

Starmag17

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Starmag17		
<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	Starmag17	1
1.1	StarMag 17	1
1.2	editorial	2
1.3	Leserbriefe	2
1.4	Leserbrief Elisabeth	3
1.5	User	3
1.6	Amiga-Revolution V3.5	4
1.7	AR-Infotext	11
1.8	ar-news0199	13
1.9	Utopia 2020 a.D. - Das vi(e)rt(uell)e Reich	14
1.10	Das AR-Center	17
1.11	Das AR-Team	18
1.12	AR-Stations	19
1.13	Erfrahrungsbericht: BVisionPPC	20
1.14	News	22
1.15	Aktueller Bericht zum Amiga	22
1.16	AMIGA und QNX	23
1.17	Games	24
1.18	Cheats (F)	25
1.19	Review: OloFight	40
1.20	Helpline	42
1.21	Festplatten-Tipp	42
1.22	NIX NIX NIX MMX NIX NIX MMX NIX NIX NIX NIX NIX NIX MMX NIX NIX NIX NIX NIX	43
1.23	Flohmarkt	43
1.24	Chrimäns PD-Soft	44
1.25	Thomas` PD-Angebote	45
1.26	SOFTWARE LISTE FRANK EGGERT	48
1.27	Software-Liste von >Blue Angel<	49
1.28	Extern	52
1.29	Osterhasen und mehr	53

1.30 FALCO REMEMBER-SEITEN	53
1.31 FALCO - Der Mensch	53
1.32 FALCO-News: Ein Roman über FALCO	55
1.33 Falcos Werke	55
1.34 Werke FALCO: Out of the dark	57
1.35 FALCO Gedenkbuch	58
1.36 Spaß	59
1.37 Ehefrau	60
1.38 StarQuiz	61
1.39 Grafik	62
1.40 Musik	62
1.41 Intern	63
1.42 Bedienung	63
1.43 Wer?	64
1.44 Wichtig	65
1.45 Steckbriefe	66

Chapter 1

Starmag17

1.1 StarMag 17

S T A R M A G 1 7

Hauptmenü

Editorial
Ja hallo erst mal...

Leserbriefe
Post für das StarMag!

User
Nutznießer...

News
U.a.: AMIGA mit neuem Chef

Games
Spiele stehen auf dem Spiel!

Helpline
Schlaue Fragen, Schlaue Antworten

Flohmarkt
"Disky ist weg :-@"

Extern
Garantiert ohne Computerzusatz

Spaß
Nur für Spaßame (-:

Grafik
Bildhaft schön!

Musik

Laberei, Lob, Kritik, Vorschläge, Spendenbescheinigungsanforderungen ;).
Euer Beitrag ist gefragt. Solltet Ihr also nicht vollkommen meinungsfrei
sein (Meinungsfreiheit hin oder her), dann schreibt diese. Und alles andere
auch. Via ASCII - und ab.

Schreibt 'mal wieder,

und zwar möglichst bis 30.4.99.

Leserbrief
von Elisabeth

1.4 Leserbrief Elisabeth

2.2.99 Hallo Christian!

Hallo Elisabeth!

Heute möchte ichdir kurz schreiben.Habe ein paar gedanken auf geschrieben
.Vieleicht kanst du sie ja auf die nächste Mag bringen.

Klar doch, danke.

Habe mir die neuen Amiga
Zeitungen gekauft,sie sind sehr vielversprechend.Die letzte Ausgabe sagt mir nicht
so zu.Aber sonst sind sie sehr informatiev,.Nun habe ich noch ein Anliegen.Du hast
auf der letzten Mag gesagt ,das du anderen die kein zugang zum Interet
haben,helfen würdest.Ich habe einige Programme aus der Zeitung AmigaOS
GEFUNDEN.DA komme ich aber nicht dran.Vieleicht kanst du sie mir
mit-schicken .Wenn es möglich ist.

Wird gemacht...

Nun wünsche ich dir alles gute und frühliches schafen und schicke mir die nächste
Mag und die Programme .Herzlichen Dank im voraus .in diesen Sinne .

Viele Grüße
ELISABETH

Tschüß,
Chrismän

1.5 User

User

Hier stehen Soft- und Hartwaren auf dem Prüfstand. Erfahrungen und Tests
von EUCH. Außerdem: Alles um die Amiga-Revolution.

Die Amiga-Revolution (V3.5) Manifest

AR-Infotext

Das AR-Team

AR-Stations

AR-Center

AR-News-Flush Januar 99

AR: Utopia 2020

Erfahrungsbericht: BVisionPPC

1.6 Amiga-Revolution V3.5

Die Amiga-Revolution

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 begehrt. 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 Feinessen 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 setzen. 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 Grafikkomputer 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 Gespinst 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 Dokument 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

Amiga-Revolution V.3.5

CONTACT

Amiga-Revolution
c/o Dirk Mährländer
Wiener-Str. 41b
61381 Friedrichsdorf

Tel.: 06175/3642

Email: amiga-revolution@topmail.de

*** JOIN THE AMIGA-REVOLUTION ***

1.7 AR-Infotext

DIE AMIGA-REVOLUTION

WIR WOLLEN DIE WELT VERBESSERN

Die Amiga-Revolution (kurz AR) wurde 1997 von Jack Miller ins Leben gerufen. Aufgrund seiner revolutionären Gedanken fanden sich schnell mehrere Anhänger, die sich bald zum AR-Team verbündeten. Seitdem sind wir auf der stetigen Suche nach neuen Amiga-Revoluzzern, die im Namen der AR für ein neues Lebensgefühl eintreten.

Das höchste Ziel der Amiga-Revolution ist es, die vollends in einer fatalen Sackgasse gefangene Computer- und Kommunikationswelt wieder in die ursprüngliche jungfräuliche Freiheit zurückzuführen, in eine neue Zeit, in der ein friedliches Miteinander existiert anstelle von Wettbewerbs-, Konkurrenz- oder gar Monopoldenken.

Unsere oberste Direktive hierbei ist, diejenigen zu stoppen, die sich durch durch eigennütziges und kapitalistisch-skrupelloses Verhalten unserem Ziel entgegenstellen. Hauptantipathieträger ist momentan natürlich der große Machthaber Microsoft mit dem Cyber-Tyrannen Bill Gates an der Front, der die gesamte Computerwelt samt des Telekommunikationswesens mit Hilfe inakzeptabler korrupter und kapitalistischer Praktiken in seine Sklaverei stellen will. Mit Hilfe der AR und ihrer treuen Anhänger werden wir den Tyrann in die Knie zwingen und mit seinen eigenen Mitteln schlagen.

Wie wollen wir ein solches Unternehmen realisieren? Wie haben wir eine Chance, um etwas gegen diesen allmächtigen Gegner auszurichten? Uns ist klar, daß wir mit großen Worten und trotzigem, womöglich gewalttätigen Aktionen keine Glaubwürdigkeit erlangen und auch nichts erreichen werden. Demnach sind diejenigen, die in der AR womöglich ein Forum sehen, um in deren Namen irgendwelche militanten und letztendlich kontraproduktiven Gewaltaktionen zu unternehmen oder unbegründete Verleumdungen von sich zu geben, in der AR falsch aufgehoben. Wir haben einen konkreten Traum und einen ebenso konkreten Plan, um ihn zu verwirklichen:

- Am Beginn von allem steht die Aufgabe, die Menschen von der Notwendigkeit einer Revoltution zu überzeugen. Ein Großteil der Macht Microsofts basiert auf der Unwissenheit der breiten User-Bevölkerung, welche das Monopol des Giganten blind akzeptiert, ohne von dessen korrupten und unfairen Machenschaften zu wissen. Zudem stehen sie in der totalen Unwissenheit von Alternativen, die die Microsoft-Produkte um Welten übertreffen. Unsere AR-Aufklärungsabteilung hat sich dem Ziel verschworen, diese Menschen aus ihrer Unmündigkeit zu befreien und sie auf neue Wege zu führen.

- In ihrer neugewonnenen Freiheit sollen die User natürlich nicht ratlos hingengelassen werden, und somit führt unsere helfende Hand noch weiter. Wir zeigen nämlich konkrete Lösungsvorschläge auf, um den jetzt schon begehren Weg in die freie Welt zu finden, sprich wir stellen Alternativsysteme vor, bieten Hilfe auf allen Bereichen der Anwendung, informieren über Bezugswege und Nutzungsmöglichkeiten. Auf diese Weise können die Menschen leicht erkennen, daß es ein besseres Leben ohne Microsoft gibt. Ein komplettes lauffähiges Linux-System beispielsweise ist weitaus leistungsfähiger als Windows, zudem billiger (weil umsonst) und läuft auf dem ursprünglichen Windows-System, so daß der Umstieg bis auf einige niedrige Unkosten keine müde Mark kostet. Alles zu diesem Thema finden sie im Bereich Alternativen.

- Durch den Aufruf zum TOTALEN BOYKOTT AUF ALLEN BEREICHEN werden wir zudem

Microsoft-Produkte die Marktanteile nehmen, und somit den Grundstock ihres "Erfolgs". Außerdem werden wir Alternativprodukte wie z.B. Office-Pakete von Star Divison oder Lotus vorstellen, die die gleiche Leistung bringen wie die verbreiteten Microsoft-Waren. Somit wird Microsoft nach und nach seine ausschließlich auf Marktanteilen und Kapital basierende Machtstellung verlieren.

- Mit zusätzlichen Aktionen wie Parties, Demonstrationen, Flugblättern und natürlich unserer Homepage, dem AR-Center werden wir immer mehr Anhänger gewinnen, so die Revolution wie den berühmten Schneeball ins Rollen bringen und am Ende siegreich sein!!!

Jeder Amiga-Revoluzzer sollte außerdem in Kenntnis des AR-Manifests sein, in welchem jede Einzelheit unserer Bewegung bis in alle Ewigkeit in Stein gemeißelt ist. Die Online-Version steht auf der Homepage zur Lektüre und zum Download zur Verfügung.

*** JOIN THE AMIGA-REVOLUTION ***

1.8 ar-news0199

```
#####
##### AR-NEWS-FLUSH-1-1999 #####
#####
```

Probleme bei der Neujahrssession

Unerwartete Probleme ergaben sich bei der AR-Neujahrssession. Zu viele Revoluzzer konnten den Termin nicht wahrnehmen. Nun arbeiten wir mit Hochdruck daran, daß zur nächsten Sitzung alles Revoluzzer vertreten sein können. Eigens dafür wollen wir im AR-Center einen Chatroom installieren, in den sich zum Sitzungstermin alle Members einloggen können um somit in Kontakt zu der betreffenden Station treten können. Es soll ein Onlineprotokoll geführt werden und alle Members werden in die Lage versetzt, ihre Meinung zu äußern und an Abstimmungen teilzuwohnen.

Falls sich dieser Plan nicht rechtzeitig zur nächsten Sitzung realisieren läßt, sind alle Members dazu angehalten, sich per eMail zu beteiligen. Diese werden dann in regelmäßigen Zeitabständen abgerufen und herausgeschickt.

Steckbriefe

Leider sind noch nicht alle Steckbriefe zum Veröffentlichen im AR-Center eingetroffen. Bitte kümmert Euch bis Ende des Monats darum, damit wir und als AR-Team endlich der Öffentlichkeit präsentieren können. Bilder sind natürlich auch erlaubt.

AR-Vorstand

Das AR-Team soll nun einen Vorstand erhalten. Der Vorstand soll aus drei Leuten bestehen, dieser ist bei Vollständigkeit bei AR-Sitzungen beschlußfähig. Damit soll verhindert werden, daß die AR durch Nichtanwesendheit diverser Mitglieder trotzdem handlungsfähig bleibt. Für den Posten des Vorstandes sollten aus diesem Grunde nur absolut

zuverlässige und 100%ige Revoluzzer vorgeschlagen werden. Die Wahl zum AR-Vorstand soll in nächster Zeit durchgeführt werden, der genauen Termin wird noch bekanntgegeben. Vorschläge bitte bis zum 31. Januar bei Jack Miller einreichen (Jack.Miller@t-online.de).

Engagierte Mitarbeit

Nur durch engagierte Mitarbeit können wir unsere Ziele verwirklichen. Ein großes Ziel, die Übersetzung und kontinuierliche Fortführung eines englischsprachigen Angebots unseres virtuellen AR-Centers, bedarf großer Anstrengungen und wir suchen fieberhaft nach Übersetzern, die auf diese Weise auch ihr Englisch ein wenig auffrischen können. Bitte meldet Euch! Die Zeit eilt und eilt und eilt!!!

Kreative Vorschläge

Für diese sind wir immer zu haben. Wenn Ihr Verbesserungen oder Neuerungen für die AR anbringen möchtet, so meldet Euch einfach bei Jack Miller oder einem anderen AR-Teammitglied.

Weitere Informationen...

... sind in unserem AR-Center zu finden. www.amiga-revolution.8m.com
Bitte weitersagen...

```
*****  
**** JOIN THE AMIGA-REVOLUTION ***  
*****  
http://www.amiga-revolution.8m.com  
eMail: amiga-revolution@topmail.de
```

1.9 Utopia 2020 a.D. - Das vi(e)rt(uell)e Reich

Utopia 2020 a.D.
Das vi(e)rt(uell)e Reich

Stumm und verstohlen blickt Er hinüber zum WindowSurveyor-Terminal an der Wand seines Zimmers. Das niederdrückende Gefühl des Beobachtetseins lastet so stark auf Ihm, daß Ihm ist, als sei Er tonnenschwer. Der mattschwarze Schirm glotzt mit seinem eigenen Spiegelbild zurück.

?Das Tor zur Welt? hatten sie damals dazu gesagt, als er Einzug nahm in jeden Haushalt, in jedes Zimmer. Von wo aus auch immer, man konnte alles und jeden damit erreichen; das Netz machte es möglich, in einen schützenden, bleiernen Mantel des Niemand- und Irgendweseins zu schlüpfen, nur konfrontiert mit seinem eigenen Konterfei, sich am Schirm schwach widerspiegelnd. Manche jedoch konnten nicht einmal diesen Anblick ertragen.

Dennoch versanken die Menschen in einer wunderbar-grotesken Welt des Cyber-Konsums, zufrieden, selbstgefällig, träge und einsam machten sie es sich in ihrer Anonymität gemütlich. Bis zu dem TAG. An jenem TAG, dem 2.Juli des Jahres 2000 nach

Christi, endete das Leben. An jenem TAG wurde der letzte verbleibende unabhängige Hard- und Softwarekonzern Apple vom Mega-Konzern Microsoft geschluckt. An jenem TAG kaufte Microsoft jegliche Telefongesellschaften der wichtigen Industrienationen auf. An jenem TAG unterschrieb jeder Staatschef dieser Nationen einen Vertrag über den Beitritt zur Nachfolgeorganisation der Vereinten Nationen. Diese Organisation war von Microsoft initiiert und mit ungeheuren Geld- und Druckmitteln verwirklicht worden: Da die Verbreitung von Windows-Systemen bei annähernd 100% lag, nutzte der Microsoft-Konzern seine Macht aus und drohte, Systemabstürze mit fatalen Folgen zu verursachen, Killerviren ins Netz zu schleusen und den Service an den Systemen zu stoppen. Durch den Besitz des Telekommunikationsmonopols wurde zudem die Stilllegung des gesamten Netzes angedroht. Da dadurch die Weltwirtschaft Schäden in mehrstelliger Milliardenhöhe mit irreparablen Folgen erlitten hätte, willigten die Regierungen in den PAKT ein: Die neue Organisation war im Besitz einer solch unglaublichen Macht, wie es sie noch nie gegeben hatte. An jenem TAG hörte Microsoft auf, zu existieren – das MicroSyndicate war geboren. Der Name des Oberhauptes, nur noch ?Administrator? genannt: Bill Gates.

Jener TAG ist der Tag 1 der neuen Zeitrechnung. Jener TAG, der 2. Juli des Jahres 2000 nach Christi, wurde zur ersten NetzStunde des NetzJahres 1 nach Windows2000.

An jenem TAG ist Er geboren worden. Seiner natürlichen Unschuld zufolge verstand Er natürlich noch nicht die Aufregung der Menschen, die an jenem TAG erfuhren, was ihr Schicksal war. Er verstand noch nicht die Verwirrung der Menschen, die an jenem TAG erfuhren, daß der WindowSurveyor von nun an in jedem Raum jedes Hauses jeder Stadt installiert sein MUSSTE. Er verstand auch noch nicht die Angst der Menschen, die an jenem TAG erfuhren, WAS der WindowSurveyor in Wirklichkeit war: Du konntest mit ihm nicht nur die Welt sehen, vor allem KONNTE DIE WELT DICH SEHEN. Insbesondere aber verstand Er NOCH nicht die Verzweiflung der Menschen, denen an jenem TAG klar wurde, daß sie selbst an alledem die Schuld trugen.

Früher hätte man gesagt, Seine Entwicklung wäre ?behütet? verlaufen, heute war das Wort ?bewacht?. Noch widersprach Er nicht, als man Ihm und Millionen anderen in der Online-Schule bei Offline-Strafe auferlegte, wie der offizielle Gruß nun zu lauten haben sollte: ?Gelobt sei Gates!?. Im Geschichtsunterricht lernte Er noch brav auswendig, wie der ?Cyber-Holocaust?, wie er vom Administrator stolz genannt wurde, vonstatten ging: Wie die bösen und unwürdigen Feinde wie Netscape, Sun, Apple, IBM und viele andere aufgekauft, verdrängt oder in die Knie gezwungen wurden, wie der Markt der freien Systeme wie Linux durch Bestechung, Gewalt, Virus-Verseuchung oder gezielte Offline-Schaltung zerschlagen wurde. Skeptisch wurde Er erst, als Er zum Pflichttermin seines 12. Geburtstages von seinen Eltern bei den ?BillyKids? eingeschrieben wurde. In dieser Jugendeinrichtung der ?MicroSyndicate Domain Administration Party (MSDAP)? sollte Er mit unzähligen anderen Jugendlichen zum Vorzeige-Parteimitglied und somit zum mustergültigen und vor allem hörigen Gesellschaftsmitglied erzogen werden. Jeder, der sich

weigerte, wurde offiziell geächtet, von Droh-Mails verfolgt und von Systemschäden geplagt. Zeigte sich immer noch keine ?Einsicht?, wurde die betreffende Person, beziehungsweise deren Familie offline geschaltet, was den persönlichen, gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Ruin bedeutete.

