



AMIGA Fever

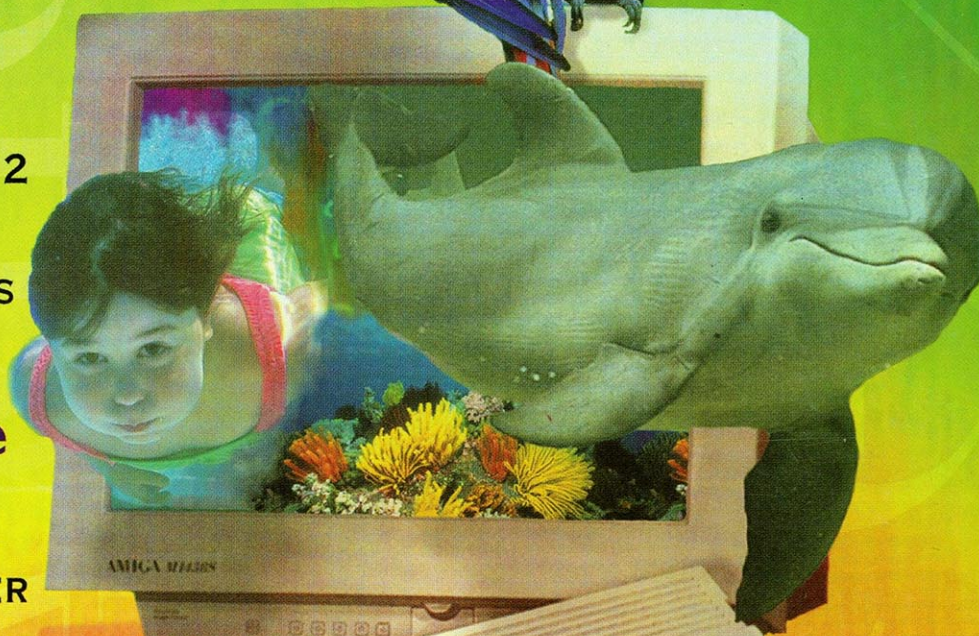
Die ultimative Amiga-Zeitschrift

aktuelle
ANWENDERSOFTWARE
im Test:

- CANDY FACTORY
- DOPUS MAGELLAN 2
- DOPUS+
- FANTASTIC DREAMS
- ...

massenweise
NEWS:

- 3D-BESCHLEUNIGER
FÜR PICASSO IV
- AMIGA MIT COLDFIRE-
PROZESSOR?
- WIE STEHT
ES WIRKLICH
UM OS 3.5?



**Der Infinitiv v2 -
bis ins letzte geprüft!**



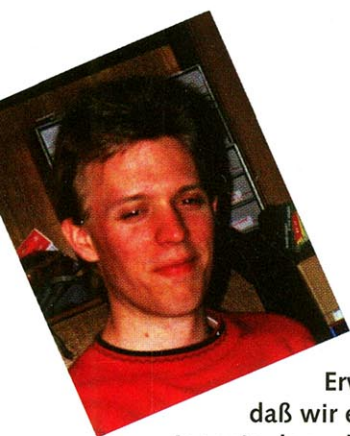
SPIELETEIL wieder komplett:
News, Cheats, einige Tests
und Longplay zu Big Red Adv.

**QNX, ANNEX und die
COMPUTER '98!**



AMIGA *Fever*

Schwerpunkt Amiga



Die Amiga Fever schlug ein wie eine Bombe, unsere kühnsten Erwartungen wurden übertroffen. Ja, daß wir ein gutes Heft hingelegt hatten, wußten wir, denn das war unsere Absicht. Doch was wir nicht wußten: Würden die Leute da draußen es auch merken? Doch die Resonanz beweist: Ja! Unsere Leser sind begeistert. Nur eine Frage blieb offen: Nach der Premiere der Amiga Fever wurden wir oft angesprochen: „Wo liegt denn nun Euer Schwerpunkt - Anwender oder Spiele?“. Dies kann ganz klar beantwortet werden: Unser Schwerpunkt liegt auf dem Amiga, und der ist ein Universalgenie, mit dem man toll arbeiten, aber auch wunderbar spielen kann.

Und was sich auch gezeigt hat: Der Amiga wird von den Freaks am Leben gehalten, von all denen, die ihm, trotz aller PCs und Macs, die Treue halten. Von jung bis alt ist alles dabei - unter Amiga-Fans gibt es keine Generationsgrenzen. Natürlich gibt es auch Leute, die einfach nur Computerbenutzer sind, und deren Computer mehr oder weniger zufällig „Amiga“ heißt. Auch diese finden in der Amiga Fever natürlich alles Wissenswerte rund um ihr System. Für alle, die nur eins von beiden - seriöse Anwendung oder super Spiele - mögen, trennen wir ab jetzt den Spieleteil deutlicher vom Rest des Magazins. Doch wie man es so oft hört: Der Amiga wurde ursprünglich nur für Anwendungen - oder nur für Spiele - gekauft, die „andere Seite“ hat man erst langsam zu schätzen gelernt. Wir empfehlen auf jeden Fall einen Blick über den Tellerrand, denn Ihr Amiga ist zu mehr nütze und macht mehr Spaß, als Sie vielleicht wissen!

Die Messe in Köln brachte für uns natürlich neben dem Erfolg der Amiga Fever-Premiere auch viel Arbeit, Streß

und Hektik mit sich. Vieles, was vor der Messe hätte geklärt werden müssen, konnte erst danach in Angriff genommen werden, weshalb es auch keine 01/99 gegeben hat, sondern Sie jetzt die 02/99 in den Händen halten. Doch ab jetzt bekommen Sie Ihre Amiga Fever monatlich! Unser Einsatz für ein immer gutes Heft ist Ihnen sicher - in Köln mußte sogar die örtliche Polizei davon Notiz nehmen. Dieser entging es nämlich nicht, daß das Amiga Fever-Team morgens vor der Messe eilig Richtung Veranstaltungsgelände fuhr, um die Besucher rechtzeitig in Empfang nehmen zu können. Etwas zu eilig - aber was tut man nicht alles für den Amiga!

Viel Spaß mit der neuen Amiga Fever wünscht

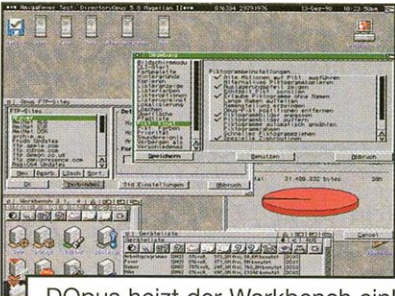
Malte Mundt
Chefredakteur

Was tut man nicht alles für den Amiga!

Stadt Köln Der Oberstadtdirektor 7070 8 159386 5 04		(Name und Sitz des beauftragten Kreditinstituts) STADTKASSE KÖLN Konto Nr. des Empfängers 3329850509 Postfach POSTBANK KÖLN 7070815938654 BAZ 7070 8 159386 5 04 Auftragsnummer (Konten, Konten, Konten, Konten) 7070815938654 3329850509 Überweisungsauftrag: Zahlungseinzugsbescheinigung
Schriftliche Verwarnung/Anhörung Postanschrift Stadt Köln - Postfach 10 35 64 - 50475 Köln 145-000137-15 12.98 1.10 7070 04 PROTOVISION Verlags-KG Steinberger Str. 34 51177 Rinteln Aktenzeichen: 7070 8 159386 5 04 Bitte bei allen Zahlungen und Rückfragen angeben!		Amt für öffentliche Ordnung Verkehrsüberwachung Jülicher Str. 6 50674 Köln Sprechzeiten: Mo.-Fr. 8.00-12.00 Uhr und nach Vereinbarung 1. 2. 6. 15. 19. 136. 146 Rudolfplatz, Roonstraße Auskunft erteilt: HERR HAMACHER Ruf: (0221) 221-7279 Telefax: (0221) 221-7209 Zimmer: 218 Datum: 15.12.1998
Ihnen wird zur Last gelegt, am 14.11.1998, um 08.27 Uhr mit dem PKW Fabrikat VOLKSWAGEN-VW in Köln - SEVERINSBRÜCKE IN FAHRRICHTUNG DEUTZ amtliches Kennzeichen SHG -CK 930 AUSSERHALB GESCHLOSS. ORTSCHAFT		folgende Verkehrsordnungswidrigkeit(en) gem. § 24 StVG begangen zu haben: Sie überschritten die zulässige Höchstgeschwindigkeit von 50 km/h Die gemessene Geschwindigkeit betrug abzüglich Toleranz (3 km/h) 60 km/h dies ergibt eine Geschwindigkeitsüberschreitung von 10 km/h (§3 Abs. 3, §49 StVO; Tatbestandsnummer 1218)



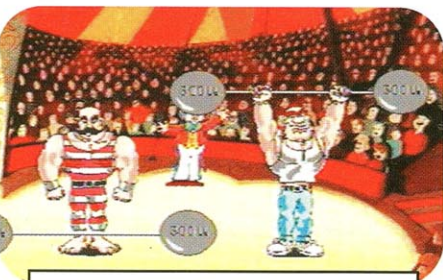
Unser Computer '98 Messe-
Report beginnt auf Seite 17



DOpus heizt der Workbench ein!
Magellan 2-Test ab Seite 8



Der Infinitiv 2 - Tower von
Mikronik - ab Seite 34 im Test



Mach dich stark für Doug und
Dino!
Wie ist ab Seite 54 nachzulesen



Das hier ist ein SideCar - aber
was ist ein SideCar?
mehr dazu ab Seite 28

- Specials -

- + **Computer '98**
War die Computer '98 ein Erfolg? Mehr dazu in der HändlerumfrageSeite 17-19
- + **QNX**
Wer steckt hinter OS 5.0? Was zeichnet sie aus?Seite 20-22
- + **ANNEX**
Warum ein Lied für den Amiga? Bericht und Interview von NXSeite 24-27
- + **Fleecy Moss Interview, KOSH**
In den letzten Monaten hat sich viel geändertSeite 45
- + **Netzwerkgrundlagen**
Teil 2 des Grundlagenartikels von Ethernetkarten-Entwickler Peter WeißSeite 38-41

- Anwender-Software -

- + **DOpus 5.8 Magellan 2 und DOpus+ CD im Test**
Dateimanager oder Workbenchersatz? „OS5.8“?Seite 8-9
- + **Fantastic Dreams - Test**
Realtime und 100% PPC-Assembler, so muß morphen seinSeite 10-11
- + **Candy Factory - Test**
Effektvolle Logos in Windes Eile selbstgemacht!Seite 12-13
- + **Amiga-Times CD - Test**
Lange gab's die Amiga Times nur im Internet, jetzt auch auf CDSeite 14
- + **moovid**
moovid spielt AVIs UND QuickTime-Dateien abSeite 15

- Hardware -

- + **Infinitiv 2**
Auf Herz und Nieren geprüftSeite 34-37
- + **CyberVision von Phase 5**
Vorteile und Tücken der neuen GrafikkarteSeite 32
- + **Intern-Ecke**
Wie Sie die Fehler der AmigaNET-Karte beseitigenSeite 33

- Spiele und Demos -

- + **Spiele-Fever**
News! Wipeout 2097 kommt wohl wirklich!Seite 46
- + **Olofight, Mad Locks, Max Rally und Games Attack**
Neue Spiele sind da! Aber taugen sie auch was?Seite 47-52
- + **Hints und Cheats**
Tricks für Transarctica, UFO und SLAMTILT!Seite 53
- + **Big Red Adventure - Longplay Teil 1**
Wie Dino und Doug geholfen werden kannSeite 54-57
- + **PhaseOne**
Diese Demo hat die Abduction '98 gewonnen - warum steht aufSeite 58-59

- Rubriken -

- + **Allgemeine News**
Wie steht es nun wirklich um OS 3.5? Erste A1200-Grafikkarte ist da! u.v.m. Seite 4-6
- + **Kult-Corner**
Commodores Einfall mit dem SideCarSeite 28-29
- + **WebFever**
Amiga-spezifische-Homepages unter der LupeSeite 30-31
- + **Beginner's Corner**
Was tun bei Festplatten-Problemen?Seite 43
- + **Mike Rohsoft N-Kater**
und seine Leserbrief-EckeSeite 60-63
- + **...und dann war da noch... - Kolumne**Seite 42
- + **Iconsystem-Erklärung**Seite 7
- + **Amiga-Stützpunkte - Ladenlokale auf einen Blick**Seite 64-65
- + **Vorschau, Impressum und Inserentenverzeichnis**Seite 66



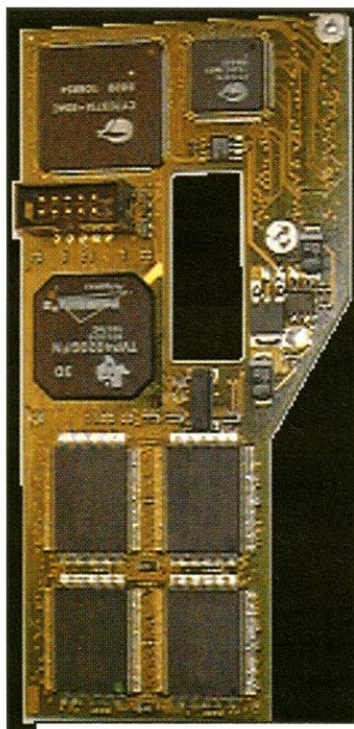
Amiga Fever News

Neuigkeiten gibt es natürlich viele, gerade in den letzten Wochen und Monaten hat sich so manches getan. Neben der neuen Netzwerkkarte Ariadne 2 (Test siehe Seite 56-58) und etlichen Spiele-Ankündigungen (siehe Seite 30-33), gibt es immer noch einiges zu berichten...



BVISIONPPC ERHÄLTICH

Mit der BVisionPPC von Phase 5 ist endlich die erste Grafikkarte speziell für den A1200 erschienen. Ebenso wie die CybervisionPPC verfügt die BVisionPPC über 8 MB Videospeicher und den Permedia2-Grafikprozessor mit integriertem 3D-Beschleuniger. Durch einen schnellen RAMDAC mit einer Bandbreite von 230 MHz stellt sie Auflösungen von 1152 x 900 Bildpunkten bei 24Bit Farbtiefe und 75 Hz Bildwiederholrate oder 1600 x 1200 Bildpunkten bei 16Bit Farbtiefe und 72 Hz Bildwiederholrate dar. Der 3D-Beschleuniger soll bis zu 80 Millionen 3D-Pixel pro Sekunde oder bis zu 1 Million Polygone pro Sekunde darstellen können. Als weitere Neuheit befindet sich auf der Karte ein Anschluß für eine (noch zu entwickelnde) 3D-LCD-Shutterbrille, die ein realistisches Virtual-Reality-Erlebnis ermöglichen soll. Die BVisionPPC findet Anschluß an die BlizzardPPC-Turbo-karten von Phase 5, A1200-Besitzer ohne PPC-Karte gehen leider leer aus. Der vom Hersteller empfohlene Preis liegt bei 369,- DM, wegen der großen Nachfrage kann es aber zur Zeit noch zu Lieferengpässen kommen.



Grafikkarte für den A1200: die BVisionPPC

WARP3D 1.1 UND STORMMESA 3.0 ERSCIENEN

Die erste Version von Haage&Partners hardwareunabhängiger 3D-API kann kostenlos von der Homepage der Firma (<http://www.haage-partner.com>) sowie aus dem Aminet heruntergeladen werden. Ein Treiber für den Virge-Chip der CyberVision 64/3D ist bereits beigelegt, Treiber für den Permedia2-Prozessor (CybervisionPPC und BVisionPPC) und den Voodoo von 3DFX (Picasso IV-Addon) sind in Vorbereitung.

Warp3D erfordert zum Betrieb neben einer 3D-Karte einen 68040, einen 68060 (beide mit FPU) oder einen PowerPC-Prozessor, wobei für einen PowerPC Haage&Partners WarpOS benötigt wird. StormMESA, die bislang einzige vollständige OpenGL-Implementierung für den



Amiga, liegt in einer neuen Version vor, die Warp3D unterstützt und mit dessen Hilfe die meisten OpenGL-Features auf verfügbare 3D-Hardware abbildet. Dadurch wird eine ungeahnte Geschwindigkeitssteigerung möglich. StormMESA 3.0 ist ebenfalls kostenlos aus dem Internet über „<http://www.haage-partner.com>“ zu beziehen.

NEUES BEI STEFAN OSSOWSKI'S SCHATZTRUHE

Aus dem Hause Ossowski kommen diesen Monat gleich mehrere Neuheiten: Mit „PFS 2 V4.2“

steht ein Update zu dem Professional File System zur Verfügung, das Partitionen bis zu 104 GB und Festplatten bis zu 2 TB verwaltet und zusätzlich auch den TD64-Standard unterstützen soll. Neu auch die „SuperView Productivity Suite“,



die die bekannte Software „SuperView“ und Datatypes mit PPC-Unterstützung in den jeweiligen Vollversionen enthält. Mit der „Linux 5.1 CD“ steht dem Amiga-User nun eine weitere Linux-Distribution zur Verfügung. Auf der CD befindet die „unofficial RedHat 5.1 version“, die von Jes Sorensen portiert wurde. Positiv an dieser CD-ROM ist, daß Schatztruhe auch hier telefonische Hilfestellung anbietet. Das CyberGraphX Kartentreibersystem hat einen Versionsprung auf Version 4 gemacht und befindet sich nun im Vertrieb von Schatztruhe. Auf der „CyberGraphX V4-CD-ROM“ befindet sich die aktuellste Vollversion, die unter anderem eine verbesserte Speicherverwaltung, eine direkte Anbindung von CGX an das v43 picture.datatype sowie ein erweitertes CGXMode-Programm bietet. Zudem soll das Video-RAM der Grafikkarten besser genutzt werden und die Geschwindigkeit somit erhöht werden. Auch um DirectoryOpus gibt es wieder news. Kaum ist der Magellan 2 fertig, spricht man bei Schatztruhe schon von der nächsten Version, die voraussichtlich völlig unabhängig von der Workbench laufen wird.



PLEITEN, PECH UND PANNEN BEI „OS 3.5“

Auf der überarbeiteten Amiga, Inc.-Homepage (<http://www.amiga.com>) ist die Fortschrittsanzeige bei der Entwicklung des OS 3.5

ins Nirwana verschwunden. Olaf Barthel (Entwickler) meinte dazu, er wisse weder, warum der Balken beim erstmaligen Erscheinen 9% anzeigte, noch warum er im Laufe der Zeit um weitere 2% zulegte. Desweiteren erklärte er auf der Computer'98 gegenüber einem Redakteur der Amiga Fever, daß es aus Kostengründen kein separates Kickstart geben werde, das alte werde vor

dem Hochlaufen gepatcht. Die Workbench würde auch in OS3.5 keine Art Startleiste oder Toolmanager-artige Erweiterung beinhalten, sondern lediglich eine erweiterte API für Entwickler bieten und sonst noch einige nützliche Ergänzungen aufweisen. Zudem werde die PPC-Unterstützung vermutlich nur darin bestehen, daß WarpUP im Lieferumfang enthalten sein wird.

Allgemein sind um das OS 3.5 eine Reihe weiterer Gerüchte aufgetaucht, von einer kompletten Übertragung der Entwicklung zu Haage&Partner bis hin zu einer Einstellung des Projekts ließen sich einige Stellungnahmen durchaus bekannter Amigagrößen vernehmen - nur Amiga, Inc. schweigt. Offenbar sind die OS 3.5-Würfel also weder gefallen noch ist alles fest vereinbart und vertraglich fixiert: Nicht nur der Macher der „GlowIcons“, sondern auch ACT mit dem Projekt „ARTAS“ (also RTA für den Amiga) hat sich von Amiga, Inc. bis auf weiteres distanziert. RTA (Soundausgabe und Soundkartentreiber-API) und RTG (Grafikausgabe und Grafikkartentreiber-API)



wurden laut Amiga, Inc.-Homepage ersatzlos gestrichen. Der User wird daher weiterhin auf AHL und CyberGraphX bzw. Picasso96 zurückgreifen müssen.

Das Einhalten des Zeitplans und der gesteckten Ziele wird somit immer unwahrscheinlicher. Da an verschiedenen Stellen das OS 3.5 als so gut wie

fertig hingestellt und als große Sensation angepriesen wurde, obwohl offensichtlich noch gar nichts feststand, sind die Amiga-User einmal mehr verunsichert und mißtrauisch. Darum haben wir von Anfang an klar festgelegt: In der Amiga Fever lesen Sie nur, was wirklich Fakt ist.

CDROM- WECHSLER AM AMIGA

Die Firma „ALL Systems“ arbeitet an einer Software, die den TEAC CDROM-Wechsler voll vom Amiga aus nutzbar machen soll. Der CDROM-Wechsler besitzt 6 CD-Fächer und 8-fache Geschwindigkeit, die sich als „optimum“ für normale Einsatzgebiete erwiesen, da schnellere CD-Laufwerke unter anderem eine längere Anlaufzeit brauchen und zudem um einiges lauter sind. Vorbestellen kann man das ganze (CD-ROM IDE, Slot-in inkl. Zubehör (2fach AT & Audio-Kabel, Schrauben etc...) und Software) für 189,-DM, später 198,-DM bei:

**All Systems
Specken 3
27308 Kirchlinteln
Tel. und FAX: 04236/1657
www.planet-intercom.de/
all.systems@datatype.capella.de**

G3-PROZESSOR- BOARD VON ESCENA

Die Firma Escena (DCE) gab vor einiger Zeit die Entwicklung eines G3-Prozessorboards für den Amiga bekannt. Es wird eine Steckkarte für einen Zorro-III-Slot sein und soll einen oder zwei Prozessoren der PowerPC-G3-Familie aufnehmen können. Um die hohe Performance auch wirklich zu nutzen, wird auf SD-Rambausteine gesetzt (normalerweise 10ns Zugriffszeit, zum Vergleich: PS/2 60 oder 70 Nanosekunden). Auf einen 680x0-Prozessor wird verzichtet, man bedient sich des 68k-Emulators von Haage & Partner. Ein genaues Erscheinungsdatum der Karte stand bei Drucklegung dieser Ausgabe leider noch nicht fest.

3D-BESCHLEUNIGER FÜR PICASSO IV

VillageTronic hat die Entwicklung eines auf dem Voodoo-Chip basierenden 3D-Beschleunigers bekanntgegeben. Dieser ist ein AddOn für die Picasso IV-Grafikkarte und ist mit 8 MB üppig bestückt, die Picasso IV muß für diesen Genuß allerdings im Zorro-III-Modus laufen. Nachdem innerhalb von ein-einhalb Monaten über 500 Vorbestellungen für die Karte eingingen, wurde nun mit der Entwicklung begonnen. Die Karte soll in naher Zukunft erhältlich sein.



AMINET 28 ERSCHIENEN

Und wieder ist eine neue CD aus der Aminet-Serie erschienen. Diesmal ist CygnusED 3.5C als Vollversion enthalten. Der Editor entpuppt sich bei näherem Prüfen jedoch als nicht zeitgemäß. Ansonsten ist die übliche Mischung aus neuen und alten Programmen zu finden.



„LAZARUS“ WURDE GESCHLOSSEN

Die unter PC-Usern sehr beliebte Raubkopien-Site „Lazarus“, auf der alte Kickstart-ROMs und gecrackte Amiga-Software (größtenteils Amiga 500-Spiele) sowie das AmigaOS runterladbar waren, wurde auf Bemühen seitens Amiga, Inc. geschlossen. Es wäre schön, wenn Amiga Inc. in Zukunft auch gegenüber anderen Sites dieser Art eine härtere Gangart zeigen würde, denn diese schädigen nicht nur den Ruf des Amiga, sondern auch die Amiga-User und -Händler.

NEUE MAUS VON AMIGA INTERNATIONAL

Vor kurzem wurde bekannt gegeben, daß jetzt überall im Amiga-Handel eine neue „Designer-Maus“ zu haben ist.

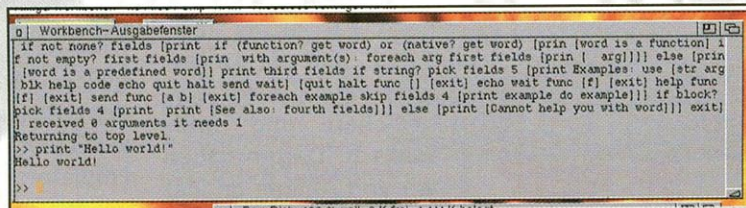


Dabei handelt es sich um eine Standard-PC-Maus, die hardwaretechnisch für den Amiga modifiziert wurde. Während die Verarbeitungsqualität nicht unbedingt die beste ist, bie-

tet die Maus immerhin ein besonders langes Kabel, welches Tower-Usern zum Vorteil gereicht. Darüber hinaus wird sie „autokonfigurierend“ genannt, eine irreführende Bezeichnung, die eigentlich das Amiga-spezifische Verhalten von Zorro-Erweiterungskarten bezeichnet, die sich in den Adreßbereich der CPU einblenden. Die für den Amiga-User selbstverständliche Tatsache, daß seine Maus keinen Treiber braucht und nicht erst vom Computer „gesucht“ werden muß, gilt natürlich auch für dieses Gerät. Im Praxistest

stellte sich heraus, daß die Maus ziemlich schnell verschleißt und nach einiger Zeit anfängt, zu quietschen. Desweiteren wurde die Modifikation der PC-Maus (die im Original übrigens 3 Tasten hat) scheinbar nicht korrekt vorgenommen, denn bei unserem Exemplar fängt der Mauszeiger ohne Erklärung an zu zittern.

REBOL FÜR AMIGA!



Der Vater des AmigaOS, Carl Sassenrath, hat eine neue Firma namens „REBOL Technologies“ gegründet und als erstes Produkt nun REBOL herausgebracht. REBOL gibt es nun bereits für den AMIGA, Macintosh, Unix sowie Windows 95/98/NT. REBOL steht für „Relative Expression-Based Object Language“ und soll die Programmierung von Applikationen ermöglichen, die regen Gebrauch von sog. Messages (engl. Nachrichten) machen, wie etwa viele Internetanwendungen. So ist es möglich, durch ein paar Zeilen REBOL-Code E-Mails zu verschicken. Dabei ähnelt REBOL in vielen Bereichen der auf dem AMIGA weit verbreiteten Skript-Sprache ARexx und hat selbst von dem Autor der z.Zt. führenden Skriptsprache für Internet-Anwendungen, Perl, eine Menge Lob bekommen. Das REBOL eine speziell für Netzanwendungen ausgelegte Sprache ist, unterstreicht das Vorhandensein eines Datentyps für E-Mail-Adressen oder Telefonnummern. Mehr Informationen hierzu, und die Möglichkeit eines kostenlosen Downloads von REBOL und Dokumentation gibt es unter <http://www.rebol.com/>.

COLDFIRE-AMIGA?

Die Firma IAT plant den Bau eines auf der Coldfire-Prozessorfamilie (Motorola) basierenden Rechners. Der Coldfire ist ein sehr einfach parallel zu schaltender Prozessor, zudem ist er

weitaus billiger als ähnliche Prozessoren und benutzt weitgehend den gleichen Befehlssatz wie die 680x0-Reihe. Wie weit diese Entwicklung wirklich etwas mit dem Amiga zu tun hat, war leider bislang nicht herauszufinden, die Firma hält sich mit Äußerungen zum Thema merklich zurück.

UPGRADE FÜR DAS CDTV

Wer sein CDTV mangels Unterstützung schon verschrotten lassen wollte, kann aufatmen: Die „Amiga of Minnesota Interest Groups Alliance (A.M.I.G.A.)“ bringt ein OS

3.1-Upgrade für Commodores CD-Amiga heraus. Zwei neue PROMs verwandeln ihn in Verbindung mit den OS 3.1-ROMs in einen A500 mit integriertem CD-ROM und der bislang neuesten Betriebssystemversion. Das komplette Paket kann zum Preis von 53 US-\$ unter der folgenden Adresse angefordert werden:



A.M.I.G.A.
c/o Ben Deemer
14501 Sunfish Lake Blvd
Ramsey, MN.
U.S.A. 55303-4578

HYPERCOM 3+

Die Multi-I/O-Karte von Individual Computers und VMC wird laut Jens Schönfeld von Individual Computers ab dem 1. Februar lieferbar sein. Übertragungsgeschwindigkeiten von seriell bis zu ca. 44Kb pro Sekunde und parallel bis zu 800Kb/Sekunde sollen hiermit möglich sein. Besonders das Internet soll durch optimierte, wenig prozessorlastige Treiber deutlich beschleunigt werden.



Das Amiga Fever Konfig-Iconsystem

Die Hardware-Anforderungen auf einen Blick!

Unser Iconsystem an den rechten bzw. linken Seitenrändern hilft, gleich auf den ersten Blick zu erkennen, welche Hardware-Anforderungen gestellt werden. Vor allem bei Software-Tests ist das enorm wichtig, denn je nach Prozessor, RAM-Bedarf etc. kann man von Programmen auch stark unterschiedliche Leistungen erwarten. Wir haben lange überlegt und gefeilt, um das Konfig-Wirrwarr der Amiga-Welt einigermaßen in ein Symbol-Schema zu bekommen. Herausgekommen ist ein sehr schlankes System, mit dem man sofort die entsprechenden Anforderungen ablesen kann. Die angegebenen Werte sind jeweils Mindest-Konfigurationen. Damit ist nicht die Amiga-Konfiguration gemeint, auf der man das Programm vielleicht gerade mal starten kann, sondern die minimalen Voraussetzungen, um die Soft- oder Hardware einigermaßen lauffenzulassen. Daß mehr meist nicht schadet, ist ja klar. Im einzelnen bedeutet die Icon-Leiste von oben nach unten:



PPC-Unterstützung

Unterstützt das Programm den PowerPC? Wenn ja, ist das „PPC“-Symbol zu sehen. Ob PowerUp oder WarpUp genutzt wird, entnehmen Sie dann dem Text. Ist kein 68k-Prozessor angegeben, so wird ein PPC vorausgesetzt.



Prozessortyp

Welche CPU benötigt das Programm mindestens? Ein „68k“ zeigt an, daß alle 68k-Prozessoren benutzt werden können. Eine „020-“ bedeutet: Bis 68020-CPU lauffähig. Entsprechend steht eine „020+“ für Programme, die ab einem 68020-Prozessor laufen. Dasselbe gilt für den 030, 040 und 060. Ausnahme: Steht nur eine „68000“ da, verkraftet das Programm keine höheren Prozessoren.



Fast Ram

Hier wird in MB angezeigt, wieviel „Fast Memory“ das Programm benötigt. Sollte besonders viel Chip-Memory benötigt werden, findet sich ein entsprechender Hinweis im Text, ansonsten ergibt sich die Chipmem-Kapazität aus dem vorhandenen Grafik-Chipset.



Grafikkarten-Unterstützung

Dieses Symbol erscheint, wenn das Programm auf Grafikkarte läuft. Ist dazu kein OCS/ECS/AGA-Symbol zu sehen, so bedeutet dies, daß das Programm NUR mit einer Grafikkarte zu betreiben ist. WICHTIG: Aufgrund unzureichender Programmierung laufen Workbench-Programme unter AGA sehr langsam, wenn viele Farben genutzt werden - eine Grafikkarte bietet hier viele Vorteile. Bei Spielen ist der Geschwindigkeitsun-

terschied nicht ganz so kraß, aber dennoch beachtlich. Ruckelt z.B. der Web-Browser unter AGA mit 256 Farben beim Scrollen erbärmlich, so kann ein entsprechendes Spiel doch butterweich laufen - auf der selben Hardware. Allerdings unterstützen auch immer mehr Spiele Grafikkarten, so daß diese sich immer mehr zum Standard durchsetzen.



OCS/ECS/AGA:

Je nachdem, welchen Grafikchip das Programm mindestens benötigt, erscheint hier das entsprechende Symbol. „OCS“ steht dabei für „Original Chipset“, welches sich im Amiga 500 und 2000 befindet, „ECS“ ist das „Enhanced Chipset“, welches im A600 und A3000 eingebaut ist, und AGA letztlich steht für „Advanced Graphics Amiga“, womit die im A1200 und A4000 verwendeten Chips gemeint sind. AGA bietet die höchsten Auflösungen bei den meisten Farben, die nur durch Grafikkarte überboten werden.



Festplatte

Ist die Festplatte (Hard-Disk) zu sehen, so ist eine Installation auf Festplatte möglich oder sogar nötig. Genauer unter „Anmerkungen“.



CD

Die CD bedeutet, daß dieses Programm auf CD ausgeliefert wird. Ist kein Disketten-Symbol vorhanden, wird das Programm ausschließlich auf CD angeboten.



Diskette

Eine Disk zeigt an, daß sich das Programm auf Disk befindet und ggf. auch davon startbar ist. Genauer unter „Anmerkungen“.

Ein Beispiel:



Für dieses Programm braucht man mindestens



einen 68040-Prozessor, sonst ist es zu langsam. Für die Grafikanzeige wird das AGA-Chipset

gebraucht, wer eine Grafikkarte hat, kommt eventuell in den Genuß höherer Auflösungen oder mehr Farben. Wer kein AGA, aber eine Grafikkarte besitzt (z.B. im Amiga 3000) kann dieses Programm selbstverständlich verwenden! Ausgeliefert wird es auf CD, ein CD-ROM-Laufwerk muß also vorhanden sein, auf Disk wird es nicht angeboten. Eine Installation auf Festplatte ist nötig oder zumindest möglich.

Anmerkungen

Bei der Erstellung dieses Systems sind wir davon ausgegangen, daß wohl kaum jemand ein CD-Laufwerk, aber keine Festplatte hat. In der Regel heißt das HD-Symbol, daß eine Installation auf Platte nötig ist - die Ausnahme, daß ein Programm auf Disk/CD geliefert wird und auch ohne HD läuft, aber trotzdem darauf installiert werden kann, wird dann im Text entsprechend berücksichtigt.

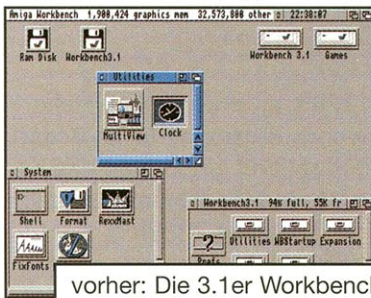
Auf eine zusätzliche Taktfrequenzangabe für die Prozessoren haben wir verzichtet, da sie nicht allzusehr ins Gewicht fällt und die Übersichtlichkeit gelitten hätte. Braucht ein Programm wirklich z.B. einen sehr hoch getakteten PPC, so wird dies natürlich im Text angegeben.



Directory Opus 5.8 Magellan II

GP Softwares neuester Geniestreich

Directory Opus ist seit langem der meistbenutzte Dateimanager am Amiga, doch das Wort Dateimanager trifft in diesem Fall kaum mehr zu - DirOpus Magellan II ist ein (fast) kompletter Workbenchersatz und ein Ende der Entwicklung ist nicht abzusehen, die nächste Version wird als komplett Workbench-unabhängig angekündigt.



vorher: Die 3.1er Workbench nach der Installation

von Falk Lücke

Handbuch - zeig dich!

Directory Opus 5.8 Magellan II wird auf einer CD ausgeliefert. Die Jewel-case beinhaltet leider keine gedruckte Anleitung. Doch eine Dokumentation ist vorhanden, sowohl im PowerGuide-, im MultiView- (AmigaGuide-) und Wordworth 6-Dteiformat liegt sie auf der CD bereit. Das Wordworth-Dokument ist natürlich für Handbuch-Ausdrucke am besten geeignet (keine Steuerzeichen u. ä.).

CD - was hast Du für mich?

Das erwähnte Dreifach-Handbuch kann natürlich nicht die - mit 384 MB nicht gerade überfüllte - ganze CD belegen, man findet auf der CD eine Unmenge an Iconsets, kleineren Tools und ganz nebenbei auch noch das eigentliche DirectoryOpus 5.8 Magellan II.

Installation und Konfiguration

Man darf zwischen einem Update (aber nur von Version 5.5 oder neuer) oder einer kompletten Neuinstallation wählen, dies ist auch nötig, wenn DOpus in älterer als der 5.5-Version installiert ist. Man hat die Wahl, ob man DOpus als Workbenchersatz, als Workbenchauflage (im Zusatzscreen) oder als nicht automatisch startend auf die Festplatte bannen möchte. Nach der Installation mit ihren verschiedenen Optionen resettet man - und denkt man hätte sich vertan, es sieht sicher nicht mehr sehr nach der alten Workbench aus. Knallige Farben verschrecken das Auge, die Fonts sind ziemlich grausig und trotzdem: Ja,

das ist DOpus. Doch nach nur wenigen Mausclicks hat man das Ganze schon wieder unter Kontrolle, und nach ein paar weiteren ist die Oberfläche dem eigenen Geschmack bestens angepaßt: Hintergründe, Knopfbänke, Benutzermenüs, Screenleiste, Farben, Lister und so weiter und so fort, nahezu alles läßt sich einstellen und einrichten, doch man muß sich grundsätzlich an den Einstellungen nicht viel zu schaffen machen, um mit DOpus gut arbeiten zu können.

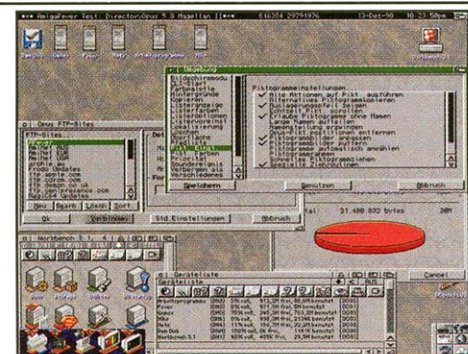
DOpus Magellan - bisherige Funktionen

DOpus war ursprünglich ein reiner Dateimanager, entwickelte sich über die Jahre aber an entscheidenden Stellen weiter. Wo früher das „ein Lister links, ein Lister rechts“-Prinzip herrschte, begann DOpus: Unbegrenzt Lister sind zu öffnen, alle mit einer Toolleiste und einfachem Drag'n'Drop zu bedienen, gepackte Archive lassen sich in einem Lister „virtuell entpacken“ (ArcDir), und es lassen sich Startknöpfe und Menüleisten nach Belieben auf der Workbench einrichten. Dazu kommt die Möglichkeit der Pulldown-Benutzermenüs, die Implementierung einer FTP-Clients ins Programm und endlose Konfigurationsmöglichkeiten, von Sound- über Grafik- bis hin zu Icon- und Listereinstellungen - DOpus ist fast komplett konfigurierbar und den eigenen Vorlieben anzupassen. Viele der Einstellungen lassen sich über Drag&Drop erledigen, ein äußerst zeitsparendes Prinzip. Alle Dateien und Schubladen lassen sich auf die Workbench auslagern und kopieren, ein erweitertes DiskInfo und Unmengen anderer ähnlich praktischer Funktionen stehen bereit.

Was macht DOpus 5.8 zu Magellan II?

Neu in den DOpus Magellan II-Einstellungen ist das von der WinDose bekannte „Themen“-Modul: Komplette Einstellungen (Palette, Schriften, Hintergründe und Töne) lassen sich auf diese Art als „Thema“ speichern und dementsprechend einfach lassen sich ganze Themen zwischen den DOpus-Benutzern der ganzen Welt austauschen. Auch Windows-Themen lassen sich konvertieren und benutzen, der umgekehrte Weg wird bislang aber noch nicht unterstützt. Skripte werden von Magellan II nun noch besser als es ohnehin schon der Fall war, unterstützt; man kann Befehle durch andere ersetzen lassen oder einzelne Befehle abfangen und umleiten. Auch ARexx wird in der neuen Version noch besser als bisher unterstützt, es gibt wesentlich mehr ARexx-Befehle. Eine Neuerung, die dem Benutzer sicher nicht allzu große Vorteile aber doch weitere Anpassung an die eigenen Vorlieben ermöglicht, ist die Editierbarkeit der DOpus-Screentitleiste, über Kürzel lassen sich dort auch viele mehr oder auch weniger interessante und wichtige Sachen wie Freies Ram oder gar Mondphasen (!!) anzeigen. Auch an

nachher: Die Workbench gewürzt mit ein wenig DOpus





den Knopfbänken wurde gearbeitet: Hintergründe sind nun auch dort möglich.

Die wichtigste Neuerung ist jedoch sicher das komplett überarbeitete DirOpus FTP-Modul. FTP-Server lassen sich wie lokale Geräte behandeln, und wenn man mehrere FTP-Verbindungen aufbaut, kann man auch per Drag'n'Drop Dateien von einem Server zum anderen verschicken. Auch dieser Teil ist hervorragend konfigurierbar, von der Anzeige der Willkommensbotschaften bis hin zum FTP-Lister-Format ist beinahe alles reine Einstellsache.

Eine weiteres interessantes Feature ist die Unterstützung extrem langer Dateinamen, die von der neuesten Generation der Filesysteme (beispielsweise SFS, dem Smart-FileSystem) ermöglicht werden.

Alltäglicher Einsatz

Directory Opus 5.8 Magellan II vollführt brav seinen Dienst, die speziellen DOpus-Funktionen und den Lister

möchte man bald nach erfolgter Installation nicht mehr missen. Daß man die CD etwas besser hätte füllen können, (Bilder, Beispielkonfigurationen u. ä.) verzeiht man angesichts der Qualität des Programmes gerne. Ob sich ein Update von Magellan I auf II lohnt, liegt in den Vorlieben des Benutzers, wer viel mit dem FTP-Modul arbeitet, sollte es in jedem Fall in Anspruch nehmen.

Alles in allem ist DOpus 5.8 Magellan II ein so starker Helfer im alltäglichen Benutzerleben, daß man sich fragen kann, ob das angekündigte AmigaOS 3.5 das überbieten kann, oder ob sich vielleicht beides zusammen zum

Produktname: Directory Opus 5.8 Magellan 2
Hersteller: GP Software
Erscheinungszeitpunkt: Ende 1998
Zu haben bei:
 Stefan Ossowski's Schatztruhe,
 Veronikastraße 33, 45131 Essen
<http://www.schatztruhe.de>
Preis: 99 DM, Update: 69 DM
Alternativen: Scalos, MBench

nahezu perfekten System ergänzt.

DOPUS 5.8

MINUS

- CD nicht aufgefüllt
- kein gedrucktes Handbuch

PLUS

- Lokale Einbindung von FTP-Servern
- Viele Anpassungsmöglichkeiten an den Benutzer
- Fast kompletter Workbenchersatz
- umfangreiche Dokumentation



Test: DOpus PLUS

Diese CD wird als „Der unentbehrliche Begleiter zu Opus Magellan II“ angepriesen - große Worte, die einer großen CD würdig sind?

von Falk Lücke



Nach dem Einlegen des Datenträgers fällt als erstes auf: CD-ROMs fassen doch eigentlich mehr als die benutzten 390 MB... Nach erfolgter Installation hat man ein um wesentliche Punkte erweitertes Handbuch zu DirectoryOpus 5.8 Magellan II im HTML-Format vorliegen, zum lesen liegen Demoversionen der drei großen Amigabrowser (AWeb, IBrowse, Voyager) bei. Diese Dokumentation bietet allen Benutzern etwas, vom DOpus-Neubutzer bis hin zum Programmierer von DOpus-ARexx- und C-Plugins.

Doch die CD bietet noch ein paar Dinge mehr, so zum Beispiel alle DOpus-Tools aus dem Aminet (biz/dopus/), einige Themen, ziemlich viele Icons und eine Tools-Schublade, die unter anderem eine PPaint6.4-SpecialEdition, ViewTek 2.1 und einige Datatypes enthält. Auch spezielle DOpus-Erweiterungen wie „RandomTheme“, ein Zufallsgenerator zur Themenwahl sind mit auf der CD.

Alles in allem eine CD, die dem DOpus-Anhänger einiges bieten kann, aber nicht als „unentbehrlich“ durchgeht. Zudem ist die Scheibe komplett in Englisch gehalten und

Produktname: Directory Opus PLUS CD
Hersteller: GP Software
Erscheinungszeitpunkt: Ende 1998
Zu haben bei:
 Stefan Ossowski's
 Schatztruhe, Veronikastraße
 33, 45131 Essen
<http://www.schatztruhe.de>
Preis: 59 DM

DOPUS PLUS CD

MINUS

- Datenträger nicht ausgenutzt
- Komplet in Englisch
- Hoher Preis

PLUS

- Hervorragende DOpus-Dokumentation
- Viele DOpus-Tools
- Einfache Benutzerführung





Fantastische Träume?

