

Die Nr. 1
Das meistgelesene
Amiga Magazin

AMIGA Games



MAGNA
MEDIA

DM 7,80

6S 62.-/sfr 7,80
Lit 11000/hfl 9,50

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

AMIGA

MAGAZIN

4/97 Das Computer-Magazin für Amiga-Fans

Online-Praxis

- **Workshop:** Miami und T-Online
- **Web-Browser:** Voyager NG -
jetzt mit Frames!
- **Internet-Software:** Clients
für FTP, JRC und TelNet
- **Message-Service:** EZPager -
Nachrichtentransfer
per Modems

Ausführlicher Kurs:

**So nutzen Sie die
Grafikbibliothek**

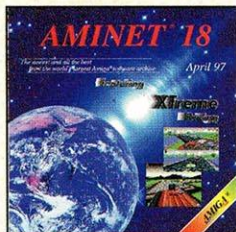
»Open GL/Cyber GL«

CD-ROM-Grafik

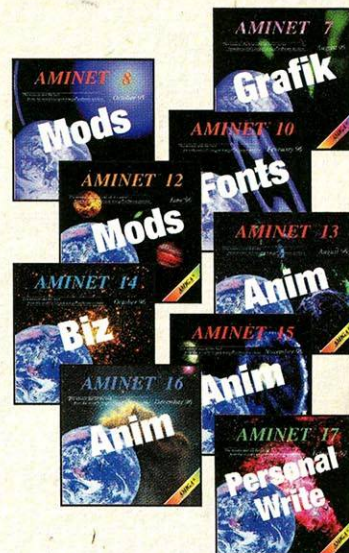
**Die aktuellen
Photo-CD-Reader
auf einen Blick**

HARDWARETEST
CD-ROM-Brenner CDD 2600
von Philips

Aminet 18



Disk-Tools (10 MB), Spiele (91 MB), Grafik (61 MB), Dokumente (23 MB), Verschiedenes (34 MB), Musik/Mods (285 MB), Bilder (217 MB), Utilities (28 MB)... Dazu kommen noch die besten Programme von Aminet. Als besonderes Highlight ist die Vollversion von Xtreme Racing, dem faszinierenden Autorennspiel von Siltunna Software, enthalten. Aufgrund der Aktualität der Aminet® CD war es zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Werbung noch nicht möglich, endgültige Zahlen zu nennen. Deshalb sind alle Angaben ohne Gewähr.



Lieferbar ab dem 7.4.97!

Alarm im AMINET! Aminet hat ein großes Problem. Eines, um das es wahrscheinlich vielerorts beneidet wird: Es wächst sehr schnell! Da diese Ausgabe der Aminet-CD mehr als 950 MB an Neuheiten enthält, mußten wir aus diesem Grund sogar auf den obligatorischen Software-Schwerpunkt verzichten. Die folgende Software ist auf der Aminet 18 enthalten: Alle Programme sind thematisch gegliedert in Business- (21 MB), Text- (14 MB), Kommunikationssoftware (30 MB), Demos (117 MB), Entwicklerwerkzeuge (34 MB),



Preis: nur DM 25,-

Werden auch Sie Mitglied im Aminet-Abo-Club. Neben dem regelmäßigen Bezug der Aminet CDs zu Vorzugspreisen bieten wir Ihnen zahlreiche weitere Vergünstigungen an. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dieser Anzeige.

Die oben abgebildeten Ausgaben sind noch lieferbar!

Preis: jeweils nur DM 25,-



Aminet Set 4

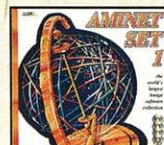


Kommunikationsprogramme (per Mausclick entpackbar), 230 Grafikprogramme (per Mausclick entpackbar), 386 Demos (direkt startbar), 1.172 Grafiken und Bilder (direkt anzeigbar), 193 Dokumente (direkt lesbar), 165 Anwendungen, 270 Entwickler-Tools, 135 Disketten- und Festplattenutilities, 172 Musikprogramme, 156 Texte, 648 Utilities und 152 sonstige Programme. Insgesamt mehr als 11.000 Programme aus allen Bereichen sind auf diesen 4 CDs enthalten.

Dabei ist zu beachten, daß es zwischen Aminet® Set 1, Set 2, Set 3 und Set 4 fast keine Überschneidungen gibt, seit der Aminet® 16 bereits wieder 300 MB neues Material hinzugekommen ist und ca. 300 MB an Material enthalten sind, die bisher noch auf keiner Aminet®-CD veröffentlicht wurden.

Preis: nur DM 59,-

Aminet Set 1

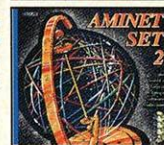


Das Aminet® Set 1 ist im Februar 1995 erschienen und beinhaltet die ersten 4 Aminet®-CDs.

Preis: nur DM 39,-



Aminet Set 2



Das Aminet® Set 2 ist im Oktober 1995 erschienen und beinhaltet die Aminet®-CDs 5, 6, 7 und 8.

Preis: nur DM 39,-



Aminet Set 3



Das Aminet® Set 3 ist im Juli 1996 erschienen und beinhaltet die Aminet®-CDs 9, 10, 11 und 12.

Preis: nur DM 59,-

Aminet Set 4 ist die Fortsetzung der beliebten Aminet® Sets 1, 2, 3 und enthält alle Aminet®-Neuerscheinungen von Juli 1996 bis Januar 1997.

INHALT: 2.741 Musikmodule (direkt abspielbar), 444 Spiele (direkt startbar), 675

Der Aminet-Abo-Club mit den vielen Vorteilen:

6mal im Jahr kommt die neueste Aminet® CD ins Haus

21% Preisvorteil:
nur DM 74,40 pro Halbjahr

pünktlich, bequem
und zuverlässig

Clubmitglieder werden regelmäßig über sonstige Sonderangebote der Schatztruhe GmbH informiert

Clubmitglieder erhalten Vorzugspreise auf alle Aminet® Sets

Clubmitglieder erhalten auf Schatztruhe-Produkte* einen 10%igen Treue-Rabatt

Werden Sie noch heute Mitglied im Aminet-Abo-Club® oder fordern Sie weitere Informationen unverbindlich an!

aminet-abo-club
*ausgenommen hiervon sind Updates, Messepreise, Literatur, Hardware und Versandkosten



XiPaint 4

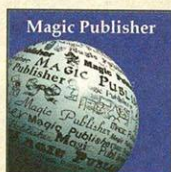
Der Marktführer unter den 24-Bit-Malprogrammen für den Amiga ist in einer neuen Version verfügbar. Atemberaubende neue Features wie z.B. Animationen (Brush-Animation, Script-Animationen, Effekte, 24-Bit Preview), ein Mini-Raytracer (zur Berechnung einfacher Objekte wie Kugel, Kegel, Zylinder etc. aus versch. Materialien wie z. B. Metall, Glas, Holz oder auch zur Spiegelung der Texturen), die Magic-Fill-Funktion, die auch innerhalb von Farbberreichen füllt, zahlreiche neue Einstellungsmöglichkeiten, gekachelte und verschiebbare Hintergründe, Preferences-Druckertreiber, Anbindung an TurboPrint 4.1 und ScanQuix 3 sowie Fehlerbeseitigungen uvm. wurden in der neuen Version implementiert. Dabei ist XiPaint 4.0 weiterhin kinderleicht zu bedienen und die vielfältigen Malfunktionen wie z.B. inkl. Farb-, Kontrast- und Sättigungsänderung, Masken, Umriß, Umfärb- und Füllfunktionen, Airbrush mit einstellbarer Sprühdüsen-Funktion, Leuchttischfunktion zur Bearbeitung von Montagen und Animationen, Textfunktionen mit Antialiasing durch Compugraphic-Schriften, vielfältige Manipulationen des Alpha-Kanals, externe Filtermodule erfüllen die Anforderungen von Einsteigern und Profis gleichermaßen. **Preis: nur DM 69,-**
Für registrierte Benutzer von XiPaint 3.2 ist ein Update zum Preis von DM 49,- verfügbar.



Print Studio Pro

Print Studio ist ein komfortables Programm zum Erstellen und Ausdrucken von Visitenkarten, Etiketten und anderen Druckergebnissen. Bilder und Texte können beliebig miteinander gemischt und komfortabel editiert werden. Das Programm unterstützt eine Farbtiefe von 24-Bit (16,8 Mio Farben). Durch geeignete Ditheringverfahren arbeitet das Programm auf allen Amigas (ab OS 2.0) im WYSIWYG Verfahren. Es arbeitet mit allen auf der Workbench zur Verfügung stehenden Druckertreibern zusammen. Außer den Standardformaten IFF, ILBM und IFF DEEP ILBM (24 Bit) können ab OS 3.0 die Formate PCX, GIF, JPEG und BMP benutzt werden. Print Studio wurde mit einer vielseitigen Farbkorrektur ausgestattet, die auf allen Druckern eine optimale Farbwiedergabe ermöglicht. Zusätzlich finden Sie auf dieser CD PictureCat, das komfortable Bildkatalogisierungsprogramm, Printer 24, 200 MB Clipart-Grafiken und viele Zeichensätze. **Preis: nur DM 59,-**

→ ↘ ↙ ↗ ↖ ↕ ↘ ↙ ↗ ↖ ↕ ↘ ↙ ↗ ↖ ↕ ↘ ↙ ↗ ↖ ↕ ↘ ↙ ↗ ↖ ↕



Magic Publisher

Das brandneue Magic Publisher CD-ROM-Set enthält Zeichensätze, ClipArt, Druckertreiber und weitere nützliche Programme, um tolle Dokumente zu erzeugen. Ob Sie nun einen Brief oder ein Buch schreiben, ein Poster entwerfen, WWW-Seiten für das Internet oder das Layout einer Zeitschrift erzeugen möchten; alles was Sie benötigen, befindet sich auf diesem wunderbaren CD-ROM-Set, das aus insgesamt 4 CDs besteht. Magic Publisher enthält mehr als 10.000 Fonts (Colour Fonts, Bitmap Fonts, IFF-Fonts, Adobe Fonts, IntelliFonts, True-Type Font und DMF Fonts), mehr als 5000 Cliparts und mehr als 150 Druckertreiber. Viele davon präsentieren wir Ihnen exklusiv auf dem Magic Publisher CD-ROM-Set. Außerdem finden Sie eine komplette Installation von PasTex vor (300 MB), die selbstverständlich alle Fonts enthält (bis zu 600x600 dpi) und als besonderes Highlight ist eine funktionsfähige Spezialversion von Final Writer (ohne Rechtschreibkorrektur und Thesaurus) enthalten. **Preis: nur DM 79,-**

Preis: nur DM 79,-

Die brandneue Telefon-CD ist da!!!

Tele-Info Vol. 2

Ab dem 01.04.97 wird die Tele-Info Vol. 2 erhältlich sein. Reservieren Sie sich Ihr persönliches Exemplar frühzeitig.



→ **35.000.000 Teilnehmer**

→ **aktualisierter Datenbestand**

→ **inkl. 1.000.000 Telefax-Nummern**

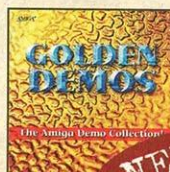
→ **inkl. 130.000 T-Online-Teilnehmern**

→ **ARexx-Port**

→ **erweiterte Konfigurationsmöglichkeiten**

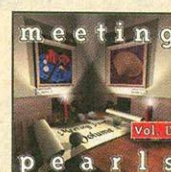
→ **automatische Anwahlmöglichkeit**

nur DM 49,90



Golden Demos

Gehören Sie auch zu den Menschen, die ihren Amiga nicht nur für langweilige Büroarbeit nutzen? Ja? Dann ist diese CD-ROM genau das Richtige für Sie! Hier spiegeln sich die Ereignisse der letzten 8 Jahre Amiga-Demo-Szene wider, eben jener Gemeinde von begabten Amigafans, die fantastische Grafik- und Musikdemos herstellen. Sortiert nach Amiga-Systemen (AGA & OCS), sowie nach Kategorien (Demos, Intros, Slideshows, Musicdisks und Diskmags), lassen sich alle Programme bequem von einer Oberfläche aus per Mausclick starten. Erleben Sie atemberaubende Flüge durch virtuelle Welten, Computerklänge und erfahren Sie Neuigkeiten aus der Computerszene. **Preis: nur DM 29,-**



Meeting Pearls IV

Wer die Meeting Pearls Serie kennt, der weiß, daß hier höchste Qualität zum niedrigsten Preis geboten wird. Auch diesmal haben nur gute, getestete Software-Perlen den Weg auf die prall gefüllte CD gefunden. Mehrere verschiedene Suchtools (basierend auf MUI und Amiga-Guide) machen das Finden und direkte Starten von Softwarepaketen zum reinsten Vergnügen. Lästiges Entpacken von Archiven ist bei den Meeting Pearls CDs nicht nötig. Sie können alle Programme bequem von der Workbench aus starten. Erstmals bleiben nun auch die Protection-bits, die früher auf CD-ROMs stets verloren gingen, erhalten. Es gibt wohl keine Amiga-CD, bei der man so viele Dinge für den persönlichen Gebrauch einstellen kann - aber zum Glück nicht einstellen muß. **Preis: nur DM 14,95**

Amiga Developer CD v1.1

Die offizielle Entwickler-CD von Amiga Technologies ist verfügbar und besteht aus den folgenden Komponenten: Informationen über das künftige OS, das überarbeitete 3.1 Native Developer Kit, Referenzmaterial, Includes & Autodocs im AmigaGuide-Format, der Installer v43.1, das CD32 Entwicklerpaket (inkl. BuildCD), die Developer Kits zu Evoy v2.0, INET 225, SANA-II, ... Die Amiga Developer CD v1.1, Stand April 1996 wurde von Olaf Barthel zusammengestellt und ist unverzichtbar für die systemkonforme Programmierung des Amigas. **Preis: nur DM 25,-**

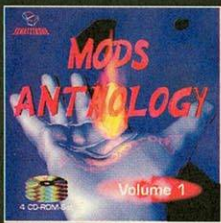
Aminet-Abo-Club® Mitgliedschaft

Ich beantrage die Mitgliedschaft im Aminet-Abo-Club® und erhalte alle neuen Aminet® CDs sofort nach Erscheinen zugesandt. Der Clubbeitrag beträgt DM 74,40 (nur BRD) pro Halbjahr und beinhaltet jeweils 3 neue Aminet® CDs. Bitte ziehen Sie den Mitgliedsbeitrag per Bankeinzug von meinem Konto ein. Meine Mitgliedschaft verlängert sich automatisch um weitere 6 Monate, sofern ich nicht bis zum Ende des Kalenderhalbjahres schriftlich künde. Die Mitgliedschaft im Aminet-Abo-Club® soll mit der folgenden Aminet®-Ausgabe beginnen: ☐

Name / Vorname _____
Straße / Nr. _____
PLZ / Ort _____
Telefon _____

Bankinstitut / Bankort	
Bankleitzahl	Konto-Nr.
Datum	1. Unterschrift
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Stefan Ossowskis Schatztruhe, Gesellschaft für Software mbH, widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.	
Datum	2. Unterschrift

Ausgefüllt einsenden an: Schatztruhe GmbH, Veronikastr. 33, D-45131 Essen



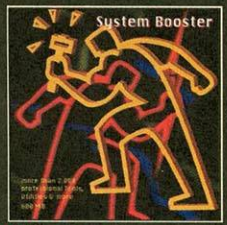
Mods Anthology Vol. 1
18.000(!) Musikmodule auf 4 CD-ROMs in versch. Formaten sortiert nach Musikart, Komponist, etc. ...
DM 59,-



Artworx CD
Tausende von farbigen Bildern und ClipArts, gestaltet von hunderten der besten Künstler.
DM 29,-



In-To-The-Net
Eine komfortable Internet-Suite, mit der auch Sie den Einstieg ins Internet meistern.
DM 49,-



System Booster
Auf dieser CD sind die absolut besten Tools der letzten Jahre enthalten – jeweils direkt startbar.
DM 29,-



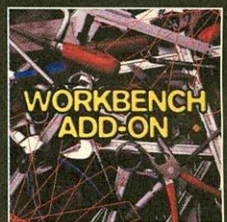
AMOS PD Release 2
Mehr als 1.600 Source-Code-Beispiele, sowie die komplette AMOS PD Serie 1-638.
DM 59,-



WS ClipArt CD
Ca. 20.000 ClipArts in den verschiedensten Formaten: IFF, Proclips, Pagestream, Pagesetter, EPS, IMG und Corel Draw.
DM 39,-



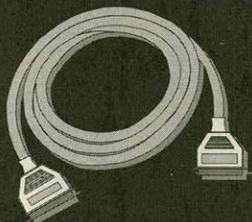
Network CD 2
Diese CD ist für CD32 (Sernet Kabel) geeignet und bietet eine bootfähige Workbench.
DM 59,-



Workbench ADD-ON Vol 1
Die ideale Ergänzung zu Ihrer Workbench auf der Sie viele der besten Amiga-FD-Programme fertig installiert finden..
DM 39,95



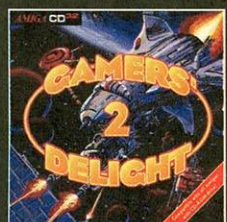
Personal Suite
Enthält Personal Paint, Personal Write, Personal Fonts Maker 1/2, SBase 4 Personal, 27 prof. Kara Colorfonts, sowie ein halbes Gigabyte an Abbildungen.
DM 49,-



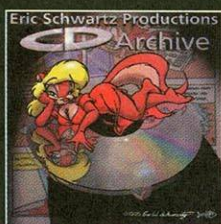
Parnet-Kabel
Die preisgünstige Lösung um zwei Amigas® miteinander über die parallele Schnittstelle zu verbinden.
DM 39,-



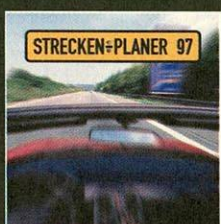
RHS-DTP-Bundle
Mehr als 1000 MB an ClipArts (sw- und color), Fonts, Bildern auf 2 CDs (RHS-DTP- und RHS-Color-Kollektion) zum Aktionspreis!
DM 49,-



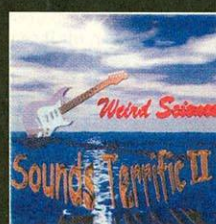
Gamers' Delight 2
70 kommerzielle Spiele sowie 1.000 Spiele aus den verschiedensten Bereichen garantieren langanhaltenden Spielspaß.
DM 39,-



Eric Schwartz CD-ROM
Diese CD enthält alle Eric Schwartz Animationen inkl. bisher unveröffentlichtem Material sowie Neuerscheinungen speziell für diese CD.
DM 44,95



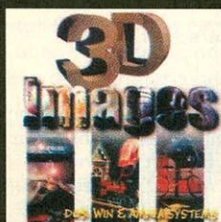
Streckenplaner 97
Der ideale Routenplaner auf CD-ROM! Lassen Sie sich die schnellste, kürzeste, bevorzugte oder billigste Route innerhalb Deutschland/Österreich/Schweiz berechnen und ausdrucken.
DM 59,-



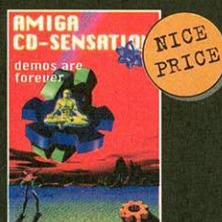
Sounds Terrific II
Doppel-CD mit mehr als 4.400 Musik-Modulen, 795 Screamertracker Modulen, 4.240 IFF-Samples, 620 WAV-Samples uvm.
DM 59,-



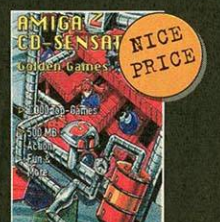
Hermann der User & Co.
Auf dieser CD ist das Lebenswerk von Karl Bihlmeier, dem Vater der Comicfigur "Hermann der User", enthalten.
DM 29,-



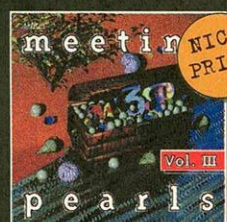
3D Images
834 raygetrachte hochwertige Bilder im IFF- und BMP-Format inkl. einer Thumbnail-Übersicht. Phantastische und außergewöhnliche Kunstwerke werden Sie begeistern.
DM 29,-



Amiga CD-Sensation 1
Das beste aus der Demo-Szene haben wir auf dieser CD zu einem günstigen Preis zusammengestellt.
DM 9,90



Amiga CD-Sensation 2
Mehr als 1000 hochkarätige PD und Sharewarespiele sind auf dieser interessanten CD enthalten. Spiel, Spaß und Spannung für Jung und Alt sind garantiert.
DM 9,90



Meeting Pearls Vol. 3
Die dritte Ausgabe der legendären Meeting Pearls Serie präsentieren wir Ihnen zu einem unschlagbaren Preis.
DM 7,95



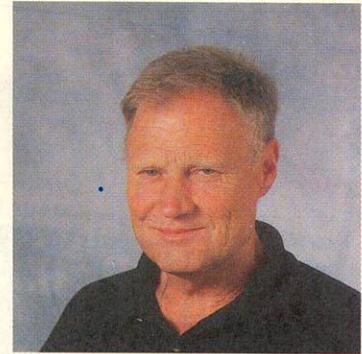
Guru-ROM V6

Ausland: DM 8,- V-Scheck
oder Kreditkarte



GTI

Total vernetzt



Täglich werden es mehr – informationshungrige Surfer tummeln sich im Internet, dem größten Computernetz der Welt. Auch für viele Amiga-Freaks ist das »Netz der Netze« schon längst kein Buch mit sieben Siegeln mehr. Angeregt durch die phantastischen grafischen Möglichkeiten ihres Computers und entsprechende Hard- bzw. Software treiben sich ganze Stammesverbände der »Amiga-Bevölkerung« schon recht lange in den Web-Seiten herum.

Deshalb haben wir uns in dieser Ausgabe des AMIGA-Magazins das Thema »Online« als Schwerpunkt gesetzt – keine Angst, wir werden Sie aber nicht mit dem 101sten Einsteigerkurs nerven. Vielmehr informieren wir kompetent über brandneue Software, die den Umgang mit dem Netz noch leichter machen soll – z.B. gibt es ab Seite 12 einen ausführlichen Workshop, wie man mit »Miami« über den preisgünstigen »Volks-provider« T-Online ins Netz kommt. Oder: Wußten Sie, daß der Web-Browser-Oldie »Voyager« in seiner neuen Version 2.0 jetzt auch Frames (Aufteilung des Browser-Fensters in voneinander unabhängige Rahmen) auf dem Amiga möglich macht?

Selbstverständlich haben wir auch an unsere Grafik-Freaks gedacht: Heute beginnt unser ausführlicher Workshop über »CyberGL«, die intelligente 3-D-Grafik-Softwarelösung. Ausführliches ab Seite 32.

Zum Schluß noch ein Wort in eigener Sache: In den letzten Wochen meldeten diverse Computerzeitschriften, daß unsere Redaktion via Internet Kontakt zu rechtsradikalen Gruppen hat. Leider stimmt das bedingt – unter unseren Mitarbeitern war ein »Killervirus«, der kurzzeitig unerkannt im Verborgenen sein Unwesen trieb. Das ist uns mehr als unangenehm, aber man kommt einfach gar nicht auf die Idee, evtl. eine solche Laus im Pelz zu haben!

Durch einen hilfreichen Wink von außen kamen wir diesem Redakteur gottseidank auf die Schliche – und haben uns selbstverständlich, ohne lange Faxen, noch am selben Tag fristlos von ihm getrennt. Die gesamte Redaktion und alle übrigen Mitarbeiter unseres Verlags distanzieren sich ausdrücklich sowohl von den verqueren Ideen als auch den Machenschaften solcher Gruppen und Vereinigungen und werden auch in Zukunft alles tun, um solchen Leuten das Handwerk zu legen und Ihnen keinesfalls als Forum zu dienen.

Herzlichst Ihr

Harald Beiler
Chefredakteur



Seite 12

Seite 32

Seite 38

Aktuell

Brandheiße Meldungen, neue Produkte

u.a. neue Amiga-Computerclubs

8

Online

Das Netz ruft!

Workshop: Internet mit Miami und T-Online

12

Neues AM Client-Himmel

Aktuelle Internet-Software für den Amiga

16

Auferstehung

Neue Version: WWW-Browser Voyager NG V2.0«

18

Get the message!

Funkrufabsetzung: EZPager Version 1.4 im Test

19

Kurs

Out of the Box

So erzeugt man perfekte Installerscripts (Folge 2)

22

Workshop

Workbench de Luxe

So arbeiten Sie mit DirOpus 5.5 (Folge 1)

28

In den Tiefen des Raums (Folge 1)

Dreidimensionale Grafik mit »CyberGL«

32

Ratgeber

Amiga-Trickkiste

Tips zur Grafikkarte CyberVision64/3D, Mountlist für IOMEGA EZ-Drive u.a.

36

CD-ROM

Variationen eines Themas

Aktuelle Photo-Cd-Reader-Software im Überblick

38

Neue CDs für Wißbegierige

Low-Price-Software: Datenbank & Mathetrainer

40

Brennen wie die Profis

Label-Set für selbstproduzierte CDs

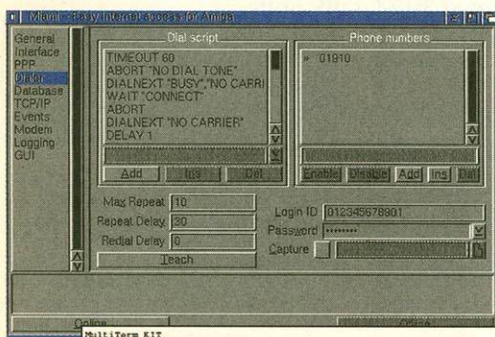
41

Hardware

Zweifach schreiben, sechsfach lesen!

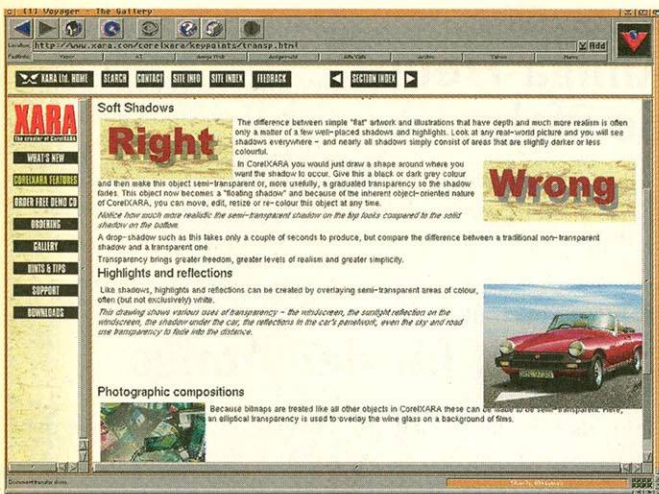
Wir testen den CD-ROM-Brenner CDD 2600 von Philips

46



Ins Netz gegangen:
Mit Miami und
T-Online nutzt man
das Netz der Netze
zum günstigen
Citytarif. Unsere
Schritt-für-Schritt-
Anleitung zeigt
Ihnen, wie's funk-
tioniert ab Seite 12





◀ Wieder da:
Die Prelease-
Version Voyager
NG V2.0 ist
der erste Web-
Browser für
den Amiga, der
Frames dar-
stellen kann

Seite 18



Im Test: Der CD-ROM-Brenner CDD 2600
von Philips (Nachfolger des CDD 2000)
schreibt jetzt doppelt so schnell

Seite 46

Rubriken

Editorial	7
Leserforum	37
Computermarkt	42
Impressum	45
Inserenten	45
Vorschau 5/97	98



Specials

Blockhead	3
Competition Capital Punishment	17
Cygnus 8	2
Magic Island	4
PD-Games	22

Reviews

Blobz	15
The Chaos Engine 2	8
DNA	14
Jet Pilot	6
Samba Partie Professional	12
Trapped CD	16

Rossi's Mailbox	18
Redaktionskontakt	25
Charts	27
Komplettlösung	26
Tips & Tricks	30

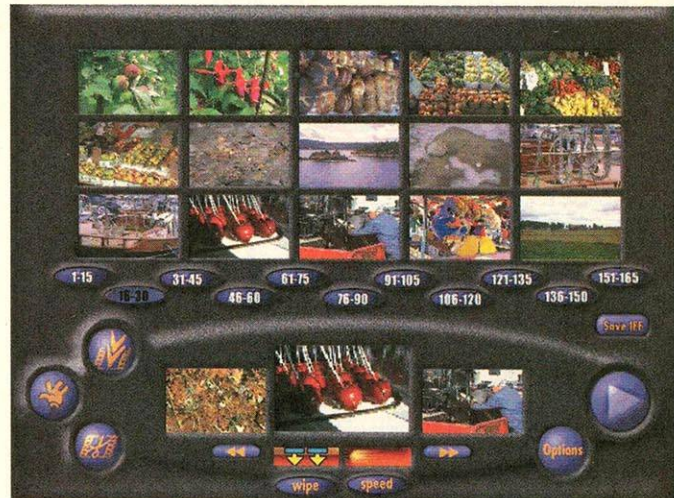
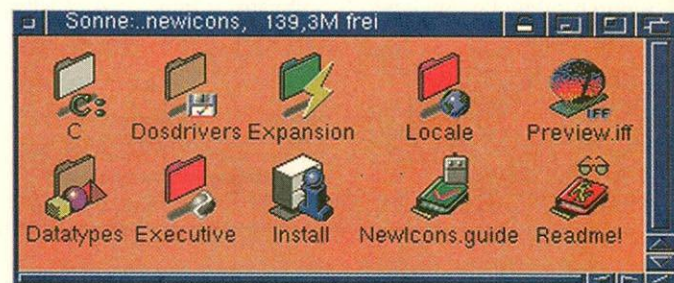


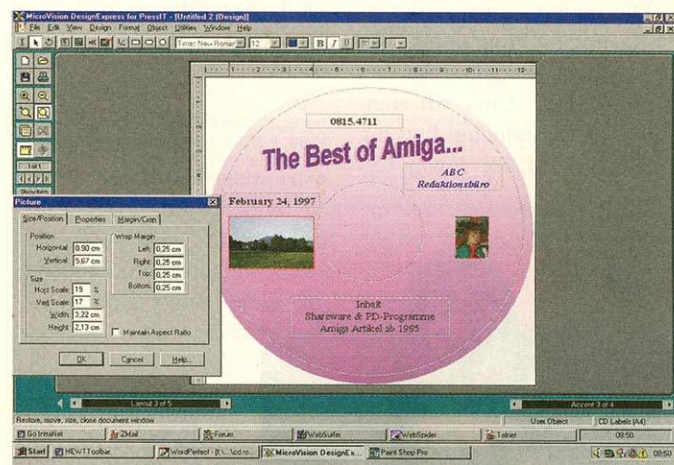
Photo-CD-Reader-Software: Jede Menge Grafikschappschüsse
auf Photo-CDs ersparen das Scannen

ab Seite 38



Workshop: Informativer Durchblick bei der Arbeit mit Opus
5.5, der Workbench der anderen Art!

ab Seite 28



CD-Label-Set: Wir zeigen Ihnen, wie Sie selbstgebrannte CDs
mit professionellem Outfit ausstatten

Seite 41

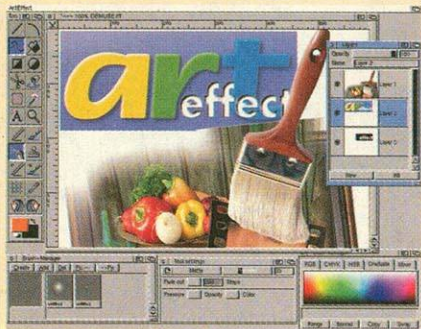
■ Bildbearbeitung

ArtEffect 2.0 angekündigt

Die neue Version der Bildbearbeitungssoftware von Haage & Partner soll in Kürze auf dem Markt kommen. Als neue Features bietet »Art Effect«:

- ⇒ Ebenentechnik (Layers)
- ⇒ virtuelle Speicherverwaltung für die Ebenenverwaltung, die Undo-Funktion und interne Operationen

- ⇒ neue PlugIn-Schnittstelle (Unterlagen bei Haage & Partner anfordern)
- ⇒ Unterstützung des HAM8-Modus (265.000 Farben auf AGA-Chip-Maschinen möglich)
- ⇒ ARexx-Interface Als Systemvoraussetzung laut Hersteller: Amiga mit AGA-Chipsatz (A1200/



ArtEffect 2.0: Die neue Version kommt in Kürze auf den Markt und hat jede Menge zusätzlicher Funktionen

- ⇒ Unbegrenzendes Undo/Redo (durch virtuelle Speicherverwaltung)
- ⇒ neue Effekte und Funktionen (u.a. »Bewegungsunschärfe«, »Radial Blur«, »Zoom Blur«, »Kacheln erzeugen« und »Kacheln«.

A4000) oder CyberGraphX-Software, mind. 4 MB FastRAM, mind. 68020-Prozessor, Festplatte

HAAGE & PARTNER Computer GmbH,
Mainzer Straße 10 a, 61191 Rosbach,
Tel. (0 60 07) 93 00 50, Fax: (0 60 07) 75 43,
WWW: http://ourworld.compuserve.com/homepages/Haage_Partner

■ Raytracing

Imagine 5.0

Die neueste Version des 3-D-Raytracing-Programms für den Amiga hat alle Tests bestanden und ist nun im Handel. Die brandneue Fassung unterstützt ARexx sowie Cybergraphix.

Die Software besteht aus zwei 3,5-Zoll-Disketten und kostet 110 Dollar (inkl. 10 Dollar Schiffsfracht, da sie aus den USA importiert werden muß).

Infologic Seron Christian, 5, Rue Alfred de Vigny, F-30320 Marguerittes (Frankreich),
Tel. und Fax: 00 4 66 75 55 94,
E-Mail: infologic@mns.fr,
WWW: <http://www.mns.fr/infologic>



Imagine 5.0: Die beliebte Raytracing-Software unterstützt jetzt auch ARexx

■ Amiga-Club

Amiga-Freunde Pfalz

Anfänger und Profis sollten mit dem Club »Amiga-Freunde Pfalz« Kontakt aufnehmen.

Die Mitglieder sind zwischen 16 und 70 Jahren alt, alle drei Wochen findet ein Clubtreffen statt: Dort gibt es Erfahrungsaustausch, Rat, Hilfe und Unterhaltung.

Infos im Internet: <http://home.t-online.de/home/Mario.Schroeder/>
E-Mail: Mario.Schroeder@t-online.de

■ Firmenportrait

Support für den Amiga

In diesem Jahr feiert es fünfjähriges Jubiläum, das Ladengeschäft von Roemer-Computer in Berlin. Es wurde am 1.10.1992 mit dem Konzept eröffnet, sich schwerpunktmäßig den Amigas von Commodore sowie deren Zubehör zu widmen. Zu diesem Zweck besuchte der Geschäftsführer, Horst-Dieter Roemer, Diplomingenieur für Maschinenbau, die seinerzeit von Commodore angebotenen Service-Lehrgänge für die Amiga 500 und 2000.

turen vorort aus (es werden keine Fremdfirmen eingeschaltet). Da mehrere tausend Bauteile auf Lager sind (auch für Amiga 1200 und 4000), ist man zuversichtlich, innerhalb der nächsten zwei Jahre keine Ersatzteilprobleme zu bekommen. Aus der gesamten Bundesrepublik treffen defekte Amiga-Geräte ein, die dann den 24-Stunden-Reparaturservice durchlaufen (inkl. Versand

(Fast) zehn Jahre im Dienst des Amiga-Kunden: Roemer Computer in Berlin



Zwei handwerksgerechte Reparatur- und Meßplätze (Handelskammer-Lizenz) richtete man im Geschäft ein, um folgende Unternehmensziele zu verwirklichen: Verkauf von Amigas nebst Zubehör, Beratung bei Erweiterungen und Abstimmung unterschiedlicher Komponenten, Prüfung und Reparatur von Amiga-Rechnern und Peripherie.

Das Roemer-Team: Horst-Dieter Roemer (Geschäftsführer), Richard-Anton Mezzy (Verkäufer) und Thorsten Roemer (Software-Berater).

Wie uns versichert wurde, führt man sämtliche Repara-

sind's allerdings 48 Stunden). Im Berliner Raum nehmen auch andere Fachhändler diesen Blitz-Reparaturservice wahr. Oft schon konnte man auch in aussichtslos erscheinenden Fällen Geräte wieder zum Leben erwecken.

Um die derzeit schwierige Situation des Amiga in puncto Neugeräten erträglicher zu gestalten, forcierte Roemer den An- und Verkauf von Gebrauchtgeräten (z.B. Amiga 1200/3000/4000). Nach Durchsicht werden die Computer mit einer Dreimonatsgarantie wieder verkauft.

Computer Service Roemer,
Mierendorffstr. 14, 10589 Berlin,
Tel. (0 30) 34 43 20 3, Fax: (0 30) 34 45 95 7

■ Grafiksoftware auf CD

DrawStudio & Co.



DrawStudio: jetzt mit zwei weiteren ergänzenden Softwareprodukten

Drei bekannte Amiga-Softwareprodukte zum Preis von einem bietet Haage & Partner auf CD an: *DrawStudio*, *ImageStudio* und *TextureStudio*. Großer Wert wurde auf Kompatibilität gelegt: Zwei Versionen von DrawStudio unterstützen wahlweise Amigas mit

oder ohne FPU; für ImageStudio kann man zwischen einer Version für Amigas mit den 68000- bzw. 68020-Prozessoren (und höher) wählen.

Auf der CD findet man außerdem Postscript-Type-1-Fonts, Beispielprojekte, Fotos, Texturen und Special-Effekt-Bilder. Alle Bilder sind auch als Index im Minibild-

Format (Thumbnails) auf der CD gespeichert.

Das Grafiksoftwarepaket auf CD kostet 229 Mark.

HAAGE & PARTNER Computer GmbH,
Mainzer Straße 10 a, 61191 Rosbach,
Tel.: (0 60 07) 93 00 50,
Fax: (0 60 07) 75 43,
WWW:
http://ourworld.compuserve.com/homepages/Haage_Partner

■ Clubtreffen

Computer Club 86 e.V.

Zum zweitenmal lädt der Club für Amiga-Fans in Heilbronn zur großen Veranstaltung »AmigaMazed« ein: In der Zeit vom 4. bis 6.4.1997, täglich von 9 bis 20 Uhr in der Mehrzweckhalle des Mönchsee-Gymnasiums (Ecke Karl-/Oststraße).

Vereinsmitglieder zeigen, was der Amiga leistet und wollen damit anschaulich beweisen, daß dieser Computer auch noch heute up-to-date ist. Weitere Vorführungen sind geplant: Anwendungssoftware (mit Tips, Tricks und Erläuterungen), Amiga-Demos mit Grafikkarten, Picasso96 gegen CyberGraphX im friedlichen Wettstreit, das neue Betriebssystem pOS von proDAD,

Packet Radio für den Amiga, Raytracing, Programmieren und neue Software ausprobieren. Motto: Der Spaß soll im Mittelpunkt stehen!

Mitarbeiter bzw. Hard- und Softwareentwickler folgender Firmen haben ihre Teilnahme zugesagt: Amiga Technologies, VillageTronic, Eagle Computer, proDAD, Haage & Partner, Pios und phase 5.

Der Computer-Club wurde am 1.10.1986 gegründet und hat bis heute mehr als 120 Mitglieder, die sich aber nicht nur mit dem Amiga, sondern auch mit anderen Computersystemen beschäftigen: Atari, Apple Macintosh und PCs. Jeden Donnerstag ist Clubabend im Clubraum im Wilhelm-Waiblinger-Haus, Schützenstr. 16, 74072 Heilbronn.

Computer Club 86 e.V., Postfach 1418,
74004 Heilbronn, Tel.: (0 71 31) 96 23 11,
WWW: <http://www.cc86.org/amiga>,
E-Mail: amiga@cc86.org

■ PowerUp-Boards

Cyberstorm PPC und Blizzard PowerBoard

phase 5 plant in Kürze die Auslieferung der auf den leistungsstarken PowerPC-Prozessoren basierenden PowerUp-Boards. Zunächst ist die Auslieferung der Cyberstorm-PPC vorgesehen, einer Dual-Processor-Turbokarte für Amiga 3000/4000, Towermodelle und Systeme mit kompatibelem Prozessorslot. Cyberstorm-PPC wird mit PowerPC604e-Prozessoren und Taktfrequenzen von 150, 180 oder 200 Mhz arbeiten. Die Cyberstorm-PPC hat eine 64-Bit-Speichererweiterungs-Option (Standard PS/2-SIMMs), die extrem hohen Datendurchsatz gewährleistet. Außerdem ist ein Wide-Ultra SCSI-Controller vorgesehen, der Datenübertragungsraten von bis zu 40MB/s möglich macht. Ein HighSpeed-Expansion-Bus für Erweiterungen soll in der zweiten Jahreshälfte fertig sein.

Zum Lieferumfang gehören:

- ⇒ PPC-Library,
- ⇒ PowerPC-optimierte CyberGraphX-Version V3 mit MPEG- und CyberGL-3D-Unterstützung,
- ⇒ GNU C-Compiler (inklusive Quellen),
- ⇒ Demos und Dokumentation.

Die Preise werden sich voraussichtlich zwischen 1295 Mark (150MHz-Version), 1595 Mark (180MHz-Version) und 1895 Mark (200MHz-Version) bewegen – allerdings ohne 680x0-Prozessor; wobei Cyberstorm-PPC-Kunden 68040- bzw. 68060-Prozessoren weiterverwenden können. Gegen Aufpreis gibt es einen entsprechenden Prozessor, den man mitbestellen kann.

phase 5 plant auch Karten für den Amiga-1200 – Vorversionen der Cyberstorm-PPC, im Entwicklungslabor bereits erfolgreich mit dem INFINITIV-Tower von Micronik getestet, der einen A4000-kompatiblen Prozessorslot hat. Als erste Hardware wird damit dem INFINITIV-Tower das Zertifikat »PowerUp Approved« verliehen.

Darüber hinaus sind beide Hersteller in Verhandlungen über eine LowCost-Version für den INFINITIV-Tower. Mit einem PowerPC603e-Chip und ohne SCSI-Controller soll das Gerät dann weniger als 1000 Mark kosten.

Für Besitzer von 030-Turbokarten (ebenfalls Amiga 1200) plant phase 5, ebenfalls eine PowerPC-Beschleunigerkarte zu entwickeln. Das Blizzard-Power-Board arbeitet mit einem PowerPC603e-Prozessor und benötigt als Companion-Prozessor eine 68030-CPU mit 40 bzw. 50 MHz. Eine Speichererweiterung für PS/2-SIMMs ist als Aufrüstung geplant, ebenso eine Schnittstelle zum Anschluß eines SCSI-Controllers. Das Blizzard Power Board mit dem 120MHz-PowerPC603e-Prozessor erreicht eine Leistung von rund 170 MIPS bzw. rund 3,0 SpecFP95. Angepeilter Preis: ca. 700 Mark. Die im Mai 1997 geplante Auslieferung des Boards (ein Amiga 1200 erreicht dann etwa die Rechenleistung eines 150MHz-Pentium-PCs), das hängt allerdings noch vom Bestehen der CE-Prüfungen ab.

phase 5 digital products, In der Au 27,
61440 Oberursel, Tel.: (0 61 71) 58 37 87,
Fax: (0 61 71) 58 37 89,
WWW: <http://www.phase5.de>



Der T-Online-Dienst der Telekom gilt als »Volksprovider« für Internet-Surfer. Schließlich ist er bundesweit zum Citytarif erreichbar. Lesen Sie hier, wie Sie mit Hilfe von »Miami« über T-Online ins Netz der Netze gelangen.

■ von Christian Krenner

Spätestens, wenn der Computer mit einem Modem verbunden ist, wird das Internet unwiderstehlich. Wer bereits einen T-Online-Zugang besitzt, hat damit auch alles Nötige in der Tasche, um das Internet-Gateway der Telekom zu benutzen. Und wer noch keinen Zugang besitzt und trotzdem nicht leer ausgehen möchte, für den lohnt sich vielleicht schon allein deswegen die Beantragung. Denn damit reist man nicht nur günstig durch die Welt, sondern kommt zudem in den Genuß topaktueller Software aus dem Aminet.

Damit ein Computer mit anderen im Internet kommunizieren kann, muß man ihm zunächst die dort übliche »Sprache« beibringen. Das erledigt ein sogenannter »TCP/IP-Stack«. Für den Amiga gibt es davon drei: AmiTCP, TermitTCP und

■ Workshop: Internet mit Miami und T-Online

Das Netz ruft!

Miami sind geeignete »Dolmetscher«. Wir beschränken uns in diesem Workshop auf Miami von Holger Kruse, der durch besonders einfache Bedienung glänzt und beziehen

auf der Festplatte. Bejahen Sie dabei die Frage, ob ein logisches Laufwerk »MIAMI:« eingerichtet werden soll. Dieses wird später auf jeden Fall benötigt. Miami stellt sich

hier der Weg ins Web über ein für Miami völlig unbekanntes Gateway führt.

■ Leichtes Spiel mit MultiTerm KIT

Um Miami unter die Arme zu greifen, gibt es zwei Möglichkeiten: Über die komfortablere der beiden verfügen Besitzer des T-Online-Decoders von »MultiTerm KIT« von TKR. Im Verzeichnis dieses Decoders befindet sich eine Schublade »Internet-Zusatz«, die ein Script enthält, das MultiTerm und Miami zur Teamarbeit bewegt. Klicken Sie einfach auf das Icon »Installation« der Schublade »Miami« und alles läuft automatisch. Bei der älteren Version von MultiTerm KIT fehlt diese Schublade allerdings. Nutzen Sie die Gelegenheit, um das aktuelle Update von der TKR-Seite »*TKR PLUS#« zu laden (lesen Sie dazu auch unseren Infokasten »MultiTerm KIT 4.0j«).

Wenn Sie nun MultiTerm KIT starten, finden Sie in der Aktionsleiste ein zusätzliches Icon »Internet«. Mit diesem können Sie jederzeit während einer T-Online-Sitzung ins In-



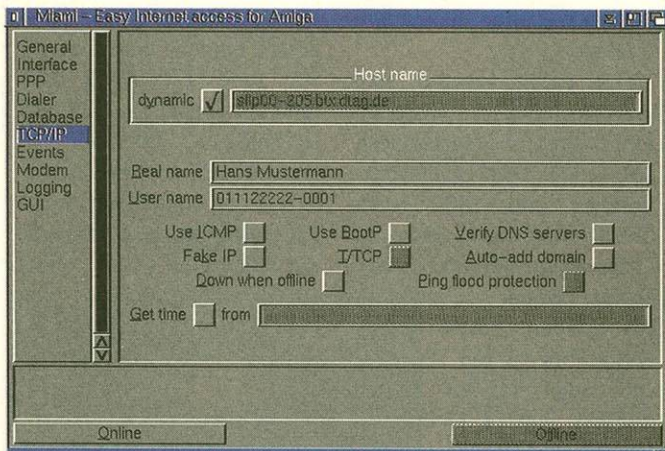
TKR-Software: Auf dieser Seite finden Sie regelmäßige Updates der T-Online-Software für den Amiga zum Download

uns auf die bei Zusammenstellung dieses Workshops aktuelle Version »2.0f«.

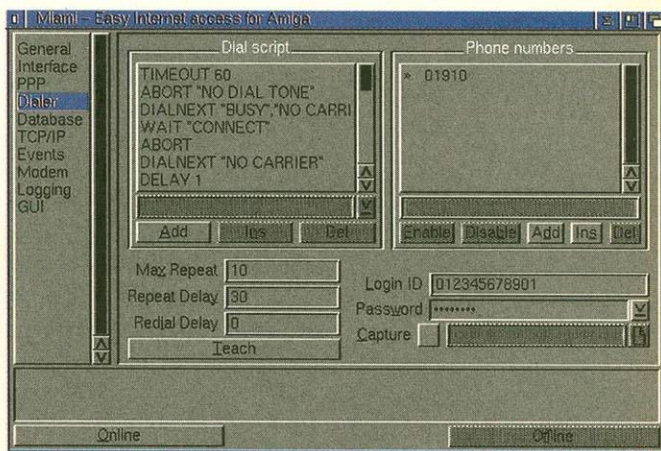
■ Die Installation

Miami ist schnell installiert. Ein Install-Script bringt Miami sicher an die richtige Stelle

durch ein ausgeklügeltes Verfahren auf den benutzten Internet-Provider ein und kann bis auf wenige Einstellungen die Konfiguration selbst vornehmen. Beim Internet-Zugang über T-Online scheitert dieses Verfahren allerdings, da



Bekannt: In diesem Einstellungs-Menü sind die Benutzerdaten zur Identifikation des Users zu hinterlegen



Noch bekannter: Auch hier müssen die Benutzerdaten eingegeben werden, damit diese von Anwendungen benutzt werden können

Die Post ist da

Die Telekom legt für jeden T-Online-Benutzer einen elektronischen Briefkasten an, mit dessen Hilfe elektronische Post aus der weiten Welt empfangen und auch verschickt werden kann. Um den EMail-Dienst zu benutzen, benötigt man eine EMail-Software. Eine gute Wahl ist »YAM«, der sich aus dem Aminet-Verzeichnis »comm/mail« downloaden läßt und kostenlos ist. Nach dessen Installation sind folgende Einstellungen nötig, um YAM an T-Online anzupassen:

Wählen Sie den Menüpunkt »Einstellungen/Konfiguration...«. Auf der Seite »Start« tragen Sie Ihren vollen Namen ein sowie Ihre EMail-Adresse. Diese besteht aus Ihrem Usernamen (Datex-J-Nummer plus Mitbenutzernummer, siehe Text) und der Endung »@t-online.de«.

In das Feld »POP3-Server« tragen Sie »pop.btx.dtag.de« ein, in das Feld »Passwort« einfach einen Punkt ».«.

Auf der Seite »Empfange« tragen Sie in das Feld »POP3 Benutzer-ID« wiederum Ihren Usernamen ein. Auf der Seite »Senden« tragen Sie schließlich als »SMTP-Server« »mailto.btx.dtag.de« ein.

Damit ist die Konfiguration beendet. Alle weiteren Einzelheiten zur Benutzung von YAM finden Sie in der dem Programm beiliegenden Anleitung.

Übrigens:

Möchten Sie Ihre Datex-J-Nummer in Ihrer EMail-Adresse durch einen aussagekräftigeren Namen ersetzen, so können Sie auf der KIT-Seite »*1901468001#« ein Alias (Zweitname) anlegen.

ternet wechseln. MultiTerm ermittelt alle nötigen Daten, aktiviert Miami und übergibt die Kontrolle. Sie brauchen keinerlei weitere Einstellungen zu treffen. Einfacher geht's kaum. Es ist lediglich darauf zu achten, daß im Anwahlpräfix, den MultiTerm an Ihr Modem schickt, die Sequenz &D0 enthalten sein muß. Sonst legt das Modem beim Versuch ins Internet zu wechseln, auf.

Über den Menüpunkt »Betrieb/Einstellungen...« öffnen Sie das Einstellungsfenster von MultiTerm und klicken Sie auf »Modem«. Im Textfeld »Anwahlpräfix« fügen Sie Zeichensequenz &D0 ein. Ihre Anwahlpräfix lautet dann beispielsweise »&D0DT«, wenn Sie mit Tonwahl arbeiten (das fehlende »AT« wird von MultiTerm automatisch angefügt).

■ Ohne Umwege ins Netz mit Miami

Ohne MultiTerm KIT, kann man zwar die Vorzüge des T-Online-Dienstes nicht genießen, dennoch aber dessen Internet-Gateway benutzen. Somit ist ein T-Online-Zugang auch für »Nur-Surfer« überlegenswert, die das eigentliche T-Online-Angebot nicht nutzen wollen.

Ohne MultiTerm ist Miami etwas schwerer an T-Online zu gewöhnen. Dabei hilft aber das Archiv »Miami11cDeu.lha«, das eigentlich deutsche Katalogdateien und eine deutsche Anleitung für die bereits etwas veraltete Version 1.1c von Miami enthält. Dieses Archiv enthält aber im Verzeichnis »Dist-Settings« zwei Konfigurationsdateien, die bei den nötigen Anpassungen für T-Online helfen und sich auch

Gebrauchte Amigas

Werkstattgeprüfte Geräte und Zubehör:
Amiga 500 m Kickstart 1.2, kompl. Zubehör. 198,-
Amiga 500 mit Kickstart 1.3, Zubehör. 248,-
Amiga 500 mit Kickstart 1.3 u. 1 MB Chip. 298,-
Amiga 500 plus, Kickstart 2.0, 2 MB Chip. 378,-
Amiga 600 mit 1 MB Chip Ram. 298,-
Amiga 1200 mit 2 MB Chip Ram. 478,-
Amiga 2000 B-D, 1 MB Chip, Kick 2.0. 398,-
CD 32 mit 5 Spiele-CDs. 248,-

Speicher, gebraucht

Speichererweiterung auf 2,5 MB 500. 149,-
4 MB ext. m. HD-Contr. Amiga 500. 239,-
8 MB ext. m. HD-Contr. Amiga 500. 289,-
Speichererw. auf 2 MB Chip. A500plus/600. 79,-
Speichererw. 2 MB/4 MB A2000. 129,-/178,-
2 MB Zipp-Ram (für Alfa-Contr. usw.) 129,-

Festpl., Laufw., CD, gebraucht

Festplatte 85 MB m. Contr. A500/2000. 298,-
Festplatte 420 MB mit Contr. A500/2000. 398,-
Festplatte 640 MB mit Contr. A500/2000. 429,-
Laufwerk intern A500/600/1200/2000. 59,-
Laufwerk extern für alle Amigas. 69,-
CD-ROM für Amiga 500/600/1200/2000. 198,-

gebrauchte Monitore

Farbmonitor 1081 oder baugleicher. 195,-
Farbmonitor 1084 oder baugleicher. 229,-
Farbmonitor 1084S oder baugleicher. 248,-
Farbmonitor 1802 (C64, A600, A1200). 148,-

gebrauchte Turbokarten

Turbo A500, 14 MHz, 1 MB Ram 32 Bit. 189,-
Turbo A500, 14 MHz, 4 MB Ram 32 Bit. 229,-
Turbo A1200, 28 MHz, MMU, 4 MB. 179,-
Turbo A2000, 14 MHz, MMU, 2 MB. 298,-
Turbo A2000, 25 MHz, MMU, 4 MB. 398,-

gebrauchte Drucker

Matrix-Drucker 9N, sw/color. 98,-/148,-
Matrix-Drucker 24N, sw/color. 148,-/198,-

Zubehör, Ersatzteile

Netzteil A500/1200/2000. 59,-/69,-/109,-
Tastatur A500/A1200, A2000. 69,-/98,-
Kickstartumschaltplatte alle Amigas. 15,-
Motherboard A2000, kompl. bestückt. 248,-
Austauschgerät Amiga 500. 150,-
A500-Umbau auf 1 MB Chip. 50,-
Kickstart 1.2/1.3/2.0/3.1. 19,-/29,-/39,-/89,-
CIA-Chip 8520. 39,-
TV-Modulator für Amiga 500. 79,-
Amiga-Maus 300 / 400 dpi. 25,- / 29,-
DD-Disketten, 33 Stück gebr. 15,-

Tauschaktion

*Unsere Tauschaktion geht weiter !
Bei Kauf eines neuen Amiga oder PC nehmen wir Ihre komplette, alte Amiga - Anlage bis zu DM 1.000,- in Zahlung !*

Amiga 1200 Magic, 2 MB, Progr.-Paket. 698,-
Amiga 1200 Magic, HD175, inst.-Progr. 898,-
Amiga 1300 Invinity-Tower mit Tastatur. 998,-
Tower 1300, 1.1 GB, 50 MHz, 6 MB, CD. 1898,-

PC's

PC-486DX80, 4 MB, 340 MB SCSI, Minut. 699,-
PC-486DX80, 4 MB, 340 MB, CD8-f. 898,-
PC-5x86DX 133, 4 MB, 640 MB, CD. 979,-
Intel-Pentium 133, 8 MB, 1,6 GB, 2 MB-Grafikk.
8-f.CD, Win95-Tast., Maus, Minutower. 1799,-
Aufpreis 8 statt 4 MB / 16 statt 8 MB. 42,- / 79,-
Aufpreis Windows 95. 179,-
Aufpreis Soundkarte 16 bit mit Boxen. 99,-
Aufpreis Monitor 14" / 15". 389,- / 499,-

A1200 - Aufrüstung

Festplatte 2,5" 420 MB mit Einbausatz. 298,-
Festplatte 3,5" 1,2 GB mit Einbausatz. 398,-
Invinity-Tower A1200 mit Win95 Tastatur. 398,-
CD ROM 8-fach, interner Anschluß. 238,-
CD ROM 6-8-fach extern. 298,-/368,-
Turbo 68030, 50 MHz, MMU, 8 MB. 398,-
4 MB Ram-Karte mit CoPro-Option. 138,-

Spiele und Programme

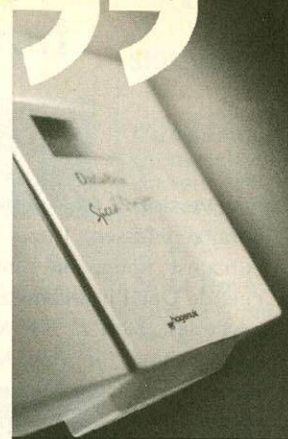
Wir führen **alle** neuen Amiga-Spiele und Programme. Auch viele Klassiker und Oldies.

Bühler-Electronic

Tel.: 02624-7844, Fax: 2873

Ladenlokal in:

56203 Höhr-Grenzhausen, Rheinstr. 72
Versand per Nachnahme (+15,-)



DIE ERSTE BEZIEHUNGS-KISTE, DIE PROBLEMLOS FUNKTIONIERT.

BEI TKR INKLUSIVE HÄNDCHENHALTEN UND BONUS :-)

498,-

Unverbindliche Preisempfehlung. Im Fachhandel und direkt bei TKR.

HAGENUK DataBox Speed Dragon

ISDN-Telefonanlage

Drei analoge Anschlüsse mit eigenen Rufnummern

kostenlose interne Gespräche

Anrufweiterleitung

Gesprächswartung

Makeln

Dreierkonferenz

Multifunktionales Display mit Rufnummernanzeige, Kanalbelegung, Gebühren, Anruferliste und Rufumleitung

Konfiguration mit einem tonwahlfähigen Telefon

Integrierter ISDN-Adapter (seriell angeschlossen, 64 kBit/s.) mit Software für Ihren Amiga

Flash-ROM

Beim Kauf mit ISDN-Anschlußauftrag an TKR mit 200,- DM Einsteiger-Bonus für nur 298,- DM.

Online-Info und Order <http://www.tkr.de> und *tkr plus#

TKR

TKR GmbH & Co. KG
Stadtparkweg 2

24106 Kiel

☎ (0431) 33 78 81

☎ (0431) 3 59 84



mit Version 2.0f von Miami benutzen lassen. Dazu ist es zunächst nötig, die entsprechende Datei in Miami zu importieren. Starten Sie Miami und wählen Sie den Menüpunkt »Settings/Load« an. Benutzen Sie ein normales Modem, ist die Datei »t-online.export« die für Sie relevante. Bei Einsatz eines ISDN-Adapters wählen Sie die Datei »t-onlineISDN.export«.

Wurde die Datei importiert, ist auch bereits ein Großteil der Konfigurationsarbeit erledigt. Bleibt nur noch der Feinschliff. Wählen Sie dazu zunächst die Seite »Interface« in Miami an. Passen Sie dort die Übertragungsgeschwindigkeit an Ihr Modem an. Wundern Sie sich allerdings nicht, wenn beim Einsatz eines Analogmodems dennoch lediglich eine Verbindung mit 14400 Baut aufgebaut wird. T-Online ist nicht schneller. Betreiben Sie Ihr Modem an einer Schnittstellenkarte, so ist das entsprechende Device der Karte ebenfalls auf dieser Seite einzutragen.

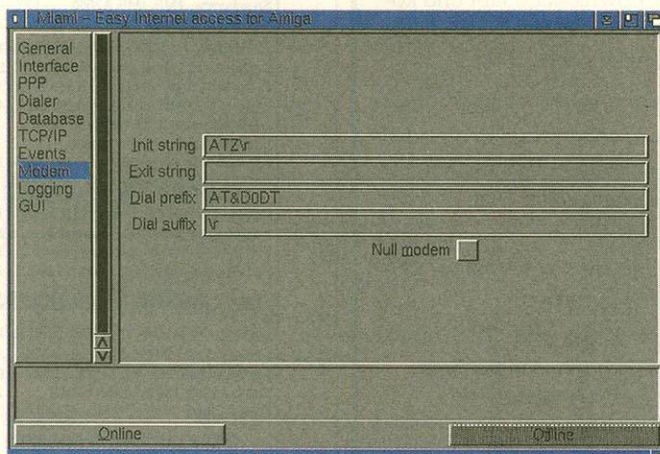
Wechseln Sie nun zur Seite »Dialer«. Dort müssen Sie Ihre Zugangsdaten zu T-Online hinterlegen. Geben Sie dazu im Feld »Login ID« Ihre An-

schlußkennung ein. Diese hat in der Regel zwölf Ziffern. Ist Ihre Anschlußkennung kürzer, füllen Sie sie mit Leerzeichen auf. Dann hinterlegen Sie das von Ihnen gewählte T-Online-Paßwort. Benutzen Sie dazu

haben wollen, in »User name« ein. Für T-Online-Benutzer ist es sinnvoll, hier Ihre Dutex-J-Nummer (entspricht i.d.R. Ihrer Telefonnummer) durch Bindestrich verbunden mit Ihrer Mitbenutzer einzugeben.

Es ist lediglich noch darauf zu achten, daß auch hier Ihr Modem daran gehindert wird, beim Wechsel zu Internet-Anwendungen aufzulegen. Das erreichen Sie, indem Sie auf der Seite »Modem« den Wählpräfix um »&D0« erweitern. Dieser lautet dann z.B. »AT&D0DT«, wenn Sie mit Tonwahl arbeiten.

Miami ist nun startbereit und Sie können die ersten Surfversuche im Internet unternehmen. Zuvor sollten Sie allerdings die nun vervollständigte Konfiguration speichern. Benutzen Sie dazu den Menüpunkt »Settings/Save«. Mit einem Klick auf »Online« beginnt Miami, sich in T-Online einzuwählen und sollte sich nach dem Sprung über das Gateway mit »Miami is now online.« zurückmelden.

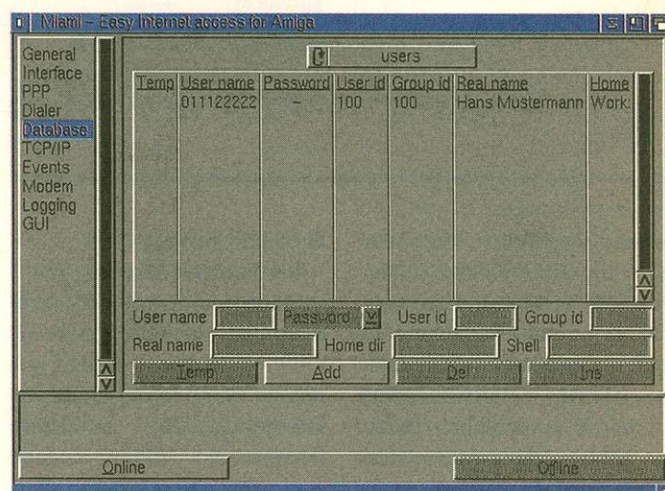


Abgehoben: Der Befehl »&D0« im Anwahlpräfix hindert das Modem, beim Wechsel ins Internet aufzulegen

das Popup-Gadget neben dem Paßwortfeld. Füllen Sie das Paßwort auf acht Zeichen Länge mit Leerzeichen auf. Für den Fall, daß Ihre Mitbenutzernummer nicht »0001« sein sollte, müssen Sie zudem im Anwahlsript einen Befehl ändern. Das Anwahlsript wird links oben unter der Überschrift »Dial script« angezeigt und kann mit den Pfeilgadgets gerollt werden.

Suchen Sie nun den Befehl »SEND "\r"« (Vorsicht! **Nicht** den Befehl »SEND ".\r"«! nutzen) und überschreiben Sie ihn mit »SEND "xxxx"«, wobei »xxxx« durch Ihre vierstellige Mitbenutzernummer ersetzt werden muß.

Der nächste Schritt auf dem Weg ins Internet führt auf die Seite »Database«. Wählen Sie dort mit Hilfe des Cycle-Gadgets am Kopf der Seite die Einstellungen für »users« an. Dort ist ein Benutzer »tmuster« eingetragen, der durch Ihre Daten ersetzt werden muß. Klicken Sie den Eintrag an und geben Sie den Benutzernamen, den Sie fortan auf Ihrem System



Login: Ihre Anschlußkennung und Ihr Paßwort verschaffen Miami den Zugang zum Internet per T-Online

Dies ist vorerst Ihr Username bei T-Online und beispielsweise Bestandteil Ihrer EMail-Adresse. Ihren vollen Namen tragen Sie ins Feld »Real name« ein. Die gleichen Angaben sind nochmals auf der Einstellungsseite für »TCP/IP« zu treffen. Füllen Sie auch hier die Felder »User name« und »Real Name« entsprechend mit Ihren Daten aus.

Damit ist die Konfiguration von Miami fast abgeschlossen.

Damit haben Sie den Einstieg in die fantastische Welt des Internet geschafft. Vergessen Sie aber nicht, daß Miami Shareware ist. Nach einer halben Stunde verabschiedet sich das Programm automatisch und unterbricht die Verbindung. Möchten Sie es dauerhaft nutzen, sollte Sie es registrieren lassen. Damit sichern Sie gleichzeitig, daß das Programm weiterentwickelt wird. Viel Spaß beim Surfen! lb

MultiTerm KIT 4.0j

MultiTerm KIT erleichtert nicht nur den Zugang zum Internet sehr, sondern erlaubt zugleich, das CEPT- und KIT-Programm von T-Online in voller Pracht zu genießen. In der aktuellen Version »4.0j« wurde MultiTerm an die aktuelle KIT-Version 1.2 angepaßt, die beispielsweise durch animierte GIF-Bilder KIT-Angeboten Leben einhaucht. Eine Kostprobe dieser Fähigkeiten sowie das Update auf die Version »4.0j« gibt's auf TKRs KIT-Seite »*TKR PLUS#«.

Versandbestellungen: 0130 - 83 56 10

Montag - Freitag 10 - 13 + 14 - 18h • NN • EUROCARD • VISACARD

NEU im Internet <http://www.fischer-hs.com> NEU

AMIGA

A1200 Magic
A1200 Magic 170MB
A1200 Hercules 1GB
A1200 Hercules 1GB
+ 1230IV + 16 MB
A4000 2/4 MB Tower
A4000 2/16 MB 1GB SCSI
Eagle 4000TE 2/4MB

CD - ROM

CD1200 Controller A6/1200
incl. Gehäuse, Netzteil
und Software
mit 8-fach CD-ROM
mit 10-fach CD-ROM

8-fach ATAPI Goldstar
10-fach ATAPI Acer
8-fach SCSI Philips
ASIM Filesystem AMIGA

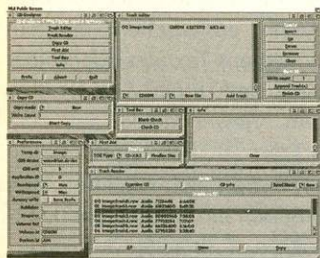
CD-Writer

CD-Designer! AMIGA
- die neue Brennsoftware

CD-Writer Philips 2600
2/6-fach SCSI

Bundlepreis

Rohlinge NoName
Rohlinge Marke



CDs

AmigaTools 2 9,-
Meeting Pearls 3 9,-
Turbocalc 2.1 9,-
Aminet 10 / 12 12,-
Animania I 12,-

Amiga Tools 5 39,-
Aminet 14 / 15 / 16 25,-
Aminet Set 3 / 4 49,-
DirOpus 5.5 99,-
Maxon Atlas 79,-
Meeting Pearls IV 14,-
System Booster 29,-
TELEINFO AMIGA 49,-
Texticon 49,-
Turbocalc 4 189,-

Controller

A500 AlphaspowerPlus AT
mit 0/8MB PS/2-Option 199,-
A1200 für CD-ROM 199,-
A1200 Surfsquirrel 199,-
A2/3/4000 SCSI Oktagon 279,-

Drucker

698,- Canon BJ 240
898,- Canon BJC 4200
998,- Canon BJC 620

Festplatten

1398,- 1.0GB AT 3.5 extra flach
3198,- 2.0 GB AT 3.5
3898,- 3.2 GB AT
2698,- Kabel 2.5-> 3.5 mit Stromvers.
Kabel 3.5-> 3.5 2.0m

1.08 GB SCSI

198,- 2.1 GB SCSI

379,- 4.3 GB SCSI

429,- Kabel 3-Abgriffe

Kabel 7-Abgriffe

Genlocks

Pluto electroni cdesign
Neptun electronic design
Sirius II electronic design

Grafikkarten

199,- Cybervision 3D mit 4MB
799,- Picasso II+ mit 2MB
948,- Picasso IV mit 4MB

Joysticks / Joypads

948,- Boeder AMIGA
14,- Sureshot
17,- TP510 AMIGA
Cruiser Black
Cruiser Multicolor
Comp. Mini Black
Comp. Mini Clear
Super Pro Zip Stick
Honeybee Pad

Kabel

Scartkabel für 1084
Parnet mit Software

Kickstart

1.3 / 2.05 ROM einzeln
3.1 ROM einzeln A1200
3.1 ROM einzeln A5/2000
3.1 Set A5/6/2000
3.1 Set A3/4000

Laufwerke

DD intern A5/6/12/2000
DD extern
HD intern A12/2/4000
HD extern

Mäuse

schwarze AMIGA Maus
mit Design-Pad
300dpi 2-Tasten
400dpi 2-Tasten
400dpi 3-Tasten



Netzwerk

399,- AmiTCP/IP 139,-
499,- Ariadne Ethernetkarte 328,-
699,- Liana + Envoy 99,-
NE2000-komp. PnP 49,-

Farb-Scanner

Artec Viewstation AT 3
Flachbett SCSI Singlepass
mit AMIGA+PC-Software 598,-

Monitore

M1438S 14" Multiscan 549,-
M1764 17" Multiscan 1499,-
Tiger 17" Multiscan 1099,-

Simms

4MB PS/2 49,-
8MB PS/2 79,-
16MB PS/2 159,-
32MB PS/2 299,-

!!! Tagespreise erfragen !!!

Speicher(karten)

A500 512KB mit Uhr 49,-
A500 2MB 179,-
A500+ 1MB 79,-
A600 1MB 99,-
A1200 4MB mit Copro-Option 115,-
A1200 PS/2-Karte 0/8MB 89,-
A2000 PS/2-Karte 0/8MB 89,-
2MB Chipram Erweiterung 249,-

Software

ARTScan II 2.0 mit Datachrome 119,-
CD-Designer! 199,-
Cybergraphx 65,-
Diavolo Backup Pro 129,-
Final Copy II 69,-
Final Writer V 229,-
Steuer Profi 96 89,-
Turboprint 5 129,-

Turbokarten

Blizzard 1230 IV 299,-
Blizzard 1240 ERC 529,-
Blizzard 1260 975,-
Blizzard SCSI-Kit 199,-
Copro 50MHz 129,-

Blizzard 2040 ERC 669,-
Blizzard 2060 1175,-

Cyberstorm MK II 040 ERC 729,-
Cyberstorm MK II 060 1175,-
Cyberstorm SCSI-Kit 195,-
Cybervision SCANDOUBLER 179,-

Towergehäuse

A1200 Micronik Z1
mit Zorro II + Netzteil
für PC-Tastaturen

Videobearbeitung

Grafitto S-VHS 899,-
295,-

02763 Zittau

Osamatic Systeme
Schillerstr. 68
Tel.: 03583 - 57 32 11
Fax: 03583 - 57 32 23

06124 Halle

Grothes Gameshop
Rennbahnring 34
Tel.: 0345 - 690 30 75
Fax: 0345 - 690 30 76

10439 Berlin

Computer Shop Ulbrich
Paul-Robeson-Str. 18
Tel.: 030 - 44 51 170
Fax: 030 - 44 65 07 26

22041 Hamburg

Mecomp Multimedia
Wandsbeker Marktstr. 164
Tel.: 040 - 68 91 09 91
Fax: 040 - 68 91 09 92

30655 Hannover

Fischer Hard & Software
Schierholzstr. 33
Tel.: 0511 - 57 23 58
Fax: 0511 - 57 23 73

34117 Kassel

Computerhandel Köhler
Enfenanger 2
Tel.: 0561 - 108 112
Fax: 0561 - 713 033

48155 Münster

DTP & DTV Center Otto
i. H. Elektro Burbank
Wolbecker Straße 38
Tel.: 0251 - 65 805

49074 Osnabrück

Fischer Hard & Software
Goethering 3
Tel.: 0541 - 28 123
Fax: 0541 - 24 492

50823 Köln

Vietex Media GmbH
Geisselstr. 10
Tel.: 0221 - 510 53 77
Fax: 0221 - 510 52 32

72160 Horb

KDH Datentechnik
Südring 65
Tel.: 07451 - 555 110
Fax: 07451 - 555 115

72810 Gomaringen

Pernat Hard & Software
Schillerstr. 28
Tel.: 07072 85 10
Fax: 07072 85 11

91301 Forchheim

Modern Video Arts
Klosterstr. 15
Tel.: 09191 - 72 92 00
Fax: 09191 - 72 92 01

**Händleranfragen
erwünscht !**

Telefon 0511 - 575087
Telefax: 0511 - 572373



Viele Onliner beschränken sich nicht nur aufs Surfen, sondern stöbern auch in Online-Archiven oder unterhalten sich per Tastatur. Für diese Operationen gibt's leistungsfähige Programme – wir haben die neuesten Client-Versionen für Amigas unter die Lupe genommen.

■ von Jörn-Erik Burkert

Bevor Sie mit anderen Hosts im Internet Kontakt aufnehmen, brauchen Sie einen entsprechenden Client. Der stellt die Verbindung zum Rest der Welt her und erleichtert die Online-Session. Kryptische Kommandos sind passé, denn Frontends mit unzähligen Funktionen verbessern den Komfort.

