

Die Nr. 1
Das meistgelesene
Amiga Magazin

AMIGA Games



MAGNA MEDIA
DM 7,80
eS 62,-/sfr 7,80
Lit 11000/hft 9,50
<http://www.magnamedia.de/amiga/>

AMIGA

MAGAZIN

8/97 Das Computer-Magazin für Amiga

Farbdruck in Fotoqualität

POWERUP-NEWS
Interview mit
Wolf Dietrich
von phase5

- **Druckertest:**
Canon BJC-4200
Epson Stylus Color 800
- **Softwaretest:**
TurboPrint Professional 5
Studio 2.14c

SOFTWARE

- **Malprogramm:**
PPaint 7.1
- **Dateimanager:**
DirOpus Magellan

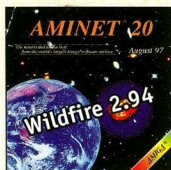
HARDWARE

- **ATAPI-Controller:**
Catweasel Z II

p.OS-preRelease:
erste Praxiserfahrung
mit dem neuen
Betriebssystem



Aminet 20



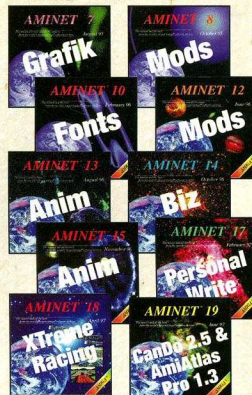
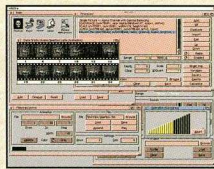
**Ab dem 11.8.97
lieferbar!**

Die Aminet CDs haben die „Zwanzig“ erreicht und das Aminet wächst stetig weiter. Auf der zwanzigsten Ausgabe dieser Erfolgs-CD sind wieder fast 1 GB an neuesten Programmen und Daten enthalten. Als kommerzielles Top-Highlight ist eine nur leicht eingeschränkte Vollversion des Animationseditors Wildfire 2.94 enthalten, der durch unglaubliche Animationseffekte und eine sehr übersichtliche Benutzeroberfläche überzeugen kann.

Die folgende Software ist auf der Aminet 20 enthalten:
Alle Programme sind thematisch gegliedert in Business- (30 MB), Text- (40 MB), Kommunikationssoftware (40 MB), Demos (70 MB), Entwicklerwerkzeuge (25 MB), Disk-Tools (14 MB), Spiele (100 MB), Grafik (60 MB), Dokumente (115 MB), Verschiedenes (13 MB), Musik/Mods (260 MB), Bilder (180 MB), Utilities (35 MB)... Dazu kommen noch die besten Programme von Aminet.
Die Benutzung der CD ist bequem wie gewohnt: Musik läßt sich mit einem Klick abspielen, Bilder kann man in einer Bild-datenbank betrachten, Spiele und Demos lassen sich direkt starten und alle anderen Programme bequem entpacken.

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.
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 übersenden wir Ihnen auf Anfrage kostenlos und unverbindlich!



Die oben abgebildeten Ausgaben sind noch lieferbar!

Preis: jeweils nur DM 25,-

Aminet Set 5



Ab sofort erhältlich!

Aminet Set 5 ist die Fortsetzung der beliebten Aminet® Sets und enthält alle Aminet® Neuerscheinungen von Jan. - Juni 1997. Aufgrund des starken Wachstums enthält das Set 5 außerdem viele MB an Daten, die aus Platzgründen auf den Einzel-CDs nicht erscheinen konnten.

INHALT: 2.275 Musikmodule (direkt abspielbar), 613 Spiele (direkt startbar), 578 Kommunikationsprogramme (per Mausclick entpackbar), 287 Grafikprogramme (per Mausclick entpackbar), 401 Demos (direkt startbar), 1.228 Grafiken und Bilder (direkt anzeigbar), 215 Dokumente (direkt lesbar), 212 Anwendungen, 291 Entwickler-Tools, 138 Disketten- und Festplattenutilities, 143 Musikprogramme, 137 Texte, 722 Utilities und 158 sonstige Programme. Insgesamt mehr als 7.400 Programme aus allen Bereichen sind auf diesen 4 CDs enthalten. Dabei ist zu beachten, daß es zwischen den Sets 1 - 4 und Set 5 fast keine Überschneidungen gibt, seit der Aminet® 19 bereits wieder 500 MB neues Material hinzugekommen und weitere 500 MB enthalten sind, die bisher noch auf keiner Aminet®-CD veröffentlicht wurden.
Noch nie war ein Aminet Set so randvoll wie dieses!
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



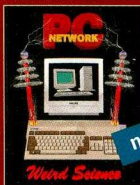
Das Aminet® Set 3 ist im Juli 1996 erschienen und beinhaltet die Aminet®-CDs 9, 10, 11 und 12.
Preis: nur DM 59,-

Aminet Set 4



Das Aminet® Set 4 ist im Januar 1997 erschienen und beinhaltet die Aminet®-CDs 13 bis 16.
Preis: nur DM 59,-

Network PC



nur DM 69,-

Network PC bietet Ihnen alles, was Sie benötigen, um einen Amiga mit einem PC über die parallele Schnittstelle zu vernetzen und unterstützt die folgenden Funktionen:

- Schreib- & Lesezugriff auf alle Ihre PC-Laufwerke von Ihrem Amiga aus.
- Dateien können beliebig zwischen Amiga und PC umkopiert werden.
- Sie können Dateien direkt vom PC in ein laufendes Amigaprogramm laden und auch umgekehrt Dateien direkt aus Amigaprogrammen heraus auf den Laufwerken Ihres PC speichern.

Die Software bindet ein virtuelles PC-Laufwerk auf Ihrer Workbench ein, in dem jedes echte PC-Laufwerk als Schublade erscheint. Sie können dann die Dateien auf den PC-Laufwerken mit jedem Amigaprogramm (z.B. Directory Utilities, Mal- und Soundprogramme usw.) benutzen. Das Kopieren und Benutzen von Dateien auf dem PC ist nun nicht mehr schwieriger als der gleiche Vorgang auf Amiga-Laufwerken.
Die Geschwindigkeit beträgt vom Amiga zum PC bis zu 49K/sec und vom PC zum Amiga bis zu 29K/sec. Die eingebundene Software ist ein vollständig dem Standard und den Richtlinien entsprechendes Commodity.

Directory Opus 5 Magellan Version



NEU!

nur DM 99,-

Nach 12 Monaten intensiver Entwicklungsarbeit präsentieren wir Ihnen das völlig überarbeitete Opus Magellan. Viele Anwenderwünsche wurden bei dieser neuen Version berücksichtigt, damit Sie noch effizienter und schneller mit diesem einzigartigen Dateimanager und Workbenchersatz arbeiten können.
- Neuartiges System von Start-Menüs
- Neues Piktogrammpositionierungssystem
- Unterstützung von NewIcons für alle System-grafiken
- Höhere Funktionalität der Datellister durch erweiterte Popup-Menüs und Füllstandsanzeige
- Globale Kontrolle über Piktogramme (Rahmen, Transparenz, Beschriftung, Teilung langer Namen usw.)
- Neuartiger Desktop-Ordner
- Neu eingeführte Befehls-piktogramme
- Verbessertes OpusFit mit GUI und bis zu fünf-fach höherer Geschwindigkeit.
- 24Bit-Support für Cybergraphics
- Erweitertes Skriptsystem
- Erweiterter Atrex-Port

Update-Preis nur DM 69,00

Geek Gadgets 2

The Amiga Developer Environment CD-ROM!

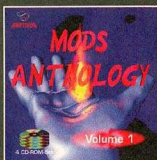


nur DM 29,90

Die aktuelle Entwickler-CD von Fred Fish enthält die bekannten GNU-Entwicklerwerkzeuge (C, C++-Compiler, Assembler, Linker, Editoren, X Windows X11R6.1) in neuen und überarbeiteten Versionen.

Als besonderes Highlight finden Sie auf dieser CD die offizielle Entwickler-version des neuen Betriebssystems p.OS von proDAD sowie alle notwendigen Tools zur Entwicklung von Software für p.OS.

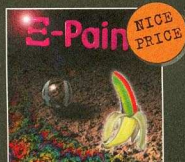
Es ist unter Zuhilfenahme der mitgelieferten Tools sogar möglich, Binaries zu entwickeln, die sowohl unter AmigaOS als auch unter p.OS ablaufen.



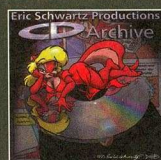
ModS Anthology Vol. 1
18.000(!) Musikmodule auf 4 CD-ROMs in versch. Formaten sortiert nach Musiktart, Komponist, etc. ...
DM 59,-



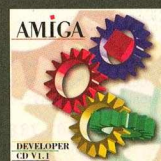
Artworx CD
Tausende von farbigen Bildern und ClipArts, gestaltet von hunderten der besten Künstler.
DM 29,-



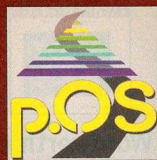
XiPaint 4
Der Marktführer unter den 24-Bit-Malprogrammen mit atemberaubenden Features, wie z.B. Animationen, Mini-Raytracer, Magic-Fill-Funktion, die auch innerhalb von Farbbereichen füllt.
DM 69,-



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



Amiga Developer CD v1.1
Die offizielle Entwickler-CD von Amiga Technologies mit Infos über das künftige OS, Native Developer Kit, Includes & Autodocs, Installer v43.1, CD32 Entwicklerpaket...!
DM 25,-



p.OS PreRelease

Darauf haben viele Anwender bereits lange gewartet! Endlich besteht für jedermann die Möglichkeit, p.OS - das neue Betriebssystem für alle Amigas - kennenzulernen!

Diese PreRelease (Vorabversion) entspricht bereits nahezu dem vollständigen Betriebssystem und ist auf die Final-Release zum Differenzpreis voll upgradefähig.

Zum segenshaft günstigen Preis von nur 49,- DM erhalten Sie p.OS auf CD-ROM oder auch wahlweise als unfänglich eingeschränkte Diskettenversion. Und als Einführungsbonus - als kostenlose Beigabe - zusätzlich diverse Demos und Tools, die die Leistungsfähigkeit dieses Betriebssystems offenbaren. Ein ON-LINE-Tutor führt Sie komfortabel und spielerisch in die Features und die technischen Raffineszen ein und erlaubt Ihnen umgehend die perfekte Handhabung.

Ein Auszug der Leistungsmerkmale dieser PreRelease (CD-ROM-Version):

- **Vollständige p.OS Workbench**
Leistungsfähige und komfortable Workbench mit
 - Taskmanager,
 - Taskleiste
 - ausgefeilte Drag&Drop- sowie Fenster-Technik
- **Leistungsfähige p.OS Shell**
 - Viele Befehle mit Extra-Optionen zur DOS-Steuerung
 - Komfort-Extras wie History-Slider und Shell-Drag & Drop Technik machen die Shell-Bedienung revolutionär einfach.
- **EasyToUse „p.OS-Filter“**
Leistungsfähiges Programm zur Dateien- und Datenträgerorganisation wie z. B. superkomfortables
 - kopieren
 - betrachten
 - suchen von Daten- sowie Datenträgern
 - Drag & Drop in andere Tasks wie z.B. der Shell oder Bildbetrachter, Soundplayer etc.
- **incl. pOS-DOS**
schnelles DOS-System mit Amiga-DOS-Kompatibilität
- **incl. Demos**
 - div. WB-Spiele
 - Fractal-Demos
 - Animations-Erstellung mit Effekten
 - Bildbetrachter für unterschiedlichste Formate wie z.B. IFF, JPG, GIF, PNG etc.
 - PhotoDirectory

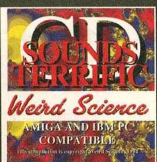
- Textanzeiger
- Guideviewer (Amiga-Guide-kompatibel)
- HTML-Viewer
- einige PP-Demos
- komplette UNIX-Emulation mit vielen Demos

Erhältlich ab Mitte Juli 97 für supergünstige DM 49,-.

Systemvoraussetzung: Amiga mind. MC68020, 4MB RAM, Festplatte



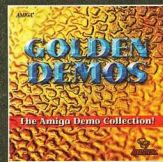
bestehend aus p.OS PreRelease und Geek Gadgets 2 inkl. p.OS Developer Environment
Bundle-Top-Preis nur DM 69,-



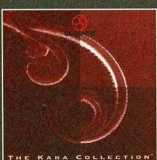
WS ClipArt CD
Ca. 20.000 ClipArts in den verschiedensten Formaten: IFF, Proclips, Pagestream, Pagesetter, EPS, TIF und Corel Draw.
DM 39,-



Textikon
Über 660 fertig formulierte Texte von Anwalt bis Zeugnis, sowie der ominöse Zeugnisschlüssel machen Textikon zum absoluten Highlight. Für alle Textverarbeitungen.
DM 29,-



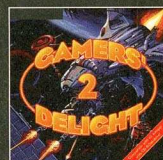
Golden Demos
Erleben Sie die Highlights der Amiga-Demo-Szene. Sortiert nach Amiga-Systemen (AGA/OCS) und Kategorien (Demos, Intros, Slideshows, Musik, DiskMags, ...)
DM 29,00



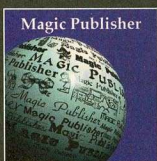
The Kara Collection
Eine bisher einmalige Kollektion von Schriften, Hintergrundgründen und Anwendungen in professioneller Qualität zur Erzeugung von Spezialaffekten in Bildern, Animationen, Präsentationen. ...
DM 99,-



Sounds Terrific II & Octamed 6
Zwei CDs mit mehr als 4.400 Musikmodulen, 795 Screamtracker Modulen, 4.240 IFF-Samples, 620 WAV-Samples uvm. sowie der Vollversion von Octamed 6.
DM 59,-



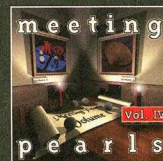
Gamers! Delight 2
70 kommerzielle Spiele sowie 1.000 Spiele aus den verschiedensten Bereichen garantieren langanhaltenden Spielspaß.
DM 39,-



Magic Publisher
Das CD-ROM-Set (4 CDs) enthält mehr als 10.000 Zeichensätze, ClipArt, Druckertreiber und weitere nützliche Programme, um tolle Dokumente zu erzeugen.
DM 79,-



MIAMI & In-To-The-Net
Die uneingeschränkte Vollversion von Miami, dem beliebtesten TCP/IP-Stack, mit dem Sie mühelos ins Internet gelangen. Zusätzlich ist die beliebte In-To-The-Net-CD im Lieferumfang enthalten.
DM 99,-

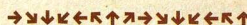


Meeting Pearls Vol. 4
Die 4. Ausgabe der legendären Serie ist wiederum prall gefüllt mit aktuellen Software-Perlen. Alle Programme sind direkt von der CD startbar und komfortable Suchmöglichkeiten bestehen.
DM 14,95



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 Werkbench zur Verfügung stehenden Drucktreibern 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,-**



Guru-ROM V6

Ralph Babel, Autor des bekannten »Amiga-Guru-Buchs« und langjähriger Systemsoftwareentwickler der US-Nobelhawardschmiede »GVP« präsentiert: Guru-ROM Version 6 – das finale Update für alle GVP-SCSI-Host-Adapter und den Commodore-A2091-Host-Adapter!

- Bestell-Nr. H01- GVP **nur DM 99,-**
- Bestell-Nr. H02 (Spezialversion für A530) **nur DM 119,-**
- Bestell-Nr. H03 Commodore 2091-Version **nur DM 99,-**
- Bestell-Nr. H04 Update auf aktuelle Gurus-ROM-Version mit 64-Bit-Support für Festplatten über 4 GB **nur DM 39,-**

Unsere Produkte erhalten Sie auch im Fachhandel:

- 1. Multimedia 4 Design, August-Bebel-Str. 22, 03089 Heddau, 03529/523179
- 2. KSW Informatic, Zwickauer Str. 398, 09117 Chemnitz, 0371/848169
- 3. Hoffmann ComputerShop, Richard-Sorge-Str. 67, 10249 Berlin, 030/4279793
- 4. HMC-Computer, Millersr. 95, 13349 Berlin, 030/429229
- 5. HD-Computer, Pankestr. 42, 13357 Berlin, 030/4627325
- 6. Computer-Technik-Serv. Fahrwall, 35, 14359 Straßburg, 03371/263040
- 7. Necomp GmbH, Wandlauer Marktstr. 164, 22141 Hamburg, 040/689090
- 8. AOX Datentechnik GmbH, Postfach 730462, 22616 Hamburg, 040/6420656
- 9. New Line Computer KG, Alexander-Str. 272, 20127 Oldenburg, 0441/689127
- 10. Titan Computer, Mahndorfer Heerstr. 80A, 33597 Bremen, 051/481275
- 11. TGV Haupt, Dalkenstr. 10, 33390 Gelsenkirchen, 02341/513133
- 12. Data House, Farkelshäuser Str. 47, 34130 Kassel, 0561/68012
- 13. Dreieckshaus Computer Fachhandel, Wendenstr. 45, 38000 Braunschweig, 0531/13624
- 14. Cross Computer Systems, Körnerbachstr. 95, 44143 Dortmund, 0231/331334



Personal Paint 7.1

Das Mal- & Zeichenprogramm der Spitzenklasse in der aktuellen Version mit zahlreichen Verbesserungen und eindrucksvollen Spezialeffekten sowie viel Zubehör. **nur DM 119,-**



Streckenplaner 97

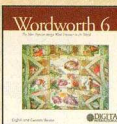
Der ideale Routenplaner auf CD-ROM! Lassen Sie sich die schnellste, kürzeste, bevorzugte oder billigste Route innerhalb Deutschland/Österreich/Schweiz berechnen und ausdrucken. **nur DM 39,-**



Tele-Info Vol. 2

Die neue Tele-Info Vol. 2 ist ab sofort wieder verfügbar! Die Highlights: 35.000.000 Teilnehmer, aktualisierter Datenbestand, inkl. 1.000.000 Telefax-Nummern, inkl. 130.000 T-Online-Teilnehmern, AReX-Pro, erweiterte Konfigurationsmöglichkeiten, automatische Anwahlgangmöglichkeit, phonetische Suche und Volltextsuche. **nur DM 49,90**

- 1. Cornelia Figge, Sponheuer Str. 25, 45326 Essen, 0201/8379960
- 2. Vesale Computer, Industriestr. 25, 46409 Hamminkeln, 02852/91404
- 3. Multimedia Corner, Friedrich-Ebert-Str. 431, 47179 Duisburg, 0203/4791607
- 4. Viewcom, Dr. Wilhelm-Roland-Str. 386, 47179 Duisburg-Wattum, 0203/48548
- 5. MLC Hard- & Software GmbH, Neuer Wall 2 (Wallzentrum), 27442 Moers, 02841/94260
- 6. Jovoy-Id Welt der Computertechnik, Aachener Str. 404, 50858 Köln, 0221/9486216
- 7. Microtron, Brückenstr. 2, 51739 Leverkusen, 02171/72450
- 8. Software Center, Goerdelerstr. 38, 52066 Aachen, 0241/533131
- 9. PFE-Shop, im Eck Zinnenbusch, Oppelner Str. 128, 53129 Bonn, 0228/664385
- 10. Oberland, in der Scheinbühl 5, 63476 Kronberg/Ts., 06173/60830
- 11. Pro Video, Gabelbergstr. 6, 63739 Aachffenberg, 06041/15713
- 12. Software Store, Münchinger Str. 30, 72523 Ditzingen, 07156/96404
- 13. Prisma Elektronik GmbH, Fronackerstr. 24, 71332 Waiblingen, 07145/18666
- 14. KDI Datentechnik, Südring 195, 72160 Horb, 07451/555110



Wordworth 6

Mit Wordworth ist endlich eine Textverarbeitung der Spitzenklasse für den Amiga verfügbar. Digita hatte bereits mit früheren Versionen von Wordworth eine Maßstäbe in Punkto Funktionsvielfalt, Benutzerfreundlichkeit und Leistungsfähigkeit gesetzt.

Mit der Version 6 erscheint nun die konsequente Weiterentwicklung mit vielen technischen Verbesserungen.

Wordworth 6 ist durch die Integration von Fußnoten für die Erstellung wissenschaftlicher Arbeiten in Schule, Studium und Beruf hervorragend geeignet. Einsteiger werden besonders die Assistenten zu schätzen wissen, die ein interaktives Erlernen der Funktionsvielfalt von Wordworth 6 ermöglichen.

Wordworth 6 wird nun mit über 1.000 Cliparts und 50 hochwertigen Compugraphic-Zeichensätzen ausgeliefert.

- Vollversion **DM 149,-**
- Update von Wordworth 5 **DM 79,-**
- Update von Wordworth 3.x oder 4.x **DM 99,-**

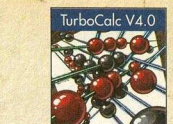


Amiga Repair Kit

Das Amiga Repair Kit besteht aus verschiedenen Programmen, die dazu dienen, defekte, korrupte oder gelöschte Daten, Disketten, Festplatten, etc. zu retten: DiskSalv 4, RDB-Salv 1.1, Recovery, DSBackup zum Speichern relevanter Laufwerksinformationen (auch als Mountiste), DiskSalv 3 und ausgesuchte Shareware. **nur DM 79,-**

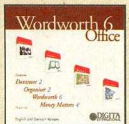
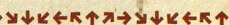
- 1. AMRAD Computer Systeme, Wilhelmstr. 25, 22525 Metzingen, 07123/968010
- 2. Remit Hard- & Software, Schillerstr. 24, 22810 Garmingen, 07072/8510
- 3. Amiquipment, Hauptstr. 8, 76448 Birmensheim, 07245/6967
- 4. Computer-Center, Albert-Rohde-Str. 108, 81959 München, 089/740064
- 5. Modern Video Arts, Klosterstr. 35, 93301 Forchheim, 09391/729200
- 6. Amiga + Video, Forstweg 5, 25251 Sande, 04935/501270
- 7. Commodore Amiga Center by M&K, Karlsplatz 1, 1010 Wien, 0222/5057444
- 8. PC World, Chri. Merian-Ring 7, 11513 Reinick, 0617/90544
- 9. Promigos Systems, Hauptstr. 50, 5220 Hassen, 0516/426132
- 10. Amiga & Electronic Service Station, Löwenbergstr. 12, 6800 Luzern, 041/4100266
- 11. Amiga Land, Butenr. 1, 8038 Zürich, 01/4824750

Bestell-Nr. bitte bei:



TurboCalc V4.0

Die meistverkaufte Tabellenkalkulation für den Amiga. Mehr als 50.000 Anwendern weltweit vertrauen der Zuverlässigkeit und Stabilität dieser Anwendung. **nur DM 199,-**



Wordworth 6 Office CD

- Die Wordworth 6 Office CD beinhaltet:
- Wordworth 6
- Organizer 2
- DataStore 2
- Money Matters 4 (Englische Version)

- DM 199,-**
 - DM 298,- (inkl. TurboCalc 4)**
- Update von Wordworth 3, 4 oder 5
DM 139,-
DM 239,- (inkl. TurboCalc 4)



AGA Toolkit 97

Viele phantastische Werkbench 3.0/3.1-Utilities, die direkt von der CD startbar sind, so daß eine Installation in der Regel nicht erforderlich ist. Software aus den folgenden Bereichen ist enthalten: Grafik, Disk-Utilities, OS, Emulatoren, Werkbench, Anwendungen, Kommunikation, Programmierung, Musik, ... **Preis: nur DM 39,-**

- 1. Javosoft, Svoranyi 2, 3604 Hagen, 069/680418
- 2. Computer City, Isenmannsdamm 248-250, 3064 Rotterdam, 011/457722
- 3. Corbous Software, Pazarlaan 61-63, 6641 XW Beuningen, 026/672546
- 4. M.R. Gruppen I/S, St. Kannekestraat 19, 1069 Koblenz, 6-2332440
- 5. Ar-Wal, ul. Wyszynskiego 1, 45776 Glogoc, 077/46443
- 6. Eureka, ul. Wojska Polskiego 13, 62-300 Wroclaw
- 7. CATSI Ltd. di Zammor & C., Via G. di Vittorio 22, 10023 Chieri, 011/493527
- 8. Norsk Amiga, Storgatan 31, 2830 Rindas, 061/109310
- 9. Data Kompaniet, Trondheim Innovation Center, Prof. Brodtkorb 6, 7030 Trondheim, 07354/0372
- 10. PC & Modell 2000/IT, Wesselynn ul. 23, 1077 Budapest, 01/2679738

Stefan Ossowski Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33 • 45131 Essen

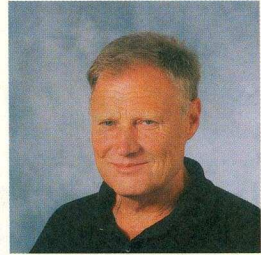
Bestellannahme: 0201-78 87 78
Telefax: 0201-79 84 47
Email: stefano@schatztruhe.de
WWW: http://www.schatztruhe.de

- Versandkosten**
- Inland: DM 5,- V-Scheck
- DM 8,- Nachnahme
- Ausland: DM 8,- V-Scheck
- oder Kreditkarte



Grenville Trading International GmbH
Carl-Zeiss-Straße 9
79761 Waldshut-Tiengen
Telefon: 077 41 / 83 040
Telefax: 077 41 / 83 043
Email: Amiga@Grentrade.com

Planspiele



Die Devise lautet: »Jetzt geht's aufwärts!«. Zumindest konnte uns Petro Tyschtschenko bei unserem letzten Gespräch in aufgelockerter Atmosphäre den Eindruck vermitteln, daß Gateway2000 große Dinge mit dem Amiga vor hat – Details durfte er uns (verständlicherweise) natürlich noch nicht verraten. Lassen Sie uns spekulieren: Die günstigste Zeit, Innovationen der Computerbranche auf den Markt zu bringen, ist im späten Herbst (rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft) – solange wird sich die Amiga-Gemeinde schon noch gedulden müssen.

Daß sich in der Tat etwas tut, beweist die Vergabe der Amiga-Lizenz fürs infinitiv-Towersystem von Micronik (s. Seite 53). Beispielgebend ist auf alle Fälle der Preis: der infinitiv-A1300-Tower kostet gerade mal 799 Mark.

Unter Hochdruck gehen – parallel zu Amigas Plänen – die Entwicklungen zu PowerUp und der A/BOX bei phase5 weiter; ebenso ist man bei proDAD dabei, dem neuen systemübergreifenden Betriebssystem p.OS den letzten Feinschliff zu verpassen. Die preRelease-Version von p.OS hat uns jedenfalls voll überzeugt (s. Bericht Seite 20). Beide Firmenchefs standen uns über ihre Pläne Rede und Antwort (s. Interviews Seite 11 und 22).

Daß man allerdings auch mit der aktuellen Konfiguration und der Performance des Amiga in der Standardausführung fantastische Dinge anfangen kann, beweist unser ausführlicher Test zweier Qualitätstintenstrahler in diesem Heft. Zugegebenermaßen ist aber jeder Drucker nur soviel wert wie die Software, die ihn steuert – da gibt's jedoch für den Amiga ausgefeilte Softwareprodukte, die jeden Ausdruck nahezu in Fotoqualität ermöglichen. Dazu mehr auf Seite 12.

Die Aufbruchstimmung, die alle Hersteller und Programmentwickler erfaßt hat, ist unverkennbar: Wir sind sicher, Ihnen in der nächsten Ausgabe des AMIGA-Magazins weitere Neuheiten und Innovationen bieten zu können!

Herzlichst Ihr

Harald Beiler
Harald Beiler
Chefredakteur



Aktuell

Neue Produkte

u.a. MasterISO Version 1.18, Defina-DSP-Soundkarte, neue Version von IBrowse

8, 51

Wo ist die Power?

Interview mit Wolf Dietrich von phase5

11

Drucker

Powertreiber

Druckertool: Studio 2.14c

12

Drucken de Luxe

Druckertool: TurboPrint Professional 5

13

Extraklasse

Tintenstrahler: Epson Stylus Color 800

14

Universalgenie

Tintenstrahler: Canon BJC-4200

15

Wettbewerb

PowerUp-Auflösung

Die ersten sechs Gewinner

16

Software

Zukunftsorientiert

Erste Erfahrungen mit p.OS preRelease

20

Web-Wizard

Personal Paint 7.1 – das 8-Bit-Malprogramm

24

Auf den Spuren des Entdeckers

Datei-Hilfe: DirOpus Magellan

25

Neue CDs

AGA Experience Vol. 3, GTT-Datenbank, The Hidden Truth und APC&TCP-CD Vol.3

26

Tanz der Teilchen

Partikelsystem-PlugIn für »Real 3D«: Phenomena

28

Image Engineer V.3.41

Neue Version der Bildbearbeitungssoftware

30

Klein, aber oho

Gameboy-Emulator

31

Online

News von den News

Drei Newsreader im Internet

32

Hardware

Multitalent

ATAPI-Controller: Catweasel Z II

34

Programmieren

Intuitive Benutzeroberflächen

Intuition-Programmierung unter p.OS, Folge 2

36

Workshop

Dateitypen einmal anders

Arbeiten mit Opus 5.5+, Folge 5

40

Ratgeber

Amiga-Trickkiste

E-Mail-Adresse ändern, CD-ROM-Laufwerk nachträglich aktivieren u.a.

44

Grafik

Digitale Tricks

Bildverarbeitung mit ArtEffect

22

Grundlagen

Typen mit Konzept

Amiga-OS: Datatypes 48

Rubriken

Editorial 5

Leserforum 18

Impressum 54

Inserenten 54

Computermarkt 55

Vorschau 9/97 98



Specials

Quo Vadis Amiga, Teil 4 2

Trapped 2 4

PD-Games 11

Competition Flyin'High 9

Games

u.a. Amiga Games Compilation 6

Animal Pairs 11

Blood Bath 12

Boondar 12

Defender of the Carrot 13

Formula 1 Masters 10

Malediction AGA 12

Rossi's Mailbox 16

Redaktionskontakt 24

Charts 18

Helpline 14

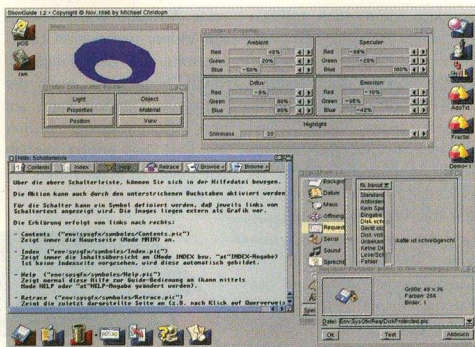
Tips & Tricks 22



Canon BJC-4200: Der Tintenstrahler entpuppte sich in unserem Test als Universalgenie. Herausragende Neuerung gegenüber dem Vorgänger ist die Fototinte. Seite 15



Vielfalt: Am Controller Catweasel Z II lassen sich bis zu sechs ATAPI- und zwei Floppy-Laufwerke anschließen. Er erkennt nahezu jedes gängige Diskettenformat. Seite 34



p.OS preRelease: Die Oberfläche des neuen Betriebssystems von proDAD beeindruckt nicht nur durch die Optik – viele Bedienungsfunktionen machen die Arbeit leichter Seite 20

■ Videobearbeitung

Neues von Electronic-Design

Electronic-Design Steffen Kramer GmbH ist auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin (IFA '97) vom 30. August bis 7. September 1997 mit eigenem Stand vertreten. In Halle 8.2, Stand 14, präsentiert man folgende Neuheiten und Weiterentwicklungen im direkten Umfeld mehrerer Desktop-Video-Anbieter und Fachmedien.

Der **GenlockMaker** erzeugt Videoauflösungen an jedem PCI-PC. Ähnlich dem VideoMaker wird eigens für die Videoausgabe eine unabhängige Grafik erzeugt, die exakt der Videonorm entspricht. Am GenlockMaker können Genlocks verschiedener Preisklassen betrieben werden. In Verbindung mit dem Y-UV Konverter, den bereits mehrere Rundfunkanstalten einsetzen, wird ein ganz normaler PC zum sendetauglichen Schrift- und Grafikgenerator. Preis: 400 Mark, lieferbar ab Juli.

Der **VideoMaker** soll vorgeführt werden. Mit der neuen Software-Version 2.0 ist direkte Titelgenerierung möglich. Es werden Funktionen wie Schatten und Ränder für alle Schriftarten, Farbverläufe und Kacheln als Hintergründe und Grafikeinbindung unterstützt. Die Scroll- und Crawl-Funktionen des VideoMakers stehen ebenso zur Verfügung. Ein AVI-Player erlaubt die direkte Ausgabe von AVI-Files auf Video, wobei eine Überlagerung mit dem Eingangsvideo möglich ist. Auch der Windows Desktop kann auf den Videoausgang kopiert werden. Dies erfolgt ähnlich wie bei einer Screen Cam, in-

dem der Bildinhalt eingelesen, gefiltert und sofort auf Video dargestellt wird. Bei optimaler Qualität werden ca. fünf Bilder pro Sekunde übertragen, genug um die meisten Windows-Programme auf Video darzustellen.

Der **DV-Konverter** wird ab Mitte Juni ausgeliefert. Mit seinem Y-UV-Ausgang und dem externen Sync-Eingang ist er auch für professionelle Anwendungen geeignet. Ein Prototyp dieses Gerätes wurde bereits erfolgreich für eine Fernsehproduktion verwendet, bei der von DV auf Digital Betacam überspielt wurde.

Die **DV-Card** ist noch in Entwicklung. Ein genauer Termin zur Vorstellung dieser Karte und weiterer DV-Produkte ist zur Zeit noch nicht bekannt. Geplant sind ein bidirektionaler DV-Konverter für Profis, mit dem auch Y-UV-Signale in DV-Signale konvertiert werden können sowie evtl. ein Meßgenerator für DV- und Komponentensignale.

Das **Frankie AV-System** wird ab sofort mit der AV-Master Karte ausgeliefert. Getreu dem Prinzip von Frankie, nur beste Komponenten optimal aufeinander abgestimmt zu verwenden, erhält der Kunde ein Komplettsystem aus einer Hand. Es ist sofort einsatzbereit konfiguriert und dennoch flexibel erweiterbar.

Der **TBC-Enhancer** wird auf vielfachen Wunsch von professionellen Anwendern einen Y-UV-Ausgang erhalten. An ihm können Studiogeräte direkt an-

geschlossen werden. Modellpflege im Bereich der externen Synchronisation und der Signalwege optimieren letzte Feinheiten bei der Bildqualität. Mit dem neuen Preis von 1600 Mark (bisher: 1500 Mark) setzt er sich klarer vom kleineren Bruder, dem TBC-light ab und bleibt dennoch preisgünstig in seiner Kategorie.

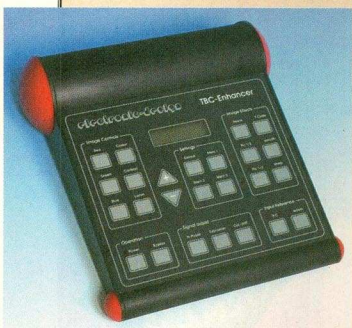
Software-Updates stehen im Internet abrufbereit. Zu diesem Zweck werden unsere Produkte künftig einen speziellen Aufruf der passenden Internet-Seite bereitstellen. Ein Mausklick genügt, um direkt zu den Updates zu kommen.

Die neue **Electronic-Design-CD** will sich als multimediale Informationsplattform präsentieren. Sie bietet einen interaktiven Teil mit allen aktuellen Produktbeschreibungen. Eine Mischung aus Bildern, Clips, Sound und Text sollen die Fakten näherbringen. Darüber hinaus sind aktuelle Treiber für Electronic-Design-Hardware auf der CD enthalten, zusätzlich eine Demoversion von »Scala MM 100« und nützliche Softwaretools.

Die CD ist zweisprachig (deutsch und englisch). Zusätzlich gibt es eine italienische Übersetzung der Texte.

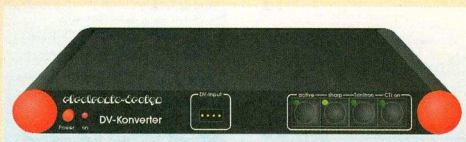
Entwickler finden Informationen auf der CD, die es erlauben, für besondere Applikationen die Software selbst anzupassen. Von vielen Produkten wurden z.B. die Source-Codes für deren Ansteuerung auf der CD gespeichert.

Last but not least: Auf einer Landkarte finden Sie schnell den Ansprechpartner für Electronic-Design-Produkte in Ihrer Nähe. Die CD läuft auf dem Amiga im HTML-Format.



TBC-Enhancer: Dem Gerät wurde ein Y-UV-Ausgang spendiert

Erstmals in Funktion wird die Schnittsteuerung **MediaMaster** zu sehen sein. Sie steuert nicht nur zwei Videospieler und einen Recorder, sondern kann auch MJPEG-Karten wie z.B. den AV-Master ansprechen. Videorecorder können über Control-L, 5-Pin-Edit oder Infrarot gesteuert werden. Für JVC-Camcorder ist eine JLIP-Schnittstelle in Planung. Damit ist ein Hybridschnitt möglich, der die Vorteile der linearen und der nichtlinearen Bearbeitung vereint. Natürlich ist MediaMaster optimal auf das Zusammenspiel mit dem VideoMaker und dem GenlockMaker ausgelegt. Preis: 600 Mark, lieferbar ab September.



DV-Konverter: Das Wandeln von DV-Daten zu Digital Betacam für Profis und Heimanwender mit dem ED-Modell

Electronic-Design Steffen Kramer GmbH,
Detmoldstr. 2, 80935 München,
Tel. (0 89) 351 50 18, Fax: (0 89) 354 35 97,
WWW: <http://www.electronic-design.com>,
E-Mail: service@electronic-design.com

■ Funkrufabsetzung

EZPager – brandneue Version

Ab sofort wird EZPager V1.9 ausgeliefert (s. Testbericht von Version 1.4 im AMIGA-Magazin 4/97, S. 20). Hier sind die Änderungen zur letzten Software-Fassung (1.8):

- Überarbeitetes und erweitertes Handbuch,
- Unterstützung der Rufabsetzung an Cityruf-Empfänger,
- Rufabsetzung an Omniport-Empfänger,
- Bedeutung des Modem-Hangup-Strings wurde geändert: Er darf jetzt nicht mehr die Zeichenfolge enthalten, durch die das Modem vom Daten- in den Befehlsmodus umgeschaltet wird, sondern nur noch den eigentlichen Befehl zum Auflegen. Zusätzlich kann in den Modemeinstellungen jetzt der ASCII-Wert des vom Modem verwendeten Online-Escape-Zeichens eingegeben werden, sowie die Dauer der Escape-guard-Zeit in 20ms-Schritten (also des Zeitraums, der vor dem Senden des Online-Escape-Zeichens einzuhalten ist).
- Für die Rufabsetzung an D1-Empfänger wird eine neue Zeichensatz-Übersetzung verwendet, wodurch sich jetzt mehr Zeichen des Amiga-Charsets übertragen lassen,

- einige Shortcuts wurden modifiziert bzw. hinzugefügt,
- Löschen aller Logbuch-Einträge wesentlich beschleunigt,
- beim Löschen eines Logbuch-Eintrags wird jetzt immer der nächste Eintrag selektiert, damit sich mehrere Einträge zügig hintereinander über den entsprechenden Menüpunkt bzw. Shortcut tilgen lassen,
- falls ein Modem während der Initialisierungsphase nicht gefunden wird, erscheint ein Requester, der die Fortsetzung der Rufabsetzung möglich macht,
- falls bei der Ausführung des Modem-Init-Strings ein Fehler auftritt, erscheint ebenfalls ein Requester, der den Abbruch der Rufabsetzung möglich macht (derartige Fehler werden durch den Statuscode 16 quittiert),
- beim Verlassen der Modemoptionen wird jetzt versucht, die serielle Schnittstelle mit den aktuellen Einstellungen (name, Unit) kurzzeitig zu öffnen. Gelingt dies nicht, erscheint ein entsprechender Requester, die Einstellungen lassen sich ändern und dennoch übernehmen,
- beim Schnellruf kann man die Empfängernummer jetzt über ein Select-Gadget aus al-

len definierten Empfängern der zugehörigen Dienstgruppe übernehmen. Falls ein Standardtext existiert, wird der ebenfalls übernommen.

EZPager unterstützt alle derzeit gängigen Funkrufdienste innerhalb Deutschlands:

- Quix (Basic, Voice, News),
- TeLMI (Fun und Pro),
- Scall,
- Skyper,
- D1-Alphaservice,

- D2-Message,
- EPlus-SMS.

Der EZPager kostet nach wie vor 49 Mark, Updates zu Vorgängerversionen 15 Mark (jeweils zzgl. Versandkosten)

Die jeweils aktuelle Demoversion findet man in der firmeneigenen Mailbox oder im Aminet unter »biz/demo«.

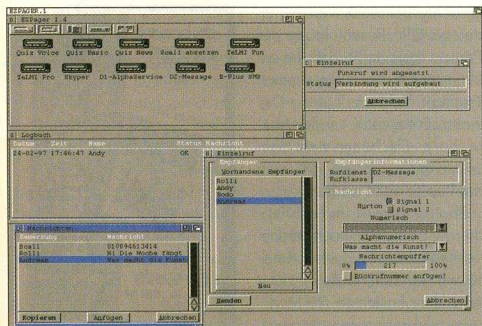
Falke & Bieri GmbH, Germaniapromenade 24,
12347 Berlin, Tel. (0 30) 625 10 63,
Fax: (0 30) 625 40 92,
Support-Mailbox: (0 30) 625 40 92

■ Emulatoren

UAE für RiscOS

Den Amiga Unix Emulator (UAE) gibt es in Version 1.14 seit Ende Juni für Acorn Risc-PCs unter RiscOS. Autor des Risc-PC-Ports ist Peter Teichmann. Ein RiscPC mit minimal 12 MByte RAM Hauptspeicher

und 1 MByte VRAM, wird zum Arbeiten mit dem RiscOS-UAE vorausgesetzt. Informationen und das Daten-Archiv findet man im Internet: <http://www.wh1.tu-dresden.de/~sol/>



EZ-Pager: Die Version 1.9 der Kommunikations-Software hat jetzt noch mehr Features zum Message-Transfer per Amiga

Mini's

OPPE PERFORMANCE PERIPHERALS Tel. 02227 / 912097
Computer & Kommunikation Fax 02227 / 7221

Sicherheits: 16, 53332 Bornheim, Interner & Preisänderungen vorbehalten, gelten unsere AGB
Versand NN DM 13,-, Vorkasse DM 8,-, alle Kreditkarten, Ausland nur Vorkasse

Wir machen Ihrem AMIGA Beine

Turbokarten A1200	
1230 MK2-50	209,-
1240 / 25	349,-
1240 / 40	459,-
1260 / 50	779,-

Turbokarten A2000	
2030 / 25	269,-
2030 / 50	379,-

Turbokarten A4000	
4060 / 50	899,-

Unser Angebot im Internet: www.ppeurope.de

AMIGA Der kostenfreie Gesamtkatalog Sparen Sie 50 Mark

Online TELEFONIC!

■ MIDI-Interface

48 MIDI-Kanäle für »Bars&Pipes Professional«

Lange Zeit war das MIDI-Interface »Tripleplay« nur noch auf dem Gebraucht-computermarkt zu finden, ab sofort gibt's eine Neuauflage: Das Interface steuert per Software über drei getrennte MIDI-Ausgänge insgesamt 48 (3 x 16) einzelne MIDI-Kanäle an. Damit lassen sich bis zu drei Keyboards oder Expander im Multi-Mode bedienen.

Tripleplay besteht aus einem Kunststoffgehäuse mit fünf DIN-Buchsen (1x IN, 1x TRU, 3x OUT), einem Anschlußkabel zum seriellen Port und einer Diskette mit

drei MIDI-Out-Tools für den MIDI-Sequencer »Bars&Pipes Pro« Version 1.0 und 2.5.

Das MIDI-Interface kostet 285 Mark plus 9 Mark Versandkosten bei Vorkasse, bzw. zzgl. 25 Mark Versandkosten bei Nachnahme. Die MIDI-Sequenzersoftware »Bars&Pipes Pro 2.5« ist für 10 Mark erhältlich, das deutsche Handbuch (400 Seiten) kostet 70 Mark.

Octave 2 music-media,
Karl-Neuhaus-Str. 8, Postfach 435,
CH-2501 Biel, Tel. (00 41) 32 325 33 71,
Fax: (00 41) 32 325 72,
BBS: (00 41) 32 325 33 74,
E-Mail: octave@bluewin.ch



Wieder da: Das MIDI-Interface »Tripleplay« wurde durch Octave 2 music media neu aufgelegt

■ Animationssoftware

Imagine 6.0

Anstatt auf die Amiga-Version der Grafiksoftware ein Jahr zu warten, kann man ab sofort diese Version als Constant-Update bestellen: im Verlauf der nächsten zwölf Monate erhält man somit ca. vier Updates bis einschließlich Version 6.0.

Das Constant-Update bis Imagine 6.0 für den Amiga kann in ca. sechs bis acht Wochen geliefert werden und besitzt folgende neue Tools und Funktionen:

- Imagine 6.0 wird auf CD geliefert,
- Anpassung der Oberfläche an das neue OS/GUI,
- inverse Kinematik,
- neuer Preferences-Editor,
- optimiert an 040/060-Prozessoren,
- Power-PC-Unterstützung,
- neue Special-Effects: Jiggle und Jitter,
- neue Texturen,
- linearer Nebel: »Fall off«,
- neue Staging-Funktion für einfacher Character-Animationen,
- Deform-Tools für Animationen,
- Freiform-2D-Spline-Editor mit PS-Fonts-Unterstützung,
- neue Lens-Flare-Option (Funkeffekte),

- Volumenlicht,
- JPEG-Unterstützung,
- elektronisches Handbuch mit interaktivem Index.

Das Constant-Update bis Imagine 6.0 kostet 350 Mark (plus 10 Mark Versandkosten, bei Nachnahme 15 Mark), alle Updates auf die Vorgängerversion 5.0 sind für 150 Mark erhältlich.

Extrasoftware: Die Material-CD »Brush Box« mit 1200 IFF- und 1200 TIFF-Grafiken für alle Rendering-Programme gibt es zum Aktionspreis von 120 Mark. Mit dieser CD lassen sich Grafiken und Animationen fotorealistisch berechnen. Die Materialbibliothek umfaßt die Bereiche Holzverniere, Steine, Marmor, Küchendekore, Mineralien, Mauerwerk, Haustüren, Hintergründe u.a. In der firmeneigenen Mailbox steht ein Demo zu BrushBox bereit.

Außerdem wurde das 16minütige VHS-Video »Demo Reel 1« mit Computer-Demoanimationen entwickelt. Themenbereiche: Visualisierung, Film & Fernsehen, Werbung und Unterhaltung. Das Videotape kostet 40 Mark.

CAD-Art Michael Madej, Rheinstr. 7, 41836, Hückelhoven,
Tel. (0 24 33) 97 58 0,
Fax: (0 24 33) 97 58 28,
Imagine Mailbox analog: (0 24 33) 97 58 20,
Imagine Mailbox ISDN: (0 24 33) 97 58 22,
E-Mail: 101335.2774@compuserve.com

■ Drucker

Fotopapier für Tintenstrahler

Inzwischen haben Inkjet-Drucker einen technischen Standard erreicht, der es erlaubt, auch Fotos in nahezu originalgetreuer Qualität auszugeben. Voraussetzung für ein fotorealistisches Ergebnis ist jedoch das passende Spezialpapier. Mit der neuen Generation der Tintenstrahler mit Druckauflösungen bis zu 1140 dpi sind auch die Anforderungen fürs Papier gestiegen.

Ab sofort bietet boeder, Flörsheim, ein entsprechendes Fotopapier an. Das »Photo Paper« gewährleistet durch die glänzende Oberfläche sauberen Punktauftrag – auch für kleinste Tintentröpfchen. Um beispielsweise Hauttöne originalgetreu zu reproduzieren, sind diese aus den Grundfarben zu mischen. Dazu muß übereinander oder, mit extrem kleinen Tintentropfen, neben-

einander gedruckt werden. Eine spezielle Beschichtung des Papiers sorgt dafür, daß die auf kleinster Fläche aufgetragenen Tropfen nicht verlaufen. Das einem Fotopapier vergleichbare hohe Flächengewicht von 240 g/qm garantiert, daß sich das Papier nicht wellt.

Photo Paper ist im Fachhandel, in Computershops und in Fachabteilungen von Kaufhäusern erhältlich. Zehn DIN-A4-Blätter kosten ca. 20 Mark.

boeder GmbH, 65438 Flörsheim am Main,
Tel. (0 61 45) 502 143,
Fax: (0 61 45) 502 199,
WWW: <http://www.boeder.com>



Photo Paper: Realistische Ausdrucker per Tintenstrahler

Wir alle warten auf die PowerPC-Boards von phase5. Da wir bis Redaktionsschluß leider immer noch kein Testmuster hatten, fragten wir bei phase5 nach.

■ von Jörn-Erik Burkert

Per Telefon und E-Mail stand uns Wolf Dietrich von phase5 Rede und Antwort zu den Entwicklungen bei PowerUP und A\BOX.

AMIGA-Magazin: Der Sommer ist fast vorbei und noch immer gibt es kein PowerUP-Board zu kaufen. Liegt phase5 hinter dem Zeitplan oder soll das Unternehmen PowerUP eine 200-prozentige Sache werden? Warum erneut diese Verschiebung?

W. Dietrich: Naja, ich hoffe, daß es das noch nicht war mit dem Sommer – aber zum Thema. Wir liegen aus verschiedenen Gründen leider wieder etwas hinter dem Zeitplan. Aber wir wollen auch, daß schon die ersten PowerUPs die Kunden voll zufriedenstellen und stecken viel Arbeit in Feinheiten. Oftmals liegt der Teufel im Detail, wie z.B. mehr als zwei Wochen Verzögerung durch ein komplettes Redesign der 2,5 Volt-Spannungsversorgung (inklusive Sourcing aller dazugehörigen Komponenten). Das alles, weil der PPC-604e-Prozessor deutlich mehr Leistung aufnimmt, als der Hersteller in den Datenbüchern angibt. Solche Dinge passieren leider immer wieder.

Und dann kommen dazu aktuell noch Probleme mit Bauteilen, die nicht pünktlich geliefert werden; hier haben wir noch mit Widrigkeiten zu kämpfen. Nichtsdestotrotz werden wir im Juli die ersten PowerUP-Boards ausliefern.

AMIGA-Magazin: Cloanto hat mit »Paint« das erste Programm für PowerUP vorgestellt

■ Interview: Wolf Dietrich (phase5)

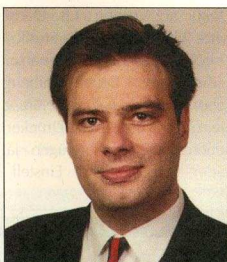
Wo ist die Power?

– sind schon andere Produkte fertig, die die Dual-Prozessor-Board-Technologie ausnutzen?

W. Dietrich: Ja, z.B. »Reflections« von Amiga-Oberland, Produkte von Haage&Partner (»StormC« und »ArtEffect«), das Programm »SuperView« und diverse kleinere Programme, die wir mitliefern. Viele andere Software-Anbieter arbeiten an Versionen für PowerUP; dazu kommen die sehr interessanten Produkte, die im Programmierwettbewerb gewonnen haben. Einige bekannte Unternehmen wollen ihre Projekte auch in naher Zukunft ankündigen. In diesem Punkt waren die Software-Firmen bislang leider noch nicht so aktiv, wie wir uns das gewünscht hätten. Wir sind sicher, daß sich mit Beginn der Auslieferung der PowerUPs auch die Software-Entwicklung erheblich beschleunigt.

AMIGA-Magazin: Die Developer-Boards wurden mit dem GNU-C-Compiler als Entwicklungs-Plattform ausgeliefert. Warum diese Wahl? Es sind ja gute Compiler für den Amiga verfügbar, warum wurde nicht auf diese Basis zurückgegriffen?

W. Dietrich: GNU ist ein erprobter und leistungsfähiger Compiler, der als PD-Produkt kostenlos mitgeliefert werden kann. Wir verwenden GNU selbst, auf dem Amiga wie auch auf SUN-Workstations und sind damit vollauf zufrieden. Für die Investition in einen anderen Compiler kann sich jeder Anwender selbst entscheiden. Es ist eigentlich egal, welcher Compiler verwendet wird, solange sich der Entwickler an die von uns dokumentierten Programmier-Richtlinien hält, die sicherstellen, daß heute für PowerUP



Wolf Dietrich: Wir werden die Boards im Juli ausliefern

entwickelte Software später auf der A\BOX mit Multiprozessor-Support und Memory Protection arbeitet. Hierzu werden aktuell neue Informationen für bei uns registrierte Entwickler bereitgestellt.

AMIGA-Magazin: Wie schon bemerkt, steht die Auslieferung der PowerUP-Karten kurz bevor. Stürzt sich phase5 dann voll auf A\BOX und Caipirinha? Wie sieht da die Entwicklung aus? Muß man auch hier mit Verzögerungen rechnen?

W. Dietrich: Nun, die Entwicklung von Caipirinha läuft ja schon geraume Zeit parallel. Durch die Erweiterung der PowerUP-Produktlinie und andere Zwischenprojekte werden wir allerdings einen zusätzlichen Ressourcenbedarf in der Entwicklung haben. Aus diesem Grund und der Tatsache, daß wir die Leistungsdaten von Caipirinha deutlich nach oben verschieben werden, wird sich die Entwicklung länger hinziehen. Deshalb wird die A\BOX erst in der zweiten Jahreshälfte '98 verfügbar sein. Dafür werden wir aber auch eine nochmals leistungstärkere Hardware und ein stimmiges, innovatives Betriebssystem-Konzept bieten. Wir sind gerade dabei, wesentliche zusätzliche Ressourcen für das Projekt zu aktivieren, und

werden Mitte August einige interessante Neuigkeiten vermelden können.

AMIGA-Magazin: Die Ankündigung des eigenen Betriebssystems für die A\BOX hat für Verwirrung gesorgt – bedeutet das den Bruch mit dem AmigaOS?

W. Dietrich: Ja und Nein. Es gibt keine realistische Möglichkeit, AmigaOS mit Funktionen wie Mehrprozessor-Fähigkeit oder Memory Protection »aufzuboahren«; man kann es auch nicht einfach mal schnell auf den PowerPC übertragen. Deshalb haben wir uns entschlossen, einen modernen Betriebssystemkern einzusetzen, der alle notwendigen Funktionalitäten besitzt. Auf dieser Basis wollen wir ein wirklich innovatives User-Interface-Konzept realisieren. Wichtig ist, daß in der Zukunft bereits PowerUP als Software-Entwicklungsplattform genutzt werden kann, und das wir einen sanften Übergang zum neuen OS anbieten. Durch die Bereitstellung z.B. neuer Strukturen für die Kommunikation zwischen Tasks in der PPC-Library der PowerUPs können Software-Entwickler heute schon so programmieren, daß die Software gleich auf PowerUP und später unter dem neuen OS läuft. Wir sind der Auffassung, daß dieses Konzept der einzige sinnvolle Weg ist, um nicht nur kosmetische Veränderungen am OS vorzunehmen, sondern ohne einen sofortigen vollständigen Bruch einen Weg zu einem neuen und wirklich modernen Betriebssystem zu gehen, das in der Tradition des AmigaOS steht. Deshalb werden wir diesen Weg weitergehen.

AMIGA-Magazin: Vielen Dank für das Gespräch.

Druckertreiber auf dem Amiga sind ein leidiges Thema: Die Workbench-treiber taugen nichts und Druckerhersteller liefern keine Amigatreiber. Da hilft nur der Griff zum Druckertool. Eines davon ist Studio. Und seit dem letzten Test (AMIGA-Magazin 1/95) hat sich hier einiges getan.

■ von Walter Watzl

Das Studio-Paket besteht nach wie vor aus zwei Teilen. Zum einen sind da die Workbench-Druckertreiber, die die Druckqualität gegenüber den original Workbench-Treibern (soweit überhaupt vorhanden) deutlich verbessern. Zum anderen ist da das Studio-Druckprogramm, mit dem sich Bilder unterschiedlichster Formate in höchster Qualität ausdrucken lassen.

Bei den Workbench-Treibern werden aber nicht die Systemgrenzen überwunden. D.h. aus einer Textverarbeitung kann selbst mit Grafikkarte (256 Farben) nur mit 16 Farben gedruckt werden. Hier muß endlich mal etwas von seiten des Herstellers – also Amiga International – geschehen.

Anders sieht es aus, wenn eine Studio-Schnittstelle vor-

■ Druckertool: Studio 2.14c

Powertreiber

handen ist, wie z.B. bei »ScanQuix« ab Version 3.8. Dann wird wieder über das Studio-Druckprogramm ausgegeben.

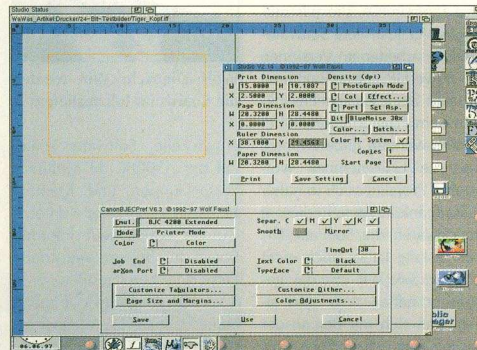
Zu den Drucktreibern gehört – je nach Druckerart – ein Einstellprogramm. Drucker neueren Datums verfügen ja leider über keinerlei Einstell-

sehr wenig Speicher. Nach dem »Laden« des Bildes sieht man leider nur einen Rahmen – das Motiv selbst wird nicht angezeigt. Hier bieten andere Druckprogramme mehr Komfort. War es bei früheren 2er Versionen von Studio nur möglich über den Workbench-

weiten« Unterschiede zu erkennen, aber Verbesserungen allemal. Leider fehlen derzeit noch die aktuellen Geräte von Epson (Stylus Color 400/600/800 usw.). Die sollen aber in nächster Zeit noch kommen.

Besonders gute Unterstützung erhalten die Canon-Drucker, denn für die existiert sogar eine eigene (kostenlose) Treiberdiskette, die bei Canon angefordert werden kann oder im Internet unter »text/print« zu finden ist. In Zukunft sollen die Canon-Treiber noch besser werden. So sollen nicht mehr die druckerinternen Schriften bemüht, sondern die skalierbaren Compugrafic-Fonts des Amiga-OS benutzt werden. Das Studio-Druckprogramm soll dann (wieder für alle Drucker) einen echten Bildpreview mit CyberGraphics-Unterstützung bekommen.

Fazit: Studio ist ein mächtiges Werkzeug. Fotorealistische Ausdrücke gelingen wirklich gut, zumindest, wenn der Druck über das Studio-Druckprogramm läuft. bl



Gewöhnungssache: Die Benutzeroberfläche von Studio ist schnörkellos, aber nicht immer einfach zu bedienen.

möglichkeiten am Gerät selbst. Das Studio-Druckprogramm ist die eigentliche Schaltzentrale. Hier lassen sich Bilder in gängigen und exotischen Formaten ausdrucken. Dazu zählen auch PNG oder CMYK-TIFFs und selbst dazu braucht Studio

Treiber zu drucken, sind nun spezielle Module dafür zuständig. Endlich lassen sich auch andere Schnittstellen als die parallele des Amiga nutzen.

Die volle Leistung entfaltet Studio nur mit dem Colormanagement (kurz CMS). Um dies zu aktivieren, muß für die gewählte Kombination aus Auflösung, Papier und Diethermethode ein »Profil« existieren. Profiles sind die Übersetzungstabellen für die Farben des Bildes im RGB-Farbraum in die Druckfarben im CMYK-Farbraum. Fehlt das Profil für die jeweilige Papiersorte, kann man selbst – so man einen Scanner hat – Profiles erstellen.

Die Druckqualität im Farbdruk mit dem Studio-Druckprogramm kann sich durchaus sehen lassen. Vergleicht man es mit älteren Studio-Versionen sind zwar keine »himmel-

Was ist neu?

Das Studiopaket unterstützt mehr Drucker als bisher. Außerdem wurde die Leistungsfähigkeit teilweise deutlich erhöht.

- Studio arbeitet im Colormanagement intern nun mit 64 Bit, was die Druckqualität im Studio-Druckprogramm nochmals steigert.
- Die Geschwindigkeit wurde in bestimmten Bereichen drastisch erhöht
- Es existieren mehr Ausgabe-Module für das Studio-Druckprogramm. Sie ermöglichen mehr Einflußnahme auf Seitenmaße, Ausgabedevise usw.
- Mehr Dateiformate werden unterstützt. Darunter auch TIFF mit allen Unterformaten (auch CMYK, G3, G4 usw.).
- Für PageStream 3 und ImageFX existieren leistungsfähige Druckertreiber, die über das Studio-Druckprogramm ausgegeben werden.
- Fototinte für diverse Drucker ist ebenfalls verwendbar.

AMIGATEST 8/97

Studio 2.14c

82% gut

PREIS/LEISTUNG	30
26	
DOKUMENTATION	10
8	
BEDIENUNG	20
15	
ERLEBNBARKEIT	10
8	
LEISTUNG	30
25	

+ Sehr gute Ausdrücke; Druckerspöoler im Studio-Druckprogramm; äußerst geringer Speicherverbrauch; unterstützt viele Dateiformate

- Programmoberfläche in Englisch; teilweise schwierige Bedienung; kein echter Preview

Preis: ca. 130 Mark
 Hersteller: arxon GmbH,
 Assemer-Str. 17-30, 60489 Frankfurt,
 Tel. (0 69) 97 84 10-10,
 Fax (0 69) 97 84 10-30

Drucker von Epson zeichnen sich schon immer durch hervorragenden und fotoechten Grafikdruck aus.

Der Pferdefuß war aber immer die Geschwindigkeit.

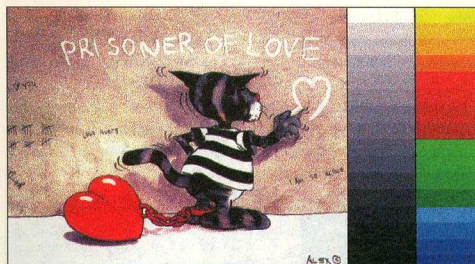
Der »Stylus Color 800« nun ist ein wahrer Feinzeichner und gleichzeitig dennoch ein Sprinter.

■ von Walter Watzl

Epsons Drucker begeisterten bisher mit exzellentem Fotodruck. Dafür verantwortlich waren u.a. auch die hohe Druckauflösung von 720 x 720 dpi und die guten Tinten. Mit dem »Stylus Color 800« setzt Epson noch eins drauf: Mehr Düsen beschleunigen den

■ Tintenstrahler: Epson »Stylus Color 800«

Extraklasse



Wie ein Foto: Der Stylus Color 800 druckt Bilder mit solcher Feinheit, daß sie kaum noch vom Foto zu unterscheiden sind.

Schriftprobe Stylus Color 800
Roman T, SansSerif, Script



Auch beim Textdruck hat sich Epson einige Mühe gegeben. Den Normbrief schafft er in sagenhaften 18 Sekunden. Die Schriftqualität ist gewohnt gut. Allerdings sind die 1440 x 720 dpi mit den 600 x 600 dpi eines Laserdruckers nicht vergleichbar. Mit Normalpapier lassen sich nämlich nur 360 x 360 dpi vernünftig realisieren. Höhere Auflösungen verhindern das Papier. Kopierpapier kann die hohen Auflösungen nicht aufnehmen. Mit dem Spezialpapier von Epson sieht das wieder anders aus.

Fazit: Der Stylus Color 800 ist ein Tintenstrahldrucker der Spitzenklasse. Er liefert erstklassige Farbdrucke, die den Namen Fotodruck auch tatsächlich verdienen. Beim Textdruck ist er ebenfalls erstaunlich schnell. Ärgerlich ist allerdings, daß Epson – im Gegensatz zu Canon etwa – immer noch keinen Treiber für den Amiga anbietet. *bl*

Technische Daten

Name:	Epson Stylus Color 800
Abmessungen (B x H x T in mm):	475 x 177 x 274 (ohne Papier)
Gewicht:	ca. 6,5 kg
Papiereinzug:	vollautom. 100 Blatt und manuell
Emulation:	Epson ESC/P2, IBM Proprinter
Schnittstellen:	parallel und seriell
Papiergrößen:	DIN A4, DIN A5, DIN A6, Briefumschläge
Papierarten:	Normalpapier, beschichtetes Spezialpapier, Briefumschläge, Folien, Recyclingpapier
Mediengewicht:	64 bis 90 g/m ²
max. Auflösung:	1440 x 720 dpi
Druckertreiber:	Turboprint 5 (ab V5.02)
empfehlender Treiber:	Turboprint
Geschwindigkeiten	
Grauert-Brief:	18 s
Testgrafik (Farbe)	
360/720/1440dpi:	19 s/30 s/52 s
Preise	
Straßenpreis:	ca. 1100 Mark
Farbseite (15% Gesamtdeckung):	18 Pfennige
Testseite Text (5% Gesamtdeckung)	6 Pfennige
Nachfülltinte:	
Schwarz:	ca. 53 Mark
Farbe:	ca. 54 Mark

Druck und mit Kantenglättung sind nun sagenhafte 1440 x 720 dpi möglich. Die neuen Druckköpfe dosieren die Tinte noch präziser. Gleichzeitig ermöglichen sie den Druckpunkt auf ein Drittel der Größe zu reduzieren, wie er noch beim »Stylus Color 500« war. Ideale Voraussetzungen für Schnelligkeit und noch besseren Grafikdruck.

