

Die Nr. 1
Das meistgelesene
Amiga Magazin



MAGNA
MEDIA

DM 7,80

öS 62,-/sfr 7,80

Lit 11000/hfl 9,50

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

AMIGA

MAGAZIN

10/97 Das Computer-Magazin für

COMPUTER '97
Das erwartet Sie auf der
größten Amiga-Messe
Deutschlands in Köln

Grafik-Praxis

- **Raytracing:**
Tips & Tricks zu Real 3D
- **Workshop:**
3D-Effekte mit Wildfire
- **Ratgeber:**
Geheime Funktionen
von TV-Paint

Online-Knowhow

- **Einstieg:** PPP-Zugang
per T-Online
- **Grundlagen:** Frames auf
der eigenen Homepage
- **Neue Version:**
Mailsoftware
»Voodoo«

Programmieren

- **Kurs:** Local Library
richtig nutzen







Aktuell

Neue Produkte

u.a. Object C 2.5, AROS V1.11 Beta-Version, Turbokarte Viper-520 CD, EZPager 1.10

7

Show der Superlative

Welche Neuheiten gibt's auf der Amiga-Messe »Computer'97« in Köln?

11

Rubriken

Editorial

6

Leserforum

56

Computermarkt

64

Impressum

67

Inserenten

67

Vorschau 11/97

82

Programmieren

Sprachgenie

Lokalisierung von Applikationen (Folge 1)

17

Grafik

Revolution 3D

Workshop: »Wildfire« (Folge 2)

20

Schlüssel-Anwendung

Bildnachbearbeitung mit »TV-Paint 3.6«

24

Höhen und Tiefen

Tips für den Raytracer »Real 3D«

28

Ratgeber

Amiga-Trickkiste

u.a. Sprungmarken in Blitz-Basic 2, CD- und Amiga-Sound mischen, Diskettenaufkleber entfernen, Assign (nur, wenn nötig)

27

Online

E-Mail pur

Vorstellung: »Voodoo V1.285«

31

Pfadfinderkekse

Grundlagen: HTTP-Cookies

32

E-Mails und News im Doppelpack

Preview: »MicroDot-II«

34

Power-Internet

Provider: T-Online mit PPP

35

Bühnenreif

Workshop: Homepage im Eigenbau

38

Hardware

Wiedergeburt

Netzwerk-Karte: »ConneXion«

42

Software

Software-Turbo

Test: »Oxyron Patcher«

43

Shareware-Boutique

Fast zum Nulltarif: APC&TCPs Shareware-Sortiment

44

Neue CDs

Epic Multimedia-Lexikon, Scene Explorer, Aminet 20, Aminet Set 5

46

Kurs

Werkzengleiste nach Maß

Arbeiten mit »Toolmanager«

48

Datentypen und DirOpus

Arbeiten mit Opus 5.5+ (Folge 6)

52



Spieteil »Amiga Play«

Inhalt

57

Flyin'High

Test: Ultimates Autorennspiel

58

Trapped II

Test: Reincarnation of the Demons – das schaurige Adventure

59

Airline II

Test: Spannende Wirtschaftssimulation

60

Amigas Game-Revival

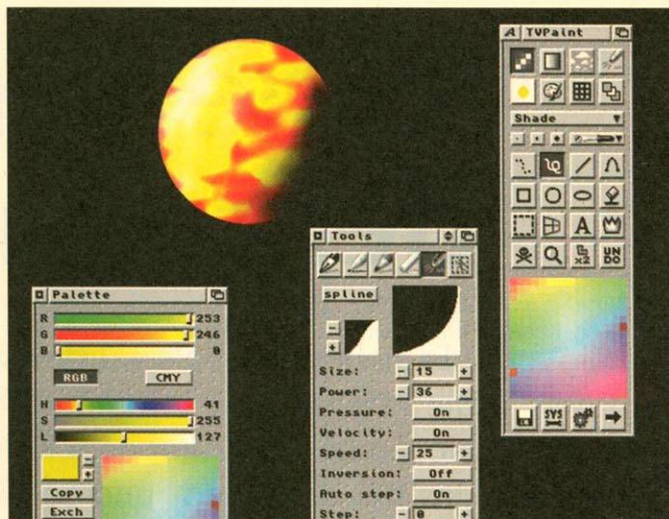
Übersicht: Die neuesten Amiga-Spiele

60

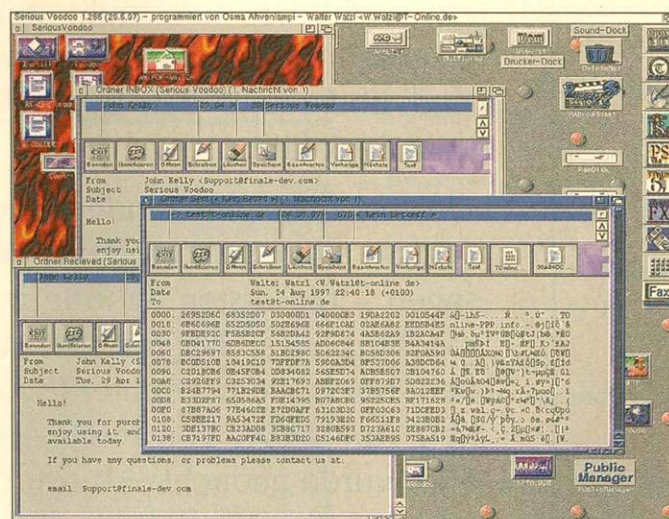
Adventure & Action

Neue PD-Games – kurz vorgestellt

61



Bildnachbearbeitung mit TVPaint 3.6: Unser Bericht zeigt Ihnen, wie man geschickt mit Masken und automatischen Farbkorrekturen arbeitet – es ist einfacher, als man denkt! Seite 24

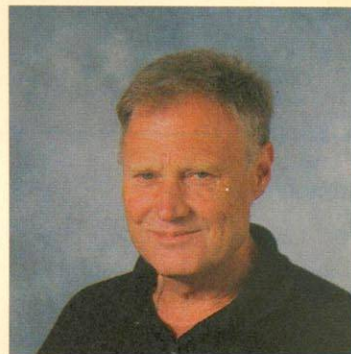


Voodoo V1.285: Viele Aktionen erledigt man per Drag and Drop, die Fenster laufen unabhängig voneinander. Die Demo-Version gibt's im Internet. Seite 31



ConneXion: Die neue Netzwerkkarte von AB Union soll ein schneller und kompatibler Ersatz für die A2065 von Commodore sein und wieder Leben in die Szene bringen Seite 42

Ruhe vor dem Sturm?



Es sieht so aus, als würden sich alle Aktivitäten der Amiga-Szene auf die Amiga-Show »Computer'97« konzentrieren, die vom 14. bis 16. November 1997 auf dem Kölner Messegelände stattfindet. Wir haben uns bei den Hard- und Software-Entwicklern umgehört – viele Herstellern planen, mit tollen Neuheiten die Amiga-Gemeinde zu überraschen. Mehr dazu in unserer Messevorschau ab Seite 11.

Daß sich auch bei Amiga International, Inc. und Gateway2000 etwas tut (ja, tun muß) zeigt schon der Abschluß von weiteren Lizenz- und Merchandising-Verträgen mit namhaften Herstellern. Wir sind überzeugt, daß auch AI bei der Amiga-Messe die Katze aus dem Sack läßt.

Wann die »glänzende Zukunft« (O-Ton Petro T.) das Revival des Amiga allerdings beginnt, weiß noch niemand so recht vorherzusagen – die ersten Schritte in diese Richtung sind auf jeden Fall gemacht: phase5 hat mit der Auslieferung der PowerUp-Boards begonnen, bei eagle Computer Prodcuts GmbH bekommt man jetzt endlich den »transAM« von PIOS. Sogar an Besitzer des guten, alten Amiga 500 wurde gedacht: Ab sofort kann man bei DCE, Oberhausen, eine preisgünstige Turbokarte haben, die den 500er auf 33 Mhz Taktfrequenz »aufbohrt«.

Fehlt eigentlich nur noch, daß AI stärker als bisher Hard- und Software-Entwickler unterstützt, die dem Amiga bislang – auch in schwierigen Zeiten – die Treue gehalten haben. Aber was nicht ist, kann ja noch werden...

Herzlichst Ihr

Harald Beiler
Harald Beiler
Chefredakteur

■ Grafik

Wildfire – demnächst kommerziell

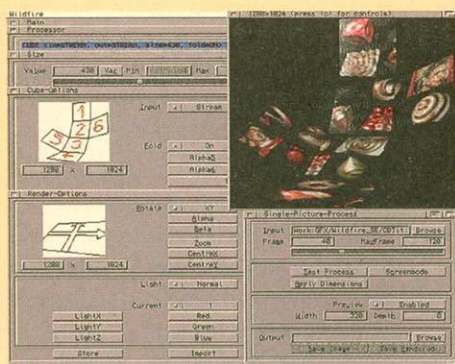
Ab Version 4.00 wird Wildfire kommerziell vertrieben. Registrierte Shareware-User werden eine günstige Updatemöglichkeit erhalten und bekommen 80 Prozent des bezahlten

Shareware-Betrags gutgeschrieben.