Mit dem auf der Computer'98 erschienenen „Fantastic Dreams“ schickt Titan Computer den Nachfolger des bekannten Realtime-Morphing-Programms „Elastic Dreams“ ins Rennen. Ob Fantastic Dreams hält, was es verspricht, ist auf den nächsten Seiten nachlesen.

von Felix Schwarz



FunRoom: Wegen diversen Tortenangriffen müssen sich führende Kleinweich-Chefs besonders unauffällig tarnen

Teile können einfach „wegradiert“ werden, wobei hier auch eine Schwäche zu entdecken ist: Die wegradierten Teile können im „Fun Room“, im Gegensatz zum „Composer“, nicht wiederhergestellt werden, d.h. diese Operation ist nicht umkehrbar und „wegradierte“ Teile sind für immer

„verloren“. Zudem wird für diesen Teil immer die FD-CD im CD-ROM-Laufwerk benötigt, was zwar ange-

sichts der großen Auswahl an Objekten durchaus Sinn macht, aber sich bei der Arbeit als störend erweist. Hier sollte man in Zukunft noch die Option für eine Komplettinstallation auf Festplatte geben, was zwar prinzipiell über ein paar Tricks mit Assigns machbar ist, aber eben nicht sehr komfortabel (siehe auch Kasten „Komplettinstallation von Fantastic Dreams auf Platte“).

Elastisch, praktisch, gut!

Das Herzstück schließlich ist der „Elastic“-Teil, indem Sie auch die eingangs erwähnten Effekte erzielen können. Dabei wird prinzipiell zwischen drei Arten von Animationen unterschieden: den Warp-, Morph- und FX-Animatio-

Have fun!

Das hier erstellte Bild kann dann im nächsten Teil, dem „Fun Room“ noch durch weitere Objekte erweitert werden. Hier können falsche Bärte, Augen, Brillen, Nasen und Lippen, aber auch Ohren und andere Objekte einfach angeklickt und in das Bild eingefügt werden. Die Objekte sind hierbei als verkleinerte Vorschau zu sehen und logisch in mehrere Teile untergliedert. Es ist, wie

auch im „Composer“-Teil, möglich, diese in Echtzeit im Bild herumschieben und sollten die Dimensionen mal nicht stimmen, kann noch fleißig skaliert werden, bis das Ergebnis stimmt. Überflüssige oder störende



Composer: Noch nie einen Affen gesehen?

Collage deluxe

Im „Composer“-Teil können zwei Bilder miteinander kombiniert werden. Hierzu werden erst zwei Bilder geladen und ein Teil des einen Bildes wird in das andere Bild „durchgerubbelt“ und dann an die richtige Stelle geschoben. Ist das Ergebnis nicht gleich perfekt (z.B. harte Übergänge), so ist es möglich, die Grenzen zu verwischen und zu glätten.

Schließlich wird das Bild „fixiert“, d.h. die Änderungen werden permanent in das Bild eingerechnet. Dieses Prinzip findet sich u.a. auch in Malprogrammen wie ArtEffect oder Photogenics, welche die sogenannte Layer-Technik verwenden, in der mehrere Schichten übereinandergelegt werden können und dann wieder zu einem gesamten Bild zusammengesetzt werden.

Komplettinstallation von Fantastic Dreams auf Platte

Erstellen Sie zunächst ein Verzeichnis „ElasticDreamsCD“ auf Ihrer Festplatte und tragen Sie dann ein Assign darauf in Ihre S:user-startup ein, etwa:

Assign ElasticDreamsCD: dh0:ElasticDreamsCD/

Nun legen Sie die CD ein und öffnen diese. Wählen Sie nun den Menüpunkt „Piktogramme->Inhalt anzeigen->Alles“. Ziehen Sie nun die Schublade FunImages in das Verzeichnis ElasticDreamsCD, daß Sie soeben erstellt haben, entfernen Sie die CD aus Ihrem Laufwerk und führen Sie einen Reboot durch. Nun sollten Ihnen die Grafiken auch ohne CD zur Verfügung stehen. Diese Art der Installation beansprucht 39 MB mehr Plattenplatz.



nen. Der Warp-Modus arbeitet mit nur einem Bild, das auf verschiedene Arten verfremdet und traktiert werden kann, wie z.B. durch Verschiebungen, Spiegelungen, Verschmieren und insgesamt 14 weitere Effekte, wie etwa Wellen, schwarzen Löchern oder „Skulptur“-Effekten. Die einzelnen Zwischenstationen einer solchen Animation lassen sich, ähnlich wie bei einem Raytracer, in einzelnen sogenannten Keyframes, also Schlüsselpositionen, speichern, zwischen denen Fantastic Dreams flüssige Übergänge schafft. Diese können auch gerne als



Elastic: Only AMIGA makes it possible...

Einzelbilder, IFF-Animation, Quicktime-Animation oder im eigenen ED-Animationsformat gespeichert werden. Damit ist es möglich, der grimmigen Schwiegermutter ein freudiges Grinsen auf die Lippen zu zaubern. Sollte es dann doch ein Übergang zu einem Affen werden, dann muß man zum „Morph“-Teil greifen, in dem man

zwei Bilder ineinander übergehen lassen kann. Dabei kann die Transparenz zwischen den beiden Bildern eingestellt und wie gehab Keyframes abgelegt werden. Wenn man keine Verzerrungen vornimmt, erhält man hier allerdings nur eine Überblendung anstatt einer echten Metamorphose. Das gleiche gilt auch für die FX-Animation, nur daß man hier beide Bilder verändern kann, die zusätzlichen Effekte zur Verfügung hat, und mehrere Keyframes anlegen kann. Im Manager-Teil schließlich trifft man alle Einstellungen, die von Wichtigkeit für die Arbeit mit Fantastic Dreams sind. Hier kann man auch direkt via Turbo-Print Ausdrucke anfertigen lassen.

Fazit

Insgesamt wirkt FantasticDreams ausgereift, weist allerdings noch einige kleinere Schwächen auf. So ist etwa, trotz assembleroptimierter Routinen, die Geschwindigkeit auf einem 68060 nicht berauschend. Freuen dürfen sich aber PowerPC-Karten-Besitzer, die die ppc.library von Phase 5 installiert haben - WarpUP-User bleiben leider außen vor.

Im Test traten einige Fehler in der direkten Grafikausgabe auf. Dennoch kann FD durch seine Funktionsvielfalt überzeugen und rechtfertigt auch den Preis von 149 DM.

Produktname: Fantastic Dreams
Hersteller: Titan Computer
Erscheinungszeitpunkt: Ende 1998
Zu haben bei: Titan Computer, Mahndorfer Heerstr. 80 A, 28307 Bremen
Tel./Fax.: +49/(0)421/48 16 20
WWW: <http://www.titancomputer.de/>
Preis: 149 DM
Alternativen: nicht-Echtzeit-morphing-Programme



- kleinere Fehler
- Echtzeit-Warping
- Einfache Bedienung
- PPC-Unterstützung
- viele Spezialeffekte
- innovatives Konzept



AMIGA

in KÖLN

COOL bits

AMIGA-Spezialist
 Ladengeschäft & Versand
Foller Str. 99
50676 Köln
 KVB: Linie 132/133 Severinstr.
 Fon: 0221 / 9418027
 Fax: 0221 / 9418029
 E-Mail: Martin@coolbits.de
 HomePage: www.coolbits.de

Martin Strobl

ACHTUNG: BEACHTEN SIE
BITTE UNSERE NEUE ADRESSE

Komplettangebote Amiga Systeme:

AMIGA, PPC200, Big Tower	2199,- DM
mit 68040/25, 3,2GB HD, 32x CD, 32MB RAM	
AMIGA, PPC160MHz, Big Tower	2029,- DM
mit 68040/25, 3,2GB HD, 32xCD, 32MB RAM	
AMIGA, 68040/25, Big Tower	1669,- DM
mit 3,2GB HD, 32xCD, 32MB RAM	
Amiga1200, 040/25, Desktop	1230,- DM
mit 2,1GB HD 2,5", 32MB RAM	
Amiga1200, 040/25, 170MB, Desktop	940,- DM

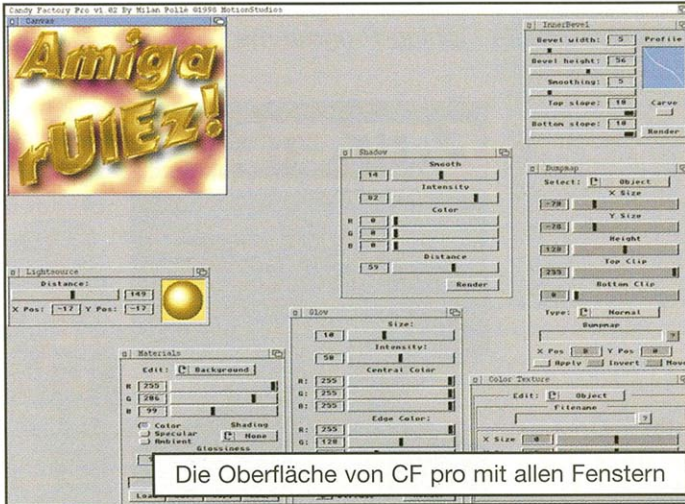
Aufpreise für Monitore (inkl. Scandoubler int.):

15" Belinea 105035	465,- DM	15" CTX 1569SE	489,- DM
17" Belinea 107020	730,- DM	17" CTX 1792E	775,- DM

(Änderungen vorbehalten) Amiga-Logo © Amiga Internatia

Logo-Fabrik

Effektvolle Logos mit minimalstem Aufwand ? Das verspricht „Candy Factory Pro“ von Titan Computer. Was Candy Factory tatsächlich kann und ob es das selbst vorgegebene Ziel erreicht, das zeigen wir in diesem Test.



von Felix Schwarz

Was ist Candy Factory?

Vereinfacht gesagt ist Candy Factory Pro (im Folgenden CF pro) eine Software zum schnellen Erstellen von Logos im 3D-Look mit Licht-, Schatten und Transparenzeffekten wie sie immer öfter im Internet anzutreffen sind. Dabei ist die Arbeitsmethode von Candy Factory relativ simpel. Zuerst wird eine Graustufen-Maske geladen oder erstellt. Wird eine Maske geladen, stehen eine ganze Reihe von lesbaren Formaten zur Verfügung. Soll die Maske direkt in Candy Factory erstellt werden, so werden nach dem WYSIWIG-Prinzip Texte im Arbeitsfenster platziert. Die Texte können dabei gedreht, gekippt oder in die Länge gezogen werden.



Beeindruckende Ergebnisse in kurzer Zeit

und der Hintergrund festgelegt. Dabei können sowohl die Farbe, als auch die Oberflächeneigenschaften festgelegt werden. In CF pro wird hier eine Unterscheidung zwischen keiner, glatter, metallischer und einstellbarer Oberflächenstruktur vorgenommen. Sehr nützlich und vor allem zeitsparend ist auch die Funktion zum Laden und Speichern von Materialien. Da sich bereits viele Materialien im Lieferumfang befinden, kann in relativ kurzer Zeit ein goldener Schriftzug erstellt werden. Auch die „inneren“ Kanten des

Schriftzuges lassen sich bis ins kleinste Detail einstellen: Von der Höhe und Breite bis zur Schärfe der Ecken läßt sich hier alles verändern und sogar als Seitenprofil darstellen. Wenn der Wunsch besteht, eine Art „Glühen“ um ein Objekt herum zu erzeugen, so kann auch dies mit CF pro realisiert werden. Besonders interessant hierbei ist, daß ein glühendes Objekt gleichzeitig einen

Text-Meister

Äußerst nützlich ist auch, daß Vektorfonten direkt unterstützt werden und daher bei solchen Operationen kein Qualitätsverlust auftritt. Ist die Maske fertig, geht es daran, die Effekte einzustellen. Zuerst werden hierzu Materialien für das Objekt, also etwa der Schriftzug

Schatten haben kann. Dabei kann die Intensität genauso wie die Anfangs- und Endfarbe eingestellt und auf diese Weise sehr interessante Effekte erzielt werden.

Die „dunkle Seite“ des Logos

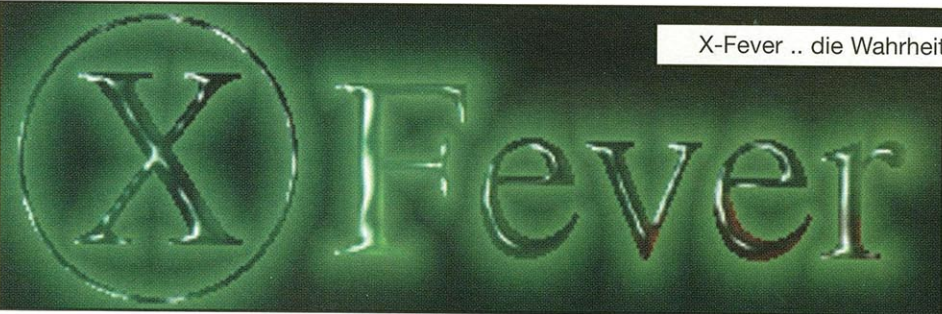
Beim Schatten gibt es ebenfalls diverse Einstellungsmöglichkeiten und auch das Verschieben desselben ist kein Problem. Soll die Oberflächenstruktur noch etwas aufwendiger werden, besteht des weiteren die Möglichkeit, entweder eine Datei oder eine mathematisch erzeugte Struktur darauf anzuwenden. Wenn das Logo dann evtl. auch noch in unterschiedlichen Farben erscheinen soll, dann kann zusätzlich noch eine Farbtextur darauf angewandt werden, was teilweise recht interessante Variationen zuläßt. Leider muß man häufig die Arbeit mit CF pro abbrechen, weil es abstürzt. Dies trifft insbesondere auf das Laden von Bilddateien für die Oberflächenstruktur als auch für die Farbtexturen zu. Auch die ASL-Dateiauswahlfenster von CF pro „vergessen“ Datei- und Pfadangabe der zuvor geladenen Datei. Das erschwert die Arbeit ebenfalls geringfügig. Für viele dürfte auch die nicht lokalisierte, englisch-sprachige Oberfläche ein Hindernis darstellen. Da aber in regelmäßigen Abständen Update-Patches im Aminet und auf der Home-

page von Motionstudios erscheinen, ist damit zu rechnen, daß diese Fehler und kleinen Ärgernisse noch behoben werden. Positiv hingegen ist die durchgehende PPC-Unterstützung, die sich vor allem in der Geschwindigkeit



Das gleiche Logo mit neuen Oberflächenstrukturen und Texturen

bemerkbar macht. Auf einem 68030/28 hingegen muß hin- und wieder eine mehrsekündige Pause eingelegt werden.



X-Fever .. die Wahrheit ist irgendwo da draußen ..

Fazit:

Candy Factory Pro hat das selbst gesetzte Ziel der einfachen Erstellung von Logos voll und ganz erreicht und weiß durch eine Vielzahl an Effekten zu überzeugen. Störend sind aber die zum Zeitpunkt des Tests noch vorhandenen, häufigen Abstürze und kleine Fehler. Bei dem Preis von 149 DM aber scheiden sich die Geister. Auf der einen Seite ist CF pro ein absolut professionelles Programm zur Erstellung von Logos, auf der anderen Seite wollen auch viele Privatanwender auf CF pro zurückgreifen und halten den Preis für zu hoch, da ja Candy Factory zuvor auch als Freeware im Aminet erhältlich

war. An dieser Stelle sei allerdings gesagt, daß CF pro sich deutlich von seiner Freeware-Vorversion abhebt und atemberaubende Features bietet, die in der Freeware-Version nicht möglich sind.

zu haben bei:

Titan Computer
Mahndorfer Heerstr. 80a
28307 Bremen
Tel.: 0421/481620
Fax: 0421/481620
eMail: MotionStudios@mail.netwave.de
http://www.titancomputer.de/
Preis: 99DM

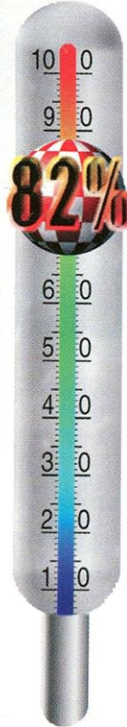
CANDY FACTORY PRO

MINUS

- kleinere Fehler
- englische Oberfläche

- äußerst umfangreiches Repertoire an Spezial-effekten
- durchgehendes Arbeiten in 24Bit möglich
- deutlich schneller als die Vorversion
- direkte Vektorfont-Unterstützung
- umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten

PLUS



PERNAT Hard & Software

e-mail: pernat@t-online.de

Homepage: <http://www.pernat.de>

An- und Verkauf gebrauchter Hard- und Software
 Amigas, Zubehör, Hardware und Software neu und gebraucht lieferbar!

Preisbeispiele gebraucht

Amiga 500/600	ab 145,- DM
Amiga 1200	ab 295,- DM
Amiga 2000	ab 245,- DM
Amiga 3000	ab 695,- DM
Amiga 4000	ab 995,- DM
Turbokarten für A1200	ab 125,- DM
Monitore	ab 95,- DM

Lieferung solange Vorrat! Bitte Verfügbarkeit erfragen!

Preisbeispiele neu

Hama Genlock 292	399,- DM
Infinitiv II Tower incl. Netzteil + Tastatur	369,- DM
Scandoubler für alle Amigas	179,- DM
Monitor Diamond 15" Multiscan 30-64KHz	299,- DM
Monitor AOC Spectrum 15" 30-66 KHz	379,- DM
Monitor AOC Spectrum 17" 30-85 KHz	599,- DM
Cyberstorm MK III 060/50 + SCSI	1199,- DM
CybervisionPPC 8MB	399,- DM
BVisionPPC 8MB	369,- DM
Picasso IV + NEMAC IV CD	699,- DM
Catweasel Z II MK 2 incl. Buddha	179,- DM
IDE-Fix Adapter A1200/A4000	99,-/119 DM
IDE-Fix Express	99,- DM
Bundle IDE-Fix 97Adapter + Express	179,- DM
Soundkarte Prelude	389,- DM
Festplatte Seagate 3,2GB IDE 3,5"	279,- DM
CD Rom LW 20-40X	ab 89,- DM

PPC Boards! alle Modelle lieferbar!

Blizzard 603e	ab 499,- DM
Blizzard 603e +	ab 699,- DM
Cyberstorm 604e	ab 999,- DM

Games / Software

Myst CD	99,- DM
Final Odyssey CD	79,- DM
On Escape CD	79,- DM
The Shadow of the 3rd Moon CD	79,- DM
Uropa 2 CD	79,- DM
Vulcanology CD (10 Top Games)	79,- DM
Flying High CD/Data Disk	69,-/29,- DM
Sixth Sense Investigations CD/Disk	79,- DM
Pinball Brain Damage CD	59,- DM
Eat The Whistle CD	59,- DM
Gloom 3 (Ultimate Gloom) CD	49,- DM
Super Skidmarks (Ultimate) CD	49,- DM
Nemac IV CD	45,- DM
Blade	59,- DM
Mega Blast	29,- DM
Wet The Sexy Empire CD	99,- DM
Foundation CD	89,- DM
Genetic Species CD	89,- DM
ST Fax	98,- DM
Art Effect	298,- DM
Amiga Writer	149,- DM

Weitere Hard & Software für Amiga, PC u. Playstation lieferbar !!

Laden + Versand

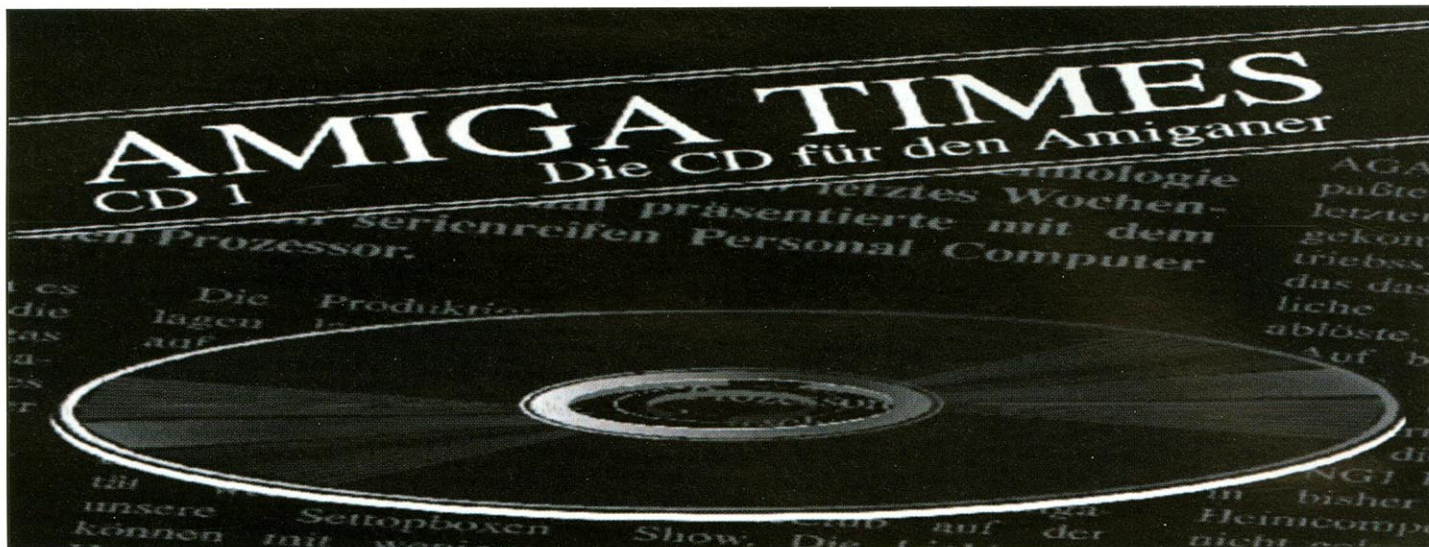
Schillerstr. 24
72810 Gomaringen
Tel: 07072 / 8510 Fax: 07072 / 8511

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Neu

Jetzt auch Hard- & Software
 für Sony Playstation

Händleranfragen erwünscht!



Kurz vorgestellt: Die „Amiga Times-CD“



Die erste CD des Magazins „Amiga Times“ ist jetzt erhältlich.
Wir haben sie uns angeschaut.

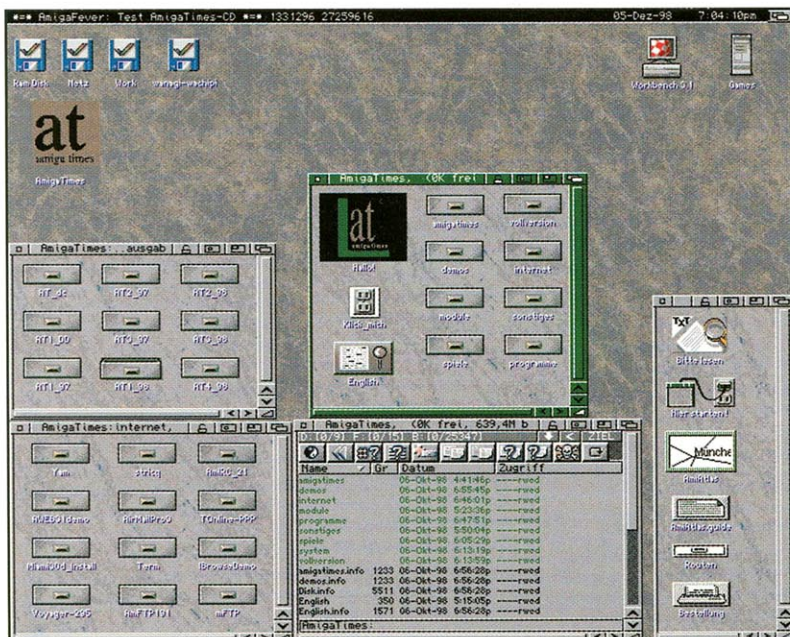
von Falk Lüke

Die Amiga Times ist ein relativ junges Disk-/Online-Magazin, und es beschert uns diese mit knapp 640 MB gut gefüllte CD-ROM, die alle bisher erschienenen AmigaGuide- und HTML-Ausgaben des Entertainmentmagazins enthält. Doch diese alleine



würden sicher keine Datenschleuder füllen - es sind auch die inzwischen wohl obligatorischen PD-Programme und Demoversionen bekannter Spiele und Arbeitsprogramme enthalten. Die meisten Programme direkt startbar, so kann man sich auf dem Datenträger leicht zurechtfinden. Als Bonus zum restlichen Inhalt der CD findet man eine Vollversion von AmiAtlas 2.0 vor, zudem sind auch noch ein paar Megabyte Musikmodule sowie Grafiken enthalten. Alles in allem eine CD, die ein solides Stück der CD-Sammlung darstellt. Es ist kein Überflieger, aber zu einem Preis von rund 25 DM doch allen zum Kauf empfohlen, die die AmigaTimes mögen und nicht zu viele Aminet-CDs zuhause haben.

Produktname: Amiga Times-CD
Hersteller: Niffy & Co
Erscheinungszeitpunkt: Ende 1998
Zu haben bei: APC&TCP Computerclub & Vertrieb, Postfach 59, 83236 Übersee, Tel. 08642-899953, Fax. 08642-895004, www.chiemgau.com/apc&tcp
Preis: 25 DM
Alternativen: Locomotion



AMIGA-TIMES

MINUS

- kaum wirklich Neues
- wenig Dokumentation der enthaltenen Software
- viel Aminetware

PLUS

- Alle AmigaTimes-Ausgaben
- anständiger Preis
- Vollversion AmiAtlas 2.0
- CD randvoll

68%



Moov it!

Nachdem sich bei CyberAVI und CyberQT längere Zeit nichts mehr getan hat, schickt sich ein neuer AVI- und QuickTime-Videoplayer an, beide zu ersetzen: „moovid“.

von Felix Schwarz

Der neue Player verspricht besser zu werden als die oben genannten Vorläuferprodukte. So ist es nun auch möglich, Intel Indeo-AVIs und QT's zu laden und abzuspielen. Intel Indeo war auf dem Amiga bisher immer ein Tabu, denn dieses Format erfordert eine teure Lizenz von Intel, die sich (bis jetzt) keiner leisten konnte. moovid setzt auch neue Standards, was die unterstützte Hardware angeht: So werden CyberGraphX und Picasso96 genauso unterstützt wie AGA, ECS, der Akiko-Chip des CD32 und das Hardware-Overlay der Picasso IV. Zudem ist es mit moovid möglich, die Filme in perfekter Sound-Synchronisation abzuspielen und wer will, kann dies sogar in einem Fenster auf der Workbench tun. Da moovid komplett (!) in Assembler geschrieben ist, legt es auch eine atemberaubende Geschwindigkeit von bis zu 300 Bildern pro Sekunde an den Tag und spielt AVIs äußerst flüssig ab. Allerdings handelt es sich bei diesen 300 Bildern eher um einen Extremfall, ein Beavis & Butthead AVI-file spielte moovid mit etwa 10-20 f/s ab. In Zukunft sollen noch weitere Codecs ergänzt und die vorhandene Kontrolleiste erweitert werden (etwa mit Pause/Spielen).

Fazit: moovid ist ein würdiger Nachfolger für seine Vorgänger CyberAVI und CyberQT und der Preis von 15 DM ist ebenfalls gerechtfertigt, wenn man bedenkt, wieviel Arbeit hinter moovid steckt.



moovid spielt AVIs und QTs auch in Fenstern ab.

Produktname: MooviD
Hersteller: Verkosoft
Erscheinungszeitpunkt: Ende 1998
Zu haben bei: L&Szlí Trk, H-8900 Zalaegerszeg, Cserfa 31., Hungary, Tel:+36 92 310 396 (nach 18:00), torokl@alpha.dfmk.hu
<http://www.dfmk.hu/~torokl>
Preis: 15 DM



- teilweise schlechte Pufferung und Sprünge im Video

- Intel Indeo-Unterstützung
- Unterstützung der meisten Hardware
- Gute Synchronisation Video/Audio
- Kontrolleiste
- Fenstermodus



Öffnungszeiten Ladenlokal :
 Mo. - Fr. 18:00 - 20:00
 Sa. 10:00-13:00 u. 14:00-16:00
 Tel./Fax : 0421/6160712
 0172/2646335

CD-ROM

Amiga Forever 2.0	je	99.00
Amiga Format CDs		13.00
Aminet 21-27	je	21.00
Aminet Set 4,5	je	53.00
Aminet Set 6,7	je	56.00
Best of Mecomp CD Vol. 2		26.00
Directory Opus 5 MAGELLAN		89.00
Gateway 3 (2CDs)		19.00
Giga Graphics (4CDs)		25.00
Giga-PD 3.0		13.00
Mogel-CD		31.00
Patchwork CD		31.00
PFS 2		88.00
Scene Explorer 2		37.00
Wordworth 7		109.00
Workbench-Designer 2		34.00

Anwendersoftware

Adorage V2.5 AGA		69.00
Amiga Writer (inkl. 2.0 UpDate)		165.00
Brilliance V2.0		75.00
Clarissa Professional V3		119.00
Digi Booster Professional		85.00
Eagle Linux		69.00
Fusion V3.1 engl.		135.00
IDE-Fix		55.00
PCX V1.1		99.00
Picture Manager Pro 5.5	a. A.	
Turbo Print Prof. 7	a. A.	
Fusion V3.1 und PCX V1.1 im Bundle		179.00

Tower-Gehäuse

infinitiv II		299.00
infinitiv II mit Netzteil 200W		349.00
Winner A1200 Towergehäuse		299.00
Towerhawk 1200ex		449.00

Hardware und Zubehör

CD-ROM AT und SCSI:			
Mitsumi FX320	32x		89.00
Pioneer DR714S	36x		119.00
TEAC CD532E	32x		119.00
Toshiba 6302B	32x		129.00
Pioneer DR-506S	32x		149.00
TEAC CD532S	32x		179.00
CD-Recorder:			
Mitsumi CR4801TE AT	4/ 8x		599.00
TEAC CDR55S int. SCSI	4/ 12x		529.00
Philips 3610 AT	2/2/6x		459.00
Philips 3600 SCSI	2/2/6x		449.00
Ricoh MP6200 SCSI	2/2/6x		479.00
Ricoh MP6200 AT	2/2/6x		479.00

CD-Hüllen

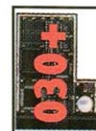
1-fach	klar / schw.	10 Stk.	5.95
1-fach	klar / farbig	10 Stk.	7.95
2-fach	schw. / klar	10 Stk.	12.95
4-fach	klar / klar	1 Stk.	2.95
4-fach	klar / klar	5 Stk.	12.95
6-fach	schw. / schw.	1 Stk.	3.95
6-fach	schw. / schw.	5 Stk.	16.95

Spiele

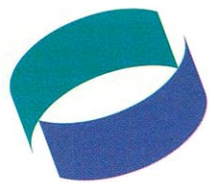
Blind ECS	Disk	69.00
Erben der Erde	C	45.00
Final Odyssey	CD	37.00
Foundation	CD	69.00
Hatrick!	Disk	35.00
Mobile Warfare	D	29.00
Oldtimer	CD	35.00
Strangers AGA	CD	39.00
Uropa 2	C	39.00

Alle Preise zzgl. Versandkosten

Anschrift: Black & White, Burckhard Schmidt, Halmerweg 31, 28237 Bremen



Power im Doppelpack



ArtEffect 3.0 **NEU!**

Das ideale Werkzeug für Profis, Künstler und Webdesigner.

- ✗ Neue Malwerkzeuge
- ✗ Neue Effektfiler
- ✗ Verbesserte Loader/Saver
- ✗ Höhere Arbeitsgeschwindigkeit
- ✗ Erweiterte Tablettunterstützung
- ✗ Verbessertes VMEM
- ✗ Geringerer Speicherverbrauch



AmigaWriter 1.2 **Neu erweitert**

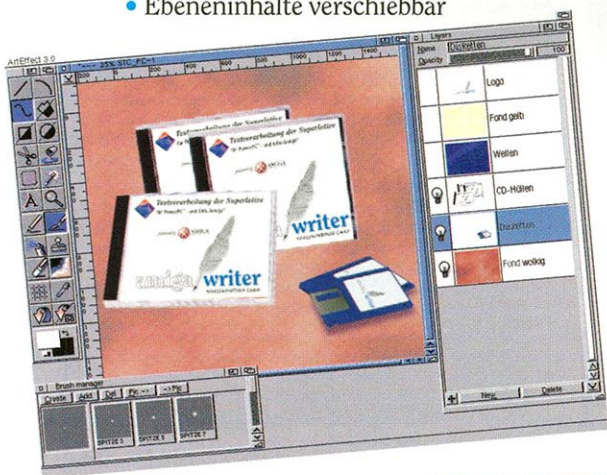
Der Grundstein für Ihr „Office“.

„Die bisher erste und einzige AMIGA®-Textverarbeitung, deren Fußnotenverwaltung diesen Namen auch verdient“ (Amiga Special 12/98)



NEU Beliebig viele Ebenen

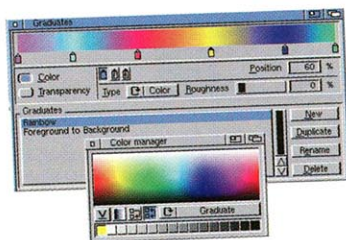
- Schattenebenen
- Ebeneninhalte verschiebbar



NEU Multifarbverlaufs-Manager

NEU Volle Internetunterstützung

- Indizierte Farben
- JPEG- und GIF-Saver



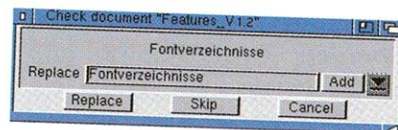
Preis	298,00 DM
Sidegrade	198,00 DM
Update	69,00 DM

NEU Dokumentvorlagen

NEU Verbessertes Drucken

NEU Rechtschreibprüfung mit Korrekturvorschlägen

NEU TrueType-Unterstützung



- ✗ Mehrsprachige Trennungen
- ✗ Kapitelverwaltung
- ✗ Automatisches Inhaltsverzeichnis
- ✗ Umfangreiche DTP-Funktionen

Preis inkl. Update auf 2.0	198,00 DM
Sidegrade	149,00 DM
Disketten Service-Update	20,00 DM
Internet-Download kostenlos	0,00 DM

Module für Tabellenkalkulation, Datenbank-Anbindung, MSWord-Import, Formeleingabe, Index uvm. sind in Planung.

Systemvoraussetzungen • Amiga mit 68020-Prozessor • AmigaOS 3.x • mindestens 8 MByte RAM • Festplatte

Ja, ich bestelle

- ☐ ArtEffect zu 298,00 DM.
- ☐ Das Update zu 69,00 DM Ser.# _____
- ☐ Das Sidegrade zu 198,00 DM.

- ☐ AmigaWriter zu 198,00 DM.
- ☐ Das Service-Update zu 20,00 DM Ser.# _____
- ☐ Das Sidegrade zu 149,00 DM.

Für das Sidegrade liegen meine Originaldisk und Seriennummer bei.

Ich trete meine Software-Lizenz an _____ hiermit an HAAGE&PARTNER ab.

Name der Software bitte einfügen

Nachfolgend bitte gewünschte Zahlungsart ankreuzen

- ☐ **Zahlung per Kreditkarte**
- ☐ Mastercard/Eurocard ☐ VISA
- gültig bis _____ Karteninhaber _____
- ☐ **Zahlung per Nachnahme** zuzüglich 10,- DM NN-Gebühr · nicht ins Ausland
- ☐ **Zahlung per beiliegendem Vorkasse-Scheck** + 8 DM Versand Inland



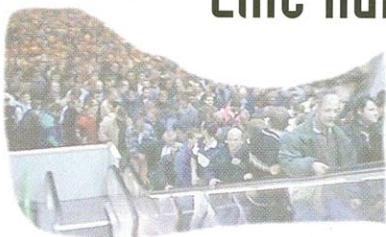
Datum, Unterschrift

Tel.: (0 61 74) 96 61 00 • Fax: (0 61 74) 96 61 01
Internet: info@haage-partner.com • WWW: http://www.haage-partner.com

HAAGE&PARTNER Computer GmbH • Postfach 1104 • 61477 Glashütten



Eine Halle voll Zukunft: Rückblick Computer '98



Wie in den letzten Jahren bot auch dieses Mal die Messe einen etwas zwiespaltenen Anblick: Amiga und Sonstige hielten sich in etwa die Waage.

von Falk Lüke

Als Freitagmorgen, pünktlich um kurz nach 10 Uhr, die Messe öffnete und die Halle von den Besucherströmen in Beschlag genommen wurde, konnte man die Ziele der Besucher schnell erkennen: Die meisten strömten schnellstmöglich zum Amiga International-Stand, um Neuigkeiten über den NG-Amiga oder doch wenigstens OS 3.5 zu bekommen. Dort wurden sie vom Team rund um Petro Tyschtschenko mit Mauspads, Annex-CDs und allgemeinen Amiga-Informationen überschüttet, die gewünschten Auskünfte konnten der Besucherwelt jedoch nicht erteilt werden. Doch an diesem Stand gab es ja noch einiges anderes zu sehen, so präsentierte sich dort Annex, die zweimal täglich bravourös ihren Auftritt auf der Messebühne vor



Hier gab's u.a. die Amiga-Uhr mit eingravierter Unterschrift des AI-Chefs

zahlreichen begeisterten Fans absolvierten und danach bei AI massenhaft Autogramme gaben. Doch wer sich damit sowie mit unserer frisch aus der Druckerei auf das Messegelände gebrachten (und gleichzeitig zum Großteil noch im Druck befindlichen) Erstausgabe nicht zufrieden geben wollte, konnte sich auf der Messe über viele neue Produkte informieren oder sie gleich

mitnehmen (siehe Kasten „Wichtigste Ankündigungen & Neuerscheinungen“). Bei den Ausstellern lagen große Mengen für die Besucher bereit, Updatemöglichkeiten wurden beispielsweise am Haage & Partner- und am Irsee Soft-Stand intensiv genutzt. Produkte, die neu erschienen oder zu Messesonderpreisen angeboten wurden, wanderten gleich reihenweise über die Verkaufstheken. Vermißt wurde auf der Messe (wie auch unzählige Nachfragen von Besuchern bestätigten) ein Stand von Phase 5. Andere, meist kleinere Firmen, beispielsweise Bühler-Electronic, gaben in Köln ihr Messedebüt und fuhren mit zufriedenstellenden Umsatzergebnissen nach Hause.



Epic Marketing und Verkosoftware hatten jede Menge Games zu bieten



Messe-Report



Auch Bill McEwen von Amiga, Inc. war von der Amiga Fever begeistert

die Messe wie am Schnürchen, über das Internetcafé war ein ständiger Kontakt zur Außenwelt hergestellt, amigaspesifisch war ein IRC-Kanal #computer98 eingerichtet worden, in dem sich direkt und live vom Amiga International-Gelände Prominente der Amiga-Welt zur Messe und anderen Dingen äußerten. Diese Möglichkeit wurde intensiv genutzt, während eine Web-Cam, die das Messegesehen in

Firmen und Clubs

Eine weitere in Köln sehr augenfällige Angelegenheit war die Präsenz des DAUG, des „Dachverband deutscher Amiga User Groups“, der für die „Mission: Amiga“ (Siehe Amiga Fever 12/98) Unterschriften sammelte und dabei großen Anklang fand. Klar, wer ist nicht für die Weiterentwicklung des Amigas im Sinne

der Anwender? Auch Computerclubs waren mit eigenen Ständen vertreten, hervorzuheben wären hierbei sicher der größte deutsche Amiga-Userclub „APC&TCP“, der inzwischen auch als Publisher und Distributor bekannt ist, und der „Amiga Club im BTX und Internet“, der als einer der wenigen deutschen Clubs nicht Mitglied im DAUG ist.

Vom Aufbau bis zum Abbau lief

Bildform über den Globus sichtbar machen sollte, jedoch leider ihren Dienst versagte. Doch auch ohne sie blieben die Netz-Amiganer nicht von Bildern der Messe abgeschnitten, auf den Seiten von Amiga International und einigen anderen (ein großes Bildarchiv liegt auf <http://www.javosoft.cz>) gab es Momenteindrücke der Messe zum downloaden und anschauen.

Wichtigste Neuerscheinungen & Ankündigungen

Warp3D - Haage & Partner	SIEHE NEWS	(inzw. fertiggestellt)
StormMESA - Haage & Partner	SIEHE NEWS	(inzw. fertiggestellt)
„Brainstormer“-G3-Karte - Escena/DCE	OB DAS WAS WIRD?	(angekündigt)
Siedler II - Titan Computer	WIRD CA. MÄRZ/APRIL 1998 ERSCHEINEN	(angekündigt)
Prelude1200 - Albrecht Computertechnik	TEST KOMMT BALD...	(fertig)
Melody1200 - KATO Development	...ZUSAMMEN MIT DIESEM HIER!	(fertig)
DOpus 5.8 Magellan II - Schatztruhe/GP Software	TEST DIESE AUSGABE	(fertig)
CyberGraphX 4 - Schatztruhe	SIEHE NEWS, TEST NÄCHSTE AUSGABE	(fertig)
TurboPrint 7 - Irsee Soft	TEST IN DER NÄCHSTEN AUSGABE	(fertig)
Ariadne II - VillageTronic	WURDE IN DER LETZTEN AUSGABE GETESTET	(fertig)
Fantastic Dreams - Titan Computer	TEST DIESE AUSGABE	(fertig)



Village Tronic's Ariadne II fand (verdienermaßen) guten Anklang

Zukunft". Als Erscheinungszeitpunkt für OS 3.5 wurde die erste Hälfte '99 anvisiert, ob dies realisierbar ist, wird sich wohl erst noch herausstellen. Ein Zeitpunkt zur Fertigstellung der nächsten Amiga generation

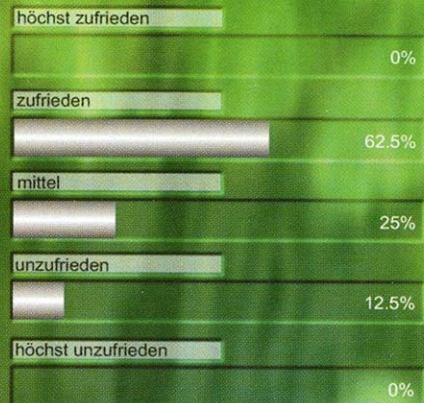
Und so ganz nebenbei...

Während des Messegeschehens ließen sich auch einige Vertreter unabhängiger Medien blicken, so zum Beispiel berichtete 3Sat's „Neues...“ eine Woche nach der Messe über das Geschehen in Köln. Amiga Inc. lud am Freitagabend zur „Presse- & Entwicklerkonferenz“, auf der es zu OS 3.5 wenig Neues gab. Petro Tyschtschenko konnte bekanntgeben, daß in Kürze wieder A4000T in Europa erhältlich sein sollen, da die Streitigkeiten zwischen dem ESCOM-Gläubiger Hembach und der kanadischen A4000-Herstellerfirma QuickPak in der Zwischenzeit beigelegt wurden. Zur „Next Generation“ gab es zwar keine Erläuterungen zur geplanten Hardwareplattform, aber der Partner zur Entwicklung des OS 5 für den NG-Amiga wurde präsentiert: Die Firma QNX. Mehr rund um QNX und das geplante OS 5 in unserem Artikel „Mit QNX in die

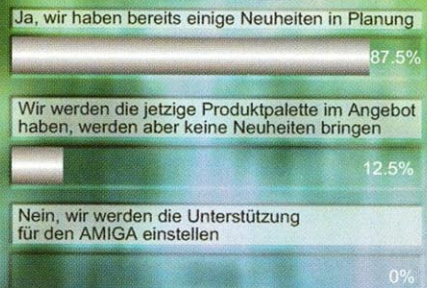
wurde nicht genannt, auch ein Zeitpunkt zum OS 5-Release wurde nicht abgesteckt. Nach der Bekanntgabe der Entscheidung zum OS 5-Partner wurde dies natürlich lebhaft unter Ausstellern und Entwicklern diskutiert, manche Frage kam den Herren Schindler, Havemose und McEwen sichtbar ungelegen (z.B. „Was hat das noch mit dem Amiga zu tun?“), viele Antworten wurden unpräzise und für die Fragesteller wenig befriedigend beantwortet. Wir befragten für Sie übrigens zahlreiche Firmen und Aussteller, wie sie die Computer'98 im Nachhinein sehen und wie sie zur QNX-Entscheidung stehen - das Ergebnis sehen Sie in der Auswertung unserer großen Computer'98-Firmenumfrage!