Wie manche andere trug auch Er diesen übermächtigen, ununterdrückbaren Keim des Eigenwillens, des Freiheitsdranges in sich, der sich an seinem 12. Geburtstag erstmals bemerkbar machte, als Ihm die MS-Offiziere allzu viele Direktiven über das Leben in der inzwischen allerorts vollends MicroSyndicate-regierten Gesellschaft auferlegen wollten. Auch seine sich entwickelnde Persönlichkeit und sein Ehrgefühl sträubten sich, als Ihm an diesem Tag erstmals klar wurde, daß den Worten ?Privatsphäre?, ?Menschenwürde? und ?Meinungsfreiheit? aufgrund des WindowSurveyors keine Bedeutung mehr zukam. Unter dessen riesigen quadratischen, bunt und verlockend flimmernden Auge nämlich entging dem MicroSyndicate durch gezielte und hochentwickelte Überwachungstechnik keine einzige Bewegung jedes einzelnen ?Teilnehmers?, wie die Bürger nun genannt wurden. An den öffentlichen Plätzen kamen die ?PublicSurveyors? zum Einsatz, welche ein lückenloses Netzwerk bildeten, bestehend aus Überwachungssatelliten, Kameras, Sensoren und sogenannten ?Prospectors?, menschlichen unauffälligen Personen, die überall und nirgends sein konnten, und ständiges Mißtrauen unter den Menschen säten. Jeder konnte möglicherweise ein Prospector sein, es waren Menschen wie jeder andere, und der beste Freund könnte sich als Prospector herausstellen, wenn man ihm gegenüber etwas falsches äußert. Sämtliche Umstoßversuche und Ansätze von Widerstandsbewegungen wurden somit im Keim erstickt, im Meer der Angst ertränkt, im Feuer des Mißtrauens verbrannt. Glaubwürdige Gerüchte von gescheiterten Untergrundorganisationen, deren Mitglieder spurlos verschwanden, machten den Menschen Angst. Daß diese Gerüchte vom MicroSyndicate zur Prävention von ?falschen? Gedanken gezielt in die Welt gesetzt wurden, wußte niemand.

Auch Er nicht. Und auch Er hatte Angst. Dennoch ließ sein Keim eines Tages den Käfig seiner Angst zerbersten, Er folgte dem Lockruf der Freiheit, erlag jedoch nur einem betörenden Sirenengesang aus dem Munde des MicroSyndicates. Von einem der Gerüchte inspiriert, welches die Geschichte einer zerschlagenen Untergrundorganisation mit dem Namen ?BigBlue? erzählte, gründete er im Netz ein Forum mit diesem Namen und gab die Wiederbelebung dieser Organisation bekannt. Er nannte keine konkreten Ziele, jedoch erhoffte er sich durch den aussagekräftigen Namen Verständnis bei denen, die verstehen sollten. Am Morgen der 303. NetzStunde des NetzJahres 20 nach Windows2000 (dem 1. Mai 2020 nach Christi), eine Netzstunde (einen Tag) nach der Eröffnung des Forums ?BigBlue?, war der Bildschirm seines WindowSurveyors schwarz. Keine Begrüßung, auch kein schwerer Ausnahmefehler mit Aufforderung zum rebooten und neu einloggen, beides alltäglich, nichts. Nur Schwarz. Er war offline geschaltet.

Noch immer starren seine Augen leer auf den ebenso leeren Bildschirm. Nur seine eigenen Augen blicken zurück. Er weiß, IHRE

Augen sehen noch, nur seine Augen werden bald nichts mehr sehen. Nie hätte er geglaubt, daß er sich einmal wünschen würde, diesen verhaßten Windows-Begrüßungston in seinen Ohren widerhallen zu spüren. Die Uhren Sterbender laufen rückwärts. Sie rumoren noch in seinem Kopf, die letzten Zeilen von George Orwell's ?1984?, einem Buch, dessen Lektüre seit fast 20 NetzJahren bei Androhung der Offline-Strafe verboten ist. Die Konturen des WindowSurveyors schwimmen hinter einem Vorhang aus Tränen; ein dumpfer Schlag läßt ihn wieder aufschrecken: Das Buch ist ihm aus der Hand gefallen.

Er wird 20 NetzJahre später von einem Prospector gefunden werden, der die Wohnung überprüft, nachdem der Zentralcomputer für Wohnungsvergabe im MicroSyndicate auf die Mietrückstände verweist. Dieser Makler wird abgesehen von der Leiche noch einen kaputten WindowSurveyor der alten Generation vorfinden, in dessen Bildröhre ein verbotenes Buch steckt. Im Abschlußbericht des MicroSyndicate wird stehen:

TODESZEITPUNKT: 1. NetzStunde des NetzJahres 20 nach Windows2000 (2.Juli 2020 a.D.)

TODESURSACHE: Offline-Schaltung

Gelobt sei Gates!

prof.BSE@gmx.de

1.10 Das AR-Center

Willkommen zum AR-Center

Hinter dem Namen AR-Center verbirgt sich das virtuelle Center der Amiga-Revolution in Form einer Homepage. Diese Homepage findet man zur Zeit unter <http://www.amiga-revolution.8m.com> Diese Adresse könnte sich in naher Zukunft noch ändern, was wir dann entsprechend bekanntgeben bekanntgeben werden.

Das AR-Center beginnt mit einem Startbild, von welchem man einerseits direkt ins Center starten kann, oder man besucht per Link unsere Partner, die Amiga Times und das Star Mag vom Chef. Auch unter diesen Adressen wird man regelmäßig über die AR informiert.

Unsere Homepage präsentiert den Besuchern ein großes Angebot an allgemeinen Informationen, sowie spezielle News zur AR und Infos zu den einzelnen Computersystemen, wobei hier zur Zeit bei Linux und Amiga das größte Angebot vorliegt. Wir versuchen, die Besucher regelmäßig mit neuen Infos und Terminen zu versorgen und wir sind hier vor allem auf Euch angewiesen, damit Ihr uns Termine von Events wie zum Beispiel Messen oder sonstigen Veranstaltungen mitteilt. Wir sind leider nicht allwissend, deshalb kann es durchaus vorkommen, daß der ein oder andere Termin nicht aufgeführt ist.

Weiterhin präsentieren sich die einzelnen Abteilungen, wobei hier die Abteilung

Aufklärung, die sich vor allem mit Microsoft befaßt, sehr empfehlenswert ist.

Wir bieten außerdem ein großes Angebot an Links zu allen Seiten, die mit der Amiga-Revolution in irgendeiner Verbindung stehen. Unterteilt sind diese Links in die einzelnen Sparten wie Amiga, Atari, Anti-MS, usw. Auch an dieser Stelle sind wir dankbar für neue Links oder gar für Linkgemeinschaften.

Unsere Homepage befindet sich in einem ständigen Zustand der Entwicklung. An allen Ecken und Enden wird noch gearbeitet. So befindet sich die neue OS/2 Area direkt vor dem Hochladen und wird voraussichtlich Anfang des nächsten Jahres zu sehen sein. Das gleiche gilt für die Atari-Area, die wahrscheinlich etwas länger brauchen wird.

Erwehnenswert ist an dieser Stelle noch, daß die Auswahlleiste des AR-Centers, sowie die Struktur des Menüs in der nächsten Zeit verbessert wird. Das Outfit soll anschaulicher werden und der Aufbau noch übersichtlicher. Ab dann wird der Besuch noch erholsamer und schöner, vergleichbar mit einem Flug in den schönsten Sommerurlaub ;-)

Am Ende wollen wir alle Interessierten dazu aufrufen, sich an der AR und speziell an dem AR-Center zu beteiligen. Wir können jede Hilfe gebrauchen auf dem Weg unser großes Ziel zu erreichen, nämlich ein Anlaufpunkt für alle User zu sein, die mit der MS-regierten Welt nicht mehr zufrieden sind. Wir wollen allen Hilfsbedürftigen Hilfe geben und wir versuchen gemeinsam, die Welt nach unseren Vorstellungen zu verbessern. Aufgerufen sind alle HTML-Designer, uns beim Layout zu helfen, alle Autoren sind aufgerufen, uns mit Informationen und Terminen, sowie mit Links zu versorgen.

Das AR-Center soll einmal in die Fußstapfen des legendären Netcenter treten, der zur Zeit meistbesuchten Homepage weltweit (www.netscape.com)

Weiter Informationen in Kürze oder direkt auf unserer Homepage!

Jack Miller
(AR-Team)

```
##### STOP THE WINDOWFICATION OF THE NET #####
***** JOIN THE AMIGA-REVOLUTION *****
##### http://www.amiga-revolution.8m.com #####
***** eMail: amiga-revolution@topmail.de *****
```

1.11 Das AR-Team

Das AR-Team

Hier sind die Mitglieder, die sich zur Zeit aktiv für die Amiga-Revolution innerhalb des AR-Teams einsetzen. Sonstige Mitglieder (z.B. Ehrenmitglieder) sind unter der Rubrik AR-Mitglieder zu finden. Wir brauchen natürlich weiterhin neue Leute, die sich an der Amiga-Revolution beteiligen. Kontaktadressen mit Betreff an Hauptadresse der AR schicken.

- Jack Miller *** Organisation und Leitung (Jack.Miller@t-online.de)

- Mrs. Miller *** Pressesprecherin (Betr.: Mrs Miller)

- Prof. BSE *** Leitung Anti-MS-Abteilung, Music and Art (Betr.: Prof. BSE)
- Nils Barka *** Anti-MS-Abteilung, Music and Art (Betr.: Nils Barka)
- Matthias Langhals *** Music and Art (Betr.: M. Langhals)
- Frank Esser *** PR-Manager (Betr.: Frank Esser)
- Markus Blau *** A500-Generation und Linux-Abteilung (markusb@hprc.tandem.com)
- Oliver Abendschön *** History (Betr.: O. Abendschön)
- Thorsten Seeger *** Macintosh (Betr.: Thorsten Seeger)
- The Executor *** AR-Station Halle/Sachsen-Anhalt und AR-Mag (Betr.: Executor)
- Mario Nitschke *** AR-Station Sachsen (niffi@t-online.de)
- Chrismän *** AR-Station Freiburg/Baden-Württemberg (chrisman@bigfoot.de)
- Minotaur *** AR-Station München/Bayern (marc.maehrlaender@stud.tu-muenchen.de)
- Wolfgang Unger *** AR-Station Austria (ungi@fsmat.htu.tuwien.ac.at)

CONTACT

Amiga-Revolution
c/o Dirk Mährländer
Wiener-Str. 41b
61381 Friedrichsdorf

Tel.: 06175/3642
Email: amiga-revolution@topmail.de

*** JOIN THE AMIGA-REVOLUTION ***

1.12 AR-Stations

AR-Stations

Dies ist die Liste mit den Kontaktadressen für die einzelnen Stations der AR. Sie befinden sich überall verteilt. Leider fehlen uns im norddeutschem 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@bigfoot.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
Starhembergasse 61
A-2700 Wr. Neustadt
Tel.: 02622/23055
Email: ungi@fsmat.htu.tuwien.ac.at

CONTACT
Amiga-Revolution
c/o Dirk Mährländer
Wiener-Str. 41b
61381 Friedrichsdorf

Tel.: 06175/3642
Email: amiga-revolution@topmail.de

*** JOIN THE AMIGA-REVOLUTION ***

1.13 Erfahrungsbericht: BVisionPPC

Erfahrungsbericht BVisionPPC

Tja, da halte ich sie nach laaaanger Wartezeit (Ca. April bestellt; Silvester geliefert) in den Händen: meine Grafikkarte für meine BlizzardPPC.

Nichts wie eingebaut !!!!!

SCH.....MIERGELD !!!!

Meine Winner FAST-IDE-Erweiterung ist im weg. Naja, Winner etwas hochgebogen (V O R S I C T I G), ein stück dickeres Papier zwischen die Chips, Rechner zusammenbauen, einschalten, Software installieren... konfigurieren...

hohe Auflösungen in hoher Farbtiefe in hoher Bildaufbau-Geschwindigkeit genießen!!

Die Workbench ist bei 1152x864 bei 24bit schneller als AGA bei 256 Farben. Die VGA-Buchse liegt provisorisch am Ventilatorgitter des Towers, da werde ich mir noch was einfallen lassen.

Sämtliche Programme, die auf Amiga-eigene Auflösungen eingestellt sind, müssen nun umgestellt werden. Das problem dabei ist, daß diese Programme ja am Amiga-RGB-Port ausgeben, also immer wieder umstecken.

HALT!!

NewMode (o.Ä.) in die WBStartup, neu booten... Und der Screenpromoter fängt alle Screenanforderungen ab, und man kann in aller ruhe die Screenmodes neu einstellen, ohne das lästige (und schädliche) umstecken. Später muß man NewMode nur noch anweisen, diese Screens nicht mehr umzuleiten.

Leider funktionieren meine Lieblings-Bildanzeiger nict mit der Grafikkarte, also taugliche aus dem Aminet gezogen. Bilder werden so klar wie noch nie angezeigt. Durch verwendung von 24bit-modi wird das lästige, zeitraubende und qualitätsmindernde herunterrechnen auf 256 farben oder HAM8 vermieden. Große Bilder die ich vorher verkleinern mußte, weil das CHIP-Ram nicht ausreichte, sind nun auch kein Problem mehr. Jetzt muß ich nur noch funktionsfähige Universal-Bildanzeiger für den PPC finden. Die PPC-Module für V funktionieren nicht, oder hat jemand da eine lösung ?

So, jetzt habe ich auch einen neuen Monitor, der bis 95kHz frißt. Genug Sicherheitsreserve für später.

Alles in allem war der kauf der Karte kein Fehler. Endlich kommen auch A1200-User Ohne Zorro-Board in den genuß schneller Grafik. Durch die direkte Verbindung mit der Turbokarte ist die kommunikation zwischen Rechner und Grafikkarte sehr schnell.

Jetzt warte ich (Geduld hat man als Amiga-User ja inzwischen gelernt, oder?? :-)
) auf Treiber-Updates, die alles vielleicht noch schneller und komfortabler machen. Der Treiber CVPPC 2.7 hinterläßt Grafikmüll. Der grund liegt an den SGRAM's, da Phase5 von verschiedenen Herstellern einbaut. Also muß man vorerst mit den alten Treibern auf der Diskette vorlieb nehmen, oder CGX V4 versuchen.

Wenn man auf die AGA-Auflösungen nicht verzichten will und wenig wert auf hohe Frequenzen legt, genügt die lösung mit dem MicroVitec-Monitor und ein umschalter um zwischen AGA und Grafikkarte umzuschalten. Leider gibt es kaum noch Monitore zu kaufen, die ab 15kHz aufwärts darstellen. Moderne VGA-Monitore wie mein CTX-Monitor können erst ab 30kHz Synchronisieren. Also liegt die lösung hier im kauf eines Scandoublers, der die unteren Horizontalfrequenzen verdoppelt. Achtet

man jetzt darauf, daß der neue Monitor 2 Eingänge hat, kann man sich sogar den externen Monitor-Umschalter sparen.

FAZIT

Die BVision ist eine gute bereicherung. Schnell, moderner Grafikprozessor, anschluss für eine LCD-3D-Shutterbrille vorhanden. Mit einem Monitor, der auch höhere Horizontalfrequenzen verarbeitet, kann man sehr hohe Auflösungen in hoher Farbanzahl auch an unserer kleinen Freundin komfortabel genießen. Softwareprobleme gab es bisher nur mit Programmen, die auch schon von vorneherein nicht auf Grafikkarten laufen.

Den kauf bereue ich jedenfalls nicht.

Rainer (e-mail: kraus3@wtal.de)

1.14 News

News

Na was wird sich in dieser Rubrik wohl befinden? Nachrichten rund um die Amiga-Szene.

Ich würde mich natürlich auch hier freuen, von Euch ein paar Beiträge zu erhalten. Ist irgend etwas Aufsehererregendes geschehen oder gibt es sonst eine Neuigkeit zu berichten? Dann schreibt! Getreu nach dem Motto:

Es sind schon viele Reporter vom Himmel gefallen!

Bericht von Jack:

Aktueller Bericht zum AMIGA

Bericht von Jack:

AMIGA und QNX

Öffnet eigenes Fenster! AMIGA aktuell 03/99

Öffnet eigenes Fenster! AMIGA aktuell 02/99

Öffnet eigenes Fenster! AMIGA aktuell 01/99

Öffnet eigenes Fenster! AMIGA aktuell Special 02.03.99

1.15 Aktueller Bericht zum Amiga

Aktueller Bericht zum Amiga

Es tut sich etwas in den oberen Etagen bei unserer Amiga-Firma (Firmen). Man kann die wesentlichen Neuerungen der vergangenen Wochen in folgende drei Punkte zusammenfassen:

1. Jim Collas wird neuer Präsident von AMIGA. Dieser war früher der zweite Mann bei der Mutterfirma Gateway (Senior Vice President).

2. Die beiden Firmen Amiga Int. Inc. und Amiga Inc. werden zu einer Firma verschmelzen und nicht mehr parallel nebeneinander agieren (oder

gegeneinander).

3. Die Firma zieht ins Sillicon Valley (San Diego) um, wo sie bereits ihre Arbeit aufgenommen hat.

Jim Collas bezeichnet die aktuelle Situation ungefähr folgendermaßen: Der AMIGA ist eine hervorragende Chance, allerdings ist es jetzt die letzte Chance. Er spielt darauf ab, daß die Marktsituation jetzt ein Comeback des Amigas ermöglichen würde und der Amiga im Home-Bereich in Form von Set-Top-Box und Low-Cost-Computer, sowie im High-End Bereich als Grafik/Video Genie gute Chancen hat, sich gegen die übermächtige MS-Konkurrenz und steigende Mac-Marktanteile durchzusetzen. Allerdings muß man sich in der Entwicklung und wenig später in der Vermarktung beeilen und es dürfen keine Fehler gemacht werden. Die Tatsache, daß die Firma an ihrem neuen Firmensitz die Arbeit bereits aufgenommen hat, unterstreicht die Pläne von AMIGA und läßt hoffen. Unter Jim Collas werden weiterhin Petro Tyschtenko für das Marketing und Jeff Schindler für die Entwicklung zuständig sein. Darüber hinaus wird sich Allen Havemose als Leiter der neu eingerichteten Software-Entwicklungsabteilung betätigen.

Im Sommer dieses Jahres sollen konkrete Pläne und vielleicht auch schon die neuen Rechner zu sehen sein, innerhalb dieses Jahrtausends sollen sie auf jeden Fall noch auf den Markt kommen. Das OS 3.5 für die Classic-Linie soll gegen Sommer erhältlich sein.