Die Ergebnisse können sich auch sehen lassen. Zusammen mit Turboprint Prof. 5.02 zaubert man Fotos aufs Spezialpapier, die sich kaum noch vom »echten« unterscheiden. Speziell dazu

bietet Epson auch ein DIN-A6-großes und ziemlich festes Papier an. Damit lassen sich dann Fotos im Format 10 x 15 cm ausdrucken. Für leuchtende Farben und scharfe Konturen ist nach wie vor das 720-dpi-Spezialpapier oder das leicht glänzende Glossypapier nötig. Auf Normalpapier kommen Drucke im Vergleich zum Vorgängermodell zwar deutlich besser, doch nicht perfekt. Durch die rauhe Oberfläche und die unkontrollierte Saugkraft des Papiers wird ein Großteil der Tinte ohne Effekt »verschluckt«. Resultat sind dann etwas flauere Farben und unscharfe Konturen. Für Testausdrucke reicht es aber allemal.

1440 dpi Druckauflösung sind eine feine Sache, es fallen hohe Datenmengen an, die im Amiga aufbereitet und über die parallele Schnittstelle übertragen werden müssen. Mit einem unbeschleunigten Amiga solche Auflösungen zu drucken, ist Unsinn. Auf dem Testrechner mit 060-Prozessor und 40 MByte RAM schaffte es Turboprint gerade, den Drucker ständig mit Daten zu versorgen.

AMIGA TEST 8/97
Stylus Color 800
89% sehr gut

25	PREIS/LEISTUNG	30
9	DOKUMENTATION	10
18	BEDIENUNG	20
10	VERARBEITUNG	10
27	LEISTUNG	30

Ausgezeichnete Druckausgabe auf Normal-uns Spezialpapier
 kein Amiga-Treiber von Epson verfügbar; relativ teuer.

Preis: ca. 1100 Mark
 Hersteller: Epson Deutschland GmbH,
 Zölzicherstr. 6, 40549 Düsseldorf,
 Tel. (02 11) 56 03-0, Fax (02 11) 5 04 77 87

Vom »Universal-drucker« – wie Canon selbst die 4000er-Serie bezeichnet – gibt's seit einiger Zeit das neue Modell »BJC-4200«.

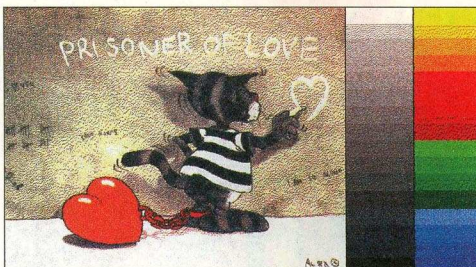
Die herausragende Neuerung gegenüber dem Vorgänger ist die Fototinte. Sie ist Grund genug für einen ausführlichen Test.

■ von Walter Watzl

Rein äußerlich sieht man dem BJC-4200 die Veränderung gegenüber dem Vorgänger »BJC-4100« nicht an. Auch sind die technischen Daten fast gleich geblieben:

■ Tintenstrahler: Canon »BJC-4200«

Universalgenie



Überzeugend: Die Drucker des Canon BJC-4200 sind im Grafik- und Textmodus von hoher Qualität

Schriftprobe Canon BJC-4200
Times Roman SansSerif Skript Prestige



Druckertreiber

Einen passenden Amiga-Druckertreiber erhält man bei Canon oder im Internet. Ein Anruf beim Canon Hotline-Service Tel. (0 21 51) 2 45-5 55 genügt, um die »Canon Studio«-Disk anzufordern. Im Internet liegt das Archiv im Verzeichnis »text/print«. Die aktuelle Version ist 3.95.

Das Paket besteht aus Workbench-, »PageStream 2«-Treiber und einer abgespeckten Version des Studio-Druckprogramms. Der Pagestream-3- und ImageFX-Treiber funktioniert nur mit der registrierten Version der CanonDisk, die auch die Vollversion von Studio enthält. Die Gebühr beträgt 35 Mark.

Technische Daten

Name:	Canon BJC-4200
Abmessungen (B x H x T in mm):	383 x 231 x 203 (ohne Papier)
Gewicht:	ca. 3,5 kg
Papiereinzug:	vollautom. 100 Blatt und manuell
Emulation:	Epson LQ, IBM Proprinter und erweiterter Canon-Modus
Schnittstellen:	parallel
Papiergrößen:	DIN A4, DIN A5, Briefumschläge
Papierarten:	Normalpapier, beschichtetes Spezialpapier, Briefumschläge, Folien, Recyclingpapier
Mediengewicht:	64 bis 105 g/m ²
max. Auflösung:	360 x 360 dpi mit Canon-Kantenglättung 720 x 360 dpi
Druckertreiber:	CanonDisk, Studio 2, Turboprint 5
empfohlener Treiber:	CanonDisk
Geschwindigkeiten	
Grauert-Brief:	BC-20: 18 s, BC-21: 25 s
Testgrafik (Farbe) 360/720dpi:	37 s/57 s
Preise	
Straßenpreis:	ca. 500 Mark
Farbseite (15% Gesamtdeckung):	17 Pfennige
Testseite Text (5% Gesamtdeckung)	7 Pfennige
Nachfülltinte (BC-21):	
Schwarz:	ca. 15 Mark
Farbe:	ca. 40 Mark
BC-20 (nur Schwarz):	ca. 95 Mark
Fototinte:	ca. 70 Mark

360 x 360 dpi Druckauflösung (mit Kantenglättung 720 x 360 dpi), semipermanenter Druckkopf (»BC-21«) mit zwei Tanks (für schwarze und farbige Tinte) und zusätzlicher Einwegdruckkopf (»BC-20«) für besonders schnellen Monochromdruck.

Fotodruck kann nur der 4200er. Betrachtet man zwei Bildmotive mit der normalen und dann mit der Fotopatrone gedruckt, wirkt der Fotodruck deutlich höher aufgelöst. Wo beim normalen Druck noch harte Übergänge zwischen dunklen und hellen Bildbereichen sind (Licht/Schatten), findet man bei der Fotopatrone weiche und saubere Übergänge. Noch mehr gilt das für helle Bildbereiche. Fotodruck erlaubt die fast perfekte Wiedergabe.

Die Fotopatrone arbeitet zusätzlich mit hellem Cyan und hellem Magenta. Dadurch lassen sich in hellen Bereichen – wo einzelne Punkte extrem ins Auge fallen – feinere Übergänge erzielen. Die Druckzeit erhöht sich allerdings. Alles hat seinen Preis.

Fazit: Der Canon BJC-4200 ist tatsächlich ein Universal-

drucker und dazu noch mit hervorragender Druckqualität. Für schnellen Textdruck läßt sich die Patrone BC-20 und für Fotodruck die BC-22 Foto nachrüsten. Auch ein Druckertreiber für den Amiga hat Canon in petto: Die CanonDisk mit den bekannten Studio-Treibern ist günstig über die Hotline oder aus dem Internet zu haben. bl

AMIGA TEST 8/97

Canon BJC-4200

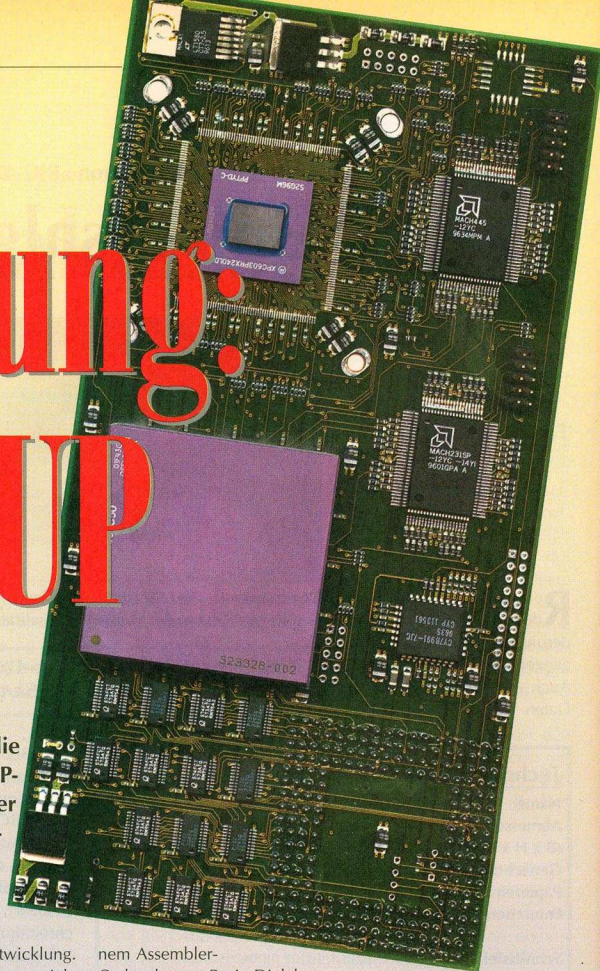
89% sehr gut

PREIS/LEISTUNG	30
DOKUMENTATION	10
BEDIENUNG	20
VERARBEITUNG	10
LEISTUNG	30

günstiger Preis; Foto- und spezielle Textpatrone nachrüstbar; Amiga-Treiber vom Hersteller verfügbar

Preis: ca. 500 Mark
Hersteller: Canon Deutschland GmbH, Europark Fichtentann A 10, 47807 Krefeld, Tel. (0 21 51) 3 45-5 55, Fax (0 21 51) 3 45-5 99

Auflösung: PowerUP



Unser Jury hat sich nun endlich durch die zahlreichen Einsendungen zum PowerUP-Wettbewerb gekämpft und die Entwickler ermittelt, die demnächst ein Developer-Board in den Händen halten werden.

Die Auswertung des Wettbewerbs dauerte länger als geplant, denn die Einsendungen zum Wettbewerb übertrafen all unsere Erwartungen. Recht vielen Dank an alle Teilnehmer!

Doch nicht alle eingesandten Programme eignen sich

für die PowerUP-Entwicklung. Einerseits profitierten viele Einsendungen fast gar nicht von der Performance des PowerPC-Prozessors.

Andererseits gab es einige Programme, wo die Umsetzung auf PowerUP einfach durch Verwendung von rei-

nem Assembler-Code bzw. Basic-Dialekten sehr schwer bzw. unmöglich ist. Hier aber die Gewinner unseres Wettbewerbs:

- ❖ **X-trace** (Vector-Tracer)
Autor: Ronny Schuetz,
04289 Leipzig
- ❖ **Wildfire** (Animations-Bearbeitungsprogramm)
Autor: Andreas Maschke,
06108 Halle/Saale
- ❖ **MathX** (Mathematik-Programm)
Autor: Kai Nickel,
67435 Neustadt
- ❖ **Wolfpac** (3D-Pacman)
Autor: Guenther Erhart,
A-1150 Wien
- ❖ **Moria3D** (3D-Spiel)
Autor: Goswin Brederlow,
71071 Tübingen
- ❖ **Wave Tracer DS**
(Sample-Verarbeitung)
Autor: Michael Pfeiffer,
80339 München

Weitere Entwickler gesucht!

Nicht alle Einsendungen zu unserem Wettbewerb waren wie schon erwähnt für die Umsetzung auf die PowerUP-Technologie geeignet. Deshalb warten noch vier Boards auf ihren Besitzer und wir verlängern den Wettbewerb bis zum 30. September 1997. Die Programme sollten Systemkonform und portierbar sein (Entwicklung in C). Das macht sich spätestens beim Erscheinen der A'BOX bezahlt – denn dann lassen sich Programme schnell umsetzen. Sie haben das nötige KnowHow und Ihnen fehlt nur die richtige Idee? Hier eine Vorschläge:

- ❖ Fractale Berechnungen
- ❖ Postscript-Visualisierung
- ❖ Bildverarbeitung
- ❖ Animation

Bitte schicken Sie Ihre Programme an folgende Adresse:

AMIGA Magazin
Stichwort: PowerUP
MagnaMedia Verlag
Hans-Pinsel-Str. 2
85540 Haar b. München

Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Programms dem Datenträger bei (Diskette, CD-ROM, Wechselplatte) oder mailen Sie Ihre Einsendung an webamiga@magnamedia.de (Subject: PowerUP). Ihr Programm sollte frei von Rechten Dritter sein und darf nicht kommerziell erhältlich sein.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!

JETZT

AMIGA-Magazin

mit CD-ROM

DAS

exklusiv

nur im Abo!

ABO



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.

■ Aminet

Offener Brief zu MagicWB

Diese Mail geht an das Amiga Magazin mit der Bitte um Veröffentlichung.

Das kann ja wohl nicht wahr sein! Da sehe ich heute im Aminet als neuen Upload MagicWB2.1. Na, die wird sofort heruntergeladen. Aber nach einer kleinen Ewigkeit (dank Datenstau), was muß ich sehen: Nichts Neues seit 1994.

Deshalb nochmal: Das kann ja wohl nicht wahr sein! Da muß man sich als Anwender, der schon den Vorgänger der Version 2.0 registrieren ließ, doch langsam nur noch an den Kopf fassen. Zwei Support-Anfragen im Dezember 1996 und nochmals im Januar 1997 sind bis heute unbeantwortet geblieben. Und da wird dann noch den registrierten Usern das Geld für die sinnlos verbratene Online-Zeit aus der Tasche gezogen!

Und das einzige, was man dann liest, ist ein seitenweises »Gejammere« über angeblich entgangene Registrierungsgebühren. Deshalb meine Frage an den Autor von MagicWB: Mich (und sicher auch den Rest der Anwender) würde ja mal interessieren, wie Deine sog. »Stichproben« vorgenommen wurden und wie Du auf die von Dir erwähnten 0,04% aller möglichen Anwender gekommen bist. Eine öffentliche Stellungnahme wäre jetzt das einzige, das dem Image von MWB noch helfen könnte.

Nun zu Deinem Hinweis, das Du diese Software nicht zum Eigenzweck, sondern auf Wunsch der Anwender erstellst und weiterentwickelst: Ja, wenn nicht zum Eigenzweck, wofür denn dann? Und wenn ein Shareware-Autor mit seinem Produkt noch anderen Anwendern helfen kann und evtl. auch ein paar Mark und jede Menge Lob und Anerkennung bekommt, was will er mehr?

Und wenn er mehr will, tja, dann muß er auch mehr dafür tun. Zum Beispiel den versprochenen Support leisten. Oder seine Entwicklung kommerziell vermarkten, oder, oder, oder...

Aber, bitte nicht so, wie es hier läuft, nämlich dasselbe Produkt nach drei Jahren einfach noch mal veröffentlichen.

Bei allem Respekt gegenüber Deiner Arbeit: Aber so läuft das nicht.

Meine persönlichen Erfahrungen haben mich zu folgenden Schritten bewogen:

Der Link auf meiner Homepage (und einiger Homepages von Freunden und Bekannten) zu MagicWB wird entfernt. Der Aufruf, MagicWB zu registrieren wird entfernt: Das Softwareprodukt verschwindet von meinem Rechner »auf Nimmerwiedersehen«. Ein, zwar ehrlicher registrierter, aber wieder mal »angeschmierter« User.

Jörg Kraft, Berlin

Offenbar hat man schnell reagiert: Bei einer Stipvisite im Aminet am 6.7.1997 konnten wir lediglich die Versionsbezeichnung 2.0 bei den MagicWB-Files entdecken (was ja auch den Tatsachen entspricht). Wir sind aber überzeugt, daß keine böse Absicht hinter der Änderung der Versionsnummer steckte, sondern in der Tat kleine, wenn auch für die Standardprogrammfunktionen unbedeutende Änderungen vorgenommen wurden. Deshalb an dieser Stelle unsere Bitte an den Autor von MagicWB (Martin Huttenloher) um Aufklärung des Sachverhalts. Diese Stellungnahme wird dann im nächsten AMIGA-Magazin im Leserforum veröffentlicht.

Die Redaktion

■ Blizzard 1230/IV

Probleme mit der Turbokarte

Im März 1997 habe ich bei MLC diese Turbokarte gekauft (es ist meine zweite Blizzard desselben Typs). Allerdings war sie nicht zur Zusammenarbeit mit der in meinem RBM-Tower installierten Hardware zu bewegen, obwohl die alte Blizzard 1230/IV völlig problemlos mit meinem System lief.

Mit folgenden Problemen hatte ich mich herumschlagen:

- ⊗ Mit installiertem 4-fach-AT-Adapter (VoB-SpeedUP, MCL Randy II und Micronik) ist der Betrieb meines Towers nur ohne SCSI-Kit und mit maximal 4 MByte RAM möglich,
- ⊗ ein installiertes PCMCIA-Gerät (Surf-Squirrel und EasyCD) läßt sich nur ohne Speicher betreiben,

Nach Rückfrage bei der Hotline von phase5 Digital Products schickte ich die Karte ein und erhielt prompt eine neue im

Kulanztausch – aber sie hatte die gleichen Fehlfunktionen. Nach erneuter Rücksprache mit der phase5-Hotline wurde auch das Tauschexemplar zurückgeschickt. Eine Woche später bekam ich das Fazit: »Kein Fehler erkennbar«. Ein weiterer Anruf bei der Hotline: »Die Karte ist lediglich für den Betrieb im Standard-Amiga 1200 konzipiert und läuft mit AT-Erweiterungen nicht stabil!«.

Nach meiner Erfahrung (die sich durch Versuche bei Vietex, Köln, mit einer Karte gleichen Typs aus einer älteren Serie bestätigte) gilt das jedoch nur für Karten der neuesten Serie.

Auf diesen Hinweis hin bat man mich, meinen Tower einzuschicken, um den Fehler zu lokalisieren. Ich bekam den Rechner mit einer Support-Karte und dem Hinweis zurück, daß man nach wie vor auf der Fehlersuche sei und, falls man damit Erfolg hätte, ich automatisch eine neue, fehlerfreie Karte erhalten würde. Folgende Ursachen für die Probleme wurden von phase5 festgestellt:

- ⊗ Es wurden langsamere ROM-Bausteine eingesetzt (120 ns statt wie bisher 90 ns),
- ⊗ Zwei Chips stammen von einem anderen Hersteller.

Lt. Hersteller phase5 waren diese Änderungen dringend notwendig, um die strengen CE-Bestimmungen zu erfüllen. Auch mit der freundlicherweise zur Verfügung gestellten Support-Karte arbeitet der Tower weder mit SpeedUp noch mit Randy zusammen.

Der Rechner fährt zwar hoch, erzeugt aber in kürzester Zeit Speicherfehler. Ob die Zusammenarbeit mit den PCMCIA-Geräten funktioniert, konnte ich noch nicht ausprobieren, da der PCMCIA-Port meines Rechners auf dem Versandweg leider zerstört wurde.

Bitte veröffentlichen Sie diese Informationen und berücksichtigen Sie die Eigenheiten der neuen Turbokarten-Serie bei Ihren Tests von Zusatzhardware in Verbindung mit dieser Karte.

Wieland Steinert, 53123 Bonn

Gerne geben wir Ihre Informationen an Leser des AMIGA-Magazins mit ähnlichen Problemen weiter. Da wir bei unseren Hardwaretests stets eng mit dem jeweiligen Hersteller kommunizieren, werden solche Unkompatibilitäten automatisch berücksichtigt und als Hinweis im separaten Textkasten veröffentlicht.

Die Redaktion

AMIGA

Games

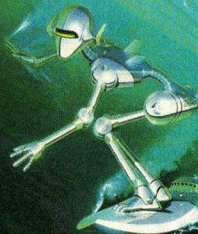
goes online

AKTION

Wir bringen Sie ins Internet; zum ORTSTARIF!!!

Wenn Sie schnell an Informationen kommen wollen, sind Sie hier richtig. Im Gegensatz zu gedruckten Informationen kennt T-Online keine Vorlaufzeiten. Neuigkeiten können kaum schneller bei Ihnen sein. In unseren Online-Seiten in T-Online oder im Internet finden Sie neben ausgewählten Artikeln, Tips und Tricks auch topaktuelle News rund um Ihren Amiga.

Online
Telesoftware
Support
Btx BtxPlus
Homebanking Shopping
Internet



www.magnamedia.de

SPITZENLEISTUNG!

RalleyCom 33.6 Modem

- 33.600 Baud Übertragungsgeschwindigkeit für DFÜ, Fax, T-Online und Internet
- Rockwell Chipsatz



DM 199,-

Mit T-Online ins Internet

supereinfach, superschnell, supergünstig

- ✓ Anmeldung für Sie kostenlos
- ✓ Verbindung zum Citytarif
- ✓ Geringe Online-Kosten (1 Stunde Internet ab DM 4,20*)
- ✓ Kostenlose Internetsoftware wird Ihnen zugesandt
- ✓ 50,- DM Anmeldekosten übernimmt PPE
- ✓ Aktuelle Infos und Software unter www.magnamedia.de

*zzgl. Telefonentgelte deutschlandweit zum Citytarif, an Werktagen von 8 bis 18 Uhr erhöht sich der Nutzungstarif um 4 Pfennig/min.

Anmeldegutschein abtrennen und einsenden an:

MagnaMedia Verlag,
Postfach 1304,
85531 Haar bei München

T-Online Anmeldung und Internet-Software kostenlos!

Hiermit beauftrage und bevollmächtige ich PPE, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangsnummer und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen und den aktuellen Preislisen der OnlinePRO Dienste GmbH. An Kosten entstehen mir laut aktueller Preislise monatlich DM 8,- für die Zugangsberechtigung und das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei der Deutschen Telekom kündigen.

Vorname, Name (Antragsteller muß Anschlußinhaber sein)

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Telefonnummer

Datum, Unterschrift



Ich möchte weiterhin folgende Artikel bestellen.
Die Lieferung erfolgt per Post Nachnahme zuzüglich DM 13,- Versandkostenanteil. (Bitte gewünschte Artikel ankreuzen)

- | | |
|---|----------|
| ☐ RallyCom Highspeed-Modem 33.600 Baud, serielles Kabel, Modem-Telefon-Dosen-Kabel, separates Netzteil | DM 199,- |
| ☐ Communication Unlimited DFÜ-Software für alle Rechner ab Kickstart 2.0 | DM 39,- |
| ☐ AmigaOnline plus T-Online CEPT-Decoder Vollversion für alle Rechner ab Kickstart 1.3 | DM 29,90 |
| ☐ Verbindungskabel Modem zur Telefondose 6 Meter | DM 14,95 |
| ☐ Verbindungskabel Modem zur Telefondose 10 Meter | DM 24,50 |
| ☐ Adapterstecker für Einfach-Telefondose für 3 Anschlüsse | DM 19,90 |

Nach langer Wartezeit ist es nun endlich soweit – die preRelease-Version von p.OS ist zu haben. Wir konnten uns ausgiebig mit dem neuen OS von proDAD beschäftigen. Hier unser erster Erfahrungsbericht.

■ von Jörn-Erik Burkert

Das Betriebssystem des Amiga ist in die Jahre gekommen – die Zeit ist reif für grundlegende Innovationen. Dieser Umstand wurde bei proDAD schnell erkannt und seit geraumer Zeit entwickelt man ein völlig neuartiges Betriebssystem – p.OS. Die Amiga-Version ist nun so gut wie fertig. proDAD wollte es aber nicht nur bei kosmetischen Korrekturen belassen, sondern hat das System auch schon auf die Portierung zu anderen Plattformen vorbereitet und mit vielen Neuheiten gespickt.

■ Die Installation und Start

Die Installation funktionierte ohne Probleme. Ebenso der Start – wahlweise per Shell-Kommando oder p.OS-Icon. Dann bootet p.OS und die p.OS-Workbench ist auf dem Bildschirm zu bestaunen. Es werden die p.OS-Laufwerke, der Mülleimer, das p.OS-Verzeichnis und zwei Applikations-Docks als Icons eingebildet.

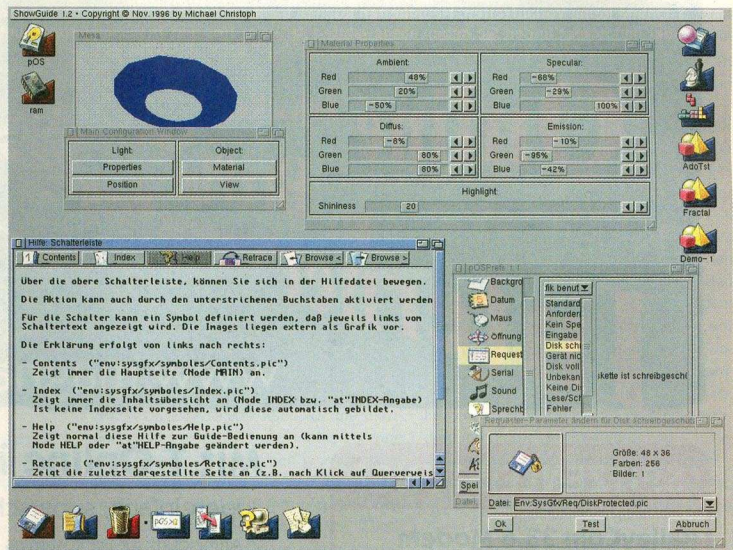
■ Erste Schritte

Die p.OS-Workbench ähnelt der AmigaOS-Workbench an bestimmten Stellen, deshalb findet man sich sehr schnell zurecht. Die nützlichen Details und Features von p.OS werden aber erst, nachdem man sich mit dem System intensiv beschäftigt, sichtbar.

Ähnlich wie bei AmigaOS kann man sich das Aussehen des Desktops auf eigene An-

■ Betriebssysteme: p.OS preRelease

Zukunftsorientiert



Workbench: Die neue Oberfläche beeindruckt nicht nur durch die Optik – die vielen Bedienungs-Features machen das Arbeiten leichter

sprüche zuschneiden – d.h. Fonts, Backgrounds oder auch Sounds lassen sich frei definieren. Dazu dient das p.OS-Prefs-Programm. Mit ihm lassen sich alle Einstellungen

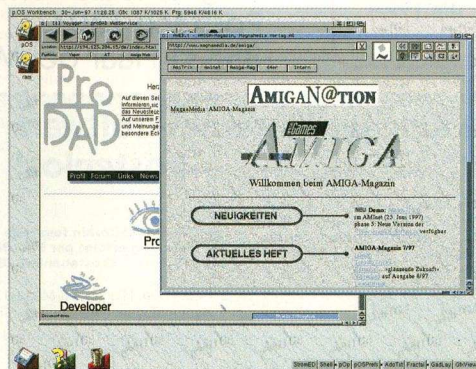
vornehmen. Bei den genannten Preferences bleibt aber p.OS nicht stehen. Man kann die Art und Weise, wie sich Fenster öffnen, oder auch die Anzeige der Hilfstexte verän-

dern. Oberflächen-Puristen werden ihre helle Freude haben, denn die Einstellungsmöglichkeiten sind vielfältig. Praktisch kann man jedes optische Element der p.OS-Workbench austauschen. Wer auf solche Extras verzichten kann, der stellt die optischen und akustischen Effekte einfach aus. Momentan existieren unterschiedliche Icon-Sets, Hintergründe und Gadget-Sammlungen. Wem das nicht reicht kann die Elemente importieren bzw. neu zeichnen.

Bei allen Aktionen wird der User per Hilffsystem großzügig unterstützt – entsprechende Sprechblasen mit Hilfstexten blendet p.OS automatisch ein.

■ Das p.OS-Paket

Im Lieferumfang von p.OS ist nicht nur die Workbench



AmigaOS-Programme: Alte Applikationen lassen sich auf den p.OS-Screen durchdrücken und dort benutzen

und eine p.OS-Shell enthalten, sondern noch einige andere nützliche Tools und eine Latte Demos, die die Leistungsfähigkeit des Systems unter Beweis stellen sollen.

An erster Stelle sollte man den Dateimanager nennen. Das Programm hat starke Ähnlichkeit zu frühen Versionen von »DirectoryOpus« und wird als »p.OS Filer« mitgeliefert. Wer DOPus kennt, findet sich schnell zurecht – das Dateihandling ist ohne Schwierigkeiten bewerkstelligt. Wer lieber mit der Shell arbeitet, wird nicht enttäuscht, denn gegenüber der AmigaOS-Eingabekonsolle ist die p.OS-Shell deutlich im Vorteil: weniger Tipparbeit und dennoch optimale Flexibilität für Shell-Freaks.

Außerdem gibt es kleinere Programme die das Konfigurieren von p.OS erleichtern – z.B. zum mounten von AmigaOS-Laufwerken, Harddisks, CD-ROM usw. Die Floppystationen sowie ZIP-Laufwerke werden von p.OS sowieso er-

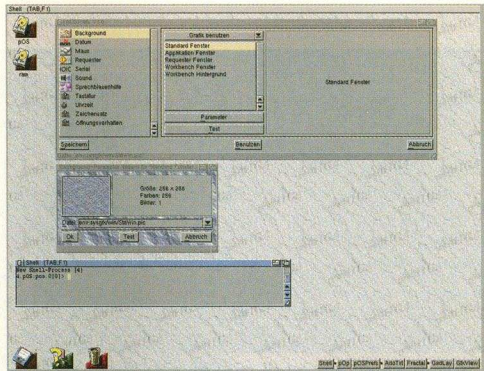
kannt und lassen sich in vollstem Umfang nutzen: Alle existierenden Laufwerke kann man problemlos in p.OS einbinden. Nicht zu vergessen die zahlreichen Viewer, die Texte, Sounds und Grafiken auf dem Bildschirm anzeigen. Sie werten per Datatype die gewählte Datei aus.

Die mitgelieferten kleinen Demos zeigen anschaulich, was man alles auf dem p.OS-Desktop realisieren kann. Besonders gelungen ist das Demo mit den Adorage-Effekten – hier kann man nur auf die Vollversion des Programms gespannt sein.

Damit die Unterhaltung nicht zu kurz kommt, wurden p.OS einige Spiele mitgegeben. Neben einem Schachspiel und einem Arkanoid-Clone, gibt es ein p.OS-Tetris.

■ p.OS in der Praxis

Beim Arbeiten mit der Workbench bzw. Shell wird der User mit zahlreichen nützlichen Features unterstützt. »Drag and



Voreinstellungen: Die p.OS ermöglicht zahlreiche Einstellungen für das System und die neue Workbench

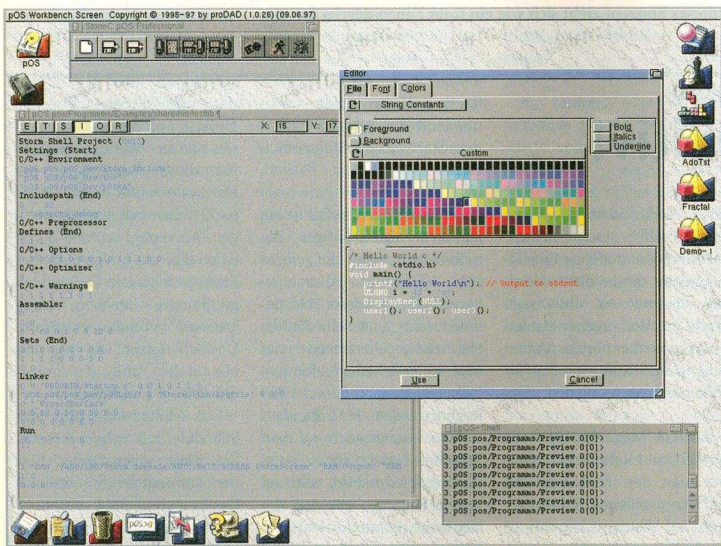
Drop« ist systemübergreifend eingebunden und erleichtert das Arbeiten extrem. Ebenso die PopUps – zum Öffnen eines Menüs muß man sich nicht erst zur Oberkante des Screens bewegen – sie öffnen sich auf Mausklick an Ort und Stelle. Sehr hilfreich ist das Dateihandling – auf Mausklick wird per Datatype das File ausgewertet und automatisch an den entsprechenden Viewer weiter-

gegeben. Der zeigt dann Text, Grafik, Animation oder spielt einen Sound. Die Unterstützung einer Dreitasten-Maus macht die Sache noch komfortabler – ist kein solches Eingabegerät vorhanden, kommt die Kombination Keyboard-Maus zum tragen.

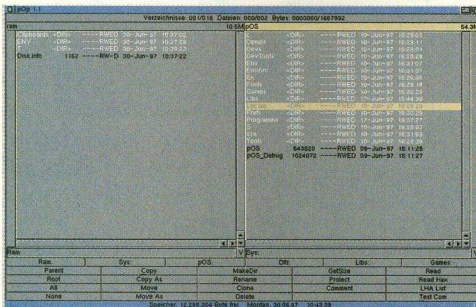
Da man AmigaOS parallel zu p.OS laufen hat, muß man auf keine Applikation verzichten. Man wechselt einfach auf die Amiga-Workbench und kann die Programme nutzen. Wenn man das Programm noch auf einen Screen umlenken kann, dann steht der Nutzung auf dem p.OS-Schirm fast nichts im Weg. Mit einer Cybervision64/3D und der neuen CyberGraphX-Software funktionierte das sehr gut. Bei einem Test mit einer PicoLo SD64 und alter CyberGraphX-Software waren die »durchgezeichneten« Anwendungen nur zweifarbig zu sehen – das Problem lag aber nicht an p.OS, sondern an den betagten Grafikanwendungen!

Als erste externe Nativ-Anwendung lag uns der »pStorm-Ed« von Haage & Partner vor. Das Programm lief anstandslos und macht Hunger auf mehr. Man kann nur auf Artefact und andere Programme für p.OS gespannt sein.

Fazit: Das preRelease von p.OS zeigt seit den ersten De-



p.OS native: Die erste reine Anwendung fürs neue Betriebssystem p.OS von Drittanbietern kommt von Haage&Partner und ist ein komfortabler Editor



Dateimanagment: Zur Arbeit mit Files wird der »p.OS-File« mitgeliefert – Parallelen zu DirOpus sind nicht zu verkennen



Zubehör: Im preRelease-Paket findet man Demos, Tools und kleine Spiele – die Schnuppersoftware beeindruckt

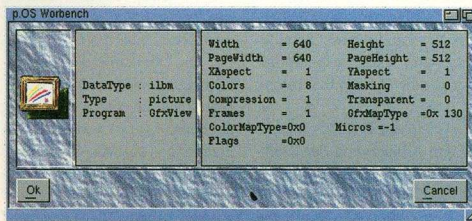
mos des neuen Betriebssystems deutliche Fortschritte. Die Workbench ist nun vollständig integriert und wartet mit innovativen Features auf. In Sachen Funktionalität hat p.OS gegenüber einem nackten AmigaOS (ohne Zusatztools und AddOns) deutlich die Nase vorn: Da nicht nur gepatcht wurde, ist die Geschwindigkeit deutlich höher.

Die beiliegenden Programme, Tools und Demos lassen nur vermuten, welches Potential in p.OS steckt. proDAD

muß das System komplettieren und bis ins Detail perfektionieren. Wir bleiben natürlich

am Ball und schauen uns intensiv nach weiteren Fortschritten und anderen p.OS-

Programmen um. Sobald wir auf diesem Gebiet Neuigkeiten haben, lesen Sie davon im AMIGA-Magazin. Bis dahin können Sie sich natürlich selbst ein Bild von p.OS machen – das preRelease ist exklusiv bei Stefan Ossowski's Schatztruhe zu haben. ■



Datei-Erkennung: p.OS erkennt Dateien und ermittelt den Typ
– dieses Konzept zieht sich wie ein roter Faden durchs System

Informationen: proDAD,
Feldelestraße 24, 78194 Immendingen,
Tel.: 07462 / 911 - 34, Fax: 07462 / 7435,
WWW: <http://www.proDAD.de>,
Preis: ca. 150 Mark
Stefan Ossowski Schatztruhe,
Veronikastr. 33, 45131 Essen,
Tel. (02 01) 78 87 78, Fax: (02 01) 79 84 47,
WWW: <http://www.schatztruhe.de>

■ Interview: Andres Huber (proDAD)

Think p.OSitiv!

Bei der Vorstellung der pre-Release von p.OS nutzen wir die Chance und befragten Andreas Huber zum neuen Betriebssystem. Er spricht über die Entwicklung, Zukunft und Pläne.

AMIGA Magazin: Wie lange hat die Entwicklung von pOS gedauert und wieviel Personen sind und waren an der Entwicklung beteiligt?

A. Huber: Die Entwicklung dauerte ca. zwei Jahre, wobei vier bis sechs Entwickler stetig

am Werk waren. Hierzu zählen aber auch mehrere plattformübergreifende Projektsegmente, die in dieser Version, wie man so schön sagt, noch im Verborgenen laufen und momentan nur der Vorbereitung und Kompatibilität für Zukunfts-Features dienen.

AMIGA Magazin: Da Amiga-OS im Hintergrund läuft, hat man den Eindruck, daß pOS kein eigenes Betriebssystem ist! Vielmehr kommt der Eindruck auf, daß da nur eine schönere Bedienungsob-

fläche gestrickt wurde – warum läuft das AmigaOS nach dem Start von p.OS eigentlich weiter?

A. Huber: Nun, p.OS ist ein komplett eigenständiges Betriebssystem, was auf einem HAL (Hardware Abstraction Layer) aufsetzt. Dieser HAL definiert die unterschiedlichen Hardwaregegebenheiten auf unterschiedlichen Plattformen. Dies bedeutet, z. B. auf PPC-Rechnern den HAL-Standard CHRP, welcher auch auf dem TransAm Einsatz findet. p.OS benötigt diesen HAL also auf jedem Rechner, um mit der Hardware kommunizieren zu können. Amiga-seitig sieht das ganze etwas anders aus: Da

das AmigaOS bereits über die Devices und das Shared-Libraries-Konzept verfügt, müssen wir diese Anstrengung der Hardware-Ansteuerung auf p.OS nicht noch einmal erledigen. Außerdem würden durch einen eigenen Amiga-HAL, der diese bestehenden Dinge dann p.OS-native integriert, keine größeren Vorteile entstehen. Deshalb nutzen wir hier und nur auf dem Amiga das Amiga-OS als HAL für p.OS.

Das Multitasking oder der Scheduler z.B. arbeiten natürlich völlig eigenständig. Ferner können hinzuiinstallierte Devices von SCSI-Controllern auch über p.OS angesprochen werden, was den Anwender nicht stets vor die lä-

stige Frage stellt, ob p.OS überhaupt die XYZ-Hardware unterstützt.

Nicht zu verachten ist, daß der Einsatz von p.OS und Amiga-Applikationen gleichzeitig möglich ist - und alte, nicht weiterentwickelte Amiga-Anwendungen so ohne Probleme (sogar parallel) weiterbetrieben werden können.

Sie sehen also, daß auf dem Amiga das Konzept der Adaptiven Kooperation gar nicht so abwegig ist, wie es auf den ersten Blick scheint - und wie das fälschlicherweise gerne von bestimmten »Experten« bezeichnet wird.

Was die »lediglich schöne Oberfläche« betrifft, muß hier folgendes ausdrücklich erwähnt werden:

Einige Features von p.OS, (z.B. Fenster verschieben mit Inhalt) können natürlich auch beim AmigaOS dazugekauft werden - leider sehr teuer, denn der Geschwindigkeitsnachteil ist dann aufgrund der Addon-Technik nicht mehr von der Hand zu weisen. Animierte Menues/Gadgets, neue Fenster-Technik, besseres Drag&Drop oder multithreaded Tasks - diese Dinge lassen sich nicht einfach in irgendein Programm pressen. Vielleicht wäre dies sonst in unseren bisherigen Applikationen bereits längst geschehen.

AMIGA Magazin: Welche Entwickler haben Entwicklungen für p.OS in Vorbereitung - haben Sie dazu Informationen oder gar Zusagen?

A. Huber: Da wir mit einigen Entwicklern Verschwiegenheitserklärungen haben, dürfen wir über deren Projekte natürlich nichts verraten. Trotzdem nenne ich Ihnen gerne einen Auszug an Produkten, die in der Umsetzung sind.



Andreas Huber: proDAD bringt mit p.OS neuen Schwung in die Amiga-Welt

- DirOpus
- Reflections
- Art Effect
- Storm C/C++ incl. Wizzard
- Asim CD Filesystem (Brennersoftware und Filesystem)

um nur einige zu nennen. Glücklicherweise können sich die Entwickler Amiga-typisch für Innovationen begeistern und springen deshalb gerne mit ins Boot. Ganz davon abgesehen, daß deren Software ja durch Erscheinen von p.OS nahezu automatisch auch auf anderen Hardware-Plattformen läuft, eine Entwicklungsinvestition also einem größeren Markt zugänglich gemacht werden kann.

Nicht vergessen darf man natürlich neue, kleinere Softwarehäuser, die durch die Möglichkeit, als erste mit dabei zu sein, statt in einer bestehenden Masse unterzugehen, neue und auch sehr innovative Produkte wie Tabellenkalkulationen, Raytracer o.ä. hervorbringen werden.

Nicht zuletzt sei bereits heute der Dank an viele PD-Software-Entwickler, die das

System bereits heute mit privaten und ehrgeizigen Eigenentwicklungen versorgen, gerichtet.

AMIGA Magazin: Nachdem nun p.OS endlich fuer Amiga-Plattformen zu haben ist - welche Pläne haben Sie mit p.OS für die Zukunft? Welche Plattformen werden unterstützt?

A. Huber: Wir werden natürlich die PPC-Lösung sowie eine Intel-Version schnellstens nachschieben. Nun werden sicher die Amiga-Freaks aufschreiben. Wir denken jedoch, daß jede Entwicklung, die Intel-PCs, also die dominierende Masse an Hardware, ausklammert, zur heutigen Zeit keinen Erfolg mehr haben kann.

Auch Insellösungen und neue Rechner Typen können nur durch Integration bestehen, ansonsten werden diese durch Isolation aussterben. Unsere Formel:

68k+PPC+Intel=erweiterter Markt=mehr potentielle Anwender=mehr Entwicklungsdynamik.

Unter p.OS können diese Märkte und die Nischenmärkte optimal vereint werden.

AMIGA Magazin: p.OS könnte wesentliche Impulse bei der Entwicklung des angekündigten neuen AmigaOS liefern - gibt es schon Kontakte zu Amiga International?

A. Huber: Gespräche mit AI liefen bereits im Mai. Bleibt abzuwarten, was AI selbst realisieren kann/möchte und inwieweit die angesprochene Kooperationsbereitschaft in die Tat umgesetzt wird. Wir sind natürlich weiterhin bereit, dem AMIGA durch Innovation zu neuen Stärken zu verhelfen - sei es mit p.OS oder mit unseren Applikationen. Was p.OS im speziellen betrifft, gibt es drei Szenarien, die ich offen darlegen möchte:

1. p.OS wird von AI nicht akzeptiert: wir müßten uns dann auf andere Märkte spezialisieren, was uns aufgrund unserer Entwicklungsgeschichte sicher nicht einfach fallen würde, jedoch in diesem Fall unumgänglich wäre.

2. p.OS wird von AI International lediglich geduldet: das Motiv zur weiteren Investitionen in den Amiga müßte ausschließlich durch den Verkaufserfolg, also dem Anwenderinteresse begründet werden. Applikationen würden aber unter p.OS weiter erhältlich sein können.

3. p.OS kooperiert mit Amiga-OS: die Motivation wäre durch den Rückhalt des Systeminhabers begründet, alle Anstrengungen würden in dieses System gesteckt, um es innovativ am Leben zu halten bzw. zu reanimieren - sicher die beste Lösung für den Anwender.

AMIGA Magazin: Wir danken für das Gespräch.

Personal Paint ist wohl das einzige 8-Bit-Malprogramm für den Amiga, das noch nach Kräften gepflegt und weiterentwickelt wird. Uns lag die Version 7.1 zum Test vor, die vor allem für Grafikartenbesitzer und Web-Designer interessant ist.

■ von Edgar Conrad

An sich ist 8-Bit-Grafik ja völlig out. Heutzutage malt man in 24 Bit ohne Einschränkung der Farbanzahl. Doch quasi durch die Hintertür, bedingt durch geringe Übertragungsraten im Internet und die hohe Datenaufkommen bei Animationen ist eine Farbtiefe von 8 Bit oft erwünscht und kostensparend. Wer allerdings nur mit 24-Bit-Programmen arbeitet und anschließend alles auf 8 Bit runterrechnet, kann dabei allerlei Überraschungen erleben. Nicht zuletzt deshalb sind Programme wie das neue »Personal Paint 7.1« wichtig und ungemein hilfreich.

Was ist neu? Die beste Nachricht vorweg: Dank weiterer Modularisierung kann Personal Paint 7.1 auf Systemen mit Grafikarten (und CyberGraphX) jetzt völlig ohne Chip-RAM auskommen. Damit sind Auflösungen von 1600 x 1200 drin und auch das Herunterrechnen von Farbtiefen und Mischen von Farbpaletten – das früher immer zu »Out-of-Memory«-Meldungen geführt hat – klappt jetzt reibungslos; Hauptsache, es steht genügend Fast-RAM zur Verfügung. Wichtig dabei: Beim CyberGraphX-System muß »NO-CHIPSCREEN=1« gesetzt sein.

Die Blitteraktivitäten übernimmt dann die CPU, was allerdings auf Systemen mit langsameren CPUs (bis 68040) zu leichten Geschwindigkeitseinbußen führt. Eine Blitter-Emulation per PowerUp-Board

■ Grafik: Personal Paint 7.1

Web-Wizard

gibt es auch, war aber mangels passender phase5-Karte noch nicht zu testen. Sie soll aber doppelt so schnell wie der Amiga-Blitter arbeiten.

Die Dokumentation ist den aktuellen Entwicklungen an-

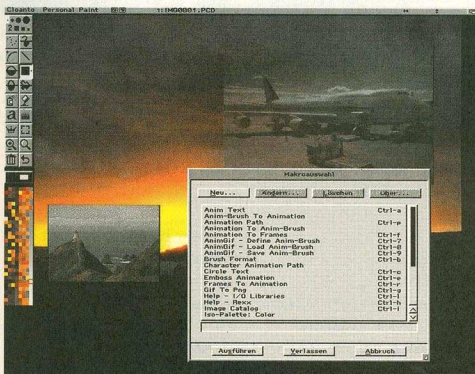
ebenfalls ohne Chip-RAM aus. Zu den mitgelieferten Skripts gehört eines zum Glätten von Font-Kanten (Antialiasing).

Mit auf der CD-ROM sind vier Datatypes (GIF, JPEG, PNG und XBM). Allerdings

Skripts im Zugriff zu haben – fehlt. Wer schon mal mit Art-Effect oder Photogenics gearbeitet hat, weiß, was PPaint als Malprogramm noch fehlt.

Außerdem sind einige Bildbearbeitungsfunktionen selbst auf einem Amiga mit 68060-CPU noch langwierig. Wenn man bei großen 24-Bit-Bildern (1024x768) zum Herunterrechnen »Floyd-Steinberg« und »Beste Qualität« ausgewählt hat, kann es Minuten dauern. Allerdings ist das Ergebnis dann auch wirklich »beste Qualität« – da kann sich ein Adobe Photoshop noch 'ne Scheibe abschneiden.

Fazit: PPaint 7.1 ist sicher das beste 8-Bit-Malprogramm für den Amiga, das es momentan gibt. Zusammen mit den AReXX-Skripts ist es das ideale Programm für Internet- und Web-Begeisterte, da es auch GIF-Animationen zaubert und moderne Formate liest und schreibt. Langsam werden aber Erweiterungen und Verbesserungen der Basisfunktionen dringend notwendig, um auch noch mit Programmen anderer Plattformen mithalten zu können. *lb*



Noch mehr Funktionen: Dank der AReXX-Schnittstelle ist das neue PersonalPaint fast grenzenlos erweiterbar

gepaßt und liegt auf der CD-ROM als AmigaGuide-Datei auch in Deutsch vor.

Interessante Neuerungen: PPaint kann jetzt auch das Bildformat TIM (von Sony Playstations) und Photo-CD-Dateien (inkl. der Photo-CD-Übersichtsdatei) lesen und verarbeiten. Neue AReXX-Skripts erlauben das Animieren von Text und Benutzen von Animationspfaden. Um Probleme mit Utilities wie MagicMenu zu beheben, sind zahlreiche kleine Verbesserungen eingeflossen. Außerdem gibt es das Programm in speziellen Version für 68000, 68020, 68030 und 68040.

Ebenfalls auf der CD-ROM ist »ColorType 3.1«, quasi ein PPaint für Schriften mit fast allen Möglichkeiten des Malprogramms. Es besitzt auch eine AReXX-Schnittstelle und kommt

gab es Schwierigkeiten bei der Benutzung des 24-Bit-Picture-Datatypes und AWeb mit den GIF- und JPEG-Varianten. Transparente GIF-Bilder erschienen keineswegs transparent und progressive JPEG-Bilder wurden nicht angezeigt.

Leider hat das Kernprogramm kaum eine Veränderung erfahren. Verläufe sind nach wie vor nur rechtwinklig oder kreisförmig (ohne Glanzpunkt) möglich, Anti-Aliasing bei Text fehlt ebenfalls. Wer über große Bilder von einem häßlichen Rand befreien möchte, muß viel veranstalten, um das zu bewerkstelligen oder sich ein passendes ReXX-Skript schreiben. Verschiedene Stricharten, Malmaterialien oder ähnliches sucht man vergebens. Eine Fensterbasierte Oberfläche – und sei es nur, um oft benutzte ReXX-

AMIGATEST 8/97

PPaint 7.1

86% sehr gut

28	PREIS/LEISTUNG	30
9	DOKUMENTATION	10
16	BEDIENUNG	20
8	ERLEBNBARKEIT	10
25	LEISTUNG	30

+

läuft ohne Chip-RAM;
ideales Web-Tool; mit Zusatzsoftware auf CD

-

schwache Grundfunktionalität; unmoderne Oberfläche

Preis: ca. 100 Mark
Anbieter: Cloanto Italia SRL, C. P. 118,
33100 Udine, Italien,
<http://www.cloanto.com>

Mit neuen und erweiterten alten Funktionen will Directory Opus seine Position im neubelebten Amiga-Markt stärken. Wir zeigen Ihnen, was sich in der neuen Version getan hat.

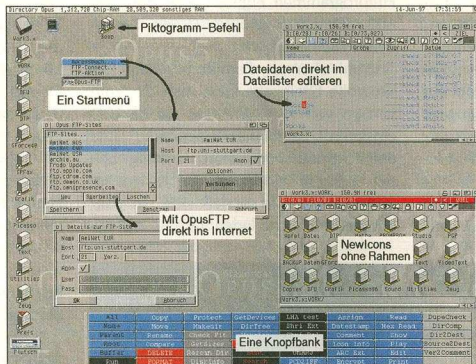
■ von Candid Bösch

Benannt wurde die neue Version von Directory Opus (DOPus) nach dem protogisischen Seefahrer und Entdecker. In der Tat gibt es bei DOPus Magellan einiges zu entdecken. Die Programmierer haben viele Anwenderwünsche berücksichtigt und DOPus noch besser als Workbench-Ersatz ins AmigaOS integriert.

Die PopUp-Menüs in den Dateilisten werfen einen Schatten, das Ihnen professionelleres Aussehen verleiht. Für jeden Dateityp können Sie individuelle PopUp-Menüs definieren, so daß bei einem LHA-Archiv z. B. zusätzlich ein Menüeintrag angezeigt wird, der das Archiv automatisch nach RAM: dekomprimiert. In Verbindung mit Doppelklick und Nehmen/Ablegen können jetzt auch die Ctrl- und Alt-Taste bei den Dateitypen für eigene Ereignisse verwendet werden, die Shift-Taste verwendet DOPus bereits selber. Eine Füllstandsanzeige am linken Fensterstrand ist für jeden Dateilister individuell konfigurierbar. Wenn Sie Dateien per Nehmen/Ablegen über einem Verzeichnis fallen lassen, verwendet die im zur Datei gehörigen Dateityp definierte Aktion das Verzeichnis anstelle des Dateilisters als Zielverzeichnis. Das bedeutet z.B., daß eine Datei in das Unterverzeichnis kopiert wird, über dem sie fallen gelassen wird oder der Inhalt eines LHA-Archivs in dieses Unterverzeichnis entpackt wird. Copy und

■ Datei-Hilfe: »Directory Opus Magellan«

Auf den Spuren des Entdeckers



Neue Features: Einige der neuen und erweiterten Funktionen können Sie in diesem Bild erkennen

CopyAs können so konfiguriert werden, daß innerhalb eines Geräts die Daten verschoben, von einem zu einem anderen Gerät aber kopiert werden. Das Editieren der im Dateilister angezeigten Daten ist mittlerweile eine Funktion von DOPus Magellan.

Sie können beliebige Start-Menüs anlegen. Ein Startmenü ist ein PopUp, das direkt auf dem Desktop liegt und wie jedes andere Menü definiert wird. Seine Position auf dem Desktop ist beliebig. Angezeigt wird es als beschrifteter Knopf mit oder ohne Bild. Start-Menüs eignen sich z.B., um nur ab und zu benötigte Funktionen auf dem Desktop zu verwenden, da ein Start-Menü jeder Zeit geladen bzw. entladen werden kann. Das ist sehr wichtig, da die Startmenüs nur sehr wenig Platz auf dem Screen beanspruchen. Ein praktisches Beispiel wäre, die wesentlich erweiterte und deutlich schnellere FTP-Funktion von DOPus damit zu realisieren. Neue Einträge in einem Start-

Menü lassen sich wie üblich per Nehmen/Ablegen (über dem Start-Menü) erzeugen.

DOPus unterstützt NewIcons nun wesentlich besser und erlaubt individuelle Konfiguration für jedes Piktogramm. Bereiche, in denen auf dem Desktop Piktogramme angezeigt werden, lassen sich fest definieren. Dies geht sehr intuitiv: Man aktiviert den Modus Piktogramm-Positionierung, öffnet mehrere Fenster und weist den Fenstern die Art der Piktogramme zu (z.B. Applcons, Disks, Lister/Knöpfe, Gruppen Auslagerungen). Die Fenster werden anschließend von DOPus geschlossen, sie dienen nur zum Definieren der Bereiche. DOPus positioniert die verschiedenen Arten von Piktogrammen ab jetzt nur noch in den angegebenen Bereichen auf dem Desktop.

Befehls-Piktogramme sind einzelne Symbole, die DOPus direkt auf dem Desktop positioniert und mit Befehlen versieht. Von der Funktion her entspricht ein solches Piktogramm einem einzelnen

Knopf einer Knopfbank. Ein Doppelklick auf ein Befehls-Piktogramm ruft die konfigurierte Funktion auf.

Fazit: DOPus Magellan zeigt, besonders durch seine vielen kleinen Verbesserungen, die dem erfahrenen Anwender eine noch feinere Bedienung erlauben und den Umgang mit Dateien in vielen Bereichen optimieren, daß GPSoftware mit viel Gespür an Verbesserungen und Erweiterungen arbeitet. Für alte DOPus-Hasen ist Magellan eine neue Herausforderung, sich ihre Arbeitsumgebung in einigen Bereichen noch raffinieren und die neuen Funktionen zu ergründen. Der Neuling wird von der Funktionsvielfalt sicher erstmal erschlagen sein. Hat er sich eingearbeitet, wird er DOPus Magellan nicht mehr missen wollen. Einziger Wermutstropfen ist der gegenüber dem Neupreis doch recht hohe Upgrade-Preis, für echte Fans aber sicher kein Hindernis. lb

AMIGA TEST 8/97
Directory Opus Magellan V5.61
88% sehr gut

PREIS/LEISTUNG	27	30
DOKUMENTATION	9	10
BEDIENUNG	18	20
ERLEBNBARKEIT	7	10
LEISTUNG	27	30

Individuelle PopUp-Menüs; Daten direkt im Dateilister editieren; viele Dateiliverbesserungen; durchdachte neue Funktionen; direkte Unterstützung von NewIcons

Preis: ca. 99 Mark
Anbieter: Stefan Ossowski's Schatztruhe, Gesellschaft für Software mbH, Veronikastraße 33, 45131 Essen, Tel. (02 01) 78 87 78, Fax (02 01) 79 84 47, email: stefano@schatztruhe.de, WWW: http://www.schatztruhe.de

■ Datensammlungen

AGA Experience Volume 3

Die dritte »Erfahrung« mit den CDs von Sadeness Software aus England können Amiga-User jetzt mit der neuen AGA Experience machen: 102 MByte Anwendersoftware, stolze 222 MByte Szenedemos, 88 MByte Spiele, 42 MByte Animationen (es gibt nur eine Animation auf der CD, die ist aber dafür etwas länger), 11 MByte Slideshows (teilweise mit Bildern begnadeter Szenepixler, teils Screenshots kommerzieller Spiele), 16 MByte hörenswerter Musikmodule, 11 MByte Diskettenmagazine mit recht interessan-

ten Inhalten und 39 MByte an obligatorischen Iconsets, Workbench-Goodies und Hilfsprogrammen ergeben eine mit über 600 MByte prall gefüllte CD ohne besonderen Themenschwerpunkt.

Wohl eher als Formsache, denn als sinnvolle Dreingabe kann man die Vollversion von »X-CAD2000« auf der CD einstufen. Sämtliche Programme sind entpackt und somit sofort startfähig. Leider fehlen hie und da einige Assigns im »ClickMe«-Script, so daß sich ein paar Programme nicht laden lassen. Als Sy-

stemvoraussetzung wird ein AGA-Amiga mit mindestens 2 MByte RAM und AmigaOS 3.0 angegeben. Eine GUI fehlt völlig, die Software wurde je nach Art alphabetisch in Schubladen einsortiert.

Fazit: Auch die dritte »AGA Experience« ist kein Reißer in Sachen Inhalt und Aktualität. Teilweise ist die Software doch recht angestaubt, dennoch enthält die CD einige durchaus sehens- und hörenswertere Schmankerl in Form von Demos und Musikstücken. Schade nur, daß man aufs platzsparende Packen der Daten ebenso verzichtet hat, wie auf eine Oberfläche zur gezielten Suche nach Programmen und Spielen nach Art und Genre. Eine hundertprozentige Kaufempfehlung können wir nicht geben, allein schon weil man auf z.B. den Aminet-CDs weitaus mehr Daten bekommt (die darüber hinaus noch topaktuell sind) und das auch für weniger Geld.

Ein klarer Fall allerdings für Fans oder Sammler, die jede Scheibe auf dem Markt ihr eigen nennen müssen. *Igor Vucinic/bl*



Preis: 14,95 Englische Pfund

Anbieter: Sadeness Software, 13 Russell Terrace, Mundesley, Norfolk, NR11 8LJ, UK

Internet: <http://www.sadeness.demon.co.uk>

E-Mail: Rich@sadeness.demon.co.uk

■ Spieletips

GTT-Datenbank

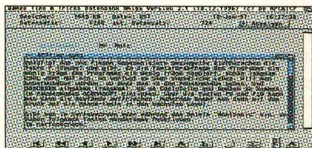
Der APC&TCP-Computerclub hat ein Herz für Spieler. Besonders für solche, die irgendwo im Game förmlich festkleben und einfach nicht weiterkommen. Sei es, daß man als Mananger arge Budgetprobleme hat oder als schwerbewaffneter Dschungelsöldner nicht am Endgegner im 241. Level vorbeikommt bzw. das Monster mit noch so gezielten Schüssen nicht killen kann; der Amiga-Club hat eine »Games Tips & Tricks-Datenbank« mit über 20000 Cheats, Tips & Tricks für fast 1300 Amiga-Spiele aller Art im Angebot.

Ausgeliefert wird sie in zwei Versionen: Einmal gibt es die 4-Disketten-Version für Floppybetrieb und ab Kickstart 1.3 und die 1-Disketten-Version, lauffähig ab OS 2.0 und auf Festplatte zu installieren.

Nach dem Programmstart präsentiert sich zwar eine karge, aber funktionelle Benutzeroberfläche. Hier kann man Datensätze laden und sich per Pfeiltasten am unteren Bildschirmrand von Spiel zu Spiel klicken. Oder man sucht nach einem ganz bestimmten Spielnamen. Alternativ blendet das Programm auf Wunsch auch eine Übersichtsliste mit allen Spielen ein, zu denen ein Eintrag vorhanden ist. Dann braucht man nur noch auf den Namen zu klicken und die Tips werden geladen. Anzeigen lassen kann man sich die Informationen mit dem Auge-Button.

Wer den Text nicht erst mühevoll abschreiben möchte, kann ihn sich auch ausdrucken. Hierbei werden die bereits voreingestellten Druckerparameter genutzt. Als kleinen Bonus besitzt die Tips&Tricks-Datenbank auch noch eine Option für Etikettendruck.

Fazit: Es ist vorteilhaft, eine derart große Zahl von Tips & Cheats auf einer Festplatte zu haben. Ein Buch selben Inhalts würde viel mehr Platz brauchen und außerdem geht bequemes Suchen mit Filterung schneller als ausgiebiges Blättern im Cheat-Wälzer, der dann obendrein auch nicht immer griffbereit ist. Der Update-Service ist auch im Preis inbegriffen, so daß man hier eigentlich beruhigt zugreifen kann. Wer allerdings Gewissensbisse bekommt, beim Spielen zu schummeln, sollte lieber weiterüben. *Igor Vucinic/bl*



Preis: 29,95 Mark

Anbieter: APC&TCP Computerclub & Vertrieb, Dorfstraße 17, 83236 Übersee, Tel. (0 86 42) 89 99 53, Fax: (0 86 42) 89 50 04

■ Science fiction

The Hidden Truth

Legenden um UFOs und Außerirdische, die von fremden Galaxien angereist kommen, um uns zu besuchen, faszinieren die Menschheit spätestens seit Jules Verne. Seit dem denkwürdigen Tag im Juli des Jahres 1947 aber, als so ein mysteriöses »Ding« über Roswell, New Mexico Nevada's (einige hundert Meilen von Las Vegas entfernt) eine streng bewachte Militärbasis der US AirForce existiert: »Area

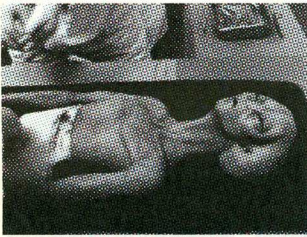
51«. Sie ist in keiner Landkarte der Welt verzeichnet. Die geografischen Daten werden gehütet wie ein Schatz. Man munkelt, in der Area 51 würde das Militär abgestürzte UFOs versteckt halten und geheime Tests und Flugversuche durchführen. Fakt ist auch, daß in der Area unter anderem der »Stealth Bomber« entwickelt und getestet wurde. Waren diese angeblichen UFOs also nichts weiter als strenggeheime Neuentwicklungen des Militärs? Mit diesen Phänomenen beschäftigt sich die neue CD »The Hidden Truth« von Sadeness Software. Aufgebaut wie eine WWW-Page kann man sich vom Hauptmenu in Dutzende Untermenüs klicken und von dort aus seine persönliche Expedition starten. Es warten viele höchst interessante Zeitungsausschnitte auf den Hobby-UFOlogen. Ebenso kann man sich durch jede Menge digitalisierter Filme wühlen und leuchtende Punkte am Himmel betrachten.

Ein weiteres Thema auf der Suche nach der versteckten Wahrheit sind die grauenvollen Tierversümmelungen in

den USA. Diese Berichte und Fotos sind nichts für schwache Nerven! Natürlich dürfen auch digitalisierte Fotos der Aliens nicht fehlen – für die Wahrheitsgehalt der enthaltenen Informationen kann natürlich niemand garantieren.

»The Hidden Truth« ist eine Multiplatform-Produktion und läuft auf AGA-Amigas mit mindestens 4 MByte RAM ebenso wie auf Macintosh und PC. Eine Grafikkarte und mehr Speicher sind allerdings unbedingt zu empfehlen, da einem normalen Amiga bei der Grafikmenge schnell die Puste ausgeht.