Wildfire wird voraussichtlich durch Oberland Computer vertrieben. Das Programm wird auf CD mit Beispiel-Scripts, Workshops und Animationen ausgeliefert. Es

wird zwei verschiedene Versionen geben:

- WF 4.0 Amiga native (Preis ca. 300 Mark)
- WF 4.0 Amiga PPC (Preis ca. 500 Mark)



Wildfire: Ab Version 4.0 gibt es das Produkt nur noch auf kommerzieller Basis

Beide Versionen enthalten: u.a. Powerplugs und Axis 3D, ein deutsches Handbuch bzw. eine deutsche Online-Hilfe.

Geplant sind weiterhin drei weitere Spezial-Versionen des Grafikprogramms:

- WF 4.0 Amiga Movieshop
- WF 4.0 Draco
- WF p.OS

Wildfire 4.0 ist ab Mitte Oktober verfügbar – Wildfire - Version 3.90 ist seit dem 20. August ist auf dem Aminet zu finden. Dies ist zugleich die letzte frei erhältliche Shareware-Version.

Oberland Computer, In der Schneithohl 5, 61476 Kronberg, Tel.: (0 61 73) 60 80, E-Mail: info@oberland.com bzw. eksec@eure.de, WWW: <http://www.oberland.com/amiga/wildfire/index.html>

■ Softwareentwicklung AROS V1.11 Beta

Die elfte Beta-Version von AROS (The Amiga Replacement OS) steht lt. Entwicklerteam in Konstanz ab sofort zur Verfügung. Die Zielsetzung dieser AROS-Version liegt dabei auf der vollen Nutzung der Power von AmigaOS – ohne beispielsweise hardwareabhängiger Limit-Einbußen etc. Wenn dann andere Amiga-Applikationen unter AROS laufen sollen, muß lediglich der jeweilige Source-Code des Programmprojekts angepaßt und kompiliert werden.

Diese neue Programmversion bietet unter anderem folgende Features:

- DOS-Shell, um entsprechende DOS-Befehle ausführen zu können,
- ein Set mit funktionsfähigen DOS-Kommandos wie Dir, List, Echo und Cd,
- umfassende Bibliotheken wie: »graphics.library«, »intuition.library«, »icon.library«, »iffparse.library«, »locale.library« und »utility.library«,
- zahlreiche Demos.

Verbesserungen gegenüber der letzten Programmversion:

- Bugfixes,
- viele neue Funktionen und Programmbibliotheken,
- das erste Spiel für AROS: »Moria3D«,
- notwendige Tools, um AROS zu compilieren,
- verbessertes Linking zu Unix,
- Speicherverwaltung,
- Neues Unix-Kernel.

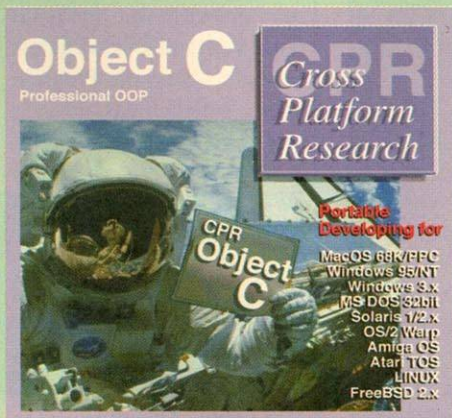
Weitere wichtige Features dieser Betaversion sind auf der Homepage der AROS-Entwickler ausführlich beschrieben: <http://aros.fh-konstanz.de/aros/>

Aaron »Optimizer« Digulla – Head of Development, Haldenweg 5, 78464 Konstanz. E-Mail: digulla@aros.fh-konstanz.de, WWW: <http://aros.fh-konstanz.de/aros/>

■ Programmieren

»Object C 2.5« – Freeware für AmigaOS

Object C ist eine leicht erlernbare extrem leistungsfähige C-basierte OOP-Sprache zur portablen Entwicklung zwischen den Plattformen AmigaOS, ATARI ST, MS-DOS, OS/2 Warp, Windows 3.x/95/NT, MacOS (68K & PPC), LINUX, FreeBSD und SunOS/Solaris (SPARC). Es wird also noch ein geeigneter C/C++-Compiler benötigt. Für AmigaOS ist das aufgrund der hohen Anforderungen an den C-Preprozessor nur GNU GCC 2.7 – für die nächste StormC-Version ist eine Implementierung durch Haage & Partner in Vorbereitung. Hersteller CPR stellt diverse Object-C-Software und weitere Informationen im CompuServe-Forum CPROBJC und im Internet unter http://ourworld.compuserve.com/Homepages/CPR_ObjectC zur Verfügung. Der Compiler läuft auf



ObjectC: leistungsfähige OOP-Programmiersprache, die auf C basiert

jedem Amiga ab etwa 2 MByte freiem RAM und belegt einschließlich HTML-Dokumentation etwa 5 MByte Festplattenspeicher.

Nach der Amiga-Portierung von OCC werden ToolBars, Infopanel, Ringbücher, Register, Spinbuttons, Progressbars usw. für Amiga-Ent-

wickler portabel auf MacOS, Windows 3.x/95/NT, OS/2 und demnächst auch für UNIX bzw. Atari TOS zur Verfügung stehen. Für 798 Mark erhält man eine CD-ROM mit Object-C-Compilern und der Mangrove-Bibliothek (Parser, speicherbare Bäume, Arrays, DLLs usw.) und einem freiem Update für 12 Rechner-Plattformen. Die Amiga-Dateien und die Dokumentation zu Object C finden Sie ebenfalls auf der nächsten CD zum AMIGA-Magazin.

Cross Platform Research, Flurweg 70 B, 12357 Berlin, Tel.: (0 30) 21 43 122, Fax: (0 30) 66 26 10 7, E-Mail: CPR_ObjectC@compuserve.com

■ Hardware

Viper-520 CD – Turbokarte für den Amiga 500

Auf vielfachen Kundenwunsch hat sich DCE entschlossen, eine Low-Price-Turbokarte mit High-End-Performance für den Amiga 500 zu entwickeln.

Das sind die wichtigsten Features des neuen Turbosystems:

- Prozessor 68EC020 mit 33 MHz Taktfrequenz
- Echte 32-Bit-Kickstart-ROM-Version 3.0 on board, mit 130 ns Zugriffszeit. Dadurch braucht man keine MMU, da das ROM nun mit der vollen Geschwindigkeit ausgelesen wird; das ROM ist übrigens abschaltbar. In diesem Fall wird auf den ROM-Chip im A500 zugegriffen. Damit bleibt die volle Kompatibilität erhalten, Kickstart 3.1 wird nicht mehr benötigt. So werden im Amiga 500 mit Kickstart 3.0 alle wichtigen Softwareneuerungen zur Verfügung stehen. Kostenlos mitgeliefert wird übrigens das Original-Commodore-WB3.0-Diskettenpaket.

Weitere Highlights der Turbokarte für den A500:

- 3-fache IDE-Schnittstelle für ein internes 2,5-Zoll- und zwei externe 3,5-Zoll-Laufwerke,
- IDE-CD-ROM: Übertragungsraten bis zu 2,5 Mbyte/sec,
- mit 4 oder 8 MByte FAST-RAM direkt bestückt, wahlweise abschaltbar,
- PGA-Sockel für 68882-Co-Prozessor (bis 33 MHz),
- Montageplatz für eine 2,5-Zoll-Festplatte auf der Turbokarte (damit entfallen externe Festplatten). Die

Karte paßt komplett unter Abschirmblech. Es sind keine zusätzlichen Umbauarbeiten erforderlich, um die Karte zu installieren.

- ca. 10-facher Geschwindigkeitsvorteil gegenüber der Standardausführung des Amiga 500,
 - voll kompatibel zur vorhandenen A500-Software,
 - voll kompatibel zum DCE-MINI-MEGL-2-MB CHIP-MEM-Adapter. Ein Steckkontakt ermöglicht den Abgriff, der normalerweise zum Gary geht. Dadurch erspart man sich den Gary Sockel.
 - DCE Eigenentwicklung, also professionelles deutsches Markenfabrikat, Made in Germany,
 - umfassende Kundenbetreuung
 - voraussichtlich lieferbar ab Mitte September 1997,
- Die Preise für die Plug'n'-Play-fähige Turbokarte mit schnellem Fast RAM, einen 4fach-IDE-Adapter, 32-Bit-fähige Kickstartumschaltkarte mit Kickstart 3.0:

- VIPER 520/33 MHz mit 4 MB Fast-RAM on Board 199 Mark
 - VIPER 520/33 MHz mit 8 MB Fast-RAM on Board 239 Mark
 - Aufpreis für 33-MHz Co-Processor 69 Mark
- Demnächst soll auf der firmeneigenen Homepage von DCE Computer Service die erste »Live Workbench WEB-CAM« präsentiert werden. Schauen Sie mal rein!

DCE Computer Service GmbH,
Kellenbergstr.19a, 46145 Oberhausen,
Tel. (02 08) 66 06 73, Fax (02 08) 63 04 96,
E-Mail: DCE@RUHR-NET.DE,
WWW: <http://www.dcecom.de>

■ Grafik

Kostenlose Patches und Tools für Tornado 3D

Grafikbegeisterte Anwender können sich die neuesten, offiziellen Patches und dazugehörige Utilities für das Rendering-Programm »Tornado 3D« kostenlos aus dem Inter-

net downloaden. Zu finden sind die angebotenen Tools unter: <http://www.tornado3D.com/ftp.html>.

