode" (im Aminet erhältlich) leichter zu bedienen sind und schneller zum gewünschten Ziel führen. Aber auch hier konnten wir nicht jedes Programm dazu begeistern auf den Pixel64 Modi umzuschalten und somit gibt es keine Mög-

lichkeit ältere Spiele und Programme zu nutzen. Wenn man auf diese Software aber nicht verzichten möchte, muß man nur den Bildschirm wieder auf Pal/NTSC umstellen und den Monitoranschluß von der Grafikkarte entfernen und an den Motherboard Port anschließen. Bei RTG unterstützender Software und bei Programmen die auf der Workbench laufen, gab es dagegen überhaupt keine Probleme. Überzeugen konnte uns die Pixel64 durch einen schnellen Bildaufbau, sauber dargestellte Grafiken und dem Preis-/Leistungsverhältnis. Gerade mal 690 FF (ca. 200 DM) kostet sie und ist somit um einiges günstiger, als ihre Konkurrenten. Für Amiga 1200 User, ohne Grafikkarte, wird sich diese Investition auf jedenfall lohnen.

Die Leistung = AGA vs. Pixel64

Der Bootvorgang verlängert sich nach dem Einbau geringfügig, daß liegt daran, das nicht das Motherboard sofort angesprochen wird, sondern erst das Atéo-Bus. In der Statuszeile der Workbench kann man nun erkennen, daß der Grafikspeicher zugenommen hat, was den angenehmen Effekt nach sich trägt, nun in den Genuß eines schnelleren Bildaufbaues zu kommen und die Grafiken in bis zu 16 Mill. Farben erstrahlen zu lassen. Die Leistung des Bussystems ansich konnten wir leider schlecht testen, schließlich ist es ja nur "ein Board mit Steckplätzen" für Erweiterungen, weshalb wir uns verständlicherweise mehr mit der Leistung der Pixel64 beschäftigt haben. Da viele User sich nun auch verstärkt mit der Präsentation im Internet befassen, haben wir dies zum Anlaß genommen und hier eine ganze Reihe von Versuchen durchgeführt. Die Grafikanwendung PPaint 7.1, erwies sich als sehr nützlich und arbeitete mit der Pixel64 hervorragend zusammen. Nachdem wir uns nun einige Grafiken erstellt hatten, bearbeiteten wir diese mit einigen Programmen, wie ArtEffect2.6 oder Candy030/FPU. Auch hier konnten wir eine deutliche Leistungssteigerung gegenüber dem AGA Chipset beobachten. So war die Verarbeitungszeit schneller und das Ergebnis qualitativ besser. Auch die Browser, zumindest Voyager und AWeb, nutzen die Power der Pixel64, und die kreierte WebSite war im Vergleich zum AGA Chipset optisch schöner zu betrachten. In diversen Textanwendungen bemerkten wir ebenfalls eine Steigerung der Geschwindigkeit und die Qualität der Bilder konnte uns auch überzeugen, obwohl das Endergebnis (der Ausdruck) vom jeweiligen Drucker abhängt und in keinsterweise von der Grafikkarte beeinflusst wird, ganz klar. Neben den Anwendungen sorgte die Pixel64 auch bei Spielen für ein besseres Bild, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Foundation, Myst und das erhältliche Demo von Napalm waren nur einige Spiele, die wir mit der Pixel64 erprobten und unser Fazit war eindeutig positiv. Schnellerer Spielfluß, "Full-Motion-Video" Animationen in besserer Qualität (und vorallem schnell) und auch eine gewisse Farbtiefe waren zu verzeichnen. Das Intro von Foundation bzw. Myst lief im Vergleich zum AGA Modus fast doppelt so schnell ab und sah

natürlich auch besser aus. Wie schon erwähnt, waren wir von der Leistung der Pixel64-Grafikkarte begeistert und können nur jedem empfehlen, diese Karte bei einem Kauf des Atéo-Bussystems mitzubestellen. Wer sich dazu entschließen sollte, erhält beide Produkte zu einem vergünstigten Bundlepreis.