Fazit: Bei der Zusammenstellung dieser CD hat man sich bei Sadeness sehr viel Mühe gegeben. Das sieht man schon daran, wie die Oberfläche gestaltet wurde: Per »AWeb«-Browser wählt man sich durch die liebevoll arrangierten Web-Seiten. Auf die Frage »Gibt es wirklich Außerirdische?« kann und will diese komplett in Englisch gehaltene Scheibe natürlich keine Antwort geben, dennoch ist sie ihr Geld wert. *Igor Vucinic/bl*



Preis: 29,95 Englische Pfund

Anbieter: Sadeness Software, 13 Russell Terrace,

Mundesley, Norfolk, NR11 8LJ, UK

Internet: <http://www.sadeness.demon.co.uk>

E-Mail: Rich@sadeness.demon.co.uk

■ Spielesammlung

APC&TCP-CD Vol. 3

Neues vom Computerclub in Übersee am Chiensee: Nach den ersten beiden CDs, die sich schwerpunktmäßig mit den Themen Grafik und Software von Clubmitgliedern beschäftigten, gibt es jetzt die dritte Ausgabe: »APC&TCP-CD-Volume-3«.

Mit über 630 MByte prall gefüllt, wartet diese Scheibe mit über 1000 Spielen

für nahezu alle Amiga-Computerversionen auf. Die Spiele sind größtenteils startfertig auf der CD installiert und lassen sich sofort aktivieren.

Bevor man loslegt, sollte man sich jedoch drei Icons widmen. Mit diesen Piktogrammen stellt sich der Bildschirmmodus auf eine vorgegebene Auflösung ein, die Farbpalette wird angepaßt und zu guter Letzt (sehr wichtig!) werden alle relevanten und für Spiele notwendigen Assigns eingerichtet, so daß ungetrübter Spielspaß garantiert ist – sollte man meinen.

Leider sind die Spiele einfach in alphabetisch geordnete Verzeichnisse sortiert, so daß man schon ziemlich genau wissen muß, was man sucht. Eine Gliederung nach Spielgenre wäre nicht schlecht, da man aus dem Spieletitel nur selten Rückschlüsse darüber erhält, um welche Art Spiel es sich handelt.

Die Alternative wäre die Installation eines Suchprogramms, wie es z.B. auf den Aminet-CDs zu finden ist: Man gibt nur den Namen oder einen Suchbegriff ein – und schon bekommt man Übereinstimmungen gezeigt. Neben den zahlreichen Spielen hat man auch informationshungrige Amiga-User nicht vergessen und wieder zahlreiches Infomaterial rund um den APC&TCP-Computerclub und seine Mitglieder zusammengestellt. Als weitere Dreingabe sind noch etliche Demoversionen teils aktueller, teils schon etwas angegrauter Vollversionen enthalten.

Fazit: Fast 1000 Spiele auf CD, da ist bestimmt für jeden Vollblut-Zocker etwas dabei. Über den Preis kann man nicht meckern, ein Spiel kostet umgerechnet zweieinhalb Pfennige. *Igor Vucinic/bl*



Preis: 24,95 DM

Datenmenge: ca. 630 MByte

Anbieter: APC&TCP, Dorfstr. 17, 83236 Übersee,

Tel.: (0 86 42) 89 99 53, Fax: (0 86 42) 89 50 04

E-Mail: Andreas@Highvolt.gun.de

Seit kurzem ist mit »Phenomena« ein Plugin für die 3D-Software »Real 3D« aus dem Haus Realsoft erhältlich. Das Paket erweitert das ohnehin in Real 3D enthaltene Partikelsystem mit zahlreichen neuen Animationsmethoden und Funktionen. Wir haben uns das Paket für Sie genau angesehen.

■ Partikelsystem-Plugin: Phenomena

Tanz der

TEILCHEN

■ von Axel Mertes

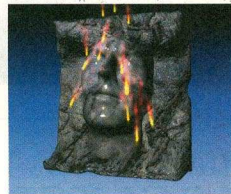
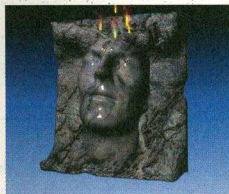
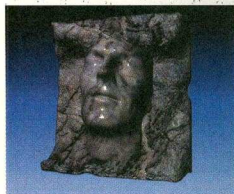
Was ist und kann Phenomena denn nun wirklich? Zunächst ist Phenomena ein sehr umfangreiches, komplexes RPL-Script, also ein Programm, das in der Programmiersprache RPL der Animationssoftware Real 3D geschrieben wurde. Es liegt also

gungssimulation zahlreicher »punktförmiger« Partikel. Neben bekannten Methoden Align, Brownian, Dynamite, Float, Gravity, History, Nop und Squish sind besonders die im folgenden aufgeführten neuen Funktionen von besonderem Interesse:

regulieren und einschränken oder überflüssige Partikel automatisch löschen. Darüber hinaus lassen sich auch Partikel an anderen Objekten befestigen, wenn sie kollidieren. Ein beeindruckendes Beispiel hierfür sind Pflanzensamen, die auf einen rotierenden Kör-

schreibenden Stift bis hin zur komplex verzwirbelten Nautilus-Schnecke allerhand Körper erzeugen, und das auch noch animiert.

Fan, zu deutsch "Gebläse", simuliert korrekt den Einfluß eines solchen Gebläses auf die Partikel im 3D-Raum. Da-



jedem Anwender im Original-Quellcode vor und kann daher auch nach Belieben verändert und erweitert werden. Für ambitionierte Anwender gibt es also die Möglichkeit, viel über RPL-Programmierung am praktischen Beispiel zu erlernen und sich beim Profi etwas abzuschauen.

■ Neue Animationsmethoden

Das Phenomena beinhaltet 19 neue Animationsmethoden, die sich völlig in das Programmpaket Real 3D integrieren. Man vergißt mit der Zeit, daß man ein separates Softwareprodukt vor sich hat. Die meisten Animationsmethoden von Phenomena dienen hauptsächlich der Bewe-

Boundary grenzt den Lebensraum der erzeugten Partikel ein, damit die Berechnungen nicht unnötig in die Länge gezogen werden. Mit einfachen Mitteln kann man hier die Ausbreitung der Partikel

per gesprüht werden, dort kleben bleiben, und senkrecht zur Objektoberfläche wachsende Pflanzen hervorbringen.

Cobra erlaubt es, Objekte entlang eines Pfads zu erzeugen. Damit lassen sich vom

bei hat man viele Einstellparameter, wie etwa die Viskosität (Zähflüssigkeit) des Mediums, in dem die Partikel schwimmen usw. Natürlich kann das Gebläse animiert werden und notfalls auch umgekehrt, wie ein Staubsauger konfiguriert werden.

Flow läßt Partikel fließen. »Unglaublich!« ist vielleicht Ihre erste Reaktion. Diese unscheinbare Animationsmethode ließ kurzerhand tausende Partikel über eine zum Test errichtete Kaskade von Quadern etc. fließen. Die Berechnung des Effektes geht dabei wirklich mit unerwartet hoher Geschwindigkeit vonstatten, bedenkt man die enorm komplexen Bewegungen, die es zu si-

Passender Partner für Phenomena

Enhancer ist ein Posteffect-Plugin für Real 3D, das unter anderem die extrem schnelle Berechnung von 2D Partikeln ermöglicht. Hier öffnen sich im Zusammenspiel mit Phenomena neue Welten für den Anwender, kommt doch jetzt neben dem leicht bedienbaren Partikelsystem eine spezielle Rendering-Erweiterung hinzu, die im Zusammenspiel kinoreife Effekte ermöglichen. Feuer, Wasser, Wind, Rauch, Explosionen,... alles kann jetzt auch von weniger erfahrenen Animatoren auf dem heimischen PC erzeugt werden. Ein bißchen Ausprobieren muß man allerdings immer noch. Aber sonst wäre es ja nicht kreativ.

mulieren gilt. Flow ist das Glanzstück von Phenomena.

Jelly erlaubt die gefederte Bewegung entlang eines Pfads. Damit folgt das animierte Objekt nicht exakt dem Pfad, sondern versucht es nur, allerdings unter Einfluß der Trägheitskräfte. So kann man etwa das Übersteuern eines Autos in der Kurve oder das leichte Rutschen eines Schlittschuhfahrers nachahmen.

Reflect simuliert die Kollision von Partikeln mit anderen, komplexeren Objekten. Dieses Modul arbeitet jedoch im Gegensatz zu Collision nur mit punktförmigen Partikelobjekten. Dadurch ist die Berechnung extrem schnell und auch bei Hunderten von Partikeln geht der Rechner nicht so schnell in die Knie.

Splash - der Name des Moduls ist Programm - kann bei

Partikelsysteme

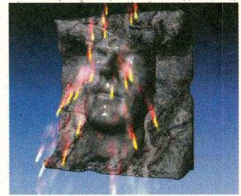
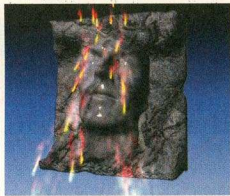
Ein Partikelsystem ist ein Programm zur Simulation physikalischer Gesetze. Jedes Partikel ist ein Objekt, das zum einen physikalische Eigenschaften wie Masse, Größe, Luftwiderstand, Elastizität etc. besitzt, aber auch den physikalischen Gesetzen wie Gravitation, Reibung, Kollision, Verformung etc. ausgesetzt ist. Ein Partikel kann dabei ein punktförmiges Objekt sein, das sich sehr gut für schnelle Simulation von großen Mengen solcher Partikel eignet, da die äußere Form vernachlässigt werden kann. Aber auch komplexe Körper wie ein Auto, ein Tisch oder ein Baum können als Partikel dienen, benötigen aber natürlich auf Grund ihrer komplexeren Beschaffenheit auch mehr Rechenaufwand. Partikelsysteme finden ihre Anwendung häufig im Bereich von Spezialeffekten in Kinofilmen, etwa in Explosionen, Tierherden, Luftkämpfen u.v.a.

Trails generiert einen Partikel-Schweif hinter einem bewegten Objekt; etwa der Kondensstreifen eines Düsentriebwerks oder glühender Gesteinsbrocken bei einem Vulkanausbruch etc.

doch leicht verständlich. Das Handbuch gliedert sich in eine kurze Einführung, die die Anwendungszwecke der insgesamt 19 neuen Animationsmethoden erläutert, sowie ein Kapitel zur Installation, ein

rials sind zahlreiche Beispiel-Animationen und -Projektdaten im Lieferumfang enthalten. Die entsprechenden Dateien sind jeweils genannt. Am Ende jeder einzelnen Funktion geht der Autor nochmals mit einem »Notes«- und »Troubleshooting«-Anhang auf viele bekannte Fragen und Probleme ein und gibt hilfreiche Antworten und Tips, die einem die Arbeit wirklich erleichtern.

Wer noch mehr Informationen zu Phenomena sucht und auch einmal ein paar Beispielanimationen sehen möchte, dem sei ein Besuch auf folgender Website empfohlen: <http://www.MagnaMana.com>. Folgen Sie »Real3D« und »Related Software«. Aber Vorsicht mit Amiga-Browsern - die Webseiten sind satt mit JavaScripts gespickt.



Kollision von Partikeln mit anderen Objekten an Ort und Stelle eine Animation starten, stoppen usw. Damit kann man leicht herabfallende Regentropfen »zerplatzen« lassen, ohne sich mühsam mit dem Timing per Hand zu beschäftigen. Sobald der Boden erreicht ist, macht es einfach »Splash« und fertig.

Starter ist eine Art »Choreograph« unter den Animationsmethoden. Es erlaubt die Kontrolle über Start und Ende von anderen Animationsmethoden, wenn sie ins Volumen des Starter-Objekts geraten. Quasi wie ein Finger, der einen Schalter berührt, kann man mit einem Objekt ein anderes an- oder ausknipsen.

Turbulence erzeugt, wie könnte es anders sein, Turbulenzen, in denen die Partikel zu tanzen beginnen. Damit lassen sich hervorragend die Bewegungen emporsteigender Flammen usw. simulieren.

Volcan kann Partikel auf vielerlei Weisen erzeugen, sei es als speiender Vulkan, als gerichteter Strahl oder als Urknall, um nur einige Möglichkeiten des Effekts zu nennen. Die gebotenen Optionen sind so zahlreich, daß man Tage benötigt um alle Varianten auszuprobieren.

Das Paket besteht aus fünf Installationsdisketten sowie einem 162 Seiten starken englischen Handbuch im Format DIN-A5. Die Sprache ist je-

Tutorial-Kapitel und den umfangreichen Referenzteil, der alle Funktionen detailliert beschreibt. Darüber hinaus findet sich natürlich der obligatorische Index und ein Anhang, der noch einmal auf diverse komplexere Problemstellungen eingeht und Lösungen hierzu anbietet.

Das Handbuch verdient sich trotz englischer Sprache und der einfachen Aufmachung ein dickes Lob. Es beschreibt alle Funktionen gründlich, gibt hier und da Einblicke in naturwissenschaftliche Gesetze, und zeigt auch in vielen grafischen Darstellungen die Dialogfenster, Objekt-Hierarchien und Ergebnisse. Zu jeder Funktion, sowie zu allen Tuto-

Fazit: Alles in allem ist Phenomena ein wirklich interessanter Zusatz zu Real 3D, und für den ambitionierten Animateur sicherlich ein Muß. Der Preis von 249 Mark ist nicht zu hoch, betrachtet man vor allem die Zeit, die man sich damit sparen kann. Die vielen Beispiele vermitteln ein Spektrum der Möglichkeiten und erleichtern einem am Anfang das Verstehen der neuen Animationsmethoden sehr. Zusammen mit dem »Enhancer« ist Phenomena ein sehr mächtiges Special-FX-Paket, das viele Animatoren begeistern wird. *lb*

Bezugsquelle: DID GmbH, Adlerhorst 15, D-22459 Hamburg, Tel.: (0 40) 5 55 20 65, Fax: (0 40) 5 55 20 66, Internet: <http://www.didgmbh.com>

Sie kennen sicher die zahlreichen Spezialeffekte aus aktuellen Filmen. Da werden Leute schon mal »in die Mangel« genommen, bekommen Glupschaugen verpaßt oder sie strecken eine meterlange Zunge raus.

■ von Igor Vucinic

Wenn Sie solche Späße schon immer mal selbst mit ihren Bildern machen wollten, ist »Image Engineer« genau das richtige Programm für Sie.

Seit kurzem ist eine neue, verbesserte Version auf dem Markt (Version 3.2 wurde im AMIGA-Magazin 12/96 vorgestellt). Diese Bildbearbeitungssoftware hat auch durchaus vernünftige Funktionen.

Angenommen, Sie möchten ein miserabel gescanntes Foto wieder einigermaßen restaurieren und ansehnlich machen. Dazu hat das Programm zahlreiche Filter- und Farbkorrekturfunktionen.

Die Bearbeitung wird (je nach Rechner) entweder in 8 Bit Graustufen oder 24 Bit Truecolor vorgenommen. So lassen sich z.B. Echtfarbdarstellungen in ein gängiges

Amiga-Format konvertieren. Die Auswahl der Effekte erfolgt über ein Pull-Down-Menü. Im folgenden Preview-Fenster werden Originalbild und Ergebnis als Thumbnails verkleinert dargestellt. Per Schieberegler lassen sich die Werte zur Beeinflussung einstellen, und mit der Maus legt man den Ausgangspunkt fest.

Nahezu vollständig in Assembler geschrieben, ist das Programm sehr schnell. Vor-

ausgesetzt, man hat einen flinken Prozessor unter der Haube, werden die Berechnungen in sehr kurzer Zeit durchgeführt.

Ein 68020er mit 2 MByte RAM ist Grundvoraussetzung. Will man sich wirklich kreativ austoben ist eine schnellere CPU sowie mehr Speicher unbedingt empfehlenswert.

Fazit: »Image Engineer« läuft auf AGA, ECS, EGS7, OpalVision, Retina, CyberGraphics, Picassoll und Merlin.

Diese Shareware-Version verarbeitet zwar nur Bilder bis zu einer Größe von maximal 400 x 400 Punkten, aber dank beigelegter Beispielgrafiken kann man schon mal ein wenig in den einzelnen Funktionen stöbern. Die Bestellung der Vollversion dürfte bei Grafikfans dann nur noch Formsache sein. Einziger Wermutstropfen: Programm und Anleitung sind komplett in Englisch. *bl*



Bildbearbeitungseffekte

Autocrop	Hue
Brightness	Local Contrast Stretch
Bulge	Lowpass filter
Composite (with alpha channel)	Contrast
Median filter	Contrast Stretch
Convert To Colour	Negative
Convert To Grey	Posterize
Convolve (user definable)	Reflect X
Displace (with alpha channel)	Reflect Y
Histogram Equalisation	Remove Feature
False Colour	Resize
Gamma	Rotate
Halftone	Saturation
HighBoost filter	Scale
Highpass filter	Sharpen
Histogram	Threshold
Twirl	Colour Filter
Ripple	HueMask
Noise	Impress

Unterstützte Formate

BMP (Win, OS/2)	IFF-YUVN (misc)	PNM (Unix)
C64 (Koala, Doodle)	IMG (GEM/Ventura)	QRT/POV
EPS(F)-Header	JPEG (JFIF)	SGI
FBM (Unix)	MAC (MacPaint)	SunRaster (RAS)
GIF upto 89a	PCD (PhotoCD)	SVG Graphics
Icon (Windows)	PCX upto V3.0	Targa
IFF-ACBM	PICT-2 (Mac)	TIFF (V5.0)
IFF-DEEP	Pictor/PCPaint/PIC	Utah RLE
IFF-ILBM	PNG (Network Gfx)	WPG
		(WP Draw
		BitMap)
OS3-DataTypes	picture.datatype	
	V43 AmiFig	
GhostScript	ScanQuix Scanners	Printer

Preis: 55 Mark (Shareware)

Anbieter: Andreas R. Kleinert, Sandstraße 1, 57072 Siegen, Tel/Fax: (0271) 22869

E-Mail: Andreas_Kleinert@t-online.de

Wer ein klareres Bild bei Gameboy-Spielen haben will, braucht für seinen Amiga nur einen Game-Boy-Emulator. Los geht der Spielespaß!

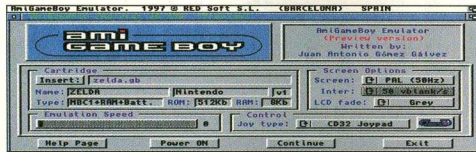
■ von Frank Otto

Um ein Game-Boy-Spiel auf dem Amiga zu emulieren, muß es als Datei vorliegen. Die Daten aus dem Module werden mit Hilfe von »Smart Card«-Geräten ausgelesen, die zur Zeit für ca. 150 Mark erhältlich sind. Eine andere Möglichkeit ist, sich das passende Gerät mit Hilfe von Bauanleitungen aus dem Internet selbst zu basteln. Aus Copyrightgründen muß man natürlich rechtmäßiger Besitzer der Module sein. Einige Game-Boy-Spiele sind den Emulatoren übrigens beigelegt, womit man den Emulator schnell testen kann. Ein 68020 Prozessor, OS 3.0 und AGA sind allerdings die Mindestvoraussetzung.

Der älteste unter den Game-Boy-Emulatoren existiert auf so gut wie jedem Computersystem und wurde von Unix auf den Amiga portiert. Darunter hat die Emulationsgeschwindigkeit gelitten, was sämtliche Spiele fast unspielbar macht, solange man keine 68060-CPU und Grafikkarte hat. Besitzer eines solchen Highend-Amigas können dafür die Ga-

■ Emulatoren: Gameboy

Klein, aber oho



AmiGameBoy: Im Startbildschirm lassen sich das Game-Boy-Modul, die Kontrollmethode und die Farbe auswählen

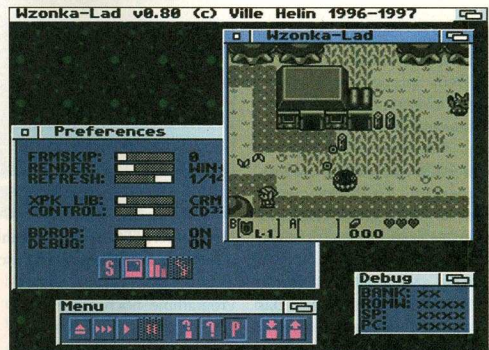
me-Boy-Spiele in einem Fenster auf der Workbench oder einem öffentlichen Bildschirm spielen. Spielstände lassen sich eingeschränkt speichern, wobei es mit einigen Spielen überhaupt nicht funktioniert. Die komplette Sound-Emulation fehlt, außerdem muß per Tastatur gespielt werden.

Der Name dieses Emulators hat keine Game-Boy-spezifische Bedeutung, es ist lediglich das erste Wort, das dem finnischen Autor einfiel! Emuliert wird hier schon reichlich schneller: Bereits mit einer 68030-CPU wird nahezu die Geschwindigkeit eines Original-Game-Boys erreicht (ca. 50 Bilder pro Sekunde). Dafür sollten aber auch Fast-RAM verfügbar und das Multitasking abgeschaltet sein. Mit aktiviertem Multitasking ist dieser Emulator immer noch besser spielbar, als der »Virtual GameBoy«. Gesteuert wird

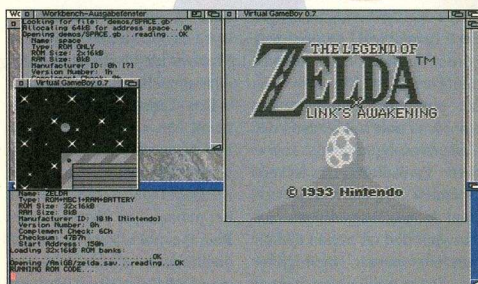
per Tastatur, Joystick oder CD32-JoyPad. Das Speichern der Spielstände ist bei diesem leider nicht ganz absturz-sicherer Emulator nicht möglich. Die Shareware-Version ist uneingeschränkt nutzbar, nur Sound ist den Besitzern der Vollversion vorenthalten. Für

Bildschirms wahlweise in Rot, Grün oder Blau (normalerweise in Grau). Das einzige, was dem Emulator noch fehlt: eine Spielstand-Speicherung. Dies soll aber in der nächsten Version nachgereicht werden, die als kostenpflichtige Shareware-Version erscheint. Vom selben Autor sollen in nächster Zeit auch Sega-Mastersystem-/Game-Gear-Emulatoren zu erwarten.

Fazit: »AmiGameBoy« ist zweifellos der ausgereifteste unter den Emulatoren. Da es bisher keine Lösung gibt, auf der alle Spiele laufen, ist es gut, zusätzlich »Wzunka-Lad«



Wzunka-Lad: Der Emulator startet die Spiele in einem Fenster und erreicht fast Original-Geschwindigkeit



Virtual GameBoy: Mit diesem Emulator kann man mehrere Spiele gleichzeitig emulieren und spielen

die Zukunft ist eine Version für PowerPC-Amigas geplant.

Spiele laufen auf dem »AmiGameBoy« zwar nicht im Multitasking und nur auf einem PAL- oder NTSC-Schirm, dafür aber auch in Originalgeschwindigkeit. Außerdem ist »AmiGameBoy« bisher der einzige Emulator, der Sound bietet. Gesteuert wird wahlweise per Joystick, CD32-Pad, 2-Button-JoyPad oder Tastatur. Eine weitere Eigenschaft ist die Darstellung des Game-Boy-

zu installieren. Die Emulatoren enthalten Listen von kompatiblen Spielen. Grafikkarten-Besitzer sollten »Virtual GameBoy« ausprobieren.

Informationen zum Game Boy und den Spielen finden Sie im Internet auf den WWW-Seiten:

<http://www.freeflight.com/fms/GameBoy/>

Bis auf »Wzunka-Lad« sind die Emulatoren Freeware. Sie finden sie im Aminet-Verzeichnis »misc/emu/«. lb

Die virtuellen Diskussionsforen »Usenet News« des Internet sind seit langem beliebter Tummelplatz für die weltweit verstreute Amiga-Community. Drei neue Newsreader machen das Mitdiskutieren zum komfortablen Vergnügen.

■ von Christian Krenner

Während »NewYork« und »FFNews« als frischgebackene Diskussionsassistenten die Bühne betreten, ist »Microdot« alteingesessener Diskutierern bereits ein Begriff. Zu Zeiten des »Z-Netzes«, als Internet-Zugänge noch rar und Newsgroups als »Bretter« über Mailboxen verteilt wurden, machte sich Microdot durch Stabilität, hohe Geschwindigkeit und umfassenden Funktionsumfang zahlreiche Freunde.

Den Sprung zur Internet-Technologie mit dem Übertragungsprotokoll »NNTP« hat das Programm allerdings nie geschafft. Auch wenn eine rudimentäre UUCP-Implementierung in den letzten Versionen von Microdot den richtigen Weg bereits andeutete.

Mit »Microdot II« wurde dieser Schritt vollzogen. Das Programm wurde von Grund auf neu geschrieben und bekam gleichzeitig eine MUI-Oberfläche verpaßt. Auch FFNews bedient sich MUI, während NewYork sich mit einer ClassAct-Oberfläche präsentiert. Sowohl Microdot II als auch NewYork lagen uns in Betaversionen vor. Das be-

■ Vorstellung: News-Reader

News von den News

deutet nichts anderes, als daß das letzte Wort in Sachen Umfang und Leistung bei beiden noch nicht gesprochen ist. Logischerweise liefert diese Vorstellung deshalb auch keine Bewertung. Daß die

den Nachrichten global verteilt. Wo immer solche Foren auf einem News-Server zur Verfügung stehen, kann an den dort stattfindenden Diskussionen teilgenommen werden. Beiträge, die man in ei-

■ Offline News lesen

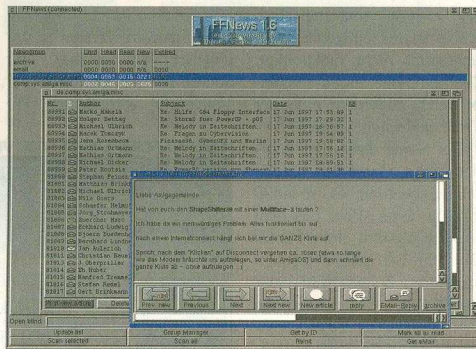
Da nicht jeder in den Genuss einer Standleitung kommt, hat sich das Prinzip des »Store and Forward« durchgesetzt: Neue Beiträge werden »in einem Rutsch« vom News-Server abgeholt bzw. an diesen geschickt.

Das Lesen und Beantworten der Beiträge erfolgt offline, also ohne Belastung der Telefonrechnung. Die Beiträge werden dazu auf die Festplatte des Computers gespeichert und können später gelesen werden. Lediglich NewYork erlaubt diese Arbeitsweise nicht: Ist man nicht online, verweigert das Programm den Dienst. Die Fähigkeit, Diskussionsbeiträge auf Festplatte zu verwalten, fehlt völlig. Das ist ärgerlich und schränkt den sinnvollen Einsatz stark ein.

■ Aufteilung der Newsgroups

Die Newsgroups sind nach Themengebieten sortiert und überall einheitlich, hierarchisch gegliedert. Es liegt also nahe, diese auch so dem Anwender, beispielsweise in Form eines Baums, zur »Abonnierung« anzubieten. Lediglich NewYork überrascht mit einer gelungenen Darstellung: Die Gruppen und Untergruppen sind übersichtlich in Schubladen unterteilt, die sich öffnen und schließen lassen. FFNews und Microdot hingegen klatschen die Liste in den vorliegenden Versionen recht unliebsam auf den Bildschirm, was die Auswahl erschwert. FFNews bietet aber immerhin eine einfache Suchfunktion an.

Das Laden neuer Beiträge vom News-Server erledigen alle Newsreader automatisch, wenn man erst einmal online ist. Dabei läßt sich die Anzahl der maximal zu übertragenden Beiträge, bei FFNews sogar auch deren Größe, bestimmen. Das ist auch gut so, denn in manchen Newsgroups ist viel los. Ein Kurzurlaub



Newcomer: FFNews bietet zahlreiche Funktionen, doch muten diese teilweise etwas spartanisch an

Programme noch nicht fertiggestellt sind, zeigt sich teilweise deutlich. Microdot muß beispielsweise per Hand installiert werden, weil ein Installer-Script noch fehlt.

■ Das Newsgroups-Prinzip

Das Prinzip der Usenet-News ist einfach: Innerhalb virtueller Diskussionsforen wer-

nem Forum schreibt, können von allen anderen Teilnehmern gelesen werden.

Die Verwandtschaft zum E-Mailing ist dabei nicht zu übersehen. Der Unterschied ist für den Anwender nur, daß der Empfänger ein ganzes Forum anstelle einer einzelnen Person ist. Der Newsreader übernimmt den Part des Abholens und Versendens der Diskussionsbeiträge, sowie deren Verwaltung. Das ist kein einfacher Job, denn viele tausend Newsgroups stehen zur Auswahl und oft treffen täglich hunderte neuer Nachrichten ein. Diese wollen erst einmal komfortabel und vor allem schnell verwaltet werden.

Ansprechpartner

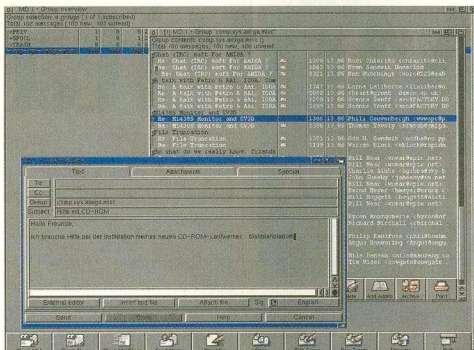
Die drei diskussionsfreudigen Newsreader sind am einfachsten über das Internet zu beziehen. Hier finden Sie die nötigen Anlaufstellen:

FFNews <http://www.teuto.de/~flavour/ffnews/ffnews.html>
Microdot II <http://www.vapor.com/microdot-2>
NewYork <http://www.finale-dev.com/download.html>



oder einige computerfreie Tage können zu einer Ansammlung von einigen hundert neuen Beiträgen führen. Dann ist es gut, wenn nur die neuesten Beiträge geladen werden sollen. Unrühmliche Ausnahme ist auch hier abermals das Programm NewYork. Das Programm kann nur die Betreffszeilen der Beiträge laden. Jeder einzelne Artikel wird vom Programm extra beim Server angefordert.

Die Speicherung der Artikel auf der Festplatte ist sowohl bei Microdot als auch bei FFNews ungeschickt gelöst. Beide speichern jeden einzelnen Beitrag in eine separate Datei (FFNews benötigt sogar drei Dateien pro Beitrag). Bei einer langsamen Festplatte bewirkt bereits eine mittlere Anzahl von Beiträgen für ungenügende Verarbeitungsgeschwindigkeit. Umso erstaunlicher ist dies bei Micro-



Facelifting: Microdot II bietet im neuen MUI-Gewand bereits in der Betaversion den meisten Komfort und das beste Konzept

che Sortierung hinaus in der Lage, die inhaltlichen Verbindungen der einzelnen Beiträge aufzugreifen und diese als »Diskussionsbaum« anhand der Betreffzeilen darzustellen. So ist sofort klar, wer wem worauf geantwortet hat. Per

Newsgroups-Beiträge nach Thema, Autor, Inhalt etc. in einer oder mehreren Newsgroups durchsuchen lassen.

■ Die Kombination News und Mail

Die natürliche Ähnlichkeit von E-Mail und News legt nahe, Newsreader auch zum E-Mailen zu mißbrauchen. Sowohl FFNews als auch Microdot beherrschen die dazu notwendigen Protokolle und lassen sich als E-Mailer einsetzen. Private Postfächer lassen sich dazu parallel zu Newsgroups einrichten, wobei Microdot auch mehrere solcher Accounts verwaltet. Während der FFNews-Mailer recht einfach gehalten ist, wartet Microdot mit einem luxuriösen Mailer auf, der auch MIME-kodierte Mails unterstützt. Im Gegensatz zur alten Microdot-Version fehlt allerdings der PGP-Support.

FFNews hingegen besitzt eine komfortable Verwaltung für Mailinglisten, die sich bei Microdot aber über die für jede Newsgroup einzeln bestimmbaren Sortier- und Filterparameter ebenso nachbilden läßt. Auch über Adreßbücher für die Verwaltung von E-Mail-Adressen verfügen beide Programme – bei Microdot ausgewachsen und hierar-

chisch. FFNews hat nur ein spartanisches Adressbuch, das wirklich nur E-Mail-Adressen aufnimmt und sonst keine weiteren Angaben.

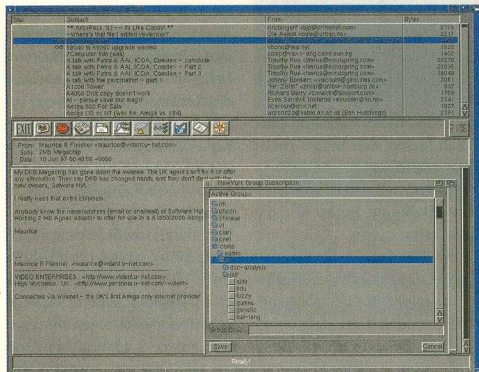
NewYork schließlich hat mit all diesen Dingen herzlich wenig am Hut. E-Mails versenden klappt nur mit einem externen Mailer, der aber wenigstens automatisch gestartet wird. Ein Adreßbuch erübrigt sich damit recht schnell. Die Filterfunktion des Programms ist äußerst primitiv und erlaubt nur die Erstellung eines grundsätzlich geltenden Filters für alle abonnierten Newsgroups.

Amiga-Newsgroups

comp.sys.amiga.advocacy
comp.sys.amiga.applications
comp.sys.amiga.emulations
comp.sys.amiga.graphics
comp.sys.amiga.games
comp.sys.amiga.hardware
comp.sys.amiga.marketplace
comp.sys.amiga.misc
comp.sys.amiga.networking
comp.sys.amiga.programmer
comp.os.linux.m68k

■ Die Reader im Vergleich

Die Vielfalt der darüber hinaus zur Verfügung stehenden »Komfortfunktionen« sowie die Einstellmöglichkeiten, spiegeln ebenso klar wider, was bereits deutlich geworden sein dürfte: Microdot ist trotz aller Unvollendung in Konzept und Komfort den beiden anderen bereits jetzt überlegen. NewYork bietet eine schöne, leicht zu bedienende Oberfläche. Die fehlende Möglichkeit allerdings offline zu arbeiten, macht das Programm für Modembenutzer nahezu unbrauchbar. FFNews ist ein solider Newsreader, der aber gegenüber Microdot klar Stellung beziehen muß. In der kommerziell vertriebenen Version 2.0 will FFNews diesen Nachholbedarf aber aufgearbeitet haben. *lb*



Verkleinert: NewYork bietet eine angenehme Oberfläche, weigert sich aber, offline benutzt zu werden

dot, das in der alten Version bereits den Sprung zu einer wesentlich effizienteren Speicherung in einer Datenbank geschafft hatte.

■ News unter der Lupe

Die Präsentation der einzelnen Beiträge der Newsgroups löst Microdot vorbildlich. Das Programm ist über eine einfa-

Mausklick läßt Microdot, die Diskussionsbäume an jedem Knoten ein- oder auszu- blenden. Praktischer und übersichtlicher geht's kaum. Alle drei Newsreader zeigen optisch, welche Beiträge bereits gelesen oder beantwortet wurden. Als einziger im Bunde besitzt FFNews eine Suchfunktion, mit der sich die

Der interne ATAPI-Anschluß des Amiga kann normalerweise nur zwei ATAPI-Geräte verwalten. Um mehrere anschließen zu können, muß zusätzliche Hardware angeschafft werden. Doch auch damit war die Grenze schnell erreicht. Jetzt gibt's einen Controller, der fast alles lesen kann, was einen ATAPI- oder Floppy-Anschluß hat. Wir waren gespannt, was er taugt.

■ von Jessica Fischer

Mit Einführung des Amiga 600 kam der ATAPI-Standard auch zu den Amiga-Anwendern. Alle seine Vor- und Nachteile bekam man nun hautnah zu spüren. So lang man sich mit einer Festplatte begnügt, hielten sich die Probleme in Grenzen. Doch schon mit einem zweiten oder gar einem zusätzlichen CD-ROM-Laufwerk am ATAPI-Anschluß, kam bei vielen Anwendern der erste Frust. Bestimmte Kombinationen funktionierten auch nach langem Hin und Her nicht. Der Controller »Catweasel Z II« von »Individual Computers« macht damit Schluß und aus dem Amiga ein grandioses

■ ATAPI-Controller: Catweasel Z II

Multitalent

Multitalent für ATAPI-Laufwerke und Floppys.

Der Controller Catweasel Z II ist eine Steckkarte für Amigas mit Zorro-II-Anschluß.

kette enthält die Software für den Controller und alle notwendigen Hilfsdateien. Eine weitere beinhaltet das bekannte Dateisystem »CachCDFS«

künftige Erweiterungen. Unterstützt wird die ATAPI-Norm 1.2 oder höher. Damit können insgesamt sechs ATAPI-Laufwerke wie Festplatten, Streamer, CD-ROM-Laufwerke und auch das seit kurzem erhältliche »a:drive« angeschlossen werden. Reicht das immer noch nicht, läßt sich ein weiterer Controller einbauen. Es muß lediglich – allerdings peinlich – auf korrekte Einstellung der Laufwerke auf Master oder Slave geachtet werden, sonst sind Fehlfunktionen unvermeidbar.



Vielfalt: Am Controller Catweasel Z II lassen sich bis zu sechs ATAPI- und zwei Floppy-Laufwerke anschließen

Neben der Platine liegen noch zwei Bus-Kabel, eines für ATAPI- und eines für Floppys in der Verpackung. Eine Dis-

von »Elaborate Bytes« für die Installation von CD-ROM-Laufwerke. Eine Anleitung zur Hard- und Software gab's leider nur auf Diskette. »Individual Computers« teilte uns mit, daß die Anleitung bereits im Druck sei und das Handbuch bei Erscheinen dieses Artikels jedem Controller bereits beiliegen soll.

■ Die Hardware

Der Controller hat drei Anschlüsse für jeweils zwei ATAPI-Geräte, einen Anschluß für zwei Diskettenlaufwerke und einen Expansionsport für zu-

■ Der Floppy-Anschluß

Auch der Floppy-Anschluß hat uns überrascht. Er verkraftet nahezu alle Diskettenlaufwerke und jedes Diskettenformat. Neben den herkömmlichen Diskettenlaufwerken des Amiga funktionieren sowohl 3,5-Zoll-, als auch 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerke aus der PC-Welt, ohne sie wie bisher aufwendig modifizieren zu müssen. Sie lesen und schreiben dann sowohl Amiga-DD- und HD-, als auch PC-DD- und HD-Disketten. Bei PC-HD-Disketten wird eine Geschwindigkeitssteigerung um den Faktor 2,15 und bei Amiga HD-Disketten um 1,3 erreicht. Das HD-Diskettenformat des Macintosh unterstützt der Controller ab »Shape-shifter« Version 3.7. Last but not least wird auch das Diskettenformat des legendären Commodore-Computers C64 ausgezeichnet unterstützt.

■ Die Software

Nach Einbau des Controllers und Anschluß der Festplattenlaufwerke – auch des Bootlaufwerks – startet der Amiga

Varianten des Catweasel-IDE-Controllers

Bezeichnung	Einsatz/Rechner/Anschlüsse	Preis
Catweasel 1200	Floppy-Controller für Amiga 1200 Anschluß am IDE/Uhrenport	140 Mark
Catweasel 4000	Floppy-Controller für Amiga 4000 Anschluß am IDE-Port	140 Mark
Buddha	IDE/AT-Bus-Controller für Zorro-II-Bussysteme mit zusätzlichem Expansionsport	120 Mark
Catweasel Z II	IDE/AT-Bus- und Floppy-Controller mit zusätzlichem Expansionsport ¹⁾	170 Mark

¹⁾ Für den Expansionsport sind eine Schnittstelle mit zwei seriellen und einem parallelen Anschluß (Highspeed) sowie eine Sounderweiterung geplant.

Info: Der direkte Anschluß einer CBM-Floppy 1541 ist nicht möglich! Das CBM-Diskettenformat der 1541 kann jedoch mit einem herkömmlichen 5,25-Zoll-PC-Diskettenlaufwerk gelesen werden.

wie gewohnt. Danach kann die Software des Contollers installiert werden. Mit Hilfe des Commodore-Installers ist das recht einfach. Zur Anpassung der optimalen Performance zwischen Laufwerke und Amiga, muß nun noch der richtige Parameter des Programms »BuddhaSpeed« – eine Zahl von 0 (langsam) bis 7 (schnell) – Schritt für Schritt ermittelt und wie vorgesehen in den Tool-Typen eingetragen werden. Nach der Installation ist 0 vorgegeben. Updates der Catweasel-Software gibt's im Amiga-Netz oder direkt beim Hersteller Individual Computers.

Hier ist auch eine Mailbox eingerichtet, die unter der Telefonnummer (02 41) 120 99 zu erreichen ist. Reinschauen lohnt immer.

■ Einschränkungen

Bisher gibt's noch Schwierigkeiten mit Festplatten der Serie »Western Digital Caviar« am Catweasel. Auch mit Mitsumis 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerken sind Probleme bekannt. Deshalb unsere Empfehlung: Verwenden Sie statt dessen andere Typen. An der Problemlösung wird jedoch schon gearbeitet. Auch das DD-Diskettenformat des Macintosh soll der Catweasel-Controller bald lesen und schreiben können.

Fazit: Der Controller Catweasel Z II ist ein wahres Multitalent und wurde nach dem Test zum Favoriten in der Redaktion gekürt. Kaum ein ATAPl-Laufwerk ist ihm fremd. Dazu kommt, daß Diskettenlaufwerke vom PC sofort – ohne sie zu modifizieren zu müssen – funktionieren und die Schreib- und Lesegeschwindigkeit gesteigert wird. *bl*

Testkonfiguration:
Amiga 4000 von Commodore mit Cyberstorm 040/40 und 64 MByte RAM in einem Mikro-Tower.

Am Controller angeschlossene Geräte:
zwei Conner-Festplatten (ATAPl), ein adrive, ein TEAC CD 1600, ein 3,5-Zoll-HD-Laufwerk (TEAC).

Das a:drive auf einen Blick

Hierbei handelt es sich um ein Diskettenlaufwerk in zwei verschiedenen Bauformen. Zum einen für den Einbau in einem 3,5-Zoll-Schacht und zum anderen für Notebooks. Somit ist es eigentlich für den PC gedacht. Zusammen mit dem Controller »Buddha« funktioniert es aber auch am Amiga problemlos. Vorteil: Im Gegensatz zu den herkömmlichen Diskettenlaufwerken kann es 120 MByte Daten speichern. Seine Technik und ein spezielles Medium – das »LS-120« – machen das möglich. Das Medium gleicht in Form und Handhabung einer gewöhnlichen 3,5-Zoll-Diskette. Das Besondere: Die Laufwerk liest und schreibt auch weiterhin normale 3,5-Zoll-HD- und DD-Disketten. Der Preis: zur Zeit etwa 300 Mark. Eine LS-120-Diskette kostet etwa 25 Mark.

AMIGA TEST 8/97

Catweasel Z II



Preis: ca. 170 Mark
Anbieter: Performance Peripherals Europe, Michael Renz, Silberstr. 16, 53332 Bornheim, Tel. (0 22 27) 91 20 97

Taten statt Warten



Der Einsatz hat sich gelohnt:
Die Brent Spar wurde nicht versenkt. So hat Greenpeace dazu beigetragen, daß unsere Meere nicht als Müllkippe mißbraucht werden. 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 _____ 2056

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg,
Telefon: 040/311 86-0, Konto-Nr. 77 31 77,
Ookbank, BLZ 500 901 00

Billig-Angebote Neue und gebrauchte (g), werk- stattgeprüfte Geräte und Zubehör Amiga's

Amiga 500 m.Kickst. 1,2, kompl. Zubehör g. 179,-
Amiga 500 mit Kickstart 1.3, Zubehör g. 198,-
Amiga 500 plus, Kickstart 2.0, 2MB Chip g. 379,-
Amiga 600 mit 1 MB Chip Ram g. 298,-
Amiga 1200 mit 2MB Chip, Zubehör g. 449,-
Amiga 1200 Magic, 2MB, Progr.Paket. 648,-
Amiga 1200 Magic HD 170MB, Pr.-Paket. 848,-
Amiga 1300 Invinity-Tower, Tastatur. 899,-
A 1300Tower, 1,7GB, CD-ROM, Pr.-Paket 1498,-
A 1300Tower, 10MB, 1,7GB, CD, 50MHz 1798,-
Amiga 2000, 1 MB Chip, Kick 2.0 g. 398,-

Speicher

Speichererweiterung auf 2,3 MB A 500 g. 119,-
Speichererweiterung auf 2,5 MB A500. 139,-
Speichererweiterung auf 1 MB A500. 38,-
4 MB ext. m. HDD-Contr. A500. 239,-
Speichererw. auf 2MB Chip, A500plus/600. 79,-
Speichererw. 2MB/4MB A2000 g. 129,-/178,-
Speicherkarte 1MB/9MB Amiga 1200 g. 69,-
Speicherkarte 4MB/8MB Amiga 1200 g. 69,-
2MB Zipp-Ram (für Alfa-Contr. A3000 usw.) 119,-

Festpl., Laufw., CD

Festplatte 85MB m. Contr. A500/2000 g. 298,-
Festplatte 170MB mit Contr. A500/2000. 348,-
Festplatte 1,3GB mit Contr. A500/2000. 498,-
Laufwerk intern A500/600/1200/2000. 59,-
Laufwerk extern für alle Amigas g. 69,-
CD-ROM für Amiga 500/600/1200/2000 g. 198,-
ATU-SCSI-Contr. A2000 für HD und CD. 119,-
Festplatte 260MB, 2,5" für A600/A1200. 199,-
Festplatte 1,3GB, 3,5" m. Einbausatz A1200. 378,-
CD-ROM 16xSp. int./ext. A600/1200. 229,-/359,-

Monitore, Drucker

Farbmonitor 1081 oder baugleicher g. 195,-
Farbmonitor 1084 oder baugleicher g. 229,-
Farbmonitor 1084S oder baugleicher g. 248,-
Matrix-Drucker 9 N / 24N g. 98,-/148,-

Turbokarten

Turbo A500, 14MHz, 1MB Ram 32Bl. 179,-
Turbo A1200, 28MHz, MMU, 4MB g. 179,-
Turbo A1200, 50MHz, MMU, 8MB g. 288,-
Turbo A2000, 14MHz, MMU, 2MB g. 248,-
Turbo A2000, 25MHz, MMU, 4MB g. 348,-

Zubehör, Ersatzteile

Netzteil A500/1200/2000. 59,-/69,-/109,-
Tastatur A500/A600/A1200, A2000. 69,-/ 98,-
Kickstartumschaltung alle Amiga. 15,-
Motherboard A2000, kompl. bestückt g. 250,-
Austauschgerät Amiga 500 g. 150,-
Kickstart 1.2/1.3/2.0/3.1. 19,-/29,-/39,-/89,-
CIA-Chip 8520. 39,-
TV-Modulator für Amiga 500 g. 65,-
Amiga-Maus 300/400 dpi. 25,-/29,-
DD-Disketten Sony 20 Stick. 13,-
DD-Disketten, 100 Stück, gebraucht g. 39,-
Invinity-Tower für Amiga 1200. 289,-

TAUSCHAKTION

Nur noch wenige Tage! Hunderte machten mit!
Bei Kauf eines neuen Amiga oder PC nehmen wir Ihre kompl. alte Amiga-Anlage bis zu 1.000,- in Zahlung!

Marken-PC's

Novia 5x86, 133MHz, 8MB, 850MB HDD, 2MB GK, CD, Soundk., Test., Maus, MidTow. 1099,-
Fujiitsu Pentium 120, 8 MB, 1,3GB HDD, CD, ROM, Soundk., Tastat., Maus, MidTow. 1199,-
FuJitsu P150, 16MB, 1,3GB HDD, CD-ROM Win95Tast., Soundk., Maus, MidTow. 1399,-
Fujiitsu MMX 166, 16MB, 2 GB HD, 2MB GK, CD-ROM, Soundk., Maus, MidTow. 1999,-
Aufpreis Monitor 14"/15"/17". 399,-/ 529,-/ 999,-
Aufpreis Windows 95. 169,-

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

Wir beschäftigen uns diesmal mit der Gadgetprogrammierung. Nach diesem Kursteil kennen Sie die elementaren Gadgets und wissen, wie sich diese erzeugen, setzen und abfragen lassen: Natürlich soll hier nicht nur theoretisches Wissen vermittelt werden. Wir werden es auch gleich am Beispielprogramm des ersten Kursteils »exerzieren«.

■ von Michael Christoph

Die Programmierung mit Gadtools- oder 1.3-Gadget-Strukturen liegt weit in der Vergangenheit – aktuell ist die objektorientierte Programmierung, die auch bei p.OS-Gadgets zur Anwendung kommt. Wer das BOOPSI-Konzept von Kickstart 2.0 kennt oder mit der Programmierung unter MUI vertraut ist, wird auch unter p.OS keine Schwierigkeiten haben. Die Gadgets, wie auch andere Objekte, werden per `pOS_NewObject()` erzeugt und mit `pOS_DisposeObject()` wieder freigegeben. Auf die Freigabe der Gadgets »von Hand« können Sie aber normalerweise verzichten, da Ihnen diese Arbeit vom OS abgenommen wird. Dazu ist nur der Tag `ICLTag_AutoDelete` auf `TRUE` zu setzen. Falls Sie mehrere Gadgets zu einer Gruppe zusammenfügen (dazu später mehr), genügt es, wenn diese den Tag bekommt. Alle Members (Gruppenangehörige) werden dann automatisch mit gelöscht – das macht die

■ Intuition-Programmierung unter p.OS, Folge 2

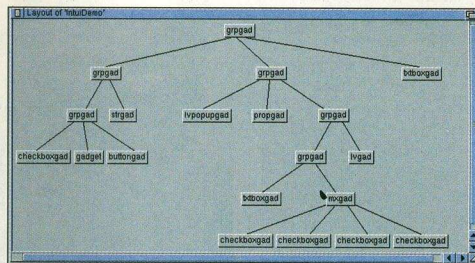
Intuitive Benutzeroberflächen

Funktion `pOS_DisposeObject()` ebenfalls.

Doch zurück zum Erzeugen der Gadgets.

Wenn Sie ein neues Objekt generieren, müssen Sie den Namen des gewünschten Objekts übergeben. Dieser sollte

IntuiText-Objekt für die Visualisierung (Beschriftung) zusammen. Durch Austausch des IntuiObjekts läßt sich dem Gadget ein ganz anderes Aussehen verleihen. So können Sie über das IGfx-Objekt, das Grafiken und Animationen anzeigen



Unser Screenshot zeigt die Gadget-Gruppierung des Intui-De-moprogramms (Sie finden es auf der nächsten AMIGA-CD)

jedoch nicht direkt angeben, sondern aus der `pOS_DrawInfo`-Struktur des Screens gelesen werden (z.B. `screen->scr_DrawInfo->dri_Names` (`SCRNAM_GButtonClass`) für einen normalen Button). Beachten Sie, daß alle `SCRNAM_Gxxx` für Gadgets stehen und `SCRNAM_lxxx` für IntuiObjekte. Bei diesen Classes (z.B. `IGfxClass`) handelt es sich nur um grafische Elemente, die etwas anzeigen können. Ein Button setzt sich also aus einem Gadget-Objekt für die Verarbeitung und einem

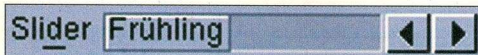
kann, Image-Gadgets erzeugen. Das Verhalten des Gadgets bleibt davon völlig unberührt.

Alle Gadgets brauchen zwingend die `DrawInfo`-Daten des Screens (per `ICLTag_DrawInfo`). Abgeleitete Gadgets benötigen teilweise unbedingt noch weitere Tags. Die möglichen Tags entnehmen Sie der Datei `"p:plntui/Tags.h"`. Dabei ist zu beachten, daß die abgeleiteten Gadgets alle Tags ihres Basis-Gadgets verstehen.

Wenn Sie alle Gadgets erzeugt haben, die Sie für die Oberfläche benötigen, müssen die Gadgets noch platziert werden. Unter AmigaOS war es sehr aufwendig, die Gadgets fontsensitiv zu programmieren. Je nach Fontgröße än-

dert sich die der Gadgets. Aber auch hier nimmt Ihnen p.OS die komplette Größenberechnung und Platzierung ab. Sie können Ihre Gadgets dadurch zwar nicht mehr auf eine feste Koordinate setzen, sondern »beschreiben« nur noch die Seite, die Vorteile der automatischen Fontsensitivität überwiegen aber.

Zur Anordnung der Gadgets existieren horizontale und vertikale Gruppen. Eine »Speichern/Benutzen/Abbrechen«-Gadgetgruppe wird durch eine horizontale Gruppe zusammengefaßt und nebeneinander angezeigt. Durch die Kombination mehrerer vertikaler und horizontaler Gruppen (auch gemischt mit einfachen Gadgets) können Sie das Aussehen des Fensterinneren komplett bestimmen. Soll nur einfacher Text gezeigt werden, läßt sich dies direkt mit `pOS_DrawText()` ausgeben. Dabei müssen Sie aber noch die korrekte Position berechnen und evtl. ist auch nicht genug Platz für den kompletten String. Da sich die Gadgets, je nach Fenstergröße auch ausdehnen können, ist diese Positionsbestimmung sehr aufwendig. Es empfiehlt sich daher, daß Sie auch dazu auf Gadgets zurückgrei-



Beispiel für ein Slider-Gadget: Mit `PRGADTAG_Visible` bestimmt man die Anzahl der sichtbaren Einträge

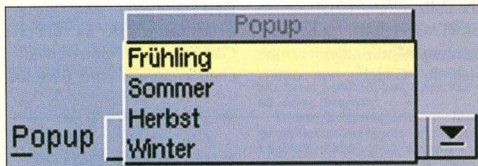


tisch horizontal oder vertikal aus. Wollen Sie die Zusammengehörigkeit mehrerer Gadgets einer Gruppe hervorheben, genügt es, wenn Sie in der Gruppe den Tag `ICLTAG_GadBorderType` (z.B. mit `GADBORTYP_XBox`) angeben. Die verschiedenen möglichen Rahmentypen finden Sie in der Datei »p:Gadget/Gadget.h«.

Werden Fenster vergrößert oder verkleinert, paßt p.OS automatisch (ohne jede zusätzliche Programmzeile!) alle Gadgets der neuen Fenstergröße an. Damit Sie nun bestimmen können, wieviel Platz ein Gadget haben darf, gibt es »Gewichte«. Ohne Gewicht (`ICLTAG_Gwk = 0`) wird das Gadget immer in seiner Nominalgröße gezeichnet. Gewichte größer Null müssen immer als Ganzes in der Gruppe betrachtet werden. Nehmen wir wieder die "Speichern/Benutzen/Abbrechen"-Gruppe:

```
Speichern => ICLTAG_Gwk 1
Benutzen  => ICLTAG_Gwk 2
Abbrechen => ICLTAG_Gwk 3
```

Die Gruppe hat somit eine Gesamtgewichtanzahl von



Popup-Gadget: Die Liste der Einträge muß stets mit einem Nullnamen abgeschlossen werden

Für das Abtrennen von Gadgets(gruppen) kann man statt `pOS_SetPosition()` (`pOS_DrawLine()`) auf ein Trennlinien-Gadget zurückgreifen; z.B.

```
pOS_NewObject(NULL, dri->
dri_Names[SCRNAM_GBar-
Class], 0,
ICLTAG_DrawInfo, dri,
TAG_DONE);
```

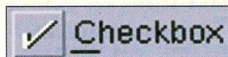
Die Trennlinie richtet sich, je nach der Gruppe, automa-

»6«. Ist das Fenster nun 600 Pixel breit, wird

```
Speichern => ICLTAG_Gwk 1
=> 100 Pixel
Benutzen  => ICLTAG_Gwk 2
=> 200 Pixel
Abbrechen => ICLTAG_Gwk 3
=> 300 Pixel
```

breit gezeichnet, was insgesamt zur Fensterbreite von 600 Pixel führt. In diesem Rechenbeispiel wird die »Luft«

zwischen den Gadgets nicht berücksichtigt. Auch dieser Abstand läßt sich vorgeben: `GRPGADTAG_SpaceVert` oder `GRPGADTAG_SpaceHorz`, je nach Gruppe. Auch die Mindestgröße ist zu definieren; bei Button-Gadgets z.B. mit `BUTGADTAG_MinStdWidth` und



Checkbox-Gadget: Bei TRUE ist der Button gedrückt

`BUTGADTAG_MinStdHeight`. Dabei beziehen sich die Zahlenwerte auf den verwendeten Font und entsprechen etwa einem Zeichen.

Soll ein Button nur etwas größer als normal sein, gibt es dazu die Tags `ICLTAG_AddWidth` und `ICLTAG_AddHeight`. Die Angaben erfolgen hier als Pixelanzahl.

Für die Verbreitung von Buttons können Sie auch zusätzliche Leerzeichen im Schaltertext angeben. Dadurch paßt sich die Gadgetgröße dynamisch dem Font an. Beachten Sie aber, daß bei Proportional-Fonts das Leerzeichen sehr schmal sein kann und dadurch nicht immer das gewünschte Ergebnis erreicht wird.

In unserem Beispielprogramm wollen wir die verwendeten Gadgettypen kurz vorstellen:

```
Unsichtbares Gadget:
dri->
dri_Names[SCRNAM_GCClass]
```

```
Checkbox Gadget:
dri->
dri_Names[SCRNAM_GCheckBo-
xClass]
- ICLTAG_StdTableName ,
Gadgetbeschreibung
- ICLTAG_Selected ,
TRUE oder FALSE für einge-
druckt oder nicht gedrückt
```

```
Button Gadget:
dri->
dri_Names[SCRNAM_GButo-
nClass]
- IOBTAG_StaticString ,
Schaltertext
```

```
String Gadget:
dri->
dri_Names[SCRNAM_GS-
trClass]
```

```
- ICLTAG_StdTableName ,
Gadgetbeschreibung
- STRGADTAG_MaxChars ,
Anzahl möglicher Zeichen
ohne Nullbyte
- STRGADTAG_String ,
Vorgabertext
```

```
Listview Gadget:
dri->
dri_Names[SCRNAM_GL-
VClass]
- ICLTAG_StdTableName ,
Gadgetbeschreibung
- LVGADTAG_GadgetTagItem,
struct pOS GadgetTagItem-
Liste mit den Einträgen,
abgeschlossen mit einem
NULL-Namen
- LVGADTAG_ItemID ,
ID des aktiven Eintrags
```

```
Popup Gadget:
dri->
dri_Names[SCRNAM_GLV-
PopupClass]
- ICLTAG_StdTableName ,
Gadgetbeschreibung
- LVGADTAG_GadgetTagItem,
struct pOS GadgetTagItem-
Liste mit den Einträgen,
```

Kursübersicht

Dieser dreiteilige Programmierkurs soll die Konzepte zur Entwicklung von GUIs (Graphical User Interfaces = Grafische Benutzeroberflächen) unter p.OS vorstellen.

Folge 1: Beschreibung des plintui-Konzepts, Beispielprogramm mit Fenster öffnen und leerem Messageloop. Am Ende dieses ersten Teils haben Sie ein Programmgerüst, das die übergebenen Argumente parsen kann, ein Fenster öffnet und auf das Anklicken des Schließ-Symbols wartet).

Folge 2: Beschreibung von Gadget/IOObject-Konzept von p.OS und BubbleHelp, Beispielprogramm erweitert um Gadgets und Messageloop. Im zweiten Kursteil wird das Gadgetkonzept von p.OS näher beleuchtet, die einzelnen Gadget-Tags vorgestellt und der Messageloop um die Gadgetinterkommunikation erweitert.

Folge 3: Beschreibung von Menüaufbau/auswertung und RequesternBeispielprogramm erweitert um Menüs, EasyRequester und Messageloop. Im dritten und letzten Kursteil erhält das Fenster noch ein Menü spendiert und natürlich wird der Messageloop nochmals um die Menüverwaltung erweitert. Zusätzlich wird ein EasyRequester für die Programminformation ergänzt.

abgeschlossen mit einem
NULL-Namen
- LVGADTAG_ItemID
ID des aktiven Eintrags

Slider Gadget:
dri->
>dri_Names[SCRNAM_GProp-
Class]
- ICLTAG_Stdiablename
Gadgetbeschreibung
- PRGADTAG_Flags
PRGADF_FreeHoriz/PRGADF_Fre-
eVert für die Verschiebbar-
keit
- PRGADTAG_Total,
Anzahl aller Einträge
- PRGADTAG_Visible,
Anzahl der sichtbaren Ein-
träge
- PRGADTAG_Top,
aktueller Eintrag (Schie-
berposition)

Textdisplay Gadget:
dri->dri_Names[SCRNAM_GTxt-
BoxClass]
- ICLTAG_GadBorderType
gewünschte Rahmenart (GAD-
BORTYP_None für keinen)
- IOBJTAG_StaticString
anzuweisender Text
- IOBJTAG_BGpen
Hintergrundfarbe

Mutualexclude Gadget:
dri->
>dri_Names[SCRNAM_GMXClass]
- MXGADTAG_StrLabels
CHAR ** - Liste mit den
Punkten, abgeschlossen mit
NULL
- MXGADTAG_Active
Index-Nummer für den akti-
ven Eintrag

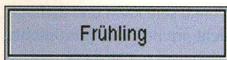
Gruppen Gadget:
dri->
>dri_Names[SCRNAM_GGroup-
Class]
- GRPGADTAG_BorLeft/Top/Right
/Bottom

Abstand des Gadgets zum
Rahmen
- GRPGADTAG_Vert
TRUE für eine vertikale

Gruppe (ist Default)
- GRPGADTAG_Horiz
TRUE für eine horizontale
Gruppe
- GRPGADTAG_TstAddGadget,
Gadget-Adresse zum Hinzufü-
gen, ist der Zeiger NULL,
wird die komplette Gruppe
nicht erzeugt und alle Mem-
bers freigegeben
- GRPGADTAG_AddGadget
Gadget-Adresse zum Hinzufü-
gen
- GRPGADTAG_RemGadget
Gadget-Adresse zum Entfer-
nen
- GRPGADTAG_AdjustLabels,
TRUE damit alle Labels
gleich ausgerichtet werden
(ist nicht mit allen Gad-
gets möglich)

Weitere mögliche Tags und
ihre Beschreibung entdeckt
man in der Datei p:\pnlcude/
Tags.h». Hier finden Sie auch
die Ableitungen der Gadgets
wieder. Beachten Sie, daß ei-
nige Gadgets auch die Tags
anderer Gadgets verstehen. So
können Sie für ein Popup-
Gadget die Basis-(LVGADT-
AG-xxx)-Tags des ListView-
Gadgets verwenden. Dadurch
kann ein ListView bei Bedarf
sehr einfach in ein Popup um-
gewandelt werden.

Andere Gadgets verstehen
durch »Ableitung« die Tags ih-
rer Basis-Klasse. So verwendet
das Textdisplay-Gadget die



Textdisplay-Gadget: Individu-
elle Rahmenart festlegen

Tags des Button-Gadget (BUT-
GADTAG_xxx), das sich wie-
derum von gadget.class ablei-
tet und die ICLTAG_xxx-Tags
versteht.

Im Beispiel Quellcode sehen
Sie die korrekte Erzeugung all
dieser Gadgettypen, teilweise
mit nützlichen Informationen.



Mutualexclude-Gadget: Liste
mit NULL abschließen

p.OS-Hilfe-Funktion

p.OS verfügt über eine
mächtige Sprechblasen-Hilfe,
die man sehr einfach produ-
ziert. Den gewünschten Gad-
gets übergeben Sie mit ICL-
TAG_HelpID einen String
(z.B. »ButtonGad«). Eine Mög-
lichkeit ist, den Namen des
Gadgets zu verwenden. Dem
Fenster teilen Sie beim Öffnen
ebenfalls einen ID-String zu
(SCRTAG_HelpID, z.B. den
Fenstername), damit man
mehrere Gadgets in unter-

schiedlichen Fenstern klassifi-
zieren kann. Zusätzlich be-
kommt das Fenster noch den
Namen der Hilfetexte-Datei
(SCRTAG_HelpFile).

Diese Datei wird, je nach
eingestellter Sprache, im Ver-
zeichnis »Help/xxx/« gesucht.
Dabei wird zuerst im Pro-
grammverzeichnis nach der
Datei gesucht, bevor im Sys-
temverzeichnis nachgeforscht
wird (gilt auch für die Suchfol-
ge der Catalog-Dateien). Bei
Bedarf können Sie auch die
Gruppen-Gadgets mit einer ID
ausstatten.