E-Mail: info@tornado3D.com,
WWW: <http://www.tornado3D.com>

■ Adventure

OnEscapee

Noch in diesem Monat wird das erste Adventure der ungarischen Programmierschmiede »Invictus Team« auf dem Markt erscheinen: Bei »OnEscapee« handelt es sich um ein spannendes und aufwendig gestaltetes Adventure-Game, das neben zahlreichen handgezeichneten Animationen ein grafisch ausgefeiltes, fünfminütiges Intro enthält. Laut Hersteller wurde vor allem inhaltlich sehr viel Wert auf internationale Verständlichkeit gelegt. Deshalb haben die Programmierer lediglich das Intro vertont. Die einzelnen Spielse-

sowie gerenderte Spielszenen und Figuren,

- die Spielelevel wurden mit verschiedenen digitalisierten Musiksequenzen vertont,
 - die Spielstände lassen sich jederzeit auf der Festplatte sichern,
 - Unterstützung von Joystick, Keyboard und Joypad,
 - ein spezieller Screen-Constructor erlaubt es, neue Level inclusive Screens zu integrieren,
 - Systemvoraussetzung: M68020/AGA/2+2 MBytes/CD/HD
 - Bildschirmauflösung: 320x200; NTSC-tauglich – die Animationen haben jedoch eine Auflösung von 320x256 Pixel,
- Das Adventure-Spiel kostet umgerechnet ca. 90 Mark.



Das neue Adventure »OnEscapee« bietet spannende Level mit aufwendig gezeichneten Animationen



quenzen und Level hingegen sollen absolut selbsterklärend gestaltet und lediglich mit qualitativ hochwertigen Digitalsounds unterlegt sein.

Besondere Merkmale von OnEscapee:

- Viele handgezeichnete Grafiken und Animationen

Weitere Infos über das Spiel und ein entsprechendes Bestellformular kann man im Internet auf der Homepage des Distributors Sadness Software abrufen.

Sadness Software, 11 Russell Terrace,
Mundesley, Norfolk NR11 8LJ, UK=,
Tel./Fax:+44 (0 12 63) 72 21 69,
E-Mail: rich@sadness.demon.co.uk,
WWW: <http://www.sadness.demon.co.uk/>

■ Hardware

trans AM – endlich verfügbar?

Der Distributor Eagle Computer Products GmbH veröffentlicht auf seiner Homepage erstmals exakte Preise für den bereits seit langem angekündigten Power-Amiga der neuen Generation: transAM von Pios.

Der mit vielen Vorschüßlorbeeren bedachte transAM ist mit modernster RISC-Technologie ausgestattet und verbindet so neueste Computertechnik mit großer Leistung und zukunftsweisender Hardwarekonzeption.

Lt. Pios basiert der transAM auf einer neuartigen, modularen Hardware-Architektur, wodurch optimale Leistung und Aufrüstbarkeit gewährleistet sein sollen. Seine Modularität verspricht, allen Ansprüchen und Einsatzbereichen gerecht zu werden. Dabei soll es egal sein, ob der Computer lediglich für Heim- und Büroanwendungen genutzt wird oder aber die Aufgaben einer High-End-Grafikworkstation bewältigen soll. Des weiteren sollen echtes Multitasking, Multicompu-

ting, Multithreading und Objektorientierung keine Fremdwörter mehr sein – kurzum: er soll alles besitzen, was zeitgemäße Performance, auch für hohe Ansprüche, heute ausmacht.

Eine weitere Besonderheit stellt seine ausgesprochene Flexibilität in puncto einsetzbarer Betriebssysteme dar, denn der Rechner läuft nicht nur unter pOS, BeOS, Linux, WINDOWS NT und AIX, sondern auch unter MacOS und NextStep für PowerPCs.

■ Technische Daten:

- ❑ PPC 603ev 200MHz
- ❑ 16 MByte DIMM, 3 x Sockel
- ❑ 512 KByte Cache, bis 1 MByte aufrüstbar
- ❑ 2,5-GByte-Festplatte,
- ❑ Grafikkarte S3-2-MByte-Standard
- ❑ 12fach-CD-ROM-Laufwerk
- ❑ 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk
- ❑ CPU-Erweiterungssockel für z.B. PPC 604p
- ❑ 3 x PCI-Bus-Steckplätze
- ❑ 3 x ISA-Bus-Steckplätze
- ❑ PowerSiamese

■ Schnittstellen:

- ❑ MIDI IN/OUT
- ❑ Stereo Audio IN/OUT 16bit
- ❑ 2 x seriell RS-232
- ❑ 2 x seriell RS-422
- ❑ 2 x USB (Universal Serial Bus)
- ❑ bidirektionale Parallelschnittstelle
- ❑ vorbereitet für ser. IrDA-Schnittstelle (Infrarot-Steuerung)



Die neue Ära der Amiga-Generation – endlich eingeläutet?

- ❑ SCSI optional, eIDE on board
 - ❑ BeOS, upgradebar auf pOS (Karte liegt bei)
- Alternative System-Konfigurationen mit Versionen des CPU-Moduls mit 133 MHz oder bis zu 300 MHz können ebenfalls bezogen werden

Der voll ausgestattete transAM-200 wird wie folgt ausgeliefert:

- ❑ CPU-Modul und Speicher
- ❑ CPU 603p, 200 MHz
- ❑ RAM: 16 MByte
- ❑ 2L Cache: 512 KByte
- ❑ Grafik
- ❑ PCI-Bus-SVGA-Karte mit 2 MByte
- ❑ Laufwerke
- ❑ EIDE-Festplatte, 2,5 GByte
- ❑ CD-ROM-Laufwerk, ATAPI, 12x
- ❑ HD-Floppy-Laufwerk
- ❑ ATX-Miditower-Gehäuse
- ❑ die jeweils ausgelieferten Kapazitäten (z.B. der Festplatte) können jedoch variieren.

Der Preis des transAM liegt bei 2999 Mark.

Eagle Computer Products GmbH, Altenbergstraße 7, 71549 Auenwald Oberbrücken, WWW: <http://www.eagle-cp.com/>

■ Informationsaustausch

Diskussionsforum für ArtEffekt-Freaks

Haage & Partner hat fürs Grafikprogramm »Art Effekt« eine Mailing-Liste auf ihrer Homepage eingerichtet. Sie stellt ein unmoderiertes Diskussionsforum dar und kann von jedem User für Fragen und Antworten genutzt werden.

Obleich dieses Forum ausschließlich den Usern vorbehalten ist, werden das Support-Team von ArtEffect sowie die Programmierer auch präsent sein. Die Mailing-Liste er-

hält man bei: majordomo@list.gen.com mit dem Zusatz "subscribe <list> <your-email-address>" im Haupttext (nicht im Betreff) der E-Mail.

Eine Anleitung zum Nachlesen und ein vorbereitetes Formular für die Mailing-Liste findet man auf der Firmen-Homepage von:

Haage & Partner Computer GmbH,
Mainzer Straße 10a, 61910 Rosbach,
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://haage-partner.com>

Mini

AMIGA **shopper** Der kostenlose Gesamtkatalog

PPE im Internet:

www.ppeurope.de

Melden Sie sich kostenlos an zu

T...Online

Sparen Sie 50 Mark

TELEFONISCH

PPE PERFORMANCE PERIPHERALS

Computer & Kommunikation

Tel. 02227 / 912097 Fax 02227 / 3221

Sicherstr. 16, 53332 Bornheim, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten, es gelten unsere AGB
Versand NNN DM 13,-, Vorkasse DM 5,-, alle Kreditkarten, Ausland nur Vorkasse

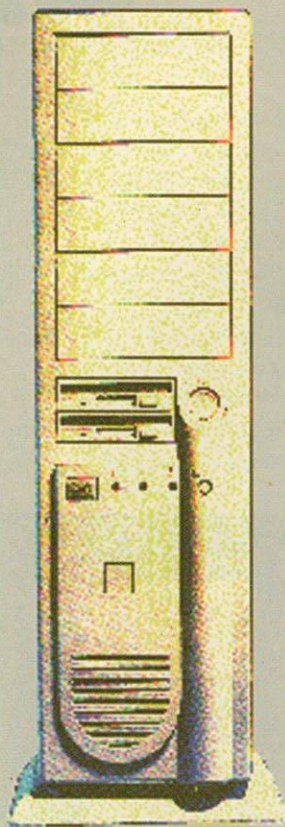
■ Hardware

Amiga-Tower für den Selbstbau

Eine leistungsfähige Lösung für den Privatgebrauch in puncto Multimedia bietet die englische Firma Croma allen Amiga-Fans mit dem neu entwickelten Towergehäuse »A1200 T-Case«. Zwei unterschiedliche Varianten des Towergehäuses werden vom Hersteller derzeit angeboten: Zum einen wird er in einer preiswerten Version als DIY-Tower angeboten; zum anderen in einer bereits mit 230-Volt-Netzteil, diversen Anschlußkabeln und weiterem Interieur ausgestatteten Version.

Die T-Case-Tower sind zum Preis von ca. 80 englischen Pfund zzgl. Versandkosten zu haben.