■ Terminal-Verbindungen: AmTelnnet und AmTerm

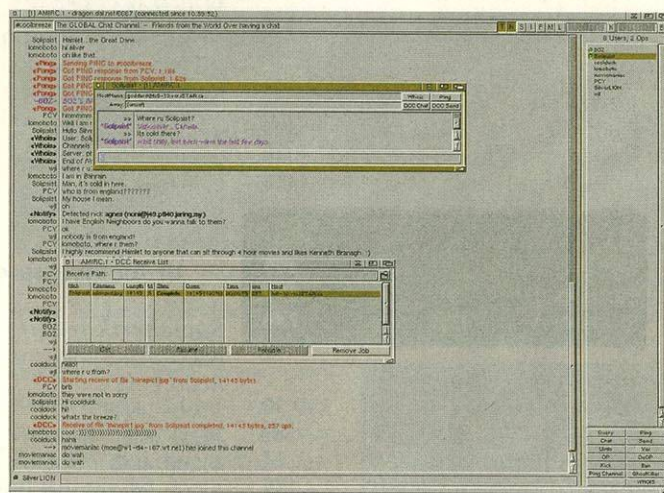
»Telnnet« dient zum Einloggen in einen anderen Host im Internet. Steht die Verbindung, kann man mit dem Gegenpart kommunizieren und dort Programme ausführen. Sehr beliebt ist eine Verbindung per Telnnet zum Spielen in MUDs (Multi User Dungeon). AmTelnnet übernimmt diese Aufgaben. Einfach den Host und Port eintragen, Knopfdruck und schon versucht der Client eine Verbindung aufzubauen. Nach dem Login und Anmelden per Passwort kann man dann loslegen. Die Textausgabe läuft wahlweise als VT-100-, ANSI- oder TTY-Terminal. Texte lassen sich per Menü aus dem Fenster kopieren, sichern oder auch per Paste in das Terminal importieren (wahlweise aus dem Clipboard oder einer Datei). An die Verwaltung mehrerer Hosts wurde auch gedacht und umfangreiche Konfigurations-Optionen ermöglichen den Zuschnitt des Programms auf eigene Bedürfnisse.

■ Internet-Software

Neues AM Client-Himmel

Während AmTelnnet auf eine Standverbindung per TCP/IP angewiesen ist, baut AmTerm eine Verbindung zu einem Rechner per Modem auf (z.B. Mailbox). Das Tool beherrscht

möglich, über einen Telnnet-Client eine IRC-Session zu führen, aber mit einem IRC-Programm ist die Unterhaltung viel komfortabler. AmIRC von Oliver Wagner ist ein Client



AmIRC: Flexibilität, Komfort und viele Funktionen machen den Client für das Chatten im IRC ideal

wie sein Kollege standardisierte Textausgabe (ANSI, VT100, TTY). Die Konfiguration von AmTerm erfolgt per Mausklick in einem gesonderten Fenster. Das Protokollieren (Logging) einer Online-Session und der Import und Export von Text aus bzw. ins Terminalfenster funktioniert ebenfalls. Autor Mathias Mischler hat beide Tools an alle gängigen TCP/IP-Protokolle bzw. Modem-Devices angepaßt.

■ Chat im Web: AmIRC

Chatten – Ratsch und Tratsch im Netz – gehört zu den beliebtesten Formen der Kommunikation im Internet. Dazu stellt der User eine Verbindung mit einem IRC-Server (Internet Relay Chat) her und kann dann in einem Kanal per Tastatur mit Personen in aller Welt chatten. Es ist zwar auch

für den Amiga. Version 1.4 zeigt sich ausgereift und mit unzähligen Features bestückt (u.a. Funktionstasten-Belegung und frei definierbare Buttons). Aliases, DCC, Notify und Scripts (per ARexx-Schnittstelle) beherrscht AmIRC im Schlaf. Ein URL-Catcher sammelt in einem Extra-Fenster alle Webpage-Adressen, die andere User oder die Server durchgeben. Ist im Hintergrund ein Browser aktiv, kann man ihm per Knopfdruck eine angegebene Seite gleich besichtigen.

Besonders gelungen: die Anzeige der Server-Meldungen (u.a. drohende Server-Splits) – fortgeschrittene IRC-Jünger werden diese Option zu schätzen wissen. In Version 1.4 werden (die in der Win-

dows-Welt so beliebten) Farbcodes zum Kennzeichnen von Passagen aus den übertragenen Texten eliminiert – der berühmte "Buchstaben-Salat" wird so vermieden.

Um alle neuen Features auszukosten, benötigt man aber eine Registrierung – zum Reinschnuppern gibt's aber Version 1.31. Ausprobieren lohnt sich, denn AmIRC dürfte einer der besten Clients überhaupt sein.

■ Dateientransfer: AmFTP

Während der Download von Dateien bequem per Browser möglich ist, sieht es beim Upload nicht so gut aus. Man benötigt ein geeignetes Programm. Der Transfer erfolgt per FTP (File Transfer Protocol) – ein FTP-Client übernimmt diese Aufgabe. Beim Amiga: AmFTP. Der Client von Mathias Mischler glänzt mit einem komfortablen Frontend. Das Hangeln durch die Verzeichnisse wird zum Kinderspiel und Dateien lassen sich per Drag and Drop zwischen heimischem Rechner und FTP-Archiv austauschen. Informationen aus Textfiles oder Bilder zeigt AmFTP per voreingestelltem Viewer direkt auf dem Screen an. Besonders interessant: die Batch-Funktion. Hier läßt sich die Dateiauswahl mitloggen – Inhalte aus unterschiedlichen Verzeichnissen des FTP-Servers kann man so in einem Rutsch auf die heimische Platte ziehen. AmFTP ist für den Transfer von Daten die erste Wahl und sollte keinem Onliner fehlen.

Informationen zu den Programmen finden Sie bei: <http://www.vapor.com>. Alle vorgestellten Clients erfordern jedoch die Installation von MUI. Die neueste Version finden Sie im Aminet bzw. auf der MUI-Homepage (<http://sasg.com/mui/>). Der Besuch der Seite lohnt sich in jedem Fall – schon allein wegen der gelungenen Gestaltung! ■

Der AMIGA-Shop im Herzen von Berlin

Hofmann Computershop

Richard-Sorge-Str.67 / 10249 Berlin

Ladengeschäft:

Tel. 030 / 422 56 194

FAX 030 / 422 56 196

AMIGA 1200

1200 HD 260 MB Magic 999,-
1200 HD 260 MB Surfer 1049,-
4000 T incl. 6MB und Festpl.3899,-

Monitore

A 1084 ST, RGB m. Kabel 379,-
A 1438 S, Autoscans Stereo 549,-

SONDERANGEBOT

A 1764 S, Autoscans Stereo 1379,-
Dieser Artikel ist Frei Haus, kein Porto

Turbokarten AMIGA

AMIGA 500 u. 500 Plus
M-TEC 68020 Co. bis 50MHz, 4MB 238,-
AMIGA 1200
Blizzard 79,-
1230 / 4, 50MHz, max.128MB 299,-
1240 ERC 40MHz, A1200T 549,-
1260 060 / 50MHz 979,-
SCSI - Kit 199,-

M-TEC
1230 / 42 MHz opt. bis 8MB 179,-
SCSI - Kit ab 179,-
AMIGA 2000 - 4000
Blizzard 2040 ERC 699,-
G-Force 68030 40MHz SCSI
Contr., Co.40MHz, 4/16MB 979,-
Cyberstorm MKII 040/40ERC 699,-
Coprozessor 33 MHz 99,-
Coprozessor 50 MHz 149,-

Speicher - RAM

A 500 512KB incl. Uhr 59,-
A 500 2MB incl. Uhr 199,-
A 500Plus 1MB 109,-
A 600, 1MB 89,-
4 MB, PS/2 Modul 39,-
8 MB, PS/2 Modul 79,-
16 MB, PS/2 Modul 149,-
32 MB, PS/2 Modul 329,-
4 MB, GVP, G-Force-Modul 149,-

HD - Controller

AMIGA 500 / Plus
AT ext. opt. 0/8MB PS/2 199,-
AMIGA 1200
M-TEC Turboboards ab 179,-
Blizzard Turboboards 199,-
AMIGA 2000 - 4000

SCSI Oktagon 2008 0/8MB 249,-
SCSI GVP 4008 0/8MB 249,-

CD - ROM Laufwerke

A 500 / Plus extern
CD Contr. für Alfa-Power 129,-
incl.8-Fach CD-ROM Drive 328,-
AMIGA 600 /1200 extern
Easy CD-ROM Contoler 199,-
incl. CD32 Emulation m. Netzteil
CD1200 - Controller 199,-

4 Fach Wechsler 4speed incl. Easy Controller DM 399,-

MITSUMI FX-800 8 x speed 199,-
SANYO ROM 8 x speed 199,-
Panasonic ROM 8 x speed 199,-
NEC CDR222 4x speed SCSI 179,-
TEAC CD-656K 6x SCSI 279,-

MIDI, Sound, Grafikkarte

MIDI - II Interface 99,-
MIDI - II m. Mignon jr. Softw. 169,-
Sound - Sampler 79,-
Picasso - II Plus 2MB
incl. Paplo für Picasso 599,-

Festplatten

AT 3,5" 1,28 GB ab 369,-
AT 3,5" 1,7 GB ab 399,-
SCSI 3,5" 2,1 GB ab 599,-

AT 2,5" 260 MB 199,-
AT 2,5" 540 MB 299,-
AT 2,5" 1,3 GB 499,-

Tagespreise erfragen

Drucker

HP Deskjet 400 Color 349,-
Cannon BJC - 240 399,-

ROM / IC

1.3 39,- 8520 CIA 59,-
2.04 49,- 8520 PLCC 49,-
2.05 A600 HD 49,- 8364 Paula 49,-
3.1 A500/2000 129,- 8364 PLCC 49,-
3.1 A1200/4000T 79,- 8375 Agnus 49,-
5719 Gary 39,- 8362 Denise 39,-
5721 Buster 69,- 8373 Hires D. 69,-

Zubehör

Kickstart - Umschaltplatinen
2 - fach (auch für 3,1) 49,-
2 - fach spezial A600 / HD 59,-
3 - fach A1200 59,-
Kabel
Druckerkabel 1,8m 9,95
Druckerkabel 3m 29,95
Tastatur-Verl. 5pol DIN 19,95
Maus / Joystick-Verlängerung 9,95
Y - Kabel 2x Joystick 14,95
Monitor-Kabel Amiga an ? ab 29,95

Maus, Joystick, Joypad

Maus 260 dpi 24,95
Maus 400 dpi 39,95
Maus 400 dpi 3-Tasten 49,95
Maus - Pad ab 4,95
Control Pad CD32 39,95
Control Pad A1200 29,95
Joystick ab 19,95

Laufwerke, Disk, ZIP

Diskdrive 3,5" A500 intern 99,-
Diskdrive 3,5" A2000 intern 99,-
Diskdrive 3,5" A600/1200 intern 99,-
Amstrade Real HD-Drive A
Diskdrive 3,5" A1200 int. HD 149,-
Diskdrive 3,5" ext. schwarz HD 179,-
Diskdrive 3,5" ext. 880KB 99,-
Disketten 10er Pack ab 5,99
ZIP - LW SCSI 100MB extern 349,-

ZIP SCSI 100 MB intern 3,5" hellgrau mit 5,25" Einbaurahmen

DM 299,-

ZIP - Medium 29,95
ZIP - Tools 59,95

Software

Workbench 3.1 Disk/Handbuch 79,-
Workbench-Kit 3.1 A500/2000 129,-
Workbench-Kit 3.1 A600 129,-
Workbench-Kit 3.1 A1200 159,-
Workbench-Kit 3.1 A3000 / T 159,-
Workbench-Kit 3.1 A4000 159,-
IDE - Fix 99,-
Asim CDFS V3,xx 129,-
CD - Boot 79,-
Turbo Print 5,xx 129,-
Directory Opus 5,5 CD 99,-
Final Copy II 99,-
Final Writer ab 199,-
4 x CD32 Spiele Super Bundle 49,-
Megahits 3-6 Super Bundle 49,-
Aminet 8, 10, 12 15,-
Aminet 9,11,13,14,15,16,17,18 25,-
Aminet - Set 1-4 59,-
Octamed 6,0 CD 49,-
PC Task 3,xx 179,-
PC Task 4,xx a.Anfr.

Bestellannahme: Mo.- Fr. 10.00 - 18.30
Laden Öffnungszeiten: Mo.- Fr. 13.00 - 18.00
Sa. 10.00 - 14.00

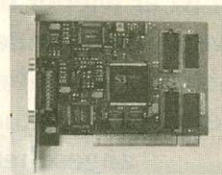
Direktversand per Post
Nachnahme

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandpreise können vom Ladenpreis abweichen.



Sirius-Genlock 1.598,- DM

Die drei Genlocks Sirius, Neptun und Pluto können am Amiga oder am PC mit Zusatzkarte betrieben werden. Neptun und Sirius wurden von der Fachpresse mit mehreren Auszeichnungen (z.B. Produkte der Jahres) gekürt. Perfekte Bildqualität und einfache Bedienung für beste Filme!



GenlockMaker 398,- DM
Interfacekarte für den Betrieb von Amiga-Genlocks am PC. Systemvoraussetzung: 486er PCI, Win '95.



Neptun-Genlock 1.198,- DM



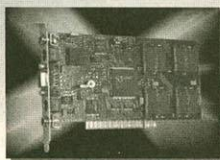
TBC-Enhancer 1.498,- DM

Der TBC-Enhancer ist das ideale Gerät für perfekte Videokopien und Bearbeitung, da er typische Kopierverluste und Bildfehler digital beseitigt. Testsieger in Video 3/95.



TBC-light 1.198,- DM

Der kleine Bruder des TBC-Enhancers mit großer Leistung. Vollbild-TBC, seriell steuerbar, mit "sehr gut" (92%) getestet z.B. im Amiga-Magazin 3/97.



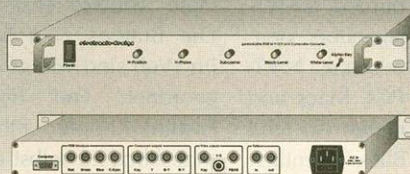
VideoMaker 798,-

Der VideoMaker kann fast alles! Hier reicht der Platz nicht aus, ihn zu beschreiben. Deshalb bitte Infos anfordern, zur CeBIT gehen oder im Internet nachschauen.



4x2 Kreuzschiene Gemini 448,- DM

Mit dieser Kreuzschiene können vier Video-Eingänge (FBAS oder Y-C) beliebig auf zwei Ausgänge geschaltet werden.



Y-U/V-StudioKonverter 3.498,- DM

Preishammer!

FrameMachine & Prism 598,-
Pluto-Genlock 598,-
CAVIN Schnittsystem 1.198,-
SuperCut Version 3.0 298,-
Scala MM100 (PC) 98,-
CD-ROM mit Infos 15,-

Genlock-Upgrades:

Sirius1 auf Sirius2 1.198,-
Y-C auf Neptun 948,-

Hannover
13. - 19. März

CeBIT

Halle 8EG
Stand D48

Vertrieb in Österreich:

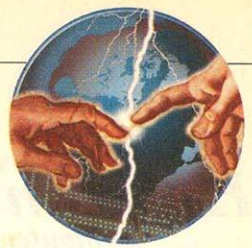
ART

ANIMATOR DIFFERENZ TRAV
3300 Annelien, Feldstraße 13
Tel. 0043 - (0) 7472 / 63660-0

Internet: <http://www.electronic-design.com>

Electronic-Design GmbH Detmoldstr. 2 80935 München Tel: 089 / 351 50 18 Fax: 089 / 354 35 97

Electronic-Design



Nachdem »Voyager« als Bestandteil des »Surfer«-Pakets von Amiga-Technologies sein Debut gab, wurde es recht ruhig um diesen WWW-Browser. Doch jetzt ist er wieder da, um verlorenen Boden wettzumachen – wir haben uns die PreRelease genauer angesehen.

■ von Christian Krenner

Das Anhängsel »Next Generation«, das Trekkies hinlänglich bekannt ist, soll den neuen Voyager aufwerten. Und diese Bezeichnung ist tatsächlich nicht unverdient, denn Voyager trägt eine kleine Sensation in sich: Er kann die von Netscape erdachten und seither äußerst beliebten »Frames« darstellen. Hinter diesem Begriff verbirgt sich schlicht die Fähigkeit, das Browserfenster in verschiedene, voneinander unabhängige »Rahmen« aufzuteilen. Das schafft nicht nur Übersicht, sondern erlaubt vor allem, völlig verschiedene Seiten, die beliebig in der Welt verstreut sein können, in den einzelnen Rahmen darzustellen.

Jedem Amiga-User, der Seiten mit den beliebten Frames besuchte, ist die lapidare Meldung »Ihr Browser kann keine Frames darstellen« bekannt. Sie erschien nicht selten und verweigerte den Zugriff auf die erwünschten Daten. Damit ist nun Schluß. Doch VNG (wie der Browser in der Kurzform heißt) bietet noch mehr. Vor seinen Konkurrenten »IBrowse« und »AWeb II« braucht sich das Programm in Sachen Funktionsumfang nicht mehr zu verstecken. Und gegenüber dem Edelbrowser »Netscape Navigator«, der auf PCs, Macs und unter Unix zu finden ist, fehlt auf den ersten Blick eigentlich nur noch der Java-Interpreter:

■ Vorstellung: »Voyager NG V2.0« PreRelease

Auferstehung

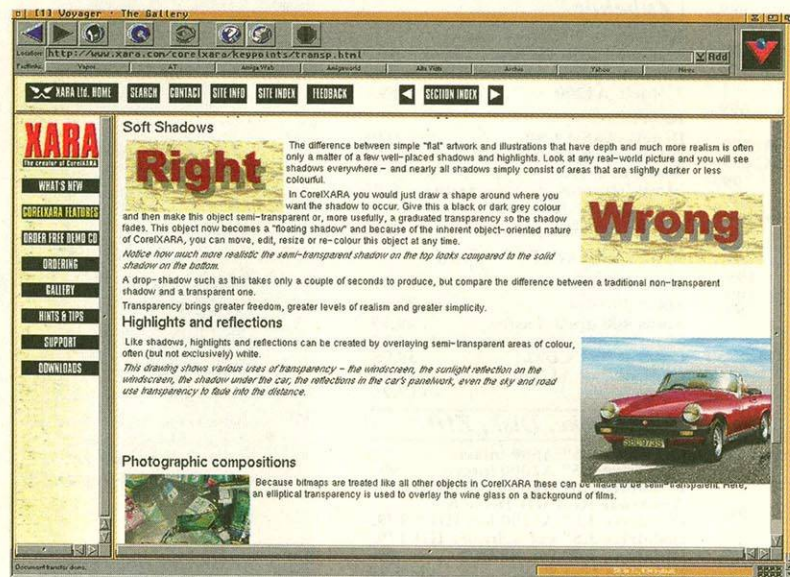
Tabellen, Hintergrundbilder, transparente und animierte GIFs – alles ist da.

Voyager ist schnell per Installer-Script auf die Platte gebannt und meldet sich nach dem Start mit der im Archiv enthaltenen Anleitung im HTML-Format. Die – wie könnte es anders sein – Voya-

die obligatorische Transferanimation fehlt nicht.

Eine Statusanzeige gibt Auskunft über die aktuelle Tätigkeit des Programms und die Übertragung. Voyager unterstützt die Amiga-untypischen aber nützlichen MUI-Einrichtungen wie Bubble-Help und kontextsensitive Popup-Menüs

sellen sich jedoch ein interner Mailer sowie FTP-Client. Über Plugins läßt sich das Leistungsspektrum erweitern. Die hierarchischen »Bookmarks« dienen als Adressverzeichnis. Dank MUI wird es komfortabel per Drag & Drop editiert. Damit beliebte Seiten nicht bei jeder Sitzung erneut geladen werden, hat Voyager einen integrierten Cache, der diese zwischenspeichert und mit Hilfe eines »Cachebrowsers« durchstöbert.



Endlich: Voyager NG ist der erste Browser, der Frames darstellen kann und damit viele Web-Seiten zurück auf den Amiga-Bildschirm bringt

ger sogleich in Sachen Frames die Muskeln spielen läßt und nebenher sehr gelungen ist. Registrierte Benutzer genießen auf Wunsch eine Version, die für die Kombination 68030 und 68882 kompiliert ist.

Die Benutzeroberfläche der MUI-Applikation hat weder Schwächen noch Vorzüge gegenüber IBrowse oder AWeb. Die Flexibilität von IBrowse, der seine Bedienelemente auf dem Bildschirm umherbewegen läßt, erreicht sie allerdings nicht. Voyager kann beliebig viele Browserfenster öffnen. Die Buttons zum Navigieren im Web sind wie gewohnt angeordnet. Frei definierbare Fastlink-Knöpfe führen per Mausklick zu selbst eintragbaren Lieblingsseiten und auch

(zum zum Speichern von Grafiken, Übertragen von Links in die Hotlist bzw. Clipboard).

Die Anzeige von Web-Seiten erfolgt noch während der Übertragung. Gerade im Vergleich zu Netscape stellt sich Voyager hier etwas ungeschickt an – Seiteninhalte erscheinen teilweise später. Die internen Berechnungsroutinen Voyagers erlauben, den Grafikaufbau sukzessive während des Ladens.

Datatypes benutzt das Programm nicht, unterstützt aber CyberGraphX-Screens mit Echtfarbdarstellung.

Bereits in der ersten Version glänzte Voyager als einziger Browser mit einem integrierten News-Reader. Das hat sich nicht geändert. Zu diesem ge-

Die Anpassung des Programms eigene Wünsche erfolgt komfortabel über ein MUI. Dort lassen sich Angaben zum verwendeten EMail-Account, zu News-Server und Proxys machen, Voyagers-Cache anpassen, die Grafik- und Farbdarstellung manipulieren und vieles mehr.

Fazit: Die Vorversion war noch unvollständig. Trotzdem machte das Programm einen positiven Eindruck und arbeitete sehr stabil. Voyager hat das Zeug zum Spitzenreiter unter den WWW-Browsern für den Amiga. AWeb und IBrowse sind ihm aber dicht auf den Fersen. In der nächsten Ausgabe werfen wir deshalb einen Blick auf Beta-Versionen beider Produkte. lb

Im Netz der Funkdienste tummeln sich allerhand Anbieter, die Besitzern kleiner Piepser mit geheimnisvollen Zahlencodes oder im Klartext wichtige News zukommen lassen. Wenn es ums Verschicken von Nachricht geht, ist nun auch der Amiga mit von der Partie. Wir zeigen Ihnen, wie das geht.

■ von Jessica Fischer

Funkrufdienste sind stark gefragt. Jeder möchte überall und immer erreichbar sein, doch nicht alle Anbieter können diesen Wunsch erfüllen.

■ Funkrufabsetzung: EZPager Version 1.4

Get the message!

So gibt's von Funkdienst zu Funkdienst Unterschiede sowohl in der Netzdeckung als auch bei den angebotenen Leistungen. Um nun eine Nachricht zu verschicken, braucht man zumindest einen Telefonanschluß, aber nicht unbedingt ein Telefon. Ein Amiga mit Modem und die Software »EZPager« von »Falke & Bierei GbR« machen den Zugang zu den meisten Funkdiensten sehr komfortabel.

Funkrufgeräte empfangen sämtliche Nachrichten wie Nummernfolgen oder Textmitteilungen als Tonsignal. Der allgemeine Begriff für den Funkruf ist »Paging«. Davon abge-

leitet heißen die Empfangsgeräte »Pager«. Um nun eine Nachricht zum Empfänger zu senden, gibt's verschiedene Methoden. Am einfachsten ist die Übermittlung einer Nummernfolge mit einem herkömmlichen Tastenwahltelefon. Sollen dagegen Buchstaben oder andere Zeichen übermittelt werden, wird's bereits komplizierter. Hierfür muß, je nach Funknetz, eine spezielle Nummer gewählt und die Nachricht einem sogenannten Operator mitgeteilt werden. Der leitet sie dann an den Empfänger weiter. Das treibt erstens die Telefonrechnung in die Höhe und zweitens möch-

te man nicht jede Nachricht einem Dritten mitteilen. Nutzt man jedoch einen Rechner, bleiben sämtliche Nachrichten geheim und Paging wird zum reinen Vergnügen. Ein weiterer Vorteil: Die Verbindungsdauer wird aufs Mindestmaß der erforderlichen Zeit begrenzt. Besonders, wenn der Dienst häufig genutzt wird, reduziert das am Monatsende erheblich die Telefonkosten.

■ Kleine Tücken

EZPager wird auf Diskette ausgeliefert. Zum Paket gehört ein knapp 30seitiges Handbuch, das sämtliche Funktionen ausführlich erläutert. Zu-

PPE PERFORMANCE PERIPHERALS EUROPE
Sicherstraße 16, 53323 Bornheim, Es gelten unsere AGBs, Kreditkarten willkommen

isdn
LINK
Die ISDN Lösung Infos gibt's bei PPE
Für A2000/3000/4000. **DM 489,-**

Modem 33.6 **DM 249,-**
33.600BaudFaxmodem V34+

DFÜ-Software DM 30,-
Communications Unlimited DFÜ-Software, OnlineDisk
AmigaOnline plus TOnline Dekoder, TOnline Gutschein
Nur in Verbindung mit Modemkauf.

T-Online
Internet

OnlineDisk
via T-Online in's Internet
• Internet Demo-Software
• Miami Previewer, Voyager, AmigaOnline light
• Gutschein für kostenlose Anmeldung zu TOnline
DM 5,- in Briefmarken

NEU: 01803 234 235
! Bestell-Hotline zum Ortstarif !

Info-Hotline: 02227 912097
Faxanschluss: 02227 3221
Ladengeschäft: 02228 664185
eMail: sales@PPEurope.de T-Online: PPE#

GRAFFITI

- Die ultimative Grafikerweiterung
- 256 Farben mit jedem Amiga (300-4000)
- Beschleunigte Grafik an A1200 und A4000
- Verschiedenen Treiber (u.a. für ShapeShifter)
- Bildanzeigeprogramm verschiedene Formate
- "Plug In And Play" Monitorportadapter

Jetzt noch günstiger: **DM 119,-**

CATWEASEL

- Neuer Diskettenlaufwerks-Controller
- Für alle Diskettenlaufwerke: HD, DD und 5/4
- Liest/Schreibt Disks für PC, Atari, Mac, C64
- Floppytreiber kompatibel Update in 3/97
- Anschluß am IDE Port des A1200 und 4000
- Lieferung inkl. 2 Floppykabel **DM 139,-**

VideoBackupSystem

- Datensicherung auf Videoband
- komfortabel
 - schnell
 - sicher
- DM 99,-**

PC-Maus am Amiga?
mit **Topolino geht's**
DM 49,-

- kompatibel mit nahezu allen aktuellen Mäuse/Trackballs
- getestet mit Logitech, Microsoft, Genius, Yakumo, SIOCS
- Auflösung und 3. Taste der PC-Maus werden unterstützt
- Kein Treiber notwendig, reine Hardwarelösung
- 5x3x1cm großes Adaptergehäuse für den Mausport

"Topolino ist einfach zu installieren und funktioniert zuverlässig. Fast jede PC-Maus kann mit all ihren Eigenschaften und Funktionen genutzt werden" AmigaMag 2/97

Ladengeschäft in Bonn:
Einkaufszentrum Tannenbusch, Bonn

AMIGA SHOPPER
Gratis-katalog

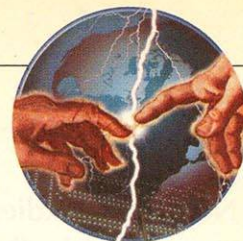
JETZT DURCHSTARTEN!
TURBOKARTEN SUPERGÜNSTIG

AMIGA 1200
Turbo 1230LC/25 **DM 189,-**
680LC30
RAM-Option bis 8MB
Turbo 1230-50MHz **DM 249,-**
68030, MMU,
RAM-Option bis 32MB
Turbo 1240-40MHz **DM 539,-**
68040, FPU882, MMU,
RAM-Option bis 32MB
Turbo 1260-50MHz **DM 879,-**
68060, FPU882, MMU,
RAM-Option bis 32MB

AMIGA 2000
Turbo 2030-25MHz **DM 299,-**
68030, FPU882, MMU, SCSI2,
RAM-Option 64MB
Turbo 2030-50MHz **DM 399,-**
68030, FPU882, MMU, SCSI2,
RAM-Option 64MB
Turbo 2040-40MHz **DM 599,-**
68040, FPU882, MMU,
RAM-Option bis 128MB
Turbo 2060-50MHz **DM 899,-**
68060, FPU882, MMU,
RAM-Option bis 128MB

AMIGA 4000
Turbo 4040-40MHz **DM 649,-**
68040, FPU882, MMU, SCSI2,
RAM-Opt. 128MB
Turbo 4060-50MHz **DM 999,-**
68060, FPU882, MMU, SCSI2,
RAM-Opt. 128MB
4MB RAM Aufpreis DM 50,-





sätzlich gibt's viele Tips und Beispiele zur Einstellung von Programm und Modem. Da eventuelle Fehler als Zahlen angezeigt werden, findet man am Ende des Handbuchs eine Liste mit sämtlichen Fehlercodes und erfährt vor allem, was sie bedeuten.

Das Programm läßt sich direkt von Diskette starten. Allerdings müssen dann die bekannten Nachteile in Kauf genommen werden. Denken Sie dann vor allem daran, nur mit einer Sicherheitskopie des Programmpakets zu arbeiten. Für die Installation auf der Festplatte reicht in der Regel das Anklicken des entsprechenden Piktogramms auf der Diskette und wenig später findet man die Software auf der Platte. Beachten Sie aber zwei wichtige Punkte:

1. Legen Sie auf jeden Fall ein Verzeichnis (z.B. Pager) an, in dem EZPager installiert werden soll. Wer das vergißt, findet das Programm im Wurzelverzeichnis der angegebenen Partition, anstatt übersichtlich in einem speziellen Verzeichnis.

2. Das Programm Installer wird im Verzeichnis `SYS:Utilities` gesucht. Sorgen Sie dafür, daß sich der Installer dort befindet oder ändern Sie den entsprechenden Eintrag in den `ToolTypes` des Installations-Piktogramms. Auf der Diskette ist eine aktuelle Version des Programms Installer.

Die Installationsroutine sollte vom Hersteller Falke & Bierei nochmals überarbeitet werden. Dann ist sie ein Kinderspiel.

Wird EZPager von der Festplatte gestartet, läuft es recht flott. Auch das Updaten auf eine aktuellere Version erfolgt reibungslos. Hierbei erkennt das Installationsprogramm eigenständig, daß es da bereits eine ältere Version gibt und übernimmt alle zuvor gemachten Einstellungen für Modem und Programm.

■ Starten und loslegen

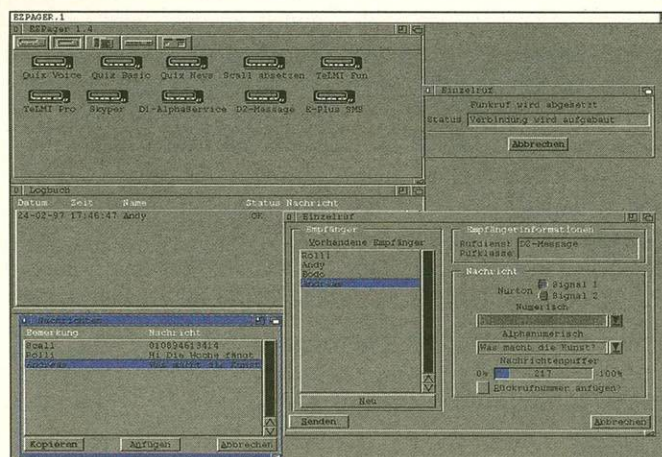
Beim ersten Start werden die Voreinstellungen des Bildschirms der Workbench übernommen, so daß auch bei Rechnern mit Grafikkarte keine Startprobleme auftreten. EZPager läßt jederzeit zu, einen von sämtlichen verfügbaren Amiga-Screens zu definieren. Die vom Hersteller voreingestellten Modem-Parameter können in den meisten Fällen übernommen werden. Ist das Modem an ei-

Folgende Funkdienste sind mit EZPager erreichbar: »Quix Voice«, »Quix Basic«, »Quix News«, »Scall«, »TeLMI Fun«, »TeLMI Pro«, »Skyper«, »D1-AlphaService«, »D2-Message« sowie »E-Plus SMS«. Der Punkt »Empfängereinstellung« öffnet ein Telefonbuch, in dem neben Namen, Rufdienst und Pager-Nummer auch gleich eine Standardnachricht vorgegeben werden kann. Unabhängig davon, ist auch jederzeit eine

Einträge oder ein markierter Eintrag gelöscht werden. Es fiel auf, daß sich nicht mehrere Einträge markieren und löschen lassen. Diese Möglichkeit sollte noch eingebaut werden.

Beim Test der einzelnen Funkdienste gab's dann nur bei »E-Plus SMS« Probleme. Wie wir uns auch mühten: Die Rufabsetzung ins E-Plus-Netz war leider nicht mit Erfolg gekrönt. Wir bleiben jedoch am Ball und nach Rücksprache mit dem Hersteller wird bei Erscheinen dieses Artikels dieses Problem gelöst sein.

Fazit: EZPager macht die Übermittlung von Nachrichten zu den gängigsten Funkdiensten zum Kinderspiel. Trotz kleiner Mängel bei der Installation und der Tatsache, daß die Übermittlung im E-Plus-Netz nicht klappte, macht der Umgang mit dem am Amiga-Markt zur Zeit konkurrenzlosem Produkt Spaß. Die einfache Konfiguration, leichte Bedienung sowie das zuverlässige Funktionieren haben uns überzeugt. *lb*



Status: Während der Message-Übertragung einer Nachricht zeigt EZPager immer den aktuellen Verlauf an

ner Nebenstellenanlage angeschlossen, muß das dem Programm noch mitgeteilt werden. Nur selten muß die Vorgabe für das verwendete Übertragungsprotokoll zwischen Modem und Amiga geändert werden. Hierbei sind die Handbücher zu Software und Modem unentbehrliche Ratgeber. Wichtig ist, daß der Modem Hayes-Befehle versteht.

Für die Software ist das Handbuch auch im Amiga-Guide-Stil verfügbar und wird bei der Installation auf die Festplatte kopiert. Damit ist jederzeit Online-Hilfe möglich. Der Aufruf einzelner Programmpunkte erfolgt neben vorgegebenen Short-Cuts per Mausklick auf den entsprechenden Punkt im Menü. Die wichtigsten Punkte lassen sich aber auch durch anklicken von Symbolen aktivieren.

direkte Auswahl möglich. Texte oder Phrasen werden im Punkt »Nachrichten« vordefiniert und auf Mausklick übernommen. Sowohl bei direkter Eingabe, als auch bei Übernahme einer vorgegebenen Nachricht überprüft EZPager den Inhalt auf erlaubte Zeichen. Zusätzlich überwacht es die Anzahl der Zeichen, denn die Funkdienste lassen nur eine begrenzte Anzahl zu.

Ein Klick auf den Schalter »Senden« wählt den entsprechenden Funkdienst an. Während eine Nachricht abgesetzt wird, zeigt ein Requester den aktuellen Stand der Übertragung. Zum Schluß jeder Sendung protokolliert EZPager den Erfolg mit »ok« oder den Mißerfolg mit einer Fehlernummer im Logbuch. Die Fehlercodes sind im Handbuch beschrieben. Im Logbuch können entweder alle

AMIGA TEST 4/97
EZPager V1.4
82% gut

PREIS/LEISTUNG	20	30
DOKUMENTATION	9	10
BEDIENUNG	16	20
ERLERNBARKEIT	10	10
LEISTUNG	27	30

Alle gängigen Funkdienste sind berücksichtigt; leicht erlernbar; gute Dokumentation
 Kleine Mängel beim Installieren; E-Plus SMS funktioniert nicht

Preis: 49 Mark zzgl. Versandkosten, Demodisk 5 Mark
Anbieter: Falke & Bierei, Software-Entwicklung und -Vertrieb, Germaniapromenade 24, 12347 Berlin, Tel. (0 30) 6 25 10 63, Fax (0 30) 6 25 40 92

SCSI-FESTPLATTEN

SEAGATE	MB	ms/CACHE/UPM	intern	extern
3600	540	11/ 256/ 4.500	299,-	449,-
51080	1.080	12/ 128/ 5.400	489,-	639,-
32171 (U)	2.150	8/ 512/ 7.200	1.179,-	1.329,-
43400 5,25"	2.912	10/ 512/ 5.400	799,-	989,-
34371 (U)	4.350	8/ 512/ 7.200	1.999,-	2.149,-
19171 (U)	9.100	8/ 512/ 7.200	3.399,-	3.559,-
34501 (U)	4.550	8/ 512/ 10.033	2.999,-	3.149,-
19101 (U)	9.100	8/ 512/ 10.033	a.A.	a.A.
QUANTUM	MB	ms/CACHE/UPM	intern	extern
Atlas	1.070	8/ 1.024/ 7.200	499,-	649,-
Atlas	2.150	8/ 1.024/ 7.200	899,-	1.049,-
Tempest (U)	2.168	10/ 128/ 4.500	619,-	769,-
Atlas II (U)	2.275	8/ 512/ 7.200	a.A.	a.A.
Tempest (U)	3.254	10/ 128/ 4.500	679,-	829,-
Atlas II (U)	4.550	8/ 512/ 7.200	1.849,-	1.999,-
Atlas II (U)	9.100	8/ 512/ 7.200	3.199,-	3.359,-
Viking (U)	2.180	8/ 512/ 7.200	1.199,-	1.349,-
Viking (U)	4.360	8/ 512/ 7.200	1.649,-	1.799,-
IBM	MB	ms/CACHE/UPM	intern	extern
DORS31080	1.080	9/ 512/ 5.400	479,-	629,-
DORS32160 (U)	2.160	9/ 512/ 5.400	899,-	1.049,-
DCAS32160 (U)	2.160	9/ 512/ 5.400	849,-	999,-
DFRS32160	2.255	7/ 512/ 7.200	899,-	1.049,-
DFHS32160	2.255	7/ 512/ 7.200	1.179,-	1.249,-
DCAS34330 (U)	4.330	9/ 512/ 5.400	1.399,-	1.549,-
DFHS34320	4.512	8/ 512/ 7.200	1.899,-	2.059,-
DCRS34550	4.550	8/ 512/ 7.200	1.699,-	1.849,-
DCRS34550 (U)	4.550	8/ 512/ 7.200	1.849,-	1.999,-
DCHS34550 (U)	4.550	8/ 512/ 7.200	1.999,-	2.149,-
DCHS39100 (U)	9.100	8/ 512/ 7.200	3.499,-	3.659,-
FUJITSU	MB	ms/CACHE/UPM	intern	extern
2952 SY(U)	2.170	8/ 512/ 7.200	1.149,-	1.299,-
2954 SY(U)	4.350	9/ 512/ 7.200	1.749,-	1.899,-
2949 SY(U)	9.100	10/ 512/ 7.200	2.499,-	2.649,-

FESTPLATTE 1 GB IBM DORS DM 479,-

3,5" AT-BUS FESTPLATTEN

HERSTELLER	MB	ms/CACHE/UPM	INTERN
Fujitsu 1636 TAU	1.284	10/ 128/ 5.400	359,-
Fujitsu 1623 TAU	1.700	10/ 128/ 5.400	399,-
IBM DAQA	2.160	9/ 128/ 5.400	469,-
Quantum Tempest	3.254	10/ 128/ 4.500	559,-
IBM DAQA	3.240	9/ 128/ 5.400	599,-
Quantum Tempest	3.840	10/ 128/ 4.500	599,-

Alle 3,5" AT-BUS Festplatten für A4000.
Aufpreis für A1200 mit Einbaubau: (inkl. SW, Kabel, Einbauleitung) 39,-
Aufpreis für 2,5"-Platten für A600/A1200: (inkl. SW, Kabel, Einbauleitung) 29,-

CD-ROM

SPEED	intern	extern
4x NEC222	159,-	309,-
4x Plextor PX43CS	179,-	329,-
6x NEC 6x	349,-	349,-
8x Panasonic CR-506B	299,-	449,-
8x Philips PCA80 Vision	299,-	449,-
12x Toshiba 5701 B	329,-	479,-
12x Pioneer DRU12X (466)	329,-	479,-
12x SONY CDU-415S	349,-	499,-
12x Plextor PX1275I	419,-	569,-
12x Plextor PX12CSI	519,-	669,-
14x Toshiba XM 3801 B	439,-	589,-
16x TEAC CD 516S	469,-	619,-
CD-Caddy, 10er Pack		79,-
SPEED, ATAPI	intern	extern
8x Mitsumi FX800	199,-	
12x Mitsumi FX120	239,-	

CD-RECORDER

SPEED, SCSI	intern	extern	
2/4x JVC XR-W2010	599,-	749,-	
2/4x Philips CDD 2000	629,-	779,-	
2/6x Philips CDD 2600	679,-	829,-	
2/6x Sony CDU926S	699,-	849,-	
4/6x Yamaha CDR400C	1.099,-	1.249,-	
CD-ROHLINGE MIT BOX bei	10St.	50St.	100St.
Ritek	10,99	10,49	9,99
KAO, Fuji	11,99	11,49	10,99
TDK, Philips	12,99	12,49	11,99
Kodak	13,99	13,49	12,99
CD-Recorder PEN (Filzschreiber, ab 50 CD-Rs gratis!)			5,-

WECHSELPLATTEN

SYQUEST	MB	intern	extern
SQ 5200C	200	679,-	829,-
EZ 230 Kit	230		549,-
Medien für SyQuest:		1 St. (à)	5 St. (à)
SQ 400	44	(5,25") 69,-	64,-
SQ 800	88	(5,25") 74,-	69,-
SQ 2000	200	(5,25") 109,-	99,-
SQ 135	135	(3,5") 44,-	41,-
SQ 230	230	(3,5") 49,-	46,-
SQ 327	270	(3,5") 89,-	84,-
IOmega ZIP- / JAZ-DRIVE		intern	extern
ZIP 100 MB, SCSI Kit		309,-	309,-
Medium 1 / 10 St. à			26,- / 23,-
JAZ 1.000 MB, SCSI		749,-	899,-
Medium 1 / 5 St. à			179,- / 169,-
NOMAI	MB	intern	extern
MCD, SCSI	540	(kompatibel zu SyQuest 270 !!!)	399,-
Medium 1 / 5 St. à			99,- / 94,-

ALTERNATE

COMPUTERVERSAND GMBH
Philipp-Reis-Str. 9 - 35440 Linden (Hessen)
06403-905010 Bestellungen: Mo.-Fr.
FAX-905020
24h Mail-BOX-92490
9⁰⁰-21⁰⁰

SCSI-DAT-STREAMER

	intern	extern
HP C1534A	1.3- 2.0 GB (max.)	1.049,- 1.199,-
HP C1536A	2.0- 8.0 GB (max.)	1.219,- 1.369,-
HP C1533A	4.0- 16.0 GB (max.)	1.599,- 1.749,-
HP C1537A	12.0- 48.0 GB (max.)	2.349,- 2.499,-
SONY 5000	4.0- 16.0 GB (max.)	1.419,- 1.569,-
SONY 7000	4.0- 16.0 GB (max.)	1.579,- 1.729,-
SONY 9000	12.0- 48.0 GB (max.)	2.049,- 2.199,-
DAT-Band 90m	1 / 10 Stück	9,90 / 8,90
DAT-Band 120m	1 / 10 Stück	27,- / 24,-
DAT-Band 125m	DDS 3 (bis 48.0 GB)	89,-
DAT-Reinigungsband		20,-

FESTPLATTE SEAGATE 540 MB DM 299,-

SCSI-GEHÄUSE

CD-ROM-CASE	79,-	TWIN TOWER	99,-
OPTI LINE	3,5" 89,- 5,25" 89,-	für 2 x 3,5" Laufwerke	
FLEXI LINE	3,5" 89,- 5,25" 89,-	ELITE TOWER	2er 129,- 4er 179,- 8er 249,-

BESTELLT - AM NÄCHSTEN TAG AUSGELIEFERT!
Bestellungen bis 12.00Uhr (außer externe Systeme) sind durch Zustellung über UPS-EXPRESS oder TRANS-O-FLEX-EXPRESS (gegen Aufpreis) am nächsten Tag bei Ihnen.
**sofern ab Lager lieferbar

Kopf in den Sand ??



Schreibe uns lieber! Wir schicken Dir unser "Naturschutzpaket" mit Informationen, wie Du für die Umwelt aktiv werden kannst.

Ja, schick mit Euer Naturschutzpaket mit Broschüren, Projektinfos, Seminar- und Freizeitangebot! Ich lege als Kostenbeitrag 6 DM in Briefmarken bei.

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____

Naturschutzjugend,
Königstraße 74,
70597 Stuttgart



naturschutzjugend
im Naturschutzbund Deutschland e.V.

ADX Datentechnik GmbH

Haldesdorferstr. 119 * 22179 Hamburg
Internet: <http://www.adx.de> Wird ständig erweitert für Amiga & PC
Internet: Bestellungen bestellung@adx.de oder info@adx.de
Tel: Von Mo. bis Fr. 8.00 bis 20.00 Uhr, Sa. v. 9.00 bis 16 Uhr
Tel. 040 - 642 02 656 Fax. 040 - 642 02 659

Miami

Neu: Version 2
TCP/IP Protocol, Netzwerkfähig
Lizenzcode allein (zum registrieren und freischalten der unregistrierten) DM 70,-
Lizenzcode plus Progr. und Handbuch in deutsch DM 85,-

Grafikkarten:

Weitere Grafikkarten auf Anfrage
Cybervision 64-3D 4 MB DM 429,-
Scandoubler f.CV-64-3D DM 179,-
Picasso IV 4 MB DM 745,-
Topolino Mauskonverter DM 45,-
Topolino Adapter für A2000DM 4,-

Software:

Ibrowse (Internet Browser) D DM 85,-
WordWorth 6 CD D DM 119,-
WordWorth 6 Office CD D DM 169,-

Programme: Weitere Programme a. A.

ASIM CDFS 3.7	E/D	DM 107,-
Turbocalc 4 CD	D	DM 159,-
Turboprint 5	D	DM 109,-
Picturemanager Pro 4	D	DM 109,-
Maxon Cinema 4D Pro V4 CD	D	DM 370,-
Maxon Cinema 4D V. 4.0CD	D	DM 270,-
Maxon C++ 4 Pro.	D	DM 339,-
Steuer Profi 96 CD	D	DM 79,-
Personal Paint 7.0 CD	D	DM 85,-
Reflection 4 CD	D	DM 309,-

Hardware weitere Produkte a.A.

Blizzard 1230 IV 030, 50MHz	D	DM 267,-
SCSI Kit für Blizzard 1230 IV	D	DM 175,-
Cyberstorm MK II	D	DM 1125,-
Cyberstorm MK II 040	D	DM 727,-
Cyberstorm MK II SCSI Kit	D	DM 195,-
Blizzard 2060	D	DM 1125,-
Blizzard 1260	D	DM 925,-
Kopro.f. Blizzard 1230 IV	D	DM 105,-
Siamese System Amiga - PC	D	DM 325,-
Hypercom 4 Seriell Highspeed A2/3/4000 bis 460.800 bps	DM	189,-
Guro ROM V6	DM	95,-
Guro ROM V6 für A2091	DM	95,-
CAVIN Prof. Schnittsteuerung	DM	1298,-
ED Sirius II Genlock	DM	1498,-
ED Nepton Genlock	DM	1098,-
ED TBC Light	DM	1098,-

Alle Angebote zuzüglich Versandkosten nach Gewicht und Aufwand. Angebote freibleibend. Druckfehler, Irrtum vorbehalten. Abholung nach Terminvereinbarung möglich. Firmen und Produktmarken sind eingetragene Warenzeichen ihrer Inhaber. Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der ESCOM AG.

Die Grundlagen zum generellen Aufbau eines Skripts sowie die wichtigsten Kontrollstrukturen der Installersprache waren unser Thema im letzten Heft. Diesmal stehen die Funktionen und Prozeduren sowie weitere Kontrollmechanismen auf der Tagesordnung.

■ von Marcel Bennicke

Zwei Schleifenarten haben wir bereits im ersten Teil besprochen. Die dritte und letzte Schleife ist speziell auf die Bedürfnisse eines Installationsprogramms zugeschnitten. Solchen Luxus wird man anderswo kaum finden. Ihre Syntax lautet:

```
(foreach \<Verzeichnis>
 \<DOS-Muster>
 \<Anweisung>)
```

Zur Erklärung bedarf es einiger weiterer Hinweise: Häufig kommt es vor, daß auf eine Vielzahl von Dateien oder Verzeichnissen gleiche oder ähnliche Aktionen angewandt werden müssen. Welche Dateien und Schublade dafür in Frage kommen, spezifiziert ein AmigaDOS-Muster im Kopf der Schleife. Anschließend werden die Anweisungen im

■ Kurs: Perfekte Installer-Skripts (Folge 2)

Out of the Box

Rumpf für jedes DOS-Objekt im weiterhin anzugebenen Verzeichnis einmal durchlaufen, wenn das Muster auf dieses Objekt zutrifft. In den Standardvariablen »@each-name« und »@each-type« finden sich dabei immer der aktuelle Name und Typ (negativ Datei, positiv Schublade).

Das Skript in Listing 1 benutzt die *foreach*-Schleife, um allen Dateien mit der Endung ».iff« ein neues Suffix ».ILBM« zu verpassen. Praktische Sache, nicht wahr? Wermutstropfen in der ganzen Geschichte: das AmigaDOS-Muster darf eine Länge von 64 Zeichen nicht überschreiten. Man kann also nicht beliebig viele Dateien genau aufzählen.

■ Unterprogramme

Die Unterprogrammtechnik des Installers ist bislang noch recht primitiv, vor allem, weil sie keine lokalen Variablen gestattet. Dennoch lassen sich wiederkehrende Aktionen mit etwas Vorsicht in separate Prozeduren packen, was doch bereits viele Vorteile bietet.

Eine benutzerdefinierte Funktion wird erklärt durch

```
(procedure \<Name>
 [\<Argumente>] \<Anweisungen>)
```

Um allen denkbaren Konflikten beim Installieren aus dem Weg zu gehen, sollte ein Präfix wie »P_« den Funktionsnamen im Skript einleiten. Die Möglichkeit, Argumente zu übergeben, ist übrigens erst seit der Version 42.7 im Installer implementiert. Man tut gut daran, den Variablen einer Prozedur ebenfalls etwas eigenwillige Namen zu geben, denn sie sind wie bereits erwähnt **nicht** lokal definiert. Der Aufruf benutzerdefi-

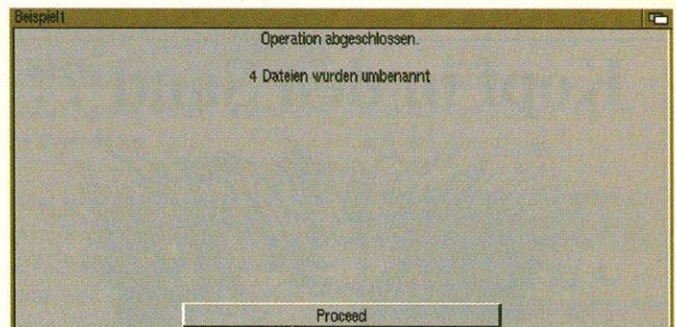
nierter Funktionen erfolgt wie gewohnt:

```
(\<Name> [\<Argumente>])
```

Alle Prozeduren müssen **bevor** man sie das erste Mal benutzt deklariert werden. Wo innerhalb des Skripts, ist aber ziemlich gleichgültig.

Die Argumentliste besteht aus einer Aufzählung von Variablen, die beim Aufruf mit entsprechenden Parametern initialisiert werden. Läßt man einen der letzten Parameter weg, behält eine (Argument-) Variable den Wert des vorhergehenden Aufrufs.

Schließlich wird der Rückgabewert eines Unterpro-



Beispiel 1: Nach Abarbeitung des Skripts (Listing 1), meldet der Installer das Umbenennen der Bilddateien

```
; Foreach-Demo, 1996 Marcel Bennicke
(welcome "Dieses Skript demonstriert die foreach-Schleife")
(set #zähler 0)
(foreach "Bilder" "#?.iff"
(
; den Teil des Namens ohne .iff ermitteln und .ILBM anhängen
(set #neuer-name (cat
(substr @each-name 0 (- (strlen @each-name) 4))
".ILBM"))
(if (rename (tackon "Bilder" @each-name)
(tackon "Bilder" #neuer-name)
(prompt "Umbenennen der Datei " @each-name
" in " #neuer-name "?")
(help "")
(confirm)
)
(set #zähler (+ #zähler 1)) ; Zähler erhöhen, wenn rename erfolgreich
)
); Ende foreach
(exit "Operation abgeschlossen.\n\n"
#zähler "Dateien wurden umbenannt" (quiet))
```

Listing 1: Aufwendige Operationen lassen sich mit der *foreach*-Schleife kompakt formulieren

gramms durch den zuletzt ausgeführten Ausdruck bestimmt. Ein Beispiel:

```
(procedure P_Foo #a #b #c
(/ (+ #a #b) #c)
)

(P_Foo 2 4 3)
; = 2
(P_Foo 6 6)
; = 4 (#c bleibt 3)
```

■ Debugging

Installerskripte sind Programme, die – von Menschenhand erstellt – meist Fehler enthalten. Umso schwieriger ist die Suche nach den Ursachen, wenn es keinen Debugger oder ähnliche

Hilfsmittel gibt. Als einzige Möglichkeit, den Programmfluß von außen einzusehen, bleibt die gute alte *printf*-Methode: An Stellen, wo man einen Fehler vermutet, werden kurzerhand einige Befehle eingefügt, die beispielsweise Variableninhalte ausgeben. Das »printf« des Installers heißt »debug« und erzeugt nur eine Ausgabe, wenn das Skript von der Shell aus zum Leben erweckt wurde. Man braucht deshalb nach Abschluß seiner Arbeit nicht alle »debugs« wieder zu entfernen – der Endanwender bemerkt sie gewöhnlich gar nicht.

Die Syntax von »debug« entspricht der der Anweisung »message«. Strings und Variablen lassen sich beliebig mischen, der Installer sorgt für die korrekte Ausgabe. Die Zeile

```
(debug "Schublade: " @default-dest)
```

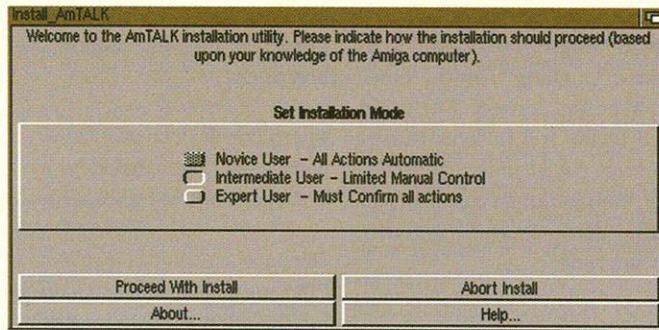
würde beispielsweise das Installations-Verzeichnis während der Ausführung ausgeben.

Eine weitere nützliche Anweisung ist »user«. Mit ihrer Hilfe läßt sich die Einstellung des Schwierigkeitsgrads (s. Bild »Benutzer-Level«) verändern, womit man sich einige Tastendrücke zu Beginn jedes Testlaufs spart. Diese Funktion ist jedoch ausschließlich für Testzwecke gedacht, in fertigen Installations-Routinen hat sie nichts mehr zu suchen.

■ Konfigurationsdaten einholen

In den allermeisten Fällen genügt es nicht, Dateien einfach nur zu kopieren. Jede Installation sollte die gegebenen Ressourcen auch ausnutzen: Falls eine 060-CPU im Rechner steckt, sollte auch eine für diesen Prozessor geeignete Programmdatei installiert werden. Die Funktion »database« liefert dazu die nötigen Informationen. Der Befehl

```
(database "cpu")
```



Benutzer-Level: Mit der user-Anweisung läßt sich der Schwierigkeitsgrad im Installer-Skript einstellen

etwa stellt fest, was für eine CPU den Rechner antreibt. Das Ergebnis von »database« ist immer ein String, der sich anschließend auswerten läßt. Genügt ein einfacher Vergleich, kann man das geforderte Ergebnis auch gleich dranhängen:

```
(database "fpu" "NOFPU")
```

ergibt *TRUE*, falls kein mathematischer Coprozessor installiert ist. Da man aber nie sicher sein kann, welche Ergebnisse *database* liefert, ist man immer gut beraten, defensiv zu denken. Die Funktion »patmatch« kann dabei recht nützlich sein:

```
(not (patmatch
"68020|68030"
(database "cpu")))
```

Liefert *TRUE* falls keine 68020 oder 68030-CPU im Rechner steckt.

Damit ist das Gebiet Hardwarekonfiguration grob abgedeckt. Auch auf der Softwareseite gibt es zahlreiche Variationsmöglichkeiten auf die sich ein Skript einstellen muß. Die »get...«-Funktionen versorgen uns in diesem Fall mit genügend Informationen. Nützlich ist etwa »getdevice«, die feststellt, auf welchem DOS-Gerät sich ein bestimmter Pfad befindet:

```
(set #dev (getdevice
"libs:"))
```

könnte zum Beispiel das Ergebnis »DH0« (Achtung: ohne Doppelpunkt) in der Variablen »#dev« liefern.

```
(getassign #dev 'd')
```

ermittelt auch noch die Bezeichnung des Datenträgers in *DH0*:. Diese Anweisung ist etwas trickreich, da mit Hilfe weiterer Optionen zwischen DOS-Geräten, Zuweisungen und Datenträgern unterschieden werden kann. So läßt sich mit »getassign« auch feststellen, ob ein weiteres Diskettenlaufwerk vorhanden oder ein bestimmter Datenträger angemeldet ist.

```
(if (getassign "df1" "d")
...)
(if (getassign "SuperWord-
Pro-Disk" "v") ...)
```

Eine häufig benötigte Funktion ist »getversion«. Sie untersucht beliebige Dateien oder Bibliotheken im ROM auf Versionsinformationen.

```
(getversion "libs:asl.library")
(getversion "graphics.library"
(resident))
```

Das Ergebnis ist eine 32-Bit Integer-Zahl, die in den oberen 16 Bit die Versionsnummer und in den unteren 16 Bit die Revision enthält. Eine Aufsplittung ist mit Bitoperationen möglich (Listing 2).

■ Kommunikation mit dem Benutzer

Die »ask...«-Funktionen bedürfen wohl kaum umfangreicher Erklärungen. Der Zweck sowie die möglichen Optionen und Parameter jeder einzelnen Funktion finden Sie in unserem Infokasten aufgelistet – alles weitere ist praktische Anwendung.

Deshalb soll an dieser Stelle nur auf eine Besonderheit von »askoptions« aufmerksam gemacht werden.

Diese Funktion stellt mehrere Optionen auf dem Bildschirm dar, aus denen der Nutzer beliebige – auch mehrere – auswählen kann. Da aber eine Funktion nur einen Wert zurückgeben kann, retourniert »askoptions« eine Bitmaske in der die einzelnen Bits den Status der verschiedenen Häkchen repräsentieren (gesetztes Bit entspricht einer gewählten Option). Analog verhält es sich bei der Arbeit mit dem Default-Wert. Das Bit 0 (ganz rechts) bezeichnet den ersten Menüpunkt.

```
(set #h
(askoptions
(prompt "Hardware:")
(choices "Amiga" "CD-ROM"
"Modem"
"Drucker")
(default %0101)
))
```

In diesem Beispiel sind also gemäß dem Default-Wert %0101 bereits »Amiga« und »Modem« angewählt. Entsprechend muß das Ergebnis ausgewertet werden:

```
(if (IN #h 0) ...) ; Amiga
(if (IN #h 1) ...) ; CD-ROM
```

Kursübersicht

Unser Kurs beschäftigt sich mit allen Themen rund um den Installer. Etwas Erfahrung im Programmieren allgemein sollten Sie jedoch schon mitbringen.

Teil 1: Einführung, Syntax, Verzweigungen, Schleifen, einige Funktionen

Teil 2: Konfigurationsdaten einholen, Kommunikation mit dem Benutzer, Unterprogramme, Debugging, Funktionsübersicht

Teil 3: Fehlerbehandlung, symbolische Variablen, externe Programme und Skripts aufrufen, Lokalisierung

Im übrigen verwendet der Installer zur Darstellung der Optionen gewöhnlich Schriften konstanter Breite. Seit Version 42.6 kann man ihm endlich auch proportionale Schriften diktieren, indem man die Steuersequenz »\<>Esc>[2p« in einen der Optionsstrings einbaut (Das klappt auch zusammen mit der Funktion »askoptions«, welche ebenfalls die Option »choices« benutzt). Weitere interessante Funktionen sind in unserem Infokasten mit allen zugehörigen Optionen erklärt. Probieren Sie ruhig ein wenig mit ihnen herum, so erlernt man den Umgang mit einer Sprache am besten. Der dritte und letzte Teil unseres Kurses widmet sich unter anderem der Behandlung von Fehlern und dem Aufruf externer Programme.

■ Standardvariablen

Schon im ersten Kurs-Teil ist angeklungen, daß der Installer eine Reihe von Variablen stets automatisch vordefiniert. Hier nun die vollständige Liste dieser Variablen:

@abort-button

Ersatztext für »Installation abbrechen«

@app-name

Name der Applikation (durch Tooltype APPNAME bestimmt)

@icon

Pfad und Name des aktuell bearbeiteten Installerskripts, (ohne ».info«). Mit dieser Variable kann man etwa feststellen, aus welchem Verzeichnis das Skript gestartet wurde, so daß man seine Installationsdateien wiederfindet (wichtig bei

allen relativen Pfadangaben im Skript).

@execute-dir

Falls man hier ein gültiges Verzeichnis einträgt, wechselt der Installer bei allen Aufrufen von »run« und »execute« in dieses.

@default-dest

Name des Installationsverzeichnisses

@language

Bevorzugte Sprache des Nutzers

@pretend

TRUE, falls Installer im Schein-Modus gestartet wurde

@user-level

Stand des Nutzers (0 - 2)

@installer-version

Installer-Version im Format wie »getversion« es liefern würde. Sollte immer abgefragt werden, wenn man auf »relativ neue« Fähigkeiten zugreift.

@error-msg

Text, der im Falle eines schweren Fehlers ausgegeben wird

@special-msg

Diese Variable kann an verschiedenen Stellen im Skript gesetzt werden. Der Text dieser Variable wird bei einem leichten Fehler vor den Standardtext der Fehlermeldung eingefügt (solche Fehler sind durch »trap« abfangbar).

@ioerr

Letzte DOS-Fehlernummer (wird auch bei externen Kommandos gesetzt). Liefert insbesondere nähere Informationen, wenn man mit »trap« einen Fehler verhindert hat.

@each-name

@each-type

Beschreiben des aktuellen Objekts in einer foreach-Schleife

```
; Demonstriert einige Funktionen des Installers

(user 2)

; Prozedur, die Versionsinformationen ausgibt
(procedure P_Version #pv_name (
  (set #pv_info (getversion #pv_name))
  (set #pv_ver (shiftright #pv_info 16))
  (set #pv_rev (bitand #pv_info $FFFF))
  (message #pv_name " Version: " #pv_ver "." #pv_rev)
))

(set #cpu (database "cpu"))
(message ("\n\nSie haben eine %s CPU in ihrem Rechner " #cpu)
  (if (database "fpu" "NOFPU") " (kein mathematischer Coprozessor)"))

(set #d (getdevice "libs:"))
(message "libs: befindet sich auf Gerät " #d
  " (Datenträger \" (getassign #d 'vad') \""))

(if (getassign "df1" "d")
  (message "Zweites Diskettenlaufwerk gefunden"))

(if ( (getassign "Work" "v") "" )
  (message "Datenträger mit Name \"Work:\" gefunden")
  (message "Kein Datenträger mit Name \"Work:\" im System"))
)

(P_Version "devs:parallel.device")

; die Option choices kann auch mit Variablen umgehen:
(set #fpu
  (if ( (database "fpu") "NOFPU") "Optimierte Version" ""))

(debug "Inhalt der Variable #fpu: " #fpu)

; Falls #fpu leer sein sollte, erscheinen nur die letzten beiden
; Optionen auf dem Bildschirm, die Bedeutung der Bits bleibt
; aber unverändert.
(set #parts
  (askoptions
    (prompt "Welche Teile sollen installiert werden?")
    (help "")
    (choices #fpu "Dokumentation" "Beispiele")
  ))
  ; 0 1 2

(if #parts
  (message "Gewählt:\n"
    (if (IN #parts 0) "FPU-Version\n")
    (if (IN #parts 1) "Dokumentation\n")
    (if (IN #parts 2) "Beispiele")
  )
  (message "Nichts ausgewählt. Skript wird beendet.")
)
)
```

Listing 2: Ein kleines Skript, das einige der besprochenen Features dieser Folge demonstriert

Anweisungen

DATEI-OPERATIONEN

(copylib (prompt) (help) (confirm) (safe) (source) (dest) (newname) (infos) (noposition) (nogauge) (optional) (delopts))
Dient speziell zum Kopieren von Libraries und Devices. *Copylib* überschreibt eine bereits bestehende Datei nur, wenn die neue Datei eine höhere Versionsnummer hat (Im Experten-Modus kann der Nutzer das Überschreiben auch erzwingen).
(delete \<Dateimuster> (prompt) (help) (confirm) (optional) (delopts) (safe) (infos) (all))

Löscht Dateien.

all

(V42.9) Zeigt an, daß auch Unterverzeichnisse mitgelöscht werden sollen.

(makeassign \<Zuweisung> [\<Pfad>] (safe))

Richtet eine logische Zuweisung (Assign) auf einen Pfad. Läßt man den Pfad weg, wird die Zuweisung gelöscht. Der Name ist ohne Doppelpunkte anzugeben ("MyApp" statt "MyApp:").

(makedir \<Name> (prompt) (help) (infos) (confirm) (safe))
Richtet ein neues Verzeichnis ein. Der Pfad zu dem neuen Verzeichnis muß bereits existieren.

infos

falls angegeben, erhält das Verzeichnis gleich ein Piktogramm
(protect <Datei> [<String> oder <Zahl> (safe))

Setzt oder liest die Schutzbits einer Datei nach AmigaDOS-Konventionen. Läßt man ein zweites Argument weg, liefert »protect« eine Zahl, welche die entsprechenden Bits enthält oder im Fehlerfall -1. Möchte man die Schutzbits verändern, gibt es zwei Möglichkeiten: mit einem String wie "+w gw -r +ed" oder durch eine Zahl. Bei der String-Methode lassen sich durch Voranstellen eines Plus- oder Minus-Zeichens einzelne Flags setzen bzw. löschen, während bei einer Zahl stets alle Bits geschrieben werden. Die einzelnen Bits entsprechen den Flags

Bit	8	7	6	5	4	3	2	1
Flag	h	s	p	a	r	w	e	d

Wie üblich entspricht eine 1 in den oberen 4 Bits "hspa" einem gesetzten Flag, in den unteren "rwed" einem gelöschten. Das Ergebnis von *protect* ist 0, falls ein Fehler auftrat, sonst 1.

KONTROLL-ANWEISUNGEN

(debug <String> \<Variable> ...)

Gibt Zeichenketten in die Konsole aus, wenn der Installer von der Shell aus gestartet wurde.

(user \<User-Level>)

Setzt den Schwierigkeitsgrad der aktuellen Installation neu fest (0,1 oder 2). Das Ergebnis der Anweisung ist der zuletzt eingestellte Modus.

KOMMUNIKATION MIT BENUTZER

(askbool (prompt) (help) (default) (choices))

Stellt eine Ja/Nein-Frage. Mit »choices <Ja-Schalter> <Nein-Schalter>« lassen sich die Antwortschalter umbenennen. Als Voreinstellung (Option »default«) sind erlaubt 1 = yes und 0 = no.

(askdir (prompt) (help) (default) (newpath) (disk) (assigns))
Stellt eine Verzeichnisliste ähnlich dem ASL-Requester zur Verfügung, aus welcher der Nutzer eine Schublade auswählen kann (oder eine neue erzeugt). Als default-Argument sollte ei-

ne existierende Schublade angegeben werden oder man nutzt die Option »newpath«.

(askdisk (prompt) (help) (dest) (newname) (disk) (assigns))

Fordert den Nutzer auf, den durch »dest« bezeichneten Datenträger einzulegen (Name ohne Doppelpunkt am Ende!).

newname Weist dem Datenträger einen neuen Namen zu (keine Umbenennung, sondern logische Zuweisung). Nützlich, wenn die Installations-Diskette und eine bestehende logische Zuweisung den gleichen Namen besitzen. *assigns* akzeptiert auch logische Zuweisungen, *disk* zu Beginn wird die Liste verfügbarer Datenträger angezeigt.

(askfile (prompt) (help) (default) (newpath) (disk))

Wie *askdir*, nur für Dateien. Das Default-Argument muß nicht unbedingt eine Datei sein, Verzeichnis genügt.

(asknumber (prompt) (help) (default) (range))

Fragt nach einer Zahl, *range* \<min> \<max> gibt zulässigen Bereich an (Voreinstellung: positive Zahlen)

(askoptions (prompt) (help) (default) (choices))

Fordert den Nutzer zur Auswahl mehrerer Optionen auf. Ergebnis ist eine Bitmaske (32 Bit). Ohne Angabe von »default« erscheinen alle Optionen zunächst als gewählt.

(askstring (prompt) (help) (default))

Fragt nach einer Zeichenkette

(working [\<Strings>])

Signalisiert dem Benutzer, daß der Installer für eine längere Zeit beschäftigt ist. Der Mauszeiger verwandelt sich in eine Uhr und der Text »Installation läuft« erscheint. Weitere Strings lassen sich zur näheren Beschreibung der Aktion übergeben.

DOS-INFORMATIONEN

(getassign \<Name> [\<Optionen>])

Liefert den vollständigen Pfad zu einem Assign oder DOS-Gerät, das ohne Doppelpunkte anzugeben ist (z. B. »Home« statt »Home:«). Als Optionen sind folgende Strings (und deren Zusammensetzung) erlaubt:

v	Name ist ein Datenträger
a	Name ist eine logische Zuweisung
d	Name ist ein DOS-Gerät

(getdevice \<Pfad>)

Liefert Namen des DOS-Geräts, auf dem der übergebene Pfad existiert.

(getdiskspace \<Pfad>)

Retourniert Größe des freien Speicherplatzes auf dem spezifizieren Datenträger bzw. -1 im Fehlerfall.

(getenv \<Name>)

Liefert Inhalt einer Umgebungsvariablen

(getsize \<Datei>)

Stellt Größe einer Datei in Bytes fest

(getsum \<Datei>)

Erstellt eine Prüfsumme über eine Datei

(getversion [\<Datei>] (resident))

Versucht, Versionsinformationen aus einer Datei auf einem Datenträger bzw. einer Bibliothek im Speicher festzustellen. Im zweiten Fall muß die Option »resident« verwendet werden. Gibt man keinen Dateinamen an, wird die Version des Betriebssystems retourniert. Ergebnis ist eine 32-Bit Zahl (Version – obere 16 Bit, Revision – untere 16 Bit).

@askoptions-help
 @askchoice-help
 @asknumber-help
 @askstring-help
 @askdisk-help
 @askfile-help
 @askdir-help
 @copylib-help
 @copyfiles-help
 @makedir-help
 @startup-help

Standardhilfstexte für die entsprechenden Anweisungen und Funktionen. Lassen sich an eigene Hilfstexte anhängen.

■ Standardoptionen

(all):

Alle DOS-Objekte aus Quelle kopieren (ohne »all« muß man »pattern« benutzen oder eine einzelne Datei benennen)

(disk):

Aktion bezieht sich auf Datenträger. Bei »rename« wird eine Disk umbenannt, »askdir« und »askfile« zeigen zunächst die Liste aller verfügbaren Datenträger.

(choices \<Strings>):

Definiert Knöpfe für »askchoice« oder »askoptions« bzw. wählt einzelne Dateien für »copyfiles« aus.

(confirm \<User-Level>):

Fragt nach Bestätigung für eine Operation. Das dafür geforderte User-Level kann »expert« (Voreinstellung) oder »average« sein.

(default \<Wert>):

Voreingestellter Wert

(delopts \<Optionen>):

Entfernt Fehleroptionen (siehe »optional«)

(dest \<Dateiname>):

Ziel einer DOS-Operation

(help \<Strings>):

Spezifiziert Hilfe-Text

(infos):

Beim Löschen und Kopieren Piktogramme in die Operation mit einbeziehen

(newname \<Dateiname>):

Neuer Name für ein DOS-Objekt

(newpath):

Erlaubt auch nicht existierende Pfade bei »askdir« und »askfile«

(nogauge):

Unterdrückt Fortschrittsanzeige beim Kopieren

(noposition):

Setzt die Icon-Position zurück (optional \<Option> \<Option> ...):

Beim Umgang mit Dateien kann einiges schiefgehen. Diese Option bestimmt, wie im Fehlerfall fortzufahren ist:

oknodelete:

Nur wenn der Fehler aufgrund einer löschgeschützten Datei zustande kam, fortfahren

fail:

Skript wird verlassen (Voreinstellung)

nofail:

Fortführen, trotz Fehler

(pattern \<String>):

AmigaDOS-Muster für eine Operation, max. 64 Zeichen lang

force:

Löschschutz wenn nötig aufheben

askuser:

Im Modus »Average« und »Expert« Benutzer fragen, ob der Dateischutz aufgehoben werden soll.

(prompt \<Strings>):

Beschreibender Text für eine Aktion

(safe):

Forciert »echte« Aktionen im Modus »scheinbar installieren«

(source \<Datei>):

Quelle einer DOS-Operation

lb

Funktionen:

BIT-OPERATIONEN

(BITAND \<Ausdruck 1> \<Ausdruck 2>)

bitweise verknüpfen mit AND

(BITOR \<Ausdruck 1> \<Ausdruck 2>) OR (BITXOR \<Ausdruck 1> \<Ausdruck 2>) XOR (BITNOT \<Ausdruck>)

Bits umkehren (NOT)

(shiftright \<Ausdruck> \<n>)

Schiebt die Bits einer Zahl um n Stellen nach rechts.