Wenn der Anwender mit
der Maus über ein Gadget
fährt, stellt p.OS nach einer
(einstellbaren) Wartezeit einen
Suchpfad für den Hilfetext zu-
sammen. Dieser generiert sich
aus der Fenster-ID, »/« und
der Gadget-ID (mehrere Ge-
trennt durch »/« möglich). Da-
nach kann, ebenfalls durch
den Schrägstrich getrennt, der
Gadgetzustand folgen (z.B.
ON, OFF, DISABLED). Wollen
Sie hier keine Unterscheidung
machen, können Sie in der
Beschreibung den Joker »*«
einsetzen.

Auch Default-Texte sind so
möglich, indem z.B. »*Button-
Gad« angegeben wird. Für al-
le Gadgets mit der ID »Button-
Gad«, auch in unterschiedli-
chen Fenstern, wird derselbe

HERMANN DER USER

©Karl Bihlmeier



Text erscheinen. Ausnahmefälle können Sie zuvor durch den ausgeschriebenen Pfad bearbeiten. Deshalb empfiehlt es sich, die Default-Texte zum Schluß anzugeben.

Der eigentliche Aufbau der Hilfetext-Datei ist recht simpel:

```
#Hilfe-Suchpfad
(mehrzeiliger) Hilfetext
#
```

Per Rautenzeichen »#« mit dem Hilfe-Suchpfad wird der Anfang des Hilfetextes markiert, durch ein alleinstehendes »#« das Ende. Dazwischen können Sie den Hilfetext plazieren, der maximal zehn Zeilen zu je maximal 77 Zeichen haben darf. Es soll sich hier lediglich um eine kurze Hinführung zur gewählten Funktion handeln (z.B. Auswirkung der Einstellung, auszulösende Aktion, ...)



Listview-Gadget: Ähnlichkeiten mit dem Popup-Gadget

und nicht um einen Ersatz des Handbuchs.

Für unser Beispiel eignet sich aber auch das Inline-Hilfetext-Verfahren. Dabei können Sie auf die beiden Help-IDs im Fenster verzichten und den Hilfetext direkt im Gadget mit angeben. Dabei wird statt einem Suchpfad direkt ein Rautenzeichen, gefolgt vom Hilfetext, angegeben. Mehrzeilige Texte sind ebenfalls möglich, wobei »*n« als Zeilentrenner zu verwenden ist. Sie können auch interne und externe Hilfetexte kombiniert einsetzen.

Bei den internen Hilfetexten wird nicht zwischen den Gadgetzuständen unterschieden, da sich nur ein String definieren läßt. Der String kann zur Laufzeit per `pOS_SetGadgetAttr()` über `ICLTAG_HelpID` neu festgelegt werden. Der String muß aber während der



Button-Gadget: Schaltertext muß definiert werden

kompletten Laufzeit bestehen bleiben.

Nachdem Sie jetzt alles über die Erzeugung der Gadgets wissen, muß unser Beispielprogramm des ersten Kursteils (s. AMIGA-Magazin 7/97, S. 29) noch im Message-Loop erweitert werden. Gadgets können folgende Meldungen verursachen:

```
- IDCMP_GadgetDown : für Gadgets bei denen ICLTAG_Immediate gesetzt wurde (Gadget wurde angeklickt/Beginn der Eingabe)
- IDCMP_GadgetUp : für Gadgets bei denen ICLTAG_RelVerify gesetzt wurde (Gadget wurde losgelassen/Eingabe beendet)
- IDCMP_UpdateGadget : für Gadgets bei denen ICLTAG_UpdateGadget gesetzt wurde (z.B. Änderung des aktiven Punkts bei ListView oder Popups)
- IDCMP_GadgetAbort : wenn eine Gadgeteingabe mit der rechten Maustaste abgebrochen wurde (z.B. nach Verschiebung von Slider)
```

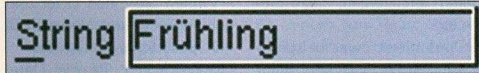
Da normalerweise nicht zwischen den einzelnen Ursachen unterschieden werden muß, können Sie die komplette Gadgetauswertung in einem Block zusammenfassen. Bei Gadget-Messages steht in »msg->im_IAddress« die Adresse des auslösenden Gadgets. Es ist zwar auch weiterhin möglich, per `ICLTAG_ID`, beim Erzeugen eine Gadget-ID für jedes Gadget zu verge-

ben und sie so zu unterscheiden, empfehlenswerter ist aber die Unterscheidung per Gadget-Adresse.

Möchten Sie feststellen, ob das Gadget zu einer bestimmten Gruppe gehört, können Sie das über die Funktion `pOS_IsGadgetMember()` aus der `pGadget.library` erfahren. Dazu ist die Gadget-Adresse und die Gruppen-Adresse zu übergeben. Bedenken Sie, daß bei Benutzung dieser Funktion unbedingt auch die `pGadget.library` geöffnet und am Programmende wieder geschlossen werden muß!

Im Code-Feld der Message (`pOS_IntuiMessage->im_Code`) steht unter `p.OS` ein GUI-Code, der die Aktion genauer beschreibt. Die möglichen Aktionen sind im »p:pDevice/Event.h« nachzulesen (`IEGU_CODE_xxx`).

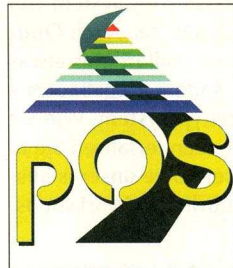
Mit `pOS_GetGadgetAttr()` können Sie dann die aktuellen Daten des veränderten Gadgets abfragen. Von direktem Auslesen der Daten aus der Gadget-Struktur ist dringend abzuraten, da nur die Schnitt-



String-Gadget: STRGADTAG_MaxChars legt die Anzahl möglicher Zeichen ohne Nullbyte fest

stellen über `pOS_SetGadgetAttr()` und `pOS_GetGadgetAttr()` genormt und einheitlich sind. Ein Gadget kann auch private, unsichtbare Daten enthalten, die somit nicht zugänglich wären. Das Auslesen des aktuellen Gadgetzustands über `gad->gad_Flags` (z.B. `GFLG_Selected` oder `GFLG_Disabled`) ist aber möglich und erlaubt.

Die Kommunikation mit den Gadgets erfolgt über die bekannten Tags. Es lassen sich jedoch nicht alle Tags für jede Aktion verwenden. Die Verwendbarkeit der Tags wird mit



»I« (Init/Create), »S« (Set) und »G« (Get) in den Includes gekennzeichnet.

Die aktuellen Daten werden im Message-Loop lediglich ermittelt und dann an `SetData()` zur Aktualisierung aller Gadgets weitergegeben. Dabei muß jedoch beachtet werden, daß die Daten für das auslösende Gadget nicht gesetzt werden dürfen! Der Grund ist recht simpel: Fahren Sie z.B. per Maus schnell durch das ListView, ist möglicherweise bereits ein neuer Eintrag gewählt (Multitasking!). Setzen Sie jetzt aber den aktuellen Eintrag wieder auf den alten Wert zurück, dann springt der

aktuelle Eintrag. Möglichweise wird dadurch auch die letzte Veränderung nicht mehr erfaßt.

Damit ist der zweite Kursteil abgehakt. Die angesprochenen Punkte finden Sie wieder im dokumentierten Sourcecode. Der Quelltext liegt auf der Amiga-Magazin CD-ROM Nr. 9-10/97 (»IntuiDemo_2.c«). Ein Beispiel für die externe Hilfetextdatei (»IntuiDemo.hlp«) gibt's ebenfalls auf unserer CD.

Im nächsten Kursteil werden wir unser Beispielprogramm noch um Menüs erweitern. *bl*

Viele kennen vielleicht das Datatypes-System von AmigaOS 3.x. Auch Opus hat ein – allerdings etwas anders aufgebautes – Dateityp-System. Wie Sie es nutzen, erfahren Sie in dieser Folge unseres ausführlichen Workshops.

■ von Martin Steigerwald

Das System arbeitet ähnlich wie das OS3.x-Datatypes-System, da es im wesentlichen durch Dateianalysen feststellt, um welche Datei es sich handelt. Bei beiden Systemen lassen sich Dateitypen hinzufügen. Damit hört die Ähnlichkeit aber auch schon auf.

Während man bei Opus angibt, wie mit einer Datei eines bestimmten Typs zu verfahren ist, wenn man sie anklickt, mit der Maus irgendwo ablegt usw., handelt es sich bei den Datatypes des Betriebssystems um Module, die nicht nur Dateitypen erkennen, sondern auch gleich Programmcode enthalten, um die erkannten Daten anzuzeigen, abzuspielen etc.

Opus bietet zwar beispielsweise einen internen Grafikanzeiger, der allerdings überläßt alle Files, die keine IFF-Grafik oder -Animation sind, den Datatypes von OS3.0. Weiterhin kann der interne Textanzeiger keine AmigaGuide-Dateien zeigen.

Das braucht er aber auch gar nicht. Die Idee des Dateityp-Systems von Opus ist es, diesem einfach nur zu erklären, wie mit einer bestimmten Datei zu verfahren ist: Ob sie mit einem externen Programm angezeigt, entpackt, oder ob sie z.B. einfach nur kopiert werden soll.

Um einen Datentyp für Opus zu generieren, sind also zwei Dinge wichtig: Einmal muß Opus erfahren, anhand wel-

■ Arbeiten mit Opus 5.5+ (Folge 5)

Dateitypen einmal anders

cher Kriterien es eine Datei eines bestimmten Typs erkennen soll – dazu kann es wahlweise auch auf die Erkennungsmechanismen der Datatypes des Betriebssystems zurückgreifen. Zum anderen muß man Opus unmißverständlich sagen, wie mit einer bestimmten Datei umzugehen ist.

■ Vordefinierte Dateitypen

Zum Glück werden mit Opus jede Menge vordefinierter Dateitypen mitgeliefert, die man nur noch an individuelle Bedürfnisse anpassen muß. Diese Dateitypen eignen sich hervorragend für erste Experimente. Sagen wir doch mal Opus, wie es mit AmigaGuide-Dateien umzugehen hat. Das geht ganz einfach.

Öffnen Sie einen Lister und gehen Sie in das Verzeichnis »DOPus5:Storage/Filetypes«. Doppelklicken Sie die Datei »AmigaGuide«. Sie enthält eine Dateityp-Definition für AmigaGuide-Dateien.

Drei Fenster tun sich jetzt auf. Das eine enthält eine Liste aller Dateitypen, die definiert wurden. Wenn Sie Opus frisch installiert haben, steht da noch nicht viel. Dann ist da ein weiteres Fenster, in dem sich Ereignisse, ein Piktogramm-Menü und das Standard-Piktogramm für den entsprechenden Dateityp festlegen lassen, hier: AmigaGuide-Dateien. Zusätzlich ist da noch ein Fenster, in dem zu definieren ist, wie AmigaGuide-Dateien erkannt werden.

■ Definition eines Dateityps

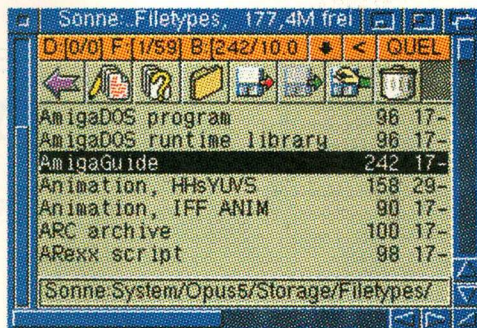
Wenden wir uns zunächst diesem Fenster zu. In »Name« steht der des Dateityps, also z.B. »AmigaGuide«. Wenn man viele Dateitypen definiert hat, kann es sinnvoll sein, hierarchische Namen zu wählen, beispielsweise: »Text, AmigaGuide«, »Text, ASCII«, »Bild, GIF« usw. So findet man sich besser zurecht. Da sich der Name aber jederzeit später noch ändern läßt, können Sie

ihn erstmal so stehen lassen. Er dient nur dazu, Ihnen zu sagen, um welchen Dateityp es sich handelt und wird intern nicht weiter verwendet.

Neben dem Eingabefeld für den Namen läßt sich in »ID« eine Kennung für diesen Dateityp festlegen. Hierbei handelt es sich um eine Folge aus maximal sieben Zeichen. Jeder Dateityp sollte eine einmalige Kennung haben. Diese Kennung kann z.B. leicht in ARexx-Skripten abgefragt und verwendet werden.

Unter »Pri« können Sie eine Rangfolge bestimmen, nach der Opus bei der Erkennung einer Datei verfahren soll. Normalerweise darf diese beim Wert »0« bleiben. Wenn Sie allerdings einen Dateityp für alle Bildformate generieren – wie das geht, erfahren Sie gleich – aber auch noch einen für GIF-Bilder, dann müssen Sie diesem eine höhere Priorität geben (wenn Sie möchten, daß er vor dem allgemeinen Dateityp erkannt wird).

Besser wäre hier eine hierarchische Dateityp-Verwaltung, die die Vergabe von Prioritäten in den meisten Fällen überflüssig machen würde. Wenn sich direkt definieren ließe, daß der Dateityp für GIF-Bilder ein Untertyp dessen für alle Bilder ist, dann könnte Opus bei der Erkennung vom speziellen Datentyp zum allgemeinen übergehen: Man müßte sich keine Gedanken mehr über die Vergabe von Prioritäten machen. Allerdings wird das im Normalfall eher selten gebraucht.



AmigaGuide-Dateien: Erste Schritte mit vordefinierten Dateitypen, die Opus mitliefert

■ Definition von Erkennungsmerkmalen

Nun aber zum eigentlich interessanten Teil: In der Liste unter den Texteingabefeldern ist festgelegt, wie Opus bei der Erkennung von AmigaGuide-Dateien vorzugehen hat.

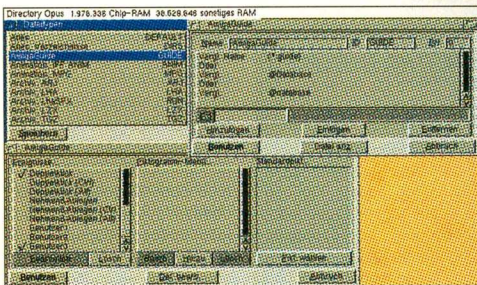
Sie könnten die Dateityp-Erkennung völlig unmöglich machen, indem Sie alle »oder«- und »und«-Verknüpfungen ersetzen. Es darf nämlich keine Datei existieren, die an derselben Stelle zwei verschiedene Zeichenfolgen ent-

scheidenden Fenster auf »Def. bearb.«. So kommen Sie jederzeit zu dem Fenster, wo Sie die Erkennungsmerkmale eines Dateityps festlegen können.

Löschen Sie die letzten beiden Einträge aus der Liste. Klicken Sie den letzten Eintrag in der Liste an, anschließend auf das Popup-Symbol neben »Vergl.«. Nun können Sie in der erscheinenden Liste ein anderes Entscheidungskriterium wählen. Entscheiden Sie sich für »Vergl. (ign.)« per Doppelklick. Speichern Sie danach die Änderungen.

Antwort: Sie können auch Opus anweisen, das Betriebssystem nach dem Typ einer Datei zu befragen. Ändern Sie dazu die Definition einfach so wie in unserer Abbildung.

Die Dateitypen des Betriebssystems sind hierarchisch organisiert. Es gibt Datentypengruppen wie »docu« für Anleitungen, Hypertexte; »pict« für Bilder usw. sowie einzelne Datentypen, die in diesen Gruppen angesiedelt sind. Für Hypertexte sind das z.B. AmigaGuide- (»amig«) und Hyperguide- (»hype«) -Datei-



Dateityp-Definition: Flexibilität pur bekommt man, wenn man sich für hierarchische Namen entscheidet

Diese Liste läßt sich eigentlich sehr leicht lesen. Der erste Eintrag sagt Opus, daß es darauf achten soll, ob der Dateiname fürs Dateimuster »*.guide« paßt. Wenn ja, bricht Opus die Erkennung ab und geht ganz einfach davon aus, daß es sich um eine AmigaGuide-Datei handelt.

Hieran sieht man, wie man die Erkennung von Dateien – allerdings nur – auf Kosten der Sicherheit beschleunigt. Es geht schneller, nur einen Dateinamen zu vergleichen, als in der Datei selbst nach einer bestimmten Bytefolge zu suchen.

Allerdings können Sie die AmigaGuide-Erkennung ausdrücken, in dem Sie z.B. einer Bilddatei dieendung »*.guide« verpassen. Solange Sie als Anzeiger dann allerdings »Multi-view« definieren, fällt dieser Unterschied kaum ins Gewicht.

Endet der Dateiname nicht auf »*.guide«, dann prüft Opus, ob die Datei die Zeichenfolge »@Database« bzw. »@database« enthält.

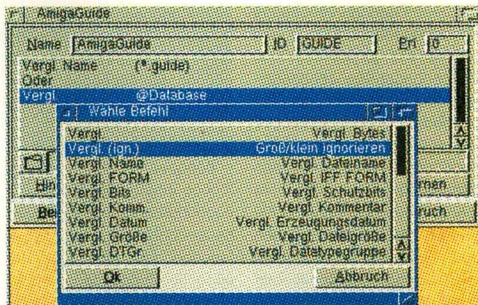
Die einzelnen Überprüfungs-kriterien sind durch »oder« miteinander verknüpft.

hält. Also ist wichtig, die Verknüpfungen richtig zu wählen. Bei »oder« wird geprüft, ob eines der so verknüpften Kriterien zutrifft, bei »und« müssen beide zutreffen.

Es ist z.B. auch möglich, die ersten beiden Kriterien z.B. mit »oder« zu verknüpfen und dann ein drittes mit »und« dranzuhängen. Dann müßte das erste oder das zweite und zusätzlich noch das dritte Kriterium zutreffen.

Wer schon viele AmigaGuide-Dateien mit einem Editor oder Textanzeiger betrachtet hat, wird bemerken, daß der vordefinierte Dateityp nicht alle AmigaGuide-Dateien erfasst. Es gibt auch AmigaGuide-Dokumente, die mit »@DATABASE« beginnen. Da Opus aber, auf Groß- und Kleinschreibung achtend, mit »@database« und »@Database« vergleicht, erkennt es solche AmigaGuide-Dateien nicht.

Dem können wir aber leicht abhelfen. Öffnen Sie mit »Einstellungen/Dateitypen« den Dateityp-Editor, klicken Sie in der Dateityp-Liste doppelt auf »AmigaGuide« und im er-



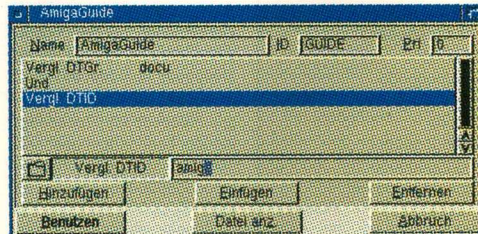
Definition von Erkennungsmerkmalen: Vordefinierte Dateitypen verbessern (hier Groß/klein ignorieren)

■ Datatypes des Betriebssystems mitverwenden

Als Benutzer von AmigaOS 3.x fragen Sie sich nun vielleicht: Wenn das Datatypes-System des Betriebssystems bereits AmigaGuide-Dateien erkennt, wieso soll ich mir darüber überhaupt noch Gedanken machen?

en, einem von Stefan Ruppert entwickelten, im AmiNet erhältlichen, Hypertext-Format. Die Datentypgruppe »Bilder« ist in die einzelnen Bildformate unterteilt.

Wenn Sie nun also den Vergleich nach der Dateityp-ID »amig« weglassen, dann wird Opus auch HyperGuide-Da-

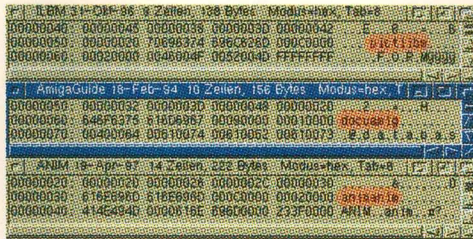


Auf Bewährtes zurückgreifen: Die Dateityp-Erkennung des Betriebssystems nutzen und anwenden

teilen sowie eventuelle zukünftige Hypertext-Formate berücksichtigen, die durch Datatypes realisiert werden.

Auf diese Weise können Sie auch einen Opus-Datentyp erstellen, der auf alle Bilder anspielt, indem Sie einfach nach der Datentypgruppe »pict« suchen lassen. Unter AmigaOS2.0 müssen Sie leider die Entscheidungskriterien aller Bildformate, die Sie berücksichtigen wollen, in einem Opus-Datentyp zusammenfassen, um das gleiche zu erreichen. Hier wird deutlich, warum Opus von einer hierarchischen Dateityp-Verwaltung profitieren könnte.

Doch wie kommt man nun an die Kürzel, die das AmigaOS-Datatypes-System für die einzelnen Dateitypen und Dateitypgruppen verwendet? Diese stehen in den Datatypes-Deskriptoren, die in »DEVS:Datatypes« bzw. »SYS:Storage/Datatypes« zu finden sind. Schauen Sie sich eine solche Datei einfach mit dem Befehl »SmartRead« oder in



Dem Betriebssystem auf die Finger geschaut: Kennungen einiger Datatypes die das AmigaOS bereitstellt

einem Hexeditor an. Zu Beginn der Datei, nach »DTHD«, stehen dann direkt hintereinander die jeweils vier Zeichen langen Kürzel für Dateitypgruppe und Datentyp-ID. In unserem Infokasten sind etliche gebräuchliche Kürzel für Datatypes enthalten.

■ Dateitypen mit Aktionen belegen

Nun müssen wir Opus aber noch sagen, wie es mit einem bestimmten Datentyp umgehen soll. Das geht ganz einfach. Wir verwenden wieder einmal den Funktionseditor für diese Aufgabe.

Aktivieren Sie den Dateitypeditor und wählen Sie wieder den Dateityp »AmigaGuide« durch Doppelklick. Links ist eine Liste der Ereignisse, für die sich Aktionen definieren lassen. So können Sie z.B. angeben, was passieren soll, wenn eine Datei dieses Typs – hier AmigaGuide – doppelt angeklickt wird, oder, wenn Sie sie nehmen und ablegen usw. Ab Opus Magellan 5.61, der Version, die jetzt in Deutschland in den Handel gekommen ist, gibt es weitere Ereignisse. So lassen sich Doppelklicks und Nehmen&Ablegen-Aktionen auch zusammen mit der Taste »Ctrl« oder »Alt« abfragen. Die »Shift«-Taste ist bei Magellan schon belegt, um ein Programm im Textlister im Workbench-Modus zu starten.

Daneben ist noch eine Liste, die Einträge für ein Kontext-

menü aufnimmt. Dieses Menü aktiviert man, wenn man mit der rechten Maustaste auf ein Piktogramm oder den Dateinamen einer Datei klickt. Neben den Standardfunktionen wie Kopieren usw. werden dem Menü alle Menüpunkte des oder der zutreffenden Dateitypen angehängt.

Ganz rechts kann man noch für jeden Dateityp ein Standard-Piktogramm festlegen. Der Opus-Befehl »AddIcon«, der Dateien mit Piktogrammen ausstattet, verwendet das hier gesetzte Piktogramm.

Klicken Sie nun aufs Ereignis »Doppelklick«. Es erscheint ein Funktionseditor. In dem vordefinierten Dateityp »AmigaGuide« wird Multi-view im AmigaDOS-Modus gestartet. Als Parameter wird der aktuelle Bildschirm übergeben (nützlich, falls Opus auf einem anderen als dem Standard-Vorbenchbildschirm läuft), sowie der Dateiname. Ändern Sie diese Funktionsdefinition nach Belieben. Wenn Sie die bisherigen Teile des

Workshops verfolgt haben, wissen Sie ja inzwischen genau, wie das geht.

■ Ein einfacher Start

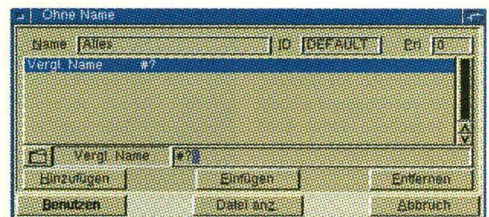
Diejenigen, die Opus neu installiert haben, werden jetzt aufstöhnen: Es ist jede Menge Konfigurationsarbeit, Opus beizubringen, mit den eigenen Dateien wie gewünscht umzugehen. Allerdings sind auch die Möglichkeiten enorm.

Um den Einstieg zu erleichtern, erzeugen wir jetzt einen Dateityp, der zunächst einmal für alle Dateien gilt. Opus wird dann mit jeder Datei zumindest einmal etwas anfangen können. Davon ausgehend, können Sie dann spezielle Dateitypen einrichten, die Sie brauchen. Sie können so auch Piktogramm-Menü-Einträge definieren, die bei allen Dateien erscheinen sollen.

Aktivieren Sie nun den Dateityp-Editor und klicken Sie auf »Hinzufügen«. Jetzt erscheinen wieder die beiden Fenster zur Dateitypdefinition. Wenden Sie sich zuerst dem Fenster zu, das der Definition der Regeln für die Erkennung eines Dateityps gilt.

Geben Sie als Name des Dateityps z.B. »Alles« an. Nennen Sie die ID »DEFAULT« und setzen Sie die Priorität auf »-126«. Damit ist er allen anderen Dateitypen untergeordnet, die sie künftig definieren.

Nun bestimmen wir eine Regel für die Erkennung aller Dateien. Dazu vergleichen wir



Allgemeiner Dateityp: Der gilt wirklich für alle Arten von Files, egal, ob sie Text oder Grafik enthalten

Datatype-Kürzel

Hier sind die Kennungen diverser Datatypes des Betriebssystems und von Drittanbietern. Die letztgenannten finden Sie im AmiNet:

anim	Animationen
anim	IFF ANIM-Animationen
mpeg	MPEG Video
pict	Bilder
ilbm	ILBM-Bilder
gif	GIF-Bilder
pcx	PCX-Bilder
docu	Anleitungen, Hypertexte
amig	AmigaGuide
html	HTML
hype	Hyperguide
man	UNIX man-Seiten
text	Texte
ascii	ASCII-Texte
c-so	C-Quelltexte
c++	C++-Quelltexte
soun	Töne
8svx	8SVX-Samples
wave	WAVE-Dateien

einfach den Dateinamen mit dem Dateimuster »#?«. Wählen Sie »Vergl. Name« aus der Popup-Liste und geben Sie im Texteingabefeld daneben »#?« ein. Am Ende sollte die Definition aussehen wie in unserer Abbildung.

Klicken Sie auf »Benutzen«. Nun definieren wir noch eine Aktion für den Doppelklick auf alle Dateien (wie bereits beschrieben). Nehmen Sie hier ein Programm, das möglichst viele verschiedene Dateien zeigt. OS3.x-Benutzer haben hier klare Vorteile, sie können hier »Multiview« eintragen: Alle Dateien, für die keine speziellen Dateitypen existieren, werden damit angezeigt.

Dadurch wird dann auch der genannte Dateityp für »AmigaGuide«-Dateien überflüssig, solange man die Erkennung von »AmigaGuide«-Dateien nicht für ein ARexx-Skript braucht. Texte, Bilder, Sounddateien, alles wird zunächst einmal gezeigt oder abgespielt.

Einen Nachteil wollen wir aber nicht verschweigen: Opus kann den Anwender fragen, ob er einen neuen Dateityp definieren will, wenn er eine unbekannte Datei doppelt anklickt. Aktiviert wird diese Funktion unter »Einstellung/Optionen« bei »Dateitypschnüffler«.

Dazu läßt sich aber auch ebenso ein Eintrag im Piktogrammmenü verwenden. Daneben gibt es einige andere Einträge, die da reinpassen. Gehen Sie nochmals in das Fenster, wo Sie die Aktion für das Ereignis »Doppelklick« bestimmt haben.

Klicken Sie bei Piktogramm-Menü unter »Hinzufügen«, um einen neuen Eintrag zu generieren. Beschriften Sie den Eintrag beispielsweise mit »Dateityp erzeugen...« und geben Sie als Funktion den Opus-Befehl »FindFileType« an. Wenn Sie die Änderungen speichern,

können Sie künftig bei Dateien unbekannten Formats, die sich normalerweise nur vom »Alles«-Dateityp handhaben ließen, leicht einen neuen Dateityp erzeugen. Verfolgen Sie weiterführend dazu in der Opus-Dokumentation auch Kapitel 12.7 über den automatischen Dateityperzeuger.

Ablegen«. Wenn Sie auf der Original-Workbench mit der Maus Dateien in andere Verzeichnisse ziehen, werden diese kopiert oder bewegt, je nachdem, ob Quell- und Zielverzeichnis auf demselben Verzeichnis sind. Opus macht das im Piktogramm-Modus, nicht aber im Text-Modus.

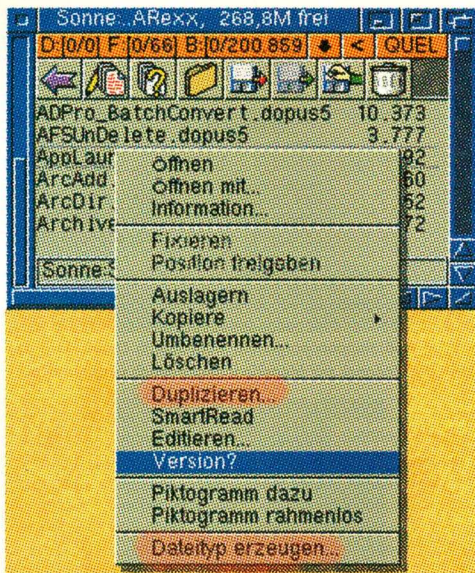
mit ihren Lieblings-Bildanzeiger anzeigen und Menüpunkte zum direkten Aufruf verschiedener Grafikprogramme erzeugen. Unter OS3.x können Sie für die Erkennung von Bildern einfach wieder das Dateitypes-System mitverwenden. Vergewissern Sie sich vor dem Erzeugen eigener Dateitypen immer, ob in »DOPus:Storage/Filetypes« schon eine passende Vorlage zu finden ist.

Es kann durchaus vorkommen, daß mehrere Opus-Dateitypen auf ein und dieselbe Datei passen. Dann nimmt Opus zuerst die Vorgaben aus dem Dateityp mit der höchsten Priorität, hängt dann aber soweit wie möglich die Einstellungen der anderen deckungsgleichen Dateitypen an. So wird bei Bilddateien z.B. die im Bild-Dateityp definierte Doppelklick-Funktion verwendet, aber das Piktogrammmenü enthält sowohl Einträge des Bild-Dateityps als auch die des Dateityps, der für alle Dateien gilt.

Auf die Erzeugung neuer Dateitypen für z.B. TurboCalc oder Wordworth-Dateien gehen wir in der nächsten Folge ein. Auch automatisches Starten von Applikationen durch Dateitypen via ARexx-Skript wird ein Thema sein.

Als kleinen Vorgeschmack finden Sie auf der nächsten Amiga-Magazin-CD einen Dateityp für TurboCalc-Dateien. Er verwendet das in der letzten Folge erwähnte Skript »Applauncher.rexx«, damit TurboCalc nur einmal gestartet wird und dann per ARexx die Befehle zum Laden der Dateien erhält.

Daneben werden wir noch auf frei verteilbare Zusatzprogramme und -skripts für Opus eingehen. Auch das hervorragende OpusFTP-Modul zum Übertragen von Dateien im Internet wird im Verlauf des Workshops noch eine Rolle spielen. bl



Piktogramm-, Dateimenü: Für jede Datei lassen sich die passenden Funktionen definieren

Sehen Sie sich unsere Abbildung an: Hier erkennt man weitere Möglichkeiten, dem allgemeinen Dateityp Funktionen anzuhängen. Sie können z.B. einen Menüpunkt für den Textanzeiger »Smartread« generieren, oder einen Menüpunkt zum Duplizieren einer Datei mit dem internen Opus-Befehl »Duplicate«. So können Sie von jeder Datei ganz einfach übers Kontextmenü eine Kopie erzeugen.

Neben Kontextmenü und Doppelklick bleiben aber auch andere Ereignisse, die sich mit Funktionen belegen lassen, z.B. das Ereignis »Nehmen &

Wenn Sie das stört, tragen Sie beim Ereignis »Nehmen & Ablegen« einfach den Opus-Befehl »Copy MOVEWHENSAME« ein. Das klappt allerdings nur bei Opus Magellan.

Schauen Sie sich auch nochmals die Möglichkeiten zur Definition von Dateitypen an. Sie können z.B. in Magellan auch Laufwerke und Verzeichnisse erkennen lassen.

Wenn Sie mit dem allgemeinen Dateityp fertig sind, lassen sich weitere Dateitypen definieren. Sie können für Bilddateien z.B. einen eigenen Dateityp erzeugen. So lassen sich Bilddateien auf Doppelklick

■ E-Mail-Adresse ändern

Der elektronische Postversand – E-Mail – ist äußerst komfortabel und wer diese Form der Kommunikation einmal ausprobiert hat, möchte sie nie mehr missen. Wie beim herkömmlichen Postverkehr muß auch beim Versenden einer E-Mail eine eindeutige Adresse angegeben werden. Den Absender fügt das E-Mail-Programm dann automatisch an den Brief. Meist werden von Anbietern dieses Dienstes jedoch E-Mail-Adressen vergeben, die recht kryptisch und daher schwer zu merken oder keiner Person zuzuordnen sind. Das läßt sich zwar mit einer sogenannten Alias-Adresse ändern, aber dafür braucht man als Kunde bei T-Online einen KIT-fähigen Decoder. Das ist ein Programm wie »MultiTerm« von TKR. Wer diese Software nicht hat, kann sich aber auch anders behelfen. Man verfaßt einfach eine Mail mit der Bitte um Änderung der Adresse und schickt dieses Schreiben an: postmaster@t-online.de.

Bei mir wurde die Änderung prompt erledigt. Nach zwei Tagen bekam ich die entsprechende Nachricht per E-Mail. *Bernd Milhahn/tf*

■ CD-ROM-Laufwerk nachträglich aktivieren

Es kann durchaus passieren, daß das externe CD-ROM-Laufwerk am PCMCIA-Anschluß des Amiga 1200 beim Boot-Vorgang nicht eingeschaltet war. Mitunter will man das auch gar nicht. Denn so läßt sich immerhin einiges an wertvollem Speicher sparen. Stellt man dann plötzlich fest, daß das CD-ROM-Laufwerk doch gebraucht wird, muß nicht unbedingt der

Rechner neu gestartet werden. Schalten Sie die Stromversorgung des Laufwerks ein und legen Sie eine CD ein. Führen Sie nun die Datei »startup-sequence« oder nur die Datei »user-startup«

zeilen ein, die Sie sonst in der Shell eingeben. Speichern Sie diese Datei unter beliebigem Namen in ein Verzeichnis. Um diese Datei per Mausclick ausführen zu können, fertigen Sie sich ein Piktogramm dafür



Info: Im Feld Standardprogramm steht IconX. Damit wird das CD-ROM-Laufwerk per Mausclick nachträglich eingebunden.

erneut aus. Sie brauchen nur die Datei ausführen zu lassen, in der das CD-ROM-Laufwerk eingebunden wird. In der Regel wird das die »user-startup« sein. Das geht beispielsweise per Kommandozeile in einer Shell. Dazu führen Sie nacheinander folgende Schritte aus:

Durch Doppelklick auf das Piktogramm starten Sie eine Shell. Im darauf erscheinenden Fenster geben Sie folgende Befehlszeilen ein:

```
execute $user-startup
cd0:
```

Kurz darauf kennt das System das CD-ROM-Laufwerk und das Piktogramm der CD erscheint auf der Workbench.

Möchten Sie diese Methode öfters nutzen, lohnt es sich, die Aktion per Mausclick starten zu können. Fertigen Sie sich ein kleines Script dafür an. Das geht so:

Starten Sie einen Texteditor – beispielsweise »ED« – und tragen Sie die beiden Befehls-

togramm/Informationen...«. Damit werden die Eigenschaften des Piktogramms gezeigt. Tippen Sie ins Feld »Standardprogramm:« den Programmnamen »IconX« ein. Jetzt noch ein Klick auf den Knopf »Speichern« und die Befehlsdatei wird nun per Mausclick ausgeführt.

Igor Vucinic/tf

■ Assign oder Alias

Wer viel in der Shell-Oberfläche arbeitet, wird sich schon öfters geärgert haben, wenn häufig gebrauchte lange Pfadeingaben nach dem Start der Shell erst einmal eingetippt werden müssen.

Ein Beispiel:

Sie starten die Shell und befinden sich zunächst im Root-Verzeichnis der Workbench. Soll nun zum Verzeichnis »golded« gewechselt werden, müssen Sie folgendes eingetippen:

```
cd work:software/text/
editor/golded
```

Einfacher geht's, wenn auf dieses Verzeichnis ein assign gemacht wird. Etwa so:

```
assign golded work:software/
text/editor/golded
```

Dann muß nur noch »golded:« eingegeben werden und man ist sofort im gewünschten Verzeichnis. Allerdings ist hierbei der Doppelpunkt nach dem Namen wichtig. Er darf nicht vergessen werden. Eine andere Lösung erscheint da besser. Verwenden Sie nämlich den Befehl »Alias«, ist der Doppelpunkt überflüssig. Damit können Sie sich quasi Ihre eigenen Befehle stricken. Um bei unserem Beispiel zu bleiben, erreichen Sie das gleiche Ergebnis, wenn Sie folgende Befehlszeile eintippen:

```
alias golded work:software/
text/editor/golded"
```

Sie können diese Zeile mit einem Texteditor natürlich auch in die Datei »user-startup« eintragen.

tup« einfügen. Dann ist der neue Befehl nach jedem Start des Rechners sofort verfügbar.
Igor Vucinic/tf

■ Amiga mit Scart-Anschluß

Soll der Monitorausgang des Amiga mit dem Scart-Anschluß des Fernsehempfängers verbunden werden, braucht man ein entsprechendes Kabel. Der Adapter vom 23poligen Stecker des Amiga auf den 21poligen Scart-Stecker ist aber nicht immer so einfach zu bekommen. Wer etwas Erfahrung im Umgang mit dem Lötkolben besitzt, fertigt sich solch ein Kabel in etwa 30 Minuten an. Je nach Kabeltyp wird die Soundverbindung über dieses oder einem separaten

Kabel hergestellt. Zum Anfertigen der Verbindung hat sich eine handelsübliche Scartverbindung bewährt. Sie wird dann entsprechend modifiziert. Folgende Bauteile werden benötigt:

- ⇒ Eine Buchse 23polig D-SUB mit Gehäuse
 - ⇒ Zwei Chinch-Stecker für die Sound-Verbindung
 - ⇒ Einen elektrischer Widerstand 150 Ohm
 - ⇒ Einen elektrischer Widerstand 1 Kiloohm
- Die Tabelle »Adapter für Amiga auf Scart« zeigt, welche Anschlüsse miteinander verbunden werden müssen. Achten Sie darauf, daß die zwei Widerstände nicht vergessen werden. Die passen problemlos ins Gehäuse des Scart-Steckers. *Thomas Fischer*

Adapter für Amiga auf Scart

23polige D-SUB-Buchse		Scart-Stecker	
Signal	Anschluß	Anschluß	Signal
Analog Rot	3	15	RGB Rot Eingang
Analog Grün	4	11	RGB Grün Eingang
Analog Blau	5	7	RGB Blau Eingang
Composite Sync	10	20	Video Eingang
Video GND (Masse)	17	17	Video GND (Masse)
GND (Masse)	19	18	Blanking GND (Masse)
+12 Volt	22	16	Blanking, wird über Widerstand 150 Ohm verbunden
+12 Volt	22	8	Verbindung über Widerstand 1 Kohn ¹
		2	Audio-Eingang rechts
		4	GND (Masse)
		6	Audio-Eingang links
		4	GND (Masse)

¹Hinweis: Verbinden Sie Pin 16 und Pin 8 über den Widerstand im Scart-Stecker.

Die Erde ist eine Scheibe

Und Umweltschutz ist überflüssig

Greenpeace

Wir machen weiter.

Jetzt anrufen, informieren, mitreden.
Infoline: 0180 - 55 0 95
Fax: 040/306 18 - 100
T-Online: greenpeace#
E-Mail: mail@greenpeace.de
Internet: <http://www.greenpeace.de>
Greenpeace e.V., 22745 Hamburg

GREENPEACE

• 25 Jahre Taten statt Warten •

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann.

Vorname/Name _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Ort _____

Telefon _____

ArtEffect ist nicht nur Malprogramm, sondern auch für Image-Prozessing und Composing geeignet.

An dieser Stelle einige Starthilfen und Tips, die die Arbeit mit dem Programm erleichtern sollen.

■ von Jörn-Erik Burkert

Mit einigen Tricks und Kniffen kann man recht einfach Bilder manipulieren – hier ein kleine Auswahl.

■ Schwebende Objekte

Um beim Positionieren von Schriften oder Objekten über einer Grafik dem Betrachter einen Schweb-Effekt vorzugaukeln, muß man nur einen entsprechenden Schatten unter der Grafik erzeugen. Legen Sie eine neue Ebene an und



Schatten: Mit Hilfe von Ebenen und deren Opacity-Funktion lassen sich Schatten einfach unter Objekte legen

setzen Sie den Schriftzug in Schwarz darauf. Stellen Sie dabei die Durchsichtigkeit (Opacity) auf 50 Prozent. In einer weiteren Ebene können Sie nun den Schriftzug ein wenig versetzt und mit 100 Prozent Opacity einbauen (s. Bild »Schatten«). Ähnlich geht man bei Pinseln (Brushes) vor. Dazu müssen Sie den gewählten Brush einfach nur mit Hilfe einer Maske (Stencil) freistellen.

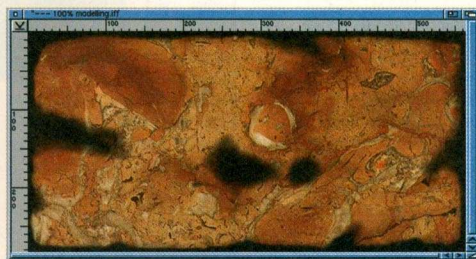
■ Texturen räumlich

Mit einigen wenigen Arbeitsschritten können Sie eine Tex-

Überlagerung: Mit einem einfachen Verlauf im Alpha-Kanal ist eine Überblendung schnell perfekt

■ Bildverarbeitung mit ArtEffect

Digitale Tricks



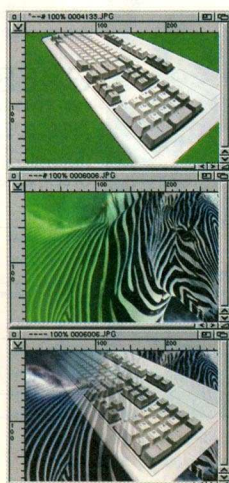
Textur: Mit der Sprühdose modelliert man kleine Gebirgszüge in das Muster und softet mit der Darken-Funktion ab

tur modellieren und ihr dreidimensionalen Touch verpassen. Mit der Sprühdose im Mode Farbe (Color) und mit Schwarz lassen sich die Ausbuchtungen formen. Für die

Feinarbeiten kommt wieder der Airbrush zum Einsatz. Im Mode Abdunkeln (Darken) werden die Übergänge »gespritzt« – Ergebnis: die Texture geht sanft und harmonisch in den dunklen Hintergrund über (s. Bild »Textur«).

■ Übergänge mit dem Alpha-Kanal

Um zwei Bilder weich ineinander fließen zu lassen, ist der Alpha-Kanal ein mächtiges Instrument. Mit Hilfe des Stencils kann man Teile ohne Probleme abdecken und das zweite Bild als Brush dann einfügen. In unseren Abbildungen »Composing« und »Überlagerung« sehen Sie zwei Beispiele.



■ Bewegung im Bild

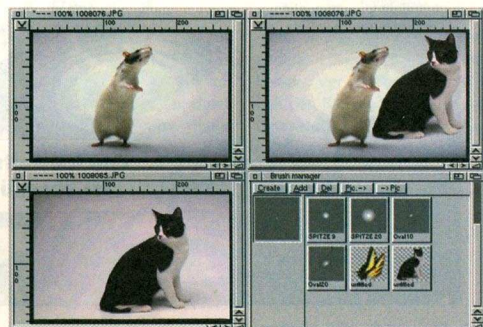
Um Dynamik in Motive zu bekommen, ist der Unschärfefilter sehr gut geeignet! »Umdrehungen« zeigt hierfür ein Beispiel. Das Rad des Busses wurde mit Hilfe der Sprühdose mit einem Stencil abgedeckt und dieser dann umgekehrt. Der Filter Motion Blur (Menü Filter/Blur) verpaßte dem freien Bereich dann die »Bewegung«.



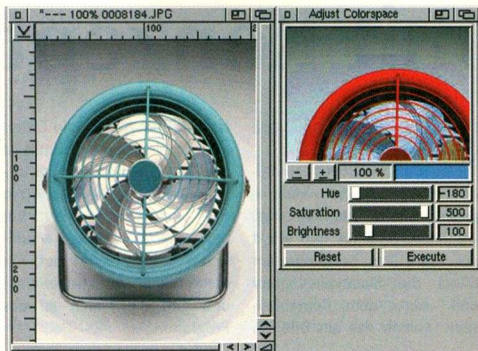
Umdrehungen: Ein Bild vor (links) und nach der Bearbeitung mit dem radialen Unschärfefilter

■ Maske mal anders

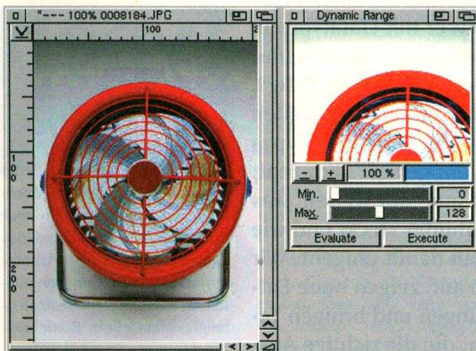
Das Maskieren von Bereichen kann unter Umständen recht kompliziert sein. Gerade bei feinen Strukturen, kommt es leicht zu Problemen. Das Beispiel »Ventilator« ist so ein



Composing: Da wundert sich die Katze – mit ArtEffect ist das ungleiche Duo auf dem Bildschirm kein großer Aufwand



Gehäuse: Der Filter *Adjust Colorspace* verwandelt die türkisfarbenen Teile des Ventilators in rote Flächen



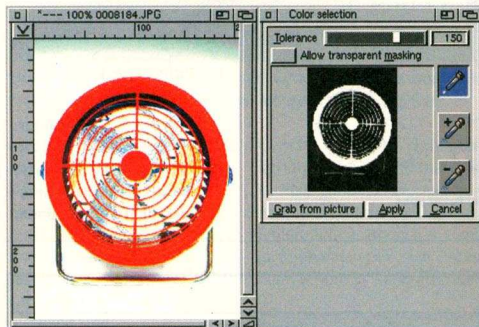
Dynamic Range: Dieser Filter entfernt graue Flächen rund um das Objekt und bereitet die Maske vor

Fall. Um den Propeller so richtig in Fahrt kommen zu lassen, muß man das Gehäuse und den Hintergrund mit dem Stencil abdecken – bei den feinen Gitterstäben kann es aber knifflig werden. Mit einigen Operationen kann man

dynamic Range (Einstellungen: Min 80, Max 115) entfernt man dann die grauen Bereiche um den Ventilator. Um aus beiden Arbeitsschritten perfekte Ergebnisse zu erhalten, muß man mit den Einstellungen ein wenig experimentieren – un-

sere Angaben im Artikel sind nur Richtwerte. Im nächsten Schritt pickt man mit der Pipette die rote Farbe des Gehäuses auf. Mit diesem Ton werden alle Bereiche rund um das Ventilator-Gehäuse gefüllt bzw. mit dem Pinsel übermalt. Nun legen wir eine Maske über die roten Bereiche – dabei kommt die Funktion *Color Selection* aus dem Stencil/Pinsel-Menü zum Einsatz. Sie wählen *Grab from Picture* und nutzen die Pipette – klicken Sie nun den roten Bereich (s. »Farbaufnahme«) an. Im Vorschaubild können Sie den gewählten Bereich sehen. Mit dem Regler im Window können Sie die Auswahl noch verändern – in unserem Fall wurde der Wert 80 eingestellt. Die Maske deckt nach dem Klick auf den Apply-Button den gesamten roten Bereich ab. Nun können Sie die anderen Teile mit Weiß einfärben und die Maske (Stencil) invertieren. Der rote Bereich wird nun noch mit schwarzer Farbe gefüllt und das Bild im IFF-Format ohne Alpha-Kanal (Stencil) gesichert.

Nun öffnen Sie erneut die Original-Datei mit dem Ventilator und importieren die Maske per *Open Wallpaper*. Jetzt können Sie das Bild nach Ihren Wünschen manipulieren



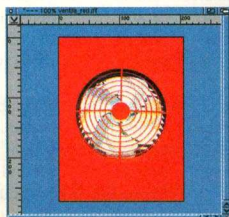
Farbaufnahme: Mit der Pipette im Stencil-Menü »Color Selection« kann man Bereiche bequem mit einer Maske abdecken

die gewünschten Bereiche dennoch maskieren.

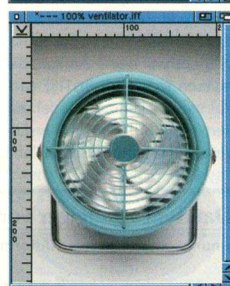
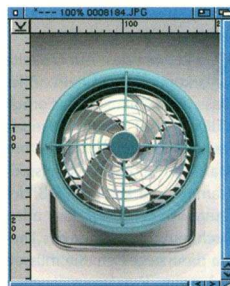
Dazu laden Sie eine Kopie des betreffenden Bildes. Der Filter *Adjust Colorspace* aus dem Submenü *Farben* (Color) mit den Einstellungen:

Hue -180
Saturation 500
Brightness 10

hebt die Gehäuse-Bereiche des Ventilators (s. »Gehäuse«) rot hervor. Mit dem Filter *Dy-*



Maskiert: Das komplette Ventilator-Gehäuse und der Hintergrund sind abgedeckt



Ventilator: Mit einigen kleinen Tricks wurden alle festen Teile des Ventilators und der Hintergrund abgedeckt und mit dem Unschärfefilter der Propeller in Fahrt gebracht

– in unserem Fall wurde radiale Unschärfe angewendet. Das Ventilatorrad bewegt sich nun scheinbar – der Rest des Bildes bleibt unberührt. ■

Info: Alle Beispielbilder stammen aus der Clip-art-Sammlung der Micrografx Graphic-Suite

Leute, die zum ersten Mal beim Einsatz eines Web-Browser mit Datatypes in Berührung kommen, fluchen oft auf das »Zeug«, weil es Schwierigkeiten macht. Doch Datatypes sind ein geniales Konzept; man muß nur wissen, was dahinter steckt und wie man damit umgeht. Wir klären auf, zeigen neue Entwicklungen und bringen Tabellen, die die richtige Auswahl leicht machen.

■ Amiga-OS: Datatypes

Typen mit Konzept

Programme das auch TIFF-Format lesen – alle.

Genau das haben sich die Entwickler damals bei Commodore ausgedacht: Ein modulares System, bei dem das Laden, Anzeigen oder Abspielen sowie Speichern von Daten in bestimmten, festgelegten Formaten vom Betriebssystem

unterstützt und teilweise übernommen wird.

Das funktioniert so: Der Benutzer öffnet in einem Malprogramm einen Dateirequester, wählt ein Bild aus und klickt auf OK. Das Malprogramm öffnet die Datatypes-Library und »sagt« dem Betriebssystem: »wenn das ein Bild ist,

lade es und gib mir die Daten zurück«. Für das Programm ist die Sache damit ad acta gelegt. Wenn das Betriebssystem das Bildformat ermittelt hat und das zugehörige Modul findet, lädt es das Modul, ruft die nötigen Funktionen auf und gibt die Daten an das Programm.

■ von Edgar Conrad

Sie kennen das: Auf Diskette bekommt man ein Bild. Das Bild hat das Format »TIFF«. Auf dem eigenen Rechner finden sich aber nur Mal- und Bildbearbeitungsprogramme, die keine TIFF-Bilder lesen können. Auf fast allen Rechnern der Welt ist das Thema dann gegessen. Sie müssen sich ein Programm suchen (und wahrscheinlich kaufen), das TIFF-Bilder lesen kann.

Nicht so beim Amiga: Sie müssen sich nur ein TIFF-Modul von Diskette, CD oder aus dem Aminet laden und installieren und schon können alle

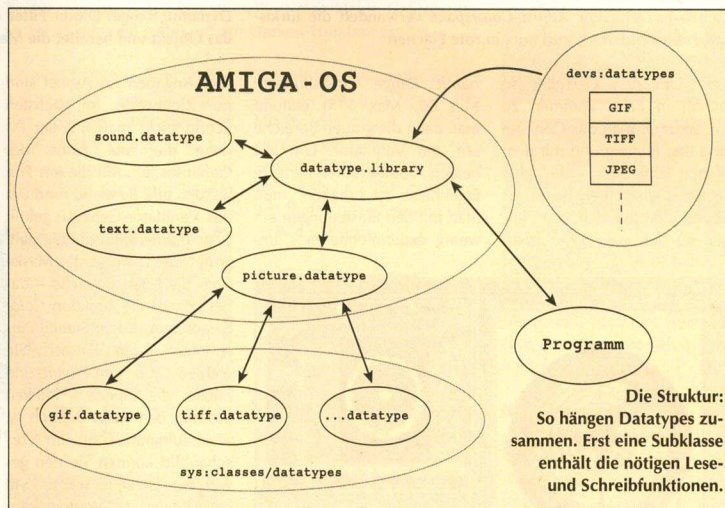
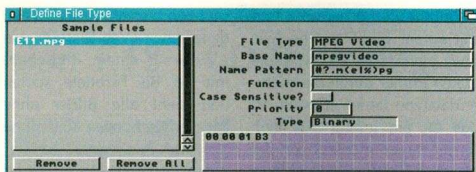


Bild-Datatypes gängiger Formate

Bezeichnung	Archiv-Größe	Bildformat	auch 24-Bit	Autor/Firma	zu finden auf/in	Bemerkung
PictDT43	237513	ILBM/JPEG/PCX	ja	Ralph Schmidt	Aminet	nötig für 24 Bit, gut!
akJFI43x	217217	JPEG	ja	Andreas Kleinert	Aminet	gut und schnell
jfif_dtc	78797	JPEG	nein	Christoph Feck	Aminet	sehr gute Implementation, aber 8 Bit
jpegDataType	28492	JPEG	nein	Michael Zucchi	Aminet	alt und langsam
ProDev_jfifdt	31889	JPEG	ja	Hans Raaf	Aminet	kennt auch Progressive-JPEGs
JPEG	46836	JPEG	ja	Cloanto	PPaint-CD	
GIFdatatype-39	5232	GIF	nein	Steve Goddard	Aminet	brauchbar, keine Transparenz
ZGIFDT39.18	6872	GIF	nein	Michael Zucchi	Aminet	schnell, mit Transparenz
GIF	6084	GIF	nein	Cloanto	PPaint-CD	schnell
akPNG43x	206862	PNG	ja	Andreas Kleinert	Aminet	gut und schnell
png_dt	81170	PNG	ja	Cloanto	PPaint-CD	unterstützt PNG sehr gut
TIFFDT	81837	TIFF	ja	Bert Wynants	Aminet	sehr gute Implementation
BMPdt407	21240	BMP	ja	Gunther Nikl	Aminet	schnell, verarbeitet alle BMPs
PCX.datatype	5337	PCX	nein	unbekannt	Aminet	nicht zu empfehlen!

Dieses Beispiel legt den Schluß nahe, daß die Datatypes nur für Bilder taugen – weit gefehlt. Sie funktionieren auch bei Sound, mit normalen Texten, mit Hypertexten, Animationen und Systemdaten.

Für Ton-Daten ist der Einsatz einleuchtend: Es gibt Samples oder Musikstücke in diversen Formaten, etwa 8SVX (Amiga), AIFF (vom Macintosh), AU (Unix-Rechner wie Sun Sparc-Station), WAV (Windows-Rechner) und diverse Tracker-



Einfach editieren: Mit »dtdesc« kann man die Beschreibungsdateien eigenen Wünschen anpassen

ohne selbst Funktionen dafür einbauen zu müssen.

Die Konzeption und Implementierung der Datatypes hat

spiel Text und Bilder nicht gemeinsam anzeigen, was in HTML oder Windows-Hilfedateien anschaulich und üblich ist. Doch für diese beiden Einschränkungen gibt es bereits Abhilfe; dazu gleich mehr.

■ Wo ist was

Als Anwender sieht man von dem ganzen System nur wenig. Es gibt zwei Verzeichnisse, in denen sich alles abspielt: »Sys:Classes/Datatypes« und »Devs:Datatypes«.

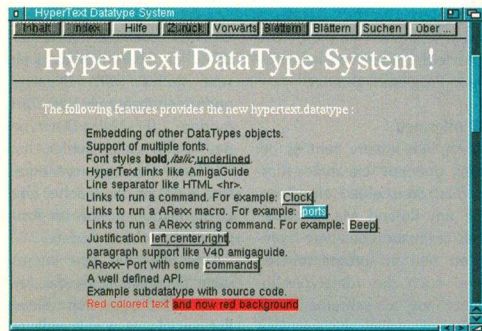
In »Devs:Datatypes« liegen nur recht kleine Beschreibungsdateien. Das sind keine Programme, sondern Hinweise, welche Kriterien eine Datei erfüllen muß, um als XYZ-Datei erkannt zu werden. Für eine GIF-Bilddatei wäre das: »Sie muß auf .gif enden und muß in der Datei mit den Buchstaben GIF anfangen«. Außerdem steht in dieser Datei, wie die andere Datei heißt, die die ausführbaren Funktionen enthält.

Sie liegt in »Sys:Classes/Datatypes« und endet immer auf ».datatype«. Darin sind kompilierte Funktionen zu finden. Wenn es also ein Update von einem Datatype gibt, reicht es aus, die Datei, die auf ».datatype« endet, auszutauschen.

Haben Sie ein Datatype zum ersten Mal installiert, klicken Sie einfach doppelt auf das Icon in »Devs:Datatypes«. Damit ist das Datatype eingebunden und kann von Programmen sofort genutzt werden. Haben Sie aber eine neue Version installiert, müssen Sie noch »AddDatatypes Refresh« in der Shell eingeben. Es kann aber sein, daß das noch nicht wirkt, weil ein laufendes Programm die alte Version noch benutzt. Dann führen Sie am besten einen Neustart durch. Eine genaue Installationsanleitung finden Sie im Kasten »Ein Datatype richtig installiert«.

Es gibt sogar eine Möglichkeit, die Beschreibungsdatei zu editieren. Das erlaubt das von Commodore für Entwickler geschriebene Programm »dtdesc«, das Sie auch auf unserer Web-Seite finden können. Es ist aber nicht einfach in der Bedienung. Sie müssen wissen, was Sie tun.

Zweierlei können Sie machen: Hinter »Name Pattern« ist ein Suchmuster angegeben,



HDTC im Einsatz: Das Datatype kann problemlos mit mehreren Zeichensätzen und Bildern auf einer Seite umgehen

Formate. Ein Programm wie »PlaySound« (auf den Amiga-WWW-Seiten zu finden), das dazu nur die Datatypes-Library nutzt, kann alle Formate lesen und abspielen, wenn die passenden Module (sie werden im Fachjargon »Klassen« genannt) installiert sind.

Mit Animationen funktioniert es genauso: Egal ob AVI, ANIM, MPEG oder sonstwas: Hat man die passenden Klassen installiert, läßt sich alles abspielen.

Auch bei Texten sind Datatypes sinnvoll. So gibt es Texten-Dateien mit Programmtexten in C oder C++, die farblich markiert leichter zu lesen sind. Das gleiche gilt für Dokumentationen im Unix-»Man«-Format. Ein Programm, das also Texte per Datatype liest, hat also viel mehr Möglichkeiten – und das

Commodore leider nicht vollständig beenden können. So ist das »anim.datatype« zum Abspielen von IFF-ANIMs sehr fehlerträchtig. Auch das »amigaguide.datatype« hat seine Schwächen: Es kann zum Bei-

Datatype-Klassen

Kürzel	Klasse	Art der Dateien
syst	System	Systemdateien wie Libraries, ausführbare Programme, binäre Daten und ähnliches an
text	Texte	Texte aller Art, auch Programmtexte oder IFF-FTXT-Dateien
docu	Dokumentation	U.a. das Amiga-Guide-Format mit Querverweisen etc.
soun	Sound	Digitale Tondaten, die zum Beispiel gesampelt sein können
inst	Instrument	Beschreibungen von musikalischen Instrumenten
musi	Musikstücke	Dateien, die MODs enthalten (digitale Songs, die aus Klängen und Noten bestehen)
pict	Bilder	Alle Arten von Bildern in verschiedenen Formate, jedoch keine Animationen.
anim	Animation	Dateien, die Filme ohne Ton enthalten
movi	Filme	Dateien, die Filme mit Ton enthalten
Nicht alle Klassen sind vollständig implementiert.		

das Sie einfach verändern können, um die Erkennung anhand des Dateinamens zu verbessern.

Ganz unten rechts im Fenster ist ein Bereich mit 64 Feldern zu sehen. Werfen Sie einfach eine Datei in den linken Fensterbereich und Sie sehen rechts unten die ersten 64 Bytes der Datei. Sie können nun mit der Maus festlegen, welche der Bytes den sichtbaren Wert haben müssen, um als Datei des gewünschten

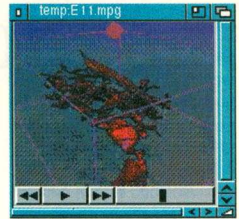
Da beim Lesen eines Bildes mit einem Bild-Datatype (wie etwa einem jpeg.datatype) die Daten immer durch das picture.datatype laufen müssen, ist das oft ein großer Nachteil: 24-Bit-Bilder müssen vor der Anzeige immer auf 8 Bit heruntergerechnet werden. Das dauert evtl. länger als das Laden. Außerdem geht dabei Qualität verloren. Für Bildbearbeitungsprogramme und Nutzer von Grafikkarten ist das also nicht akzeptabel.

sammen bezahlt. So kann man dann einen Web-Browser wie AWeb auf einem Bildschirm mit 16 Bit Farbtiefe starten und sieht alle Bilder ohne Farbverfälschungen und ohne störendes Punktraster.

Natürlich müssen auch das Datatype-Module in *Sys:Classes/Datatypes* die 24-Bit-Eigenschaft unterstützen, doch davon gibt es mittlerweile eine ganze Menge (s. Bild Datatypes gängiger Formate). Egal ob TIFF, JPEG oder PNG, 24-Bit-Bilddaten lassen sich problemlos lesen. Obwohl Datatypes auch schreiben können, wird das leider noch von kaum einem Programm genutzt.

■ Alles neu

Ähnlich kreativ geht es bei den anderen Datatypes-Klassen zu. So ist eine kleine Truppe um Roland Mainz dabei, das animation.datatype komplett neu zu programmieren und auch die »datatypes.library« neu zu schreiben. Das soll letztendlich diverse Probleme und Fehler beheben, die die alte Library noch hat, aber auch neue Features bringen, wie etwa das Anzeigen von Bildern während des Ladens (wird bei WWW-Browsern benötigt) und das Abspielen von GIF-Animationen.



Ein MPEG-Datatype: Nach der Installation von zwei Dateien kann Multiview auch MPEG-Filme abspielen.

Gerade auch im Animationsbereich hat Roland Mainz diverse neue Datatypes veröffentlicht, darunter auch ein sehr flottes MPEG-Datatype und einen Ersatz für das Commodore IFF-ANIM-Datatype, das recht viele Fehler hat. Weitere Animations-Module sind wohl in der Mache, aber zu Redaktionsschluss im Aminet noch nicht zu finden.

Eine ebenfalls sehr interessante Entwicklung ist das HyperText-Datatype von Stefan Ruppert. Es ist ein kompletter Ersatz des AmigaGuide-Datatypes, geht aber wesentlich weiter. So lassen sich in einem Dokument verschiedene Fonts einsetzen und Bilder einbinden.

Als Unterklassen gibt es sogar ein Verzeichnis-Datatype, ein HTML-Datatype (mit geringen Fähigkeiten), ein kompatibler AmigaGuide-Ersatz und einiges mehr. Zusätzlich kann man in Dokumenten suchen. Das Hypertext-System ist wesentlich mächtiger als das alte AmigaGuide-System und darüber hinaus auch als Ersatz dienen.