Bei Titan gab's Fantastic Dreams und Claws of the Devil zu bestaunen

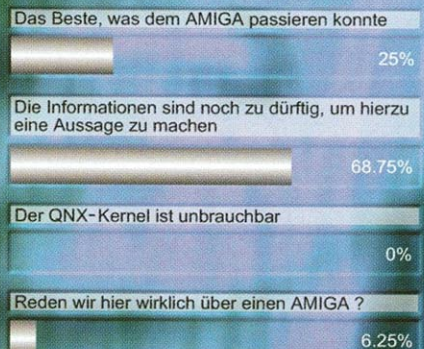
1. Wie haben Sie die Computer '98 erfahren? Sind Sie mit dem Ergebnis



2. Werden Sie den "Classic" AMIGA in den nächsten Jahren noch mit neuen Produkten aus Ihrem Hause unterstützen?



3. Was halten Sie von dem QNX-Kernel als Basis des "neuen" AMIGA?



Eine neue Firma im Markt, das ist heute selten: The Real Ologram





Mit QNX in die Zukunft?



Auf der Computer'98 wurde nach dem ersten Messtag die große Presse- und Entwicklerkonferenz eröffnet. „Lighting the path to the future“ hieß es da, und Amiga, Inc. „enthüllte“ ihre Pläne, zusammen mit der Firma QNX das Betriebssystem für den Amiga der nächsten Generation zu entwickeln.

von Malte Mundt

Es war schon eine kleine Sensation: Das erste Mal sollte es nicht nur Reden und schöne Worte seitens Amiga, Inc. geben, sondern tatsächlich sollten die Besucher der Presse- und Entwicklerkonferenz etwas zu sehen bekommen! Die anderorts gemachte Ankündigung, Amiga Inc. würde das OS 5.0 zeigen, entpuppte sich dann aber schnell als Falschmeldung, denn präsentiert wurde das Betriebssystem QNX, dessen gleichnamige Firma als Partner für das ja erst noch zu entwickelnde OS 5.0 bekanntgegeben wurde.

QNX - der Partner für OS 5.0

Der Amiga der nächsten Generation soll wirklich ein durchschlagendes System werden, wie damals der Amiga 1000, der die Computer-Welt revolutionierte. Seitens Amiga, Inc. wurde noch einmal betont, man werde an diesem System arbeiten, bis eine wirklich bahnbrechende Maschine entstanden ist - „and nothing less“ (und nichts darunter). Die schon von vielen Ankündigungen und Versprechungen von unterschiedlichsten Seiten geschwächte Amiga-Gemeinde ist natürlich nicht sehr motiviert, sich an diesen Strohhalmen zu klammern, denn leicht könnte er brechen. Dennoch: Dies ist das erste Mal, daß eine Ankündigung von Amiga, Inc. wirklich Hand und Fuß hat - schließlich existiert die Firma QNX mit ihrem Real-Time-Betriebssystem wirklich, und sie sollen die Entwicklung des OS 5 in die Hand nehmen. Das offiziell den Namen QNX Software Systems Ltd. (QSSL) tragende Unternehmen entwickelte Anfang der 80'er Jahre ein Betriebssystem, das schnell,

zuverlässig und speichersparend sein sollte und zunächst den Namen „Quick UNIX“ hatte, später aus rechtlichen Gründen aber in „QNX“ umbenannt wurde. Zu den Kunden der kanadischen Firma gehören z.B. Philips, Kodak, Visa und sogar die NASA. QNX wird in vielen zeitkritischen Bereichen eingesetzt, wo es auf Zuverlässigkeit ankommt: angefangen bei simpler Ampelsteuerung, über Steuerung finanzieller Transaktionen, medizinischer Geräte bis hin zur Überwachung von Nuklear-Reaktoren in Atomkraftwerken. Kein Wunder also, daß auch die NASA dieses System verwendet, denn Abstürze will man dort natürlich möglichst vermeiden.

Was passierte auf der Pressekonferenz?

In Köln wurde eindrucksvoll demonstriert, was QNX zu bieten hat. Zwei Gateway-PC's wurden gestartet, das Betriebssystem QNX 4 gebootet. Beide Computer waren miteinander vernetzt. Auf dem linken Computer wurde auf der „Photon“ genannten Oberfläche ein Kartenspiel gestartet. Dann wurde das Fenster an der Titelleiste gegriffen, mitsamt Inhalt an den rechten Bildschirmrand geschoben, darüber hinaus, und - es erschien auf dem linken Bildschirmrand des zweiten Computers! Schließlich lief es

Die QNX-Demo-Disk

Ein Betriebssystem auf einer 1,44 MB-Disk - und nicht nur das: Internet-Anbindung, ein HTML4-fähiger Web-Browser inkl. JavaScript sowie kleine Zusatzprogramme, all das befindet sich tatsächlich auf der Magnetscheibe, nach dem das Demo aus dem Internet (<http://www.qnx.com>) downgeloadet und entpackt wurde.

Der PC bootet dann von Disk, die Festplatte wird nicht benötigt. Grafikkarte, Maus und Modem (oder wahlweise Netzwerk-Karte) werden eingebunden und schon erscheint tatsächlich eine grafische Benutzeroberfläche inklusive Task-Leiste und Pop-Up-Menüs.

Der Web-Browser zeigt eindrucksvoll die Fähigkeiten des Systems und seiner Macher. Bei den Window-Refreshraten kommen jedoch recht schnell Zweifel auf, da diese recht langsam vonstatten gehen - was jedoch mit Sicherheit an den universellen Grafiktreibern liegt, die eventuell sogar die langsamen VGA-IRQ's für den Bildschirmaufbau benutzen.

Ein Windows-User kommt bei diesem Demo fast aus dem Staunen nicht mehr heraus, denn sein Betriebssystem (oder ist es doch eine DOS-Anwendung?) paßt nicht auf eine 1,44 MB-Diskette, sondern belegt nach dem Booten

bereits über 10 MByte RAM, ohne das mehr als ein paar bunte Bildchen auf dem Screen zu sehen sind, abgesehen von einem Web-Browser. Der Amiga-User jedoch weiß, daß ja „eigentlich“ seine Workbench auf eine 880K-Diskette paßt. Doch dabei wird leicht vergessen, daß diese ja durch ein 512K großes ROM unterstützt wird und außerdem wirklich nicht viel bietet (OS 3.1 wird schließlich auf fünf Disketten ausgeliefert und kann nach der Installation noch nicht sonderlich viel).

Mit dem neuen Amiga-OS hat diese Demo-Disk zwar noch nicht besonders viel zu tun, trotzdem zeigt sie eindrucksvoll, daß es doch noch Leute gibt, die Betriebssysteme programmieren können, ohne Ressourcen en masse zu verschwenden.



Die Photon-Oberfläche von QNX wird wahrscheinlich nicht für das OS5 verwendet



auf diesem weiter - in diesem Moment wurde eine laufende Applikation über ein Netzwerk von einem Computer zum anderen transferiert! Dies demonstrierte auf einen Schlag die gigantischen Möglichkeiten von QNX, denn eine derartige Variante des Multitasking hatte selbst der eingefleischte Amiga-Freak noch nicht gesehen. Als ob das noch nicht genug war, wurde ein 3D-Ballerspiel angeworfen, dessen Fenster ebenfalls, samt laufendem Programm, von einem zum anderen Computer gezogen werden sollte. Dies war dann doch etwas zu selbstbewußt, das System blieb stehen. Doch immerhin: Es handelte sich also um eine Live-Demonstration, genausogut hätte man das alles ja aufzeichnen und abspielen können, aber man wollte eben zeigen, was man konnte.

Die Basis für die nächste Generation

Was nun aber tatsächlich die Basis für das neue OS sein wird, darüber wurde viel spekuliert, viele Gerüchte wurden in die Welt gesetzt. Beispielsweise hieß es fälschlicherweise, das gesamte Betriebssystem QNX solle als Basis dienen und lediglich um „Multimedia-Features“ erweitert werden. Schnell wurde die QNX-Demo-Disk für den PC, auf dessen Server (<http://www.qnx.com>) verfügbar, heruntergeladen und genauestens unter

QNX. Was dann den stauenden Teilnehmern der Presse- und Entwicklerkonferenz präsentiert wurde, war das Betriebssystem QNX 4 in Aktion - ein System, das zwar von der Philosophie her dem Neutrino ähnlich ist, mehr aber auch nicht. Neutrino ist nämlich das jüngste Produkt von QNX und ist eben „nur“ ein Kernel, kein fertiges Betriebssystem, das man präsentieren könnte, weshalb ja auch QNX 4 gezeigt wurde.

Die Zukunft

Das Betriebssystem QNX ist also durchaus mit den Fähigkeiten des Flaggschiffs von Microsoft, Windows NT, zu vergleichen, welches ja auch auf lange Sicht Windows 95/98 ablösen soll. QNX ist ein System, das von Anfang an für die Netzwerkfähigkeit entwickelt wurde und damit für den absolut professionellen Einsatz gut geeignet ist. Doch im Gegensatz zu Windows NT

braucht QNX nur sehr wenig Speicher- und Festplattenplatz, ist 100%ig echtzeitfähig und bietet schnelleren Context-Switch als NT. Sieht man vom althergebrachten Software-Argument einmal ab, ist QNX in jedem Fall das überlegene System.

Das QNX/Neutrino-Kernel stellt sozusagen die Quintessenz von QNX dar: Es ist beliebig „skalierbar“, was auch Amiga, Inc. dazu bewogen hat, sich ausgerechnet dieses Kernel als Basis für das neue Amiga-OS auszusuchen.

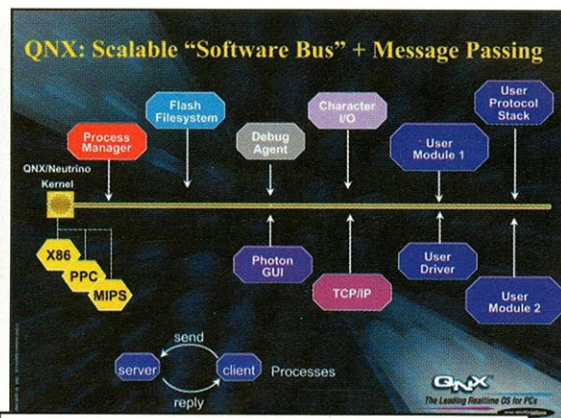
Warum ein neues Operating System?

Diese Frage stellten sich nach der Ankündigung, QNX würde das neue System entwickeln, viele Amiga-Entwickler und -Anwender. Warum wird nicht das bisherige Amiga-OS, egal ob nun in Version 3.1, 3.5 oder sonst einer aufgebesserten, jedoch kompatiblen Version genutzt, z.B. auf PowerPC-Basis?

Eine Antwort darauf blieb uns Amiga, Inc. auf der Pressekonferenz ebenso schuldig wie auf die nachfolgenden Anfragen via E-Mail. Bei QNX hingegen schien man gesprächsbereiter, doch sollte die Beantwortung einiger Fragen, die wir an sie hatten, mit Amiga, Inc. abgesprochen werden. Daraus wurde jedoch leider nichts, Mal Raddalgoda von QNX mußte uns dann letztendlich mitteilen, daß er bezüglich dieser Rücksprache bis Redaktionsschluß keine Antwort seitens Amiga, Inc. bekommen hatte.

Doch zurück zur Frage: Warum soll ein Schnitt gemacht werden, warum soll der neue Amiga nur noch die „Philosophie“ des Amiga weiter tragen, nicht aber Betriebssystem und Software? Die Antwort ist einfach: Gateway, Mutterfirma von Amiga, Inc., will einen neuen Amiga bauen, der sich auf breiter Front durchsetzen kann. Der derzeitige Amiga mit all den nicht standardisierten Hard- und Softwarelösungen, Problemen mit unterschiedlichen Konfigurationen, Inkompatibilitäten etc. eignet sich nach deren Meinung offensichtlich nicht dafür. Der heutige Amiga ist ein idealer Computer für Freaks, die ihre Maschine in- und auswendig kennen. Ein durchschnittlicher Anwender möchte jedoch, nachdem er sich z.B. aus dem Internet ein Programm heruntergeladen hat, dieses auch benutzen, und nicht erst noch auf die Suche nach passenden Libraries, GUI-Schnittstellen oder AHI-Systemen gehen. Es ist wie beim Auto: Man möchte sich reinsetzen und losfahren, ohne erst den Motor zu justieren oder fehlende Bolzen einzusetzen.

Das heißt jedoch NICHT, daß man an seinem neuen Auto nicht mehr basteln kann, sondern nur, daß man es nicht mehr MUSS. Hoffen wir also, daß - sollte der Next Generation Amiga tatsächlich Wirklichkeit werden - wir uns in einen Ferrari setzen können, mit dem jeder andere Typen abhängen kann. Und wer sich auskennt, der kann dann die Motorhaube öffnen und daran arbeiten, bis aus dem schnellen Gefährt eine individuelle Höllenmaschine geworden ist, mit der man die Straßen der Computerwelt unsicher machen kann.



Das Neutrino-Kernal bildet die Schnittstelle zwischen allen Komponenten des Systems!

die Lupe genommen.

Schwächen wurden gesucht und natürlich bald gefunden, vor allem das Aussehen der Oberfläche mißfiel den meisten. Doch in Wirklichkeit soll das neue Amiga-OS nicht nur vollkommen anders aussehen, es wird auch intern neu aufgebaut - die Basis bildet das sogenannte „Neutrino“-Kernel von



Skalierbar, also auf die gewünschten Hardware-Spezifikationen zuschneidbar, ist dieses System dadurch, daß alle Bestandteile Module darstellen, die man fast beliebig hinzufügen und entfernen kann. Der Kern selbst ist nur 32K (!) groß, während andere Betriebssysteme mit all ihren Treibern und Geräte-Managern einen riesigen „Klotz“ bilden, der bei Modifikationen komplett neu initialisiert werden muß - der bekannte Reboot von Windows beispielsweise. Bei QNX/Neutrino hingegen können Bestandteile hinzugefügt oder entfernt werden, während das System läuft, ein Reboot ist nicht erforderlich. Genauso docken kleine Tools oder ganze Applikationen an das Betriebssystem an.

Darüber hinaus bietet Neutrino die lang ersehnte „Memory-Protection“, also einen Schutz vor unerlaubten Speicherzugriffen. Jedes Programm fordert normalerweise vom Betriebssystem Speicher an, bekommt diesen zugeteilt - und kann dann trotzdem woanders, z.B. mitten in den Code eines anderen Programms, hineinschreiben - ob nun durch einen Bug oder mit Absicht. Dies ist mit QNX/Neutrino nicht mehr möglich, denn im Gegensatz zu z.B. Windows sind nicht nur die eigentlichen Anwendungen an ihren zugeteilten Speicher gebunden, sondern auch alle Teile des gesamten Betriebssystems, denn sie hängen letztendlich am 32K kleinen Microkernel, der alle Prozesse verwaltet. Dies alles funktioniert natürlich nur über ein Treibersystem, direkte Hardware-Zugriffe sind nicht mehr möglich - die Sicherheit der Systemstabilität, die ja eigentlich nur gegen schlecht programmierten Code geschützt werden muß, kostet deshalb auch Geschwindigkeit. Wurde früher ein Pixel einfach auf dem Bildschirm gesetzt, wird dieser ja heute bereits an eine Grafiktreiber-Schnittstelle gegeben, welche dann durch diverse Hardware Abstraction Layer hindurch dann irgendwann den Pixel auf dem Bildschirm ankommen läßt. Da dies leider dank eines fehlenden einheitlichen Hardware-Standards auf dem Amiga ohnehin schon gegeben ist, kann man die Umwandlung dieses Nachteils in einen Vorteil verschmerzen.

QNX bietet eine Menge, was auch das Amiga-OS bietet, doch noch anderes, was es nicht bietet - und um gewisse Features zu implementieren, müßte das

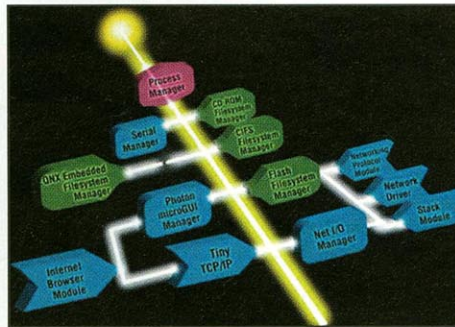


Bild Das QNX-System arbeitet mit aufeinander aufsetzenden Modulen

Amiga-Betriebssystem neu geschrieben werden - genau das wird ja nun gemacht, wobei man das durch jahrelange Entwicklung entstandene QNX/Neutrino als starke Basis nutzt. Übrigens wurde am Rande die Möglichkeit erwähnt, daß es für den neuen Amiga eventuell eine Steckkarte mit 68K-Prozessor geben würde, womit alte Programme dann auf dem neuen System laufen könnten.

Wieder mal abwarten

Fest steht: Die kommerzielle Ausschachtung des Namen „Amiga“ - ein PC mit dem Amiga-Schriftzug darauf, wie ihn viele nach der World of Amiga in London befürchteten - ist wohl endgültig vom Tisch. Amiga, Inc. hat bewiesen, daß sie verstanden haben, worum es in der Amiga-Welt geht. Der Wille zum Next Generation Amiga ist da, der Weg dahin jedoch noch sehr verschwommen. Er nimmt zunehmend Gestalt an, doch mehr als einen vielversprechenden Plan gibt es im Moment noch nicht. Zeitgleich laufen jedoch an anderen Stellen andere Projekte, die ebenfalls in Richtung „neuer Amiga“ gehen, doch bis jetzt hört man von überall nur große Ankündigungen, und das ist ja nichts Neues. Wer als erstes etwas handfestes bringt und damit das Vertrauen der Amiga-Welt gewinnt, könnte das Rennen für sich entscheiden. Doch es spielen so viele andere Faktoren eine Rolle, daß man nichts mit Bestimmtheit sagen kann - wir bleiben am Ball.

Wie soll die Zukunft aussehen?

So mancher Leser hat es sicher auch schon mal gespürt: Dieses Gefühl „Wenn ICH was ausrichten könnte, ich würde es so und so machen und alles wäre perfekt“. Denn oft haben Freaks und Kenner mehr Ahnung und Wissen über ihr eigenes System als die, die es hergestellt haben. Bestes Beispiel ist hier sicherlich Commodore, dort wurde „zum Schluß“ davon ausgegangen, der Kunde wolle in jedem Fall preiswerte Produkte - daß er für mehr Chip-Memory oder schnellere Grafikchips auch gern ein paar Mark mehr ausgegeben hätte, darauf kam man leider nicht.

Mit dem Amiga der nächsten Generation soll es genau so nicht passieren. Deshalb hier unser Aufruf an alle Amiga Fever-Leser: Welche Ideen haben Sie für den NG-Amiga? Welche Grafik- und Soundfähigkeiten soll er haben, welche Massenspeicher-Medien, welche

Zusatz-Features? Sie haben sich schon immer gefragt, warum für eine Aufgabe nicht eine viel einfachere Lösung als die bisherige verwendet wurde? Sie kennen sich mit Hardware aus und haben schon bestimmte Bauteile, Chips und Komponenten im Kopf, die Ihrer Meinung nach unbedingt eingesetzt werden sollten? Sie kennen viele Betriebssysteme, Rechnerarten oder Peripherie und wünschten sich, die besten davon würden im neuen Amiga realisiert?

Falls Sie sich auch nur durch eine dieser Fragen angesprochen sehen, dann schreiben Sie uns. Ihre Meinungen, Ideen, Anregungen und (Teil-)Konzepte für den Next Generation Amiga sind gefragt. Wir tragen die besten zusammen, entwerfen den ultimativen „virtuellen“ NG-Amiga und leiten das Ergebnis natürlich auch an Amiga, Inc. bzw. Gateway in den USA weiter.

Unsere Adresse:

PROTOVISION Verlags-KG

Redaktion Amiga Fever

Steinberger Str. 34

31737 Rinteln

Fax 05751 / 15018

E-Mail: kontakt@amigafever.com

Noch mehr Schnäppchen ...

POWERUP

A1200:

Blizzard 603e/160 MHz mit 68040 / 25 MHz	489,-
Blizzard 603e/200 MHz mit 68040 / 25 MHz	649,-
Blizzard 603e/240 MHz mit 68040 / 25 MHz	789,-
Blizzard 603e+/160 MHz inkl. SCSI-II mit 68040 / 25 MHz	649,-
Blizzard 603e+/200 MHz inkl. SCSI-II mit 68040 / 25 MHz	769,-
68060 / 50MHz	1299,-
Sockel für 68060 / 50	739,-
Blizzard 603e+/240 MHz inkl. SCSI-II mit 68040 / 25 MHz	899,-
68060 / 50MHz	1439,-
Sockel für 68060 / 50	879,-

A3000 - A4000:

CyberStorm PPC 200 MHz inkl. UW-SCSI mit 68040 / 25 MHz	1049,-
68060 / 50 MHz	1569,-
Sockel für 68040 / 25 MHz	999,-
Sockel für 68040 / 40 MHz	999,-
Sockel für 68060 / 50 MHz	999,-
CyberStorm PPC 233 MHz inkl. UW-SCSI mit 68040 / 25 MHz	1199,-
68060 / 50 MHz	1699,-
Sockel für 68040 / 25 MHz	1149,-
Sockel für 68040 / 40 MHz	1149,-
Sockel für 68060 / 50 MHz	1149,-

68K-Turbokarten:

A1200:	
Apollo 1240, 68040 / 40 MHz inkl. FPU, SCSI optional bis 32MB bestückbar	429,-
Apollo 1260, 68060 / 50 MHz inkl. FPU, SCSI optional bis 32MB bestückbar	699,-
Apollo 1260, 68060 / 66 MHz inkl. FPU, SCSI optional bis 32MB bestückbar	799,-

A3000 - A4000:

Cyberstorm MK-III inkl. 68060 / 50 MHz inkl. UW-SCSI	1179,-
Cyberstorm MK-III inkl. Sockel für 68060 / 50 MHz inkl. UW-SCSI	599,-
Apollo 4040, inkl. 68040 / 40 MHz inkl. FPU, SCSI-2, bis 128 MB bestückbar	529,-
Apollo 4060, inkl. 68060 / 50 MHz inkl. FPU, SCSI-2, bis 128 MB bestückbar	899,-
Apollo 4060, inkl. 68060 / 66 MHz inkl. FPU, SCSI-2, bis 128 MB bestückbar	969,-

Kontrollen:

Apollo SCSI für 1230, 1240, 1260	119,-
Kabelsatz zum Anschluß interner Geräte am Apollo SCSI-Kit	39,-
Adapter zum Anschluß interner Geräte an Blizzard 603e+	49,-
IDE-Kontrollen "Buddha flash"	99,-
Catweasle MK2 A1200	119,-
Catweasle MK2 Z2 inkl. Buddha	179,-
IDE-Fix 97 4-fach Adapter inkl. Software	89,-
IDE-Fix 97 4-fach Adapter inkl. Express	159,-

Kommunikation:

Ariadne II Ethernetkarte BNC + TW	199,-
IOBlix Schnittstellenkarte	239,-
Modem 33.6 kbps extern	99,-
Modem 56 kbps	139,-
ISDN-Master II inkl. Phonekit	329,-

Delfina lite:

Die Delfina Lite ist ein Audio-DSP-Board mit drei Stereo-Eingängen, einem 16bit Stereo-Ausgang und einem mächtigen 24-bit Soundprozessor von Motorola®. Die Karte ist frei programmierbar und unterstützt AHL, den Amiga-Soundkartenstandard. Der Expansions-Anschluß der Delfina Lite kann eine high-speed serielle Schnittstelle, der zudem noch MIDI-fähig ist, aufnehmen.

Die Technik im einzelnen:

- o 40MHz Motorola® DSP56002 digital signal processor
- o 20 MIPS
- o 24 bit Datenbus (144dB dynamischer Bereich)
- o 96kB SRAM
- o Stereo Audio Chip Crystal CS4231A
- o Samplefrequenz bis 48kHz bei 16bit
- o 3 Stereo Eingänge
- o 1 Stereo Ausgang
- o Alle Eingänge können mit dem Ausgang gemixt werden
- o interner Audio-Eingang für CD-Rom's
- o Expansions-Anschluß für MIDI fähige serielle Schnittstelle sowie 24-bit S/PDIF digitalem Ein- und Ausgang
- o vollständig programmierbar.

Lieferumfang:

Delfina lite : 40 Seitiges Handbuch, DelfEX (Echtzeiteffektprogramm), DelPreFX (Mixer und Voreinsteller), SoundFX (Fullversion), AudioLab16 Demoversion, Hochwertiges Audio-Cinch Kabel.

Delfina lite einzeln

Delfina lite Bundle inkl. AudioLab16 für Delfina	619,-
Erweiterungsmodul seriell	a.A.
Erweiterungsmodul S/PDIF	a.A.
AudioLab16 für Delfina	199,-
Delfina 1200	459,-

Grafik & Video:

Bvision PPC	349,-
CyberVision PPC	379,-
Picasso IV 4MB	648,-
- Paloma (AV-Modul)	279,-
- Pablo	179,-
- Concertio (Soundmodul)	279,-
Gaffiti (Videozusatz)	109,-
Scandouber extern (Scandex)	169,-
Scandouber extern (MultiVision mit FlickerFixer Option)	149,-
Scandouber extern (MultiVision mit FlickerFixer)	199,-
Scandouber intern A1200	149,-
Scandouber intern A4000 & A1200 mit Videosot	149,-
Adapter Amiga -> VGA-Monitor	29,-
Adapter Amiga Monitor (1438) -> VGA (Grafikkarte)	29,-
Adapter Amiga -> Scart	19,-
Hama A-Cut (Schnittsteuerung)	149,-

Zubehör:

AT-Kabel 2.5"->2.5"7cm	10,-
AT-Kabel 2.5"->3.5"	19,-
AT-Kabel 2.5"->3.5" + 3.5"	29,-
Kabelkit 2.5"->2.5"+3.5" inkl. Spannungsversorgung für A1200 Desktop	29,-
Parnet-Kabel 5m/10m	19,-/29,-
Amiga-Mauspad "Boingball"	9,90
Amiga-Tasse/Amiga CD "Back for the Future"	je 14,50
Kick-Rom 3.1 für A500/600/2000	49,-
Kick-Rom 3.1 für A1200	69,-
Kick-Rom 3.1 für A3000/4000	79,-
OS3.1 Diskettenset	29,-
Amiga - Maus schwarz oder weiß inkl. Mauspad	24,-
Maus 300dpi 2 Tasten	29,-
Maus 560dpi 3 Tasten	59,-
Joypad AM	28,-
Joystick AM Attack	18,-
Joypad Competition pro	49,-
Joystick Competition pro	29,-
Joystick Cruiser Turbo	24,-
Joystick Cruiser Multicolor	29,-
PC-Tastaturinterface A1200	89,-
PC-Tastaturinterface A2000/3000/4000	89,-
Amiga Magic Softwarepaket	49,-
DD-Laufwerk intern A500/2000/4000	99,-
DD-Laufwerk extern	99,-
HD-Laufwerk extern	149,-
HD-Laufwerk intern A2000/4000	139,-
HD-Laufwerk intern A1200 Commodore	139,-
Tastatur A2000/3000/4000	89,-
Festplatte 2.5" 170MB für A1200 intern	139,-
Festplatte 2.5" 540MB IBM für A1200 intern	169,-

NEU:



Sony PlayStation "Dual Shock"

RGB-Videoadapter 1084ST 249,-

Die ideale Ergänzung zur PlayStation

Adapterkabel zum Anschluß der PlayStation am 1084	24,-
RGB-Kabel	19,-
Adapterkabel (1084) & RGB-Kabel	39,-
Multinormchip inkl. Einbauanleitung	19,-
Controllerverlängerung	15,-
Link-Kabel	19,-
HF-Adapter	39,-
Controller "Dual-Jolt" in rot, schwarz, grau oder sw-transparent inkl. Vibration	49,-
Controller "Dual-Shock" (Sony) grau	55,-
Memorycard Sony 15 Block	29,-
Memorycard unkomprimiert 4MB 60 Block	49,-
Memorycard unkomprimiert 8MB 120 Block	59,-
PlayStation "Edel-Pyjama" Abdeckung im Graffiti-Look	9,90

Software (Amiga):

DFU + Internet:	
NetConnect 2	179,-
Miami 3	99,-
AWeb 3	99,-
IBrowse	99,-
Get Connected Komplettpaket	149,-
STFax	98,-

Grafik:

Art Effect	298,-
Art Effect Power Effects 1-2	je 69,-
Art Effect PowerUp Effects 1-2	je 69,-
Art Studio Pro	69,-
draw Studio 2.0	179,-
Fantastic Dreams	139,-
Candy pro.	79,-
Monzoom pro (PPC)	399,-
Picture Manager	119,-
Tornado 3D	448,-
Ultra Conv. 3.0	89,-
Wildfire 68k	149,-
Wildfire PPC	249,-
ScanQuix 4	159,-
SuperView Productivity Suite	59,-
Cyber GraphX V.4	49,-

Tools + Spiele:

Amiga Bodyguard	69,-
Burn it DAO	199,-
Make CD DAO	149,-
Make CD TAO	99,-
PFS-2	89,-
TurboPrint 7	119,-
Studio Pro. 2.2	69,-
Fusion (Mac Emulator)	129,-
Amiga Writer	189,-
Aminet CD	je 19,-
Amiga Format	je 15,-
PCX (PC-Emulator)	98,-
Directory Opus Magellan II	99,-
Linux 5.1 (unoff. Red Hat)	39,-
Envoy 3	89,-
Cygnus Ed 4	69,-
WET	75,-
Vulcanology (9 Games)	49,-
Eat the Whistle (Soccer)	39,-
Napalm	99,-



Wir akzeptieren Ihre VISA-, Euro- oder Mastercard. Auch telefonisch.....



Versandkostenpauschale Vorkasse Inland:	10,-DM
Versandkostenpauschale Nachnahme Inland:	13,-DM
Versandkostenpauschale Kreditkarte Inland:	13,-DM

Alle Preise in DM, inkl 16% MwSt. Alle Angebote freibleibend, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Die Ladenpreise können u.U. abweichen. Alle Namen sind Eigentum der jeweiligen Hersteller

Besuchen Sie uns im Internet:

www.amipoint.de

Mailbox: 02855-932112 (V.34 + ISDN) 02855-850471 (ISDN)

AmiPoint®

Gerlitzki GbR

Kampstraße 71
47166 Duisburg

Computer * HiFi * Car-HiFi Service

Tel: 0203-476890

Fax: 0203-477782



Annex - quasi über Nacht zu Stars

Spätestens seit der Computer'98 in Köln sind sie auch dem letzten User ein Begriff: Annex - die Gruppe hinter der „Amiga-Hymne“ Back for the Future. Fetziges Musik, dazu eine tolle Dance-Show, das alles dem Amiga gewidmet - das ist einmalig in der Geschichte der Computer. Alles, was Ihr schon immer über Annex wissen wolltet und noch mehr lest Ihr in unserem großen Annex-Special.

von Malte Mundt

Eine verrückte Geschichte, eine Geschichte, wie sie nur in der Amiga-Welt passieren kann: Daniel Schulz, seines Zeichens echter Amiga-Fan und begeisterter Musiker, schrieb das Lied „Back for the Future“. Seine Idee: Ein Lied über den Amiga, das aber natürlich wie jedes andere Lied jeder hören kann, nicht nur Amiga-User - und damit ideal dafür ist, den Amiga, die Tatsache, daß er existiert und lebt, wieder zurück in die Köpfe der Öffentlichkeit zu bekommen. Denn wer von den ganzen PC- und Mac-Usern weiß denn schon, daß der Amiga immer noch dabei ist und die Entwicklung immer weiter geht? The Amiga is back, back for the future - das ist die Message, die dieser Song rüberbringen soll.

Genehmigt? Klar...

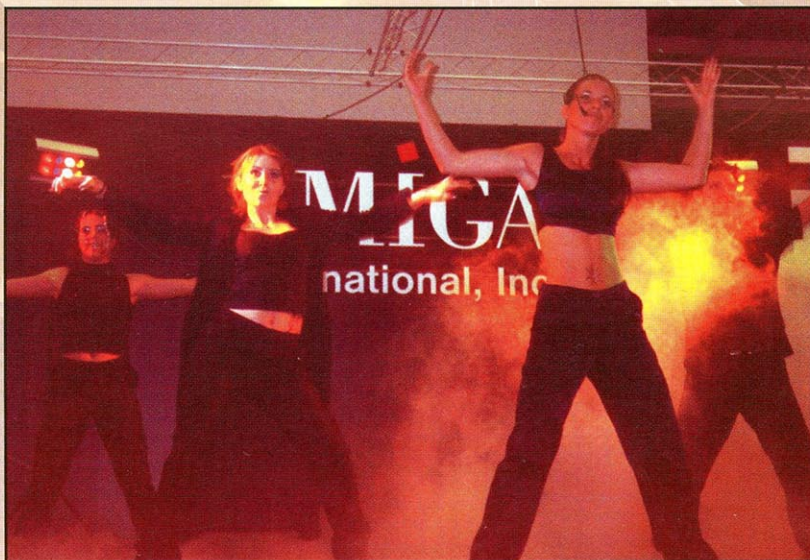
Als der Song fertig war, kam ein kleines Problem auf: Der Name „Amiga“ steht unter Copyright, es mußte rechtlich geklärt werden, ob Daniel Schulz diesen Namen überhaupt verwenden durfte. Deshalb setzte er sich mit Amiga International in Verbindung, und Petro Tyschtschenko hatte die Idee, das Lied auch für Präsentationen und auf Messen einzusetzen. Er war von dem Song gleich ange-

tan, wartete aber noch das OK einiger internationaler User-Groups ab, dann war die Genehmigung zur Namensverwendung perfekt. Er schlug gleich den ersten Auftritt zur World of Amiga in London vor. So wurde Annex geboren. Denn zu dem Lied mußte eine Show her, und die wollte, inklusive Choreo-

Auftritt war auch gleich ein voller Erfolg, danach wurden die ersten Autogramme gegeben. Zwischenzeitlich hatte Amiga International nämlich den Vertrieb der frisch produzierten CD mit der Boing-Textur übernommen und Annex war schon sehr bekannt.

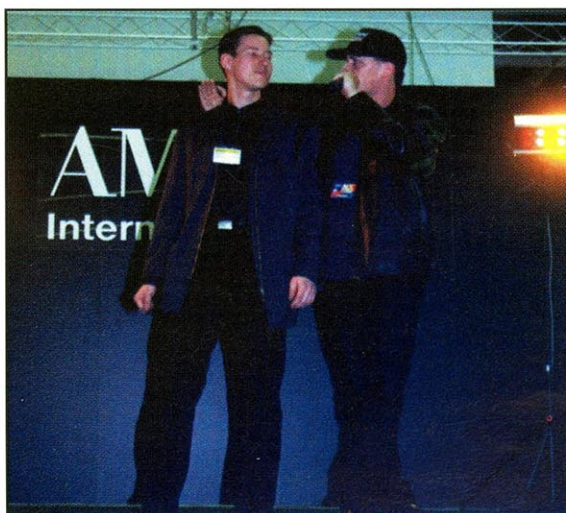
Noch eins drauf

Seit dem Erscheinen von „Back for the future“ kam immer wieder die Frage auf, ob dieses Lied auch im Radio gespielt oder sogar im Fernsehen mit einem Videoclip zu sehen sein würde. Doch bis dahin ist es noch ein weiter Weg. Die nächste Station für Annex war zunächst einmal ein Auftritt auf einer Amiga-Messe in Belgien, die jedoch war leider ziemlich dünn besucht. Danach fieberten alle der Computer'98 entgegen, denn London oder Belgien, das war für viele einfach zu weit weg, aber in Deutschland, in Köln, die Chance zu haben, Annex zu sehen - das war für so manchen ein zusätzlicher Ansporn, die Computer'98 zu besuchen. Prompt war es zu den Auftritten von Annex auch brechend voll in der „Computer'98-Arena“. Die größte Überraschung für das Publikum war jedoch die Vorstellung des neuen Annex-Songs „Keep the momentum going“ - natürlich wieder ein Amiga-bezogener Song, der außerdem nach Meinung vieler „Back for the future“ noch weit übertrifft. Aber auch von diesem Lied gab's eine neue, ver-



graphie, erstmal ausgearbeitet und einstudiert werden! Doch rechtzeitig zur WoA war's geschafft, und der erste

denn London oder Belgien, das war für viele einfach zu weit weg, aber in Deutschland, in Köln, die Chance zu haben, Annex zu sehen - das war für so manchen ein zusätzlicher Ansporn, die Computer'98 zu besuchen. Prompt war es zu den Auftritten von Annex auch brechend voll in der „Computer'98-Arena“. Die größte Überraschung für das Publikum war jedoch die Vorstellung des neuen Annex-Songs „Keep the momentum going“ - natürlich wieder ein Amiga-bezogener Song, der außerdem nach Meinung vieler „Back for the future“ noch weit übertrifft. Aber auch von diesem Lied gab's eine neue, ver-



Der Komponist zusammen mit Manager Ricardo Perez vor der Show



besserte Version zu hören, die im wahrsten Sinne des Wortes guten Anklang fand. „Keep the momentum going“ schlug auch deshalb so gut ein, weil durch den Namen „Amiga-Hymne“ zu „Back for the future“ eine Art Einzigartigkeit suggeriert wurde - zwei Hymnen für dasselbe, das gab's eigentlich nicht. Doch daß Composer Daniel Schulz nach dem ersten Erfolg nicht aufhören würde, war doch eigentlich naheliegend. Nun also mit zwei Liedern vertreten, konnte Annex-Manager Ricardo Perez stolz ankündigen, daß diese wahrscheinlich tatsächlich bald in jedem Musikgeschäft erhältlich sein wird, da Sony Music Interesse an einem Vertragsabschluß habe. Gleichzeitig wurde ein Videoclip angekündigt, für den das jubelnde Publikum denn auch gleich gefilmt wurde.

Eine steile Karriere

Nach der Computer'98 gab es kein Halten mehr. Neben Hoffnungen auf einen Auftritt in den USA (die Leute von Amiga, Inc. hatten die Show von Annex ja nun live gesehen) kam ganz überraschend eine Einladung, vor 40.000 Zuschauern im Stadion von Eintracht Frankfurt aufzutreten! Ganz zufällig pasierte dies natürlich nicht, denn einige der Annex-Tänzerinnen gehören zu den Eintracht Frankfurt Cheerleaders, da sind gleich die richtigen Kon-

takte vorhanden. Doch die Sensation folgte schon kurz darauf: Annex im Fernsehen! Ja, denn dank vieler Anfragen von Amiga-Usern hatte sich der WDR entschlossen, Amiga International, Inc. zur großen „WDR Computerclub-Nacht“ einzuladen. Petro Tyschtschenko organisierte es, daß Annex dann mit „Back for the future“ live vom WDR übertragen wurde.

Die Zukunft

Doch das ist noch lange nicht das Ende. Die CD mit „Keep the momentum going“ und

Daniel Schulz und Petro Tyschtschenko



dem Original

Wir bleiben dran und wünschen Annex, auch außerhalb der Amiga-Welt erfolgreich zu sein. So wird das Ziel, den Amiga zurück in die Köpfe der Leute zu bekommen, dann mehr und mehr erreicht. Den Amiga auch wieder in die Läden und zurück an die Spitze zu bringen, das ist Aufgabe anderer. Doch Annex wird da sein, wenn man sie braucht, und wenn der neue Amiga eines Tages das Licht der Welt erblickt - spätestens dann - werden wir wieder Neues von Annex zu hören bekommen.

+ einem Remix von „Back for the Future“ ist bei Amiga International, Inc. und einigen Amiga-Händlern zu bekommen. Daniel Schulz feilt an neuen Kompositionen und der nächste Event mit Annex-Auftritt kommt bestimmt. Erst kürzlich wurde Annex eingeladen, auch in den Vereinigten Staaten aufzutreten: Im März 1999 findet nämlich in St. Louis/USA die Amiga'99 Gateway Computer-Show statt!

Infos im Internet:

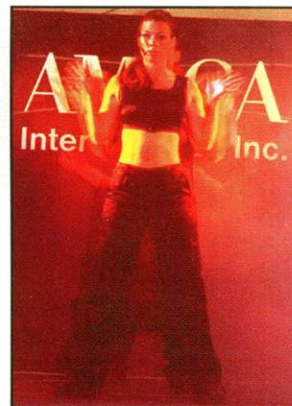
Annex - <http://www.perez.de>

Amiga International, Inc. - <http://www.amiga.de>

WDR Computerclub-Nacht - <http://www.ccnacht.de>



Annex - für den Amiga geben sie alles





Das Annex-Interview



Natürlich ließen wir die Gelegenheit nicht aus, Annex einige Fragen zu stellen.

AMIGA FEVER: Auf der Computer'98 wurden Videoaufzeichnungen von Eurer Show gemacht und bei einem Auftritt wurde erwähnt, das dies für einen späteren Annex-Videoclip verwendet werden soll. Wie sieht's aus, ist der Videoclip nun in Arbeit und kann man vielleicht sogar demnächst Annex auf Viva oder MTV sehen?

DANIEL: Nun ja, die von uns auf der Computer'98 mitgeschnittenen Aufnahmen waren leider im Ergebnis doch nicht das, was wir für ein professionelles Video benötigen. Die Qualität der Aufnahmen war vor allem aufgrund der Lichtverhältnisse zu amateurhaft, als daß wir es uns leisten könnten, die Szenen in einen Clip einzubauen. Dennoch haben sich mittlerweile einige Amiganer bei uns gemeldet, die in der Animations- und Filmbranche tätig sind, und bereits Ideen für Annex entwickeln. Leute, seid gespannt ...

AMIGA FEVER: Sandra, Deine wundervolle Stimme ist zu hören, wenn es heißt „We are back...“ - was

verbindest Du mit dem, was Du da singst? Weißt Du um den Amiga und die Zukunftspläne?

SANDRA: Daniel hat uns sehr detailliert über die Geschichte des Amiga informiert.

Somit weiß ich sehr genau, was wir mit unseren Texten zum Ausdruck bringen müssen, um die Gefühle der User widerzuspiegeln: Wir wol-

len Mut machen und das Zusammengehörigkeitsgefühl der Amiganer stärken.

AMIGA FEVER: Und wie sieht es mit Dir aus, Alex? Bei Dir würde man doch schon eher vermuten, daß Du ein Amiga-Fan bist.

ALEX: Naja, ich bin eigentlich kein Computerfreak. Meine große Leidenschaft ist und bleibt das Tanzen. Dennoch mache ich kein Geheimnis daraus, daß mich die vielfältigen Möglichkeiten des Amiga absolut faszinieren. Immer wieder ergibt sich bei uns die Gelegenheit, Daniel ein wenig über die Schulter zu schauen, wenn er an seinem Amiga arbeitet.

AMIGA FEVER: Mit Annex habt Ihr schon eine steile Karriere hinter Euch, Ihr werdet immer bekannter. Hofft Ihr, eines Tages einzeln oder vielleicht sogar als Team zu ganz großen Stars zu werden?

SANDRA: Wir sind angetreten, um eine Hymne für die Amiganer zu schaffen und die Werbetrommel für diesen Computer zu rühren. Dieses Ziel haben wir wohl erreicht. Sollten wir nun mit Annex Erfolg in den Music Charts haben, würden wir uns natürlich sehr darüber freuen.

ALEX: Dennoch kämpfen wir nicht verbissen dafür, um jeden Preis berühmt zu werden. Wir haben einfach Spaß an unserem Job und lassen die Dinge auf uns zukommen. Erst vor wenigen Tagen hat man uns nach St. Louis zur amerikanischen



Isabella

Amiga Show'99 im März eingeladen. Wir freuen uns sehr darüber.

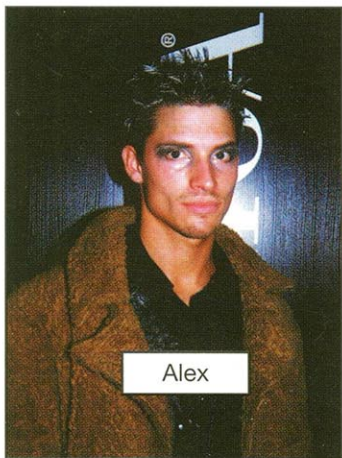
AMIGA FEVER: Gerade bei Musik sind die Geschmäcker ja sehr verschieden. Ihr werdet viel bejubelt, doch wie geht Ihr mit Kritik an der Musik oder der Show um?