Links wird mit Nullen aufgefüllt

(shiftleft \<Ausdruck> \<n>)

Linksschieben

(IN \<Ausdruck> \<Bit 0> \<Bit 1> ...)

Stellt fest, welche der angegebenen Bits (von rechts beginnend 0-31) in einer Zahl gesetzt sind. Ergebnis ist eine Bitmaske mit den gefundenen Bits oder Null.

DATEI-OPERATIONEN

(earlier \<Datei 1> \<Datei 2>)

Vergleicht die Datumsinformationen zweier Dateien und liefert TRUE, falls Datei 1 vor Datei 2 erstellt (oder verändert) wurde

(expandpath \<Pfad>)

Retourniert den vollen AmigaDOS-Pfad zu einer logischen Zuweisung (z.B. »c:« wird zu »System3.1:c«)

(fileonly \<Datei mit Pfad>)

Liefert den Datei-Teil eines Datei-Namens

(pathonly \<Datei mit Pfad>)

Liefert den Pfad-Teil eines Datei-Namens

STRING-FUNKTIONEN

(strlen \<String>)

Liefert Länge eines Strings

(substr \<String> \<Start> [\<Anzahl>])

Liefert eine Teilzeichenkette aus \<String> ab Position \<Start> (beginnend bei 0) mit der Länge \<Anzahl>.

VERSCHIEDENE

(database \<Kategorie> [\<Prüfwert>])

Liefert Informationen zur aktuellen Rechnerkonfiguration. Je nach angegebener Kategorie werden unterschiedliche Ergebnisse retourniert:

vblank: Frequenz des »Vertical Blank Interrupts« (PAL/NTSC): "50", "60"

cpu: Prozessor: "68000", "68010", "68020", "68030", "68040", "68060"

fpu: Co-Prozessor: "NOFPU", "68881", "68882", "FPU40"

graphics-mem: freier Chip-Speicherplatz in Bytes

total-mem: gesamter freier Speicherplatz in Bytes

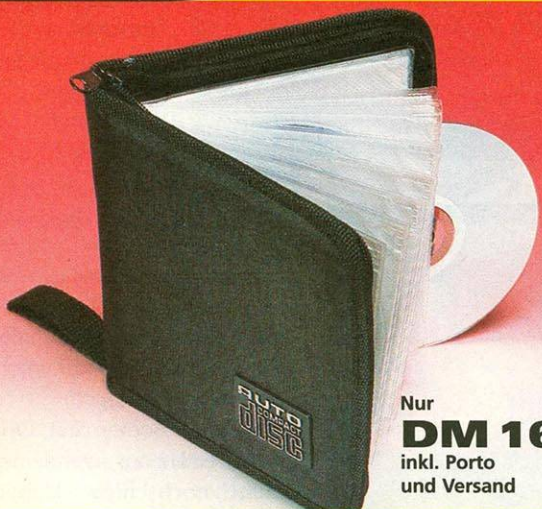
chiprev: Custom-Chipsatz: "AA", "ECS", "AGNUS"

(patmatch \<Muster> \<String>)

Vergleicht einen String mit einem AmigaDOS-Muster und retourniert TRUE bei Übereinstimmung.

So... geht's Ihren CDs gleich viel besser!

CDs und CD-ROMs sind angesagt. Und so stapeln sich die Scheiben blitzschnell - mal mit, mal ohne Schutzhülle - zu einer unüberschaubaren Sammlung. Damit ist jetzt Schluß. In diesem neuen CD-Album sind Ihre wertvollen CDs jetzt sicher vor Beschädigungen und übersichtlich geordnet untergebracht. Ideal zur Archivierung zu Hause aber auch zum mitnehmen zu Freunden und Bekannten. Das elegante schwarze Album mit Reißverschluß bietet Schutz und Platz für 10 CDs in gefütterten Einsteckhüllen.



Nur
DM 16,80
inkl. Porto
und Versand

Bestellen Sie per Coupon bei:
MagnaMedia / Erdem-Leserservice
Postfach 1823
84471 Waldkraiburg

Per Telefon:
08638 / 96 70 70
Per Fax:
08638 / 96 70 55



MEINE BESTELLUNG

Bitte senden Sie mir _____ Stck. CD-Album zum Einzelpreis von DM 16,80 frei Haus (Porto u. Versand enthalten)

Vorname, Name _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, Unterschrift _____

Ich bezahle per ☐ Bankeinzug

BLZ, Geldinstitut _____

Konto-Nr. _____

Ich bezahle mit ☐ Kreditkarte ☐ Eurocard ☐ Visa ☐ Amex

Meine Kartennummer _____ gültig bis _____

Ich bezahle mit ☐ Verrechnungsscheck ☐ Scheck über DM _____ liegt bei

Ausland: Bestellungen nur gegen Vorkasse per Eurocheck oder Kreditkarte.

AMIGA SERVICE CENTER

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

Reparaturpreise:

A500/2000/3000/1200/4000
Bei Bedarf Mainboardtausch

DM 90,- zzgl. Materialaufwand

A1200 Motherboard Kick3.1 i.A. 349,-
A4000D 4MB 120MB HD ab 1399,-
A3000D 5MB ab 799,-
A500/2000 ab 149,- / 349,-
A1200 gebr. 0/170MB 399,- / 599,-
A2/3000 Mainboard i.A. 269,- / 399,-
Cyberstorm 2040/4060 749,- / 1199,-
Blizzard 1230IV / 1260 279,- / 969,-
HD 420MB AT/2.1GB SCSI 229,- / 699,-
8/12x CD-Kit A1200 PCMCIA 329,- / 379,-
Netzteil A500/2000(4.3A) i.A. 99,- / 149,-
Netzteil 3000D/4000D i.A. 169,- / 199,-
040CPU-Board A3/4000 429,-
Picaso IV / Cybervision 3D 778,- / 1499,-
SuperBuster Rev. 11 69,-
4MB Zipp Ram (Recycled) ab 149,-
Kick 1.3/2.05/3.0/3.1 19,- / 39,- / 59,- / 99,-
CPU 68040-25/33/40MHz 89,- / 109,- / 129,-

Kaufe günstig an:

1200/4000/1438/1538

Große CD Auswahl zu günstigen Preisen

Erotic-CD's ab DM 9,-

in Berlin Computer-Service am Schloß
ROEMER

Roemer Computer
10589 Berlin
Mierendorffstr. 14
Mo-Fr 10-13 & 14-18 Uhr
Tel.: 030 - 344 32 03
Fax: 030 - 344 59 57
Mailbox: 030 - 215 75 31
030 - 349 011 35
Internet: www.roemer.de
Email: roemer@roemer.de

Absolut die letzte für

BIG-TOWER

Amiga 3000/4000

Laut Test Amiga Magazin
und Amiga Special
SEHR GUT!!!!

BT/3 **DM 245.-**

BT/4 **DM 215.-**

Ersatzteile + Zubehör führen
wir natürlich weiter ab Lager

Nur solange Vorrat reicht!

SONSTIGES

Wir haben ständig
Superangebote an
Hard- und Software
für Amiga und PC

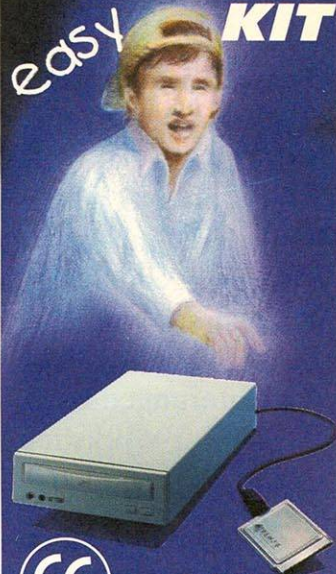
Reparaturen, Rest- +
Gebrauchtteile

KOSTENL. INFOS+PREISLISTE BEI:

Comp.Z.

Pochgasse 31 - 79104 Freiburg
Tel. 0761/554280, Fax 553329
FAXPOLLING UNTER 0761/553329
Telefonisch erreichbar von:
Montag-Freitag 10.00-17.30 h

CD-ROM easy KIT



**UND Ihr AMIGA®
spielt
in der 1.Liga-
mit
6 und 8 und
10x Speed !**

Cache CDFS
CD Audio Player
ISO9660/Rockridge Filesystem
CD32 Emulation
PhotoCD kompatibel

Clever, keine Stromprobleme,
erprobte Software: **Auspacken,
Anschließen,
Spaß haben**

Externes PCMCIA CD-ROM easy

- Für ATARI Drives
- Zuverlässige, beliebte Software
- Hotline
- A 1200 Garantie bleibt erhalten

Eigene Stromversorgung - keine
Belastung des AMIGA®!

- Mit reguliertem, stabilisiertem
12V- Netzteil

**Empf. VK
inkl. Netzteil,
Kit ohne CD-ROM:
nur DM 189.-
mit 6x Drive:
nur DM 358.-**

Fragen Sie Ihren Händler nach
easy von TELMEX...

TELMEX
ENGINEERING GMBH

83603 Holzkirchen
Postfach
Tel.: 08024/8017
Fax: 08024/5474

Opus 5.5 ist ein komplexes Programm. Alltägliche Arbeiten sind zwar meist einfach, aber es ist ungleich schwerer, Opus optimal an individuelle Bedürfnisse anzupassen und alle Möglichkeiten sowie Arbeitserleichterungen zu nutzen.

Unser Workshop aber zeigt, wie es doch klappt.

■ von Martin Steigerwald

Opus 5.5 wird auf einer CD-ROM geliefert, die neben dem Programm die Anleitung in mehreren Formaten und viele Zusatztools und Piktogrammsammlungen enthält. Unser Workshop basiert auf Version 5.5, wird jedoch Neuerungen des bereits angekündigten Opus-Updates schon berücksichtigt.

■ Installation

Bevor Sie mit Opus 5.5 arbeiten können, muß es erst installiert werden. Da dies nicht allzu schwierig ist, hier nur ein paar Anmerkungen:

⇒ Besitzer älterer Opus-Versionen sollten vor dem Update eine komplette Kopie ihres alten Opus-Verzeichnisses anlegen, denn das Installerskript könnte eventuell wichtige Dateien überschreiben.

⇒ Für Opus-4-Anwender ist der Umstieg auf Opus 5.5+ ein bißchen problematisch, da ab der Version 5 ein völlig neu objektorientiertes und multitasking-basiertes Konzept zugrunde liegt. Daher wird dieser Workshop später kurz auf die grundsätzliche Arbeitsweise von Opus eingehen. Die Möglichkeit, wesentliche Teile der alten Opus-4-Konfiguration, vor allem Knopfbänke, in Opus 5.x zu übernehmen, erleichtert den Umstieg allerdings.

⇒ AmiCDFs-Anwender ab Version 2.30 sollten das modifizierte Installerskript für Opus

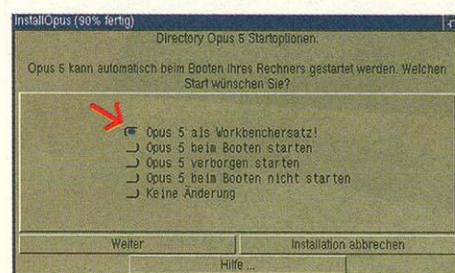
■ Arbeiten mit Opus 5.5 (Folge 1)

Workbench de Luxe

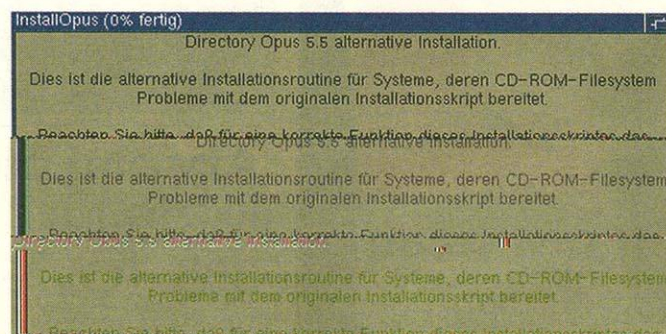
benutzen, da der vom Originalskript verwendete Entpacker »lhex« Probleme mit diesem Filesystem hat und die Installation nicht korrekt abläuft. Das entsprechende Installerskript ist im Internet unter <http://www.livewire.com.au/gpsoft/pub/dopus/newinstall.lha> oder im AmiNet im Verzeichnis »biz/dopus« mit dem Dateinamen »Install-O55CD.lha« zu finden. Achtung: Das gilt nur für die alte Opus-5.5-CD! Stefan Ossowskis Schatztruhe GmbH bietet mittlerweile eine neue Opus-CD an, bei der dieses Problem abgestellt wurde.

ersetzen. Das Installerskript läßt Ihnen außerdem die Wahl, ob und wie Opus beim Booten gestartet wird (ist jederzeit zu ändern). Sie gehen also kein Risiko ein und sparen jede Menge Speicherplatz, da die Original-Workbench nicht zusätzlich geladen wird.

Workbenchscreens (entsprechende Optionen in MCP oder MagicCX) eingreifen. Aber auch solche, die der Workbench ein neues Piktogramm-Informationsfenster (SwazInfo) bzw. ein anderes Shell-Kommando-Eingabefenster spendieren wollen, sollten weg.



Startoptionen:
Opus gibt einen vollwertigen Workbench-Ersatz ab



Modifiziertes Installerskript: Damit funktioniert die Installation von Opus 5.5 auch unter AmiCDFs2.30+!

Während der Installation wird angeboten, »ArcDir«, eine Direktunterstützung von LHA- und LZX-Archiven, gleich mit zu installieren. Da ArcDir die Arbeit mit Archiven erleichtert, sollte man dieses Angebot anzunehmen.

Installieren Sie auch die Dokumentation. Wir empfehlen die im PowerGuide-Format, da dort erklärende Screenshots direkt im Text integriert wurden.

Das Installerskript macht ihnen das Angebot, Opus als Workbench-Ersatz einzurichten: Auch das sollten Sie nutzen! Opus 5.5 ist tatsächlich in der Lage, die Original-Amiga-Workbench vollständig zu

■ Kompatibilitätsprobleme

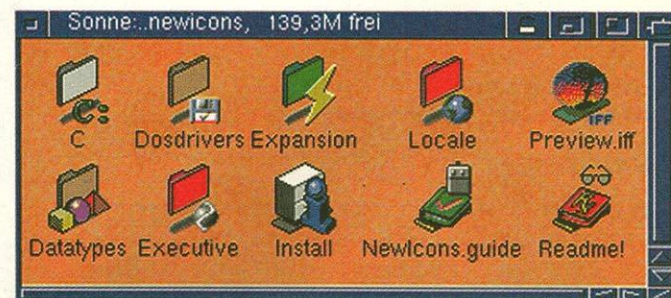
Wenn Sie Opus jedoch als WB-Ersatz laufen lassen, ist es sinnvoll, alle Patches zu entfernen, die das Verhalten der Workbench direkt verändern.

Das gilt vor allem für Patches, die in die Titelleisten der

Es kann sein, daß nichts passiert, wenn solche Patches noch installiert sind – aber nur, wenn man diese Erweiterungen entfernt bzw. abschaltet, ist man absolut sicher, nichts verkehrt zu machen.

Falls das Booten mit Opus als WB-Ersatz aus irgendeinem Grund noch nicht klappen sollte, drücken sie die »Shift«-Taste während des Boot-Vorgangs. Dadurch wird automatisch die alte Workbench geladen und Sie können ihr System nochmal in Ruhe nach Patches durchsuchen, die vielleicht Probleme machen.

Anwender von »NewIcons« sollten beachten, daß dieser Patch nur dann korrekt mit Opus funktioniert, wenn Opus



NewIcons: So sieht Opus mit rahmenlosen NewIcons aus

»NewIcons« – was ist das?

NewIcons ist ein Patch, der eine Farbanpassung für Piktogramme anbietet. Piktogramme, die im speziellen NewIcons-Format mit Farbinformationen gespeichert sind, werden farblich stets optimal an aktuelle Bildschirmfarben angepaßt. Dazu existieren viele Sammlungen dreidimensionaler Piktogramme – die NewIcons.

Es lassen sich jedoch auch Magic-Workbench-Piktogramme und alle anderen ins NewIcons-Format konvertieren. NewIcons ist Freeware und im AmiNet zu bekommen. Schöne Piktogramm-Sammlungen finden Sie z.B. in den Archiven »AESicon?.lha« im Verzeichnis »pix/icon«.

auf dem Workbench-Bildschirm läuft.

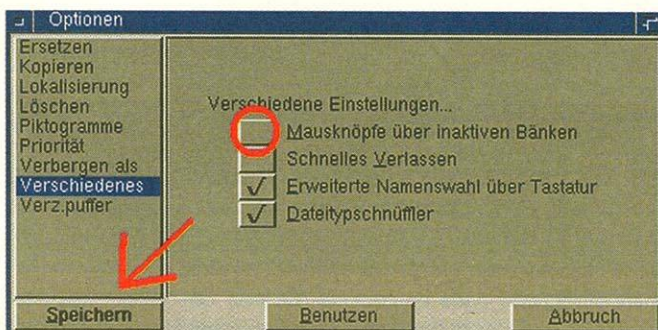
Vorsichtig sollte man ebenfalls mit Programmen sein, die das Laden von Workbench-Hintergrundbildern verbessern möchten. Opus-Benutzer berichteten von Problemen mit »FastIPref«, »CGWBPattern« soll dagegen einwandfrei funktionieren. Im Zweifelsfall stellen Sie einfach den Hintergrund in Opus mit »bis zu 256 Farben« ein, dann klappt's!

Das letzte kleine Problem taucht bei der Verwendung von MUI-Programmen auf dem Opus-Bildschirm auf. Opus kann auch Mausclicks über inaktive Knopfbänke auswerten. So läßt sich direkt mit dem rechten Mausknopf die Funktion einer Knopfbank wählen, ohne diese zuerst mit dem linken Mausknopf zum aktiven Fenster zu machen. Ist diese Option jedoch aktiviert, funktioniert das Popup-Menü nicht mehr, das MUI im Fensterrahmen von MUI-Program-

men über einen Schalter zur Verfügung stellt.

Legen Sie aber auf dieses Popup-Menü Wert und wollen viele MUI-Programme auf dem Opus-Schirm laufen lassen, dann sollten Sie diese Option deaktivieren (im Pull-Down-Menü »Einstellungen«, Menüpunkt »Optionen«).

Wählen Sie im nun erscheinenden Fenster die Seite »Verschiedenes« und entfernen Sie das Häkchen bei »Mausknöpfe über inaktiven Bänken« per Klick. Aktivieren Sie danach »Speichern«. Sie müssen dann Knopfbänke allerdings immer vorher mit dem linken Mausknopf aktivieren, wenn Sie damit arbeiten wollen.



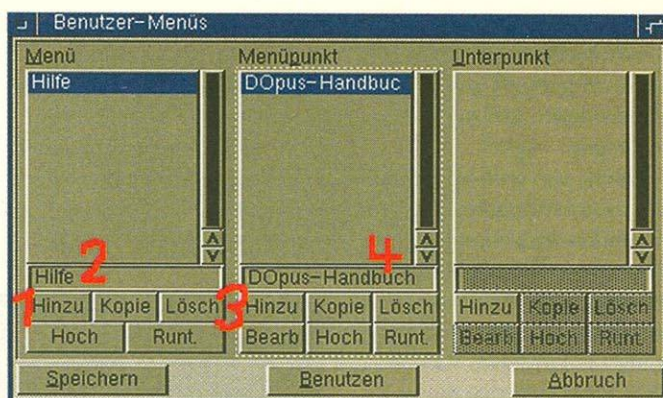
Option Mausknöpfe über inaktiven Bänken MUI-Popup-Menüs: So beseitigen Sie Kompatibilitätsprobleme

■ Anleitung auf Mausclick

Um die Anleitung von Opus immer parat zu haben, wollen wir als Beispiel einen Menüeintrag im Benutzer-Menü von Opus einrichten.

Wählen Sie dazu in »Einstellungen« den Punkt »Benutzer-Menü«. Klicken Sie im erscheinenden Fenster in der ersten Spalte »Menü« auf »Hinzufügen« und geben Sie als Namen »Hilfe« im Texteingabefeld an. Dann klicken Sie in der zweiten Spalte »Menüpunkt« auf »Hinzufügen« und geben »Dopus-Handbuch« als Namen des Menüeintrags ein.

Klicken Sie jetzt zweimal kurz hintereinander auf den neuen Menüpunkt, um den Funktionseditor von Opus aufzurufen. Klicken Sie im neu

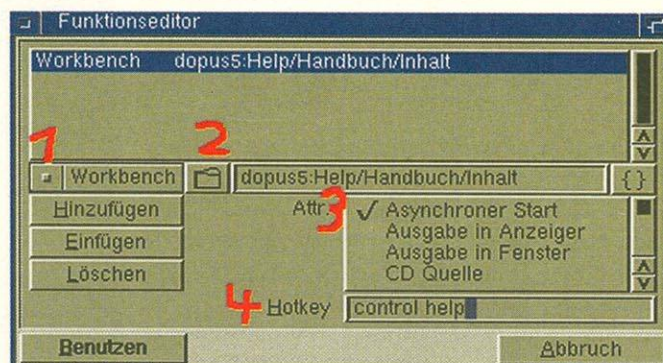


Benutzermenüs: So erzeugen Sie schnell und einfach eigene Menüeinträge, die sich bei Doppelklick öffnen lassen

erscheinenden Fenster auf »Hinzufügen« und wählen Sie im Cycle-Gadget »Workbench« aus. Damit wird jedes Dokument, das man anklickt,

halt« für das PowerGuide- oder »sys:Opus5/Handbuch_MV/Handbuch.guide« für das AmigaGuide-Handbuch. Entscheiden Sie sich unten bei den Attributen für »Asynchroner Start«. Dadurch wird die Anzeige des Handbuchs als eigener Prozeß gestartet und Sie können Opus beenden, – selbst wenn das Handbuch noch geöffnet ist.

Als Hotkey geben Sie im unterem Texteingabefeld z.B. »control help« an. Aktivieren Sie dazu das Texteingabefeld »Hotkey« und drücken Sie einfach die beiden Tasten »Ctrl« und »Help« (oder jede beliebig andere Tastenkombination). Drücken Sie aber niemals die »Help«-Taste alleine, da diese schon mit der Online-Hilfe von Opus belegt ist. Ab sofort läßt sich die Dokumentation auch über die eingerichtete Tastenkombination aufrufen.



Der Funktionseditor: Hier zeigt Opus seine Fähigkeiten. Alles ist möglich; es kommt nur auf die Einträge an.

Klicken Sie nun auf »Benutzen« und dann im »Benutzer-Menü«-Fenster auf »Speichern«, um die Änderungen zu sichern.

Wenn Sie wollen, können Sie so auch andere Hilfstexte einbinden, oder im elektronischen Opus-Handbuch schmökern. In Kapitel 13.2 ist beispielsweise der Funktionseditor beschrieben, den Sie eben verwendet haben, in Kapitel 13.4 der Menüeditor. Sie können auch Menüs für Workbench-Programme einrichten, die sie oft verwenden. Erzeugen Sie dazu einfach ein neues Menü, das Sie z.B. »Programme« nennen. In späteren Verlauf unseres Workshops werden Sie allerdings auch die Möglichkeit kennenlernen, Knopfbänke für oft benötigte Funktionen zusammenzustellen. Es hindert Sie allerdings niemand, munter Menüpunkte zu installieren, da sich diese später ohne weiteres in eine Knopfbank integrieren lassen.

■ Arbeiten mit Opus

Das Konzept von Opus ist objektorientiert und nutzt das Amiga-Multitasking voll aus. Opus-Objekte sind z.B. Dateilister, Knopfbänke, Konfigurationseditoren. Sie lassen sich mehrfach starten. Ausnahme: diverse Konfigurationsfenster, aber da macht's ohnehin keinen Sinn.

Jedes Objekt läuft eigenständig in einem separaten Amiga-Prozeß. So läßt sich z.B. mit zwei Listern ein Verzeichnis kopieren, im dritten ein Archiv entpacken und im vierten kann man in der Zwischenzeit Dateien umbenennen. Nebenbei lassen sich Knopfbänke und Konfigurationseditoren benutzen.

Damit bei Dateilistern immer klar ist, welche Dateien und Verzeichnisse wohin kopiert oder verschoben werden sollen, gibt es – sobald zwei Lister offen sind – immer ei-

nen Quell- und einen Ziellister. Alle Operationen von Opus orientieren sich daran. Der aktuelle Zustand eines Listers wird in seiner Statuszeile angezeigt. Am rechten Rand steht, ob ein Lister Ziel oder Quelle einer Operation ist.



Sind zwei Lister offen und man macht einen dritten auf, ist dieser zunächst ausgeschaltet. Wählt man nun einige Dateien darin aus, wird er zum Quelllister und der erste geöffnete Lister zum Ziel.

Opus verwaltet also exakt einen Quell- und einen Ziellister. Wie man diese Beschränkung aufhebt, besprechen wir auch noch später.

Man sollte sich also vor Start einer Opus-Aktion vergewissern, z.B. Kopieren oder Verschieben von Dateien, daß die Dateien wirklich dorthin gehen, wo man sie haben will. Selbst einem erfahrenen Opus-Anwender kann es aus Flüchtigkeit passieren, irgendwelche Da-

Kontextmenüs:
Oft benötigte Funktionen sind schnell erreicht

ten an alle möglichen Stellen zu kopieren.

■ Die Kontextmenüs

Viele Opus-Objekte wie Lister, Knopfbänke oder einzelne Piktogramme, Dateien und Verzeichnisse haben seit Opus

5.5 Kontextmenüs, die je nach Objekt geeignete, teilweise auch konfigurierbare Menüpunkte zur Verfügung stellen. Diese können Mauswege erheblich verkürzen.

Solche Menüs aktiviert man über die rechte Mausta-

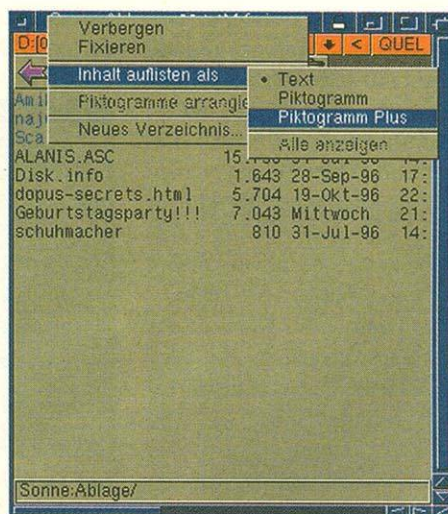
Der Dateilister:
Die Schaltzentrale von Opus

ste. Es lohnt sich immer, mal mit der rechten Maustaste zu testen, ob nicht ein Kontextmenü existiert.

Öffnen Sie einen Opus-Lister und klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Fensterrahmen. Es öffnet sich das



Die Werkzeugleiste: Frei gestaltbar – und damit ist ein schneller Zugriff auf wichtige Funktionen möglich



Kontextmenü des Listers. Wählen Sie »Inhalt auflisten als« und dann – je nachdem – »Text« oder »Piktogramm-Plus-Modus«.

■ Die Werkzeugleiste

Beide Darstellungsarten haben eine Werkzeugleiste. Im Modus »Piktogramm Plus« werden Dateien und Verzeichnisse als Piktogramme dargestellt, im Modus »Text« als ebensolcher. Der Modus »Piktogramm« ist die Darstellungsart der guten alten Workbench ohne Werkzeugleiste. Im diesem Anzeigemodus entfällt auch die Statuszeile. Lister im Darstellungsmodus »Piktogramm« können daher nicht Quelle oder Ziel irgendwelcher Opus-Aktionen im genannten Ziel sein. Es lassen sich allerdings immer Dateien oder Verzeichnisse darauf schieben, die dann entweder transferiert oder kopiert werden.

Die Werkzeugleiste stellt viele Funktionen zur Verfügung, die man täglich braucht. Sie läßt sich beliebig an eigene Bedürfnisse anpassen – darauf kommen wir noch zu sprechen.

Spielen Sie ruhig ein bißchen mit dieser Werkzeugleiste herum. Kopieren Sie einige Dateien und machen sich Sie so mit der Bedienung von Opus vertraut. Klicken Sie auch mit der rechten Maustaste auf ein Verzeichnis, eine Datei oder ein Piktogramm, um auf diese Weise die Kontextmenüs besser kennenzulernen.

Kontextmenüs wirken sich aber stets nur auf das Objekt aus, zu dem sie gehören. Mit der Werkzeugleiste dagegen kann man immer alle gewähl-

ten Dateien und Verzeichnisse beeinflussen.

Wenden wir uns weiteren Bestandteilen eines Dateilisters zu. Da ist z.B. die Statuszeile, die zeigt, wie viele Verzeichnisse, Dateien und Bytes gewählt wurden.

D:[0/1] F:[0/15] B:[0/1.169.322] ↓ < QUEL

Die Statuszeile: Wenn Sie beispielsweise den Pfeil nach unten anklicken, öffnet sich ein übersichtliches Popup-Menü

Verzeichnisse haben zunächst keine Größe und werden bei der Byte-Angabe nicht mitgerechnet. Das läßt sich ändern. Es ist nämlich möglich, Opus anzuweisen, die Größe aller Dateien in allen Unterverzeichnissen des gewählten Verzeichnisses zu addieren.

Wählen Sie dazu einige Verzeichnisse und klicken Sie mit der linken Maustaste in der Statusleiste auf den Pfeil nach unten. Ein Popup-Menü taucht auf. Wählen Sie darin »Größe ermitteln«.

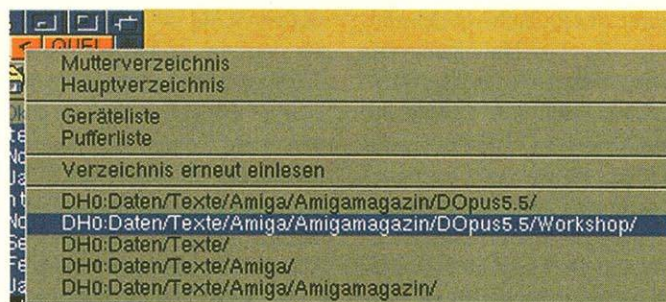
Opus scannt nun rekursiv die angegebenen Verzeichnisse und schreibt deren Größen in den Lister.

Wenn sie stattdessen »Platz prüfen« im selben Kontextmenü wählen, wird Opus prüfen, ob die gewählten Dateien

findet man Funktionen, die zwar nützlich sind, aber in der Regel seltener gebraucht werden wie die der Werkzeugleiste. Auch dieses Kontextmenü läßt sich frei konfigurieren.

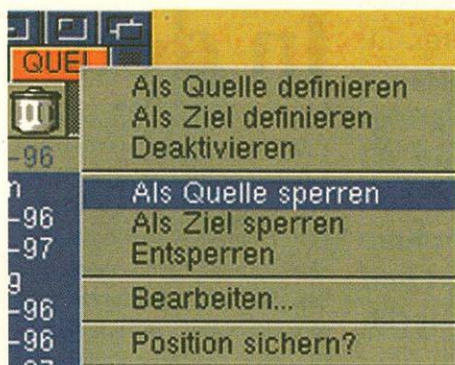
Per Statuszeile kann man jedoch noch zwei weitere Kon-

textmenüs aufrufen. Das eine erscheint, wenn man auf den angedeuteten Pfeil nach links klickt und bietet die Möglichkeit, das Verzeichnis zu wechseln. Es zeigt auch die zuletzt benutzten Directories.



Verzeichnisauswahl: Dateien lassen sich mit dem frei konfigurierbaren Kontextmenü unkompliziert aufrufen

Gleich daneben entdeckt man die Anzeige über den Status eines Dateilisters; ob er als Quelle oder als Ziel fungiert,



menü, mit dem man diesen Status ändern kann.

Damit läßt sich die erwähnte Beschränkung auf jeweils einen Quell- und Ziellister aufheben. Die ersten drei Menüpunkte dienen dazu, einen Dateilister

Dateilisterstatus-Kontextmenü:

Quelle oder Ziel?
Das ist hier die Frage.

Möglichkeit, einen Dateilister als Quelle oder als Ziel zu sperren. Dieser Dateilister bleibt dann so lang Quelle oder Ziel, bis er wieder entriegelt wird.

Angenommen, sie haben mehrere Verzeichnisse mit Bildern, von denen sie einige in ein weiteres Verzeichnis kopieren wollen, um z.B. eine Sammlung spezieller Grafiken zusammenzustellen. Sperren Sie die Verzeichnisse, von denen Sie etwas kopieren wollen, als Quelle und das Zielverzeichnis als Ziel. Wenn Sie nun aus einem der Quellverzeichnisse Dateien kopieren, können Sie sicher sein, daß diese im gesperrten Zielverzeichnis abgelegt werden.

Noch interessanter wird es, wenn Sie Dateien gleichzeitig in zwei Zielverzeichnisse kopieren. Nehmen Sie noch einen Dateilister und sperren Sie ihn als Ziel. Nun wird jede Datei, die sie kopieren, in beide Ziellister kopiert. b/

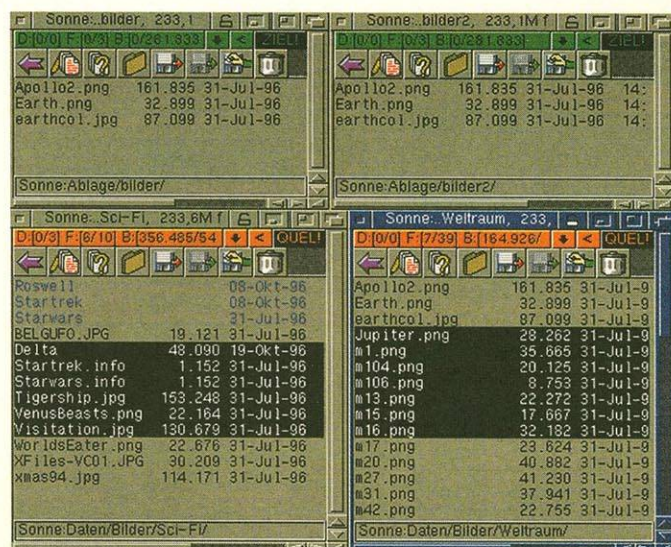


Dateilister:
Auch der Dateilister hat ein Kontextmenü

und Verzeichnisse noch auf Ziellaufwerk passen.

In dem Kontextmenü, das sie eben aufgerufen haben,

ausgeschaltet oder beschäftigt (BUSY) ist. Auch diese Anzeige verbirgt ein über die rechte Maustaste aufrufbares Kontext-



Vielfaches Kopieren: Diese Funktion ist eine praktische Hilfe bei umfangreichen und komplexen Kopiervorgängen

Da Rechner immer mehr leisten, ist dreidimensionale Computergrafik zunehmend auch zu Hause keine Seltenheit. Ein geeignete Softwarelösung für 3D heißt »CyberGL« und läuft auf Amigas. Dieser Kurs zeigt, wie's funktioniert und was dahintersteckt.

■ von Frank Gerberding

Falls Sie häufig mit all den merkwürdigen Begriffen wie »Gouraudshading« oder »Antialiasing« konfrontiert werden, aber nicht so recht wissen, wozu das Ganze eigentlich gut sein soll, oder falls Sie eine Grafik-Bibliothek noch immer für einen großen Raum mit vielen Büchern halten, ist dieser erste Teil des Kurses genau die richtige Adresse für Sie. Ein paar mathematische Kenntnisse (lineare Algebra [1]) sollten Sie aber schon mitbringen.

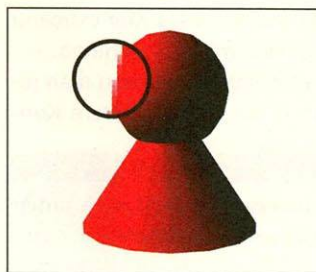
■ CyberGL: Workshop (Folge 1)

In den Tiefen des Raums

In dieser Folge werden die Grundlagen erklärt, die Sie für die weiteren Kursteile benötigen. Damit Sie den Workshop aktiv mitverfolgen können, finden Sie alle Quelltexte, Demobilder usw. auf der Heft-CD bzw. im Internet-Angebot des Amiga-Magazins (<http://www.magnamedia.de/amiga/>).

Es gibt im wesentlichen zwei Hauptprobleme bei 3-D-Grafik: Sie ist erstens teilweise äußerst kompliziert und damit für die meisten Menschen normalerweise unzugänglich und zweitens sind die auf dem Markt befindlichen Spezialchips zur Beschleunigung des Bildaufbaus so unterschiedlich, daß man für jede Grafikkarte und für jeden Computer eigentlich ein eigenes ganz spezielles Programm schreiben müßte.

Diese beiden Nachteile lassen sich aber sehr einfach umgehen: man benutzt eine stan-



Antialiasing: Treppen in Grafiken glättet diese Funktion

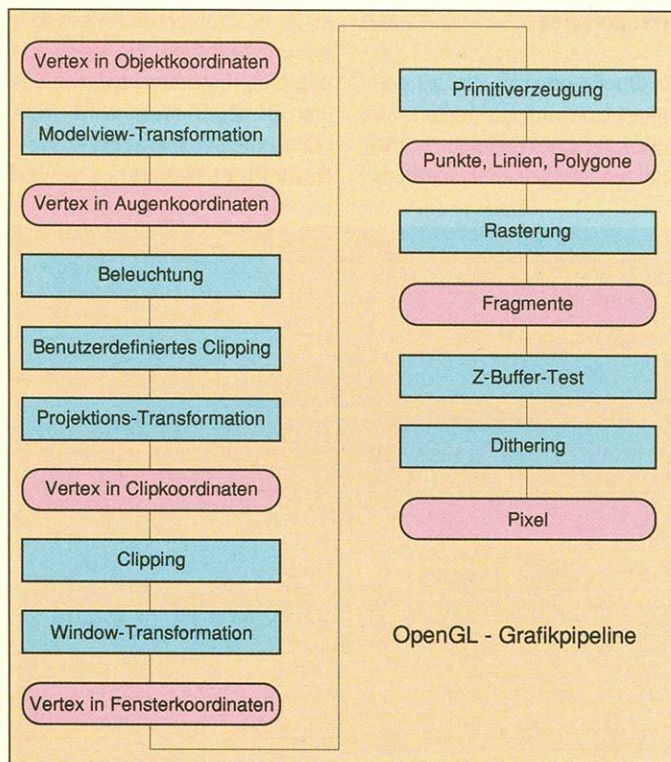
dardisierte Computergrafik-Bibliothek, die dem Benutzer die ganze Mathematik und Hardware abnimmt. Inzwischen gibt es eine ganze Reihe solcher Standards, die jedoch um den Amiga bisher immer einen großen Bogen gemacht haben. Glücklicherweise ist nun einer dieser Standards (zumindest teilweise) auf unseren Lieblingscomputer übertragen worden: »CyberGL«.

■ Die grafischen Büchereien

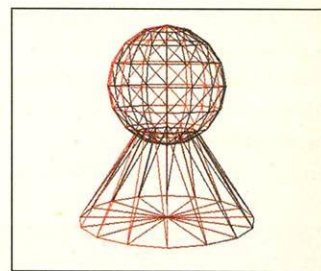
Doch zunächst wollen wir einen Blick über den Zaun werfen und die gebräuchlichsten Bibliotheken auf anderen Computern betrachten. Die verwendeten Fachbegriffe sind in unserem Glossar erklärt. Da haben wir zunächst den Microsoft-Windows-Standard »Direct3D«, der zur Zeit von sich Reden macht. Direct3D ist zusammen mit vielen anderen Modulen (DirectDraw, DirectSound, DirectInput und DirectPlay) ein Teil von DirectX und soll besonders die Spieleprogrammierung vereinfachen. Der Standard bietet alle gängigen Features: Z-Buffer, Antialiasing, MIPmapping, perspektivkorrigiertes Texture-Mapping und auch Sprites. Direct3D wird mit ziemlicher Sicherheit der Standard auf PCs, allerdings auch nur auf PCs, da Direct3D eng mit Windows verwoben ist, wodurch Direct3D für den Amiga uninteressant ist – im

Gegensatz zu »QuickDraw 3D« von Apple. Dieser Standard enthält neben den technischen Standard-Features der Konkurrenz das Dateiformat 3DMF (3D metafile) zum Austausch von 3D-Daten, ein Entwickler-Toolkit, einfache Erweiterbarkeit durch PlugIns und, wie von Apple nicht anders zu erwarten, sogar 3D-Benutzer-Interface Standard-Richtlinien. Wenn es nach Apple's Wünschen geht, gibt es QuickDraw 3D bald auf möglichst vielen Plattformen, allerdings hat es bisher einen relativ niedrigen Bekanntheitsgrad und wird außerhalb der Macintosh-Welt kaum unterstützt.

Ein weiterer Standard ist »PHIGS« (Programmers Hierarchical Interactive Graphics System), der sogar als ANSI- und ISO-Norm vorliegt. Allerdings ist auch schon PHIGS (bzw. PHIGS+), das aus dem



Schritt für Schritt: So baut die Grafikpipeline der OpenGL ein Grafik-Objekt auf dem Bildschirm auf

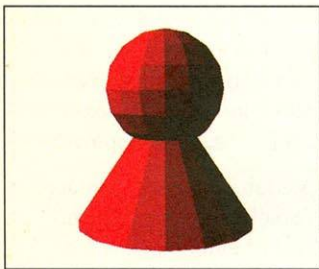


Wireframe: Aufbau des Grafikobjekt als Gittermodell

steinalten GKS (Graphical Kernel System) hervorgegangen ist, in die Jahre gekommen und ist auf heutigen Systemen wenig zu finden.

Der Standard »Heidi« wird fast ausschließlich auf PCs vom Programm »3D-Studio-Maxx« verwendet. Bibliothek und Programm stammen beide von Autodesk und wegen der zwingenden Verwendung von Microsofts Visual C++ für alle anderen Rechner völlig uninteressant.

Der verbreitetste und wohl bekannteste Standard ist »OpenGL« (Open Graphics Library), die besonders durch die Verwendung auf aufgemotzten Computern der Firma »Silicon Graphics« (SGI) ihren Siegeszug angetreten hat. Obwohl die *OpenGL* nicht der mächtigste der hier vorgestellten Standards ist, hat sie gerade durch ihre explizite Rechnerunabhängigkeit den Weg auf viele Plattformen (u.a. UNIX, Win95/NT, OS/2) gefunden. Durch *CyberGL* wird



Flatshading: Erster Eindruck vom 3-D-Objekt

OpenGL nun auch in den Amiga implementiert.

■ Ein Rückblick – die Geschichte von OpenGL

Die *OpenGL* ist vor einigen Jahren aus der nur für SGI-Computer erhältlichen »IrisGL« (GL) hervorgegangen, um Programme mit GL-Unterstützung einfach auf andere Rechner portieren zu können. Die Entwicklung von *OpenGL* wurde zwar von SGI angeführt, aber gerade um einen hohen Verbreitungsgrad zu erreichen, hatten weitere Hersteller von Soft- und Hardware Einfluß auf das Design der Bibliothek.

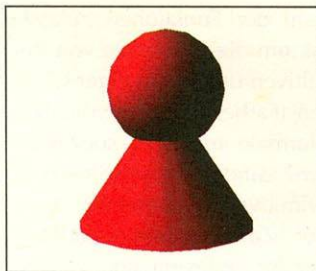
Die an der Entwicklung beteiligten Firmen bilden zusammen das »Architecture Review Board« (ARB), daß vier mal im Jahr zusammenkommt, um über die Zukunft des Standards zu debattieren. Digital Equipment (DEC), IBM, Intel, Microsoft und Silicon Graphics sind ständige Mitglieder des ARB, während die Firmen

Evans & Sutherland und Intergraph im Moment nur zeitlich begrenzt dazu gehören.

■ Standards, Lizenzen und Kompatibilität

Die Mitglieder des ARB stellen außerdem sogenannte »Conformance Tests« zusammen, die jede Implementation der *OpenGL* erfolgreich durchlaufen muß, bevor sie sich offiziell *OpenGL* nennen darf. Diese Vorgehensweise wurde gewählt, um zu gewährleisten, daß auch *OpenGL* drin ist, wo *OpenGL* drauf steht. So stellt das ARB sicher, daß alle Versionen absolut kompatibel sind und gleiche Ergebnisse liefern. Diese Tests und der übrige Verwaltungsaufwand erzeugen selbstverständlich Kosten, die durch Lizenzzahlungen beglichen werden. Je nach Art der Lizenz beträgt der Preis einmalig 25 000 bis 100 000 Dollar und zusätzlich fünf Dollar pro verkaufter Kopie der Bibliothek. Glücklicherweise ist es erlaubt, eine *OpenGL*-Implementation zu veröffentlichen, die keine Conformance Tests durchlaufen hat und für die keine Lizenzen bezahlt wurden. Das aber nur solange sie nicht *OpenGL* genannt oder als vollständige *OpenGL*-Implementation bezeichnet wird (daher auch der Name »CyberGL«).

Die *OpenGL* bietet eine Menge an Funktionen – um die Anwendung noch komfortabler zu gestalten, steht ihr eine Reihe weiterer Bibliotheken zur Seite. Dazu gehört die »Utility Library« (GLU), deren Funktionen auf der *OpenGL* aufbauen und das objektorientierte Werkzeug »OpenInventor«, das auch eine Szenenbeschreibung als Text- und Binärdatei schreiben und lesen kann. Beide stehen bisher leider in der *CyberGL*-Implementation nicht zur Verfügung, wenn auch die wichtigsten Funktionen direkt in die *CyberGL* integriert wurden.



Gouradshading: Die Figur erscheint noch realistischer

Das *OpenInventor*-Format ist sogar gleichzeitig Grundlage für den Standard VRML (Virtual Reality Modeling Language), der zur Beschreibung 3-D-Szenen im World Wide Web (WWW) verwendet wird.

■ OpenGL im Detail

Kommen wir nun zur *OpenGL* selbst. Da sie auf jedem Rechnertyp lauffähig sein soll, enthält sie weder Funktionen zur Fensterverwaltung, noch zur Eingabe per Maus oder Tastatur oder zur Datei-Ein-/Ausgabe. Alle diese Funktionen muß das OS der jeweiligen Plattform zur Verfügung stellen und die Verbindung zwischen *OpenGL* und z.B. einem Fenster ist damit vom verwendeten Rechner abhängig. Wenden wir uns daher den Eigenschaften der *OpenGL* zu, die für jede *OpenGL*-Version identisch sind.

Da die Bibliothek möglichst universell einsetzbar sein soll, werden keine Objekte verwaltet, die »in einem Rutsch« gezeichnet werden, sondern es werden grundsätzlich immer alle Punkte, Linien, Polygone (in der *OpenGL* heißen sie »Primitive«) usw. sofort gezeichnet, nachdem man sie der *OpenGL* bekannt gemacht hat und gleich anschließend »vergißt« sie sie wieder. Die Applikation ist also für die Primitive-Verwaltung verantwortlich. Dafür gibt es aber eine Flut von Einstellungen, die die Art der Darstellung von Primitiven beeinflussen. Diese Einstellungen lassen sich (fast) je-

derzeit ändern und wirken sich auf alle nachfolgenden Zeichenoperationen aus. Die aktuellen Einstellungen bilden zusammen einen sogenannten Kontext – der Benutzer kann beliebig viele erzeugen und zwischen ihnen umschalten. Da der aktuelle Kontext eine Art Statusinformation darstellt, spricht man bei der *OpenGL* auch von einer »State Machine« – im Gegensatz zu objektorientierten Bibliotheken wie z.B. *Quickdraw 3D*, bei denen die 3-D-Objekte ihre Eigenschaften mit sich führen.

Das Grundkonzept eines *OpenGL*-Programms: Zunächst erzeugt man einen Kontext, öffnet ein Fenster und verbindet beide miteinander. Dann nimmt man abwechselnd am Kontext alle möglichen Einstellungen vor und zeichnet eine Reihe von Primitiven. Zum Schluß gibt man den Kontext frei und schließt wie gewohnt das Fenster.

Nun stellt sich natürlich die Frage, welche Primitive es gibt und wie diese der *OpenGL* übergeben werden. Es gibt drei verschiedene Arten von Primitiven: Punkte, Linien und Polygone. Diese werden auf zehn unterschiedliche Arten spezifiziert. Zu Beginn wollen wir uns jedoch auf Dreiecke beschränken, um den Mecha-

Kursübersicht

Folge 1: Grundlagen zur 3-D-Grafik. Welche Standards existieren? Was ist die *OpenGL* und wie arbeitet die Bibliothek?

Folge 2: Besonderheiten der *CyberGL*, Anwendung von *CyberGL*, erste Beispiele.

Folge 3: Tiefere Einblicke in die *CyberGL*-Möglichkeiten (Nebel, Texturemapping usw.). Anwendung von *CyberGL* in einem Fraktalgebirge-Programm.

nismus zu erklären. Im nächsten Kursteil wollen wir dann noch einmal genauer auf die anderen Objekte eingehen.

Die *OpenGL* wird zur Beschreibung von Primitiven durch den Aufruf der Funktion *glBegin* in einen speziellen Zustand versetzt, in dem nur eine sehr eingeschränkte An-

zahl der Funktionen zulässig ist, um die Eckpunkte von Primitiven und deren Eigenschaften (Farbe, Texturkoordinaten, Normale usw.) zu spezifizieren. Sind alle gewünschten Primitive beschrieben, wird der Zustand durch *glEnd* wieder verlassen und es sind wieder alle Funktionen zuläs-

sig. Die Funktion zur Angabe der Eckpunkte heißt *glVertex* – es gibt sie in insgesamt 24 Versionen, die die verschiedenen Datentypen von »unsigned byte« bis »double« unterstützen. Ein sehr einfaches Beispiel zum Zeichnen von zwei Dreiecken finden Sie in Listing 1 auf CD bzw. Web.

Die Funktion *glBegin* wird mit dem Parameter *GL_TRIANGLES* aufgerufen, um bekanntzugeben, daß nun Dreiecke folgen. Die Funktion *glVertex2d* erwartet je eine X- und eine Y-Koordinate (zwei Werte, daher die »2«) als »double«-Wert (daher das »d«). Der Koordinatenbereich

Glossar

Vertex: Ein einzelner Punkt (eventuell ergänzt um seine Farbe und weitere Informationen). Vertices sind die einfachsten geometrischen Objekte. Linien, Polygone und ganze Objekte lassen sich aus ihnen konstruieren.

Normale: Ein Vektor (bestehend aus X-, Y- und Z-Koordinate), der senkrecht auf einer (gedachten) Fläche steht und so die Oberflächenrichtung der Fläche angibt. Ein Normalenvektor hat immer die Länge 1.

Grafik-Pipeline: Bei der Darstellung eines Polygons durchläuft dies eine Reihe Bearbeitungsstufen. Dazu gehören Transformationen, Beleuchtung, Clipping, Rasterung und die Pixeloperationen (z.B. Dithering). Diese Stufen werden zusammen als Pipeline bezeichnet und durch die Hardware parallel ausgeführt werden.

Clipping: Flächen und Linien sind immer komplett sichtbar, komplett außerhalb des Fensters oder sie schneiden den Fensterrand. Das Abschneiden von Objekten an den Fensterrändern nennt man Clipping.

Dithering: Oft steht nur eine begrenzte Anzahl Farben zur Verfügung (z.B. 256), die bei weitem nicht ausreichen, um sanfte Farbverläufe oder bunte Texturen wiederzugeben. Daher setzt man abwechselnd Pixel mit ähnlicher Farbe nebeneinander, um eine Zwischenfarbe vorzutäuschen. Diesen Trick bezeichnet man als Dithering.

Wireframe: Drahtgitterdarstellung eines Objekts. Es werden nur die Kanten der Objektpolygone gezeichnet. Dies ist die schnellste und einfachste Art der Darstellung, da die Software keine verdeckten Kanten entfernen muß und das Zeichnen von Linien sehr schnell geht. (s. Bild »Wirefram«)

Flatshading: Bei dieser Art der Objektdarstellung werden alle Flächen in ihren Flächenschwerpunkten beleuchtet und anschließend komplett in dieser Farbe gezeichnet. Da das Füllen von Flächen mit einer einzigen Farbe sehr einfach ist, zählt auch diese Art der Darstellung zu den schnelleren Varianten. Die so gezeichneten Objekte wirken jedoch sehr kantig. (s. Bild »Flatshading«)

Gouraudshading: Beleuchtet man eine Fläche an allen Eckpunkten einzeln, so kann man ein Objekt runder erscheinen lassen. Dazu werden die Flächeneckpunkte in der berechneten Farbe gezeichnet und alle Bildpunkte dazwischen erhalten eine »Zwischenfarbe«. Die Silhouette eines Körpers bleibt aber auch mit diesem Trick kantig. (s. Bild »Gouraudshading«)

Antialiasing: Da jedes Pixel auf dem Bildschirm nur eine festgelegte Farbe haben kann und eine Linie oder ein Polygon fast

nie exakt an den Pixelrändern aufhört, bilden sich die berüchtigten Treppchenmuster. Mit Antialiasing rückt man diesem Phänomen zu Leibe, indem man angrenzenden Pixeln eine »ähnliche« Farbe gibt und so die harten Kontraste vertuscht. (s. Bild »Antialiasing«)

Texturemapping: Wenn ein Objekt besonders realistisch aussehen soll, muß man sehr viele Details modellieren. Da dies jedoch sehr viel Speicher und Rechenzeit benötigt, kann man auch so tun als seien Details vorhanden, indem man Textur (ein Bild) auf das Objekt »klebt«. (s. Bild »Texturemapping«)

Perspektiv-Korrektur: Ohne dieses Verfahren wirken Texturen teilweise sehr verzerrt (bekannt von Spielen). Eine echte Perspektivkorrektur erfordert jedoch eine hohe Rechenleistung (zwei Divisionen pro Bildpunkt zusätzlich).

Z-Buffer: Es gibt sehr viele verschiedene Verfahren, verdeckte Objekte aus einer Szene auszublenden. Ein sehr einfaches und besonders vielseitiges ist das Z-Buffering. Dabei merkt man sich zu jedem Pixel nicht nur dessen Farbe, sondern auch seine Entfernung vom Betrachter (seine Z-Koordinate). Soll nun ein Pixel gezeichnet werden, sieht man zunächst nach, ob das neue Pixel näher am Betrachter ist als das alte Pixel an der gleichen Stelle und merkt sich die neue Entfernung gegebenenfalls. Ist es weiter entfernt, passiert überhaupt nichts, da das neue Pixel vom alten verdeckt wird. Da man sich aber für jedes Pixel mindestens eine 16-Bit-Zahl merken muß, nagt das Verfahren spürbar am Speicher. Beispiel: 640 x 480 Pixel mit je zwei Byte Z-Buffer-Information ergibt 614400 Bytes.

Texturfilter: Wird eine Textur auf ein Polygon »geklebt«, so tritt für jeden Bildpunkt einer von zwei Fällen auf: es werden mehrere Texturpixel auf einen Bildpunkt oder ein Texturpixel wird auf mehrere benachbarte Bildpunkte abgebildet. Dadurch entstehen entweder Abtastfehler (Verkleinerung der Textur) oder Pixelblöcke (Vergrößerung der Textur). Durch Texturfilter kann man diesen Effekten entgegenwirken.

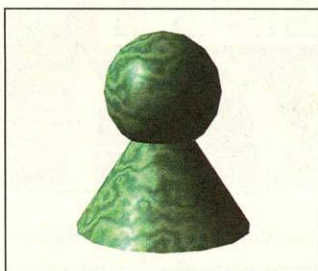
Bilineare Filter: Dieser Texturfilter glättet die Texturpixel durch Zwischenwerte (bilineare Interpolation). Er kommt bei nahe am Betrachter liegenden Bildpunkten zum Einsatz und läßt die Textur mit abnehmender Entfernung unschärfer wirken.

MIPmapping: Multum In Parvo (lat.: vieles in einem). Die Textur wird in vielen Größen bis hin zur Größe 1 mal 1 Pixel vorgefiltert abgelegt. Das Texturemapping wählt nun für jedes Pixel die passende vorgefilterte Textur aus. Dieser Filter kommt bei weit entfernten Bildpunkten zum Einsatz und läßt die Textur mit zunehmender Entfernung weniger detailliert erscheinen.

ist von der Einstellung der Transformationen abhängig und soll hier im Bereich $(-1.0, -1.0)$ für die untere linke Fensterecke und $(1.0, 1.0)$ für die obere rechte Fensterecke liegen. Derselbe Mechanismus wird für alle anderen Primitive angewendet, doch dazu mehr im nächsten Teil. Wir wollen uns zuerst noch der Tortur zuwenden, die die Vertices nach ihrer Spezifikation durchlaufen.

■ Die Grafik-Pipeline von OpenGL

In Bild »Pipeline« ist eine etwas vereinfachte Darstellung der OpenGL-Grafik-Pipeline zu sehen. Nachdem ein Vertex in Objektkoordinaten (seine Koordinaten in der virtuellen »Welt«) via »glVertex« angegeben wurde, wird er durch die »Modelview-Matrix« trans-



Texturemapping: Objekte erhalten realistische Oberflächen

formiert, die Kameraeinstellungen und ähnliches enthält. Danach erhalten wir einen Raumpunkt in sogenannten Augenkoordinaten. Hier wird der Vertex beleuchtet, bevor er eventuell an einer von bis zu sechs benutzerdefinierten Ebenen abgeschnitten wird. Anschließend transformiert ihn die Projektionsmatrix, die Parallelprojektionen ebenso wie Zentralprojektionen ent-

halten kann. Danach liegt der Raumpunkt in sogenannten Clip-Koordinaten vor – Anpassung des Vertex an die Fenstergrenzen. Nun haben wir einen Punkt in normierten Koordinaten – er liegt nun definitiv im Würfel mit den Eckpunkten $(-1, -1, -1)$ und $(1, 1, 1)$. Daher muß die Software den Punkt durch die »Window-Transformation« in Fensterkoordinaten umrechnen. Anschließend wird aus mehreren so gewonnenen Punkten das gewünschte Primitiv (in diesem Fall ein Dreieck) erzeugt. Durch Rasterung wird es in viele »Fragmente« zerlegt. Mit Fragment bezeichnet man in der OpenGL Pixel mit zugehörigen Informationen (Farbe, Entfernung vom Betrachter, Texturkoordinaten usw.). Diese Fragmente durch-

laufen nun ihrerseits eine Reihe von Stufen – dazu gehört Z-Buffer-Test und das Dithering. Am Ende der ganzen Prozedur fallen eine Menge Pixel heraus, die schließlich gezeichnet werden.

Wie man sieht, ist trotz der Verwendung der Bibliothek immer noch eine Menge Wissen über dreidimensionale Grafik nötig. Aber es ist alles halb so wild wie es zunächst erscheint, da OpenGL viele Funktionen zur Verfügung stellt, um komfortabel die nötigen Einstellungen vorzunehmen. Doch dazu mehr in der nächsten Folge, in dem die CyberGL endlich zum Einsatz kommt. *lb*

Literatur:

- [1] Analytische Geometrie und Lineare Algebra, Cornelsen Verlag, ISBN: 3-590-12319-2
- [2] OpenGL Programming Guide, Addison Wesley Publishing Company, ISBN 0-201-63274-8

Taten statt Warten



Das Versorgungsschiff auf dem Weg zur Greenpeace-Station im ewigen Eis. So hat Greenpeace dazu beigetragen, daß die Antarktis erstmal Ruhe hat: 50 Jahre lang keine Ausbeutung der Rohstoffe und Bodenschätze. Mit solchen Aktionen sorgt Greenpeace immer wieder für Aufsehen, weil sie direkt etwas bewirken. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

02032

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

RATGEBER AMIGA

■ CyberVision64/3D

Ich betreibe meine Grafikkarte CyberVision64/3D (kurz CV3D) am Monitor »Amiga 1764«. Die Karte benutzt standardmäßig für alle Auflösungen die Einstellung »negative Polarität«. Ich habe nun festgestellt, daß mein Monitor diese Einstellung nicht korrekt unterstützt. Erst als ich mit Hilfe des Programms »CV-Mode«, das zum Programmpaket gehört, die Einstellungen auf »positive Polarität« änderte, funktionierten die meisten Bildschirmauflösungen einwandfrei. *Ralph Reuchlein/lb*

■ Mountlist für IOMEGA EZ-Drive

Viele Zuschriften und Anrufe erreichten uns zu dem Leserbrief »Probleme mit der Mountdatei« (AMIGA-Magazin 3/97 Seite 67). An dieser Stelle möchten wir uns bei allen für die Tips bedanken. Als wertvolle Hilfe beim Verwalten von Zip-Drives gibt es das Programm »ZipTool«, das im Aminet zu finden ist. Auch zum Konfigurieren von Mountlists gibt's Hilfe. Das Programm »mountinfo« fertigt aus den Laufwerksparemtern nahezu automatisch eine richtige Mountlist an. Sie finden

es im Aminet im Verzeichnis »disk/misc«. Man sollte aber nicht vergessen, daß selbst PCs Schwierigkeiten beim Lesen der Medien haben, wenn mit unterschiedlichen Betriebssystemen gearbeitet wird. Hier die Mountlist, mit der das Zip-Drive MS-DOS-formatierte Medien erkennt. *Thomas Fischer/lb*

■ Wenn der Installer streikt

Mit dem »Installer« wird das Kopieren eines Programmpakets auf einen anderen Datenträger zum Kinderspiel – meistens. Denn trotz fehlerfreiem Installerscript kommt es bei einigen Anwendern zu Problemen. Drei Fehler sind häufig anzutreffen:

1. Der Installer bricht mit einer Fehlermeldung ab und meldet: »Fehler in Zeile...«.
2. Der Zeichensatz ist so groß, daß Meldungen des Installers nicht mehr zu lesen sind.
3. Ein Requester erscheint mit der Meldung: »Das Programm Installer ist nicht zu finden«.

Die Punkte 1 und 2 haben eine gemeinsame Ursache. Sie nutzen mit Sicherheit noch den uralten Installer von Commodore. Es werden bestimmte Eigenschaften, die in der neuen Version enthalten sind, nicht unterstützt. Das hat meist die Fehlermeldung in Punkt 1 zur Folge.

Punkt 2 beglückt Sie immer dann, wenn Sie im Zeichensatz-Voreinsteller einen anderen Font als

den von Commodore damals angenommenen Einheitsfont »Topaz 8« eingestellt haben. Die Größe des Installer-Fensters weigert sich, sich der Größe des Fonts anzupassen. Die Folge: Die Meldungen des Installers gehen über den Fensterrand hinaus und können nur noch erraten werden.

Escom hat den Installer überarbeitet und ihm einige neue Eigenschaften verpaßt. Die aktuelle Version ist 43.3 und ist zumindest bei neueren kommerziellen Produkten mit im Lieferumfang. Damit klappt die Installation dann fehlerfrei. Für Programmierer wäre folgendes anzumerken: Es ist möglich, die Version des Programms Installer mit Hilfe der Variable »@installer-version« zu testen und danach entsprechend zu verzweigen.

Der Punkt 3 ist nicht minder ärgerlich. Obwohl man weiß, daß man den Installer auf Platte hat, behauptet das Programm hartnäckig das Gegenteil. Meist weicht ein Eintrag im Piktogramm des Installers von Ihrer Systemkonfiguration ab. Um dennoch Erfolg zu haben, müssen einige Korrekturen vorgenommen werden. Aber keine Angst: Das ist gar nicht so kompliziert. Klicken Sie das Piktogramm, das für die Installation des Programms steht einmal mit der linken Maustaste an. Danach aktivieren Sie den Punkt »Piktogramm/Informationen...« in der Menüleiste der Worbench. Sofort erscheint ein Fenster mit Informationen zum Piktogramm. Wichtig ist, daß das Installer-Piktogramm vom Typ »Projekt« ist. Schauen Sie sich den Eintrag »Standardprogramm« an. Hier steht, wo das

Programm Installer zu finden sein soll. Meist ist das eine ganz konkrete Pfadvorgabe wie »SYS:Utilities/Installer«.

Wenn Sie nun aber den Installer im Verzeichnis »c« oder »Tools« haben, bricht die Prozedur mit der in Punkt 3 beschriebenen Fehlermeldung ab. Löschen Sie »SYS:Utilities/«, so daß nur noch »Installer« im Eingabefeld steht und klicken Sie »Speichern« an (vorher muß der Schreibschutz der Diskette deaktiviert sein). Jetzt wird das Standardprogramm – hier »Installer« – in allen Befehlspfaden gesucht. Die werden übrigens in der Datei »startup-sequence« mit dem Befehl »Path« definiert. *Thomas Fischer/lb*

■ Installer-Problem bei CyberVision64/3D

Im AMIGA-Magazin 3/97 testeten wir die Grafikkarte CyberVision64/3D. Im Artikel auf Seite 29 steht: »Durch einen Fehler im Installationsscript, ließ sich die Softwareinstallation nicht ordnungsgemäß durchführen...«. Dieser Fehler erscheint nur dann, wenn Sie noch Commodores Installer im Befehlspfad des Systems haben. Der Installer, mit dem sich die Software ohne Fehler installieren läßt, befindet sich aber mit auf der Diskette zur Grafikkarte. Leider stimmt hier – ähnlich wie zuvor beschrieben – der Pfad fürs Standardprogramm im Installerpiktogramm nicht. Zwar könnte man diesen Eintrag so ändern, daß der Installer direkt von der Diskette genutzt wird, doch in diesem Fall ist es besser, den neueren Installer von der Diskette ins Verzeichnis »SYS:C« oder in einem anderen Befehlspfad zu kopieren. Dann hat man auch in Zukunft die richtige Installer-Version. Startet man danach die Installation, läuft alles fehlerfrei.

Thomas Fischer/lb

/* Mountlisteintrag für CrossDos
Filesystem auf Zip Drive */

```
ZIP:Filesystem = L:CrossDosFileSystem
Flags = 0
Surfaces = 1
BlocksPerTrack = 1
SectorsPerBlock = 512
Mask = 0x7ffffffe
MaxTransfer = 0x1000000
Reserved = 0
Interleave = 0
LowCyl = 0
HighCyl = 196607
Buffers = 5
BufMentType = 0
StackSize = 2000
Priority = 10
GlobVec = -1
DosType = 0x4d534800
Device = xxxscsi.device
Unit = unitnumber
```

Fast eine Kopie: Wie für »PC0« sieht der Inhalt der Mountlist für das Zip-Drive aus

■ Reparatur

Wo bleibt die Grafikkarte?

Vor etwa vier Monaten schickte ich meine MPEG-Karte »Peggy Plus« nach telefonischer Absprache dem Hersteller (Ingenieurbüro Helfrich, Delmenhorst) zur Reparatur. Bei Rückfragen wurde ich ständig vertröstet, bis Januar 1997, da hieß es: »Kein Anschluß unter dieser Nummer!«

Das Problem mit der Grafikkarte ist mir inzwischen egal – ich möchte lediglich die Hardware wieder zurückhaben! Wie komme ich an den Hersteller ran? Ich bin dort sogar mit Namen und Adresse unter der Nummer RAM439601JC registriert!

Norbert Thiel, 19303 Dömitz

Große Hoffnungen sollten Sie sich nicht machen, die MPEG-Karte rasch zurückzubekommen. Nach unseren Informationen hat das Ingenieurbüro Helfrich zum Jahreswechsel Konkurs angemeldet –

Sie müssen sich also beim amtlich bestellten Konkursverwalter melden und in die Liste der Gläubiger einreihen.

Falls einer unserer Leser ein ähnliches Problem mit demselben (oder einem anderen) Hersteller hatte, bitten wir um Tips oder Ratschläge.

Die Redaktion

■ Anwendung

Handzettel in speziellem Format

Nebenberuflich betreibe ich einen kleinen Ein-Mann-Dienstleistungsbetrieb. Dafür brauche ich in unregelmäßigen Abständen farbige Werbezettel im DIN-A5- und DIN-A6-Format. Auf Dauer ist kommerzieller Druck solcher Reklameseiten teuer. Deshalb will ich meinen Amiga 1200 einsetzen.

Gibt es Drucker, die dieses Blattformat (auch per Einzelblatteinzug) bedrucken können? Es versteht sich, daß diese Drucker auch einen entsprechenden Treiber für den Amiga haben sollten.

Außerdem brauche ich einen preiswerten Flachbett-Scanner, um meine Vorlage aus Schrift plus Grafikelementen in den Computer zu lesen. Welche Software ist dazu notwendig? Brauche ich außerdem einen SCSI-Controller für den Scanner? Ist es empfehlenswert, das SCSI-Kit für meine Blizzard-1230-VI-Karte nachzurüsten?

Hugo Körner, 90513 Zirndorf

Einzelblatteinzug ist mittlerweile in den meisten Druckern integriert. Die beste Qualität zum annehmbaren Preis (ca. 2000 Mark) bekommt man mit dem Thermosublimationsdrucker »Fango Primera« (für den Ausdruck von Texten ist er allerdings völlig ungeeignet).

Als Flachbettscanner unter 1000 Mark empfehlen wir die View-Station »Artec A6000 C Plus« von AB Union Electronic, 85716 Unterschleißheim.

Die Redaktion

AMIGA-TREFF

Das Laden- und Versandgeschäft in Ihrer Nähe

Thomas Ferst
Köpenicker Str. 11
15537 Gosen b. Berlin
Tel. + Fax (0 33 62) 82 00 97
BTX Ferst #

FCS- Free Computer Service
Bismarkstr. 2
20259 Hamburg
Tel. (0 40) 49 59 90 (Anruf)
Fax (0 40) 49 57 88

MECOMP Multimedia
Wandsbeker Marktstr. 164
22041 Hamburg
Tel. (0 40) 68 91 09 91
Fax (0 40) 68 91 09 92

Amiga & PC Schulze EDV
Faulenstraße 25
28195 Bremen
Tel. (04 21) 1 69 24 31
Fax (04 21) 1 69 25 32

Computer Service Fuchs
Mühlenstr. 16
33098 Paderborn
Tel. (0 52 51) 12 93 30
Fax (0 52 51) 12 93 38

DreiEinHalb Computer
Wendenstr. 45
38100 Braunschweig
Tel. (05 31) 1 36 24
Fax (05 31) 4 52 24

AMIGA-Team
Gartenstr. 54
47167 Duisburg-Neumühl
Tel. (02 03) 51 09 95
Fax (02 03) 51 23 80

Bühler-Electronic
Rheinstraße 72
56203 Höhr-Grenzhausen
Tel. (0 26 24) 78 44
Fax (0 26 24) 28 73

PRISMA Elektronik GmbH
Fronackerstr. 24
71332 Waiblingen
Tel. (0 71 51) 1 86 60
Fax (0 71 51) 56 22 83

KDH Datentechnik
Südring 65
72160 Horb
Tel. (0 74 51) 55 51 11
Fax (0 74 51) 55 51 15

AMTRADE Computersystems
Wilhelmstraße 25
72555 Metzingen
Tel. (0 71 23) 96 08 10
Fax (0 71 23) 96 08 55

PERNAT Hard- & Software
Schillerstr. 24
72810 Gomaringen
Tel. (0 70 72) 85 10
Fax (0 70 72) 85 11

Ladengeschäft

Versandgeschäft

Laden- und Versandgeschäft

Nur wenige Amiga-User haben einen Scanner neben ihrem Computer stehen. CD-ROM-Laufwerke gibt's da schon häufiger. Warum also nicht auf Standard-Schnappschüsse auf Photo-CD zurückgreifen? Mit entsprechender Software ist es überhaupt kein Problem, diese auf dem Amiga weiterzubearbeiten.

■ von Björn Kindler

Software zum Thema »Photo-CD« gibt es jede Menge. So findet man z.B. auch auf dem PD- und Sharewaresektor viele Hilfsprogramme. Die einzelnen Programme können dabei sehr unterschiedlich sein: Vom kleinen Tool, das ausschließlich über die Shell zu bedienen ist, über umfangreiche Software-Applikationen, die zusätzlich die Möglichkeit der Bildbearbeitung bieten, bis hin zum eigenen CD-File-System, das die Photos einfach als IFF-Bilder zur Verfügung stellt – für jeden Anwender ist etwas dabei.

■ Asim CDFS

Besitzen Sie noch kein CD-ROM-Laufwerk, spielen aber mit dem Gedanken, sich eines zu kaufen, brauchen Sie dafür entsprechende Treibersoftware. Steht für Sie dabei von vornherein fest, daß Sie auch mit Photo-CDs arbeiten wollen, ist »Asim CDFS« wahrscheinlich genau das richtige. Es ist kommerzielle Treibersoftware, die den Vorteil bietet, alle verschiedenen CD-

■ Photo-CD-Reader-Software

Variationen eines Themas

Formate zu kennen und deren Daten entsprechend zu präsentieren.

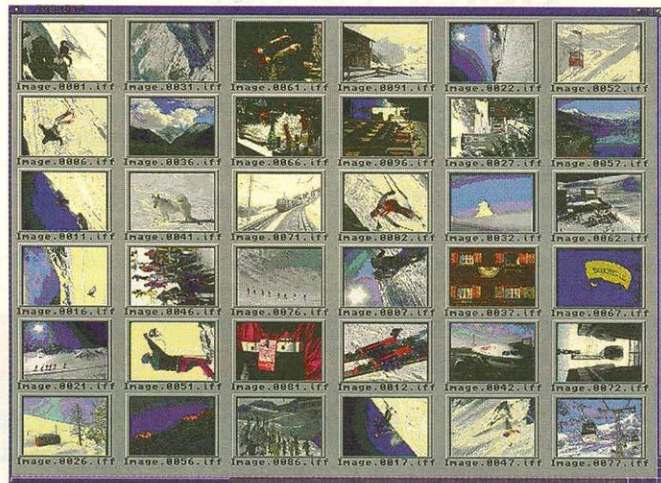
Sie benötigen keine Zusatztreiber, um Audio- oder Photo-CDs zu lesen. Die Installation ist kinderleicht und nach

Danach erscheint das entsprechende CD-Symbol auf der Workbench. Klicken Sie es an, sehen Sie bei Photo-CDs ein Fenster mit mehreren Schubladen. Die Bilder sind nach Auflösung geordnet.

diesem Format vorliegen. Entsprechend unkompliziert präsentiert sich auch die Weiterverarbeitung. Zieht man eines der Bildsymbole in ein Festplattenfenster, wird das Bild dort im IFF-Format abgelegt. Auch ist es möglich, mit jedem x-beliebigen Amiga-Graphikprogramm Bilder direkt von der Photo-CD zu laden. Die Konvertierung übernimmt Asim CDFS automatisch – der Anwender merkt davon nichts. Ein Doppelklick auf eines der Bildsymbole der CD zeigt das Bild per entsprechendem Programm: »Viewtek« – einfacher geht es nicht. Zum Abschluß noch eine Randbemerkung: Was mit Photo-CDs funktioniert, kann man auch mit Audio-CDs anstellen. Hier werden die einzelnen Musikstücke als Files angezeigt, die sich direkt auf Festplatte kopieren lassen.