Es bleibt zu hoffen, daß der neue Mann an der Spitze nun vor allem Druck auf die Entwicklung ausüben wird, damit auf dieser Seite endlich konkrete Ergebnisse zu sehen sein werden. Auch die tatsächliche Erscheinung eines OS 3.5 würde die Glaubwürdigkeit der Firma stärken und den AMIGA-Markt neue Kraft zum Durchhalten einflößen. Wenn die Pläne bezüglich des NG-Amigas auch nur ansatzweise eingehalten werden, so würde damit ein würdiger Nachfolger entstehen. Allerdings dürfen die Pläne nicht mehr länger Illusionen bleiben und müssen mit allen verfügbaren Mitteln umgesetzt werden. Darüber hinaus wäre eine konstruktivere Berichterstattung seitens Entwicklern wie Jeff Schindler wünschenswert, damit die wartende AMIGA-Gemeinde weiß, worauf sie wartet und wie lange sie dafür zu warten hat.

In Hoffnung auf eine neue Ära beim AMIGA

Jack Miller

1.16 AMIGA und QNX

AMIGA und QNX - Der Kultgedanke und das NG-System

Während man nur halbherzig am Amiga OS 3.5 arbeitet, das ganze Projekt von Skandalen geprägt ist und wir damit an die guten alten Commodore Zeiten erinnert werden, wird die Planung und Entwicklung des NG-Amigas immer konkreter. Auf der Computer 98 wurde das Projekt erstmals vorgestellt und gleichzeitig auch der Partner, der den eigentlichen Stoff und Kern für das Betriebssystem liefern soll: Die kanadische Firma

QNX mit ihrem progressiven Betriebssystem.

Vorgestellt wurde das System auf zwei Gateway-PCs. Die Präsentation war aufsehenserweckend, denn die Fähigkeiten, die hierbei offenbart wurden, sind beachtlich! Netzwerkfähigkeit wird hervorgehoben, aber auch die Tatsache, daß das ganze System sehr sparsam und dafür um so schneller sein soll, konnte überzeugen: Der Kernel und somit das Herzstück das Systems ist ganze 34KB groß. Das zur Zeit verfügbare Demo ist 1,44MB umfangreich und paßt somit optimal auf eine PC-Diskette, auf der das System dann auch am PC laufen soll ohne auf die Festplatte zurückgreifen zu müssen. Erhältlich unter: www.demodisk.com. Leider ist der ganze Spaß vorerst nur für PC gedacht, die AMIGA-Version wird sich auch deutlich vom derzeitigen Standpunkt unterscheiden, zumindest oberflächlich. Anstelle der Windows-orientierten Oberfläche soll eine total neue Workbench treten, natürlich in einem AMIGA-Design. Generell soll das NG-Betriebssystem auf die guten alten Merkmale des bewährten AmigaOS zurückgreifen. Wenn auch das Herzstück aus anderem Hause kommt, so wird hierbei deutlich, daß man bemüht ist, den eigentlichen Kultgedanken des AMIGA zu übernehmen. Eine äußerst positive Tatsache und der ausschlaggebende Grund, dieses Projekt von Anfang an zu unterstützen.

Der NG-AMIGA könnte durch QNX zu einer konkurrenzfähigen Maschine gegenüber Windows NT-PCs, Apple Macs und linuxbetriebenen Systemen werden. Auch kann man nun erkennen, wozu die Gateway-Strategie bestehen könnte: Man entwickelt unter dem Namen AMIGA ein modernes Betriebssystem, völlig neu und der Konkurrenz durchaus überlegen, um es dann verpackt in neue Rechner (wobei dies natürlich auch Standard-PCs sein könnten) einer breiten Schicht anzubieten. Dem Homeanwender und den professionellen Arbeiter gleichermaßen. Netzfähig sowie die ultimative Multimedia-Maschine und das ganze steht unter dem AMIGA Stern. Ein Name mit dem man sehr viel verbinden kann, vor allem eines: Ein Computer, mit dem man etwas bewegen wollte und der seiner Zeit immer voraus war.

Vielen Amigianern wird es schwerfallen, dem Classic Amiga auf Wiedersehen zu sagen, aber das sollte niemand tun. Im Gegenteil: Wer sich nicht mit der Emulatorenbasis für Classic-Software zufrieden geben möchte, dem sei geraten, sich für eine Classic-Amiga-Karte einzusetzen, die bereits ins Gespräch geraten ist und bei entsprechender Nachfrage sicherlich auch entwickelt werden würde. Vorerst sollten wir uns jedoch darauf konzentrieren, daß der NG-AMIGA auch wirklich im Zeichen des AMIGAs stehen wird.

Jack Miller

Weitere Infos:

- www.demodisk.com (QNX-Demo zum Download)
- www.qnx.com (Homepage des Entwicklungspartners und Erfinders des Mini-Kernels)
- www.amiga.com (Amiga Incorporated, Amigas Entwicklungsabteilung)
- www.amiga.de (Amiga International, ständig neue Informationen über die Zukunft)
- www.amiga-revolution.8m.com/amigaforum.html

1.17 Games

Games

Die Rubrik für Spieler. Natürlich (in der Regel) nur für welche, die gerne mit ihrer Freundin spielen.

Für Betrüger (oder welche, die einfach mehr Spaß haben wollen (auch wenn das nicht immer der Fall ist)) gibt es die Cheats und für welche, die sich noch nicht ganz auskennen, die Spieletests.

Natürlich könnt Ihr Euch auch hier wieder beteiligen, indem Ihr Spiele testet oder sonst irgendeinen Artikel verfasst. Ihr könnt auch gerne eure eigenen Cheats einbringen, (mindestens;) einfach schreiben!

Review: OloFight

Marblelous 2 Screenshot (ab OS 3.0; PNG-Datatype muß ↔
installiert sein)

Cheats (F)

1.18 Cheats (F)

Cheats eingesandt von Gorden.

F-15 Strike Eagle II

=====

Wenn man mal keine Missiles mehr hat einfach <CTRL> <ALT> und <R> drücken.

F-16 Falcon

=====

Durch gleichzeitiges Drücken von <CTRL>, <SHIFT> und <X> erhält man 8 Side-winder, ein volles Magazin für die Bordmaschinenkanone und erhöhten Nachbrenner-Schub.

Bei einer bestimmten Mission darf man den ALQ13-Radarstörer nicht benutzen. Mit einem kleinen Trick geht es aber doch: Dazu ganz einfach die Mission ganz normal mit dem Störer fliegen und diesen dann kurz vor der Landung abwerfen. Die Mission wird so gewertet, als wäre das Ding nie an Bord gewesen.

In der Endmission kann man mit <HELP> perfekt landen, wenn man in einer Höhe von 10 bis 20 Meter fliegt.

F-19 Stealth Fighter

=====

<ALT>-<H> drücken um Gradeinteilungen zu bekommen (HUD). Unser Baby umdrehen, die Motoren ausstellen und etwa auf 10 Grad einstellen, jetzt können wir das Gerät (unser Baby) steigen sehen!

F-29 Retaliator

=====

Wenn Ihr während der Missionen unendl. viele Raketen haben wollt, müßt Ihr als Pilotennamen "CIARAN" eingeben.

Dasselbe bewirkt, wenn Ihr "THE DIDYMEN" als Piloten eintragt und das 'COLONEL-Icon' anklickt und dann noch <RETURN> drückt oder im Hauptmenü als "THE DIDY MEN" eintragt.

(Leider funktionieren diese Cheats nur bei der alten Version, die nach 80-90 Missionen abstürzt.)

Will man alle Missionen im 1st Lieutenant Rang fliegen, so tut folgendes:

Mal angenommen, man hat im "Mission Control Menue" Choice of Missions angewählt, und man ist zum Captain befördert worden. Jetzt wählt man die gewünschte Mission an, kehrt ins Hauptmenü zurück, wählt das Musterungsbüro an, klickt dort 1st Lieutenant an und dann "Load Previous Pilot". Nun kann man die Mission im 1st-Lieutenant-Rang fliegen, also mit unlimitierter Munition, Bezin usw. Hat man die Mission beendet, wählt man im Musterungsbüro einen beliebig höheren Rang an, sucht die gewünschte Mission aus und klickt dann im Musterungsbüro wieder 1st Lieutenant an. Das kann man beliebig oft wiederholen.

Ihr solltet etwa mit 230 mph auf die Landebahn zufliegen. Dann das Fahrwerk ausfahren und den Sinkflug beginnen. Wenn Ihr die Landebahn erreicht habt, sollte die Flughöhe noch ungefähr 50 Fuß betragen, und der künstliche Horizont waagerecht stehen. Jetzt die Geschwindigkeit drosseln. Das Flugzeug landet auf diese Weise ohne Schaden. Wem das zu langweilig ist, der sollte einfach über den Tower hinwegfliegen und mit dem Fallschirm abspringen.

F-A-18 Interceptor

=====

Um den Piloten zu retten, muß man sehr langsam und sehr niedrig anfliegen. Sobald man in die Nähe des Piloten kommt, sollte man die Landeklappen ausfahren und kurz vor der Ankunft die Rettungskapsel abwerfen. Anschließend sofort steil nach oben steigen, da man sonst auf die Insel kracht.

Beim Menü die 2.Option anwählen, hier statt <1>-<4> die <0> eintippen.

Für Extra-Aufträge während des Flugs mit <2> in den Freeflight-Mode wechseln und dann eine der Ziffern von <6> bis <9> tippen.

F1 Grand Prix

=====

Wer in Hockenheim seinen Vorsprung etwas ausbauen will, der sollte in der letzten Schikane vor dem Motodrom einfach geradeaus durchfahren.

Face Off Ice Hockey

=====

Stürmt der Gegner mit großem Vorsprung auf das Tor zu, kann man als letzte Notbremse ja mal einen Schiri foulern.

Faery Tale Adventure

=====

Geht auf GAME, PAUSE drücken, ITEMS drücken, MUSIC drücken und es erscheint TAKE darunter, womit man einen Gegenstand beliebig oft nehmen kann.

Im Save-Game File mit einem Hex-Editor das 18. Byte in einen Wert, der ungleich 00 ist ändern. Wenn wir dann das Save-Game einladen, haben wir folgende Tastenbelegungen:

<CURSOR> Schnelle Bewegung über das Terrain
 Goldenen Schwan rufen
<R> Prinzessin befreien
<=> Koordinaten
<F10> Orte in den Koordinaten
<F9> Zeit + 1 Stunde

Fantasy Island Dizzy

=====

Gib den Namen "IMMORTAL" auf der Spielstandtafel ein und schon hast Du unendlich Leben!

Fatman

=====

Ein paar nette Geheimwörter:

CINDY CRAWFORD
MEXICAN BEANS
MORE LAUFGTS THAN YOU CAN SHAKE A STICK AT
EXTRA LIFE

Fears

=====

Zuerst bringt man die Munition vom Typ 1 auf 18 Schuß. Dann springt man in einen Lavasee und drückt sofort <HELP>. Ab diesem Zeitpunkt hat man alle Waffen, volle Munition und kann durch Drücken von <HELP> jederzeit Energie und Munition auffüllen.

Federation Quest

=====

Level Codes:

"BSS", "JANE", "SEYMORE", "BY", "DOCTOR", "DINOSAUR", "AND", "GREMLIN", "GRAEME", "ROB"

Mission Codes:

02 SLUMBER
03 INTEREST
04 BULKHEAD
05 SHOWROOM
06 MUSHBASH
07 HAMPERED
08 BLACKOUT
09 WARRIOR
10 VICTORY
11 TRAPPED
12 FRENZY
13 HANDYMAN
14 CROWDED
15 RADIATE
16 VOLTAGE
17 GLOOM
18 PRIMATE
19 MADHOUSE
20 TRIUMPH

Fernandez must die

=====

Einfach "SPINYNORMAN" im Pausenmodus eingeben und schon erhält man unendlich viele Kommandos.

FIFA International Soccer

=====

Folgende Codes im Optionsbildschirm eingeben:

YYYXAAAB Unsichtbare Wände
XABYYBAX Verrückte Bälle
BARBYL Kurvenball
BABBBBBBBB Super Kick
AAAAAYYYYY Super Torschuß
AABBYYZZ Dreamteam

LLLLRL Super Abwehr
RRRRRLR Super Angriff
SMILERULEZ Spieler 2 kann Bälle nicht schießen

Alle Codes müssen mit dem im Options-Menü eingegeben werden. Falls ein Code mal nicht funktioniert, dann einfach aus dem Options-Menü rausgehen und einfach nochmal ins Options-Menü und noch mal probieren.

CD\$^3\$\$^2\$: <L> und <R> sind die Knöpfe an der Vorderseite des Joypads.

Fighter Bomber

=====

Gibt man Rooster-Menü "BUCKAROO" als Namen an, stehen einem alle Missionen offen, womit das lästige Sammeln von Beförderungen entfällt.

Einfach unter einem der folgenden anderen Namen eintragen:

YAWN, HOORAY FOR MICK, KYLIE, SO WHAT IF I DO, VERSION, BOOMERANG.

Fighting Soccer

=====

Bei diesem Spiel solltet Ihr "MAMI" eingeben und anschließend <CTRL>, <LEFT AMIGA> und <RIGHT AMIGA> gleichzeitig drücken.

Final Blow

=====

Wer seinen Gegner schon immer mal richtig einen vor dem Latz knallen wollte, hat jetzt Gelegenheit dazu. Zehnmal auf <F10> drücken, um den fieser Widersacher auf die Bretter zu legen.

The Final Fight

=====

Um den Streetfighter unschlagbar zu machen muß man in den Pausenmodus und "SHERIFF FATMAN" eingeben.

Während des Vorspannes solange auf <HELP> hämmern bis Haggar den Computer-monitor ausschaltet und der Cheat-Mode wird aktiviert. Zur Bestätigung, daß unbegrenzt Energie zur Verfügung steht, erscheint das Bild des Programmierers auf dem Monitor in Hagers Büro.

Fire & Brimstone

=====

Im Titelbild, dort wo man normalerweise die schon geschafften Welten mit <ESC> anwählt, drückt man den Joystick nach links-unten und hält ihn dort,

bis man <ESC> gedrückt hat. Jetzt kann man sich alles aussuchen.

Fire and Ice

=====

Man muß den kleinen Hund in den Ausgang nehmen, den Schlüssel in das Schlüsselloch stecken, einen Schritt zur Seite treten und warten, bis der Hund den Level verläßt. Kurz bevor er sich aber durch das Tor wagt, spuckt er noch mehrere Salven Bonuspunkte und ein Extraleben aus.

Wenn Cool Coyote Klavier spielt, sollte man <F3> drücken und man ist in einem Cheat-Menü.

"COOL" eintippen um unendliche Leben zu bekommen.

Fireforce

=====

Nach Game Over eine Kopie der Rooster-Diskette ins Laufwerk legen und Programmanweisungen folgen. Im Menü schnell andere Rooster-Diskette einlegen. --> alle wieder lebendig

First Samurai

=====

Während sich das Spiel lädt, warte bis das Wort "GOONIES" erscheint und halte dann folgende Tasten gedrückt:

- <F1> Energie und Waffen
- <F2> unendlich Energie
- <F3> unendlich Leben

Während Du spielst, <K> drücken und den Nummernschlüssel des Levels drücken, zu dem du springen möchtest.

Im 6. Level besorgt man sich eine Glocke (nur eine) und ein Special. Nun geht man rechts zu den 4 Steinen und läutet mit der Glocke. Ein Engel erscheint und trägt einen Stein weg. Jetzt springt Ihr auf die drei Tonnen rechts. Nun geht man nach rechts zu dem Erdloch und die Meldung erscheint, daß man den siebten Level beendet hat.

Flashback

=====

Durch Wände gehen: möglichst nah an Wand stellen, Gesicht von ihr weg-drehen und Feuerknopf gedrückt halten. Joystick in die Richtung lenken, in die man sieht, Feuerknopf schnell loslassen und zurück zur Wand rennen. (Wenn hinter der Wand kein Raum vorgesehen ist --> Absturz)

Level	Easy	Normal	Hard	ODER	Easy	Normal	Hard
1	Back	Play	Clop	WIND	FIRE	MINE	
2	Loup	Toit	Cara	SPIN	BURN	YOUR	
3	Cine	Zapp	Cale	KAVA	EGGS	LINE	
4	Good	Lynx	Font	HIRO	GURT	NEST	
5	Spiz	Scsi	Hash	TEST	CHIP	LISA	
6	Bios	Gary	Fibo	GOLD	TREE	MARY	
7	Hall	Pont	Tips	WALL	BOLD	MICE	

Flight of the Intruder

=====

Das oberste Gebot ist, gegenteiligen Ratschlägen aus dem Handbuch zum Trotz, daß Ihr unter 1000 Feet zu Euren Zielen fliegt. So müßt Ihr Euch nicht dauernd mit SAM-Raketen herumschlagen und braucht auch nicht dauernd im Zickzack zu fliegen, um den Geschossen der Flugabwehrkanonen auszuweichen. Das einzige, was Ihr im Tiefflug beachten müßt, ist, keine Flugabwehrstellung direkt zu überfliegen, sonst werdet Ihr mit ziemlicher Sicherheit zumindest beschädigt. Zum Thema Beschädigungen: Wenn eines der beiden Triebwerke ausgefallen ist oder der Tank ausläuft, sofort umkehren oder "Abort Mission" wählen. Das Risiko, daß das zweite Triebwerk getroffen wird, ist einfach zu hoch. Wenn die Maschine abstürzt, nicht den Schleudersitz betätigen, sondern lieber die Mission abbrechen. Nur wenn Ihr über dem Meer abstürzt, habt Ihr eine reelle Chance, einen Absprung zu überleben und aufgefischt zu werden. Brücken zerstört man am besten mit einer "Paveway". Man sollte einen ECM-Pod bei sich haben, da man zum Abwurf der Bombe in größerer Höhe einfliegen muß. Außerdem sollte man darauf achten, daß man seinen "Wingman" nicht unterwegs verliert, da sonst niemand das Ziel "beleuchtet" und man dann seine Bombe nicht abwerfen kann, Damit der "Wingman" unterwegs von keiner Flak getroffen wird, muß man sein ECM selbst aktivieren (alleine kommt der Bursche nie auf diese Idee!), indem man kurzzeitig die Kontrolle über das Flugzeug übernimmt. Danach sollte man so schnell wie möglich in sein eigenes Flugzeug zurückkehren, damit der "Wingman" es nicht überholt. Wenn man mit mehreren Sektionen fliegt, sollte man folgendes beachten : In die Sektionen, mit denen man später selbst fliegen will, kommen die Anfänger als Piloten, in die Maschinen, die man lieber die ganze Zeit sich selbst überlassen will, kommen die Asse. Ein kleiner Trick: Angenommen Wing Commander hat Euch eine Sektion Intruder und eine Sektion Phantoms zur Verfügung gestellt, so stellt Ihr die Startzeit der beiden F-4 so ein, daß sie je nach Entfernung des Ziels der Operation ca 15-20 Minuten nach dem Intruder vom Flugdeck abheben. Während dieser Zeit zerstört Ihr mit den A-6 Haupt- und Zweitziel und bringt über den Golf von Tonkin mit Flugziel Träger. Wenn Euch die beiden Phantoms begegnen, schaltet Ihr den Autopiloten der Intruder ein und wechselt in die Phantom. Da kein anderes Flugzeug von Euch im Luftraum ist, ist alles, was auf dem Radarschirm erscheint, Freiwild und darf abgeschossen werden.