DANIEL: Musik ist Geschmacksache. Es wäre nicht möglich gewesen, eine Hymne zu komponie-



Simone

ren, die jeden Musikgeschmack befriedigt. Dennoch zeigt das große positive Feedback, daß wir mit „Back for the future“ durchaus die meisten Amiga Fans zufriedenstellen konnten. Es geht ja schließlich nicht nur um die Musik, sondern auch um den Text des Songs, der die Fans verbindet.



Alex



Sandra

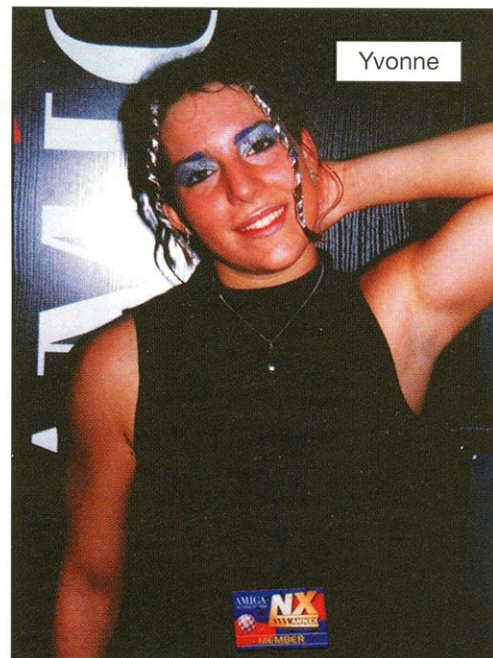
wohl mittlerweile tatsächlich „Amiga-Hymne“ nennen. Niemand wird in Frage stellen, daß wir mit unseren Produktionen auch auf den Amiga aufmerksam machen konnten: Viele CDs wurden von Nicht-Amiganern gekauft; sie alle haben nun das AMIGA-Logo im Schrank stehen und wissen, was uns Amiganern wichtig ist. 40.000 Fußball-Fans jubelten Annex kürzlich im Frankfurter Waldstadion zu; auch sie wissen nun alle, daß AMIGA lebt. Und auch der WDR-Auftritt während der Computernacht sorgte für eine gute Publicity. Ich denke, wir haben unser Ziel schon jetzt in gutem Umfang erreicht, was uns aber nicht daran hindern wird, den Erfolg für Annex und damit AMIGA weiter zu steigern.

Annex und damit AMIGA weiter zu steigern.

AMIGA FEVER: Ist Annex eigentlich rein Amiga-orientiert oder plant Ihr, auch nicht auf den Amiga bezogene Musik zu machen und somit vielleicht ein noch breiteres Publikum zu erreichen? Damit könnte man doch dann vielleicht Eure Amiga-Songs noch bekannter machen.

DANIEL: Eines wird sich gewiß nie ändern: Immer werde ich Musik auf dem Amiga produzieren. Dennoch sind wir zum Zwecke der allgemeinen Musikverbreitung gezwungen, auch Songs für Annex zu produzieren, die nicht unbedingt etwas mit unserer Amiga-History zu tun haben. Jeder wird dafür Verständnis haben und uns hoffentlich auch weiter die Treue halten. Unseren Wurzeln, dem Amiga, werden wir jedenfalls immer treu bleiben.

AMIGA FEVER: Wir danken Euch für dieses Gespräch und wünschen Euch weiterhin viel Erfolg und alles Gute! Letzte Frage: Wird es irgendwann die „Amiga Fever-Hymne“ geben?



Yvonne

DANIEL: Ja gerne, wenn Ihr daran Spaß hättet, kann ich Euch gerne einen der nächsten Songs widmen. :-)

Auch Euch wünschen wir mit Eurem Magazin das Allerbeste für die Zukunft.

Daniel, Sandra & Alex

AMIGA FEVER: Daniel, Du hattest am Anfang eine Vision, ein Ziel, das Du mit „Back for the future“ und Annex erreichen wolltest, nämlich nicht nur, dem Amiga eine eigene „Hymne“ zu geben, sondern ihn auch wieder in das Gedächtnis der Öffentlichkeit zu bringen. In wieweit ist dieses Ziel inzwischen erreicht?

DANIEL: Aufgrund der außerordentlich positiven Resonanz der User darf sich „Back for the future“

BACK FOR THE FUTURE

RIISING UP
LIKE A PHOENIX
FROM HIS SLEEP

COMING OUT
OF THE DARKNESS
AND THE DEEP

BE A PART
OF THE FUTURE
TOUCH THE LIGHT

WE ARE BACK
MOBILIZE US
FOR OUR STRIKE

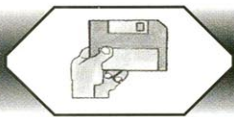
KEEP THE MOMENTUM GOING

WE NEVER STOP THE MOVE
'CAUSE WE GO ON AND ON
WHAT WE HAVE REACHED BY NOW
IS OUR PRIMAL GOAL

WE FIGHT AGAINST THE ODD
COME ON PHILOSOPHY
THE HIGHEST WALL ON EARTH
CAN'T STOP THE ENERGY

EACH DOOR AND GATE WE PASS
ON OUR WAY OF LIGHT
IF THERE IS SOMETHING WRONG
THEN WE CAN PUT IT RIGHT

TOGETHER ON AND ON
JUST LIKE A RESTLESS TRAIN
WE'RE KEEPING ON THE TRACK
WE ARE KEEPPING IN THE LANE



Commodores SideCar

Commodore hatte mit dem Amiga vor, den Markt zu erobern - was ihnen, wie wir ja alle wissen, damals auch gelang.

Doch 1985, bei Einführung des Amiga (der nachträglich erst den Zusatz „1000“ bekam) hatte man ganz andere Ziele:

der ultimative Computer sollte im professionellen Bereich eingesetzt werden, also vor allem bei Firmen. Die aber hatten sich gerade auf ein ganz anderes, von vielen Zeitschriften hochgejubeltes „Betriebssystem“ eingestellt: „MS-DOS“.

Und so fing das Desaster vom „SideCar“ an...

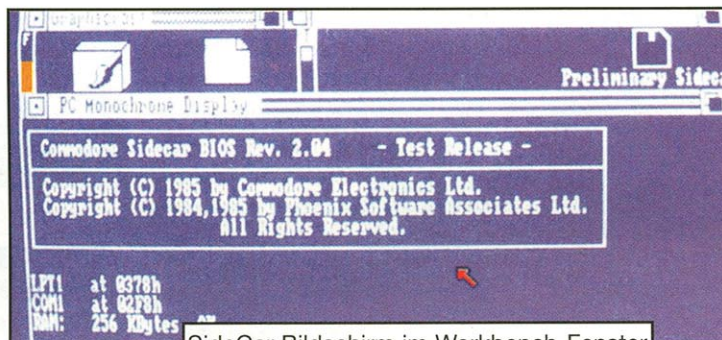
von Malte Mundt

Der Amiga - er stellte seinerzeit wirklich alles in den Schatten, was es gab. Dies wird noch bekräftigt, wenn man sich klarmacht, was die Konkurrenz zu bieten hatte: weit weniger Farben, kaum Sound, und Benutzeroberflächen waren auch gerade erst neu aufgekomen und wurden von vielen als „Spielkram“ abgetan. Genau mit diesem Argument versuchte auch die PC-Industrie, ihre Stellung zu halten, was ihr leider teilweise auch gelang. Gerade hatten die Computer-„Experten“ in den Firmen gelernt, das MS-DOS einigermaßen zu beherrschen, da sollten sie auf einmal überflüssig sein? Jeder sollte durch einfaches Anklicken genauso gut arbeiten können? Nein, unmöglich. Außerdem - ja, kann man denn mit dem Amiga überhaupt die „ganze professionelle Software aus der MS-DOS-Welt“ verarbeiten?

Diese Frage konnte natürlich nur mit „nein“ beantwortet werden, denn statt eines langsamen 8086-Prozessors war ja ein 68000'er verwendet worden, der bei der gleichen Taktfrequenz zwei- bis dreimal schneller war, wie Benchmark-Tests ergaben.

Commodore nicht selbstbewußt

Anstatt nun schnell dafür zu sorgen, daß es alles an Software gäbe, was das (Firmen-)Herz begehrte, investierte Commodore lieber Geld in die Entwicklung von PC-Emulatoren.



SideCar Bildschirm im Workbench-Fenster

Zeitgleich wurde in den USA (Los Gatos) und Deutschland (Braunschweig) an einer Lösung gearbeitet. Jay Miner, einer der Amiga-Väter, war nicht gerade begeistert von dieser Idee. Schließlich präsentierte die Abteilung Braunschweig das „SideCar“, denn damit könne man dann auch MS-DOS-Programme auf dem Amiga laufen lassen!

Da ist ja ein PC drin!

Das SideCar erschien 1986 und war eine relativ quadratische Kiste, etwa so hoch wie der Amiga selbst, und es wurde an die rechte Seite des 1000'ers gesteckt und von ihm mit Strom versorgt. Eine 5,25"-Floppy war enthalten - schließlich waren diese Disketten damals Standard bei PC's. Übrigens wurde eine selten gesehene Laufwerksmechanik verwendet, welche statt eines „Knebels“ einen Auswurfknopf (wie bei 3,5"-Laufwerken) besaß. Doch für einen Laufwerkscontroller war das SideCar ein bißchen groß. Das hatte

oder Hard-disk-Card.
(Das Hard-disk-Card kann sowohl unter MS-DOS als auch unter AMIGA 2.00 verwendet werden.)

Im Lieferumfang enthalten:
MS-DOS 3.20 auf 5.25" Disketten
AMIGA Kickstart 1.2 auf 3.5" Diskette
AMIGA Workbench 1.2 auf 3.5" Diskette

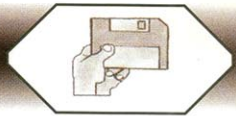
Preis-senkung!
Alter VOBIS-Preis
jetzt nur noch
999.-

bei VOBIS:
AMIGA 500 incl. HIGH-SCREEN-Stereo-Parabmonitor
A 501 Speicher-erweiterung dazu
AMIGA 1000 incl. Graficraft, TextCraft und MS-Transformer Disk
SIDE CAR PC-Aufrüstung dazu
AMIGA 2000 incl. HIGHSCREEN-Stereo-Parabmonitor
2. Einbaulaufwerk 3.5"
PC-Board incl. 5.25"-Floppy

1599,-
275,-
1695,-
999,-
2795,-
348,-
998,-

Jetzt neue

Ein PC mit 4,7 MHz am Amiga - für 1000 DM



DER BENCHMARKTEST

Im Jahre 1983 machte die amerikanische Zeitschrift „Byte“ einen Geschwindigkeitsvergleichstest, um herauszufinden, welcher der schnellste Prozessor ist: Der 8086 von Intel, der 65816 von Western Design Center und der 68000 von Motorola - alle mit ein und derselben Taktfrequenz von 8 MHz.

Die Prozessoren wurden für eine vorher bestimmte Aufgabe programmiert: Nach einem festgelegten Algorithmus sollten alle Primzahlen zwischen 3 und 16381 ermittelt werden. Auf jedem Prozessor wurde ein Maschinenspracheprogramm erstellt - die prozessor-eigenen Vorteile eines jeden Modells durften und sollten natürlich ausgenutzt werden.

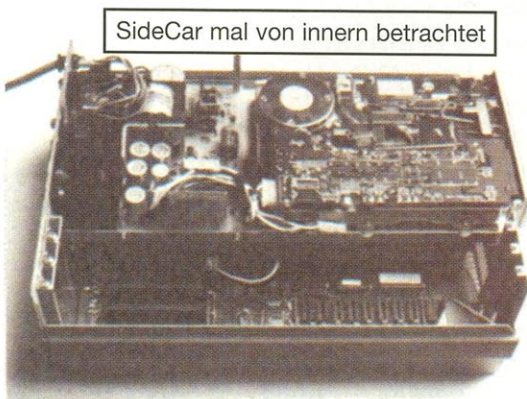
Das Ergebnis: Der 68000'er (wie er im Amiga 500 steckt) siegte, er brauchte nur 0,49 Sekunden. Der 65816 (steckt z.B. im Super Nintendo und in C64-TurboKarten) lag mit 0,78 Sekunden dahinter. Weit abgeschlagen der 8086 von Intel: Er rackerte volle 1,9 Sekunden!

seinen Grund: Drinnen steckte nämlich quasi ein kompletter PC mit eigenem Speicher und Prozessor. Ein mit 4,7 MHz getakteter 8088 (ein halb-8 halb-16-Bit-Vorgänger des 8086!) und MS-DOS 3.2. Eine Festplatte war preislich kaum erschwinglich, und so mußte das Betriebssystem natürlich von Disk gebootet werden. Allerdings waren auf der SideCar-Platine drei PC-Slots, wo man auch einen HardDisk-Controller anschließen konnte. Die Festplatte sollte dann auch von Amiga-Seite aus ansprechbar sein. Im großen und ganzen entsprach das SideCar von den technischen Daten her einem Commodore PC 10, und wer diese Mühle kennt, weiß Bescheid: 256K RAM mit dabei, für „anspruchsvollere“ Programme mußte das SideCar auf 512K aufgerüstet werden.

Und Farbe?

Gerade hatte man es im PC-Bereich geschafft, 256 Farben darzustellen - natürlich nur mit entsprechender Grafikkarte, die im SideCar nicht enthalten war. Bei den damaligen Preisen auch ganz logisch, denn das SideCar war ja ohnehin schon teuer genug - \$1000 kostete es bei der Einführung. Dazu mußte dann auf Amiga-Seite noch Software laufen, die zur Darstellung

des PC-Bildes nötig war. Bei dessen Entwicklung half das Team von Jay Miner, denn es hatte zeitgleich an einer PC-Software-Emulation gearbeitet. Architektur-bedingt konnte man weder auf den Speicher des Amigas, noch auf seine ganzen Fähigkeiten im Grafik- und Sound-Bereich von „PC-Seite“ aus zugreifen. Darstellbar waren die PC-Grafiknormen CGA, MGA und Hercules - nicht gerade berauschend, denn von den 4096 Farben des Amiga konnte der „PC“ nur 16 gleichzeitig darstellen. Außerdem konsumierte das Amiga-Programm, welches zur Bildschirm-darstellung des SideCar laufen mußte, ziemlich viel Rechenzeit. Somit war die tolle Möglichkeit, MS-DOS und Amiga im Multitasking gleichzeitig laufenzulassen, in der Praxis kaum nutzbar.



SideCar mal von innen betrachtet

Wow, zwei Computer in einem?

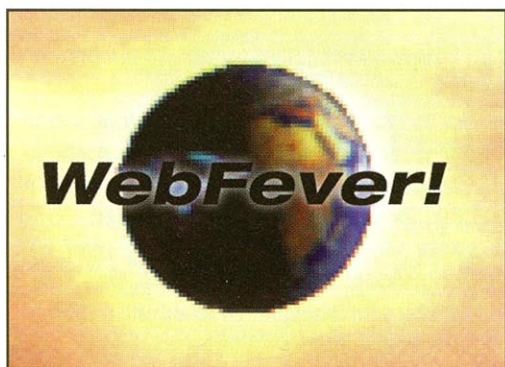
Vor dem Amiga hatte Commodore schon mit dem Modell C128 versucht, mehrere Computer zu vereinigen - darin wurde ein Z80 für CP/M-Software integriert. Das ganze war ein Flop, doch lernte man bei Commodore leider nicht daraus. Das SideCar war sehr langsam, zu teuer und natürlich auch kaum irgendwie aufrüstbar. Innerhalb eines Jahres war das Ding bereits veraltet, denn „AT's“ („Advanced Technology“) mit dem Prozessor 80286 kamen auf den Markt - diese waren mehr als doppelt so „schnell“. Vernünftiges Arbeiten war logischerweise kaum möglich, wer wirklich PC-Software laufenlassen wollte (damals natürlich ausschließlich Firmen), benutzte einen PC, der Amiga erschien vielen zu experimentell und zu teuer. Commodore schaffte es nicht, die Stärken des Amigas herauszustellen und versuchte stattdessen krampfhaft, die einzige vermeintliche „Schwäche“, PC-Inkompatibilität, mit dem SideCar auszubügeln.

SideCar nicht an neuen Amigas

Als dann 1987 die neuen Amigas vorgestellt wurden (A500 und A2000), hatte man nun überhaupt keine Verwendung mehr für das SideCar, denn allein durch die andere Lage des Expansionsports wäre es unmöglich gewesen, das Gerät auch nur anzuschließen. Ein nicht gerade kleiner Restposten landete dann bei Vobis, wo er (zu immer noch recht hohem Preis) verramscht wurde.

Den Feind gestärkt?

Commodore wollte weg vom Image des Home(Spiele)-Computer-Herstellers. Der Amiga zielte auf den Firmen- und Büro-markt. Er schaffte es leider damals nicht - denn statt den Leuten klarzumachen, daß ihr bisheriges, überbeuertes System absoluter Müll ist, stärkte Commodore noch den Eindruck, MS-DOS-Kompatibilität sei etwas wichtiges. Selbst eine Commodore-orientierte Zeitschrift schrieb: „Mit dem SideCar ist Amiga zum professionellen Rechner geworden“... Macht man sich heute klar, daß es da um Programme wie dBase II oder Multiplan ging, kann man nur noch den Kopf schütteln.



von Thomas Franziskowski

no Amiga to waste

No Amiga To Waste ist der Name einer Homepage, die sich der Kommunikation zwischen Anwendern und Entwicklern auf die Fahne geschrieben hat. Hier ist es zum einen möglich, Vor-



schläge für bisher nicht für das AmigaOS realisierte Applikationen, Tools, Treiber usw. zu machen, als auch sich selbst als einen kompetenten Programmierer bekannt zu geben, der es sich zutraut, eine eingetragene Idee verwirklichen zu können. Das Herz dieses sehr sorgfältig ausgearbeiteten Web-Forums stellt dabei das mittels auffaltbarer Baumstruktur gelöste Inhaltsverzeichnis dar, in welchem insgesamt elf grobe Anwendungsgebiete von Business über Multimedia bis hin zu den Utilities aufgezählt sind, die sich wiederum in mehrere Teilbereiche gliedern. Neben jedem Bereich sind dabei die Anzahl sowie

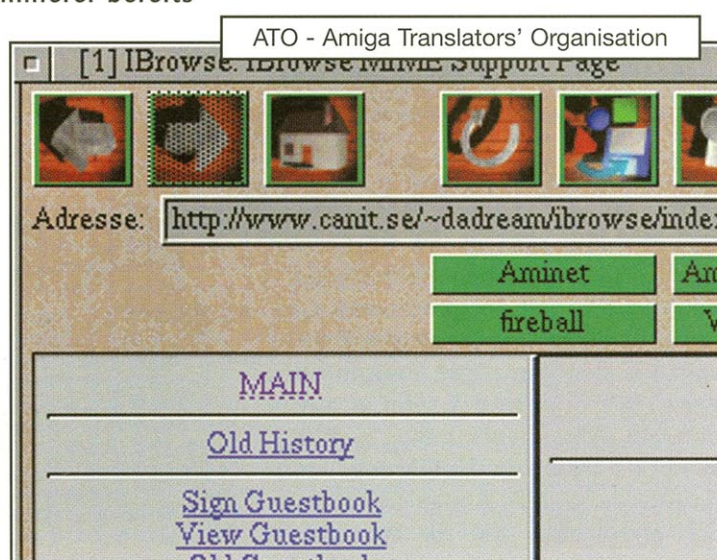
das jeweilige Datum der eingetragenen Ideen ersichtlich. Wer nun etwa als Anwender den ein oder anderen Wunsch in Sachen Komfort oder Einsatzbereich seines Amiga haben sollte, bisher aber keine passende Software dazu gefunden hat, tut nicht schlecht daran, seinen Vorschlag hier bekanntzugeben und somit die Chance zu haben, daß sich jemand findet, der sich der jeweiligen Problemlösung annimmt. Die Softwareentwickler dagegen haben hier die Möglichkeit, sich von dieser Vielfalt der Ideen inspirieren zu lassen bzw. etwas Passendes herauszusuchen, dessen Entwicklung sich zu lohnen scheint. Natürlich ist es auch jederzeit möglich, verschiedene Kommentare dazu loszuwerden oder auch zu sehen, welche Vorschläge sich bereits in der Entwicklung befinden (oder aber auch bereits wieder abgebrochen wurden).

Jedem seine Sprache

An Programmierer bereits

fertiggestellter Software wendet sich dagegen die Amiga Translators' Organisation, kurz ATO. Noch immer gibt es zahlreiche Anwendungen und Utilities, die lediglich mit englischer Anleitung und On-Screen-Texten angeboten werden, ohne

die Bedürfnisse anderssprachiger Menschen zu berücksichtigen. Vor rund zweieinhalb Jahren tat sich deshalb eine Gruppe engagierter Amiga-User zusammen, um für dieses Problem Abhilfe zu schaffen. Wo es früher noch mühsam war, über Newsgroups oder Mailinglisten nach Übersetzern für die Benutzerführung seines Programmes zu suchen, ist es jetzt möglich, diese Aufgabe der ATO zu überlassen. Für jede der nicht weniger als 26(!) verschiedenen Sprachen, darunter neben Deutsch, Französisch und Spanisch auch solche wie etwa Finnisch, Portugiesisch oder gar Japanisch, haben sich dafür bestimmte Administratoren zur Verfügung gestellt, die die Aufgabe der Übersetzung an je nach Sprache mehr oder weniger viele User weiterleiten und betreuen. Dabei ist gesichert, daß die Arbeit auch in einem angemessenen Zeitraum und Qualität erfolgt: Es besteht zum einen die Möglichkeit der Weiterleitung des Projektes an andere Mitarbeiter, falls der vorherige mal keine Zeit mehr haben



sollte, zum anderen wird jede Arbeit auch nochmal vom jeweiligen Administrator probegesehen, um etwaige Übersetzungsfehler zu minimieren.

Die Vorteile liegen auf der Hand: Die Software erlangt durch ihre Lokalisation eine höhere Attraktivität bei Anwendern, die mit Englisch nicht so gut zu Rande kommen. Außerdem erhöht sich damit auch allgemein das Angebot mehrsprachiger Software, dessen Wichtigkeit man nicht unterschätzen sollte.

Die Web-Seiten hierzu stellen alle Informationen zur Verfügung, die man braucht, um sein Programm übersetzen zu lassen. Es bleiben praktisch keine Fragen offen. Auch an die fehlende Unterstützung gewisser nichteuropäischer Sprachen durch das AmigaOS wie etwa Persisch oder Japanisch wurde gedacht: Es werden Links zum Download entsprechender Tools angeboten.

Der Preis für diesen Service ist

MIME-Typen für IBrowse

Als drittes Beispiel interessanter Anlaufstellen im WWW sei hier noch abschließend eine Homepage erwähnt, die sich insbesondere an Benutzer des Web-Browsers IBrowse wendet. Der Schwede Sonat Böler hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Erweiterungsfähigkeit des Browsers im Erkennen und Verarbeiten sogenannter MIME-Typen voll auszuschöpfen. Es werden dabei fast alle erdenklichen Eintragungen zum Anzeigen bzw. Abspielen diverser Formate wie etwa Audio- und Video-MPEG, Quicktime oder auch PDF-Dateien beschrieben sowie passende Software zum Runterladen angeboten. Um gleich sicherzugehen zu können, ob nach der Installation alles korrekt arbeitet, ist es möglich, auch gleich ein paar passende Links zu entsprechenden Dateien anzuklicken, um eine Demonstration der Erweiterung zu genießen.

Die Adressen:

<http://thunderstorms.org/NATW/>
<http://ato.vapor.com/ato/>
<http://www.canit.se/~dadream/browse/index2.html>

UNSERE HOMEPAGE

www.amigafever.com

Auch auf der Amiga-Fever-Homepage gibt es immer wieder was Neues...

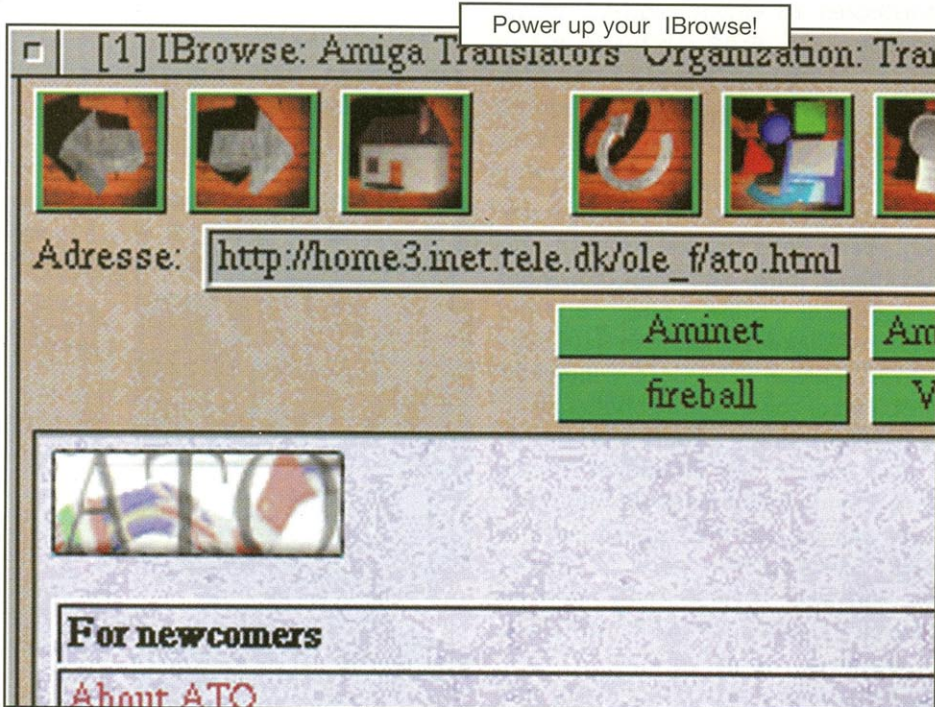
Das FeverForum ist bei Erscheinen dieser Ausgabe bestimmt schon online - dann ist jeder herzlich eingeladen dort mitzuwirken. Im Forum gibt es keine Vorgaben, man kann sich also über alles mögliche unterhalten. Jeder kann sich hier über mehr oder weniger wichtige Themen nach Herzenslust austoben!

Für alle, die interessante News erfahren wollen, schon bevor wir sie in der Fever abdrucken, wird es bald eine nette Überraschung geben: die AmigaNetworkNews, eine Art online-Magazin, das sehr aktuell und korrekt ist, wird bald auch jedem deutschsprachigen Leser zur Verfügung stehen.

Genau das war nämlich das Manko an den AmigaNetworkNews, sie waren nur in Englisch. Unsere Variante, die AmigaFeverNetworkNews, wird komplett in Deutsch auf unserem Server bereit stehen.

Der HändlerGuide, eine recht komplette Liste von Amiga-Läden im deutschsprachigen Raum, wird in Zukunft auch auf der Page zu finden sein. Dieses AmigaGuide-File wird von Jens Jahnke und unserer Redaktion immer wieder aktualisiert und geprüft. Wer dennoch Fehler, Verbesserungsvorschläge oder sogar neue Adressen findet, soll Jens Jahnke oder uns kontaktieren. jens@focus.ruhr.de

In Zukunft wird es noch mehr Überraschungen geben - stay tuned!!



gering. Es wird lediglich die Überlassung einer uneingeschränkten Vollversion an jeden einzelnen Übersetzer vorausgesetzt, nicht mehr. Das Angebot richtet sich dabei sowohl an Free- und Sharewareentwickler als auch an Produzenten kommerzieller Software.

Unter „IBrowse Extras“ kann man außerdem aus einer ganzen Latte von alternativen Navigations-Buttons, Transfer-Animationen sowie diverser funktionserweiternder Software wählen, um die Leistungsfähigkeit von IBrowse zu erhöhen.



Vision oder nicht Vision?

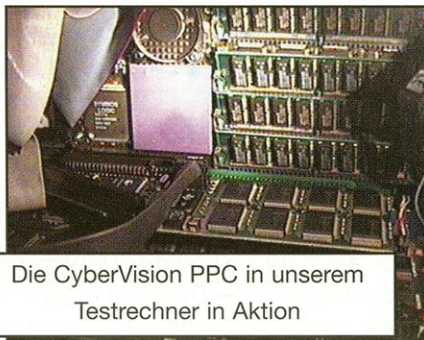
Zusammen mit den PowerUP-Karten wurden auch Grafikkarten mit „unglaublicher“ Performance angekündigt. Ob diese wirklich so unglaublich ist, wird sich bei unserem Test der CyberVision PPC herausstellen.

von Felix Schwarz

Die CyberVision PPC wird in einem Karton mit zwei Disketten, einem Handbuch, einem abgeschirmten Adapter-Kabel mit Slotblech und einem Stück Pappe geliefert. Die Installation der Grafikkarte gestaltet sich denkbar einfach. Einfach die Karte in den Erweiterungsslot der CyberStorm PPC oder CyberStorm MK III einstecken, das Stück Pappe als Trenner zwischen Daughterboard und Grafikkarte einfügen und dann kann die Grafikkarte in Betrieb genommen werden. Sollte noch kein Firmware-Update am PowerUP-Board vorgenommen worden sein, so muß dies mittels mitgelieferter Diskette nachgeholt werden. Danach wird CyberGraphX installiert und nach einem weiteren Reboot stehen die neuen Bildschirm-Modi zur Verfügung. Wählt man nun einen solchen Screen-Mode aus, öffnet mehrere Fenster und versucht zu scrollen, wird man feststellen, daß die Grafikkarte alle Vorgänger in den Schatten stellt - sie ist die langsamste von allen. Abhilfe schafft hier ein aktualisierter Treiber von der www.vgr.com-Site, die eine fehlerbereinigte und geschwindigkeits-optimierte Version desselben enthält. Aber auch mit diesem Treiber ist es nicht möglich, Screens zu ziehen, da

der Permedia 2, der sich auf der Grafikkarte befindet, dieses Feature nicht in vernünftigem Rahmen zuläßt. Desweiteren gibt es auch kein Overlay-Feature (wie z.B. bei der CyberVision 64/3D) und auch der Umschalter zum AGA-Chipset fehlt. Das bedeutet in erster Linie fleißiges Umstecken, sollte man auf das AGA-Chipset angewiesen sein. Rein hardwaremäßig sollte es kein Problem sein, einen entsprechen-

den Umschalter für den Videoslot zu entwickeln, aber zum Zeitpunkt des Tests existierte keiner. Ein weiterer Minuspunkt ist die Slotblech-Lösung, die aus leicht biegbarem Metall besteht und daher durchbiegt, wenn der Moni-



Die CyberVision PPC in unserem Testrechner in Aktion

tor angeschlossen wird. Dies läßt das Umstecken zu einem echten Problem werden.

Viele Pixel, noch mehr Farben

In der Praxis kann die CV PPC den Grafikkartenbenutzer schon eher überzeugen, denn jetzt ist es möglich, die Workbench in Hi- und TrueColor-Modi zu fahren, ohne eine enorme Geschwindigkeitseinbuße in Kauf nehmen zu müssen. Die Geschwindigkeit liegt hierbei sogar deutlich höher als in den 8Bit-Modi der CyberVision 64/3D - der Aufbau der Pulldown-Menüs dauert keine halbe Ewigkeit mehr und auch das Screenswitching dauert nur noch Sekundenbruchteile. Kommen wir nun aber zu den Meßwerten im Vergleich zu einer CV64/3D. Um diese zu ermitteln, wurde von uns ein kleines Programm ausgearbeitet, das eine 24Bit-Grafik (also Truecolor, 16 Mio. Farben) ohne Unterbrechung neu auf den Screen ausgibt und dann mißt, wieviel Frames/s und wieviel MB/s möglich sind. Im 24Bit-Modus erreichten wir für die CV PPC Werte von 54 frames/sec und 13,4 MB. Die CV64/3D im gleichen Rechner schafft lediglich 14 frames/sec und 3,6 MB.

Die CV PPC hat also in Puncto Busgeschwindigkeit die Nase vorn, ist aber dafür, daß sie am Prozessorbuss der CyberStorm PPC hängt, relativ gesehen langsam. Hier muß noch ordentlich an den Treibern gefeilt werden, um das Maximum aus der Karte herauszuholen.

Fazit

Die CyberVision PPC ist nur für User zu empfehlen, die nicht auf AGA angewiesen sind und sich eingehend mit Grafikprogrammen beschäftigen, die von schnellen 24Bit-Modi profitieren. Da das bald erscheinende Warp3D ebenfalls Unterstützung für den Permedia 2 bieten wird, dürfte die Karte auch für Spieler interessant werden. Insgesamt aber läßt sich sagen, daß die CV PPC, obwohl sie die schnellste Grafikkarte für den AMIGA ist, die hohen Erwartungen nicht erfüllen kann, die an sie gerichtet werden.

Hersteller:

Phase 5 Digital Products
In der Au 27

61440 Oberursel

zu haben bei nahezu jedem Amiga-Händler

Preis: 350-400DM

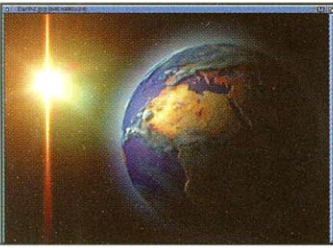
CYBERVISIONPPC

MINUS

- kein Umschalter zu AGA
- kein Overlay-Feature
- Slotblech-Lösung nahezu

PLUS

- hohe Geschwindigkeit auch in hohen Farbtiefen
- 3D-Unterstützung über Warp3D angekündigt
- 8 MB Video-RAM



24 Bit Farbtiefe auf der Workbench

Desweiteren gibt es auch kein Overlay-Feature (wie z.B. bei der CyberVision 64/3D) und auch der Umschalter zum AGA-Chipset fehlt. Das bedeutet in erster Linie fleißiges Umstecken, sollte man auf das AGA-Chipset angewiesen sein. Rein hardwaremäßig sollte es kein Problem sein, einen entsprechen-



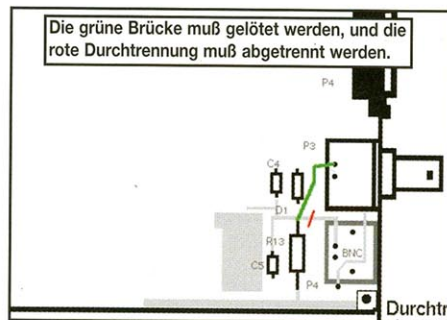
Intern-Ecke

Wolltest Du auch schon mal Deinen Amiga etwas aufmuntern, Erweiterungen selbst bauen, Probleme und Fehler im Hardwarebereich beheben?
Hast Du auch noch etwas Geschick im Umgang mit Lötgeräten? Dann wird Dich die Intern-Ecke sicherlich brennend interessieren...
Hier wirst Du wichtige Bauanleitungen, Erweiterungen, Problemlösungen etc. vorfinden und auch selbst erstellen können.

von Andreas Brandmair

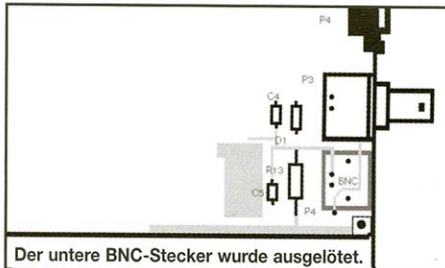
Die AmigaNET von Hydra-Systems besitzt mehrere Hardwarefehler, die die Benutzung der Karte stark einschränken können. Wer also die Revision 1.1, 1.12, 1.2 der AmigaNET besitzt, sollte die folgende Umbauanleitung beachten, sie wird ihm von Nutzen sein. Durch die Fehler, die diese Karte besitzt, entsteht eine erhöhte Netzlast und das Betreiben an einem BNC(10Base2)-Netzwerk mit mehr als 30m Länge wird nahezu unmöglich, da die Reflektionen der Daten auf der Karte

seite gleichzeitig anheizt und auf der Vorderseite der Platine P4 ganz außen nach unten drückt. Wenn der



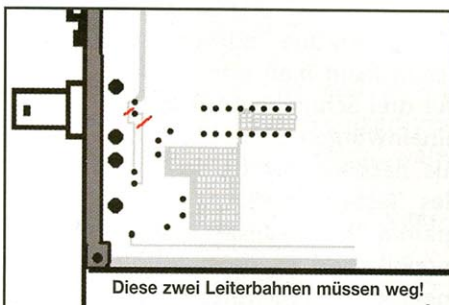
Falls Ihr irgendwelche Probleme zu Hardware im Amiga habt, schreibt uns! Wir sind für Euch da und helfen Euch bei Problemen. Unsere Intern-Adresse: Protovision Verlags-KG, Redaktion Amiga Fever, Stichwort: Intern-Ecke, Steinberger Str.34, 31737 Rinteln

Und wer nicht selbst löten will, fragt einfach einen Reparatur-Dienst:



Stecker ausgelötet ist, muß man auf der Rückseite der Karte die beiden Leiterbahnen vom Anschluß P4 zum anderen Stecker, P3, wie in Bild 2 „abziehen“ bzw. am Anschluß von P3 durchtrennen. Danach muß, wie in Bild 3 zu sehen, eine Drahtbrücke von R13 zum oberen Anschluß von P3 gezogen werden. Desweiteren sollte noch, um weitere Reflektionen zu vermeiden, die Leiterbahn zwischen R13 und P4 an R13 „abgezogen“ bzw. durchtrennt werden. Dieser Umbau ermöglicht eine Benutzung der HydraNET u.a. auch in etwas größeren Netzwerken und sollte die Übertragungsgeschwindigkeit um einen spürbaren Wert erhöhen.

zu groß werden. Wenn Eure Karte zwei BNC Stecker (10Base2;Thin Ethernet Anschlüsse) P3 und P4 besitzt, dann solltet Ihr euren LötKolben schon mal anheizen, denn wie man in Bild 1 sieht, muß der untere der beiden Anschlüsse, P4, raus. Dies geschieht am einfachsten, in dem man die beiden Pins des BNC-Steckers auf der Platinenrück-



AMIGA SERVICE CENTER

Wir reparieren Ihren Amiga in 24h (Versand 48h)

Reparaturpreise:

A500/2000/3000/1200/4000

Bei Bedarf Mainboardtausch

DM 90,- + Teile

Unsere Frühjahrshitliste

A4000D	ab 899,-	Turbokarte A500 2MB	199,-
A1200	ab 299,-	Turbokarten 030/040	ab 199,-
A500/A2000	ab 99,-/199,-	V-LAB/Oktagon	ab 149,-
Laufwerk ext. gebr.	39,-	Kick 3.1 für A500/2000	45,-
Monitore 1084/1438S	ab 99,-/249,-	AT/SCSI CD-Rom	79,-/119,-
3640CPU Board Rev 3.2	269,-	Scanddoubler	ab 149,-
Grafikkarte gebr.	ab 99,-	VGA-Monitor	ab 99,-

Geräte gebraucht, werkstattüberprüft und mit 3 Monaten Garantie

Die Zubehör-Hitliste

1. A2000 im Tower kpl.	399,-
2. Tastatur A2/3/4000	99,-
3. GVP2040-033 Turbok.8MB	399,-
4. HD 214/8GB AT	199,-/249,-/399,-
5. HD 214/4.3GB USCSI	299,-/399,-
6. VLAB/VLAB-Motion	199,-/179,-
7. A2000Turbocard030/4MB	269,-
8. Monitore 15/17"	ab 299,-/499,-
9. Netzteil 1200/2000/3000	ab 69,-
10. Toccat/Ariadne 2	299,-/199,-

Porto+Versandkostenpauschale ab DM 15,-

Unsere Bauteile-Oase

1. Kick 3.1 für alle Amigas	ab 45,-
2. Super Buster Rev. 11	99,-
3. ECS-Agnus/SuperDenise	29,-
4. CIA8520 SMD	39,-
5. FPU 68882-50MHZ	nur 79,-
6. 4/8/16/32MB PS2	29,-/39,-/59,-/79,-
7. CPU 030 25/50MHZ	49,-/79,-
8. CPU 68040-25/40MHZ	79,-/129,-
9. 4MB Zipp(PageMode)	79,-

Alle Bauteile für A600/A1200/A4000 am Lager! Preise gelten nur im Versand!

Aktuelle Preis- und Gebrauchtangebotsliste siehe Internet: www.roemer.de

Kaufe günstig an: Turbokarten 4040/4060 1240/1260/Grafikkarten

in Berlin Computer-Service am Schloß
ROEMER
 10589 Berlin
 Mierendorffstr. 14
 Mo - Fr von 10 - 17 Uhr
 Tel.: 030-344 32 03
 Fax.: 030-344 59 57
 Email: roemer@roemer.de



Test: A1200 Tower-Gehäuse „Infinitiv 2“

Der Amiga 1200 ist ein guter und kompakter Computer, aber da er mittlerweile schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, muß er kräftig aufgerüstet werden, um neue Software darauf laufen zu lassen. Da die Erweiterungskapazität des Tastaturgehäuses aber schon mit einer 3,5" Zoll-Festplatte und einer Turbokarte restlos erschöpft ist, ist meistens auch ein neues Gehäuse fällig. Vor zwei Jahren erschien für dieses Problem eine Lösung, die in der Amiga-Welt viel Aufsehen erregt hat: Der Infinitiv-Tower von Micronik. Mit dem Infinitiv 2 ist jetzt der Nachfolger erhältlich.

von Dennis Pauler

Endlich Schluß mit dem Kabelsalat, endlich keine Festplatten offen auf Schaumstoffplatten mehr, endlich kein irgendwo umherstehendes CD-ROM mehr - der neue Tower ist da! Als erstes fällt das Gehäuse ins Auge, schön designt mit „Powered by Amiga“-Logo, dann eine Schachtel mit Kleinteilen und eine Einbauanleitung - für den Infinitiv 1? Ach ja, hier sind noch ein paar zusammengeheftete A4-Blätter mit der richtigen Anleitung, die alte soll nur zur Illustration dienen (?)...

Auf los geht's los

Zuerst einmal wird der Tower geöffnet, dazu müssen lediglich vier Schrauben auf der Rückseite gelöst werden, die zwei Kunststoffleisten halten, danach lassen sich die Seitenwände und die Oberseite mit sanfter Gewalt abziehen (hau-ruck!). Auch die Vorderseite ist dank ein paar Schnappverschlüssen abziehbar, so daß man beim Zusammenbau jede Stelle im Tower bequem erreichen kann.

Als nächstes muß der A1200 aus seinem viel zu kleinen Gefängnis befreit werden: Schrauben lösen, Tastatur abnehmen, Abschirmbleche fachmännisch entfernen und Hauptplatine freilegen (leider ist das alte Abschirmblech sehr anhänglich, es wird von 12 Sechskantschrauben gehalten).

Ach ja, das Laufwerk sollte man auch beiseite legen, es wird schließlich noch gebraucht!

Hinein ins Vergnügen

Nachdem das Motherboard freigelegt ist, muß man nur den Tower auf die Seite drehen, das Board hineinlegen, die Sechskantschrauben wieder fest-

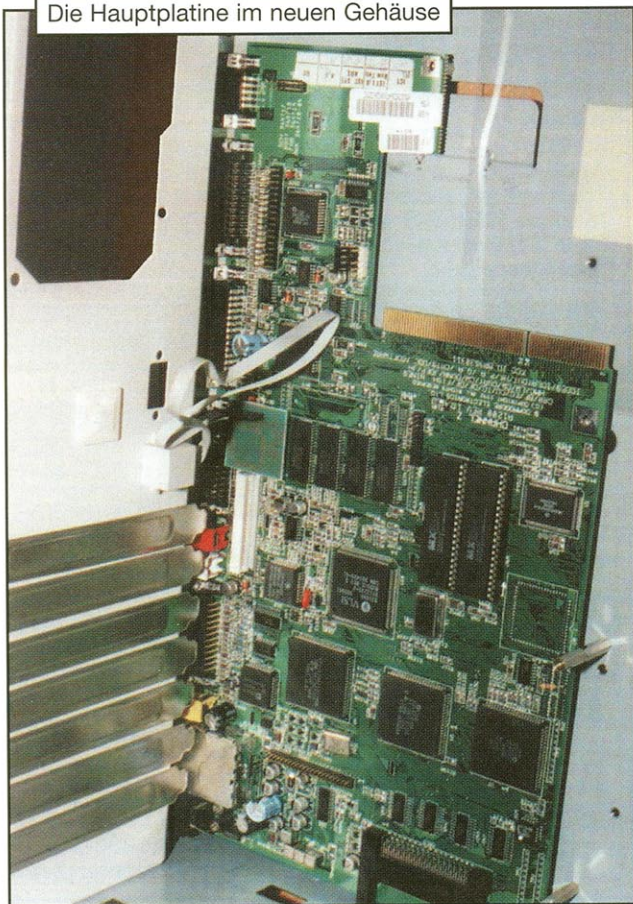
Noch mehr Erweiterbarkeit?