■ PhotoWorx

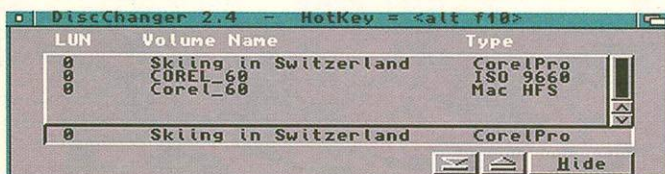
Besitzen Sie schon ein CD-ROM-Laufwerk mit entsprechender Treibersoftware, dann brauchen Sie noch ein Zusatzprogramm, um Photo-CDs ein zu lesen. Eine Variante sol-



Vorschau: Die Icons sind aufs Minimum verkleinerte Versionen der auf der CD enthaltenen Bilder und Grafiken (Thumbnails)



Einstellungen: Hier bestimmen Sie Anzeige und Programmoptionen der Photo-CD-Reader-Software



DiscChanger: Hier wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen den verschiedenen Verzeichnisstrukturen

Wird auf die Schublade mit der gewünschten Auflösung geklickt, erscheint ein Fenster mit dem Inhalt.

Jetzt kommt der Clou: Asim CDFS rechnet die Bilder schon beim Laden in das auf dem Amiga gebräuchliche IFF-Format um! Für den Benutzer hat es den Anschein, als würden die Photos von vornherein in

cher Software ist das ebenfalls kommerzielle »PhotoworX«. Es handelt sich hierbei um ein Programm, das Bildanzeige- und Konvertierfunktionen vereint. Nach dem Programmstart öffnet sich ein eigenes Fenster. Über die Menüfunktionen lädt man den Kontaktabzug (befindet sich auf der CD), der alle Bilder stark verkleinert enthält.



Übersichtlich: Alle wichtigen Funktionen des Programms finden Sie in einem Fenster auf der Workbench

So verschafft man sich einen Überblick über die vorhandenen Bilder. Ebenfalls mit Hilfe der Menüoptionen kann man das Anzeigen eines Bildes veranlassen. In den Preferences stellt man ein, welche Bildauflösung für die Darstellung der Photos bevorzugt wird. Diese werden dann wahlweise in einem Fenster oder auf einem separaten Bildschirm angezeigt.

Zusätzlich bietet das Programm einfache Bildbearbeitungsfunktionen. So ist es beispielsweise möglich, die Bildschärfe zu erhöhen. Farbstiche lassen sich durch spezielle Filter beheben. Bevor das Bild zur Weiterbearbeitung gespeichert wird, läßt sich ein entsprechender Ausschnitt wählen. Bei der Anwahl der Menüoption »Speichern« wird das Bild automatisch ins »IFF«-Format konvertiert und unmittelbar danach unter dem angegebenen Pfad gesichert.

■ PhotoCDGUI

Wer Photo-CD-Software (fast) zum Nulltarif haben möchte, ist mit dem Programm »PhotoCDGUI« bestens beraten. Es zählt zur »Helpware«, ist also frei kopierbar. Der Autor bittet aber bei regelmäßiger Nutzung des Programms um eine Spende für eine karitative Vereinigung, z. B. »Brot für die Welt«.

Eigentlich ist »PhotoCDGUI« nur eine Benutzeroberfläche, die dem Anwender die Arbeit mit den entsprechenden Shell-Befehlen erheblich erleichtern soll. Das sind im Prinzip eigenständige Programme, die sich normalerweise nur über die Shell bedienen lassen.

Nach dem Start präsentiert sich das Programm wie in unserer Abbildung oben.

Bevor man so richtig loslegen kann, muß man allerdings erst noch die Speicherpfade der bereits genannten Befehle angeben. Dann läßt sich ganz einfach per Mausklick ein gewünschtes Bild laden und per entsprechendem Schalter anzeigen, wobei die Ausgabe auf einen anderen Bildschirm wechselt. Per Schalter bleibt Ihnen auch die Kontrolle über die zu verwendende Auflösung und Farbanzahl. Der Computer greift dann automatisch auf die richtige Version des Bildes zurück.

Wie kommerzielle Software bietet auch »PhotoCDGUI« die Möglichkeit, die Photo-CD-Bilder in andere Formate umzuwandeln. Zwei verschiedene Varianten gibt's: Konvertierung in ein HAM8-Bild oder ins speicherplatzsparende JPEG-Format. Der Weiterbearbeitung in einem Mal- oder Bildbearbeitungsprogramm steht somit nichts im mehr Weg.

■ PhotoCD-Manager

Aus Kanada kommt der PhotoCD-Manager, der sich als Slideshow-Programm und Bildbetrachter für Kodak-PhotoCDs präsentiert. Auffällig ist das Programm ab einem Amiga mit angeschlossenem CD-Laufwerk bzw. CD³², 1 MByte FastRAM plus Festplatte. Auf dem CD³² muß das Programm nicht installiert werden; es läßt sich direkt von der CD starten. Auf normalen Amigas ist das Programm vorher auf der Festplatte zu installieren.

einfach seine eigene Bildershow zusammenstellt. Das Beste daran: Die Slideshowdaten werden gesichert (beim CD³² ins Non-Volatile-RAM). Mühevoll zusammengestellte Präsentation mit Wipes und Rotationen sind nach dem Ausschalten nicht gleich wieder verschwunden. Auf der Programm-CD sind 42 PhotoCD-Images zum Ausprobieren (Obst, Blumen, Städte etc.).

Der PhotoCD-Manager von Asimware kostet 79 Mark und ist eine empfehlenswerte Soft-

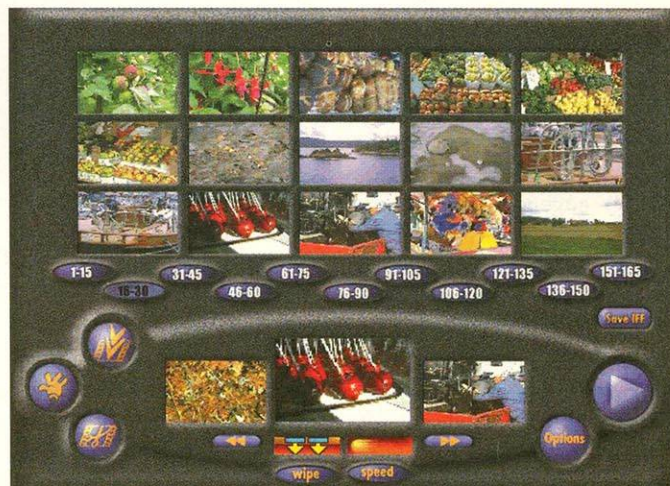


Photo CD-Manager: Viele Demo-Grafiken, aber eine sehr gewöhnungsbedürftige Benutzeroberfläche

Nach dem Start zunächst ein Schreck: Das Programm präsentiert sich mit einer zwar relativ übersichtlichen, aber außerhalb jeglicher Standards liegenden Benutzeroberfläche. Im oberen Teil findet man zehn »Thumbnails«, (verkleinerte Bilder). Mit zahlreichen kleinen Buttons kann man jeweils zehn Bilder vor- bzw. zurückblättern. Ist das Programm einmal geladen, darf man die CD aus dem Laufwerk nehmen und kann nun jede beliebige PhotoCD einlegen, deren Inhalt sofort gelesen wird.

Wer die Fotos weiterverarbeiten möchte, sollte sie im IFF-Format speichern. Das Herzstück des PhotoCD-Managers ist aber der Slideshow-Generator, mit dem man recht

ware für alle Besitzer von PhotoCDs. Kritikpunkte sind aber die eigenwillige Benutzeroberfläche und die eingeschränkten Interaktionsmöglichkeiten des Benutzers. Folgende Modi werden unterstützt:

- ⇒ HAM,
- ⇒ HAM8 (nur AGA),
- ⇒ NTSC,
- ⇒ PAL,
- ⇒ DBLNTSC,
- ⇒ DBLPAL.

Igor Vucinic/bl

Bezugsquellen:

Asim-CDFS: Hirsch & Wolf Computer, Mittelstr. 33, 56564 Neuwied, Tel: (0 26 31) 8 39 90, Fax: (0 26 31) 8 39 93 1

Photowork: Corporate Media, Bodekerstr. 92, 30161 Hannover, Tel: (05 11) 66 10 41, Fax: (05 11) 66 82 79

PhotoCDGUI: Aminet: pub/aminet/gfx/conv/PhotoCDGUI_1.2.lha
Photo CD-Manager: Amtrade Rankic & Partner GbR, Wilhelmstr. 25, 72555 Metzingen, Tel: (0 71 23) 96 08-10, Fax: (0 71 23) 96 08-55

Daß Anwenderprogramme auf CD keineswegs teuer sein müssen, will ein Distributor in Norddeutschland beweisen. Wird da etwa am falschen Ende gespart? Zwei seiner neuesten Produkte haben wir unter die Lupe genommen.

■ von Igor Vucinic

Beide Fälle sprechen zunächst thematisch Anwender mit erhöhtem Wissensbedarf an.

■ Datenbank der Vornamen

Jeder hat einen Vornamen. Aber die wenigsten wissen um den Ursprung der Vornamen, bzw. was sie bedeuten.

Oder angenommen, Sie erwarten Nachwuchs und sind unschlüssig, welchen Namen Sie dem Baby geben sollen ... Gottlob gibt's fleißige Programmierer, die eine Datenbank mit über 4000 Vornamen entwickelt haben.

Nach dem Start befindet man sich sofort auf dem Übersichtsbildschirm, wo die Suche losgehen kann. Es ist möglich, Anfangsbuchstaben zu wählen und die einzelnen Namen durchzublätern. Sucht man aber nach einem ganz bestimmten, ist die Suchfunktion hilfreich, um schneller

■ Datenbank & Mathetrainer

Neue CDs für Wißbegierige

ans Ziel zu kommen. Wurde das Programm fündig, erscheinen Informationen zu Schreibweise, Herkunft, Bedeutung usw. in einem Fenster.

Die Texte lassen sich per integrierter Editor-Funktion durch eigene Angaben ergänzen und auch ausdrucken. Leider hat das Programm keine systemübliche GUI. So muß man sich mit der ungewohnten Benutzerführung erst vertraut machen.

Die Datenbank läuft auf jedem Amiga ab OS 2.0 und 1 MByte RAM.

■ Hirnschmalz

Lernspiele (besser: »Software mit pädagogischem Wert«) sind auf dem Amiga dünn gesät. Bedenkt man dazu die Qualität manches Programms, ist klar, daß die Zielgruppe – nämlich



Datenbank der Vornamen: Namen sind keineswegs Schall und Rauch, wie das Programm beweist

junge Computer-Freaks – nicht viel von derartigen Pauker-Programmen hält.

»Hirnschmalz« will da einen neuen Weg gehen: Dieses Mathe-Lernprogramm trainiert die vier Grundrechenarten Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division. Zusätzlich können sich begnadete Zahlenakrobaten mit der Kettenrechenfunktion foltern lassen, in der unterschiedliche Rechenarten verknüpft werden. Findet man, für die vom Computer ge-

stellte Aufgabe, die richtige Lösung, wird man mit Lob in akustischer Form belohnt. Gleichzeitig wird der Puzzle-Teil eines Bildes freigegeben. Schafft man alle Rechenaufgaben (möglichst schnell), darf man das komplette Bild sehen und

sich jede Menge Bonuspunkte gutschreiben.

Nach jeder Rechenrunde wird zur Entspannung eine Partie »Memory« gespielt. Auch hier gibt's akustisches Lob bzw. der Rechner

rügt den Spieler, wenn der wieder mal das falsche Bild erwisch hat.

Die Benutzeroberfläche ist allerdings nicht Style-Guidekonform aufgebaut. »Hirnschmalz« läuft auf einem AGA-Amiga mit OS 3.0 und höher.

■ Fazit

Weder die Datenbank der Vornamen noch der Mathetrainer werden in der Welt der Amiga-Software Meilensteine setzen. Allerdings können sie eine preisgünstige Geschenkidee sein, weshalb beide Programme einem Preis von jeweils 29 Mark doch zu empfehlen sind. *bl*

Nordlicht EDV-Service, Alter Fischerspfad 10, 26506 Norden, Tel. und Fax: (0 49 31) 16 72 22



Hirnschmalz: Mathe-Lernprogramm der anderen Art (mit integriertem »Memory«)

HERMANN DER USER

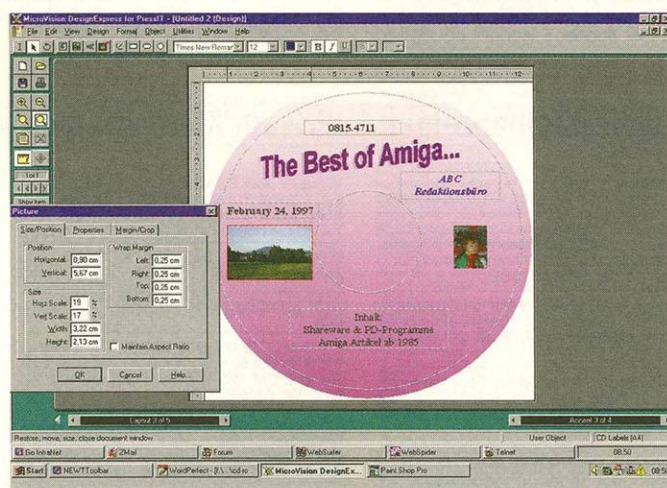
©Karl Bihlmeier



CDs selbst zusammenzustellen – das macht seit neuestem immer mehr Leuten Spaß: Volkssport-verdächtig! Die Preise für Brenner und Rohlinge sind zwar erschwinglich geworden, doch fehlt zur perfekten Kopie immer noch eine kleine Feinheit: die Beschriftung. Diese notgedrungen mit einem dicken Stift aufzutragen, ist nicht gerade elegant. Abhilfe schafft das Label-Set von VOB.

■ CD-Label-Set

Brennen wie die Profis



PC-Soft: Leider wird nur die Software für PCs mitgeliefert. Mit einem Grafikprogramm am Amiga gibt's dieselben Ergebnisse.

kramt. Daß es auch anders geht, zeigt unsere Abbildung. Mit dem CD-Label-Set von VOB wird jeder zum Profi in puncto CD-ROM-Beschriftung. Um eine solche CD zu machen, besteht das Set aus

zwei Teilen: der Hardware und der Software.

■ Die Hardware

Um das Label sauber und glatt auf die CD zu bekommen, wird vom Hersteller eine einfache aber auch geniale Lösung mitgeliefert

Das etwas komisch anmutende Gerät aus Plexiglas besteht aus einer Auflage in der Größe einer CD-ROM. Darauf legen Sie das fertige Label, mit der Klebeseite nach oben.

Für die CD-ROM ist weiter oben eine Auflage. Dabei wird ein Stift durch das Loch in der CD-ROM gesteckt. Vorsicht: Die CD-ROM mit der Beschriftungsseite nach unten legen. Die Datenseite muß nach oben zeigen.

Ist alles in Position gebracht senken Sie langsam die CD in Richtung Label. Da das Label auf den Unterlage durch statische Aufladung festgehalten wird, legt sich die CD-ROM langsam und sauber auf das Label. Nun noch etwas an-

pressen und fertig ist die Profi-CD-ROM. Einfach, aber gut durchdacht.

■ Die Software

Doch zuvor kommt natürlich die Gestaltung des Labels. Im Set sind auf etwa 20 DIN-A4-Bögen jeweils zwei Sätze mit Labels für CD und Jewel-Case (CD-BOX) vorhanden.

Zur Gestaltung ist leider nur Software für den PC dabei, aber auch ein Grafikprogramm des Amiga ist in der Lage ein reizvolles Layout zu zaubern.

Einziger Nachteil ist, daß Sie erst die Maße der CD und der Hülle ermitteln und in das Grafikprogramm einfügen müssen. Dann erzeugt man einen Kreis in der Größe der CD und eine weiteren für das Loch in der Mitte. Genauso gehen Sie mit dem Label für die Hülle vor.

In den erzeugten Bereichen können Sie nun ihr Layout gestalten. Wenn Sie fertig sind, wird es noch etwas knifflig. Sie müssen die Teile so auf einer DIN-A4-Seite verteilen, daß Sie mit der mitgelieferten Labels übereinstimmen. Dies können Sie ebenfalls einfach abmessen.

Bevor Sie auf die richtigen Labels drucken, machen Sie noch einige Versuche mit normalen Papier und halten dann den Ausdruck vor Licht auf die Labels. Mit etwas Übung erreicht man sehr professionelle Ergebnisse.

Fazit: Selbst wenn man die mitgelieferte PC-Software nicht nutzen kann, sind die Ergebnisse mit einem Grafikprogramm des Amiga genauso gut, wenn nicht sogar besser. Das Label-Set ist eine sinnvolle Investition, wenn man wie ein Profi CDs für sich und seine Freunde herstellen will. *abc*

Anbieter: VOB Computersysteme GmbH, Haumannstraße 1a, 44379 Dortmund, Tel. (02 31) 96 10 28 - 0, Fax (02 31) 96 10 28 - 88
Preis: 148 Mark; inkl CD-Creator 349 Mark

So fix geht das heute: CD rein, Software gestartet und spätestens nach 90 Minuten ist die CD fertig. Doch nun geht es daran, die CD zu beschriften. Also schnell in die Schublade gegriffen und den Spiritus-Schreiber hervorge-



DerProfi: So kann auch Ihre CD aussehen. Mit einem Grafikprogramm des Amiga kann man dieselben Labels zaubern.

AMIGA

COMPUTER-MARKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der COMPUTER-MARKT von »Amiga« bietet allen Computernutzer die Gelegenheit, für nur 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den COMPUTER-MARKT der Ausgabe 06 (erscheint am 21.05.97): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis 18. April (Eingangsdatum beim Verlag) an »Amiga«. Später eingehende Aufträge werden in der Ausgabe 7 (erscheint am 18.06.97)

veröffentlicht. Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Karte im Heft. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen. Schicken Sie uns DM 5,- als Scheck oder in Bargeld. Bezahlung über Postcheckkonto ist nicht mehr möglich. Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, die entsprechend gekennzeichnet sind, oder deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, werden in der Rubrik »Gewerbliche Kleinanzeigen« zum Preis von DM 12,- je Zeile Text veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Biete an: Software

Sim Life, Shadow f. AGA, C. Kolumbus AGA, Der Reeder, Reunion, Starlord, (Red Baron + Railroad T. + Perfect G. + Silent S.2), (Burntime + Dynatech + Whales V.) je 20,-, 0711/586901

Final Writer 5, Original noch unregistriert 140 DM. Tel. 05272/8624 ab 16.00 Uhr

Verk. MAG, Jungle Strike, Jurassic Park, alles original Spiele, je Spiel 50 DM. Tel. 039451/5847 ab 15.30 Uhr

Verkaufe und Tausche Amiga 500 Spiele. Liste anfordern bei Marco Raytarowsky, Wesserstrasse 17, 37081 Göttingen

Div. Spiele (5-20 DM): Populous 2, Clou AGA, GS2000, Cytron, Skidmarks AGA, Hexuma, B.C. Kid, Civilization AGA, Birds of Prey, F15 Stealth, Starflight 2; Tel. 08654/479736

Div. Spiele (5-20 DM): Indy Jones Adv., Pizza Con., K240, Dungeon Master, BMX Sim., Leviathan, Kick Off 3, Ambermoon, Nebulus 2, Global Effect, Simon 1 AGA; Tel. 08654/479736

Verk. 25 CDs DM 180, Turboprint Prof. 5 DM 100,-, Speicherkarte für A1200 2 MB DM 90,-, Monitor C-1084SD DM 180,-, ext. Laufwerk DM 50,-, Boxen DM 40,-, Tel. 02203/51287 ab 17 Uhr

Imagine 5.0 (Arexx/CyberGfx) DM 260,-, Imagine 4.0 DM 120,-; Suche Tools, Styles usw. für B&P Prof. u. SuperJam. Tel. 0471/416195

Hausverwaltung, V 4.04 für alle Amigas mit mindestens 1,5 MB RAM, in der Praxis erprobtes Programm, 80 DM, 0208/371566 oder 0931/706715, e-mail: ameisin@cip.chemie.uni-wuerzburg.de

Deluxe Paint 4 25 DM, Photogenies 1.2 Vollversion 30 DM. Tel. 07825/9649

Verk. Maxon CAD, Imagemaster R/T, Imagine 3.1, Final Copy 2, Snapshot Digitizer, Spielepaket (DM 50,-), kugelige Maus, 4 Kanal Ton-Mischer. Tel. 09725/1358

CD-ROM Personalsuite, CD-ROM Filesystem VOB + CDX Lotto V2.3, Wordworth 5, Videodirektor, Data Becker Mediastudio, Demomaker plus Erw.; Nur Originale. Preise VB. Tel. 06838/82311

Lightwave 3.5 DM 400, Clarissa 3.0 Prof. DM 100. Tel. 05321/330582 (bei Schulz)

Simon I., Obsession, Siedler, Ruff'n Tumble, Tower Assault, Death Mask, Cool Spot, Elfmânia, Shadow Fighter u.a. für SE 10-20 DM. Tel. 07531/26884

Slamtitl AGA, Pinball Illusion, Pinball Mania AGA, Pinball Fantasies AGA - je 30,- DM. Microcosm CD32, DPaint 4 - je 20,- DM. Tel. 04504/71092

Anw.: DPaint, Amicp/IP, Dopus, XCopy (HW), TechnoSoundTurbo, Multiterm Kit usw. Sp.: AlienBreed I, II, Syndicate, Worms, Lucas Arts Classics, Elite II, Star Control, Monkey, Island II, B. Isle, Siedler usw. alles Spotbiling. 09131/430583 Amint CD-ROMs 4-19 200,-

Über 30 AGA/EGS-Spiele (z.B. Bling! AGA, Colonization), 10 Programme (z.B. DPaint AGA, WW 3.0 + Printmanager), div. Tool-CDs (z.B. Amint 9), jeweils ca. 5-40 DM. 07031/652319

Reflections 4, original Verpackt und unbenutzt, NP 399,- DM für 300,-. Tel. 05441/1091

Simulation und Konstruktion Modelleisenbahn mit Tasten- und Zeitplansteuerung mit Sprites, Weichen, Signale und Schranken; auch für C 64; 20 DM; Tel. 03843/32330

32-facher Meßwertschreiber und Speicher, max. 10 Diagramme, programmierbarer Zeittakt; auch für C 64; Preis 20 DM. Tel. 03843/32330

Verschenke div. ältere Spiele, Face the Music (reg.), DOS-Manager, Amiga-Mag. CDs, Jan-Chr. Horn, Kölner Str. 93, 45481 MH Liste = frank. Rückumschlag

Maxon-CAD Vollversion 2.5 VB 150,-; Wordworth 3.1 VB 60,-; Hausverwaltung 3.V VB 50,-; Espo II (Übersetzungsprog.) VB 50,-; RCT VB 40,-; Pastex (23 Disks) VB 50,-. Tel. 02103/87431

Verk. (A500) Flamingo Tours, 1990/93'er Edition, Hollywood Pictures, Theme Park, Stern Siedler, Aufschwung Ost, Pr. 10-20 DM. Suche Bling, Mad News, MAG (A500) H. Radke, Südstr. 68, 02782 Seiffenhensdorf

Lightwave Version 3.5 original Verpackt 800 DM Imagine 4.0 Original + Handbuch 400 DM. Tel. 06063/5677

Diverse Software zu verkaufen z.B. Scala MM 2.11, Video-Director, DirOpus 4.12, MultiFax 4.0, Soundmanager für Video, usw. Gesamtliste (1,- DM Briefmarken) über 02641/79121

3D-Pakete: Reflections 2.5 DM 30, Imagine 3 inkl. 3 Handbücher DM 100, Maxon Cinema 3 professional inkl. Maxontree + Maxonworld DM 300; Tel. 0375/296106 Sven

Cybervision 64 mit 4 MB, DM 380,-; Scandoubler für Amiga 4000, DM 200,-; Tel. 08122/14317

Nur das Beste!!! Die Top-Hits der Amiga-Szene! Legal! Games, Demos, Tools, etc. Liste + 3 Disks gibts für 10 DM bei: Peter Dykhuizen, Firmungstr. 28, 56068 Koblenz (AGA + ECS)

30 Originalspiele (ECS/AGA); 81 Disketten (Amiga-Plus, Amiga-Games, Amiga-Special, Leer); 2. Diskettenlaufwerk; Original 1200-er Netzteil; nur zus. DM 330 VB. Tel. 02234/15215

Movishop-Autoeffekt revolutioniert die Schriftlistenbearbeitung. Tel. 030/3649860 oder http://www.abaeus.de/movishop

CD-Creator V 2.01 200 DM Tel. 0541/442918

Spiele, CD32-Titel, CDs, Zeitschriften, Bücher, Hardware, teilw. neu, unbenutzt. Liste für DM 1,- Porto v. G. Sturm, Osserstr. 33, 84130 Dingolfing bzw. Tel. 08731/74216

Indy 3 15 DM. Colonisation 45 DM. Oskar + Dennis 10 DM. Desert Strike 30 DM. Trolls 20 DM. Whales Voyage 35 DM. Lemmings ab 20 DM. D/Generation 30 DM. 05232/86273

Wordworth 3.1 40 DM. Beckertext 40 DM. DPaint 4.5 AGA 30 DM. Pagesetter DTP 25 DM. Aegis Draw 25 DM. Prof. Draw 30 DM. Blitz Basic 50 DM. EPaint 40 DM. 05232/86273

Verkaufe Wordworth 5.0 (neuwertig) NP DM 199,- für DM 75,-; Euro-Übersetzer (Schatztruhe) NP DM 89,- für DM 20,-; weitere Spielssoftware auf Anfrage. Tel. 08092/20043

Verkaufe über 25 AGA, AGA-CD, ECS Spiele u.a. Capital Punishment 40,- Patrizier 25,-. Sonst jedes Spiel 20,-. Anrufen es lohnt sich! Tel. 034241/50993 Matthias!

Diverse Amiga Software & Spiele und Zubehör wegen Entrümpelung und Systemwechsel supergünstig abzugeben. Liste anfordern unter Tel. 05671/1085 lohnt sich

2 x Retina Z2 0 MB je DM 60,-, 2 x ArcNet A2060 je DM 60,-, ArcNet A560 DM 60,-, Pal-Genlock DM 120,-, A500 1 MB OS 2.0 DM 80,-. Tel. 0209/877342

ScanQuix 3-Mustek, Imagine 3 + CD + Lit. + Workshop etc., AmiTCP kommerz., FolioWorx-CD Player, div. CD-ROMs, V-Code-Retina-Intern, Preis VHB. Tel. 09209/1236

Verkaufe Maxon C++ 4 Pro (noch nicht registriert) und Developer CD V 1.1 für 250,- DM. Tel. 05439/1869

Verkaufe/Tausche Originale Amiga- und CD32-Software. Vorwiegend Rollenspiele, Adventures, Action-Games und Simulationen. Alles in Deutsch für 10-20 DM. 07541/4981

Verkaufe Amiga-Demos & Leerdisketten. Habe „Top-Demo-Selection“ & „Nordlicht“. Bspielte Disk 1,- DM - Leerdisk 2,50 DM. Je nach Umfang auch Billiger! 07541/4981

Biete an: Hardware

A4000, Cyberstorm 060/50 mit SCSI-II-Contr., 36 MB RAM, 1.2 GB SCSI-HDD, 3,5" FDD + Vortex Golden Gate 486 PC-K., 8 MB RAM, VGA-Grafikk., 420 MB HDD, FDD, autom. Monitorumschalter; + viel Zubehör (Drucker, Bücher, Maus, Tast., ...) Preis VB; Tel. 06173/66161

Verkaufe Amiga 1200, 8 MB RAM, Blizzard 1230/50 MHz, Monitor, CD-ROM, ext. LW 3,5, Maus, 3 Joysticks, versch. Spiele & Prg. 3/4 Jahr alt, Preis VB, Tel. 09262/358

A1200 Tower Blizzard 1260 + SCSI 32 MB 1 x SCSI-HD 720 MB 1 x SCSI-HD 540 MB 1 x AT-HD 420 MB 4 x CD-ROM Zorro II Board + Picasso 2 + Software + Handbücher VB 2300 DM. Tel. 05531/60608

A2000 1 MB Chip 6 MB Fast 2630 25 MHz GVP SCSI Contr. 50 MB HD 2. LW Monitor Philips 8833 Kick 1.3 u. 3.0 VB 550 DM. Tel. 05531/60608

Profi-System: Amiga 68040/33, 16 MB 32 Bit-RAM, insg. 21 MB, 8 GV-Dat-Streamer, 2 x SCSI-Contr., X-Port Tower, CD-ROM, usw. Tel. 06195/910094 o. hschleime@disco.com

Vlab Z2 250, DM, Multivision 2000 180,- DM, A-Genlock + Colorprozessor ELV AG7000 300,- DM, Megi-Chip 2 MB f. A500/2000 200,- DM. Tel. 0471/290534 nach 18.00 Uhr

A500, 1 MB, TV-Adapt., Joy., ca. 400 Disks, v. Originalsp., Amiga-Magazine 11/93 bis 1/97, Bücher, Drucker SP-2412, DM 800,-. Tel. 039451/5847 ab 15.30 Uhr

EIZO FlexScan 9060S 15,5 kHz, ideal für alle Amigas (nicht f. Grafik.) und MPEG1-Karte „Peggy“ ohne Audiomodul zu verkaufen. VB je Gerät 400,- DM. Tel. 08756/910297

A4000/30, 18 MB RAM, 370 MB HD, Picasso II Grafik., VLab S-VHS-Video-Digitizer, CD-ROM, Microvite Multiflex-Monitor plus Orig. Software, z.B. ImageFX 2.1, MaxonCinema 4D V 2.1 Prof., PageStream 3.0, FinalCopy, TurboPrint 4.0, DPaint u.v.a. plus jede Menge Disketten, Shareware, CDs, Amiga-Zeitschriften und Literatur. Preis VHS. Thomas Peters, Tel. 0721/9553109

Amiga 1200 Magicsoftwarepaket, Blizzard 1230 IV, SCSI-Kit, FPU, 16 MB RAM, 1 GB SCSI Festplatte, Fastbootadapter, Monitor 1084S, alles neuwertig VHB 1300,-. Tel. 07825/9649

A2000D, 2 interne Floppys, Kick 1.2: OS 3.1 für A2000/500 Originalverpackt; Apollo 2030 Turbo 50 MHz (SCSI Onboard). Preise gegen Gebot. Tel./Fax 02732/57875

Fastlane Z3 + 4 MB 400 DM, Oktagon 4008 + 4 MB 250 DM. 0431/335195 oder e-mail: r.glaue@ki.comcity.de

A500, 1.2, 2.5 MB RAM, Monitor 1084 dazu ROM + WB 2.0, Software und Zubehör, 440 DM, 0208/371566 oder 0931/706715, e-mail: ameisin@cip.chemie.uni-wuerzburg.de

Orig. A1200 Tastatur Top-Zustand 40 DM; Int. DD Disk Laufwerk neu für A1200 Tech. 30 DM; Betriebssystem 3.0 Handb. u. ROMs 50 DM für A1200. Tel. 07731/919889

A4000/30 4 MB SCSI-Contr. 120 MB HD CD-ROM Monitor mit div. Zubehör (CDs Software Bücher,...) für SFR 1200,-; A500/1 MB für SFR 70,-. Tel. (CH) 01/2422336

A2000, Turbokarten: FusionForty 040 28 MHz 16 MB, A2630 25 MHz 4 MB, Controller: Masoboshi SCSI + AT-Bus, Oktagon Fast SCSI 4 MB Zip, GVP ROM 3.07, Flickerfixer. Tel. 04421/136809

Biete: orig. A4000 Proz.-Karte: 320 DM, Blizzard 1230/II-50/50: 220 DM, A1200 KS 3.0, o. Netzteil: 320 DM, Scandoubler A4000: 200 DM; Tel. 08654/479736

A1200, Mon., Drucker, Bli. 1220 TK, 28 MHz, 6 MB, 2. LW, Kick 1.3 & 3.0, AT FP 600 MB, 4 CD-ROM f. PCMCIA Contr. 20 orig. Spiele, 15 CDs, 400 Disks usw. FP 1000 DM. 06282/95775

Verk. A1200 Tower m. Turbok. SCSI, 8 MB RAM, 23A Netz. 1.6 GB-Platte, 4 x CD-ROM, 14" Monitor, 2. LW, 9-Nadel-Farbdruker, ca. 500 Disk. Preis: VB 2500,-. Tel. 05531/999337

A2000D, A2630-4MB, Kickloader, Trackdisplay, QuantumFP 110 MB + Controller, Retina Z2 400, für DM 600,-, auch einzeln. Tel. 02302/932036 (Raum Bochum)

A4000/060/32 MB RAM + 4 Gbyte + VLabMotion + Toccata + Cyber 64 + Softw. + CD-ROM + ShapeShifter eingerichtet VB 5500,- DM. Tel. 09563/4201 1 x 4 GB SCSI 950,- DM.

Neptun-Genlock DM 599,- (NP DM 1198,-), 4 MB Zip-RAM DM 99,-, RAM-Karte 8 MB voll bestückt DM 199,-. Tel. 06021/421215

Amiga 4000/030 HD 210 MB 16 MB RAM 4fach CD Scandoubler 1100,- VB. Tel. 05504/8297 ab 20 Uhr

Amiga 1200, ext. 2. Floppy, Mäuse, Joysticks, Bücher, Zeitschr. 350,- DM, Blizzard 1220/4 + 28 MHz + 4 MB RAM 100,- DM. Monitor 1438 250,- DM. 0711/586901

A1200 10 MB 260 MB HD + M-Tec Turbo 68030 + Copr. 28 MHz + 1084 Mon. + Softw. + g-n Drucker Philips 1432 1000 DM. Nähe Venlo 003177/3071122

Genlock für Amiga RG300C neuwertig zu verkaufen VB 220,-. Tel. 09275/1761

Biete: A1200, 6 MB, 50 MHz, OS 3.1, CD-ROM, S-Farbmonitor, PowerNetzteil, MagicPaket, 175 MB HD, 1a Zustand, CDs u. Programme, sehr viel Zubehör! VB 1550 DM. Tel. 08263/464

Private Kleinanzeigen

Für A2000 GVP-SCSI Controller mit Guru ROM V6 und 240 MB HD Preis 320,-; Leere M-Tec RAM Karte bis 8 MB mit PS/2 Modulen Preis 35,-; Tel. 03529/520014

A1200, CD-ROM, 2 DiskLW, 6 MB RAM, Uhr, SCSI-Contr., 2 x HD/500, 1000 MB, orig. Programme Wert ca. DM 2000,-, Modem, alles Original für DM 800,- bzw. DM 900,- mit Monitor, Tel. 0033389682180

A2000 200,- Commo A2065 Ethernet incl. Envoy Turbo/SCSI incl. 5 MB 32 Bit Fast RAM + 68882 CoPro 300,- A1200 mit HD 300,- Nec 3D 300,- Tel. 09131/430583

A500, ECS, 1 MB Chipmem, Kick/WB 3.1 100,- DM. Harms-Turbo 030/882 mit 4 MB Fastmem 150,-, SCSI-II-Contr. m. 100 MB HD u. 2 MB Fast. Moni. 1084S 200,- Tel. 04504/71092

A4000/030 + 882 FPU + MMU, 10 MB RAM, 1.3 GB HD (IDE), 8fach CD-ROM, inkl. Wordworth 3.0, Maxon-Pascal, Maxon C++, DPaint IV, Bücher, CD-ROMs, usw. VB 2000 DM. Tel. 02303/870109

Picasso II + 2 MB 400 DM; A500 Turbok. 020-50 Hz 4 MB RAM 300 DM; 2 MB ChipMem A500 + A2000 100 DM; Oktagon 2008 4 MB RAM 120 MB HD 400 DM; Tel. 0231/332653 ab 18 Uhr

Flickerkarte A2000 150 DM; KickROM 3.1 für A500 + A2000 mit Büchern und Disketten 130 DM; CD-ROM A2000 2fach 90 DM; HD-Disk-LW A2000 int. 90 DM. Tel. 0231/332653

Mikronik Klassiktower A1200 200,-; Netz, 50,-; „Z-2-B“ mit PS/2 + Videosl. neu 350,-; Vid. Slot-Adr. 50,-; SVGA mit externer Scandoubler A1200/4000 100,-, Tel. 03727/91653

A1200 im Eagle Designtower, 68030 + 68882, 4 MB Fast-RAM, Monitor 1438S, SCSI, 4 x CD-ROM, 170 MB HD + 810 MB SCSI HD, 2. LW + viel Software. 1750,- Infos bei 06257/3397

A4000/040, 10 MB RAM, 250 MB HD, 4 x CD-ROM, Retina Z3 1 MB, 14" Monitor Acorn AKF 50, Programme, CDs, Spiele, Zubehör usw. VB 2370 DM. Tel. 09603/1801 ab 16 Uhr (Thomas)

A4000/040 günstig abzugeben. 16 MB RAM 1100 MB Festpl., 24 Bit-Grafikkarte und ScanDoublers, 4fach CD-Laufwerk, großes Paket Original-Software, 0561/8709465

Neptun Genlock 700 DM VLab SVHS 300 DM Sounddigitizer DSS + 8 Stereo 50,- Orig. A4000 Gehäuse + Netzteil je 30,- PictureManager 60,- DataBase Pro 60,- Tel. 06032/82240

A1200, 50 MHz, 16 MB, 850 HD, 4 x CD-ROM, orig. Soft., div. Zubehör, VB 1800,-, Tel. 05184/8348

Verk. A2000, 2/4 MB RAM, 420 MB HD, Picasso II 2 MB, Turbo 2030 50 MHz, Mon. 1438S, orig. Software: TurboC, FinalWr., Pic-Man, u.a., Preis VB. Tel. 0391/5485528 7-15 Uhr Mo-Fr

A1200, 170 MB HD, 2 MB RAM, OS 3.1 Workbench, Joystick, einige Disketten mit Box. Ohne Monitor 3 Mon. alt 650,-, Tel. 06234/2478 (Heike, Mo-Do ab 18 Uhr)

Amiga 4000/040, 6 MB RAM, 200 MB HD, CD-ROM, Speedup-System, Mitsubishi EUM 1481 Monitor, meistbietend zu verkaufen. Tel. 02378/3111 Fax 02378/3666

Amiga 500, 1 MB, OS 1.2, 2. Laufwerk und Monitor 1084 für 300,- DM. Tel. 05441/1091

A4000/030, 18 MB, 130 MB-AT, Buster Rev. 11, WB 3.1 MB 1300,- Netzteil A4000 Desktop 50,-, M-Tec 1230/28 MHz, CoPro, 4 MB RAM 120,-, Tel. 0581/18655

Verkaufe Amiga 1200 Tower, Turbok. Phase 5 030 Pro. 50 MHz Co-Pro 50 MHz, 18 MB RAM, 1.2 GB Festpl., CD-ROM, 2. Lauf., 14" Monitor 15-38 KHz, V-Lab-Digitizer, usw. VB 1950, 0221/682233. Es lohnt sich

A4000/030 2 MB Chip, 1 DD-LW, Maus, Tastatur VB 1280 A1200/020, 2 MB, Maus, Netzteil FP 390 Monitor, 1084S, Kabel VB 230 A1000/512 kb, Maus, Top Zustand VB 230. Tel. 0203/932000

Amiga 4000/040, 18 MB, Scandoubler, Cybervision 64 4 MB, Fastlane Z3, SCSI 1 GB, Software, VB 3000,-, Tel. 07141/71339

A1200 Tower Spezial, OS 3.1 + MagicSoftware II Blizzard 1260 + SCSI 20 MB RAM 1.6 GB FP, CD-ROM 6 x PCTast. Win 95 Zorro Busplat. II Drucker Star LC24 30 Color + Software NP 5700 für 3990. Tel. 02103/22168 ab 17.00

Private Kleinanzeigen

Verk. A1200 für 500,- DM Monitor 1438S für 500,- DM CD-ROM 6 x Speed für 300,- DM 2 LW + Modem 80,- DM Turbo-Karte mit 4 MB für 300,- DM o. alles zus. 1500,- DM. 0391/7392852

A4000/040 Picasso II 850 MB HD 4 x CD 18 MB RAM 2450,- A2000/500 Turbok. H530 50 MHz 8 MB Zip-RAM (A3000) 450,- HD 2.5" 170 MB 100,- 486 DX133 Sound 4 x CD 540 HD 16 MB RAM 800,- Tel. 037206/71207

Amiga 1200 HD 340 MB 3.5", 2 MB ChipRAM, 8 MB FastRAM, Maus, Joypad, Joystick, Q-Drive (CD-ROM), externes Laufwerk 3.5", 20 orig. Spiele, 14 CDs, Preis n. Ver. Tel. 03571/413226

PC-Bridgeboard, 23865X, Intel Proz., DOS 5.0 Janus Software f. A2000 HD 150,- DM VGA-Karte f. PC-Monitor, A2000 80,- DM Genlock intern A2000 50,- DM. Tel. 07161/39155

Turbokarte für A1200, 1230/30 MHz, 4 MB, 190,- DM; 2 x DD Laufwerke (Original Rework) je 60,- DM oder alles zusammen 250,- DM Preise VB. Tel. 03381/709903

A4000 Desktop, Cyberstorm MKII 060, 6 MB, Scan-Doubler, Oktagon 2008 SCSI, 200 MB HD + 100 MB HD, 4 x CD-ROM, 256 Graustufen-Hanoscanner, orig. ECO30Board, 1500 MB FP 02373/5663

A1200T 2 x HD, 16 MB RAM, 68030 50 MHz, Toccata, Picasso 2, Monitor 15-38, Multiface 3, 2 x CD-ROM 4 + 8fach, Modem 28800 + 14400, Drucker Canon BJ 4000 v. Soft 2400 DM. Tel. 05141/382904

A1200 Blizzard 30/50 MHz/6 MB/261 MB Festpl. inkl. SCSI2-Controller, Citizen Swift 200 Farbdruker 24IV, Overdrive-PCMCIA 2 x CD-ROM Scanner + ausr. Software VB 1200 DM. A4000-Karte 40 350 DM, GVP-SCSI-Contr. + 2 MB 120 DM, Amos Prof-Compiler 40 DM, Pin. Fantasis 25 DM, Tornadoage & Gunship AGA je 20 DM. Daniel 07123/21164

Electronic-Design TBC-Enhancer. Kopieren ohne Verluße. Neuwertig, wegen Hobbyaufgabe nur DM 950,-, Tel. 0951/52539 ab 18.30 Uhr

Amiga 1200, WB 3.1 mit Monitor, HD 1.2 GB, CD-HD, DD-Laufw. Turbokarte 8 MB, HP-Drucker 500C mit vielen CDs, Disk und Bücher zu verkaufen VB 1500,-, Tel. 08329/5079

Domino Grafikkarte Platine 20,-, Merlin Grafikkarte 2 MB 350,-, Amiga 3000-030/28/240, Amiga 1000, Ext. 3.5" Laufwerk, 14" Monitor 1084, ca. 200 Disketten, BSC Multiface Multi-I/O-Karte (Zorro II), A2000-Tastatur, GT-SCAN incl. Interface für alle Epson Scanner 50,-, Alles VHB. Tel. 06556/93035

Prozessorboard: Commodore A3640-CPU-Karte 68040/25 MHz für Amiga 3000/4000, incl. MMU + FPU, 100% i.O., 1A-Zustand, günstig. Tel. 08731/74216 von 18-20 Uhr

Cyberstorm MK2 060/50, Commodore A3640-CPU-Karte 040/25 je für A3000/4000, A-Max II-Plus-Karte, Handschanner, div. Softw., günstig. Tel. 08731/74216 von 18-20 Uhr

A4000, MK2 060/50, 18 MB, HD 560 MB, CV64/4 MB, Scandoubler, Tandem/Mitsumi FX400, Softw., CDs, Zeitschriften, 1A-Zustand, DM 3200,- VB. Tel. 08731/74216 von 18-20 Uhr

Sirius-Genlock von ED, wenig gebraucht VB 850,- DM, CD-ROM Laufwerk 2fach Mitsumi 80,- DM, Controllerkarte für CD-ROM Laufw. 40,- DM. Tel. 04151/5998

Amiga 1200 m. Festplatte 120 MB u. Monitor, Mouse, Joysticks, 2. Laufwerk, div. original Spiele, VB DM 900,-, Tel. 040/7217343

A2000 Tower, V 3.1, 9 MB RAM, GVP 040, 33/8 MHz, 2 x FD, 2 HD, CD, 14" EUM 1491A, div. Softw. VB 1300 DM. Tel. 09252/1698 Klaus

Amiga CDTV auf 68020 aufgerüstet (1200er) mit Festplatte (int.) Farbmonitor 1084, Tastatur, Laufw., Video Direktor u. viel Softw. zur Videobearbeitung, NP ca. 3000,- für DM 1500,- nur kompl. zu verk. Tel. 07174/480

Verk. VOB-PCMCIA CD-ROM 4fach 250,-, Tel. 03425/922123 (tägl. nach 18 Uhr)

Draco 060/36 MB, Draco Motion, Monument Designer V2, Operatorendisketten 1-5, Preis 6000 DM. 08031/5707 nach Christian fragen

A2000, OS 3.1, SupraTurbo 28, 2 x LW 3.5" (1 x HD), GVP SCSI-FileCard 8 MB, Gurusoft, Quantum LPS240s, ger. Papst, A500, BigAgnes, 1.5 MB TV-Modulator, Preis VS, Tel. 05522/83427

Amiga 4000/030 + FPU 14 MB RAM 860 MB SCSI 120 MB AT Fastlane dbl. Speed CD-

Private Kleinanzeigen

ROM 14" Multisync Monitor VB 1900,-, Tel. 0345/8058334

GVP-Turboboard 68EC030 40 MHz SCSI 16 MB RAM bestückt, incl. NN 5000 ATS. Tel. 01/6003408 oder 725 DEM Tel. 00431/6003408

ED Neptun-Genlock, neuwertig DM 600,-, Tel. 0039/471/980415 (Südtirol)

A500, 1 MB + Mon. 1084S + OS 3.1/1.3 500 DM; HD 540 MB + Alfa Con. + 2 MB FRAM 500 DM; Drucker MPS 1270A 300 DM; alles zus. (+ Software + Bücher + Joyst.) 1400 DM; Tel. 03641/606637

A600 mit 2 MB RAM, 20 MB HD, 2. LW mit Drucker und viel Software in Disketten-Box + versch. orig. Spiele. Preis 600,- DM VS. Tel. 0371/312594

Zip-RAM für Retina oder A3000 usw. Typ 514400 oder 514256, 60 ns, 4 MB für 140 DM, 1 MB 30 DM. Tel. 09631/6670

Amiga 500 plus 4 MB, HDD 260 MB; Kick 2.1, ext. Floppy, Monitor 1084S, 4 orig. Spiele u.a. Bing, Street Fighter II nach 17 Uhr Danilo fragen Tel. 08052/1405

A1200 40 MB HD + 28 MHz + 6 MB + CD-ROM LW + 2. Laufw. + Monitor + 50 Leerdisk + 50 orig. Programme aus allen Bereichen + CDs, VB 1450 DM. 09903/941264

A1200, 2. LW, Blizzard 1260 m. SCSI u. 16 MB FastRAM 200 MB FP, SCSI CD-ROM im RBM-Tower mit PC-Tastatur + Zorro II-Erw. 12 CDs (kpl. Amiga-Mag. CDs) + Desktop Dynamite, zus. 2000,- DM. Weitere SW u. HW auf Anfr. Tel. 09131/430583

A1200, 6 MB RAM, 850 MB HD, Blizzard 1230 IV, 68882-50 MHz, 4 x CD-ROM (EIDE), M1438S, viel Software (Ppaint 6.4, OMA 3.0, Amos Pro, etc.) Tel. 03763/52210 (Carsten), Preis 1700 DM.

Rechner Einschaltboxen f. Faxempfang 65 DM Faxspeicher 199 DM, Info Tel./Fax 06344/7214

GVP-Turboboard 68EC030 40 MHz SCSI 16 MB RAM bestückt, incl. NN, 5000 ATS Tel. 01/6003408 oder 725 DEM Tel. 00431/6003408

MegaChip 2 MB-Chip-RAM für A500/2000 150,- VB, A3400-A4000 030 25 MHz Original C= 100,- VB, Retina Z2 2 MB VB 120,- mit V 2.4. Tel. 02232/942523

Amiga 4000, Cyberstorm MKII 060/50 14 MB Cybervision 64/2 MB, 850 MB Platte 15" EIZO Monitor, Scandoubler, diverse Software, komplett 3600,-, 07141/271997

Halt! Die Chance Deinen A1200 voll aufzurüsten für schlappe 400 DM. Nämlich eine Blizzard 1230II 50 MHz/CoPro 90 PGA/16 MB und SCSI Contr. Tel. 07731/919889

A500+, 2 MB, Kick 2.04, Maus, 2 Handbücher VB 300,- DM. Tel. 03573/793742 ab 16.00

A4000/040/25 MHz, 18 MB RAM, 2 x HD 250 MB + 1 GB, Cybervision 64 m. 4 MB, CD-LW, Speedup-System von VOB DM 1900,- Framemach. m. Prism24 DM 490,-, Tel. 06033/68900

Amiga 4000/30, 16 MB RAM, Festpl. 540 MB, NP 4080,- FP 1480,- Monit. Mitsumi. NP 1250,- FP 450,- Genl. Sirius II, NP 1798,- FP 1198,- alle Gar. neuw. Bestzust. Tel. 06261/7822

A2000 280 DM. Genlock Videokarte 200 DM, Festpl. 47 MB + Controller 130 DM. Tastatur 85 DM. Umschaltpatente elektronisch + ROM 2.0 50 DM. Amiga ICs ab 10 DM. 05232/86273

A1200, Blizz. 3 030/50 MHz, 10 MB, 170 MB HD, Pads, Disksoftw., Mon. M1438S VHB 1100 DM CD32 + SX32 II, 6 MB, CDTV-Tast., HD-LW, Disk- u. CD-Soft, Pads, Mouse VHB 500 DM, 04861/6308

Amiga 500, WB 1.3 m. 1 MB, HD 590 m. 2 MB, zusätzl. Platine WB 2.0, Maus, Joystick, Drucker Star LC10, Techn. ok, Papierhalter leicht beschädigt, Bücher, DM 800,-, Tel. 05551/1648

A4000/30-10 MB HD 340 MB 1470,- Grafik. Piccolo 320,- Soundk. Maestro 450,- Peggy Plus MPEG + Vid. Modul 500,- Nec Multisys. 3D 360,- 1084 190,- Bars u. Pips 2.0 TV-Paint 3.6, Syq. 4 MB Wechselp. SCSI Star NL10 Dr. 90,- incl. 5 Med. 220,-, 07229/1234

A4000/040 18 MB, 240 MB FP, Mitsumi 8fach CD-ROM, VLab S-VHS, Mon. M1438S, Neptun Genlock u. div. original Software und CDs, Tel. 0841/82241

A1200, 1. J. alt, HD 170 MB, 6 MB RAM, 50 MHz, Turbok. CD-ROM, 2. LW, Joystick, Mouse, viele CDs, Software, über 40 orig. Spiele, Drucker, Mon. 1438S, Amiga-Zeitschr.

Private Kleinanzeigen

Jg. 91-96 + viele Extras. VB 1700,- DM, Helmut Würth, Rauschenberg 2B, 91792 Ellingen, Tel. 09141/71066, ab 17.30 Uhr

Color Drucker Nec Pinwriter CP6 (24 N) mit bidirektionalem Formulartraktor VB 350 DM. Tel. 0611/702311

Amiga 4000 68030 10 MB RAM Piccolo 2 MB 2fach CD-ROM ohne Festplatte Preis 1000 DM. 07361/71103

Verkaufe Amiga CD32 mit 35 CDs. Preis 250 DM. Tel. 0531/2339300

Oktagon 2008 SCSI-Controller für Amiga 2/3/4000 incl. GigaMem 140 DM plus Porto. Tel. 034692/21611, Stefan verlangen

A4000EC030 blau, CoPu, CV642 MB, 18 MB RAM, 520 MB Festplatte, Mitsumi 2fach, Joy., Audio out, div. Software, 9-Nadel zus. 2100 VB 0831/61608 ab ca. 17.00

M-Tec Turbokarte 1230 28 Hz + SCSI-Controller 200,- DM; Tastatur A1200 80,- DM; Netzerger 50,- DM; Extra Amiga Games CD 2/96-12/96 kpl. 110,- DM (mit Hülle) Tel. 0371/416890

M-Tec Turbokarte 1230/28 MHz. Coprozessor u. 4 MB 149 DM; SX32 4 MB u. 250 MB HDD 249 DM; CD32 u. 10 CDs 199 DM; CDTV m. Zubehör 149 DM. R. Eisold Tel. 034206/36729

Festplatte für A500 von FSE mit 40 MB Quantum HD; Ext. HD Floppy abschaltbar. Tel./Fax 0511/428153, Sven.hoehne@mbox.iri.uni-hannover.de

A2000, A2630 4 MB, A2850 4 MB, GVP2, HD 240 + 80 MB, VLab, A2320 Antiflick, 2 x 3.5, Kick 3.1, Monitor, Softw. + Literat., VB 1500,-; A-Magaz. -7/95, A-Plus -11/96; 0841/72124

A2000 8 MB RAM 3 Laufw. Festpl. 105 + 240 MB Turbok. GVP 68030 Grafik. Picasso CD Laufw. int. Flickerfixer Handschanner s/w Interface 2.1 + 3.1 MB Farbdruker Amnet 1-16 Prog. Bücher Disketten 1200 DM. 0201/303670

A500, HD/CD Controller (leicht Defekt), 2 MB Chip, 4 MB Fast, OS 1.3/2.1, ECS Denise, Handbücher, VB 450 DM. Tel. 02771/33390 nach Torsten fragen

12 MB RAM für Amiga 3000. Preis: VB. Tel. 05665/2893 (Anrufbeantworter)

A1200, 10 MB RAM, M-Tec 1200-28 PCMCIA-Controller + CDLW, CD32, 2. Disk LW, 4.5A Netz, Techno-S.2 Sampler + SW, Midi-Interf. viele Bücher + SW, 20 CDs (Fish 1-1000, alle Meetingpl.), 1200,-, 0341/6896438

A3000 3/270 MB DPaint Wordworth 1150 DM. A600 CD-ROM Laufw. 1000 Spiele CD 380 DM. PC-Karte A2000 + Laufw. + Softw. 85 DM. A2000 Platine 190 DM. 05232/86273

VB 3.1 Handbücher 50 DM. ROM 3.1 A3000 50 DM. IC SCSI WD06 50 DM. HD Laufw. A3000 90 DM. Zip-RAM Static Column 4 MB 250 DM. RAM f. A590 A2091 2 MB 90 DM. 05232/86273

A4000, 10 MB RAM, 2 GB HD (3 Pl.) m. SCSI-Contr., CyberVision 64 (4 MB), MultiIO-Karte, VLab, Scandoubler u. viel SW (FinalWriter, GPFax, SW f. Ecad, Cad, C++ u.a.) w. Systemwechsel zu verk.: DM 4000,- O. Stoll; Fon 07751/910252, Fax 910253

2 x A1200 + FP, Blizzard 68030, 4 MB, SCSI-Contr., 2 x Mon., A500, A2000, Joyst., + Erw., Disketten, Bücher, Sonstiges, Magazine, Komplettauflösung-Komplett günstig! 09444/88205

Amiga 1200/40 HD, CD-ROM, 2. LW, Monitor orig. 80 Schul-Anwendung u. Spielprogramme VB. DM 990,-; div. Amiga Plus CDs je DM 15,-; div. Amiga-Magazine je DM 2,- u.v.m. Tel. 09367/1766

Für A1200 GForce 040 SCSI-Contr. defekt 300 DM, 2 4 MB-RAM-Module für GForce je 100 DM, Guru-ROM 50 DM, komplett 500 DM Mo-Fr 7-17 Uhr 030/38627923

Verkaufe: Amiga 1200 mit Blizzard 1230/IV 10 MB RAM, Drucker, Monitor, Software im Wert von über 1200 DM, Joystick, Maus, CD-ROM-LW, NP: 2500 DM, FP: 1500 DM. 02375/4016

Verkaufe VLab Motion 300,-, Speicherrw. f. A2000 4/8 MB 150,-, Retina Z2 1 MB 130 DM, Genlock Brok-Prof. 300,-, diverse Software. Tel. 03834/840703

Blizzard 1230 II 030/50 MHz, FPU, MMU, Uhr, MapROM mit FastSCSI II-Controller, Preis VHS; Brennersoft, CD-Designer 80,- DM. Tel. 03877/68332

Liebhäberstück: A2000 Kick 1.2, 2. LW, 1 MB f. DM 250,- nur für Selbstabhöler! Netzteil f. A1200 DM 35,-, eMail: Eller@t-online.de Tel. 05223/86505 ab 16 Uhr

IMPRESSUM

Chefredakteur: Harald Beiler (bl) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Hans Ippisch – verantwortlich für den Inhalt des Spieleteils »AMIGA Games«
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: Jörn-Erik Burkert (lb), Thomas Fischer (tf), Achim Karpf (abc),
Freie Mitarbeiter: Hartwig Tauber, Martin Steigerwald, Christian Krenner
Redaktionsassistent: Marianne Schmitt (sm)

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel. 0 89/46 13-4 14, Telefax: 0 89/46 13-4 33
 Hotline Do, 15-17.00 Uhr

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programm Listings auf Datenträgern. Mit Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von MagnaMedia Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß die MagnaMedia Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Gestaltung & DTP: Paul Dlugosch, Rudolf Scharl
Titelgestaltung: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller

Anzeigenleiter: Thomas Neumann
Anzeigenverkaufsführer: Regine Schmidt (828) – verantwortlich für den Anzeigenteil
Anzeigen »AMIGA Games«: Thomas Kammer, Thorsten Szameitat – verantwortlich für den Spieleteil
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1997
Markenartikel – Anzeigen Nielsen 2: VMS-Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestraße 45, 40597 Düsseldorf, Tel. (02 11) 71 30 04, Fax (02 11) 71 46 50
Markenartikel – Anzeigen Nielsen 3b+4: hbm Medienservice Braukhaus, Margaretenstraße 49, 82175 Krailling, Tel. (0 89) 89 93 00 47, Fax (0 89) 89 93 00 49

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel. 0 89/46 13-9 62, Telefax: 0 89/46 13-394

Großbritannien: Smyth International, London, Tel. 0044-8 31 40-50 58, Fax 0044-8 13 41-96 02
Frankreich: Ad Presse International S.a.r.l. 34, rue Camille Pelletan F-92300 Levallois-Perret, Tel. (1) 47 31 75 30, Fax (1) 47 31 75 07
USA: M&T International Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel. 001-415-525-43 00, Fax 001-415-525-4482
Holland: Insight Media, Laren, Tel. 0031-21 53-1 20 42, Fax 0031-21 53-1 05 72
Korea: Young Media Inc, Seoul, Tel. 00822-765-48 19, Fax 00822-7 57-57 89

Bestell- und Abonnement-Service:

AMIGA Aboservice 74168 Neckarsulm
 Tel.: 0 71 32/9 59-242, Fax: 0 71 32/9 59-244
Einzelheft: DM 7,80

Einzelheftbestellungen: Erdem Development, Stroblstraße 12b, 84478 Waldkraiburg
 Tel.: 0 86 38/96 70-0 Fax: 0 86 38/96 70-55

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben) DM 83,40
 (inkl. MwSt. Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 109,20 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866

Jahresabonnementpreis: öS 684,00

Schweiz: ABO-Verwaltungs AG, Rorschacherstraße 270, CH-9016 St. Gallen,

Tel. 0 71/282 44 15 Fax: 0 71/282 44 25

Jahresabonnementpreis: sfr 83,40

Kombi-Abo mit CD-ROM:

6 Ausgaben pro Jahr mit CD; 6 Ausgaben pro Jahr ohne CD

Abonnement Inland: 118,80 DM, Abonnement Ausland: 142,80 DM

Abonnement Schweiz: 118,80 Sfr, Abonnement Österreich: 924,- öS, Einzelheftpreis: 7,80/14,80 DM

Erscheinungsweise: monatlich (zwei Ausgaben im Jahr)

Vertriebsleitung: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co KG, Breslauer Straße 5, 85386 Eching

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Warenzeichen: Diese Zeitschrift steht weder direkt noch indirekt mit Herstellern und Vertreibern von Amiga-Soft und -Hardware in Zusammenhang.

Urheberrecht: Alle im AMIGA-Magazin erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in AMIGA-Magazin unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können in Form von Sonderdrucken für Werbezwecke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 0 89/46 13-180, Telefax 0 89/46 13-232

© 1997 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlags: MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft, Postfach 1304
 85531 Haar bei München, Telefon 0 89/46 13-0, Telefax 0 89/46 13-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW) Bad Godesberg



INSERENTEN

A			L	
ADX Datentechnik	21		Life EDV	90
Alternate Computerversand	21			
B			M	
Bühler Electronic	13		Maxon Computer	81
			Media Point Rose	91
			MLC Computer	48
C			O	
Comp.Z.	27		Oberland Computer	96/97
Cross Computersystems	86		Ossowski	2,3,4,5,6
D			P	
Data House	91		phase 5	88/89
			PPE Hard- & Software	19
E			R	
Electronic Design	17		Roemer Computer	27
F			T	
Figge	92/93		Telmex	27
Fischer Hard- & Software	15,87,95		TKR	13
H			V	
Hofmann Computer	17		Vesalia Computer	
I				
Irsee-Soft	100			82/83,84/85
K			W	
Kabel 1	99		VoB Computersysteme	94
Knötig	91		WIAL Versand	48

AMIGA-TREFF

Das Laden- und Versandgeschäft
 in Ihrer Nähe

37

Diese Ausgabe enthält eine Gesamtbeilage von Silver Software & Design, sowie eine Teilbeilage von Amgia & Elektronik Service (Schweiz).

Ohne große Ankündigung hat Philips seinen Altmeister »CDD 2000« gegen das neue Modell »CDD 2600« ausgetauscht. Mit diesem Laufwerk sollen Sie nun in zweifacher Geschwindigkeit schreiben und in sechsfacher lesen können. Ob das Laufwerk diese Versprechen hält und ob die Sicherheit seines Vorgängers erreicht wird, erfahren Sie hier.

■ von Andreas Boris Claudio Karpf

Der CDD 2000 von Philips war lange Zeit das Maß aller Dinge bei den CD-ROM-Brennern. Viele Hersteller machten sich die Technik zunutze und verkauften ihn unter ihrem Label. Es gab ihn von HP, Grundig und Plasmion. Doch jeder kommt in die Jahre und so gab es in letzter Zeit schon einige Newcomer, die ihm ernsthaft den Rang streitig machten.

Philips hat gekontert und führte ohne große Propaganda

■ CD-ROM-Brenner: CDD 2600

Zweifach schreiben, sechsfach lesen



auch beim Lesen zurecht kommen. Dabei ist es egal, ob 8- (Single) oder 12-cm-CDs eingelegt werden.

Bei der Geschwindigkeit hält sich das Laufwerk beim Schreiben mit Single- und Double-Speed und beim Lesen mit sechsfacher Übertragungsrate im oberen Spitzenfeld auf. Dabei bedient sich Philips eines kleinen Tricks. Um im inneren Bereich die Daten mit 900 KByte/s zu übertragen, muß sich die CD sehr schnell drehen. Dies hat hohe Kräfte und Erschütterungen zur Folge. Bei normalen CD-ROM-Laufwerken ist das nicht so

was einer Datenmenge von etwa 170 MByte entspricht, eine Übertragungsgeschwindigkeit von 600 KByte/s (vierfach) und dann von fast 1 MByte/s (6,5fach).

Die CD liegt nicht wie üblich in einem Caddy, son-

als einen SCSI-Host-Adapter und eine freie Spannungsversorgung. Werden alle Einstellungen bezüglich Terminierung und Adressierung vorgenommen, steht das Laufwerk nach dem Booten für den ersten Test bereit.

Software: Ein kleiner Fehler ist Philips bei der Markteinführung des Laufwerks unterlaufen: Prinzipiell ist das Laufwerk kompatibel zum CDD 2000, doch hatten die Entwickler bei den Steuerbefehlen kleine Änderungen durchgeführt. Somit gab es Anfangs kein Brenner-Programm, weder auf dem Amiga noch im PC-Bereich, das den passenden Treiber lieferte. Doch VoB reagierte schnell und der »CD-Creator« unterstützt das Laufwerk nun. lb

Übertragungsraten mit »checked«

mittlere Zugriffszeit:	260 ms
große Reads	
innen	594 KByte/s (4x)
Mitte	940 KByte/s (6x)
außen	1090 KByte/s (6,5x)
kleine Reads	
innen	180 KByte/s (4x)
Mitte	123 KByte/s (6x)
außen	120 KByte/s (6,5x)

Technische Daten

Schnittstelle:	SCSI-II
Schreib/Lesegeschwindigkeit:	1x, 2x /4x bis 6x ¹⁾
Mittlere Zugriffszeit:	226 ms

¹⁾ bis 20 Minuten bzw. 170 MByte nur vierfache Lesegeschwindigkeit

den Nachfolger ein: das CDD 2600. Dabei verlassen sich die Holländer auf das Können des CDD 2000 und geben dem Laufwerk die sechsfache Geschwindigkeit (900 KByte/s) beim Lesen mit. Trotz dieser beachtlichen Leistungssteigerung hätte man sich zudem die vierfache (600 KByte/s) Schreibgeschwindigkeit gewünscht. Doch nun zu den Einzelheiten:

Leistung: Das CDD 2600 gehört zu den Laufwerken, die mit allen CD-ROM-Formaten sowohl beim Schreiben als

schlimm, doch ein CD-ROM-Brenner kann das nicht so leicht verkraften. Daher läßt Philips die CD im inneren Bereich mit der gleichen Geschwindigkeit wie außen drehen. Daraus ergibt sich für die ersten 20 Minuten Spielzeit,

dem nur in einer Schublade. Trotzdem macht das CDD 2600 einen recht soliden Eindruck. In unserem Test sind keine technischen Fehler aufgetreten.

Neben dem Sony gehört das Philips-Laufwerk zu den stabilsten CD-ROM-Brennern, die derzeit auf dem Markt sind. Mit entsprechendem Treiber (AsimCDFS) ist das Laufwerk auch in der Lage, CDs abzuspielen.

Installation: Das 5,25-Zoll-Laufwerk benötigt nicht mehr

Übertragungsraten mit »DiskSpeed 4.2«

mittlere Zugriffszeit:	260 ms
Puffer	2 KByte 4 KByte 32 KByte 262 KByte
Read from file (KByte/s)	349 569 602 600

Die Tests wurden auf einem Amiga 4000T 060/50 mit internem SCSI-Host-Adapter durchgeführt.

AMIGA TEST 4/97

Philips CDD 2600

89% *sehr gut*

PREIS/LEISTUNG	27	30
DOKUMENTATION	9	10
BEDIENUNG	19	20
VERARBEITUNG	10	10
LEISTUNG	24	30

+ Einfache Bedienung; hohe Stabilität; unterstützt alle CD-ROM-Formate, lesen in sechsfacher Geschwindigkeit.

— Schreiben nur mit zweifacher Geschwindigkeit

Preis: ca. 800 Mark
 Hersteller: Philips
 Anbieter: VOB Computersysteme GmbH,
 Haumannstraße 1a, 44379 Dortmund,
 Tel. (02 31) 96 10 28 - 0,
 Fax (02 31) 96 10 28 - 88

JETZT

AMIGA-Magazin

mit CD-ROM

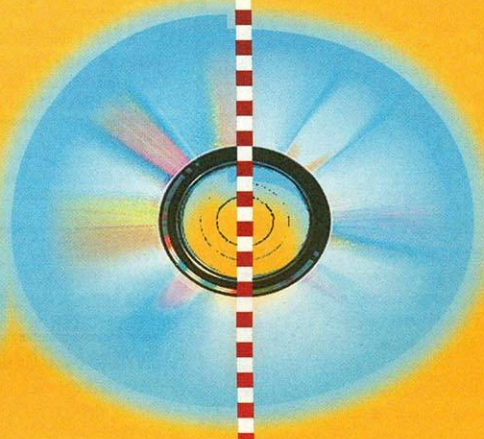
DAS

exklusiv

nur im Abo!

A

B



Schluß mit Suchen:

**Denn nur so kommt AMIGA-Magazin
jeden Monat pünktlich
direkt ins Haus!**

**...entweder mit diesem Coupon per Post an
AMIGA Abonnement-Service, 74168 Neckarsulm
oder direkt unter:**

**Fax 0 71 32 / 95 92 44
Tel 0 71 32 / 95 92 43**

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:
Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung
dieser Belehrung schriftlich bei AMIGA Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ich will das Abo!

Bitte schicken Sie mir AMIGA-Magazin als

- ☐ **Kombi-Abo** (6 Ausgaben mit CD + 6 Ausgaben ohne CD im monatlichen Wechsel) für nur DM 118,80.
☐ **Normal-Abo** (12 Ausgaben ohne CD) für nur DM 83,40.
Lieferung per Post frei Haus. Ausland plus Porto.
Ich kann jederzeit kündigen.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Gewünschte Zahlungsweise: ☐ Bequem durch Bankeinzug ☐ Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift

AMCOUP

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei AMIGA Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

**NEUE AUSGABE AB
ENDE FEBRUAR !!!**

4/97



Hans Ippisch
Redaktion Amiga Games

Nach vier Jahren und vier Monaten, 52 Ausgaben, 5.360 Seiten, zehn Sonderheften und zahllosen CD-ROMs und Disketten möchte ich mich hiermit als Verantwortlicher für die Amiga Games verabschieden und das Ruder an Michael Erlwein übergeben, der mit bewährter Mannschaft das Schiff in hoffentlich

ruhigere Gewässer steuern wird. Ein großes 'Dankeschön!' geht hiermit noch an alle Leser, welche Amiga Games auf dem Weg vom Newcomer zum meistverkauften Amiga-Spielmagazin der Welt begleitet haben. Der Spielebranche bleibe ich als alter Games-Fanatiker selbstverständlich erhalten! Keep the faith!

INHALT 4/97

Specials

Blockhead 3
Puzzle-Spiele, die erste!

Competition Capital Punishment 17
15 Spiele + Superposter

Cygnus 8 2
Ein weiteres Hit-Spiel für den Amiga

Magic Island 4
APC & TCP bringt Nachschub

PD-Games 22
Günstig, aber gut

Reviews

Blobz 15
Die dicken Lemminge von Applaud

The Chaos Engine 2 8
Das Meisterwerk der Bitmap Brothers

DNA 14
Wenn Experimente schiefgehen

Jet Pilot 6
Top Gun oder Flop Gun?

Samba Partie Professional 12
Detailverbesserungen für Fans

Trapped CD 16
100 MB neue Animations-Sequenzen

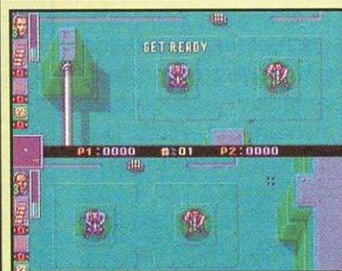
Tips & Tricks

Expertentips 30
Spieltips Gravity Force 2 29
Komplettlösung Killing Grounds 26
Tips & Tricks ABC 31

Rubriken

Anzeigenkontakt 25
Charts 27
Redaktionskontakt 25
Rossi's Mailbox 18
Vorschau auf 5/97 32
Wichtige Telefonnummern! 25

The Chaos Engine 2



Seite

8

Die Bitmap Brothers haben es allen Unkenrufen zum Trotz doch noch geschafft. Und die lange Wartezeit hat sich wirklich gelohnt. Wir präsentieren den ausführlichen Test!

Samba Partie Professional



Seite

12

Sayonara Soft beweist, daß man Verbesserungsvorschläge und neue Ideen der User durchaus ernstnehmen kann, und macht so noch einmal ein paar Punkte gut.

Capital Punishment Competition



Seite

17

Auch auf unseren 32 Seiten braucht Ihr auf nichts zu verzichten! Wir haben für Euch einige Exemplare des Beat 'em Up-Königs an Land gezogen und halten sie für Euch bereit!

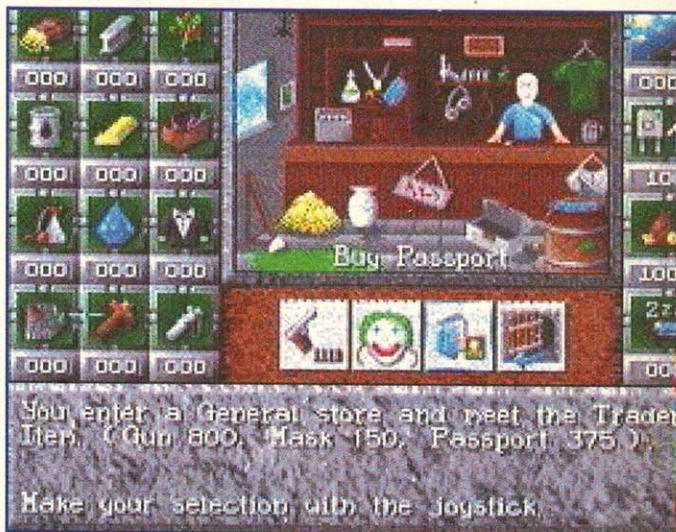
Überlebenskampf im All

Cygnus 8

Das Team von Applaud Software hat ein weiteres Amiga-Spiel in der Mache: **Cygnus 8**, eine Art Survival-Game im Weltraum, das bereits jetzt schon einen recht vielversprechenden Eindruck macht.