Zur Übung eignen sich am besten die Missionen "Morning Song", "Deck Alert" und "MIG Cap", die man, soweit möglich, mit beiden Jets bestreiten sollte. Ziemlich happig sind hingegen die Mission "Hunter Killer". Da das Landen per Hand nicht einfach ist, lohnt es sich zuvor einige Übungsflüge zu absolvieren; dabei hat sich besonders die Coobts-Technik bewährt. Im Landeanflug Fahrwerk und Hook nicht vergessen und vor allem den richtigen Flugzeugträger anfliegen. In den Missionen sollte nur mit automatisch

abschaltendem Zeitraffer geflogen werden, um nicht in heikle Situationen zu geraten. Wer es mit der A6 leichter haben will, sollte immer bei schlechten Wetter anfliegen. Beim Bombardieren schnell und tief anfliegen (Speed über 500. Höhe unter 500). Wird man mit voller Bombenladung angegriffen, wenn nötig, die schwere Last abwerfen, um wendiger zu sein. Wer ein ECM-Pod hat - unbedingt benutzen! Um Luftabwehrraketen zu entkommen, wartet man, bis die Dinger schön nah dran sind und dreht dann hart ab; keinesfalls dabei den Afterburner einschalten. Rookies sollten folgende Einstellung bevorzugen: Lt., normal Energie, easy Tragets und half Fuel.

Flink CD\$^3\$\$^2\$

=====

Das Spiel starten, dann in die Hocke gehen und den Pausenknopf drücken. Während man nun Pause gedrückt hält, Rechts, Rechts, Rechts, Links, Links, Links, Rechts, Rechts, Links, Links, Rechts, Links mit dem Steuerkreuz betätigen. Man sieht nun ein weiteres Menu namens Cheat Menu!. Nun kann man alle Sprüche anwählen und auch anwenden oder zum nächsten Level springen. Zudem kann man, wenn man die gelbe Taste drückt (und den Schlüssel angewählt hat) einen Heiligenschein bekommen und somit alle Level durchfliegen!

Flood

=====

Level Codes:

1 FROG	11 FRAK	21 HATE	31 JOUX	41 FOAM
2 YEAR	12 VINE	22 REED	32 PINK	42 MEEK
3 QUIF	13 JUMP	23 LIME	33 GOGO	
4 LONG	14 NILL	24 QUID (QUIT)	34 LETS	
5 WORD	15 FOUR	25 WING	35 QUAD	
6 FRED	16 GRIT	26 FLEE	36 BRIL (BILL)	
7 WINE (WING)	17 ZING	27 GIGA	37 EGGS	
8 GRIP	18 JING	28 HEAD	38 HENS	
9 TRAP	19 LIDO	29 LOOP (LOOD)	39 NAIL	
10 THUD	20 POOL	30 SING	40 SOAP	

Paßwort "SCOPEX" ?

Fly Harder

=====

Level Codes:

- 2 PHOTON
- 3 METAGRAV
- 4 BLACKHOLE
- 5 SUPERNOVA
- 6 TRANSMITTER
- 7 QUANT
- 8 NEOGEOPOWER

Wenn man das Paßwort "MECHANICA" verwendet, gibt es unendlich Leben. Die Endsequenz sieht man mit dem Paßwort "BIGBAND"!

Fly Harder CD\$^3\$\$^2\$

=====

Stage 2 PHO

3 MET

4 BLA

5 SUP

6 TRA

7 QUA

8 NEO

Gebe "MEC" als Password ein, um unendlich Leben zu erhalten.

Gebe "BIG" als Password ein, um das Ende zu sehen.

Flying Sharks

=====

In den Highscores kann man folgende Initialien eintippen:

"HSC" Unendlich Leben

"KDJ" Unendlich Leben (oder eine Überraschung)

"RLH" Unterschiedliche Säuren

"JGL" Volle Feuerkraft

"RAB" Keine Sprite Wahrnehmung

Während man den letzten Buchstaben eingibt, muß man die <5> auf dem abgesetzten Tastaturblock drücken.

For President

=====

Man stellt im Vorwahl Menu zuerst die Spieleranzahl ein und wählt den EASY-Modus. Im spiel kauft man sich zunächst das kleinste Grundstücke und stellt auf dieses ein kleines 1 Sterne Hotel. Mit dem übrigen Geld wird das Hotel so weit verbessert, bis man schließlich 6 Sterne dafür bekommt und sich die Gäste rundum wohl fühlen. Irgendwann erscheint die Meldung das Hotel macht sie zu einem reichen Mann. Nun verdient man Unsummen an dem Hotel und kann jetzt auch an andere Dinge wagen.

Wird einem ein Statuspunkt zum Kauf angeboten sollte man den erst nach dem 3 mal kaufen, denn dann ist er am günstigsten. Auf keinen Fall sollte man ihn aber nicht kaufen!

Bevor ihr den ersten Statuspunkt bekommt solltet ihr frühzeitig ein Auto kaufen. Das ist für die Reisefähigkeit wichtig.

Forgotten Worlds

=====

Während des Titelbilds <A>, <R>, <C> (oder "ARC" eingeben (mit <SHIFT ?>)) und <HELP> gedrückt halten. Im Spiel kann man einmal pro Level mit <S> sofort im Shop einkaufen und mit <N> in den nächsten Level gelangen.

Formula One Grand Prix - Microprose

=====

Sobald die Meldung "Race won by..." auf dem Screen erscheint, solltet Ihr Euch schnell in die Boxengasse begeben und dort bei Eurem Team anhalten. Jetzt könnt Ihr Euch ruhig zurücklehnen und warten bis das Rennen sein Ende gefunden hat.

Eine andere Variante ist nach dem Start sofort Geisterfahrer zu spielen und einfach alle Mitspieler/Gegner mit mindestens 100 Sachen rammen. Alleine auf der Fahrbahn dürfte es auch für einen ersten Rang langen, oder?

Wenn man beim Boxenstop den Joystick nach hinten zieht, so gelangt man ins CAR SETUP MENÜ. Man geht jetzt auf Alter Car Setup und stellt Wing Setting Front auf den Wert 64, Wing Setting Rear auf 00. Danach verläßt man wieder das Menü und kann auf der Piste nun eine Höchstgeschwindigkeit von 333km/h erreichen.

Gehe zu den Gruben und drücke <ESC>. Gehe nun zu ACCELERATE TIME. Du solltest nun den 1. Platz erzielen.

Tips zu den einzelnen Strecken:

1. Kurvenreiche Strecke mit teilweise langen Geraden
(Phönix, Interlagos, Imola, Magny, Cours, Silverstone, Hungaroring, Spa, Estoril, Barcelone, Suzuka und Adelaide)

Wing -> Front : 29 Rear : 29
Gear Rations : 35-39-43-47-52-60

Speziell für Imola : Wing -> je 25
Magny Cours : Wing -> je 30

2. Wenig anspruchsvolle Strecken mit dem Schwerpunkt auf Geraden
(Montreal, Mexiko, Hockenheim und Monza)

Wing -> Front : 25 Rear : 25
Gear Rations : 35-40-45-50-55-60

3. Strecken, die kurvenreich sind
(Monaco)

Wing -> Front : 40 Rear : 40
Gear Rations : 35-38-41-44-47-53 oder 35-39-43-47-51-55

Fred Diamonds

=====

Aktiviert zuerst den fest eingebauten Trainer und stellt Eure Wünsche ein. Mit <CTRL> gibt es noch Levelskip dazu.

Frontier - Elite 2

=====

Wenn man ein paar Millionen verdienen will, braucht man nur eine oder zwei Passagierkabinen und belegt sie mit ein oder zwei Leuten. Dann geht man zur Schiffswerft und tauscht sein Schiff mit Passagieren gegen das kleinste Schiff der Werft. Es erscheint die Meldung "Sie können Ihr Schiff nicht verkaufen, wenn Passagiere an Bord sind!". Jetzt passiert's. Die Differenz der Schiffe wird gutgeschrieben und Ihr könnt Euer Schiff behalten.

Automatische Zielvorrichtung:

Beim Start ein Schlacht wählt man einen Blickwinkel außerhalb des Cockpits und drückt <F10>. Wenn man ein Raumschiff nicht sehen kann, erkennt man immer noch seine Nummer. Sobald man es gefunden hat, klickt man darauf und kehrt zum Cockpit-Modus zurück. Autopilot anwählen und die Bordkanone wird automatisch auf den Feind ausgerichtet.

Man muß einfach nur das Riedquat-System erkunden, in dem sein Vater starb und die Punkte gehen in beträchtlich in Höhe.

Man setzt nicht, wie im Handbuch unter Vorstellungsreise beschrieben, den Kurs auf Boston Base, sondern auf die Stadt Anderton Depot auf der Birminghamworld. Hier bekommt man 15 Credits mehr. Dann kauft man Metallegierungen und setzt den Kurs auf das Ross 154-System und startet. In 12 km Höhe kann man den Hypersprung ausführen. Im System angekommen, drückt man auf Pause und zoomt Merlin heran. Die Peilung setzt man auf Sirocco Station.

KAMPF:

Als erstes verkauft man seine Raketen. Wird man angegriffen, so drückt man Pause und sucht anschließend das feindliche Schiff, um es anzuklicken (die Peilungsquadrante sollten eingeschaltet werden). Jetzt gibt man Schub und dreht etwas aus dem Kurs. Bei 15 km Entfernung sollte man den Autopiloten aktivieren. Ist man nur noch 10 km vom Gegner entfernt, darf gefeuert werden.

SCHMUGGEL:

Der Schmuggel bringt viel Geld, ist aber deshalb auch sehr gefährlich, da einem ab und zu die Polizei auf die Schliche kommt. Um ein gefürchteter Raumpilot zu werden, ist der Schmuggel aber unverzichtbar.

AUFTRÄGE:

Hat man einen Auftrag vom Militär erledigt, so wird man befördert.

Schiff gesucht: Bei solchen Aufträgen sollte man untersuchen, ob man vielleicht einen Pakettransport bekommt. Für die anderen Aufgaben benötigt man Passagierkabinen.

Vermißte Personen: Man sollte aus allen Auftragsangeboten die Namen ausschreiben, da man manchmal die Namen zufällig wiederfindet.

ROSS 154: Planet Merlin, Sirocco Station, Schmuggler: Merchant Nakamichis

Export:

tierisches Fleisch: 30- 70 Credits

Import:

Industriegüter: 40
 schwere Kunststoffe: 5- 10
 Spirituosen: 30- 50
 Obst und Gemüse: 30
 Getreide: 15
 Computer: 100
 Roboter: 250-450

SOL: Planet Erde, New York, Schmuggler: Peters Good Emporium

Export:

Obst und Gemüse: 30- 40 Credits
 Spirituosen: 100-150
 Luxusartikel: 300-400

Import:

Industriegüter: 25
 Computer: 100
 Luftbefreiung: 10- 20
 Landw. Geräte: 10- 20

FORMALHAUT: Planet Conversion, Francis Starpert,

Schmuggler: Cambridge Goods Emporium

Export:

Getreide: 10- 15 Credits
 Obst und Gemüse: 20- 40
 Spirituosen: 100

Import:

landw. Geräte: 10- 20
 Computer: 100
 Roboter: 350-450

BARNARDS STERN: Planet Birmingham World, Abderton Depot,

Schmuggler: Merchant Nobles

Export:

synth. Fleisch: 70 Credits
 Dünger: 3- 5
 Industriegüter: 30
 Computer: 100
 Robert: 350-450
 Metallegierungen: 10- 15
 schwere Kunststoffe: 10- 15

Import:

tierisches Fleisch: 70
 Tierhäute (illegal): 1100

Cemiess -2/-2: Hier gibt es 3200c für die Entsorgung von Edelmetallen! 550c für Edelsteine und 150c für landwirtschaftliches Getreide und dann auch noch der hohe Verkaufswert!

Um eine Wächterzulassung, bei der Spieleversion wo das "van Maanens Stern" System nicht anwählbar ist, zu bekommen, einfach folgendes machen:

- einen Auftrag mit einer Erlaubnis Anforderung annehmen nach "van Maanens Stern"
- eine Flucht-Kapsel kaufen
- Starten

- Flucht-Kapsel aktivieren und zurückfliegen
- Neues Schiff kaufen

Wenn alles gut gegangen ist, habt ihr jetzt eine Wächter-Zulassung. Außerdem könnt ihr so Personal feuern, ohne Folgen dafür zu tragen. Allerdings ist es auch sehr teuer!

Außerdem ist es nicht möglich Missionen zum "Veareth" System 0/-5 anzunehmen da es dort keine Stationen gibt. Hat man doch das Pech, so eine Mission am Hals zu haben, nimmt man ganz einfach mehrere Missionen zu einem anderen System an, startet, landet im System und startet schnell wieder. Wenn man Glück hat sind nicht nur die eigentlichen Missionen erledigt sondern auch die, die nicht für das System bestimmt waren.

Wolltet ihr schon immer wissen was beim "Cobra MK3" auf der Plakette auf der Rückseite steht: "Warning: Radiation persists even if engines have cooled. Protective clothing must be worn all times."

Wer schon immer ein großes Schiff ohne Besatzung fliegen wollte, der sollte den imperialen Courier oder Trader fliegen.

Sollte man eine militärische Karriere vorziehen, muß man sich früh für eine Seite entscheiden. Damit man schnell befördert wird, darf man bei einer Seite keinerlei Rang haben sonst wird es selbst bei einfachem Rang sehr schwer befördert zu werden.

Ein echt tolles Schiff ist der "Asp Exploder" mit militärischem Hyperdrive KL.4 das man später kaufen kann. Es hat eine hohe Reichweite von 21LJ und eine Beschleunigung von 22,2 Erd g. Empfehlenswert ist dann ein 4MW Laser, 8 Schilde, Energiebombe, Treibstoff für 2 Max. Sprünge.

Frostbyte
=====

Hier kann man sich bei der Aufforderung Feuer zu drücken, die einzelnen Level mit <RETURN> anschauen.

Fruit Salat
=====

In den Hiscores "FRUIT" als Name eingeben. Man erhält 50 Leben und Levelskip mit <LEFT MOUSE>.

Level Codes:
ERIC.M
STEVEK
MIKE.M

Fugger
=====

Wenn man einen Überfall durchführt muß man keinen Arbeitslohn zahlen und

die Fuhrwerke kommen, auch wenn man keinen abgeschickt hat.

Full Contact

=====

Wer als Solospieler "QAZWXEDCRFVTGBYHNUJMIKOL" eingibt, gibt seinem Partner den Todesstoß. (Alle Buchstaben außer dem S!)

Fusion

=====

In den Highscores sollte man sich als "SWAMP THING" eintragen.

Im Spiel kann man dann:

- <T> Extrawaffen anwählen
- aktiviert die großen Patronen
- <S> stellt Schilde zur Verfügung
- <E> Cheatmenu zur Levelanwahl (<+> und <->)

Future Wars - Time Travellers

=====

- Eimer nehmen
 - roten Knopf drücken
 - durch Fenster einsteigen
 - Plastiktüte aus Mülleimer nehmen
 - zur Toilette gehen
 - Schrank öffnen Insektenspray mitnehmen
 - kleine rote Flagge hinter WC mitnehmen
 - Eimer mit Wasser füllen (Waschbecken)
 - Eimer über Tür des Chefes plazieren
 - unter Teppich kleiner silbener Schlüssel (mitnehmen)
 - rechte Tür öffnen und durchgehen, danach Tür wieder schließen
 - zweite untere linke Schranktür öffnen (Schlüssel)
 - Zahlenfolge auf Schreibmaschine merken
 - leeres Blatt in der Schreibtischschublade (mitnehmen)
 - Fähnchen in Loch in der Militärkarte stecken
 - durch Geheimtür den Raum verlassen
 - Zahlenfolge von der Schreibmaschine in die Tastatur eingeben
 - durch Tür gehen
 - grünen Knopf drücken
 - Blatt in den Kopierer einlegen
 - roten Knopf drücken und Dokumente einstecken
 - so schnell wie möglich zu Beamer
 - Moskitos mit Insektenspray vernichten
 - Medaillon mitnehmen
 - mit Seil auf Baum klettern
 - Kleidung klauen und anziehen
 - im Dorf links im Wald verschwinden
 - Baum schütteln und Silbermünze aufnehmen
 - ins Dorf zurück und ins Gasthaus
 - Geldstück an Wirt (Gespräche am Nebentisch belauschen)
-

- Gasthaus verlassen und zum Schloßeingang gehen
 - Wächter das Medaillon zeigen
 - Unterhaltung mit Lord Torin
 - beim Verlassen Lanze des Wächters mitnehmen
 - mit Lanze Mönchskutte vom Baum holen (Bild wo auch Silbermünze)
 - zum See und Plastiktüte mit Wasser füllen
 - schnell zurück ins Bild unter dem Schloß
 - Wolf mit Wassertüte bewerfen
 - Kloster betreten
 - linke Tür benutzen und immer im Uhrzeigersinn laufen und inneres Quadrat nicht betreten
 - im Zimmer hinter Tür Kelch (mitnehmen)
 - oberes Zimmer betreten und Kelch mit Wein führen
 - rechte Tür und Obermönch den Kelch geben
 - Mönch durchsuchen und Fernbedienung nehmen
 - Fernbedienung am Schrank benutzen
 - Magnetkarte aus Geheimfach nehmen
 - wieder in den Weinkeller und Leiter hoch Fernbedienung auf Fass richten
 - durch Geheimgang
 - Raum untersuchen und Gaskapsel mitnehmen
 - Magnetkarte in Computer stecken
 - Lana das Amulett zeigen
 - durch Teleportation zurück zum Schloß
 - Dankbarkeit des Lords und Erklärung ...
 - Teleportation in die Zukunft (Jahr 4315)
 - Sicherungskasten auseinandernehmen
 - Schneidbrenner am unteren rechten Bildrand mitnehmen
 - im Müllhaufen entdeckt man einen Schacht
 - Schacht hinunter (Kanalisation)
 - kleines Leck in einem Gasrohr (auffüllen des Schneidbrenners)
 - Hilferuf der Frau nachgehen und Schleimberg mit Schneidbrenner nahetreten
 - durch Schacht nach oben
 - mit Lanze Videokamera säubern
 - dann durch Tür gehen
 - links zum Zeitungsautomat (Geldstück im Rückgabeschacht)
 - nach 2 maligem Einwerfen Zeitung
 - Fahrt mit der U-Bahn bis zum Flugplatz
 - Treppe runter und defekte Sicherung austauschen
 - Treppe hoch (Fahrkartenkontrolleur steht nun vor dem Fernseher)
 - Treppe benutzen an Fahrkartenkontrolleur vorbei (besser vorher abspeichern)
 - Flugzeug benutzen
 - in Zelle mit Hilfe des Schlüssels Belüftungsschacht entfernen
 - Gaskapsel in Loch stecken...
 - Teleportation in die Vergangenheit (65 Millionen Jahre zurück)
 - Actionszene erstmal Crughons mit rotem Kasten abschießen
 - Von Lo'Ann Pille und Medallion mitnehmen (Pille macht unsichtbar)
 - zurück zum Raumschiff
 - toter Crughon vor Raumschiff hat eine Magnetkarte
 - ab ins Cockpit und dort Magnetkarte in Leser stecken
 - Glaskasten öffnen und Kleidungsstück entnehmen und Vidokamera damit abdecken
 - selbst in den Glaskasten legen und verschließen
 - bei der Hauptzentrale aussteigen und zur Tür gehen
 - bevor Tür vollends offen ist Pille schlucken (Crughons trotzdem nicht berühren)
 - hinter Kartons verstecken
-

- in linken Karton einsteigen
- später dem Karton wieder entsteigen
- zum Computerraum (schnell, da Zeit sehr knapp)
- Magnetkarte in die linke Konsole stecken
- Computer wird automatisch von Albert II umprogrammiert
- schnell durch Labyrinth zurück zum Hangar und mit Raumschiff fliehen

1.19 Review: OloFight

Game-Test:

Beat'em-up-Game: OloFight

Herausgeber: The Real Ologram di Fabrizio Stoduto

System: AGA- oder (angekündigt) Grafikkarten-Amiga, 1.8 MB Fast, 10 MB HD

Preis: ca. 60,- DM

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

Daß sich hinter OloFight keine neue 4 Gewinnt-Variante versteckt, läßt sich bereits aus dem Namen ablesen. Auf's Neue heißt es einmal wieder: "FIGHT", um die Menschheit (bzw. deren Nachkommen) zu retten. Mit animierter 3000-Farb-Raytrace-Effekt-Grafik setzt The Real Ologram dabei neue Akzente mit dessen ersten Amiga-Produkt.