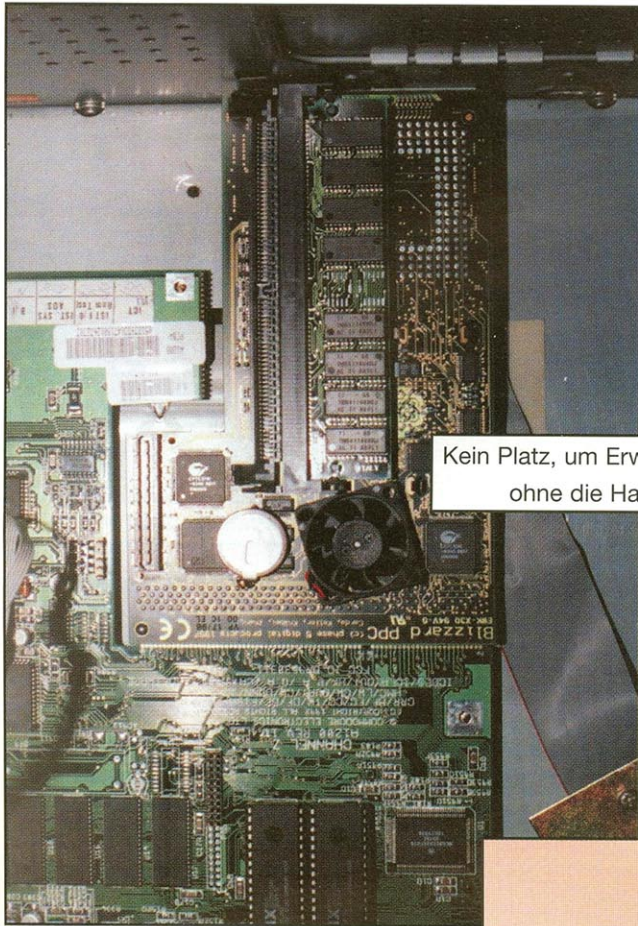
Wie für fast jedes Tower-Gehäuse ist auch für den Infinitiv2 eine sogenannte „Bus-Erweiterungs-Platine“ geplant, die einem A1200-Besitzer ZorroII- und ZorroIII-Steckplätze zur Verfügung stellt, so daß sich auch die Welt der Steckkarten, die eigentlich nur für den A2/3/4000 gedacht sind, erschließt. Leider lassen sich die Busplatinen des Vorgängers im neuen Modell nicht verwenden, so daß man mit dem Kauf warten muß, bis der Hersteller die Anpassung an das neue Gehäuse vorgenommen hat. Bis zum Erscheinen dieses Heftes sollen die neuen Platinen allerdings lieferbar sein.

drehen und es mittels drei beiliegenden Schrauben am Gehäuse fixieren... wenn die Fassungen mit den Löchern im Mainboard übereinstimmen würden! Also, Sechskantschrauben wieder lösen, Platine zurechtrucken und schon kann man immerhin noch zwei der drei Schrauben mit sanfter Gewalt hineinwürgen.

Als nächster Schritt steht der Einbau des Tastaturinterfaces auf dem Programm. Im Gegensatz zum Vorgängermodell wird es beim Infinitiv2 nicht mehr in den eigentlichen Folienstecker

Die Hauptplatine im neuen Gehäuse





Winkeladapter“ mitzubestellen, da die Schnittstelle sonst konstruktionsbedingt nicht mehr zugänglich ist, da sie sich am Boden des Towers befindet (das ist allerdings bei den meisten anderen Tower-Gehäusen auch der Fall).

Kein Platz, um Erweiterungskarten auszutauschen, ohne die Hauptplatine zu demontieren

Power to the people

Für diejenigen, die ein internes Netzteil mitbestellt haben (das ist nämlich im Standardlie-

ferumfang nicht enthalten) geht es jetzt ans Einbauen und Verbinden mit der Hauptplatine, alle anderen können das externe Netzteil weiter verwenden und mit Hilfe des beiliegenden Kabels den benötigten Strom von der Hauptplatine abzapfen - zumindest für das Floppy-Laufwerk, Stromstecker für Festplatten oder CD-ROMs sind nämlich keine zu entdecken, die muß man sich erst in Form eines Adapters besorgen.

Festplatte & Co

Apropos Floppy-Laufwerk: Der Einbau des selbigen wäre der nächste logische Schritt. Dazu wird erst der Laufwerkskäfig per Snap'n'Click aus dem Tower entfernt (hauruck), das Laufwerk in den Käfig eingeschraubt und der Käfig zurückgeschoben. So weit, so gut und einfach. Ein kurzer Disketten-Einleg-Test mit aufgesteck-

der Originaltastatur gesteckt, sondern besteht aus einem Aufsatz für den Tastaturcontroller, der einfach auf den entsprechenden Chip aufgesteckt und mit einem Kabel mit der Buchse am Gehäuse verbunden wird - eine saubere Sache, zumal der Originalsteckplatz dadurch frei bleibt.

Nachdem die Hauptplatine fertig installiert ist, wäre jetzt ein guter Zeitpunkt, eine eventuell vorhandene Turbokarte einzubauen - denkt man sich so! Im Gegensatz zum Infinitiv 1 ist hier nämlich nicht genügend Platz vorhanden, um eine Erweiterungskarte nachträglich einzubauen... So bleibt einem nur, die Karte entweder einem Elastizitätstest zu unterziehen (wer gute Nerven hat, kann das durchaus probieren, bei mir hat es nach ein paar Versuchen funktioniert), oder die Platine wieder auszubauen (das macht 12 Sechskantschrauben + 3... Verzeihung... 2 Gehäuseschrauben = 14 Schrauben lösen). Ein rechtzeitiger Hinweis hierauf in der Anleitung wäre sicherlich hilfreich gewesen.

Wer vorhat, den PCMCIA-Port weiterzuverwenden, der sollte darauf achten, einen sogenannten „PCMCIA-

Was ist anders?

So mancher Leser wird vielleicht den Infinitiv1 kennen und mit ihm gute oder schlechte Erfahrungen gemacht haben. Was ist jetzt beim Nachfolger anders? Zuerst einmal ist das eigentliche Gehäuse wesentlich stabiler und macht jetzt durch die Metallverstärkung einen wesentlich vertrauenswürdigeren Eindruck. Durch eine verbesserte Snap'n'Click-Technologie verbiegt sich der Tower beim Öffnen nicht mehr, so daß man keine Befürchtung mehr haben muß, daß er zerbricht. Auch das Design hat sich noch einmal um Klassen verbessert.

Zum Innenleben: Die Laufwerkskäfige sind ebenfalls stabiler geworden, auch wenn das Problem der richtigen Positionierung des Floppy-Laufwerks in Bezug auf die Frontblende immer noch nicht gelöst ist (siehe Test). Das Netzteil ist um 90 Grad gedreht, was zur Folge hat, daß Besitzer einer BlizzardPPC-Karte jetzt endlich genügend Platz haben, um ein zweites Speichermodul aufzustecken.

Das Problem des Tastaturinterfaces ist jetzt wesentlich sauberer mit einem Adaptersockel, der direkt auf den zuständigen Chip aufgesteckt wird, gelöst; leider arbeitet das neue Interface im Gegensatz zum alten nicht mehr ganz fehlerfrei mit einer PowerPC-Karte zusammen.

Ein weiteres Problem besteht darin, daß der Erweiterungsschacht durch die Metallverstärkung des Towers nicht mehr frei zugänglich ist und im Inneren nicht genügend Platz vorgesehen ist, um Erweiterungskarten auszutauschen. Konnte man beim Vorgänger noch einfach den Deckel abnehmen und die Karte herausziehen, so ist beim Infinitiv2 die Demontage von Netzteil und Hauptplatine notwendig.

Insgesamt hat sich die Konstruktion wesentlich verbessert, allerdings sind nicht alle Fehler ausgeräumt worden, sondern sogar neue dazu gekommen.



Aus alt mach neu

Wer vom Infnitiv1 auf den Nachfolger umsteigt, möchte seinen alten Tower meist nicht komplett auf den Müll werfen, sondern so viel wie möglich davon weiterverwenden. Am einfachsten ist dies bei der Tastatur: Da die Tastaturinterfaces der beiden Modelle kompatibel zu einander sind, kann sie einfach weiterverwendet werden. Auch ein eventuell vorhandener PCMCIA-Winkeladapter paßt problemlos in das neue Gehäuse.

Etwas schwieriger wird es schon mit dem Netzteil - mechanisch läßt es sich ohne Komplikationen einbauen, auch den Ein-/Aus-Schalter kann man mit ein wenig Geschick richtig positionieren (nur die Paßgenauigkeit ist nicht hundertprozentig gegeben). Das Problem ist die Verbindung des Netzteils mit der Hauptplatine, anscheinend stimmen das alte und das neue Netzteil in ihrer Pinbelegung nicht überein. Verwendet man den dem Tower beiliegenden Anschluß an die Platine, so bleiben Rechner und Laufwerke tot. Man kann allerdings das Netzteil zur Versorgung der Peripherie, wie Festplatten und CD-ROM verwenden und die Hauptplatine wieder mit dem externen Netzteil betreiben - auch wenn das eine Steckdose mehr erfordert.

Eine böse Überraschung erlebt der, der eine Bus-Erweiterungs-Platine in seinem Infnitiv1 verwendet hatte, da sie ist im Nachfolger nicht mehr zu verwenden ist und gegen eine neue ausgetauscht werden muß.

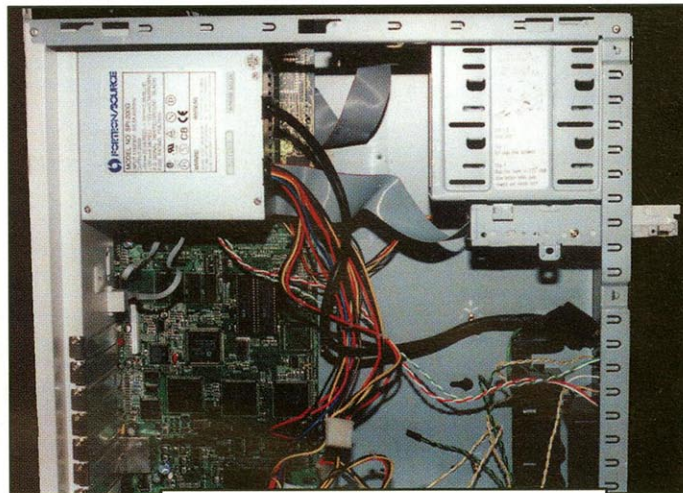
ter Frontblende läßt jedoch die insgeheimen Befürchtungen wahr werden: Bei Vorgehen exakt nach Anleitung sitzt das Laufwerk so weit vorne, daß ein Einlegen der Diskette mechanisch unmöglich wird. Käfig raus, Laufwerk losschrauben, Laufwerk neu ausrichten, festschrauben, reinschieben und - geht

trotzdem nicht! Durch die am Käfig ungünstig platzierten Schraublöcher sitzt das Laufwerk immer entweder zu weit vorne oder zu weit hinten... Nach einiger Überlegung kommt dann die Lösung: Das Laufwerk wird etwas zu weit vorne festgeschraubt und der Käfig dann nicht ganz bis vorne hineingeschoben, durch die hohe Spannung der Metallfedern sitzt die Konstruktion auch so einigermaßen fest.

Nachdem die Laufwerkskabel verlegt sind, ist es Zeit, die restlichen Erweiterungen wie Festplatten und CD-ROM einzubauen. Das CD-ROM bereitet dabei auch so gut wie keine Probleme (insgesamt sind drei 5,25"-Einbauschächte vorhanden), aber beim Einbau der Festplatten herrscht schnell Ratlosigkeit. Außer dem Schacht für das Floppy-Laufwerk ist KEIN weiterer 3,5"-Einbauschacht vorhanden! Mit einem Blick in die Anleitung später sind die fehlenden Schächte aufge-

spürt - auf der Zubehörliste... Ein erfahrener Bastel-Amiganer läßt sich davon aber nicht abhalten, kurzentschlossen werden die beiden Festplatten auf 5,25"-Zoll-Schacht und Gehäuseboden verteilt.

Damit ist der Einbau abgeschlossen, die Gehäusewände können wieder



Der Infnitiv 2 mit eingebautem Netzteil

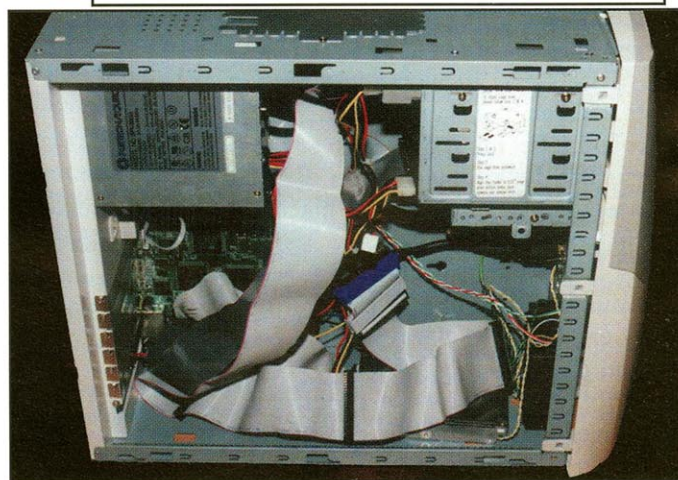
angebracht werden. Nächstes Problem: Die Tastatur.

Wer sich darüber vorher keine Gedanken gemacht hat, wird spätestens jetzt ins Grübeln kommen. Ein Gehäuse für die alte Tastatur ist nicht beigelegt, auch das findet sich wieder auf der Zubehörliste. Wer es nicht mitbestellt hat, kann sich allerdings von irgendwoher eine PS/2-PC-Tastatur besorgen, das Tastaturinterface arbeitet auch damit.

Der erste Test

Sind endlich alle Hürden überwunden, kann man den ersten Funktionstest wagen: Strom an, Monitor an, Netzteil einschalten, die Laufwerke fahren an - und nichts passiert, der Rechner startet nicht... Neuer Versuch - und plötzlich funktioniert alles. Eine Demontierungs- und Diagnose-Orgie, später steht der Fehler fest: Das Tastaturinter-

Das Innenleben mit installierten Laufwerken





face verträgt sich nicht vollständig mit der PowerPC-Turbokarte, etwa jeder fünfte Startvorgang wird mit einem schwarzen Bildschirm quittiert, ein Aus- und erneutes Einschalten des Rechners behebt das Problem aber meistens.

Was jedoch bleibt, ist ein recht seltsames Verhalten: Die „#“-Taste reagiert wie die „\“-Taste und macht die Eingabe eines Doppelkreuzes unmöglich. Wohl dem, der einen Ersatz parat hat: Der ATast-Adapter von Vesalia funktioniert fehlerfrei.

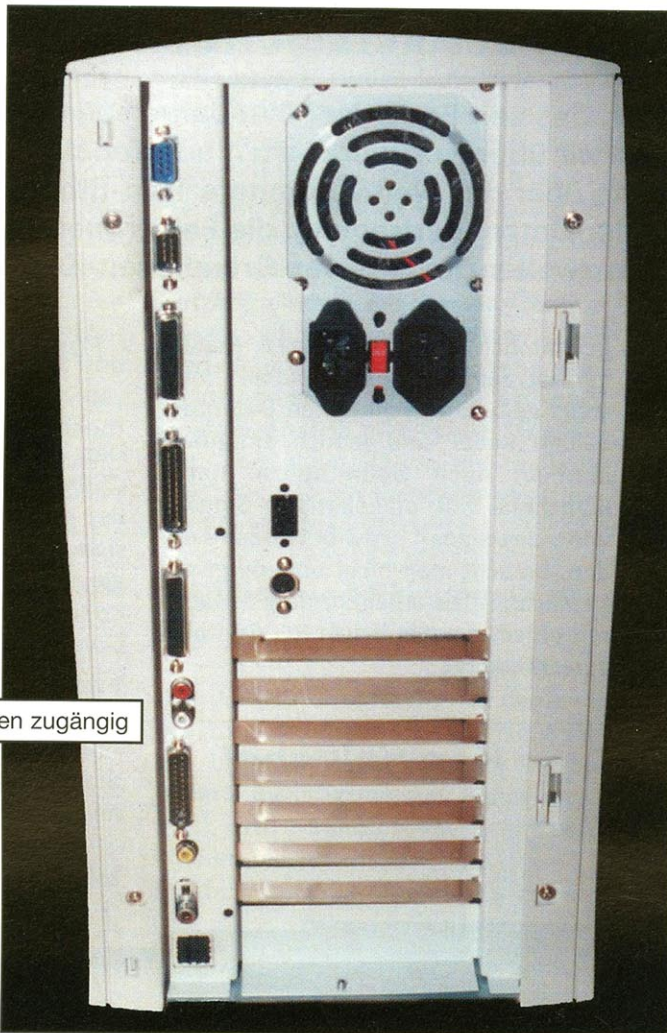
Eine Anfrage per E-Mail

Alle externen Anschlüsse bleiben zugänglich

an die Supportabteilung offenbart deren Ratlosigkeit: Diese Fehler sind bislang unbekannt und sollten eigentlich nicht auftreten. Nach ein paar hilfsbereiten Tips wird zur Klärung vom Support ein Duplikat des Testrechners zusammengebaut, da das Problem mit anderen Konfigurationen angeblich nicht auftritt. Bis zum Redaktionsschluß war allerdings noch keine Lösung gefunden.

Alles in allem

Im weiteren Funktionstest treten dann keine weiteren Mängel mehr auf, das Gehäuse ist stabil und im Gegensatz zum Vorgänger endlich metallverstärkt, außerdem braucht man jetzt keine Angst mehr zu haben, daß es beim Öffnen auseinanderbricht. Der Tower ist schön anzusehen und arbeitet, wenn er erst einmal zusammengebaut ist, bis auf das Tastaturinterface recht zufriedenstellend. Bis man es allerdings geschafft hat, den Infinitiv2 so weit zu bekommen, stößt man einige Flüche aus und muß von bisheriger Hardware-Erfahrung regen Gebrauch machen - als weniger versierter User sollte man den Einbau also besser dem Händler überlassen, auch wenn das



dann wieder einiges an Zusatzkosten verursacht.

Apropos Kosten: Ist der Preis der Basisversion mit 299 DM noch recht zivil, so lassen die zum ordnungsmäßigen Betrieb benötigten Teile wie Netzteil, Tastaturgehäuse, PCMCIA-Winkeladapter und Laufwerkskäfige den Griff zum Portemonnaie schon gleich viel schwerer fallen. Schnell ist man hier dann insgesamt bei 400 bis 500 DM angelangt.

Vergleicht man den Infinitiv2 mit Tower-Gehäusen auf dem PC-Markt, bei denen keine Probleme mit Laufwerken oder Paßgenauigkeit der Schrauben auftreten (mal abgesehen vom Preis), so kommt man doch schwer ins Grübeln. Die Aufgabe, ein neues Gehäuse für den Amiga 1200 zu entwickeln, der für so etwas eigentlich gar nicht gedacht war, ist sicher nicht einfach. Von der dritten Tower-Generation (inklusive des A1200-

Classic-Towers) eines bekannten Amiga-Hardwareherstellers sollte man aber erwarten können, daß bei einem solch hohen Preis keine Kinderkrankheiten mehr auftreten.

Testkonfiguration:

Amiga 1200 (Commodore) mit AmigaOS 3.0
BlizzardPPC-Turbokarte
2 IDE-Festplatten
16x-SCSI-CD-ROM
internes HD-Laufwerk

Zu haben bei:

Micronik Computer Service
Brückenstraße 2
51379 Leverkusen
Tel. 02171 / 72 45 - 0
Fax 02171 / 72 45 - 90
<http://www.micronik.de>

Preis:

299 DM (ohne Netzteil und Tastaturgehäuse)
349 DM (mit Netzteil, aber ohne Tastaturgehäuse)

INFINITIV 2

MINUS

- Tastaturinterface arbeitet mit PowerPC-Karten nicht immer fehlerfrei zusammen
- Schraubenfassungen nicht paßgenau
- Probleme beim Floppy-Einbau
- in der Basisversion keine Laufwerksrahmen für Festplatten vorhanden
- insgesamt recht hoher Preis

PLUS

- ansprechendes Design
- metallverstärktes Gehäuse
- freundlicher und hilfsbereiter Support



Grundlagen der Netzwerntechnik **TEIL 2**

„Vernetzung“ ist ein Schlagwort, das seit Ende der 80'er Jahre sehr populär geworden ist. In der letzten Amiga Fever haben wir über Netzwerk-Arten und Topologien gesprochen. Alles Wissenswerte über das weit verbreitete Thin-Ethernet, über die Funktionsweise der Datenübertragung, die Fehlerquellen und vieles mehr erfahrt Ihr im zweiten Teil unseres Grundlagen-Kurses.

von Peter Weiß

Das **Thin-Ethernet** ist die mit Abstand am häufigsten genutzte Anschlußtechnik, deshalb wird sich nun näher erklärt. Das Thin-Ethernet erlaubt ohne Repeater (Zwischenverstärker) eine Gesamtlänge des Netzes von bis zu 185 m, mit Repeatern eine Gesamtlänge von knapp 1 km. Zur Datenübertragung wird hierbei ein sog. **Koaxialkabel** verwendet. Dies ist ein Kabel mit einem Außendurchmesser von ca. 5 mm, das unter dem Mantel zunächst eine zylindrische Abschirmung besitzt. In der Mitte des Kabels befindet sich eine kleine Seele, die die eigentliche Datenübertragung vornimmt (siehe Bild 1).

Das verwendete Kabel hat die Bezeichnung RG 58 A/U bzw. RG 58 C/U. Normalerweise wird das Kabel vom Typ RG 58 C/U verwendet. Das RG 58 A/U hat gegenüber dem RG 58 C/U allerdings eine bessere Abschirmung und wird nur dort verwendet, wo große äußere Störungen (z. B. von großen Maschinen oder in der Nähe von Rundfunksendern) die Datenübertragung beeinflussen könnten oder wo sehr empfindliche Geräte (z. B. medizinische Geräte) durch die Datenübertragung gestört werden könnten. Das RG 58 A/U ist geringfügig teurer als das RG 58 C/U. Oftmals findet man in den Katalogen der Fachgeschäfte auch sog. „**Cheaper-net-Kabel**“, die - je nach Fachgeschäft - zu teilweise exorbitanten Preisen feilgeboten werden. Diese Kabel unterscheiden sich vom „normalen“ RG 58 rein äußerlich schon mal in der Farbe: während das RG 58 für

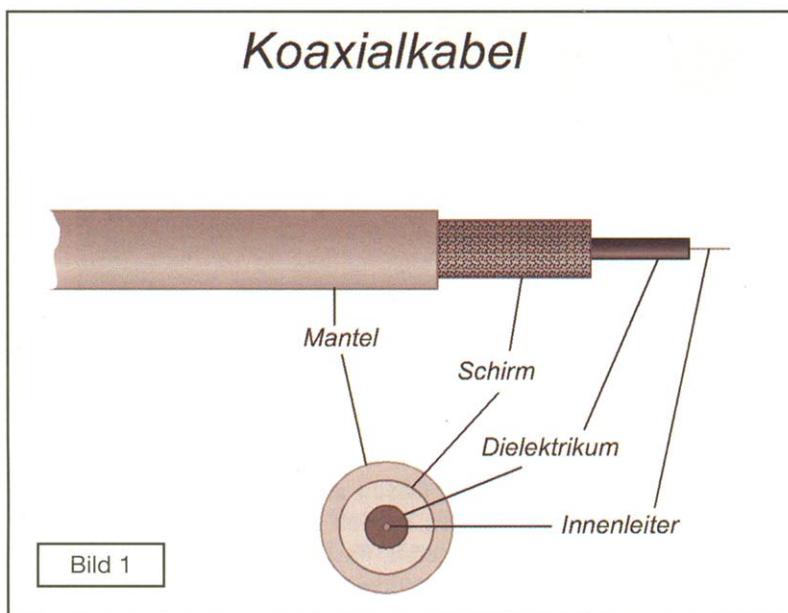
gewöhnlich einen schwarzen Mantel hat, ist das „**Cheaper-net-Kabel**“ meistens gelb. Die technischen Daten der beiden Kabel sind jedoch auffallend ähnlich. Auch wenn solche Kabel manchmal mit orakelartigen Slogans wie „clearsignal“ usw. beworben werden, braucht man nicht unbedingt der Versuchung zu erliegen, da man auch mit einem gewöhnlichen RG 58-Kabel zurechtkommt.

Funktionsweise der Datenübertragung

Das Ethernet beruht auf dem **CSMA/CD-Zugriffsverfahren** (carrier sense multiple access with collision detection), zu deutsch etwa: Trägergesteuerter mehrfacher Zugriff mit Kollisionserkennung. Ein elementares Grundprinzip des Ethernet ist, daß es keine zentrale Stelle gibt, die den Zugriff der einzelnen Teilnehmer auf das gemeinsame Medium (Kabel) steuert, sondern jeder Teilnehmer entscheidet selbst, wann er das gemeinsame Medium belegt. Die gesendeten Daten werden dabei ins gesamte Netz übertragen, bis sie an die reflektionsfreien Abschlußwiderstände stoßen. Die Datenpakete tragen Empfänger- und Absenderadresse und werden von der adressierten Station gelesen.

Das Zugriffsverfahren

CSMA/CD wird gelegentlich auch als „**listen before and while talking**“ bezeichnet: Bevor eine Station zu Senden beginnt, horcht sie, ob bereits eine Übertragung stattfindet. Wenn ja, so wartet sie das Ende der Übertragung ab, andernfalls beginnt sie mit dem Senden. Zu Beginn des Sendens hört die Station noch auf dem Übertragungskanal mit. Stellt sie eine Kollision mit den Daten einer anderen Station (die etwa zum gleichen Zeitpunkt zu Senden begonnen hat) fest, so bricht sie den Sendevorgang ab und wiederholt ihn zu einem späteren Zeitpunkt. Dieser Zeitpunkt wird durch



Wichtig ist, daß das verwendete Kabel einen **Wellenwiderstand** von 50 Ohm hat. Der Wellenwiderstand ist eine aus der Hochfrequenztechnik kommende physikalische Größe der Kabel, insbesondere bei Koaxialkabeln. Er ist vom Material und der Konstruktion des Kabels abhängig. Im Gegensatz zum Ohmschen Widerstand ist der Wellenwiderstand nicht von der Leitungslänge abhängig und darf auch nicht mit dem Ohmschen Widerstand verwechselt werden. Der Wellenwiderstand entspricht dem Verhältnis von Spannungs- und Stromwelle in der Leitung.



einen Zufalls-generator bestimmt. Die Station hört so lange mit, bis sie sicher sein kann, daß alle anderen Stationen ihr Senden bemerkt haben. Dieses Verfahren garantiert allen Stationen gleiche Chancen beim Zugriff auf den Übertragungskanal, unabhängig von ihrer geographischen Anordnung. Die Zeit, innerhalb derer noch Kollisionen auftreten können, entspricht im Wesentlichen der doppelten Laufzeit einer Nachricht (round trip delay) und ist damit von der Ausdehnung des Netzwerks abhängig. Die Länge der in dieser Zeit gesendeten Nachricht hängt von der Datenrate ab. Es wird gefordert, daß alle Pakete länger sind als diese sog. minimale Paketlänge, d. h., kürzere Nachrichten müssen aufgefüllt werden. Deshalb können kürzere Pakete nur das Ergebnis einer Kollision sein und werden von den empfangenen Stationen ignoriert. Wegen der Korrelation zwischen Ausdehnung, Datenrate und minimaler Paketlänge müssen diese Parameter für ein reales System festgelegt werden.

Beim Ethernet ist daher folgendes genormt:

Datenrate 10 MBit/s
max. Abstand zwischen zwei Stationen 2.5 km
(bei Verwendung von Thick-Ethernet)
minimale Paketlänge 64 Byte

Das Gesamtsystem wird aus einzelnen Segmenten aufgebaut, die maximal 500 m (Thick Ethernet) bzw. 185 m (Thin Ethernet) lang sein dürfen und über sog. Repeater miteinander verbunden werden.

Der Anschluß einer Station ist rein passiv, d. h. der Ausfall einer Station beeinflusst das Gesamtsystem nicht (sofern nicht die Station aufgrund eines technischen Defekts einen Kurzschluß im Kabel verursacht). Daher ist das System sehr zuverlässig und einfach. Zudem können im laufenden Betrieb Stationen an- und abgesteckt werden, ohne daß das Netzwerk gestört wird.

Ein **Nachteil des CSMA/CD-Verfahrens** ist jedoch, daß nicht genau vorhergesagt werden kann, wie lange eine Datenübertragung dauern wird, da mehrere Stationen auf das Kabel zugreifen können. Hier kann man nur statistische Angaben machen, die im Wesentlichen von der Auslastung des Netzes abhängen. Bedingt durch die Nutzung eines gemeinsamen Übertragungsmediums kann nur eine Station senden, ein gleichzeitiger sendender Zugriff mehrerer Stationen ist nicht möglich. Freilich gibt es die Möglichkeit, von einer Station aus mehrere oder alle anderen Stationen anzusprechen (sog. Broadcasting).

Aufbau und Planung eines Netzes

Zum Aufbau eines Netzes auf der Basis des Thin-Ethernet benötigt man Kabel der entsprechenden Länge, Stecker (sofern nicht schon am Kabel montiert), evtl. T-Stücke sowie zwei Terminatoren mit jeweils 50 Ohm. Die beiden Enden des Kabels müssen

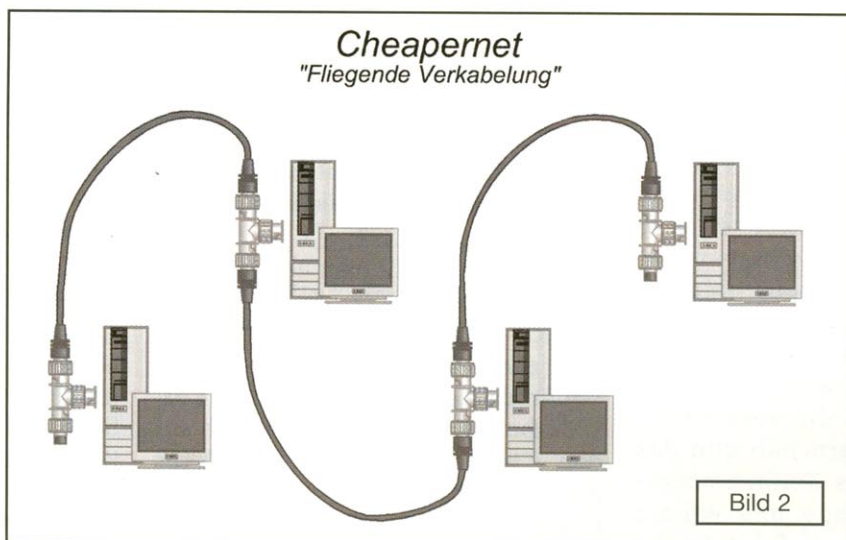
gestört. Dies bedingt automatisch, daß das Kabel keine (längeren) Abzweigungen o. ä. enthalten darf.

Zwischen diesen beiden mit Terminatoren abgeschlossenen Enden können an praktisch beliebigen Stellen die einzelnen Stationen angeschlossen werden. Dabei sollte man zwischen den einzelnen Stationen einen Mindestabstand von 0.5 m einhalten und die gesamte Länge ohne Repeater von 185 m nicht überschreiten. Insgesamt können an ein solches Segment bis zu 30 Stationen angeschlossen werden. Sollen mehr Stationen angeschlossen werden, oder wird das Netz länger, so muß man Hubs als Zwischenverstärker einschalten.

Vor dem Kabelverlegen sollte man sich also erst einmal Gedanken über eine sinnvolle Verkabelung machen, insbesondere dann, wenn viele einzelne Stationen angeschlossen werden sollen. Bei einer Verkabelung ohne Repeater sollte man auch bedenken, daß ein einziger Defekt (Unterbrechung oder Kurzschluß) irgendwo im Kabel das gesamte Netz lahmlegt.

Insbesondere dann, wenn das Kabel das Gebäude verläßt, sollte man den Einsatz eines Repeaters in Erwägung ziehen, da ein Defekt im Kabel hinter dem Repeater normalerweise wenigstens noch einen Betrieb des Netzes im unbeschädigten Teil vor dem Repeater zuläßt.

Möchte man nur einige wenige Teilnehmer miteinander verbinden, so wird man im einfachsten Falle eine „fliegende“ Verkabelung durchführen (siehe Bild 2). Anwender mit etwas mehr Ordnungssinn (und mehr finanziellen Möglichkeiten) können auch eine Verkabelung mit sog. EAD-Dosen verwenden. Hierzu wird im Gebäude das Kabel fest verlegt und ist an den



mit **Terminatoren** abgeschlossen werden, weil sich sonst die elektrischen Signale im Kabel nicht ungestört ausbreiten können. Ein offenes Ende (also ohne Terminator) würde das Signal reflektieren, so daß es sich selbst überlagert und damit sich selbst stört. Wird das Ende aber mit einem bestimmten (ohmschen) Widerstandswert abgeschlossen, so erfolgt am Kabelende keine Reflektion und das elektrische Signal wird nicht



EAD-Dosen zugänglich. Diese Dosen ähneln den vom Telefon her bekannten TAE-Dosen, haben innen drin jedoch zwei BNC-Buchsen für den Anschluß der fest

Fehlersuche im Thin-Ethernet

Bereits mit einem einfachen Ohmmeter kann man im Ethernet die Ursa-

ment - also wo der Terminator fehlt bzw. wo das Kabel eine Unterbrechung aufweist - mißt man den Widerstandswert „unendlich“. Durch systematisches Suchen und Messen an verschiedenen Stellen im Netzwerk ist der Fehler schnell lokalisiert.

Mißt man an keiner Stelle im Netzwerk einen Widerstand, so fehlen beide Terminatoren, oder die Verbindung zu beiden Terminatoren ist unterbrochen. Im Falle eines Kurzschlusses mißt man (fast) 0 Ohm. Auch hier läßt sich der Fehler durch systematisches Trennen des Netzwerks schnell lokalisieren.

Twisted-Pair-Verkabelung

Hat man eine vorhandene Installation mit einer STP-Verkabelung, so genügt ein entsprechend verdrahtetes Anschlußkabel. Die Pins des Steckers (RJ 45) haben dabei folgende Bedeutung:

- 1 RD+ (receive data +)
- 2 RD- (receive data -)
- 3 TD+ (transmit data +)
- 6 TD- (transmit data -)

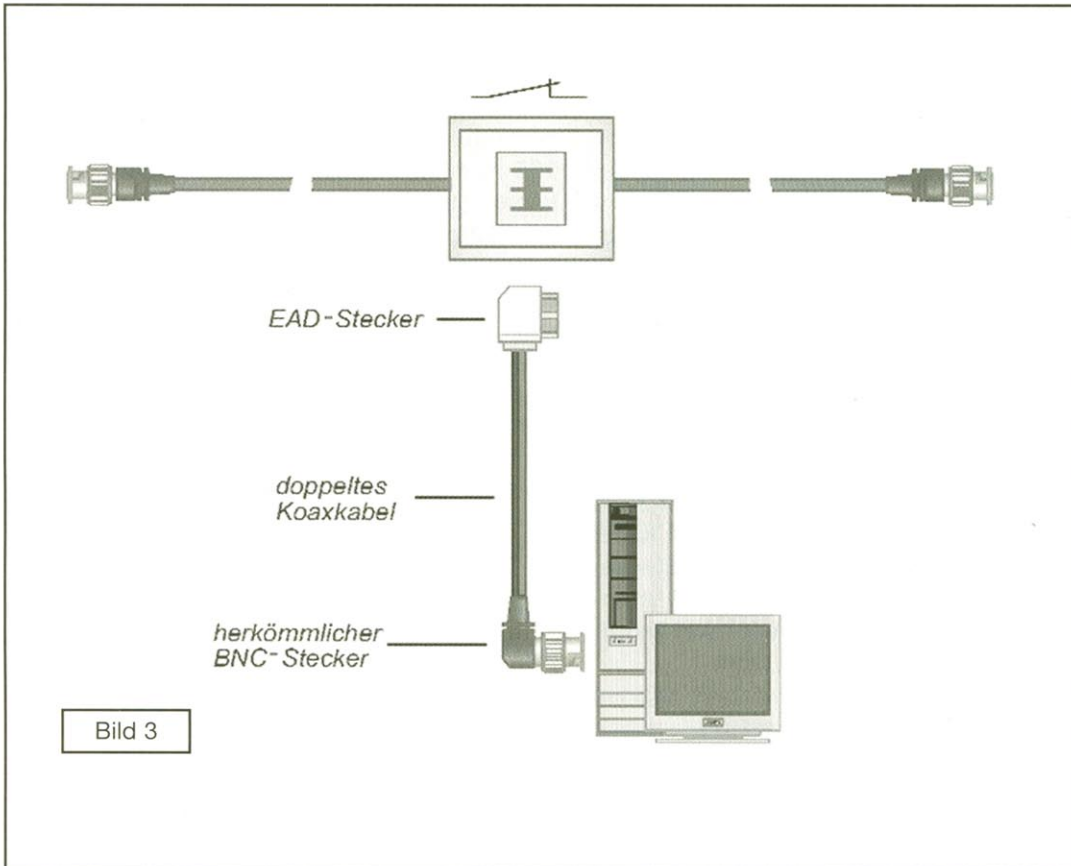
Die Pins 4, 5, 7 und 8 werden nicht genutzt. Hier ist zu beachten, daß die Pins 1 und 2 auf ein verdrehtes

Adernpaar geführt werden, ebenso die Pins 3 und 6. Beim Anschluß an eine (vorhandene) Dose oder direkt an einen Hub genügt hier eine 1:1 verkabelte Anschlußleitung.

Möchte man lediglich zwei Teilnehmer über STP miteinander verbinden, so benötigt man ein sog. Crossover-Kabel. Hier wird Pin 1 (TD+) des Teilnehmers A auf Pin 3 (RD+) des Teilnehmers B geführt, Pin 2/A (TD-) auf Pin 6/B (RD-) usw.:

Teilnehmer A		Teilnehmer B	
Pin 1 (TD+)	<—>	Pin 3 (RD+)	
Pin 2 (TD-)	<—>	Pin 6 (RD-)	
Pin 3 (RD+)	<—>	Pin 1 (TD+)	
Pin 6 (RD-)	<—>	Pin 2 (TD-)	

Auch hier ist wieder zu beachten, daß jeweils die Pins 1/2 sowie 3/6 auf ein verdrehtes Adernpaar geführt werden.



installierten Leitung. In die von vorne zugängliche Buchse wird das Teilnehmerkabel eingesteckt. Ohne eingestecktes Teilnehmerkabel ist die ankommende mit der abgehenden Koaxialleitung verbunden. Beim Einstecken des Teilnehmerkabels wird die Verbindung in der Dose unterbrochen und das Netzwerk über das Teilnehmerkabel zur **BNC-Buchse** und wieder zurück in die Dose geführt (siehe Bild 3 auf der nächsten Seite). Ebenso sollte man den Schirm des Koaxialkabels an einer geeigneten Stelle erden, und wirklich nur an dieser einen Stelle, nicht an mehreren. Dazu bietet sich z. B. ein spezieller Terminator an, der zusätzlich einen Erdungsanschluß hat und mit der Schutz Erde der Stromversorgung verbunden wird.

che für einen Totalausfall schnell lokalisieren, wenn man weiß, wie man hierzu vorgehen muß.

Im Normalfall mißt man an jeder Stelle im Netzwerk (z. B. an einem T-Stück) einen Ohmschen Widerstand von etwa 25 Ohm zwischen dem Schirm und dem Innenleiter des Koaxialkabels. Dieser Wert ergibt sich aus den beiden parallelgeschalteten Abschlußwiderständen an den beiden Enden des Netzwerks. Je nach Leitungslänge mißt man hier noch zusätzlich einige wenige Ohm der Leitung selbst.

Fehlt nun einer der beiden Abschlußwiderstände oder ist das Kabel an einer Stelle unterbrochen, mißt man ca. 50 Ohm. Durch Trennen des Netzwerks (z. B. an einem T-Stück) kann man schnell feststellen, welcher Teilstrang fehlerhaft ist: am funktionsfähigen Teilstrang mißt man einen Abschluß (50 Ohm), im defekten Seg-



Software

Zum Betrieb eines Netzwerks gehört nicht nur die Hardware alleine. Erst eine passende Software erfüllt das Netzwerk mit Leben. Für den Amiga gibt es hier mehrere Möglichkeiten. Die bekannteste und universellste dürfte das TCP/IP sein (z. B. Ami-TCP). Dies ist ein weit verbreiteter Standard, der aus der Unix-Welt kommt und von nahezu jedem Betriebssystem verstanden wird. Insbesondere beim Austausch der Daten zwischen verschiedenen Betriebssystemen ist dies sehr hilfreich. Basierend auf dem TCP/IP gibt es verschiedene Dienste, z. B. ftp (file transfer protocol, Transfer einzelner Dateien), NFS (Network File System, also Benutzung von Festplatten in einem anderen System über das Netzwerk) usw.

Daneben gibt es noch proprietäre Software wie z.B. Envoy oder EnlanDFS. Diese Software hat den Vorteil, daß sie speziell auf das Amiga-OS zugeschnitten ist und dessen Möglichkeiten optimal nutzt. Verbunden ist das mit dem Nachteil, daß es diese Software nur für den Amiga gibt und daher ein Datenaustausch mit anderen Systemen nicht möglich ist.

Daneben gibt es noch proprietäre Software wie z.B. Envoy oder EnlanDFS. Diese Software hat den Vorteil, daß sie speziell auf das Amiga-OS zugeschnitten ist und dessen Möglichkeiten optimal nutzt. Verbunden ist das mit dem Nachteil, daß es diese Software nur für den Amiga gibt und daher ein Datenaustausch mit anderen Systemen nicht möglich ist.

Literatur:

Hans Peter Blomeyer-Bartenstein,
Dr. rer. nat. Rüdiger Both:

**Datenkommunikation und
lokale Computer-Netzwerke**
Markt & Technik Verlag
ISBN 3-89090-376-2
DM 58,00

Craig Hunt:

**TCP/IP Network Administration,
2nd edition**
O'Reilly & Associates, Inc., 101
Morris Street, Sebastopol, CA
95472 (USA)
ISBN 1-56592-322-7
DM 74,00

Winfried Gleißner, Rüdiger Grimm,
Siegfried Herda, Hartmut Isselhorst:

**Manipulation in Rechnern
und Netzen**
(Risiken, Bedrohungen und
Gegenmaßnahmen)
Addison-Wesley Publishing
Company
ISBN 3-89319-258-1
DM 68,00

Erdung nicht vergessen!

Eigentlich ist es ein Muß, aber wer macht es schon? Gemeint ist die Verbindung mit Erdungskabeln in einem Netzwerk. Um Chips auf den Netzwerkkarten vor zu hohen Spannungen bzw. Fremdströmen im Netz zu schützen und somit vor der Zerstörung zu bewahren, empfehlen Netzwerk-Kenner dringend, die Erdung vorzunehmen.

Dabei wird parallel zu jedem Ethernet-Netzwerkkabel ein dickes Messingkabel mit ausreichendem Durchmesser gezogen werden. Diese Messingkabel bekommt man in jedem Elektronik-Geschäft und werden mit Metallklammern am jeweiligen Computergehäuse befestigt.

Beim ja meist verwendeten Ethernet-Bus muß dann überall, wo ein entsprechendes Kabel entlangläuft, ein Messingkabel dazu gezogen werden - auch wenn das Netzwerk über mehrere Räume oder gar Etagen geht, sollte dies nicht vergessen werden! So lassen sich Fehler vermeiden und die Netzwerkkarten leben länger.