Selbstverständlich bietet Croma auch Hardware wie Laufwerke, diverse Steckkarten und Ports zum Selbsteinbau an. Eine umfassende Produktbeschreibung des A1200-T-Case-Towers sowie Kurzinformationen über weitere Hardwareangebote findet man auf der Homepage



Der A1200 T-Case bietet jede Menge Platz für Steckkarten und Laufwerke

von Croma. Ein entsprechendes Bestellformular ist dort ebenfalls abrufbar.

Croma, Steve Hall, 153 Holt Road, Fakenham, Norfolk NR21 8JF, UK, Tel. +44 (013 28) 86 02 60 93, E-Mail: chromanet@aol.com, WWW: <http://members.aol.com/cromanet>

■ Audio-CD

Sound of Amiga

Eine ausschließlich mit den Amigas 500/2000 erzeugte Audio-Sound-CD haben wir im Internet entdeckt: »Future Shock 2«, ein Album mit elektronischer Musik, hergestellt 1994 von Sidewinder Productions, USA., ein Fachunternehmen für Profi-Computersound.

Preise und Infos: Eric Gieseke, Sidewinder Productions, E-Mail: sidewind@txdirect.net, WWW: <http://www.geocities.com/SunsetStrip/Palladium/1244/>

■ Amiga International, Inc. News

Mit folgenden Herstellern wurden bislang Lizenzverträge für den Vertrieb des Original-AmigaOS 3.1 in deren Produkten abgeschlossen: Vesalia (Deutschland), Micronik (Deutschland), Power Computing (Großbritannien), Software Hut (USA). Vidamus Multimedia, Schweden erhielt einen Merchandising-Vertrag.

Amiga International, Inc., Robert-Bosch-Str. 11b, 63225 Langen, Tel. (0 61 03) 587 85, Fax: (0 61 03) 587 888, WWW: <http://www.amiga.de>

■ Funkrufabsetzung

Neue Version: EZPager 1.10

Wichtige Änderungen gegenüber Version 1.9 (s. AMIGA-Magazin 8/97):

- ◇ Unterstützung der neuen alphanumerischen ScallXT- und ScallXTS-Empfänger.
- ◇ Bei der Rufabsetzung an alle Scall-Empfänger (auch die bisherigen Numerik-Empfänger) wird jetzt ein echtes Protokoll verwendet, das wesentlich zuverlässiger als die bisherige MFV-Rufabsetzung arbeitet.
- ◇ Abwicklung von Rufabsetzungen an Quix-Empfänger jetzt über ein noch zuverlässigeres und schnelleres Protokoll,
- ◇ bei jedem Rufdienst ist jetzt die Angabe einer individuellen Zugangsnummer möglich.

Am Preis hat sich nichts geändert: EZPager V1.10 kostet nach wie vor 49 Mark, Updates zu vorangegangenen Versionen sind für 15 Mark zzgl. Versandkosten zu haben.

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

■ Internet

EUnet heißt jetzt UUNET

Der Internetprovider EUnet, das 1984 von einer Handvoll engagierter und ambitionierter Informatiker gegründet wurde, sieht Veränderungen entgegen. EUnet heißt seit 1. 9. 1997 UUNET Deutschland GmbH und ist unter der URL <http://www.uunet.de> erreichbar.

Nach dem Motto »Raider heißt jetzt Twix«, ändert sich für die Kunden formal nichts. Verträge und E-Mail-Adressen bleiben unverändert gültig. Die Einbindung in die UUNET-Gruppe bringt Vorteile – z.B. in Zukunft örtlicher Zugang zum Internet in 850 Städten rund um den Globus. Das transatlantische Backbone wurde dazu in das Hochleistungsnetz in den Vereinigten Staaten angebunden. Der deutsche Backbone soll auf 34 Megabit/Sekunde ausgebaut werden und in den USA arbeitet man gerade an 622 Megabit/Sekunde.

EUnet Deutschland GmbH, Emil-Figge-Str. 80, 44227 Dortmund, Tel./Fax.: (0 23 1) 97 22 22 (-11 77), WWW: <http://www.mister-u.de>

■ Gewinnspiel

Freiabo für AMIGA-Magazin zu gewinnen

Noch bis Ende September läuft ein Gewinnspiel der Münchner Firma »LOST words&graphics?« im Internet. Gesucht wird der Name

eines bekannten amerikanischen Künstlers. Neben vielen Sachpreisen und Software ist anderem ein Freiabo des AMIGA-Magazins zu gewinnen. Man findet das Gewinnspiel im Internet unter folgender Adresse: <http://members.aol.com/LOSTmunich>



Raten, mitmachen und gewinnen!

LOST words&graphics?, Edda Schumann, Staltacherstraße 4a, 81377 München, Tel.: (089) 71 25 99, Fax: (089) 74 14 14 10, E-Mail: LOSTmunich@aol.com, WWW: <http://members.aol.com/LOSTmunich>



COMPUTER '97

Show der

Superlative

■ von Willi Pechtl

Für den Großteil der Amiga-Fans wurde die Kölner Messe in den letzten Jahren zur Institution, nicht zuletzt, weil neben aktuellen Produkten und jeder Menge Infos auch Unterhaltung, interessante Seminare, Vorführungen, Wettbewerbe und Shows mit Stars aus Film und Fernsehen geboten werden.

Das Ausstellungsangebot der »Computer'97« in den Hallen 11 und 12 des Kölner Messegeländes umfaßt systemübergreifende Hard- und Software, Online (Besucher können beispielsweise in einem Internet-Cafe im World-Wide-Web probesurfen), Entertainment, Edutainment und Multimedia: Die Computer'97 soll dieses Jahr zur Erlebnis-messe werden!

Vom 14. bis 16. November 1997 öffnet die »Computer'97« ihre Pforten für alle Amiga-Fans (und solche, die's noch werden wollen). Wie im vorigen Jahr (nach der Escom-Pleite) sind die Erwartung hoch, eventuell sogar noch höher gesteckt, da das verwaiste Kind Amiga mit Gateway2000 eine neue »Mutter« bekommen hat, die in der Computerbranche wahrlich kein unbeschriebenes Blatt mehr ist. Jedem ist klar, daß die Impulse für die Zukunft des Amiga in erster Linie von dort ausgehen müssen. Wir haben uns bei den Hard- und Softwareherstellern bzw. – vertreibern der Amiga-Szene umgehört und berichten Ihnen, was Sie auf der Messe erwartet. Sie werden sehen – ein Besuch lohnt sich!

MicroniK Computer-Service will auch in diesem Jahr innovative Neuheiten und Produkte für den Amiga vorstellen: ein Highlight soll die neue Generation von Bus-Erweiterungsplatinen für die Amiga-Modelle A3000, A4000 sowie für den infinitiv-A1500-Tower sein. Die bekannten Zorro-III-Erweiterungen wurden überar-

beitet und stellen jetzt auch PCI-Slots für den Amiga zur Verfügung. Damit soll dem Amiga der Markt für Grafik-, Video-, Audio- und Ethernet-Karten aus der PC-Welt zugänglich gemacht werden.

Der neuentwickelte PC-Maus-Adapter erlaubt den Anschluß aller gängiger PC-Mäuse an den Amiga. Zum Betrieb

dieser Erweiterung für den Mausport ist keine Software notwendig – umständliche Treiberinstallationen entfallen also. Selbstverständlich wird die dritte Maustaste unterstützt.

Ein völlig neues Eingabegerät für den Amiga ist die ergonomische IR-Fernbedienung. Sie ersetzt mit dem inte-

grierten Trackball die Maus und erlaubt auch Tastatureingaben durch die Multifunktionsbelegung. Das Empfangsgerät der Fernbedienung wird intern oder extern mit dem Maus- und Tastaturport der verschiedenen Amiga-Modelle verbunden und erfordert ebenfalls keine Treibersoftware. Das vereinfacht die Bedienung des Amiga, die Integration des Computers in die heimische Hifi- und Video-Anlage als Multimedia-Gerät (z.B. für den Internet-Zugang) soll damit zum Kinderspiel werden.

Der Betrieb eines Amiga und eines PC an **einem** Monitor unter Benutzung nur **einer** Tastatur ermöglicht ein neuer elektronischer Umschalter.



Die infinitiv-Tower-Serie von Micronik, Leverkusen, will auf der Amiga-Messe gebührendes Aufsehen erregen

Die Micronik-Monitor-/Tastatur-Umschaltbox wird per Tastenkombination aktiviert, wobei der Tastaturstatus des jeweils aktiven Rechners gepuffert wird. So steht nach dem Umschalten z.B. die aktivierte CapsLock-Taste sofort wieder zur Verfügung (ebenso vor einem Wechsel).

Erweitert wurde auch die Produktpalette an Scandoublers und Flicker-Fixers für die verschiedenen Amiga-Rechner, für den A2000, A3000, A4000 sowie für die infinitiv-Tower A1400/A1500 mit Video-Option steht eine

Steckkarte für den Video-Slot zur Verfügung. Der Scandoubler verdoppelt die Ausgangsfrequenz der Amiga-Modi von 15,6 KHz auf 31 KHz und erlaubt so den Anschluß herkömmlicher und preiswerter VGA-Monitore an den Amiga. Für den Amiga 1200 gibt es einen internen Scandoubler zum Einbau. Die Erweiterung läßt sich lötfrei einbauen und soll zu allen Micronik-A1200-Produkten kompatibel sein.