Mitten im Weltraum wird der Spieler auf einem von zehn Planeten eines Sonnensystems abgesetzt. Er hat nun eine Reihe von Missionen zu erfüllen, die er sich bei einem Besuch im Ministerium von Cygax auswählen kann. So gilt es, Handelsgüter von einem Himmelskörper zu einem anderen zu transportieren, sich gegen Weltraum-Piraten zur Wehr zu setzen, spezielle Items oder vermißte Agenten aufzuspüren und darüber

hinaus noch eine ganze Reihe weiterer Aufträge zu erledigen. Das Gameplay untergliedert sich in mehrere Sub-Plots: Der Hauptteil spielt sich auf Planeten-Bildschirm ab, in dem auch das Inventory des Spielers und diverse statistische Angaben zu finden sind. Man schreitet allmählich in Etappen voran, die jeweils eine Aktivität wie Einkaufen, Essen, Schlafen umfassen und einen bestimmten Abschnitt der Tageszeit in Anspruch nehmen. Man muß also bei seinen Handlungen berücksichtigen, daß Läden nur zu bestimmten Zeiten vormittags und nachmittags geöffnet sind; Kneipen hingegen machen erst gegen Mittag auf und können auch am Abend aufgesucht werden. Manche Läden haben darüber hinaus ihre ganz individuellen Öffnungszeiten.



Ein gefüllter Geldbeutel vorausgesetzt, kann man sein Schiff allmählich mit immer besseren Features ausstatten.

Vielseitige Mixtur

Um zu überleben, muß der Spieler essen, wenn er hungrig ist, schlafen, wenn ihn die Müdigkeit überkommt, und spezielle Items einsetzen, um Wunden zu heilen. Das Geld, das man braucht, um die Aufträge des Ministeriums zu erfüllen, verdient man am besten, indem man Handel treibt. Hier kommt es darauf an, zu günstigen Preisen einzukaufen und dann den Moment abzuwarten, in dem die Nachfrage nach dem Produkt, das man an den Mann bringen will, besonders groß ist - ein gefundenes Fressen für die gerissenen Spekulanten unter Euch. Natürlich kann man das nötige Geld auch auf andere Weise auftreiben: Banken warten darauf, ausgeraubt zu werden und Weltraum-Piraten „freuen“ sich, wenn man ihnen einen unangemeldeten Besuch abstattet und sie um ihre mühsam erkämpfte Beute erleichtert. Selbstverständlich kann man sein Geld auch für sich arbeiten lassen, indem man es wieder investiert.

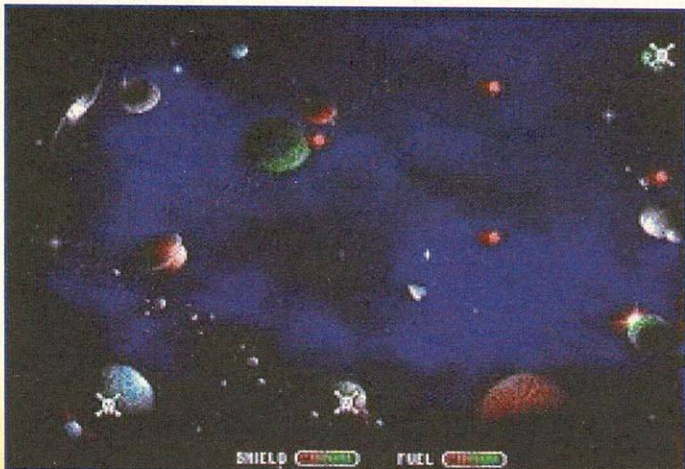
Die Galaxien-Karte stellt ein Sub-Game dar, in dem sich Cygnus 8 vom Handels- und Überlebensspiel in ein reines Action-Game à la Stardust verwandelt: Du übernimmst die Kontrolle über ein Raumschiff, mit dem Du verschiedene Planeten ansteuern mußst, ohne von Meteoritenstürmen und den Flotten der Weltraum-Piraten ins Jenseits befördert zu werden. In einem weiteren Sub-Game gilt es, von einem Geschützturm aus die verschiedenen Piraten-Horden unter Feuer zu nehmen, die es auf einen abgesehen haben.

So sehr wir auch versuchten, aus den Programmierern das letzte Quentchen Information herauszupressen - mehr können wir Euch zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch nicht über das neueste Applaud-Projekt verraten. Die flüchtigen Blicke, die wir von Cygnus 8 erhaschen konnten, bestärkten uns jedoch in der Vermutung, daß das Spiel gute Fortschritte macht und eine fertige Review-Version nicht mehr allzu lange auf sich warten lassen dürfte.

■ Jon Eves/HA



Selbstverständlich bekommt man es im All auch mit diversen Piratenschiffen zu tun.



Mit dem Raumschiff bewegt man sich durch's Sonnensystem und erfüllt auf den Planeten die verschiedensten Aufträge.

Neues Knobelfutter

Blockhead

Das neueste Werk aus dem Hause Applaud Software ist Blockhead, ein abgefahrenes Puzzle-Game im Cartoon-Stil. Verzwickte Levels, die mit der Zeit immer komplexer werden, versprechen eine Menge Spielspaß.

Guten Geschicklichkeitsspielen ist oft schwer beizukommen. Einige legen zu großen Wert auf tolle Grafiken, mit denen das miserable Gameplay übertüncht wird, während andere sich überhaupt nicht um das Optische scheren, weil die Spielidee an sich schon so gut ist. Spielen wie Lemmings nimmt man die unspektakuläre Grafik nicht übel, denn das Game läßt sich herrlich einfach bedienen und macht erschreckend süchtig. Es sieht so aus, als ob Blockhead derselben Kategorie angehören würde.

Du steuerst einen Charakter namens Bertie, der sich durch eine Vielzahl von Levels kämpfen muß, indem er riesige Blöcke in die richtigen Löcher zieht oder schiebt. Unterwegs kannst Du die verschiedensten Objekte einsammeln, die Deinen Punktestand in die Höhe treiben: dazu gehören z. B. Bananen oder wertvolle Juwelen. Natürlich kann es vorkommen, daß Dir die ohnehin knappe Zeit davonläuft, wenn Du Dich zu lange damit aufhältst, eine Banane aufzuheben. In diesem Fall gerät Dein Kumpel, Petrified Pete, in ernsthafte Schwierigkeiten. Das Zeitlimit wird in jedem Level mit einem Balken dargestellt, der sich auf dem Screen allmählich nach unten bewegt - und darunter steckt Petrified Pete! Wenn Du also das Ziehen und Schieben ein wenig zu gemütlich angeht oder im

Level partout nicht weiterkommst, wird Dein Freund langsam aber sicher zu Marmelade verarbeitet.

Steile Lernkurve

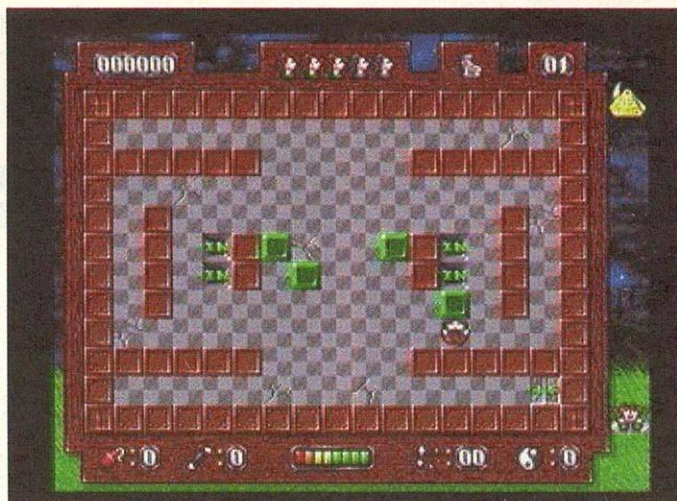
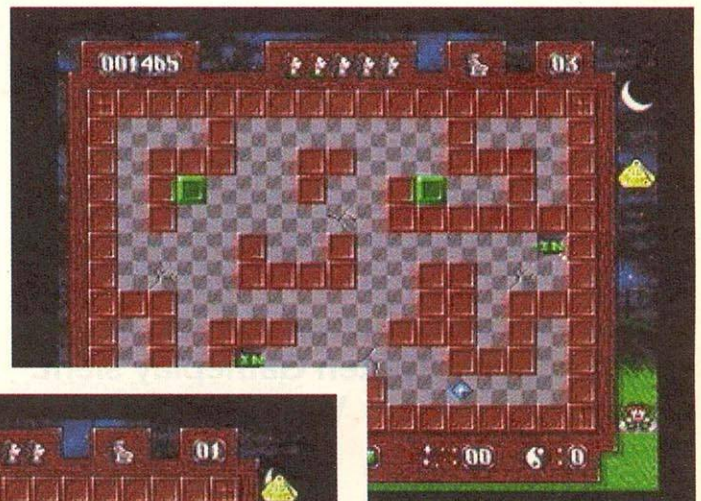
Es sieht so aus, als ob Applaud Software beim Spieldesign von Blockhead das große Los gezogen hätten. Es gibt sogar einen Tutorial-Modus (für den unwahrscheinlichen Fall, daß Du das Spielprinzip nicht auf Anhieb begreifst), der Dich in Berties Welt einführt. Dieses Feature

einfach das doch alles ist, und bei den folgenden fünf Stages reißt Du Dir wegen des hohen Schwierigkeitsgrads die Haare einzeln aus. Trotzdem weist Blockhead eine recht gelungene Lernkurve auf: die Levels werden mit der Zeit immer komplexer, bis sie schließlich so schwer werden, daß es sich auf den ersten Blick fast nicht lohnt, sie in Angriff zu nehmen. Aber wie groß ist dann die Befriedigung, wenn man nach Tagen des Ausprobierens

ausgedacht hat, eins auszuwischen könntest.

Grafik und Sound bewegen sich auf akzeptablem Niveau: althergebrachtes Synthie-Gedudel begleitet Bilder, die aussehen, als ob sie mit Buntstiften handgezeichnet worden wären. Das klingt vielleicht ein wenig abschreckend, aber es steigert in Wirklichkeit eigentlich nur den Niedlichkeitsfaktor des Spiels.

■ Jon Eves/HA



Zwar kann die grafische Aufbereitung nicht gerade überzeugen, jedoch ist sie bei diesem Spielprinzip absolut ausreichend und läßt wenigstens den nötigen Überblick zu.

ist eigentlich beinahe überflüssig, denn Spiele wie Blockhead bekommt man normalerweise sehr schnell in den Griff. Das einzige Problem besteht darin, daß Du bei den ersten fünf Levels denkst, wie

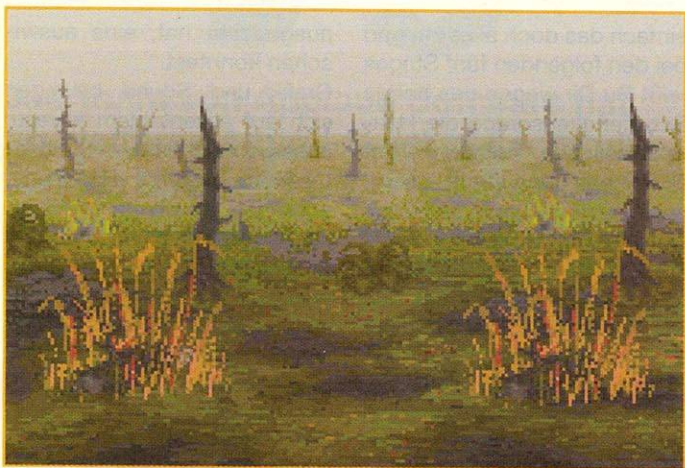
endlich den letzten Block an den richtigen Platz geschoben hat! In Momenten wie diesen bist Du einfach mit Dir selbst zufrieden und freust Dich diebisch, daß Du dem gemeinen Kerl, der sich solche Puzzles



Spiele wie Blockhead sind schon faszinierend: mit den einfachsten Mitteln verstehen sie es, einen wochen- und monatelang an den Rechner zu bannen.

Mythen, Monster & Legenden...

Magic Island



Eine besondere Vorliebe für geheimnisvolle Geschichten aus der Schattenwelt scheint man beim süddeutschen Computerclub APC&TCP zu haben. Noch im Frühjahr soll bereits ein neues Fantasy-Rollenspiel erhältlich sein, das ähnlich dem Dungeon-Adventure Trapped einen seiner Schwerpunkte in einem actionbetonten Gameplay sieht.

Von Oliver Preißner

Liegen die genauen Details unserer Reise noch im dunkeln, so wissen wir zumindest, daß wir einen sehr wichtigen Brief zu unserem Onkel nach Nizan bringen sollen. Obwohl wir zur winterlichen Jahreszeit viel lieber hinterm heimischen Ofen sitzen würden, folgen

wir dennoch etwas mißmutig den Anweisungen des Vaters. Nach einigen Tagen schließlich gelangen wir zu einem einsamen Gasthof am Rande der Berge, hinter denen sich schließlich unser Reiseziel befinden soll.

Sind wir in Transylvanien?

Dieses Rasthaus stellt gleichsam den Ausgangspunkt unseres tatsächlichen Abenteuers dar. Unausgesprochene Gerüchte über das gefährliche Gebirge kursieren unter den Gästen, aus welchen wir uns sicherheitshalber gleich eine Party für den weiteren Weg rekrutieren. Ein Kämpfer, ein Magier sowie ein Pfadfinder folgen letztendlich unserem Aufruf, Dir durch die Schneewüste zu folgen, und so verabredet man sich, am nächsten Morgen in aller Frühe aufzubrechen... Bereits in dieser Startphase des Spiels werden wir neben thematischen Multiple Choice-

Gesprächen angenehm überrascht von der atmosphärisch gelungenen Soundkulisse. Wird der eine Stereokanal ausgefüllt von melodischen Klängen, ertönen aus dem anderen Lautsprecher dazu passende FX, wie das Heulen des Windes, das Knarren von Türen oder zum Beispiel auch ein Hahnenschrei am Morgen.

The Secret of Stones...

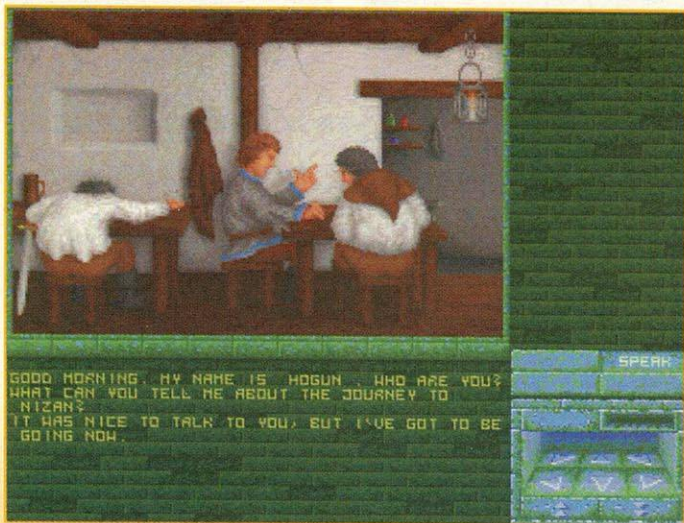
Die Bedeutung des Untertitels von Magic Island konnten wir zwar noch nicht lüften, dafür überzeugten wir uns bereits von einer durchaus passablen Spielsteuerung. Neben einem großflächigen Actionscreen haben die vier Mitglieder unseres Teams ihren Platz, und alle wichtigen Aktionen und Bewegungsrichtungen können bequem per Mausklick ausgeführt werden. Genretypisch sind unsere Helden mit Charakterwerten wie Glück, Stärke, Kraft und Ausdauer versehen. Ebenso über-

INFO

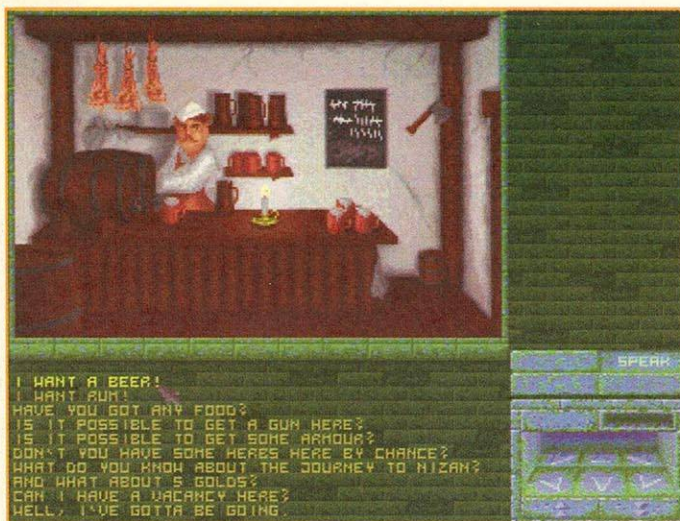
Das Eigenleben von Büchern



Obwohl sie nicht unbedingt eine spieltragende Rolle innehat, erscheint uns dennoch die Einleitung zu Magic Islands besonders erwähnenswert. Beginnend mit einer kleinen Filmsequenz, schlägt man das 1. Kapitel eines Buches auf. Erzählt wird die zwar recht unbedeutende Vorgeschichte unseres Helden, doch erwachen hier sogar die einzelnen Buchseiten zum Leben. So erblickt man unter anderem eine wogende Brandung oder wie unser Held auf sein Pferd steigt... und auf der anderen Seite wieder herunterfällt. Wie gesagt - unbedeutend, aber dennoch eine nette Idee.



Zu Beginn stellt man in Multiple Choice-Gesprächen mit den Lokalgästen seine Party zusammen.



Dem Wirt lassen sich leider keine brauchbaren Informationen entlocken, lediglich seine Taler kann man bei ihm verzechen.

sichtlich und praktikabel erweist sich das personenbezogene Inventory, in welchem eine schier unbegrenzte Anzahl von Items mitgeführt werden kann. Bis hin zu den Bekleidungs- teilen ist jede Figur zu entblößen, worin man schon erkennt, daß in diesem Spiel auf sehr individuelle Charaktermerkmale Wert gelegt wird. Gespannt sind wir nun vor allem, ob die Handlungsdichte einer guten Testwertung gerecht werden kann, oder ob man sich nur mit oberflächlichen Begegnungen ohne Tiefgang begnügen

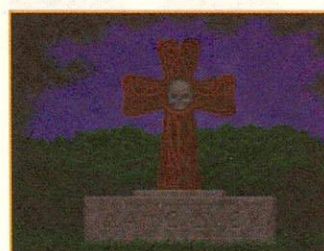
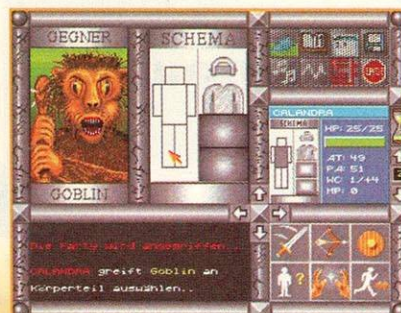
Dank des übersichtlichen und leicht verständlichen Spielaufbaus steht der Lösung des neuen Geheimnisses eigentlich nichts mehr im Wege.

gen wird. Bisher haben wir einige vorsichtige Schritte in der nächsten Umgebung unternommen, wobei wir schnell feststellen mußten, daß mit den böartigen Kreaturen aus dem Wald nicht gut Kirschen essen ist. Zur Orientierung erweist sich die automatisch aufgezeichnete Karte nicht nur als äußerst hilfreich, sondern zwingend erforderlich, da man sich ansonsten in der monoton erscheinenden 3D-Grafik (Richtungswechsel sind nur im 90 Grad-Winkel möglich) schnell verlaufen würde. Die Fertigstellung der

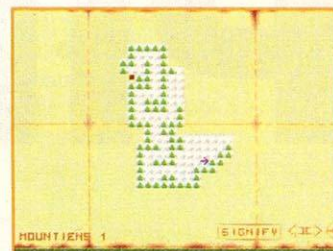
INFO Fortschrittlich

Vergleicht man Magic Island mit dem thematisch ähnlichen, kürzlich erst erschienenen Jaktar - Der Elfenstein, so zeichnet sich Magic Island bereits im jetzigen Frühstadium durch ein wesentlich schnelleres Gameplay aus. Zudem erzeugt nicht nur die Sounduntermalung eine spannendere Atmosphäre, auch scheint man sich mit den Dialogen (sofern diese nicht der deutschen Konvertierung zum Opfer fallen) deutlich mehr Mühe gegeben zu haben. Die genretypischen Features und Handlungsmöglichkeiten sind so weit alle vor-

handen, allein in grafischer Hinsicht haben wir schon weitaus ansprechendere Rollenspiele zu Gesicht bekommen. Besonders die Optik soll aber bis zum endgültigen Erscheinungstermin noch etwas aufpoliert werden.



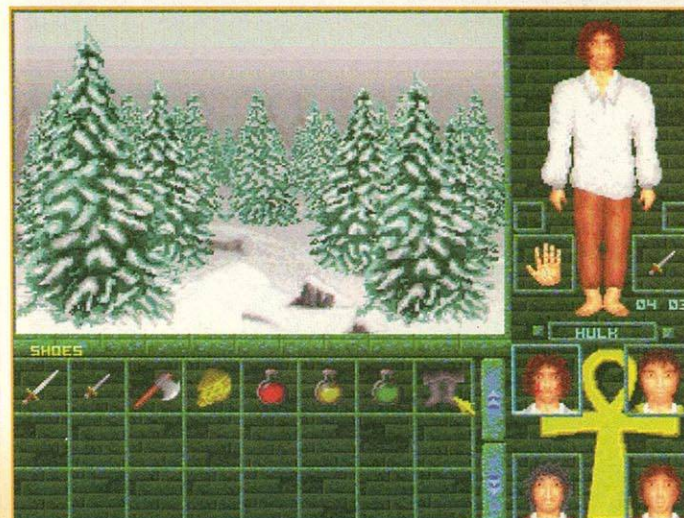
Ein paar kleine Fehler und man muß das Spiel unfreiwillig beenden. Gut, wenn man zwischendurch seine Spielstände abspeichern kann.



Damit man nicht schon nach kurzer Zeit die Orientierung verliert, wird, entsprechend jeder Bewegung, eine Umgebungskarte mitgezeichnet.



Deine Feinde und Gegner greifen auch von der Seite her oft blitzschnell an und töten Dich innerhalb von nur wenigen Sekunden.



Erste Gehversuche: Seine Schuhe sollte man bei diesem Wetter schnellstens wieder anziehen. Ansonsten verfügt man anfangs über ein wenig Proviant und ein paar Energy-Drinks.

Waren die frühen Bilder von Vulcans ersten Flugversuchen noch vielversprechend, so halten wir nun die endgültigen Resultate in Händen. Wer nicht zumindest einen 68060-Prozessor sein eigen nennt, wird mit diesem neuen Teil wohl kaum den Fliegerhimmel erobern.

Flügellahmer Flugsaurier!

Jet Pilot

Ganz egal, mit welchem Jet oder Bomber wir unsere Kreise am strahlendblauen Fliegerhimmel ziehen durften, zumeist erkennt wohl nur das eingefleischte Flieger-Ass, in welchem Cockpit er denn nun Platz genommen hat. In Vulcans Flugsimulation steuern wir diesmal die Lockheed F-104 oder alternativ auch eine MIG21.

Realismus pur!

Womit schon deutlich geworben wird, entpuppt sich leider schließlich auch als unumgängliche Tatsache. Schon an der Vielzahl von Features und Einstellmöglichkeiten erkennt man, daß jeder Pilot hier mit äußerst realistischen Gegebenheiten zu kämpfen hat. Wer glaubt, er könne so

schnell mal zwischendurch den Himmel von ein paar lästigen Feinden säubern, irrt. Bevor man hier überhaupt in den Genuß von Luftkämpfen oder zum Angriff auf Bodenziele gelangt, muß man sich erst einmal seine Sporen verdienen. Im Klartext heißt das, daß man erst einmal im Übungsmodus in allen Kategorien (Start, Landung etc.) bestehen muß, danach Übungsmissionen bekommt, bevor man schließlich wirklich ins Gefecht zieht. Einer Simulation entsprechend läßt sich die Maschine aus verschiedenen Perspektiven betrachten, kann Tag und Nacht geflogen werden, und natürlich haben alle Bordinstrumente irgend-

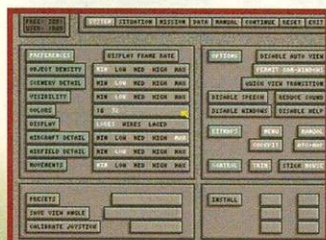
eine Funktion. Viel zu kurz kommt neben dem ganzen Technik-Kram der tatsächliche Luftkampf, viel zu schwierig ist es, einen Gegner vors Fadenkreuz zu bekommen, und letztendlich recht unspektakulär endet der tatsächliche Abschub einer feindlichen Maschine.

Der Griff zum Schleudersitz...

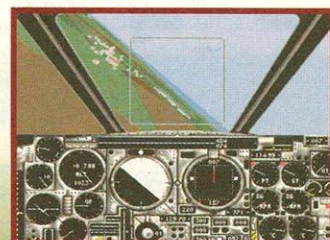
Beginnt man schon aufgrund der wenig ansprechenden Verpackung des Spiels (sprich tolle Screens für Bewaffnung, Einsatzbesprechungen und dergleichen mehr) etwas mißmutig die ersten Testflüge,



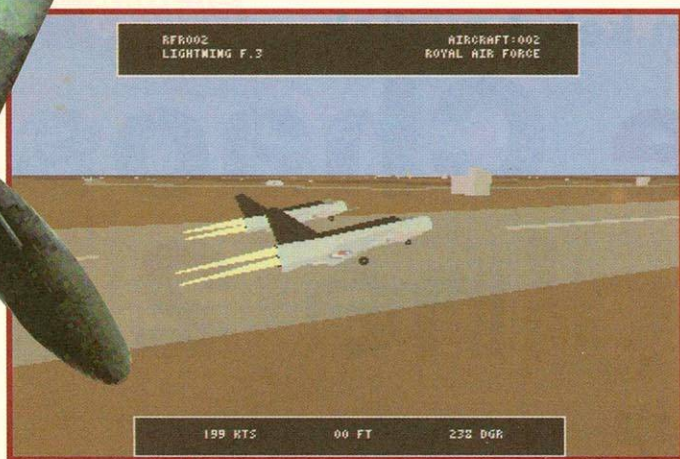
Seinen Jet ruhig in der Luft zu halten, bedarf einer Menge Übung und Konzentration. Meist ist es zudem gar nicht so einfach, die Flugrichtung korrekt festzustellen.



Die Menüeinstellungen sollen die optimale Konfiguration für jeden Rechner gewährleisten.



Bei dem Überfluß an Anzeigen hätte die Grafik etwas besser sein können.



Bevor man richtige Einsätze fliegen darf oder gar in Kampfhandlungen verwickelt wird, muß man viele Übungsstunden absolviert haben.

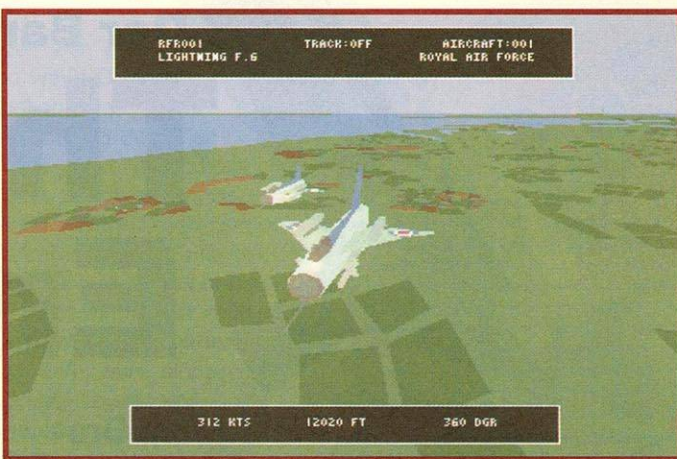
so vermag auch die Atmosphäre hinter dem Steuerknüppel wenig zu begeistern. Hügellose Landschaften, ab und zu mal ein seltsames Gebäude in der Form eines Bauklotzes, und wenn man nicht gänzlich auf Details verzichten will, ruckelt die Landschaft müde unter unserem mehrere hundert Stundenkilometer schnellen Jet hinweg. Steuerbefehle werden dann nur mit starker Verzögerung ausgeführt, und letztlich blickt man gar nicht mehr genau durch, weshalb man ständig nur Schlingerbewegungen mit seinem Flugzeug vollführt. Ein absoluter Tiefschlag ist zudem die Bordkommunikation, welche original aus dem uralten Sprachprogramm des guten alten Amigas entsprun-



Mittels Radar richtet man seinen Flieger auf den nächsten Zielpunkt aus.

gen ist. Ein paar saubere Sprachsamples, ergänzt mit den veränderlichen Daten, hätten hier sicherlich wahre Wunder bewirkt. Nein, als neuen stählernen Adler kann man JetPilot wahrlich nicht bezeichnen, vielmehr greifen wir zum Eject-Hebel und verabschieden uns mit unseren Schleudersitz von diesem blechernen Pleitegeier.

Oliver Preißner



Der sogenannte „Wingman“ bleibt einem bei jedem Einsatz immer auf Tuchfühlung. Aber auch ohne ihn kommt man voll und ganz zurecht.

INFO Wir gehen ins Detail

Damit Vulcans Flugsimulation auf einem gewöhnlichen Amiga 1200 nicht ins Stocken gerät, empfiehlt es sich, zunächst im Optionsmenü alle Details auf ein Minimum zu reduzieren. Das Ergebnis hiervon erhält man dann in etwa eine flache grüne Scheibe für den Boden und eine ebensolche als Himmel. Um sich wirklich als JetPilot zu fühlen, bräuchte man demzufolge am besten einen A4000. Das Resultat läßt sich nun sehen, übertrifft aber noch lange nicht die Qualitäten bekannter wie auch schon betagter Highlights.



COMMENT

Wem Flugstunden im Stil eines A320 Airbus gefallen, der wird mit JetPilot bestens bedient. Mir persönlich liegt jedoch vielmehr eine Mischung, in der weder der Realismus noch die fesselnde Action zu kurz kommen.



FACTS

Hersteller: Vulcan Software ■ **Spieler:** 1
■ **Disks:** 4 ■ **Preis:** ca. DM 80,- ■ **Englisch nötig:** ja ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■
2.Laufwerk: wird unterstützt ■ **Steuerung:** Maus, Tastatur ■

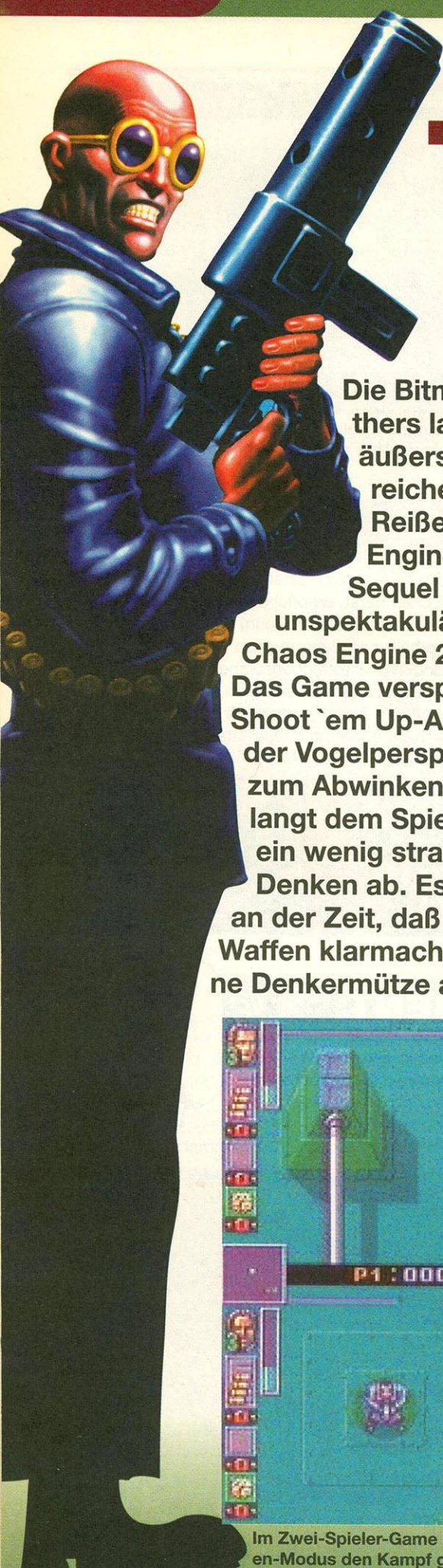
- ⊕ realistisches Flugverhalten
- ⊖ wenig Action, schneller Rechner erforderlich

GAMEPLAY	56%
GRAFIK	48%
SOUND	42%
MOTIVATION	60%
GESAMT	56%

INFO Im Tiefflug über die Prärie

Außer durch einen Blick auf den Höhenmesser läßt sich aus dem Cockpit kaum feststellen, wie tief man tatsächlich über den Boden schrammt, da die Landschaft bis zum Aufschlag stets monoton und detaillos bleibt. Im Vergleich dazu schaut Ihr Euch am besten noch einmal zwei Bilder aus der Hubschrauber-Simulation Coala an, die wir Ende '95 für Euch testeten. Durch die niedrigere Fluggeschwindigkeit lassen sich sicherlich mehr Details berechnen und in Szene setzen - das aber auf einem A1200 ohne Turbo-Prozessor!





Der Baron kehrt zurück

The Chaos Engine 2

Die Bitmap Brothers lassen ihrem äußerst erfolgreichen Action-Reißer Chaos Engine ein Sequel mit dem unspektakulären Titel Chaos Engine 2 folgen. Das Game verspricht Shoot `em Up-Action aus der Vogelperspektive bis zum Abwinken und verlangt dem Spieler auch ein wenig strategisches Denken ab. Es ist also an der Zeit, daß Du Deine Waffen klarmachst und Deine Denkerkrempe aufsetzt.

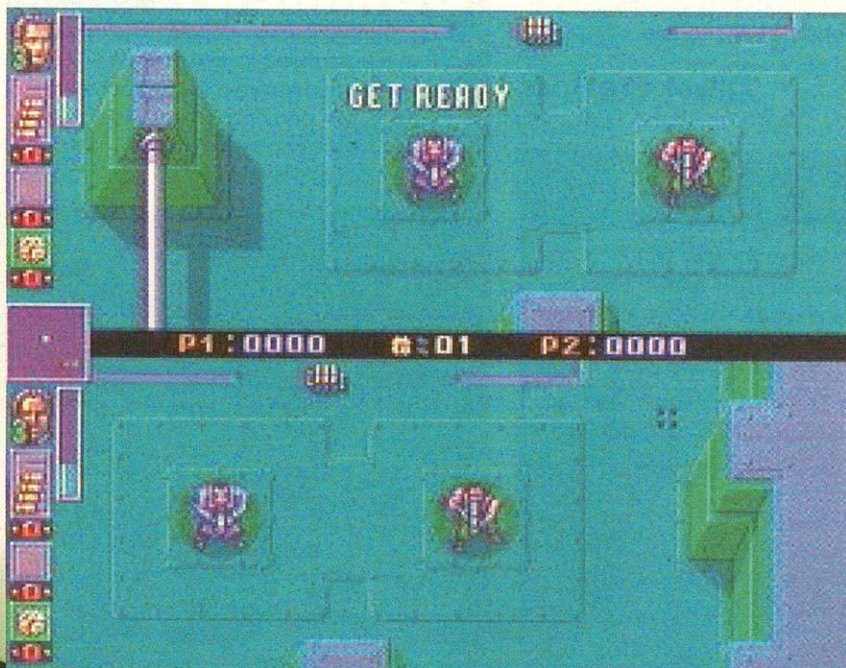
Zunächst die schlechten Nachrichten: der durch und durch üble Kerl Baron Fortesque hat es geschafft, aus den brennenden Überresten der Chaos Engine zu entkommen - Du weißt schon, das Ding, das Du am Ende des ersten Spiels in die Luft gejagt hast. Damals atmetest Du erleichtert auf in dem Bewußtsein, die Welt für immer von dem verrückten Wissenschaftler befreit zu haben. Aber wie in allen großen Superthrillern der 20er und 30er Jahre gelingt es dem Bösewicht aus irgend einem unerfindlichen Grund immer wieder, seine Haut zu retten und den Kampf von neuem aufzunehmen. Das ist eigentlich nur fair, denn die Guten bekommen ja auch stets eine zweite Chance.

Die gute Nachricht besteht darin, daß es den Bitmap Brothers gelungen ist, aus dieser

zugegebenermaßen dünnen Story ein weiteres Spiel zu stricken, und noch dazu ein recht gelungenes. Mit einer Reihe von Charakteren und den Überresten der Chaos Engine mußt Du dem Baron zurück in die Vergangenheit folgen, als er versucht, vom Ort seiner Verbrechen zu fliehen. Sobald Du Dich jedoch in der Engine befindest, brauchst Du dummerweise die Hilfe des Barons, um die Maschine wieder zusammenzubauen und in Deine eigene Zeit zurückkehren zu können. Doch damit nicht genug: das Spiel hat darüber hinaus mit seinem Zwei-Spieler-Modus auch noch einen Wettkampf-Aspekt: Du trittst also jedesmal entweder gegen den Computer oder gegen einen Freund an. Am Ende des Spiels wird derjenige vom Baron aus der Engine entlassen, der die meisten Punkte angesammelt hat. Der Verlierer ist leider dazu verdammt, auf unbestimmte Zeit mit dem Baron auf engstem Raum zusammenzuleben - eine schreckliche Vorstellung!

Auf die richtigen Items kommt es an

Es gibt vier Welten, die es zu bewältigen gilt, und jede von ihnen untergliedert sich in mehrere Abschnitte. Dort befinden sich all die Dinge, die der Baron braucht, um sein angeschlagenes Spielzeug wieder auf Vordermann zu bringen. Im ersten Level, der Future World, dreht sich alles um Schaltkreise, während in der Mittelalter-Welt magische Tränke eine wichtige Rolle spielen. In der Aztek World bekommst Du es mit Kristallen



Im Zwei-Spieler-Game kann man im leider wenig übersichtlichen Splitscreen-Modus den Kampf gegen den gerissenen Baron aufnehmen.



Bevor Du Dich ins Geschehen stürzt, erläutert Dir der Baron höchstpersönlich die Aufgaben, die im Level auf Dich warten.

zu tun, und in der abschließenden Chaos World gilt es, Power-Batterien einzusammeln. In allen Levels gewinnt der Charakter mit dem dicksten Punktekonto, d. h. derjenige, der alle richtigen Items aufgespürt und genügend Bösewichte besiegt hat. Nur wer alle richtigen Items vorweisen kann, bekommt vom Baron den Schlüssel in den nächsten Level. Es ist also wichtig, Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen, besonders auf dem Höhepunkt eines Levels, sonst riskierst Du, alles wieder zu verlieren.

Schnelligkeit ist Trumpf

Das Spiel enthält starke Puzzle-Elemente, die es über die herkömmlichen Shoot 'em Ups hinausheben. Am Anfang eines Levels erscheint ein Screen mit einer Karte, und das Gesicht des Barons erklärt einige der Aufgaben, die man bewältigen muß, um einen Abschnitt erfolgreich abzuschließen. Möglicherweise mußt Du von einer Stelle aus eine bestimmte Anzahl an Batterien aufsammeln oder Schalter in einer bestimmten Reihenfolge umlegen, um eine besondere Tür zu öffnen. Trotzdem klingt das Ganze leichter, als es in Wirklichkeit ist. Oft ist es nämlich schwierig herauszufinden, was man eigentlich tun soll, auch wenn einem der Baron dazu Hinweise gibt. Einige der Puzzles erfordern nämlich ein wenig Nachdenken, und wenn Du da nicht schnell genug bist,

schlägt Dich der (Computer-)Gegner jedesmal, weil er genau weiß, worauf es ankommt. Zum anderen hast Du nie genügend Zeit, um Dir über ein Puzzle Gedanken zu machen. Wenn Dir Deine Gegner nicht alle fünf Sekunden in den Rücken fallen, kannst Du sicher sein, daß irgendein Alien oder Monster hinter Dir her ist, und wenn Du es geschafft hast, alle Attacken abzuwehren, sind Deine Gegner meist über alle Berge. Prinzipiell ist es keine schlechte Idee, Puzzles in ein solches Spiel zu integrieren. Das Problem besteht darin, daß alles so schnell geht, daß Du keine Zeit hast zu reagieren. Also scheiterst Du in dem jeweiligen Level erst mal und mußt ihn noch einmal von vorne beginnen. Nach drei

oder vier Anläufen weißt Du dann endlich, was zu tun ist, aber zu dem Zeitpunkt wird die ganze Sache bereits etwas langweilig. Wenn man schon Rätsel in einem Spiel haben will, wäre es vielleicht besser, Abschnitte mit mehreren Wegen zu haben, so daß nur einige wenige Levels vorwiegend aus dem Lösen von Puzzles bestehen würden.

Da es sich bei Chaos Engine 2 um ein klassisches Zwei-Spieler-Game handelt, verfügt es auch über einen Splitscreen-Modus. Du kannst also jederzeit sehen, wo im Level sich Dein Gegner gerade herumtreibt. Im Grun-



Der erreichte Punktestand entscheidet darüber, wer letztendlich die Erlaubnis bekommt, die Chaos Engine zu verlassen.



Wie sein legendärer Vorgänger ist auch Chaos Engine 2 ein typischer Vertreter der Shoot 'em Ups aus der Vogelperspektive.



Man merkt es kaum: Backgrounds werden immer aus denselben Bausteinen zusammengesetzt.

de ist das eine gute Sache, aber wenn Du nicht gerade gegen einen Freund spielst, der seinen Charakter natürlich ebenfalls sehen muß, macht der Splitscreen eigentlich wenig Sinn. Du mußt dann lediglich mit der halben Bildschirmhöhe vorliebnehmen, was die Orientierung etwas beeinträchtigt. Schwierig wird es besonders dann, wenn der Feind direkt hinter Dir ist, denn bis Du es bemerkst, bist Du meistens schon erledigt. Erfreulicherweise stirbst Du in dem Programm nicht wirklich, sondern bist lediglich etwas

benommen und verlierst alle Items und Schlüssel, die Du bis dahin ergattert hast. Der Feind kann also über Dich herfallen und Dir Deine Items klauen. Einer von ihnen schwingt eine recht gefährlich aussehende Bazooka, und man kann sich schwer vorstellen, daß man von dieser Waffe nur ein wenig betäubt wird. Bei einem Gummihammer wäre das denkbar, aber bei einer Bazooka? Nein! Die Designer haben sich jedoch für diese Lösung entschieden, um das Wettkampf-Element spielbarer zu machen. Wenn Du bei jeder

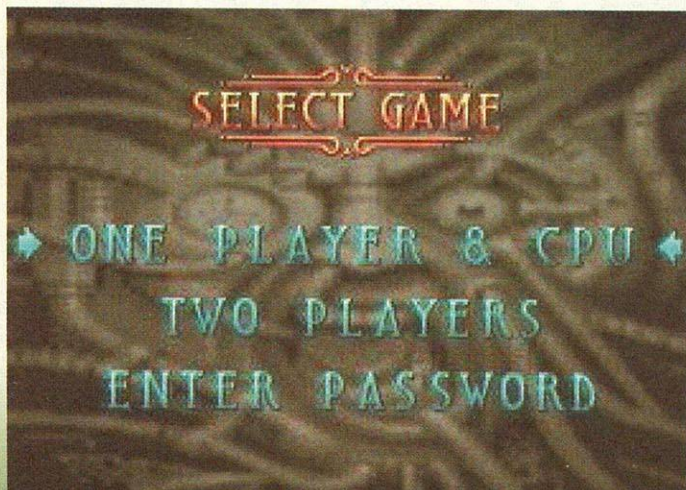
Kleinigkeit ableben würdest, wäre es beinahe unmöglich, das Spiel zu bewältigen, aber so kannst Du Deinem bewußtlosen Gegner ein paar nützliche Dinge stibitzen, die Deinen Punktestand so weit aufbessern, daß Du eine Chance hast, den Level zu gewinnen. Wirst Du allerdings erschossen, so verlierst Du Punkte. Die Waffen verfügen über einen begrenzten Munitionsvorrat, aber normalerweise liegt genügend Nachschub in der Gegend herum oder wird nach dem Betätigen von versteckten Hebeln zugänglich.

Sollte Dir dennoch die Munition ausgehen, kannst Du immer noch auf den Faustkampf zurückgreifen und Deinen Gegner mit einem rechten Haken à la Tyson niederbügeln - grob, aber wirkungsvoll.

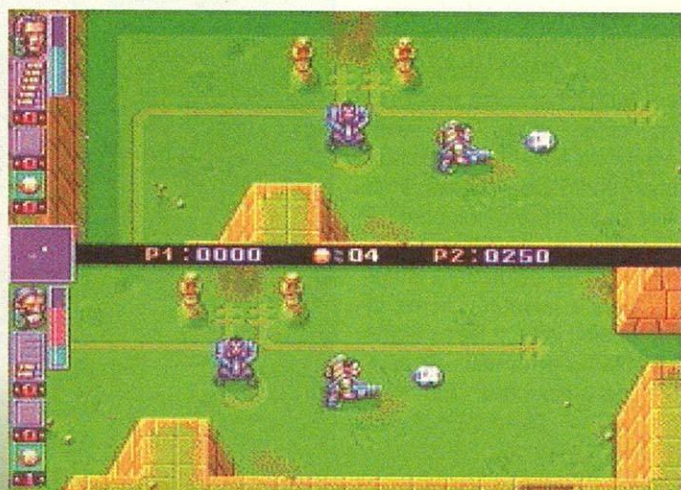
Selbstverständlich bietet das Spiel auch die obligaten Spezialwaffen: von Teleportern bis hin zu Verdopplungsmaschinen ist alles vorhanden. Mit Hilfe der letzteren kannst Du eine Kopie von Dir herstellen, die dann in einem bestimmten Bereich patrouilliert und auf alle Gegner schießt.

Harte Brocken: die Endgegner

In der Schlußphase eines jeden Levels mußt Du es im Ein-Spieler-Modus mit einem Endgegner aufnehmen, den es zu besiegen gilt, bevor Du den Level verlassen kannst. Im Verlauf des Spiels bekommst Du es mit immer hartnäckigeren Kerlen zu tun, bis Du schließlich dem letzten Boss gegenübertrittst. Um wen es sich dabei handelt, das kannst Du Dir sicher denken. Je mehr Punkte Du sammelst, desto höher wird Dein Rang - es ist ein bißchen wie in Dungeons & Dragons, wo Du mit zunehmender Erfahrung immer mehr Fähigkeiten erwirbst, die alle feinsäuberlich in einer Tabelle aufgelistet sind. Natürlich wird das Spiel immer schwieriger, je höher Du in der Rangordnung aufsteigst.



Der Hauptscreen gibt Dir die Auswahl zwischen einem Spiel gegen den Computer oder gegen einen Freund.



Die Action ist in Chaos Engine 2 derart rasant, daß man immer wieder Schwierigkeiten hat, schnell genug zu reagieren.

Die Eskapaden der Spielfiguren

Die Charaktere sind durchweg recht gut steuerbar - wie in den meisten Shoot `em Ups aus der Vogelperspektive kannst Du herumlaufen, in acht verschiedene Richtungen schießen und von Mauern herunterspringen, falls Dir danach ist. Wenn Du auf einem Monster oder einem Gegner landest, sterben sie - viel halten sie also nicht aus. Ein nettes Feature ist die „Umarmung der Mauer“: wenn Du auf eine Mauer zuläufst, drückt sich der Charakter dagegen, so als ob er einem ahnungslosen Roboter auflauern wollte. Um ehrlich zu sein, diese Option ist ziemlich nutzlos, aber sie sieht wenigstens gut aus.

Egal für welchen Charakter Du Dich entscheidest, Du wirst feststellen, daß jeder von ihnen ganz eigene Fertigkeiten hat. Der Gentleman erweist sich als die beste Figur, denn er ist flink und ziemlich stark. Der Erdarbeiter hingegen legt die schlechteste Performance hin - obwohl er eine Bazooka mit sich herumträgt, macht er doch einen recht schwerfälligen Eindruck. Brigant und Söldner gleichen sich weitgehend, obwohl ersterer mit etwas mehr Intelligenz ausgestattet ist. Man muß schon eine ganze Weile gespielt haben, bevor man die Schwächen und Stärken der einzelnen Charaktere wahrnimmt, aber es lohnt sich, denn es könnte sich im weiteren Verlauf des Geschehens auszahlen, wenn man weiß, wie sich der gewählte Charakter in einer bestimmten Situation verhält.

Die künstliche Intelligenz des Spiels bewegt sich auf einem ziemlich hohen Niveau. Wenn Du ein Spielchen gegen den Computer wagst, verhält sich jeder Gegner ein wenig anders. Das Clevere daran ist, daß der Computer sogar merkt, ob Du ein Anfänger bist und sich daraufhin an Deine Fähigkeiten anpaßt. Er verlangsamt seine eigene Spielfigur und sorgt dafür, daß ihre



Für den Shoot `em Up-Spaß hast Du die Auswahl aus mehreren unterschiedlichen Charakteren.

Schüsse nicht ganz so akkurat ausfallen. Wenn der Computer allerdings feststellt, daß es sich bei Dir um einen echten Crack handelt, dann solltest Du wirklich auf der Hut sein! Der Rechner richtet seine Parameter demnach an Deiner Lernkurve aus - wirklich ein erstaunliches Feature, das direkt aus einem SciFi-Film wie 2001 stammen könnte!

Augen- und Ohrenweide?

Wie man es von den Bitmap Brothers nicht anders erwartet hätte, sind die Grafiken wirklich exzellent ausgefallen. Das Scrolling geht sehr flüssig vonstatten und die Charaktere wurden mit viel Liebe zum Detail gezeichnet. Weil die einzelnen Levels vom Layout her relativ einfach gehalten sind, war es ein Leichtes, im Hintergrund mehr Einzelheiten einzubauen, indem man sie einfach von Block zu Block kopiert. Wenn also ein Abschnitt aufgebaut ist, kann er an einer anderen Stelle des Levels wieder verwendet werden. Trotzdem sind an keiner Stelle irgendwelche unsauberen Übergänge zu sehen, und die ganzen Backgrounds sehen sehr weich aus. Selbst der Bonus-Award-Screen ist mit seiner Cartoon-Darstellung

Deines Charakters und seiner Gegner qualitativ hochwertig. Eine hübsche Idee ist auch, den Gewinner eines Levels in seiner ganzen Farbenpracht darzustellen, während der Verlierer mit tristem Schwarzweiß vorliebnehmen muß.

Der Sound bietet außer dem üblichen, recht eintönigen elektronischen Gedudel nichts Bemerkenswertes: hier ein

Anklang an eine Panflöte in der Azteken-Welt, da eine Laute im Mittelalter-Abschnitt - aber nichts, worüber es sich wirklich zu schreiben lohnt. Auch die Ingame-Sounds sind mit ihren gelegentlichen Sterbebrunzern recht kläglich ausgefallen.

Herbert Aichinger

COMMENT

The Chaos Engine 2 ist ein hervorragendes Spiel, es dauert nur eine Weile, bis man wirklich gut damit zurechtkommt. Besonders viel Spaß macht die rasante Shoot `em Up-Action natürlich im Zwei-Spieler-Modus. Wer sich also mit einem Freund heiße Schlachten liefern will und obendrein noch über einen A1200 verfügt, der kann bedenkenlos zugreifen.



Herbert

FACTS

Hersteller: Bitmap Brothers ■ **Spieler:** 2
 ■ **Disks:** 4 **Preis:** ca. DM 80,- ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt
 ■ **2. Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Joystick, Tastatur

- ⊕ Gute KI und toller Zwei-Spieler-Modus
- ⊖ Gelegentliche Wiederholungen und amateurhafter Sound

GAMEPLAY 85%

GRAFIK 89%

SOUND 80%

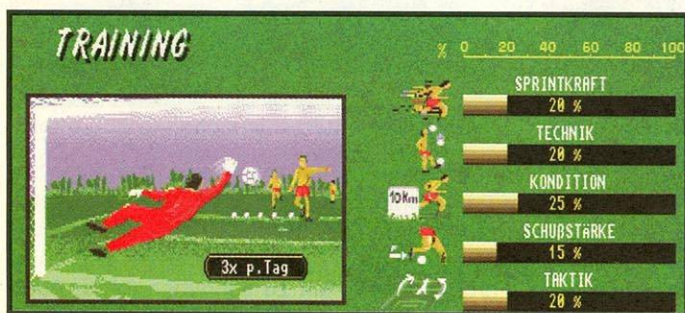
MOTIVATION 87%

GESAMT 87%

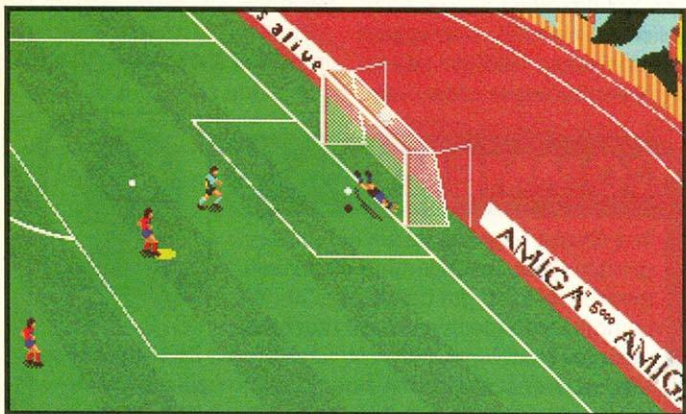
Solides Fußballmanagement!

Samba Partie

Nachdem der gleichnamige Original-Titel im Sommer '96 kurzzeitig bis fast an die Spitze der Verkaufscharts geklettert war, steht nun die Profi-Edition in den Startlöchern. Ob die überarbeitete Version es diesmal ganz nach oben schafft, wird sich in den nächsten Wochen zeigen.



Jeder Manager darf seine Mannschaft mit einem individuellen Sportprogramm trainieren.



Die Steuerung der Spieler im Action-Teil ist deutlich flüssiger geworden, unterlegen bleibt man dennoch zumeist.

König Fußball als deutscher Lieblingssport kann eigentlich niemals langweilig werden. So dachte wohl auch Jo Seitz von der kleinen Software-Schmiede Sayonara Software, als er sich an die Fortsetzung seines Erfolgstitels Samba Partie heranwagte. Da das legendäre Hattrick! Inzwischen keine aktuelle Konkurrenz mehr darstellt, scheinen diesmal alle Erfolgschancen für die im Detail verbesserte Software gegeben zu sein.

Rundherum kompakte Präsentation

Aus für ein kleines Softwarehaus verständlichen Kostengründen kann man auch in der Fortsetzung der Samba Partie nicht auf namensgetreue Feldspieler

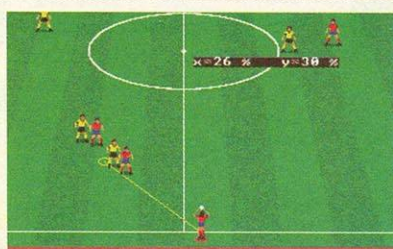
zurückgreifen. Die leicht verfremdeten Namen der diversen Team-Mitglieder lassen sich jedoch recht unkompliziert im enthaltenen Mannschaftseditor ändern bzw. korrigieren. Demgegenüber enthält Samba Partie professionell jedoch alle Features, die auch die Größen der Fußballgeschichte ausgezeichneten. So lassen sich in drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen Europameisterschaften, Landespokale und dergleichen mehr austragen. 15 Text-Icons führen uns schnell und sicher vom Main-Screen in die diversen Untermenüs. Gehören Veränderungen der Mannschaftsaufstellung bereits zum Standard jedes Fußballmanagers, so finden wir hier natürlich auch die Möglichkeit von Spielertransfers und der Nachwuchsförderung. Gerade einmal 14, 15 Jahre sind die Neutalente alt, wenn sie in Erscheinung treten, verpflichtet werden können sie allerdings erst kurz vor der Vollendung des 18. Lebensjahres. Mit einem individuell ausgewogenen Training steht den Spielern dann schon nichts mehr im Wege, und möchte man sich in eines der Tagesspiele sozusagen live einklinken, muß man nur die jeweilige Begegnung mit einem kleinen Haken versehen.

Werbung, Geld & Co.

Wie im echten Leben geht es natürlich auch im Sport neben einer guten Listenplatzierung um das große Geld. Klar, daß man seine Top-Spieler nur hält, wenn man ihnen ein vernünftiges Gehalt zahlen kann, von

INFO

Mann gegen Mann auf dem Grün!



tige Ausflüge vom Manager-Dasein nicht nur Minuspunkte einheimst, empfiehlt es sich, entweder fleißig zu üben oder aber „echte“ Spiele nur gegen einen zweiten menschlichen Mitspieler zu riskieren.

Wer etwas Abwechslung zu den recht sachlichen Spielstatistiken sucht, darf seine Mannschaft in einem Live-Spiel tatkräftig unterstützen. Freilich darf man sich hier kein Profi-Fußball à la FIFA-Soccer erwarten. Die Ballduelle gehen dennoch recht flott und flüssig vonstatten. Damit man durch derartige



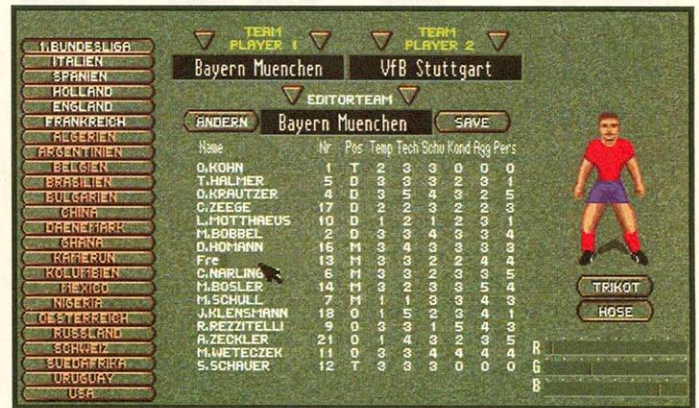
professional



Neben einer optimalen Spieleraufstellung ist zudem oft entscheidend, wie aggressiv die Spieler dem Gegner gegenüber treten und mit welcher Deckungsstrategie sie spielen.

besonders kostenintensiven Spieler-Käufen ganz zu schweigen. Der Verkauf von Fanartikeln, wie Mützen, Schals und weiteren mit dem eigenen Vereinslogo bedruckten Artikeln oder die Tipabgabe beim Fußballtoto machen auch nicht gerade reich. Am besten bedient ist man dagegen, wenn man einige finanzkräftige Spon-

soren an Land gezogen und verschiedene gut dotierte Werbeverträge abgeschlossen hat. Läuft die Saison gut, kann man darüber hinaus die Eintrittspreise für das Stadion erhöhen und zudem mit Ausbaumaßnahmen für weitere Zuschauerplätze sorgen. Alles in allem ist in Samba Partie professional bis hin zur individuellen Zeitungs-



Die verfremdeten Namen der Kicker können im Editorteil entsprechend korrigiert werden. Eine Übername von Teams aus dem früheren Titel ist leider nicht vorgesehen.

INFO Tip

Wer von Samba Partie auf Samba Partie Professional umsteigen will, braucht nur die Original-Titelseite des Handbuches und DM 30,- an Sayonara Software schicken und findet sein „Update“ schon bald im Briefkasten.

■ Oliver Preißner

INFO Sachlich programmiert

Die Titel, die Sayonara Software in den letzten Jahren herausbrachte, waren durchweg im Genre von Wirtschaftssimulationen anzusiedeln. Wenn man an Hollywood Pictures für Film-Freaks denkt oder sich die Urlaubsfreunde an Flamingo Tours erinnern, zeichneten sich diese Spiele durchweg dadurch aus, daß ein interessantes Thema sachlich anspruchsvoll in Szene gesetzt wurde. Im Grunde wurden die Themenschwerpunkte stets korrekt, aber ohne allzu großen und oftmals wünschenswerten Tiefgang abgehandelt. Leider waren humorige Seitenhiebe ebenso schwer zu finden wie stimmungsvolle und auflockernde Ergänzungen. Für den letztendlichen Sprung in die Referenzklasse sollte man sich unter Umständen etwas an Top-Titeln wie Bling!, Mad News oder Caribbean Disaster orientieren.



COMMENT

Der Abstand zu den Referenztiteln des Fußballmanagements hat sich weiter verringert. Um mit diesen gleichziehen zu können, hätten eigentlich nur noch ein paar auflockernde oder besser gesagt motivationsfördernde Zwischen- und Spielgrafiken gefehlt.

FACTS

Hersteller: Sayonara Software ■ **Spieler:** 1-2 ■ **Disks:** 3
Preis: ca. DM 59,- ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■ **2.Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Maus, Joystick, Tastatur ■

- + einfach und übersichtlich, dennoch anspruchsvoll
- geringe Siegeschancen im Action-Teil



Oliver

GAMEPLAY 86%
GRAFIK 72%
SOUND 68%
MOTIVATION 85%
GESAMT 86%

Die Chance der Wissenschaft

DNA

Von Applaud Software kommt das brandneue DNA: The Variety of Life, ein Strategie-Rollenspiel im Stil von Valhalla. Wir haben einen brandaktuellen Test!

Das Aufkommen von Computer-Rollenspielen hat das Leben der Spieler von Grund auf verändert: wo sich einst die Leute mit einem Würfel um ein Spielbrett versammelten, sitzen dieselben Personen heutzutage vor einem Monitor und warten gespannt, was ihr computergenerierter Charakter tun wird. DNA ist so ein Spiel: das Schlachtfeld steht bereit, und es liegt an dir, die Strategie auszutüfteln. Früher kam so ein Spiel mit einem dicken Handbuch daher, in dem jedes noch so kleine Detail erklärt wird. Applaud Software verstanden es jedoch, ein relativ leicht zu handhabendes Game zu entwickeln - mit eindeutigen Bedien-Elementen und einem übersichtlichen Interface.

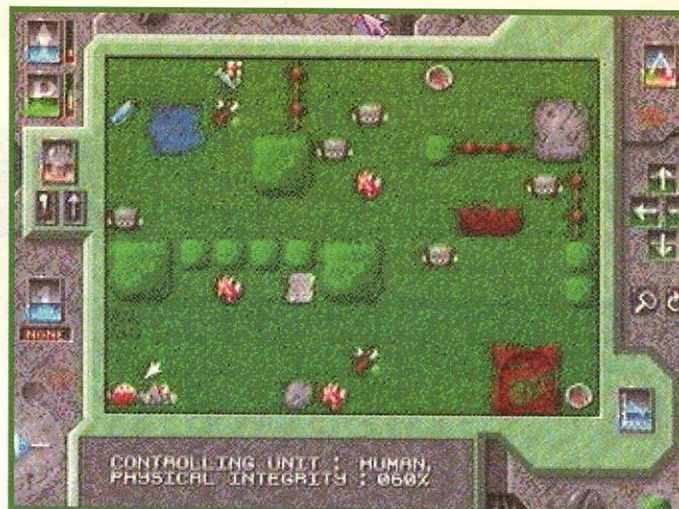
Sieg der Forschung

Das Spiel beginnt damit, daß ein Raumschiff voller Schurken auf die Erde zurast und dabei von Satelliten geortet wird. Es wirft eine Kapsel ab, die in einem Fluß in England niedergeht. Sie enthält einen neuartigen Strang von DNA, auf den sich die Wissenschaftler der Genetischen Verteidigungs-Agentur stürzen. Für sie ist es DIE Chance, und sie beginnen damit, die DNA in Wirtszellen einzupflanzen. Daraus entstehen Maschinen mit biologischen Implantaten, die sich leider durch nichts kontrollieren lassen. Du übernimmst die Rolle von Sam Shepherd, und

begleitet von einem Cyborg, der mit dir telepathisch verbunden ist, machst Du Dich auf, alle verbleibenden Spuren der DNA vom Erdboden zu tilgen. Die Game-Map zeigt die Stelle, an der sich die DNA gerade befindet, und teilt sich in 36 separate Abschnitte, die Du alle erobern mußt. Zerstöre also alle Kreaturen und nimm jede Fährte des verbleibenden genetischen Materials auf. In jedem Abschnitt gibt's umfassende Informationen über die Zahl der Feinde und Items, aber Du kannst von einem Quadrat aus jeweils nur das danebenliegende betreten. Natürlich kannst Du Dich auf anderen Bildschirmen auch über Deine verfügbare Energie informieren oder erfahren, wie die Chancen für einen Gen-Transfer stehen.

Man lernt nie aus!

In einem sonst eher durchschnittlichen Spiel erweist sich die Sache mit dem Gen-Transfer als sehr gute Idee. Indem Du DNA-Proben von den Kreaturen einsammelst, kannst Du sie Deinem Charakter einverleiben und möglicherweise ein besondere Vorteile entdecken. Man bekommt Hinweise, was die Gene bewirken: eines kann als Schild fungieren, ein anderes verschafft einem Kräfte. Bei den Genen handelt es sich also um eine originelle Art, sich Power-Ups zu verschaffen, und die braucht man zweifellos dringend. Während das Layout erfreulich übersichtlich ist, bleiben die



Grafiken des äußerst schwierigen Spiels deutlich hinter dem Standard zurück. Schade, denn dadurch erhält das Spiel einen etwas amateurhaften Touch, und das, obwohl der Soundtrack wirklich gut ist. Das Hauptproblem bei DNA besteht jedoch darin, daß das Spiel einfach zu schwierig ist. Die meisten RPGs sind komplex, verfügen aber über eine allmählich steigende Lernkurve. Bei DNA jedoch schreckt der von Anfang an hohe Schwierigkeitsgrad sicherlich viele Spieler ab und führt dazu, daß sie es schon nach wenigen Stunden frustriert in die Ecke feuern.

Herbert Aichinger

COMMENT

Eigentlich steckt hinter DNA eine interessante Spielidee, die aber durch den überzogenen Schwierigkeitsgrad zerstört wird. Nur was für Hardcore-Rollenspieler, die vor einer Herausforderung nicht zurückschrecken.



FACTS

Hersteller: Applaud Software ■ Spieler: 1
 ■ Disks: 3 Preis: ca. DM 45,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: nein ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt
 ■ Steuerung: Maus ■

- + interessante Gen-Experimente
- zu schwierig, wenig professionell

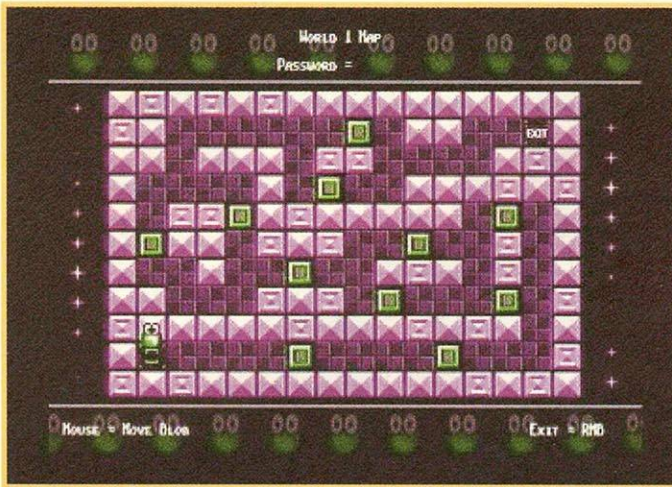


Die Kapsel, in der sich die DNA befindet, fliegt zur Erde.



Freunde hartgesottener Strategiespiele dürften bei DNA auf ihre Kosten kommen.

GAMEPLAY	50 %
GRAFIK	57 %
SOUND	60 %
MOTIVATION	47 %
GESAMT	54 %



Lemmings + Worms = Blobz

Blobz

Apex Software reihen sich mit einer weiteren Variante in die lange Tradition der Strategie-Puzzles ein, die mit Lemmings ihren Anfang nahm.

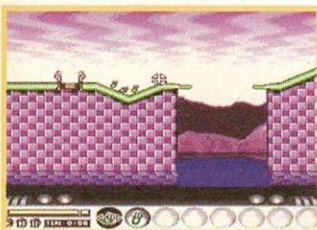
Bei Blobz handelt es sich schlicht und einfach um einen Lemmings-Clone, und obwohl er nichts wirklich Neues zu bieten hat, findet sich in dem Spiel die eine oder andere Anlehnung an Worms und eine Reihe von originellen Features, die das Programm aus der Masse herausheben.

Das Grundprinzip des Spiels ist simpel: man steuert unter Anwendung besonderer Fertigkeiten seine Helden - in diesem Fall die Blobz - über Bildschirme voll von Fallen und Puzzles und versucht, sicher den Ausgang zu erreichen. Anschließend begibt man sich

in den nächsten Level, beschäftigt sich mit neuen Problemen und wiederholt das Ganze noch einmal und noch einmal, bis einen ein kurzer Blick auf die Uhr daran erinnert, daß es schon wieder 4 Uhr morgens ist und man schon fast 10 Stunden gespielt hat.

Nur die Ruhe bewahren!

Es ist erschreckend, wie schwer man von solchen Spielen wieder loskommt, aber es dauert seine Zeit, bis



Knallbunte Bonbongrafik erfreut (?) das Auge des passionierten Blobz-Spielers.



Levelaufbau und Menüleiste wecken Erinnerungen an das Kultspiel Lemmings.

man die notwendige Geschwindigkeit und Akkuratease erreicht hat, um das schnelle Wechseln zwischen den Charakteren zu meistern. Das Game spielt sich in Welten ab, die durch ein Labyrinth aus zehn Levels repräsentiert werden. Man schließt eine Welt ab, wenn man sich seinen Weg durch das Labyrinth freigeschlagen hat. Dieses System ist wirklich sehr praktisch, denn Du mußt nicht alle Levels bewältigen, um eine Welt abschließen zu können - es geht lediglich darum, den Ausgang zu erreichen.

Nicht graben, sondern sprengen!

Manche Levels in einer Welt sind schwieriger als die anderen, wodurch das Spiel an Langzeitmotivation gewinnt: wenn Du also zum Anfang zurückgehst, kannst Du beim zweiten Durchgang die Levels angehen, die Dir beim ersten Mal zu schwer erschienen. Die Blobz selbst stellen eine ziemlich seltsame Mischung aus Wurm und Gummibärchen dar. Das Erscheinungsbild dieser Charaktere ändert sich in dem Spiel nur, wenn eine besondere Fähigkeit zur

Lösung eines Problems eingesetzt wird.

Im Falle von Blobz haben sich Apex anscheinend von dem Erfolg von Worms inspirieren lassen: sie gingen weg von den traditionellen Grab-, Schweb- und Buddelaktivitäten der Lemmings und wendeten sich mehr der Welt der Missiles und Jetpacks zu. Das funktioniert recht gut und macht das Gameplay rasanter. Dadurch wird das Spiel zwar schwieriger, aber es verfügt über eine stetig ansteigende Lernkurve und eine spezielle Zeitlupenfunktion. Letztere erweist sich als sehr hilfreich: um die Genauigkeit zu erreichen, die für die Lösung der Puzzles vonnöten ist, legt man einfach einen Schalter um, und die Blobz bewegen sich nur noch mit halber Geschwindigkeit. Die Grafiken bestehen aus weich scrollenden Hintergründen mit Bergen und Pyramiden in prächtigen Farben. Wie in den meisten Spielen dieser Art kann aber auch hier der Sound nicht gerade überwältigen. Wenn Du Dich einmal auf den Spielablauf konzentrierst, wird Dich das Gedudel nicht weiter stören.

■ Herbert Aichinger

COMMENT

Apex legt eine interessante neue Variante des klassischen Strategie-Puzzlespiels vor. Man sollte sich die detailverliebt gestalteten Levels ruhig einmal ansehen, besonders wenn man ein Fan dieses Genres ist.



FACTS

Hersteller: Apex Software ■ **Spieler:** 1 ■ **Disks:** 2 **Preis:** ca. DM 50,- ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■ **2.Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Maus ■

- + flüssig scrollende Grafik, hervorragendes Gameplay
- alles schon mal dagewesen

GAMEPLAY 79%

GRAFIK 70%

SOUND 65%

MOTIVATION 75%

GESAMT 72%

Leicht aufgepeppt!

Trapped

Das Rad von Talmar

Wer seit unserem Testbericht im Dezember immer noch zögert, ob er sich an dieses Dungeon-Abenteuer herantrauen soll, dem wird die Entscheidung nun ein wenig erleichtert. Mit rund 100 MB an zusätzlichen Animationen soll die CD-Version für noch mehr Stimmung und Atmosphäre in den düsteren Dungeons sorgen.



Nachdem Du zwei giftigen Spinnen den Garaus gemacht hast, wirst Du mit einem goldenen Schlüssel belohnt.



Das Leveldesign ändert sich von Stage zu Stage. Hinter diesen wabenförmigen Wänden lauern von Anfang an viele todbringende Kreaturen.

Mit viel Detailarbeit, hier bei einem Wandgemälde, bringt New Generation Software Abwechslung in die ansonsten oft so tristen Dungeon-Games.

Die Problematik, feine 3D-Berechnungen bildschirmfüllend umzusetzen, ohne ruckelige Animationen als Resultat zu erhalten, ist bekannt. Wo 3D-Action-Games meist ihren verkleinerten Bildausschnitt rundum verzieren, finden wir in Trapped alle Statusanzeigen übersichtlich angeordnet. Handelt es sich bei dieser Dungeon-Wanderung um eine Art 3D-Action-Spiel, so sind ebenso viele Rollenspiel-Elemente darin enthalten. Entsprechend wird der übrige Freiraum mit Charakterwerten sowie Anzeigen für Objekte und Life-Potions belegt.