Fazit

Das Atéo-Bussystem ist eine preiswerte und empfehlenswerte Erweiterung für den Amiga1200. Die 4 Bus-Slot`s, die neben der Grafikkarte auch mit Ethernet-, Sound- und Controllerkarten unterstützen, bieten den A1200 Usern nun endlich die Freiheit ohne großen Aufwand ihren Amiga zum High-End Rechner auszustatten. Ein umrüsten auf A4000, wegen der Erweiterungen, bleibt uns Amiga1200 Besitzern nun erspart und da Atéo-Concept`s an weiteren Karten für das Bussystem arbeitet, ist dies keine schlechte Investition. Einzig und allein die Tatsache das es im Tower zu Platzproblemen kommen kann (jedoch arbeitet man derzeit an technischen Lösungen für andere Tower), spricht nicht so ganz für das Atéo-Bus. Ansonsten konnte es uns aber überzeugen und ist somit auf jedenfall zu empfehlen. Das Atéo-Bussystem kostet 1390 FF, umgerechnet ungefähr 400 DM und wenn man sich für ein Bundle Paket entscheidet, bekommt man das Atéo-Bus + Pixel64 Grafikkarte für 1990 FF (ca. 570 DM). Den deutschen Vertrieb übernimmt Seidel-Software.

-mn-

Technische Details:

AteoBus:

- * Maximale Transferrate: 9.3 MB/s
- * 68k und PPC Kompatibel
- * kein DMA
- * 4 schnelle Slots für Grafik-, Controllerkarten ect.
- * unkompatibel mit ZorroII und ZorroIII

Pixel64:

- * Cirrus Logic GD5434 (64 bits) Grafikchip
- * Pixel Uhr: 135 Mhz max.
- * 2 MB Grafik-/Videospeicher (max. 4 MB)
- * 24 Bit Auflösung: 800 x 600 in 60 Hz + Alpha Channel
800 x 600 in 85 Hz
- * 16 Bit Auflösung: 1024 x 768 in 75 Hz
- * 8 Bit Auflösung: 1280 x 1024 in 75 HZ
- * arbeitet mit DPMS
- * Videoausgang (Analog:rot, grün, blau)
(TTL: H-Sync, V-Sync)

Inhalt

1.63 200

Software

ScanQuix 4

Scannen ist beliebter den je, gerade wer im Bereich "Internet" tätig ist bzw. sein möchte, kommt um das Scannen kaum herum. Was ein Scanner ist oder was bei einem Scanvorgang passiert, brauche ich sicher keinem näher erläutern - das ist hinlänglich bekannt. Doch der beste Scanner nützt einem nichts, wenn die Software ihn nur mittelmäßig unterstützt. Beim PC ist dies kein Problem, hier liegt jedem Scanner das nötige Programm bei, doch der Amiga hält nur wenige alternativen bereit. Im Aminet gibt es da zum Beispiel ScanTek (Shareware), BetaScan, ScanCenter oder CyberScan. Wir haben uns jedoch das kommerzielle Produkt "ScanQuix" angesehen, daß derzeit in der Version 4.0 erhältlich ist. Ausgeliefert wird ScanQuix (folgend mit SQ abgekürzt) auf einer einzigen Diskette, die die nötigen Treiber, sowie das Programm enthält und eine gedruckte Anleitung. Wichtig ist aber, daß SQ für verschiedene Scanner ausgelegt ist, so daß man sich je nach Scanner für eine bestimmte Version entscheiden muß. Zu kaufen gibt es SQ für Mustek Paragon, Epson, Canon und HP Scanner. Unser Test wurde mit einem Mustek Paragon 1200SP durchgeführt. Das Programm verlangt einen Amiga ab OS3.0 mit Festplatte und mindestens 6 MB Ram!

Scannen - sofort und unkompliziert!