Wenn Ihr alter

AMIGA

nicht mehr Ihren Vorstellungen entspricht, bieten wir Ihnen preiswerte Umrüst- oder Umbau-Möglichkeiten an:

1. Vollausrüstung Amiga 500. Turbo 020/33MHz, 8MB Ram, Festplatte 260MB, Kickstart 3.0, CD-ROM-Anschluß 399
2. Umbau A500/A600 zum AMIGA 1200, incl. A1200-Board, AGA, 2MB Chip, 68020, 14MHz, Vorhandene Festplatte und CD-ROM werden mit umgebaut oder passend ausgetauscht 299
3. Umbau A500/A600 zum A1300 Tower 499

Schnäppchen 02/99 DM

- Amiga 500 gebr., kompl. mit allem Zubehör 139
- Amiga 500, 33MHz, 9MB, HD260MB, Kick3.0 499
- Amiga 600 gebr., 1MB Chip, kompl. Zubehör 199
- Amiga 1200 gebr., 2MB Chip, TV-Anschluß 299
- Amiga 1300 Tower mit Tastatur und Netzteil 599
- Amiga 1300, 10MB, HD 1.3 GB, CD 36x 999
- Infinitiv-Tower mit Netzteil und Tastatur 279
- Infinitiv-II-Tower mit Netzteil und Tastatur 349
- Magie-Program-Paket für Amiga 1200 38
- Festplatte 260MB, 2,5" mit Einbausatz 149
- Festplatte 3.2 GB, 3,5" mit Einbausatz 299
- CD-ROM 36x mit AnschlußSet u. Software 149
- Turbokarte 1230/40 Amiga 1200 159
- Turbokarte 1240/40 Amiga 1200 399
- Joystick BitStar 4,- neue Amiga-Maus 25

Die neuen AMIGA-Forever-PCs

- MiniTower, IBM-Proz P80, 8MB, 520MB, 1MB GK, CD 4x, LW, Tastatur, Maus 599
 - MiniTower, IBM-Proz P266MX, 16MB, 1.3GB, 2MB GK, CD 8x, LW, Tastatur, Maus, Soundkarte 16bit, TV-Anschluß 899
 - MidTower, IBM-Proz P300MX, 32MB, 3.2GB, 4MB GK, CD 36x, LW, Tastatur, Maus, SK 1099
- Alle Amiga-Forever-PC's sind fix und fertig installiert, sofort einsatzbereit, mit Amiga-Forever-CD und natürlich auch als „normaler“ PC nutzbar.
Aufpreis für Windows 95 - Vollversion 199

Zubehör DM

- Monitor 1802 gebr. 99,- Monitor 1084 gebr. 179
- Monitor 1084S gebr. 199,- Monitor 1085S gebr. 229
- Monitor 1438S gebr. 348,- Monitor SVGA 15" 299
- ScanDoubler intern 138,- ScanDoubler ext. 168
- TV-Modulator 49,- Scart-Anschluß-Kabel 19
- Kickstart 1.2 9,- Kick 1.3 19,- Kick 2.0 29
- Kickstart 3.0 mit Umschalt-Platine A500/2000 39
- Kickstartumschaltplatine A500/600/2000 9
- Speichererweiterung auf 1 MB Amiga 500 38
- Speichererw. auf 2 MB Chip A500plus/A600 69
- Speichererw. auf 3 MB Amiga 2000 79
- Speichererw. auf 10 MB Amiga 1200 99
- Zip-Ram 2 MB für A3000 / Alfa usw. 59
- Turbokarte gebr. Amiga 500 mit Speicher 149
- Turbokarte 1230/40 Amiga 1200 mit 16MB 229
- Turbokarte gebr. Amiga 2000 mit Speicher 199
- Viper für A500, 33MHz, 8MB, Kickstart 3.0 248
- eMatrix A500, 50MHz, 8 MB, mit SCSI 299
- Festplatte 2,5" 170 MB 109,- 260 MB 149
- Festplatte 3,5" 1.2GB 199,- 2.1 GB 259
- Festplatte 3,5" 3.2 GB 299,- 4.3 GB 349
- alle Festplatten mit Einbausatz und fertig installiert
- CD-ROM extern, PCMCIA-Anschl. gebr. 179
- Floppy-LW intern gebr. 39,- neu 59
- Floppy-LW extern gebr. 49,- neu 69
- HD-Laufwerk int. gebr. 89,- neu 119
- Netzteil original A500/600/1200 39
- Power-Netzteil 200Watt für Tower oder Umbau 49
- Power-Netzteil 200Watt fertig umgebaut 89
- Tastatur Amiga 500 / 600 / 1200 29,- A2000 89
- Gehäuse für Amiga 500 / 600 / 1200 / 2000 je 19
- Motherboard A 500 79,- Board A 2000 199
- Amiga-Forever-Emulator für PC 99

**Alle AMIGA-Spiele neu und
gebraucht. Viele Klassiker
und Oldies. Schon ab DM 5,-**

Neu! Bar-Ankauf AMIGA 1200/4000

Bühler-Electronic

Tel.: 02624-7844, Fax: 2873

56203 Höhr-Grenzhausen, Rheinstr. 72

eMail: buehler-electronic@t-online.de

Versand per NN + 10,- bar o. Eurocheck



...und dann war da noch...

Hyperion V1.0

von Manuel Mundt

Wer kennt ihn nicht? Den Computer-Guru, Mitbegründer von Netscape, Begründer von Silicon Graphics und Intimfeind von unserem Freund Billi G. (nicht Billi Jean!), lange Rede kurzer Sinn: Ich meine Jim Clark!

Schön, das es solche Menschen gibt, die auf der richtigen Seite zu kämpfen scheinen und mit ihren vielen, vielen, vielen grauen Zellen immer neue Dinge erfinden um der Menschheit das Leben zu erleichtern. Clarks neuester Streich nennt sich „Hyperion“.

...Wow! „Hyperion“! Das muß man sich mal auf der Zunge zergehen lassen. Hört sich doch toll an. Und? Was bringt uns das? Um gleich vorzugreifen: Es bringt uns rein gar nix! Denn dieses kleine Spielzeug hat Jim ganz für sich alleine ersonnen und das Meisterwerk ist der kleinste gemeinsame Nenner zwischen „möglich“ und „unmöglich“.

Na gut, so spannend ist es nun auch nicht, daß man die Katze noch ein wenig länger im Sack behalten dürfte... „Hyperion“ ist kein neues InternetSurfProgramm, obwohl es auch ein wenig mit surfen zu tun hat, auf dem Meer... naja ein bißchen zumindest. Nein! „Hyperion“ ist der größte und luxuriöseste High-End-Techno-Segler auf den sieben Weltmeeren. Ja genau: eine riesen Segelyacht, vollgestopft mit den modernsten Computern und einer großen Menge multimedialem Schnickschnack. Und auch bei der viel gefürchteten Frage „Wer hat den Längsten?“ braucht sich die Hyperion nicht zu verstecken, denn der Mast ist mit knapp 60 Metern höher als der schiefe Turm

von Lisa, ja ungefähr so hoch wie ein Haus mit 19 Stockwerken!

Aber wen interessieren schon Äußerlichkeiten? Der wahre Clou ist die Hard- und Software auf dem Böttchen. 20 Silicon Graphics High-End-Rechner schlagen als Herz in der Brust der „Hyperion“. VierzigTAUSEND Sensoren, die überall auf dem Schiff verteilt

ten Nachtsichtgeräte. Natürlich kann er auch von zuhause vom Schreibtisch alle Infos abzurufen, nur fernlenken kann man noch nicht. Aber vielleicht gibt's ja mal ein Update...?

Achja, den erwähnten Schnickschnack vergaß ich zu beschreiben: Fast tausend CD's verwaltet der Computer, die lassen sich jederzeit über die Touch-Screens aktivieren, genauso wie die Heizung in den Badetuchhaltern. Oder man stellt die Innenbeleuchtung von „Arbeitslicht“ auf „sehr romantisch“ um. Aber so richtig ab geht's erst, wenn man das Video-System aktiviert: Gigantische Lautsprecher klappen aus der Mahaghoni-Verkleidung, der Boden öffnet sich und gibt einen überdimensionalen Flachbildschirm frei. Die Gardinen schließen sich automatisch, das Licht senkt sich...

Wie bei James Bond oder wie? Nein, man kann nicht den vorderen

Teil abkoppeln und hat dann ein tolles Schnellboot. Aber, Leute, das Teil ist echt und sticht Ende November 98 in See! Clark hat übrigens einen Großteil der Software eigenhändig geschrieben!

Und was kostet der Spaß? Mit nur 50 Millionen Mark und einer weiteren Million pro Jahr für den Unterhalt seid ihr dabei! Na dann fangt mal an zu sparen! Bestellungen können gegen Bar-Vorauszahlung bei mir entgegengenommen werden!

Kolumne „...und dann war da noch...“

Im Zentrum des Denkens stehen die wichtigen Dinge. Und das ist auch gut so. Was ist neu? Was ist interessant? Was taugt ein System, was eine Hardwarekomponente? Kann ich etwas lernen? Wie kann ich ein Problem lösen? - Dinge, die den Computer - den Amiga - betreffen.

Doch fast unbemerkt tummeln sich am Rande der Welt derer, die sich mit Computern beschäftigen, viele weitere Geschichten: skurrile, witzige, unglaubliche, manchmal zynische Geschichten, die zu erzählen sich lohnt; auch wenn sie im Zentrum nichts verloren haben, so fragt man doch manchmal: und? was war denn noch? - Unsere neue Kolumne „...und da war da noch...“ erzählt pro „Fever“ eine oder zwei eben solcher Geschichten...

sind, überwachen ALLES: Nicht nur in den Segeln, unter Wasser, in den Tanks, sondern auch in den Wohnräumen und sogar in der Tiefkühltruhe gibt es solche Sensoren, die gesammelte Daten an den Computer weitergeben. Dort werden auch die aktuellen Wetterreporte aus dem Internet eingespeist und in die aktuellen Kursberechnungen mit einbezogen.

An 28 Monitoren, die auf dem 47 einhalb Meter langen Schiff verteilt sind, kann Clark sich sämtliche gewünschten Infos abrufen oder eine der neun Außen-Kameras bewegen und deren Bilder betrachten, natürlich auch im Stockfinstern dank der integrier-





Wenn die Festplatte streikt...

Es passiert zwar selten, aber wehe, wenn:

**Die Festplatte meldet einen Fehler
und sträubt sich gegen jeden Zugriff vom**

entsetzt dreinschauenden User.

**Gibt es eine Lösung aus dem Schlammassel oder ist
die Platte für immer verloren??**

von Jakob Voos

Keine Panik!

Ab und zu passiert es, daß irgendetwas auf der Festplatte durcheinander gerät und dann funktioniert erstmal gar nichts mehr. Wenn sich zum Beispiel ein Fehler in ein Programm eingeschlichen hat, der einen endlos dauernden Festplatten-Zugriff auslöst, gibt es oft nur eine Möglichkeit: einen Reset. Aber der kann Folgen haben. Wenn die Festplatte z.B. gerade vom Computer Daten empfängt und speichert und ein Reset unterbricht den Transfer, dann kann es sein, daß irgendwelche willkürlichen Daten auf die HD geschrieben werden.

Wenn das der Fall war, macht die Festplatte, oder zumindest eine Partition auf der Festplatte, erstmal dicht. Das heißt, sie meldet einen Fehler und will weder beschrieben, noch gelesen werden.

Es ist meist nichts Schlimmes passiert. Die Festplatte muß neu geordnet werden, damit sie wieder weiß, wo Anfang und Ende der ganzen Programme sind, die auf ihr schlummern. Man muß sie also validieren oder sogar softwaremäßig reparieren. Das alles geht sehr sicher und komfortabel mit dem kleinen Tool „Disk Salv“. Disk Salv erstellt eine neue Partition (die einen sehr merkwürdigen Namen trägt, den man allerdings nie zu Gesicht bekommt... :-)) und verschiebt alle funktionierenden Dateien da rein, um dann den Fehler zu beheben. Es räumt sich quasi erstmal die Baustelle frei, bevor es mit den Reparaturarbeiten beginnt. Dabei tut Disk Salv alles, um jedes File zu retten, nur in wenigen Fällen muß es

passen. Dann sollte man die Datei schleunigst löschen und neu besorgen. Aber wenigstens die Platte läuft wieder. Disk Salv gibt es für 10\$ als Shareware-Version. Übrigens sollte man, wenn man Disk Salv schon mal hat, unbedingt ein backup davon auf Diskette haben. Was nutzt der beste Festplatten-Reparierer, wenn man ihn nicht starten kann, weil er zufällig genau auf der Partition liegt, die gerade den Geist aufgegeben hat...

Grundsätzlich...

...sollte man ab und zu seine Daten ordnen und das Wirrwarr auf der Festplatte auflösen. Dabei kann die Zugriffszeit

einer Festplatte und einer viel verwendeten Diskette beträchtlich verschnellert werden.

Die Icons („Piktogramme“) in den Fenstern sind dann ruck-zuck zur Stelle, allein dafür lohnt es sich schon. Außerdem kann gelegentlich ein wenig Platz gespart werden, wenn unbelegte Blöcke gelöscht werden. Bei nachladenden Diskettenprogrammen sollte diese Option allerdings abgeschaltet bleiben. Aber ob man die Option nun abschaltet oder nicht, perfekt für all diese Aufgaben ist das Programm ReOrg. Es ist die AmigaAntwort auf „Defrag“ von Windows. Nur läuft es bei weitem sicherer und schneller und ist zudem bei weitem flexibler. So lässt sich fast jedes Medium defragmentieren bzw. reorganisieren. Den Programmierer des ReOrganizers kennt man schon von Miami: Holger Kruse.



Wozu eine Beginner's Corner?

Heutzutage ist es leider sehr schwer, mit dem Amiga neu anzufangen. Wie man mit der Workbench umzugehen hat, kann man sich vielleicht noch vorstellen, aber was ist, wenn ein Fehler auftritt, ein Programm partout nicht laufen will oder sonstwelche merkwürdigen Dinge passieren, auf die kaum ein sterblicher (zuzumindest keiner, der in der Nähe wohnt...) eine vernünftige Antwort weiß? Hier soll die Beginner's Corner etwas Licht ins Dunkel bringen und ein kleines Grundwissen vermitteln, mit dem dann jede ungewöhnliche Lage gemeistert werden sollte. Wer dennoch Fragen hat, kann sich ans Leserforum wenden.

Produktname: Disk Salv
Hersteller: Dave Haynie
Erscheinungszeitpunkt: 1994
Zu haben bei:
Shareware-Version:
info@iam.com
oder im aminet
Voll-Version:
leider gibt es keinen Vertrieb
mehr dafür. iAM hat diese Aufgabe
aufgegeben
Preis: -Shareware \$10
-Vollversion \$40

Produktname: ReOrg
Hersteller: Holger Kruse
Erscheinungszeitpunkt: 1993
Zu haben bei:
Holger Kruse, 12006 Coed Drive,
Orlando, FL 32826, USA
oder aminet
Preis: 15DM

ANGESTAUBT?



**NÖ,
NEU
AUFGELEGT!**

ARIADNE II

10 MBit, Zorro II, optionales FlashROM, SANA II &
ACS Treiber, inklusive TCP/IP Stack

**...neues Design,
neuer Preis...**

199,- DM



www.villagetronic.com



Fleecy Moss und KOSH



In den letzten Wochen sorgte der Weggang von Fleecy Moss von Amiga Inc. für einige Turbulenzen in den Amiga-Newsgroups des Internets, denn nicht zuletzt war Fleecy zu großen Teilen ein maßgeblicher Faktor für das Gelingen des Amiga OS 3.5, dessen Veröffentlichung wieder unwahrscheinlicher geworden ist. Grund genug für Fleecy, eigene Wege zu gehen und einen Versuch zu starten, die Mißstände zu beseitigen. Grund genug auch für uns, Fleecy Moss als Interview-Partner für unsere monatliche Interview-Ecke auszuwählen.

geführt von Felix Schwarz

AMIGA FEVER: Was genau ist KOSH und wofür steht es?

FLEECY MOSS: KOSH steht für „Community Operation System and Hardware“ und ist die Antwort auf das ständige Problem einer Plattform, die von einem einzigen Besitzer kontrolliert wird und der seine eigenen Interessen, Ziele und Märkte hat, die jederzeit von Investoren und Muttergesellschaften geändert werden können, die wiederum auch jederzeit Bankrott machen oder von anderen Firmen übernommen werden können. Bei alledem leidet immer die „Community“ (a.d.Red: Community = engl. Gemeinschaft), also alle User, Entwickler, Vertriebsgesellschaften, Journalisten und Wissenschaftler, die die „Community“ bilden. KOSH ist ein Versuch, dieses Problem zu lösen, indem man die Besitzanteile unter der „Community“ aufteilt und sich die Erfahrung und das Wissen der gesamten „Community“ zu Nutze macht. Kurz gesagt soll KOSH der Kern der „Community“ werden, um den herum sie ißt, schläft, arbeitet und spielt.

AMIGA FEVER: Wer arbeitet an KOSH und wann könnte es fertiggestellt sein? Welche Hard- und Software-Hersteller und -Entwickler zeigen bereits ihr Interesse oder gar ihre Unterstützung?

FLEECY MOSS: Viele haben Ihre Unterstützung und Hilfe für KOSH angeboten, und ein Blick auf unsere Website (<http://www.kosh.net>) wird Ihnen viele bekannte Leute auflisten, so etwa auch Andreas Kleinert, Marc Albrecht, Paul Nolan und Dave Haynie. Es gibt aber auch viele Leute, die nicht zur Amiga-Gemeinschaft gehören und von Linux oder vom Mac kommen, die eine Menge Interesse zeigen. Im Moment sind wir dabei, KOSH zu entwerfen und zu definieren. Die Entwicklung ist für uns dabei mindestens genauso wich-

tig wie die „Community“ und muß professionell durchgeführt werden. Viele von uns haben bereits in der Vergangenheit viele Stunden Arbeit in ähnliche Projekte investiert, ohne daß etwas Sinnvolles dabei herausgekommen wäre. Das lag und liegt meist an Mängeln im Management und in der Struktur. KOSH wird hier anders sein. Sobald die „Logical architecture group“ ihre Arbeit abgeschlossen hat, sollten wir eine komplette Beschreibung und einen Plan für KOSH 1 haben. Wir würden am liebsten binnen 12 Monaten ein Produkt fertiggestellt haben, aber KOSH ist nunmal ein einzigartiges Unterfangen. Sie können sich aber in einem Punkt voll und ganz auf uns verlassen: Wir werden die Wahrheit sagen und alle Neuigkeiten so regelmäßig wie möglich auf unserer Website (<http://www.kosh.net>) veröffentlichen. Die „Community“ ist für uns sehr wertvoll und es gab auch bereits Fälle, in denen sich User beteiligt haben und uns gesagt haben, was sie wollen und wie sie uns gerne für die Zukunft planen sehen würden. Das alles ist sehr aufregend.

AMIGA FEVER: Ist es geplant, KOSH auf aktuell verfügbaren Amigas mit 68K oder auch mit PPC laufen zu lassen? Welche CPU wurde gewählt oder handelt es sich bei KOSH um ein CPU-unabhängiges Betriebssystem? Welches Format ist für die ausführbaren Dateien vorgesehen?

FLEECY MOSS: KOSH wird als „virtuelles OS“ geplant. Es wird auf wirklich jedem Rechner lauffähig sein, für den ein „Hardware Services Manager/HAL“ geschrieben werden kann. Wir werden voraussichtlich SDE (Slim Binaries) oder ANDF benutzen, sind aber offen für andere Lösungen.

AMIGA FEVER: Wie ähnlich wird KOSH dem aktuellen AmigaOS sein? Wird es möglich sein, aktuell existente Amiga-Software einfach neu zu kompilieren?

FLEECY MOSS: Nein. KOSH wird angelehnt an eine Philosophie von „Innovation, Eleganz und Stärke“ entwickelt. Das verbindet es mit dem Original-Amiga. Wie auch beim Amiga werden wir versuchen, es für Programmierer einfach und freundlich zu gestalten. Es wäre jedoch denkbar, daß evtl. jemand einen Emulator für KOSH schreiben könnte.

AMIGA FEVER: Wer soll das ganze Projekt finanzieren?

FLEECY MOSS: KOSH ist sehr vorsichtig, was das Finanzielle angeht. Zum einen würden wir sehr viel schneller vorankommen, wenn wir etwas mehr Kapital hätten, aber für gewöhnlich werden solche Investitionen durch den Besitz oder Verkauf an Teilen einer Firma finanziert. Die Idee hinter KOSH ist aber, niemals Teile von KOSH oder KOSH selbst zu verkaufen. Wir haben einige wenige Lösungen, aber zu diesem Zeitpunkt wird KOSH über ein virtuelles Kredit-system unter den Beteiligten organisiert. Wir alle kennen und vertrauen einander, was an sich ein guter Anfang ist, aber sobald sich KOSH auszahlt und profitabel wird, wird die ganze Arbeit, die in KOSH investiert wurde, zurückgezahlt.

AMIGA FEVER: Zum Schluß noch eine Frage, die uns alle interessiert: Warum die Trennung von Amiga Inc.?

FLEECY MOSS: Tja, dazu darf ich Ihnen leider nichts sagen!

AMIGA FEVER: Danke für das Interview und noch viel Glück für die Zukunft!

FLEECY MOSS: Danke. Es wird ein langer und harter Weg werden, aber wenn wir das zusammen eins, zwei Jahre durchstehen, dann werden wir die Anfänge dessen haben, was wir immer wollten: Unsere eigene Plattform.



SpieleFever - News

Newsflash: Gerüchten zufolge sind auch diesen Monat wieder Neuigkeiten zu Amigaspielen an die Öffentlichkeit gedrungen. Einige dieser Spiele stehen sogar kurz vor der Veröffentlichung. Desweiteren wird heftig über die Umsetzung einiger bekannter PC-Titel spekuliert. Welche das sind, lest Ihr jetzt...

von Torsten Müller

The present:

Glaubt man den einzelnen Softwareproduzenten, so waren die Veröffentlichungen von **Wet**, **Eat the Whistle**, **Max Rally** und **OloFight** nur ein kleiner Vorgeschmack. Denn in nicht zu entfernter Zukunft sollte es mit **Napalm**, **Space Station 3000** und **Evils Doom SE** ja wieder neue „Nahrung“ für alle geben, die ein Spielchen zwischendurch nicht ausschlagen können. Beim Thema **Napalm** sind wir auch schon bei der PC-Konvertierung Nummer 1: Clickboom schickt mit **Z** einen weiteren C&C-Clone ins Rennen. Ob **Z** es aber mit der hauseigenen Konkurrenz mit Namen **Napalm** aufnehmen kann, werden wir erst nächstes Frühjahr sehen. Bei Digital Images, den Machern von **Space Station 3000** (AGA/ECS Versionen auf einer CD), einer im Weltraum angesiedelten Wirtschaftssimulation, bei der Ihr mit anderen Völkern Waren austauscht (auch mal illegal), Eure Raumstation gegen feindliche Übergriffe sichert oder gar andere Rassen auskundschaftet, sieht das alles schon etwas klarer aus. Denn die Jungs werden uns nicht nur in die Geheimnisse des Universums einweihen, nein, sie haben mit dem Racing-Game **Wipeout 2097** noch einen echten Knaller für Mai 99 angekündigt. Es wird als PPC-only erscheinen und desweiteren Grafikkarte, CD-Laufwerk und 16 MB Ram benötigen. Vertrieben wird das Ganze dann von Blittersoft, welche soeben auch **Fubar - The Game of War** unter Vertrag genommen haben. Sollten sich dann die Verkaufszahlen als gut herausstellen, wäre auch eine Umsetzung von **Quake 2** möglich... Und dann haben wir ja noch Titan, welche uns mit der Veröffentlichung von **Evils Doom SE** schon etwas auf die Folter spannen. Leider fällt der PPC-Support bei diesem für Januar angekündigten Rol-



lenspiel leider weg. Dafür wird der PPC bei der Umsetzung von Siedler 2 nicht vergessen. Es soll einige nur mit PPC lauffähige Features geben. Sollten sich die **Siedler** sowie der Tomb Raider-Clone „**Claws of the Devil**“ gut verkaufen, stehen weitere Umsetzungen von Blue Byte-Spielen ins Haus. Und selbst mit Eidos Interactive ist man im Gespräch.

...and the future.

Zum einen sei nun **Battle** erwähnt, ein Spiel welches sich sehr stark an Battle Isle orientieren soll. Allerdings wird dies nur das Vorbild, denn gab es bei Battle Isle eine 4 Spieler-Option, Kämpfe bei Nacht oder Regen, oder gar gerenderte Zwischenanimationen? Nein, aber es verlangte auch kein CD-Rom und 16 MB Ram, wie es bei Battle angedacht ist. Wem es dann mal wieder nach einem Geschicklichkeitsspiel dürstet, der sollte schon mal sein Geld für die **Bubble Heroes** aufheben. Diese werden sich dann auch auf CD breitmachen, von Ihren neuen Herrchen allerdings auch einen AGA Rechner mit 5 MB Ram einfordern. Von **Gilbert Goodmate** gibt es nun endlich auch erste Details. Das Spiel, welches wohl erst im Sommer 99



vorliegen wird, soll auf CD erscheinen und in Zusammenarbeit mit einem Disney-Zeichner



entstehen. Dabei soll man über 45 Orte besichtigen und mit über 50 Charakteren ins Gespräch kommen können. Wir sind auf jeden Fall gespannt. Bei APC&TCP wird man etwas wirtschaftlicher und bereitet mit **SeaSide** die Simulation eines Urlaubsortes vor. Das ist vielleicht etwas für all diejenigen unter Euch, welche im Sommer '99 mal „preiswert“ Urlaub machen möchten. Und als letztes sei natürlich auch noch **Lambda** erwähnt, von dem ein paar neue Screenshots erschienen sind. Doch leider sind wir auch bei dieser Spaceopera noch ziemlich weit vom fertigen Spiel entfernt.

Von Patches und anderen Dingen.

Auch wenn es zwischenzeitlich etwas schlecht um die Weiterentwicklung von **Genetic Species** aussah, mittlerweile sucht Marble Eyes Entwickler, welche Ihr Spiel netzwerktauglich machen. Von **Eat the Whistle** ist im Aminet schon das erste Update erschienen, welches sich einiger Bugs annimmt. Ein ganz besonderes Schmankekl steht allen **Foundation**-Spielern ins Haus. Ihr Spiel wird nicht nur kontinuierlich weiterentwickelt, in nächster Zeit soll dort auch noch eine Missions-CD mit einigen Überraschungen erscheinen. Bei Vulcan wird es ja langsam zur Gewohnheit: **Wasted Dreams** liegt mal wieder auf Eis. Hoffentlich zieht Vulcan dies nicht auch bei **Explorer2260** so durch. Mit diesem letzten Wunsch auf den Lippen, begeben sich mich wieder ins Reich der Amiga-Spiele, um die interessantesten News zu erfahren...

RICHTIGSTELLUNG: „**Moonbases**“ kommt nicht, wie in der letzten Ausgabe gemeldet, von Vesalia, sondern natürlich von Verkosoft auf den Markt. Sobald es fertig ist, gibt's einen ausführlichen Test für Euch!



Zug-Chaos im Test: Mad Locs



Aus dem Hause Verkosoftware erreichte uns ein Spiel auf nur einer Disk - viele Animationen oder Digis konnten also nicht dabei sein, doch vielleicht ein Game mit einer um so besseren Spielidee, auf die es bekanntlich ankommt.

von Falk Lücke

Vor einigen Jahren sorgte das Spiel „Locomotion“ für lange Spielnächte, Verkosoftware bringt nun mit „Mad Locs“ einen Remake dieses Knobelklassikers. Wer sich noch an „Locomotion“ erinnert wird sicher auch einige Male dem Nervenzusammenbruch nahe gewesen sein - wenn es (wie beim Klassiker auch) in MadLocs anfangs einfach scheint, die Weichen so zu stellen, daß die farbige Lok in den gleichfarbigen Bahnhof fährt, so ist es doch mit ungeheurem Suchtpotential und einem stetig steigenden Schwierigkeitsgrad ausgestattet. Es gibt grüne, gelbe, blaue und weiße Loks und jeweils dazu passende Bahnhöfe - mindestens einen davon. Verbunden sind die natürlich auch alle, aber um von einem zum anderen zu kommen, müssen manchmal die kompliziertesten Wege gewählt werden, denn



Spielprinzip bewährt - und sonst?

Die Grafik ist recht einfach gehalten, so hätte sie vor 5 oder mehr Jahren aussehen können - ein heutiger Amiga kann mehr. Das Game läuft somit auch auf einem A500. Die Musikstücke im Spiel reichen von recht gut bis katastrophal. Im Spiel selbst fehlt es gegenüber dem Klassiker einfach an Neuerungen, die altbewährten Spiel-Elemente bewahren das Spiel aber vor einem allzu schlechten

Gesamteindruck, genau wie der den Spielspaß wesentlich steigernde 2-Spielermodus -

wie immer bei derartigen Spielen macht es erst zu zweit richtig Spaß. Auch der Editor ist eine feine Sache, einfach und übersichtlich gehalten darf man sich dort eigene Levels zusammenwerkeln.

Das Remake des Klassikers ist gelungen, aber ein echter Reißer ist es nicht geworden, dazu fehlen spektakuläre Verbesserungen. Solch eine wäre beispielsweise Netzwerkfähigkeit, die ja schon dem allseits bekannten Artilleries-Clone Battle-



Schalten und walten über das Strecken-Netz

natürlich ist alles nur eingleisig und manchmal absichtlich „fies“ verlegt. Pro Level-Screen ist eine bestimmte Anzahl Loks zum Ziel zu bringen - in einer vorgegebenen Zeit. Wird es zu voll, kann man auch Streckenabschnitte sperren und/oder die Lokomotiven an Weichen warten lassen. Manche aber müssen innerhalb einer gewissen Zeitspanne am Ziel sein (Schnellzüge), zählen dafür aber gleich doppelt. Stoßen hingegen zwei Loks zusammen bzw. fährt eine auf eine andere wartende auf, muß man gleich zwei mehr zum Ziel bringen.



Die Loks müssen zu ihren Zielbahnhöfen

Duel zu großem Erfolg verhalf.

Fazit: Wer mal wieder Lust auf einen Klassiker hat, der zwar nicht mit bestechender Grafik oder umwerfendem Sound aber doch mit einer Menge Spielspaß zum kleinen Preis aufwarten kann, der sollte hier zuschlagen.

Produktname: Mad Locks
Hersteller: Verkosoftware

Erscheinungszeitpunkt: Ende 1998
Zu haben bei: Verkosoftware GbR, Steinberger Str.816, 21244 Buchholz

ACHTUNG! Nur die Verkosoftware-Version läuft einwandfrei auf jedem Amiga! Es existieren noch andere Versionen als Raupkopien, Finger weg davon!

Tel.:04181/8892

Preis: 25 DM

Alternativen: Locomotion



- Schlichte Grafik
- Musik insgesamt recht durchschnittlich
- Keine großen Verbesserungen gegenüber dem Original-Klassiker

- Süchtigmachendes Spielprinzip
- Viele Levels
- Günstiger Preis





OloFight - die Kämpfe unserer Nachfahren



Ein neuer Spieleproduzent, der sich dem Amiga verschrieben hat: The Real Ologram. Deren erstes Game, OloFight, ist ein Beat'em up. Die Nachfahren der Menschheit sind ungewöhnliche Wesen, die durch Evolution und Mutation durch die Jahrtausende hin entstanden - nur eins tun sie immer noch: Sie bekämpfen sich!

von Malte Mundt

Das gedruckte Handbuch, das man zusammen mit 10 Disks, Olofight-Poster und einigen Aufklebern in der Verpackung findet, erzählt uns die Geschichte: Nachdem die Erde durch eine Sternenkollision hinüber war, hatten die Nachkommen der Menschen auf Kobaia gelebt, doch die 8 Rassen, die wegen der Lebensbedingungen im Laufe der Zeit immer weniger Menschen ähnelten, bekriegten sich weiter,



Viele Spiel-Modi stehen zur Auswahl

bis sich schließlich jede Rasse auf ihren eigenen, künstlich erschaffenen Planeten zurückzog. Doch Feinde sind sie weiter geblieben. Dann taucht in der Geschichte Thitan auf, der Ex-Führer des Planeten Karn. Wo der nun herkommt und was dieser Planet für eine Rolle spielte, wird nicht erwähnt, doch Tatsache ist: Dieser Herrschsüchtige

hat eine geheime lang verschollene Energiequelle auf Kobaia gefunden und will nun im Sonnensystem die Macht an sich reißen, was die 8 Rassen natürlich verhin-

dern wollen. Doch anstatt gemeinsam gegen ihn vorzugehen, bekämpfen sie sich bei jeder Begegnung gegenseitig. Es wird wohl nur der stärkste übrig bleiben, um Thitan gegenüberzutreten...?

Das Intro

Nach der Installation von den Disks auf HD (eine CD-Version war zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses angekündigt, ebenso wie ein Patch für Grafikkarten) kann man sich das Intro anschauen. Hier wird jeder Kämpfer in seiner Welt gezeigt, das ganze ist in Form von schönen gerenderten Animationen realisiert, dazu spielt eine Musik, die ein Flair von der unendlichen Geschichte des Kampfes dieser Völker vermittelt. Leider erfährt man auch nicht mehr über die Vorgeschichte, womit diese insgesamt etwas um das Spiel herumgebastelt wirkt. Aber was soll's, Hauptsache ist schließlich das Game selbst! In das gelangt man übrigens erst nach Eingabe eines Codes aus dem Handbuch - eine Kopierschutzmaßnahme, die bei der leider immer noch stark betriebenen Traderei mit Cracks verständlich ist. Beim ersten Start kann man dann außerdem noch seine Registriernummer eingeben. Diese wird gebraucht, wenn man seine Highscores zum Ologram-Webserver schicken will - denn dort wird eine World's Best-Liste für OloFight geführt! Ein laufender TCP/IP-Stack genügt, um vom Game aus die Scores zu Ologram zu schicken, leider war die Homepage (<http://www.ologram.com>) bis Redaktionsschluß noch nicht geöffnet.

Der Kampf

Nachdem man sich seinen Kämpfer ausgesucht hat, geht's los. Per Zufall

wird man einem anderen aus den verbleibenden

7 gegenübergestellt. Jeder Gegner hat seine eigenen Schläge und

natürlich Special Moves. Dies gilt selbstverständlich auch für den Spieler, denn er kann jeden der 8 Rassenvertreter verkörpern. Zwar stehen logischerweise immer nur die selben Joystickbewegungen zur Verfügung, welche auch ungefähr dasselbe bewirken. Doch jede Figur ist anders: So schlägt Necter gern mit den Flügeln zu und

benutzt diese auch zur Abwehr, der Koloß Orks kann seine messerscharfen Zähne zum Biß ansetzen und der drachenartige Hamala kann mit seinem Schwanz seinem Gegner die Füße unter'm Körper wegziehen.

Besondere Mühe haben sich der Programmierer Fabrizio Stoduto und sein Team bei der Kreation der Special Moves gegeben. Jede Figur hat, wie es sich für ein gutes Kampfspiel gehört, spezielle Fähigkeiten, die entweder durch übernatürliche Kräfte oder technische Implantate verliehen wurden.

So kann Axis, der immer noch einem Menschen am ähnlichsten sieht, einen Energieschild um sich aufbauen, Rauger verwandelt sich in einen grünen Meteoriten, Orks kann Flammen und Energiestöße abgeben oder sich



Wie Menschen sehen sie nicht mehr aus...





hinter einem Laserstrahlenkäfig in Sicherheit bringen und vieles, vieles mehr. Jede Figur hat anfänglich 4 Special Moves, die alle auf eine besondere Art und Weise animiert sind - erstaunlich, denn die Phantasie scheint den Machern des Games dabei nie ausgegangen zu sein. Später gibt's sogar neue Special Moves, bis zu 10 kann man haben, jedoch pro Kampf immer nur 4 ausgewählte (vor dem jeweiligen Kampf den entsprechenden Aktivierungs-Joystickbewegungen zuzuordnen).



... aber sie bekämpfen sich noch immer!

Experience

Bei OloFight wird der Kämpfer durch jeden gewonnenen Kampf reicher an Erfahrung. Das heißt: Langsam steigen die Energiewerte der entsprechenden Figur. Dabei gibt es die Werte Attack (wie stark sind die eigenen Schläge), Defense (wie effektiv ist die Schutzhaltung), Resistance (wie stark schwächen den Spieler die Angriffe des Gegners) und natürlich Energy (Energie-Balken). Auch die Special Moves werden im Laufe der Zeit stärker - auch wichtig, wenn beide gleichzeitig so eine Spezialwaffe einsetzen! Je besser der Kämpfer, desto besser werden die Gegner und auch die Bewertung. Doch davor haben die Programmierer den Schweiß gesetzt. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist nämlich ziemlich hoch, und es dauert schon eine Weile, bis man mal einen Kampf gewinnt. Tip: Im „Survival-Mode“ (mit vorgegebener Energie möglichst viele Gegner besiegen) steigt die Erfahrung schneller, als wenn man z.B. im „Story Mode“ auf „Novice“-Schwierigkeit spielt.

Die Welten

Jeder Kampf findet in der entsprechenden Welt des Gegners statt, die wir ja schon im Intro gesehen haben. Die grafische Umsetzung ist gut gelungen, jede „Arena“ hat ihre eigene Atmosphäre, der Boden scrollt dabei mit Fluchtpunktperspektive (vorne schneller als hinten), im Hintergrund gibt's Animationen wie vorbeifliegende Raumschiffe und rotierende Planeten. Die Musik ist im gesamten Game durchweg gut bis sehr gut und ergänzt das bizarre Flair des Monsterkampfes perfekt. Eine coole Sache ist auch das „FAM“-System - Fighting Adaptive Music. Je nachdem wie der Kampf verläuft, gleicht sich die Musik an. Sieht's nicht so gut aus, wird die Musik langsamer und schwerfälliger, als ob ihr bald der Atem ausgeht, wie dem Spieler selbst. Gewinnt der eigene Kämpfer hingegen mehr und mehr die Überhand, wird die Musik zunehmend flotter und heizt die Atmosphäre an.

Und wie steuert's sich?

Fast das wichtigste an einem Prügel-spiel ist die Steuerung der Spielfigur. Und hier zeigt sich OloFight von seiner besten Seite: Einfach wild am Joystick herumrütteln und auf dem Knopf herumhämmern und schon hat man gewonnen - das gibt's hier nicht. Die verschiedenen Angriff-, Sprung- und Abwehrmöglichkeiten sind im Handbuch eindeutig erläutert. Auch die Aktivierung der Special Moves während des Spiels macht keine Probleme. Die Angriffe lassen sich genau plazieren, die Taktik gut zurechtlegen. Geht die Kraft langsam zur Neige, werden alle Bewegungen langsamer. Dadurch spielt es sich zäher, was tatsächlich recht gut die Situation eines ermüdeten Kämpfers überbringt. Insgesamt läßt sich der Kampf also sehr gut kontrollieren, was jedoch nichts an dem hohen Schwierigkeitsgrad ändert. Die Gegner verhalten sich zwar nicht unfair, reagieren irgendwie schneller oder ähnli-

ches, doch sie haben mehr Energie und mehr (und stärkere) Special Moves zur Verfügung. Bis man da mithalten kann, muß man einige Siege erringen!

Alles in allem...

Das Game bietet neben einem Möglichst-viele-besiegen-innerhalb-vorgegebener-Zeit-Modus übrigens auch noch einen 2-Spieler-Mode. Leider ist dort nach einem Kampf schon alles gelaufen, eine Art Turnier mit Punktwertung ist beispielsweise nicht möglich - schade! Doch ansonsten ist OloFight ein guter Vertreter seines Genres - in jeder Hinsicht, denn Grafik und Sound sind genauso gelungen wie das Spiel ansich. Und: Endlich mal keine Chinesen oder Japaner, Ninjas oder Samurais, die sich die Köpfe einschlagen.

Produktname: OloFight
Hersteller: The Real Ologram
Erscheinungszeitpunkt: Ende 1998
Zu haben bei: eigentlich jedem Händler, z.Bsp. Data House oder Bühler Elektronik
Preis: ca. 60 DM
Alternativen: Street Fighter

OLOFIGHT

MINUS

- recht hoher Schwierigkeitsgrad
- nur ein Kampf im 2-Player-Modus

PLUS

- sehr präzise Steuerung
- jede Spielfigur hat ihre eigenen Schläge und Special Moves
- tolle Hintergrundgrafiken
- feines Intro
- guter Sound, der sich dem Kampfgeschehen anpaßt
- interessante Features (Spieler mit Erfahrungswerten, Highscoretransfer zum Webserver)



Max Rally

Es ist wieder einmal Samstag, und mir gegenüber sitzen meine Konkurrenten. Wir sind ausgestattet mit dem Besten was die Joysticktechnik für den Amiga hergibt. Unsere Aufgabe: der ultimative 4 Spieler-Test von Max Rally...

von Torsten Müller

Über 3 Jahre nach dem Beginn der Ent-

onship, welches sich leider nur allein spielen läßt, stehen Euch insgesamt 25 Strecken zur Verfügung, welche in 4

verschiedene Landschaften sowie dem Challenge aufgeteilt sind. Eure Aufgabe ist nun, jede einzelne dieser Strecken zu gewinnen, wobei die Reihenfolge einfach von Euch festgelegt werden kann. Leider gilt der Menü-Eintrag, wie viele Runden man fahren will, hier offenbar nicht - 12 volle Runden

trichtung scrollender Bildschirm die ganze Sache erschweren würden. Allen, die ernsthaft Interesse haben die Meisterschaft einmal durchzuspielen, empfehle ich dringend, vor allem diesen Teil des Spieles zu üben, da es sonst schonmal zu an der Wand zerschmetterten Joysticks kommen kann!

Viele Spieler

Wem das dann doch zu teuer wird, dem empfehle ich, ein paar Freunde zum Max Rally spielen einzuladen. Hier zeigt das Spiel eine weitere Stärke. Hier können bis zu 4 menschliche Spieler mittels 4 Spieler-Joystick-Adapter (!), Keyboard oder gar Nullmodem-Verbindung gegeneinander antreten. Dabei unterscheidet man zwischen Race und Battle-Modus. Habt Ihr nun also im Optionsmenü Race eingestellt, könnt Ihr nun auf einem zweigeteilten Bildschirm gegeneinander antreten. Habt Ihr jetzt sogar einen 2. Amiga, ein weiteres Exemplar von Max Rally und ein Nullmodemkabel,

wicklung ist es nun endlich geschafft: Fortress präsentiert uns Max Rally. Und so unglaublich es klingt, dabei handelt es sich nach Jahren mal wieder um ein Autorennen im Stile von Super Cars oder Micromachines. Das heißt, Ihr steuert Euren Rennwagen aus göttlicher Position, direkt von oben.

Um es vorwegzunehmen: Max Rally begnügt sich mit sehr geringen Hardwareanforderungen und läuft auf jedem Amiga mit mindestens 1.5 MB Chip-Ram. Das auf 2 Disketten vorliegende Spiel läßt sich auf Platte installieren und macht auch beim Arbeiten mit einem oder zwei Diskettenlaufwerken keine großen Ladepausen.