Unbedeutende Neuerungen

Ist man angesichts der neuen Megabytes gespannt, inwieweit sich diese auf den Spielverlauf auswirkt, so entpuppen sich alles als reine grafische Spielereien. Zwar werden hiermit die Fähigkeiten des Amiga eindrucksvoll demonstriert, daß sich davon ein gesteigerter Ehrgeiz für das Spiel ableiten ließe, wäre jedoch stark übertrieben. Vielmehr sorgen die

bekannten Features nach wie vor für fesselnde Stunden und Tage vor dem heimischen Bildschirm.

Das Rollenspiel spielt eine Rolle...

Wie schon die Charaktereigenschaften stark an ein Rollenspiel erinnern, so gibt es noch weitere Aktionsmöglichkeiten. Gegenstände ergeben, richtig kombiniert, magische Sprüche. Schriftrollen verraten die Wirkung von Tränken oder geben neue Rätsel auf. Auf der Jagd nach Weisheit und Erfahrungspunkten bleibt jedoch dennoch immer die Action-Komponente dominierend. Wer also noch auf den richtigen Action-Rolli gewartet hat, darf bei der CD-Version von Trapped schnell zugreifen.

■ Oliver Preißner

INFO TIP

Um seine Disk-Version auf die CD-Version „aufzurüsten“, muß man diese nur an den Hersteller einschicken, DM 15,- beilegen und bekommt schon nach kurzer Zeit die CD-Version zurück.

COMMENT

Die Atmosphäre und die gelungene Genre-Kombination haben nichts an Faszination eingebüßt. Da an den Levels nichts geändert wurde, bleibt nur die Genugtuung, mit den Filmen etwas mehr an Drumherum zu bekommen.



FACTS

Hersteller: New Generation ■ Spieler: 1 ■ Disks: 1 Preis: ca. DM 69,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird empfohlen ■ 2.Laufwerk: - ■ Steuerung: Maus, Tastatur ■

GAMEPLAY 80%

GRAFIK 82%

SOUND 68%

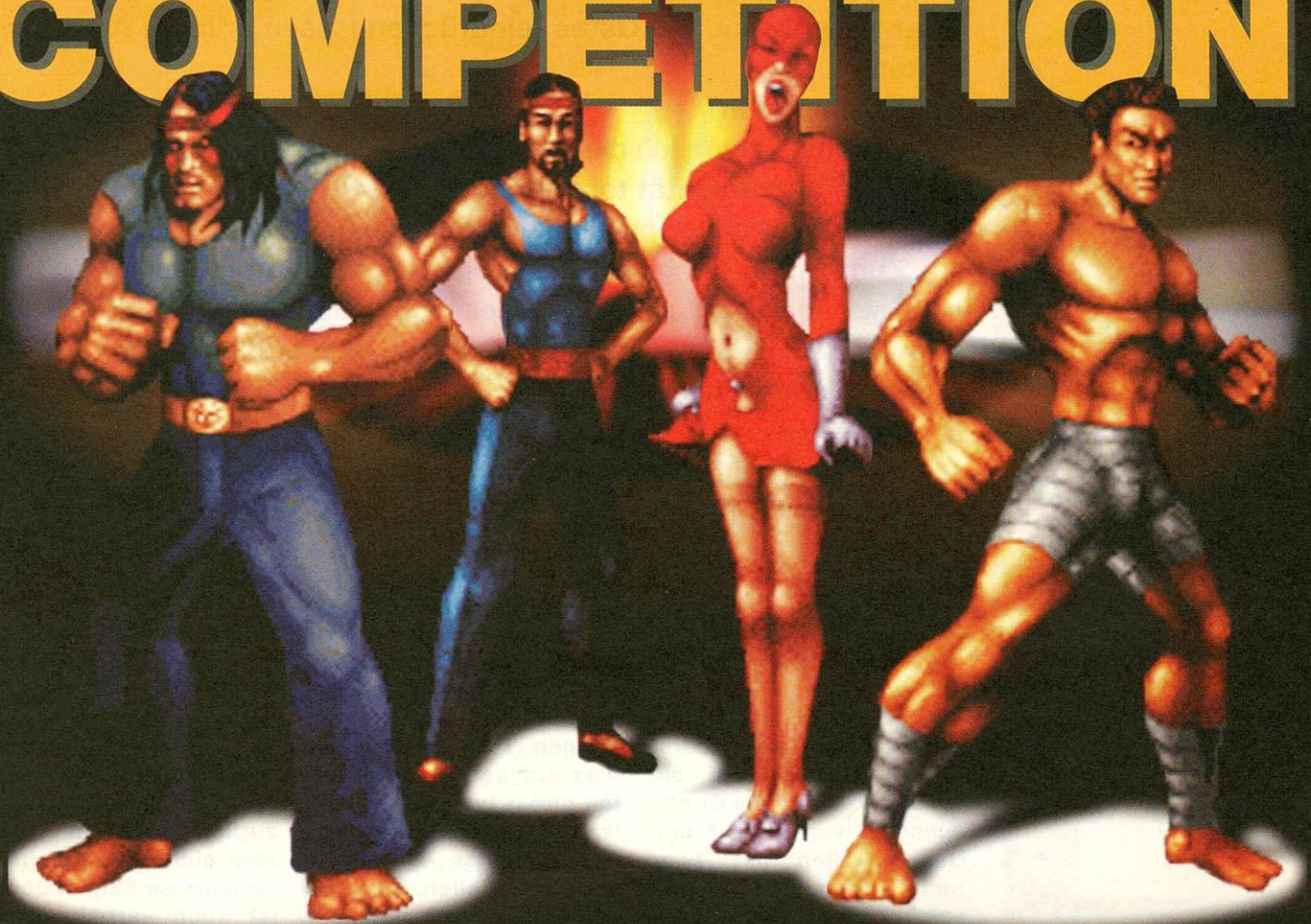
MOTIVATION 85%

GESAMT 81%

+ eindrucksvolle Videosequenzen

- nicht CD32-tauglich, Systemabstürze

CAPITAL PUNISHMENT COMPETITION



Der Beat 'em Up-Hammer des letzten Jahres zieht nicht nur die Spieler auf lange Zeit in seinen Bann, sondern hält sich auch nach wie vor als bestes Kampfsportspiel in der langen und spielereichen Geschichte des Amiga.

Wer bisher noch keine Möglichkeit hatte, sich von der hohen Qualität dieses Games zu überzeugen, dem geben wir nun die Möglichkeit dazu.

Ganz so einfach wird es jedoch nicht! Denn so ein Spiel soll man sich auch ein wenig erkämpfen.

Als Preise winken 15 Capital Punishment-Pakete mit einem Spiel und dem dazu passenden limitierten Poster!

Also beantwortet einfach folgende drei Fragen und sendet dann die Lösung auf einer Postkarte an:

Computec Verlag • Amiga Games
CP Wettbewerb • Isarstr. 32 - 34 • 90451 Nürnberg

1. Was bedeutet Beat 'em Up?

- a) Das ist ein Fachbegriff für Auktionen
- b) Englisch für Prügelspiel
- c) Michael Jacksons größter Hit

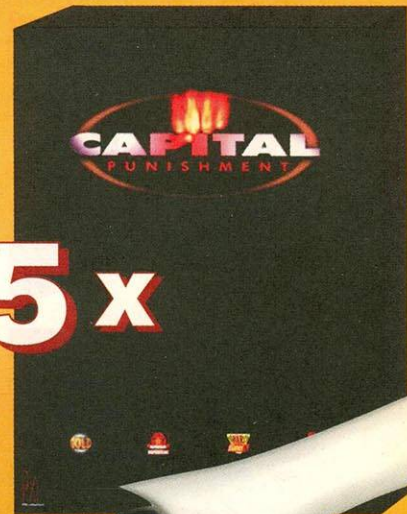
2. Welcher der drei folgenden Herren ist ein Karate-Idol?

- a) Bruce Lee
- b) Bruce Low
- c) Rainer Rosshirt

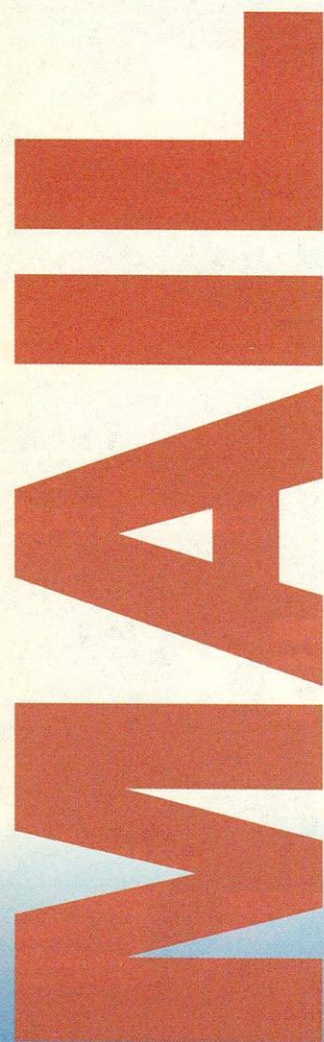
3. Aus welchem Land kommen die meisten Kampfsportarten?

- a) Österreich
- b) China
- c) Gallien

15x



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und Mitarbeiter des Computec Verlages sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen!



A: „Ich mach mir langsam ernsthafte Sorgen um den Amiga. So kann es doch wirklich nicht weitergehen.“

B: „Hast Du mal ein Taschentuch?“

A: „Aber ich finde es wahnsinnig positiv, daß immer noch so viele User sich nix von Bill Gates reindrücken lassen und am Amiga festhalten.“

B: „Taschentuch?“

A: „Irgendwie finde ich die Lage aber dennoch voll uncool. Ein Gefühl, daß jede Spontaneität total abblockt.“

B: „Biste taub oder soll ich Deinen Ärmel nehmen?“

A: „Zum Glück bringt es dieser RR irgendwie noch fertig, daß man sich als überzeugter Amiga-User nicht ausgegrenzt fühlt. Da kann man sich noch voll einbringen, fallen lassen und verschiedene Themen andiskutieren.“

B: „Schneeeeeeeeeuuuuuuuzzz!“

A: „Finde ich voll gut, daß wir mal darüber gesprochen haben.“

I'll be back: Rainer Rosshirt

DER ROMAN

Äh... Rainer?

Ich muß jetzt wohl zuerst einmal demütig auf die Knie sinken und um Gnade winselnd vor Dir auf den Bauch fallen (ist zwar nicht unbedingt nötig, würde aber erheblich zu meiner Erheiterung beitragen. Anm. v. RR). Ich lese die Amiga Games jetzt schon ungefähr so lange, wie es sie gibt. „Warum hat die Tussie denn noch nie was von sich hören lassen“, wirst Du Dich jetzt mit Recht fragen. Nun gut, Du hast ja recht. Mein beharrliches Schweigen hat verschiedene Gründe. 1. bin ich bei weitem kein typischer Vertreter meines Geschlechts. Ich höre mich zwar, wie wohl alle Menschen, gerne reden, jedoch tendiere ich dazu, meinen Mund nur dann aufzumachen, wenn ich wirklich etwas zu sagen habe. Herrgott (nein - nicht Du), und das habe ich jetzt. 2. Es dauert wohl jedesmal zu lange, bis ich mal Zeit zum Schreiben längerer Ergüsse habe. Ich fang jetzt gar nicht damit an zu schreiben, daß ich

Deine Mailbox megapearls-gut finde. Nein, sag ich nicht, magst Du sowieso nicht hören. Da ich zu einigen Themen ziemlich was aufgestaut habe, leg ich direkt los. Hast Du etwas Zeit (Etwas? Dem Umfang Deines „Briefes“ nach zu urteilen, muß ich mir dafür Urlaub nehmen! Anm. v. RR)? Kriegst es ja bezahlt. Hoffentlich nicht zu schlecht (Nein, ich will nicht wissen, was Du verdienst. Das ist Dein Problem und nicht meines).

1. A500. Ja, Du hast vollkommen recht. Ein Grund für den Fast-Niedergang des Amiga war und ist die Aufrüstfaulheit seiner User. Wenn ich in die „Helpline“ schaue, fangen ca. 75% aller Zuschriften mit „ich besitze einen A500“ an. Die Fragen, die dort gestellt werden, lassen vermuten, daß es sich zum großen Teil sogar um Amiga-Anfänger handelt. Was soll denn das? Habt Ihr noch alle Tasks im RAM? Wer jetzt noch einen 500er stehen hat und mit den Programmen, die darauf noch laufen, zufrieden ist, der möge damit selig werden. Doch Fakt ist doch wohl, wer sich für ak-

tuelle Soft interessiert, braucht 2 MB Chip, 4 MB Fast, CPU ab 030 und AA-Chipsatz. Ungeachtet der Tatsache, daß es immer noch nicht möglich ist, den AA-Chipsatz nachzurüsten, ist das Hochrüsten eines A500 nicht nur verhältnismäßig teuer, es ist auch verhältnismäßig nutzlos, denn die Überzahl der Neuerscheinungen läuft nur noch auf A1200/4000, und das ist auch gut so.

2. Hey, ich war auf der Messe. Phase 5 hat ein tolles Ei gelegt. Ich sag nur „Power Up“. Ich bin jetzt schon am Sparen und werde mir sofort eine Power-Up-Turbokarte bestellen, wenn sie auf den Markt kommt. Hey Bill, wie schmecken die Auspuffgase? Wir haben kein Win95, das unsere Prozessoren bremst (Win95 = Tempomat für PCs). Was wir brauchen, ist Software, die das System der AGA-Amigas voll ausreizt, und im nächsten Jahr für PowerPC optimierte Programme.

3. PC kontra Amiga - aus meiner Sicht. Ich kenne beide Medien. Der Amiga ist leistungsfähig, in sei-

ner Grundstruktur leistungsfähiger als jeder Pentium - man denke nur an autokonfigurierende Hardware seit jeher (versucht man jetzt auch auf dem PC), echtes Multitasking, einfache Software-Installation, Temporärdateien im RAM (von schier unschätzbarem Wert. Man frage Win95-User!) etc.... Der einzige Vorteil des PCs - die Software nützt das System aus. Ich werde nicht müde, frustrierten DOSen-Usern die Leistungsfähigkeit eines hochgerüsteten A1200 zu demonstrieren. Und ich bin ehrlich erstaunt, wie leicht es ist zu überzeugen, wenn man ein leistungsfähiges System vorführt. Vor ca. 6 Monaten hab ich auch so ein Ding erlebt. Ein Verwandter - vom A500 in den PC abgerutscht - sitzt bei uns auf der Couch und schaut gelangweilt zu, wie mein Mann (Schade Rossi, ich bin schon vergeben. Hätt ich Dich nur vorher gesehen [Jaja... das ist meine Tragik. Ich komme immer

zu spät. Anm. v. RR]) den Vorspann von dem guten, alten Tower Assault ablaufen läßt. Der mit Pentium 133 Verwöhnte meint nur „Hab ich auch... Sieht genauso aus. Heeeee, das ruckt ja gar nicht! Mit wieviel MHz ist der getaktet?“ Taktraten sind das einzige, was DOSen-User interessiert. Ich sage ihm „50“, und er guckt ungläubig. Vielleicht kein weltbewegendes Ereignis, aber mir ging es runter wie 4 MB ChipRAM.

4. Amiga und Zukunft. Ich laß mir ja, Gott sei Dank, nichts vormachen, aber ein amiga-interessierter Neuling wird von so dummer Arroganz verunsichert und abgeschreckt. Aufklärende Werbung tut not, das sage ich Dir. Ob VisCorp doch noch zu Pote kommt? Vielleicht ist es ja sogar besser, wenn nicht. Noch eine Firmenpleite wäre das endgültige Aus für den Ruf des Amigas. Es glauben sowieso alle, daß Escom einzig am Amiga gescheitert ist. Amiga braucht VisCorp

ROSSI'S JAILHOUSE

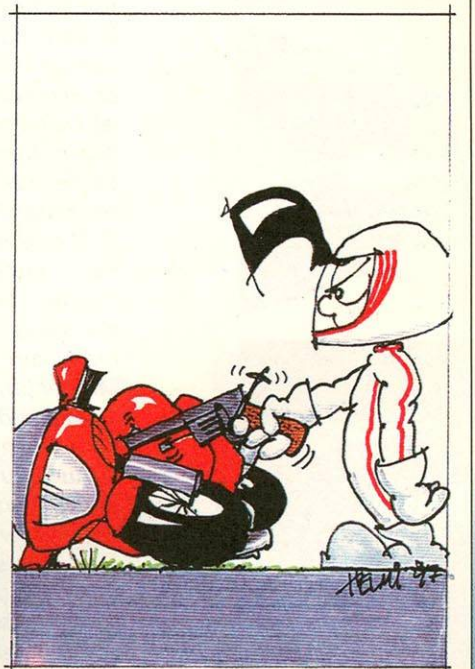
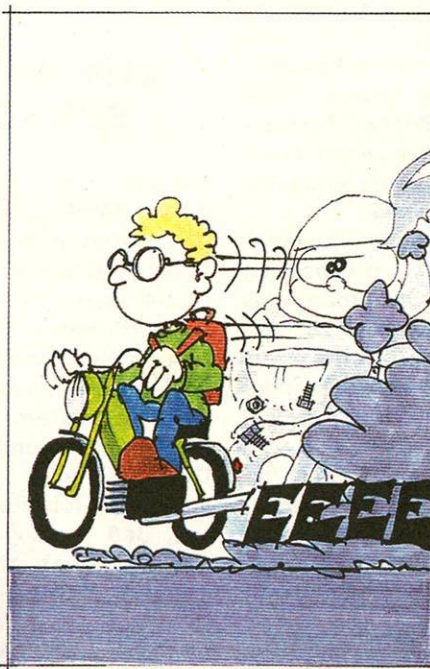
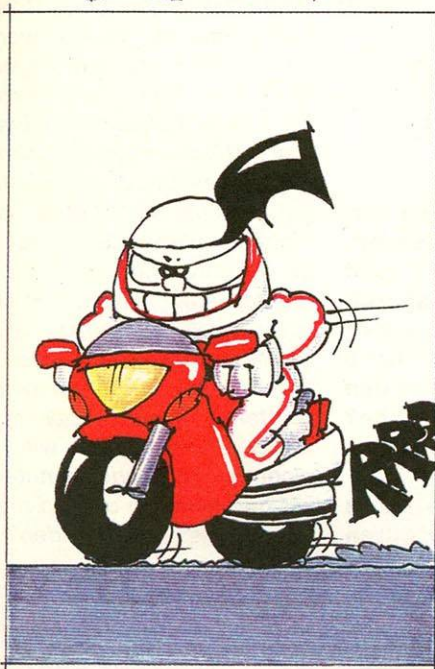


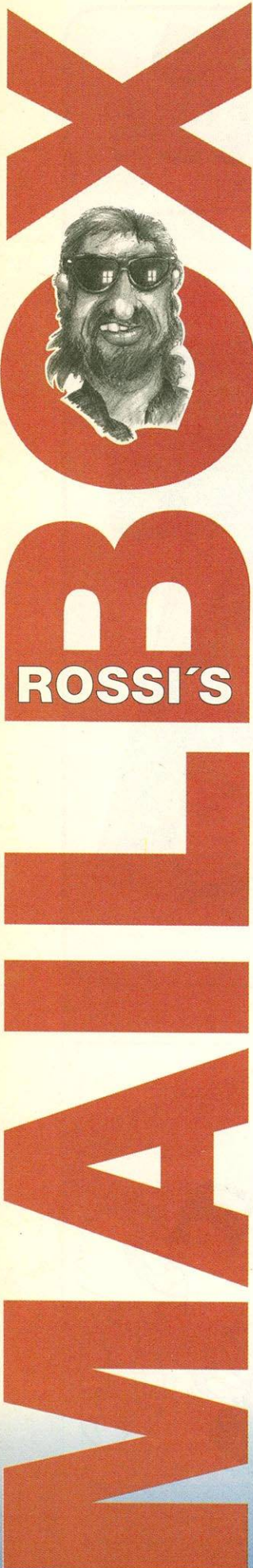
Oliver Kaminski beweist Weitblick.



Unsere Leser werden immer jünger.

HELMi





nicht, aber VisCorp braucht Amiga. Nämlich für ihre Set-Top-Boxen. Für was anderes wollen die die Rechte wahrscheinlich sowieso nicht haben.

Haaaaalllooooo Roooooo-siiii!!! Du meine Güte, bist Du mir jetzt eingeschlafen?

In ewig treuer Leserschaft, Deine Martina

Ich bin wirklich ganz fassungslos. Da hofft man jahrelang, daß sich doch auch gelegentlich einmal weibliche Amiga-User melden. Plötzlich werden mehr als die Hälfte der Leserbriefe von Leserinnen verfaßt. Nicht daß mich das nun stören würde (im Gegenteil), ich wundere mich nur. Sollte es sich herumgesprochen haben, daß ich meine Deo-Marke gewechselt habe? Wie auch immer: Ich werde nun sicherheitshalber bei diesem Deo bleiben. Nun aber zu Deinem Brief:

1. Eigentlich bin ich es ja wirklich leid, noch einmal darüber zu konferieren. Ich denke, daß dieses Thema doch wohl ziemlich ausgekauft ist. Natürlich war der 500er ein Meilenstein in der Computergeschichte. Aber seine Zeiten sind nun wirklich lange vorbei. Wenn mit dem Amiga noch was ins Rollen kommen soll, setzt das auch den Abverkauf neuer Hardware voraus. Sonst ist Deinem Brief nix hinzuzufügen. Könnten wir an dieser Stelle das Thema endgültig begraben? Danke.

2. Wenn sich der PowerPC nun endlich durchsetzen würde, könnte man das durchaus als rosa Schimmern am Horizont werten. Momentan bleibt uns leider nichts anders übrig, als mit flehendem Blick zu warten.

3. Auch zu diesem Punkt habe ich wenig bis nix hinzuzufügen. Niemand wird bestreiten, daß sowohl Amiga als auch PC Vorteile haben. Irgendwie fand ich den ganzen „Glaubenskrieg“ schon im-

mer ebenso lächerlich wie unsinnig und zusätzlich nervenaufreibend. Muß wirklich nicht sein. Soll doch jeder mit dem Elektronikasper glücklich werden, den er auf dem Schreibtisch herumlümmeln hat.

4. Bei dem Thema „Zukunft des Amigas“ wird mir momentan doch etwas schwummerig. Sieht z. Z. ja wirklich etwas trostlos aus. Da unser Redaktionsorakel momentan wegen schwerer Depressionen in Behandlung ist, wage ich momentan keinerlei Prognosen. So bleibt mir zu diesem Punkt nur übrig, etwas zu wimmern und Euch zu trösten.

Leider mußte ich Deinen Brief geringfügig kürzen, weil er von den Ausmaßen her schon fast an „Krieg und Frieden“ heranreichte. Mal sehen - wenn nächsten Monat die Post knapp werden sollte, kann ich aus den Überresten von Deinem Schreiben leicht noch einmal zwei bis drei Leserbriefe basteln. Wenn allerdings alle so schreibfreudig wären wie Du, bräuchte ich mir um den Fortbestand dieser Seiten keine Sorgen zu machen. Ich hoffe, Du hast noch mehr zu sagen (obwohl ich mir das nach diesem Roman leider schwer vorstellen kann) und verbleibe in aufrechter Bewunderung.....

ZUKUNFTS-SORGEN

Moin Rainer, da ein Bänderanriß mich z. Z. an den Amiga fesselt, komme ich endlich (seit 03.94) dazu, Dir zu schreiben. Alldieweil Du ja keinen Schleim magst, habe ich es unterlassen, in den Brief zu husten. Nett, ne? Aber nun zu den aktuellen Diskussionen:

1. Leute, ich finde es ja toll, daß Ihr so an euren Compis hängt, aber sämtliche Prä-AGA-Amigas sind nun wirklich völlig veraltet. Auch die derzeit

noch erhältlichen A1200/4000 sind fast unverändert seit anno 93 in Umlauf. Falls sich nicht bald was in Bezug auf neue Amigas (bezahlbare Innovationen) ändert, wird sich das Softwareangebot wohl bald auf Public Domain beschränken.

2. Inzwischen ist jeder zweite Amiga-Hersteller pleite gegangen, von VisCorp hört man nur Widersprüche betreffs der Übernahme und ich fürchte, daß sich einige Kleinserienmodelle nur beschränkt durchsetzen werden.

3. Gibt es eine Zukunft für unseren Lieblingsrechner? Wird unsere Freundin bald Sammlerwert haben? Es liegt an Euch! Falls es einen neuen Amiga geben sollte, hat er nur eine Chance, wenn er auch verkauft wird und Ihr nicht bis zum Sanktnimmerleinstag auf euren 500ern hockt.

Wie auch immer. Der Deine, solange die Platte rattert:

Alexander

P.S. Ich weiß, daß ich ein neues Farbband brauche, hoffe aber, daß Du meinen Schrieb trotzdem lesen konntest.

Ein neues Farbband wäre wirklich dringend anzuraten. Weite Passagen Deines Briefes konnten nur gelesen werden, wenn man ihn gegen das Licht hielt - und dazu muß ich bekanntlich erst mein Büro verlassen! Aber etwas Bewegung tut mir ja gut. Was mir nicht gut tut, ist hingegen der unterschwellige Pessimismus, der momentan leider in allen Briefen vorherrscht. Nahezu alle Briefe drehen sich um dieselben Themen. Kann ich zwar verstehen - wird aber auf Dauer langweilig. Ich will ja nicht meckern, aber könnten wir hier nicht ab und an mal über etwas anderes reden?

1. Gähn.....

2. Auch hier kann ich momentan nichts Neues hinzufügen.

3. Es sieht wirklich trübe aus. Und wie im ersten Brief auch schon angesprochen, besteht Hoffnung nur dann, wenn sich endlich mal eine Firma (welche das nun sein wird, ist mir ja langsam schon wurscht!) sicher ist, mit neuen Amigas auch gute Kohle machen zu können. Hoffentlich ist unser Redaktionsorakel bis zur nächsten Ausgabe schon wieder so weit einsatzfähig, daß man es ansprechen kann, ohne einen hysterischen Anfall der zickigsten Sorte live erleben zu dürfen.

VORSCHAU

Hallo Rossi!

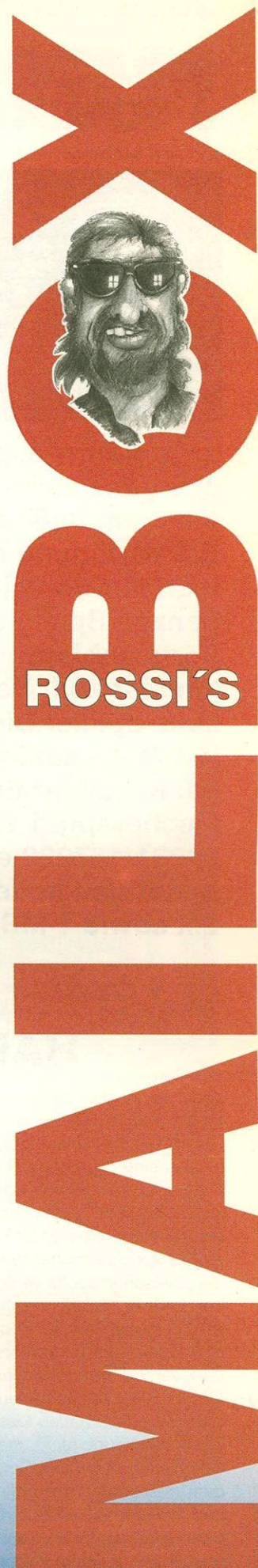
Beim Durchblättern der letzten Ausgabe las ich Dein Vorwort, welches mich so sehr rührte, daß ich Dir einfach schreiben mußte. So kann ich auch ganz nebenbei meinen Kommentar zum neuen Power Amiga ablassen. Ich habe gelesen, daß der neue Amiga mit einem neuen Betriebssystem ausgestattet sein soll, dem sogenannten pOS. Mit diesem System soll es keine Kickstart-Versionen mehr geben. Kickstart (oder wie es auch immer in

Zukunft heißen mag) wird komplett ins RAM geladen. Dieses System soll auch noch abwärtskompatibel sein zu den alten Amigas. Was da wohl am Kochen ist? Als passionierter Amiga-User bin ich natürlich an allem interessiert, was zur Zeit mit unserer Freundin passiert. Man konnte den neuen Rechner schon mit einem lauffähigen Programm auf der Messe bewundern. Ich bin mal gespannt, ob der neue Rechner die Erwartungen erfüllt, die man an ihn stellt. Es ist aber schon merkwürdig, daß man noch keinen Erscheinungstermin oder Preis in Erfahrung bringen konnte. Ich kann nur hoffen, daß man den Amiga wirklich weiterentwickelt - und nicht in einen PC umbaut. Auf daß der neue Amiga diese DOSen endlich zeigt, daß es auch andere Computersysteme gibt, die etwas auf dem (ich meine natürlich unter dem) Kasten haben.

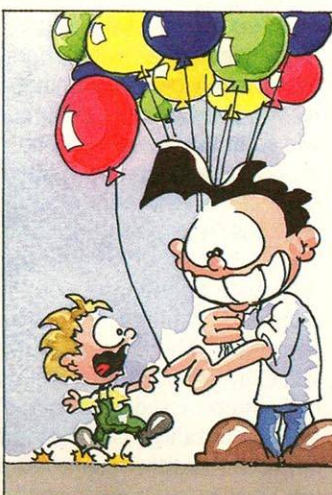
Mit galaktischem Gruß:
Peter Gutsche

Auch ich habe schon Erstaunliches von diesem UFO gehört. So richtig zum Anfassen war aber bisher noch keine dieser Wundermaschi-

nen verfügbar. Daß der Amiga zum PC mutiert, kann ich mir nun mit dem besten Willen nicht vorstellen. Aber wie es weitergehen wird, verliert sich ebenso im Nebel der Ungewissheit. Die neuen Amigas werden sich nur durchsetzen, wenn sie auch gekauft werden (meinen Gruß an die überzeugten 500er-User). Gekauft in nennenswerten Stückzahlen werden sie aber nur, wenn es auch Software geben wird, welche diese Wunderkisten ausnutzt. Und auch da sieht es momentan nicht soooo rosig... äh... rosig aus. Auch wenn es schmerzt - momentan können wir wirklich nichts weiter tun als zu warten und zu lauern, was sich bewegt. Und ich hoffe doch stark, daß sich etwas bewegen wird.

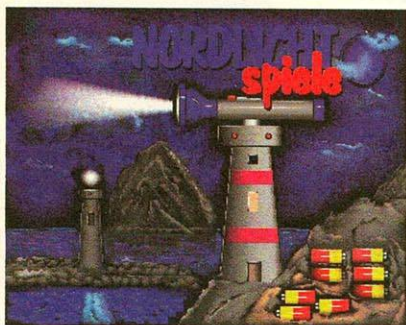


HELMi



Gut & Günstig!

NEUE PD-GAMES!



Solange es so gute Public Domain-Programmierer auf dem Amiga gibt, wie hier wieder

einmal bewiesen wird, brauchen wir uns ganz sicher keine Sorgen zu machen, daß wir keine guten Spiele zur Verfügung haben. Nun braucht man nur noch jemanden, der die ganzen Spiele sammelt und in einer Serie anbietet. Eine solche Sammlung ist zum Beispiel die Serie Nordlicht-Spiele. Diese Disketten sind für je DM 4,- zuzüglich Versandkosten bei Nordlicht EDV-Service, Alter Fischerspfad 10, 26505 Norden, 04931/167222 erhältlich. Alle Spiele benötigen in der Regel Amiga-OS 2.x sowie 1 MByte ChipRAM.

Nordlicht-Spiele 1200mix-#271

HANGMAN

Jeder kennt das bekannte Spiel Hangman. Aber fast niemand kann von sich behaupten, daß er eine gute Umsetzung des Klassikers sein eigen nennt. Das muß aber so nicht sein. Schließlich gibt es eine gelungene Hangman-Umsetzung von Arun Kumar. Mit dieser Version von Hangman kann man auf der Workbench jederzeit schnell einmal eine Runde spielen. Das einzigste, was man zu einem kleinen Spielchen mit Hangman benötigt, ist Amiga-OS 2.x oder höher und viel Zeit. Mittels Konfiguration kann man zwischen sechs verschiedenen Sprachen wählen, in denen jeweils über 15.000 verschiedene Wörter zum Raten gespeichert sind. Sollte einem das noch nicht genügen, so kann man mittels eines einfachen Texteditors die vorhandenen Bibliotheken erweitern, verändern oder sogar komplett neu erzeugen.

Mittels einer eingebauten Help-Funktion kann man sich auf Wunsch etwas helfen lassen, falls man bei einem zu ratenden Wort überhaupt nicht mehr weiterweiß. Aktiviert man dieses Gadget, so sucht der Computer einen Buchstaben, der sich in dem gesuchten Wort befindet und gibt ihn auf dem Bildschirm aus. Wenn man keine Lust mehr hat, an einem scheinbar unlösbaren Wort zu rätseln, kann man sich mit einem nützlichen Befehl die Lösung auf dem Bildschirm anzeigen lassen.

Nordlicht Spiele 88-5

GRAVITY FIGHT



Bei Gravity Fight erwartet den Spieler eine Art Worms im Weltall. Durch Verändern von Raumschiffposition, Schußwinkel und Schußkraft versucht man den Feind zu erledigen.

Man stelle sich einmal vor, das bekannte Spiel Tank im Welt- raum zu spielen. Unmöglich? Nein, ganz sicher nicht. Thorsten Grosch, der Programmier- er von Gravity Fight zeigt uns, wie so etwas aussehen könnte. Statt den Panzern besitzt der Spieler Raumschiffe und

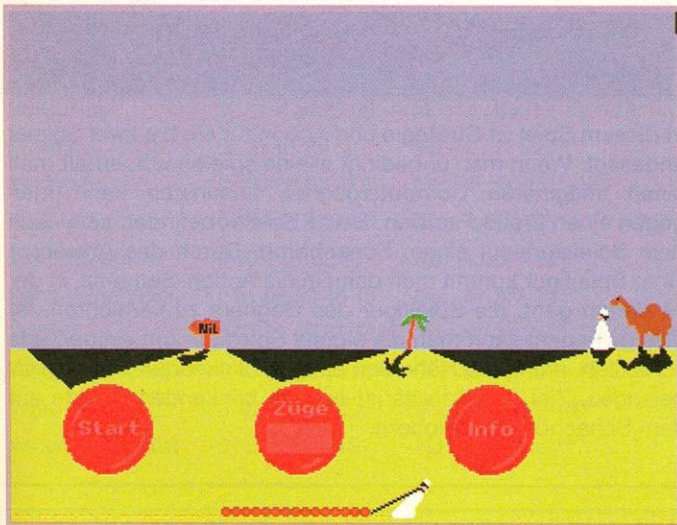
statt des Gegenwinds gibt es hier Gravitationsfelder, die den Spiel- ern noch mehr Probleme bereiten können. Das Spiel kann alleine oder auch zu zweit gespielt werden. Spielt man dieses Spiel allei- ne, so übernimmt der Computer den imaginären Gegner, und die- ser ist gar nicht so schlecht, wie man eventuell hofft. Jeder Spieler von Gravity Fight besitzt drei Schiffe, die hintereinander an die Rei- he kommen. Bevor eine Runde vom Spieler beendet werden kann, müssen unzählige Dinge eingestellt werden, damit man den Geg- ner auch möglichst schnell erwischen kann. Die Anleitung für Gra- vity Fight ist leider nur in englisch auf Diskette gespeichert.



Nordlicht-Spiele 88-4

7 UP PYRAMIDE

Schon wieder eine Umsetzung des bekannten Spieles Towers of Hanoi, werden sich jetzt einige User denken. Sicher, aber es handelt sich dabei um eine sehr gute Umsetzung, die ein aktuelles Outfit bekommen hat. Eine Pyramide ist in sieben Teile unterschiedlicher Größe geteilt und verstreut worden und muß nun vom Spieler durch geschicktes Verschieben wieder zusammengesetzt werden. Dabei bleibt dem Spieler nur eine vorgegebene Zeit, in der er diese Aufgabe zu lösen hat. Schade ist nur, daß nicht ein einziger Ton während des Spieles aus den Lautsprecher tönt.

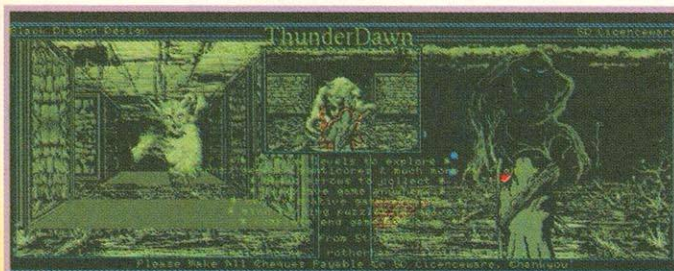


Hier wird im Hintergrund die zerteilte Pyramide eingeblendet, die der Spieler wieder zusammensetzen muß.

Nordlicht Spiele 88-3

THUNDERDAWN DEMO

In einer mystischen, unheimlichen Zauberwelt steuert man hier eine Spielfigur durch unzählige Dungeons, Friedhöfe und Ruinen. Dabei muß man versuchen, mit Schlüsseln, die man erst einmal finden muß, die zahlreichen Tore zu öffnen, um die einzelnen Level lösen zu können. Wie sollte es auch anders sein, es gibt in diesem Spiel auch gefährliche mutierte Monster, die man mit Pfeil und Bogen vernichten kann. Dazu muß man aber auch erst die Pfeile einsammeln, da einem sonst sehr schnell die Munition ausgeht. Diese Schnupperversion ist auf ein 10-Minuten-Spiel begrenzt. Die Vollversion mit ganzen dreizehn Levels ist direkt beim Autor erhältlich. Die Grafiken, der Sound und alle Effekte sind sehr gut gelungen. Dies hat aber auch seinen Preis. Das Spiel benötigt dadurch mindestens 2 MByte RAM.

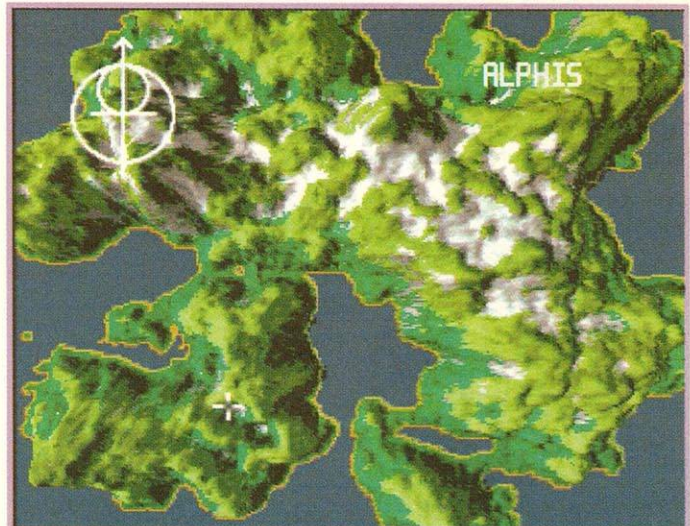


Zahlreiche Gegner erwarten den Spieler auf dem Weg durch unheimliche Ruinen und Katakomben.

Nordlicht Spiele 88-6

HIDEOUS DEMO

Endlich gibt es wieder einmal ein gutes Action-Spiel im Stile von Turrigan. Der Spieler steuert ein Monster mit einer effektiven Waffe. Auf der Suche nach wunderschönen Diamanten muß er sich hiermit gegen unzählige Gegner behaupten. So gut wie das Spiel ist, benötigt es jedoch mindestens einen 020-Prozessor, da es ansonsten zu ruckelnden Animationen und blitzenden Sprites kommen kann.

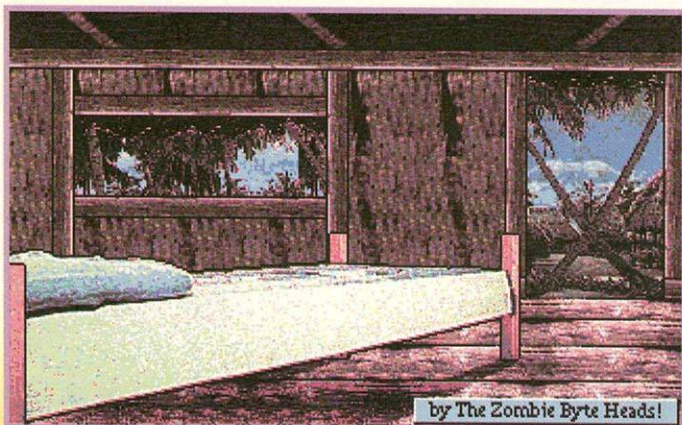
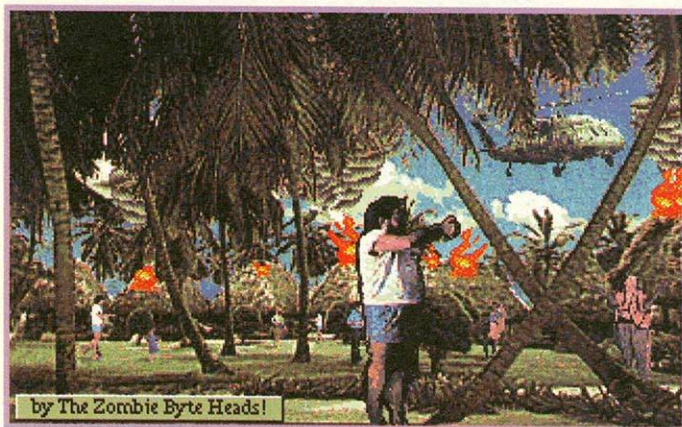


Die Verwandtschaft zu Turrigan läßt sich nicht leugnen. An Klasse muß Hideous aber noch ein wenig zulegen.

Nordlicht-Spiele 89 a-c

HEROINE

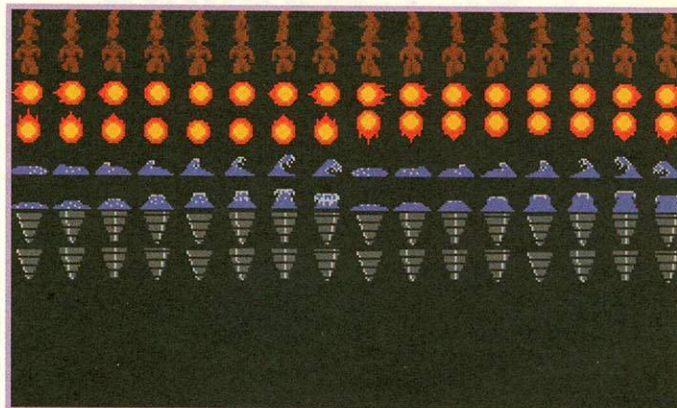
Nein, keine Angst. Es handelt sich hier nicht um eine Aufklärungskampagne gegen Drogen. Hier handelt es sich um ein phantastisches und sehr komplexes englisches Text-Grafik-Adventure. Der Parser des Spieles ist sehr komplex und umfangreich. Die Story ist im Grunde recht einfach gehalten, jedoch der Spielablauf ist um ein Vielfaches umfangreicher als in vergleichbaren Games. Auf dem Weg nach Hause ist die jugendliche Cindy von einer Terroristen-Gruppe entführt worden. Diese Jugendlichen mit einem ellenlangen Vorstrafenregister kennen nicht den geringsten Skrupel. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, Cindy zu retten. Wer dieses Spiel nicht auf einmal durchspielen will, sollte sich vor Spielbeginn eine Spielstände-Disk erstellen, da die Spielstände gespeichert werden können. Das Spiel kann natürlich auch auf Festplatte installiert werden.



Die Grafiken von Heroine sind sehr umfangreich und in einer guten Qualität.

Nordlicht-Spiele 88-9

US N THEM



In diesem Spiel ist Strategie und Action für ein bis zwei Spieler angesagt. Wenn man unbedingt alleine spielen will, erhält man einen imaginären Computergegner, ansonsten kann man gegen einen Freund spielen. Beide Spieler befinden sich nach dem Spielstart auf einem Schachbrett. Durch das Anwählen einer Spielfigur kommt man dann in die Action-Sequenz, in der es darum geht, die Spielfigur des Gegners zu vernichten. Ist dies gelungen, kann man die eigene Spielfigur um einige Züge versetzen, um in die Nähe von einigen blinkenden Punkten zu gelangen. Ziel des Spieles ist es, alle blinkenden Punkte auf dem Schachbrett zu erobern.

Krankenschwester gründet landesweiten Gesundheitsdienst

Das einstige Zentrum des Sklavenhandels, das westafrikanische Sierra Leone, träumt vom großen Sprung nach vorne: Herrliche Strände, Sonne und ehemalige Kolonial-Idylle. Die Krankenschwester **Marion Morgan** träumt nicht angesichts der extremen Not der Landbevölkerung:

Staatliche Strukturen reichen kaum bis in die ländlichen Gebiete. Ärzte praktizieren fast nur in der Hauptstadt. Flüchtlinge und schwer bewaffnete Rebellen aus dem benachbarten Liberia machen das Leben noch schwerer. Marion Morgan baute eine ökumenische christliche Gesundheitsversorgung auf. Zwei kirchliche Krankenhäuser bilden hierfür in zweieinhalbjährigen Kursen Helferinnen und Helfer aus. Zu Basis-Gesundheitsteams zusammengefügt, spannen sie mittlerweile ein Netz der Nächstenliebe über dieses vergessene Land.

Menschen wie Marion Morgan und Spenden von »Brot für die Welt« können Hoffnung geben, Lebens-Chancen eröffnen.

Unsere Frau
in Freetown/Sierra Leone:
Marion Morgan



**Brot
für die Welt**

Postfach 10 11 42 70010 Stuttgart Postbank Köln 500 500-500

HOTLINES

Tips & Tricks,
sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	0 18 05-33 55 55	24 h/Tag
Activision	0 61 07-93 01 00	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
BMG Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Bomco & Laguna	0 61 07-94 51 45	Mo.-Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo.-Fr. 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Sa. 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Electronic Arts	0 52 41-2 60 24	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ und 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo., Di., Do., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Konami	02 21-61 23 52	Mo.-Fr. 17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Sega Infoservice	0 40-2 27 09 61	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo. - Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di., Mi., Do. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Virgin	0 40-39 11 13	Mo. - Do. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo. - Fr. 9 ⁰⁰ -17 ⁰⁰

IMPRESSUM

Impressum Amiga Games Spielerteil:

Leitender Redakteur: Hans Ippisch (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt des Amiga Games Spielerteils)

Redaktion: Herbert Aichinger, Michael Erlwein, Jon Eves, Oliver Preißner, Andreas Magerl

Anschrift der Redaktion Amiga Games (Spielerteil):

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion „AMIGA Games“ z. Hd. Michael Erlwein
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg
Telefon: 09 11/96 38 32-0

Textkorrektur:

Herbert Aichinger

Bildredaktion:

Richard Schöller

Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,
Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Urheberrecht:

Urheberrecht: Alle in AMIGA Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

AMIGABOX

BIETE HARDWARE

A500, 1 MB, OS1.3, Monitor, Topgames (Mad TV, Dune, Snooker) gut erhalten
Tel. 03521/457359 Preis n. Absprache

Verk. A500 + 1 MB + Monitor + 250 Disks + 2 Mäuse + 3 Joysticks + Originalspiele + viel weiteres Zubehör, DM 550,-
Tel. 06542/22653

Verkaufe A500 mit 1 MB, Maus, Joysticks, Drucker Star SJ144 Color mit Bändern und ca. 600 Disketten für DM 800,-, Tel. 02871/186786

A500, Speichererweiterung, Monitor 1084 ST, Maus, Joystick, Mausgarage, Pad, 2 DBoxen, Spiele DM 400,-, Tel. 06233/56576

A1200 Magic, 6 MB Speicher, 350 HD, viele Spiele, Disks und Zubehör, wegen Zeitmangel DM 750,-, Tel. 037462/4489

A1200 Mikronik T., Blizzard IV - 4 MB, HD Buserweiterung, viele CDs, 6 Monate alt für DM 1.100,- + Porto, Schäumele
Tel. 07751/6226

SUCHE HARDWARE

Kaufe Drucker für A500+, Tel. 05258/3607 (es sollte ein Farbdrucker sein)

BIETE SOFTWARE

Biete Amazon Queen, Mad News, Whalés Voyage II, Erben der Erde, Heimdall II, Speris Legacy, Cedric, nur originale, Tel. 02645/99082

Projekt Nr. BUR 9403-001 / Burma



Foto: Insight Press / Maria Hammer

„Isolierstation“

Die Freiheit vom Kolonialjoch ist zwiespältig. 40 Prozent der Bevölkerung in Burma besteht aus unterschiedlichsten Völkern, die sich eine andere „Unabhängigkeit“ erhofften. So die Karen, die heute in einem total isolierten Territorium leben. Die Gesundheitsversorgung ist katastrophal. Malaria, Unterernährung, Parasitenkrankheiten gehören zum Alltag. „Brot für die Welt“ beteiligt sich an einem Programm, das für viele Menschen die einzige Hoffnung ist: Ein Krankenhaus mit 40 Betten ist ständig überbelegt.

Nun sollen weitere 33 Gesundheitshelfer ausgebildet und ausgestattet werden, um auch in Flüchtlingslagern und abgelegenen Dörfern eine medizinische Grundversorgung zu ermöglichen.

Brot für die Welt

Postbank Köln 500500-500
(BLZ 370 100 50)



“Seid begrüßt und wieder herzlich willkommen zu den Amiga Games Tips & Tricks. Diesen Monat gibt es den nun wohl schon obligatorischen Level zu „Killing Grounds“ und einige nützliche Tips zu „Gravity Force 2“. Dieses Spiel macht vor allen Dingen im Zwei-Spieler-Modus riesig Spaß, und wer noch keines hat, sollte sich schnell eine Version davon zulegen. Ich hoffe, euch gefällt auch diese Ausgabe, und ihr kommt nächsten Monat wieder zu mir!”

David Maderer

AMIGA

INHALT

Tips & Tricks

KOMPLETTLÖSUNG

- 26 Killing Grounds
- 29 Gravity Force 2
- 30 EXPERTENTIPS
- 31 TIPS & TRICKS ABC



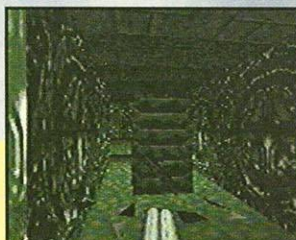
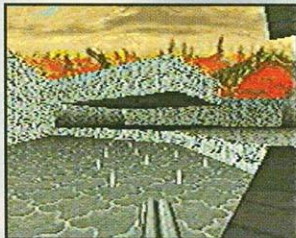
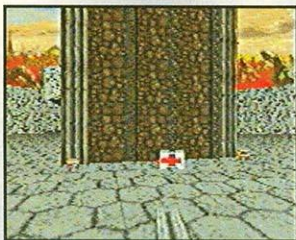
Leider läßt der Platz hier nicht mehr als einen weiteren Level, nämlich Level „O“, zu. Doch keine Sorge, schon nächsten Monat kümmern wir uns um den letzten Level dieser Komplettlösung.

LEVEL O

Dies ist nun der vorletzte Level, und es geht es knallhart zur Sache. Du beginnst auf einem freien

Gelände mit einer großen Säule in der Mitte.

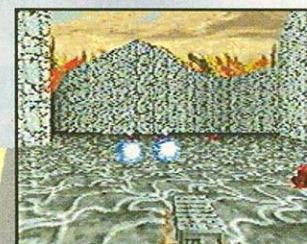
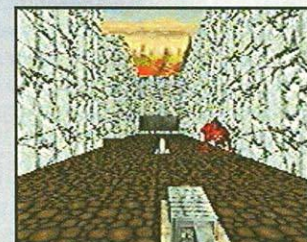
Außen in diesem Gebiet sind vier Türen, hinter denen sich wohl die gefährlichsten Aliens verbergen, die du bisher angetroffen hast. Du mußt nun alle vier Türen öffnen, die Aliens vernichten und dann durch den Teleporter, der dadurch zum Erscheinen gebracht wird, weiter in den Level vordringen.



Zu Beginn solltest du die gesamten Medipacks und die Munition im Gebiet um die mittlere Säule einsammeln. Am äußeren Rand entlang dieses Abschnittes findest noch mehr Raketen, Granaten und auch andere Munition. Hast du dann die gesamte Munition, so ist es an der Zeit,

die Türen zu öffnen. Die erste Tür ist die, die sich gegenüber der Tür ohne Dach darüber befindet. Dahinter sind zwei große gelbe Alien-Soldaten. Du hast keine Chance, wenn du nicht vorher vor der Tür ein paar Minen ablegst.

Öffne die Tür und ziehe dich zurück. Bleibe dabei aber auf der Linie der Minen, damit dir die Aliens folgen und genau hineinlaufen. Du mußt zwar den Schüssen ausweichen, doch wenn du zu weit nach rechts oder links gerätst, so laufen die Aliens nicht durch die Granaten. Wirken die Minen nicht, so mußt du deinen Raketenwerfer einsetzen und wieder seitlich ausweichen. Die Tür rechts von der eben läßt zwei Alien-Priester frei. Sie kann man auch mit Minen erledigen, doch ihren Schüssen weicht man nur schwer aus.



CHART

LESERCHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1	(10)	Worms	94%	11
2	(13)	Die Siedler	94%	11
3	(5)	Slamtilt!	90%	7
4	(15)	Colonization	88%	11
5	(14)	Biing!	87%	11
6	(8)	Nemac 4	90%	6
7	(6)	Dune II	86%	10
8	(11)	Mad News	85%	11
9	(23)	Mag!	86%	9
10	(16)	Theme Park	88%	11
11	(18)	Civilization	80%	8
12	(21)	UFO	74%	7
13	(12)	Alien Breed 3D 2	84%	5
14	(4)	Fightin' Spirit	84%	5
15	(2)	Hattrick	84%	5
16	(9)	Sensible Euro '96 Soccer	89%	11
17	(25)	Bundesliga Man. Hattrick	91%	11
18	(1)	Hugo	62%	4
19	(20)	Fears	87%	11
20	(22)	Timekeepers	84%	5
21	(24)	Hillsea Lido	88%	5
22	(7)	Kargon	84%	5
23	(3)	Samba Partie	84%	6
24	(17)	Caribbean Disaster	81%	7
25	(19)	Breathless	82%	8

Was geht ab?

Frisch durchgemischt präsentieren sich die Charts dieses Monats. Hugo dankte mit einem herben Einbruch von der Spitzenposition ab und Worms schoß dank des neu erschienenen „Director's Cut“ wieder nach ganz oben. Das Auffallendste an der gesamten Bewegung in den Charts ist aber die Tatsache, daß sich unter den 25 Titeln lediglich fünf Action-Spiele befinden! Langanhaltenden Spielspaß und somit viele Fans erreicht man eben doch nur mit ausgefeilten Spielkonzepten und Spielen, die die grauen Zellen fordern.

Macht mit!

Schickt eine Postkarte mit Euren aktuellen Top 5 und Systemangabe (ECS, AG, CD-ROM) an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich drei Amiga-Spiele!

Computec Verlag, AMIGA Games, Kennwort: Amiga-Charts, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

AMIGA GAMES EMPFIEHLT



STRATEGIE
WORMS: THE DIRECTOR'S CUT

94%

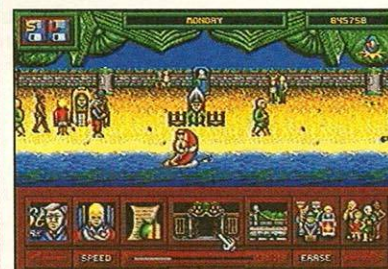
Durch neue Optionen gegenüber dem bereits hervorragenden Worms macht der Kampf mit den rabiaten Würmern noch um einiges mehr Spaß. Vergnügen pur!



SPORT
SAMBA PARTIE PROFESSIONAL

86%

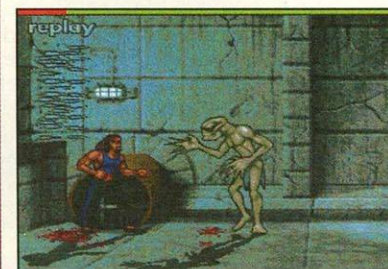
Nicht nur der schnöde Manager-Job, sondern auch ein richtiges Fußballspiel gehört zum Umfang von Samba Partie Prof.! Zwei Spiele in einem also!



WISIM
HILLSEA LIDO

88%

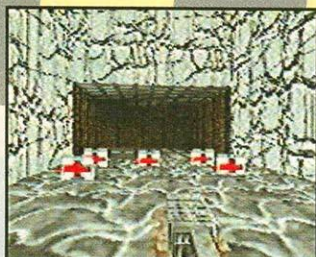
Der Seebad-Manager macht seinem Vorbild Theme Park alle Ehre. Viele Animationen, die gelungene Programmierung und nicht zuletzt der günstige Preis sind uns einen Tip wert!



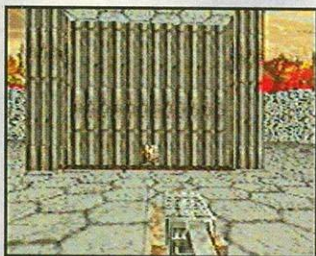
BEAT 'EM UP
CAPITAL PUNISHMENT

94%

Das erste Spiel des kanadischen Labels clickBOOM läßt bisherige Amiga-Beat 'em Ups wie C64-Games aussehen. Wer technisch perfekte Unterhaltung sucht, muß zugreifen!



Die Türe ohne Dach rechts von dieser beinhaltet Alienhunde, die mit Minen oder der „Drei-Wege“-Waffe leicht beseitigt werden können. Die Türe rechts von dieser läßt drei rote Aliens mit Maschinen- gewehren frei. Diese Typen wirst du am besten mit deiner Dreifach-Plasma- Waffe los. Schieße dazu, sobald sich die Türe öffnet, auf sie und höre erst auf, wenn sie erledigt sind.



Der erste Teleporter hinter den zwei gelben Aliens bringt dich in einen grünen Raum mit Schleim und zwei großen roten Aliens. Diese sind sehr stark und du benötigst eine schwere Waffe für sie. Am besten betrittst du den Teleporter so, daß du schräg nach links siehst, und wenn du erscheinst, dann rennst du nach vorne direkt durch den Teleporter links. So kannst du bis zur

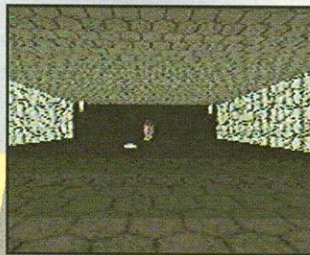
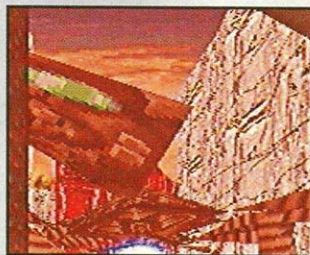
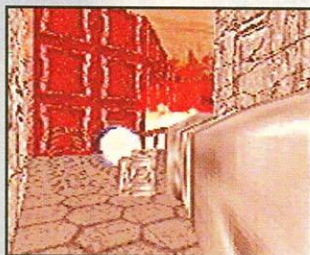
Ankunft beim nächsten Teleporter den Raketenwerfer anwählen. Nun langsam herauslaufen und über den Schleim schauen. Nach ein paar Sekunden kommen die Aliens von rechts, und du solltest schnell auf sie schießen. Weiche den Schüssen aus, und wenn sie zu nahe kommen, dann gehst du wieder in den Teleporter zurück. Sind sie dann erledigt, dann sammle rechts die Medipacks ein und gehe in die Mitte des Raumes, wo du den dritten Computer-Link vorfindest. Zerstöre es und gehe durch die Türe dahinter, um dich wieder zurückzuteleportieren. An der Säule in der Mitte hat sich nun eine Seite herabgesenkt. Sammle den Schlüssel hier ein und benutze dann den Teleporter in der Türe mit den Alien-Priestern.

Du landest auf einer Freifläche und wirst auch gleich von einigen Alienhunden angegriffen. Sei also bereit. Am Ende dieses Weges sind sechs Medipacks. Zwar liegen noch ein paar herum, doch wenn du den falschen Teleport benutzt, dann kommst du nur wieder zum Start zurück. Also läufst du: vorwärts,

links, rechts, Teleport. Rechts, rechts, Teleport. Vorwärts, Teleport. Vorwärts, links, Teleport. Vorwärts, rechts, Teleport. Links, vorwärts. Die Medipacks liegen direkt vor einem Teleporter. Achte aber darauf, daß du in diesem Abschnitt alle Hunde erledigt hast, damit du an den Schlüssel bei der Säule kommst.

Nun gehst du durch die Türe ohne Dach und erledigst die Alienhunde, falls noch welche übrig sind. Durch den Teleport kommst du wieder auf eine Freifläche. Diesmal mußt du dich mit drei sehr gefährlichen Alien-Spinnen anlegen. Renne dazu schnell nach rechts, folge der Wand entlang und sammle die Munition dabei ein. So findest du eine kleine Nische in der Wand, in der mehrere Medipacks liegen. Hast du sie, dann rennst du möglichst in einen Abschnitt weit weg von den Spinnen. Bist du in Deckung, dann nimmst du den Raketenwerfer in die Hand und wartest darauf, daß die Spinnen auf dich zukommen. Nun mußt du schnell seitlich ausweichen und darfst nicht zu lange an einem Platz verweilen, da dich sonst die Spinnen umzingeln und du keine Chance mehr hast. Nachdem du sie erledigt hast (glaube mit, du benötigst sicher einige Versuche dazu), gehst du zum Ausgang und kommst so wieder zum Start. Nimm den Schlüssel mit und gehe nun zur letzten Türe und dort in den Teleporter.

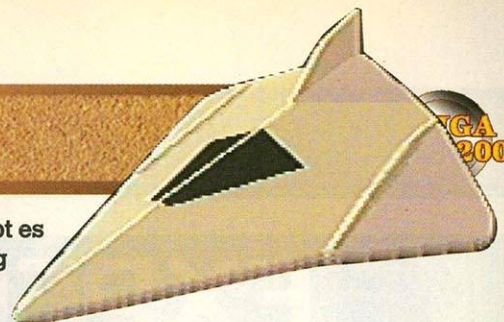
So kommst du in einen dunklen Gang, der dich in den letzten Abschnitt führt. Sobald du die Munition eingesammelt hast, gibst der Boden nach, und du fällst zu einer weiteren Freifläche hinab. Warst du in der Mitte des Ganges, so fällst du in das Wasser unter dir. Bist du auf einer der Seiten im Korridor, so fällst du auf den harten Boden und verlierst dabei jede Menge Energie. Also Vorsicht! Nun mußt du die beiden fliegenden Aliens zerstören, damit du wieder hinauskommen kannst. Am besten nimmst du hier deine Dreifach-Waffe oder den Raketenwerfer. Sollten die Aliens landen, kannst du auch den Granatwerfer einsetzen. Auch hier mußt du wieder seitlich ausweichen und dauernd in Bewegung bleiben, damit dich die Schüsse des Aliens nicht erwischen. Sind auch diese Viecher erledigt, so kannst du dir den letzten Schlüssel holen und dieses Gebiet in Richtung des letzten Levels verlassen.



gravity force 2

Diesen Monat gibt es mal etwas völlig anderes! Wir

haben hier einen „Mini-Guide“ zum exzellenten PD-Spiel „Gravity Force 2“. Dieses Spielchen macht uns im Büro so viel Spaß, daß wir hiermit alle Publisher aufrufen wollen, dieses Spiel doch für die breite Masse zugänglich zu machen.



Wie ihr also sicher schon geahnt habt, ist „Gravity Force 2“ ein Spielchen

Mann gegen Mann. Und deshalb wollen wir uns im Hauptteil dieser Spielhilfe um die besten Taktiken im direkten Kampf kümmern und driften nur ab und zu zu anderen Techniken ab.

1. Bevor das Spiel zunächst begonnen wird, mußt du und dein Spielpartner eine spezielle Waffe auswählen. Mache dir dabei über die Waffe deines Gegners keine Sorgen, sondern konzentriere dich besser auf deine Waffe. Die beste Waffe sind die Lenkraketen. Doch dadurch wird das Spiel zu

einfach, und ihr solltet sie für euer Spiel komplett

verbieten. Darüber

hinaus würden wir

die Bomben oder eine Schußwaffe, die in mehrere Richtungen geht, empfehlen. Hast du das Spiel erst einmal besser im Griff, so benutzt du evtl. die „Repulsions“-Fähigkeit. Dadurch kannst du mitten in der Bewegung umdrehen, ohne dabei abbremsen zu müssen. Dies ist bei hoher Geschwindigkeit sehr sinnvoll, da du so Kollisionen vermeiden kannst.

2. Sobald du dir dann eine Spezialwaffe ausgesucht hast, ist es an der Zeit, sich in die Arena zu



begeben. Zuerst solltest du alle Hindernisse beseitigen, die dir einen

schnellen Start verhindern könnten. Ist also zum Beispiel ein Überhang über deiner Basis, so nimm dir ein wenig Zeit, ihn aus dem Weg zu räumen. Hast du dort ein Loch hineingeschossen, so kannst du bei einem Angriff leicht hindurch und zurückschießen. So kannst du dir zudem den Weg zum Gegner erleichtern. Beim „Löcherbohren“ mußt du allerdings auch auf den Gegner achten.

3. Es gibt zwei Möglichkeiten, auf einen Gegner zu feuern. Beide sind in etwa gleich effektiv. Erstens kann man lange gerade Feuerstöße auf den Gegner abgeben, die, sofern genau gezielt, sehr zerstörerisch sein können. Diese Taktik hebt man sich am besten für einen Überraschungsangriff auf, bei dem man genug Zeit hat, den Gegner ins Visier zu nehmen. Die zweite Möglichkeit, anzugreifen, ist eine Art wildes Umherschießen in alle Richtungen. Dazu hältst du den Feuerknopf gedrückt und bewegst dein Raumschiff von links nach rechts und

deckst den Gegner dadurch mit Schüssen ein. Dies ist nicht ganz so

zerstörerisch wie



die erste Methode, denn nicht alle Schüsse

werden Gegner

auch treffen. Doch diese Taktik kann man dafür in einem direkten Kampf einsetzen. Am besten ist man dazu über dem Gegner und schießt nach unten auf ihn.

4. Nun eine Warnung: wenn du bei Gravity Force 2 nicht vorsichtig bist, so kannst du unter Umständen selbst zu deinem größten Feind werden. Schnelles rücksichtsloses Herumfliegen ist meist das Ende eines noch so erfolgreichen Piloten. Hier könnte dir nur immense Erfahrung und die „Repulsions“-Fähigkeit helfen. Außerdem wirst du feststellen, daß die Schüsse, die du nach oben abgegeben hast, wieder zu dir zurückfallen, falls sie nichts getroffen haben. Also auch hier: Vorsicht!

5. Auch wenn du deinen Gegner gerne einmal selbst angreifst, so ist es aber durchaus sinnvoll, auf einen Angriff von ihm zu warten. Du beobachtest dazu den anderen Screen, bis der Gegner in deiner Nähe ist. Versuche, hinter einem Baum oder etwas ähnlichem zu landen, damit dich



der Feind nur schwer entdecken kann. Sobald er nahe genug ist, greifst

du mit aller Macht an und versteckst dich dann wieder an einer anderen Stelle. Wenn du deinem Feind immer einen Schritt voraus bist, so wirst du mit dieser „Katz und Maus“-Taktik sicher Erfolg haben. Eine meiner Lieblingstaktiken ist die sog. „Weihnachtsbaum-Attacke“. Wenn du nämlich oben auf einem Baum landest (sieht dann wie zu Weihnachten aus), kannst du darauf warten, daß dein Gegner vorbeifliegt und dich gar nicht wahrnimmt.

Dieser Trick wieder aber leider spätestens beim dritten Mal durchschaut.

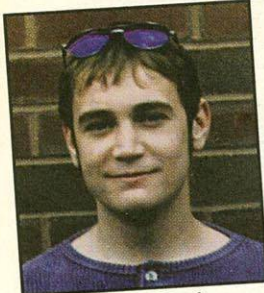
6. Deine Waffen und dein Sprit gehen irgendwann einmal zur Neige. Auf deiner Basis kannst du aber alles wieder auffüllen. Doch das dauert recht lange.



Sollte dir direkt im Kampf die Munition ausgehen, so

kannst du deinen Gegner auch gegen die Wände drücken. Triffst du jedoch nicht, so knallst du dafür in die Wand. Hast du die „Repulsions“-Fähigkeit, so kannst du den Feind hinter dir herlocken und kurz vor einem Hindernis umdrehen, so daß er dort hineinrast.

EXPERTENTIPS...



Tomas Hubert

Die Briefe werden einfach nicht weniger - doch wir helfen euch natürlich immer gerne. Diesmal werden Fragen zu „Eye of the Beholder“, „King's Quest V“ und „Lure of the Temptress“ beantwortet. Hoffentlich ist für euch auch etwas dabei! Viel Spaß!

Computec Verlag GmbH
Amiga Games
Kennwort: **Expertentips**
Isarstrasse 32-34
90451 Nürnberg

EYE OF THE BEHOLDER

Hallo Amiga Games!

Ich hätte niemals gedacht, daß ich euch einmal schreiben muß und euch um Hilfe bei einem Spiel bitten werde. Ich schätze mich persönlich nämlich als Top-Spieler ein.

Doch trotzdem stecke ich nun bei „Eye of the Beholder 2“ fest. Ich habe gerade eben den grünen Mantis besiegt und die vier Hörner an die Wand geworfen. Auch die Bienen sind erledigt, nur der Hauptschwarm ist noch übrig. Außerdem fand ich eine Nachricht, daß drei Knochen einen Schlüssel für mich ergeben würden. Wißt ihr, was damit gemeint ist und wo ich eventuell drei Knochen herbekommen könnte?

Stefan Herrmannsdörfer

A. Dein Fehler liegt darin, daß du glaubst, du würdest drei spezielle Knochen benötigen. Du kannst einfach irgendwelche Knochen aufnehmen, die in der Gegend herumliegen. Hast du dann drei Stück gefunden (am besten in den tieferen Ebenen), dann bringst du sie zum „Magischen Schlund“ an der Wand. Stecke sie nun in den Schlund, und du bekommst dafür einen Schlüssel zurück.

KING'S QUEST V

Hallo Leute!

Auch ich komme nicht weiter. Bei mir ist es „King's Quest V“, und ich weiß beim besten Willen nicht ein noch aus. Der Bergpfad ist durch einen gefrorenen Wasserfall blockiert. Ich habe versucht, mit einem Seil an einer hervorstehenden Stelle hochzuklettern, doch scheitere ich schon beim Versuch. Ich hoffe, daß ihr mir vielleicht helfen könnt. Auf jeden Fall schon einmal recht herzlichen Dank dafür!

Andreas Landberg

A. Da du uns ja schon im voraus gedankt hast, können wir dich nun wirklich nicht hängen lassen. Zuerst einmal sieht es so aus, als würdest du das Seil an der falschen Stelle einsetzen. Du solltest das Seil an dem überhängenden Felsen benutzen und dort bis zum Sims hochklettern. Dann kommst du zu einer Spalte, die du nur mittels der Steine überqueren kannst. Benutze also das Icon mit der Hand und springe nur über die obere Reihe, da die untere nicht sehr stabil ist.

LURE OF THE TEMPTRESS

Grüß Gott im Amigaland!

Ich komme einfach mal gleich auf den Punkt! Ich habe bei „Lure of the Temptress“ einige Probleme. Ich brauche also eure Hilfe! Ich befinde mich in den Höhlen und habe den Totenkopf benutzt, um die Türe zu öffnen.

Dies funktioniert aber nur beim ersten Raum. Was muß ich also im zweiten Raum machen? Ich hoffe, ihr könnt mir helfen, denn sonst müßte ich euch meine Jungs schicken!

Daniel Kaiser

A. Wir haben hier auch ein paar recht harte Jungs auf Lager! Doch da wir glauben, daß du nur einen kleinen Spaß gemacht hast (stimmt doch, oder?), helfen wir natürlich auch dir sehr gerne. Du solltest in den Höhlen ein Mädchen bei dir haben, daß dir gerne hilft, wenn du es höflich darum bittest. Das Problem liegt nämlich in den grünen und den blauen Höhlen. Wenn du in so einer Höhle bist, dann muß das Mädchen viermal am Totenkopf ziehen und ihn schieben. So einfach ist das. Und beim nächsten Mal kannst du ja ein wenig höflicher fragen, sonst schicken wir dir unsere Jungs vorbei!

KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...

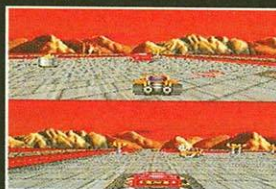
XTREME RACING



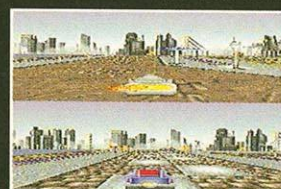
Wir haben für euch einen recht interessanten Trick herausgefunden. Damit könnt ihr alle Strecken auch im Deathmatch-Modus fahren.



Zuerst benötigst du einmal den obligatorischen Hex-Editor. Doch den solltet ihr ja mittlerweile haben! Starte die Workbench und erstelle dann erst einmal eine Sicherheits-Kopie der Track-Disk, damit du am Original nichts kaputt machen kannst. Nun schiebst du die Kopie ins Laufwerk und startest deinen Hex-Editor.



Öffne das erste Verzeichnis und zeige dir alle Files an. Nun öffnest du das Verzeichnis namens „TRACKS“, in dem wir jetzt ein wenig herumspielen werden. Nun mußt du die Namen der Strecken von 'road_circuit_1B.trk' auf 'road_circuit_D.trk' umändern.



Hast du dies dann mit einigen Strecken gemacht, so beendest du den Hex-Editor und startest das Spiel. Wenn du nun ein Deathmatch anwählst, so kannst du all die Strecken anwählen, die du vorher umbenannt hast.

TIPS & TRICKS - A-B

Wir befinden uns zwar immer noch beim Buchstaben „A“, doch geht es sofort mit großen Schritten bei „B“ weiter. Doch egal, solltet ihr „Astro Marine Corps“, „Bob's Bad Day“ oder ein anderes dieser Spiele haben, so seid ihr auf dieser Seite wie immer goldrichtig!