Vor dem Start von SQ, muß man sich den Scannerprefs witemen. Hier wird der Scanner eingerichtet und der benötigte Treiber ausgewählt. Einfach und schnell geht dies und man kann sich mit dem eigentlichen Programm befassen. Nachdem man die Wahl getroffen hat, eine bestehende Datei zu laden bzw. einen neuen Scanvorgang vorzunehmen, bekommt man das jeweilige Window angezeigt. Wir starten mit einem neuen Scanvorgang. Ein Fenster wird geöffnet, in dem man alle nötigen Einstellungen vornehmen kann, wie zum Beispiel den Modus wählen, ob nun Grau, Farbe oder ein Text/Zeichnung gescannt werden soll. Darunter kann man sich die Auflösung einstellen, die aber je höher sie genommen wird, auch dafür sorgt, daß das Bild riesige Abmaße erhält und nicht gleich nach dem Scannen genutzt werden kann, sondern in anderen Programmen bearbeitet werden muß. Auch die Vorschaulänge ist frei einstellbar, so kann man vor dem Scan eines Paßfoto's dem Programm sagen, daß es nur 10 cm (als Beispiel, man kann ja ungefähr abschätzen wie groß ein Foto ist) in der Vorschau einscannen soll. Der Vorschau-Modus ist mit das wichtigste am gesamten Programm, klickt man auf Vorschau, so wird in einer geringen Auflösung das

Bild oder der Text schnell eingescannt, danach kann man sich den Teilbereich markieren, was über einen kleinen farbigen Rahmen geschieht, oder das alles gleich so lassen und scannen. Abhängig von der Auflösung, verzögert bzw. beschleunigt sich auch das Scannen und wenn man hohe Auflösungen nutzen will, also ein Bild in 1200x1200 dpi scannen, so wird auch sehr viel Fast Ram benötigt, bei unserem Testbild wurden bei 1200x1200 dpi 95.3 MB Ram benötigt, und das Bild wäre 7195x4628 Pixel groß (15,2 cm x 9,8 cm). Wer für's Internet ein paar Bilder braucht, reicht aber schon 100x100 dpi aus um relativ kleine und nicht zu grobpixelige (kommt auf die Vorgabe an) zu erhalten.

Man kann vor dem Scannen auch noch Bildkorrekturen vornehmen, zu dunkle Bilder leicht erhellen, Kontraste setzen, wie auch den Gamma Wert verändern. Neben diesen Dingen, kann man auch noch Werte für die Auflösung, die Interpolationsmethode (jeweils Einfach, Linear oder Kubisch), wie auch die Maßeinheit von Inch in Centimeter abändern.

Nach einem Scan wird das Bild automatisch geladen und einemla via Multiview und einem externen Player angezeigt. Ist alles so, wie man es haben möchte und keine weiterer Scanvorgang ist nötig, so kann man sich das Bild absichern, hierzu stehen zur Verfügung, das IFF Module, welches das Bild in Echtfarben oder in nur 2, 4, 8, 32, 64, 128 und in 256 Farben sichert und leider auch sehr groß werden läßt (also die Datei!). Wer das Bild aber schon packen möchte, kann auch das JPG Module nutzen und das Bild in Echtfarben sichern, hierbei kann man auch noch die Qualität verändern, in welcher das Bild gesichert wird (sprich 50% - nette Qualität = vernünftige Dateigröße; 100% - sehr gute Qualität = recht große Datei). Bilder kann man drehen, spiegeln, deren Größe ändern, oder aber auch gleich kopieren. Die Möglichkeiten von SQ sind wirklich vielseitig, für Amigaverhältnisse.

Unterstützte Scanner

Epson GT-4000, GT-5000, GT-6000, GT-6500, GT-7000, GT-8000,
GT-8500, GT-9000, GT-9500

Anschluß: SCSI, Seriell oder Parallel. Zum Anschluß am Parallelport wird ein spezielles Kabel benötigt.

(Ein Kabel der Firma ASDG, welches beim Scannertreiber der Software ADPro mitgeliefert wird, kann ebenfalls verwendet werden.)