Viele Spiel-Modi

Nach dem Spielstart empfängt uns ein erstes Menü, in dem wir zwischen einem Championshipmodus, dem Mehrspielermodus, Rennen gegen die Uhr und verschiedenen Optionen auswählen können. Im Champi-

muß man also jedes Mal absolvieren, was recht langweilig werden kann. Zu beachten ist, daß Euch nur 5 Continues bleiben, um die gesamte Meisterschaft zu gewinnen. Und wie sich meiner Meinung nach herausgestellt hat, sind es nicht einmal so sehr die normalen Rennen, die einen hier scheitern lassen, sondern eher der Challenge-Mode. Dieser ist eine der Hauptneuerungen gegenüber anderen Vertretern dieser Spielgattung. Im Challenge-Mode stellt sich die Aufgabe, einen Geschicklichkeitsparcours zu meistern und die darauf befindlichen markierten Felder zu aktivieren. Alles kein Problem, wenn uns nicht metertiefe Abgründe, bewegliche Rampen oder schwere Strecken sowie ein selbständig in Fahr-

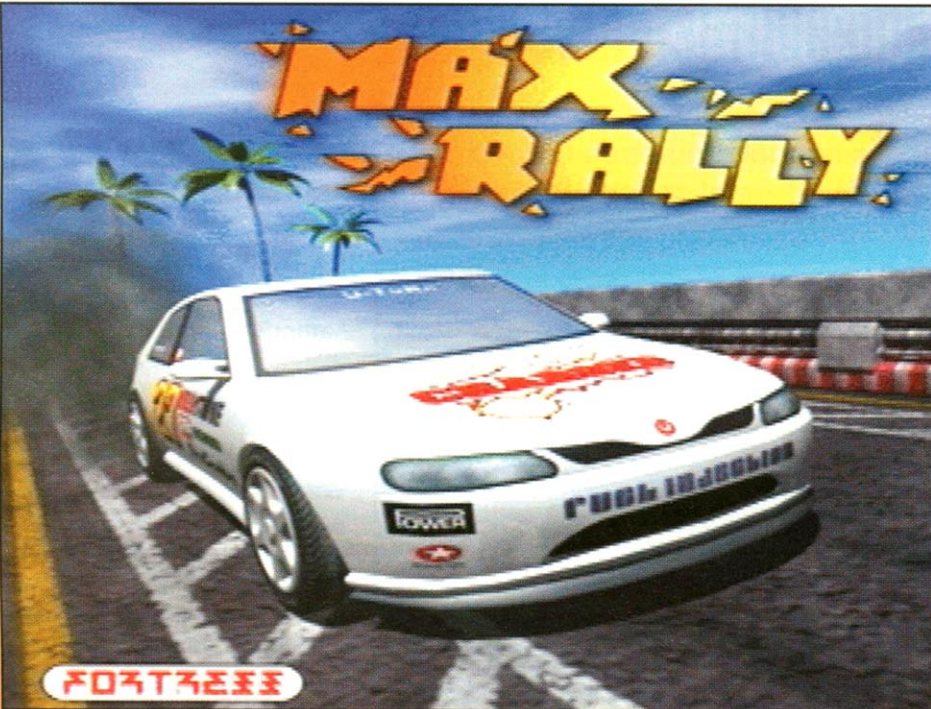
läßt sich dann zu viert per Splitscreen spielen. Ist Eure Wahl auf Battle gefallen, reicht dann wieder ein Amiga. Hier startet Ihr mit max. 4 Mitspielern. Wie es der Name schon verrät ist das Ganze



Der Kampf im 4-Player-Mode ist hart



2-Player-Race im Splitscreen



als „Schlacht“ angelegt. Der Spielbildschirm bewegt sich immer genau mit dem Führenden mit, jeder der nicht mithalten kann, fliegt gnadenlos raus. Pro Sieg erhält man dann einen Punkt, nach 5 Siegen ist der Gewinner letztlich ermittelt. Mit mehreren Spielern kommt bei Max Rally richtig Freude auf. Den letzten Punkt, die Time-Trials, fährt man dann vollkommen allein und nur gegen die Uhr. Allerdings ist dies dann ein gutes Training um die einzelnen Strecken kennenzulernen.

Gesamteindruck

Auch wenn das Spiel teilweise etwas „mager“ wirkt, einen gewissen Spielspaß kann man nicht verleugnen. Die Steuerung der Fahrzeuge klappt perfekt, und man kann wunderbar durch die Kurven driften und sich an tollen Sprüngen von den auf der Strecke verteilten Rampen erfreuen. Auch die Streckengestaltung ist von der grafischen Gestaltung her ansprechend.

Jedoch hatte selbst die schon etwas ergraute Konkurrenz noch etwas mehr für das Auge zu bieten, kleine Animationen oder auch die musikalische Begleitung im Spiel fehlt ganz. Warum man den Soundtrack nur für das Auswahlmenü ermöglicht hat, entzieht sich meinem Verständnis. Und auch das beim Sieg eines Kontrahenten sich bis zur eigenen Zieleinfahrt hinziehende, sicherlich nicht so gewollte Jubel-Sample stört leider den doch relativ guten Gesamteindruck. Ich persönlich fand Max Rally echt toll, vor allem die vielen Möglichkeiten mit mehreren Spielern zu spielen und das sehr gute Handling des Fahrzeuges. Doch sieht man einmal auf die sehr starke Konkurrenz aus

Der Challenge-Mode ist eine echte Neuerung



der Vergangenheit, fällt es teilweise etwas zurück. Was dem Spiel fehlt, sind eben die kleinen Anreize, wie ein Shop zum Tunen des Fahrzeugs, oder ein Mehrspielerchampionship mit Computerteilnahme. Ansonsten habt Ihr meine Kaufempfehlung, und für alle Unschlüssigen gibt es auf der HP von Fortress weitere Infos sowie ein Demo zum Downloaden. Bestellen könnt Ihr das Spiel direkt bei Fortress, wenn Ihr etwas Geduld aufbringt, wird es aber sicher auch über den Amiga-Händler (für die es Sonderkonditionen gibt) Eurer Wahl zu beziehen sein.

Produktname: Max Rally
Hersteller: Fortress
Zu haben bei: Fortress, 63 Thorneycroft Lane, Fallings Park, Wolverhampton, West Midlands, WV10 0NF, England
<http://www.allcomm.co.uk/fortress>
Preis: 21.99 £ - ca. 60DM
Alternativen: Road Kill, Super Skidmarks

MAX RALLY

MINUS

- im Einzelermodus fehlt etwas Abwechslung
- keine musikalische Untermalung
- der 4-Spieler-Modus artet oft in einen 2-Spieler-Modus aus...

PLUS

- sehr gute Steuerung
- für bis zu 4 Spieler
- über Netzwerk auch mit zwei Computern spielbar



Test „Games Attack - Volume 1“

Aus Übersee erreichte uns wieder einmal ein neues Produkt aus dem APC&TCP-Vertrieb, die „Games Attack“ - mal sehen, was sie bieten kann.

von Falk Lüke

Wandert die Schillerscheibe ins Laufwerk, stellt man sofort erfreut fest, daß sie recht gut (über 620 MegaByte) gefüllt ist. Doch was unterscheidet diese von den vielen anderen CD-ROMs, die teilweise mit Magazinen zusammen erscheinen und dann unter 20

DM kosten? Oder von den weit verbreiteten Aminet-CDs, die mit großen Mengen gepackter Daten aufwarten können? Sicherlich nicht die Anleitung - die Guidedatei im Hauptverzeichnis sagt wenig über den Inhalt aus, wenigstens ist die Sharewareversion von CDCat, einem CD-Katalogisierer, mit eingelesestem Games Attack Volume 1-Katalog enthalten. Dokumentationen zu den Programmen auf der CD fehlen meist ebenso wie ein ReadMe, Ausnahmen bestätigen die Regel. Alle nötigen Assigns werden durch Start des passenden Klick-Me-Scripts gesetzt, auch

Games Attack bietet Demo-Versionen von aktuellen und zukünftigen Games. ...

eine Standardpalette ist mit dabei. Wie auf

wohl jeder APC&TCP-CD sind auch die obligatorischen Clubinfos enthalten, zudem kann die CD mit Spielständen zu eigentlich jedem großen Amiga-Spiel aufwarten. Im PD-Verzeichnis liegen Unterverzeichnisse, die der Orientierung dienen, es gibt dort so ziemlich jedes bessere PD-Game der letzten Jahre nur noch auf den Start durch den User wartend.

Das Demo-Verzeichnis wartet mit Demoverversionen vieler älterer, neuerer und zukünftiger kommerzieller Spiele auf, alles in allem gut ausgewählte Versionen.

...und viele schöne PD-Spiele

Auch das Tools-Verzeichnis kann durchaus gefallen, von Cheatsammlungen über HD-Installer bis hin zu Updates und Systemdegradierern findet man alles, was das Spielerherz begehren kann.

Die CD gefällt, doch der Preis dämpft die

Stimmung doch arg - sind 39,95 DM für eine derartige Sammlung nicht bißchen viel, wenn man zudem bedenkt, daß manch andere derartige Sammlung zum halben Preis zu finden ist? Wer meint, daß ihm das oben beschriebene den Preis wert ist, sollte hier zuschlagen, wer einen Zugang zum Aminet oder viele Aminet-CDs hat, wird sicher vieles auf dieser CD wiederfinden.

Produktname: Mad Locks

Hersteller: Verkosoftware

Erscheinungszeitpunkt: Ende 1998

Zu haben bei: APC&TCP Computerclub & Vertrieb, Postfach 59, 83236 Übersee, Tel. 08642-899953, Fax.

08642-895004, <http://www.chiemgau.com/apc&tcp>

Preis: 39,90 DM

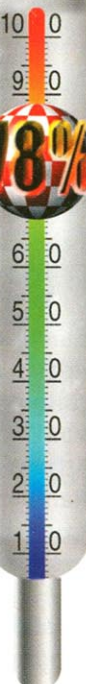
GAMES ATTACK

MINUS

- Preis Geschmackssache
- Mangelhafte Dokumentation

- Schöne Zusammenstellung
- Übersichtlich gehalten
- Datenträger gut genutzt
- Einfache Handhabung

PLUS





Hints & Cheats

Es ist Winter. Die Nächte werden länger, die Tage immer kürzer. Was bietet sich da mehr an als ein kleines Spielchen zwischendurch?

von Torsten Müller

Auch diesmal haben wir wieder einiges an hilfreichen Tips zusammengestellt, um Euch im Bedarfsfalle nicht zu starker Frustration auszusetzen. Und für all diejenigen unter Euch, welche die heimischen Gefilde wegen meterhoher Schneewehen vor der Haustür nicht verlassen können, haben wir als Therapieplan gegen Langeweile den ersten Teil des Longplays von „The Big Red Adventure“ mit im Heft.

Ach, und ehe ich es vergesse, das Cheat-Forum steht bereit um von Euren Fragen und Antworten „bombardiert“ zu werden.

Den Anfang macht dabei eine Frage zu MAG, dem Spiel um geplagte Computer-Zeitungsredakteure, welche uns Sebastian per E-Mail zusandte: Kennt jemand einen Geld-Cheat für das Spiel „MAG“ (ECS)?

Ich persönlich würde ja sagen „Greif einfach zum Hex-Editor“, aber vielleicht haben die Programmierer ja doch noch eine andere Hintertür gelassen? Weiß einer unserer Leser etwas genaues?

Bis zum nächsten Mal

Euer Torsten.

Slamtilt

Auch die Programmierer der wohl besten Flippersim auf dem Amiga haben es sich nicht nehmen lassen, Slamtilt ein paar Cheats zu verpassen. Alles bitte eingeben, bevor Ihr ein Spiel startet.

- „LONGPLAY“ - 5 Bälle
- „SMILE“ - ein lachender Ball !
- „RADIOACTIVE“ - Radioactive Farbmodus
- „STONED“ - Der Ball ist leicht stoned
- „ARCADE ACTION“ - spiele eines der Zwischenspiele
- „WIPEOUT“ - löscht alle Highscores

„LIQUID“ - Message: „YEAH LOOK OUT FOR MORE LIQUID MEGA PRODUCTIONS“

weitere Message-Codes:

- „COW“ / „STEWART“ / „IAIN“ / „BARRY“ / „DANIEL“ / „KOTTEN“ / „KLAUS“
- „WHIPLASH“ / „CHEAT“

UFO-Hexerei

Auch bei Ufo lohnt sich das Mogeln. Startet das Spiel, schaut Euch die Namen der Söldner an und speichert ab. Nun mit dem Hex-Editor die Datei SOLDIER.DAT einladen und zu den Namen der Soldaten gehen, deren Namen Euch bekannt sind.



Nach dem ca. 14. Punkt hinter dem Namen beginnt eine wilde Zahlen- und Zeichenkette. An dieser Stelle geht Ihr in den Hexadezimalteil und ändert alle Werte (14 Zahlen) auf z.B. 64 (im Spiel gleich 100) oder gar den Maximalwert FF. Die ersten 2 Zahlen stehen für die Zeiteinheiten, die nächsten für

Geschwindigkeit, dann Energie, dann Reaktion, Stärke, Schuß und Wurf. Nur den Mut können wir so nicht dopen - was soll's.

Transarctica

Diesen, meiner Meinung nach sehr gelungenen Mix aus Abenteuer und Action solltet Ihr Euch unbedingt mal anschauen. Ihr seid bei diesem Spiel auf der Suche nach der Sonne. Die Erde ist vom ewigen Eis bedeckt. Mittels Eures Zuges versucht Ihr diesen Zustand zu ändern. Doch sehr bald finden sich Gegner, die das verhindern wollen... Um Euch etwas unter die Arme zu greifen, hier folgender Tip.

Im Optionsmenü den Mauszeiger in eine der 4 Monitorecken fahren und dann den linken Mausknopf, CTRL & ALT gleichzeitig drücken. Dabei bewirkt...

- oben links: voll ausgerüsteter Zug
- oben rechts: gleicher Effekt, nur fiesere Gegner
- unten links: Rätsel nahezu alle gelöst
- unten rechts: gewonnen

In diesem Flipper steckt noch mehr...





The Big Red Adventure - LONGPLAY TEIL 1

1997 war es, als ein schon fast vergessenes Adventure den Weg zum Amiga fand. Es waren die Abenteuer von Doug, Donna & Dino, welche dank Powercomputing ihr bisher größtes Abenteuer im sonnigen Rußland verbringen sollten.

von Torsten Müller

Im alten Rußland gab es Kommunismus, Schlangestehen, den Kreml, Lenin, den KGB, Schlangestehen, Karl Marx, den kalten Krieg und Schlangestehen. Doch im neuen Rußland ist alles anders. Jetzt gibt es Kapitalismus, KGB TV, Burger Zar und Trotzki Games... Oh, und natürlich Schlangestehen (einige Dinge ändern sich eben nie)... Doch inmitten dieses Friedens platzt Ihr, drei Kleinkriminelle, welche schon Erfahrungen mit wirren Komplotten im Anno 1993 erschienenen Nippon Safes Inc. gemacht haben. Gemeint sind natürlich Doug Nuts, ein Computerexperte, welcher alles klaut, was nicht niet- und nagelfest ist, Donna Fatale, eine rassistische Schönheit, die verzweifelt versucht, ihre Vergangenheit als Striptease äh Model zu vertuschen, sowie Dino Fagoli, ein etwas vertrottelter (aber liebenswerter) Muskelprotz. Und so kommt es, daß ausgerechnet zu der Zeit, als Doug es auf die russische Zarenkrone abgesehen hat, in Moskaus dunkelsten Ecken ein Plan zur Zurückgewinnung des alten Rußlands ausgeheckt wird. Doch irgendwie hat dort keiner mit unseren drei Helden gerechnet, denn durch einige Zufälle (und vor allem wegen der Storywriter) gelingt es unseren Abenteurern, diese Pläne zu vereiteln. Unserer Redaktion ist es nun gelungen, den Dreien einen Erfahrungsbericht aus dem Kreuz zu leiern und ihn exklusiv abzudrucken. Doch seht selbst:

Doug

Hi, mein Name ist Doug. Und ich versuche gerade, die russi-



sche Zarenkrone an einen SICHERN Platz zu bringen. Natürlich habe ich mich im Museum genau über die Sicherheit informiert und auch ein paar Fotos gemacht. Mal sehen, ob sie was geworden sind. Ich öffne also den

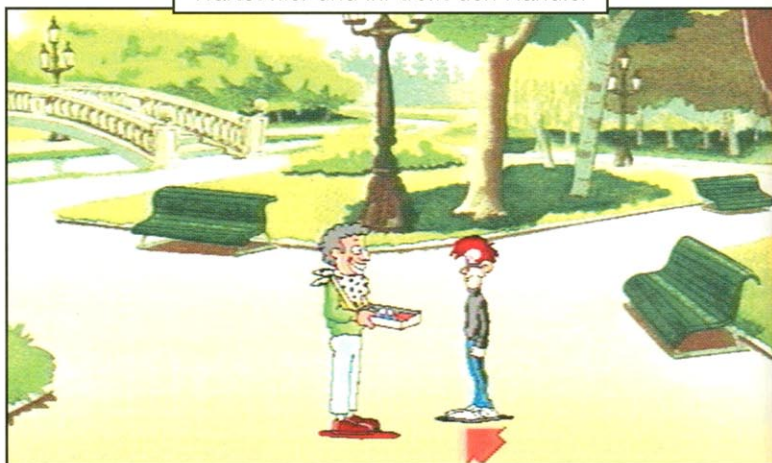
Umschlag und schaue mir die Fotos genau an. Toll, was sich da so alles findet. Doch irgendwie ist mein Verlangen nach visuellen Reizen immer noch nicht gestillt.

Wie heißt schon das alte Sprichwort? Ist dir ganz mau - glotz einfach TV. Gesagt getan, mit der auf dem TV-Gerät liegenden Fernbedienung schalte ich den Fernseher an. Nach der eben gesehenen Show drängt es mich irgendwie nach draußen. Nur nichts vergessen: den Fotoapparat neben dem Fernseher, die TV-Antenne (die bekommt das Hotel nicht wieder, hihi), meinen Computer sowie Maßband und Kassettenrekorder aus dem Koffer. So, jetzt mache ich mich ab nach draußen, die Zierkordel neben der Treppe eingesteckt und dem Portier meinen Schlüssel überreicht, da das Hotel vor faszinierender Langeweile nur so trieft. Aber der Schachcomputer ist gut....

Vor dem Hotel bleibt mir dann doch fast die Spucke weg. Den Typ da, im Zeitungsstand, den

kenn' ich doch! Aber egal, das ist eine andere Geschichte. Jetzt kaufe ich mir erstmal eine neue Ausgabe der Prawda (vorher anschauen), vielleicht kann ich ja bei der Quiz-show mitmachen. So sprech'

Wartet hier und ihr trefft den Händler



ich also diesen japanischen Zeitungsmakler ein paar mal an, bis er endlich verstanden hat was ich will... In der Prawda finde ich den Teilnahmechein zur Quizshow, garniert mit 3 wunderschön blöden Fragen. Mhh, wieviele R's hat eine Dose Dostojewski Kaviar? Woher soll ich denn das wissen? Aber vielleicht finde ich die Antwort im großen Kaufhaus der Stadt, im „Gym“. Ahh, was ist das? Eine riesige Menschen Schlange steht hier an, um ins Gym zu kommen. Pah, dazu habe ich keine Lust. Aber einer der freundlichen Herren an der Spitze kann mir sicher was mitbringen. Ich werd' mal fragen. Natürlich sind die Russen freundliche Gastgeber, und der Mann verspricht mir an Kaviar zu denken. Allerdings nur, wenn ich ihm eine Rolle Toilettenpapier besorge. Nichts leichter als das.... Nach etwas herumirren in Richtung Burger-Zar verschlägt es mich in den Gorki-Park. Dort laufe ich nach hinten links und warte einen



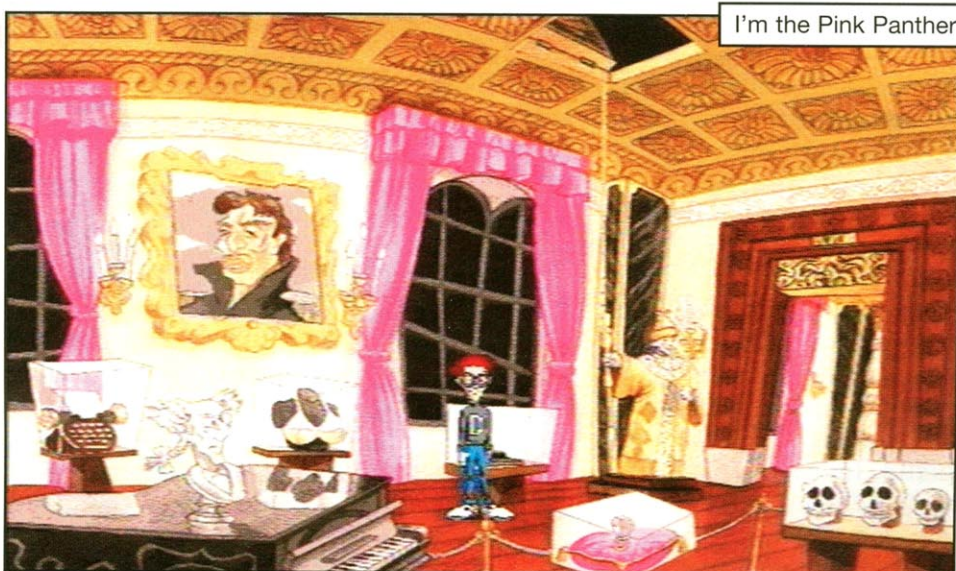
Augenblick. Kurze Zeit darauf erscheint ein Händler. Der Händler bietet mir einiges an, doch ich brauche Toilettenpapier... und er will 100 Rubeldollar dafür! Auf dem Weg nach draußen treffe ich einen kleinen, Gameboy spielenden Jungen. Huh, der Gameboy ist Technik auf kleinsten Raum, und der Laptop (nicht mal ein Mac) wird mir sowieso langsam zu schwer. Also geb' ich dem Kleinen meinen PC und bekomme dafür den Gameboy. Um an Geld zu kommen, gehe ich erstmal in Richtung KGB Studios. Und wirklich, im benachbarten Bahnhof finde ich einen Geldautomaten. Schnell schaue ich mir den Gameboy an, entnehme das Modul, programmiere es um und schiebe es in den Automaten. Geld ist Macht. So, jetzt aber nichts wie weg hier und zurück in den Gorki-Park. Dort ist es mir nun ein leichtes dem Händler Toilettenpapier abzukaufen. Auch meinen Kaviar hab ich mir jetzt verdient. Doch auf dem Weg zum Gym überkommt mich ein derart großer Durst und Hunger, daß ich erstmal einen Zwischenstop bei Burger Zar einlege. Hier kaufe ich eine Wodkacola und einen Gigantoburger „Großer Bär“. Doch essen oder trinken kann ich jetzt noch nicht, da mein geschulter Blick auf das rote Cabrio rechts von mir fällt. Als ich mir dieses genauer anschau, finde ich sogar eine Kleinbildkamera. Diese nehme ich natürlich sofort mit. Nun auf zum Kaufhaus und dem Mann sein Toilettenpapier gegeben. Wie das Leben so spielt erlebe ich dann beim durchzählen der R's auf der Kaviardose eine kleine Überraschung. Das passiert mir nicht nochmal!

Nun zur nächsten Aufgabe, wobei ich den kleinen Japaner auf dem Roten Platz mit einbeziehen muß. Leider stellt sich beim ersten Gespräch heraus, daß er doch nicht ganz der Fachmann ist, wie es zuerst schien. Aber egal, ich übergebe ihm meine Kamera, und er versucht mich und Marx auf ein Bild zu bringen. Oh dieser Trottel.

Nachdem mehrere Versuche von mir und der Statue ein Bild zu machen mißglückt sind, platzt mir fast der Kragen. Wutentbrannt zerlege ich die im Cabrio gefundene Kamera - und siehe da, ein leerer Film. Eine Chance geb' ich diesem Touri noch! Ich lege den leeren Film in meine Kamera, gebe dem Japaner noch einige Anweisungen, und lasse es ihn nochmal versuchen....

Das sofort entwickelte Bild gibt mir einen Eindruck über die wahre Größe von Marx, mein Maßband

einen Besuch abzustatten. Und der gute Mann leiht mir auch bereitwillig seinen Stift. Als erstes schreibe ich mit diesem die Lösungen auf den Teilnahmechein (Stift + Teilnahmechein). Jetzt nur noch die Briefmarke auf den Brief, richtig beschriftet, den Teilnahmechein rein und ab damit zum Briefkasten vorm KGB-Gebäude. Nachdem das erledigt ist, gehe ich wieder zurück zum Hotel. Meine Güte, sind die hier schnell. Nachdem ich nämlich meinen Portier nach Post frage, rückt dieser auch



über die der Coladose. Zufrieden mit mir selbst bleibt mir nun nur noch Aufgabe 3. Auf zur Waage vorm Hotel und mein Gewicht ermittelt. Nun verrate ich euch einen kleinen Trick, wie man zu etwas Geld kommt: einfach mit einer TV-Antenne auf eine Waage einschlagen. Funktioniert immer und mehrmals. Endlich wieder mit Geld bestückt schiebe ich mir den Gigantoburger rein, und überprüfe mein Gewicht erneut... Nachdem ich meinen Schock erstmal verdaut habe gehe ich rüber zum Kiosk. Da ich hier keine „Amiga Fever“ finde, stille ich erstmal mein Verlangen nach Gratisbeilagen und kaufe mir das Capital sowie die Enzyklopädie der Oper. Im Capital finde ich eine Briefmarke, im Opernheft eine MC. Nun, ich denke es wird langsam mal wieder Zeit, meinem Freud dem Portier

schon mit einem Brief an mich raus. Und darin befindet sich (ihr glaubt es kaum) eine Einladung zum KGB-TV. Mit dieser marschiere ich dann flugs in die Studios. Zwar werde ich aus der Empfangsdame nicht ganz klug, nehme aber den vor ihr liegenden Zettel mit. Als ich ihr meinen Teilnahmechein vorlege, darf ich endlich in die geheiligten Studiohallen, und nehme auch schon an der Show teil. Wie war das nochmal mit den Antworten? Rosaroter Panther, Robin Hood und die diebische Elster. Und der Rest erledigt sich von selbst... Oder denkt immer an 40. Seht ihr, geschafft. Ich bin doch nicht irgendwer. Doch als Gewinn hätte ich mir mehr erträumt, und so nehme ich mir auch noch die Studiobeleuchtung mit. Oh nein, jetzt spielt auch noch meine Verdauung verrückt,



Longplay

also suche ich mir den Studioausgang (neben der großen Puppe) und mach mich auf den Weg zur im Hotel befindlichen Toilette...

Uaah...der Ballon fliegt...aber wohin? Ja klar, ich hab eine Mission, und die wartet im Museum.

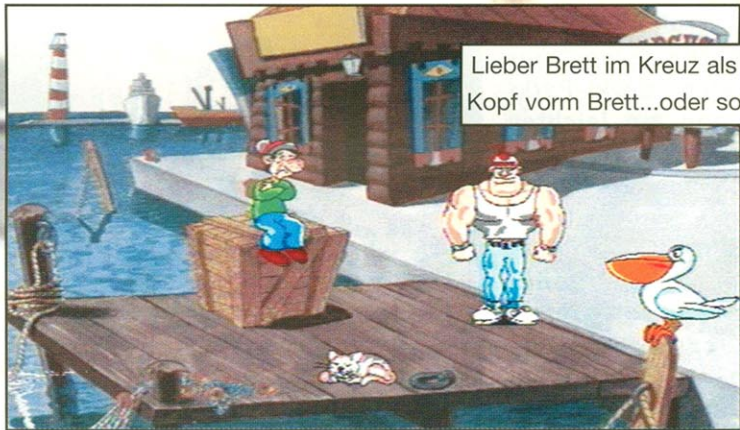
Mittels der im Hotel gestohlenen Kordel lasse ich mich ins Museum hinab. Oh, welche Reichtümer. Was ist zum Beispiel das? Made in Taiwan, ach so. So ein Mist, alle Vitrinen sind verschlossen. Aber was ist, wenn ich mittels meines Kassettenrekorders und der Opernkassette hier mal für etwas Stimmung Sorge? Was für ein Ton. Doch den ZX81 und den Ring laß ich mir nicht entgehen. Als ich daraufhin den Kronensaal betrete, fühle ich mich richtig gut. Dieser Raub wird in die Analen der Kriminalgeschichte eingehen. Ich weiß auch schon wie: Mit dem geklauten Strahler schaffe ich eine Lichtquelle, indem ich ihn auf die Sensoren benutze und dann anschalte. Mit dem Diamantenring schneide ich das Glas auf. Juhu, geschafft. Doch auf einmal kommt dieser blöde... Nun, seht selbst.

Irgendwie hab ich mal wieder Pech gehabt, und ganz Moskau ist hinter mir her. Doch noch gebe ich nicht auf. Bei meinen Spaziergängen durch Moskau treffe ich doch ausgerechnet bei Burger Zar zwei alte Bekannte. Nach einer Unterhaltung mit ihnen ist mir nun endlich auch der Weg aus Moskau klar. Nur wie komme ich an die Paßwörter von Trotzki Games? Ach stimmt, ich bin ja ein Technikgenie. Und so baue ich mir im Hotel aus Fernbedienung und Kassettenrekorder sowas wie 'nen Akustikkoppler, und der ZX81 ist ja (nach Amiga, C64, KC85....) der Computer schlechthin. Den ganzen Terminal schließe ich nun an das Telefon an, benutze die Einwahlkennung vom Zettel aus den KGB-Stu-

dios mit dem Telefon, und bin im Netzwerk! Die erhaltenen Daten bringe ich nun zu meinen (mehr oder minder) lieben Bekannten und bekomme meinen Paß. Jetzt ist es mir endlich möglich, die Stadt zu verlassen. Ich will die Welt sehen. Vielleicht mit dem Orient Express. Erster Halt: Moskau Hauptbahnhof...

Dino

Hallo. Ich bin Dino. Und ich bin traurig. Mein Schiff ist weg, und jetzt sitz' ich hier so rum. Doch ich geb' nicht auf!



Irgendwie komm ich hier weg. Erstmal nehm' ich das Seil am Ende des Steges mit. Gut für Muskeltraining. Mein nächster Weg führt mich in Richtung Zirkus. Übrigens, ich laufe gern - bin halt ein Walkaholic oder wie das heißt. Im dem Zirkus gegenüberliegenden Laden finde ich sogar meine Lieblingsbohnen. Ich nehme also eine Dose, zeige sie dem Ladenbesitzer und bezahle (ich bin ja kein Dieb). Die nun kommenden Unterhaltungen mit Schaustellern fallen für diese nur weniger gut aus. Zuerst besuche ich den Fakir, dann ist der Zirkusdirektor dran. Doch bevor ich den anrede, erstmal meine wohlverdienten Bohnen. Mhh lecker. Was, 100 Rubeldollar gibt es beim Zirkus zu gewinnen? Da mach ich doch mit... Nachdem



ich mir mein Geld so locker verdient habe, schau ich mir jetzt auch mal Zeldas Show an. Nach dieser Wahrheitsshow läßt mich Zelda allein, und der Wagen gehört so gut wie mir. Was sitzt denn da - ein Papagei. Mal fragen, was er will. Im Wagen nehme ich natürlich alles an mich was ich kriegen kann, und dabei fällt mir auch das Pendel gleich neben den Papageien auf. So was blödes, ausgerechnet beim Kopfschmerztrunk für meinen armen Freund den Säufer ist nichts mehr da. Um das Problem zu lösen, gehe ich nun in die Schifferkneipe, und nehme auch noch den auf dem Tisch stehenden Humpen an mich. Der Wirt ist echt freundlich und

füllt ihn mir mit Wasser auf. Im Laden kaufe ich die Kopfschmerztabletten, verühre das ganze und schon ist der Kopfschmerztrunk für m e i n e n Freund fertig. Gut das es

ihm nach der Einnahme der Medizin besser geht, aber die Kiste, auf der er sitzt, will er mir noch nicht geben. Dort drin sind aber die Sonnenblumenkerne vom Papagei. Warum ist denn nur alles immer so schwer. Jetzt will der Säufer auch noch ein Faß voll Rum.

Mittlerweile weiß ich ja, wo sich der Laden befindet. Dort kauf' ich, im nun fast leeren Laden, den Rum sowie das Fleisch und die Chips. Zurück bei Mr. Saufrkopf ist dieser jetzt auch anstandslos bereit mit der Kiste rauszurücken. Cool ey, langsam bin ich richtig in Fahrt. In Zeldas Wagen wartet ja immer noch der Papagei, und sein Herrchen hab ich auch schon gefunden. So gebe ich jetzt also dem alten Federvieh seine Körner, und im Nu ist er bereit seine Liebste zu verlassen. In der Bar, gleich hinter der Tür, sitzt der alte Seemann, und ist nach der Rückkehr seines Vogels ganz gesprächig. Endlich einer



Das Pendel hängt genau vor Dinos Nase

nach Venedig fährt. Fein, besser als erwartet. Doch ohne Platzreservierung gibt es kein Mitkommen. Beim durchstöbern des Gepäckraums fallen mir nicht nur die tollen Pakete, sondern auch der Gorilla auf. Huhu, guchi, guchi. Ein paar kleine Späße macht er ja mit, aber als ich ihm das Poster vors Gesicht halte, rastet er völlig aus und wirft mit Bananen um sich. Sehr gut, ich hab sowieso Hunger. Jetzt mache ich mich ran den Leibwächter aus dem Verkehr zu ziehen. Erst rede ich seine Chefin ein paar mal an, und schon schäumt er vor Wut. Ha, den veräppel' ich maßlos. Ich esse meine Banane, werfe die Schale vor seine Füße und rede seine Chefin erneut an. Das bringt das Faß zum überlaufen, und er will hinter mir her. ... Das ist ein Mißgeschick. Nachdem Frl. Molotowa nun keinen Bodyguard mehr hat, springe ich natürlich :-) hilfsbereit in die Bresche. Ihr bleibt ja keine andere Wahl.

Amiga Hard & Software

Über 1000 verschiedene Spiele lieferbar!
Viele Rollenspiele, Adventures und Klassiker!
Gebrauchte Hardware aller Art! Auch CD32 Ware!
Auch grosse Bestände an C64/128 Hard& Software!
An- und Verkauf von gebrauchter Hard/Software!
Alle aktuellen Spiele/Programme lieferbar!
Auszug aus dem aktuellen Angebot:

Titel je 5,-: Street Hockey, Crash Dummies, 5th Gear, ISS, Tengen's Arcade Hits, Exolon, Steel, Spritz, Dr.T's Midi Software, Battle Ships, Aunt Arctic Adventure, Quartz, Wicked, Madcat, Cyberblast, Flight Path 737E, Hughes Soccer, Master Blazer ...
Titel je 10,-: Aquaventure, Marvin AGA, Robokid, Mean Arenas, Fatman, Oops Up, King's Table, Bush Buck, Stratagem, Hydra, Bloodnet AGA, Steel Empire, Phalanx, Island of lost Hope, Sabre Team, Wiz 'n Liz, Fusion, Super Space Invaders, European Football Champ, Zyconix, E-Motion, Thunderstrike, Vital Light, Carrier Command, Insects in Space, Loopz, Voodoo Nightmare, Rick Dangerous 1 + 2, Tomato Game ...
Titel je 20,-: Indy 4, Defender of the Crown, Zeewolf 1 o. 2, 3D Construction Kit, Stellar 7, Wing Commander, Cedric (Disk/CD), Atomino, Oldtimer CD, Magi (ECS/AGA/CD32), Team Yankee, Fightin' Spirit (ECS/AGA/CD), Xtreme Racing, Jet Pilot, Campaign, PGA Golf, ran Trainer, Lion King AGA, Primal Rage AGA, Lemmings 2, Road Rash, Rules of Engagement 1 o. 2 ...
Titel je 39,-: Theme Park, UFO, Street Racer, Hanse, BMH, Anstoss, Reeder, Grand Prix, Worms DC, Pinball Prelude CD ...

Fordern Sie die kostenlose Infodisk an!

GRAF Hard&Software
Ringstr.2 - 56462 Höhn-Schönberg
Tel./Fax 02661/40338
Internet: www.graf-hard-soff.de

Währenddessen geht in der Moskauer Oper eine glanzvolle Vorstellung zu Ende. Donna Fatale ist die gefeierte Hauptdarstellerin. Ein reicher Gönner fordert sie auf, ihm nach Venedig zu folgen. Sie willigt ein, und so landet auch sie, als dritte und letzte, im sagenumwobenen Orient-Express... Wie's dann mit Doug, Dino und Donna weitergeht, lest Ihr in der nächsten Ausgabe der Amiga Fever!

der mir sagen kann, wie ich zu meinem Schiff komme. Allerdings sind 60 Meilen kein Pappenstiel. Mal überlegen. Heut fallen mir die Ideen ja wie Schuppen aus den Haaren! Ich glaub ich mach 'ne Schlittenfahrt. Gleich hinter den Wagen des Fakirs beginnt das Elchtestland. Ich nehme mir die 2 Schwerter des Fakirs und die Sonnenblumenkernkiste. Daraus bastle ich einen Schlitten. Doch will ich mich da vorne ranspannen?

...Nee, aber vielleicht hilft mir ja der Hund aus der Bar. Es ist Zeit für ein Schwätzchen mit dem Wirt. Doch vorher lese ich mir noch die Weinkarte durch. Goldtraube klingt da besonders gut. Den bestell ich dann auch, aber merkwürdigerweise hat der Wirt diesen nicht im Schankraum. Das ist meine Gelegenheit. Ich schnappe mir jetzt das Steuerrad von der Wand und den Sägefisch über der Tür. Mit diesem im Handgepäck gehe ich wieder in Richtung Winterlandschaft, folge dem Flußlauf und finde einen See. Mit dem Schwertfisch säge ich ein Loch ins Eis. Hier steht auch ein

Denkmal eines „Helden der Gegend“, von dem ich mir den Besen leihe. Mit dem Besen und Zeldas Pendel bastle ich mir jetzt eine schöne Angel. Das erinnert mich irgendwie an meine Kindheit. Huch, was ist das, einer beißt! Zurück bei der Katze auf dem Steg locke ich diese mit dem Fisch, und schon hat sie verloren. Mit der Katze im Arm stolziere ich froh in die Bar, um sie dann auf den Hund loszulassen, um diesen im Durcheinander einzufangen. Das Problem mit der Übernahme des Hundes nimmt

mir der Wirt ab, und „Lucky“ und ich sind von nun an gute Kumpel. Als ich nun mit Lucky am Zirkus vorbei gehe, lesen meine Augen etwas wirklich großartiges: der Zirkus sucht einen Gewichtheber. Da mach ich doch mit. Da Zelda uns in diesem Moment mitteilt, eines ihrer Wagenräder wäre defekt, übergebe ich ihr das eigentlich für Schiffe gedachte Steuerrad. Doch kurz darauf fangen unsere Probleme erst richtig an...

Ganz alleingelassen laufe ich nun in Richtung Wald (da spielt die Musik), sammele Pilze und nehme vor den Wölfen Reißaus. Übrigens, kombiniert doch mal das Fleisch mit den Pilzen, und gebt dies den Wölfen... Wenn ich dann den tollen Wespen meinen leckeren Lolli in die Mitte halte, rennen wir in Richtung Wolfshöhle. Und da ich das ganze drei mal fabriziere, stehen wir nun auch schon davor.

Jetzt hab ich aber genug von den Wespen, und so schmeiße ich meinen Lutscher in die Wolfshöhle. Haha, ihr solltet die um die Wette laufen sehen. Die Höhle ist nun frei, doch ich weiß nicht so recht, soll ich sie wirklich betreten? Da die Programmierer das so wollten, bleibt mir wohl keine andere Wahl, und schließlich lande ich in Zerograd. Da ich im Venedig Rußlands nichts interessantes finde, schnappe ich mir das Politikerposter und betrete den Bahnhof. Dort schau ich mich, mittlerweile zum Profi gereift, etwas um. Vom Bahnhofsvorsteher erfahre ich, daß der Zug



PhaseOne

Jeden Tag kommen Dutzende neuer Files ins Aminet, der größten Sammlung von Amiga-Software im Internet. Eines dieser Files fällt mit der Beschreibung „PhaseOne - Winner of Abduction '98, best demo ever“ ins Auge. Die Aufmerksamkeit des Betrachters ist geweckt und verführt zum Download...

von Dennis Pauler

Am Anfang war der Vektor

Nach dem Entpacken und einem kurzen Check der System-Ressourcen kann es auch schon losgehen. Zwei gepixelte Frauen stehen zur Begrüßung bereit, während ein paar texturierte Vektorobjekte schon mal in das eigentliche Demo einführen und eine flotte und atmosphärische Musik beginnt. Vektorios geht es weiter mit einigen Gitternetz-Figuren (man fühlt sich unwillkürlich an das gute alte Spiel „Elite“

Schriftzug und schon wird man wieder der Obhut einer gepixelten Frau anvertraut (Claudia, bist du's?).

Weiter geht's mit einem zumindest den Amiga-Musikern sehr vertrauten Bild (einer perspektivisch verzerrten Protracker-Oberfläche) in dessen Vordergrund ein Fraktal munter vor sich hin dreht, bevor die

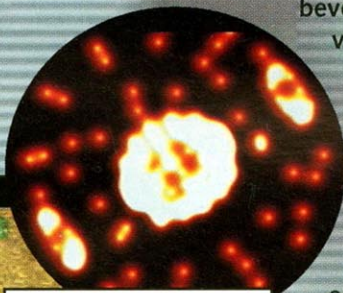
vor-

läufige Endstation mit dem Innenleben eines Doughnut erreicht ist (wußtet Ihr, daß Doughnuts eine Vorliebe für Assembler-Code haben? :-). Ein Kronkork mit abperlenden Was-

sertropfen schließt den ersten Teil des Demos.

Willkommen in der 4. Dimension, Weltraumreisender!

Mit Beginn des zweiten Demoteils wird es erstmal ein wenig kompliziert: Am besten einfach das Gehirn in den Übermensch-Modus schalten und versuchen, die zweidimensionale Projektion einer vierdimensionalen Kugel zu verstehen. Wer wie ich zu den 99,9 % derjenigen gehört, denen das auf Anhieb nicht so recht gelingen will,



Die zweidimensionale Projektion einer vierdimensionalen Kugel



Auch eine 3d-Welt darf nicht fehlen

in der C64-Version erinnert), die sich jedoch bald als recht beeindruckende Wisch- und Schmiereffekte entpuppen. Nach einem lightgesourceten Schriftzug und einer gepixelten Asiatin findet man sich in einem texturierten, sich drehenden Tunnel wieder.

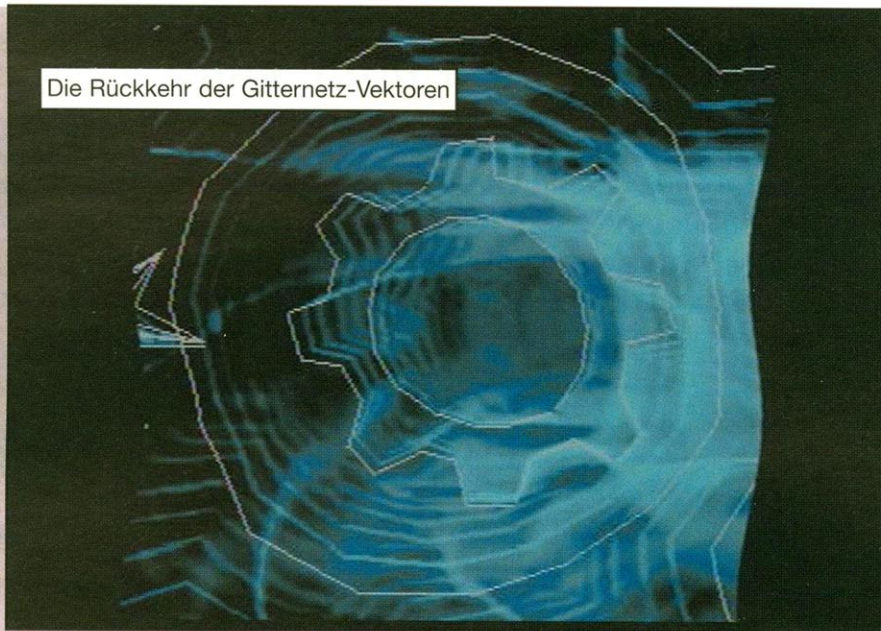
Eine weitere gepixelte Grafik, diesmal von einer Armbanduhr (es handelt sich dabei allerdings nicht um den von Petro signierten „Amiga-Chronographen“), folgt und zeigt wie die anderen Bilder auch eindrucksvoll die künstlerischen Fähigkeiten des Grafikers. Ein kurzer Zwischenstopp bei einem weiteren lightgesourceten





der kann natürlich auch einfach den Effekt als glühende, verschmelzende Glutbälle genießen...

Zur Erholung geht es erstmal gemächlich mit einem rotierenden, sich verändernden Plasma weiter (ein nettes Beispiel für selbst-modifizierenden Code), bevor ein Logo den Namen der Gruppe in Erinnerung ruft (falls ich das vergessen haben sollte zu sagen, PhaseOne ist von der Gruppe „Capsule“ :-).