Umgebung

Es ist unumstritten: OloFight hat seinen eigenen Flair. Bereits bei Öffnen der Packung kommen einem mehrere Plakate, Aufkleber und Visitenkarten mit der mystischen Umgebung von OloFight entgegen. Die Anleitung verrät Näheres: Die Nachkommenschaft der Menschheit, 8 Roboter-mäßige Rassen mußten die Erde verlassen und leben nun auf künstlich erschaffenen Planeten. Eigentlich gilt höchste Gefahrenstufe, denn ein Ex-Führer einer Rassen steht kurz vor der Entdeckung des Geheimnisses um einen Energiegenerator unglaublichen Ausmaßes. Doch die Rassen verbünden sich nicht: "... but after hundreds of thousand years those who were once known as humans haven't learned history's lessons yet and are going to fight each other, if chance arises..."

Allein beim Durchlesen der Anleitung fühlt man sich berufen, die Herausforderung anzunehmen und für die Menschheit mutig in den Kampf zu treten. Spätestens beim Start des Spieles ist man dann -durch überzeugende Einleitung- endgültig in die Zukunft eingetaucht. :-)

Die Installation verlief bei mir ohne Probleme. Etwas nervig ist die stetige Aufforderung zu Beginn jeder Sitzung, ein Wort aus der Anleitung (langsam) anzugeben. Aber dadurch ist noch nie eine Welt untergegangen :-)

Fight!

Bereits beim ersten Kampf wird deutlich: Mit OloFight sollten neue Maßstäbe für ein Amiga-Beat'em-up gesetzt werden. Sämtliche Grafiken der 10 Fighter in ihren jeweiligen Welten sind vollständig gerendert, jede Menge Hinter-

grundeffekte während des Kampfes, mehrere Hintergrundebenen, 3D-Boden, Schatten-Effekte, selbstanpassende Musik, und angeblich mehr als 3000 Farben auf einem AGA-Bildschirm gleichzeitig. Das alles ist gut gelungen und verhilft sicherlich zu mehr Spielspaß.

Doch bleibt das alles ohne irgendwelche Auswirkungen auf die Geschwindigkeit? Angeblich soll das Geschehen mit 25 fps ablaufen, doch: Dies ist niemals (während des Kampfes) der Fall. Selbst auf schnellen Prozessoren ruckelt das Spiel. Die Super-Effekte lassen sich nicht deaktivieren, und das stört immens.

Steuerpolitik

Trotz Ruckeln läßt sich aber immerhin die Steuerung mit einiger Übung gut kontrollieren und weitgehend nachvollziehen. Sie erscheint anfänglich zwar eher träge, allerdings muß man -und das ist beachtlich für ein Kampfspiel- einfach etwas mitdenken, um zum Ziel zu kommen. Panisches herumreißen des Joysticks reicht nicht aus.

Man muß selbst entscheiden, was man persönlich für besser hält, denn auch z.B. Street Fighter oder Mortal Combat, bei denen die Bezeichnung "Action Spiel" ihrem Namen auch noch mehr Ehre macht und man sich "so richtig reinsteigern" kann, haben ihren eigenen Touch.

Negativ fällt auf, dass die Gegner öfters man aneinander vorbeischießen, wenn sie zu dicht aufeinanderstehen.

Special Moves gibt es gleich zehn pro Kämpfer, einer besser animiert als der andere. Sie sind sehr einfach anzuwenden, laufen allerdings alle nach ähnlichem Muster ab.

Erfahrung ist alles

Beim "Ersten Mal" bekommt man gleich mal deftig eines übergebraten, sofern man gegen den Computer und nicht gegen einen Mispieler spielt. Selbst bei niedriger Schwierigkeitsstufe ist der Kampf (zu) hart. Die Gegner halten sich zwar im Gegensatz zu "HARD" etwas zurück, allerdings haben sie wesentlich höhere Werte in Angriff, Verteidigung, Energie und Widerstandsfähigkeit, sowie mehr verfügbare Special Moves.

Dahinter steckt allerdings das Prinzip von OloFight: Die Erfahrung. Ein Kämpfer kommt quasi als Null"auf die Welt" und muß sich seine Fähigkeiten erst aneignen. Je öfter man gewinnt - und das nicht nur während einer "OloFight-Sitzung", sondern überhaupt (allerdings nur, wenn man auch speichert!). Je mehr Erfahrung man dann sammelt, desto intensiver werden auch die Kämpfe, man erlebt also von Mal zu Mal mehr, was die Motivation anhebt. Seine persönlichen Highscores kann man übrigens (zumindest ist das (schon lange) geplant) -und das ist auch einzigartig- auch übers Netz an www.ologram.com schicken und somit mit anderen Mitstreitern wetteifern. Das alles unterscheidet sich wieder einmal von anderen Beat'em-Ups, es hat allerdings seinen Reiz und fördert die langfristige Motivation.

Daraus folgt:

Tolle Grafik und Musik, ebenso wie ein abgerundetes Spielprinzip zeichnen OloFight aus. Zwar stört das Ruckeln und der hohe Schwierigkeitsgrad, doch ist OloFight sowohl für die richtigen beat'em-up Freaks, als auch für Kampfeslustige mit etwas Köpfchen einen Blick wert.

Kontakt: www.ologram.com

Dort existiert auch eine 2.6 MB - Demoversion zum Runterladen.

OloFight wurde mir freundlicherweise von The Real Ologram zur Verfügung gestellt.

1.20 Helpline

Helpline

Habt Ihr Fragen zu eurer Freundin (und den dazugehörigen Erweiterungen) oder quält Euch sonst irgendein Plagegeist (wie der Guru, Murphy oder etwa ein Virus)? Dann nichts wie ab in die Helpline!

Denn dort werden all eure Probleme aufgelistet und (hoffentlich auch) gelesen.

Sollte sich nämlich jemand finden, der schlau und nett zugleich ist, wird dieser (und damit seid Ihr alle gemeint!) schäunigst erste Hilfe an den Betroffenen schicken oder es hier in die Helpline ablassen, so daß das Opfer (und auch alle anderen) im folgenden StarMag aufgeklärt werden kann.

Also, wenn Ihr igrendetwas habt, was Euch zu schaffen macht, dann zögert nicht und schreibt! Oder wenn ihr bei Problemen Rat wißt,... wer hilft nicht gerne mal einem anderen! Denn:

Ein Amiganer wäscht den anderen! (Hoahoa!!)

Festplatten-Tipp
für Thomas

1.21 Festplatten-Tipp

Hallo, Christmänn

Hallo Rainer!

Nach langer Zeit und Ärger (WANN BEKOMME ICH ENDLICH MEINE BVISION, PHASE 5?????) wieder nichts neues.

Habe nur einen Tip für Heiko Schröder (falls es nicht schon zu spät ist) bezgl. seiner Festplattenfrage. Ich habe mir den Winner FAST-IDE-Adapter gekauft, der neben der Möglichkeit, Festplatten mit mehr als 4GB anzuschliessen, auch einen schnelleren Datentransfer ermöglicht.

Einbau etwas knifflig (ROM-Bausteine raus, Platine dort rein, ROM's darauf), hat aber was gebracht. Meine Quantum macht jetzt 3MB/s (vorher ca.1MB/s).

Außerdem kann man bis zu 4 IDE-Geräte (auch CD-ROM-Drives) anschliessen.

Und dir rate ich bezgl. deiner Massenspeicher-entscheidung ein MO-Laufwerk mal anzusehen. Diese dinger gibt es z.Zt. bis 640MB.

Ich habe ein 230MB-Drive und Zahle pro Medium 18DM!! Die Laufwerke sind allerdings relativ teuer, aber die Medien sind SEHR robust.

Falls du mal genauere info's haben willst, im Aminet gibt es ein MO-FAQ von Mark Knibbs (leider nur in Englisch). Es ist gerade im Dezember aktualisiert worden.

Mit freundlichen Grüssen

Rainer Kraus

Danke! Christmänn

1.22 NIX NIX NIX MMX NIX NIX MMX NIX NIX NIX NIX NIX NIX MMX NIX NIX NIX NIX NIX

... auch so nicht!

1.23 Flohmarkt

Flohmarkt

Hier werden nicht nur Flöhe gehandelt, nein, es gibt auch kostenlose Klein-Anzeigen (auch große möglich). Wenn Ihr irgendwas zu verkaufen habt oder etwas Bestimmtes sucht, dann schickt Euren Wunschzettel und er wird hier aufgelistet werden. Vielleicht ließt es ja mal ein netter Nikolaus. Oder einer, der noch was braucht :-). Auf Wunsch (Wünsche sind zum Wünschen da!) wird es auch in jeder Ausgabe erscheinen, solange, bis sich was gefunden hat. Und das ohne Zeilen- oder Geldeinschränkungen!

Des weiteren könnt Ihr Kostenarmes bzw. fast umsonst Gewesenes (auch PD genannt) hier tauschen oder (ver)kaufen. Es wäre deshalb erfreulich, wenn Ihr -sofern Ihr über solche verfügt- eine persönliche Liste mit all Euren PD-Angeboten senden würdet. Es sollte auch dabeistehen, wie das mit dem Tauschen ablaufen soll bzw. wieviel ihr für die einzelnen Disks verlangt.

Natürlich dürft ihr auch Eure eigenen Erzeugnisse anpreisen.

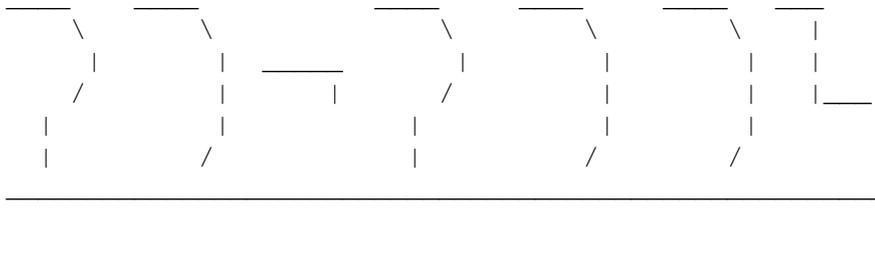
Ich denke zwar nicht, daß jemand so selbstlos sein könnte, aber für den Fall, daß die jeweiligen Anbieter ihre Adresse nicht hinter- (oder wo auch immer ge)lassen haben, kann man sie (doch hoffentlich) in der Rubrik Intern/Steckbriefe finden oder ansonsten bei mir zu erfragen (Meine Adresse ist bei den Steckbriefen), sollte die dafür erforderliche (Datenschutz(/-freigabe-)Genehmigung vorhanden sein.

Und da ich's nicht lassen kann: Nur wer sich suchen läßt, wird gefunden!

PD-Angebote:

 Chrismäns PD-Pool
 PD-Angebote:
 Thomas` PD-Angebote
 Software-Liste:
 Frank Eggert
 Software-Liste:
 Blue Angel

1.24 Chrismäns PD-Soft



Hier ist alles, was ich habe. Zumindest fast. Ihr könnt hier nämlich (wer hätte das gedacht) (fast) all meine Angebote im PD-Bereich finden.

Wenn ihr beim StarQuiz teilnehmen wollt, dann gebt bitte für den Fall, daß ihr gewinnen solltet, eine Gewinn-Disk an, die ihr euch aus dem folgenden Angebot aussuchen könnt. Ihr könnt euch aber auch überraschen lassen, da ihr vielleicht mit dem folgenden Angebot nichts anfangen könnt?... :-)

Ihr könnt PD gegen Disks und ausreichend frankierten Rückumschlag haben oder mir aber 1,- DM pro Disk und 2,20 DM bzw. 3,- DM bei mehr als zwei Disks (Warensendungen entsprechend) fürs Porto schicken. Auch Tausch möglich.

Meine Anschrift lautet:

StarMag
 Christian Keller
 Waldallee 9
 79110 Freiburg

Ich verfüge über einen Großteil des Aminets, da ich im Besitz der Aminet Sets 1-5 bin. Das Aufzählen der einzelnen Artikel lasse ich lieber sein (weshalb bloß? Wohl aus Faulheit ;-). Na jedenfalls gibt es so gut wie jede bekannte PD.

Und natürlich kann ich für Euch auch Sachen aus dem Netz saugen - soweit ich das blicke.

Zudem bin ich noch im Besitz aller dem AMag beigelegenen CDs, und das wird noch genau zwei Monate so sein - Danach ist Schluß! Damit habe ich auch alle

Amiga-Magazin PD-Disks der letzten drei Jahre (oder mehr) und -soviel ich weiß- auch immer den neusten Virus Terminator (den auch aus dem Aminet) und jede Menge spielbarer Demos.

Und dann befindet sich noch eine A+-CD-ROM in meinem Besitz, herausgekommen 5/6 '95. Nix besonderes, aber unter anderem 15 MB lustiger Anrufbeantwortersprüche diverser Prommis.

Auch zu erwähnen sind die APC&TCP-CDs Volume 4 und 5 mit Spielen und sonstiger PD und Shareware (genauere Beschreibung immer aktuell im StarMag).

Außerdem kann ich noch mit einigen sonstigen PD-Games, Werbegames, Digis, Demos oder sonstiger Soft dienen. So wären da zum Beispiel noch mit 15 MB verschiedenster Module bzw. 10 MB an Pics, die großteils nicht im Aminet zu finden sind, als Ergänzung sozusagen.

Das wär's dann wohl auch schon...

Chrismän

1.25 Thomas` PD-Angebote

```

* * * * *
      P D - A N G E B O T E
* * * * *

```

Verkaufe folgende Disks für 2 DM/je Disk. Hinzu kommen noch die Portokosten, die folgendermaßen gestaffelt sind:

```

1 bis 2 Disks: 2 DM
3 bis .. Disks: 4 DM

```

Schreibt einfach die gewünschten Nummern zusammen mit Eurer Adresse auf einen Zettel und legt für jede Disk 2 DM zuzüglich Porto bei und schon erhaltet Ihr innerhalb von nur 4 Tagen die gewünschten Disks. Gezahlt wird per Vorkasse (Schein, Scheck, Briefmarken bis 4 DM).

Die Bezugsadresse:

```

Thomas Gorasdza
Bachtalstr. 154
66773 Schwalbach-Elm
Telefon + Fax: 06834-56150

```

001: Stoppt den Calippo Fresser

Der Calippo-Fresser hat alle Calippo Fizz und Calippo Zitrone/Erdbeer an sich gerissen. Es droht eine Calippo- Krise. Doch der unerschrockene C. C. Cool will mit Hilfe der Eisheiligen die Calippo retten...

Hüpf-und Sammelspiel rund ums Eis.

Hersteller: COMAD

002: Punica Oase

Eines Tages erhält der Abenteurer Harry Hopp einen geheimnisvollen Brief... So beginnt dieses neue Promotionalgame im Auftrag eines bekannten Getränkeherstellers. Auf geht's - finde die Punica Oase
Hersteller: BONDY PRODUCTIONS

003: Backstage

ist ein Computergame vom Liveclub, bei dem Du versuchen mußt, als erster die Lösungen für den Wettbewerb, den der ortsansässige Radiosender veranstaltet, zu finden. wenn Du es schaffen solltest, darfst Du mit Deinem absoluten Lieblingsstar essen gehen und erhältst sogar Backstagekarten für seinen nächsten Livegig, damit Du ihn mal so richtig hautnah erleben kannst.

004: Victor Loomes

Ein weiteres "Promotional"-Game der Oberklasse, in der Art der alten Lucas-Games. Als Privatdetektiv Victor Loomes mußt Du einen mysteriösen Diamantenraub aufklären... Im Büro findest Du alles, was ein guter Privatdetektiv à la Magnum so braucht.

005: Elefanten

ist eine Wirtschaftssimulation. Hier übernimmst Du die Aufgabe eines Wildpark-Direktors und hast die Aufgabe, einen Zoo akkurat zu managen.

006: Snack Zone

Der Hersteller des Salamisnacks Bi-Fi hat ein völlig neues Adventure entwickelt, das für unterhaltsamen und erlebnisreichen Spielspaß sorgen soll. Also auf in die "Snack Zone" - dem Spiel, das Lukas, den Helden von der Gegenwart in die Zukunft - und wieder zurück führt

007: Das Erbe

Hier wurde auf Initiative des Bundesumweltamtes ein "Umweltspiel" mit guter Grafik (man bedenke, kein kommerzielles, sondern ein Freeware-Game) programmiert. Ein Computerabenteuer, das nicht nur Spaß sondern auch jede Menge Infos zum Umweltschutz verspricht! Die Monster heißen jetzt "Dioxin" und "FCKW"- und die lauern schließlich überall.
Autoren: Apilak Bühl, Thilo Blockmann, Hans Hermann-Frank

008: Das schmutzige Erbe (Erbe II)

Eine neue Version des Umwelt-Spieles "Das Erbe".
Es lohnt, sich auf das neue Abenteuer einzulassen.