Neben den bereits erhältlichen Towersystemen A1300/A1400 und A1500 soll der infinitiv-Tower A1300 plus vorgestellt werden. Der infinitiv-A1800 plus gleicht dem A1300, besitzt aber zusätzlich

einen integrierten Scandoubler. Eine externe Variante des Scandoublers steht ebenfalls zur Verfügung und läßt sich an allen bekannten Amiga-Modellen betreiben.

Ebenfalls neu im Programm ist der Micronik-Flicker-Fixer in der externen Ausführung. Die Erweiterung soll zum einen die Amiga-Ausgangsfrequenz verdoppeln, zum anderen soll sie das lästige Interlace-Flimmern der hochauflösenden Amiga-Modi eliminieren. Der Flicker-Fixer soll zu allen Amiga-Screenmodi kompatibel sein.

Zeichen setzen soll der neue infinitiv-Tower A1500 PPC: Als Hochleistungsrechner für den Multimediabereich konzipiert, sollen Performance-Steigerungen mit Faktor 15 gegenüber einem 68060-Bussystem erreichbar sein. Basierend auf einer A1200-Hauptplatine mit Zorro-II/III-Buserweiterung, mit 5 Zorro-II/III-Slots sowie mit einem zum A3/4000-kompatiblen CPU-Slot und einer PowerPC-Karte mit bis zu 200 MHz soll der Grundstein für eine neue Generation des Amiga gelegt werden.

HighDensity-Laufwerke für alle gängigen Amiga-Computer in der internen als auch externen Version runden die Produktpalette ab. Die HD-Laufwerke formatieren Amiga-Disketten mit 880 KByte bzw. 1,76 MByte und sind auch unter CrossDOS nutzbar (720 KByte, 1,44 MByte). Für den Betrieb der Laufwerke ist keine zusätzliche Software notwendig.

Micronik Computer Service, Brückenstr. 2, 51379 Leverkusen. Tel. (0 21 71) 72 45 0, Fax: (0 21 71) 72 45 90, WWW: <http://www.micronik.de>

eagle computer products GmbH stellt auf der Messe den ersten Einschub-PC in einen 5,25-Zoll-Laufwerkschacht vor. In der PCM-5862-Karte sind integriert:

- ❖ 16-Bit 3D-Vollduplex-Audiokarte,
- ❖ 32-Bit SVGA-Karte 2 MByte, mit der Möglichkeit zum direkten Anschluß eines LCD-Displays,
- ❖ Für Prozessoren bis 200 MMX (auch AMD K5 und Cyrix 6x86),

- ❖ vier serielle, zwei USB-Schnittstellen und einer 32-Bit Ethernet-Karte,
- ❖ eine zusätzliche PCI-Schnittstelle (z.B. für SCSI-Controller).

Diese Karte wird in einem Amiga und in einer CD-Brennstation (mit CD-ROM-Laufwerk, Festplatte, CD-Brenner in einem kleinen SCSI-Gehäuse) den Messebesuchern vorgestellt.

Was es bei eagle noch zu sehen gibt:

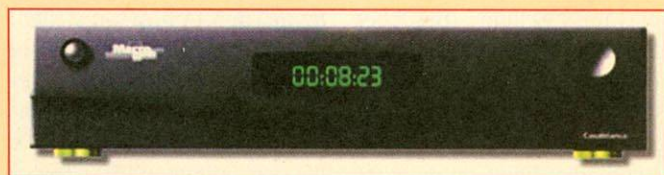
- ❖ das Siamese-System RTG, erstmals in Deutschland,
- ❖ die eagle 4000TE-Rechner,
- ❖ Linux mit Applikationen,
- ❖ p.OS von proDAD,
- ❖ pios transAM.

eagle computer products Handelsgesellschaft mbH, Altenbergstr. 7, 71549 Auenwald, Tel. (0 71 91) 30 09 93, Fax: (0 71 91) 30 09 94, E-Mail: eagle@CHARVELRT.SCHWABEN.DE, WWW: <http://www.eagle-cp.com>

proDAD konzentriert sich bei der Computer'97 auf folgende Produkte:

- ❖ p.OS – das neue Betriebssystem mit plattformunabhängiger Konzeption. Sowohl eigene Neuentwicklungen als auch Applikationen anderer Hersteller werden gezeigt und angeboten.
- ❖ Entwickler erhalten die Möglichkeit, sich über die neuesten Tools zur Erzeugung von p.OS Software zu informieren, außerdem kann man mit den »p.OS - Machern« persönlich fachsimpeln.
- ❖ CD-ROM Creativ-Impulse Vol. 2

Nach dem überraschenden Erfolg der Vol. 1 folgt nun die zweite CD-ROM mit noch mehr Grafik, Animationen,



Monument/Casablanca: soll von proDAD auf der Computer'97 direkt zum Kauf angeboten werden

COMPUTER '97

Texturen und animierten Alpha-Kanälen für »Monument Designer«.

Workshop »Monument für MovieShop«

Wie man aus dem Betitleungs- und Composingwerkzeug »Monument V3 Pro« das Maximum herausholt, wird hier auf über 250 Seiten verständlich beschrieben.

Ein weiteres Werk von Walter Friedhuber, von dem auch die anderen Bücher zu den Themen Amiga, DraCo, Casablanca und Videobearbeitung am Messestand zu haben sein werden.

Casablanca

Sowohl der neue »Monument/Casablanca« als auch »Adorage Magic« sind zu sehen. proDAD bietet auf der Computer'97 das Casablanca-System auch zum Kauf an. Die Messe wird so zum Info-Event auch für dieses System.

Natürlich sollen auch bewährte Software-Produkte, wie »Monument Designer«, »Adorage«, »Animage« und das entsprechend erhältliche Zubehör angeboten werden.

Expertengespräche zu allen Bereichen sowie spezielle Schnäppchen sollen am proDAD-Stand vorrangig möglich sein.

proDAD, Feldelestr. 24, 78194 Immendingen, Tel. (0 74 62) 911 34, Fax: (0 74 62) 74 35, WWW: <http://www.prodad.de>

Schatztruhe GmbH wird rechtzeitig zur Computer'97 folgende Produktneuheiten präsentieren:

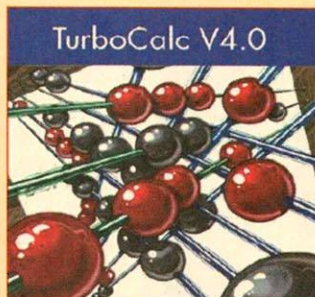
Aminet CD-ROM 21, 25 Mark,

Tabellenkalkulation: TurboCalc 5.0, 199 Mark,

Textverarbeitung Wordworth 149 Mark

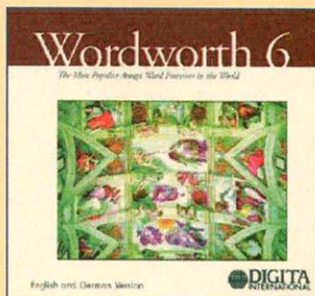
CygnusED (Versionsnummer und Verkaufspreis stehen noch nicht fest),

Linux CD (aktuelle Distribution für den Amiga), ca. 30 Mark, sowie weitere Überraschungen.



TurboCalc: Die neueste Version 5.0 wird vorgestellt

Auch in diesem Jahr dreht sich wieder alles um CD-ROM für Amiga. Die aus den letzten Jahren bekannte Aktion der Beigabe einer Gratis-CD bei jedem Kauf wird auch 1997 fortgesetzt.



Wordworth 7.0 wartet mit vielen Verbesserungen auf

Stefan Ossowskis Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH, Veronikastr. 33, 45131 Essen, Tel. (02 0) 78 87 78, Fax: (02 01) 79 84 47, E-Mail: stefano@schatztruhe.de, WWW: <http://www.schatztruhe.de/>

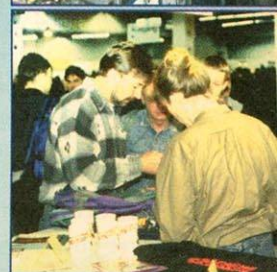
Viel Neues gibt es dieses Jahr in Köln bei **RBM Computertechnik**: Für den »Towerhawk 1200« mit ONBoard

Seit 5 Jahren:
Die größte
Amiga-Messe
der Welt!

14.-16. Nov.
DER MESSE-
TERMIN DES JAHRES!
UNBEDINGT VORMERKEN!



- Die weltweit größte Amiga-Messe
- Alle Neuheiten rund um Computer, Entertainment, Internet, Online und Multimedia
- Mit kostenlosen Workshops und Seminaren
- Tolle Gewinnspiele mit wertvollen Preisen



📍 Köln/Messe

14. bis 16. November
Köln, Messegelände
Halle 11 und 12

◀ Gehen Sie mit Swing in die Luft!