Der Blick ins Aminet lohnt also ungemein, denn mit Datatypes lässt sich noch viel mehr anstellen (etwa Archive anschauen). Es scheint, als wenn auf dieser Ebene das AmigaOS noch kräftig nach vorn entwickelt wird – auch ohne Amiga International. Man darf auf zukünftige Ergebnisse sehr gespannt sein.

lb

Wo gibt es Datatypes

Die meisten Datatypes findet man im Aminet, zum Beispiel auf den Seiten <http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/util/dtype/> oder auf den Aminet-CD-ROMs. Neben diesen frei erhältlichen Datatypes finden sich auch spezielle bei PhotoworX von COME (ein PhotoCD-Datatype) und Cloantos »Personal Paint« (CD-ROM-Version). Eine nicht repräsentative Auswahl gibt es auch auf den AMIGA-Magazin-Webseiten.

Wer eine gute Übersicht gewinnen möchte, sollte einen Blick in das Datatypes-Guide werfen. Sie können die Datei ebenfalls im Aminet oder bei uns auf den Webseiten finden. Eine Kopie gibt es auch auf der nächsten Amiga-Magazin-CD-ROM.

Typs erkannt zu werden. Alle anderen klicken Sie einmal an, um sie farbig zu markieren. Deren Inhalt ist dann egal. Wenn Sie fertig sind, können Sie die Datei per Menü wieder speichern.

Statt »dtDESC« zu benutzen, können Sie auch ein Programm wie »MakeDT« verwenden, das es im Aminet zum Download gibt.

■ 8 oder 24 Bit Farbtiefe

Ein Problem gibt es beim »picture.datatype«, dem Übervater als Bild-Datatypes. Aufgrund der auf 8 Bit Farbtiefe beschränkten Video-Hardware eines Amiga ist auch das picture.datatype auf 8 Bit Farbtiefe beschränkt. Egal also, ob die gelesene Bilddatei 8, 16 oder 24 Bit Farbtiefe hat, das picture.datatype liefert einem Programm immer nur Bilder mit maximal 8 Bit Farbtiefe.

Deshalb haben einige Programmierer einen vollkompatiblen Ersatz für das picture.datatype geschrieben, das auch 24-Bit-Daten zurückliefern kann (auf Wunsch). Es macht sich vor allem mit einer Grafikkarte zu-

Ein Datatype richtig installiert

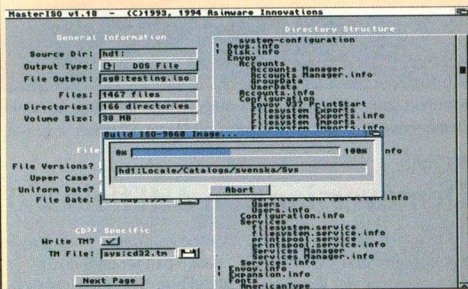
Viele Datatypes kommen mit einem Installer-Skript daher. Wenn das der Fall ist, nutzen Sie das Installer-Skript – das ist immer die bessere Wahl. Fehlt solch eine Datei, gibt es fast immer zwei Dateien, die leicht zu unterscheiden sind: Die eine hat einen Dateinamen, der auf »datatype« endet, die andere Datei hat ein Icon, heißt ähnlich, ist aber wesentlich kleiner. Nehmen wir mal an, das Datatype heiße »FIF«. Dann würde es die Dateien »FIF« und »fif.datatype« geben. Zum Kopieren wären die folgenden drei Zeilen in einer Shell einzugeben:

```
copy FIF Devs:Datatypes
copy FIF.info Devs:Datatypes
copy fif.datatype Sys:Classes/Datatypes
AddDatatypes REFRESH
```

Das ist alles. Wenn Sie vorher keine ältere Version des gleichen Datatypes installiert hatten, können Sie sofort damit arbeiten. Sonst ist ein Neustart nötig.

■ CD-Brenner

MasterISO Version 1.18 – CD-R Writing



MasterISO V. 1.18: Die neue Brennsoftware besitzt jede Menge nützlicher Utilities, um universelle, systemübergreifende CD-ROMs zu produzieren.

Asimware Innovations präsentiert mit »MasterISO v. 1.18« eine universelle Brennsoftware, die sowohl CD-ROMs als auch Audio-CDs für Amiga und andere Computersysteme zusammenstellen und brennen läßt.

Das Softwarepaket besitzt hierfür eine Reihe spezieller wertvoller Utilities, die die Produktion universeller, also für alle Systeme kompatible, CD-ROMs nach der verlangten Norm ISO 9660 ermöglicht. Das innovative, neuartige und leistungsstarke Interface erlaubt auch die Vergabe überlanger Dateinamen und Sonderzeichen sowie CDTV – und Autostart-CD-Eigenschaften.

Hier ein informativer Auszug der wichtigsten Leistungsmerkmale des Programms:

⇒ MasterISO kreiert ISO 9660 kompatible Datenträger.

⇒ Es unterstützt ISO 9660 Level 1 und Level 2.

⇒ Die Daten können von verschiedenen Datenträgern aus auf die CD-ROM gebrannt werden.

⇒ Es unterstützt AIFF, MAUD und CDDA 16-bit Audio-Dateien.

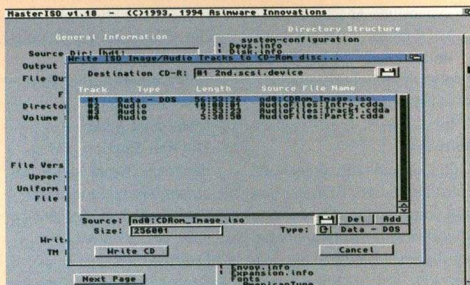
Systemvoraussetzungen:

- ⇒ Workbench 3.0 und höher;
- ⇒ Workbench 2.0 und höher;
- ⇒ kompatible SCSI-Controller;
- ⇒ für Audio CDs - 650MB HD;
- ⇒ für ISO images - 650MB HD;
- ⇒ für System-Backup – 1.3 GB HD;
- ⇒ 4 MB of RAM minimum (16 MB maximum).

Folgende CD-R Laufwerke werden von MasterISO unterstützt:

- ⇒ Yamaha CDR-100, CDR-102, CDR-400;
- ⇒ Pinnacle RCD-202, RCD-1000, RCD-5040;
- ⇒ Philips CDD-521, CDD-522, CDD2000, CDD2600;
- ⇒ Sony CDU920, CDU924, CDU926;
- ⇒ HP 4020;
- ⇒ Pioneer DW-S114X;
- ⇒ TEAC CD-R50;
- ⇒ Mitsumi CR-2201, CR-2401;
- ⇒ Grundig CDR100IPW;
- ⇒ JVC 2010;
- ⇒ Smart and Friendly 1002, 2004, 2006;
- ⇒ HP 6020.

Der Preis für die Vollversion liegt um die 200 US-Dollar. Was das Produkt in Deutschland kosten soll, stand bis Redaktionsschluß noch nicht fest. Eine Demoversion von kann unter folgender Internet-Adresse runtergeladen werden:
<http://www.asimware.com>



Die komfortable Benutzeroberfläche der Brennersoftware präsentiert sich leicht bedienbar und übersichtlich

Asimware Innovations Inc.,
600 Upper Wellington Street, Unit #D,
Hamilton, Ontario, Canada L9A 3P9,
Tel.: Canada - (905)578-4916, Fax: Canada -
(905)578-3966, E-Mail: info@asimware.com,
WWW: <http://www.asimware.com> oder FTP:
<ftp://ftp.asimware.com>

■ Gesetzgebung

Kommunikationsdienste-Gesetz

Seit Freitag, 13. Juni 1997, ist es soweit: der Bundestag hat das bisher in Fachkreisen sehr kontrovers diskutierte Informations-Kommunikationsdienstesgesetz nun doch verabschiedet. Laut diesem Gesetz können Online-Anbieter nicht mehr für Inhalte zur Rechenschaft gezogen werden, die sie nicht selbst

ins Internet gestellt haben und folglich auch nicht kennen (z.B. politischen Inhalts).

Hier ein Auszug aus dem Sitzungsprotokoll: "Es wird geregelt, wer für Inhalte verantwortlich ist. Der Diensteanbieter ist für eigene Inhalte voll verantwortlich. Für fremde Inhalte, zu denen er nur Zugang verschafft,

trägt er keine Verantwortung. Für fremde Inhalte, die er zur Nutzung bereithält, ist er nur dann verantwortlich, wenn er erstens Kenntnis hat und es zweitens technisch möglich und zumutbar ist, die Nutzung zu verhindern."

Einzelnen Fachleuten geht dieses Gesetz aber noch nicht

weit genug. Wer näheres über dieses neue Gesetz wissen möchte, kann sich im Internet unter folgender Internet-Adresse schlau machen: <http://www.bundestag.de/aktuell/113.htm>

Deutscher Bundestag, Bundeshaus,
Cörnerstraße 15, 53113 Bonn,
Tel.: (0228) 16-22708, Fax: (0228) 16-26786,
E-Mail: 0228230650@t-online.de,
WWW: www.bundestag.de

■ Animation

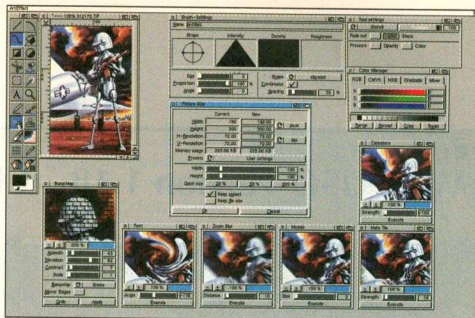
Aladdin 4D und Image FX

Aladdin 4D Version 5.0, die wohl meistverbreitete 3D-Software für den Amiga, soll nun endlich ab Juli ausgeliefert werden.

Der Preis für das Upgrade, das auch ein komplett neues Handbuch enthält, liegt unter 100 US-Dollar. Für rund 25 Dollar mehr erhält der User zusätzlich ein "Cross-Update" auf ImageFX v. 2.6. Leute die bereits FX beiseiten, bekommen das brandaktuelle Aladdin 4D für rund 100 Dollar. Dieses Angebot ist allerdings zeitlich

begrenzt. Die Preise für Deutschland standen bei Redaktionsschluß noch nicht fest. Weitere Infos sind erhältlich bei Bob Fisher von Nova Design.

Nova Design, Inc., 1910 Byrd Ave,
Suite 204, Richmond, VA 23230,
Tel.: 804-282-5868, Fax: 804-282-3768
WWW: <http://novadesign.com/pr9.htm>



ArtEffekt 2.0: Ab sofort gibt's eine funktionell eingeschränkte Demoversion auf der Homepage von Haage&Partner

■ Grafik

Demoversion von ArtEffekt 2.0

Ab sofort können sich alle grafikbegeisterten User von der Homepage der Firma Haage & Partner eine kostenlose Demoversion des brandneuen Grafikprogramms ArtEffekt 2.0 (s. Softwaretest im AMIGA-Magazin 6/97) aus dem Internet laden. Zu finden ist die

Software unter: <http://www.haage-partner.com/download.htm>. Die Datei hat etwa 600 KByte.

Haage & Partner Computer GmbH,
Mainzer Straße 10a, D-1917 Redbach,
Tel.: (0 60 07 93 00 50, Fax: (0 60 07) 75 43,
E-Mail: info@haage-partner.com, oder
100645,3133@CompuServe.com,
WWW: <http://www.haage-partner.com>

■ Hardware

Delfina-DSP-Soundkarte

Die Soundkarte Delfina Lite ist ein Audio-DSP-Board mit drei Stereo-Eingängen, einem 16bit Stereo-Ausgang und einem mächtigen 24-bit Soundprozessor von Motorola. Die Karte ist frei programmierbar und unterstützt AHI, den neuen Amiga-Soundkartenstandard mit einem großem Software-Pool. Zudem kann der MIDI-fähige Expansions-Anschluß der Soundkarte eine high-speed serielle Schnittstelle aufnehmen.

Technische Daten:

⇒ 40MHz Motorola

DSP56002 digital signal processor (20 MIPS, 24 bit Datenbus (144dB dynamischer Bereich))

⇒ 96kB SRAM

⇒ Stereo Audio Chip Crystal CS4231A

mit einer Samplefrequenz bis 48kHz bei 16bit, 3 Stereo Eingänge und 1 Stereo Ausgang (Alle Eingänge können mit dem Ausgang gemixt werden)

⇒ Expansions-Anschluß für MIDI-fähige serielle Schnittstelle sowie 24-bit S/PDIF digitaler Ein- und Ausgang.
⇒ vollständig programmierbar.

Software:

Die Soundkarte unterstützt vollständig den AHI-Standard und kann sogar die Toccata Soundkarte softwaremäßig emulieren. Gleichzeitig lassen sich ihre eigenen sowie AHI-Programme nutzen. Unter anderem ist folgende Musiksoftware für die Delfina Lite erhältlich: Octamed So-

undStudio, AudioLab 16 for Delfina, Sound FX, Digi Booster Pro, APlayer, SinED, Play16, Shape Shifter 3.6.

Die Systemsoftware beinhaltet:

⇒ AHI-Treiber (Audio Hardware Interface)

⇒ Mehrkanal Audio

⇒ Der AHI-Standard ermöglicht es Software, die auch auf anderen Soundkarten (inkl. Amiga Audio) lauffähig ist, zu entwickeln

⇒ Defina-Library

⇒ Tools zur Programmentwicklung sowie Defina-kompatible Software

⇒ ermöglicht das DSP-Multitasking

⇒ ermöglicht Audioplayback und Aufnahme

⇒ DelFX

⇒ Echtzeit Effekte

⇒ Aufnahme und Wiedergabe von AIFFstereo-Samples von 4000 bis 96000 Hz

⇒ DelfLOAD

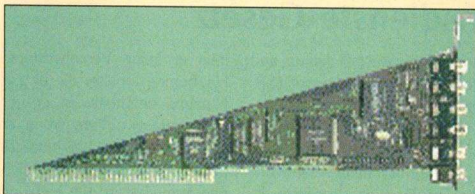
⇒ zeigt die DSP-Auslastung und andere relevante Statistiken an

⇒ A56

DSP56002 Assembler zur Erstellung eigener DSP-Programme

Als besonderer Service des Distributors werden dem Kunden alle Updates der Systemsoftware ein Jahr lang kostenlos zugesandt – dieser Service ist beispielgebend.

Delfina Lite ist ab sofort erhältlich und kostet im Bundle mit Audio Lab16 799 Mark. Einzelne ist Delfina Lite für 599 Mark und die Software Audio Lab für 249 Mark zu haben



Delfina Lite hat einen 24-Bit Soundprozessor und unterstützt den Amiga-Soundkartenstandard AHI

Vertrieb: Ami Point, Marc Gerlitzki,
Tagesweg 4, 47178 Duisburg,
E-Mail: amipoint@ps-net.com,
WWW: <http://www.ps-net.com/amipoint>

■ Internetbrowser

IBrowse 1.12: Neue Version ab sofort erhältlich

IBrowse, der meistbenutzte Internet-Browser für den Amiga ist nunmehr in einer neuen und verbesserten Version ab sofort verfügbar.

Zu den Neuerungen zählen folgende Features: ein verbes-

sertes Farbmanagement zur Darstellung von Websites mit bis zu 256 Farben, ein schnellerer Zugriff der Webpage-Texte via Link-Option (Wegfall der nervenden Scroll-option), eine Art Lesezeichen-



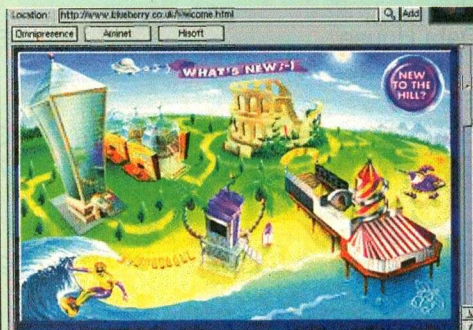
Übersichtlich und einfach zu handhaben sind die »Präferenzen« von IBrowse 1.12

funktion, die bereits besuchte Bereiche im Internet markiert und komfortabel für spätere Zugriffe speichert.

Insgesamt soll dieser Browser bedeutend mehr Funktionen bieten, als jeder herkömmliche Browser für den Amiga.

Online-Update ist selbstverständlich auch möglich. Einfach im Internet einloggen und die Software laden:

HiSoft, The Old School Grenfield, GB,
MK 45, SDE Bedford,
Tel: (00 44) 15 25 71 81 81,
Fax: (00 44) 15 25 71 37 16
WWW: <http://www.hisoft.co.uk/ibrowse/>
E-Mail: sales@hisoft.co.uk



IBrowse 1.12: Sowohl die Darstellung von Webpages, die aus sogenannten Frames bestehen, als auch Bilder mit bis zu 256 Farben sind für IBrowse kein Problem mehr

■ Hardware

AMIGA-Lizenz für infinitiv-Towersystem

Mit dem neuen infinitiv Towersystem finden AMIGA-Freaks jetzt auch eine professionelle Hochleistungs-Multimedia-Lösung für den Privatgebrauch. Produziert werden die Tower von der deutschen Firma Micronik, die für ihre Entwicklung jetzt eine offizielle AMIGA-Lizenz erhielt.

Das infinitiv Towersystem hat ein ansprechendes Gehäusedesign und bietet reichlich Platz für Erweiterungen aller Art, wobei die durchdachte Gehäusekonstruktion mühelosen und schnellen Wechsel der Hauptplatine möglich macht. Der modulare Aufbau bietet zahlreiche Ausbaumöglichkeiten: intern anhand von

Festplatten-Ausbauschächten oder nach oben über ein eigens dafür konstruiertes Top-Case.

Die Montage zusätzlicher Laufwerkschächte ist kinderleicht und erfolgt durch einen einfachen "Snap-and-Click"-Mechanismus. Mit Hilfe der Top-Cases kann der Tower beliebig mit CD-ROM- und Festplatten-Laufwerken erweitert werden. Zudem ist dieses Rechnersystem kompatibel mit den Betriebssystemen Mac-OS- und PC/DOS.

Die High-end-Version nutzt dabei das volle Leistungsspektrum des AMIGA-Betriebssystems. Durch den A3/4000-kompatiblen CPU-Slot ist in Zukunft der Einsatz

beliebiger Prozessorarten realisierbar.

Das Innenleben des infinitiv Towersystems besticht durch seinen modularen Aufbau und seine multivariable Gehäusekonstruktion. Die Rechner können wahlweise mit zwei verschiedenen, leistungsstarken Bus-Boards ausgerüstet werden:

Zusätzlich zum Amiga 1200 Motherboard bietet das Bus-Board Zorro II/III "Z-31" in der Hochleistungsversion infinitiv A1500 5 Steckplätze, 1 PC-ISA Slot, 2 PC-PCI Slots, 1 Video Slot (Anschluß optional), 1 SCSI-2 Controller, 1 CPU Slot A3000/4000 32 Bit sowie einen durchgeführten A1200 Expansions-Port.

Die laut Hersteller etwas kostengünstigeren Alternativen für das A1500-System sind der infinitiv A1400 mit Bus-Board "Z-21" und das Einstiegsmodell infinitiv A1300. Diese werden allerdings ohne die erwähnten BusBoards geliefert.

Die Preise: der infinitiv-A1300-Tower kostet 799 Mark, der A1400 1149 Mark und der infinitiv A1500 1499 Mark.

Bleibt anzumerken, daß laut Micronik die brandneue Cyberstorm PPC von Phase5 in diesen Tower selbstverständlich lauffähig sein soll.

Micronik Computer Service, Brückenstraße 2,
51379 Leverkusen, Tel.: (02171) 72450,
Fax: (02171) 724590, E-Mail: info@micronik.de,
WWW: <http://www.micronik.de>

IMPRESSUM

Chefredakteur: Harald Beiler (bl) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Hans Ippisch – verantwortlich für den Inhalt des Spielstells «AMIGA Games»
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: Jörn-Erik Bunkert (lb), Thomas Fischer (rf), Achim Karpf (abc),
Freie Mitarbeiter: Hartwig Tauber, Martin Stieglwald, Christian Krenner
Redaktionsassistent: Marianne Schmitt (am)

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel. 0 89/46 13-4 14, Telefax: 0 89/46 13-4 33
 Hotline: Tel. (0 89) 46 13-680, Do, 15-17.00 Uhr

Manuskripteneinsendungen: 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 Programmlistings 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 Berne
Fotografie: Roland Müller

Anzeigenverkaufsführer: Regine Schmidt (828) – verantwortlich für den Anzeigenteil
Anzeigen «AMIGA Games»: Thomas Kammer, Thomas Szamiet – verantwortlich für den Spielteil
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhm (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preistabelle Nr. 11 vom 1. Januar 1997
Markenartikel – Anzeigen Nielsen 2: VMS-Verlags-Media-Service Düsseldorf, Herbert Unterfeld GmbH, Bernrodstraße 45, 40597 Düsseldorf, Tel. (02 11) 71 30 04, Fax (02 11) 71 48 50
Markenartikel – Anzeigen Nielsen 3b-4: ihm Medienservice Braukhaus, Margaretenstraße 48, 82175 Kraitling, 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. 0044-9 31 40-50 58, Fax 0044-8 13 41-86 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. 001-415-625-43 00, Fax 001-415-625-4482
USA: Insign Media, Laren, Tel. 0031-21 531 520-42, Fax 0031-21 531 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-8016 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: 116,80 DM, Abonnement Ausland: 142,80 DM
 Abonnement Schweiz: 116,80 Sfr, Abonnement Österreich: 924,- ÖS, Einzelheftpreis: 7,80/14,80 DM

Erscheinungswiese: monatlich (zwei Ausgaben im Jahr)
Vertriebsleitung: Bernd Glatz (740)
Vertrieb Händel: 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: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74253 Schwäbisch-Hall

Warenzeichen: Diese Zeitschrift steht weder direkt noch indirekt mit Herstellern und Vertriebern von Amiga-Soft- und -Hardware in Zusammenhang.

Urheberrecht: Alle in 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 GmbH

Geschäftsführer: Dr. Rüdiger Hennings, Werner Mützel

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlags: MagnaMedia Verlag GmbH, 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 schwermetalldfrei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW) Bad Godesberg

INSERENTEN

B	Bühler Electronic	35
C	Cross Computersysteme	86
D	Data House	58
E	Eagle Computer Products	93
	Electronic Design	87
F	Fischer Hard- & Software	58, 92
L	Life-EDV	83
M	Micronik	90/91
O	Oberland Computer	84/85
	Ossowski	2, 3, 4
P	phase 5	88/89
	PPE Hard- & Software	9
V	Vesalia Computer	94/95, 96/97
	VoB Computersystems	93

Teilen dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firmen Promigos (Schweiz) und Silver Datentechnik bei.

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 Ihnen Computerspielen 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 10** (erscheint am 24.09.97). Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis **27. August** (Eingangsdatum beim Verlag) an „Amiga“. Später eingehende Angebote werden in der **Ausgabe 11** (erscheint am 22.10.97)

veröffentlicht. Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Karte im Heft. Bitte beachten Sie: **Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.** In jedem Fall DM 5,- als Schick 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

Verk. BASS 20,- Banshee 15,- Brian L. 15,- Death or Glory 25,- Eilman 10,- Kyandia 10,- Starlord 15,- Syndicate 15,- u.v.a. Tel. 0641/490065

Verk. Aufschwung Ost 5,- Apidya 5,- Der Clou 10,- Hanse 20,- Heimdal 15,- Kick Off 3 15,- Rob. Requiem 15,- Sabre Team 10,- Whales V 2 10,- Tel. 0641/490065

17 Amigadisketten komplett 25,- Becker's 2 mit zwei Handbüchern 50,- Becker's Rechtschreibprofil 30,- Tel. 04121/91830
Admage Magic for Movie Shop (6 Op) 70,- Reflections 2.5 (+ Upd) 80,- Dopus 4 50,- Superbase 2 40,- Pocombase 20,- Pro. Tiller 20,- etc. 07131/172217 (Frank)

Clarissa V 3.0 Pro. Paint 99,- DM, Cinema V 4 149,- PicManag. 4 40,-, jede Menge CDs, u.a. Maxon Xiens, Raytr., Tele-Info, Amiga-2201, Aplus-CDs uva. mehr. Tel. 0340/2201663

Dopus 5 50 DM, AdPro 2.5 70 DM, Final Writer 5 70 DM, FW-Briele 10 DM, FW-Visit-Karten 10 DM, Tel. 06466/7116
Verk. CD32 mit Zubehör und Spielen. Habe F. Spirit, Gloom, Banshee, Skel Krew, Wimpo + DS, Oscar + Diggers (auch einzeln, 30-10 DM). Tel. 0941/560348, ab 18 Uhr

Wordworth 6 Office 110,-, Turbotrace 4 130,-, Dopus 5 50,-, Ibrovse 70,-, Turboprint 4.1 50,-, Multitext Kit 100,-, CDX 20,-, Castilian 40,-, Tel. 069/9650892

Reunion AGA, Hollywood Pictures, F117 A, Steel Ship je 25,- DM, Might an Magic 3, EOB 2, Midwinter 2, Transarcia AGA je 20,-, DM 0667/5910 (Sebastian) ab 18.00

Verkauf über 100 Pro/CDs: z.B. Amnet ab 10,-, Adorage ab 30,-, Clarissa ab 30,-, Monument T/D ab 30,-, Ariadne 290,-, Siegf. Copr/Alpha ab 20,-, Tel. 0234/912919

CD-Creator 2.04 2000 DM, Cinema 3.2 Pro 150 DM, Tele-Info 50 DM, Frontier 20 DM, Nemac 4 20 DM, Meeting Pearl 3 10 DM, Abbeche CD32 10 DM, A4 250, 350 DM, 100% OK, Tel. 06421/483555

Dopus 5 60, ImageMaster RT 90, Clarissa Pro V 3 190, Maxon Cinema Pro 3 1 250, Maxon ASM 60, PicManager 3 60, Turboprint 3 40, StormC++ 1 333, PP3 40, nur Originale. Tel. 0821/585801

Verk. orig. Spiele m. Verp. & Anl.: Push Over 15, Bills Tomatog 10, UnightsOftSky 15, Tel. 0821/585801, http://www.Ausgabe.baynet.de/homepages/ta861207/Verk.htm

Bild- und Textverarbeitung, Vergrößerung, Verkleinerung, Farbmmanipulation, Abspeicherung auf Datei. Preis 20 DM. Tel. 03843/332330

Flugsim. Falcon-Pro. Birds of Prey u.B. Historyline 1914-1918, Wolfpack, Nuclearwar, ChartAttack, Uridium 2, Robozone, zw. 5-30 DM, zw. 13-15 Uhr am besten Tel. 03763/50394

Verkauf: Isahr II, Hanse, Dream Web, Jonathan, Eye of Beholder für je 30 DM u. Lord of Doom, Winzer für je 10 DM. Tel. 0375/783407

Maxon Cinema V 3.0 Prof. = 100 DM, TKR Multisurfer Kit = 80 DM, Dir Opus V 5.5 = 60 DM, XI Paint V 4.0 = 40 DM, Maxon Cad V 2.5. Tel. 09561/28981

Battle Chess 2 30 DM, Space Job 25 DM, König d. Löwen 35 DM, Aladin 35 DM, Lothar Matthäus Soccer 20 DM, Whales Voyage 35 DM. 05232/86273

WB + Bücher 1.3 15 DM, 2.1 40 DM, 3.1 50 DM, DPaint 4.5 35 DM, Wriete 25 DM, Textomat 20 DM, Wordworth 40 DM, Beckertext 2 40 DM, Datamat 20 DM, E-Point 35 DM. 05232/86273

CD-ROMs: Battle-Chess CD32, Amnet 18 je DM 15, PrintStudio 30 40 DM, WB 3.0 mit Handbüchern AReXx, DOS, Wordkorn, Hardrive DM 35, Goldfish 2-CD DM 25. 07361/32742

Adorage 2.0 AGA 70,- DM, Dopus 5 85,- DM, DPaint IV AGA 65,- DM, Scale MM 2.1 90,- DM, VideoPage 30,- DM, Alle Programme mit Kaufnachweis und Handbuch. Tel. 0711/585553

Bildbearbeitung Amiga. Vergrößerung, Verkleinerung, Farbmmanipulation. Preis 20 DM. Tel. 03843/332330

Biete Spielte: Lotus 3 10,- DM, Golden Axe 5,- DM,-, Fördern Sie einfach Ihre kostenlose Liste unter: Paulovic Dalibor, Karlinger Str. 37, 80992 München oder 089/1404215

Digi Tiger von K. Tute 50,-, Laufwerk für 80,-, Syquest 170 MB extern neu 200,-, Tel. 04761/70161

Max. Cinema 4 220,-, Max. Atlas 40,-, Clarissa + alle Module 290,-, Steuerprofil 90,-, Ibrovse 50,-, TKR Multisurfer 90,-, Imagemaster 110,-, Sim City, Lemmings II, Historyline, Bundesliga Man., Colonisation je 20,-, Tel. 035327/1842

CD-Filesystem, Power/Spielerdisk, Superbase, Routenplaner, Platinenlayout, PD, Kfz-Verw., Bücher, TurboBase, TurboClic, Dopus 5, AmFileSafe, 09122/75042

Spieler DM 25: AB3D, Gloom, Death, Capital Punishment, Trapped CD, DM 10; Turrican, The Palace, Marxan, X-Out; Z-Out; Die Siedler, Lionheart; Tel. 0171/9461257
Siegfried von Walter Terczewski, Nordweg 6, 32369 Radden

Verkaufe Original Amiga Spiele. Liste anfordern per Post an Manuel Reinisch, Kapellenweg 4, 85126 Münchenmünster oder per E-Mail: 08457930197@t-online.de

Bloodnet 15; Civilization 15; Cruise for a C. 15; Crystal Dragon 10; D/gen. 10; Embryo 10; Henry the Dog CD 20; Heimdall 2 AGA 15; Hanse AGA 15; Liste 06232/44796 (Sandro)

nnocent until laugh 10; Larry 3 10; Loom 15; Qwak 5; Sevege 10; Zembelo 10; Whizz 10; Doodius 15; Robotsports 10; Sink or Swim 10; Tausche auch! Liste 06232/44796 (Sandro)

MAGI AGA, Tower ASs, Zeewolf, P.o. Darkness, Gateway 0.5 f.S., Imp. Mission, Pizza C, Conquestador, Leg o' Vainor, L.o.I. Rising Sun, Cedric, Tel. 08225/1038 Thorsten

Verk. Originale mit Handbuch: Dopus 5; Databasecr Demomaker 1-6; CD Write; Viruscontrol 4 u.v.a., WB 3 6, Disk 3 (Handbücher) VB W. Wiesner 03437/916153

Über 100 orig. Spiele u. Bücher v. 3-20,-! Burntime, Dune, Fattizer, F-15, F-19, Nam, auch CD32 u. PC-Games. Liste unt. Tel./Fax 0721/475959

Verk. original Games wie die Siedler, Turrican 3 uva. schon ab 5 DM. Tel. 07072/5895

Biete an: Hardware

Turbokarte M-Tec 1230/28 4 MB neu 100 DM, 2-Festplatten: Conner 450 MB 100 DM, IBM 340 MB 100 DM, alles zusammen 240 DM. Modem 14.400 Baud 50 DM. Tel. 06421/483555

A1200 Big-Tower, 020, 882, 6 MB RAM, 1 GB-FP, HD-Floppy, M1438S, CD-ROM, Catweasel-PC Controller, Software, Zubehör z.B. Wordworth 5 Cinema 4D u.v.m. komplett 1400,-. 06348/7504

B21220/4 80,- ext. Floppy 60,- Handbuch WB 3.0, 1.3; A500 je 25,- AmIAtas 1.3 reg. 20,- Ww 30 reg. 30,- Ww 5 50 unreg. 50,- Tel. 0172/992224 Raum SPN

Für A2000: GVP 300 Turboarray mit 8 MB, FPU und MMU 500,- DM, GVP SCSI-Contr. mit Guro-HCM V2 200,- DM, Apollo SCSI/AT-Base-Contr. mit 2 MB RAM 160,- DM. Tel. 089/1292667

A4000 LC 040, 10 MB RAM, 420 MB HD, CD-ROM, 14" Monitor, div. CDs, Software, VB 1150,- DM, Tel. 0861/9878908

VLab Motion + MS 4.2 + alle Oper. Disk + Monument Des, Pro 1599 DM, Toccata 299 DM, Microp 4 GB SCSI 1299 DM, 1764 Mon. 1199 DM, DAT Streamer DDS1 HP 999 DM, SCSI Heg. 2fach 99 DM. 02302/26421

A4000 669 DM, Grafik + Cyberx 249 DM, Seagate HD 2 GB AT 299,- 4 x CD/Alpi 59 DM, Cybstorm 660 M 2 699 DM, CybSCSI 120 DM, 2 x 16 MB PS2 je 99 DM o. alles für 2100 DM. Tel. 02302/26421

Verk. A1200 2 MB RAM OS 3.1 2 Mäuse + 2 Joyst., umfangreiche Software (Spiele, Worms, Sim City, 2 M. Super Soccer u.a.) Monitor 1084S kaum benutzt 1 Jahr alt, 180 500 DM. 06128/44281

A1200 Magic + Zubehör 550 DM; 2. LW 55 DM; 850 Disk viel Software 550 DM; 160 Hette (Amiga, Joker, Games, Special) 180 DM; alles zus. 850 DM. Tel. 02173/77751 ab 20h (Alex) oder AB

Amiga 1200; 28 MHz, 6 MB RAM, 240 MB HD, 2 HD-LW, 9-Nadel-Sw/Drucker, Sony 14" TV Schwarz, über 400 Disks, 4 Joysticks, FP DM200,- inkl. Versand (05426/2316)

A500+, 52 MB MB HD, 68020, 2 MB Cache, 4 MB Fast-RAM, Software VB 700,- DM. Tel. 03941/600275

A1200 Magic, Blizzard 1230/45 50 MHz/CoPro, 330 MB 2.5" HD u. A1438S DM 1100,-, CD32, Rise, Cnc, Dig. Micr. DM 220,- ext. 2 GB-SCSI-Dat-Streamr DM 560,-, Tel. 07524/49610

A1200/50 MHz, 6 MB HD/DD-Laufwerk, 1.2 GB HD 3 130 DM, CD-ROM 4fach 800 Disks, Aktivboxen, Monitor 80 cm, Spiele, Joystick-Contr. usw. VB 2500,- DM, Zuschr. Ralf Gosselink, Brink 8, 26409 Wittmund

NEC CP6 Color 24-Nadel-Drucker mit Zubehör für Amiga zu verkaufen. Tel. 09424/1733

Reitna Z3 1 MB, S.V.HDS DM 320,-, A4000/68030-25 Turbo-Cart DM 200,-, Tel. 066021/13626, A. Knoetig

A4000/400, 240 MB HD, 14 MB RAM, SCSI CD-ROM, Video Backup, Genlock, Framem, + Prism2A, Software, meistbietend abzugeben, Tel. 0431/806910

Cyberstorm 060 (MCI), CyberSCSI, 16 MB (2 x 8 MB/80 ns) Email: apokah@amiga-world.com, o. Spokah@informatik.uni-hamburg.de o. Tel. 040/6781895 (Alexander)

A1200 400,-, Blizzard 1260 50 MHz 600,-, SCSI Contr. 1 1230 70,- A500 150,- 8 MB Erw. f. A1200 80,- Monitore 150-250,- A600 250,- Zwlw 40,- Tel. 05741/296519

Verkaufe: Amiga 1200, 1 GB HD, Monitor, Drucker, 2 LW + reichhaltiges Zubehör für 850,- DM. Tel. 0171/4518061, Harald Müller, 35216 Biedenkopf

Verkaufe Amiga 1200 im Tower mit Bildschirm, 6 MB RAM, 4fach CD-ROM, HD Laufwerk, Festplatte 540 MB, Turbokarte von M-Tec, Preis 1400,-, Tel. 05565/5387

Amiga 4000/30, 18 MB, 120 FP, 2 x HD, Monitor, VB DM 999,-/Digital Mischer MX1 neuwertig DM 1700,-, Tel. 0651/48115

A2000 Retina Z2 2 MB 130 DM, Oktagon 2308/4000-2000 neuwertig Update (ROM) 4 MB 150 DM, Diskette 2300 (neu) 50 DM kompletter A2000 HD 2 LW 2 FP Zubehör 800, Tel. Fax 02191/388445 ab 17 Uhr

Amiga 2000-B, 2 MB, 2 LW, 200 DM; CDTV, 200,- DM; Tel. 05152/61917 (ab 4. August)

Drace mit 88060 CPU, 32 MB Speicher, 1 GB Festplatte und CD-ROM (SCSI) für 4900,- DM, Envoy + Liana Peer to Peer Netzwerk 80,- DM, Maxon T-Unit Version 3 für 170,- DM, Tel. 0615/1357141

Für A1200 Turbokarte M-Tec T1230LC (03042 MHz) 4 MB, Coprozessor DM 200,-, A1200 50 MHz 5 DM 60,-, 250 MHz 180,-, externes Laufwerk DM 40,-, Tel. 02203/51287 ab 18.00 Uhr

A1200 Infinitiv, Blizzard IV, 18 MB RAM, 1.3 GB HD, CD-ROM, HD + DD-LW, Monitor, orig. SW: Turboprint 50, Pic Manager 4.0, Amnetset 1-4, und mehr. VB 1299 DM. Tel. 06138/041186

GoldenGate 486SLC2 50/25 MHz, 8 MB RAM, 1 MB VGA-Karte + Monitor-Master VHB 700,- DM, Micronik-Tower f. A500 komp. Opton VB 170,- DM, Hand-Scanner VB 40,- DM. 06466/91017

Für A2000: Supra SCSI Controller 80 DM, PC-Karte m. Laufwerk 50 DM, Tel. 06466/7116

GoldenGate 486/25 mit VGA 300,- Guro-RAM 50,- Micronik-Tower f. A500 komp. 250,-, SCSI-CD-ROM 100,-, Epson 9 Nadeldrucker 50,-, div. Softw. Tel. 089/86308920

A2000 2 DLW Multiflackard II DigiTiger II für A1200 externes HD DLW u. 1230 Blizzard mit Coproz., 250 MHz, 5 DM 60,-, Backer Text II u. II, 50,-, Turboprint 40 + 4.2 40,-, Databas Prof. 50,-, Tel. 08193/99176

Private Kleinanzeigen

Amiga 500: Im Mikron Tower, 1 MB ChipR, OS 1.3 u. 2.1, Festplatte, Monitor 1084, Epson 24 Nadeldrucker, Joystick, Maus, Bücher u. Software VB 600 DM. 06461/74270

Für A2000: 040/28/20 bis 32 MB (MMU + FPU) 32 Bit VHB 700,- DM, A2300 Komplettes 120 MB, RAM, SCSI, Laser, 2000, 2000, 2001/2 MB Guru-ROM VHB 180,- DM, Tel. 0504/4148 (Sean)

A1200T OS 3.1 420 MB HD, Blizzard 1234 1V 50 MHz/2fach + 8fach CD-ROM, Monitor, Picasso + Pablo, Bücher, Toccata, Boxen, 2 Bonycastle, 55 CD-ROMs, 236 Disketten, Tel./Fax 06221351427

A1200 im Big-Tower, 16 MB RAM, Blizzard Turbokarte 1230 mit CoPro, 50 MHz, 1 GB HD, CD-ROM Laufwerk, Monitor 1084S, Skala 1.13, Turbo-Print, 50,- X-Copy mit Hardware, Spiele, Bücher und CDs für 1400,- DM, Tel. 05734/4605 ab 18 Uhr

A1200/030 42 MHz, 10 MB, 420 MB FP, CD, 4 x CD, T-Print, A, Bingli u. M. VHB 1100,-, Scandouberler f. A1200 VB 250,- Monitor 1084 50,- DM, Tel. 0711/354074

A2000, 1.3, 3 MB, 2 x 3.5" 1 u. 5.25" LW, 105 MB HD, HD-Controller, A228GAT-Karte, Epson LQ500 Drucker, Joystick, Farsteremonditor, Software, Literatur, Preis, Tel. 07544/3972

Amiga 2000, 68030/30, 10 MB, 100 MB IDE, Syquest Wechselpl., 2 LW, NEC Multityp 20 SCSI Controller, ext. LW, 2 MB Agnus, Opal Vision Grafik, Lightwave, Imagine, Scala, 06172/44598

Graffito-Video-Digitizer SVHS incl. Software + Netzteil 200,- zzgl. Versand, 05527/73366

A1200-Tower: Zorro-II-Busplatine, 1230 MHz, 1230 MHz, 2 MB Chip, 4 MB Fast; 1230 MHz mit 1230 MHz, 14.400 Modem; Surfware: VHB 1500,-, Tel. 03851/410528

A2300 mit 4 MB 300,- A2058 mit 4 MB 200,- GVP HD 50 MB SCSI Servo 11 150,- FrameMaschine + FM-Prism 24 400,- 2 MB Chip-RAM 80,- FlickerFixer 80,- Sirius Genlock 500,- 07732/7329, 0171/3301850

A1200 gut erh. m. Monitor 12 Zoll, vielen orig. Spielen u. etwa 100 Disk zu verk. f. 170,- DM, Senz-Kuhsne 39130 MB v. Taut-Print 97 Tel. 0791/7224673

Amiga 4000/030 10 MB RAM, 2 MB Piccolo Grafik, Grafikkarte, Floppy, GVP-SCSI-Controller + NEC 3XI CD-ROM + 245 MB HD, 80 + 245 MB IDE-Platte, Preis: VS. 06897/76840

1240 Turbokarte Blizzard 450,- div. Software + Hardware einfach anrufen, es lohnt sich, OK, Maus, Anwender, Grafikarten, Rechner usw. 0216/16839

Multiface Card III 60 DM, GVP-Series II-SCSI-Controller 100 DM, Seagate 214 MB AT-HD 50 DM, Clarissa Easy V3 90 DM, SSA-Perf. 20 DM, Gravix-330 10 DM, Tel. 05101/5655

A500, VHB 1.3, HD 590, 3 MB, Drucker Star LC10, Papierhalter leicht beschädigt, Techn. OK, Maus, Disk 600,- plus Versand, Tel. 0554/1646

A3000 3240 MB, 1000 DM, CP 486 SLC 33 2120 MB, Windos 3.1, Spiele, Disklaufwerk teile 230 DM, Farbdrucker für A2000 250 DM, Light Gun 50 DM, 05232/86273

Umrechallpi + Rom A600 50 DM, Tastatur für A500 50 DM, RAM für A500, A2001 40 DM, Zip RAM für A3000, 05232/86273

Für A1200: Netzteil 90 DM, Tastatur 85 DM, Festpl. 40 MB + Kontr. 100 DM, SCSI Kontr. + 2 MB RAM 180 DM, Genlock 200 DM, 286er PC-Karte, Laufw. 75 DM, 05232/86273

24 Nadeldrucker mit Textv. + Malprogramm anschließertung 120 DM, Amiga 2000, 20 Spiele, TV-Anschl. 180 DM, A600, CD-ROM + 1000 Spiele CD 350 DM, 05232/86273

Multisync-Monitor C1942 250 DM: Overdrive CD-LW 2 x Speed + 2 Spiele 70 DM, Blizzard SCSI Kit 400 DM, RAM-Erw. A1200 4 MB 68 DM: WW 30, DPaint 4, N. Mansell 25 DM; Tel. 09231/61200

A500, 4 MB RAM Arbeitssp., 2 MB Grafikarte, 120 MB Festplatte, 2ies Laufwerk, ca. 600 Disk, Monitor 14", Citizen ABC Farbdrucker, Vp 500 DM, Tel. 02305/7812

Private Kleinanzeigen

A1200 6 MB Blizzard 1260 170 MB HD ext. PCMCIA Controller 500 MHz CD-ROM 15 A Netzteil, 1084 St. Olivetti JP150 VHB 1700,- DM, Tel. 036949/20248

A4000/40, 1 MB, 1.2 GB HD, SCSI-Contr., 4fach CD, 2. LFW, viel 2.8 L.C.D-Anl. über 45 CDs, Progs. & Spiele; NP ca. 5500,- Fp 2800,-, Tel. 02043/632190

Prozessoren 68030/50 MHz PGA, 68882/50 MHz PGA, DM 120,-, Tel. 07457/3136

Amiga 4030 mit Monitor, Citizen 214 Nadeldrucker, Hanna-Genlock 290 und Software (3 Jahre alt), Preis: VS. Tel. 0711/9018316

A500 2 MB Fast Fp 600 MB, Contr. M-Tec AT500 inkl. 2 Kick und 4 MB ext. Lw 3.5" 2 x, Mon. 1084, Drucker s/W 24 Nadel, Joyst., Maus 500, alles zus. DM 500,- auch einz. 08191/921921

A1200/030 1. Monitor 1081, Drucker MPS 1221, 1 x 1.60 2 MB, 1 extra Laufwerk, 700,-, ca. Gold Disk mit Progr. u. Spielen teilw. mit Litr., 150 Leerdisk: VB 700,-, Tel. 06186/85268

Oktagon SCSI-Controller für Amiga 4000, DM 80,- orig. 68E0C30-Prozessorboard für Amiga 4000, DM 180,-, Tel. 08122/14317

A1200, Monitor 1084S, Randy-ROM CD LW, externes 3.5" LW, 8 MB RAM, 24 Nadeldrucker, Blizzard 1230V Turbokarte, incl. Software & CDs, VB 1500 DM, 02406/93244

Amiga 1200, Blizzard 1230V, 10 MB RAM, 1 GB HD, Monitor 1942 (VGA + PAL), Power-Netzteil, viele Originalspiele VB 1200 DM, Tel. 07041/41261 (wenn möglich Nachmittags)

Verkaufe Turbo 486/25 Brückenkarte (PC-Emulator) mit 8 MB RAM, V.A-Karte, Monitor-Umschalter, 1.44 MB Floppy, Preis 350,- VHB, Blizzard SCSI-Kit 4 (VHB) 07844/7561 (Frank)

RAM-Karte f. A1200, 4 MB m. CoPro-Option f. nur 50,- DM, Tel. 03332/315845

A4000/040, 18 MB 2 Floppies, 760 MB HD, Oktagon SCSI, Toshiba 3701 CD-ROM, Software: FW 5, Opus 5, Tele Info, Photogenics 20, AdPro Morph Plus, DPaint, Turbo Print, Diavolo, Amnet CD 3-12 uvm. VB 2000,- 07582/1464

A2000/030/50/CoPro/16 MB RAM, 800 MB HD, DD + HD-LW, 4fach CD-ROM, 14386, Canon 2000S, Shapeshifter 37, Macos 751, viel Software, CDs usw. VHB 1299,-, 09181/43499

Amiga 1200, Monitor, 540 MB HD, 6 MB RAM, Turbokarte, 4 x CD-ROM, Drucker, Software, CD32 kompatibel, Vp 1300, Auch Einzelverkauf, Tel. 0511/8250524

Amiga 2000, Kick 1.3 u. 2.0, 2 Floppy, 250 DM, SCSI Controller von GVP mit 100 MB HD = 150 DM; Turbokarte mit 4 MB = 250 DM; 4 MB Ram = 120 DM, Tel. 09561/28981

A-Cut von Hanna für Videoschnitt 250,- DM, Genlock Prolock-HV von ML 250,- DM, zusammen mit Versand Zips 514402 4 MB, DM, Tel. 04262/8055 Sa/So ab 19h

Verk. Blizzard 2080 f. A2000 6 Mon. alt, Vp 900 DM, Retina 22, 22-Größe 12 MB + V-Code Switch ext. Videoencoder (S-VHS, FBAS) + xPiPant 40, Vp 275,- DM, f. Stefan 03877/61326

Videografikarte Opal-Vision mit Opal-Print 2.4 und Presenter zu verkaufen, NP 1600,- DM, V.A. 42-Größe 12 MB + V-Code Softwarefangung A4 + Erw. f. 50,- Disk. 03877/61326

V: 16 MB Zip-RAM, 44400 80 n.s. passend für A3000, Retina ext. Preis: 300 DM oder je 8 MB für 160 DM oder je 4 MB für 100 DM, Tel./Fax 06142/44943

A3000T, 25 MHz, 12 MB RAM, 850 + 210 MB Festplatte, 24 er Grafikarte, div. Programme, 14 Zoll Monitor, 6.7 P. CD-ROM Laufwerk, VHB 1500,- DM ab 17 Uhr Tel. 03072/14315

Multisync-Monitor Amiga M1438S 280,-, Tel. 02173/90733

A1200 Gehäuse, original mit int. Floppy und Tastatur alle-Zustand für nur 40,- DM zu verkaufen, 1200er Barco-Tale 100,- auch leihweise; unter Tel. 039421/74874 (AB)

Private Kleinanzeigen

A4000 68400/33, Tower, 38 MB RAM + 730 MB Hard, ISDN-Master, 23 SCSI, CD-ROM, CyberFX 64 2 MB, Monitor 1084S, Software Preis: VHB 3500,-, Tel. 0511/630936

A4000/40, 270 MB Quantum, SCSI-2 Controller, 12 MB RAM, VLab Y/C Intern, Multitasking III, 2 Floppy's, NEC Multisync 30, CD-ROM, div. Software, Preis Vb, Tel. 030/4728591

A1200 + Blizzard 1260 o. RAM im Mikron-Tower + Z2 Busplatine, 4 x CD-ROM, externes HD-Diskettenlaufwerk, o. Festplatte, für DM 3000, nur komplett, Tel. 03943/803189

A2000, KS 1.3 + 2.04, GVP 68030 33 MHz, 1 GB Chip 8 MB 32 Bit Fast, DS SCSI CD-ROM 12 MB 500,-, DM Vb, Tel. 0511/697635 ab 20h

Sirius Genlock, PBC-Video-master, VLab Digitizer, Adorage 1 2.5, Clarissa 2.0, Monument Tiller, Sony-Schnittsteuerung RM-E500 gegen Spendengut, ca. 2000 DM, Tel. 06894/1155

Amiga 1000, Unterschriften der Erbauer im Gehäuse, 2.3 MB RAM, 2 LW + Monitor, Tel. 0405318921 (A) Preis gegen Gebot

Monitor Commodore 1084 14 Zoll, DM 170,-, Tel. 05358/1823

Verkaufe Blizzard IV 1230 Turbo 50 MHz für 390,- DM, ungebraucht 300,- DM, Tel. 03077/11022 nach 17 Uhr

Verkaufe A4000/40 Tower 6 MB, CD-ROM, Cybervision 4, 2.5, Clarissa ext. Floppy, Software 1000,-, PC-Karte 100 MHz DZ 4350,-, Tel. 03077/10122 nach 17 Uhr

A3000/25, 10 MB RAM, 105 MB HD, Graka Piccolo 2 MB, OS 3.1, 2 x Floppy, ext. 1 x CD-ROM SCSI, Maus + Tast., Cynusned Pro 3.5, div. Spiele und CDs u.v.m., komp. 850 DM, 0521/89695

A2000 Tower OS 1.3, 2.0, 3.0, 1 MB Chip A2630, 4 MB A2632 16 MB 2, 1 MB Chip A2320, Picasso, HD 730 MB, Golemcontr, 4, 4 x CD-ROM, reichliches Zubehör VB 1150,- DM, Tel. 02902/22017

Motherboard A4000, CPU/Daughterboard 999 DM, Merli 2 Grafik, 4 MB 288 DM, Digitizer f. Merlin 2, Excalibur 290 DM, Faslane 200 DM, Scand. 170 DM, A4000, komp. 1390 DM, A500, komp. 230 DM, 02065/62532

V: A3000D 50 MB, DM, Zip RAM 4 MB 80, DM, A2000 Motherboard 80, DM, Tastatur 40,- DM, Kick Genlock + Digi View Vid. & Directori Vb, Tel. 04422/1753

A1200T 640 MB HD + 1424, 2erc + SCSI-II-Controller 24 MB RAM + CD 4fach, Monitor 1085-S, viel Zubehör, Spiele & Software, CD-ROM ext. Tastatur usw. Alles zus. 1200 DM, Tel. 0532/68201

Blizzard 1230V/50 MHz mit 16 MB RAM, CoPro und SCSI-II optional für 300,- DM, Tel./Fax 04070/27253

Cavin Videoschnittsystem 900 DM, Blizzard-Turbomemoryboard 12204 MB 120 DM, Overdrive CD-ROM für PCMCIA 250 DM, Thomas Anton Tel. (ab 18 Uhr) 07159/7584

A1200/6 MB, Blizzard 1230V/CD, LW, Drucker, HP660C, 1084S Monitor, Software TP 4.1; Gloom; Amnet 12, Preis VS. Tel. 02084/87201

A1200, Blizzard 1230V/50 MHz, 10 MB 1 GB Fp, Retina 22, 22-Größe 12 MB + 1.60, Lw, Soundsampler, viel Zub/Sof/1500 DM, 06421/36191, lafrenz@stud-mailer.uni-marburg.de

Blizzard 2080/50 MHz, Picasso 2 MB, HD-Flop. für A2000 int., Tastatur A2000, CD-ROM LW 2fach incl. CDs u. 11 Caddies, 2 x 540 MB Festplatten, inkl. Software, 08974/100961

Amiga 3000 817/0/0S 3.1, Ret. 4 MB + VCode, VLab, Genl. int. text, CD-ROM, Hama A/Cut, Disk. ext. TV-Tuner, Mon. Amiga + NEC, Joyst. 24, alle Pro + Amiga 500, 1 MB VB 6300,-, A, Tel. 0621/49433

Cyberstorm MK II 50/90 700,-, Tel. 02677/1842

A4000 Motherb., CPU/Daughterb. 999 DM, A1200 1399 DM, Cavin Schnittsystem 999 DM, A4000 komp. 1399 DM, 2.5 Fp 340 MB 220 DM, Kick DOS 3.1 f. 171206 99 DM, VOB Speedup 4fach 70 DM, 02065/62532

Amiga 2000 mit Monitor, Drucker, AT-Brückenkarte, Wechselplatte, Büchern u. Software, VB 800 DM, Tel. 02252/839530

Private Kleinanzeigen

Cavin-Videoschnittsteuerung von ED mit Netzteil und ev. Kabel f. Genlock 690,- Scala M300 90,- PhotowordPro 90,- Imagemaster R/T 90,-, Tel. 06033/68900

Monitor 1084 200,- A4000 Prozessorboard FPU/MMU + CoPro 100,- Maus 400 DPI 10,- Scala 300 inkl. Handbuch 80,- TurboPrint, MultiTermKit je 50,- PPaint 6.3 30,-, 06030/82424

A1200, 18 MB, 60 MB AT, HD, 1230 1V 50 MHz, SCSIKit, SCSI-Tower 4 x CD-ROM, 1 GB HD, 1085S Monitor & Software (AURA-Sampler) für 1400 DM, Tel. 05341/8351475

A4000/40, Vb 3.1, HD-Laufwerk, 10 MB RAM, 125 MB HD, mit Tastatur und Maus, technisch optisch einwandfrei, VB 1500,-, 091227/5042

A1200 Tower Micronik, komplett, 1230 1V, 1230 IV, SCSI, 108 GB SCSI 8 MB RAM HD-Laufwerk 4 x CD-ROM/SCSI 1800,- Cavin 800,-, Sirius II-Genlock 1000,-, 0375/784837

GVP 030/050 Turbo F, A2000, 4 MB RAM, SCSI, Guru-ROM Vb; VB DM 300,-, Osterberg, Tel. 03381/718903 Fax 718904, E-Mail Osterberg@sunrhy.vrz.uni-magdeburg.de

A2000 220,- Turbokart, A2000 270,- SCSI Kontr. MultiVelo, 150,- 1084 180,- A4000 HD70 MB 850,- VLab Motion Letzt. Rev. + Movies, 1100,-, Sunrise 1012 dig, Soundok, 600,- Picasso/2 MB 500,-, 07229/1234

Amiga-Zub. gste: Netzteil A500 40,-, 512 KB Erw. 30,-, 1 MB Erw. A600 40,-, ext. LW 3.5" 35,-, TV-Modem, A520 35,-, Tastatur A500 25,-, 0191/44886 (tagsüber), Tel. 07236/8410

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

A1200, Mause, 850 MB HD; Blizzard 68030/50 MHz, 10 MB RAM, Monitor M1438S, CD-ROM-LW + PCMCIA Kontr. mit CD32 Emulator Wordworth 5; Turboprint prof. 4.1; ca. 300 Leerdisk; Handb.; SW, Tel. 07123/39952 DM 1100,- VB

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Suche: Hardware

Suche Sunrise 516 Sound Karte. Suche Floppier A2000. 07229/1234

Suche Amiga 4000 mit mind. 25 MHz, 6 MB RAM und Scandoubler für unter 1000 DM. Tel. 05222/81895

Suche A2632 oder Access 32 für A2630-Turbokarte mit oder ohne RAM-Baustein. Tel. 0221/692422

Suche günstigen A500, 600 oder 1200 mit Zubehör und Software. Andreas Millinger, Nr. 90A, A6793 Gaschurn (Österreich)

Suche Tower f. A1200, Tastaturinterface, Grafikkarte, Micronik Z-Board mit V-Slot; Verk. ext. Netzteil, A500/1 MB, TV-Mod., ODrive PCMCIA CD-ROM Cont. Tel. 07541/25557

Epson Stylus Color II 720 x 720 dpi, Turbokarte 2630 - 4 MB, HD-Laufwerk für A500/2000 intern, Graffiti für A500, Tel. 06466/7116

V-Lab Motion, incl. Software, etc., sowie Toccata incl. Software, etc. in technisch einwandfreien Zust., preiswert gesucht. Tel. 02065/62532

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin keine Briefmarken angenommen.

Verschiedenes

Prönzlauer Amiga Club (PAC) nimmt ständig neue Mitglieder auf. Interessens: Grafik Raytracing/Programmierung/DFU u.v.a. PAC p/o Thomas Schulze, Klosterstr. 36, 17291 Prönzlau

Cavin-Videosteuerung + ser. Kabel für Genlock 3/4 Jahr alt für 800,-; Sirius II Genlock für 1000,-; Software: Animage 100,- Adorage 2.5 100,- Monument D. 2.0 200,- Clar. 3.0 200,-, 0375/784837

Didi's BBS in Franken 3 Lines 24h only Amiga, Amint Mirror viele Netze, hilfsbereit Sysop Printplatte frei Call 0911/708252 28.8k 0911/708250 28.8 + ISDN CUI

Suche Hippo Books 5001 mit Disk von Friedhuber, Zahle Neupreis nur Original. 040/437568 + Ab. 23663165 Tg.

Amiga-Magazin Jahrgänge 1988/89 teilweise, ab 1990 bi 96 komplett zu verkaufen gegen Gebot über 100145.3472@compuserve.com oder T-Online 030/7526391

Suche Dauerfeueradapter für Amiga-Joysticks, Tel. 040/259415 (AB)

Suche von Addison Wesley Amiga ROM Kernel Reference Manual 2/23.2 Edition, und DiskLab V 1.2; Tel. 04131/83715

Lautsprecherboxen für Amiga + Adapter 40,- DM mit Netzeil Amiga Superbase 1.0 10,-; Amiga Geld 10,-; DM; Amiga Sprachen 5,-; DM; Amiga Software Extra 5,-; DM. Tel. 07459/2677

Amiga User Club Rostock, mit Spas u. Unterhaltg, 2-4 Disk monatl., vollständiger Soft- und Hardwareeinkauf über Händler. E. Möller, Beim Horschen Hof 3, 18055 Rostock, 0381/4903620

Suche: Apple-ROM f. Shapeshifter auf Diskette. Biete: 4.5 Ampere Netzteile f. A1200 30,- DM. Tel. 05401/43421 (Thorsten)

Suche schnurloses Telefon der Marke Panasonic KC-T 9320 G. Angebot bitte an Reiner Busse, Im Steedfeld 5, 35232 Buchenau, Tel. 06466/7116

Wegen Platzmangel (Umzug) trenne ich mich schweren Herzens von meiner Amiga-Magazin-Sammlung (6/7 1987 bis 12/96 kompl.) VB 150,-, 02303/53054 (AB)

Suche Antares zahle gut, möchte jemand A500 Spiele tauschen oder verkaufen, schreibt mir Nicki Schomaker, Kernstr. 13, 72336 Balingen-Frommern

Suche Monitor 1084S zwecks Ersatzteilergewinnung. Kann defekt sein. Tel. 03621/705227

Monitor: Amiga-M1538S (AT) 7 Monate alt 450 DM; Catweasel (A4000) 80 DM; Genesis 20 DM; A-Ost 20 DM; Der Produzent (AGA) 25 DM; Donk. 10 DM; Guido Müller 038483/22355

Geschäftliche Kleinanzeigen

Scan 1 DM; Print ab 30 Pf; SPS 09281/478457

AMIGA/CD32 Ausverkauf!
Über 600 Titel u. Oldies! Software von SSI, Sierra, Lucasfilm, Origin, EA uvm. Indy 3 & 4, Siedler, EOB, Ultima 6 & viele Adventures, alte Rollenspiele, Strategie. Über 50 CD32/CDTV Spiele im Angebot!
Spiele ab 5 DM! Liste anfordern!!
Gebäude Grd Hard&Soft, Ringstr. 2 56462 Hohn (Laden), Tel./Fax 02661/40338

Sie wissen was Sie brauchen!
Ich beschaffe Ihnen günstige Hard- & Software für Ihren Amiga
09122/75042 Tel. 20-22 Uhr Fax 0-24 Uhr

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigen-Inserenten

- Kleinzeigenaufträge **ohne Absenderangabe** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummern** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden **keine Fremdwährungen** mehr angenommen.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihr Auftrag **immer vollständig ausgefüllt** ist (z.B. Unterschrift).

EinSpezialist



...von vielen im Lebensraum Fließgewässer ist der Otter. Wir sind die Spezialisten für den Schutz seiner Lebensräume.

Infos über unsere Forschungs-, Biotopentwicklungs- und Bildungsarbeit schicken wir Ihnen gern gegen Einsendung dieser Anzeige und von DM 5,- (in Briefmarken) zu.

Name: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Aktion Fischotterenschutz e.V.
OTTER-ZENTRUM
29386 Hankensbüttel
Fax 05832 - 980851



Bitte senden Sie den Coupon an folgende Adresse:

AMIGA
COMPUTER-MARKT
MagnaMedia Verlag AG
Postfach 1304

85531 HAAR bei MÜNCHEN

ABSENDER:

NAME _____

VORNAME _____

STRASSE _____

PLZ/ORT _____

TELEFON _____

AMIGA Kleinanzeigenauftrag für den Computermarkt

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsterreichbaren Ausgabe von „Amiga-Magazin“ den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Biete an: Hardware ☐
Software ☐

Ich suche: Hardware ☐
Software ☐

Verschiedenes ☐

Meine Anzeige ist eine:

- ☐ Private Kleinanzeige (max. 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben)
- ☐ 5,- DM liegen bar
- ☐ als Scheck anbei. Bitte keine Briefmarken!

Meine Anzeige ist eine:

- ☐ Gewerbliche Kleinanzeige
- ☐ für 12,- DM (zzgl. MwSt.) je Druckzeile
- ☐ als Scheck anbei. Bitte keine Briefmarken!
- Bezahlung über Postscheckkonto nicht mehr möglich.

Bei den Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum/Unterschrift: _____



DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Str. 67 - 34130 Kassel
Telefon: 0561-68012 Fax: 68405

**Versand
+ Laden**
Mo. - Fr.
10⁰⁰ - 18⁰⁰
Sa. 10-13⁰⁰

AMIGA SPIELE

ECS=A500, AGA=A1200, HD=Festplatte
A320 Airbus 2 (Flugsim.) DA 39,90
BAT 2 (Rollenspiel) DA 29,90
Black Gold (Kohleförderung) DV 29,90
Bograts (Monster-Adv.) EV 39,90
Burnout (Kampfsim.) AGA+HD EV 59,90
Capital Punishment AGA+HD DA 59,90
Chaos Engine 2 ECS / AGA DA 59,90
ENEMY - Tempest of Violence * DV a Anfr.
F1 Masters (Managersim.) EV 39,90
Fight'n Spirit AGA EV 39,90
Flamingo Tours (Reisebüro) DV 39,90
Flyin High (Rennsim.) * DA a Anfr.
Gloom Deluxe AGA EV 39,90
Hanse ECS / AGA je DV 39,90
Hattrick! (Karion/1,5MB) DV 49,90
Hillside Lido (Preiszeilparadies) DV 39,90
Jet Pilot (Flugsim.) EV 39,90
Kargon (Rollenspiel) DV 39,90
MAG III ECS / AGA / AMCD je DV 29,90
Magic Island (Rollensp.) AGA DV 59,90
Minskies (Tetrisvariante) AGA EV 39,90
Robin Hood (Adv. nur A500) DV 29,90
Ruffian (Jump'n Run) DA 39,90
Samba Partie Prof. ECS/AGA je DA 49,90
S.W.o Soccer 96/97 1MB Chipr. DA 49,90
S.W.o S. 96/97 Upgrade (Erw.) DA 29,90
Super Tennis Champs (Sim.) DA 39,90
Testament (3D-Ballerei) AGA DA 49,90
Timekeepers (Geschick) DV 39,90
Tiny Troops (Action) NEU! DV 59,90
Tommy Gun (Tomate in Action) EV 39,90
Trapped (Rollensp.) AGA+HD DA 49,90
Vathalla 3 - Fortress of Eve DV 49,90
Worms - Würmerschlacht DA 39,90
Worms - Directors Cut AGA DA 59,90
XP 8 (Kick 2.0) ECS / AGA je EV 49,90

PREISHITS

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 (Eisstockschi.) DV 19,90
Der Seelenrump AGA / 2 MB DV 29,90
Diggers (Str.-Adv.) AGA DA 19,90
Dingsda, Riskant, Wetten daß je DV 5,00
Doofus (Jump'n Run) DA 19,90
Embryo (Jagdflieler) DA 10,00
Heimdall (Rollensp., nur A500) DA 19,90
International Karate Plus EV 19,90
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
Roketx (Weltraumaction) AGA DA 25,00
Shag Fu (Straßenkampf) AGA DA 19,90
Soccer Kid (Fußball) AGA DA 19,90
Wonderdog (Jump'n Run) DA 19,90

CD32 / Amiga CD / Zub.