009: Karamalz-Cup

Eine tolle Eishockey-Simulation gesponsert vom Hersteller des bekannten gleichnamigen Malzbieres. Mit vielen Optionen, gelungenen Animationen; kurz: für Sport-Freaks ein absoluter "Leckerbissen"!

010: Energie Manager

Der Energie-Manager ist die bisher umfangreichste Wirtschaftssimulation, sie sich mit dem Thema Energiesparen befaßt. In diesem Game hat man die Aufgabe eine florierende Restaurantkette aufzubauen, wobei man jedoch den Umweltschutz im Auge behalten sollte.

011: KNAX

Das Computerspiel: Als Dodo oder Didi muß Du Fetz Braun und seiner fiesen Bande eins auswichen. Zunächst sieht Deine Aufgabe recht einfach aus: Du läufst über ein 6*6 Felder große Fläche und sammelst Münzen oder Nahrungsmittel auf - aber hüte Dich vor den Ganoven! Die Felder werden später jedoch nur in eine Richtung begehbar.

Taktisches Freewarespiel für 1 oder 2 Spieler.

Hergestellt im Auftrag der Spaßkasse.

012: Telekommando I

Ein packendes Adventure der Telekom; programmiert von Mathias Hübner und Steffen Schümann.

013: Der Telekommander kehrt zurück (Telekommando TeilII)

Hier nun der zweite Teil des Promotiongame der Deutschen Telekom. Wieder packend, spannend und unterhaltend; kurz: es steht den meisten kommerziellen Progs in nichts nach.

014: Der rasende Reporter

In diesem Game von Promotion-Software arbeitet Ihr für einen Zeitungsverlag, immer auf der Suche nach heißen Storys. Hochwertiges Game vom Verband der Zeitungsverlage.

015: Bifi II - Action in Hollywood

Nachfolger des erfolgreichen Vorgängers. Im Stil der Lucas-Arts-Adventures muß man als Kurier in einem großen Hollywood-Studio zahlreiche Abenteuer bestehen. Gute Grafik und netter Sound ergeben mit den teils guten Gags ein für PD-Verhältnisse klasse Spiel. Hersteller: The Art Department.

016: Moppel Mag Nr.04 April/Mai'95

017: Moppel Mag Nr.05 Juni/Juli'95

018: Moppel Mag Nr.06 August/September'95

019: Moppel Mag Nr.07 Oktober/November'95

020: Amiga Gadget Nr.19 Mai/Juni'95

021: Amiga Gadget Nr.20 Juli/August'95

022: Amiga Gadget Nr.21 September/Oktober'95

023: Amiga Gadget Nr.22 Dezember'95/Januar'96

024: Amiga Gadget Nr.23 Februar/März'96

025: Amiga Gadget Nr.24 April/Mai'96

026: Amiga Gadget Nr.25 Juni/Juli'96

027: Amiga Gadget Nr.26 August/September'96

- Textende -

1.26 SOFTWARE LISTE FRANK EGGERT

```

/\ \ _  /\ \ \ \ ( \ \ \ / _ _ // \
-----
| -- | -- | -- | -- | -- | -- | -- | -- | -- |

```

SOFTWARE LISTE VON FRANK Eggert:

1. Pinnball dreams -- Flippfern
2. P.o.w. -- Dangelballerei
3. Flugzeugsimulator 2 verschiedene
4. Vigilante -- kampfspiel
5. Dangelstrike

6. Desertstrike -- Hubschrauber
7. Ports of Call -- Handelssimulation
8. Telekommando 2
9. 4x4 Road Race
10. Trivial Pursuit -- Ratespiel
11. OIL Imperium
12. Indiana Jones
13. Das Erbe
14. Panzerspiel
15. Silkworm -- bekanntes Ballergame
16. SSS SUPER SOCCER Fußballsimulat.
17. Pac Man Super spiel
18. Manchester United Fußball !
19. Maxon Cad 2.5 Original Zeichenprogr.
20. Siegfried copy und x- copie

21. Auto Route BRD -Straßenatlas
22. Video Tracker Videoprogramm
23. D- Paint 5 Malprogramm
24. Alien Breed -- Kampfspiel mit Lösungen
25. Kick boxing
26. Adress master -- Adressenpror.
27. Eishockey Manager
28. Empty -- musikplayer

29. F 16 Combat Pilot
30. Lotus 2
31. Lotus 3 Autorennen
32. Zero Virus und Virus Control 5.0 -anti virus
33. Dos Controll 6.0 Anwenderprogr. (man kann damit kopieren, daten retten , musik hören , editieren , bilder ansehen , disk löschen)

34. Personal Paint 6.1
35. Jaguar FXZ 220 autorennen
36. Maniac Mansion altes 64er <Game
37. Bismarck
38. UGH lustiges Spiel mit aufzug
39. Robocop , ballerspiel
40. Hunt for red october U-boot game

41. Steigenberger Hotelmanager
42. Demoversion WORMS !!!
43. Hybris Raumschiffspiel wüste
44. Test Drive 1 und 2
45. North and south südstaatenspiel
46. Pitfighter kampfspiel
47. Star Treck PD Game
48. Die Hard 2 Ballergame
49. KAISER die super simulation um Menschen und Titeln
50. zeewolf 2 hubschrauber
51. arachnophobia spinnenspiel
52. world cup 90 fußball
53. Nigel Mansell Formel 1
54. HUGO das bekannte fernsehgame

Außerdem :

Ich habe außerdem noch ca: 50 Megabyte an Musikmodulen und
 25 MB an PD SOFTWARE .
 Anfragen lohnen sich !!!!!

Tel : Frank 06129 - 8980

 e-mail: eggertbrd@hotmail.com

1.27 Software-Liste von >Blue Angel<

Software-Liste von >Blue Angel<
 ~~~~~

Disketten (alles Vollversionen)  
 -----

Spiele  
 -----

- Zurück in die Zukunft II
- Cannon Fodder I
- Citadel

---

- Leander
- Jaguar XJ 220
- Erben der Erde
- Myth
- Assassin (mit Trainer)
- Mortal Kombat
- Alien Breed I
- Alien Breed II
- Prince of Persia
- Desert Strike
- Perihelion
- Turrican I
- Turrican II
- Turrican III
- Primal Rage
- All Terrian Racing
- Worms
- Das Schloß von Dr. Brain
- Bar Games
- Skyworker
- Mad TV
- Hollywood Pictures
- Kyrandia
- Lolly Pop
- Loom
- Pizza Connection
- Wonderdog
- Theme Park
- Kid Chaos
- Whales Voyage II
- Der Produzent
- Oil Imperium
- Lionheart
- Reunion
- Bundesliga Manager Hattrick
- PGA Golf Tour
- Arachnophobia
- Dreamweb
- Hugo
- Fighter Bomber
- Moonstone
- Puggsy
- Full Contact
- Der Preis ist heiß
- Crazy Sue I
- Crazy Sue II
- Arabien Nights
- Wings of Death
- Combo Racer
- Darkmere
- Pinball Fantasies
- Pinball Dreams
- The Chaos Engine
- Devilance
- Hook
- Superfrog
- Elvira

---

- Cruise of Ech
- Waxworks
- Lemmings I
- Lure of Temptress

•und noch viele andere mehr, einfach nachfragen!

#### Magazine

-----

Amiga Plus Disketten von 12/93 bis jetzt

#### CD`s

-----

- Saar Amok 2
  - Amiga-CD 7+8/97
  - Amiga-CD 9+10/97
  - Amiga-CD 11+12/97
  - Aminet Set 2 - 4 CDs!
  - Aminet 12
  - Aminet 20
  - Aminet 22
  - Amiga Games Vol. 1
  - Amiga Games Vol. 2
  - Amiga Games Vol. 3
  - Amiga Games Extra 3/96
  - Amiga Games Extra 4/96
  - Amiga Games Extra 5/96
  - Amiga Games 10/96
  - Amiga Games 12/96
  - Amiga Games Greatest Hits 1996
  - Amiga Plus Extra 3/96 - Spiele
  - Amiga Plus Extra 5/96 - Music & Fun
  - Amiga Plus Sonderheft 4 - CD & Multimedia
  - Amiga Plus Sonderheft 8 - Animation & Video
  - Amiga Plus Sonderheft 9 - Spiele
  - Amiga Plus Sonderheft 10 - Test
  - Amiga Plus Sonderheft 11 - Future-Spiele-Mag (Vollversion Trapped)
  - Amiga Plus Sonderheft 12 - Future-Spiele-Mag (Vollversion Mad TV)
  - Amiga Plus 1/97
  - Amiga Plus Extra 1/97 - Science Fiction
  - Amiga Plus 2/97
  - Amiga Plus 3/97
  - Amiga Plus Extra 3/97 - Multimedia
  - Amiga Plus 4/97
  - Amiga Plus Extra 4/97 - Science Fiction
  - Amiga Plus 5/97
  - Amiga Plus 6/97
  - Amiga Plus Extra 6/97 - Grafik
  - Amiga Plus 1/98
  - Amiga Plus Extra 1/98 - Science Fiction
  - Amiga Plus 2/98
  - Amiga Plus Extra 2/98 - Musik & Sounds
-

- Amiga Plus 3/98
- Amiga Plus Extra 3/98 - Grafik & Design
- Gamers Delight 2
- Golden Games
- James Pond 2 - Für Commodore Amiga CD\$^3\$\$^2\$
- Mathematik leicht gemacht
- APC & TCP - Vol. 2
- CU Amiga Magazine Super-CD Nr. 18 - Englische Zeitschrift
- Nightshift - Sound & Vision
- Mods Anthology Vol. 1 - 4 CDs!
- Megahits Vol. 6 - 2 CDs!
- Amiga Special - Spiele Hits
- Amiga Special - Software Hits
- Amiga Special - Extra CD wegen 10. Geburtstag der Zeitschrift

Außerdem

~~~~~

Verschenke ich 2 Kickstart-Versionen:

Version 2.05 37.229 & 37.300

1.28 Extern

Extern

Hier gibt's Stoff von außerhalb der Computer-Szene (ja, das soll's geben). Büchertests, Fußballergebnisse, Kochrezepte, Lottostrategien, politische Diskussionen (Es soll ja noch "gehobenere" Leute geben) oder sonstige "Hobbies" und mehr haben hier Platz.

Also, um zu beweisen, daß ich zu den "Gehobenen" gehöre:
Si tacuisses, Blödkopf mansisses! ;-)
(*Ungefähr* gleich: Wer schweigt, bleibt blöd)

Osterhasen
FALCO Remember Seiten

Remember

Der Mensch

Roman über FALCO

Werke

Out of the dark

Gedenkbuch

Out of the dark .jpeg
Meister .jpeg

Neu auch: Die StarMag FALCO-Corner unter www.StarMag.8m.com/falco/

1.29 Osterhasen und mehr

02.02.99 Der Osterhase ist nicht mehr weit.Überall sind sie schon zu sehen In den Geschäften sind sie schon wieder ausgestellt.Kaum ist Weihnachten vorbei ,kommt er aus seinem Bau um sich unter das Volk zu mischen.Er liegt in Schockolade ,und in Zucker auch in Holz und Porzellan in Kisten und Kasten in den Regalen. Wenn wir auch meinen das es noch zu früh ist ,so ist er einfach schon mal gekommen,Er erinnert uns daran das es bald wieder das wohl auch bald wieder Ostern kommt.Aber vorher kommtkommt erzt mal noch Rosenmontag und der Osterhase kann noch etwas warten.

Soweit meine Gedanken zu allerlei Sachen ,die wir uns so machen.Wenn auch der Osterhase schon in den Geschäften herum liegt,so soll uns das nicht weiter stören ,weil alles kommt wie es kommt.Daran können wir garnicht ändern.Das Wetter weiß auch nicht was es will,mal kommt es kalt mal warm. Mal Schneit es ,dann gibt es wieder Regen..---

Elisabeth

1.30 FALCO REMEMBER-SEITEN

FALCO REMEMBER SEITEN

Liebe StarMag Leser!

Auf diesen Seiten wollen wir an den Menschen erinnern, der im Februar dieses Jahres von uns gegangen ist. Er war ein Meister der deutschen Sprache und besaß ein außerordentliches Musiktalent. Die Rede ist von Falco.

Auf diesen Seiten wollen wir über sein Leben und seine Werke berichten. Alle Leser sind dazu aufgerufen, sich hierbei zu beteiligen und den Meister Falco nicht in Vergessenheit geraten zu lassen. Tragt Euch ins Gedenkbuch ein, ergänzt die Seiten mit all Eurem Wissen über den Künstler und schreibt uns Eure Meinung über dieses Projekt. Für Anregungen und Verbesserungsvorschläge sind wir immer willkommen.

In guter Erinnerung an den Superstar FALCO

ChriSmän und Jack Miller

1.31 FALCO - Der Mensch

Er war der Superstar, er war so populär, ...

Die Welt hat mit Falco einen ihrer schillerndsten Künstler verloren. Der österreichische Popsänger beherrschte die Kunst der stilvollen Selbstinszenierung perfekt. Er war ein geborenes Showtalent und humorvoller Entertainer, ein überzeugter Individualist, stilprägender Musiker und nicht zuletzt ein Kosmopolit mit Wiener Herz, der sich auch auf internationalem Parkett leicht und locker behauptete.

Seine unverblümete Offenheit machte ihn zu einem sympathischen Zeitgenossen und die Nonchalance, mit der er auch Rückschläge einstecken konnte, war beeindruckend. Als Hans Hölzel praktisch über Nacht zum Star wurde, fanden sich Jugendliche auf der ganzen Welt in seinem Image wieder keiner verkörperte den Zeitgeist so wie er Falco war der erste und einzige deutschsprachige Interpret, der einen "Nummer 1-Hit" in den Amerikanischen Charts landete. Er war Vorreiter des Deutschen Sprechgesangs und somit Wegbereiter des derzeit so erfolgreichen Deutschen Raps.

Sein jäher Unfalltod am 6. Februar dieses Jahres ist umso tragischer, hatte Falco doch gerade die Freude am Leben und die Lust zum kreativen für sich wieder neu entdeckt.

Als Niki Lauda vom plötzlichen Unfalltod seines Freundes erfuhr, entschloß er sich spontan, das nächste Flugzeug der Lauda Air - eine Boeing 737-800 der neuesten Generation - auf den Namen "Falco" zu taufen, um das Andenken des einzig wahren österreichischen Popstars hochzuhalten.

Auf dem neuen Lauda Air Flieger wird es eine eigene Falco Menükarte geben, außerdem wird das musikalische Vermächtnis des österreichischen Superstars zu hören und zu sehen sein.

Seit dem 31. Juli 1998 ist es soweit. Falco erhält die Würdigung und Anerkennung, die ihm Zeit seines Lebens verwehrt blieb.

Die Lauda Air Boeing 737-800 wird seinen Namen und damit sein Andenken in alle Welt tragen.

Jack Miller

1.32 FALCO-News: Ein Roman über FALCO

Ein Roman über FALCO

Zwei enge Vertraute von Falco haben nun ein Buch über den Star geschrieben. Das Buch trägt den Titel: "Hoch wie nie" K&S-Verlag. In diesem beschreiben die zwei Autoren Dolezal und Rossacher (von der Videofirma DoRo, die fast alle Falco-Videos produziert hat) das Leben Falcos in Romanform und es wird versucht zu erläutern, warum Falcos Tod im Februar dieses Jahres Selbstmord war. Die Autoren sind davon überzeugt, trotzdem raten sie dem Leser zu der Einstellung, nur das zu glauben, was sie glauben möchten, den Rest solle man dann als Erfunden abstempeln. Frei nach dem Motte "Freedom of Choice" ;-)

Falcos Tod natürlich auch mit Unterstützung seines engen Freundes Jack Daniels, mehr dazu in diesem Buch.

Jack Miller

Quelle: Taunus Zeitung vom 10.12.1998

1.33 Falcos Werke

FALCO - Seine Werke

Die Alben in chronologischer Reihenfolge ohne die Remixe:

----- ↩

1. "Einzelhaft" 1982 GIG Records / 1987 TELDEC Schallplatten GmbH

1. Zuviel Hitze (Ponger-Falco) / 4:34
2. Der Kommissar (Ponger-Falco) / 3:52
3. Siebzehn Jahr (Ponger-Falco) / 3:54
4. Auf der Flucht (Ponger-Falco) / 4:13
5. Ganz Wien (Falco) / 5:06
6. Maschine brennt (Ponger-Falco) / 3:38
7. Hinter uns die Sintflut (Ponger-Falco) / 3:16
8. Nie mehr Schule (Ponger-Falco) / 4:36
9. Helden von heute (Falco) / 4:07
10. Einzelhaft (Ponger-Falco) / 4:01

Produziert von R. Ponger und Falco

Licensed by GIG Records, Markus Spiegel Ges. mbH., Wien

2. "Junge Roemer" 1984 and 1996 East West Records GmbH

1. Junge Roemer (Ponger-Falco) / 4:30
 2. Tut-Ench-Amon (Ponger-Falco-v.Touoouse) / 4:28
 3. Brillantin' Brutal' (Ponger-Falco) / 3:48
-

4. Ihr Tochter (Ponger-Falco) / 4:27
5. No answer / Hallo Deutschland (Ponger-Falco-Hale) / 3:39
6. Nur mit dir (Ponger-Falco) / 4:26
7. Noch wie nie (Ponger-Falco) / 4:21
8. steuermann (Ponger-Falco) / 3:45
9. Kann es Liebe sein (Ponger-Falco) / 4:07

Produced 1984 and Copyright 1996 East West Records GmbH - A Warner Music Group Company.