1. Preis: Eine Ballonfahrt für zwei Personen

Info-Hotline: Telefon 0201/895 40 66

Internet: <http://www.computer97.de>

Kartenvorverkauf: Telefon 0911/53 25-210

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

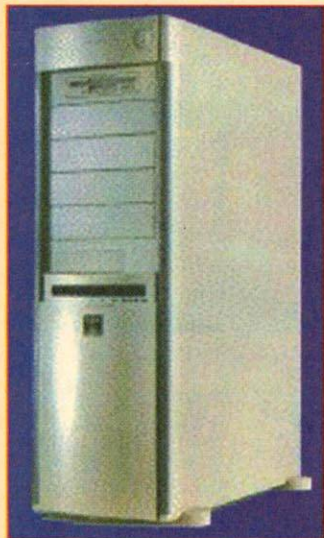
ICP

ICP GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Str. 6
90403 Nürnberg
Tel. 0911/5325-210
Fax 0911/5325-215

Ein Unternehmen
der GONG-Gruppe

PRO
Concept

PRO Concept-Gesellschaft für
Veranstaltungen und
Marketing mbH
Kemnader Straße 52
44795 Bochum
Tel. 0234/94688-0
Fax 0234/94688-44



Towerhawk: jetzt mit dem heißersehten Video-Modul

wird das lang ersehnte Video-Modul verfügbar sein, das endlich den Einsatz von Flickerfixern/Scandoublern erlaubt. Es ist kompatibel zu den PicassoIV- und Cybervision-64/3D-Flickerfixern. Der Towerhawk II für den Amiga 1200 präsentiert sich mit komplett neuem Innenleben und dem neuen ONBoard 1200 II, das über fünf Zorro-II-Steckplätze verfügt und sich mit einem Zusatzmodul auf Zorro-III aufrüsten läßt. Ebenso ist die Unterstützung von Amiga-4000-Turbokarten in Vorbereitung.

Mit »ScanQuix 4« wird die bekannte Scanner-Software um viele neue Features wie beispielsweise Farbkorrektur und Interpolation ergänzt. Als Erweiterung zu ScanQuix wird »FaxQuix« und »Photocopy Pro« vorgestellt. FaxQuix erlaubt es, direkt vom Scanner aus Faxe zu verschicken, während Photocopy Pro den Amiga zum professionellen (Farb-)Fotokopierer macht.

Außerdem stellt RBM die neueste Version von »FF-News« vor. FFNews ist ein Online/Offline-Newsreader sowie Mailer mit Minibrowser. Sie finden RBM in Halle 11.1, Stand G60.

RBM Computertechnik, 33100 Paderborn,
E-Mail: br@rbm.de,
WWW: <http://www.rbm.de>

VAK Alfred Knoetig gab bekannt, was den Amiga User an ihrem Messestand erwartet. Hauptsächlich soll Software für den Amiga präsentiert werden: Zum einen die gesamte Palette von Vulcan Software LTD mit deren Neuerscheinungen, von »JetPilot« bis »Tiny Troops« und alle neue Spiele, wie z.B. »Hell Pigs«, »Almagica -Scions of a Forgotten World«, »Final Odesy«, »Genetic Species« u.a. Zum anderen werden Eigen-

COMPUTER '97

produktionen wie »Racer 3D« und »War« (interactives Strategie-Action-Spiel) mit vielen Videosequenzen etc., nur auf CD-ROM) angeboten.

Weitere Produkte, die vorgestellt werden: (von Mutation, APPLAUD Software und ANACHRONIA): OnEscape, MYST, Brainkiller, Shadow of the 3rd Moon, Slipstream, Forgotten Forever, Foundation, Explorer 2600, Breed 2000, In the Shadow of Time, T.F.X., GOLEM, Olofight, sowie die gesamte Produktpalette von 5th Dimension Software!

VAK Vertrieb Alfred Knötig, Wilh.-Engelhardt-Str. 40, 36251 Bad Hersfeld, Tel. und Fax; (0 66 21) 13 62 6, E-Mail: vak.germany@t-online.de, WWW: <http://www.trv.de/knoetig/>, T-Online: knoetig#

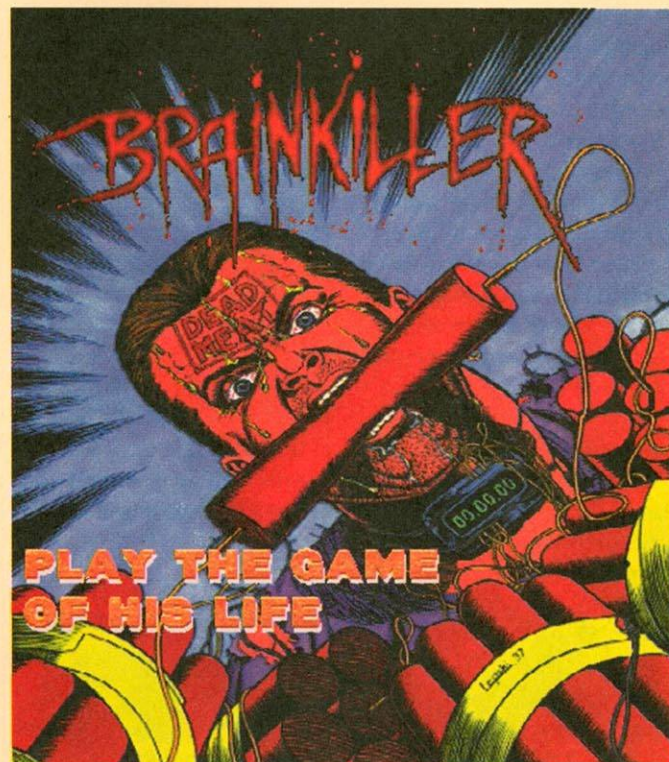
Titan Computer hat folgende Software-Entwicklungen

angekündigt, die auf der Computer'97 vorgestellt werden sollen:

- ♦ Artstudio 3.0
professional PPC
PowerPC-Unterstützung,
über 60 Loader,
verbesserte Oberfläche und
viele neue Funktionen,
- ♦ Elastic Dreams PPC
PowerPC-Unterstützung,
Animations- und Bildbear-
beitung im Profibereich,
RealTime-Morphing,
- ♦ BurnIt 2.0
Unterstützung von ca. 70
CD-Brennern,
ReWritable-CD-Brenner
werden jetzt unterstützt,
neugestaltete Oberfläche
(Drag&Drop),
Audiobearbeitung,
PPC-Unterstützung,
- ♦ Brainkiller



Schnäppchenjäger auf der Jagd: Mit den bewährten Sonderpreisen lassen sich auf der Amiga-Messe (fast) alle Wünsche erfüllen



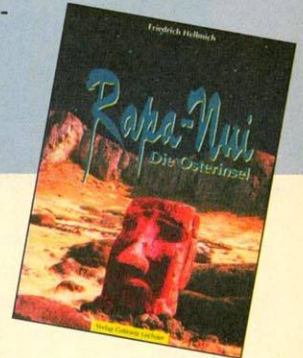
Spiele-Freaks, aufgepaßt: Den ultimativen Spielehit für den Amiga gibt's auf der Messe bei mehreren Anbietern!

Wir werden 10 Jahre

Feiern Sie mit uns!

Wir senden Ihnen gegen Erstattung der Versandpauschale von DM 6,- kostenfrei ein Exemplar des spannenden Reiseberichts »Rapa Nui - Die Osterinsel« zu.

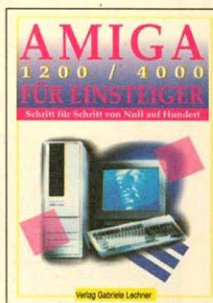
Wenn möglich Versandkosten in Briefmarken beilegen!



ISBN 3-926858-63-X
inklusive 1 Disk
DM 39,-

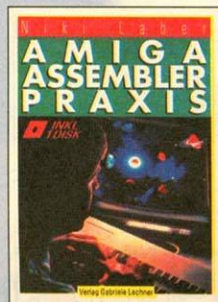


ISBN 3-926858-64-8
inklusive 1 Disk
DM 39,-



ISBN 3-926858-62-1
DM 49,-

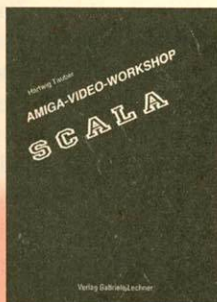
Bücher



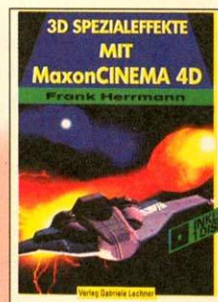
ISBN 3-926858-38-9
360 Seiten, 1 Disk
DM 79,-



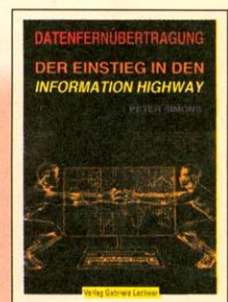
ISBN 3-926858-36-2
466 Seiten, 1 Disk
DM 69,-



ISBN 3-926858-59-1
120 Seiten
DM 29,-



ISBN 3-926858-54-0
280 Seiten, 1 Disk
DM 69,-



ISBN 3-926858-52-4
300 Seiten
DM 69,-

CD-ROMs und Disketten



ISBN 3-926858-59-1
Tips und Tricks zu
MaxonCINEMA 4D,
Texturen, Fonts,
Hintergrundbilder,
Objekte und
Animationen.
DM 49,-



ISBN 3-926858-53-2
Animationen,
Trickfiguren, Videofonts,
animierte Tiere uvm.
DM 49,-

Disketten mit animierten
Titeln, Tieren,
Tricksequenzen,
Videofonts, Grafiken,
Animationen zur
Gestaltung Ihrer
Videofilme.
Geeignet für alle gängi-
gen Programme, wie
Deluxe Paint, Brilliance,
Scala...