CD **Aminet 14.15.16.17.18.19** je 19,00
CD **Aminet Set 3, 4, ...** je 49,00
CD **Golden Games** (AMCD) 10,00
CD **Fears** (auch CD32) 39,90
CD **NEMAC IV** (AGACD) 49,90
CD **Trapped** (AGACD) 49,90
CD **Wendetta 2175** (auch CD32) 39,90
ZUB **AM-Joypad** (Techno Plus) 19,90
ZUB **AM-Joystick** (Supercharger) 19,90
ZUB **AM-Maus** (2-Tasten) 29,00

Kostenlosen Katalog anfordern!
Bitte System angeben. Wir liefern auch
Spiele für PC + C64 + Konsolen!

LÖSUNGEN zu fast allen Spielen ab 10,-
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

DA = Deutsche Anleitung DV = Komplett Deutsch * = noch nicht da, Vorbestellung möglich
Versandkosten: Vorkasse plus 5,- DM - Nachnahme plus 10,- DM (incl. aller NB-Gebühren)
Ausland: nur Vorkasse (bar / Eurocheck / Postanweisung) + 20,- DM
Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Schlagfertig...

Hockey - im Verein am schönsten.

Hockey-Spielerinnen und -Spieler sind schlagfertig und gerne gut gelaunt. Jedes Spiel bringt neue Erlebnisse. Das Faltblatt „Hockey zum Kennenlernen“ und die Broschüre „Im Verein ist Sport am schönsten“ gibt es beim Deutschen Sportbund, 63146 Heusenstamm, gegen DM 2,- in Briefmarken.

Deutscher Sportbund

Deutscher Hockey-Bund

SPORT-BILD
© DSF/BS



Versandbestellungen: 0130 - 83 56 10

Montag - Freitag 10 - 13 + 14 - 18h • NN • EUROCARD • VISACARD
im Internet <http://www.fischer-hs.de>

CDs

Aminet 10 / 12, Animania I
Tools Unlimited, Meeting Pearls III
Netnews Offline,
Turbocalc 2.1
Amiga 13
Amiga Repair Kit

CD-ROM A2000

Controller + doublespeed

Netzteile

für A5/6/1200 3.0A
Pownernetzteil A500
für A4000 280Watt

Turbokarten

Blizzard 1230 III
Cobra 1230-33MHz
Cobra SCSI-Kit

Software

Lernsoftware Deutsch/ ... 5,-
Personal Font Maker 10,-
Photoworx/Pro/Loader je 149,-
Teach Me Europa / Franz. 15,-
Superbase 4 248,-
Surfware AMIGA 45,-
True Paint 24Bit 25,-

je 7,-

12,-

50,-

249,- Spiele AMIGA

Behind the Iron Gate
Cross Check
Crystal Dragon, Embryo
Fußball Total, Turbo Trax
UMS
5 Strategie-Games

189,-

160,-

99,-

Fontmachine 2.0

95,-
erstellen Sie Ihre Zeichensätze
selsbt (Test AMIGA 07/97 gut)

Laufwerke

A1200 intern 880KB 59,-
A500 defekt 10,-

Tastaturen

A500 (gebr.) 49,-
A1200 69,-
A4000 (engl., schwed.) 159,-

Dies & Das

Aktivboxen 2x8Watt 25,-
Surfkit AMIGA mit Modem 190,-
Sounddigitalisierer Jukebox 95,-

Videobearbeitung

Cavin 948,-
Digi Gen II 995,-
VLAB Motion (Vorführg.) 1195,-
Animage 199,-
ClariSSA 3.0 299,-

**Schnäppchenmarkt - Restposten - Spitzenpreise
solange der Vorrat reicht**

AMIGA Games Disc & Mag

8/97



Michael Erlwein
Redaktion Amiga Games

Und immer an die Leser denken...

...ist gar nicht so einfach, wenn man nicht so genau weiß, was diese eigentlich wollen. Deshalb wollen wir nicht gleich eine ganze Leserumfrage starten, doch wäre es manchmal schon interessant zu wissen, was man sich da draußen eigentlich denkt. Also schreibt uns zum Thema „Quo Vadis, Amiga“ oder direkt zu den

Spiele! Sind die Leserbriefe zu wenig, ist die Userbox zu groß – was Ihr wollt und was sich ändern soll. Und weil sich die Mühe auch lohnen soll, stellen wir für die interessantesten Vorschläge ein paar Spiele bereit! Schließlich machen wir diese Seiten für Euch, und deshalb sollen sie nur Euch gefallen!

INHALT 8/97

Specials

Quo Vadis, Amiga, Teil 4 2
5D Software - kennt Ihr nicht? Dann lernt diese Firma doch bei uns kennen, sie hat einiges zu bieten.

Trapped 2 4
Trapped war schon gut, und Trapped 2 soll noch besser werden! Anhand der ersten bewegten Bilder und Shots prüfen wir den Wahrheitsgehalt dieser Aussage.

PD Games 11
Wie immer gibt es eine ganze Menge neuer PD Games, unter denen Ihr wählen könnt.

Competition Flyin' High 9
20 nagelneue Rennspiele aus dem Hause APC & TCP warten auf Euch! Mit ein wenig Grips und Glück seid Ihr unter den ersten zwanzig Besitzern dieses Spieles!

Games

Amiga Games Compilation 6
Animal Pairs 11
Blood Bath 12
Boondar 12
Defender of the Carrot 13
Formula 1 Masters 10
Malediction AGA 12
Omaze 12
Poing 4 11
Speed Break 11
Stumpfsinn 13
Tilefall 13
Vermone 13

Tips & Tricks

Expertentips 22
Tips & Tricks ABC 23
Worms - The Director's Cut 19

Rubriken

Charts 18
Helpline 14
Redaktionskontakt 24
Rossi's Mailbox 16
Vorschau auf 9/97 24
Wichtige Telefonnummern! 24

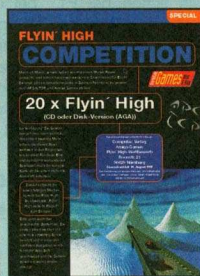
Amiga Games Compilation



Seite **6**

Diese Compilation hat zwar nichts mit uns zu tun, aber genügend gute Amiga-Games sind trotzdem darauf zu finden. Für diese Masse an Spielen haben wir uns gleich drei Seiten Platz gegönnt!

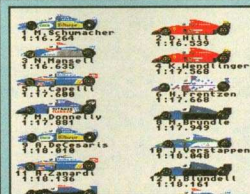
Flyin' High Competition



Seite **9**

Kaum sind die Worms-Spiele aus dem Hause, füllen wir unseren Gewinn-Schrank gleich mit 20 Flyin' High nach. Sie warten auf Euch, wenn Ihr uns dafür eine Karte mit einem tollen Werbespruch schickt!

Formula 1 Master



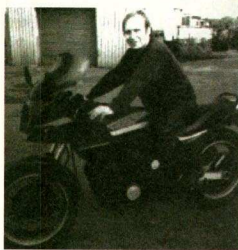
Seite **10**

Seit den ersten Berichten über dieses Spiel sind zwei Jahre vergangen, in denen die Spieleprogrammierung große Fortschritte gemacht hat - kann F1 Masters noch Schritt halten?

Quo Vadis, Amiga? Teil 4

5D Software

Ohne die große Masse an englischen Programmierern wäre der Alltag eines Amiga-Users wohl nur halb so schön, denn Unmengen an Public Domain- und Vollpreis-Spielen kommen von der Insel mit dem rauen Klima zu uns herüber. Bei 5th Dimension Software hilft man freien Spiele-Entwicklern und bringt Vertrieb, Katalogerstellung und alles, was sonst noch dazugehört, unter einen Hut.



Der Gründer von 5D Software, Phil Wilkinson, bei der Ausübung seines zweiten großen Hobbys.

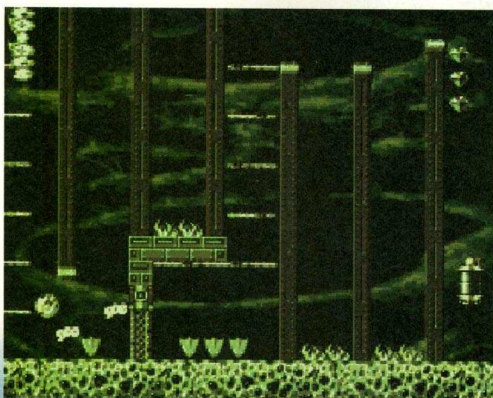
Im Jahre 1994 gründete Phil Wilkinson eine PD-Reihe namens „SaddleTramps PD“, die in England auch heute noch erfolgreich läuft. Aus der daraus gewonnenen Erfahrung resultierten seine Bemühungen in Sachen Licenceware und die Gründung von 5th Dimension Software. Wie schon bei F1 Licenceware (siehe Ausgabe 5/97) werden auch hier Programme im Vergleich zur Public Domain ein wenig teurer verkauft. Dafür erhält der Käufer aber sofort die uneinge-



Bei Hilt muß man mit einem Team aus sechs Charakteren ein bestimmtes Missionsziel erreichen, an das man die Zusammenstellung der Gruppe anpassen sollte.

schränkte Version und der Programmierer sofort seinen Anteil am Verkaufserlös. Eine Idee, bei der vor allen Dingen der Kunde durch den niedrigen Kaufpreis einen Vorteil hat. Daß dabei meist auf pompöse Verpackungen und dicke Handbücher verzichtet werden muß, stört im allgemeinen wenig.

re-Titeln zwei Eigenproduktionen parat: Amivoice, ein Rechnungsprogramm, das auch die Bestellungen mitverwaltet, und Belle's Paint V2.0, ein Grafikprogramm, das anfangs noch für Kinder gedacht war, nun aber über einige professionelle Zusatzfunktionen verfügt. Für die weitere Zukunft



Rotator konnte bei uns zwar keine hohen Wertungen einfahren. Angesichts des niedrigen Preises lohnt sich die Anschaffung unter Umständen aber doch.

Gemeinsam stark

Phil Wilkinson will dem Amiga ausdrücklich helfen und nicht schaden. Deshalb steht er auch im ständigen Kontakt mit seinem Konkurrenten F1 Licenceware und führt auch Programme aus dessen Produktreihe im eigenen Sortiment. Für 1997 hat man neben den Licencewa-

INFO 5D Software Kontakt

Deutschland

Alfred Knötig
Wilhelm-Engelhardt-Str. 40
36251 Bad Hersfeld
Tel./Fax: 06621/13626
e-Mail: aknoetig.distribution@t-online.de
Internet: <http://www.trv.de/knoetig>
T-Online: knoetig#

England

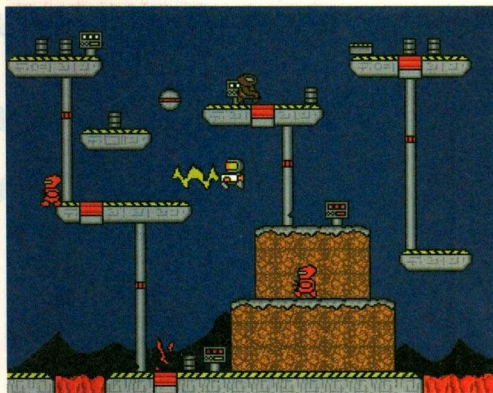
5th Dimension Software
1 Lower Mill Close
Goldthorpe
Rotherham
South Yorkshire
S63 9 BY England
e-Mail: sales@ware5d.demon.co.uk
e-Mail für Programmierer:
phil@ware5d.demon.co.uk



Splat ist eine Breakout-Variante, bei der man in 50 Levels versucht, die am oberen Bildschirmrand platzierten Fische abzuräumen. Jede Stage bietet dabei neue Grafiken.

sind zwei kommerzielle Spiele angekündigt, die dann unter dem seit Anfang dieses Jahres geänderten Firmennamen 5D Software zu haben sein werden.

warevertriebs mittlerweile sehr viele Anhänger gefunden. Die kurzen Wege und die geringe Anzahl involvierter Personen oder Händler machen den günstigen Verkaufspreis erst möglich, und der Elan,



P.L.E.B.S. ist auf den ersten Blick zwar ein 08/15-Plattformspiel, nach einigen Spielminuten entpuppt sich das Ganze aber als Jump & Run mit Suchtfaktor und einigen witzigen Ideen.

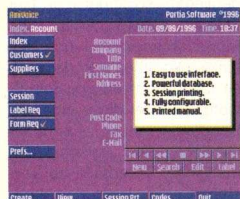
mit dem man die ganze Arbeit in dieser Firma angeht, wird wohl auch in Zukunft noch viele Programme hervorbringen. Wer also uneingeschränkte Software zu einem relativ niedrigen Preis sucht,

der sollte sich mal bei 5D Software umschauen und so den Fortbestand dieser Software-Quelle sichern.

■ Michael Erlwein

Enthusiasmus ohne Ende

Klar arbeitet man bei 5D Software nicht umsonst, jedoch hat diese Struktur des Soft-



Mit Amivoice läßt sich das Bestell- und Rechnungswesen einer kleinen Firma gut in den Griff bekommen.



Durch die einfache Benutzerführung ist Belle's Paint vor allem für Kinder gut geeignet. Die Programm-Features stehen aber einer professionellen Bildbearbeitung in fast nichts nach.

INFO 5D Software-Programm

SPIELE

Antz	Strategie
Beasties II	Strategie
Black Dawn II	RPG
Blox	Arcade Puzzlespiel
Bouncy	Plattformspiel
British Manager	Fußballmanager
Burton Bird	Plattformspiel
Casino	Simulation
Contentious	Shoot 'em Up
Desperation	Adventure
Hideous	Plattformspiel
Hilt	Action/Strategie
Hilt II	Action/Strategie
International Golf	Sport
Jump' Em	Arcade Puzzlespiel
Nobochi	Shoot 'em Up
OGL The Caveman AGA	Plattformspiel
OutLiner	Asteroids-Klon
Paradox	Puzzlespiel
Parasite II	RPG
PLEBS	Plattform-Action
Rotator	Plattformspiel
Splat	Breakout-Variante
Squares/Megabounce	Puzzlespiel
ThunderDawn	RPG
White Rabbits	Arcade Puzzlespiel

UTILITIES

AGASSM v7.24	Slideshow-Creator
Disk-System 3	MultiMedia Diskmag-Creator
DSEKit	Extra-Disk für Disk-System 3
MSR Music 1	Freie Musikmodule

MSR Music 2	Freie Musikmodule
Reality Music Converter	Mods & Sound Samples

SAMMLUNGEN

17Bit 5	17Bit PD Disk-Sammlung
Amiga Developers CD	Developer Tools usw.
Amiga Repair Kit	Kommerzielle Software, Disk Salv
Aminet 14,15,16,17,18	Software-Sammlung
Aminet Box Set 1 or 2	4 CDs voller Software
Aminet Box Set 3	Aminet CDs 9-12
Aminet Box Set 4	Aminet CDs 13-16
Amos PD 2	Amos-Kollektion
Artworx Amiga	Bildersammlung
Assassins 3	Über 600 Spiele
CDRom Atlas	Multimedia
Euro CD 1	Software-Sammlung
Geek Gadgets	Tool Box für Programmierer
Global Experience	Vollpreisprogramm, und Spiele
Kara Collection	Farbige Fonts
LSD 3	LSD Tools
Magic Publisher	Final Writer + Fonts, Clipart
Magic WB Enhancer	1.000 Icons usw.
Network CD 2	Riesige PD-Sammlung
NFA AGA Experience 2	Softw. für A1200/A4000
NFA Utilities Experience	Best Of Amiga Utilities
On Yes More Worms	Extralevels
Personal Paint 7CD	100 neue Features
Sci-Fi Sensations 2	Dop.-CD mit Bildern, Spielen
Special FX 1	Movie Maker
System Booster	Tools und Utilities
The Learning Curve	Entertainment & Education
UPD Gold (4 pack)	United PD Library, 4.800 Disks
Workbench Add-on	Utilities und Extras

Auf der Suche nach neuen Abenteuern

Trapped II

Nachdem New Generation Software bereits in „Das Rad von Talmar“ seine programmiertechnischen Fähigkeiten eingehend unter Beweis gestellt hat, arbeitet man mit Feuereifer an der Fortsetzung des Erfolgstitels. Neben einer neuen Story setzt der Nachfolger auf hochwertige Hardwarekomponenten.

Von Oliver Preißner

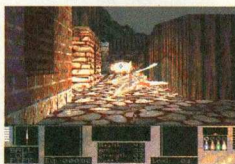
Auch die neue Episode spielt wieder irgendwo in einer Welt der Zauberei, der Monster und der Legenden. Es werden wieder

verschiedene Grafikkarten Unterstützung finden, wie auch AGA- und ECS-Chipsets genutzt werden können. Zwar wird der 68020er-Prozessor gerade noch sein Soll in Trapped II erfüllen, für einen halbwegs vernünftigen Spielablauf sollte man aber –

neben mindestens 4MB FastRam – vorzugsweise einen 30er-, noch besser einen 50er-Prozessor unter der Haube haben.

Weiterentwickelt...

Trapped II wird voraussichtlich Mitte des Jahres erscheinen und ausschließlich auf CD-ROM erhältlich sein. Für ein besseres Spielgefühl arbeitet man derzeit an einem deutlich größeren Play-Screen, wobei derzeit noch nicht bekannt ist, ob, wie im ersten Teil, auch hier wieder eine Vielzahl von rechner-spezifischen Bildschirm-einstellungen möglich sein wird oder ob eben nur besonders leistungsfähige Amigas zum Zuge kommen werden. Natürlich plant man wieder ein ähnlich komplexes Levelsystem, wobei neben den Hieb-, Stich- und Schußwaffen diesmal auch die Gegner und Monster aus dreidimensionalen Polygonen



In Trapped II sind verschiedene Schußwaffen im Repertoire enthalten.



Neu hinzugekommen: Spiegel an den Wänden.

bestehen. Ist die Handhabung der Waffen im Prinzip gleich geblieben, so findet man hier jedoch andere Arten von Mordinstrumenten vor. Neu hinzugekommen sind dagegen sechs unterschiedliche Schußwaffen, wobei diese nicht als Handfeuerwaffen, sondern vielmehr als verschiedene magische Feuerbälle zu verstehen sind. Jeder Feindkontakt geht selbstredend mit einem mehr oder minder hohen Verlust deiner Lebensenergie vonstatten, und das neue Dungeon-Abenteuer arbeitet auch wieder mit anderen genretypischen Rollenspielelementen wie Stärke, Ausdauer und Erfahrungspunkten.

Kurz angespielt

Beinhaltete die erste Demo-Version von Trapped II noch schwere Grafik-Bugs, und wollten viele Befehle erst nach andächtigen Denkpausen funktionieren, so scheint doch

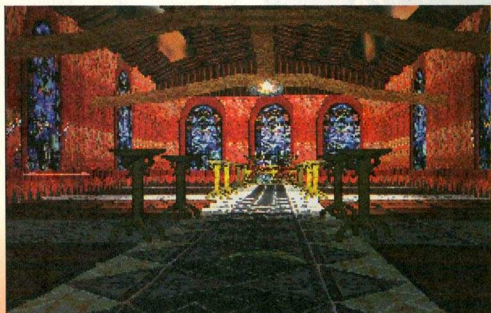




Die neue Monstergeneration ist zumindest ebenso angriffs-lustig wie im ersten Teil.

zumindest die Verwendung von magischen Sprüchen an Bedeutung gewonnen zu haben. Spielte diese Komponente im Vorgänger eine untergeordnete, ja fast bedeutungslose Rolle, so läßt sich nun das Spielgeschehen mit Spells wie „vorübergehender Unverwundbarkeit“, dem „Monsterschreck“ und anderen deutlich beeinflussen. So gelangt man teilweise sogar in Situationen, in welchen man nur durch einen gezielten Einsatz von Magie vorwärtskommt oder Hindernisse überwinden kann. Mal abgesehen von den ruckeligen Bewegungsabläufen, darf unser neuer Held seine Blicke durch die ganzen Räume schweifen lassen, seitliche Schritte sind möglich, ebenso wie ein Blick zur Decke oder in Richtung Boden niemals schaden kann. Zudem stößt man im Spielverlauf auf Passagen, in denen man nur im Sprung eine höhergelegene Plattform erklimmen kann, und an anderen Stellen erscheint eine geduck-

te Haltung ratsam. Ein weiterer bedeutender Bestandteil des Gameplays sind nicht zuletzt verschiedene grafische und technische Spielereien. Flackernde Lichteffekte und durch den Raum saugende Energiekugeln sind ja bereits bekannt. Neben den ganzen Licht- und Schattenspielereien zeigen sich die Entwickler jedoch besonders stolz auf ihre zusätzlich integrierten Spiegelwände, die eine neue räumliche Dimension eröffnen. Nichtsdestotrotz lebt die vorliegende Vorabversion momentan noch mehr von Versprechungen denn von klar sichtbaren Tatsachen. Wer das „Rad von Talmir“ danebenstellen würde, würde über die neue Version nur müde lächeln. Haben wir anfangs von dem Demo des ersten Teils auch nicht allzuviel gehalten, warten wir auch hier sicherheitshalber bis zur fertigen Version, bevor wir unter Umständen Lobeshymnen anstimmen.



Beindruckende Lichteffekte werden wieder spielbestimmend sein.



Wir dürfen uns auf noch aufwendigere Wand- und Bodentexturen freuen.

INFO Im direkten Vergleich



Der Bildschirmaufbau wurde einem Wandel unterzogen: In Trapped II hat man verschiedene Anzeigefelder im Rahmen (wie z. B. für jede einzelne Waffe) verkleinert bzw. wegrationalisiert. Neben einem insgesamt größeren Spielausschnitt könnte vor allem der breitere Playscreen eine Menge Vorteile mit sich bringen. Optisch wirkte die alte Darstellungsweise unserer Meinung nach übersichtlicher und benutzerfreundlicher. Wenn das vergrößerte Spielfeld nur bedeutet, daß dafür Standard-Amigas in die Knie gehen, wäre das ein schlechter Tausch. Wir bleiben skeptisch...

Unterhaltsamer Genremix!

Amiga Games Compilation

CD Vol. 01

Nachdem uns New Generation Software spätestens seit dem Action-Rolli Trapped ein Begriff sein dürfte, vertreiben sie nun ganz neu eine Kompilation recht unterhaltsamer und witziger Low-Budget Games. Wir nahmen den Silberling genau unter die Lupe.

Ant Wars II

Entwickelt von Paranoid, einer ehemaligen Szene-Gruppe, hat dieser Titel ohne



Ob Panzer oder Flugzeug, jedes Vehikel dient einem anderen Zweck.

Zweifel viele Anleihen aus den allseits beliebten Lemmings-Spielen. Ziel des Spieles ist es, mit einer Armee von Ameisen das Hauptquartier des feindlichen Stammes aufzuspielen und zu erobern. Damit die stecknadelkopfgroßen, kaum sichtbaren Krieger etwas kampfstärker agieren können, besitzen sie viele schöne Spielereien wie Panzer, Flugzeuge und Helikopter sowie Jeeps und Motorbikes. Die einzelnen Levels umfassen mehrere horizontal scrollende Screens, in welchen



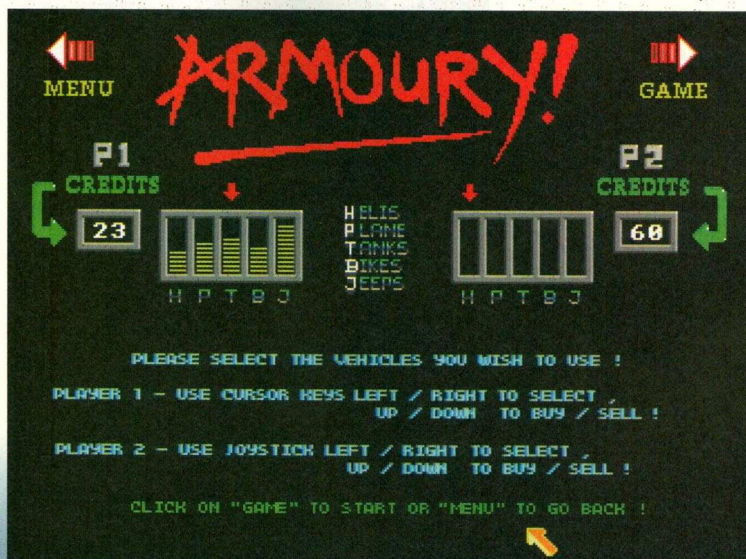
Erst wenn das Monster in der Falle zappelt, läßt es sich mit ein paar gezielten Schüssen zermatschen.

man mit seiner Kriegsmaschinerie und in verkümmelter Worms-Tradition Hindernisse aus dem Weg sprengt, Brücken errichtet oder auch einen gezielten Schuß in Richtung des Feindes wagt. Die dudelige Musikunterstützung klingt ganz niedlich, die FXs dagegen beschränken sich auf simple Explosionsgeräusche. Insgesamt gesehen spielt sich Ant Wars II jedoch

etwas zäh, da der Weg bis zur gegnerischen Stellung verhältnismäßig lang ist und viele der Steuerbefehle umständlich mit der Tastatur einzugeben sind.

Trap 'em

Mit diesem Titel von Paul Clarke ist ein nettes, wenn auch recht simples kleines Jump & Run-Game gelungen. Drei Türme mit jeweils zehn Stages müssen von lästigen Monstern gereinigt werden. Ausgerüstet mit einer Bärenfalle und einer smarten Handgun, müssen die Viecher zuerst in die Falle gelockt und, wenn sie dann festsitzen, umgenietet werden. Währenddessen fallen zahllose verschiedene Bonus-Items vom Himmel und sorgen für Energy, Cash & Money. Im fortgeschrittenen Stadium werden die Biester sogar rich-



Mit den vorhandenen Credits können verschiedene Gefährte angekauft werden.



Ein knappes Zeitlimit bringt einen bisweilen ganz schön ins Schwitzen.

tig intelligent, nehmen dich unter Beschuß, weigern sich, blind in jede Falle zu tappen und legen frecherweise eigene Traps aus. Sobald Du alle Monster eliminiert hast – vorausgesetzt, das Zeitlimit macht Dir nicht zuvor einen Strich durch die Rechnung – darfst du die Szene durch ein Energietor verlassen. Im Zwei-Spieler-Modus werden die Aufräumarbeiten recht einfach, wobei dank Codewort das Game selbst im Solo-Betrieb recht schnell durchgespielt sein dürfte. Coole Sprachausgabe und düdelige Bombongrafiken machen Traps zum vergnüglichen Feierabendspiel, eventuell sogar mit Suchtgefahr.

S*M*A*S*H

Ebenfalls von Paranoid, technisch aber wesentlich weiter entwickelt als Ant Wars II, kommt SMASH einem Full-Price-Game schon sehr nahe. Angeblich sollen sogar ein paar Ideen aus diesem Spiel von den Worms-Programmierern geklaut worden sein, wofür wir allerdings nicht die Hand ins Feuer legen wollen. Auch hier bekriegen sich zwei gegnerische Parteien mit Panzerfahrzeugen, zu Fuß oder in späteren Stages auch mit Hilfe von Zeppelinen aus der Luft. Besonders witzig gemacht sind die kleinen Spuds, die etwas dem Titelhelden aus Cool Spot ähneln, jedoch nicht annähernd dieselbe Größe besitzen. Sie



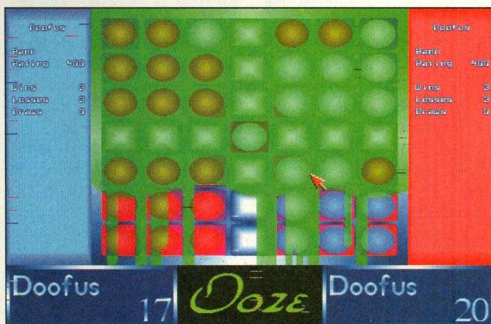
Aus nächster Nähe benutzt man am besten den Flammenwerfer, da die Explosion Deiner Bomben auch Dich selbst töten würde.

können laufen, mit einem Preßlufthammer Tunnels graben, Brücken bauen und vor allem natürlich gemeine Bomben und Raketen verschießen. Sie besitzen ein Worms verblüffend ähnliches Sprachvermögen, und wenn man seinen Feind zum Beispiel mit einem Flammenwerfer aus nächster Nähe röstet, entschwebt dieser sanft als Engel ins Jenseits. Die Maussteuerung klappt tadellos schnell, so daß man selbst dem Computergegner ordentlich eines auf die Mütze geben kann. Ebenso bewegt sich die ruckelfrei in alle Richtungen scrollende Grafik auf einem soliden Niveau und macht SMASH zu einem rundherum empfehlenswerten Action-Strategical.

Ooze

Für kleine geistige Verrenkungen erscheint auch die in den USA entwickelte Steinerei

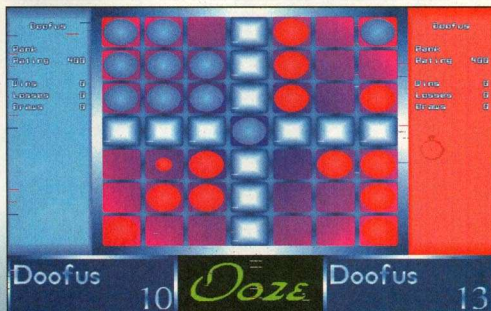
nen erhält. Diese kann er nun entweder ein Feld weiterziehen, wobei sich der gezogene Stein verdoppelt und somit einen zusätzlichen Punkt bringt, oder man darf auch ein freies Feld überspringen. In diesem Falle jedoch wird der Spielstein nur gezogen und nicht verdoppelt. Sobald die neue Position an die gegnerische Farbe angrenzt, werden alle benachbarten Steine umgefärbt und somit zu eigenen Steinen. Ziel ist es nun, durch geschicktes und taktisches Setzen entweder alle Figuren des Gegners umzufärben oder die höhere Punktzahl vorzuweisen, sobald das letzte Feld besetzt wird. Künstliche Mauern sorgen für etwas Abwechslung, und wenn auch der wahlweise einzusetzende Computergegner etwas lasch agiert, lassen sich Ooze ein paar interessante Stunden abgewinnen. Für Nimmersatte gibt es dann zudem noch einen eigenen Leveleditor.



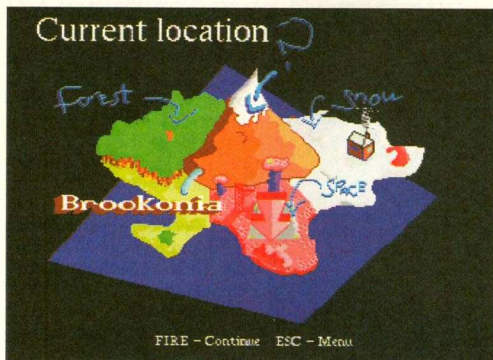
Sieger ist, wer zuletzt die meisten Steine hat oder alle Steine des Gegners umfärben konnte.



In welche Richtung Deine Waffe losgeht, bestimmst Du über einen schnell einstellbaren Abschußwinkel.



Nicht jeder Zug, der auf Anhub viele Punkte bringt, ist auch taktisch klug.



Die Inselwelt ist in verschiedene Abschnitte unterteilt, die alle erforscht werden wollen.

BAZZA'n'Runt

Was sich vom Spielprinzip etwas wie ein Bomberman-Clone anhört, präsentiert sich optisch etwas klein und fitzelig, ist es aber durchaus wert, einmal ausprobiert zu werden. Da die guten Ideen für ein Computerspiel alle schon verbraucht sind, macht sich BAZZA (im Zwei-Spieler-Modus unterstützt von Runt) auf den Weg, um den geheimnisvollen Old Man Misty zu finden. Im Gegensatz zu Bomberman spielt sich BAZZA'n'Runt wie ein Plattform-Game aus der Seitenansicht. Bewaffnet mit einer, später auch mehreren Bomben, mußt Du in jeder Stufe eine bestimmte Anzahl von Zielscheiben zerstören, die Du auf den verschiedenen Ebenen verteilt findest. Neben diesen Zielen darfst Du natürlich auch die herumwuselnden Monster und spaßeshalber

vielleicht Deinen Mitspieler in die Luft sprengen. Andere Objekte geben wiederum Bonuspunkte und Power-Ups frei, doch davon regnet es während des gesamten Spielverlaufes sowieso schon haufenweise vom Himmel herab. So erlauben Dir zum Beispiel 15 eingesammelte Buchstaben Symbole den Zutritt in eine spezielle Bonusstufe, in der man dann unter anderem fliegende Bären abschießen kann (!). Andere dagegen lähmen Deine Gegner und verschaffen Dir einen kleinen Zeitvorteil. Weiterhin stößt man auf gefährlich spitze und lange Nägel, Katapultfedern und Teleporter. Die einzelnen Levels sind zwar relativ abwechslungsreich gestaltet, doch wurde alles etwas klein und wuselig in Szene gesetzt, so daß das an sich gute Gameplay nicht so recht zur Geltung kommt.



In BAZZA'n'Runt wird man mit Bonus-Items nur so überhäuft.

Jimmy's Fantastic Journey

Als treue Leser der Amiga Games kennt Ihr sicherlich bereits die Titel RoketZ sowie Jimmy's Fantastic Journey, die wir bereits Ende '96 eingehend präsentierten. RoketZ konnte zwar mit beeindruckenden Grafiken glänzen, das gravitationsabhängige Wettfliegen diverser Raumschiffe um verschiedene Rundkurse erschien uns aber schon damals auf Dauer etwas schwierig und nicht zuletzt eintönig. Jimmy's Journey dagegen konnte sich zwar optisch nicht mit den bekannten Vorzeige-Jump&Run-Games messen, dafür stimmte hier das Gameplay. Vor allem die empor-schwebenden Blasen, die sich mit etwas Übung zum Erklimmen und Überqueren von Hindernissen nutzen ließen, hatten es uns angetan. Insgesamt gesehen umfaßt die neue Compilation-CD neben einem kurzen Demo zu Trapped II und ein paar Animationen und musikalischen Bonus-Tracks sieben ganz passable Vollversionen. Läßt man außer acht, daß – mit Ausnahme der beiden bereits bekannten Games – die Spiele ausschließ-



Bei Jimmy's Journey handelt es sich um ein kunterbuntes Hüpfical, das Dir mitunter sehr viel Geschick abverlangt.



In der Tradition von Thrust kämpft man um Rundenbestzeiten, vor allem aber gegen die mörderische Schwerkraft.

lich aus den Jahren 1994 und 1995 stammen, kann man mit dieser Auswahl eigentlich ganz zufrieden sein. Nicht umsonst haben wir die Titel einzeln vorgestellt, denn nun könnt Ihr selbst entscheiden, ob sich diese Anschaffung in Euren Augen lohnt.

Oliver Preißner



COMMENT

Vorausgesetzt, man will alle hier beschriebenen Games auch wirklich einmal spielen, lohnt sich vielleicht die Anschaffung der CD-Compilation. Oftmals sorgen aber wesentlich günstigere Cover-CDs (die zugegebenermaßen jedoch meist nur Demo-Versionen bekannter Full-Price-Games enthalten) für ebenso lang andauerndes Spielvergnügen.

FACTS

Hersteller: New Generation Software ■
Spieler: 1-2 ■ CDs: 1
Preis: ca. DM 69,- ■
Englisch nötig: nein ■
Festplatte: wird unterstützt ■ 2. Laufwerk: –
Steuerung: Joypad, Tastatur, Maus ■

+ gute, thematisch unterschiedliche Spielkost
– Shareware- und Budget-Games zum Vollpreis?

ANT WARS II	55%
TRAP 'EM	71%
SMASH	77%
OOZE	59%
BAZZA'n'RUNT	59%
JIMMY'S JOURNEY	63%
ROKETZ	55%

GESAMT 65%

FLYIN' HIGH

COMPETITION

Mann oh Mann, gerade haben wir mal einen Monat Pause gemacht, und schon haben wir wieder ein Gewinnspiel für Euch! Diesmal gibt es das allerneueste in Sachen Rennspiel zu gewinnen! APC & TCP und Amiga Games stellen



20 x Flyin' High

(CD oder Disk-Version (AGA))



zur Verfügung! Die Gewinner gehören dann somit zu den ersten zwanzig Menschen weltweit, die dieses Spiel in den Finger halten können! Für diese Ehre und den damit verbundenen Spielspaß müßt Ihr nur eine Karte an die neben stehende Anschrift schicken.

Darauf schreibt Ihr einen fetzigen Werbespruch für Flyin' High. So etwas wie „Flyin' High verleiht Flügel!“ zum Beispiel.

Bitte gebt auch das gewünschte System an. Die besten Ideen werden mit einem der zwanzig Spiele belohnt und in einer der nächsten Ausgaben veröffentlicht! Also Stift geschnappt und die Gehirnzellen ein wenig angestrengt!

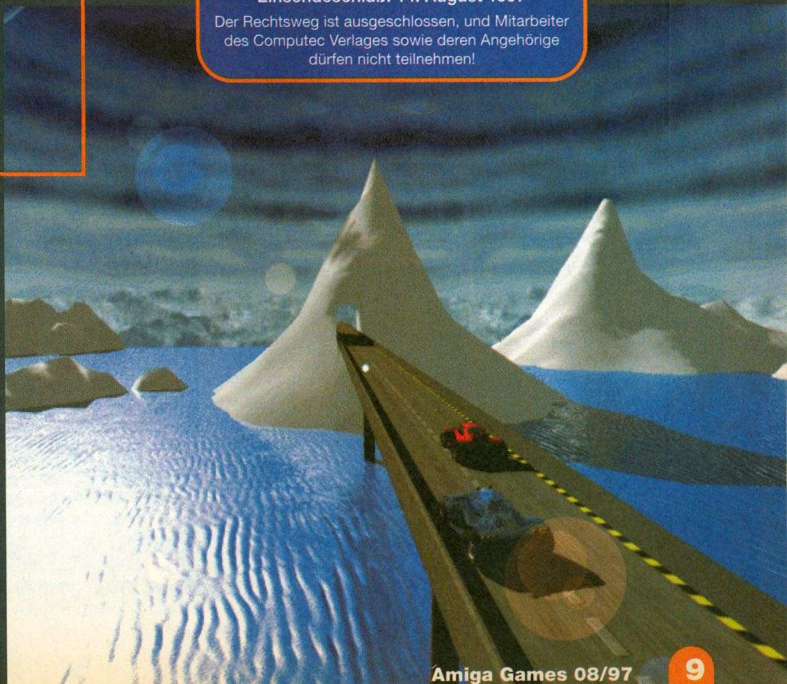
Viel Glück!

Eure Einsendungen schickt Ihr bitte an:

**Computec Verlag
Amiga Games
Flyin' High-Wettbewerb
Roonstr. 21
90429 Nürnberg**

Einsendeschluß: 14. August 1997

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, und Mitarbeiter des Computec Verlages sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen!



Oldtimer oder Formel 1?

Formula 1 Masters

Nachdem dieses Spiel von ESP Software bereits vor über zwei Jahren erstmals in unserer Redaktion auftauchte, ist dieser Titel nun tatsächlich auch in Deutschland erhältlich. So wie Rost an einer Autokarosserie frißt, nagte mehr als nur der Zahn der Zeit am Gameplay von Formula 1 Masters.

Prinzipiell ist die Idee gar nicht einmal so schlecht, für die auto- und motorsportbegeisterten Deutschen einen eigenen Manager zu veröffentlichen. Wenigstens soll diese dann aber auch



Eine weitere nervige Zeitverzögerung: Das Qualifikationsrennen wird lediglich in Zahlen und Fahrzeugbildchen ausgedrückt.



Boxenstopp: Per Fadenkreuz werden Reifen gewechselt.



Die Menüführung sieht wenig ansprechend aus, viele Handlungsmöglichkeiten bestehen nicht.

zumindest einen Hauch von Anspruch besitzen, um nicht nur als trübe Unterhaltung für trostlose Stunden zu fungieren. An Formula 1 Masters können sich bis zu vier Manager gleichzeitig vergnügen, und – man lese und staune – man findet sogar Namen wie Michael Schumacher, Berger und Alesi wieder und darf Teams wie Ferrari, McLaren oder Benetton leiten. Hat man sein Startkapital in einen neuen Wagen (= Team) mit einem halbwegs passablen Motor sowie einen erschwinglichen Fahrer investiert, gelangt man ins eigentliche Spielmenü. Hinter den meisten Icons verborgen sich Statistiken und Informationen. Auf's eigentliche Geschehen kann man nur sehr wenig Einfluß nehmen, und so muß man mangels Geldmitteln erst einmal stundenlang an bedeutungslosen und nichtssagenden Rennen teilnehmen. Man begutachtet kurz die Strecke, schaut sich den Wetterbericht an, wechselt die Reifen und repariert den Motor. Nach unzähligen Wettläufen kann man sich dann vielleicht einmal einen guten Fahrer leisten, der einen wirklich auf die begehrten ersten Plätze katapultiert. Wenn Du das Rennergebnis nicht einfach vom Computer ausrechnen läßt, darfst Du Dutzenden von langweiligen Runden zusehen. Hierfür spendierte ESP Software sogar einen eigenen Bild-



Diese Ansicht wird während des gesamten Rennverlaufes angezeigt. Fahrzeuge dröhnen vorbei, und die Anzeigetafel wirft Zahlen und Daten aus.

schirm, auf dem ein ultrakurzes Streckenstück in Seitenansicht gezeigt wird, auf dem dann die Formel 1-Boliden vorbeidüsen. Etwa zwei Drittel des Bildschirms bleiben jedoch für eine Texttafel reserviert, auf der die aktuellen Positionen stehen und mittels

einer einzeiligen Textmeldung Crashes und andere Fahrzeugausfälle dokumentiert werden. Wer es bei diesem Spiel wirklich schafft, sich auf Rang 1 hochzuarbeiten, bevor er die Diskette verbrennt, hat eine Auszeichnung verdient.

■ Oliver Preißner

COMMENT



Formula 1 Masters stellt für mich nur eine Beleidigung für Auge und Ohr dar, vom geistlosen Gameplay ganz zu schweigen. Nur der aktuellen Spielflaute haben wir es zu verdanken, daß dieser Titel den Weg in deutsche Verkaufsregale fand.

FACTS

Hersteller: ESP Software ■ Spieler: 1-4
 ■ Disks: 1 ■ Preis: ca. DM 50,-
 ■ Englisch nötig: ja
 ■ Festplatte: -
 ■ 2. Laufwerk: -
 ■ Steuerung: Maus, Tastatur ■

+ Management eines Formel 1-Teams
 - tödlich langweilig

GAMEPLAY 20%
 GRAFIK 38%
 SOUND 32%
 MOTIVATION 18%
 GESAMT 22%

Gut & Günstig!

NEUE PD-GAMES!

Im Hinblick auf die immer spärlicher werdenden Neuerscheinungen im Bereich der Vollpreisspiele kann man beim Public Domain-Markt kaum von einer Flaute reden. Tag für Tag werden Programme zwischen miserabel und hervorragend abgeliefert und sind schon bald für wenig Geld für alle zugänglich. Doch auch der äußerst günstige Betrag von DM 4,- will gut angelegt sein! Und genau hier helfen Euch unsere monatlichen PD-Seiten. Wir zeigen Euch die besseren Produkte und lassen Unsinniges weg. Was Ihr auf diesen Seiten präsentiert bekommt, könnt Ihr getrost kaufen. Und damit Ihr auch wißt, wo Ihr die vorgestellten Spiele bekommt, hier wie immer die Anschrift: Nordlicht EDV-Service, Alter Fischerspfad 10, 26505 Norden, 04931/167222, je Disk DM 4,- zuzüglich Versandkosten.

Nordlicht-Spiele 105-9

WARSHIP

Dieses Spiel gehört wohl zu den ältesten und bekanntesten Spielen, die es auf jedem Computersystem gibt! In dieser neuen Version wurde das komplette Spiel vom Programmierer überarbeitet und 32 neue Level zur Verfügung gestellt. Das besondere an dieser Breakout-Variante ist, daß man nicht nach oben spielt, sondern von links nach rechts. Die Musik kann vom Spieler abgestellt werden, und spielen können dieses Game natürlich nur User, die mindestens Amiga-OS 2.0 besitzen.

Nordlicht-Spiele 105-5

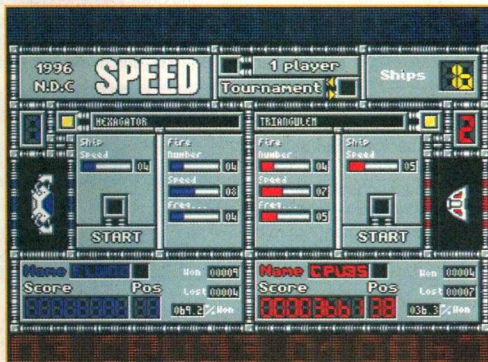
TILEFALL

Für alle Grübelfans ist dies wieder einmal eine neue Herausforderung. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, alle bunten Steinchen vom Spielfeld verschwinden zu lassen. Dies geschieht jedoch nur, wenn mindestens zwei gleichfarbige Steine nebeneinander liegen. Durch das Anklicken mit der Maus verschwinden diese dann, und die Lücke wird sofort von den übrigen Steinen gefüllt. Nur wer strategisch vorausdenkt, hat hier die Chance, einen guten Highscore zu erreichen, der natürlich auch gespeichert werden kann.

Nordlicht-Spiele 105-10

SPEED BREAK

Bei Speed Break handelt es sich um ein Ballerspielchen für ein bis zwei Spieler. Will man dieses Spiel alleine spielen, muß man den eingebauten Computergegner aktivieren. Nachdem man das Spiel gestartet hat, befindet man sich erst einmal im Einstellungs-Menü. Hier kann man die verschiedensten Einstellungen wie zum Beispiel die Spieler-Anzahl, den Spiel-Modus und die Auswahl des Raumschiffes aktivieren. Geht man nun auf den Start-Button, kann das Spiel endlich beginnen. Je nach Spiel-Modus haben die beiden Kampfumschiffe verschiedene Objekte vor sich, die es durch den Einsatz der Bordkanone zu beseitigen gilt. Derjenige, der zuerst alle Objekte vom Bildschirm gefegt hat, startet das Duell, da dann die grüne Trennbarriere verschwindet und man das Feuer auf den zweiten Spieler eröffnen kann.



Nordlicht-Spiele 106-2 a, b

ANIMAL PAIRS



Auch wenn die Grafik eher spärlich ist, so langt sie doch für diese Variante des Gedächtnistrainings voll und ganz aus.

Hier handelt es sich um eine sehr gelungene Memory-Variante, die mindestens Amiga-OS 2.0, 1 MByte RAM und eine Festplatte benötigt. Zu vierzehn verschiedenen Tieren, die in digitalen Bildern dargestellt werden, sollen die passenden Tierlaute gefunden werden. Ein oder zwei Spieler können hier ihr Erinnerungsvermögen unter Beweis stellen.

Nordlicht-Spiele 106-3 a, b

MALEDICTION AGA



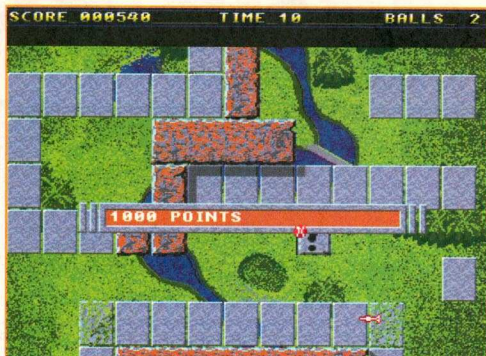
Bei der Zusammenstellung des Teams muß man auf nichts verzichten. Nur ein wenig Englischkenntnisse werden benötigt.

In dieser Demoversion des gut gemachten englischen Rollenspiels muß man sich zunächst einmal seine Crew, bestehend aus drei verschiedenen Charakteren, zusammenstellen. Danach befindet man sich in einem dunklen Wald und steuert die Figuren mit Hilfe der Maus und entsprechenden Buttons durch die Labyrinth-Wege. Doch im Wald erwarten den Spieler schon die ersten häßlichen Kreaturen, die ihm das Leben ziemlich schwer machen können. Die Grafiken und auch die Handhabung sind sehr gut gelungen. Das Spiel benötigt mindestens Amiga-OS 3.0 und den AGA-Chipset.



Nordlicht-Spiele 106-10

BOONDAR



Im Stile von Rock 'n' Roll geht es bei Boondar rund.

Dieses grafisch wunderbar gelungene Geschicklichkeitsspiel ist vermutlich eher für Profis in diesem Genre gedacht. Der Ball wird auf vorgegebenen Wegen durch eine sehr schöne Landschaft gesteuert. Einige der Bodenplatten weisen allerdings schon Risse auf und sind daher nicht sonderlich belastbar. Es kann aber auch passieren, daß eine Mauer oder ein anderes Hindernis im Weg steht oder gar eine Bodenplatte fehlt. Diese und noch viele andere Hindernisse müssen überwunden werden. Allerdings hat der Spieler dafür nicht viel Zeit, da der Bildschirm ohne Rücksicht auf Verluste einfach weiterscrollt und die Spielfigur ins Verderben ziehen kann.



Nur schnelle Spieler haben hier eine reelle Chance.

Nordlicht-Spiele 106-9 a, b, c

BLOOD BATH

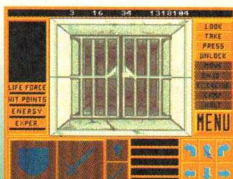
Wer gerne Spiele im Stil von „Operation Lemming“ spielt, ist hier genau richtig. Über ein Fadenkreuz werden die Gegner, die alle als digitale Bilder mit Filmsequenzen existieren, anvisiert und abgeschossen. Aber keine Angst, es wird keine echte Munition verwendet, sondern nur Farbpatronen; dies kann man schon alleine daran erkennen, daß die Gegner sehr schnell wieder aufstehen. Das Spiel benötigt mindestens Amiga-OS 3.0, 2 MB ChipRAM und eine Festplatte.



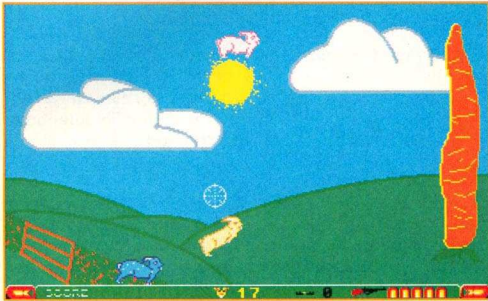
Nordlicht-Spiele 102-10

OMAZE

In dieser Demoversion des Labyrinth-Spiels sieht man die Spielfläche aus der „Ich“-Perspektive. Obwohl es eine Demoversion ist, ist der komplette erste Abschnitt voll spielbar. Zunächst bewegt man sich durch die Gänge und sucht sich seine Ritterrüstung und ein Schwert zusammen. Dann geht es weiter durch einige Türen, die sich problemlos öffnen lassen. Andere Türen benötigen Schlüssel, die man erst einmal finden muß. Per Teleporter kann man in geheime Gänge und Höhlen gelangen, in denen man noch viele nützliche Gegenstände aufnehmen kann. Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert und benötigt Amiga-OS 2.0 mit mindestens 1 MByte ChipRAM.



Nordlicht-Spiele 105-5

DEFENDER OF THE
CARROT

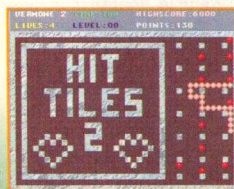
Die Saison für die Hasenjagd ist wieder eröffnet! Als schlauer Jäger geht man natürlich nicht stundenlang auf die Pirsch, um ein paar Hasen zu erwischen, sondern wendet einen listigen Trick an. Man platziert eine riesige Karotte in der Wildnis und muß nur noch darauf warten, bis

die Hasen zum Naschen kommen. Nun hat man die Möglichkeit, mit einem Fadenkreuz die Hasen anzupeilen und abzuschießen, wobei man nur eine begrenzte Anzahl von Munition zur Verfügung hat. Hat man einen Level erfolgreich gelöst, kann man sich in einem Shop noch eine Vielzahl von nützlichen Gegenständen kaufen, die einem die Jagd gewaltig erleichtern können. Um einen Hasenbraten auf den Tisch zu bekommen, muß man allerdings mindestens Amiga-OS 2.0 besitzen.

Nordlicht-Spiele 103-4

VERMONE

Es gibt ja bereits einige Snake-Varianten für den Amiga. Doch Luca Ciccotelli war dies nicht genug, und er programmierte eine neue Variante der fesselnden Spielidee. Dem Spiel sind 33 Level beigelegt, und wenn dies jemandem zu wenig sein sollte, können mit dem beiliegenden Editor bis zu 100 eigene Level in das Spiel integriert werden. Unter dem sehr großzügig bemessenen Zeitdruck muß hier eine niedliche Schlange Pillen einsammeln. Je mehr Pillen eingesammelt werden, desto länger wird die Schlange. Wenn man aber mit dieser Schlange Pillen auf seinem Computer jagen will, sollte man mindestens Amiga-OS 2.0 und 2 MByte ChipRAM sein eigen nennen.



Zum Glück gibt es bei Vermone einen Editor, der dieses uralte Spielprinzip noch ein rettendes Stückchen aufwertet.

Nordlicht-Spiele 104-1

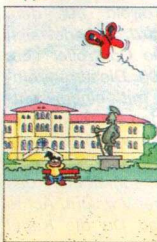
STUMPFSENS

Hast Du ein dickes Fell? Dann sollte Dir dieses Spiel keine Probleme bereiten. Es handelt sich dabei um eine Wirtschaftssimulation, in der man die Aufgabe hat, eine Firma namens Commodore innerhalb von 48 Stunden in den Ruin zu treiben. Dabei kümmert man sich um die Entwicklung, Werbung und natürlich um die Filialen. Es stellt sich eigentlich nur noch die Frage, ob der Name des Spieles irgendeinen tieferen Sinn hat? Das Spiel benötigt mindestens Amiga-OS 2.0 und 1 MByte Chip-RAM und kann natürlich auch auf Festplatte installiert werden.



Nicht nur wegen des Titels sollte man dieses Witz-Spiel nicht ganz ernst nehmen und es nur als Partygag verstehen.

HELM





Fragen gibt es immer, aber wir können Euch nur helfen, wenn Ihr Eure Fragen an **Computec Verlag, Amiga Games**, **Kennwort: HELPLINE**, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg schickt.

INTUITION

1) Ich möchte Sie bitten, mir zu helfen. Immer, wenn ich den Amiga 1200 starte, bekomme ich folgende Meldung: „Intuition möchte den Workbench-Schirm zurücksetzen. Bitte schließen Sie alle Fenster.“ Was bedeutet diese Meldung?
2) Wenn ich auf der installierten Workbench die Schublade Prefs öffne und ein Piktogramm anklicke, erscheint die Meldung „Requires asl.library V38“. Gibt es vielleicht eine Diskette, auf der diese Library zu finden ist?

Nild Gerhardt,
25336 Elmshorn

1) Irgend etwas sorgt dafür, daß das Shell-Fenster beim Booten nicht geschlossen wird. Da jetzt das Shell-Fenster noch geöffnet ist, kann das Amiga-OS den Bildschirm nicht zurücksetzen, um den Bildschirm für die Workbench zu öffnen. Sorge dafür, daß das Shell-Fenster beim Starten wieder geschlossen wird, und Du hast das Problem nicht mehr!

2) Die Library befindet sich normalerweise auf der Workbench-Diskette. Falls sie sich dort nicht mehr befindet, mußt Du im Fachhandel nachschauen.

ANSCHLUSS EINER FESTPLATTE

Seit einem Jahr lese ich Eure Zeitschrift, und ich finde sie ganz toll. Ich habe einen Amiga 1200, und vor ungefähr einer Woche habe

ich mir eine AT-Festplatte mit 1,3 GByte gekauft. Ich weiß aber nicht, wo ich sie in meinem Amiga einbauen soll. Ich hatte ihn auch schon einmal offen, aber ich habe keinen Anschluß gefunden, an den die Festplatte passen würde. Die Firma, bei der ich die Festplatte gekauft hatte, schickte mir leider keine Installationsbeschreibung mit.

- 1) Gibt es vielleicht zusätzliche Adapterkabel zum Anschluß der Festplatte?
- 2) An welchem speziellen Ort wird die Festplatte innerhalb des Computers installiert?
- 3) An welche Steckverbindung wird die Festplatte im Computer installiert?

Matthias Kühn,
59418 Staßfurt

1) An einer Seite der Festplatte (üblicherweise neben dem Stromanschluß) befindet sich der Anschluß, an den man ein AT-Kabel anschließen kann. Mit diesem Kabel, das überall im Handel erhältlich ist, kannst Du die Festplatte mit dem internen Controller vom Amiga 1200 verbinden.

2) Das bleibt eigentlich Dir überlassen, aber Du wirst eh nur einen Platz finden (obere Seite), an dem die Festplatte überhaupt genügend Platz hat. Dort kannst Du sie einbauen und dann mit den entsprechenden Kabeln verbinden.

3) Auch im oberen Teil des Amigas, direkt auf dem Motherboard, befindet sich der interne Controller vom Amiga 1200. Diesen verbindest Du mit einem entsprechenden Kabel mit der Festplatte, versorgt die Festplatte noch mit Strom und schon funktioniert das Ganze. Aber Vorsicht! Achte darauf, daß Du die Kabel

nicht verkehrt herum anschließt!

WAS IST JETZT LOS?

Ich habe ein sehr ärgerliches Problem mit meinem Amiga 1200. Ich habe am internen IDE-Controller eine 3.5"-Festplatte angeschlossen, das Adapterkabel verlängert, durch das Gehäuse geführt und die Platte auf diese Art extern gelegt. Nun habe ich seit ein paar Monaten das Problem, daß der Festplattenmotor immer wieder aussetzt. Was kann ich tun, damit dies nicht mehr der Fall ist?

Alexander Pfau,
73773 Aichwald

Dein Problem kann mehrere Ursachen haben. Zum Beispiel kann das AT-Kabel viel zu lang sein und deswegen Probleme machen. Es könnte aber auch der Fall sein, daß ein anderes elektronisches Gerät Deine Festplatte stört. Sorge dafür, daß sich kein Gerät, zum Beispiel ein Monitor, zu nahe an den Kabeln oder der Festplatte befindet.

SIEDLER

Ich schreibe heute zum erstenmal an Euch, mit der Bitte, mir zu helfen. Seit ca. zwei Jahren besitze ich einen Amiga 2000 mit 1 MByte ChipRAM und 4 MByte FastRAM sowie einer 50 MByte-Festplatte. Per Zufall stieß ich beim Spielekauf auf Die Siedler. Den Rest braucht man, wegen der bekannten Suchtgefahr, wohl nicht mehr erläutern. Nun zu meinem Problem: Ich würde gerne Welten der Größe

8 spielen, aber egal, was ich mache, ich habe keine Chance, dorthin zu gelangen. Ich hoffe, Ihr könnt mir hier weiterhelfen.

Hauke Pütz, 53773 Hennef

Tja, ein Blick in die Anleitung von Siedler, und Deine Frage wäre beantwortet gewesen. Laut deren Statistik kannst Du zwar mit Deinem vorhandenen Speicher Welten der Größe 8 spielen, jedoch verlangt die Konfigurationstabelle hier einen 100%ig freien Speicher. Da Du sicher eine Festplatte hast, und auch Deine Workbench etwas RAM benötigt, hast Du einfach nicht mehr genügend RAM dabei. Es gibt hier nur zwei Möglichkeiten:

- 1) Lege Dir noch mehr RAM zu! Mit 1 MByte ChipRAM wirst Du auf Dauer nicht weit kommen!
- 2) Starte Deinen Rechner ohne die Workbench und aktiviere das Spiel direkt aus der Shell. So sparst Du Dir den Speicher, der für die Workbench dargestellt wird. Schalte alle nicht benötigten Laufwerke aus, dies spart auch noch einmal einiges an RAM.

SYSTEME VERBINDEN

Da Ihr ja nicht unendlich viel Platz habt, kommen hier schon meine Fragen:

- 1) Ist es möglich, ECS, AGA und Power-PC-Amigas so zu verbinden, daß sie ein ganzes System bilden?
- 2) Wenn ja, könnte man dieses System so verbinden, daß ein Monitor, ein Drucker, ein Scanner, eine Tastatur und eine Maus an mehreren Computern genutzt werden können?
- 3) Wieviele Amigas braucht man, um die Power einer Workstation von Silicon Graphics zu haben?

1) Generell ist es kein Problem, mehrere Geräte miteinander zu verbinden. Für diesen Zweck gibt es relativ teure Netzwerkkarten oder auch die günstige Methode, die Rechner über ein Parallelport zu vernetzen.

2) Nein, zumindest nicht auf die von mir vorgeschlagene Methode. Kennt jemand eine Software- bzw. Hardwarelösung, wie man einen Drucker usw. an mehreren Rechnern nutzen kann, ohne ewig umstecken zu müssen? Früher gab es hierfür einige Hardwarelösungen.

3) Keinen einzigen. Du kannst Dutzende von Amigas vernetzen, aber die Rechenpower addiert sich deswegen nicht.

AUFRÜSTEN 1

Ich habe ein paar technische Fragen und wäre Euch sehr dankbar, wenn Ihr sie mir beantwortet:

1) Werden Amiga 500-User die Powerup-Boards nutzen können?

2) Gibt es für den Amiga 500 Turbokarten mit einem höheren Prozessor als 68020?

3) Welche Möglichkeiten zum Aufrüsten eines Amiga 500 bietet ein Tower?

4) Gibt es Soundkarten für den Amiga?

5) Gibt es eine Möglichkeit, zwei oder mehrere Amigas so zu verbinden, daß sie als eine Einheit arbeiten, d. h. daß sich ihre Leistungen (Speicher, Prozessor usw.) addieren?

6) Existiert ein AGA-Go-Kit für den Amiga 500?

7) Hat Pios überhaupt etwas mit dem Amiga zu tun?

8) Was ist empfehlenswerter, eine Festplatte oder eine Wechselplatte?

9) Kann man die Turbokarten eines Amiga 2000 nicht auch an einem Amiga 500 betreiben?

Wladi, 34497 Korbach

1) Bis jetzt gibt es hierfür noch keine Lösung!

2) Ja, im Fachhandel gibt es Turbokarten für den Amiga 500 mit höheren Prozessoren als den 68020, zum Beispiel den 68030 usw.

3) Bei einem Tower kannst Du relativ viele Geräte intern einbauen, was beim Kauf dieser Geräte wesentlich günstiger kommt. Des weiteren kannst Du, wenn Du eine Zorro II/III dazukaufst, auch Einsteckkarten benutzen, wie sie eigentlich nur für den Amiga 2000, den Amiga 3000 und den Amiga 4000 gebaut werden.

4) Ja, es gibt mehrere Soundkarten für den Amiga. Allerdings nutzt relativ wenig Software diese Erweiterung. Es

lohnt sich eigentlich nur, eine solche Karte zu kaufen, wenn man professionell mit Musik arbeitet.

5) Nein, die Leistung der einzelnen Rechner läßt sich auf keine Art und Weise addieren. Sicher, man könnte die einzelnen Aufgaben auf verschiedene Rechner verteilen, um somit einen Geschwindigkeitsvorteil zu erlangen, jedoch gibt es in der Praxis dann schon sehr bald Probleme mit der Softwareunterstützung.

6) Nein, bis jetzt noch nicht, auch wenn schon mehrere Zeitschriften darüber berichtet haben.