3. "Falco 3 - Falco" 1985 GIG Records / 1987 TELDEC Schallplatten GmbH

1. Rock me Amadeus / 3:22
2. America / 3:56
3. Tango the Night / 2:28
4. Munich Girls / 4:17
5. Jeanny / 5:53
6. Vienna Calling / 4:08
7. Männer des Westens - Any Kind of Land / 4:00
8. Nothin' Sweeter than Arabia / 4.46
9. Macho Macho / 4:56
10. It's all over now, Baby Blue / 4:40

Arranged and produced by Rob and Ferdi Bolland, directed by Falco

4. "Wiener Blut" 1988 TELDEC Record Service GmbH / east west records GmbH

1. Wiener Blut (Rob and Ferdi Bolland) / 3:31
2. ...Rides Again (Rob and Ferdi Bolland) / 4:44
3. Untouchable (Rob and Ferdi Bolland) / 3:17
4. Tricks (Rob and Ferdi Bolland) / 3:52
5. Garbo (Rob and Ferdi Bolland) / 3:49
6. Satellite to Satellite (Rob and Ferdi Bolland) / 5:14
7. Read a Book (Gunther Mende and Alexander C. Derouge) / 3:55
8. Walls of Silence (Gunther Mende and Alexander C. Derouge) / 4:40
9. Solid Booze (Gunther Mende and Alexander C. Derouge) / 4:31
10. Sand am Himalaya (Gunther Mende and Alexander C. Derouge) / 4:01
11. Do it Again (Falco and Mal Luker) / 5:15

Copyright 1988 TELDEC Record Service GmbH, Produced 1988 Teldec Record Service GmbH - east west records GmbH - A Warner Music Group Company

5. "Data de Groove" 1991 American Sound Records

1. Neo Nothing - Post of All / 4:45
 2. Expocityvisions / 4:08
-

3. Charisma Kommando / 4:47
4. Tnaja P. nicht Cindy C. / 3:35
5. Pusher / 4:25
6. Data de Groove / 4:38
7. Alles im Liegen / 5:04
8. U.4.2.P.1. Club Dub / 3:41
9. Bar Minor 7/11 (Jeanny Dry) / 3:45
10. Anaconda'Mour / 0:57

Produced by Falco and Robert Ponger

6. "Nachtflug" 1992 EMI Electrola GmbH / Bolland and Bolland

1. Titanic / 3:56
2. Monarchy Now / 4:10
3. Dance Memphisto / 3:28
4. Psychos / 3:16
5. S.C.A.N.D.A.L. / 3:56
6. Propaganda / 3:34
7. Yah-Vibration / 3:35
8. Time / 4:03
9. Cadillac Hotel / 5:11
10. Nachtflug / 3:15

Album arranged, produced and mixed by Rob and Ferdi Bolland

7. "Out of the Dark" 1998

1. No Time for Revolution / 3:51
2. Out of the Dark / 3:36
3. Shake / 3:41
4. Der Kommissar 2000 / 3:47
5. Mutter, der Mann mit dem Koks ist da / 3:38
6. Hit me / 3:45
7. Cyberlove / 3:33
8. Egoist / 3:26
9. Naked / 6:02
- (10. Ghostsong)

1.34 Werke FALCO: Out of the dark

FALCOs Werke: OUT OF THE DARK (INTO THE LIGHT)

Album: OUT OF THE DARK
Erschienen: März 1998

Ich krieg' von Dir niemals genug

Du bist in jedem Atemzug
alles dreht sich nur um Dich
warum ausgerechnet ich?

Zähl' die Stunden, die Sekunden
doch die Zeit scheint still zu steh'n
hab' mich geschunden, gewunden
laß' mich geh'n!

Was willst Du noch, willst Du meine Tage zähl'n
warum mußt Du mich mit Deiner Sehnsucht quälen
Deine Hölle brennt in mir
Du bist mein Überlebenselexir!

Ich bin zerrissen, wann kommst Du meine Wunden küssen?

Out of the dark (hörst Du die Stimme, die Dir sagt)
Into the light
I give up and close my eyes
Out of the dark (hörst Du die Stimme, die Dir sagt)
Into the light
I give up and you'll waste your tears to the night

Ich bin bereit, denn es ist Zeit
für unsern Pakt über die Ewigkeit
Du bist schon da - ganz nah ich kann Dich spür'n
laß' mich verführ'n, laß mich entführ'n
heute Nacht zum letzten Mal ergeben Deiner Macht

Reich' mir die Hand mein Leben - nenn' mir den Preis
ich schenk' Dir gestern, heut' und morgen
und dann schließt sich der Kreis
kein Weg zurück, das weiße Licht kommt näher
Stück für Stück - will mich ergeben

Muß ich denn sterben, um zu leben???

--> --> --> --> --> --> --> --> --> --> --> --> --> --> --> --> --> --> -->
Christmänn

1.35 FALCO Gedenkbuch

FALCO-Gedenkbuch

In diese Liste sollten sich alle eintragen, die Falco gemocht haben, um ihm auf diese Weise eine Würdigung zukommen zu lassen! Einfach Name angeben und wer Lust hat, kann noch ein paar Wörter dazuschreiben.

In guter Erinnerung an einen großen Meister. Seine Texte und die Musik werden mich in alle Ewigkeiten begleiten. "Er war ein Superstar, er war so populär, er

war so exaltiert, genau das war sein Flair" (Rock me Amadeus)

Jack Miller

++++

Lange, bevor ich seinen Namen kannte, beeindruckten mich seine Songs.
Und das beeindruckt mich an ihm.

Chrismän

++++

Tonstark-@t-online.de (5.2.99):

"One year ago..."

Morgen ist der 1. Todestag. Ich kann's kaum fassen...

Tja, was gibt es an News? Ich weiß von Jeo, der eine Version von "Push,Push" produziert/abgemischt hat (MIT Falco 1996 in Jeo's Studio), daß er eine neue Version von "Helden von heute" zum Mixen in Auftrag hat. Er wird nur die Stimme von Falco verwenden und den Song in eine neues Gewand kleiden. Er hofft, "daß es dem Meister da oben gefallen wird". Bin sehr gespannt!

Beste Grüße. Der Falke fliegt weiter... Andrea

++++

...

1.36 Spaß

Spaß

Spaß sind Handlungen oder Äußerungen, die andere erheitern. Das meint jedenfalls mein Duden. Hier kann man neben dem Preisrätsel (StarQuiz) nämlich noch noch ein paar Witze und mehr finden. Auch hier seid ihr gefragt. Witze kennt doch jeder und das Aufschreiben dauert doch auch nicht so lang.

Das wäre wohl alles, aber bitte vergesst nicht, mir Eure Handlungen und Äußerungen möglichst als ASCII-Datei zu schicken, und zwar bis 30.04.99, da ist Einsendeschluß für StarMag 18.

Ehefrau

WitzPic

StarQuiz

1.37 Ehefrau

Ehefrau 1.0: Monolitische Applikation mit Killerinstinkt

Letztes Jahr hat ein Freund ein Upgrade von Freundin 3.0 auf Ehefrau 1.0 gemacht. Seine Erfahrungen dabei waren haarsträubend: Diese Applikation verbraucht extrem viel Arbeitsspeicher und läßt fast keine Systemressourcen übrig. Bei genauerem Prüfen fand er dann heraus, daß diese Applikation zusätzliche "Child"-Prozesse aufruft. Das hat natürlich zur Folge, daß die sowieso schon knappen Ressourcen noch mehr beansprucht werden. Außerdem ist die Applikation sehr betriebssystemnah programmiert. Sie klinkt sich gleich beim Booten in die Kommandostruktur ein und kontrolliert somit sämtliche Ressourcen. Das geht soweit, das andere Applikationen bei ihr nachfragen müssen und dann gegebenenfalls einfach keine Ressourcen zugewiesen bekommen. Somit sind einige Applikationen nach der Installation von Ehefrau 1.0 überhaupt nicht mehr lauffähig. Dazu gehören z.B. Skatabend 7.1, Extrem-Besaufen 3.4 und Kneipentour 5.0. Zu allem Überfluß scheint das System von Tag zu Tag mehr unter diesen Umständen zu leiden. Es sieht so aus, als würde Ehefrau 1.0 sich wie ein Virus im System verbreiten. Dabei werden Protokolle über alle Aktionen anderer Prozesse angefertigt. Andere, mit der Applikation vertraute Anwender hatten ihn vorher gewarnt, doch da keines dieser Phänomene in der Produktbeschreibung oder Anleitung erwähnt wurde, hatte er dies wohl einfach ignoriert. Ein weiterer Minuspunkt für diese Applikation ist, daß sie bei der Installation keinerlei Optionen bietet. So kann man nicht entscheiden, ob Zusatzprodukte wie Schwiegermutter 1.0 oder Schwager 1.2 mit installiert werden. Einige wichtige Features hat man sogar einfach vergessen in die Applikation einzubauen. Da wäre z.B. ein Uninstaller, ein "Erinnere mich nie wieder"-Button, ein Minimize-Button oder die Unterstützung von Multitasking, so daß gleichzeitig noch andere Programme eine Chance haben mit dem System zu kommunizieren. Persönlich denke ich, ich werde bei Freundin 5.0 bleiben, obwohl das auch nicht ganz unkompliziert ist. So war es zum Beispiel bei keiner Version möglich, sie über den Vorgänger einfach so zu installieren. Nein, vorher mußte eine saubere Deinstallation durchgeführt werden um sicher zu stellen, daß keine Interrupts oder I/O-Ports mehr blockiert werden. Sollte man dies vergessen, so kann es passieren, daß die frisch installierte Applikation einfach so abstürzt. Meistens bleibt einem dann nichts anderes übrig, als sich eine neue Kopie zu besorgen. Auf die mitgelieferte Uninstall-Routine sollte man sich jedoch keinesfalls verlassen. Es bleiben fast grundsätzlich irgendwelche Reste im System zurück. Ein weiteres

1.41 Intern

Bedienung
Ganz einfach...

Wer?
hat es verbrochen...

(Un-)WICHTIG
Einfach mal lesen...

Steckbriefe
der Autoren...

1.42 Bedienung

Bedienungsanleitung

Amigaguide-Version:

Nachdem man von der Disk gebootet hat (noch besser von der Workbench bzw. von Festplatte (siehe unten)), gelangt man ins Hauptmenü. Hier kann man per Klick auf die jeweiligen Rubrik-Schaltflächen in die einzelnen Untermenüs kommen, sie werden in einem neuen Screen dargestellt. Daraufhin bekommt man dann ein geordnetes Inhaltsverzeichnis dieser Rubrik zu Gesicht und kann nun das gewünschte Dok/Mod/Bild per Klick aufrufen. Um wieder ins übergeordnete Menü zu gelangen, muß man »Zurückgehen« oder für alle, die Englisch können, "Retrace" anklicken, wie es bei der AmigaGuide eben üblich ist. Ins Hauptmenü kommt man jederzeit durch Klick auf »Inhalt« oder das Gleiche in Englisch.

Ich empfehle Euch übrigens, das StarMag besser von der Workbench aus (wenn irgendwie möglich) zu starten, da sich dann die Fonts nicht ganz so breit machen dürften. Ihr könnt das StarMag auch auf Festplatte ziehen und von dort starten. Es müßte klappen. Wenn nicht, kopiert den Inhalt des Verzeichnisses DF0:C/ mal nach C: sowie den von DF0:Libs/ nach Libs: , sollten die Commands/Libs noch nicht vorhanden sein.

Alles klar?

Wer die nächste Ausgabe des StarMag haben will, der schicke eine Disk (möglichst voll mit Beiträgen) und RP an das

StarMag
Christian Keller
Waldallee 9
79110 Freiburg

oder lade es einfach aus dem Aminet (docs/mags)
oder einfach von der Homepage www.StarMag.8m.com.

Und nun viel Spaß beim Lesen!

1.43 Wer?

Wer erstellt das Mag?

Der Inhalt des Mags besteht, und das einzig und allein, aus Beiträgen der Leser. Ich stelle die Artikel dann zusammen und verschicke sie allen, deren Herz sie begehrt.

Wenn einer von Euch also zu irgendeinem Thema etwas schreiben will, dann tut das und nichts wie ab an meine Adresse (unten). Es ist ganz egal, zu welchem Thema, ich nehme (und brauche) alles. Denn: Nur wenn Beiträge eingehen, kann das Mag bestehen bleiben. Und wenn Euch nichts einfällt, dann beteiligt Euch wenigstens am Rätsel oder so.

Aber bitte schickt Eure Beiträge als ASCII-Texte auf Disk, damit ich nicht ununterbrochen mit Abtippen beschäftigt bin.

Auch wenn ihr irgendeinen Leserbrief schreibt, verschickt das bitte ebenfalls -vorausgesetzt, es darf veröffentlicht werden- in einer ASCII-Datei.

Mehr kostet das Ganze Euch auch nicht, denn wenn ihr das nächste StarMag haben wollt, müßt ihr sowieso eine Disk schicken. Dann noch ausreichend Rückporto beilegen und ab damit an die untige Adresse.

Wer über ein Modem verfügt, kann das StarMag natürlich auch aus dem Aminet (docs/mags) laden.

Und natürlich könnt Ihr auch Eure Beiträge e verschicken:

E-Mail: Chrisman@bigfoot.de

StarMag
Christian Keller
Waldallee 9
79110 Freiburg

Beiträge für's nächste StarMag sollten spätestens Freitag, den 30.04.99 bei mir eingetroffen sein, kurz darauf wird es dann voraussichtlich erscheinen.

Und nun viel Spaß beim Lesen! Hoffentlich aber auch beim Schreiben!! :-)

1.44 Wichtig

Äußerst (un)wichtig

Alle Rechte des StarMag liegen bei mir, es darf aber und soll sogar weiterkopiert werden, dabei darf jedoch kein Gewinn entstehen.

Für den Inhalt der jeweiligen Texte sind deren Verfasser verantwortlich, sie besitzen die Urheberrechte ihrer Texte. Deren geäußerte Meinung muß nicht mit der des Herausgebers übereinstimmen.

Der Name des Autors eines Artikels ist in der Regel am Ende / zu Beginn des Textes zu finden, weiße (helle) Schriftzüge stammen von mir (Chrismän (Christian Keller)). Die Texte dürfen zwar für private Zwecke herunterkopiert werden, für sonstige Verwendungszwecke ist aber der jeweilige Autor zu fragen. Die Adressen (zumindest manche) könnt ihr in der Rubrik Intern/Steckbriefe finden oder erfragen unter meiner Adresse (sofern diese dem zustimmen).

Wer mir einen Beitrag sendet, nimmt damit in Kauf, daß dieser und somit auch sein Name im StarMag veröffentlicht wird, wenn dies nicht ausdrücklich untersagt wird.

Ich verpflichte mich nicht, alles, was mir gesandt wird, zu veröffentlichen.

Für die Gewinnerermittlung beim StarQuiz oder Ähnlichem wird der Rechtsweg links liegen gelassen (da steht der Mülleimer).

Dieses Mag wird vertrieben unter dem Motto "Bill Gate\$ lebt!"..., äh ne, äh, "AS IS" meine ich natürlich ;-). [P.S(miley): Hat den jetzt jemand kapiert?] Ich hafte für keinerlei durch das Mag verursachte Schäden. Obwohl das StarMag stets mit aktuellen Viren-Killern durchsucht wird, ist ein solcher nie auszuschließen.

Das StarMag hat das Recht, im Aminet zu erscheinen.

TinyPlayer [der in diesem StarMag verwendete Mod-Player] is[t] Copyright © 1995-1996 Hjalmar Wikholm.

Das komplette Programmpaket ist im Aminet unter "mus/play" zu finden oder natürlich auch bei mir erhältlich.

TinyPlayer unterliegt der "Standard Amiga FD-Software Copyright Note".

Es ist MAILWARE, wie es dort in Paragraph 4b definiert ist.

Für nähere Infos ist "AFD-COPYRIGHT" (Version 1 oder höher) zu lesen,
welches man im Aminet wie folgt finden kann:
/pub/aminet/docs/misc/AFDFiles1xx.lha (xx=Anzahl der Sprachen)

So, ich hoffe, alles, was zu sagen ist, geschrieben zu haben und nun viel
Spaß beim Lesen der "wahren" Artikel.

Herausgeber des StarMag ist:

Christian Keller
Waldallee 9
79110 Freiburg

E-Mail: Chrisman@bigfoot.de
Internet: <http://www.StarMag.8m.com>

1.45 Steckbriefe

S t e c k b r i e f e
^^

Hier sollten eure Steckbriefe aufgelistet sein. Ihr könnt einfach nur eure
Adresse, Zubehör+Adresse oder auch eure ganze Amiga-Geschichte schreiben.
Gebt mir aber zumindest eine Bestätigung, wenn ihr nichts dagegen haben
solltet, daß eure Anschrift hier veröffentlicht wird. Wer will denn schon
keine Briefe bekommen?

Dank an all die, die mir das Ja-Wort gegeben haben bzw. sich hier verewigt
haben. Wenn euer Steckbrief im nächsten StarMag erscheinen soll, dann
schickt ihn bitte bis spätestens 30. April 99 an mich (Chrismän).

Abendschön, Oliver
Schwarzbär
Maschke, Jürgen
Jürgen

Arweiler, Sven
Milchmann
Meesters, Elisabeth
Elisabeth

Bewie, Gorden
Blue Angel
Müller, René
Prof. BSE

Eggert, Frank
Frank
Schewior, Michael
Michael

8x-CD-ROM, M1438S, 33.6 kb/s-Modem...

Interessen: Programmieren, INet, RayTracing, gute Games

Software: BlitzBASIC 2.1, Personal Paint 6.4, DeluxePaintIV AGA,
NComm V1.921, Reflections V3, MaxonCinema4D V4, Imagine V4,
Page Stream V2.2, FinalWriter V3, Directory Opus 5.11, u.v.m...