Optionen: Durchlichteinheit

HP ScanJet 2c, 2cx, 3c, 4c, 4p, 5p, 6100C

Anschluß: SCSI

Der ScanJet 5100C ist nur für den Anschluß am Parallelport (EPP) erhältlich und kann

nicht am Amiga betrieben werden.

Mustek Paragon 600, 600 SP, 600 II SP, 800 SP, 800 II SP, 1200,
1200 SP, ScanExpress 6000 SP Achtung: Bitte sehr genau auf die
Bezeichnung achten !

Anschluß: SCSI

Optionen: Durchlichteinheit (außer ScanExpress)

Artec ViewStation A6000C (3-Pass), A6000C Plus (Single Pass), AT-3,
AT-6, AT-12, AM-12 S

Anschluß: SCSI

Optionen: Durchlichteinheit

UMAX Astra 610 S, 1200 S, 1220 S

Anschluß: SCSI

Optionen: Durchlichtaufsatz UTA-3A für Astra 1220S

Canon CanoScan 2700 F (Filmscanner)

Anschluß: SCSI

Fazit: ScanQuix 4.0 ist ein wirklich gutes Programm. Schnell und leicht ge-
langt man zum gewünschten Ziel und die vielen kleinen Optionen, die
man nutzen kann, wie Bildkorrekturen, Teilbereich-Scannen und dem
Zoomen in der Vorschau, machen das Programm sehr nützlich. Die Möglich-
keit über das zusätzliche enthaltene Programm "PhotoCopyPro" Scanner
und Drucker als Farbkopierer zu verwenden (jedoch werden dazu noch ein
paar Dinge benötigt) und die bis zu 20.000 dpi Auflösungen durch Inter-
polation, bieten jedem Scannerbesitzer die Fähigkeit gute bis sehr gute
Scan`s zu realisieren. Das Programm kostet ca. 150,- DM und ist bei RBM
digitaltechnik erhältlich. - Gut -

-mn-

Quelle:

RBM Digitaltechnik

[Inhalt](#)

1.64 210

Software

SteuerProfi`98

Alle Jahre wieder... kommt der SteuerProfi! In Ausgabe 1/98 hatten wir
Euch ja schon die `97 Version vorgestellt und nun gibt es pünktlich zum
neuen Jahr, auch eine passende neue Version. Wie auch schon der Vorgänger,
gibt es den SteuerProfi`98 auf CD-Rom, die neben den üblichen .readme

Dateien auch noch alle SteuerProfi Programm ab `93 und Steuerbögen ab `95 enthält. Das Haushaltsbuch in der Version 3.0 und eine Schublade mit dem Einkommenssteuergesetz liegen ebenfalls bei. Die Menü`s sind gleichgeblieben, wie auch die Steuerung, einfach und relativ schnell gelangt man zum Ziel.

Die Schublade mit den Einkommenssteuergesetzen enthält auch noch weitere Gesetztestexte und dies erleichtert den Umgang mit den Bögen. Das positive an dem SteuerProfi ist, daß via HELP-Taste sofort eine Erklärung erscheint und man nachdem man alles ausgefüllt hat, die originalen Steuerbögen bedrucken kann - was auch der Sinn des Programmes ist.

Fazit: SteuerProfi`98 ist für knapp 100 DM doch recht teuer, so daß man sich die Investition sicherlich überlegen wird, denn wenn man es per Hand schreibt ist es um einiges günstiger. Doch das muß man selber entscheiden. SteuerProfi`98 ist etwas mäklich, komischerweise konnte ich nicht alle Bögen komplett ausfüllen, einige blieben mir versperrt. Das Programm ist gut - das kann ihm niemand absprechen, doch eine Kaufempfehlung kann ich nicht geben! - Gut -
-mn-

Quelle:

Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH

Veronikastr. 33 - 45131 Essen - Germany

Phone: ++49-201-788778 Fax ++49-201-798447

mailto:stefano@schatztruhe.de <http://www.schatztruhe.de/>

Visit our Web site and join our mailing-list.

Inhalt