7) Äh, Gegenfrage: Hat Intel was mit dem Amiga zu tun?

8) Wenn Du öfters große Datenmengen zu einem anderen Rechner transportieren mußt, ist sicher eine Wechselplatte sehr nützlich. Für „Otto Normalverbraucher“ reicht aber eine ganz normale Festplatte aus!

9) Nein, außer Du baust Deinen Amiga 500 in einem Tower mit Zorro-Slots ein. Dann könntest Du auch Erweiterungen verwenden, die eigentlich für den Amiga 2000 gedacht sind.

AUFRÜSTEN 2

Ich habe einen Amiga 1200 mit 1,27 GByte Festplatte

und einen 68030 Prozessor mit 40 MHz. Da ich mir bald ein CD-ROM-Laufwerk und einen Farbdrucker kaufen will, habe ich vorher noch ein paar Fragen an Euch:

1) Welches CD-ROM-Laufwerk ist für meinen Computer das beste?

2) Kann ich das CD-ROM-Laufwerk an den Amiga 600 von meinem Freund anschließen?

3) Welchen Drucker würdest Ihr mir für gute Grafik und Briefe empfehlen?

4) Besteht die Möglichkeit, an den Amiga 500 jedes beliebige CD-ROM anzuschließen?

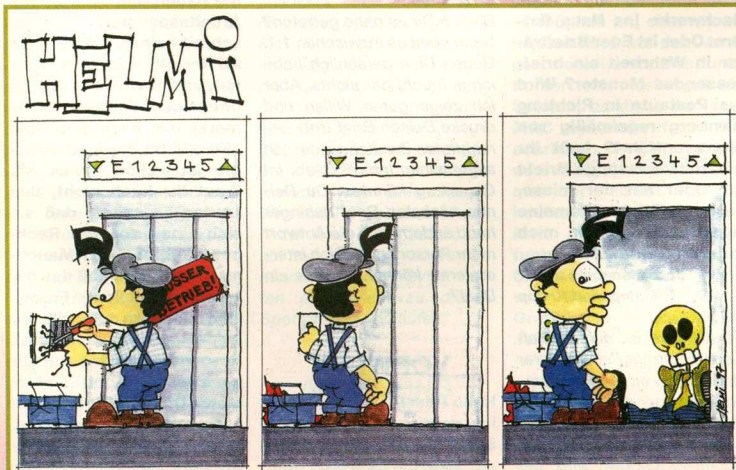
Tobias Kräuter, 16348 Groß Schönebeck

1) Nach Möglichkeit ein SCSI-CD-ROM-Laufwerk, das mindestens 4fach-Speed oder schneller besitzt.

2) Ja, allerdings nur AT-Geräte oder auch SCSI-Geräte mit einem entsprechenden Controller.

3) Je nachdem, was Du mit dem Drucker anfangen willst, solltest Du Dich für einen der verschiedenen Druckertypen entscheiden. Für Unterlagen, von denen auch Durchschläge gedruckt werden müssen, ist natürlich der gute alte Nadeldrucker immer noch der beste. Er zeichnet sich auch durch sehr niedrige Unterhaltskosten aus. Jedoch ist die Qualität nicht die beste, und ziemlich laut sind diese Geräte gegenüber den anderen Typen auch noch. Für den „Normal“-User wäre ein guter Tintenstrahldrucker sehr geeignet. Hiermit kann man sehr gute Ausdrücke machen, und auch die Unterhaltskosten sind je nach Hersteller mehr oder weniger günstig. Laserdrucker haben die beste Druckqualität, die stolzen Verkaufspreise und die Unterhaltskosten sind jedoch auch nicht unbedingt das Gelbe vom Ei.

4) Ja, dazu mußt Du nur den dazu passenden Controller besitzen, der zwischen dem Amiga und dem CD-ROM-Laufwerk installiert wird.





ROSSI'S

WAL

Diesmal greifen unsere wundervollen Spiele folgende Personen ab: Viktor Schleck, Dennis Jackstien, Andreas Schenk, Christian Schmidt und Thomas Pursch. Immer wieder bekomme ich Briefe, in denen Ihr Euch über hoch angesetzte Preise bei Spielen beschwert. Wieso? Ich markiere hier einmal im Monat den Weihnachtsmann (kein Problem, da ich mir dazu nur noch die Mütze aufsetzen muß) und verteile Spiele für den lächerlichen Preis von einer lumpigen Mark und ein wenig Arbeitszeit für das Verfassen eines Leserbriefes. Billiger kann man an Software nur noch durch illegale Methoden kommen. Aber offensichtlich scheint das den meisten immer noch zu teuer zu sein, da sich der Umfang der Zuschriften in erschreckend kleinen Stückzahlen bewegt. Was soll ich noch machen? Schreibt einen Leserbrief, oder ich mißhandle diesen Amiga (an dieser Stelle sich das Bild eines herzig guckenden, wuscheligen, kleinen Amigas vorstellen). Ihr wollt doch sicher nicht, daß ich so weit gehe, oder? Und wieder diese peinliche Stille...

I'll be back: Rainer Rosshirt

Computec Verlag
Redaktion Amiga Games
Kennwort „Rossi“
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

RÜCKFRAGE

Hallöle Rainer!

Ja, ich schon wieder. Erklär' mir mal kurz etwas: Ich schreibe ungefähr alle zwei Monate einen Brief an Dich oder die Helpline. Es wird NIE einer abgedruckt, obwohl Ihr ständig nach mehr Post bittet. Schreibe ich vielleicht an die falsche Adresse? Dann möchte ich mich bei dem armen Tropf entschuldigen, dem ständig meine Machwerke ins Haus flatern. Oder ist Euer Briefträger in Wahrheit ein brieffressendes Monster? Wird das Postauto in Richtung Nürnberg regelmäßig von Aliens entführt? Laßt Ihr nur trübsalblasende Briefe zu? Oder hat der miese, kleine, häßliche, gemeine Rossi etwas gegen mich und meine Briefe?

Euer (dennoch) treuer
Henning Wolf Knopp

Die Adresse ist richtig. Daß unser Briefträger ein Monster ist, wage ich nicht zu behaupten, hege aber den einen oder anderen Verdacht. Ich denke auch nicht, daß das Postauto von Aliens entführt wird, mit

ihrer Technik sind die bestimmt nicht in der Lage, so langsame Ziele zu erfassen. Obwohl ich aufgrund Deiner Beschreibung meiner Person eher den Schmollwinkel bevorzugen würde, bin ich dennoch bereit, Dir die Gründe darzulegen: Ich versuche immer (ich habe nie behauptet, daß es mir immer gelingt), Briefe abzudrucken, die möglichst viele Menschen interessieren – oder amüsieren. Und genau hier lag immer der Knackpunkt Deiner Episteln. Bin ich Dir zu nahe getreten? Dann steht es inzwischen 1:1. Gegen Dich persönlich habe ich ja (noch) gar nichts. Aber ich zeige guten Willen und drucke Deinen Brief trotz berechtigter Zweifel an dessen allgemeinen Interesse ab. Im Gegenzug könntest Du Deinen nächsten Brief dahingehend ändern, daß die Antwort mehr Personen als Dich interessieren könnte. Ist das ein Deal?

VORWURF

Hallo Rossi, ich spar' mir und Dir den Schleim und fang' gleich an. Also, ich muß jetzt end-

lich mal schreiben, weil es immer schlimmer wird. Wenn ich die Helpline lese, wird mir schlecht. Sorry, daß ich Dich damit nerven muß, aber wem sollte ich sonst schreiben? Da fragen Euch Leute, was Ihr von 20 MB-Festplatten haltet, was eine 14 MHz „Turbo“-Karte bringt und so weiter. Spinnen die alle? Wir sollten über PowerPC-Karten mit mindestens 133 MHz reden. Es gibt Amiga-User, die haben mehr als 20 MB Arbeitsspeicher! Und da schreibt einer, daß er einen A500 mit Kickstart b1.3 hat, und er will jetzt auf 2.0 umsteigen. Aaaaaahhhh! – merkt der noch was? Die aktuelle ist 3.1, und selbst die ist schon etwas alt. Traut Ihr Euch nicht, den Leuten zu sagen, daß sie sich einen anderen Rechner kaufen sollen? Manchmal glaube ich, daß das gar keine aktuellen Fragen sind, sondern alte, die Ihr immer wieder auskramt. Ansonsten möchte ich Dir noch sagen, daß wenigstens Du den Mut gehabt hast, etwas ähnliches zu schreiben. Ich meine Deine Antwort auf den Brief von

Frank („Dreisatz“). Mach weiter so, dann gibt es wenigstens einen Grund für mich, die Zeitung zu lesen.

Tschüs: Robert Wagner

Leider sind das keine alten Briefe, die wir immer wieder aufwärmen – so sieht das richtige Leben aus. Auch wenn ich mir wieder einmal keine Freunde mache, bin ich dennoch der Meinung, daß die Amiga-Szene heute ziemlich sicher ganz anders aussehen könnte, wenn nicht so viele an ihrem 500er gehangen wären wie die Glücke an ihren Eiern. Es war schon recht schwer, solchen Leuten überhaupt eine Festplatte zu verkaufen, weil sie immer noch der Meinung waren, ein zweites Laufwerk täte es vollkommen, als Festplatten auch auf dem Amiga schon ebenso normal wie erschwänglich waren. Über weitergehende Erweiterungen will ich noch gar nicht jammern. Mir geht immer noch der Satz einer Spielefirma in den Ohren, die keine Umsetzung für den Amiga machen wollte, weil ein „normaler“ Amiga nur 1MB und ein zweites Laufwerk hätte – und das Game darauf nicht zu realisieren wäre. Das ist noch nicht sehr lange her! Und diese User gibt es noch immer reichlich! Wieder einmal komme ich zu der Erkenntnis, daß wir den Markt haben, den wir verdienen. Und immer noch jammern etliche, daß keine guten Spiele mehr für den Amiga kommen. Wenn sie nicht kommen sollen, dann müssen sie ohne große Probleme vom PC für den Amiga umgesetzt werden können – was auf dem guten, alten A500 inzwischen unmöglich ist. Leider bin ich mir im klaren darüber, daß das sehr viele nicht einsehen werden. Ich kann nur die kühne Hoffnung hegen, daß sich daran noch etwas ändern wird. Einfach nur den verschiedenen Firmen den Schwarzen Peter zuzuschieben, hieße es sich zu einfach zu machen. Sie werden (wer kann ihnen das verübeln) genau das herstellen, von dem sie sich nennens-

werte Absatzmärkte erhoffen. Womit wir wieder mit dem Anfang dieses Briefes beginnen könnten.

VORWURF II

Hallo Rossi!

Jetzt muß ich Dir einfach mal schreiben. Mich wundert es überhaupt nicht, wenn die Leute an ihrem A500 festhalten in dieser unsicheren Zeit. Geht es überhaupt weiter? Was würde es nützen, wenn ich mir jetzt einen neuen Amiga zulege? Ein besserer Amiga ist einfach zu teuer! Genau da ist der springende Punkt, der meine Schmerzgrenze überschreitet. Die Softwarefirmen gehen zur Konkurrenz – daher benötigen wir die Hardware auch nicht. Warum ist es nicht möglich, einen anständigen Amiga auf den Markt zu bringen, der im Preis-Leistungs-Verhältnis fair ist?

Thomas aus Vienna

Ich kann Dir nur raten, den obigen Brief noch einmal zu lesen. Natürlich ist es möglich, einen „anständigen“ Amiga zu einem vernünftigen Preis auf den Markt zu bringen – beim PC funktioniert das ja schließlich auch. Die Leistung, die man dort für relativ wenig Geld bekommt, ist wirklich erstaunlich. Aber eine Kleinigkeit hast Du vergessen: Für PCs sind Absatzzahlen machbar, von denen Firmen, die etwas für den Amiga produzieren, nur träumen können! Und je geringer die Auflage ist, desto höher der Preis. Diese Rechnung ist ebenso einfach wie einleuchtend. Wenn die PC-User heute noch hinter ihrem 286er saßen, um auf bessere Zeiten zu warten, könnte man 4MB SVGA-Karten auch nicht zu diesen Spottpreisen verkaufen.

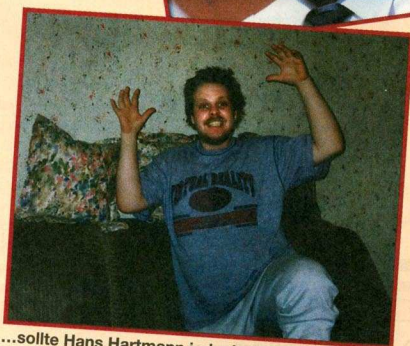
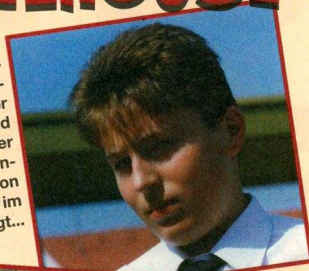
ANREGUNG

Hallöle Rossi!

Ich habe eine wirklich ernst gemeinte Bitte! Te-

ROSSI'S JAILHOUSE

Ein schönes Beispiel für die verschiedenen Kleidungsstile unserer Leser. Während Bernd S. mit seiner Mischung aus Konfirmand und Don Jonson sehr gut im Trend liegt...



...sollte Hans Hartmann jedoch dringend an seinem Look „joggender Unter-der-Brücke-Wohnender“ arbeiten.

stet in Zukunft doch auch Apple-Spiele! Was? Wie? Und warum? Es gibt ein wunderbares Tool für den Amiga, das nennt sich ShapeShifter (Shareware – schlappe 50 DM), mit dem es möglich ist, einen kompletten MAC auf dem Amiga zu emulieren. Das funktioniert auch sehr gut bei Spielen, da diese auf dem MAC systemkonform geschrieben werden, was auf dem Amiga leider nicht immer der Fall ist. Es gibt heutzutage mehr neue MAC- als Amiga-Spiele. So funktionieren auf ShapeShifter sehr schöne Spiele wie Warcraft 2. Klar – Grafikkarte sollte schon sein, aber es ist mittlerweile 1997!

Beste Grüße: Hannes Gnad

Denkbar wäre es schon, wenn es genug Leser wollen. Wir sind eigentlich immer

bemüht gewesen, dem Leser zu geben, was der Leser will. Und genau hier sehe ich das grundsätzliche Problem. Zweifellos werden ein paar diesbezügliche Zuschriften kommen. Aber die große Masse von Euch wird sich weiterhin schweigend im Hintergrund halten. Es ist für uns schon nicht so ganz einfach, unser doch sehr geschrumpftes Heft zu füllen. Die Kollegen vom „seriösen Teil“ dieses Magazins haben es da einfacher. Die können sich über mangelnde Resonanz nicht beklagen. Und so mußten wir immer noch ein kleines Stückchen kostbaren Platz abgeben. Obwohl die Idee einer „MAC-Seite“ in der Amiga Games nicht unbedingt verkehrt ist, haben wir dennoch momentan andere Sorgen. Falls zu diesem Brief Zuschriften kommen, läge das durchaus in meiner Absicht.

CHART

JOYSOFT VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Dauer
1	3	Chaos Engine 2	Bitmap Brothers	4
2	1	Worms: The Directors Cut	Team 17	2
3	4	Samba Partie Professional	Sayonara Software	2
4	-	Aminet 18 CD	Aminet	1
5	6	Hugo 3	ITE	2
6	2	Sensible World of Soccer '97	Warner	4
7	10	Tiny Troops	Vulcan Software	2
8	-	Capital Punishment	clickBOOM	1
9	-	Hillsea Lido	Vulcan Software	1
10	-	Indiana Jones 4	LucasArts	1

LESERCHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1	(3)	Die Siedler	94%	15
2	(8)	Capital Punishment	94%	4
3	(1)	Worms	94%	15
4	(neu)	Burnout	81%	1
5	(4)	Nemac 4	90%	10
6	(20)	Samba Partie	84%	10
7	(9)	Alien Breed 3D 2	84%	9
8	(17)	Slamtilt	90%	11
9	(19)	Civilization	80%	12
10	(13)	Sensible Soccer	89%	15
11	(10)	Chaos Engine 2	87%	3
12	(12)	Hugo	62%	8
13	(11)	Gloom	91%	2
14	(6)	Colonization	88%	15
15	(24)	Syndicate	92%	3
16	(7)	Breathless	82%	3
17	(18)	Blobz	72%	2
18	(neu)	Fears	82%	1
19	(25)	Mad News	85%	15
20	(16)	Tiny Troops	80%	2
21	(14)	Hillsea Lido	88%	9
22	(5)	Bundesliga Man. Hattrick	91%	15
23	(neu)	Fightin' Spirits	84%	1
24	(neu)	Legends	82%	1
25	(2)	Theme Park	87%	4

AMIGA GAMES EMPFEHLT



SPORT
**SENSIBLE WORLD
OF SOCCER 96/97**

89%

Egal in welcher Ausführung und für welchen Jahrgang, SWOS macht immer noch und wieder Spaß. Die akribische Auflistung aller Spieler dieser Welt, die Management-Funktion und die drolligen kleinen Wusel-Spieler sind Markenzeichen, die sich nun schon über Jahre gut verkauft haben.



BEAT 'EM UP
FIGHTIN' SPIRIT

82%

Das von uns sogar mit dem Titel „Spiel des Jahres“ versehene Fightin' Spirit ist immer noch einen Tip wert. Die Charaktere sind fast bildschirmgroß, fließend animiert und die farbenfrohen Hintergründe wurden vom österreichischen Softwarehaus NEO fantastisch in Szene gesetzt.



DENKSPIEL
MINSKIES

82%

Tetris ist weit entfernt, und immer noch treibt diese Idee Blüten. Mit Minskies bekommt Ihr ein „Stapelspiel“ der neuesten Generation, bei dem die eher eintönigen Formen durch originelle Tierchen abgelöst wurden, die farblich kombiniert werden müssen.

Was geht ab?

Die seit einiger Zeit in diesem Spieleteil auftauchenden Joysoft-Charts haben Euch bestimmt schon ab und zu zu denken gegeben. Spiele, die es noch gar nicht gibt oder die eine niedrige Wertung von uns erhalten haben, landen auf den oberen Plätzen. Das liegt daran, daß die Joysoft-Charts auf den Bestellungen der Händler und einem kleinen Anteil an Endkunden basieren. Sitzen diese dann aber auf den Spielen, so sind sie trotzdem schon einmal als „verkauft“ gemeldet. In jedem Falle könnt Ihr hier jedoch interessante Infos ablesen, die – kombiniert mit den Lesercharts und unserer Wertung – eine ganz gute Kaufempfehlung ergeben sollten.

Macht mit!

Schickt eine Postkarte mit Euren aktuellen Top 5 und Systemangabe (ECS, AGA, CD-ROM) an nachfolgende Adresse.

Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich drei Amiga-Spiele!
Computec Verlag, AMIGA Games, Kennwort: Amiga-Charts,
Roosstr. 21, 90429 Nürnberg



„Eines unserer Lieblingsspiele, das wir seit Jahren immer wieder gerne spielen, kommt nun als „Worms: Director's Cut“ zurück. Es ist ein tolles Spiel geworden, das allerdings jede Menge Übung erfordert. Doch wenn ihr mal wieder auf uns hört, dann schießt ihr eure Freunde schon bald quer durch die Landschaft. Dazu gibt es natürlich wie immer unsere Leserbriefe und das obligatorische ABC. Auf was wartet ihr also noch?“

David Maderer

AMIGA

INHALT

Tips & Tricks

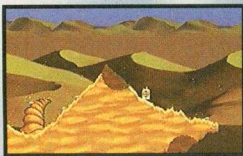
KOMPLETTLÖSUNG

- 19 Worms - Directors Cut
- 22 EXPERTENTIPS
- 23 TIPS & TRICKS ABC

WORMS THE DIRECTOR'S CUT

Die Fortsetzung von Worms kann man eigentlich gar nicht direkt als zweiten Teil einordnen. Doch in jedem Falle gibt es eine ganze Menge neuer Sachen zu bewundern, die wir euch im folgenden vorstellen, damit ihr immer siegreich seid. Übrigens funktionieren diese Tricks auch meistens bei der Originalversion!

GRUNDTRAINING



weiteren Verlauf die Gegner in den schwer zugänglichen Verstecken zu erwischen.

2. Bei Worms: The Director's Cut gibt es einen speziellen zweiminütigen Trainingsmodus. Hier können deine Würmer lernen, wie man Handgranaten wirft und die Bazooka richtig abfeuert.

3. Zudem solltest du im Training all die anderen Waffen ausprobieren, um herauszukriegen, wann du sie am besten einsetzt. Ist ein Gegner zum Beispiel recht nahe, so benutzt du die Schrotflinte oder die Uzi. Nach einiger Zeit kannst du die Kraft und die Reichweite der Waffen richtig einschätzen.



Diese Hinweise solltest du bei deinem ersten Worms- bzw. Worms: The Director's Cut-Spiel beachten.

1. Deine ganzen Homing Missiles gleich zu Beginn des Spieles zu vergeuden, wäre nicht sehr sinnvoll. Stattdessen solltest du sie dir aufheben, um im

4. Granaten, „Cluster“-Bomben, Bananen-Bomben und Benzin-Bomben werden nicht vom Wind beeinflusst. Dies kann man zum eigenen Vorteil nutzen!

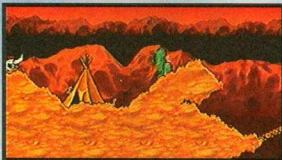


5. Im Director's Cut sind einige Level nach oben begrenzt. Wenn du also eine Waffe hoch abfeuerst, so kann es sein, daß diese einfach an der Decke explodiert.

6. Die Explosionszeit und die „Sprungkraft“ von Granaten bzw. „Cluster“-Bomben kann man einstellen. Vor allem bei den „Cluster“-Bomben ist dies echt gut, wenn sich viele Gegner auf einem Haufen befinden.



Stelle die „Cluster“-Bombe einfach so ein, daß sie über den Köpfen der Gegner explodiert, und du kannst gemütlich zusehen, wie alle gleichzeitig ausgeschaltet werden.



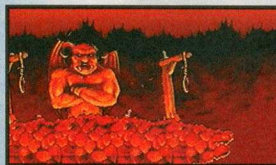
7. Du beginnst jede Runde mit einem Explosions-Schaf. Diese Waffe ist äußerst hilfreich, und du solltest sie nicht verschwenden, indem du sie versehentlich auf Wasser oder auf eine Mine setzt.



8. Das jeweilige Szenario kann von Vorteil oder aber leider auch oft von Nachteil sein. Es gibt sehr viele

Stellen, an denen du deine Würmer gut verstecken kannst. Doch beim Feuern von diesen Plätzen aus mußt du sehr vorsichtig sein. Wenn du beim Schießen die obere Kante deines Versteckes erwischt, dann kann es gut sein, daß du dich selbst vernichtest.

9. Die Minen sind bei Director's Cut in einigen Levels immer noch sehr schwer zu sehen. Du mußt trotz jeglicher Hektik immer ganz genau darauf achten, wo du gerade hintrittst.



10. Doch auch wenn Minen sehr gefährlich sind, können sie dir trotzdem hilfreich sein. Befindet sich zwischen dir und deinem Gegner eine Mine, dann versuche sie mit deiner Schrotflinte zu zerschließen. Wenn du richtig gezielt hast und dein Gegner nahe genug ist, dann sollte das Ding explodieren und ihn mitreißen.

PROFI TAKTIKEN

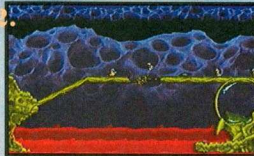
Jeder hat vermutlich seine eigenen Lieblingstaktiken. Hier zeigen wir euch unsere und beschreiben zusätzlich, wie man die neuen Waffen am besten einsetzt.

1. Dieser alte Trick vom ersten Teil funktioniert natürlich auch beim Director's Cut: Sollte ein Gegner nahe am Abgrund an einer Klippe stehen, so läufst du zu ihm hin und gibst ihm einfach einen deftigen Schlag (Fire-Punch), damit er ins Wasser plumpst.



2. Mit der Uzi oder der Schrotflinte kann man sich sehr gut durch die Landschaft graben. Für den Fall, daß ein

Gegner auf einer Brücke oder einem dünnen Sims steht, schießt du das Stück Land unterhalb weg, und der feindliche Wurm stürzt gnadenlos ab.



3. Die Stahlträger kann man ebenfalls in einigen Situationen gut einsetzen. Vor allem gegen Ende einer Runde sind sie hervorragend dazu geeignet, sich selbst zu schützen, zu anderen Positionen zu kommen,



4. Die Taktik, die am meisten gehaßt wird, ist der Einsatz der „Dunklen Seite“. Doch auch wenn dich die anderen dafür hasSEN werden, solltest du es ab und zu vorziehen, dich in den Boden zu graben und so zu gewinnen.

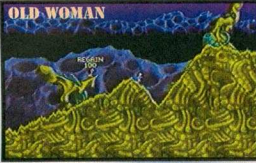


PRICELESS MING VASE

Diese „unbezahlbare Ming-Vase“ ist äußerst zerstörerisch. Lasse sie neben deinem Gegner fallen und entferne dich so schnell wie möglich - gehe noch weiter weg als beim Einsatz von Dynamit..

sich davor zu schützen, vom Screen geschossen zu werden, oder den Gegner damit zu blockieren (meine persönliche Lieblingsanwendung).

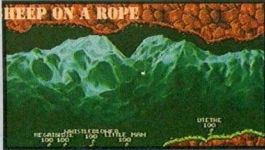
5. Einige der neuen Waffen verfügen über eine unglaubliche Wirkung, die es in Worms bisher noch nicht zu bestaunen gab. Hier ein paar Beispiele:



ein, die sich im selben Abschnitt befinden.

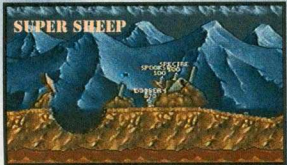
OLD WOMAN

Diese alte Dame spaziert eine Weile herum und explodiert dann. Man setzt sie am besten gegen eine ganze Gruppe Feinde



SHEEP ON A ROPE

Dieses Schaf kannst an dem Seil schwingen lassen; bringe es tarzanmäßig über die Decke bis zum Gegner und lasse es über ihm fallen.



SUPER SHEEP

Das Superschaf ist das erstaunlichste Tier seiner Art, das du jemals gesehen hast. Es explodiert

nicht nur heftig, sondern kann auch noch fliegen. Mit den Pfeiltasten nach links und rechts steuerst du es und läßt es dann über dem Gegner fallen.



HOMING PIGEON

Die Homing-Taube ist noch besser als das Schaf oder die Homing-Rakete. Sie fliegt

nämlich völlig ungehindert von selbst zum Gegner. Wirklich äußerst hilfreich!

MAD COWS

Die verrückte Kuh muß du nur loslassen und sie zerstört das nächste Objekt, das sie antrifft. Die



Viecher sind zwar dick, aber dafür auch gefährlich.



THE HOLY HAND GRANADE

Die heilige Handgranate ist äußerst kostbar und zerstörerisch in ihrer Wirkung. Verschende sie nicht unnötig.

CHEATS

Für Worms: Director's Cut gibt es unendlich viele Cheats. Wir haben ein paar der besten herausgesucht.

Alle Codes mußt du beim Titelschirm eingeben.

JAMIE AND HIS MAGIC TORCH Spezialwaffen an/aus

SUPA SHOPPA Waffenkisten anstatt Minen

RED BULL Die Würmer können höher springen und härter zuschlagen.

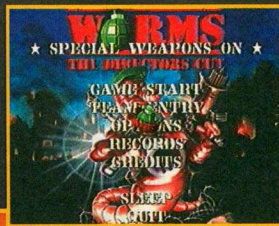
PESTILENCE Erledigte Würmer brennen

LITTLE FLUFFY SHEEP Wenn du auf die Kisten schießt, erscheint ein Schaf oder sogar ein Superschaf.

TOTAL WORMAGE Du bekommst das Original Total Wormage-Logo, und die Waffennamen haben wieder den Originalnamen.

NUTTER Alle Waffen richten soviel Schaden an wie Dynamit.

OMNIPOTENT BLUE WORM Die Würmer werden von Schüssen nicht verletzt und können über das Wasser laufen.



EXPERTENTIPS...



Tomas Hubert

Einige Leute mögen ihr Wissen nicht mit anderen Amiga Usern teilen. Wir hingegen haben es uns zur Aufgabe gemacht, unser bestes für andere zu tun. Schaut euch doch einfach mal die folgende Briefe zu Future Wars, Kyrandia und Operation Stealth an. Da könnt ihr überprüfen, ob wir unser Versprechen halten.

LEGEND OF KYRANDIA

Hallo, Amiga Games!

Es dreht sich wieder einmal um ein älteres Spiel. Es ist Kyrandia I. Ich bin auch schon recht weit gekommen und habe alle Steine, eine Goldmünze und zwei Edelsteine, und Malcolm habe ich gerade auch schon einmal besiegt. Doch nun stecke ich in diesen Höhlen fest und weiß wirklich nicht mehr weiter. Hat das irgend etwas mit diesem ominösen Palast zu tun, oder liege ich da völlig falsch?

David Steffen

Da liegst du zunächst einmal tatsächlich falsch. Um aus den Höhlen herauszukommen, mußt du nur die Goldmünze mit dem Wunschbrunnen benutzen. Ganz einfach!

Liebe Amiga Games-Helfer, könnt ihr mir bei Operation Stealth aus der Patsche helfen? Ich bin durch den Irrgarten hindurch und habe den Wachmann gefesselt. Dem Mann habe ich das Wasser gegeben und die Sicherheitsmarken ausgetauscht. Doch ich schaffe es einfach nicht, den durch Fingerabdrücke kontrollierten Aufzug zu benutzen. Ich weiß natürlich, daß meine Fingerabdrücke nicht funktionieren werden, doch wie mache ich es dann? Holt mir!

Gerhard Sommer

Das ist ja klar, daß deine Fingerabdrücke nicht angenommen werden. Also sagen wir dir, was du tun mußt. Gehe in den Raum der Wachen und nimm dort das leere Glas mit. Da sind die Fingerabdrücke der Wache drauf, die du mit Hilfe der Zigaretten in der Spionageausrüstung abnehmen kannst. Zuerst mußt du den Tabak aus den Zigaretten rausholen und dann mit dem Papier die Fingerabdrücke vom Glas herunterkopieren. Mit diesem Papier kannst du nun den Lift aktivieren.

Computec Verlag GmbH
Amiga Games
Kennwort: Expertentips
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

FUTURE WARS

Hallo Leute!

Ich schreibe euch, weil ich eure Hilfe brauche und weil ihr auch auf 24 Seiten immer noch einsame Spitze seid.

Das Spiel, bei dem ich nun Hilfe brauche, ist das tolle Adventure

Future Wars. Wie so manch anderer auf diesen Seiten hänge ich natürlich auch an einer bestimmten Stelle fest. Ich habe die Zeitmaschine zum Laufen gebracht und mich ins Mittelalter gebeamt. Doch in diesem ekligen Dorf werde ich immer wieder von den Mönchen angegriffen. Habt ihr eine Idee, was ich da tun muß? Wenn ja, dann druckt das doch bitte in einer der nächsten Ausgaben ab.

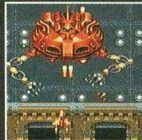
Michael Nüßlein

Dein Problem liegt darin, daß du immer noch die modernen Klamotten anhasst und die Mönche dich für eine Art Verrückten oder ein Monster halten. Du mußt bis zum Flußufer gehen und dort auf den Baum klettern. Dann wartest du, bis ein Mönch zum Schwimmen kommt. Nun greifst du dir seine Kleider, wenn er im Wasser ist. Jetzt kommst du ohne Probleme in das Dorf der Mönche hinein.

OPERATION STEALTH

...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...

Wir springen ein paar Jahre zurück zu einem tollen Shoot 'em Up von Cored Design: Banshee. Zu diesem Spiel habe uns nun schon einige Briefe erreicht, und es scheint so, als würde es eine große Fangemeinde dieses Actionhammers geben.



1. Dieser Trick funktioniert nur auf AGA-Rechnern (spielt du auf dem CD32, so kannst du den Trick leider nicht anwenden). Lade das Spiel, tippe im Hauptmenü „FLEV 17“ ein und drücke die „Return“-Taste. Der Screen blitzt auf, und du weißt, daß der Cheat aktiviert ist. Doch was hat man nun davon? Du bekommst unglaublicherweise unendlich viele Leben und kannst mit „F1“ bis „F4“ die Levels anwählen.

2. Alternativ kannst du auch „I AM EXQUISITELY EVIL“ eintippen – auch hier natürlich im Hauptmenü oder im Intro – und dann die Mäusekugel auf den Bildschirm klicken.

und danach die „Return“-Taste drücken. Nun werden alle Namen in der Highscoreliste verändert, und du kannst auf die Bären und alle anderen harmlosen „Gegner“ schießen. Das ist zwar nicht sehr nett von dir, dafür aber umso origineller. Auch hier blitzt der Screen als Bestätigung kurz auf.

3. Den CD32-Besitzern spreche ich zunächst einmal mein Mitteil aus. Ihr könnt aber in der Highscoreliste „KANNJADE KREW“ eingeben und bekommt unendlich viele Leben und den Level-Sprung-Cheat. Dieser funktioniert dann über die oberen beiden Joypad-Tasten. Den Cheat mit den Bären (siehe 2) bekommt ihr über „MARY WHITEHOUSE“ als Eintrag in der Highscoreliste.

TIPS & TRICKS - H-I

Mit „H“ und „I“ geht es diesen Monat in unserem ABC weiter. Alle Spiele in diesem Bereich sollten somit eigentlich auf dieser Seite mit einem Cheat oder Tip vertreten sein. Viel Spaß!

H

HADES NEBULA

Gib in der Highscoreliste deinen Namen als „MONITOR“ ein, und du bekommst dann unendlich viele Leben.

HAMMERFIST

Auch hier in der Highscoreliste den Namen als „TAEHC OT TNAW I“ eingeben. Nun kannst du im Spiel mit „F7“ in den nächsten Level kommen.

HARD DRIVIN

Du mußt bis auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen und dann „N“ drücken, um in den Leerlauf zu schalten. Von nun an kannst du mit dieser Geschwindigkeit weiterfahren und außerdem leichter lenken. Zudem bist du unverwundbar.

HARD DRIVIN II

Hier kannst du den gleichen Cheat wie beim ersten Teil anwenden. Dazu mußt du aber die manuelle Schaltung auswählen.

Am Start solltest du das Auto einfach mal um 180 Grad drehen, so daß du in die falsche Richtung fährst. Nun fährst du unter der Brücke durch und bei der Weggabelung nach rechts bis zum Checkpoint. Hier durchfahren und dann wieder wenden, so daß du wieder in die richtige Richtung schaust. Nun wieder durch den Checkpoint, ein Ton wird zu hören sein. Jetzt in Richtung Ziel weiterfahren und unter der Brücke die Zeit bis 0 weiterlaufen lassen. Nun erscheint die Meldung, daß du dich für das Rennen qualifiziert hast. Dieser Cheat funktioniert auch bei Hard Drivin I.

HAWKEYE

Halte das Spiel an und drücke die „DELETE“-Taste. Wenn du dann alle Leben verloren hast, so beginnst du wieder in dem Level, in dem du diesen Trick angewendet hast, anstatt zu sterben. Mit der Taste „2“ kannst die Level überspringen, und wenn du das Spiel anhältst und die „HELP“-Taste drückst, dann bekommst du unendliche Leben.

HEIMDALL

Solltest du das Abspeichern vergessen haben und dann dummerweise sterben, so kannst du wieder mit allen Waffen, der gesamten Magie und den Teammitgliedern anfangen, die du vorher hattest. Dazu gehst du einfach zur „Save“-Option und drückst, wenn du nach der Save-Disk gefragt wirst, „NO“. So kommst du wieder zum Items-Screen, in dem sich dann wieder alles befindet, was du vorher besessen hast.

HELL RAISERS

Hier gibst du in der Highscoreliste deinen Namen als „RIGGED“ an und bekommst dafür unendliche viele Leben. Bitte unbedingt die zwei Leerzeichen nach „Rigged“ eingeben, sonst funktioniert der Cheat nicht.

HELTET SKELET

Tippe während des Spieles „NAMRON“ ein. Dadurch kommst du in den nächsten Level, wo du dann die folgenden Tasten verwenden kannst:

„-“ auf der Zehnertastatur Einen Level zurück
„ENTER“ auf der Zehnertastatur Einen Level vor

In einem Zwei-Spieler-Spiel sollte sich der erste Spieler ein Extraleben besorgen und danach beide Spieler alle Leben verlieren. Dadurch erhalten beide automatisch 99 Leben. Um ein Paßwort eingeben zu können, drückst du „F1“ oder „F2“ und dann Feuer. Dann gibst du eines der folgenden Paßwörter ein:

SPIN LEFT
FLIP TWIN
BALL PLAY
GOAL Hired GUNS

Folgende Codes kannst du beim Titelschirm oder während des Spieles eingeben:

AMIGA Unendlich Energie und Munition
APPLEGATE Alle Türen öffnen
CHRISTINA Jede Mission und jeder Charakter ist anwählbar

HOOK

Gehe in das Angelgeschäft und nimm den Krug bei der Kerze mit. Von dieser Position aus solltest du immer weiter Gegenstände aufnehmen und du wirst alles bekommen, was du für das Spiel benötigst.

HORRO ZOMBIES FROM THE CRYPT

Gib „BOGEYEATER“ als Paßwort ein, und du bekommst unendliche Leben. Wenn du „CUSTODES“ als Paßwort eingibst, kannst du durch das Drücken von „F10“ einen Level weiterkommen.

Levelcodes für Horror Zombies from the Crypt:

2- WOLFMAN 6- GARLIC
3- HAMMER 7- BOGEYEATER
4- LUGOSI 8- CUSTODES
5- NOSFERATU

HUDSON HAWK

Wenn du beim Titelschirm „SCIENCEFICTION“ eingibst, so bekommst du von allem unendlich viele Einheiten. Mit „DELETE“ kannst du zudem einen Level weiterkommen, und wenn du „SANITYCLAUSCOMINGTOTOWN“ eingibst, bekommst du unendliche Leben.

HUNT FOR RED OCTOBER

Wenn du von Feindschiffen umzingelt bist, dann speichere einfach ab. Beim Neuladen dieses Savegames sind die Schiffe alle weg.

HYBRIS

Wenn du zu Beginn des Spieles aufgefordert wirst, die Feuerfeste zu drücken, dann drückst du statt dessen die

„SPACE“-Taste. Nun kannst du einiges im Spiel verändern (u. a. die Geschwindigkeit der Geschosse). Wenn die Highscoreliste angezeigt wird, kannst du jederzeit „COMMANDER“ eingeben und dann mit „F7“ die Superwaffen aktivieren. Diese sind dann auf „F1“ bis „F6“ zu finden. Zudem bist du unbesiegbar und kannst mit „F8“ einen Level weiter.

HYDRA

Tippe während des Spieles „KILLKILLKILL“ ein. Nun kannst du mit der „RETURN“-Taste eine Waffe auswählen und mit „F“ nachtanken.

I

ICE RUNNER

Tippe einen der folgenden Codes während des Spieles ein:
FUNNY Die Gegner werden schneller
MAGIC Unendlich viele Leben
GURKE Unbesiegbare und unendlich viel von allem
F9 Einen Level weiter

IMPACT

Drücke „T“ während des Spieles, und du bekommst unendlich viele Leben. Hier noch einige Levelcodes:

GOLD HEAD
FISH JUMP
WALL ROAD
PLUS USER

IMMORTAL

Levelcodes
Hier sind die Levelcodes bis Level 8:

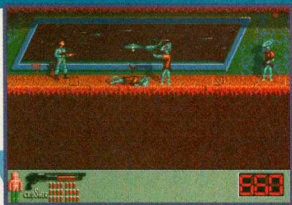
Level 2- BEFE810006F70
Level 3- CCSE21000E10
Level 4- 465FA31001EB0
Level 5- B57F943000EB0
Level 6- 1BBEB53010A41
Level 7- 8DDFB62010AC1
Level 8- E011F730178C1

IMPOSSAMOLE

Cheat Codes

Die folgenden Codes mußt du in der Highscoreliste eingeben, um den entsprechenden Effekt zu erzielen:

LUMBAJAK-Verdoppelt die Länge des Energiebalkens
HEINZ... Monty bekommt drei Energiebalken
ANNFRANK- Energie wird wieder aufgefüllt
OUCHOUCH- Monty kann auf Wasser laufen
COMMANDO- Zeitlimit wird abgeschaltet
JUGGLERS- Überraschung



ENEMY - TEMPLE OF VIOLENCE

Die Herzen der Action-Fans schlagen seit unserer Ausgabe 7/97 höher, denn bei diesem Spiel gibt es keine ruhige Minute. Ob sich unsere Vorschußlorbeeren für diese Mischung aus Flashback und Mission Impossible gelohnt haben, erfahrt Ihr nächsten Monat!

click
BOOM

Die „Quo Vadis, Amiga“-Reihe bringt uns nächsten Monat zur kanadischen Firma clickBOOM, die vor allem durch die Ankündigung von „Myst“ und das hervorragende Beat 'em Up „Capital Punishment“ von sich reden machten. Wir schauen nach, was es dort sonst noch alles gibt!



PULSATOR

Okay, okay, wir haben „Pulsator“ schon angekündigt, aber wie es nun mal so ist, weiß man auch im recht überschaubaren Amiga Spiele-Markt nie ganz genau, wann die Spiele zum Test oder Special vorliegen. Diesmal haben wir die erste Version schon auf dem Tisch und bieten Euch somit 100%ig ein Special über dieses hektische Shoot 'em Up.



Ab
20.8.97
am Kiosk!

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
Bomico & Laguna	0 61 07-94 51 45	Mo.-Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Disney Interactive	0 69-66 56 55 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 Cocktail 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 Spieleteil:

Leitender Redakteur: Hans Ippisch
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion: Herbert Aichinger, Michael Erwein, Jon Eves, Andreas Magerl, Oliver Preißner, Walter Konrad

Anschrift der Redaktion Amiga Games

(Spieleteil): Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion „AMIGA Games“ z. Hd. Michael Erwein ■ Roonstraße 21 ■ 90429 Nürnberg
Telefon: 09 11/2 87 21-00

Anzeigenkontakt & Aboservice:
siehe Amiga Magazin Impressum

Textkorrektur: Margit Koch

Bildredaktion: Richard Schöller

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel

Urheberrecht: Alle in AMIGA Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

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,-
12-fach ATAPI	189,-
16-fach ATAPI	199,-
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	669,-
Yamaha 4/6-fach intern SCSI	
ohne Software	1099,-
CD-Designer! für AMIGA	199,-
Rohling Verbatim	9,-
10 Rohlinge Verbatim	85,-

CDs

Aminet 17 / 18 / 19	19,-
Aminet Set 1 / 2	35,-
Aminet Set 3 / 4	49,-
Amiga Tools 5 / 6	29,-
DirOpus 5 Magellan Version	95,-

CDs

Developer Enviroment (Geek Gadgets 2)	27,-
Network PC	65,-
Personal Paint 7.0	119,-
p.OS PreRelease	49,-
Retro Gold	49,-

CDs

Steuer Profi 96	95,-
Streckenplaner 97	55,-
Teleinfo AMIGA Vol II	49,-
Wordworth 6	149,-
Workbench Add On	39,-

Flachbettscanner

Arttec Viewstation AT3	
bis 4800dpi color für SCSI-Port	
nur mit PC Software	399,-
mit PC und AMIGA-Software	499,-
Arttec AT6 - echte 600dpi	599,-

Festplatten

AT-Bus 3.5 1.3 GB	339,-
AT-Bus 3.5 2.1 GB	399,-
AT-Bus 3.5 4.3 GB	599,-
SCSI 3.5 4.5 GB ATLAS II Harpun	1578,-
SCSI 3.5 9.0 GB Seagate	2398,-

Grafikkarten

Picasso II plus 2MB	369,-
Picasso 4	749,-
Cybervision 64/3D 4MB	349,-
Scandoubler für Cybervision	149,-
MPEG-Modul für Cybervision	299,-

Joysticks

Competition Mini	29,-
Competition Pro5000	39,-
Multicolor	34,-
Zipstick Super Pro	39,-

Kickstart

3.1 ROM einzeln A5/2000	89,-
3.1 ROM einzeln A1200	99,-
2.05 ROM	59,-
Umschaltplatine	29,-

Laufwerke

extern 880 DD	79,-
intern 880 DD A5/6/1200	89,-
intern 1.76 HD A12/2/4000	139,-
LS120 für 120MB	449,-

Mäuse

Black AMIGA Maus mit Pad	28,-
400dpi 2-Tasten	25,-
400dpi 3-Tasten	35,-
560dpi 2-Tasten	55,-

Monitore

15" Multiscan	
17" Multiscan Targa	496,-
ideal für Grafikkarten	996,-
AMIGA 1438S	486,-

PIOS-Computer

Keenya 200 16MB / 2GB EIDE / 12-fach	
CD-ROM, MAC-OS, StarOffice	3949,-
Maxxtrem 200 16MB / 2GB SCSI	2949,-
TransAm 200 16MB / 2GB SCSI	2949,-

Ihr Datenblatt liegt für Sie bereit !!!

Simms PS/2

8 MB 72pol.	69,-
16 MB 72pol.	149,-
32 MB 72pol.	269,-

Erfragen Sie aktuelle Tagespreise !

Software

DPaint 5	89,-
Final Copy II	69,-
Final Writer 97	199,-
Turboprint 5.5	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	219,-
Blizzard 1240 ERC	449,-
Blizzard 1260	779,-
Blizzard SCSI-Kit	149,-
Coprozessor 50MHz	99,-

! Preissenkungen !

Blizzard 2040 ERC	579,-
Blizzard 2060	969,-
Cyberstorm MK II 040ERC	579,-
Cyberstorm MK II 060	979,-
Cyberstorm SCSI-Kit	149,-

Turbokarten

Phase 5 - POWER UP	
Blizzard PPC 603e 180MHz	748,-
Cyberstorm PPC 604e 150MHz	1248,-
Cyberstorm PPC 604e 180MHz	1548,-
Cyberstorm PPC 604e 200MHz	1848,-

wegen der großen Nachfrage bitte vorbestellen !

Oberland. Soft- und Hardware v

*****ACHTUNG - ACHTUNG - ACHTUNG - Diese Preisliste hat 2 Monate Gültigkeit!***ACHTUNG - Diese Preisliste hat 2 Monate Gültigkeit!***

ANIMATION

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 5.0 auf CD		3298
LightWave Enhancer CD	D	49
LightWave Macro Pakete	D	je 159
-Enhanced Edit		
-Morphing Tool I-Nonlinear Object Factory		
LightWave Fiber Factory (Haar u. Grasmol)		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		799
Real 3D V 3.5 Student (Nachweis!)		399
Reflections 3.0 Amiga	D	99
Reflections 4.1 Amiga / PC	D	je 399
SCALA 300 Diskettensatz A1200 Version	D	69
Tornado 3D	D	*435
World Construction Set V2.0	(D)	925

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 Video Digitizer	D	199
Image Vision	D	149
Monument Designer V2	D	299
Monument Designer V3	D	575
Monument Titler V1	D	149
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

BÜCHER

Cygnus ED Compendium	D	25
Das Alex Buch	D	69
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
Steuer Profi 96 CD	D	80
TurboCalc V 4.0	D	155
UpToDate	D	49
UpToDate 2 - Terminplaner, Texteditor und Adreßmanager	D	99

CDs

Amiga Developer CD	D	25
Aminet 12 / 13 / 14 / 15 / 16 / 17 / 18 / 19	D	je 25
Aminet Set 1 / 2 / 3 / 4 / 5		39/39/55/55/55
Brotkasten Gold		39
Geek Gadgets 2		25
Kara Collection	D	70
Lightrom Gold	D	49
Lightwave Enhancer	D	49
Maxon Cinema Xtension	D	65
Meeting Pearls 4	D	14
Miami 2 & Into The Net		99
Octamed Sound Studio V.1		65
Reflections CD "The Light Works"	D	49
Reflections CD "3D Datenbank Vol.1"	D	49
Reflections CD "Texturen Vol.1 / 2 / 3"	D	je 49
Reflections CD "Objects & Szenes 1 / 2"	D	je 89
Reflections CD "Space Views"	D	49
Scala Plugin		69
Tele Info Vol. 2	D	49
Textikon	D	29
Wir führen alle für den Amiga erhältlichen CDs!		13

Ab sofort liegt jeder Bestellung von Artikeln die 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 1.5	D	148
Art Effect 2.0	D	298
Art Effect Power Effects / Super View	D	je 69
Art Expression	D	98
ADPro Photo CD-Loader	D	129
Brilliance V 2.0	D	79
Datacrone Grafikkonvertierung	D	59
Deluxe Paint IV	D	49
Deluxe Paint V AGA	D	79
Draw Studio Disk I CD	D	169/229
Image FIX V 2.6		349
Maxon CAD 2.5	D	290
Maxon CAD Student	D	169
Maxon PLP Platinenlayout	D	225
Personal Paint V 7	D	85
Personal Suite CD	D	39
Photoworx Pro	D	245
Photoworx	D	175
Picture Manager V 4.0	D	109
ScanQuix 3 Scannerreiber f. versch. Scanner		je 169
TV Paint 3.6	D	349
XiPaint 4 auf CD	D	69



VIDEO

AGA-Flickerfixer Amiga 4000	D	545
DCTV PAL		295
Graffito 24 Echtzeit-Digitizer 5-VHS	D	279
Graffito PCMCIA-Adapter	D	99
Squirrel MPEG		479
Movie Shop FX Disks 1-5	D	a.a.
CAVIN prof. Schnittsteuerung	D	1179
ED FrameMachine & FM-Prism 24	D	579
ED Gemini Video Selector 4x2 Kreuzschiene	D	390
ED Genlock Maker PCI für PC	D	379
ED Nepton Genlock	D	1035
ED Pegasus Videokarte PC-Genlockanschluß		1045
ED Pluto Y-C Genlock	D	579
ED Sirius II Genlock Produkt des Jahres 95	D	1445
ED Supercut V3.0 Videoschnittsystem	D	289
ED TBC-Enhancer 4:2:2 jetzt mit YUVI	D	1445
ED TBC-Enhancer light	D	1095
Zusatznetzteil für Nepton/Pluto/Sirius/TBC		59
Digitale Videoschnittsysteme finden Sie in der Rubrik DIGITALER-VIDEOSCHNITT!		

GRAFIKARTEN

Cybervision64 3D 4MB für Zorro 2 und 3	D	369
Cybervision64 3D MPEG-Modul	D	*299
Cybervision64 3D Scandoubler	D	149
Cybervision64 3D für Power PC	D	*549
PICASSO II PLUS 2MB	D	399
PICASSO II Video-Modul Pablo	D	99
PICASSO IV	D	699
PICASSO IV Zusatzmodule	D	a.a.

MUSIK

Aura 12 Bit PCMCIA-Sampler		175
Camouflage AB 2.00 Midi-Sequencer	D	219
Mignon Jr. 3.0 Ps Tocatta-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

Allen Breed 3D II AGA	D	69
Capital Punishment	D	65
Chaos Engine II AGA		79
HUGO	D	79
Nemac IV / CD	D	je 49
Pinball Illusions CD		29
Sensible World of Soccer 96/97	D	55
Trapped CD/Disk	D	je 55
Worms - Directors Cut	D	69
Weitere Spiele auf Anfrage oder im Internet!		
Sony Playstation Grundgerät	D	299

SPRACHE

Blitz Basic II V 2	D	175
Das Alex Buch	D	69
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 Pro Commercial	D	498
Storm C/C++ 2.0 Non Commercial	D	295
Storm C/C++ pOS	D	*89
Storm C/C++ Power ASM	D	*145
Storm C/C++ PowerUP	D	*195
Storm Wizard 2.0	D	148

TEXT/DTP

Final Copy II Textverarbeitung	D	79
Final Writer 97 (NEU!)	D	199
Final Writer Entry (NEU für Einsteiger!)	D	99
Final Writer für Windows 95	(D)	69
Final Writer EPS Clips	D	je 69
FW Briefe	D	25
FW Fontmanager	D	30
FW Visitenkarten	D	25
Maxon TeX (Doppel CD)	D	79
Page Stream V 3.0	D	575
Pelican Press	D	49
Typesmith V 2.5	D	98



TOOLS

AmiTCP/IP	D	135
Cross DOS 6.0 Professional		95
Cross Mac		195
Diavolo Backup	D	89
Diavolo Backup Professional	D	119
Directory Opus Magellan	D	89
DiskSalv 4 - Amiga Repair Kit auf CD	D	65
Final Backup	D	79
Maxon Atlas	D	79
Maxon Hotshell 3.1	D	79
Maxon Magic III	D	69
Maxon Tools II	D	79
Network PC	D	69
New Back Datensicherung	D	79
PC Task V 4.1	D	159
PCX PC Emulator	D	149
Siegfried Alpha	D	25
Siegfried Anti-Virus	D	35
Siegfried Copy Flash 1	D	45
Studio 2.13	D	109
Turbo Print Prof. V 5	D	129
ZipJaz Tools	D	49



SPEICHER

1MB intern für A600	D	99
1.8MB intern für A500	D	179
512KB intern für A500	D	55
Megachip 12MB Chipmem A500/A2000	D	259
2MB ZIP-RAM z.B. für Oktagon	D	129
A3000 Speicher 4MB Static Column	D	435

SIMMS

1MB 30pol Standard für GVP SCSI Contr. (2 Stück)	59
4MB 30pol Standard	Tagespreis
4MB/8MB 32 Bit PS/2	Tagespreis
16MB/32MB 32 Bit PS/2	Tagespreis
Speicher für GVP-Turboarten 4MB 32 Bit	199

POWERUP
AMIGA™ GOES POWER PC™

...die nächste Generation ist jetzt verfügbar
Leistungsstarke 2-Prozessorsysteme mit 68k- und PowerPC-Prozessor katapultieren die Leistung Ihres Amiga in ungeahnte Dimensionen! **

A3000 / 4000		
CyberStorm mit PPC 604e - 150 MHz	1279,-DM	
CyberStorm mit PPC 604e - 180 MHz	1549,-DM	
CyberStorm mit PPC 604e - 200 MHz	1795,-DM	
A2000		
Blizzard 2604 mit PPC 604e - 150MHz	1349,-DM*	
Blizzard 2604 mit PPC 604e - 180MHz	1599,-DM*	
Blizzard 2604 mit PPC 604e - 200MHz	1849,-DM*	
*Oben genannte Preise gelten jeweils für Neubestellungen. Besitzer älterer Phase 5 040000 Turbokarten erhalten PowerUP Konditionen. Rufen Sie an!		
A1200		
Blizzard Power Board 603e 175 MHz	799,-DM*	
Blizzard Power Board 603e+200 MHz	1049,-DM*	
** Preise jeweils ohne 68k-Prozessor		
Rufen Sie jetzt an und lassen Sie sich vom besten für einen neuen Prozessor und eine neue Freundin!		

n Feinsten - Preise vom Kleinsten

gkeit!***ACHTUNG - Diese Preisliste hat 2 Monate Gültigkeit!***ACHTUNG - Diese Preisliste hat 2 Monate Gültigkeit!*****

TURBOKARTEN

Blizzard 1230-IV 50MHz Turbokarte	D	229
Coprozessor 68882-50MHz	D	99
Blizzard 1260 060/50MHz A1200	D	795
Blizzard 1240 ERC 040/40MHz A1200 T	D	469
Blizzard 1230 IV/40/60 SCSI II-Controller	D	149
Blizzard 2060 060/50MHz A2000		
Inkl. SCSI II-Controller, bis 128MB RAM	D	995
Blizzard 2040 ERC 040/40MHz A2000		
Inkl. SCSI II-Controller, bis 128MB RAM	D	599
CyberStorm MK II 060/50	D	995
CyberStorm MK II 040/40 ERC	D	599
CyberStorm MK II Fast-SCSI DMA	D	149

TELEKOMMUNIKATION

ISDN Blaster Z2 Karte A23/4000(ohne B2T)	D	399
TKR Tristar+ 33.6 V.34+/FaxVoice	D	279
TKR ProLink 28Kb V.34+/FaxISDN	D	679
Elsa Microlink ISDN-TTL Pro	D	449
U.S. Robotics Courier V.34+/X2	D	599
U.S. Robotics Sportster VI V.34+ 33600 Bps	D	309
U.S. Robotics Sportster Flash V.34+/X2	D	349
U.S. Robotics Worldport PCMCIA	D	499
U.S. Robotics ISDN TA	D	289
ZyXel Elite 2864 ID V.34 inkl. ISDN	D	999
ZyXel Omni2885 28Kb V.34+/FaxVoice	D	599
ZyXel OmniTA128 ISDN	D	549
Weitere Modelle	a.A.	

Der Anschluss der angebotenen Modelle ohne B2T (Postzulassung) ist in der BRD verboten und strafbar!

A Web	D	95
IBrowse Internet Software	D	99
Miami 2 & Into The Net	D	99
Multiflex-Pro V4.0	D	85
Multisurf KIT T-Online Decoder Software	D	99
TKR Multisurf	D	149

AMIGA

Der Amiga 500/4000/Surfer -Video	D	je 39
Amiga 1200 Magic	D	659
Amiga 1200 Starterkit inkl. 170MB HD	D	859
Amiga 4000 TE Eagle Tower (ohne Prozessorkarte)	D	2699
Amiga 4000 T 6MB ohne HD	D	2699
Amiga 4000 T 6MB inkl. HD & Prozessorkarte	D	2499

DIGITALER-VIDEOSCHNITT

Draco - Das professionelle Videoschnittsystem 68060/4MB inkl. CD-Rom und Altis 4MB	D	5895
V-Lab Motion Spezialversion für Draco	D	2998
Casablanca	D	2998
Casablanca Adorage Magic	D	149
Casablanca Monument Titler	D	398

Draco Vorführungen und Komplettinstallationen führen wir gerne für Sie durch! Rufen Sie uns an und vereinbaren Sie einen Termin!

DRUCKER

Canon Bubble Jet BJC 240	D	299
Canon Bubble Jet BJC 4200	D	439
Canon Bubble Jet BJC 4550 A3	D	799
Canon Bubble Jet BJC 620	D	639
EPSON Stylus Color 400	D	479
EPSON Stylus Color 600	D	669
EPSON Stylus Color 800	D	899
HP DeskJet 690 C+	D	559
HP DeskJet 870 Cxi	D	899
HP LaserJet 6L	D	899

weitere Drucker auf Anfrage oder im Internet!

LAUTSPRECHER

Aktivboxen 120 Watt Paar	D	59
Aktivboxen Subwoofer System 240 Watt	D	149

MONITORE

Amiga 1438 S Multiscan Monitor	D	545
IDEK IYAMA Monitore jetzt gnadenlos günstig!		
IDEK MF-8115 G	D	695
IDEK MF-8617 TCO 92	D	1249
IDEK MF-8721 TCO 92	D	2599
IDEK MT-9017 TCO 92	D	1349
IDEK MT-9021 TCO 92	D	2595
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

Artex Viewstation 6000C+ inkl. ScanQuix	D	599
Artex AT3 inkl. ScanQuix	D	569
Artex AT6 inkl. ScanQuix	D	699
Epson GT 5000 / GT 8500	D	699/859
Epson GT 9000	D	1495
HP ScanJet 4c / 5p	D	1595/749
Mustek Paragon 1200SP	D	699
ScanQuix 3 Scannersoftware	D	169

ZUBEHÖR

400 DPI-Maus	D	29
560 DPI-3-Tasten-Maus (Ideal für Grafik)	D	59
AGA-Flickerfixer für Amiga 4000	D	545
AmigaNet Ethernet Karte BNC	D	349
AmigaNet Ethernet Karte BNC + Twisted Pair	D	379
A 4000 Scandoubler	D	149
Ariadne Netzwerkarte	D	345
GVP Guru ROM V 6.1/2091	D	je 95
HD-Laufwerk extern	D	179
HD-Laufwerk intern (A 2/4000)	D	139
HD-Laufwerk intern (A 1200 Como/AT)	D	je 149
Hypercom 1 (seriell Highspeed A1200)	D	99
Hypercom 3 (2x seriell Highspeed A2/3/4000)	D	149
Hypercom 3 (2x seriell Highspeed A1200)	D	169
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 Umschaltplatte 1.3/2.0	D	20
Kickstart/Workbench 3.1 A500/600/2000	D	129
Kickstart/Workbench 3.1 A1200/3/4000	D	159
Multiflex-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 PreRelease	D	49
Siamese System (Amiga - PC)	D	349
Siamese System Mac-Version	D	399
VGA Monitor-Adapter	D	35
WACOM ArtPad II (ca. DIN A6)	D	329
WACOM Grafiktablett A4/A3	D	2799/1349
Whippet PCMCIA Serielle Schnittstelle	D	119

MASSENSPEICHER

CD-ROM LAUFWERKE **

Easy CD-ROM Kit PCMCIA ohne Laufwerk	D	199
Toshiba XM 3801B 14,4-fach SCSI	D	319
Toshiba XM 5701B 12-fach SCSI	D	259
Pioneer DR 466 12-fach SCSI	D	249
Mitsumi FX 800 CD-ROM ATAPI 8-fach	D	169
Mitsumi FX140 CD-ROM ATAPI 16-fach	D	199
Panasonic LF-1000 Phase Change System	D	529
MO-Medium 650 MB	D	99

CD-ROM SOFTWARE

ASIM CD-ROM-Treiber V 3.0	D	80
CD Creator V2.0 (CD-Brenner-Software)	D	299
Make CD (CD-Brenner-Software)	D	99
MasterISO (CD-Brenner-Software)	D	249
Aufpreis für ASIM CD-ROM Treiber **	D	70

CD-WRITER

HP-SureStore 60201 6/2-fach	D	849
Phillips CDD 2600 6/2-fach	D	699
Yamaha CDR200 6/2-fach	D	799
Yamaha CDR400 6/4-fach	D	1099
CD-Rohlinge (nur Markenware)	D	8,90

CONTROLLER

A600/1200		
Easy CD-ROM Kit PCMCIA ohne Laufwerk	D	199
Squirrel PCMCIA SCSI	D	139
Squirrel SURF SCSI + Highspeed ser.Schnittstelle	D	199
A2000/3000/4000		
Oktagon 2008/4008 SCSI	D	249

EXTERNE SCSI-GEHÄUSE

Ext. SCSI-Gehäuse 1-fach / 2-fach 3.5"	D	109/129
Ext. SCSI-Gehäuse 1-fach / 2-fach	D	115/149
Ext. SCSI-Gehäuse 4-fach / 8-fach	D	195/295

SCSI-FESTPLATTEN

Quantum		
Fireball TM	1,2GB	419
Fireball ST	2,1GB	549
Fireball ST	3,2GB	649
Fireball ST	4,3GB	799
Fireball ST	6,4GB	1099
Atlas II Ultra-Wide	2,2GB	849
Atlas II Ultra	4,5GB	1599
Atlas II Ultra	9,1GB	2499
Viking Ultra	2,1GB	899
Viking Ultra	4,5GB	1399

Seagate		
Barracuda	2,1GB	1149
Barracuda II Ultra SCSI	4,2GB	1749
Elite Ultra SCSI	23,2GB	6499

Micropolis		
Tomahawk 4345 AV	4,5GB	1949
Tomahawk 3391 AV	9,1GB	2999

A1200 FESTPLATTEN 2,5"

1GB / 2GB Toshiba	D	399/749
HD-Install Kit A1200/A1200 Kick 3.1	D	25/30

AT-FESTPLATTEN 3,5"

Fujitsu	2GB	399
Maxtor	2GB	399
AT-Kabel 2,5" auf 3,5"		25

STREAMER

HP-DAT Streamer bis zu 2GB	D	1095
Sony SDT 7000 DAT-Streamer DDS2	D	1649
New Back Backup-Software	D	79

SCSI-WECHSELPLATTEN

Iomega Zip Drive 100MB SCSI ext./Intern	D	329/319
Iomega Jaz Drive 1GB Intern / extern	D	699/849
Iomega Jaz Drive 1GB Medien	D	195
Zip Drive Medien 100MB 35t./ISL/10St.	D	79/149/279
Zip I Jaz Tools	D	49
Wechselplatten Laufwerk Nomai 540 MB int.	D	479
Syquest Sylet Wechselplatte 1,5GB int./ext.	D	849/1049
Syquest Wechselplatte EZ Flyer 230MB ext.	D	449
Wechselplatten-Medium 135/270MB	D	45/95
Wechselplatten-Medium 230MB/1,5GB	D	59/249
Wechselplatten-Medium 44/88/540MB	D	79/89/139

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch ein breites Sortiment von PC Artikeln. Eine stetig wachsende Liste finden Sie ebenfalls auf unseren WEB-Seiten. Wir freuen uns, Sie zusätzlich auch auf diesem Sektor 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! Irreführer, Irrtümer und Änderungen in Preis und Lieferumfang vorbehalten!