History:

~~~~~

Irgendwann, vor vielen Jahren, stand mal ein von mir lang ersehnter A500 unterm Weihnachtsbaum, der die damals noch Standard-Konfiguration 512kB Chip, 1 Floppy hatte (der 500er, nicht der Weihnachtsbaum). Ich war überglücklich und benutzte ihn in der ersten Zeit eigentlich nur zum Spielen. Doch eines Tages weihte mich mein Mathe-Nachhilfe-Lehrer in AmigaBASIC ein und wir schrieben zusammen Programme zum Lösen von Gleichungen und so. Nach einiger Zeit machte ich mich daran eigene Programme zu schreiben, doch bei denen kam nicht allzuviel raus. Ich wollte zusammen mit meinem Kumpel ein Programm-Paket mit BASIC-Programmen schreiben, da ist aber nie was draus geworden. Dann kam bald auch die unvermeidliche 512kB -auf-1mB-Speichererweiterung. Doch AmigaBASIC war bald schon nicht mehr gut genug und so kam man zu AMOS. Zuerst EasyAMOS, dann AMOS Professional. Zwischen EasyAMOS und AMOS Pro hatten die Götter aber noch die Anschaffung eines neuen Computers gesetzt. Und Januar '93 hatte ich dann endlich meinen, damals noch "nackten" 1200er. Ein wunderbares Gerät! Wing Commander konnte plötzlich flüssig, und nicht mehr im Bild-für-Bild-Bilderbuch-Modus gespielt werden. Nachdem ich mich dann im Sommer '94 bei einem Ferienjob abgeschufftet habe, hatte ich dann auch einen Drucker, einen HP-DeskJet 520, den ich von meinem selbstverdienten Geld finanzierte. Lang konnte es dann auch nicht mehr dauern bis ich eine Festplatte hatte und so bekam ich dann im Herbst eine gebrauchte 3½" 260er. Anfang '95 legte ich mir dann noch einen Farb-Handy-Scanner zu. Dann kam lange nichts mehr. Bis ich dann im Januar 96 zu einem 2x-Speed CD-ROM gekommen bin, das ich über den internen AT-Bus- ←  
Controller

des A1200 neben meiner Festplatte angeschlossen habe. Das war zwar die Lösung für Bastler, da ich mich nun vom Gehäuse verabschieden mußte, aber mittlerweile habe ich ein Loch an der Seite rein gesägt und die Kabel da durchgeführt. Ende 96 legte ich mir dann eine MTec-1230-28 mit 8mB Fast zu.

Dann war mir AMOS irgendwann zu unprofessionell und zu systemunkonform und so kaufte ich mir BlitzBASIC, das ich heute immer noch benutze. Um meine HiRes-Interlace-Kopfweg-Workbench endlich mal aufzugeben, legte ich mir im Frühjahr 97 einen M1438S zu auf dem ich jetzt endlich flimmerfrei meine 720x550 Pixel große Workbench benutzen kann. Im April 97 kam dann der bisher härteste Schlag für mein bisheriges Computer-Leben: Totalschaden auf dem Motherboard. Verursacht durch einen Kurzschluß beim Umstecken einer Netzwerkverbindung (Hinweis für alle: Nie einen seriellen oder parallelen Stecker bei laufendem Computer umstecken!!!). Nach 4 Monaten vergeblicher Reperaturversuche bestellte ich mir ein Austauschboard bei AI. Da sich bei mir schon ziehmlich viele CD-ROMs (hauptsächlich Aminet-CDs) angesammelt hatten und meine Software-Sammlung immer größer und der Platz auf meiner kleinen Platte immer kleiner wurden, kaufte ich im September eine 1,2gB-Platte.

Dann kam im November ein 4-fach-IDE-Adapter dazu. Schließlich wollte ich meine beiden HDs und mein CD-Laufwerk gleichzeitig benutzen. "Dann bastel ich mir mal gerade noch ein Y-Kabel, damit auch alle Geräte Strom haben", dachte ich mir. Nur leider vertauschte ich dann den 5V- und 12V-Anschluß! Ooops, R.I.P. 2x-CD-Laufwerk. Als Nachfolger kam dann ein 8-fach-Laufwerk, das ich immer noch habe. Das hat allerdings soviel Strom gezogen, daß mein Amiga-Netzteil nicht mehr mitgemacht hat. Somit lag dann zur Stromversorgung der HDs und des CD-Laufwerks ein Monster von uraltem PC-Netzteil mit 28A bei 5V (!!!) auf meinem Schreibtisch.



=====

Name: Gorden Bewie  
Geboren: 21. März 1977 in Weimar/Thüringen  
Beruf: Steuerfachgehilfe  
Anschrift: Raiffeisenstr. 19  
55491 Büchenbeuren  
Telefon: 06543 / 2438  
Hobby's: AMIGA, Musik machen + hören  
System: Amiga 600 2MB RAM,  
M-TEC "T-630" Turbokarte 8 MB RAM  
Star LC-100 Colour-Drucker  
4-fach Speed CD-ROM  
1 GigaByte Festplatte  
Motto: Nicht nur für die Schule, sondern  
auch für's Leben lernen!

Geschichte: Als ich das Berufsgrundschuljahr für  
Wirtschaft/Verwaltung  
im Jahr 1992 anfang, hatten wir auch ein Unterrichtsfach  
namens "EDV & Textverarbeitung".  
Am Anfang war ich nicht sehr davon begeistert, aber nach 2  
Monaten fing es langsam an Spaß zu machen, ein bißchen am  
Computer rumzuspielen.  
Also bekam ich den Gedanken mir einen Computer zu wünschen,  
denn es war ja bald Weihnachten.  
Also fragt ich meine Mutter, ob sie mir einen kaufen könnte,  
doch sie sagte, daß es erst zu meinem Geburtstag klappen  
würde.  
Naja, ich fand mich damit ab.

Doch dann am 24. Dezember 1992.  
Was liegt denn da unter dem Weihnachtsbaum? Und da steht ja  
sogar mein Name drauf? So ein großes Paket?  
Mit Genuß riß ich das Paket auf und was da zum Vorschein  
erkam, erstaunte mich.  
Ein Computer, ein Computer...

Ich schmiß ihn natürlich gleich an und bestaute erstmal  
die Workbench.

Nach ein paar Tagen hing mir die Workbench dann zum Halse  
raus. Zwischendurch löschte ich dann noch meine AmigaFonts-  
Diskette, weil man eben immer alles ausprobieren muß!

Doch dann, fiel mir eines Tages eine Computer-Zeitschrift in  
die Hand. Mein erstes Spiel "Bouncing Bill".  
Ich war natürlich total begeistert.

Im Laufe der Zeit sammelten sich dann mehrere Spiele und Programme an. Zur Zeit besteht meine Sammlung aus 7 prall gefüllten Diskettenboxen. Über 500 Spiele und über 200 Programme. Dazu noch über 30 CD-Roms.

Im Dezember 1994 kaufte ich mir dann von meiner schwer verdienten Ausbildungsvergütung einen Drucker.

Dazwischen hatte ich auch mal ein externes Diskettenlaufwerk was aber nach ein paar Wochen den Geist aufgegeben hat.

Februar 1995 kaufte ich mir dann eine RAM-Erweiterung. Nun war ich stolzer Besitzer von (lumpigen) 2 MB Ram.

Zum Schluß schaffte ich es doch noch mir eine Festplatte anzulegen und natürlich auch ein CD-ROM-Laufwerk.

Am 18. Dezember 1997 bekam ich dann endlich auch meine Turbokarte. Nun war ich stolzer Besitzer von insgesamt 10 MegaByte RAM.

So das war meine Geschichte.

\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X

Name = Schewior Michael

Anschrift = 12 rue du NIDECK  
F-67280 OBERHASLACH  
France/Frankreich

Geboren am 06/05/1976 in Baden Baden (in Deutschland)

Nationalität : Deutscher (Lieber Theo Weigel, mein Geld bekommst du nicht,  
Liebe Rita Sùsmuth, von meinem Geld fliegst  
du nicht zu deiner Tochter nach Österreich...  
Ich bin nähmlich ausgewandert..)

Hobbies : Amiga, Amiga, Amiga, und ich bin LightWave süchtig.

AmigaSystem : (Jetzt weiss ich wo meine gesparte Millionen ist !?)

```
--> A1200 T 2Mb Chip + 32Mb Fast Ram
--> Towerhawk von RBM Computer
--> HD Quantum Fireball 3.2 Gb SCSI3
--> HD Seagate XR-3491a 420 MB IDE
--> Micronik Zorro II Bus Board
--> Phase5 Blizzard 1260 (68060 @ 50MHz)
--> Phase5 Blizzard IV FastSCSI2 Kit
--> Phase5 Cybervision 64/3D 4Mb
--> Vector SCSI intern adapter für Blizzard IV
--> CyberGraphX 3.0
--> Mitsubishi Diamond Scan 17HX (17 Zoll Multisyncron
    (31-82 kHz)
--> CBM Monitor 1803 (für 15 kHz Frequenzen)
--> SyQuest EZ 135 SCSI2 Drive
```

--> CD-Rom Pioneer DR-U124x (4.4x) SCSI2  
--> Modem US Robotics Sportster Voice 33.600 baud  
--> Citizen Swift 200C Printer

CDs : AminetSet1  
AminetSet2  
Aminet9  
Aminet10  
Aminet11  
Aminet12  
Aminet13  
Aminet14  
Aminet15  
Aminet16  
Mod\$Paradise1

Spezial CDs : AmigaCD1  
AmigaCD2  
AmigaCD3  
AmigaCD4  
AmigaCD5  
AmigaCD6  
AmigaCD7  
WorkStation\_CD1

Meine Softs : WordWorth6  
TurboPrint5  
FinalWriter5.05  
LightWave5.10  
Imagine5  
Real3D 3.11  
TurboCalc4  
Reflection4  
Organiser2

Kurz gesagt : Wenn ein Programm heute auf dem Markt kommt, teste ich es  
'ne Woche später.

Mein Motto : SoftWare piraterie gibt es nicht, Ich habe nur viele  
Sicherheitskopien bei Freunden...

Wass macht der Mensch sein Leben lang ???

Mit 11 Jahren bin ich mit meinen Eltern nach Frankreich ausgewandert  
weil mein Vater dort arbeitet. Ich bin dann auf ein franzoesisches  
Gymnasium gegangen. (PC'ler wissen noch nicht dass es sowas gibt  
sonst hätten sie einen Amiga).  
Ich habe mein Abitur 1994 in Frankreich gemacht und beim ersten mal  
bestanden (ich bin eben ein Schlauberger). Im moment studiere ich  
Mathematik in Frankreich.

Ende Januar werde ich ein BBS eroeffnen (bis dahin kaufe ich mir noch  
eine Multiface Card und ein gutes Modem). Mit guten Programmen  
für gute freunde.



Zuviele Disketten (auch im Schrank)

Rest: Och, da faellt mir nix ein. FFnews Betatester,  
Bastard Operator from Hell bei shuttle.de und  
Chips-versessen. Höre gern "The 2 Live Crew" und  
lese Clive Barker oder Neil Stephenson.

\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X

Name: Heiko Schröder  
 Anschrift: Arnoldstr.1, 04299 Leipzig  
 email: s93324@fh-telekom-leipzig.de (gültig bis 08/97)  
 age@thepentagon.com (NetForward)  
 Homepage: http://www.yi.com/Home/SchroederHeiko

System: 91-95: A500, WB2.1, 2.3MB Ram usw.  
 (verschenkt an Schwiegervater)  
 ab 10/95: A1200 (AT), WB3.1, Blizzard 1220/28  
 2+4MB Ram, 4xCD-LW, 2.LW, 170MB-HD usw.

HILFE: Wer kann helfen?  
 Möchte mir größere HD zulegen (kein SCSI).  
 Was muß ich beachten?

Noch was... Welchen Laserdrucker könnt Ihr mir empfehlen?

Projekte: Verfasser der Guides für Libraries und Datatypes;  
 Aminet:docs/lists/libguide.lha  
 Aminet:docs/lists/dtypeguide.lha

ARexx-Scripts für besseren Umgang mit FinalWriter 3/4/5/97;  
 Aminet:biz/swood/FW\_XXXXXXXX.lha

Verfasser des FW\_Tips&Tricks-Guides;  
 Aminet:biz/swood/FW\_TipsNTricks.lha

SUCHE: Formula One Grand Prix von Microprose (nur Original)  
 Zahle gut...  
 Tel: (0341) 861 00 61

\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X

JACK MILLER

Gründer und Vater der AMIGA-REVOLUTION

Sein Ideen sollen Wirklichkeit werden, wie in den Utopien so auch in der  
 Realität, denn diese sind die Kraft und die Rettung in einer fast  
 verlorenen Welt.

Geboren wurde der Meister 1978 in Saarbrücken, später zog es ihn nach  
 Köpftown, wo er auch die meiste Zeit seiner Schulbildung hinter sich  
 brachte. Abgeschlossen hat er das Abitur mit der unglaublichen Note von  
 1,X und steckt jetzt mitten in der Ausbildung zum Voll-Revolutzer,

nebenbei versucht er sich auch den Titel des Bankkaufmanns zu erwerben, da mit Geld vieles möglich geworden ist. Seit 1997 ist er fest verbunden mit Mrs. Miller und das Familienleben nimmt einen hohen Stellenwert im Leben dieses Amigianers ein. Ebenso ist er bemüht seine sportliche Linie beizubehalten, was mit dem zunehmenden Streß des Lebens und des Revolutionskampfes immer schwieriger scheint. Ansonsten ist er musikalisch begabt und engagiert.

In seinen frühen Jahren verabscheute Jack Miller die Computer im Allgemeinen. Erst spät lernte er die Vorteile einer AMIGA-Plattform kennen und konnte sich seit dem nie mehr von diesem System abwenden. Mit der Zeit lernte er viele andere Systeme kennen und stieß dabei zwangsweise auf ein Windows 3.1, welches heute schon in der verhaßten Version 98 vorzufinden ist. Der Haß darauf und auf den Tyrannen hinter all diesen Teufelskram festigte umso mehr die Beziehung zwischen AMIGA und ihm. Heute setzt er sich aktiv für dieses und andere vom Untergang bedrohten Systeme ein.

Im Sommer 1997 schrieb er das AMIGA-REVOLUTIONS-Manifest, welches heute über die Grenzen Europas hinaus bekannt ist. Auf die darin vermittelte Ideologie baut auch das AMIGA-REVOLUTIONS-TEAM auf, das sich wenig später formiert hat und heute zu einer der größten Massenbewegungen unserer Zeit zählt. Der stetige Zulauf an neuen Mitgliedern, sowie die konstante Weiterentwicklung und Anpassung der AR-Ideologie lassen hoffen, daß Jack Millers Traum irgendwann Wirklichkeit und die Welt zu einem besseren Platz wird.

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

\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X

Thomas Szedlak  
Hauptstraße 192  
75181 Pforzheim

Tel. 07231/563427  
Fax: 07231/563428  
E-Mail: TSzedlak@gmx.de

Internet: <http://freeweb.digiweb.com/games/ManiacTom/>

geb. 22.05.1974

Nickname: The Kalauerman (IRC: Kalauer)

Hobbies: Fußball (passiv: Bayern München, 1.FC Pforzheim),  
Tennis (aktiv), Musik hören (querbeet, von Scooter über  
The Prodigy bis Pink Floyd und Pur), Fernsehen  
(hauptsächlich Premiere und VIVA), PlayStation (Resident Evil,  
ISS Pro), APC&TCP-Amiga-Club, mein AMIGA (s.u.).

Mein AMIGA in A1200, OS 3.0, 68030/50+68882, 18 MB RAM, 1,2 GB HD,  
Stichworten: 2x-CDROM-Laufwerk, USB Sportster ISDN TA 64.0

geplante An- MicroniK Infinity Towergehäuse, phase5 Blizzard 603e  
schaffungen: PowerUP-Board

Lieblings- YAM, MIAMI, VoyagerNG, AmIRC, Wordworth5, Magic Menu,  
software: MCP, KingCon, Die Siedler, Trapped 2, SWOS 96/97

\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X

Vorstellung: Prof. BSE (René Müller)

```

/-----\ /-----\ /-----\
|  o    / \  -----/ |  -----|
|  o    \ /-----  \ |  -----| (Prof. Ing. Dpl.)
\-----/ \-----/ \-----/

```

Familienstand: allein (schnief...)

Email: Prof.BSE@t-online.de

Schulbildung: PRS F-Dorf

Schulabschluß: Abi 1998

Hobbys: Musik, Familie, Frauen, AMIGAREVOLUTION, Video,  
Philosophie (oder Philosophie?)

Amigas: keinen einzigen!!! (s.u.)

WunschAmiga: 1. AR 300 (join the revolution!!!!)  
2. A4000 mit PPC, 64MB RAM, 4GB Platte, 16fach  
CD-ROM, 64bit Grafikkarte, Soundkarte mit  
MIDI, ISDN Karte...  
3. Casablanca

Zusatz: Alle nötigen Tools für den besten  
Multimedia-Allround-Zock-Spaß-Ober-Compi der  
Welt!

Bereiche: Musik, Videonachbearbeitung, Grafik,  
Multimedia, Spielen

Lieblingssoftware: Sorry, ich kenn' mich da NOCH nicht aus...

Lieblingsspiele: z.B. Blues Brothers (ehrlich!), Another  
World, Monkey Island  
(ich weiß, total alt, aber total knorke!)

Aufgewachsen und geknechtet worden bin ich mit der guten alten MS-DOSe (bitte weiterlesen, gebt mir eine Chance!!!!) und habe den kalten Krieg zwischen Amiga und DOSe an vorderster Front erlebt (leider noch auf der falschen Seite). Nachdem sich der Amiga hardware- und softwaremäßig (LEIDER) dem PC geschlagen geben mußte, begann Bill Gate's totalitäres Regime mit immer neuen Windows-Versionen und zuletzt dem grausamen Windows 95. Abgeschottet vom Gates-Imperium saß ich mit meinem DOS 6.2 Rechner in meinem Keller und sah den Untergang vielversprechender Systeme wie OS/2, Mac etc. Dann sah ich den Lichtstreif am Horizont: Dirk Mährländer a.k.a. Jack Miller mit seiner AMIGA-REVOLUTION! Ich sah alte Zeiten und Werte





Briefmarken sammeln, Postkarten, Amiga Texte. Programmieren lernen, und etwas Briefe schreiben, auch spielen, Familie besonders auf Enkeltochter aufpassen.

\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X

Name: Rainer Kraus

Wohnort: Solingen

Geburtstag: 16.11.1965

Amigianer seit: 1987 (A500, jetzt 14.32MHz, 5MB Ram)

Aktueller Stand der Dinge: Seit 1993 besitzer eines A1200, konfig:

BlizzardPPC603e+ - Board mit 240MHz und 68040 25MHz

1x 230MB-MO-Laufwerk

1x 6-fach-CD-ROM TEAC

1x 32-fach-CD-ROM LiteOn

2x DD-Disklaufwerk

1x HD-Disklaufwerk

2 Festplatten (260MB;1.2GB)

63.5MB Fast-RAM

BVision-Grafikkarte (Hoffentlich bald !!!)

Alles im BIG-Tower von RBM versteckt.

E-Mail: kraus3@wtal.de

Beruf: Süßwarenarbeiter (HARIBO (Schleich, Werbung, Schleich!))

Hobbies: Meine Freundin (Gattung: Mensch), meine Freundin (Gattung:

Computer), Lesen, Spazieren

Arbeitskollegen ärgern.

ATARI-User dürfen sich gerne zwecks Erfahrungsaustausch melden!

\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X\*X

Herausgeber des StarMag:

Ich: Christian Keller

alias: Chrismän

Anschrift: Chrisman@bigfoot.de

oder: Chrisman@t-online.de

oder: Waldallee 9

79110 Freiburg

Hotline: 0761/83289

Geboren: 6.3.81

Berufung: Schüler bis Abi 99

Hobbies: Amiga..., Fußball, Skiing, Tanzen, ..., ..

Meine Computer-Geschichte:

Weihnachten '89: Juppieeeh, mein erster Computer! Ein PET.

Wer nicht weiß, was das ist: eine Art Vorgänger des C64, jedoch fast nur mit Datasettenlaufwerk zu finden, 2 Farben, kein Sound :-(. Bildschirm und Computer in einem. 32K Ram! Eigentlich wollte ich einen Computer zum Spielen, so mußte ich mich aber wohl oder übel mit BASIC beschäftigen.