Disk »Urlaub«
Disk »Feste/Feiern«
Disk »Tiere«
Disk »Best Of«
Disk »Videofonts 1«
Disk »Videofonts 2«
Disk »Videofonts 3«
Disk »Spezial Effects«

Je Disk DM 29,-

BESTELLCOUPON

Titel	ISBN	Anzahl	Preis
Rapa Nui - Die Osterinsel	ISBN 3-926858-50-8	1x	gratis!
Amiga Spiele Band 1	ISBN 3-926858-63-X	___	DM 39,-
Amiga Spiele Band 2	ISBN 3-926858-64-8	___	DM 39,-
Amiga 1200/4000 für Einsteiger	ISBN 3-926858-62-1	___	DM 49,-
Amiga Assembler Praxis	ISBN 3-926858-38-9	___	DM 79,-
Die Traumfabrik	ISBN 3-926858-36-2	___	DM 69,-
Scala	ISBN 3-926858-59-1	___	DM 29,-
Spezialeffekte mit CINEMA 4D	ISBN 3-926858-54-0	___	DM 69,-
Der Einstieg in den Information Highway	ISBN 3-926858-52-4	___	DM 69,-
Cinema Studio	ISBN 3-926858-59-1	___	DM 49,-
Lechner Collection	ISBN 3-926858-53-2	___	DM 59,-
Disk »Urlaub«	___	___	DM 29,-
Disk »Feste/Feiern«	___	___	DM 29,-
Disk »Tiere«	___	___	DM 29,-
Disk »Best Of«	___	___	DM 29,-
Disk »Videofonts 1«	___	___	DM 29,-
Disk »Videofonts 2«	___	___	DM 29,-
Disk »Videofonts 3«	___	___	DM 29,-
Disk »Spezial Effects«	___	___	DM 29,-

Ich bezahle den Betrag zzgl. 6 Mark Versandkosten
☐ per Scheck anbei ☐ per Nachnahme

Name:

Straße, Hausnummer:

PLZ, Wohnort:

Datum, Unterschrift:

Schneiden Sie bitte den ausgefüllten Bestellcoupon aus und schicken Sie ihn an:

Magna Media Verlag, Amiga-Redaktion, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Verlag Gabriele Lechner
Bodenseestraße 91
81243 München
Tel: 089/83 40 591
Fax: 089/82 04 355
E-Mail: verlag@lechner.de
CIS: 100604.2414
http://www.lechner.de

Lechner



3D-Action-Shooter für alle Amiga ab 020, 4 MByte, AGA, Graffiti oder Cyber GFX,

15 Level und diverse versteckte Räume, Transparenz-, Licht- und Wassereffekte, extrem schnelle Engine,

❖ Firestarter

Grafikerweiterung für den Amiga.

außerdem werden weitere Spiele gezeigt.

Titan-Computer, Manndorfer Heerstr. 80a, 28307 Bremen, Tel. und Fax: (04 21) 48 16 20, WWW: <http://www.vossnet.de/titanhb/>

Oberland Computer ist ebenfalls mit dem gewohnt großen Stand vertreten. In diesem Jahr dreht sich alles um den PowerPC. Neben dem bekannten 3D- und Animationsprogramm »Reflections 4.1«, das in der PPC-Version vom Programmierer Carsten Fuchs vorgeführt wird, stellt der Software-Distributor den Anima-

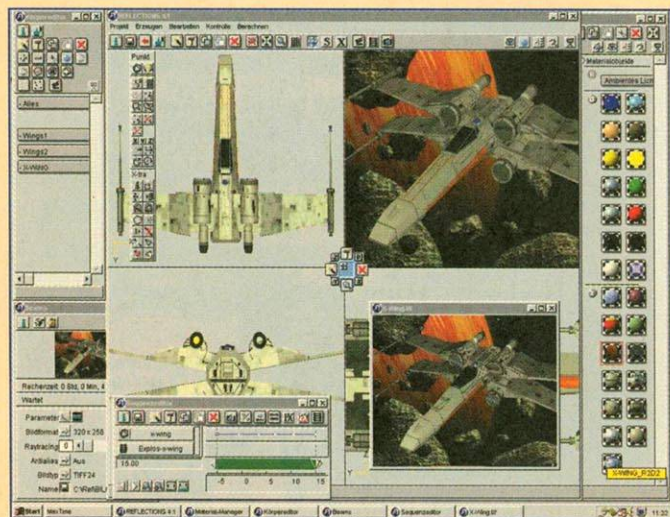
tions- und Effektsequenzen »Wildfire 4.0« ebenfalls in der PPC-Version vor. Seit kurzem hat Oberland den weltweiten Exklusiv-Vertrieb für dieses Softwareprodukt übernommen.

Außerdem bietet man die neuen PPC-Karten von phase5 an; darüberhinaus ist geplant, auch die ersten von Oberland zusammengestellten o/Box-PPC-Systeme dem Messebesucher vorzuführen.

Präsent sind selbstverständlich alle anderen Exklusiv-Programme von Oberland: MakeCD, alle Softwood-Produkte, Final Backup, NewBack, Asim, Deluxe Paint usw. Attraktive Messe-Sonderpreise sollen die Kauflust der Besucher steigern. Dazu soll es noch die eine oder andere Überraschung geben – was, wurde nicht verraten.

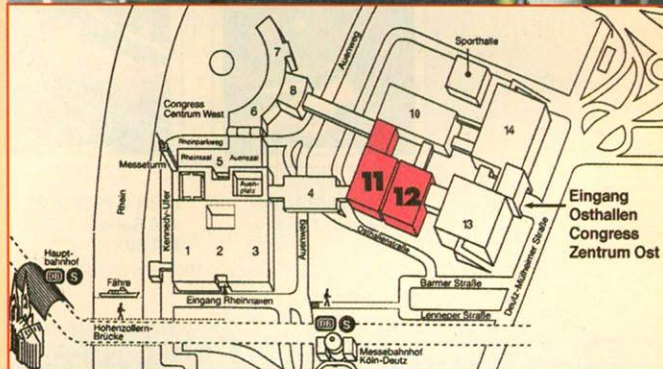
Oberland Computer, In der Schneithohl 5, 61476 Kronberg, Tel (0 61 73) 608 0, Fax: (0 61 73) 63 385, WWW: <http://www.oberland.com>

Für Drucker-Fans: Die **Compedo GmbH**, bekannter Produzent für Farbbänder, InkJet-Nachfülltinten, Transfertinten, Kompatibelpatronen, Spezialpapier usw. ist ebenfalls auf der Messe vertreten, um die Produktpalette vorzustellen, die die Amiga-Fans interessiert.



Reflections 4.1: Das 3D- und Animationsprogramm – auf der Messe in der Version für den PowerPC

COMPUTER '97



Die »Computer '97« findet vom 14. bis 16. November 1997 in den Hallen 11 und 12 des Kölner Messegeländes statt. Öffnungszeiten: jeweils von 9.00 Uhr bis 18.00 Uhr. Eintrittspreise: Schüler 18 Mark, Erwachsene 23 Mark.



Als besonderes Highlight werden Tintenkartuschen und Photopapiere für die neuen Epson Stylus Color-Drucker 400, 600, 800, 1520, 3000 und Epson Stylus Color Photo angeboten. Erhöhte Aufmerksamkeit

will die InkJet-Transferfolie (DIN A3, DIN A4) zum aufbügeln auf T-Shirts etc. erregen, die mit Normaltinte bedruckt wird. Auch für dunkleren Untergrund bietet man eine weiße InkJet-Transferfolie an.

Außerdem stellt Compedo ein umfangreiches Sortiment für Nachfülltinten und Kompatibel-Patronen vor (HP, Canon, Epson usw.). Für den Canon BJC-4550 und den HP 690 steht auch die Phototinte zur Verfügung.

Compedo Tinten & Farbbänder GmbH, Postfach 1352, 58583 Iserlohn, Tel. (0 23 71) 82 88 0, Fax: (0 23 71) 82 88 55, WWW: <http://www.compedo.de>

Schon seit OS2.1 offeriert das Amiga-Betriebssystem mit Hilfe der Locale-Library Strategien, welche die dynamische Anpassung einer Applikation an verschiedenste Landesgegebenheiten gestatten. Die meisten Programme machen seither auch regen Gebrauch von diesen Funktionen. Damit auch Ihr Projekt nicht an der Sprachbarriere scheitert, erfahren Sie hier, was wie wo funktioniert – selbstverständlich in C++.

■ Lokalisierung von Applikationen (Folge 1)

Sprachgenie

Amerikaner wird es wohl kaum schätzen, wenn ein deutsches Programm ihm auch deutsche Bildschirmtexte präsentiert – klar, seine Muttersprache ist Englisch. Neben diesen allzu offensichtlichen Unterschieden möchten in einem ordentlichen Programm aber auch Feinheiten, wie differenzierte Schreibweisen für Datum, Uhrzeit und Zahlen, berücksichtigt sein.