Die Rückkehr der Gitternetz-Vektoren

nicht das Potential zu einem Top10-Hit, paßt sich aber recht gut an das Geschehen auf dem Bildschirm an und unterstützt die Effekte in ihrer Wirkung.

Fazit: Kein Klassiker, aber ein durchaus ansehenswertes Demo, das sich wohlthuend von den heute leider stark verbreiteten Techo-Bass-Ruck-



Sand im Getriebe?

Nach einem rotierenden Zoom (die Coder scheinen einen Faible für Rotationen zu haben) findet man sich schließlich in einer Art Sandkiste wieder - auf jeden Fall fängt bald Sand an vom Himmel zu rieseln. Zwar etwas grobpixelig aber sehr realistisch kann man beobachten, wie sich allmählich kleine Hügel bilden, an denen der Sand herunterrutscht.



Scene-Grüße einmal anders

Während man um die Rakete herumrotiert, kann man auf ihrem Gehäuse die Namen anderer Szene-Gruppen lesen.

Es folgen ein tiefer Blick in die Augen und ein paar miteinander verschmelzende Feuerbälle. Dann ist nur noch eine Gesichtskontrolle von zwei recht unfreundlich aus-



abhebt, die oft schon vorbei sind, ohne daß man richtig gemerkt hat, daß sie angefangen haben.

Demo: PhaseOne

Group: Capsule

Released: Herbst 1998 (Abduction '98)

Bezugsquelle: Aminet

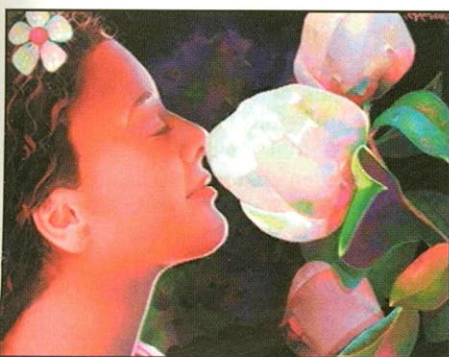
(demo/aga/phaseone.lha)

Testkonfiguration: A1200, Blizzard-PPC 603e+ (240 MHz, 68040 25 MHz), 16 MB Fast Ram

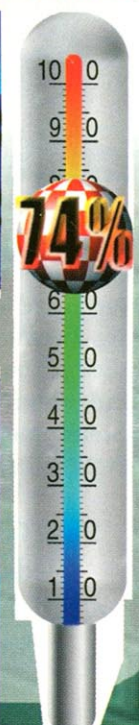
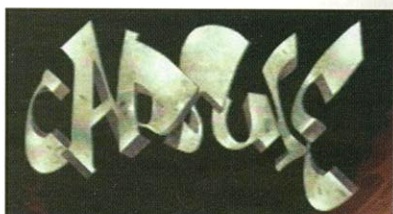
henden Herrschaften zu ertragen und schon hat man es bis zum Abspann geschafft.

Schlußendlich

Alles in allem ist PhaseOne ein recht gutes Demo, auch wenn es nicht an die Klasse solcher Meisterwerke wie „The Gate“ oder „Rise“ herankommt. Die Bezeichnung „best demo ever“ halte ich für etwas überzogen, wenn man sich „PhaseOne“ allerdings nicht mit diesem hohen Anspruch anschaut, bleibt ein abwechslungsreiches Demo übrig, das nicht durch viele neue Effekte auffällt, sondern bekannte und zum Teil klassische Effekte leicht modernisiert präsentiert und durch seine vielen sehr guten gepixelten Grafiken zeigt, daß es noch Grafiker gibt, die noch nicht dem Render-Wahn verfallen sind. Die Musik hat zwar



Ein weiteres handgemaltes Logo später (diesmal mit dem Namen des Demos) wird man in eine texturierte 3d-Welt entführt, wo man sehr bald auf eine Raketenabschlußbasis trifft.





Mike's Leserbrief-Ecke

**Hallo Leute! Hier bin ich wieder, Euer Mike Rohsoft N-Kater.
Für alle, die's noch nicht wissen: Ich bin der Amiga Fever Redaktionskater
und mir wurde die ehrenvolle Aufgabe anvertraut,
mich um Eure Briefe zu kümmern. Hatte ich vor dem Start hauptsächlich
Amiga- Mäuse im Sinn, bin ich mittlerweile im Redaktionsalltag
selbst mit dem Amiga recht vertraut.**

Und seit Erscheinen der Erstausgabe der Amiga Fever wurde ich mit Briefen förmlich überflutet! Zum Glück (der Schreiber) war es hauptsächlich Lob, Lob und nochmals Lob. Es gab aber auch kritische und traurige Briefe. Doch diese sind die Ausnahme, was jetzt nicht heißt, daß Ihr mich mit depressiven Geschichten zutexten

sollt, sondern, wann immer Ihr einen Verbesserungsvorschlag zum Heft habt, Euch auch mit diesem an mich wendet. Nur unsachliche Kritik und Dummheit à la Odie bestrafe ich mit effektiven Krallen-Operationen an unterschiedlichsten Körperstellen. Ich interessiere mich natürlich auch immer für witzige oder bemerkenswerte Geschichten,

die Ihr so in der Amiga-Welt erlebt. Ich bekomme gerne Post, diese kommt hier zwischen 10 und 11 Uhr vormittags an, also kann ich gleich zum Frühstück schonmal reinschnuppern. Und damit der Brief-Strom nicht abreißt, hier die Adresse, an die Ihr die Briefe richten müßt:

PROTOVISION Verlags-KG
Redaktion Amiga Fever
z. Hd. Mike Rohsoft N-Kater
Steinberger Str. 34
31737 Rinteln
E-Mail:
leserbriefe@amigafever.com

Ich kann natürlich nicht garantieren, daß Euer Brief abgedruckt wird. Mit Schleimerei braucht Ihr es bei mir allerdings gar nicht erst zu versuchen. Oder? Naja, man weiß ja nie. Gehen wir mit dem ersten Brief nun also gleich in die vollen:



Hallo Herr N-Kater!

Einen netten Namen haben Sie da. Stammt der etwa von einem relativ bekannten Lexikon-Programm? Nun ja, lassen wir das...

Mein Glückwunsch gilt vielmehr Ihnen und dem restlichen Team der Amiga Fever für die äußerst gelungene Erstausgabe meines derzeitigen Lieblingsmagazins in Sachen Amiga. Welch eine tolle Mischung aus Amiga-Nostalgie, Anspielungen und super Neuigkeiten! Und das alles komplett in Farbe! Wie ist es nur möglich, ein so preiswertes Magazin für so einen günstigen Preis zu machen? Irgendwie erinnert mich der Stil, der Inhalt und noch so einiges mehr an die CU Amiga. Wenn möglich, soll die Amiga Fever so bleiben oder noch besser werden. Wie wäre es zum Beispiel mit einer Ausgabe mit CD, die wie bei der CU Amiga eine tolle Voll-(oder Spezial-)version von kommerzieller Software enthalten könnte? Diese Ausgabe könnte natürlich wie die CU Amiga auch recht teuer sein. Ich glaube, das genügt für heute. Vielleicht habe ich ja auch über die nächste Ausgabe eine Meinung, die ich Ihnen, Herr N-Kater, dann mitteilen werde.

Horst Schumann



Hallo Herr Schumann!

Ja, mit meinem Spitznamen haben Sie Recht! Er stammt tatsächlich von „Microsoft Encarta“ ab, und wegen des ersten Teils dieses Namens bin ich auch nicht glücklich damit! Aber was soll man machen. Erstmal danke für

das Lob! Der günstige Einführungspreis der Erstausgabe, das war ja abzusehen, war nicht zu halten, doch dank der tollen Resonanz brauchten wir nicht mehr zu erhöhen als auf den derzeitigen Preis. Was auch gesagt werden muß: Neben dem ganzen Aufwand bei der Erstellung des Heftes und den Druckkosten gibt es ja noch die Vertriebskosten, und die Handelsspannen der Groß- und Einzelhändler tun ihr übriges dazu, das der Preis knapp kalkuliert werden muß. Drum freut die Macher auch jedes Abo, und keine Sorge: Die Amiga Fever wird garantiert niemals zu einem DOSen-Blatt!

Mit der CD sind wir am Ball, mindestens halbjährlich wollen wir sowas bringen. Zu jeder Ausgabe ist so eine Sache, schließlich wollen wir keine CD mit einer alten Vollversion, frei erhältlicher Software und ein paar Musiken & Bildern für 20 DM herausgeben. Schließlich gibt es die Aminet-CDs, die dazu noch recht günstig sind. Ok, nun aber zum nächsten Brief, er kommt von Lars Philipsen:



Hallo Amiga Fever-Team!

Als ich damals den Abo-Bogen auf Eurer Web-Seite ausgefüllt habe, habe ich so ein wenig das Gefühl gehabt, die „Katze im Sack“ zu kaufen. Jedoch mußte ich heute (zu meiner allgemeinen Freude!) feststellen, daß diese Katze ein sehr schönes Exemplar ihrer Art ist. Damit will ich eigentlich sagen, daß Ihr mit Eurer Publikation nahezu alle meine Erwartungen übertroffen habt, und Ihr somit - zumindest meiner Meinung nach - die beste deutsche Amiga-Zeitschrift herausbringt. Das Layout ist einfach super, die Artikel sind sehr informativ, der Umfang geht auch in Ordnung, der Preis ist auch voll ok, die Bewertungen sind sehr objektiv (wie auch die allgemeine Berichterstattung). Und was mir mit am besten gefällt, ist die Tatsache, daß alle Seiten farbig sind. Das gibt der Zeitschrift noch einmal einen professionellen Touch! Außerdem gefällt mir noch sehr gut, daß Eure Redak-



teure sehr nett zu sein scheinen, wie ich in Gesprächen auf der Computer'98 festgestellt habe!

Also, macht weiter so!! Ich werde euch treu bleiben!!

Mit freundlichen Grüßen
Lars Philipsen
Member of APC&TCP



Oh, das tut gut. Ja, in einen Sack stecken laß ich mich bestimmt nicht, und daß ich eine Schönheit bin, war mir ja schon immer bewußt... äh.. Publikation? Ach so, Du meinstest nicht nur mich, sondern das ganze Heft. Auch gut. Toll, daß Dir unser Magazin so gut gefällt. Schade, daß ich nicht auf der Computer'98 war, ein paar Streicheleinheiten hätte ich mir schon gerne abgeholt, schließlich wurde auf dieser Messe die „Katze aus dem Sack gelassen“, hehe. Aber diese weiten Reisen sind einfach nichts für mich. Der Punkt mit der Objektivität war übrigens von Anfang an sehr wichtig hier in der Redaktion. Durch ständige Überbewertung von Produkten weiß der arme Amiga-User ja gar nicht mehr, was er kaufen soll - alles scheint toll zu sein, und wenn er's dann kauft, wird's vielleicht ein Reifall, womit man dem Ausstieg wieder einen Schritt näher ist. Wo wir gerade beim Thema Bewertungen sind, Andreas Osswald bringt in seinem Brief unter anderem darüber noch Kritik zum Ausdruck:



Hallo,

wäre wirklich nicht schlecht, wenn Ihr noch ein wenig mehr auf Programmierung eingehen würdet. Das ist derzeit wirklich relativ gefragt, zumal man, wenn man beispielsweise C lernen will, noch immer auf die Amiga-Magazine von 1991 zurückgreifen muß.

Desweiteren sollte das Magazin im Allgemeinen meiner Meinung nach kritischer sein. Es geht nicht, daß grauenhafte Spiele wie „Samba World Cup“, das nun schon zum dritten Mal mit einigen geringfügigen Änderungen, aufgemöbelt mit Sprachausgabe, erscheint. Ich habe das Spiel mal vor einiger Zeit gesehen, die physikalischen Gesetze, das Ballverhalten etc., machen das Spiel einfach unspielbar, sowas hat höchstens 40% verdient. Ebenso dieses AmiPC LinkUp-Tool, das laut dem Text offensichtlich unbrauchbar zu sein scheint, erhält in der Bewertung noch 54%.

Gruß
Andreas Osswald



Programmierung, ja... (mir schießen Nullen und Einsen durch den Kopf), das ist ein Thema, daß wir in jedem Fall stärker berücksichtigen werden. Ich hoffe, Dir hat der Artikel über PPC-Programmierung in der vorigen Ausgabe gemundet. In der Redax qualmen zur Zeit die Köpfe, nachgedacht wird über C, C++, Assembler-68k und Assembler-PPC. Das ganze soll dann noch verständlich aufgebaut und gut strukturiert sein. Vielleicht ist es in der nächsten Ausgabe ja schon so weit! Nun zu Deiner Kritik an unserer Bewertung (ich wetze meine Krallen und...): Du hast also Samba World Cup mal „gesehen“. Hm, unser guter Falk hat das Ding intensiv getestet, und er kann sich da wohl ein besseres Bild machen. Ich persönlich bin zwar kein Fußballfan, hinter Fußballrennen Katzen nicht her, höchstens Hunde. Trotzdem, was ich so gesehen habe, schien es durchaus gut spielbar zu sein, und letztendlich stand ja auch im Test, man solle die Demoversion antesten, bevor man das Ding kauft. Daß dieses Spiel schon zum dritten Mal erscheint, ist richtig, aber was würdest Du denn machen, wenn Du ein Programm immer weiter verbesserst? Andere nennen sowas Upgrade von Windows 95 nach 98 und verlangen ein Heidegeld dafür. AMI-PC-Linkup ist nicht unbrauchbar, es wird in der Redaktion täglich eingesetzt, ich bleibe regelmäßig in der Kabelage hängen. Nur die Installation ist nicht ganz ohne, und der Preis für ein Kabel mit Aminet-Soft dazu gefiel uns auch nicht sonderlich. Ansonsten ist es eine gute Alternative zur Ethernet-Verbindung, deshalb ist die Wertung vollkommen OK! So, nun aber genug dazu und weiter zum nächsten Schrieb, der von Gregor Wenkelewsky hier eintrudelte:



Hallo Redaktion, Hallo Mike,

ich hoffe, Du hast gerade genug Zeit und bist noch satt von der letzten Maus, um meinen Brief zu lesen. :-)
Heute habe ich Eure erste Ausgabe bekommen und durchgelesen. Ich bin echt positiv überrascht, Euer Heft gefällt mir jetzt schon besser als das andere mit der großen Kaugummiblaste in der Ecke, das ich bisher regelmäßig gelesen habe! Vor allem macht es den Eindruck, daß Ihr in der Technik wirklich kompetent seid. Davon war ich bei anderen nicht immer überzeugt... Auch Layout und Struktur sind super, sehr hübsch sind die Icons am Seitenrand bei Produkttests sind hilfreich. Nur leider fehlt die genaue Erklärung dazu! Trotzdem ein Vorschlag zum Layout: Kennt ihr noch „Happy Com-

puter“? Dieses Magazin hatte einen Spielerteil, der immer deutlich durch ein andersfarbiges Layout vom übrigen Heft abgegrenzt wurde. Genau das ist mein Vorschlag, denn dadurch würde „Ernstes“ von „Unterhaltung“ sinnvoll und übersichtlich getrennt.

Für die Zukunft wünsche ich mir außer stets aktuellsten News und Infos vor allem viele, viele Praxisberichte und Vergleichstests. Auch eine CD als Beilage wäre nett, wie inzwischen bei fast allen Windows-Magazinen... die Produktion kostet doch auch weniger als 'ne Mark pro CD, oder sehe ich das falsch? Bei allen Tests dürft ihr aber eines bitte nicht vergessen: Wenn z.B. ein Scanner-Paket mit SCSI-Scanner und Software für 350 DM angeboten wird und nicht mal ein Controller dabei ist, weiß ich nicht, wo beim Preis der Realitätsbezug geblieben ist, denn für PCs gibt's Komplettpakete mit Interface-Karte für 250 DM. Deshalb wäre es für die Leser vor allem interessant zu wissen, ob es möglich ist, sich die Hardware selbst billiger zusammenzustellen.

So, das wär's dann erstmal, ich freue mich auf das nächste Amiga Fever!

Bis dann,

Gregor Wenkelewsky



Yo, hallo Gregor. Der Vorschlag mit dem Spielerei ist super, darüber hatten wir auch schon intensiv sinniert, und es

wird über kurz oder lang wohl so realisiert werden!

Zur CD siehe oben, und sei vorsichtig mit den Produktionskosten, da kommt es nämlich stark auf die Auflage an. Das Beilegen/kleben der CD zum Heft kostet dann auch noch mal, abgesehen von den höheren Portokosten, da die Deutsche Pest AG hier etwas mehr zulant als bei reinen Druckerzeugnissen.

Das mit dem Preisvergleich PC-/Amiga-Markt kannst Du vergessen. Beim PC wird ein Produkt 10-tausend oder 100-tausendfach verkauft. Die Entwicklungskosten und sonstige feste Kosten verteilen sich da auf VIEL mehr Einzelstücke, weshalb es selbst bei null Gewinn für die Macher nicht möglich wäre, mit den PC-Preisen mitzuhalten. Trotzdem, und da gebe ich Dir Recht, muß man vor überbewerteten Produkten zurückschrecken. Doch wenn gute Qualität für Deinen Amiga geboten wird, dann ist ein höherer Preis allemal gerechtfertigt. Zum Thema Hardware äußert sich auch Chris, Chris... äh, ja, einfach nur Chris. Er schreibt:



Leserbriefe



Hallo!

Eine neue Amiga Zeitschrift rauszubringen bedeutet, daß irgendwo da draußen echte Fans sind, die den Amiga noch lange nicht abgeschlossen haben.

Ich möchte mich zu einem brisanten Thema äußern und zwar zur der Amiga-Hardware. Heutzutage ist es fast schon Pflicht, einem hochgerüsteten Compu zu besitzen, doch bei der Amiga-Gemeinde ist das leider anders. Ich kann mir nicht erklären warum heute noch die 500/600 Modelle unterstützt werden und warum viele Amiga-Besitzer nicht über den 030/50 MHz hinauskommen wollen.

Ich finde, daß die „kleinen“ Amigas bei den Softwarefirmen nicht mehr berücksichtigt werden sollten, denn diese Rechner behindern die Softwareentwicklung, die dem Stand der Highend-Maschinen entsprechen sollte.

Ich besitze einem PC und eine Amiga. Beim PC hat man die kleinen Compus einfach verdrängt und man konzentriert sich nur auf das, was neu ist. Diese Vorgehensweise ist für den Amiga von großer Bedeutung, denn die Ansprüche, die an die Software gestellt werden, sind nur mit Power-Amigas zu realisieren.

Die Prozessoren sind da, überhaupt, die Hardware, die wirklich was leistet ist vorhanden, doch die wird heute noch nicht ganz genutzt. Warum?

Motorola kündigte schon vor Monaten an, daß sie im Stande sind, 75 MHz getaktete 68060 Prozessoren herzustellen. Doch wer bietet sie an? Warum macht Amiga Inc. nichts, um den Classic Amiga zu unterstützen?

Was macht GETAWAY??

Man könnte noch viel darüber schreiben aber lange Rede kurzer Sinn, die Hardwareanforderungen sollten steigen, denn nur so wird der Amiga wieder einem größeren Markt für sich gewinnen. Denn nur dadurch werden die Progs und vor allem die Spiele konkurrenzfähig.

Mit freundlichen Grüßen

Chris



Also, für die alten Amigas wie A500/600 kommen doch nun wirklich so gut wie keine neuen Titel heraus, und die Hardware-Anforderungen für Games steigen doch schon, man denke nur an Wipeout. Das Problem sind nur die ewigen Zögerer, die kein Geld investieren wollen, um mal eine Grafikkarte oder schnellere Turbokarte zu holen. „Lohnt sich das?“ wird da gefragt, und da bleibt man dann doch bei seinem AGA-Amiga mit 030'er

und wundert sich, warum die Software nicht besser wird. Die Amiga-Urahen haben damit nix zu tun, sie existieren als eigene Welt nebenher - ob die 500-User alle „gezwungen“ werden können, zu einem aktuellen Amiga umzusteigen, statt zu einem PC, ist ziemlich fraglich, denn gerade die erwarten schon etwas mehr, wenn man von 1 MB auf 32 MB umsteigt und von 68000 auf 68060 - da zahlt man doch nicht gerade wenig. Stimmt, beim PC nimmt keiner mehr Rücksicht auf die alten Kisten, aber die waren (und sind?) ja auch wirklich Schrott. Warum die schnellen 68060 keine Verwendung finden, ist auch mir schleierhaft, wahrscheinlich ist's ne Preisfrage. Der PPC wird immer als Nachfolger der 68k's bezeichnet, dabei ist er nicht kompatibel dazu. Gateway jedenfalls hat das Ziel, einen neuen Amiga für die breite Masse zu bringen, keinen aufgemöbelten Classic Amiga - vermutlich fürchtet man, daß er sich gegenüber dem PC nicht durchsetzen kann. Man will halt wieder die Nummer 1 sein. Nun weiter, zum nächsten Brief!



Hallo Amiga Fever,

Erstmal ein großes Lob an Euch! Ich halte gerade eure erste Ausgabe in den Händen und bin zufrieden. Vor allem den Emulator-Test kann ich voll nachvollziehen, mir ging es mit dem UAE genauso. Ich besitze einen A1200 mit 060-Karte und LEIDER einen PC mit Windows, den ich zum Arbeiten brauche. Wenn mich der

PC anstreßt, schalte ich den Kasten aus und setze mich entspannt vor meinen Amiga. Hier spiele ich entweder Klassiker oder brenne CD's (Das ist nämlich auf einem PC ganz schön Sch...!)

Ich hoffe ihr macht weiter so. Mit freundlichen Grüßen

Matey



Hallo Matey, danke für die fortgesetzte Lob-Überschüttung. Wie es aussieht, liegen wir mit unserem Konzept genau richtig, der Erfolg gibt uns recht, und deshalb werden wir auch so weitermachen - jedoch trotzdem versuchen, uns weiter zu verbessern! Denn auf Lorbeeren ausruhen, das ist nix für uns. Wo Du so gerne CD's brennst, da wirst Du Dich sicher über unseren großen CD-Brennsoft-Vergleich in dieser Fever freuen. Tja, es gibt eben vieles, was mit dem Amiga besser geht... jetzt aber weiter, denn bei den vielen Briefen habe ich die Qual der Wahl, wessen Schriftstück ich hier als nächstes abdrucke. Dazu paßt der Brief von Mario Qualmann:



Hallo, Kater Mikesch!

Also, daß nun schon das Haustier zwangsverpflichtet wird, grenzt schon an maximale Ausbeutung! Du hast mein volles Mitgefühl! Anderswo werden die Leserbriefonkel in dunkle Keller gesperrt und fristen bei Wasser und Brot und ein paar mageren Briefchen ihr kärgliches Dasein. Ich hoffe, Dir bleibt dieses Schicksal erspart! :-)

Erst mal herzlichen Glückwunsch zur Erstausgabe der Amiga Fever! Auf dem doch schon sehr ausgedünnten Amiga-Markt ein kleines Licht der Hoffnung! Möge es hell erstrahlen und den Amiga in eine leuchtende... Ok, Schluß jetzt, das ersparen wir uns beide.

Ein Wort (oder ein paar mehr) zur P-P-P-Playstation! Ein Maschinchen, das ich neben meinem (68040-) A1200 ebenfalls besitze, um auch mal ein paar gute aktuelle Games zocken zu können, die ihren Weg mangels Rechenpower niemals auf den Amiga finden werden, also die PSX hat meiner Meinung nach den Amiga-Spielmarkt übernommen. Hätte Commodore damals konsequent weiterentwickelt (hätte, hätte...), wäre sie wohl nicht so stark geworden.

Allerdings vermisste ich doch sehr die (auch auf der PSX dünn gesäten) Adventureregimes „alter Schule“. Ich war z.B. sehr enttäuscht von Myst, nicht über die Umsetzung, aber über das dröge Spiel. Um vieles besser wäre bestimmt eine Umsetzung von Monkey Island 3 gewesen!

Soviel fürs erste, ich freue mich schon auf die nächsten Ausgaben der A-Fever!

Tschüß!

Mario Qualmann



Mmh, Mikesch, das klingt schön... Hey, mit dem Leserbriefonkel im Keller bei Wasser und Brot meinst Du doch

bestimmt Paul Plodder, oder? Der Kollege hat ja eine merkwürdige Karriere hinter sich und hat dazu einen Ruhm erlangt, um den ich ihn, ich gebe es ehrlich zu, etwas beneide.

Das mit der P-P-P-Playstation ist echt so 'ne Sache, denn es gibt tatsächlich viele Amiganer, die so ein Ding haben. Das führt dazu, daß wenn mal ein richtig gutes Game für den Amiga erscheint, viele Leute es nicht kaufen, da sie ja ähnliches oder besseres auf der PSX haben. Die Folge: Weniger Amiga-Games, weniger Aufwand in der Entwicklung! Die Folge: Mehr Leute wandern zur Playstation! Die Folge: Weniger Amiga-Games... Naja, muß ich noch weiter machen? Es dürfte wohl klar sein,



weshalb ich dieses graue Ding nicht mag. Myst, vielerorts bejubelt, ist auch nicht so mein Fall. Wie die Grafiken entstanden sind, ist mir relativ schnuppe, pffiffige Ideen und Spielwitz, das ist gefragt. Kommen wir nun zu einem Schreiben der traurigeren Art...:



Sehr geehrte Damen und Herren,

Ich bin Amiga-Händler und kenne die „Fever“ seit der Computer'98. Erst gestern habe ich zwei andere Amiga-Zeitschriften gekündigt, sind doch diese teilweise schon Ladenhüter. Euer Heft hab ich auch ausgelegt, doch die Reaktionen waren teilweise echt happig: „Schön farbig, aber kommt die auch mit CD?“, „Ohne Software - zu teuer!“ oder „Steht doch sowieso überall das selbe drin!“. Wir, als reines Amigageschäft (wir verkaufen weder PC noch Nintendo oder sonstiges), sind natürlich über so etwas bestürzt.

Auf der Messe mußten wir mit ansehen, wie Leute aus dem Amiga User Club Bautzen e.V. (sprich ca 45% unserer Stammkundschaft) dort zu Dumpingpreisen Restposten gekauft hat. Wir hatten diesen Laden eröffnet, weil wir an etwas glaubten. Leider wurden wir (um es mal im Gassenjargon zu benennen) nur von den großen Amiga-Firmen verarscht, denen es nur um Profite geht, um dann nach Absahne auf Dosen-Fabrikation umzusteigen. Ein Kunde kann so etwas (zwar unter starken Schmerzen) vielleicht noch verkraften. Wir nicht! Bei uns geht es um die Existenz. Hinzu kommen diese wunderschönen Ankündigungen von neuen Rechnern, Software und Turbokarten, die nicht gehalten werden.

Leider geht es nun nicht mehr anders: Wir müssen schließen, wir machen dicht. Das Weihnachtsgeschäft (Was ist das?) ist in die Hose gegangen, unser Optimismus ist erschüttert. Gestern war dann auch noch so ein cooler PC-Typ hier im Laden und hat uns regelrecht ausgelacht - ja, es ist kaum zu glauben, er war mal einer unserer Amiga-Stammkunden!!

Somit verbleiben wir mit dem Wunsch für Euch, einen größeren Erfolg zu haben, als wir ihn hatten.

Mit freundlichem Gruß

Carsten Schmidt, ehemals Amigashop Bautzen



Der saß. Tja, so sieht Amiga-Realität eben auch aus. Da gibt es Firmen, die die Treue einiger Fans zum Amiga nur noch ausnutzen, dann gibt es aber auch

Amiga-User, die zuerst an sich, erst dann an das „Wohl der Gemeinde“ (das hört sich an) denken. Und dazwischen gibt es - auf beiden Seiten - Leute, die an den Amiga glauben und sich für ihn einsetzen.

Was den Preis der Amiga Fever (ohne Software) angeht, so wird hier schon sehr hart an der Grenze gerechnet. Leider wird da draußen oft nicht berücksichtigt, daß z.B. PC-Hefte eine ungleich höhere Auflage haben, womit die Kosten für ein Einzelheft dann drastisch sinken. Bei diesen Heften wird nicht nur mehr verkauft, sondern trotz des etwas geringeren Preises auch noch deutlich mehr verdient. Wenn dann Leute wie im Brief von Carsten beschrieben reagieren, kann man wirklich traurig den Kopf schütteln und in Depressionen verfallen.

Und wenn ein Amiga-Laden oder eine Amiga-Firma schließt, gibt es doch tatsächlich Leute, die ärgerlich werden und sagen: „Die lassen uns im Stich!“ - wer hier wohl wen?

Danke jedenfalls für die Erfolgswünsche für die Amiga Fever - zumindest hier sieht es ja sehr gut aus, obwohl es natürlich immer Leute gibt, die keine solide Zeitschrift brauchen, da sie ja auch „alles“ im Internet lesen können. Falsche Gerüchte, nach drei Tagen ungültige News und Onlinekosten zwischen 50 und 500 DM - da ist man doch wunschlos glücklich. Ein Amiga-Heft ist sowieso viel zu teuer, da kauf ich mir doch lieber für 10 DM ein Amiga-Poster, sowas ist auch viel aufwendiger in Erstellung und Produktion, dafür zahlt man gerne.

Nun aber zum letzten Brief für heute, er flatterte von Tobias Helfst in die Hallen der Redaktion:



Hallo, Amiga-Fever!

Kompliment zu Ihrem gelungenen Start! Die Amiga-Welt ist wieder einmal um ein weiteres Element bereichert

worden. Vielleicht wird man in 10 Jahren einmal sagen: „Ja, genau das war der Moment, wo es dem Amiga wieder begann besser zu gehen“. Inhaltlich wie vom Layout scheinen Sie ja Komponenten verschiedener

(teilweise nicht mehr existenter) Zeitungen zu kombinieren. Sehr gut ist es, daß sie Hermann den User wieder reaktiviert haben. Nicht so gut finde ich aber den Inhalt Ihres Comics. Der Hinweis auf den Atari ist doch heutzutage zum Glück nur noch rein akademischer Natur, oder nicht? Wo der eigentliche Feind heutzutage sitzt, wissen wir doch alle. Allerdings kann die Erinnerung an vergangene Erfolge auch aufbauend sein :)

Positiv ist auch anzumerken, daß die Screenshots der Workbench, die Sie abbilden, auch so sind, daß man sie PC-Usern zeigen kann, ohne eine ganze Vorlesung von Erklärungen darüber abzugeben, warum die WB nur 4 Farben, keine Patterns und häßliche Icons hat. Das Auge ißt schließlich auch mit, und insbesondere Wintel-User lassen sich von Äußerlichkeiten sehr oft und leicht beeinflussen. Bitte konzentriert euch aber nicht nur auf die

Darstellung der MagicWB; es gibt auch noch andere Möglichkeiten (NewIcons, Iconographics).

Nichts desto Trotz eine sehr gut gelungene Zeitung!

MfG

Tobias Helfst



Ja, lobet und preiset! Oh, das war jetzt vielleicht etwas zu hoch gegriffen. Aber ja, das ist es nämlich, wie sagte

ein weiser Japaner einst: „Lieber eine Kerze anzünden, als über die Finsternis klagen“. Wir dachten uns dazu: „Ein Feuerwerk statt einer Kerze, das würde es doch auch tun, oder?“ - und so entstand die Amiga Fever.

Den Hermann hast Du bloß nicht verstanden. Es soll ja tatsächlich Atarianer geben, die jetzt zum Amiga wechseln, da ihr System nun wirklich langsam am Ende ist. Wir verhandelt derzeit mit Herrn Bihlmeier, seinen Hermann zu einer Regelmäßigkeit in der Amiga Fever werden zu lassen, da er (Hermann) großen Anklang bei der ja stetig wachsenden Amiga Fever-Leserschaft gefunden hat.

Hehe, das mit den Screenshots ist gut. Tja, dieses Heft wird eben von Amiga-Usern gemacht, und kaum ein echter Amiga-User hat sein OS3.1 nicht irgendwie aufgehübscht. NewIcons & Co. kann ich Dir aber nicht versprechen, es sei denn, einer unserer Redakteure benutzt es, weil es ihm gefällt - dann wird es logischerweise auch auf den Screenshots zu seinen Berichten zu sehen sein. Tja, und damit sind wir am Ende angelangt. Nicht daß hier nicht noch Briefe lägen, aber meine Tatzen sind müde und Hunger hab ich auch. Trotzdem kann ich nicht verleugnen, daß es Spaß gemacht hat, Eure Briefe zu bekommen, zu lesen und teils zu beantworten. Macht's gut bis zum nächsten Mal!

Miau, Euer

Mike Rohsoft N-Kater



Amiga-Stützpunkte





1 AM Computer-Team TEL.: 0203/510995
Gartenstraße 54 FAX: 0203/512380
47167 Duisburg-Neumühl www.amiga-team.de

2 AmiPoint TEL.: 0203/476890
Kampstraße 71 FAX: 0203/477782
47166 Duisburg info@amipoint.de
www.amipoint.de

3 AmiQuipment TEL.: 07245/6907
Hauptstraße 81 FAX: 07245/6907
76448 Durmersheim amiquipment@t-online.de

4 Black & White TEL.: 0421/6160712
Burckhard Schmidt FAX: 0421/6160712
Halmerweg 31
28237 Bremen

Bestell-Annahme:

Montag - Freitag 18.00 bis 20.00 Uhr, sowie
Samstags 10.00 bis 13.00 und 14.00 bis 16.00

5 Computer Shop Ulbrich TEL.: 030/4451170
Paul-Robeson-Straße 18 FAX: 030/44650726
10439 Berlin

6 Darkow Datentechnik TEL.: 0173/2902783
Olakenweg 16
59457 Werl darkow.datentechnik@t-online.de

7 DreiEinHalb Computer TEL.: 0531/13624
Wendenstraße 45 FAX: 0531/45224
38100 Braunschweig www.dreieinhalb.de

8 Eternity Hard & Software TEL.: 02234/272300
Rosmarstrasse 37 FAX: 02234/271472
50226 Frechen Mailbox /27 18 15
eternity.amiga-software.com

9 Grothe's Gameshop TEL.: 0345/5801800
Leipziger Chaussee 147 FAX: 0345/5801801
06112 Halle-Bruckdorf

10 JAM! Computer and more TEL.: 0351/3102511
Wehlener Straße 9 FAX: 0351/3102511
01279 Dresden

11 Osamatic System GmbH TEL.: 03583/57320
Schillerstraße 68 FAX: 03583/573223
02763 Zittau

12 Pernat Hard & Software TEL.: 07072/8510
(Laden & Versand) FAX: 07072/8511
Schillerstraße 24
72810 Gomaringen pernat@t-online.de
http://home.t-online.de/home/pernat/homepage.html
Ihr Amiga-Händler im Süden Deutschlands!

13 Point Design Soft & Sales TEL.: 0043-316684809
Jürgen Strober FAX: 0043-316684839
Muchargasse 35/1/4 www.pointdesign.com
A-8010 Graz - Österreich office@pointdesign.com
Alles rund um den Amiga, Versand, Ladenlokal
Aktuelle Amiga-Produkte auf 100m² zum Anfassen
Mo.-Fr. 10:00-19:00, Sa. 10:00-14:00
http://www.pointdesign.com, office@pointdesign.com

IRGENDWO DA DRAUSSEN SIND NOCH VIEL MEHR KLEINE LÄDEN...

Wir wollen sie nicht nur selbst kennenlernen, sondern sie auch anderen näher bringen. Deshalb haben wir diese Liste eingerichtet. Im Gegensatz zu anderen, ähnlichen Listen unterstreicht der günstige Preis die gute Absicht: 50DM im Monat kostet der einfache Eintrag.
Auch Clubs sind willkommen.

Wer keinen Laden hat, aber einen kennt, den kaum einer kennt, der sollte ihn darauf aufmerksam machen, dass es diese Listen gibt. Am besten ihr mailt, schreibt oder faxt uns die Telefonnummer (zur Not reicht auch der Name) durch!

PROTOVISION-Verlag
Niersstr.1

40547 Düsseldorf

Fax: 05751/15 0 18

email: kontakt@amigafever.com

oder direkt per Telefon: Jakob Voos, 0211/5571666

PROGRAMMIERER UND GRAFIKER GESUCHT!

Es werden momentan von verschiedenen Firmen für völlig unterschiedliche Projekte Programmierer und Amiga-Grafiker gesucht. Wir vermitteln sie gerne weiter, es gibt viele Nebenjobs aber auch einige Festanstellungen zu vergeben. Wenn Sie also ein etwas erfahrenerer Programmierer oder Grafiker sind, melden sie sich bei oben genannter Adresse!



Vorschau

Und in der nächsten Amiga Fever gibt's für Euch...



CD's frisch gebrannt - unser großer Vergleich zeigt, wie's am besten geht! Verpassen Sie keinesfalls unseren großen Schwerpunkt zum Thema „CD's brennen mit dem Amiga“!

Der Festplatte Dampf gemacht: Nie wieder validieren, höhere Geschwindigkeit, gesteigerte Zuverlässigkeit - all das verspricht das



„Professional File System 2“ von Great



Effects Development. Wir zeigen, ob das Programm all diese Versprechen halten und das original „FastFileSystem“, das im OS 3.1 standardmäßig enthalten ist, ersetzen kann.

Amiga-Scene inside:

Großer Report von „DER“ Party schlechthin: „The Party 1998“ in Aars, Dänemark. Auch die-



ses Jahr fand sie wieder statt, natürlich inklusive Amiga-Demo-Competitions und vielem mehr. Wir waren da und berichten in der nächsten Amiga Fever!

dazu kommen natürlich wieder einige Tests (IOBlix, TurboPrint 7...) und andere aktuelle Berichte!

The Party 1998

Die Amiga Fever 03/99 erscheint am 24.02.1999

Impressum

Chefredakteur: Malte Mundt (verantwortlich für den redaktionellen Teil)
stellv. Chefredakteur: Jakob Voos
Redaktion: Andreas Brandmair, Falk Lüke, Torsten Müller, Manuel Mundt, Mike Roh-soft, Ingo Schütte, Felix Schwarz, Falk Wen-nemann
freie Mitarbeiter: Dennis Pauler, Michael Rock, Peter Weiß

Layout: Jakob Voos
Titelbild: Stefan Kluge
grafische Gestaltung: Thomas Claus

Einsendungen: Eingesandte Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein, eventuelle Rechtsansprüche müssen angegeben werden. Sollten sie anderen zur Veröffentlichung angeboten worden sein, muß dies ebenfalls angegeben werden. Mit der Ein-sendung gibt der Verfasser seine Zustimmung zur Veröffentlichung in den Publikationen der Protovision Verlags-KG. Honora-re nach Vereinbarung. Keine Haftung für unverlangt eingesandte Manuskripte.

Anzeigenleitung: Jakob Voos, Malte Mundt (verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen)
Anzeigenverkauf: Andreas Brandmair, Jakob Voos, Malte Mundt

Erscheinungsweise: monatlich (12 Ausgaben im Jahr)

Druck: Druckhaus Locher GmbH, Raderber-ger Str. 216-224, 50968 Köln
Vertrieb: SI special-interest, MD & M Pres-severtrieb GmbH & Co.KG, Waldstr. 70, 63128 Dietzenbach, Tel.: 0 60 74 / 82 35-0,

Urheberrecht: Alle in der Amiga Fever erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion, gleich welcher Art, inklusive Veröffentlichung im Internet, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröf-fentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder ver-wendeten Bezeichnungen frei von gewerb-lichen Schutzrechten sind.

Warenzeichen: Diese Zeitschrift steht weder direkt noch indirekt mit den Unternehmen Amiga International, Inc. oder Amiga, Inc. in Zusammenhang. Das Copyright des Waren-zeichens „Amiga“ liegt bei Amiga Interna-tional, Inc.

Haftung: Für den Fall, daß in der Amiga Fever unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen oder Program-men Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

(c) 1998 PROTOVISION Verlags-KG

Verlagsleitung: Malte Mundt, Jakob Voos

Anschrift Redaktion und Verlag:

PROTOVISION Verlags-KG
Redaktion Amiga Fever
Steinberger Str. 34
31737 Rinteln
Tel. 05751 / 917050
Fax. 05751 / 15 0 18
E-Mail: kontakt@amigafever.com
Internet: http://www.amigafever.com

Inserentenverzeichnis

Amipoint	23
Black & White	15
Bühler Elektronik	41
Cool Bits	11
Gräf Hard & Software	57
Haage & Partner	16
Invictus-Team	68
Pernat Hard & Software	13
Roemer Computer	33
Village Tronic	44

Amiga-Stützpunkte

AM-Computer-Team
Amipoint
Amiquipment
Black & White
Computer-Shop Ulbrich
Cool Bits
Darkov Datentechnik
DreiEinHalb Computer
Eternity Hard & Software
Grothe's Gameshop
JAM! Computer and more
Osamatic System GmbH
Pernat Hard & Software
Point Design

NEU!

Fragt im Zeitschriftenhandel



und in Amigaläden nach der

AMIGA

Fever

Die **ultimate** Amiga-Zeitschrift.



Endlich ist sie da. Die ultimative Amiga-Zeitschrift für **alle** Amiga-User: Spieler wie Demofreaks, aber auch professionelle Anwender. Wir sind immer am (Boing-)Ball, wenn es etwas Neues gibt, mit besten Verbindungen zu Entwicklern und Herstellern. Deshalb: laßt Euch anstecken vom Amiga Fever. Denn davon hängt die Zukunft des Amiga ab.



WEITERE MERKMALE DER AMIGA-FEVER



- komplett in Farbe
- aufwendiges Layout
- keine unrealistischen "mindestens 90%-Wertungen"
- direkter Kontakt mit den Machern und Denkern, die hinter einem Projekt stehen
- BILLIG! Pro Ausgabe nur 7,80DM!
- kein "Pseudo-Enthusiasmus" - Wir stellen die Lage weder besser, noch schlechter dar, als sie wirklich ist.

Rubriken und Themen:

- Anwender-Workshops
- Interviews
- Reviews / Previews
- Intern-Ecke
- News aus aller Welt
- Hardware-Kurse
- Longplays
- Kult-Corner
- Beginner's Corner
- alles über PPC
- Hintergrundberichte
- Leserforum
- Diskussionsforum
- Leserbrief-Onkel
- Scene Inside
- und vieles, vieles mehr!

PROTOVISION-Verlag
Steinberger Str. 34
31737 Rinteln

Tel.: 05751/917050
FAX: 05751/15018
email: kontakt@amigafever.com
http://www.amigafever.com

Tel.: 05751/917050
FAX: 05751/15018

Amiga Fever Abo-Coupon

PROTOVISION-Verlag
Steinberger Str. 34
31737 Rinteln

Zahlen möchte ich...

- ☐ ...bequem per Bankeinzug
☐ ...per Rechnung

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Ich will ein...

- ☐ ...Jahres-Abo (12x Amiga Fever für 84,90)
☐ ...Schnupper-Abo (4x Amiga Fever für 30,90)

Das Porto übernehmen in jedem Fall wir für Euch!

Meine Adresse: _____

Gesetzliche Garantie: Die Bestellung kann innerhalb von 10 Tagen widerrufen werden bei: PROTOVISION-Verlag, Steinberger Str.34, 31737 Rinteln. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ein Abonnement verlängert sich um ein Jahr, sofern nicht 3 Monate vor Ablauf der Abonnements-Dauer gekündigt wird.

1. Unterschrift/Datum: _____ / _____

2. Unterschrift/Datum: _____ / _____



onEscapee - das Action-Adventure

Game-Features:

- handgepixelte Grafiken und Animationen, gerenderte Elemente für komplexere Objekte
- grafische Effekte, z.B. Regen, sich bewegende Lichtkegel, Wasserspiegelungen, Lichtreflektionen unter Wasser, jede Menge Hintergrund- und Fullscreen-Animationen
- knifflige Denkspiel-Einlagen
- eine Unzahl von Feinden mit unterschiedlicher Intelligenz
- der Held ist in mehr als 1100 Stufen animiert und ist fast doppelt so groß wie z.B. die Spielfigur von „Flashback“!
- digitalisierte Musik im gesamten Spiel
- Songs inklusive Gesang!
- tolles Intro, 5 Minuten lang
- das Game läßt sich mit Joystick, Tastatur oder Gamepad steuern
- Spielstand jederzeit abspeicherbar
- Textelemente natürlich auch auf deutsch

erhältlich bei:

AM-Computer-Team
Gartenstr.54
47167 Duisburg
Tel. 0203/510995
www.amiga-team.de

ONESCAPEE