A

ASTRO MARINE CORPS

Um die folgenden Codes verwenden zu können, mußt du nur „F6“ drücken:

Zone 2- NOSTROMO	Zone 10- REPLICANT
Zone 4- DISCOVERY	Zone 12- KRULL
Zone 6- ENTERPRISE	Zone 14- METROPOLIS
Zone 8- DAGOBAH	

ATOMIC ROBO KID

Tippe beim Titelschirm „TUESDAY 14TH“ ein und drücke dann die Feuertaste zum Starten. Nun erscheint ein Optionen-Bildschirm, auf dem du unendliche Leben einstellen kannst.

AXEL'S MAGIC HAMMER

Drücke die F-Taste in umgekehrter Reihenfolge (beginnend mit „F10“). Um nun in einen gewünschten Level zu kommen, mußt du nur die entsprechende Nummer drücken.

ARMALYTE

Starte das Spiel und halte es dann gleich an. Nun tippst du „DELTA 3“ ein. Wenn du nun wieder weiterspielst, dann wird dein Schiff unzerstörbar sein.

AQUAVENTURA

Halte beim Optionen-Bildschirm „CTRL“ gedrückt. Drücke dann noch „F10“ und die Feuertaste zum Starten. Wenn du nun „L“ drückst, kannst du die Levels überspringen, und mit „T“ kannst du direkt in den Tunnelabschnitt wechseln.

B

BACK TO THE FUTURE 3

Um unendlich viele Leben zu erhalten, mußt du einen der folgenden Codes im entsprechenden Level eingeben:

1- ROTTEN CHEAT	3- LOW DOWN CHEAT
2- LOUSY CHEAT	

BALDY

Drücke die Feuertaste, um das Spiel zu starten, und halte es dann gleich an. Nun wieder weiterspielen und den ersten Level beenden. Wenn du dann alle Disks gefunden hast, so fragt der Computer „Where to Paul?“. Nun brauchst du nur „level“ und die gewünschte Nummer dazu eingeben.

BARD'S TALE 2

Begib dich in die Gilde und gehe dann wieder heraus, sobald der Morgen anbricht. Nun suchst du noch einige „Illusionisten“ und erledigst deren vorderste Reihe. Um diesen Vorgang nun weiter beizubehalten und ein paar Erfahrungspunkte dazubekommen, tippst du einfach „DISRUPT ILLUSION“ ein.

BARD'S TALE 3

Dieser Cheat ist eher als Spaß gedacht: wenn du mit dem Wächterposten beim Tempel der verrückten Götter das Wort „HAMBURGER“ hinwirfst, dann wird etwas äußerst Interessantes passieren.

BASE JUMPERS

LEVELCODES
Hier sind die Levelcodes und die „Sub-Game“-Codes zu Base Jumpers:

Sub games	Level Codes
SEU	ONE
OLD	TWO
NEW	BAT
BEU	MAD
BOM	TUT
NAB	END
PAC	WAR
HOP	
FLY	
RUN	

BATMAN THE MOVIE

Lade das Spiel und gib beim Titelschirm „JAMMMM“ ein. So bekommst du unendlich viele Leben. Außerdem kannst du nach diesem Code mit „F10“ die Levels überspringen.

BATTLE SQUADRON

Tippe während des Spieles „CASTOR“ ein, und du wirst unbesiegbar. Außerdem kannst du mit „F6“ bis „F10“ die Waffen auswählen und mit „F1“ bis „F5“ deren Stärke einstellen.

BC KID

Springe während des Spielens in die Luft und drücke dann den Dauerfeuer-Knopf. So gleitest du drehend durch die Luft und kommst leichter an den Dinosauriern vorbei.

BEACH VOLLEYBALL

Wenn du „DADDYBRACEY“ eingibst, so wird der Cheat aktiviert, und du kannst mit „F1“ in den nächsten Level kommen.

BEAVERS

Tippe zu Beginn des Spieles einfach „BIGBIGBIGB“ ein. Nun kannst du auch hier die Levels mit „F2“ überspringen.

BIG RUN

Halte das Spiel an und bewege deinen Joystick in folgende Richtungen: links, rechts, unten, oben, oben, links, unten und rechts. Nach jeder Bewegung mußt du den Stick wieder in die Mittelstellung bringen. Hast du alles richtig gemacht, so blitzt der Screen auf, und du hast von nun an unendlich viele Leben.

BIO CHALLENGE

Drücke während des Spieles „ESC“, um das Spiel anzuhalten. Wenn du nun „G“ drückst, kommst du bis ans Ende des Levels.

Level 1: Hole dir die grüne Rüstung so schnell wie möglich. Wenn du das ganze Amulett besitzt, dann gehst du erst dann zur Sphäre, wenn du vier Stück der „Monster-Reste“ eingesammelt hast. Diese benötigst du für den Endgegner. Seine Schwachstelle ist sein Kopf - also ziele auch darauf.

Level 2: Begib dich zu jedem Planeten, um so die maximalen Punkte zu erreichen. Es gibt vier Planeten. Hole dir auch hier wieder die grüne Rüstung so schnell du kannst. Den Endgegner mußt du diesmal am Hinterkopf erwischen.

Level 3: Besuche hier alle der sechs Planeten. Denke aber daran, daß die Transporter nun schwerer zu benutzen sind. Also vorsichtig sein!

MR. BLOBBY

Hier kommen gleich noch die Levelcodes zu Mr. Blobby, dem Blob mit den gelben Punkten. Oh Mann!

EMEA	BASM	HAPR
FIAF	DASL	AACB
HALTS	FTAN	BBBF

BLUES BROTHERS

Um die Levelauswahl zu aktivieren, gehst du ins Charaktermenü und tippst „WALLOO“ ein. Nun sollte sich die Hintergrundfarbe ändern, und du kannst nun mit der Space-Taste und einer Zahl von 1 bis 6 in den entsprechenden Level wechseln.

Wenn du einen Level beendet hast, dann schnappst du dir die zweite der beiden Flaggen und behältst so deine Plattensammlung auch noch bis in den nächsten Level.

BOB'S BAD DAY

Hier noch kurz vor Schluß die Levelcodes für jeden zehnten Level:

level 10- XCKCKKZPE	level 70- IDPONWPO
level 20- VDPEFWNG	level 80- GFFQPUNQ
level 30- SEAGGUPH	level 90- DEASQPVR
level 40- QEAIHVNJ	level 95- CFFTRUOS
level 50- NDPKKWPL	level 100- BEAUSVNT

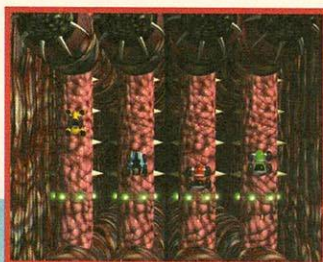
BUBBA 'N' STIX

Die Levelcodes zu Bubba 'n' Stix:
level 2- TIQKPF?CMG level 4- 913XPD1LZ5
level 3- PXMYGFFW7D level 5- 12IFX?5RJ

BUMP 'N' BURN

EXTRA-GELD

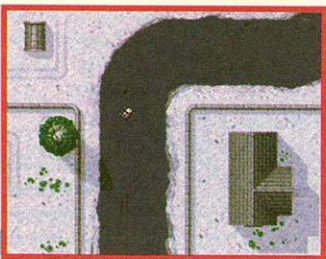
Bump 'n' Burn war so etwas wie das „Mario Kart des Amiga“. Doch dann kam Xtreme Racing. Doch noch immer wird es gerne gespielt, und wir haben einen Cheat für euch. Wenn das Spiel beginnt, dann beendest du den Optionen-Screen und tippst „ZXR750R“ ein, sobald das „Burning Rubber“-Logo erscheint. Das mußt du leider sehr schnell machen, da der Cheat sonst nicht funktioniert. Wenn es geklappt hat, dann blitzt der Screen auf, und du hast nach deinem ersten Rennen 9.999 Dollar auf deinem Konto.



Ohne die Firma Vulcan Software würde unser Amiga-Alltag ganz schön trist aussehen. Diesmal bringen sie uns einen futuristischen Auto-Wettkampf in bis zu 99 verschiedenen Arenen. Und das für vier Spieler gleichzeitig!



Rotator macht seinem Namen alle Ehre! Wer wissen will, ob das hektische Spielprinzip und die altbekannte Idee einen Amiga Games-Award wert sind, der sollte in Ausgabe 5/97 nachlesen.



BURNOUT MAX RALLY

Und noch einmal Vier-Spieler-Spaß! Max Rally schickt sich an, das witzigste Autorennspiel in der Draufsicht zu werden und damit „MicroMachines“ vom Thron zu stoßen. Ob das wohl klappt?

TRAPPED + SAMBA PARTIE COMPETITION

10x „Samba Partie Professional“ für alle Fußball-Fans und eine Ladung „Trapped“ für alle 3D-Verrückten stehen schon bei uns bereit! Holt sie Euch in der nächsten Ausgabe!

...IN LETZTER MINUTE ...

Wie wir gerade eben noch erfahren haben, gibt es das Spiel „Ruffian“ (Test in Ausgabe 3/97) auch für den Amiga 500. Somit kann sich jeder Amiga-Besitzer an diesem durchaus originellen Spiel erfreuen.



Sayonara Software hat mit Samba Partie Professional eine weiter verbesserte Version ihres Hitspieles gebracht. Wir fragten für Euch nach, welche neuen Projekte anstehen!

SAMBA PARTIE INTERVIEW

Ab

23.4.97

am Kiosk!

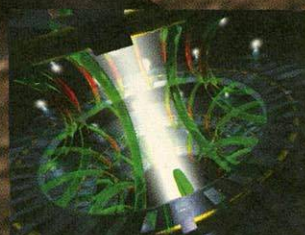
CINEMA 4D®

3D-Modelling • Raytracing • Animation

Zeit für eine neue 3D-Software?



Architektur



Visualisierung



Film & Fernsehen



Rock 'n' Roll



Entscheiden Sie selbst!

Überzeugende Argumente

- moderne, poweroptimierte 32-Bit Programmentwicklung
- schnellstes Raytracing
- hochwertige, realistische Bildqualität
- geringer Speicherverbrauch, ideal für umfangreiche Projekte
- Echtzeit-Editing auch bei mehreren 100.000 Flächen
- intuitive Bedienung
- flexible Animation aller Parameter
- starke Features: Boole, Splines, Lichteffekte, ...
- zukunftscompatible Multiplattform-Entwicklung
Läuft derzeit auf Apple Power Macintosh und Windows 95/NT (Intel, Motorola). Weitere Plattformen in Entwicklung.
- Daten 100% austauschbar
- bereit für das NeXTe Jahrhundert
- Günstiger Preis: DM 1498,- (unverbindliche Preisempfehlung)
Demo-CD DM 10,- (bitte Scheck beilegen) oder kostenlos auf unseren Web-Seiten
- Weitere sensationelle Neuheiten sehen Sie auf der CeBIT'97:
Multiprocessing, Programmiersprache, Partikelsystem, Bones, HAPL, ...

Überzeugende Pressestimmen

CHIP 12/96 – „Die einfache Bedienung, die vielen Funktionen sowie der extrem schnelle und stabile Raytracer machen CINEMA 4D zu einem Top-Produkt.“ **DOS 2/97** – Testsieger. „Schnellstes Raytracing im Test ... besticht durch Geschwindigkeit und Handling.“
PC professionell – „... enorm leistungsfähig. ... Software der Extraklasse.“ **SAT 1** – Prädikat: sehr gut. **3SAT NEUES** – „... intuitiv zu bedienen ... läßt von der Geschwindigkeit her die Konkurrenz nachweislich hinter sich.“ **invers 11/96** – „... absolut professionelle Bildqualität ... überaus lohnenswerte Investition.“ **CADForum Architektur** – „... entpuppt sich als echte Entdeckung.“ **MacWelt 1/97** – sehr gut/herausragend. „Superschneller Raytracer, sämtliche Animationsfinessen. Previews in Echtzeit. Schneller Einstieg und Erfolg sicher.“ **Screen 2/97** – beherrscht alle Modelling- und Animations-Features... Vor-Ort-Service ... deutschsprachige Dokumentation.“ **MacMagazin** – „... besticht durch enormen Funktionsumfang und hohe Geschwindigkeit, von denen man bislang nicht mal zu träumen wagte.“ **MacOPEN** – Sehr gut. „Schon nach kurzer Zeit findet man sich im Programm gut zurecht.“ **MacWorld 12/96** – „... Flut von Funktionen, wie sie zu diesem Preis einmalig ist ... atemberaubende Geschwindigkeit ... kurze Einarbeitungszeit. Wer sich ernsthaft mit 3D-Grafik auseinandersetzt, kommt an Cinema 4D kaum vorbei.“ **MacEasy!** **MacMagazin 2/97** – Newcomer mischt 3D-Szene auf. „... rockt ab, daß einem die Spucke wegbleibt.“ **Sean Saffred**, Apple QuickDraw 3D Produktmanager in MacWeek 12/96 – „The renderer smokes. I was able to get full-screen ray-traced images in seconds.“



www.maxon-computer.com

c4d-info@maxon-computer.com

MAXON
computer

MAXON Computer GmbH
Industriestr. 26 • 65760 Eschborn
Tel. (06196) 48 18 11 • Fax (06196) 4 18 85

COMPUTER Vesalia

A 4000- Tower



Preise ohne Monitor

A 4000-Tower

A 4000-Tower 68040/25 MHz, 6 MB, o. HD 3156,-
A 4000-Tower 68040/40 MHz, 6 MB, o. HD 3498,-
A 4000-Tower 68060/50 MHz, 6 MB, o. HD 3988,-
zusätzl. SCSI-HD: 2.1 GB 589,- / 4.3 GB 1499,-
zusätzl. AT-HD: 1.6 GB 399,- / 3.2 GB 549,-
Einbau eines 16-f. AT-CD-LW inkl. Softw. plus 299,-
Einbau eines 12-fach SCSI-CD-ROM-LW plus 429,-

Disk-Software allgemein

ASIM 3.6, deutsch	69,-	iBrowse dtsh	89,-
Blitz-Basic V 2.1 e	50,-	IDE-Fix CDFS '97	49,-
CD Boot 1.0	55,-	Innenarchitekt	70,-
CD-ROM Starterkit	99,-	MaxonBasic V 3 dt.	180,-
CD-Write	69,-	Maxon C ++ 4.0 Pro	389,-
Deluxe Paint V AGA	95,-	Maxon CAD V 2.5	300,-
Diavolo Backup 3.X	85,-	PC Task 3.1	159,-
Diavolo Backup Pro	120,-	Personal Write dtsh.	25,-
DOpus 5.5 engl.	135,-	Personal Paint 6.4	25,-
Final Data	70,-	Siegfried Alfa	35,-
Final Calc	199,-	Siegfried Copy 2	69,-
Final Copy II dtsh.	69,-	Siegfried AntiVirus 1.5	49,-
Final Writer V5.0 d.	189,-	Turbo Print Prof. 5.0	119,-
GP Fax, deutsch	84,-	Zip Tools	45,-



AT u. SCSI-CD-ROM-LW A2/3/4000/Tower

2-fach nur für PC 49,- / 6-fach IBM 149,-
8-fach Goldstar 199,- / 10-fach Philips 229,-
12-fach Mitsumi 239,- / 16-fach Goldstar 279,-
2-fach SCSI Olivetti 99,- / 6-fach Teac 279,-
12-f. SCSI Pioneer 349,- / 14-f. Toshiba 459,-

Turbo-Karten und Turboboards

A 5/600	1/4 MB T-Karte (68020) mit Copro.	199,- / 249,-
	Turbo- 530/33 MHz inkl. AT-Bus Contr.	a. A.
	4 MB A 630i 68030/42 MHz Copro.-Opt.	239,-
	0 MB A 630i 68030/50 MHz, bis 32 MB	349,-

BLIZZARD 1230-IV TURBO BOARD

A 1200	Blizzard 1230 IV, 50 MHz, b. 128 MB	299,-
	Blizzard 1240T/ERC für A 1200 Tower	549,-
	Blizzard 1260/50 MHz, bis 128 MB	969,-
	50 MHz Coproz. für Blizzard 1230/1260	99,-
	SCSI-Controller für Blizzard-Turbokarte	189,-
	e-matrix 1230/50 MHz bis 128 MB	279,-
	e-matrix 1230/50 MHz inkl. SCSI-Contr.	329,-
	bis 64 MB-RAM. 2. Sockel für 128 MB nachsetzbar	
	4 MB M-TEC 1230/42 MHz, Coproz.-Opt.	199,-
	SCSI-Controller für M-TEC-Turbokarten	159,-
	A 1240/25 ca. 100% schneller als 1230/50	399,-
	Apollo 1240/40 MHz für A 1200-intern	549,-
	4 MB PS/2 Modul 60ns 39,- / 8 MB 60ns 77,-	
	16 MB PS/2 M. 60ns 169,- / 32 MB 60ns 299,-	
Blizzard 2040/40	669,- / Blizzard 2060/50	1159,-
Cyberstorm MK II 68040/40 MHz ERC	699,-	

Cyberstorm MK II 68060/50 MHz



SCSI-CD-Writer -Laufwerk

Mitsumi CDR 2601, 2x schreiben / 6x lesen	a. A.
Mitsumi CDR 2401, 2x schreiben / 4x lesen	879,-
Philips CDD 2600, 2x schreiben / 6x lesen	749,-
Yamaha CDR 400C, 4 x schr. / 6 x lesen	1199,-
MasterISO 2.0 Brennersoftware für Amiga	329,-
CD-Creator (deutsch), CD.Brenner-Software	349,-
CD-Rohling, 74 min. z. B. TDK, Sony 10 Stck.	159,-

ARTEC 6000C Color-Scanner



628,-

ARTEC & ScanQuix 3

ARTEC 6000C Color-Scanner, 1-Pass 628,-

ARTEC AT3 C.-Scanner mit S. Quix 3 598,-

Volle 24-Bit Verarbeitung durch CyberGraphX und Turboprint Unterstützung. Offenes Treibersystem. Scannen in ADPro, ImageFX, Pagestream, Photogenics, XiPaint, Dpaint, ArtEffect. Speichern der gescannten Bilder im IFF oder JPEG-Format.

WINNER-CD-LW Set A 600 / A 1200

6-fach	8-fach	10-fach	12-fach	16-fach
219,-	268,-	289,-	299,-	349,-

4-fach HD/CD-Adapter, CD-LW-Gehäuse, Kabel.

IDEFX '97-CD-File-System. A 1200: 2 A. Magazin CD's, Syndikate, A. Chicken. **A 600:** Aminet 8 u. 10

Alle CD-LW mit eingebautem Netzteil, plus 49,-

CD-LW für *Alfa-Power- u. AT 2008-Contr.

4-fach	6-fach	8-fach	10-fach	12-fach	16-fach
189,-	199,-	249,-	289,-	299,-	348,-
179,-	189,-	239,-	279,-	289,-	338,-

Metalgehäuse, (*A500), Software, Kabel, CDs Aminet 8 u. 10

CD-ROM-LW für A 1200 externer Port

Q-Drive 1241: 4-fach CD-LW, Netzteil, 1 CD	259,-
6-fach CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD	299,-
8-fach CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD	349,-
10-f. CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD	379,-
12-f. CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD	399,-
16-f. CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD	429,-

Restposten

AmigaVision engl. Handbuch u. 4 Disketten	29,-
C 64 Netzteil	29,- / C 128 Netzteil 29,-
C 16 / C 116 Netzteil 19,-	/ A 590 Netzteil 39,-
A 2300 orig. Commodore Genlock A 2000	149,-
A 2091 SCSI-Controller A 2000, mit Garantie	129,-
3.5 LW alle Amiga intern, kl. Fehler 3 Stck.	39,-
PC-Mini-Tower-Gehäuse (f. Amiga-Umbau)	99,-
CDTV Board 1 MB, ohne gesockelte ICs	49,-
A 1084 S Monitor defekt (z.B. Platinenriß)	99,-
Commodore PC-Gehäuse (f. A.-Umbau !?)	19,-
A 1230 Drucker-Board, komplett, neu	29,-

Spiele Software je 9,90

Cross-Check / England Champ. / Wonderdog / Jack Nicklas - Golf / Lothar Matthäus / Morph / Vital Light Emlyn Hughes int. / Trivial Pursuit / Human Race Jurassic Blaster / Soccer Kit / Brain Man / Empire Soccer Heimdall / Krisalis Sports / Manchester United World Champ. / Dennis / Shaq Fu / Fallen Empire S. Space Invaders / Budokan / Sabre Team /

Bloz (AGA)	40,-	Hugo	69,-
Bograts	39,-	Legends	38,-
Breathless (AGA)	58,-	Mega Typhoon	43,-
Capital Punishment	55,-	Ruffian	37,-
Caribbean Disaster	40,-	Samba Partie Pro	35,-
Cedric	70,-	Slam Tilt	45,-
Der Reeder (AGA)	58,-	Speris Legacy	38,-
Exile (ECS/AGA)	29,-	Spherical Worlds	19,-
Extreme Racing EP25-		Jet Pilot	55,-
Fight. Spirit (E/AGA)	58,-	Killing Grounds	59,-
Footb. Masters	43,-	Trapped	45,-
Formula 1 Masters	43,-	Primal Rage	59,-
Gloom Deluxe	29,-	Tracksuit Manager	15,-
Hattrick! (D)	35,-		
Hillsea Lido (D)	40,-		

Mailbox

Tel.: 02852 / 9140-16
order@vesalia.domino.de

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69
Tel./Fax: 03901 / 33766

AMIGA

CANON BJC-240



359,-

720x360 dpi (Smoothing), 16,7 Mio. Farben. Feinmodus für streifenfreies Drucken. 3,4 Seiten/Minute (s/w). 64 Düsen sw, 16x3 Düsen Farbe. 100 Blatt Normalpapier-Einzug. 3 Jahre Garantie. **Amiga- und PC-Druckertreiber**, zusätzl. erhältlich BC06 Fototinte und BC-09F fluoreszierende Tinte. Auch Folien und Stoffbögen können bedruckt werden.

CANON BJC-4200

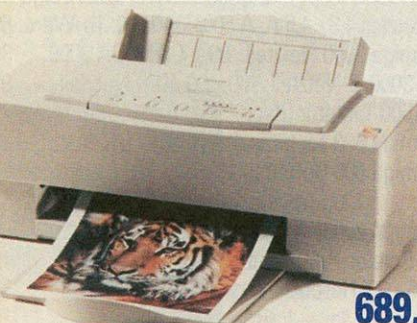


499,-

720 x 360 dpi, Vierfarbdruckkopf BC-21, 128 Düsen sw, 3x24 Düsen Farbe. 100 Blatt Normalpapier-Einzug. 3 Jahre Garantie 16,7 Millio. Farben, 5 Seiten/Minute, **Amiga- und PC-Druckertreiber**.

CANON BJC-4550 **769,-**
techn. Daten wie BJC 4200 aber DIN A3 Drucker. Zusätzliche serielle Schnittstelle f. Mac-Computer. **Amiga- und PC-Druckertreiber**. Auf Wunsch für Mac. Fotodruckkopf (60 Blatt Spezialpapier) 129,-

CANON Power-Printer BJC-620



689,-

720x720 dpi im Fotodruckmodus auf Normalpapier, doppelt so schnell wie sein Vorgänger. Einzelpatronen mit 256 Düsen. Vierfache Punktdichte gegenüber 360 dpi Druckern. **A-Treiber**.

BC 06 Fototinte für BJC 240 69,-
BC 06 und 60 Blatt HR 101 99,-
BC 22 Fototinte für BJC 4200 89,-
BC 22 und 60 Blatt HR 101 109,-

AsimCDFS Vesalia OEM Version 69,-

- Programmtexte in deutsch
- Unterstützte Formate: ISO 9660, High Sierra, Rock Ridge, MacHFS
- Kompatibel zu SCSI- und ATAPI-Laufwerken
- Komplett mit CD-32 und CDTV-Emulation
- AsimTunes: Abspielprogramm für CDDA mit allen Funktionen eines normalen CD-Players, zusätzlich CD-Verwaltung mit Erfassung u.a. von CD- und Titelnamen.
- Audiospuren können von AmigaDOS wie normale Dateien behandelt werden (CDDA LBS/MSB, MAUD AIFF links/rechts/stereo, RAW)
- Direkte PhotoCD-Unterstützung (Kodak, Corel): keine zusätzliche Software zum Anzeigen von PCD-Bildern nötig. Jedes Bild wird verkleinert als Piktogramm auf der Workbench dargestellt. AsimCDFS wandelt automatisch die PCD-Dateien in 24-Bit-IFF. PCD-Formate werden bis 3072 x 2048 unterstützt.

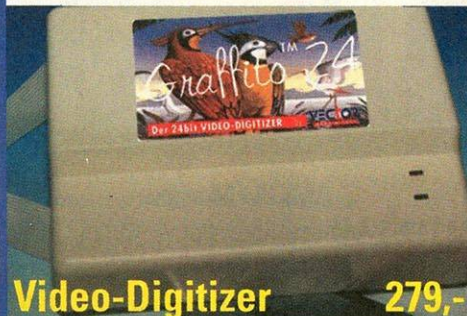


Blizzard 1260, 50 MHz

969,-

Digitalkameras

- Casio QV-10 mit LCD-Farb-Display 699,-
Casio QV-100 (640 x 480) LCD-Display 1049,-
Casio QV-300* mit LCD Monitor 1299,-
* zusätzlich mit zwei Brennweiten. Weitwinkel und Tele
QV-100 und QV-300 mit 4 MB Speicher für bis zu 192 Bilder. Alle Casio Digitalkameras haben einen Video-Ausgang (QV-100: 400 Bilderzeilen) Bild-Schnelldurchlauf.
PC oder MAC Software inkl. Interface 99,-
Amiga-Software inkl. Interface 129,-

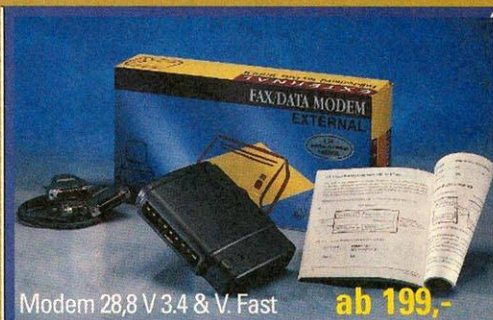


Video-Digitizer 279,-

Echtzeit Farb Video-Digitizer mit 24 Bit Farbtiefe, Realtime-Digitizer durch 30 MHz A/D-Wandler, 512 kB RAM on Board, bewegte Sequenzen können direkt von Camera oder laufendem Video-recorder digitalisiert werden.
Inkl. Anschlusskabel und Netzteil.
A 600 / 1200 PCMCIA Adapter für Graffiti 80,-
V Tex der Video Text Decoder 99,-
Vector MIDI-II Interface 129,-
Vector Mirco-Sound II Hifi 99,-

TIPS DES MONATS

- A 1200 mit 6 MB 42 MHz-Turbo 769,-
A 1200 6 MB, 170 MB-HD 42 MHz-Turbo 969,-
A 1200 6 MB 42 MHz-Turbo und M 1438S 1168,-
A 1200 6 MB, 42 MHz, 170 MB-HD, M 1438S 1368,-
M 1438S Autoscan-Monitor, A-Kabel 459,-
M 1764 Autoscan-Monitor, Amiga-Kabel 1199,-
3-Tasten Infrarot-Maus, Akku, Ladestation 69,-
CD-32 Mini-Trackball schwarz 19,-
A 500- A 4000 Mini-Trackball, beige 19,-
Amiga T-Shirt, weiß, (L, XL, XXL) je 19,-
SX-32 II Modul, 2 Magna Media CD's 269,-
260 MB 2.5 Harddisk für A 600/1200/SX-32 199,-
A 500: 6-fach CD-LW f. Alfa Power, 2 CD's 199,-
A 500 / A 2000 Megi-Chip-RAM-Modul 199,-
A 500: 2 MB RAM-Karte, Uhr/Akku 149,-
A 600: 4 MB 630/42 MHz Turbokarte 199,-
A 1200: 4 MB RAM-Karte u. 16 MHz Copro. 129,-
A 600: 6-fach-CD-LW, Netzteil, 2 CD's 299,-
A 1200: 6-fach CD-LW, Netzteil, 1 CD 299,-
A 1200: 12-fach CD-LW, mit Netzteil, 1 CD 399,-
A 2000: 6 MB-RAM-Karte, bis 8 MB 139,-
A 1200: 4 MB 1230/42 MHz, Turbokarte 199,-
A 2000: Buddha-AT-Bus-Controller, 4x IDE 109,-



Modem 28,8 V 3.4 & V. Fast **ab 199,-**

- TKR Tristar+ 33.6 V.34+/Fax/Voice 298,-
ZyXEL Elite 2864 ID V.34 inkl. ISDN 1099,-

CDTV und A 570 Zubehör

- CDTV orig. Infrarot-(Drahtlose-) Maus sw 39,-
CDTV orig. Infrarot-(Drahtloser-) Trackball 69,-
CDTV original Commodore Genlock 69,-
CDTV Fernbedienung (auch als Reserve?) 19,-
CDTV orig. Commo., 64 kB Memory-Modul 49,-
CDTV: AMIGA-Maus-Joystick-Umschalter 39,-
A 570 SCSI-Controller für HD, Scanner usw. 99,-
2 MB-RAM-Modul für A 570 CD-ROM-LV 99,-
Caddy für A 570, CDTV, ... 1/10 Stück 9,-/70,-
CDTV: automatisches Maus-Joystick-Set 99,-
Maus-Joystick-Adapter, Maus sw, Joystick sw, Maus-Pad



Nemac IV 35,- Sonderpreis nur beim Kauf der Graffikkarte

COMPUTER Vesalia

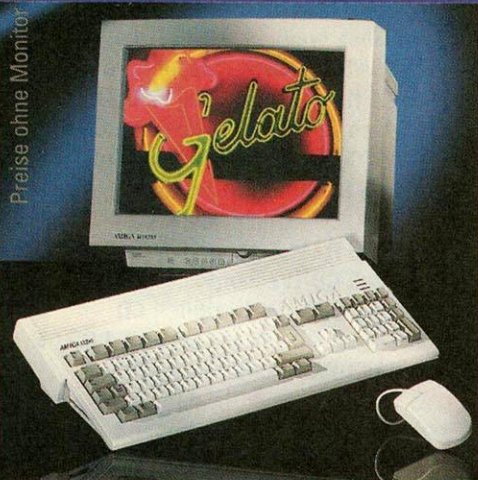
Bestellannahme: 0 28 52 - 91 40 - 10 / -11/ -14

Mo.-Fr. 9.00 -13.00 /14.00 -18.30 Uhr Sa. 9.00 -13.00 Uhr

Direktverkauf: Di. / Do. / Fr. 10.00 -13.00 /15.00 -18.30 Uhr Sa. 9.00 -13.00 Uhr

Industriestraße 25
Im Industriegebiet A2
(Fragen Sie nach Hochtieff!)
46 499 Hamminkeln
Autobahn A3
Oberhausen-Arnheim
Fax: 02852 /1802

COMPUTER Vesalia



Preise ohne Monitor

A 1200 und Erweiterungen

Amiga 1200 Magic 3.1 mit Software-Paket 659,-
Amiga 1200-42 MHz Magic, 6 MB-RAM 769,-
Amiga 1200-42 MHz, 6 MB 170 MB-HD 939,-
Amiga 1200 Magic 3.1, 260 MB-2.5" HD 858,-
Amiga 1200 Magic 3.1, 1.6 GB-3.5" HD 1099,-
AMIGA 1200 Magic 6 MB 1.6 GB 3.5 HD 1199,-
4 MB RAM-Karte, Uhr, Coprozessor-Option 129,-
8 MB RAM-Karte, Uhr, Coprozessor-Option 158,-
Squirrel SCSI-Interface für Scanner, CD-LV 129,-
Für CD-LV, HD, Scanner, ZIP-DAT-Drive, Wechselplatte
Surf Squirrel m. high speed Ser. Schnittstelle 199,-

A 500 / A 600 Erweiterung



**2 MB
Mini Megi
Chip-RAM
Modul**
inkl. 8375
Nur 4x5 cm
1 cm hoch

199,-

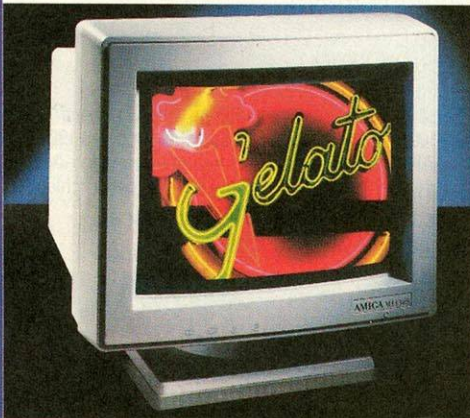
512 kB-RAM-Karte, Uhr/Akku 39,-
2 MB-Karte mit Uhr, REV. 3-8a, A 500 149,-
2 MB Mini-Chip-RAM-Modul, inkl. 8375 199,-
Alfa-Power-Controller für HD u. CD-LV 179,-
CD-ROM Upgrade-Kid für Alfa-Power 89,-
A 500Plus: 1 MB-RAM-Karte, 2 Spiele 69,-
A 600: 1 MB-RAM-Karte, ohne Uhr 69,-
A 600: 1 MB-RAM-Karte, mit Uhr 89,-

2.5 Harddisk A 600 / A 1200 / SX-32/SX-1

260MB Seagate 199,- / 540 MB West-Dig. 309,-
1.0 GB Toshiba 439,- / 1.35 GB Toshiba 499,-
Install-Software, HD-Kabel, Schrauben usw. 12,-

Nützliches Zubehör

2.1 Set: 5 Disketten dtsch., Handbuch engl. 29,-
3.0 ROM's mit Umschaltplatine f. A 500/2000 69,-
Handbuch, 6 Disk: Workbench, Extras, Lokale, Install, Fonts
A 520 HF-Modulator für Amiga an TV-Gerät 69,-
2-fach Umschaltplatine für 1.3 - 3.1 ROMs 29,-
3-fach Umschaltplatine für 1.3/2.0/3.1 ROMs 39,-
OS 3.1 Set dtsch.: A 500 / A 600 / A 2000 je 129,-
OS 3.1 Set dtsch.: A 1200 / A 3000 / A 4000 je 149,-
3-Tasten Infrarot-Maus, Akku, Ladestation 59,-
Mega Maus (Alfa-Data) mit Maus-Pad 29,-
WINNER-Maus schwarz, weiß, Maus-Pad 29,-
Amiga-(Technologies) Maus sw, Maus-Pad 29,-
Maus-Pen (ideal für feines Arbeiten) mit Pad 29,-
Mini-Hand-Trackball inkl. Tasche Sonderpr. 29,-
Sunnyline -Trackball mit Mircoschalter 49,-
Crystal Trackball, leuchtende Kugel 69,-
Joystick Competition Pro 5000, sw, transp. 29,-



AMIGA - Monitore

M 1438S Autoscan-Monitor, A-Kabel 459,-
M 1764 Autoscan-Monitor, A-Kabel 1199,-

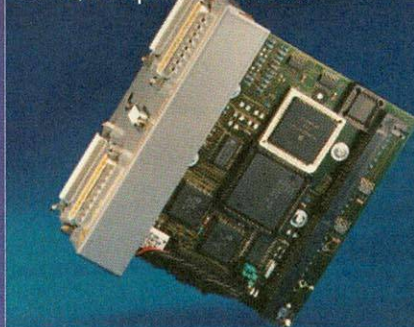
Catweasel die Floppy Lösung 139,-

Der Catweasel-Controller wird auf den internen Controller des A 1200 aufgesteckt (**NEU!! Jetzt auch für Amiga 2000, A 3000, A 4000**), es können alle Standard-PC-Floppylaufwerke angeschlossen werden. Unterstützte Formate
· Amiga DD 880 KB und HD 1,76 MB
· PC (alle Formate von 180 KB bis 1,44 MB)
· Macintosh HD 1,44 MB (800 KB in Vorbereitung)
· Commodore 1541 (Filesystem im Lieferumfang)
· Atari (9-, 10- und 11- Sektor Disketten)
Kompatibel zu allen dateiorientierten Anwendungen, unterstützt jedes Filesystem das mit dem trackdisk.device läuft (OFS, FFS, CrossDOS-FS).

3.5 AT- Harddisk 3.5 SCSI-Harddisk

420 MB West. Dig. 199,- 1.2 GB Quantum 449,-
1.6 GB Samsung 409,- 2.1 GB Quantum 589,-
3.24 GB Quantum 539,- 4.3 GB IBM 8 ms 1369,-

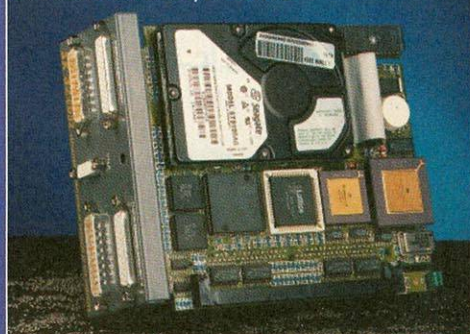
SX-32/II Expansion-Modul



CD-32 Console und Zubehör

SX-32 mit A.-Maus sw, Trackball sw, 2 CD's 299,-
SX-32 mit 4 MB, Maus, Trackball sw, 2 CD's 338,-
SX-32 Pro 68030/50 MHz, bis 64 MB-RAM 699,-
Anrechnung von 100,- bei Rückgabe eines SX-1/SX-32!
260/540 MB HD für SX-32 / SX32Pro 199,- / 299,-
CD-32 TV- o. Scart-Kabel, Joypad, 6 CD's 299,-
CD-32 Tastatur 99,- / SX-32 Joystick sw 29,-
Amiga Technologies-Maus sw u. Mauspad 29,-
CD-32-P.-Netzteil 59,- / Competition Joypad 35,-
3.1 Set 6 Disk, WB-, AReex-, DOS-Handb. 89,-

SX-32 Pro 68030/50 MHz



Ersatzteil-Service

ROM 1.3 29,- / 2.04 / 2.05 (A 600 HD) je 39,-
3.1: A1200 68,- / A 500/2/4000 89,- / A3000/T 99,-
IC 8520 CIA 39,- IC 5719 Gary 39,-
IC 8362 Denice 39,- IC 8373 H-Denice 59,-
IC 8364 Paula 39,- 8372 A 1 MB F. Ag. 49,-
IC SCSI WD 06 79,- IC Ramsay 07 49,-
Chip Puller (Agnus Werkzeug) mitbestellen! 10,-
Coproz. 16 MHz 29,- / 33 MHz 69,- / 40 MHz 79,-
Coprozessor 50 MHz (PGA) z.B. für Blizzard 99,-
GVP 4 MB-Modul 129,- / 16 MB-Modul 239,-
1 MB 30-PIN SIMM 29,- / 4 MB 30 P-SIMM 69,-
2 MB ZIP- RAM (514400), für z.B. Oktagon 139,-
1541/71 Floppy-Adapter, Software, a. Amiga 49,-
Netzteil 4,3 - 4,5 A, A 500/600/1200, 1b-VWare 69,-
Amiga 2000 Netzteil 99,- / AMIGA 3000 99,-
A 3000 T.-Netzteil 169,- / A 4000 Netzteil 99,-
A 500 Tastatur dtsch 59,- / A 500 Gehäuse 29,-
Amiga 600 Tastatur dtsch 49,- / UK, franz. 39,-
Amiga 600 Gehäuse 19,- / A 1200 Gehäuse 29,-
Amiga 1200 Tastatur, dtsch 69,- / UK, franz. 59,-
Amiga 2000 / A3000 / A4000 Tastatur, dtsch. 149,-
4-Spieler-Adapter für Parallel-Port 19,-
2.5 - 3.5 Harddisk-Kit für A 600 / A 1200 39,-
autom. Maus-Joystick-Umschalter 19,-
Switch-Box: Drucker/Scanner m. Drucker. 39,-
Scart-Kabel für Amiga an TV-Gerät 19,-
M14(15)38S-Adapter für Grafikkarte u. PC 29,-
Parnet-Kabel 19,- CD-32 Sernet-Kabel 59,-
Nullmodemkabel 25,- Drucker. 15,-
Farbband sw MPS 1230 / 1500C je 10 Stück 30,-
Tintenpatrone für MPS 1270 29,-

Mailbox

Tel.: 02852 / 9140-16
order@vesalia.domino.de

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69
Tel./Fax: 03901 / 33766

CDs für A 570, CDTV, CD-32/SX 32, A 500 - A 4000

1078 Weird Textures	35,-	Amiga Repair Kit	79,-
300 Photo-Textures	19,-	Amiga Tools 2/3	7,- / 9,-
3000 JPEG Textures	34,-	Amiga Tools 4	26,-
3 D GFX	46,-	Amiga Tools 5/6	je 29,-
3 D Images / 3 D Objects	je 25,-	Amiga Utilities 2	40,-
		Aminet 8-17	je 19,-
		Aminet Set 1 und 2	je 35,-
		Aminet Set 3 und 4	je 49,-
		Amos PD CD Rel. 2	40,-
		Animatic	9,-
		APC & TPC V.1 oder 2	je 14,-
		Arktis Edition Vol. 1	10,-
		Art Studio Vol. 2.0	84,-

Amiga Aktuell 1/2	je 22,-
AGA Experience Vol. 2	26,-
AGA Toolkit 97	29,-
Amiga Developer Vol. 1	20,-
Amiga FD Inside!	7,-
Amiga Format 1-3/97	je 9,-
Amiga Golden 20	31,-
A. Magazin 7.9-10.11-12/96	je 7,-
A. Magazin 1/97 3-4/97	7,-
Amiga Plus 2/3-4/5-6/95	je 8,-



Amiga Plus 2/3/4/96	je 8,-
Amiga Plus 5/6/96 1/2/97	je 19,-
Amiga Pl. Games/Video	je 19,-

Volume 1

29,-

ca. 35 Mio. Telefonnummern

ca. 5 Mio. Einträge mit Branchen und Branchen

Oktober 96

Tele-Info

Amiga Pl. Science Fiction	19,-	Geek Gadgets (ADE)	25,-
Amiga Plus Extra/Musik	19,-	Giga Graphic Set 4 CDs	31,-
Amiga Plus Extra/StarTrek	19,-	Giga-PD V3.0	19,-
		Global Amiga Experience	12,-
		Gold Fish I-III	je 31,-
		Hermann der User	41,-
		Horror Sensation	40,-
		Hottest 4	40,-
		Illusions in 3D	20,-
		Imagine Enhancer 3.0	52,-
		Imagine PD 3D	34,-
		In-to-the-Net	37,-
		Kara Collection	70,-
		Learning Curve	36,-
		Lechner Collection	40,-
		Light ROM Gold	49,-
		Light ROM IV	61,-
		LightWave Enhancer	43,-
		Liquid FX	34,-
		Magic Illusions	17,-
		MagnaMedia V.1 & 3	je 19,-
		Magic Publisher	67,-
		Magic WB Enhancer	25,-
		Maxon Atlas	69,-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

CDs für A 570, CDTV, CD-32/SX 32, A 500 - A 4000



Maxon Cinema 4D 4Pro	440,-
Maxon Tex	78,-
Meeting Pearls 3	9,-
Meeting Pearls 4	13,-
Megahits 3/4/6	5,-
Modes Anthology	52,-
Multimedia Backdrops	34,-
Net News Offline Vol. 1	5,-
Net News Offline Vol. 2	17,-
Net work CD 2	29,-
Nordpool CD	40,-

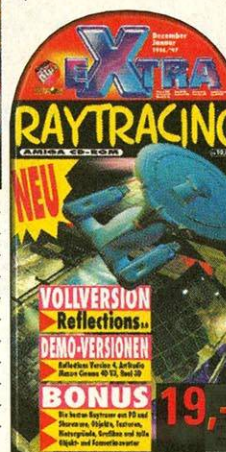


Nothing but GIFs AGA	40,-
OctaMed SoundStudio	65,-
Online Library Vol. 1	37,-
Personal Paint 7.0	89,-
Personal Suite	35,-
Photogenics II	159,-
Printstudio Pro	52,-

A 2000 - A 4000 Erweiterungen

CyberVision64/3D Grafikkarte, mit 4 MB	449,-
MPEG-Modul für CyberVision64/3D	349,-
CyberVision 64/3D Scandoubler-Modul	169,-
Picasso II+, Zorro II Grafikkarte	439,-
Picasso IV, Z II, Z III, Grafikkarte, Flickerfixer	749,-
Oktagon 2008 SCSI-Bus-Contr., RAM-Opt.	219,-
A 2000: Buddha AT-Bus-Contr. 4 IDE-Geräte	109,-
Multi Face Card III, Multi I/O-Karte	139,-
A 2000: 2/4/6/8 MB-Karte	109,-/128,-/148,-/159,-
A 2000: 2 MB Chip-RAM inkl. 2 MB Agnus	199,-

Pro Video Club Vol. 1	52,-
Pro Video Club Vol. 2	55,-
Reflections 4.0 D	345,-
RHS Color-Collection	26,-
RHS-E	20,-
RHS DTP-Collection	15,-
Retro Gold	40,-
Scala Plug-Ins	59,-
Scene Storm Vol. 1	35,-
Sci-Fi Sensation 2	40,-
Sound sTERRIFIC II	40,-
Special Effects Vol.1	84,-



Streckenplaner 97	46,-
Spectrum 1996	29,-
Stare Optx	34,-
Steuer Profi '95	10,-
Steuer Profi '96	80,-
Super Autos 94/95	5,-
System Booster	25,-
TeleInfo Vol. 1	29,-
Textikon	52,-
Texture Gallery	70,-
Texture Portfolio	70,-
True 3D	35,-
TurboCalc 4.0	159,-
Utilities Experience	40,-
UPD Gold	39,-
Workbench Add Ons V.1	31,-
Workbench Designer	28,-
Wordworth 6	135,-
Wordworth 6 Office	175,-
Workbench CD-32	19,-
World Atlas	49,-
World Info 95	10,-
World of Clipart Plus	40,-
Word of GIF	28,-
WS Clipart	20,-
X-Ray Vol. I	35,-
XiPaint V 4.0	59,-

TIPS DES MONATS

1541/71-Floppy-Adapter für alle Amigas	49,-
IDEFIX '97-Software inkl. CD-32 Emulator	49,-
3.5 HD-Laufwerk alle Amiga intern	ab 139,-
3.1 ROM A 500 / A 600 / A 2000	89,-
3-fach Umschaltplatine für 1.3-2.04/2.05-3.1	39,-
3.1 A 1200 69,- / A 4000 99,- / A 3000 u. T	119,-
240 Watt (3D-Sound) Stereo-Aktiv-Boxen	79,-
Catweasel: Die Floppylösung für A 1200	139,-
Catweasel: Die Floppylösung f. A 2/3/4000	139,-
liest mit PC-LW, Amiga, PC, Mac, Atari, C 64/128-Formate	
A 500: 4 MB Turbo 520i mit Coprozessor	229,-
Picasso IV Grafikkarte f. A 2000/3000/4000	749,-
A 2000 - A 4000: AT-Controller (Buddha)	109,-
V-TEX Videotextdekodeur für alle Amiga	99,-

Finanzierungen ab 500 DM

DAS ORIGINAL

"WINNER FLOPPY-CHANGER"	18,-
NUN GIBT ES KEINE PROBLEME MEHR MIT X-COPY,	
Fears, ALADDIN USW. EINFACH DEN A 1200	
(DIE ERSTE SERIE VON AT) ÖFFNEN UND UNSEREN	
FLOPPY-CHANGER EINSETZEN.	

AMIGA - Laufwerke

3.5 Color-LW, rot, blau, gelb, grün, Siegf. Copy	79,-
3.5 LW A 600/1200/3000-intern, inkl. Zubehör	59,-
3.5 LW A 500/2000/4000-int., (TEAC sehr leise)	79,-

3.5 HD/DD-LW-A 357-intern, mit Zubehör

A 500/A 600 / A 1200 Commodore	139,-
A 1200Tower-Umbau / A 4000 / A 4000Tower	139,-
A 1200 / A 1200T-Umbau (A-Tech.) ViScorp	149,-
A 2000 / A 3000 / A 3000-Tower, T-Umbau	139,-
3.5 DELL HD/DD-LW u. Siegfried HD-Copy	179,-

Stereo-Aktivboxen

120 / 160 / 180 Watt Sunnyline	55,- / 67,- / 82,-
240 W (3 D-Sound) Wave-Master	79,-
300 W (3 D-Sound) Aashima	89,-

CD's für CD-32/SX-32, Amiga 1200 und Amiga 400

Akira	29,-	Kang Fu	52,-
Alfred Chicken	9,-	Last Ninja 3	15,-
Arcade Classics Plus	35,-	Nemac IV	49,-
Assassins 2	40,-	Nothing but Tetris	34,-
Battle Toads	15,-	Now thats what I call G.	10,-
Black Viper	38,-	Oh yes... More Worms!	23,-
Bump 'n' Burn	9,-	Oldtimer	25,-
Card Games	32,-	Roadkill	22,-
Cedric	15,-	Sensible-Soccer	9,-
Defender of the Crown II	33,-	Sleepwalker	15,-
D-Generation	15,-	Spherical Worlds	19,-
Fears deutsch	38,-	Super Skidmarks	29,-
Fighting Spirit	58,-	Super Streetfighter	50,-
Fury of the Furries	9,-	Surf Ninjas	35,-
Golden Games	6,-	Syndicate / A. Chicken	29,-
Grandslam Gamer Gold	16,-	Trapped	45,-
Guardian	22,-	Wendetta 2175	45,-
Gulp	29,-	Heimdall 2	29,-

Bücher	A 1200/A 4000 für Einsteiger	39,-
	A. Spiele s. programmieren 1-2	je 30,-
	Hardware auf einen Schlag	45,-

COMPUTER Vesalia

Bestellannahme: 0 28 52 - 91 40 - 10 / -11/ -14

Mo.-Fr. 9.00 -13.00 /14.00 -18.30 Uhr Sa. 9.00 -13.00 Uhr

Direktverkauf: Di. / Do. / Fr. 10.00 -13.00 /15.00 -18.30 Uhr Sa. 9.00 -13.00 Uhr

Industriestraße 25
Im Industriegebiet A2
(Fragen Sie nach Hochtief!)

46 499 Hamminkeln

Autobahn A3

Oberhausen-Arnheim

Fax: 02852 /1802

CROSS

Computersystems GmbH

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Wir machen uns für Ihren Amiga stark !

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

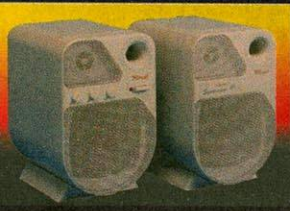
Bestellannahme Mo - Fr 10.00 - 18.30

Sa 10.00 - 14.00

Ladenverkauf Mo - Fr 11.00 - 19.00

Sa 11.00 - 14.00

Aktivboxen



300 W. Aktivb. mit 3 D Sound	89.-
240 W. Aktivb. mit 3 D Sound	69.-
80 W. Aktivb. der Klassiker	49.-
15 W. Aktivb.	29.-
Subwoofer 500+	129.-

Laufwerke

3.5 Laufwerk extern	79.-
3.5 Laufwerk A500	69.-
3.5 Laufwerk A2000	69.-
3.5 Laufw. HD extern	169.-
3.5 Laufw. HD A2000/4000	139.-

Speicher

512 kb A500 incl. Uhr	49.-
1 MB A600 incl. Uhr	89.-
1.8 MB A500 incl. Uhr	179.-
2 MB ZIP 514400	130.-
2 MB Chipmem Erweiterung	239.-
4 MB PS/2 Modul	49.-
8 MB PS/2 Modul	79.-
16 MB PS/2 Modul	169.-

Controller

AT 2/3/4000 Contr.	99.-
Alfa Power 508+	179.-
Oktagon 2/3/4000	239.-
Squirrel SCSI PCMCIA, A1200	119.-
Surf-Squirrel PCMCIA, A1200	189.-
CD A 1200+ incl. Netz. & Geh.	189.-

Sound

Megalo Sounds alle Amigas	65.-
Aura Sounds PCMCIA	169.-
Midi Interface Pro Seriell	49.-

Betriebssystem

Rom 3.1 Kit A500/600/2000	129.-
Rom 3.1 Kit A1200/3000/4000	149.-
Rom 1.3 A500/2000	39.-
Rom 2.04/2.05 A500/2000	39.-
Rom 3.1 A1200 high & low	69.-

Video

Pluto Genlock	749.-
Neptun Genlock	1039.-
Cavin Schnittsystem	1495.-
TBC Enhancer	1398.-
TBC Enhancer light	1098.-

HD & CD ROM

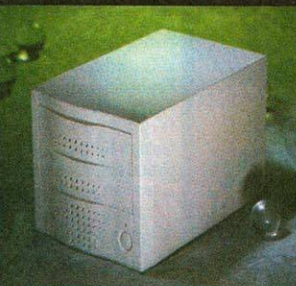
AT-Bus	
Quantum 1,28 GB Fireball	379.-
Quantum 2,14 GB Fireball	469.-
SCSI	
Quantum 1,28 GB Fireball	469.-
Quantum 2,14 GB Fireball	649.-
größere Platten auf Anfrage	
CD-Rom	

Toshiba XIM 5702 B ATAPI, 12-fach	229.-
Pioneer DR 444 ATAPI, 12-fach	229.-
Pioneer DR 466 SCSI, 12-fach	359.-
Optic St. Maverick SCSI, 12-fach	319.-

CD A 1200 incl. 12 fach CD Rom LW	399.-
-----------------------------------	--------------

I-Omega	
Zip LW SCSI extern	329.-
Zip LW SCSI intern	329.-
Jaz LW SCSI intern	799.-
Zip Medium 100 MB	25.-
Jaz Medium 1 GB	199.-

SCSI-Gehäuse



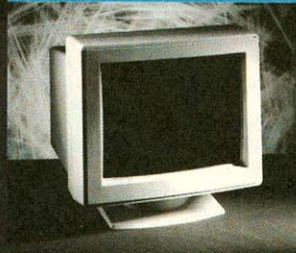
SCSI-Gehäuse komplett mit Netzteil, Lüfter und Verkabelung. ID's von außen einstellbar.

1 x 3.5" (Design Geh.)	89.-
1 x 5.25" (Design Geh.)	99.-
2 x 5.25" (Design Geh.)	149.-
4 x 5.25" (Design Geh.)	179.-
CD-Rom Geh. (SCSI extern)	75.-

Monitore

Idek 8515 F 38cm (15")	695.-
Idek 8617 T 43cm (17")	1389.-

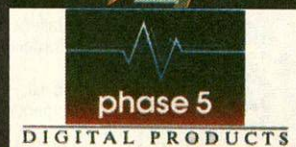
Autoscan 1438 S 499.-
Der Monitor für den Amiga



Autoscan 1764 S 999.-
Der Preis ist heiß

Turbokarten

BLIZZARD



Bli. 1230/IV 50 MHz, 68030	299.-
Bli. 1240 40 MHz, 68040	549.-
Bli. 1260 50 MHz, 68060	995.-
Bli. 2040 40 MHz, 68040, SCSI	699.-
Bli. 2060 50 MHz, 68060, SCSI	1195.-
Bli. SCSI Kit 1230/IV	179.-
Cyberst. 060/50 MK2	1195.-
Cyberst. SCSI Contr.	199.-

Amiga



Amiga 1200	699.-
Amiga 1200 HD 175	858.-
Amiga 1200 HD 1 GB	999.-
Amiga 4000 Tower	3198.-
ohne Harddisk, 6 MB Ram	

Scanner

Epson GT 5500 SCSI/bidi	839.-
Artec AT 3 incl. Scanquix	619.-
Paragon 600 incl. Scanquix	599.-
Scanquix Scansoft für Amiga	169.-

Grafikkarten

CYBERVISIONS 4/3D

Cyberv. 64/3D 4 MB	449.-
Cyberv. Scandoubler	169.-
Picasso 2/2 MB	399.-

Drucker

Epson Stylus C. 400	499.-
Epson Stylus C. 600	679.-
Epson Stylus C. 800	899.-

Neu bei CROSS

Buddha ist da

- AT Controller für A 2/3/4000
- Zorro 2 Karte
- bis zu 4 IDE Geräte (HD & CD)
- IDE Timing einstellbar
- CD 32 Emulation (A 4000)
- incl. Treiber
- günstiger Preis
99.-

Zubehör

Abdeckhaube A500/1200	19.-
Disk MF 2 DD form.	7.-
Kick Um A500/2000	29.-
Kabel 2.5 > 3.5	29.-
Vga Adapter	19.-
Ariadne Ethernetkarte	339.-
Org. Amiga Maus	29.-
Alfa data Maus 400 dpi	29.-
Alfa Data Maus 3 Tasten	39.-
Amiga Joypad	35.-
Joystickverlängerung	15.-
Maus/Joyst. Umschalter	25.-
Parnet Kabel	29.-
Multiface Card	129.-

Software

Directory Opus 5.5	99.-
Final Copy 2	69.-
Pelikan Press	75.-
Personal Paint v.7	89.-
Personal Write	29.-
Siegfried Alpha	35.-
Siegfried Copy	39.-
Siegfried Antivirus	29.-
Turbo Print Pro 5.0	129.-
Wordworth 6.0	129.-
Wordworth 6.0 Off.	169.-

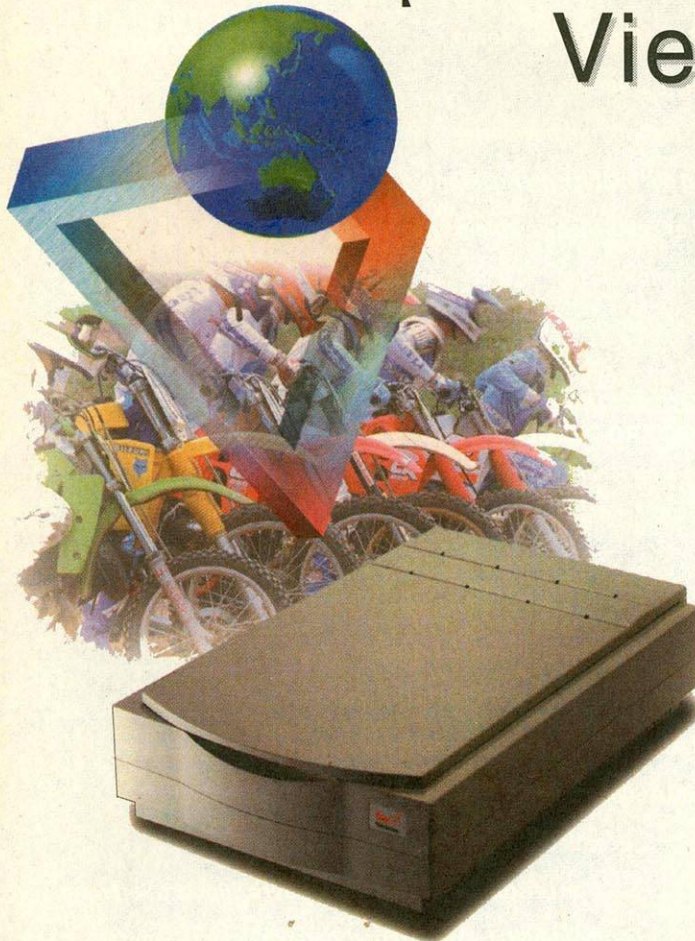
CD's

AGA Toolkit 97	29.-
Amiga Developer CD	29.-
Amiga Format CD	je 14.-
Amiga Golden 20	35.-
Amiga Repair Kit	69.-
Amiga Tools 2	5.-
Amiga Tools 3/4	je 15.-
Amiga Tools 5/6	je 29.-
Aminet CD's	je 19.-
Aminet Set 1/2	je 35.-
Aminet Set 3/4	je 49.-
Amin. Set 1/2/3 kompl.	109.-
Da Capo	34.-
Eric Schwartz CD	35.-
Fun Clips 2	35.-
Geek Gadgets	29.-
Golden Demos	25.-
Maxon Atlas	79.-
Meeting Pearls III	7.-
Meeting Pearls IV	14.-
Print Studio Pro	49.-
Sound & Vision CD	9.-
Steuer Profi 96	79.-
Tele Info CD V.1	29.-
Textikon	49.-
Workbench Designer	29.-
Zoom V.2	29.-
Weitere CD's auf Anfrage	

Spiele

Airbus 2A500, 1,5 MB	39.-
Alien Breed 3d2 AGA	59.-
AV 8B Harrier 68020, 1 MB	59.-
Capital Punishment AGA	59.-
Caribbean Disaster A500	29.-
Der Produzent AGA/A500	69.-
Der Reeder A500, 1,5 MB	39.-
F 117 Nighthawk A500	19.-
Flight o. t. A. Queen A500	49.-
Hattrick! A500, 1,5 MB	49.-
Hugo A500	69.-
Indiana Jones 4A500	59.-
Jet Pilot A500	59.-
Mad News A500	29.-
MAG ! AGA, 3 MB, HD	69.-
Mega Motion A500	19.-
Pinball Illusions AGA	29.-
Ran Trainer A500	29.-
Samba P. Prof. AGA/A500	59.-
Star Crusader AGA	19.-
Super Str. F. 2 T. AGA	19.-
SWOS 96/97 A500	49.-
Thunderhawk A500	19.-
Valhalla 3A500	59.-

View Station AT 3



ARTSCAN III - 4800 dpi

Funktionen über Funktionen

mit MUI-Unterstützung

Einzigartig !!! MUI und DATACHROM gehören zum Lieferumfang. (auch beim Einzelerwerb von Artscan III)

- ☐ kurze Aufwärmzeit
- ☐ schneller Wagnvor-/rücklauf
- ☐ ansprechendes Design
- ☐ kleiner und schneller als sein Vorgängermodell

598,-

incl. Amiga Software Artscan III, PC Karte und Software

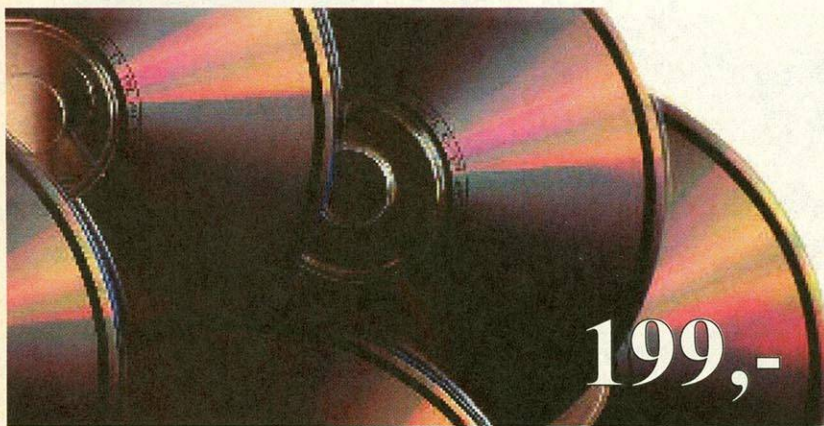
Artscan III:

- ☐ neue Filterfunktionen, Presets
- ☐ Helligkeitsregulierung vor/nach dem Scan
- ☐ Landscape und Portrait Preview
- ☐ bis zu 4800 DPI
- ☐ incl. Datachrom, MUI und und und und

auch für den PC verwendbar, da incl. PC SCSI-Karte und PC Software

Artscan III incl. Datachrom und MUI 119,-
(Artscan III ist auch für den A6000c und A6000C plus erhältlich)

CD-Designer! Der Preisbrecher!



- ☐ Yamaha, HP, Grundig, Philips, Sony
- ☐ CD Copy, CD Audio
- ☐ telefonisch **erreichbare** Hotline für registrierte Benutzer
- ☐ laufende Softwareweiterentwicklung
- ☐ MUI Oberfläche
- ☐ CD Repair, CD Info
- ☐ ab Kick 2.0 und 4 MB Fast RAM

199,-

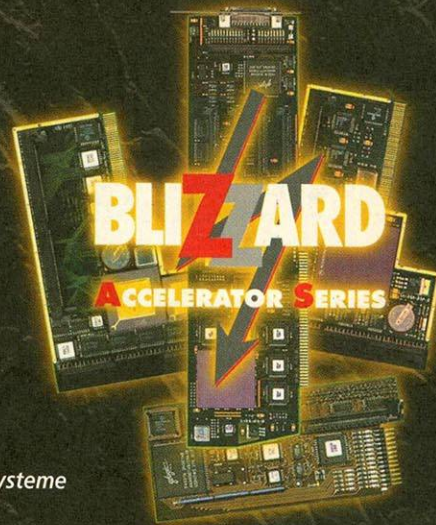
Die Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel unter anderem bei:

Versandbestellungen:
Fischer Hard & Software
Schierholzstr. 33
30655 Hannover
Tel. 0511 - 57 50 87
Fax. 0511 - 57 23 73

Osamatic Systeme, Schillerstr. 68, 02763 Zittau * RCS Computer Ludwig Erhard Str. 2, 03238 Massen * Grothes Gameshop, Rennbahnring 34, 06124 Halle * Mecomp Multimedia, Wandbeker Marktstr. 38, 22041 Hamburg * Omega Datentechnik, Junkerstr. 2, 26123 Oldenburg * Fischer Hard & Software, Schierholzstr. 33, 30655 Hannover * Computerservice Fuchs, Mühlenstr. 6, 33098 Paderborn * Volker Grabbe, Feldrain3, 32457 Porta Westfalica * Computerhandel Köhler, Entenanger 2, 34117 Kassel * DTP & DTV Otto bei Burbank, WolbeckerStr. 38, 481545 Münster * Fischer Hard & Software, Goethering 3, 49074 Osnabrück * Vietex, Geisselstr. 10, 50823 Köln * KDH, Südring 65, 72160 Horb * Pernat Hard & Software, Schillerstr. 28, 72810 Gomaringen * Modern Video, Arts Klosterstr. 15, 91301 Forchheim

WHERE DO YOU WANT TO BE TOMORROW?™

Mit der BLIZZARD Turbo Board-Serie für den AMIGA 1200 / AMIGA 2000 stellen wir extrem leistungsfähige und außerordentlich preisgünstige Beschleunigerkarten in verschiedenen Preis- und Leistungsklassen zur Verfügung. Basierend auf 68030-, 68040 und 68060-Prozessoren, mit flexiblen Speicherauflüstungsoptionen, schnellen Fast-SCSI-II-Controllern in DMA-Technik, mit bewährter Kompatibilität und aufbauend auf der Erfahrung der vielfach preisgekrönten Vorgängermodelle definieren diese aktuellen Beschleunigersysteme die Grenzen des technisch Machbaren. Auf der Summe dieser hervorragenden Eigenschaften basiert der weltweite Erfolg der BLIZZARD-Serie.

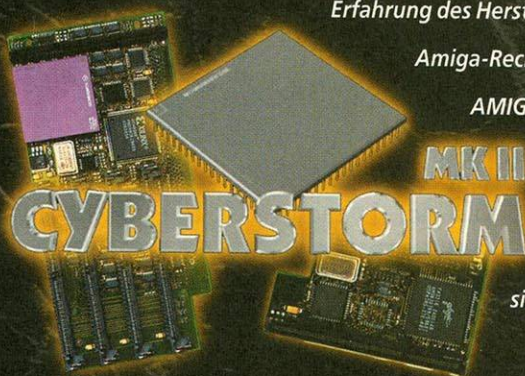


**BLIZZARD 1230-IV DM 299,- • BLIZZARD 1240T/ERC DM 549,- • BLIZZARD 1260 DM 998,-
BLIZZARD SCSI-Kit IV DM 179,- • BLIZZARD 2040ERC DM 699,- • BLIZZARD 2060 DM 1199,-**

BLIZZARD ERC Boards werden mit recycelten Prozessoren geliefert. Die BLIZZARD 1240T/ERC ist für Amiga 1200 Towerumbauten bestimmt.

Tausendfach bewährte Leistung, basierend auf der langjährigen Erfahrung des Herstellers, der die ersten 68060-Karten für

Amiga-Rechner entwickelt hat, erhalten Sie bei uns auch für den AMIGA 3000/4000: Die CYBERSTORM MKII 68040/68060



Beschleunigerkarte bietet ein Optimum an Leistung in Hardware wie auch Support-Software, Kompatibilität, Komfort und Zuverlässigkeit. Damit setzt sie einen Maßstab in ihrer Produktklasse, der durch ihr herausragendes Preis-/Leistungsverhältnis noch unterstrichen wird.

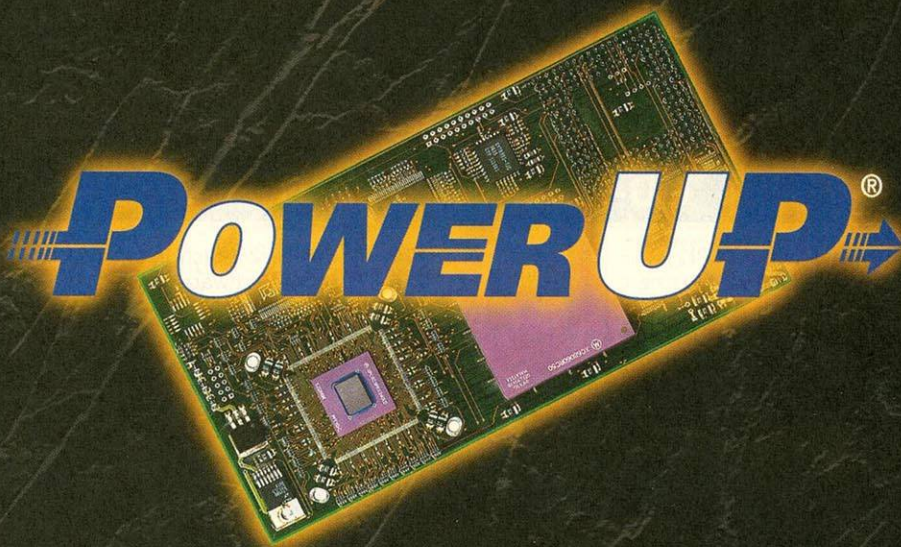
**CYBERSTORM MKII 040/40 ERC DM 749,- • CYBERSTORM MKII 060/50 DM 1195,-
CYBERSTORM MKII SCSI-Modul DM 199,-**

Die CYBERSTORM MKII 040/40 wird mit recyceltem Prozessor geliefert.

Mit der neuen und innovativen 64-Bit-Grafikkarte CyberVision64/3D wird Grafik-Höchstleistung mit Hardware-3D-Unterstützung für alle Amiga-Computer mit Zorro-II und Zorro-III-Bus verfügbar. Basierend auf der Erfahrung der erfolgreichen CyberVision64 setzt dieses Produkt einen neuen Maßstab in Leistung und Preis. Und mit der neuen Version 3 der CyberGraphX Treibersoftware, die zu einem von allen führenden Software- Herstellern unterstützten Standard geworden ist, ist die leistungsstarke Integration von 3D- und MPEG-Funktionen endlich Realität.



**CYBERVISION64/3D DM 429,-
Scandoubler Modul DM 179,- • MPEG-Modul 299,-**



BREAKING THROUGH THE BARRIERS

Mit den PowerUp-Beschleunigern von phase 5, dem führenden Technologieträger im Amiga-Markt, wird der Kreativ-Computer Amiga in eine vollkommen neue Leistungsdimension katapultiert. Durch die leistungsstarke PowerPC-RISC-Prozessortechnologie schließt der Amiga zu den heute schnellsten Personal Computern auf. Dabei kombinieren die PowerUp-Dual Processor Boards einen 68k-Prozessor für volle Kompatibilität mit einem extrem leistungsstarken PowerPC-RISC-Prozessor. **Das bedeutet Leistung pur für's Geld!**

Durch die ausgefeilte RISC Support Software von phase 5, die eine transparente Unterstützung des PowerPC-Prozessors durch das Amiga Multitasking-System ermöglicht, werden Softwareanpassungen auf den PowerPC zum Kinderspiel; aus diesem Grund arbeiten führende Amiga-Softwarehersteller, aktiv unterstützt durch das phase 5 PowerUp Developer Support-Programm, an Anpassungen ihrer Produkte. Darüber hinaus sind umfangreiche Tools für kreative Anwender im Lieferumfang enthalten, darunter ein Public Domain Gnu C-Compiler für PowerPC (mit Quelltext) und viele Demoprogramme und Utilities mit Sourcen; dazu gibt es kostenlosen Entwicklersupport über die phase 5 FTP-Site. Last not least gibt es natürlich eine PowerPC-angepasste CyberGraphX-V3-Version mit RISC-optimierten CyberGL/3D- und MPEG-Funktionen und Libraries - alles inklusive umfangreicher Dokumentation.

Mit diesen Eigenschaften stellen die PowerUp-Beschleunigerkarten die Basis für die nächste Generation von kreativen Amiga-Anwendungen, und öffnen damit für Anwender und Entwickler den Weg in die Zukunft, hin zu unserem kommenden innovativen Computersystem A\BOX - natürlich inklusive attraktivem UpGrade-Pfad.

CYBERSTORM PPC PowerUp Dual Processor-Board mit PowerPC 604e-RISC-Prozessor

Steckplatz für 68040/68060 Companion-Prozessor, 64-Bit-Memorysystem, 32-Bit High Speed-Bus für Erweiterungen, integrierter Wide ULTRA SCSI-Controller mit Transferraten von bis zu 40MB/s, umfangreiches Softwarepaket, für A3000/A4000 und Systeme mit kompatiblen Prozessorbus, verfügbar ab April 1997

CYBERSTORM PPC 604e/150 mit PPC604e-Prozessor 150 MHz DM 1295,-
CYBERSTORM PPC 604e/180 mit PPC604e-Prozessor 180 MHz DM 1595,-
CYBERSTORM PPC 604e/200 mit PPC604e-Prozessor 200 MHz DM 1895,-

Hinweis: Zum Betrieb der CYBERSTORM PPC wird ein 68040- oder 68060-Prozessor benötigt; dieser kann von vorhandenen Prozessorkarten weiterverwendet werden. Aufpreis für: CPU 68040/25 MHz recycelt DM 150,-; CPU 68040/40 MHz recycelt DM 300,-; CPU 68060/50 MHz DM 700,-. Registrierte Benutzer einer phase 5 68040-/68060-Karten erhalten im PowerUp-Programm im März 1997 besondere UpGrade-Angebote direkt von phase 5; die Abwicklung der UpGrades erfolgt über den Fachhandel.