PREISLISTE 8/87

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

WEB <http://www.oberland.com>

Geschäftszeiten:

Mo.-Fr. 8.30-18 Uhr, Sa. 9-13 Uhr

Jetzt neu: Bestellannahme zusätzlich von 18-20 Uhr unter 06171 - 71846

Ab sofort ist ab 500,- DM eine Finanzierung über unsere Hausbank möglich!
Rufen Sie uns an.



CROSS

Computersystems GmbH

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Wir machen uns für Ihren Amiga stark !

Tel. 0231 - 53 11 33

- 53 11 33

Fax. 0231 - 53 11 33

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 3D Sound	85.-
240 W. Aktivb. mit 3D 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/A4000	139.-

Speicher

512 kb A500 incl. Uhr	49.-
1 MB A600 incl. Uhr	89.-
1.8 MB A500 incl. Uhr	159.-
2 MB ZIP 514400	239.-
2 MB Chipmem Erweiterung	139.-
4 MB PS/2 Modul	49.-
8 MB PS/2 Modul	79.-
16 MB PS/2 Modul	149.-

Controller

AT2/3/4000 Contr.	109.-
Oktagon 2/3/4000	239.-
Squirrel SCSI PCMCIA A1200	139.-
Surf-Squirrel PCMCIA A1200	219.-
CD A1200+ incl. Netz. & Geh.	189.-

Sound

Megalo Sounds alle Amigas	65.-
Aura Sounds PCMCIA	169.-
Midi Interface Pro seriell	49.-

Betriebssystem

Rom 1.3 A500/2000	39.-
Rom 2.04 A500/2000	39.-
Rom 2.05 A600	39.-
Rom 3.1 A1200 high & low	39.-
Rom 3.1 A1200 high & low	69.-

Video

Pluto Genlock	598.-
Neptun Genlock	1039.-
Cavin Schnittsystem	1149.-
TBC Enhancer	1398.-
TBC Enhancer light	1098.-

HD & CD ROM

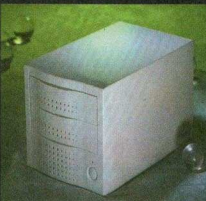
AT-Bus	
Quantum 1,28 GB Fireball	369.-
Quantum 2,14 GB Fireball	449.-
SCSI	
Quantum 1,28 GB Fireball	439.-
Quantum 2,14 GB Fireball	599.-
größere Platten auf Anfrage	

CD-Rom	
Toshiba XM5702 BATAPI, 12-fach	189.-
Pioneer DR444 ATAPI, 12-fach	199.-
Pioneer DFR466 SCSI, 12-fach	229.-

CD A1200 incl. 12-fach CD-Rom LW	379.-
----------------------------------	--------------

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

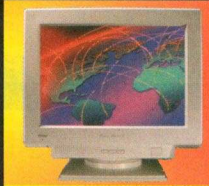


SCSI-Gehäuse komplett mit Netzteil, Lüfter und Verklebung. ID's von außen einstellbar.	
1 x 3.5" (Design Geh.)	89.-
1 x 5.25" (Design Geh.)	89.-
2 x 5.25" (Design Geh.)	129.-
4 x 5.25" (Design Geh.)	169.-
CD-Rom Geh. (SCSI extern)	75.-

Monitore

Idek 8515 F _{38cm} (15")	695.-
Idek 8617 T _{43cm} (17")	1295.-

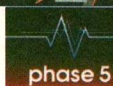
Autoscan 1438 S 479.-
Der Monitor für den Amiga



Idek 8617 T_{43cm}(17") 1295.-
Eine Klasse für sich

Turbokarten

BLIZZARD



DIGITAL PRODUCTS

Bli. 1230/IV 50 MHz, 68030	229.-
Bli. 1240 40 MHz, 68040	469.-
Bli. 1260 50 MHz, 68060	795.-
Bli. 2040 40 MHz, 68040, SCSI	599.-
Bli. 2060 50 MHz, 68060, SCSI	995.-
Bli. SCSI Kit 1230/IV	149.-
Cyberst. 060/50 MK2	995.-
Cyberst. SCSI Contr.	149.-

Amiga



Amiga 1200	699.-
Amiga 1200 HD 175	799.-
Amiga 1200 HD 1 GB	999.-
Amiga 4000 Tower ohne Harddisk, 5 MB Ram	2798.-

Scanner

Epson GT 8500 SCSI/bidi	749.-
Epson GT 9500 SCSI	1339.-
Artec A6000C Plus	499.-
Paragon 600 incl. Scanquix	459.-

Grafikkarten

CYBER VISIONS 4/3D

Cyberb. 64/3D 4MB	369.-
Cyberb. Scandoubler	149.-
Picasso 2/2 MB	399.-

Drucker

Epson Stylus C. 400	469.-
Epson Stylus C. 600	679.-
Epson Stylus Photo	999.-

Neu bei CROSS

Buddha

- AT Controller für A2/3/4000	
- Zorro 2 Karte	
- bis zu 4 IDE Geräte (HD & CD)	
- IDE Timing einstellbar	
- CD 32 Emulation (A4000)	
- incl. Treiber	
- günstiger Preis	109.-

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.-

AGA Toolkit 97	
Amiga Developer CD	29.-
Amiga Format CD	je 1.-
Amiga Golden 20	3.-
Amiga Repair Kit	6.-
Amiga Tools 2	
Amiga Tools 3/4	je 1.-
Amiga Tools 5/6	je 2.-
Aminet CD's	je 1.-
Aminet Set 1/2	je 3.-
Aminet Set 4/5	je 4.-
Amin. Set 1/2/3 kompl.	10.-
DaCapo	3.-
Eric Schwartz CD	3.-
Fun Clips 2	3.-
Geek Gadgets	2.-
Golden Demos	2.-
Maxon Atlas	7.-
Meeting Pearls III	
Meeting Pearls IV	1.-
Print Studio Pro	4.-
Sound & Vision CD	
Steuer Profi 96	7.-
Tele Info CD V.1	2.-
Textikon	4.-
Workbench Designer	2.-
Zoom V.2	2.-
Weitere CD's auf Anfrage	

Spiele

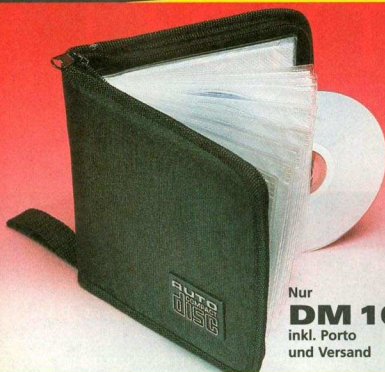
Airbus 2A500, 1.5 MB	3.-
Alien Breed 3d2AGA	2.-
AV 8B Harrier 68020, 1 MB	5.-
Capital Punishment AGA	5.-
Carribean Disaster A500	2.-
Der Produzent AGA/A500	6.-
Der Reeder A500, 1.5 MB	3.-
F117 Nighthawk A500	1.-
Flight o. t. A. Queen A500	1.-
Hattrick! A500, 1.5 MB	4.-
Hugo A500	6.-
Indiana Jones 4A500	5.-
Jet Pilot A500	5.-
Mad News A500	2.-
MAG I AGA, 3 MB, HD	6.-
Mega Motion A500	1.-
Pinball Illusions AGA	2.-
Ran Trainer A500	2.-
Samba P. Prof. AGA/A500	5.-
Star Crusader AGA	2.-
Super Str. F. 2 T. AGA	1.-
SWOS 96/97 A500	4.-
Thunderhawk A500	1.-
Valhalla 3A500	5.-

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.-

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 _____

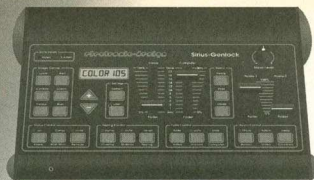
Konto-Nr. _____

Ich bezahle mit ☐ Kreditkarte ☐ Eurocard ☐ Visa ☐ Amex

Meine Kartennummer _____ gültig bis _____

Ich bezahle mit ☐ Verrechnungsscheck Scheck über DM _____ liegt bei

Ausland: Bestellungen nur gegen Vorauskasse per Eurocheck oder Kreditkarte.

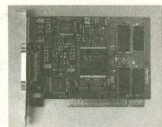


Sirius-Genlock 1.598,- DM

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!



Neptun-Genlock 1.198,- DM



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



TBC-Enhancer 1.498,- DM

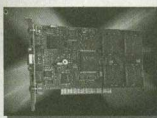
Der TBC-Enhancer ist das ideale Gerät für perfekte Videokopien und Bearbeitung, da er typische Kopierverluste und Bildfehler digital beseitigt. Testieger in Video 3/95.

Preishammer!

FrameMachine & Prism	598,-
Pluto-Genlock	598,-
CAVIN Schnittsystem	1.198,-
SuperCut Version 3.0	298,-
Scala MM100 (PC)	98,-
CD-ROM mit Sourcecodes	15,-
Gemini-Kreuzschiene	448,-
VideoMaker Demovideo	15,-

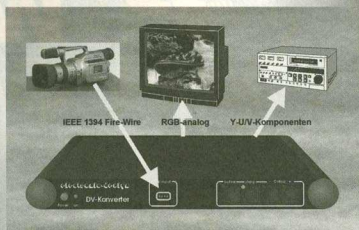
Genlock-Upgrades:
Sirius1 auf Sirius2
Y-C auf Neptun

1.198,-
948,-



VideoMaker 798,-

Der VideoMaker kann fast alles! Hier reicht der Platz nicht aus, ihn zu beschreiben. Deshalb bitte Infos anfordern oder auf unseren neu gestalteten web-sites nachsehen.



DV-Konverter 2.798,-

Zur vollen Ausnutzung der DV-Signalkomplexität setzt der DV-Konverter die digitalen Signale am IEEE 1394 bzw. Fire-Wire genannten Anschluß direkt in RGB und in Y-UV um. Das ergibt noch schärfere Farbkonturen und feinste Detailauflösung des Bildes. Profi-Studios können per Y-UV direkt auf Befacam oder M-II überspielen. Die Digital/Analog Umwandlung für Audio und Videosignal erfolgt in höchster Präzision und wird mit speziellen Antialias-Filtern von etwaigen Taktfreisetzen befreit. Natürlich ist die Audioausgabe passend zum Bild delayed.

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

electronic-design

POUR AMIGA

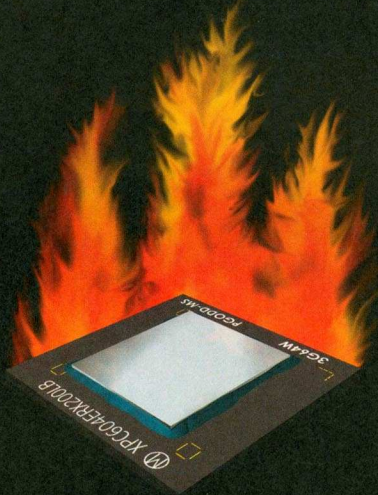
OBSESSION

FROM LABORATOIRES PHASE 5

Zwar nicht Besessenheit, aber doch wahre Begeisterung für den Amiga ist es, die uns bewegt, und die sich in einer führenden Produktlinie für den Amiga manifestiert hat. Diese Begeisterung treibt uns immer wieder an, neue technische Spitzenleistungen zu vollbringen, um innovative Produkte für den Amiga Wirklichkeit werden zu lassen.

POWERUP
AMIGA™ GOES POWER PC™

Den (bisherigen) Höhepunkt unserer Anstrengungen repräsentiert die neue PowerUp-Produktpalette, die heute den Sprung in eine neue Leistungsdimension realisiert. Und mit einer Vision, die die Grenzen der herkömmlichen Technologien hinter sich läßt, legen die Entwicklungen von heute den Grundstein für die Produkte von Morgen.



LIGHT MY FIRE.

Die Prozessorkarte der neuen PowerPC-Generation, die in Ihrem Amiga das Feuer entfacht, finden Sie in unserer kleinen Übersicht. Um noch mehr darüber zu erfahren, wie unsere PowerUp-Boards auch Ihren Rechner auf ein atemberaubendes Leistungsniveau beschleunigen, fordern Sie gleich heute unsere umfangreiche Produkt-Information an.

	CYBERSTORM PPC	BLIZZARD 603e Power Board	BLIZZARD 603e+ Power Board	BLIZZARD 2604 Power Board	CyberVisionPPC
PowerPC Prozessor Taktrate	PowerPC604e 150/180/200 MHz	PowerPC 603e 175 MHz	PowerPC 603e 200 MHz	PowerPC604e 150/180/200 MHz	Grafikkarte auf Basis des PERMEDIA2-Grafikprozessors
Verwendbare Companion-CPU	68040/68060 25-50 MHz	68030 50 MHz	68040/68060 25-50 MHz	68040/68060 25-50 MHz	Geeignet für CyberStorm PPC und Blizzard 2604 Power Board
PPC Leistung: MIPS SpecFp95	ca. 350 (200 MHz) ca. 7.1 (200 MHz)	ca. 250 ca. 3.1	ca. 280 ca. 3.5	ca. 350 (200 MHz) ca. 7.1 (200 MHz)	Bis zu 80 Mio. 3D-Pixel oder 1 Mio. Polygone/sec
Speicheraufrüstung	max. 128 MB	max. 64 MB	max. 64 MB	max. 128 MB	4 oder 8 MByte SGRAM
SCSI on board	Ultra-Wide	Fast SCSI-II	Fast SCSI-II	Ultra-Wide	Integrierte Videobeschleunigung
Passend für	A3000/A4000(T)	A1200	A1200	A1500/A2000	1600x1200 Pixel, 24Bit bei 72 Hz
Verfügbarkeit	Juli '97	August '97	August '97	September '97	September '97
Verkaufs-Preise DM *	1295,- /1549,- /1795,-	799,-	1049,-	1349,- /1599,- /1849,-	549,- /649,-
PowerUp UpGrade-Preise DM *	1195,- /1395,- /1595,-	749,-	899,-	1249,- /1449,- /1649,-	449,- /549,-

*Unverbindlich empfohlene Verkaufspreise ohne 68k-Companion-CPU. Leistungswerte sind ca.-Werte und basieren auf Herstellerangaben. Änderungen in Preis, Technik oder Lieferumfang vorbehalten.

WHERE DO YOU WANT TO BE TOMORROW? TM

PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS • IN DER AU 27 • 61440 OBERURSEL
TELEFON [06171] 583787 • TELEFAX [06171] 583789 • www.phase5.de



DIGITAL PRODUCTS

Digi-Pen mit Digi-Pen malen und Zeichnen leicht gemacht.

Slim Digi-Pen 604 15,24 *10,16 cm **159,-**
 Slim Digi-Pen 606 15,24 *15,24 cm **189,-**
 Big Digi-Pen 906 22,86 *15,24 cm **229,-**

RAM Erweiterungen

512 KB - A500 intern **39,-**
 1 MB - A500 PLUS intern **59,-**
 2 MB - A500 inkl. GARY-Adapter, Uhr und Akku **149,-**
 1 MB - A600 intern mit Uhr und Akku **89,-**

Mega-Chip für A-500 und A-2000

2 MB Chip-RAM Erweiterung mit 2 MB BIG FAT-AGNUS inkl. CHIP-Puller

RAM Erweiterung für AMIGA 1200

alle RAM Erweiterungen verfügen über einen PLCC Sockel bis 33MHz und einen PGA 33-50MHz Copro. Sockel, Akkugepufferte Echtzeituhr und einen oder zwei 72pin SIMM-Sockel

RAM-1208/1 bis 8 MB mit einem SIMM-Sockel **75,-**

RAM-1208/2 bis 8 MB mit zwei SIMM-Sockeln, für zwei gleiche SIMM Module. **85,-**

RAM-1208/1 mit 4 MB SIMM-Modul **119,-**

RAM-1208/1 mit 8 MB SIMM-Modul **159,-**

Full- Power Netzteil extern

für AMIGA-500/600/1200
 Original Kabel und Stecker, Ein / Aus Schalter, eingeb. Lüfter, ersetzt das original-Netzteil, 23A / 5 Volt Ausgangsleistung, zusätzlich sind drei 5,25" und zwei 3,5" Anschlüsse vorhanden **95,-**

AMIGA Zubehör

VGA-Adapter

für 1200/4000 (23pol.-Bu / 15pol.-Bu) **17,-**

Echtzeituhr

für A-1200 akkugepuffert, intern **19,-**

Maus/Joystick-Adapter elektronisch Umschaltung über linke MAUS Taste / Feuerknopf **17,-**

Verläng. - kabel für Maus oder Joystick 1,5 m **9,-**

Laufwerke 3,5

extern 880KB 79,-

1,76MB 145,-
 für alle Amiga, Metallgehäuse, abschaltbar, Bus bis Df3

intern 880KB 69,-

1,76MB 125,-
 für Amiga A-500/600/1200/2000/4000 komplett mit Zubehör

! Bei Bestellung bitte Typ angeben

3-fach Umschaltplatine A-1200

für ROM v.1.3, v.2.0x und v.3.0 / v.3.1 (Paar) **35,-**

2-fach und 3-fach Umschaltplatinen

für A-500/2000 **ab 9,-**

Kickstart-ROMs v.1.3/v.2.05/v.3.0 **39,-/45,-/69,-**

ROMs v.3.1 ohne Handbuch **ab 79,-**

AT-Bus HDD Kabel - Adapter für A-600/1200

von 2,5 => 3,5 inkl. Stromkabel, ca 7cm lang **9,-**

4-fach AT-Bus-Adapter

für AMIGA 600/1200 **ohne Softwaretreiber**

4-Geräte AT-Bus Anschlußmöglichkeit über Kabelkombination, inkl. Stromkabel

4-fach AT-Bus-Adapter

für AMIGA 600/1200 **inkl. Softwaretreiber**

4-Geräte AT-Bus Anschlußmöglichkeit über Kabelkombination, inkl. Stromkabel **65,-**

PARNET-Kabel Zum Vernetzen

Ihres Computers inkl. Software 3 m / 5 m **19,- / 25,-**

Händleranfragen erwünscht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten !
 AMIGA und Kickstart sind eingetragene Warenzeichen der ESCOM AG.

Besuchen Sie uns auch in unserem Ladenlokal, wo Sie weitere interessante Artikel sowie eine reichhaltige Auswahl an Hard & Software finden.

GENLOCK für alle AMIGAs

MicroniK GENLOCK MG-25

Zusammennischung von Amiga Grafik und Video, **VHS, VHS-C, Video-8** Unterstützung, **exakte Einstellung** von Kontrast, Helligkeit Farbe, **Invert-Funktion** z.B. (Schlüsselloch-Effekt)

Fading weiche stufenlose Überblendung,

RGB - Monitor Umschaltung

RGB Farbkanalsteuerung separat

VHS, S-VHS, VHS-C, Video-8, Hi-8 Unterstützung

Alpha-Channel für transparenten Vordergrund

Bypass 1:1 Video-Durchschaltung

Enhance Video verbesserte Signalaufbereitung



MicroniK GENLOCK BX

durch einen Mikroprozessor digital gesteuertes Genlock.

Funktionen wie MG-25 jedoch zusätzlich:

PIP-Funktion (Bild in Bild), STANDBY,

I2C Bus für die Steuerung externer Geräte,

Key-Pad zur Steuerung des Genlocks optional,

IR-Fernbedienung optional

A Web AMIGA WWW-Browser

OS 3.x, 2 MB RAM & HD erforderlich.

Inkl. AWebMail, AWebFTP, FTPMount,

AWebNews, HTTX - Text drucken/speichern,

ARexx-Macros, HTML-Heaven. **95,-**

ZIP-RAM, 2MB (4 ICs)

z. B. für Oktango 2008 **99,-**

Amiga Magic Software Paket

Inkl. Handbücher (dtisch. Version) 85,-

Scandoubler

verdoppelt die 15,6 kHz Zeilenfrequenz für den Anschluß eines VGA-Monitors, geeignet für A2/3/4000 und MicroniK Bus-Board mit Video-Slot (Video-Option)

149,-

Maus-Adapter

zum Anschluß einer gängigen

PC-Maus an den Amiga **45,-**

Hi-Fi Audio Processor AP-100 Extern

digital gesteuerter Audiomischer mit 4 Stereo-Eingängen, 2 Stereo-Ausgängen, einem Mikrophon-Eingang und einem Kopfhörer-Ausgang

199,-

infinitiv Towergehäuse für Amiga 1200

zum Einbau eines A1200 Desktop-Comp. mit integr. Tastatur-Interface. **295,-**

Geeignet für alle PC-Tastaturen, speziell

für Windows-95 oder

Originaltastatur im infinitiv Tastaturgehäuse (Tastaturen nicht im Lieferumfang enthalten).

Classic Amiga 4000 Tower Gehäuse

Inkl. Bus-Erweiterungsplatine mit 7 Zorro-II/III,

5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots. **649,-**

Classic Amiga 3000 Tower Gehäuse

Inkl. Bus-Erweiterungsplatine mit 7 Zorro-II/III,

6 PC-AT-ISA Steckplätzen und Video-Slot. **699,-**

Classic Amiga 500 Tower Gehäuse

Inkl. Zorro-II Bus-Erweiterungsplatine und Tastaturgehäuse. **549,-**

Classic Amiga 2000 Tower Gehäuse

399,-

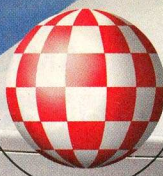
Tower Netzteil 200-250W mit original Stecker

ab 99,-



Micronik

powered by



AMIGA

infinitiv A-1300 Tower

- infinitiv Tower mit AMIGA 1200 Hauptplatine
- Diskettenlaufwerk
880 KB AMIGA / 720 KB MS-DOS
- internes Tournetzelteil 150 Watt
- abgesetzte AMIGA-Tastatur
- Betriebssystem AMIGA-OS 3.1 / Workbench 3.1
- Handbücher

799,-

infinitiv A-1400 Tower

- wie A-1300 Tower und zusätzlich:
- Bus-Erweiterungsplatine Zorro II mit 5 Zorro II Slots
- Video-Slot optional
- durchgeführter A1200 Expansion-Port

1149,-

infinitiv A-1500 Tower

- wie A-1300 Tower und zusätzlich:
- Bus-Erweiterungsplatine Zorro II / III 16 / 32bit, mit 5 Zorro II / III Slots
- A3/4000 CPU-Slot (für A3/4000 Prozessorkarten)
- durchgeführter A1200 Expansion-Port
- Fast SCSI-II Host-Adapter onboard
- Video-Slot optional

1499,-



Aufpreise für zusätzliche Erweiterungen (nur in Verbindung mit infinitiv A1300/1400/1500 Tower)

Markenfestplatten und CD-ROM Laufwerke

1,2 GB - IDE	349,-	12x - IDE	179,-
2,1 GB - IDE	399,-	16x - IDE	199,-

IDE-Kabel 2,5" -> 2 x 3,5"	20,-
Top-Case 5,25" Erweiterungsschacht*	59,-

*erforderlich bei Verwendung
der Bus-Erweiterung + A1200 Turbokarte

Turbokarten

Blizzard 1230-IV	225,-
Blizzard 1240 T/ERC	465,-
Blizzard 1260	795,-
Cyberstorm MKII 040/40 ERC	595,-
Cyberstorm MKII 060/50	995,-

Aufpreis für Montage & Installation der zusätzlichen Erweiterungen: 60,-

Unsere Handelspartner in Deutschland:

KDH Datentechnik
T.: 07451-555110
MIECOMP
T.: 040-689-109-90
MILC Hard- & Software
T.: 02841-9426-0
Grothes Gameshop
T.: 0345-69 030 75

HD Computertechnik.

T.: 030-462 75 25
Fischer Hard- & Software
T.: 0511-57 23 58

In Europa:

Österreich: A.R.T. GmbH
T.: 0043-7472-63 56 60
Schweiz: AMIGA Shop 2000
T.: 0041-1-322-14 14

Schweden: Mematex
T.: 0039-332-768 000
Italien: Axcel srl
T.: 0039-444-061 469
Portugal: SIGMA Video
T.: 00351-2-3780 530
Belgien: AMIGA City
T.: 0032-2-736 6111
Frankreich: Software
Paradise
T.: 0033-5-5958 2088

Norwegen: Norsk Amiga
T.: 0047-61-196 600
Finnland: Broadline Oy
T.: 0035-90 074-7900
Niederlande: Computer City
T.: 0031-10-4517 722
England: Blittersoft
T.: 0044-1908 261466

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

**Micronik
Computer Service**
Brückenstraße 2, 51379 Leverkusen

Tel. 02171 / 72 45 - 0
Fax 02171 / 72 45 - 90
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 9^h-13^h und 14^h-18^h,
Sa. 10^h-14^h — An der A3, Ausf. Opladen
Im Gewerbegebiet Schusterinsel, Parkpl. vorh.



Versandbestellungen: 0130 - 83 56 10

Montag - Freitag 10 - 13 + 14 - 18h • NN • EUROCARD • VISACARD
im Internet <http://www.fischer-hs.de>

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

698,-
898,-
1048,-

1448,-
3198,-
3898,-
2698,-

Drucker

Canon BJ 240
Canon BJC 4200
Canon BJC 620

Festplatten

2.0 GB AT 3.5
4.0 GB AT 3.5
Kabel 2.5-> 3.5 mit Stromvers.
Kabel 3.5-> 3.5 2.0m

2.1 GB SCSI
4.3 GB SCSI
9.0 GB SCSI Seagate
Kabel 3-Abgriffe
Kabel 7-Abgriffe

Grafikkarten

Cybervision 3D mit 4MB
Scandoubler
MPEG-Modul
Picasso II+ mit 2MB
Picasso IV mit 4MB

Joysticks / Joypads

Boeder AMIGA
Sureshot
TP510 AMIGA
Cruiser Black
Cruiser Multicolor
Comp. Mini Black
Comp. Mini Clear
Super Pro Zip Stick



Kabel

Scartkabel für 1084
Monitorkabel für 1084
Parnet zur Datenübertragung

Kickstart

1.3 / 2.05 ROM einzeln
3.1 ROM einzeln A1200
3.1 ROM einzeln A5/2000

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

AmiTCP/IP
Ariadne Ethernetkarte
Liana + Envoy

Artex Viewstation AT 3

color Flachbettscanner
direkt an SCSI-Port
Singlepass bis 4800dpi
- PC-Software
- mit ARTscan III
AT6 mit echten 600dpi



Monitore

M14385 14" Multiscan
Tiger 17" Multiscan

Simms

4MB PS/2
8MB PS/2
16MB PS/2
32MB PS/2

Speicher(karten)

A500 512KB mit Uhr
A500 1.8MB
A500+ 1MB
A600 1MB
A1200 4MB mit Copro-Option
A1200 PS/2-Karte 0/8MB
A2000 PS/2-Karte 0/8MB

Software

Art-Scanner III mit Datachrome
CD-Designer!
Diavolo Backup Pro
Final Copy II
Final Writer 97
Steuer Profi 96
TurboPrint 5.
Wordworth 6

Turbokarten

Blizzard 1230 IV
Blizzard 1240 ERC
Blizzard 1260
Blizzard SCSI-Kit
Copro 50MHz

Blizzard 2040 ERC
Blizzard 2060

Cyberstorm MK II 040 ERC
Cyberstorm MK II 060
Cyberstorm SCSI-Kit

PowerUP von Phase 5

Blizzard PPC603e 120MHz
Cyberstorm PPC604e 150MHz
Cyberstorm PPC604e 180MHz
Cyberstorm PPC604e 200MHz
alle Karten ohne 68K-Prozessor III

Towergehäuse

Micronik A1200
Zorro II Platine
komplett mit A1200,
Zorro II + Netzteil,
für PC-Tastaturen

06124 Halle

Grothes Gameshop
Leipziger Chaussee 147 (HEP)
Tel.: 0345 - 580 18 00
Fax: 0345 - 580 18 01

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

33098 Paderborn

Computerservice Fuchs
Mühlenstr. 16
Tel.: 05251 - 23 080
Fax: 05251 - 23 081

34117 Kassel

Computerhandel Köhler
Entenanger 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

51435 Berg. Gladbach

Silver Software+Design
Postfach 200531
Tel.: 02202 - 955 70 300
Fax: 02202 - 955 70 70

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

ARTscan III

komplett neu
bis 4800dpi
alle Grafikkarten
speichert JPG, IFF,
PPM/PGM, IFF24, ...

Crossupdate

von jeder Scansoft

nur 78,-

HyperCom 1

beschleunigt Ihre
serielle Schnittstelle

nur 99,-

Beachten Sie auch
unsere Sonderangebote
mit dem
Schnäppchenmarkt

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
14.4-fach SCSI
ASIM Filesystem AMIGA

CD-Writer

CD-Designer! AMIGA
- die Brennsoftware

CD-Writer Philips 2600
2/6-fach SCSI

Bundlepreis

Rohlinge NoName
Rohlinge Marke

CDs

Amiga Tools 6
Aminet 18 / 19
Aminet Set 3 / 4
DirOpus 5.5
Maxon Atlas
Meeting Pearls IV
Network PC
TELEINFO AMIGA 2
Texticon
Turbocalc 4

Computer made in Germany

PIOS Maxxtrem 200 MHz
mit 16MB / 2GB SCSI

Bitte Infos anfordern 2995,-

PIOS transAM 200 MHz
mit 16MB / 2GB SCSI

Bitte Infos anfordern 2995,-

PIOS Keenya 200 MHz
mit 16MB, 2GB IDE, 12x CD

Bitte Infos anfordern 3995,-

Controller

A500 AlphapowerPlus AT
mit 0/8MB PS/2-Option
A1200 Squirrel SCSI-Cont.
A1200 Surfquirrel
A2/3/4000 SCSI Oktagon



VOB

Computersysteme GmbH
Haumannstr. 1a, 44379 Dortmund
kompetent - schnell - preiswert

CD-ROM Systeme für alle Amiga

System 4-fach 8-fach 12-fach 16-fach Wechsler
A4000 189,- 279,- 369,- 439,- 299,-
A1200 199,- 289,- 379,- 449,- 289,-
Combo 349,- 439,- 529,- 599,- 449,-
A500 (+) 299,-

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.

Neu bei VOB: Alle CD-ROM Kunden erhalten spezielle CD-ROM Sonderpreise

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!

SPEEDUP

Das ultimative AT/CD/ATAPI Treibersystem mit voller EIDE (4-Garäte) Unterstützung für alle Amiga 600, 1200 und 4000. Bei den Versionen CD, Streamer und Professional ist der Multi-Drive Adapter für 4-Garäte 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 99,- Streamer 129,- Prof. 149,-

MONITOR-TV-STEREO



Monitor und Fernseher in einem Gerät. Höchste Qualität durch Philips Bildröhre und Nokia Chassis. Unterstützt Amiga Frequenzen (inkl. 15kHz) und Videotext. Stereo-Lautsprecher enthalten!

CD-ROM Laufwerke	
Mitsumi FX400/4xAT	139,-
Mitsumi FX800/8xAT	199,-
Mitsumi FX120/12xAT	279,-
CD-Writer	
Philips CDD2600 (2/6)	749,-
CD Rohling	12,-
Compartments	
GigaSet 2.5GB (inkl. Seagate HD und Speedup HD)	499,-
Wechselplatten	
Syquest EZ230/ SCSI Medium 230MB	529,-
	59,-
HD Diskettenlaufwerk extern	99,-
HD Diskettenlaufwerk extern	179,-
DD Disketten 10-er Pack	7.95

4MB / 8MB / 16MB 49,- / 99,- / 199,-

AccessX 500 199,-
AT für 4 Geräte, inkl. CD Unterstützung

Finanzkauf ab 500,- DM
Erfragen Sie unsere günstigen Konditionen

GD-CREATOR

Der Marktführer in der Version 2.0

Einzel 199,-

mit Philips CDD2600 (6xRead/2xWrite) 869,-

GD-CREATOR ist die professionelle CD-R-Lösung für den Amiga. Mit der komfortablen Bedienung und dem großen Funktionsumfang von GD-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!

Tel. 0231/961028-50
Fax 0231/961028-88
www.vob.de/german/amiga



eagle computer products GmbH
Altenbergstr. 7 * D-71549 Auenwald

Tel.: 07191- 300993 / 300994
Fax: 07191- 59057 / 300922
e-mail: EAGLE@EAGLE-CP.COM
Internet: http://www.eagle-cp.com

Bestellen Sie bequem
per Fax oder e-mail

ab DM 2.679,- EAGLE 4000TE

Barbone System
2MB Chip/4 MB Fast RAM
5x Zorro III und 2x ISA
DD Laufwerk
incl. AmigaOS 3.1,
Handbücher und Maus



ab DM 2.999,- PIOS transAM

PCI PowerPC™ 603e mit 200 Mhz
16 MB Fast-Page RAM
2 MB PCI Grafikkarte
MB HD Diskettenlaufwerk
12x Speed CD-ROM
GB Harddisk
BeOS, Linux und p.OS &



PowerSiamese™

EAGLE Zubehör

Bei uns ist alles möglich!!!

- Tastaturlösungen für (fast) alle Amigas!
- Steckplatzerweiterungen für Amiga!
- Towerlösungen für Amiga (& Zubehör)!
- Soft- und Hardware rund um den Amiga!
- Komplettssysteme von A1200 bis A4000!
- sowie PowerPC Lösungen..... U. V. M.

PCMCIA ISDN-Master A1200

NEU Die schnellste Internet-Lösung für den A1200! u.a. Autokonf. 2 B-Kan.

Lieferumfang: PCMCIA ISDN Master 1200 + Kabel Deutsch, Handbuch + Software

Software: Capi.device; Fossil.device; Iwan.device; WilhelmTel-II (kann als Anrufbeantwort. Benutzt werd.); Tools (StateMon; Imon Pref); u.v.m.

DM 69,- EAGLE Linux

NEU Linux für AMIGA und PowerPC™

Durch eagle.LINUX für AMIGA wird diese Computergeneration zum professionellen UNIX System.

Mit einer unkomplizierten Installationsroutine und der grafischen Benutzeroberfläche X11 wird eagle.LINUX zum plattformübergreifenden PowerOS.

Im Bundle eagle.LINUX und p.OS



ACHTUNG! Ausführliche Werbung unserer Produkte im AMIGA SPEZIAL oder fordern Sie einfach unseren umfangreichen PRODUKTKATALOG an!

COMPUTER Vesalia

Arizona DVM



1449,-

Digitaler Video Mischer der neuesten Generation im Datenformat 4:2:2. Mischer VHS, S-VHS, Hi 8 und RGB Signale mit einem Bild Genauigkeit. Integrierter Time Base Corrector (TBC). Permanente Signal-Fail Kontrolle. Anzeige der benutzten Ein- und Ausgänge und der Verwendeten Effekte (LCD-Display). Optionale Steuerungssoftware für PC und Amiga über R232 sowie leistungsstarke Digitalisier-Software lieferbar. Eingänge Video-Kanal A: 4 x VHS, 2 x S-VHS, 1 x RGB Funktionen: Chroma, invers Chroma, Luma, invers Luma. Effekte: Mix, Wipe, Paint, Fade, TBC.

Disk-Software allgemein

AMI TCP/IP	135,-	iBrowse dtisch	89,-
Art Effect 2.0	298,-	IDE-Fix CDFS '97	89,-
Art Effect Power	69,-	Innenarchitekt	70,-
Art Effect S. View	69,-	LightWave 4.0	1549,-
Art Studio V 2.5	95,-	Master-ISO	299,-
Air Mail V 4.1	79,-	Maxon Assembler	119,-
Blitz-Basic V 2.1 e	50,-	MaxonBasic V 3 dt.	180,-
Blitz Support Suite	39,-	Maxon C ++ 4.0 Pro	389,-
Brilliance Pro 2.0	119,-	Maxon C ++ Light	165,-
Burn it !	179,-	Maxon CAD V 2.5	300,-
Camouflage Midi-S	215,-	Maxon Pascal V 3.0	195,-
CD-Write	69,-	Maxon PLP	219,-
Cross DOS 6.0 Pro	95,-	Miami V 2.x	99,-
CrossMac	195,-	Monument Designer	506,-
Data Base Pro 3.0 +	145,-	Multifax Pro V 4.0	79,-
DataChrome	59,-	MultiTerm KIT	129,-
Deluxe Paint V AGA	95,-	Network PC inkl. Kabel	69,-
Diavolo Backup 3.X	85,-	NewBack	79,-
Diavolo Backup Pro	120,-	Pagestream V 3.0	575,-
DOpus 5.5 engl.	135,-	PC Task 4.1 (D)	159,-
FANMOS Fakturier.	589,-	PCX	149,-
Final Calc	99,-	Personal Write dtisch.	25,-
Final Copy 2.0 dtisch.	69,-	Siegfried Alfa	35,-
Final Data V 3.0	79,-	Siegfried AntiVirus 1.7	35,-
Final Writer '97	189,-	Siegfried Copy 2.1	45,-
FW Visitenkarten	25,-	Turbo Print Prof. 5.02	119,-
GP-Fax, deutsch	84,-	Zip Tools	45,-

AT u. SCSI-CD-ROM-LW A2/3/4000/Tower

6-fach IBM	129,-	8-fach Sony	149,-
12-fach Tekram	159,-	16-fach Lite On	169,-
20-f. Samsung	219,-	24-fach TEAC	249,-
12-fach Creative mit Fernbedienung	179,-		
Computer Bild 11/97. Testieger: Lite On 2. Platz TEAC			
3-f. SCSI Sony	119,-	8-fach Panasonic	229,-
12-fach Pioneer	249,-	16-fach TEAC	269,-

Turbo-Karten und Turboboards

1/4 MB Turbo-520i mit Coprozessor 169,- / 199,-



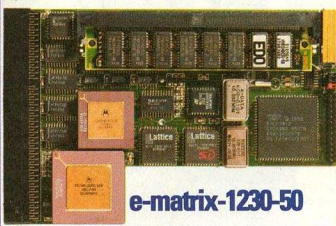
**e-matrix
530
Turboboard**

Turboboard 530-30-AT 319,-
Turboboard 530-40-AT 349,-
Turboboard 530-50-AT 448,-
RAM bis 256 MB Anschluss für
HD und CD-LW. Coprozessor-Option
SCSI-Erweiterung plus 39,-

4 MB Turbokarte-630-42 MHz Co.-Option 219,-

8 MB Turbokarte-630-42 MHz Co.-Option 259,-

Apollo Turbokarte 630-50 MHz, bis 32 MB 319,-



e-matrix-1230-50

4 MB Turbokarte 1230-42 MHz, Co.-Option 159,-

8 MB Turbokarte 1230-42 MHz, Co.-Option 199,-

e-matrix-1230-50 MHz, bis 256 MB, Co.-Opt. 279,-

Blizzard 1230 IV, 50 MHz, bis 64 MB 229,-

Blizzard 1230 inkl. SCSI-Interface, b. 128 MB 378,-

e-matrix-1230-50 SCSI, bis 256 MB, Co.-Opt. 339,-

e-matrix TEST: Amiga-Format (GB) 6/97 97%

2 MB PS/2 6/70 ns 29,- / 4 MB PS/2 60 ns 39,-

8 MB PS/2 60 ns 69,- / 16 MB PS/2 60 ns 139,-

32 MB PS/2 60 ns 289,- / 64 MB PS/2 60 ns 769,-

Bei PS/2 Modulen aktuellen Tagespreis erfragen.

Blizzard 1240-40/ERC nur für A 1200-Tower 469,-

WINNER 1240-25 309,- / WINNER 1240-33 359,-

Blizzard 1240-40 469,- / WINNER 1240-40 429,-

Apollo 1260-66 789,- / Blizzard 1260-50 795,-

SCSI-Controller für Blizzard-1230-IV u. 1260 149,-

M-TEC-SCSI-Controller für 1230-28 und -42 139,-

Apollo Turbokarte-2030-25 MHz inkl. FPU 269,-

Apollo Turbokarte-2030-50 MHz inkl. FPU 369,-

Blizzard 2040ERC 589,- / Blizzard 2060/50 979,-

Cyberstorm MK II 68040/40 MHz 589,-

Cyberstorm MK II 68060/50 MHz 979,-

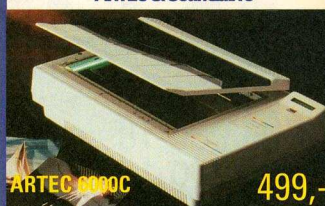
Cyberstorm MK II SCSI-Modul 149,-

Apollo 60/50 MHz 899,- / Apollo 60/66 MHz 949,-

Amiga 4000-Tower

A 4000-Tower 68040/25 MHz, 6 MB, o. HD	2649,-
A 4000-Tower 68040/40 MHz, 6 MB, o. HD	3049,-
A 4000-Tower 68060/50 MHz, 6 MB, o. HD	3459,-
A 4000-Tower 68060/66 MHz, 6 MB, o. HD	3599,-

ARTEC & ScanQuix 3



ARTEC 6000C

499,-

Paragon 1200SP Color-Scanner, 1-Pass 699,-

ARTEC 6000C Color-Scanner, 1-Pass 499,-

Volle 24-Bit Verarbeitung durch CyberGraphX und Turboprint Unterstützung. Offenes Treibersystem. Scannen in ADPro, ImageFX, Dpaint, Pagestream, Photogenics, XiPaint, ArtEffect. Speichern der gescannten Bilder im IFF o. JPEG.

WINNER-CD-LW Set A 600 / A 1200

6-fach 12-fach 16-fach 20-fach 24-fach

199,- 249,- 269,- 309,- 359,-

4-fach HD/CD-Adapter, CD-LW-Gehäuse, Kabel.

IDE-fix '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. e-matrix 530

6-fach 12-fach 16-fach 20-fach 24-fach

179,- 229,- 249,- 289,- 339,-

Metallgehäuse, IDE-fix '97, alle Kabel, CDs Aminet 8 u. 10

Spiele

1889 (AGA)	45,-	Mega Typhoon	43,-
Acid Attack Comp.	45,-	Minskies	39,-
Arcade Act. Comp.	45,-	Nemac IV	49,-
B 17 Fly. Fortress	35,-	Pinball Fantasies	19,-
BAT 2	25,-	Primal Rage	59,-
Black Gold	25,-	Railroad Tycoon	39,-
Blobz (AGA)	40,-	Ran Trainer	25,-
Bograts	40,-	Ruffian	37,-
Bundesliga Manag.	59,-	Samba Partie Pro	45,-
BurnOut	69,-	Samba Partie Pro ECS	45,-
Burntime AGA	45,-	S. World of Soccer	49,-
Breathless (AGA)	29,-	S. Upgrade of Soccer	35,-
Cannon Fodder 2	29,-	Silent Service II	40,-
Capital Punishment	55,-	Slam Tilt	45,-
Caribbean Disaster	40,-	Spezial Forces	30,-
Champ. Challenge	45,-	Speris Legacy	38,-
Colonization	39,-	S. Tennis Champs	25,-
Cedric	70,-	Spherical Worlds	19,-
Chaos Engine 2	69,-	Sport. Spectacle	45,-
Der Reeder (AGA)	59,-	Starlord	35,-
Der 7a Nighthawk	35,-	Super Skidmarks	29,-
F 15 Strike Eagle 2	40,-	S. Skidmarks DATA	19,-
Fields of Glory	45,-	Trapped	45,-
FIFA Int. Soccer	45,-	Testament (AGA)	40,-
Fight. Spirit (E/AGA)	58,-	Themepark	39,-
Footb. Masters	43,-	Title Move	26,-
Formular 1 Gr. Prix	39,-	Time Keepers	40,-
Formula 1 Masters	43,-	Tin Toy Advent.(AGA)	55,-
Gunsnip 2000	35,-	Tiny Troops	65,-
Gloom Deluxe	29,-	Tracksuit Manager	15,-
Hanse die Exped.	39,-	Turbo Trax	15,-
Hattrick! (D)	35,-	UFO-Enemy.	40,-
Hillsea Lido (D)	40,-	Tommy Gun	47,-
Hugo	69,-	Tornado	29,-
Impos. Mission	35,-	Triple Fun Pack	36,-
Jet Pilot	55,-	Vahalla 3 A 500	55,-
Kargon	33,-	Vital Karting	39,-
Legends	38,-	Watchtower (AGA)	49,-
Lure of the Tempt.	20,-	Wing Commander	30,-
Mud of N. T.	35,-	Zeppelin	40,-

Amiga - Der Einstieg 39,- / Amiga DOS 3.0 39,-

Amiga 1200 / 4000 für Einsteiger 39,-

Amiga Spiele s. programmieren 1 & 2 je 30,-

Amiga DOS 39,- / Amiga Video 35,-

Mailbox

Tel.: 02852 / 91 40-16
order@vesalia.domino.de

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69
Tel./Fax: 03901 / 33766

CANON BJC-240



299,-

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.**

CANON BJC-4200



439,-

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 759,-
techn. Daten wie BJC 4200 aber DIN A3 Drucker. **Amiga- und PC- Druckertreiber.**

CANON BJC-5500 1489,-
techn. Daten wie BJC 4550 aber DIN A2 Drucker. **Amiga- und PC- Druckertreiber.**

CANON Power-Printer BJC-620 639,-
720x720 dpi im Fotodruckmodus auf Normalpapier, doppelt so schnell wie sein Vorgänger. Einzelpatronen mit 256 Düsen. Vierfache Punktdichte gegenüber 360 dpi Druckern. **A-Treiber.**

Epson Stylus Color 600



639,-

Amiga Plus 5/97, 95%. Neuer Referenzdrucker. 1440x720 dpi. Mehr als 50 feinste Punktchen pro Millimeter. „Epson Standard-Fotoqualität“. Im Textdruck so schnell wie preiswerte Laserdrucker. Text, Grafik, Foto in hoher Qualität.

SCSI-Gehäuse

1-f. SCSI-Gehäuse 99,- / 2-f. SCSI-Gehäuse 149,-
4-f. SCSI-Gehäuse 199,- / 8-f. SCSI-Gehäuse 299,-
inkl. Netzteil, interne SCSI-Kabel, ID extern einstellbar.

AsimCDFS Vesalia OEM V. 3.8 (D) 89,-

- 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, zusätzl. 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.

Digitalkameras



QV-300

Fuji DS-7 (640x480) LCD Farb-Display 919,-
inkl. PC-, Macintosh- und Amiga-Software mit Interface

Casio QV-300 mit LCD-Farb-Display 1159,-
inkl. PC- und Amiga-Software mit Interface mit zwei Brennweiten. Weitwinkel und Tele mit 4 MB Speicher für bis zu 192 Bilder. Casio Digitalkameras haben einen Video-Ausgang. Bild-Schnelldurchlauf.

Fuji DS-X (640x480) Blitzautomatik 769,-
inkl. PC-, Macintosh- und Amiga-Software mit Interface

Kodak DC 20 (493x373) nur 110g 489,-
inkl. PC-, Macintosh- und Amiga-Software mit Interface

4 Mignon Akkus (je 1A) mit Ladegerät 39,-

CD-ROM-LW für Buddha / AT-2008 / A 4000 Catweasel-Z / e-matrix 2030

6-fach	12-fach	16-fach	20-fach	24-fach
169,-	219,-	239,-	279,-	329,-

inklusive IDE-fix 97, alle Kabel, plus CDs Aminet 8 und 10

CD-ROM-LW für A 1200 externer Port

Q-Drive 1241: 4-fach CD-LW, Netzteil, 1 CD 219,-
6-fach CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD 239,-

8-fach CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD 249,-
12-f. CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD 269,-

16-f. CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD 289,-
20-f. CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD 309,-

24-f. CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD 359,-

CD-Writer und Brenner Software

Philips CDD 2600 2x schreiben / 6x lesen 699,-
Yamaha CDR 400C 4x schreiben / 6x lesen 1169,-

Brenner-Softw.: Burn it 179,- / CD-Designer 199,-
CD-Rohlinge: 650 MB z.B. BASF 10 Stck. 89,-

TIPS DES MONATS

Kodak DC 20 mit Amiga-Software 489,-
Apollo Turbokarte 1260-66 MHz 789,-
WINNER 1240-25 309,- / WINNER 1240-40 429,-
Amiga 500 mit Netzteil, Maus 199,-
A 1200 Towerhawk-II inkl. Netzteil 399,-
SX-32Pro-Modul mit 68030-33 MHz 499,-
Topolino: PC-Maus Adapter für Amiga 49,-
Amiga T-Shirt, (L, XL, XXL) je 19,-
orig. A 4000-Towergehäuse mit Netzteil 149,-
540 MB 2.5 HD für A 600/1200/SX-32 319,-
A 2000: Apollo 2030-50 Turbokarte mit FPU 369,-
A 500 - 4000: WINNER-Maus weiß, 500 dpi 29,-
A 500 RAM-Karte, 1 MB Chip/1.3 MB-Fast 119,-
A 500: 4 MB Turbokarte mit Coprozessor 199,-
A 600: 4 MB Turbokarte 630-42 MHz 219,-
A 1200: 4 MB RAM-Karte mit Coprozessor 99,-
A 1200: 4 MB Turbokarte 1230-42 MHz 159,-
A 1200: 8 MB Turbokarte 1230-42 MHz 199,-
A 1200: 12-fach Q-Drive, Netzteil, 1 CD 269,-
Picasso II+ Grafikkarte für A 2000 / 3000 339,-
240 Watt (3D Sound) Stereo-Aktiv-Boxen 69,-
3.0 ROM, Handbuch, 6 Disks, Umschaltpla. 69,-
A 3640, 68040-25 MHz Turbokarte A 3000 249,-



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 Videorecorder digitalisiert werden. Inkl. Netzteil.
A 600 / 1200 PCMCIA Adapter für Graffiti 89,-
V Text der Video Text Decoder 99,-
Vector MIDI-II Interface 129,-
Vector Micro-Sound II Hifi 99,-

CDTV und A 570 Zubehör

CDTV orig. Infrarot-(Drahtlose-) Maus sw 39,-
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. 79,-
2 MB-RAM-Modul für A 570 CD-ROM-LW 79,-
Caddy für A 570, CDTV, ... 1/10 Stück 9,-/70,-



Video-karte 119,-

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

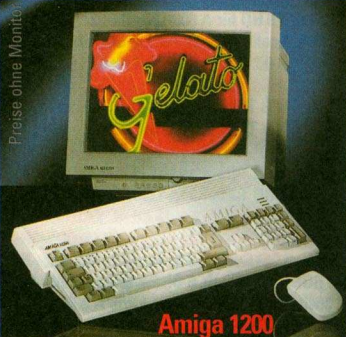
Fax: 02852 /1802

Irümer und Preisänderungen vorbehalten!

10 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte - Made in Germany * 10 Jahre WINNER

COMPUTER Vesalia

Preis ohne Monitor



Amiga 1200

Amiga 1200 Magic 3.1 mit Software-Paket 649,-
Amiga 1200-42 Turbo Magic, 6 MB-RAM 769,-
Amiga 1200-42 Turbo, 6 MB 170 MB-HD 898,-
A. 1200 42-Turbo, 6 MB 1.6 GB-3,5" HD 1099,-
4 MB RAM-Karte mit Uhr, Coprozessor 99,-
8 MB RAM-Karte, Uhr, Coprozessor-Option 158,-
Squirrel SCSI-Interface für Scanner, CD-LW 139,-
Für CD-LW, HD, Scanner, ZIP-/DAT-Drive, Wechselplatte
Surf Squirrel m. high speed Ser. Schnittstelle 209,-

A 500 / A 600 Erweiterung



2 MB
Mini Megi
Chip-RAM
Modul inkl.
Chippuller
Nur 4x5 cm
1 cm hoch

189,-

Amiga 500 1.3 mit Maus, Netzteil 199,-
Amiga 500 1.3/2.0 mit Maus, Netzteil 249,-
Amiga 500 1.3/2.0/3.0 mit Maus, Netzteil 299,-
A 500-Turbo 1.5 MB-RAM, Maus, Netzteil 368,-
A 500-Turbo 5 MB-RAM, Maus, Netzteil 437,-
512 kB-RAM-Karte, Uhr/Akku 39,-
2 MB-RAM-Karte mit Uhr / Akku 119,-
Nun sind 1 MB-Chip- und 1.3 MB Fast-RAM möglich
CD-ROM Upgrade-Kid f. Alfa-Power, IDE-fix 99,-
CD-ROM Upgrade-Kid, mit Netzteil, IDE-fix 139,-
A 500Plus: 1 MB-RAM-Karte, 2 Spiele 59,-
A 600: 1 MB-RAM-Karte, mit Uhr/Akku 79,-

25 HD A 500 / 600 / 1200 / SX-32 / SX-1
170 MB Seagate 179,- / 260 MB Seagate 209,-
540 MB West-Dig. 319,- / 1.35 GB Toshiba 429,-
Install-Software, HD-Kabel, Schrauben usw. 15,-

Nützliches Zubehör

Abdeckhaube A 600/1200 (Hardcover) 15,- / 25,-
2.1 Set: 5 Disketten dtsh., Handbuch engl. 29,-
3.0-Set ROM's, WB-Handbuch, 6 Disketten 69,-
Für A 500 / A 600 / A 4000, mit ROM-Umschaltplatte
A 520 HF-Modulator für Amiga an TV-Gerät 69,-
WINNER 4-fach IDE-Adapter f. HD/CD-LW 39,-
Topolino: PC-Maus Adapter für Amiga 49,-
OS 3.1 Set dtsh.: A 500 / A 600 / A 2000 129,-
OS 3.1 Set dtsh.: A 1200 / A 3000 / A 4000 159,-
3-Tasten Infrarot-Maus, Akku, Ladestation 69,-
Mega Maus (Alfa-Data) mit Maus-Pad 29,-
WINNER-Maus schwarz oder weiß, 500 dpi 29,-
Amiga-(International-) Maus sw, Maus-Pad 29,-
Maus-Pen (ideal für feines Arbeiten) mit Pad 29,-
Hand-Trackball inkl. Tasche, sw o. weiß 19,-
Sunnyline -Trackball mit Microschalter 49,-
Joystick Competition Pro 5000, sw, transp. 33,-
Technosound Turbo-II Prof. inkl. Software 139,-
3.5 DD „Precision“ Disketten 10/100 Stk. 7,- / 69,-



AMIGA- und PC-Monitore

M 1438S Autocan-Monitor m. A-Kabel 459,-
ProScan 1795SX* (17") MicroVitec Monitor 1199,-
0.24mm Mincofilter, H 30-95 kHz, V 45-165 Hz, 1600 x 1200
iyama MF-8617ES* Vision Master 17 St 1295,-
17" Flachröhre 0.26mm, 27-86 kHz, 1280x1024 bei 80Hz
iyama MT-90177* Vision Master 17 Pro 1395,-
0.25mm Streifenmaske, 27-92 kHz, 1280x1024 bei 85Hz
iyama MF-8221T* Vision Master 21 2495,-
21" Flachröhre 0.27mm, 24-94 kHz, 1600x1200 bei 75Hz
***3 Jahre Herstellergarantie, 1 Jahr Vor-Ort Austausch**
Flickerfixer (AGA) A 4000, A 4000-Tower 469,-
Scandoubler A 500 / 600 / 2000-extern 269,-

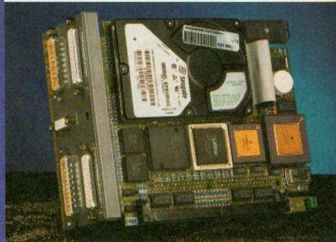
Stereo-Aktivboxen

80 Watt / 120 Watt Sunnyline 33,- / 45,-
240 W (3 D-Sound) Wave-Master 69,-

3.5 AT-Harddisk 5.5 SCSI-Harddisk
420 MB West Dig. 189,- 1.2 GB Quantum 419,-
1.08 GB Seagate 339,- 2.1 GB Quantum 529,-
1.7 GB Seagate 369,- 3.2 GB Quantum 659,-
2.5 GB Quantum 479,- 4.5 GB VWD 8 ms 1349,-

CD-32 Console und Zubehör

CD-32 TV- o. Scart-Kabel, Joypad, 6 CD's 299,-
SX-32 Pro 68030/25 MHz, bis 64 MB-RAM 469,-
SX-32 Pro 68030/33 MHz, bis 64 MB-RAM 499,-
SX-32 Pro 68030/50 MHz, bis 64 MB-RAM 659,-
SX-32 Pro mit Coprozessor-Option, Anschluß für 2.5" HD
Anrechnung von 100,- bei Rückgabe eines SX-32!



CD-32 Tastatur beige 99,- / SX-32 Joystick 29,-
CD-32 P-Netzteil 39,- / CD-32 Abdeckhaube 25,-
Competition Joypad 39,- / Mini-Trackball 19,-

Catweasel die Floppylösung 139,-

Der Catweasel-Controller wird auf den internen Controller des A 1200 aufgesteckt (**NEU! Jetzt auch für Amiga 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)
• Mac 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 trachdisk.device läuft (OFS, FFS, CrossDOS-FS).

Ersatzteil-Service

ROM 1.3 29,- / 2.04 / 2.05 (A 600 HD) je 39,-
3.1: A1200 68,- / A 500/2000 89,- / A3-4000 109,-
IC 8520 CIA 39,- IC 5719 Gary 39,-
IC 8362 Denise 39,- IC 8373 H-Denise 59,-
IC 8364 Paula 39,- 8372 A 1 MB F. Ag. 49,-
IC SCSI WD 08 79,- IC S. Buser 11 99,-
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 99,- / 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 59,-
1541/71 Floppy-Adapter, Software, a. Amiga 49,-
C 64 Netzteil 29,- / C128 Netzteil 29,-
C 16/C 116 Netzteil 19,- / A 590 Netzteil 39,-
Netzteil 4,3 - 4,5 A, A 500/600/1200, 1b-Ware 69,-
Amiga 2000 Netzteil 99,- / AMIGA 3000 99,-
A 3000 T-Netzteil 169,- / A 4000 Netzteil 99,-
A 500 Tastatur int. 49,- / A 500 Gehäuse 29,-
Amiga 600 Tastatur dtsh. 49,- / UK, franz. 39,-
Amiga 600 Gehäuse 19,- / A 1200 Gehäuse 29,-
Amiga 1200 Tastatur, dtsh 69,- / UK, franz. 59,-
2-fach / 3-fach Umschaltplatte 29,- / 39,-
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. Druckerk. 39,-
Scart-Kabel für Amiga an TV-Gerät 25,-
M14/1538S-Adapter für Grafikkarte u. PC 29,-
Parnet-Kabel 19,- CD-32 Sernet-Kabel 59,-
Nullmodemkabel 25,- Druckerkabel 15,-
Farbband sw MPS 1200 / 1500C je 10 Stück 30,-
Tintenpatrone für MPS 1270 29,-

Mailbox

Tel.: 02852 / 91 40-16
order@vesalia.domino.de

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69
Tel./Fax: 03901 / 33766

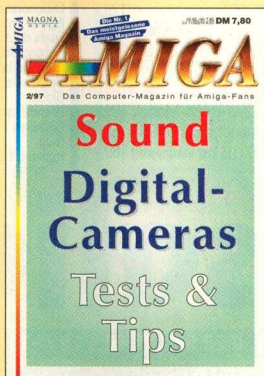
Ohne Umweg zum Ziel – so könnte das Motto der neuen Generation der Digtalkameras lauten: Die aktuelle Aufnahme des gewünschten Objekts oder der Person wird direkt als Grafik-Image zum Computer geschickt! Wir haben uns mit den beiden preiswerten Amiga-kompatiblen Modelle »Fujii DS-7« mit LCD-Farbdisplay und »Casio QV-10« beschäftigt und zeigen Ihnen, was Sie leisten und welches Zubehör Sie benötigen, um professionelle Bilder für den Amiga zu erzeugen!



Foto: Kodak

UND WAS ES SONST NOCH GIBT

- UAE – der Amiga-Emulator für RiscOS-Computer
- SuperView NG V6.21 – komfortable Grafikbildanzeige-Software zum spottbilligen Shareware-Tarif
- Scalos – ein Amiga-Dateimanager, der sich darangemacht hat, DirectoryOpus den Rang abzulaufen
- Herrscher übers Amiga-Softwareparadies – wir haben dem AMINET-Administrator Urban Müller hautnah über die Schulter gesehen



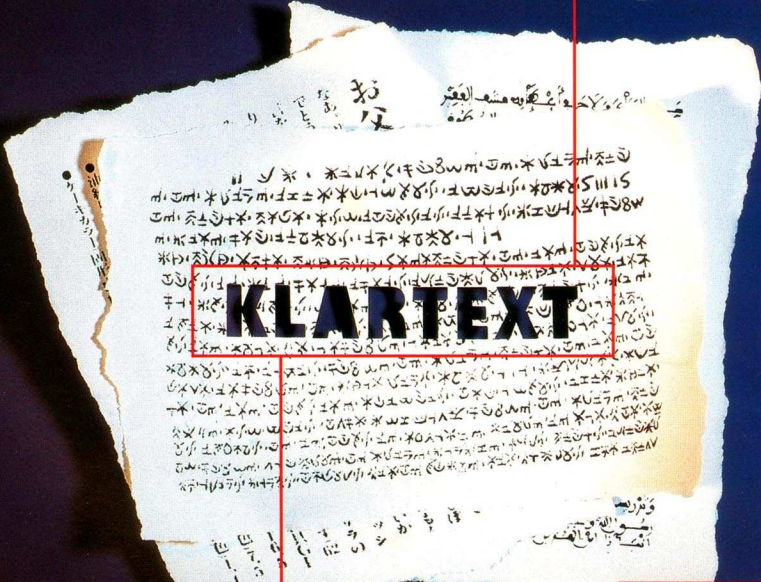
Die Ausgabe
9/97 erscheint
am 20.08.1997

Änderungen aus aktuellem
Anlaß sind möglich



The Sounds of Music – über die grafischen Fähigkeiten des Amiga gibt es keine Diskussionen. Daß er sich aber – entsprechende Soundkarten und Software vorausgesetzt – auch in Sachen »Music&Sound« keineswegs zu verstecken braucht, beweist unser Software-Schwerpunkt im nächsten Heft. Wir berichten u.a. wie Sie mit den Softwareprodukten Camouflage, Samplitude und Digi Booster optimale Klänge aus dem Amiga herausholen.

In Sachen PC kennen wir nur eine Sprache:



Coupon einfach ausfüllen und abschicken an:

PCgo! Abonnement-Service,
D-74168 Neckarsulm

oder per Fax senden an:
0 71 32 / 95 92 44

PCgo! bringt's auf den Punkt.
Mit sofort verständlichen
Anleitungen und Workshops,
top-aktuellen Tests und jeder
Menge Tips+Tricks für die
tägliche Praxis. Und das zu
einem sensationell günstigen
Jahres-Abo-Preis:

PCgo! ohne CD nur DM 52,80

PCgo! gibts übrigens auch
mit CD. Alles klar?



Ein Heft kommt gratis!

☒ **Ja**, ich möchte 1 Ausgabe von PCgo! ohne CD gratis testen. Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahrespreis von DM 52,80 (ohne CD) für jeweils 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

☐ Ich möchte lieber PCgo! mit CD testen. (DM 103,20 / Jahr)

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ Bequem durch Bankeinzug ☐ Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift

2. Unterschrift

INT 97

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Bezeichnung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Bezeichnung schriftlich bei PCgo! 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.



Test the Power!

Jetzt neu 1 x die neueste Power Play mit CD gratis

Das PC-Spielmagazin ab sofort immer mit CD-ROM: nur 7,80 im Handel - im Abo noch günstiger!
650 MByte Power spielbare Demos aller aktuellen Spiele. Professionelle Tests der neuesten Titel, Szene-Infos, Tips & Lösungen von Insidern zu den kniffligsten Computerspielen.
<http://www.magnamedia.de>

Einfach den Coupon ausfüllen und senden an:
Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm

oder per Fax an 07132/959 244

Vertrauensgarantie/Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



POWER PLAY TEST-COUPON

☐ Ja, ich will Power Play mit CD testen

und erhalte eine aktuelle Ausgabe gratis. Wenn mir Power Play gefällt, brauche ich nichts zu tun und möchte Power Play mit Preisvorteil nur 6,90 pro Heft (statt 7,80 bei Einzelkauf) regelmäßig beziehen. Das Jahresabonnement mit 12 Ausgaben kostet frei Haus nur 82,80 DM. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift

2. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, 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.

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

☐ Bequem bargeldlos

Konto-Nummer

Bankleitzahl

Geldinstitut