BLIZZARD 603e Power Board mit PowerPC 603e-RISC-Prozessor

Steckplatz für 68030 Companion-Prozessor, optionaler Fast SCSI-II-Controller, CPU-Leistung von ca. 170 MIPS und 3,0 SpecFP95 (gem. Herstellerangabe Motorola), für A1200 und A1200 Tower-Systeme, verfügbar ab Mai 1997*

BLIZZARD 603e Power Board mit PPC603e-Prozessor 120 MHz DM 699,-

Hinweis: Zum Betrieb des BLIZZARD 603e Power Board wird ein 68030-Prozessor benötigt; dieser kann von vorhandenen Prozessorkarten weiterverwendet werden. Aufpreis für: CPU 68030/50 MHz DM 150,-. Registrierte Benutzer einer BLIZZARD 1230-Karte erhalten im PowerUp-Programm im April 1997 besondere UpGrade-Angebote direkt von phase 5; die Abwicklung der UpGrades erfolgt über den Fachhandel.

*Verfügbarkeit für A1200 in Abhängigkeit vom Abschluß der CE-Prüfungen.

In der Au 27 • 61440 Oberursel
Telefon (06171) 58 37 87
Telefax (06171) 58 37 89
Internet <http://www.phase5.de>

Sie erhalten unsere Amiga-Produkte im gut sortierten Fachhandel. Ausführ-

liche Produktinformationen senden wir Ihnen auf Anfrage gerne zu.

Änderungen in Technik oder Lieferumfang vorbehalten. Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise. Verwendete Produktbezeichnungen sind Handelsmarken oder Warenzeichen ihrer Hersteller. PowerUP ist ein eingetragenes Warenzeichen der phase 5 digital products. AMIGA ist ein eingetragenes Warenzeichen des jeweiligen Besitzers. PowerPC ist ein Warenzeichen der IBM Corp.



DIGITAL PRODUCTS

WHERE DO YOU WANT TO BE TOMORROW?™

Bestell-Hotline

01803 - 25 67 67

LIFE EDV Versandhandel

(Bundesweit egal woher Sie anrufen - nur 0.24 DM pro Minute)

Amigas

A1200 mit Software	678,-
+ 170MB + Scala300	+ 210,-
+ 1.3 GB	+ 340,-
+ 2.0 GB	+ 490,-
A4000T mit 2/4MB Magic Software	2998,-
Eagle 4000 TE mit 2/4MB	2598,-

CD-ROM

8-fach ATAPI	179,-
10-fach ATAPI	219,-
12-fach ATAPI	249,-
TANDEM CD A1200 mit 8-fach	359,-
12-fach SCSI XM 5701	249,-
14.4-fach SCSI XM 3801	299,-

CD-Brenner

Philips 2/6-fach intern SCSI	
ohne Software	699,-
Yamaha 4/6-fach intern SCSI	
ohne Software	1099,-
CD-Designer! für AMIGA	199,-
Rohling Philips	14,-
10 Rohlinge Philips	120,-

CDs

Aminet 15 / 16 / 17	19,-
Aminet Set 3 / 4	49,-
Amiga Tools 5	29,-
Developer 1.1	25,-
DirOpus 5.5	99,-

CDs

Developper Enviroment	27,-
Golden Demos	27,-
Maxon Atlas	69,-
Personal Paint 7.0	119,-
Retro Gold	49,-

CDs

Streckenplaner 97	59,-
Teleinfo AMIGA Vol I	27,-
Turbocalc 4.0	189,-
Wordworth 6	149,-
Workbench Add On	39,-

Flachbettscanner

Artex Viewstation AT3	
bis 4800dpi color für SCSI-Port	
nur mit PC Software	449,-
mit PC und AMIGA-Software	549,-

Festplatten

AT-Bus 3.5 1.3 GB	349,-
AT-Bus 3.5 2.5 GB	529,-
SCSI 3.5 2.16 GB Fireball	599,-
SCSI 3.5 4.5 GB ATLAS	1798,-

Genlocks

electronic design PLUTO	699,-
electronic design NEPTUN	1039,-
electronic design SIRIUS II	1589,-

Grafikkarten

Picasso II plus 2MB	369,-
Picasso 4	699,-
Cybervision 64/3D 4MB	449,-

Joysticks

Competition Mini	29,-
Competition Pro5000	39,-
Multicolor	34,-
Zipstick Super Pro	39,-

Kickstart

3.1 ROM einzeln A5/2000	59,-
3.1 ROM einzeln A1200	79,-
3.1 Set A5/2000	119,-
3.1 Set A12/3/4000	179,-

Laufwerke

extern 880 DD	69,-
extern 1.76 HD	179,-
intern 880 DD A5/6/1200	89,-
intern 1.76 HD A12/2/4000	139,-

Mäuse

Black AMIGA Maus mit Pad	29,-
300dpi 2-Tasten	19,-
400dpi 2-Tasten	25,-
400dpi 3-Tasten	35,-

Monitore

17" Multiscan Targa	
ideal für Grafikkarten	996,-
AMIGA 1438S	496,-
AMIGA 1764	1476,-

Simms PS/2

8 MB 72pol.	65,-
16 MB 72pol.	145,-
32 MB 72pol.	325,-
Erfragen Sie aktuelle Tagespreise !	

Software

DPaint 5	89,-
Final Copy II	49,-
Final Writer 5	199,-
Turboprint 5	119,-

Speicherkarten

A500 512KB mit Uhr	49,-
A500 1.8MB mit Uhr	149,-
A1200 mit 4MB	99,-
A2000 für PS/2 Simms	89,-

Turbokarten A1200

Blizzard 1230 IV	289,-
Blizzard 1240 ERC	509,-
Blizzard 1260	975,-
Blizzard SCSI-Kit	189,-
Copro 50MHz	99,-

Turbokarten

Blizzard 2040 ERC	669,-
Blizzard 2060	1179,-
Cyberstorm MK II 040ERC	729,-
Cyberstorm MK II 060	1179,-
Cyberstorm SCSI-Kit	189,-

Zubehör

Abdeckhaube für A1200	29,-
Ariadne Netzwerkkarte	333,-
Controller A500 AT-BUS extern	189,-
Kick ROM 1.3 / 2.05	69,-
P133 mit 16MB / 1.3GB / 2MB VGA / Minitower	1999,-
Siamese PC-AMIGA	299,-

LIFE EDV Versandhandel

Holländische Straße 45

34379 Calden • Fax: 0561 71 30 33

Wir liefern ausschließlich per Nachnahme oder Vorkasse zzgl. Versandkosten !
Sie erhalten auf alle Geräte (außer elektr. Bauteile) 6 Monate Garantie.
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbestimmungen !

Alfred Knötig

Der Versand für AMIGANER!

AMOS PRO Compiler	69,- A/E	Valhalla 4 dt.	59,- A/E*
ANACHRONIA NEU!	69,- A/E*	Wendetta 2145	49,- A
BLOBZ NEU!	39,- A/E	WORMS -The Directors Cut	59,- A
Bograts	39,- A	XP8	49,- A/E
Burnout, nur f. HD	59,- A		
Capital Punishment	50,- A		
Chaos Engine 2	59,- A		
Fighting Spirit Disk/CD	49,- A/E		
Hilsea Lido	59,- A/E		
JET PILOT	40,- A/E		
Minskies Furballs	69,- A/E		
NEMAV IV CD	49,- A		
ROTATOR	39,- A/E		
RUFFIAN NEU	49,- A/E		
TINY TROOPS	49,- A/E		
Tommy GUN	49,- A/E		
Valhalla 3 dt.	49,- A/E		

NOBOCHI
Spot'em up

SCHNÄPPCHEN

Dangerous Streets Beat'em up	20,- A/E
Demon Blue	20,- A/E
OSCAR auch CD-32!	20,- A/E
Rally Championship	20,- A/E
Soccer Super Stars	20,- A/E
Surf Ninjas	25,- A
TROLLS auch CD-32!	20,- A/E
WHIZZ	25,- A
Whales Voyage dt. auch CD-32!	20,- A/E
Fears 3D	25,- A/E

Demnächst neu: Wasted Dreams, Breed2000, Genetic Species, The Enforcer,...

*Vorbereitung möglich, A=A1200/4000(CD32), E=A500/500i, 3000

MO - FR von 18-20 Uhr, SA von 10-15 Uhr Fon & Fax 06621-13626, 36251 Bad Hersfeld

ARTEN-REICH GARTENTEICH

Ein Gartenteich bietet wasser-abhängigen Tieren und Pflanzen wichtigen Lebensraum. Wie man ihn naturnah plant und anlegt, warum Sie auf Fischbesatz am besten verzichten und vieles mehr steht in der Broschüre "Naturschutz ums Haus" (für 5,- DM in Briefmarken).



Naturschutzbund
Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
5300 <53190> Bonn



DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Str. 67 - 34130 Kassel
Telefon: 0561-68012 Fax: 68405

Versand
+ Laden
Mo. - Fr.
9⁰⁰-18⁰⁰
Sa. 9⁰⁰-13⁰⁰

AMIGA SPIELE

ECS=A500, AGA=A1200, HD=Festplatte.	
A320 Airbus 2 (Flugsim.)	DA 39,90
Alien Breed 3D2 (Kill Gr.) AGA	DA 59,90
Blobz (Jump'n Run) AGA	EV 39,90
Bograts (Monster-Adv.) NEU!	EV 39,90
Burnout (Vulcan) NEU!	EV 59,90
Capital Punishment AGA+HD	DA 59,90
Caribbean Disaster (Str.)	DV 49,90
Chaos Engine 2 AGA NEU!	DA 59,90
Elite 2 - Frontier (Str.)	DV 29,90
F1 Masters (Managersim.)	EV 39,90
Fighting Spirit ECS / AGA	je DV 59,90
Gloom Deluxe AGA	EV 39,90
Hattrick! (Ikarien/1,5MB)	DV 49,90
Hillsea Lido (Freizeitparadies)	DV 39,90
HUGO (Geschick) NEU!	DV 59,90
Jet Pilot (Flugsim.) NEU!	EV 59,90
Kargon (Rollenspiel) NEU!	DV 39,90
Pinball Prelude ECS / AGA	je EV 59,90
Pizza Connection (Str.)	DV 59,90
Robin Hood (Adv. nur A500)	DV 29,90
Ruffian (Jump'n Run) NEU!	DA 39,90
Samba Partie ECS / AGA	je DA 39,90
Samba Partie Prof. ECS/AGA	je DA 49,90
Sensible World of Soccer 96/97	DA 49,90
SWOS 96/97 Upgrade (Erw.)	DA 29,90
Super Tennis Champs (Sim.)	DA 39,90
Super Tennis Data Disk (Erw.)	EV 25,00
Testament (3D-Ballerei) AGA	DA 49,90
Timekeepers (Geschick)	DV 39,90
Timekeepers Data Disk (Erw.)	DV 25,00
Tiny Troops (Action) NEU!	EV 59,90
Tommy Gun (Tomate in Action)	EV 39,90
Trapped (Rollenspiel) AGA+HD	DA 49,90
Valhalla 3 - Fortress of Eve	DV 49,90
Worms - Würmerschlacht	DA 49,90
XP 8 (Kick 2.0) ECS / AGA	je EV 49,90

PREISHITS

BAT 2 (Rollenspiel)	DA 29,90
Behind the Iron Gate (Action)	DA 19,90
Bill's Tomato Game (J. n' Run)	DA 19,90
Budokan (Kampfsport)	DA 19,90
Cross Check (Eishockey)	DA 19,90
Der Seelenturm AGA	DV 29,90
Dingsda, Riskant, Wetten daß je	DV 5,00
Doofus (Jump'n Run)	DA 19,90
Embryo (Jagdflyer)	DA 10,00
Heimdal (Rollensp. nur A500)	DA 19,90
International Karate Plus	EV 10,00
James Pond 2 (nur A500)	DA 10,00
Jimmys Fantastic Journey	DA 22,00
Morph (Plattform) ECS/AGA	je DA 19,90
Populous + Promised Lands	DA 19,90
Shaq Fu (Straßenkampf) AGA	DA 19,90
Soccer Kid (Fußball) AGA	DA 19,90
Wiz'n Liz (Jump'n Run)	DA 19,90

CD32 / Amiga CD / Zub.

CD Aminet 13,14,15,16,17. ... je	19,00
CD Aminet Set 3, 4. ... je	49,00
CD Fears (auch CD32)	49,90
CD NEMAC IV (AGA) NEU!	49,90
CD Oldtimer (Geschichte) NEU!	29,90
CD Pinball Prelude (auch CD32)	59,90
CD Trapped NEU!	49,90
CD Wendetta 2175 (auch CD32)	39,90
ZUB AM-Joystick (Techno Plus)	19,90
ZUB AM-Joystick (Supercharger)	19,90
ZUB AM-Maus (Techno Plus)	25,00

Kostenlosen Katalog anfordern!

Bitte System angeben. Wir liefern auch
Spiele für PC + C64 + Konsolen!

LÖSUNGEN zu fast allen Spielen ab 15,-
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

DA = Deutsche Anleitung DV = Komplett Deutsch * = noch nicht da. Vorbestellung möglich
Versandkosten: Vorkasse plus 5,- DM - Nachnahme plus 10,- DM (incl. aller NN-Gebühren).
Ausland: nur Vorkasse (bar / Eurocheck / Postanweisung) + 20,- DM.
Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

AUSGEBRÜTET!

Games

A320 Airbus Vol. 2	59,99
Alien Breed 3D - Killing Grounds (AGA)	59,99
Caribbean Disaster	49,99
Der Produzent - Die Welt des Films (dt.)	69,99
Der Reeder (dt., A500)	49,99
Hanse - Die Expedition	39,95
Mag! (dt.)	79,99
Pole Position (dt.) *	89,99
Primal Rage (nur AGA)	59,99
Samba Partie (dt.)	59,99
Sensible World of Soccer 96/97	59,99
Tiny Troops *	59,99
"Z" *	59,99

Zubehör

externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500	199,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	389,99
Command & Conquer	109,99
Ridge Racer	49,99
Tekken 1	49,99

Preishits (solange Vorrat reicht!)

3D Construction Kit 2.0	19,99
Aquaventura	9,99
Bill's Tomato Game	19,99
Bloodnet (AGA)	19,99
Bush Buck	9,99
Fatman	9,99
Flip-it Magnose	9,99
Heimdal 2 (AGA)	19,99
Hungary for Fun	9,99
Mega Motion	9,99
Missiles over Xerion	9,99
Napoleonic	9,99
Premier Manager 2	19,99
Prime Mover	19,99
Punkt, Punkt, Punkt	4,99
Rules of Engagement 2	9,99
Strategem	9,99
Triple Action Vol.7	9,99
Turbo Trax (ab A600)	9,99
When Two Worlds War	9,99
Wiz'n Liz	9,99

Joysticks

Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 19,95
Control Pad	19,95

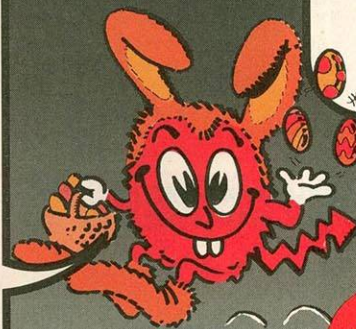
Fast geschenkt!

Die beliebtesten TV Game Shows
jetzt auch für den AMIGA!

Dingsda
Hopp oder Top
Riskant
Wetten, daß...?

alle komplett auf deutsch

je 4,99



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale

Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

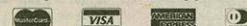
(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM - Kreditkarte: 9,99 DM - Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei - Express-Versand und UPS auf Anfrage - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Wo Sie
uns finden:

Media Point

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Hamburg - Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbr.
Bus 35, 102

Media Point

Bremen
Hansatenhof 9
im Lloydhof / P am Brill
Tel.: (0421) 16 80 80
Str.-bahn 2,3 Am Brill

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

Media Point

Berlin - Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersaripfl.

Media Point

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

???
...to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

TURBOKARTEN

BLIZZARD

1230 IV TURBO BOARD

Blizzard 1230 IV	288,-
Blizzard 1230 IV incl. 8 MB	344,-
Blizzard 1240	544,-
Blizzard 1260	977,-
Blizzard 2040	677,-
Blizzard 2060	1.166,-
Blizzard SCSI Kit	177,-
1230 IV/1260	177,-
Cyberstorm 040/40	699,-
Cyberstorm 060/50 MK II	1.288,-
Cyberstorm MK II SCSI Contr.	188,-
Cybervision 64/3D 4MB	449,-

COPROZESSOR

50 MHz COPRO	99,-
für Blizzard/SX 32	

E - MATRIX

Turbok. 1230/50 MHz	
incl. SCSI Contr./b. 64 MB RAM	333,-
Turbok. 530/50 MHz/	
AT-Bus+SCSI	a.A.
Turbok. 2030/50 MHz/	
AT-Bus+SCSI	a.A.
Turbok. 630/40 MHz/	
4 MB/8 MB	a.A.
T630/25 MHz/8 MB	233,-
T630/40 MHz/8 MB	255,-
T1230/28 MHz/4 MB	177,-
T1230/42 MHz/4 MB	199,-

PS 2 MODULE

4 MB SIMM	44,-
8 MB SIMM	66,-
16 MB SIMM	a.A.

VIDEO

Pluto Genlock	755,-
Sirius Genlock	1.499,-
Neptun Genlock	1.077,-
Frame Machine	
A 2000-4000	588,-
V-LAB Motion	
A 2000-4000	1.888,-
V-LAB Y/C	
A 2000-4000	533,-

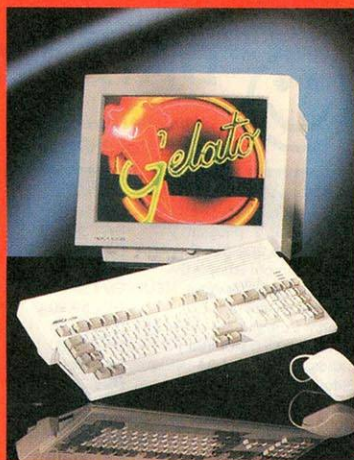
HARDWARE

Kickstart & WB 3.1	
A1200/A3000/A4000	149,-
Kickstart & WB 3.1	
A500/A600/A2000	119,-
Workbench 3.1	66,-

SCANNER

ARTEC Viewstation 6000	
incl. SCAN-QUICK Software	649,-

AMIGA



AMIGA 1200 Magic	
incl. Magic Software	666,-
AMIGA 1200 Magic 170 MB	
incl. Magic Software + SCALA	855,-
AMIGA 1200 HD 260 MB	
incl. Software	888,-
AMIGA 1200 HD 260 MB	
incl. Software/Modem/Surfware	922,-
AMIGA 4000	
Tower 6 MB	3.155,-

MONITORE

Autoscan 1438 S	488,-
Autoscan 1738 S	1.333,-

JOYSTICK/JOYPAD

Gravis Switch	35,-
Konix Navigator	29,-
Zipstick Super Plus	29,-
Competition Pro Extra	35,-
Cruiser Turbo	35,-
Cruiser Black	29,-
Für Amiga/CD 32	
Competition Pro Pad	39,-
Techno Plus Pad	35,-

MÄUSE



AMIGA MAUS+PAD SET	29,-
AMIGA MAUS+PAD farbig	20,-

CONTROLLER

CD 1200 Controller	
incl. Netzteil A600/1200	188,-
TANDEM Controller	
AMIGA 2000	111,-
Squirrel SCSI	
PCMCIA A 600/1200	133,-

LAUFWERKE

3,5" Disk-LW extern	77,-
3,5" Disk-LW intern	66,-

FESTPLATTEN

2,5" HD 170 MB Seagate	177,-
2,5" HD 260 MB Seagate	222,-
2,5" HD 1,35 GB Seagate	666,-
3,5" HD 1 GB Seagate AT	344,-
3,5" HD 1,27 GB Seagate AT	377,-

NETZTEILE

Netzteil für CD 32	88,-
Netzteil für AMIGA	
A500/A600/A1200	88,-

GRAFIKKARTEN

Cybervision 64/3D 4MB	449,-
Picasso IV / 4 MB	777,-

CD-ROM

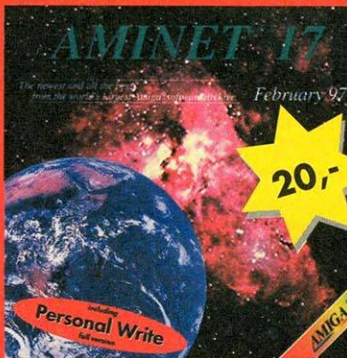
CD ROM 4-fach LW+Contr.	
incl. 2 CD's A600/A1200	266,-
CD ROM 8-fach LW+Contr.	
incl. 2 CD's A600/A1200	388,-
CD ROM 4-fach LW	139,-
CD ROM 8-fach LW	
Mitsumi	222,-

ZUBEHÖR

SPEICHERKARTEN	
512 KB A500	39,-
MODULATOR A 500	66,-
SURFKIT	
Modem incl. Surfware	222,-
Surfware	175,-
DISKETTEN	
3,5" DD BASF	7,-
3,5" DD MAXELL	7,-
3,5" DD SONY	7,-
KABEL	
2,5" > 2,5"	15,-
2,5" > 3,5" incl. Stromver.	25,-
Sernet-Kabel	
Amiga-CD 32/incl. Software	49,-
Parnet-Kabel	
Amiga-Amiga/incl. Software	29,-
Maus-Joystick-Umschalter	25,-
ARIADNE Ethernetkarte	359,-

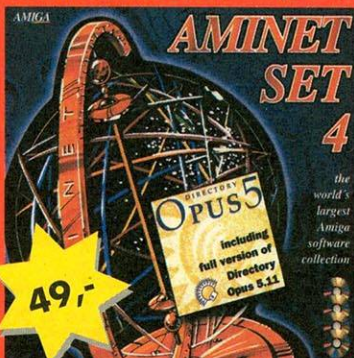
ANWENDUNGEN

1078 Weird Textures	34,-
300 Photo Textures	19,-
AGA Exp. Vol. 2	27,-
AGA Toolkit 97	35,-
Air Mail V 4.1	75,-
Amiga Aktuell V1, V2	je 22,-
Amiga Format - diverse	je 7,-
Amiga Magazin	je 7,-
Amiga Tools 5 + 6	je 29,-
Aminet 15, 16, 17	je 20,-



Aminet Set 1 + Set 2	79,-
----------------------	------

Aminet Set 3, Set 4 je 49,-



Animania Vol. 1	23,-
Animatic	9,-
Arktis Edit.	9,-
Art Studio Vol. 2	79,-
Blue Box	60,-
C 64 Sensation Vol. 2	25,-
Cinema Studio	33,-
DEM-ROM	35,-
Demomania	10,-
Developer	22,-
Do it V. 1/ V. 2	10,-/69,-
Eric Schwarz	35,-
Fun Clips Vol. 1/Vol. 2	je 30,-
Gard Games	33,-
Gateway Vol. 1+2	20,-
Giga Graphic Set 4 CD's	30,-
Herman der User	26,-
Horror Sensation	39,-
Hottest 4, 6	je 40,-
In-to-the-Net	37,-
Light ROM 4	60,-
Light ROM Gold	49,-
Light Wave Enhancer	43,-
Magic Publisher	65,-
Magic WB Enhancer	33,-
MAXON Atlas	60,-
MAXON Cinema 4 D	69,-
MAXON Raytrace	69,-
MAXON Tools	25,-
Meeting Pearls 4	13,-
Megahits Bundle (3, 4, 6)	25,-
Mods Anthology	50,-
Multimedia Backdrops	34,-
Multimedia Toolkit V1+V2	25,-
Net New Offline Vol. 2	19,-
Nordpool	39,-
Personal Suite	40,-
Print Studio Pro	49,-
Pro Video Club V 1, V 2	je 55,-
Repair Kit	65,-
Retro Gold	39,-
RHS Color Coll.	26,-
RHS DTP Coll.	15,-
Scala Plug In	59,-
Sound & Vision	9,-
Special Effects Vol. 1	49,-
Streckenplaner 97	46,-
Superautos	6,-
TELE-INFO CD	29,-

Tele-Info Vol. 1



Textikon	49,-
Texture Gallery	69,-
Texture Portfolio	69,-
The Kara Collection	69,-
The learning Curve	39,-
The Speccy CD	35,-
Tractal Pro Image	35,-
True 3 D	39,-
Turbo Calc. 2.1	15,-
Workbench Add On V1	33,-
Workbench Designer	28,-
World Info 95	10,-
X-Ray Vol. 1	35,-
XI Paint Vol. 3.2	12,-
XI Paint Vol. 4	65,-
Zoom Vol. 2	29,-

POLNISCHE ANWENDUNG CD

Amiga Magazin V 1	15,-
Amiga Magazin V 2	15,-
1308 Fonts	?
Scene Xplorer	?
1700 + Textures	?

PROGRAMME

ASIM CDFS V 3.7	109,-
Deluxe Paint 5	119,-
Directory Opus 5.5 engl.	95,-
i-Browse dt.	89,-
PC Task 4.1 dt.	177,-
Personal Paint 6.4	29,-
Personal Paint 7.0	79,-
Personal Write	27,-
Picture Manager 4 dt.	109,-
Scan Quix ARTEC	169,-
Schreibmaschine 2.0	20,-
Siegfried Antivirus	39,-
Siegfried Copy 2 dt.	49,-
Steuer Profi 96	89,-
Turbo Calc 4.0	150,-
Turbo Print Prof. 5	109,-
Wordworth 6	129,-
Wordworth 6 Office	169,-

Superpack

für Amiga 1200®

- 5 Programme:
 - Digita Wordworth 3.0
 - Digita Print
 - Manager
 - Deluxe Paint IV (AGA)
 - Dennis
 - Oscar
- komplett DM 19,-

AMIGA MAGIC PAKET

- Software incl. Handbücher
- Pers. Paint V 6.4
 - Turbo Calc 3.5
 - Organiser 1.1
 - Datastore 1.1
 - Photogenics 1.2 SE
 - Wordworth 4 SE mit Print Manager
 - Whizz
 - Pinball Mania
- komplett DM 99,-

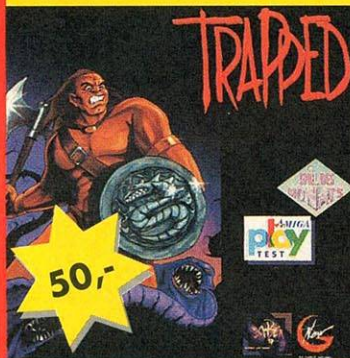
AMIGA GAMES

Airbus 320 II dt.	29,-
Alien Breed 3 D AGA	30,-
Alien Breed 3 D II AGA	59,-
Anstoß/A-Worldcup AGA je	35,-
Anstoß/A-Worldcup ECS je	39,-
Aufschwung Ost dt. ECS	29,-
Banshee AGA	35,-
BAT II dt.	29,-
Behind the iron gate	19,-
Beneath a Steel Sky ECS	35,-
Black Gold	29,-
BOBZ AGA	39,-
Bograts	39,-
Bubba n Stix ECS	19,-
Bundesl. Man. Hattrick	60,-
Capital Punishment AGA	59,-
Caribbean Disaster	49,-
Colonization engl. ECS	49,-
Dangerous Street ECS/AGA	19,-
Das Testament	49,-
Dennis dt. AGA	29,-
Der Reeder ECS/AGA	49,-
Der Seelenturm	49,-
Enigma AGA	55,-
Evolution-Humans III AGA	49,-
Extr. Racing/-DATA AGA	39,-/19,-

F 117 A Nighthawk	35,-
F 1 World Championship	39,-
Fears AGA	49,-
Fightin Spirit ECS/AGA	59,-
Formular 1 Masters	39,-
Fußball Total ECS/AGA	15,-
Gloom Deluxe AGA	45,-
Greatest Hits	
- 10 Games - ECS	45,-
Hanse	45,-
Hattrick	55,-
Heimdall 2 ECS/AGA	25,-
Hillsea Lido dt.	39,-
Hugo	65,-
Jet Pilot	55,-
Jurassic Park dt. AGA	35,-
K 240	25,-
Kaiser dt.	45,-
König der Löwen dt. AGA	45,-
Legend of Valour ECS	19,-
MAD News	49,-
MAG! Disk + CD	je 33,-



Missilies over Xerion ECS	19,-
Pinball Prelude ECS/AGA	59,-
Ran Trainer	20,-
Rings of Medusa Gold	39,-
Ruffian ECS	39,-
Samba Party ECS/AGA	39,-
Sens. World Soccer 95/96	39,-
Sens. World Soccer 96/97	49,-
SWoS upgrate 96/97	29,-
Sim Ant ECS	20,-
Sim City 2000 engl. AGA	49,-
Sim Life AGA	39,-
Slamtilt AGA	45,-
Soccer Kid AGA	20,-
Star Crusader AGA	39,-
Testament	49,-
Timekeepers/DATA	39,-/25,-
Tin Toy Adventure AGA	45,-
Top Gear II ECS	29,-
Trapped	50,-



Triple Fun Pack 3-Games	49,-
Turbo Trax	19,-
Valhalla 3 dt. ECS	55,-
Watchtower AGA	44,-
Whales Voyage II dt.	49,-
Whizz	15,-
Wiz'n Liz ECS	19,-
Worms AGA	29,-
XP 8 ECS/AGA	49,-
Zeewolf I/II	29,-/55,-

AMIGA GAMES CD

Amiga Golden 20	30,-
APC & TCP V1 + V2	29,-

Neu!
Chaos
Engine II
ECS/AGA

DM 69,-

Neu!
Samba
Party Pro
ECS/AGA

DM 55,-

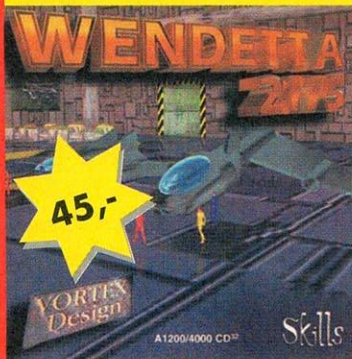
Neu!
Tiny
Troops

DM 59,-



Conny
Figge
Schnellversand

Arcade Classic	35,-
Black Viper	39,-
Cedric	20,-
Demos are forever (incl. Golden Games)	15,-
Fightin Spirit	59,-
Legends	39,-
Nemac IV	45,-
Oldtimer	27,-
Pinball Prelude	59,-
Speris Legacy	59,-
Spherical World	29,-
Trapped	50,-
Wendetta	45,-



SONY PLAY-STATION

A IV Global Evol.	95,-
Baphomets Fluch	85,-
Chronicles of the sword	85,-
Cool Boarders	85,-
Crash Bandicoot	105,-
Destruction Derby 2	95,-
Discworld dt. Vers.	85,-
Formel 1	105,-
Motor Toon 2	85,-
Myst	85,-
NAMCO Tennis	85,-
NFL Game Day	95,-
NFL Face Off	95,-
Penny Racers	85,-
Ridge Racer Revol.	95,-
Tekken 2	105,-
Top Gun-Fire At Will	95,-
Total NBA	95,-
Twisted Metal World	85,-
Wip Eout 2097	95,-

ZUBEHÖR

Controller	58,-
Memory Card	48,-
Mouse	58,-
Euro-Scart-Kabel	78,-
Link-Kabel	48,-
Multi-Tap	68,-
Ne Gcom	88,-
Play Station Bag	98,-

CD 32

Akira	33,-
Assassins 2	39,-

Banshee	19,-
Battle Chess	22,-
Bubba n Stix	15,-
Bubble & Squeak	29,-
Bump n Burn	10,-
Castles II	22,-
Cedric	20,-
Chuck Rock 1 + 2	22,-
DeepCore	19,-
Donk	22,-
Dragonstone	15,-
Elite 2 -englisch-	25,-
Fightin Spirit	59,-
Fire & Ice	20,-
Global Effect	22,-
Gloom	33,-
Guiness Disk of Records	22,-
Gulp	33,-
Heimdall II/S. Soccer Inter.	35,-
Liril Divil	25,-
Humans	15,-
Humans III/Evolution	49,-
James Pond II+III	15,-/20,-
John Barnes Football	15,-
Jungle Strike	29,-
Kang Fu CD	55,-
Kid Chaos	29,-
Last Ninja III	15,-
Legends	39,-
Lost Vikings	22,-
Manchester United	22,-
Marvins Marvellous	22,-
Mean Arenas	15,-
Nick Faldo's Golf	8,-
Nigel Mansell's G. Prix	29,-
Oldtimer CD	27,-
Oskar/Digger	10,-
Out to lunch	15,-
PGA Tour Golf	22,-
Pinball Prelude	59,-
Premiere	15,-
Projekt X/Ultim. B.	22,-
Quick the thunder Rabbit	15,-
Sens. Soccer Intern.	10,-
Skeleton Krew	18,-
Sleepwalker	20,-
Soccer Kid	20,-
Star Crusader	39,-
Striker	20,-
Super Streetfighter II turbo	39,-
Surf Ninja	25,-
Theme Park engl.	29,-
Trolls	22,-
Universe	22,-
Wendetta	45,-
Whizz	25,-
Wild cup soccer	22,-
Zool 1	22,-

Conny Figge
Schnellversand

Sponheuer Straße 25
45326 Essen

Telefon 0201 - 837 9960+61
Telefax 0201 - 837 9962

Bestellungen bis 14 Uhr werden am
gleichen Tag versandt!

Alle Preise verstehen sich zzgl.
Versandkosten!

CD-ROM SYSTEME

CD-ROM Systeme für alle Amiga

System 4-fach 8-fach 12-fach 16-fach Wechsler

A4000	189,-	289,-	389,-	489,-	299,-
A1200	179,-	299,-	399,-	499,-	289,-
A1200 Combo	349,-	449,-	549,-	649,-	449,-
A500 (+)	299,-				



Neu bei VOB: Alle CD-ROM Kunden erhalten spezielle CD-ROM Sonderpreise

Alle CD-ROM Systeme sind komplett anschlussfertig für den jeweils angegebenen Computertyp. Für alle Amiga 1200, 4000 ist das Speedup-System, PCMCIA Combo oder MultiDrive (für Anschluß von 4 Geräten gleichzeitig), CD32 Emulation und Powermanagement im Preis enthalten. Bei den Versionen für Amiga 500(+) ist der AccessX-II Controller im Lieferumfang. Außerdem sind bei allen Paketen die nötigen Kabel und soweit standardmäßig nötig, auch ein Netzteil enthalten. Die Installation führt selbstverständlich nicht zum Garantieverlust Ihres Amigas.

Combo Zubehör

PCMCIA Combo Gehäuse:

Combo Gehäuse 1	129,-
1 Einschub, inkl. Netzteil	
Combo Gehäuse 2	199,-
2 Einschübe, inkl. Netzteil	
Combo Gehäuse 4	249,-
4 Einschübe, inkl. Netzteil	

PCMCIA Combo Geräte:

Combo CD 4-fach	199,-
Combo CD 8-fach	299,-
Combo CD 12-fach	399,-
Combo HD 2,5GB	599,-

- viele weitere Geräte verfügbar.
Fordern Sie Informationen an -

PCMCIA Combo

PCMCIA Combo 179,-

Mit dem PCMCIA Combo können bis zu vier Geräte am PCMCIA Port des Amiga betrieben werden. Es kann sich dabei um CD-ROMs, Fest- und Wechselplatten sowie Streamer handeln. Leichte Installation! Einstecken, Installieren, Fertig. Inkl. umfangreicher Software. Kein Garantieverlust. Amiga TEST-SEHR GUT!

PCMCIA Design Tower

NEXT GENERATION tower concept

Das revolutionäre Tower Concept. Erweitern Sie Ihren AMIGA ohne Garantieverlust. 4 AT und SCSI Geräte gleichzeitig möglich. Der einzige Tower nach CE. PCMCIA Combo enthalten.

2 Einschübe	349,-
4 Einschübe	399,-
8 Einschübe	449,-

1 Einschub/ 3,5" /	349,-
lockadierbar	
1 Einschub/ 5,25" /	299,-
lockadierbar	

Alle Tower sind selbstverständlich mit Netzteil und voll funktionsfähig. Es werden keine zusätzlichen Teile benötigt. Airbrush-Design auf Anfrage!
Fordern Sie Infos an !!!

AT/CD/ATAPI

Speedup-Systems

Das ultimative AT/CD/ATAPI Treibersystem mit voller EIDE (4-Geräte) Unterstützung für alle Amiga 600, 1200 und 4000. Bei den Versionen CD, Streamer und Professional ist der Multi-Drive Adapter für 4-Geräte Anschluß enthalten. Speedup HD ersetzt den veralteten Amiga Treiber gegen ein modernes Treibersystem was die Kompatibilität und/oder Geschwindigkeit erhöht. Mit den Versionen CD, Streamer und Professional sind Erweiterungen auf andere ATAPI Geräte (CD's und/oder Streamer) möglich. Bei allen Versionen sind die Zusatzpakete PowerManager, HD Toolbox, bei der CD und Prof. Version CD32 Emulation, Filesystem, bei der Streamer und Prof. Version Backup-Programm im Preis enthalten.

CD	129,-	HD	39,-	Streamer	148,-	Prof.	169,-
----	-------	----	------	----------	-------	-------	-------

CD WRITER

CD-COPY

Das Kopierprogramm für CDs! Egal ob Daten oder Audio!!

99,-

CD-AUDIO

Audiodaten digital direkt von der CD einlesen!!

49,-

CD CREATOR

Der Marktführer in der Version 2.0

Einzel 299,- / Cross-Update von anderen CD-R Progs 199,-

mit Philips CDD2600 (6xRead/2xWrite) 899,-

mit Yamaha CDR-100 (4xRead/4xWrite) 1399,-

CD-CREATOR ist die professionelle CD-R Lösung für den Amiga. Mit der komfortablen Bedienung und dem großen Funktionsumfang von CD-CREATOR ist es dem Anfänger ebenso wie dem Experten möglich, CD-R's optimal auszunutzen und ideale Ergebnisse zu erzielen. Egal ob CD's selber erstellt, weiterbearbeitet, als Sicherheitskopie verwendet oder einfach nur kopiert werden. Inkl. CD-COPY und CD-AUDIO!

Get the Best

Komplettsysteme:

A1200 Magic	689,-
A1200 Magic HD/1GB	1089,-
A1200 Magic CD/4	989,-
A1200 Magic HD/1GB CD/4	1349,-
A1200 Surfer	1079,-
A1200 Surfer HD/1GB CD/4	1798,-
A4000 Tower HD/1GB CD/4	3999,-
- andere Kombinationen auf Anfrage -	

Aufpreise:

1GB auf 2,5GB Festplatte	150,-
4-fach CD auf 8-fach CD	59,-
Monitor 1792STV	1449,-

Drucker:

Canon BJ240 Color	429,-
Canon BJ4200 Color	539,-

MONITOR-TV-STEREO



1498,-

Monitor und Fernseher in einem Gerät. Höchste Qualität durch Philips Bildröhre und Nokia Chassis. Unterstützt Amiga Frequenzen (inkl. 15kHz) und Videotext. Stereolautsprecher enthalten!

CD-ROM Laufwerke:

Mitsumi FX400/4xAT	139,-
Mitsumi FX800/8xAT	199,-
Mitsumi FX120/12xAT	299,-

CD-Writer:

Philips CDD2600 (2/6)	749,-
Yamaha CDR-100(4/4)	1148,-
CD Rohling	12,90

Festplatten-Bundles:

GigaSet 2,5GB (inkl. Seagate HD) 549,-

Wechselplatten:

Syquest EZ230/ SCSI	529,-
Medium 230MB	59,-

DD Diskettenlaufwerk extern	99,-
HD Diskettenlaufwerk extern	179,-
DD Disketten 10-er Pack	7,95

Speicher:

4MB / 8MB / 16MB	39,- / 79,- / 139,-
------------------	---------------------

Kontroller:

AccessX 500	199,-
AT für 4 Geräte, inkl. CD Unterstützung und Busdurchführung, o. Gehäuse	

In eigener Sache...

suchen wir für die Ausweitung unserer Geschäftsbereiche Amiga, PC und APPLE noch erfahrene Programmierer. Bitte richten Sie Ihre Anfrage mit Referenzen an VBreitfeld@VOB.de

Service

Sollten Sie den Anschluß von VOB bezogener Ware nicht selbst durchführen können, so erledigt dies unser Einbaueservice für Sie. Ist trotz fachgerechter Arbeit keine Funktion zu erzielen, so erhalten Sie umgehend einen Scheck.

Finanzkauf ab 500,- DM
Erfragen Sie unsere günstigen Konditionen

1 Jahr Garantie
auf alle VOB Produkte

kompetent - schnell - preiswert - zuverlässig

Competition PRO EXTRA



- ✓ TRIPLE ACTION AUTOFIRE GIVING MEGA-BLAST RAPID FIRE, SHORT RAPID BURST AND SINGLE SHOT.
- ✓ DUAL FIRE BUTTONS FOR LEFT OR RIGHT HAND OPERATION.
- ✓ GUARANTEED RELIABILITY USING PROVEN TECHNOLOGY.
- ✓ FULLY MINISWITCHED FOR PRECISION CONTROL.
- ✓ CLEAR CASE MOULDED IN HIGH IMPACT ABS.



Autofire
Miniswitch
Dual Fire Buttons

34,95

Multi-Colour-Joystick



CRUISER

POWER
Play

Microswitch
Dual Fire Buttons

29,95

5000 SERIES M+I+N+I



- ROBUST STEEL SHAFT AND SPRING RETURN FOR SMOOTH MOVEMENT.
- DUAL FIRE BUTTONS FOR LEFT OR RIGHT HAND OPERATION.
- SUPER SENSITIVE MINISWITCHES FOR PRECISION CONTROL.
- GUARANTEED RELIABILITY USING PROVEN TECHNOLOGY.
- FIRM NON-SLIP BASE PADS.

Competition PRO

12 MONTHS GUARANTEE

Autofire
Miniswitch
Dual Fire Buttons

29,95

Competition PRO EXTRA



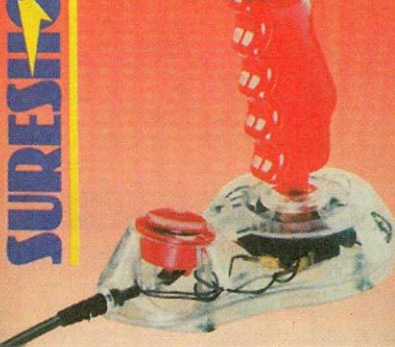
- ✓ TRIPLE ACTION AUTOFIRE GIVING MEGA-BLAST RAPID FIRE, SHORT RAPID BURST AND SINGLE SHOT.
- ✓ LARGE DUAL FIRE BUTTONS FOR LEFT OR RIGHT HAND OPERATION.
- ✓ GUARANTEED RELIABILITY USING PROVEN TECHNOLOGY.
- ✓ FULLY MICROSWITCHED FOR PRECISION CONTROL.
- ✓ CLEAR CASE MOULDED IN HIGH IMPACT ABS.



Autofire
Microswitch
Dual Fire Buttons

39,95

SURESIO Standard



SURESIO

Microswitch
Leaf Spring Fire Button

24,95

Super pro ZIP STIK



Super pro

Autofire
Microswitch
Dual Fire Buttons

39,95



POWER
Play

Microswitch
Dual Fire Buttons

29,95

Die Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel unter anderem bei:

Versandbestellungen :
Fischer Hard & Software
Schierholzstr. 33
30655 Hannover
Tel : 0511 - 57 50 87
Fax : 0511 - 57 23 73

Osamatic Systeme, Schillerstr. 68, 02763 Zittau * RCS Computer, Ludwig-Erhard-Str. 2, 03238 Massen * Grothes Gameshop, Rennbahnring 34, 06124 Halle * Mecomp Multimedia, Wandsbeker Marktstr. 38, 22041 Hamburg * OMEGA Datentechnik GmbH, Junkerstr. 2, 26123 Oldenburg * Fischer Hard & Software, Schierholzstr. 33, 30655 Hannover * Computerservice Fuchs, Mühlenstr. 16 33098 Paderborn * Volker Grabbe, Feldrain 3, 32457 Porta Westfalica * Computerhandel Köhler, Entenanger 2, 34117 Kassel * DTP & DTV Center Otto, Wolbecker Str. 38, 48155 Münster * Fischer Hard & Software, Goethering 3, 49074 Osnabrück Vietex Media, Geisselstr. 10, 50823 Köln * KDH Datentechnik, Südring 65, 72160 Horb * Pernat Hard & Software, Schillerstr. 28, 72810 Gomaringen * Modern Video Arts, Klosterstr.15, 91301 Forchheim

Oberland. Soft- und Hardware v

ANIMATION

Broadcast Titler II PAL	D	99
Caligari24 PAL	D	49
Imagine 2.0 (inkl. dt. Anleitung)	D	49
Imagine Buch / Profi Workshop 2.0	D	35/55
Imagine Handbuch Paket (2 Bücher)	D	70
LightWave 3D - V 4.0 auf CD		1598
LightWave Enhancer CD	D	49
LightWave Macro Pakete	D	je 159
-Enhanced Edit		
-Morphing Tool I-Nonlinear Object Factory		
Lightwave Fiber Factory (Haar u. Grasmodul)	475	
Lightwave Impact Modul	695	
Lightwave Sparks Partikelsystem Modul	675	
Main Actor Broadcast	D	249
Maxon Cinema 4D Professional V4.0	D	379
Maxon Multimedia	D	115
Real 3D V 3.5		845
Real 3D V 3.5 Student (Nachweis!)		545
Reflections 4.0 Amiga / PC	D	349/399
SCALA 100 Multimedia für PCI	D	249
SCALA 300 Diskettensatz A1200 Version	D	69
SCALA 300 Handbuch	D	79
World Construction Set V2.0	(D)	*945
X-DVE 2.6	D	199
Adorage 2.5 AGA	D	179
Adorage Scripts (über 100 neue Effekte!)	D	59
Animage	D	169
Clarissa Professional V 3.0	D	349
Clarissa Motion Soundmodul	D	69
Clarissa Transformer	D	79
Cocktel Bildtelefon Software V.1	D	189
Cocktel Bildtelefon Videokamera / Mikro	D	349
Cocktel Bildtelefon Video Digitizer	D	199
Image Vision	D	149
Monument Designer V2	D	359
Monument Designer V3	D	575
Monument Designer für Movie Shop	D	379
Monument Titler V1	D	150
Monument Designer Updates	D	a.A.
Monument Titler Lernvideo	D	49
SSA Loader Package	D	60

BILDUNG

SIGMath II	D	95
TMA Europa Plus	D	65
TMA Französisch II Plus	D	55

BÜCHER

Cygnus ED Compendium	D	25
Das AREXX Buch	D	89
Zaubern mit Reflections	D	89

BÜRO

ACash Professional	D	59
DataBase Professional 3.0 PLUS	D	149
FAMOS Pro Fakturierungssoftware	D	598
Final Calc prof. Tabellenkalkulation	D	99
Final Data V 3.0	D	79
Maxon Twist 3 Datenbank	D	269
Organiser 2	D	95
Steuer Profi '96 CD	D	89
Superbase Professional 4	D	225
TurboCalc V 4.0	D	155
Twist Organizer	D	85
UpToDate 2 - Terminplaner, Texteditor und Adreßmanager	D	99

CD's

Amiga Developer CD	D	24
Aminet 12 / 13 / 14 / 15 / 16 / 17 / 18	D	je 25
Aminet Set 1 / 2 / 3 / 4	39/39/55/55	
Kara Collection	D	85
Lightwave Enhancer	D	49
Maxon Cinema Xtension	D	75
Meeting Pearls 4	D	14
Octamed Sound Studio V.1		65
Reflections CD "The Light Works"	D	49
Reflections CD "3D Datenbank Vol.1"	D	49
Reflections CD "Textures Vol.1"	D	49
Tele Info Vol. 1	D	49
Textikon	D	59
Wir führen alle für den Amiga erhältlichen CDs!		

Ab sofort liegt jeder Bestellung von Artikeln mit diesen BUTTON gekennzeichnet ist ein kostenloses Final Backup SV bei - ein Update auf die Vollversion (79,- DM) kostet Sie nur 30,- DM

UND WIEDER
49,-DM
GESPART!



GRAFIK

Art Department Komplettpaket auf CD		*399
Art Effect 2.0	D	*298
Art Effect Power Effects / Super View	D	je69
Art Expression	D	98
ADPro Photo CD-Loader		179
ADPro Epsion GT Treiber		99
Brilliance V 2.0	D	79
Datacrome Grafikkonvertierung	D	59
Deluxe Paint IV	D	79
Deluxe Paint V AGA	D	99
Deluxe Paint Update		79
Draw Studio / CD	D	169/229
Focofone (prof. Bilder & Texturen)		120
Image FIX V 2.6		349
Imagemaster PAL RT	D	199
Maxon CAD 2.5	D	290
Maxon PLP Platinenlayout	D	225
Personal Paint V 7	D	85
Personal Suite CD	D	49
Photogenics 2.0		155
Photoworx Pro	D	245
Photoworx	D	175
Picture Manager V 4.0	D	109
ScanQuix 3 Scannertreiber f. versch. Scanner		je169
TV Paint 3.6		349
XiPaint 4 auf CD	D	69



VIDEO

AGA-Flickerfixer Amiga 4000	D	545
DCTV PAL		295
Digi Tiger III	D	349
Graffito 24 Echtzeit-Digitizer S-VHS	D	289
Graffito PCMCIA-Adapter	D	99
Squirrel MPEG		479
V-Lab S-VHS A2000/3000/4000	D	499
Movie Shop FX Disks 1-5	D	a.A.
CAVIN prof. Schnittsteuerung	D	1379
ED FrameMachine & FM-Prism 24	D	949
ED Gemini Video Selector 4x2 Kreuzschiene	D	390
ED Neptun Genlock	D	1035
ED Pegasus Videokarte PC-Genlockanschluß		1045
ED Pluto Y-C Genlock	D	695
ED Sirius II Genlock Produkt des Jahres 95	D	1495
ED Supercut V3.0 Videoschnittsystem	D	289
ED TBC-Enhancer 4:2:2 Produkt des Jahres 95	D	1395
ED TBC-Enhancer light	D	1145
Zusatznetzteil für Neptun/Pluto/Sirius/TBC		59

GRAFIKKARTEN

Cybervision64 3D 4MB für Zorro 2 und 3	D	429
Cybervision64 3D MPEG-Modul	D	*349
Cybervision64 3D Scandoubler	D	179
PICASSO II PLUS 2MB	D	435
PICASSO II Video-Modul Pablo	D	149
PICASSO IV	D	745
PICASSO IV Zusatzmodule	D	a.A.

MUSIK

Aura 12 Bit PCMCIA-Sampler		175
Camouflage AB 1.00 Midi-Sequencer	D	219
Mignon Jr. 3.0 Ps Toccata-Sequencer	D	185
Mignon 3.0 SMPTE Midi-Sequencer	D	375
Octamed Soundstudio V. 1 CD	D	65
Samplitude Professional 2.1 SMPTE	D	249
Samplitude Professional 3.0 SMPTE	D	349
Technosound Turbo II Professional	D	149
Vector Midi II Interface	D	129

SPIELE

Alien Breed 3D II AGA	D	69
Capital Punishment		65
Chaos Engine II AGA		*79
Gloom Deluxe		59
HUGO	D	79
Nemac IV / CD	D	je49
Sensible World of Soccer 96/97	D	55
Worms	D	65
Zeewolf 2		69

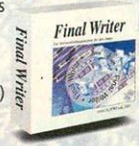
Weitere Spiele auf Anfrage oder im Internet!

SPRACHEN

Blitz Basic II V 2	D	175
Das AREXX Buch	D	89
Maxon Basic 3	D	169
Maxon C++ 4 Pro	D	349
Maxon C++ 4 LT	D	170
Maxon Assembler	D	119
Maxon Pascal V 3.0	D	195
Storm C/C++ 2.0 Entwicklungssystem	D	579
Storm C-Starter	D	249
Storm Wizard 2.0	D	148

TEXT/DTP

Final Copy II Textverarbeitung	D	79
Final Writer V 5.0	D	199
Final Writer für Windows 95	(D)	69
Final Writer EPS Cliparts	D	je 79
FW Briefe	D	25
FW Fontmanager	D	30
FW Visitenkarten	D	25
Maxon TeX (Doppel CD)	D	99
Page Stream V 3.0	D	575
Pelican Press	D	95
Textikon Diskettenversion für FC oder FW		59
Typesmith V 2.5	D	98



TOOLS

AmiTCP/IP	D	135
Cross DOS 6.0 Professional		95
Diavolo Backup	D	89
Diavolo Backup Professional	D	119
Directory Opus V 5.5	D	89
DiskSalv 4 - Amiga Repair Kit auf CD	D	65
Final Backup	D	79
Fitness Centerfolds Screensaver für PC mit sexy Mädels		29
Maxon Atlas	D	79
Maxon Hothelp 3.1	D	79
Maxon Magic III	D	69
Maxon Tools II	D	79
New Back Datensicherung	D	99
PC Task V 4.1	D	159
Siegfried Alpha	D	30
Siegfried Anti-Virus	D	49
Siegfried Copy Flash 1	D	59
Studio 2.13	D	109
Turbo Print Prof. V 5	D	129
ZipJaz Tools		49



SPEICHER

1MB intern für A600	D	99
1.8MB intern für A500	D	179
512KB intern für A500	D	55
Megachip 2MB Chipmem A500/2000	D	259
2MB ZIP-RAM z.B. für Oktagon		129
A3000 Speicher 4MB Static Column		435

SIMMS

1MB 30pol Standard für GVP SCSI Contr. (2 Stück)	59	
4MB 30pol Standard		Tagespreis
4MB 32 Bit PS/2		Tagespreis
8MB 32 Bit PS/2		Tagespreis
16MB 32 Bit PS/2		Tagespreis
32MB 32 Bit PS/2		Tagespreis
Speicher für GVP-Turbokarten 4MB 32 Bit		199



POWERUP
AMIGA™ GOES POWER PC™

...die nächste Generation wird in Kürze verfügbar

Leistungsstarke 2-Prozessorsysteme mit 68k- und PowerPC-Prozessor katapultieren die Leistung Ihres Amiga in ungeahnte Dimensionen!

Workstation Performance zu attraktivsten Preisen, z.B.: PowerUP-Board A3000/4000 mit PowerPC 604e Prozessor, 64-BIT System mit Speichererweiterungsoption bis 128MB

CyberStorm mit PPC 604e - 150 MHz	1295,-DM*
CyberStorm mit PPC 604e - 180 MHz	1595,-DM*
CyberStorm mit PPC 604e - 200 MHz	1895,-DM*
Blizzard Power Board 603e A1200	699,-DM*

*jeweils ohne 68k Prozessor

Rufen Sie jetzt an und lassen Sie sich vormerken - für einen neuen Prozessor und eine neue Freundin!

Im Feinsten - Preise vom Kleinsten

TURBOKARTEN

Blizzard 1230-IV 50MHz Turbokarte	D	289
Coprocessor 68882-50MHz	D	99
Blizzard 1230 IV SCSI II-Controller	D	179
Blizzard 1260 060/50MHz A1200	D	969
Blizzard 1240 ERC 040/40MHz A1200 T	D	529
Blizzard 1240/60 SCSI II-Controller	D	179
Blizzard 2060 060/50MHz A2000		
inkl. SCSI II-Controller, bis 128MB RAM	D	1159
Blizzard 2040 ERC 040/40MHz A2000		
inkl. SCSI II-Controller, bis 128MB RAM	D	679
CyberStorm MK II 060/50	D	1169
CyberStorm MK II 040/40 ERC	D	719
Cyberstorm MK II Fast-SCSI DMA	D	199

TELEKOMMUNIKATION

ISDN Blaster 22 Karte A2/3/4000(ohne BZT)	D	399
TKR Tristar+ 33.6 V.34+/Fax/Voice	D	298
TKR ProLink 28K8 V.34/Fax/ISDN	D	945
Elsa Microlink ISDN/TL pro	D	499
U.S. Robotics Courier V.34+	D	599
U.S. Robotics Sportster VI V.34+ 33600 Bps	D	339
U.S. Robotics Worldport PCMCIA	D	519
ZyXEL Elite 2864 ID V.34 inkl. ISDN	D	1099
ZyXEL Omni2885 28K8/V.34/Fax/Voice	D	649
ZyXEL OmniTA128 ISDN	D	549
Weitere Modems	a.A.	

Der Anschluß der angebotenen Modems ohne BZT (Postzulassung) ist in der BRD verboten und strafbar!

TELE. SOFTWARE

IBrowse Internet Software	D	99
Maxon Net & Web 2	D	239
MultiFax-Pro V4.0	D	85
Multiterm KJT T-Online Decoder Software	D	139
TKR Multisurfer	D	198

AMIGA

"Der Amiga 500/4000/Surfer" -Video	D	je 39
Amiga 1200 Starterkit inkl. 170MB HD	D	899
Amiga 4000 TE Eagle Tower (ohne Prozessorkarte)	D	2699
Monitoradapter 1438 S an Grafikkarte / PC	D	39

SYSTEME/SYSTEMZUBEHÖR

Draco - Das professionelle Videoschnittsystem		
68060/4MB inkl. CD-Rom und Altas 4MB	D	5895
V-Lab Motion Spezialversion für Draco	D	2998
Casablanca	D	2998
Draco Verführungen und Komplettinstallationen		
führen wir gerne für Sie durch! Rufen Sie uns an und vereinbaren Sie einen Termin!		

DRUCKER

Canon Bubble Jet BJC 240	D	369
Canon Bubble Jet BJC 4200	D	499
Canon Bubble Jet BJC 4550 A3	D	799
Canon Bubble Jet BJC 620	D	689
EPSON Stylus Color 400	D	549
EPSON Stylus Color 600	D	699
EPSON Stylus Color 800	D	949
HP DeskJet 690 C	D	559
HP DeskJet 870 Cxi	D	975
HP LaserJet 5L	D	899

weitere Drucker auf Anfrage oder im Internet!

LAUTSPRECHER

Aktivboxen 80 Watt Paar	D	59
Aktivboxen Subwoofer System 240 Watt	D	179

MONITORE

Amiga 1438 S Multiscan Monitor	D	545
Amiga Monitor 17"	D	1499
IDEK MF-8115 G	D	695
IDEK MF-8617 TCO 92	D	1399
IDEK MF-8721 TCO 92	D	2775
IDEK MT-9017 TCO 92	D	1659
IDEK MT-9021 TCO 92	D	2675

weitere Monitore a.A.



Wir führen auch alles rund um die PlayStation!
Wir senden Ihnen gerne eine komplette Liste - oder schauen Sie einfach ins Internet!



SCANNER

Adpro Epson GT-Treiber		99
Artec Viewstation 6000C+ inkl. ScanQuixl	D	699
Artec AT3 inkl. ScanQuixl	D	599
Epson GT 5000 / GT 8500	D	699/859
Epson GT 9000	D	1495
HP ScanJet 4c I 4p	D	1799/995
ScanQuix 3 Scannersoftware	D	169

ZUBEHÖR

400 DPI-Maus	D	29
560 DPI-3-Tasten-Maus (Ideal für Grafik)	D	69
AGA GO KIT Umbausatz für A500/2000	D	*599
AGA-Flickerfixer für Amiga 4000	D	545
AmigaNet Ethernet Karte BNC		349
AmigaNet Ethernet Karte BNC +Twisted Pair		379
A 4000 Scandoubler	D	285
Ariadne Netzwerkarte	D	345
GVP Guru ROM V 6	D	95
HD-Laufwerk extern	D	179
HD-Laufwerk intern (A 2/4000)	D	149
HD-Laufwerk intern (A 1200 Como/AT)	D	je 159
Hypercom 1 (seriell Highspeed A1200)	D	99
Hypercom 4 (seriell Highspeed A2/3/4000)	D	169
Joystick Superpro	D	49
Laufwerk 3.5 extern	D	79
Liana Peer-to-Peer Netzwerk	D	95
Kickstart Umschaltplatine 1.3/2.0	D	20
Kickstart/Workbench 3.1 A500/600/2000	D	129
Kickstart/Workbench 3.1 A1200/3/4000	D	159
Multiface-Card III	D	149
Papst-Lüfter (regelbar)	D	55
Parnet Kabel	D	35
PC Tastatur Adapter für A2/3/4000	D	89
P-Net	D	95
poS Betriebssystem	D	*99
Slamese System (Amiga - PC)	D	329
Slamese System Mac-Version	D	419
VGA Monitor-Adapter	D	35
WACOM ArtPad II (ca. DIN A6)	D	329
WACOM Grafiktablett A4/A3	D	995/1595

MASSENSPEICHER

CD-ROM LAUFWERKE

Easy CD-ROM Kit PCMCIA ohne Laufwerk	D	199
Toshiba XM 5401B 4-fach SCSI	D	199
Toshiba XM 3801B 14,4-fach SCSI	D	479
Toshiba XM 5701B 12-fach SCSI	D	309
Pioneer DR-U12X 12-fach SCSI	D	335
Mitsumi FX120 CD-ROM ATAPI 12-fach	D	259
Panasonic LF-1000 Phase Change System	D	599
MO-Medium 650 MB	D	99

CD-ROM SOFTWARE

ASIM CD-ROM-Treiber V 3.7 +1 CD	D	115
CD Creator V2.0 (CD-Brenner-Software)	D	299
MasterISO (CD-Brenner-Software)	D	299
Aufpreis für ASIM CD-ROM Treiber **	D	90

CD-WRITER

HP-SureStore 6020I 6/2-fach	D	949
Phillips CDD 2000 4/2-fach	D	749
Phillips CDD 2600 6/2-fach	D	799
Yamaha CDR200 6/2-fach	D	a.A.
Yamaha CDR400 6/4-fach	D	1299
Aufpreis für Master ISO Brennsoftware		249

CONTROLLER

A500		
Alfa-Power Plus 508 AT-Bus Controller		199
Alfa-Power CD-ROM Kit		149
A600/1200		
CD 1200+ (AT CD-ROM-Controller A600/1200)		195
Squirrel PCMCIA SCSI		139
Squirrel SURF SCSI + Highspeed ser.Schnittstelle		199
A2000/3000/4000		
Oktagon 2008/4008 SCSI		249

EXTERNE SCSI-GEHÄUSE

Ext. SCSI-Gehäuse 1-fach / 2-fach	D	115/159
Ext. SCSI-Gehäuse 4-fach / 7-fach	D	195/295

SCSI-FESTPLATTEN

Quantum		
Fireball TM	1,2GB	529
Fireball TM	2,1GB	649
Fireball TM	3,2GB	699
Atlas	2,1GB	999
Atlas II Ultra	4,3GB	1899
Atlas II Ultra	9,1GB	3599
Seagate		
Barracuda	2,1GB	1299
Barracuda II Ultra SCSI	4,2GB	2199
IBM		
Dors	1GB	499

Weitere Festplatten auf Anfrage oder im Internet!

A1200 FESTPLATTEN 2,5"

1GB		499
HD-Install Kit A1200/A1200 Kick 3.1		25/30

AT-FESTPLATTEN 3,5"

Fujitsu M1624TA	2GB	519
Maxtor Genstone	2GB	499
AT-Kabel 2,5" auf 3,5"		25

STREAMER

HP-DAT Streamer	bis zu 2GB	1095
HP-DAT Streamer	bis zu 16GB	1675
Seagate Streamer TST 8000	bis zu 8GB	749
Sony DAT-Streamer DDS2		1775

SCSI-WECHSELPLATTEN

lomega Zip Drive 100MB SCSI ext./intern	D	329/299
lomega Jaz Drive 1GB intern / extern		749/899
lomega Jaz Drive 1GB Medien		209
Zip Drive Medien 100MB 35t./55t./110t.		89/149/295
Zip / Jaz Tools		49
Wechselplatte 540 MB intern		499
Syquest SyJet Wechselplatte 1,3GB int./ext.		849/999
Syquest Wechselplatte EZ Flyer230MB ext.		549
Wechselplatten-Medium 135/270MB		45/109
Wechselplatten-Medium 230MB/1,3GB		59/249
Wechselplatten-Medium 44/88/540MB		79/89/139

Sehr geehrte Kunden,

auch im PC-Bereich sind wir großartig!
Falls Sie an einem PC-System oder sonstigen PC-Artikeln interessiert sind, fragen Sie uns, wir beraten Sie gern. Eine stetig wachsende Liste finden Sie ebenfalls auf unseren WEB-Seiten. Wir freuen uns, Sie auch auf diesem Sektor weiter bedienen zu können.

* Bei Drucklegung noch nicht verfügbar!

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der ESCOM AG Bochum. Mit Erscheinen dieser Liste verlieren alle vorhergehenden Preislisten ihre Gültigkeit! Druckfehler, Irrtümer und Änderungen in Preis und Lieferumfang vorbehalten

PREISLISTE 4/97

OBERLAND COMPUTER versendet: Lagerware noch am Tag der Bestellung (95%) • per Post oder UPS - Nachnahme, Vorkasse oder Lastschrift (Erst ab der zweiten Bestellung)

Post ab DM 10,- (Nachnahme ab DM 15,-)

UPS ab DM 15,- (Nachnahme ab DM 20,-)

Auslandsversand: Bitte Porto erfragen! Öffentliche Einrichtungen auf Rechnung

IHR AMIGA DISTRIBUTOR

OBERLAND
COMPUTER

In der Schneithohl 5
61476 Kronberg/Taunus

TEL 06173 - 608 - 0

FAX 06173 - 63385

BTX AmigaOberland#

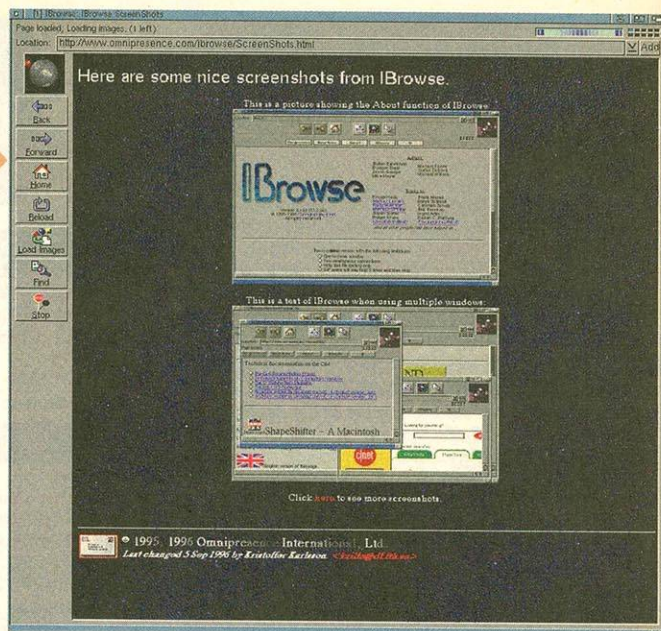
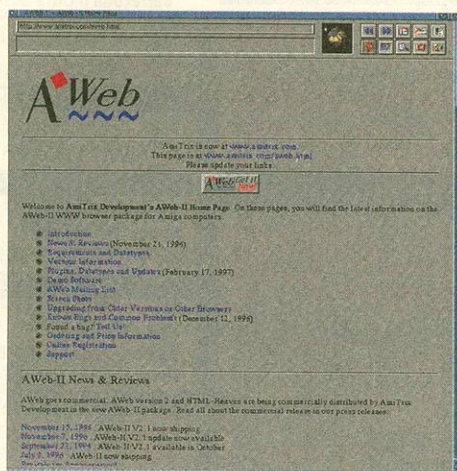
WEB <http://www.oberland.com>

Geschäftszeiten:

Mo.-Fr. 8.30-18 Uhr, Sa. 9-13 Uhr

Ab sofort ist ab 500,- DM eine Finanzierung über unsere Hausbank möglich!
Rufen Sie uns an.

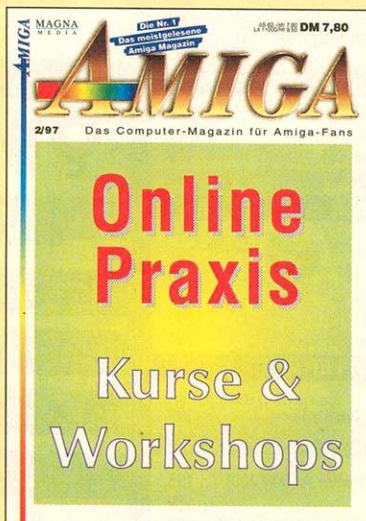
Die Anbindung ans Internet ist immer so gut wie die Browser-Software, mit der man die phantastischen Seiten des größten Computernetzes der Welt auf den Bildschirm bringt. Zwei der in der Amiga-Szene äußerst beliebte Browser sollen in Kürze als neue Versionen angeboten werden: IBrowse und AWeb. Wir haben deren Beta-Versionen unter die Lupe genommen und zeigen Ihnen, was sich geändert hat.



Andere Computersysteme auf dem Amiga – oder AmigaOS auf anderen Computern: PC auf dem Amiga, Amiga auf dem PC oder die legendäre C-64-Oberfläche auf dem Amiga – nichts ist unmöglich! Wir haben uns unter dem Angebot der Software-Emulationen umgesehen und stellen Ihnen deren Stärken und Schwächen vor.

UND WAS ES SONST NOCH GIBT

- Imagine 5.0 – neue Fassung der 3-D-Raytracer-Software mit verbesserten Funktionen
- So arbeiten Sie professionell mit FinalCalc: Tips & Tricks zur Tabellenkalkulation des Amiga
- proDAD macht die Trickkiste auf: Wir zeigen Ihnen, wie Sie Amiga-Applikationen mit den entsprechenden Programmierwerkzeugen aufs neue Betriebssystem poS anpassen!



Die Ausgabe 5/97 erscheint am 23.04.1997

Änderungen aus aktuellem Anlaß sind möglich

... every Amiga owner should consider buying it - 94% **GOLD**

Amiga Format, Jan '97

Illustration by Artwode (01469 568 139)

AWARD WINNING GRAPHICS PACKAGE

drawSTUDIO

written by Graham & Andy Dean

DrawStudio, ImageStudio, TextureStudio

3 programs for the price of 1!

DrawStudio auf CD, jetzt im Verbund mit zwei weiteren Softwareprodukten, die haargenau zum Thema passen: ImageStudio und TextureStudio. Was Sie mit dem Grafikpaket auf CD alles anfangen können, offenbart unser Praxis-test im nächsten Heft.

HUGO und Hexana: Da braut sich was zusammen.



<http://www.online1.de>

Hugo

DAS NEUE INTERAKTIVE FANTASY-ABENTEUER BEI KABEL 1:
HUGO UND SEINE GEGENSPIELERIN HEXANA KABELN SICH
IN DER HEXENKÜCHE. EINE WILD-KOMISCHE MIXTUR.

Jeden Samstag, 7x zwischen 11:00 und 14:30 Uhr



KABEL 1

IRSEESOFT IM ZEHNTEN JAHR!

Zum Jubiläum unsere einmaligen

MegaDisks

MegaCD

Vollversionen! Voll updatefähig!

MegaDisk 1: TurboPrint Professional 4

Bringen Sie Ihren Drucker auf Vordermann:

- **Superschnelle High-Quality Treiber** für Tintenstrahl-, Laser- und Nadeldrucker.
- **Druckmanager** zum Anzeigen und Drucken fast aller Grafikformate (bis 24 bit/Mio. Farben).
- **Anleitung** als Amigaguide.
- **Systemvoraussetzung:** OS 2.0 oder höher.

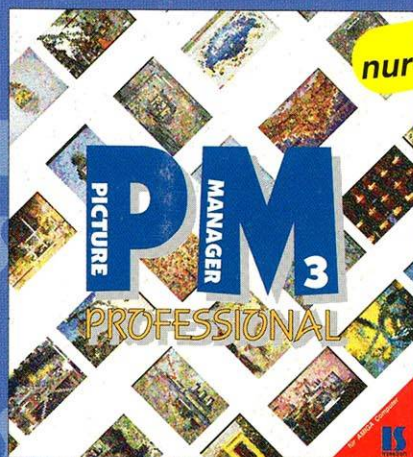
MegaDisk 2: PictureManager Pro 3

Organisieren Sie Ihre Grafiken von Festplatte, Disketten und CDs einfach und übersichtlich wie in einem Photoalbum. Mit dem Picture Manager Professional gibt es kein langes Suchen mehr - Sie behalten immer den Überblick!

- **Automatisches Katalogisieren** von über 25 Grafikformaten
- **30 Bildverarbeitungsfunktionen** plus Formatkonvertierung
- **Anleitung** als Amigaguide.
- **Systemvoraussetzung:** ab OS 2.0, 2MB Fast + 1MB Chip RAM.



nur **DM 20,-**



nur **DM 20,-**



MegaCD

nur **DM 39,-**

Beide Megadisks auf CD! Plus: Demoverversionen und Spitzen-Grafiken!

Angebot nur bis 30.4.97!

Bestellen Sie mit diesem Coupon oder telefonisch:

Hiermit bestelle ich (bitte ankreuzen):

☐ MegaDisk 1 (DM 20,-) ☐ MegaDisk 2 (DM 20,-) ☐ MegaCD (DM 39,-)

Ich wähle folgende Zahlungsweise:

- ☐ Ausland: Zahlung per Postbaranweisung zzgl. DM10,- Versand ist erfolgt bzw. Eurocheck liegt bei (zzgl. DM 10,- Versand)
- ☐ Vorkasse-Inland: Scheck liegt bei (zzgl. DM 5,- Versand)
- ☐ Nachnahme (zzgl. DM 8,- Versandkosten)
- ☐ Bankeinzug: Hiermit ermächtige ich Sie, den Betrag von DM _____ (DM 5,- Versand nicht vergessen!) von meinem Bankkonto einzuziehen:

Kontonr.: _____ BLZ: _____ Bank: _____

Datum: _____ Unterschrift: _____

Bitte einsenden an: IrseeSoft - Meinrad-Spieß-Platz 2 - D-87660 Irsee
Absender bitte nicht vergessen!

IrseeSoft

Meinrad-Spieß-Platz 2
D-87660 Irsee
008341/74327 Fax:12042

IrseeSoft im Internet: <http://home.t-online.de/home/irseeoft>