Das Betriebssystem muß die Applikation also mit Informationen über die jeweilige Umgebung versorgen und sollte den Programmierer bei der Verwaltung mehrerer Sprachen unterstützen.

Beide Aufgaben erfüllt die Locale-Library. Sie sorgt auf der einen Seite dafür, daß der Benutzer mit Hilfe des Locale-Voreinstellers sein Land sowie bevorzugte Sprachen auswählen kann und kümmert sich andererseits um die entsprechende Anpassung der Bild-

schirmtexte einer Applikation. Darüber hinaus verwaltet sie auch die anderen landesspezifischen Informationen wie Zeitzone, Währung, Schreibweisen von Datum, Zahlen usw.

Letztendlich bewirkt die Locale-Bibliothek, daß sich jedes Programm unverändert auf einem beliebigen Amiga installieren läßt und sich dennoch dynamisch an die jeweiligen Landesgegebenheiten anpaßt.

Wie funktioniert das? Nun, fangen wir beim Locale-Voreinsteller an. Die Informationen eines bestimmten Landes inkl. der vom Benutzer bevorzugten Sprachen werden in einer Struktur namens »Locale« gespeichert. Wie man an diese Daten herankommt, demonstriert das Listing »LocaleInfo«.

Im Grunde eine einfache Übung: Resource anfordern (Locale), Daten auslesen und verarbeiten, Resource freigeben – fertig. Man muß nur wissen, welche Funktionen wozu dienen und wie die Struktur aufgebaut ist.

Etwas schwieriger fällt dagegen die Verwaltung der Bildschirmtexte aus. Die Grundidee besteht darin, sämtliche Ausgaben einer Applikation in einer Einheit zu sammeln und diese sogenannten Kataloge in die jeweils gewünschte Sprache zu übersetzen. Letzteres erfolgt selbstverständlich (noch?) von Hand. Der Programmierer muß anschließend nur noch seinen Katalog vom Betriebssystem anfordern und dessen Inhalt mit geeigneten Funktionen auslesen. Abgesehen von Sonderwünschen fällt der gesamte Verwaltungskram der Locale-Bibliothek zu. Als wichtigen Vorteil erntet man ganz nebenbei auch noch ein Stück

Zukunftssicherheit, denn die Implementierung anderer Zeichensatzcodierungen als ASCII ist schon vorbereitet. Soweit die Theorie, wenden wir uns nun der Praxis zu.

Kataloge residieren auf der Festplatte entweder im Verzeichnis »LOCALE:catalogs« oder in einem separaten Unterverzeichnis namens »catalogs« relativ zum Pfad der Anwendung. Je nach Sprache sind die eigentlichen Katalogdateien, erkennbar an der Endung »catalog«, in weiteren Unterverzeichnissen angeordnet (»deutsch«, »english« usw.). Mit Hilfe der Funktion »OpenCatalog« läßt sich eine Sprachdatei in etwa wie folgt anfordern:

```
Catalog* cat = OpenCatalog(locale,
```

```
"MeinPrg.catalog", OC_BuiltInLanguage,
"deutsch", TAG_DONE)
```

Neben dem obligatorischen Katalognamen erwartet sie einen Zeiger auf eine Locale-Struktur sowie eine Tag-Liste. Mit Hilfe der Locale stellt *OpenCatalog* fest, in welcher Sprache der Katalog geöffnet werden soll. Wird hier ein NULL-Zeiger übergeben, erhält man genau den gewünschten Effekt, daß *OpenCatalog* eine Sprache auswählt, die im Voreinsteller selektiert wurde. Häufig werden Anwendungen so ausgelegt, daß sie auch ohne die *locale.library* auskommen, nur muß der Programmierer ihnen in diesem Fall einen Katalog fest mit auf dem Weg geben. Das Tag »OC_BuiltInLanguage« spezifiziert dessen Sprache bei einem Aufruf von *OpenCatalog*. Stimmt die bevorzugte Sprache des Benutzers zufällig mit dieser überein, brauchen die Strings nicht zusätzlich von der Festplatte geladen zu werden.

Nachdem ein Katalog geöffnet wurde, kann der geneigte Programmierer nach Herzens-

Kataloge – woher nehmen?

Grundlage eines jeden Katalogs ist ein sogenanntes »catalog description file« (Endung ».cd«), die den Quellcode für einen sogenannten Katalog-Compiler darstellt. In diese Datei werden alle Zeichenketten zusammen mit einem Symbol für ihre ID in einer von der Programmiersprache unabhängigen Syntax eingetragen. Ein Katalog-Compiler erzeugt daraus einen kompilierbaren Quelltext oder gleich eine linkbare Objekt-Datei. In beiden Fällen gelangen so die Strings der .cd-Datei als eingebaute Sprache in das Programm, indem ihre IDs von dort aus referenziert werden.

Kataloge, die den Quellcode in unterschiedlichen Sprachen generieren lassen, entstehen auf ähnliche Weise. Aus der .cd-Datei kann der Katalog-Compiler ein »catalog translation file« (Endung ».ct«) erzeugen. Diese Datei ist völlig analog zur Katalogbeschreibung aufgebaut und bildet ein Grundgerüst zu dessen Übersetzung. Als Hilfestellung werden sämtliche Texte der .cd-Datei als Kommentare eingefügt. Nach der Übersetzung kann man endlich den Katalog-Compiler mit der Katalogbeschreibung und Katalogübersetzung füttern und erhält schließlich den Katalog.

■ von Marcel Bennicke

Als Kommunikationsmedium zwischen Mensch und Maschine dienen neben grafischen Mitteln verschiedenster Spielarten nach wie vor Bildschirmtexte. Jedoch ist Text nicht gleich Text. Ein

lust darauf zugreifen. Die Funktion »GetCatalogStr« ist für diesen Zweck vorgesehen:

```
STRPTR msg = GetCatalogStr(
cat, MSG_Fehler,
"Fehler!");
```

Wozu drei Argumente? Nun, das erste ist ein Zeiger auf den zuvor geöffneten Katalog, klar. Zur Erklärung der beiden anderen Parameter müssen wir etwas weiter ausholen. Innerhalb eines Katalogs bekommt jede Zeichenkette eine eindeutige Nummer »ID« zugeordnet. Anhand dieser ID kann die Funktion also herausfinden, welcher String referenziert wird (üblicherweise ist die ID eine simple Zahl und als Konstante definiert). Der dritte Parameter schließlich stellt eine voreingestellte Zeichenkette dar, welche einfach durchgereicht wird, falls die angegebene ID im Katalog nicht existiert. Dieses Argument repräsentiert zugleich den im Programm eingebauten Katalog, da *GetCatalogStr* ebenfalls darauf zurückgreift, falls die angeforderte und die »built-in language« übereinstimmen.

Es versteht sich von selbst, daß sämtliche Ressourcen spätestens am Ende des Pro-

gramms wieder freizugeben sind. Die entsprechenden Funktionen heißen »CloseLocale« bzw. »CloseCatalog« und erwarten als Argument das Resultat von *OpenLocale* bzw. *OpenCatalog*.

■ Kataloge in Klassen verpacken

Das alles hört sich doch ziemlich aufwendig an und wir wären keine Programmierer, wenn sich das nicht ändern ließe. Eine Klasse in C++ sowie einige Hilfsprogramme können hier Abhilfe schaffen.

Ein Programm, das die Locale-Bibliothek nutzt, sollte sich möglichst nie völlig auf sie verlassen – schließlich gibt es sie erst seit OS2.1. Deshalb fährt man wie bereits angedeutet stets zweigleisig:

Eine Sprache, meist Englisch, wird direkt ins Programm eingebaut, alle anderen werden durch Kataloge zur Verfügung gestellt. Sollte aus irgendeinem Grund ein Katalog nicht erreichbar sein, wird einfach die interne Sprache benutzt.

Was wir benötigen, ist offensichtlich eine Klasse, welche die Verwaltung des Katalogs übernimmt und außer-

dem einen unkomplizierten Zugriff auf seinen Inhalt sowie, falls nötig, die interne Sprache gestattet. Das Listing »LocCatalog« zeigt eine mögliche Implementierung.

Die Klasse ist so ausgelegt, daß man am besten eine globale Variable vom Typ *LocCatalog* definiert.

Allein dadurch stehen die Daten des Katalogs sofort zur Verfügung. Der Konstruktor der Klasse benötigt zumindest den Namen der Katalogdatei, alle anderen Argumente haben Defaultwerte. Ihre Bedeutung ist im Quelltext dokumentiert. Im Unterschied zu Funktionen wie *OpenLibrary* muß die Versionsnummer des Katalogs exakt mit der geforderten Nummer übereinstimmen, sofern man eine Version ungleich Null angibt.

Es gibt aber noch einen Haken: da schon im Konstruktor der *LocCatalog*-Klassen-Funktionen der *Locale*-Library benutzt werden, sollte die Bibliothek zu diesem Zeitpunkt bereits geöffnet sein (ist das nicht der Fall, liefert die Klasse später nur die internen Strings). Nur, wie erledigt man das schon vor der Initialisierung globaler Variablen?

Glücklich kann sich nun der schätzen, der einen Compiler verwendet, welcher Betriebssystem-Bibliotheken automatisch öffnet (eigentlich alle gängigen Compiler: StormC, MaxonC, GNU).

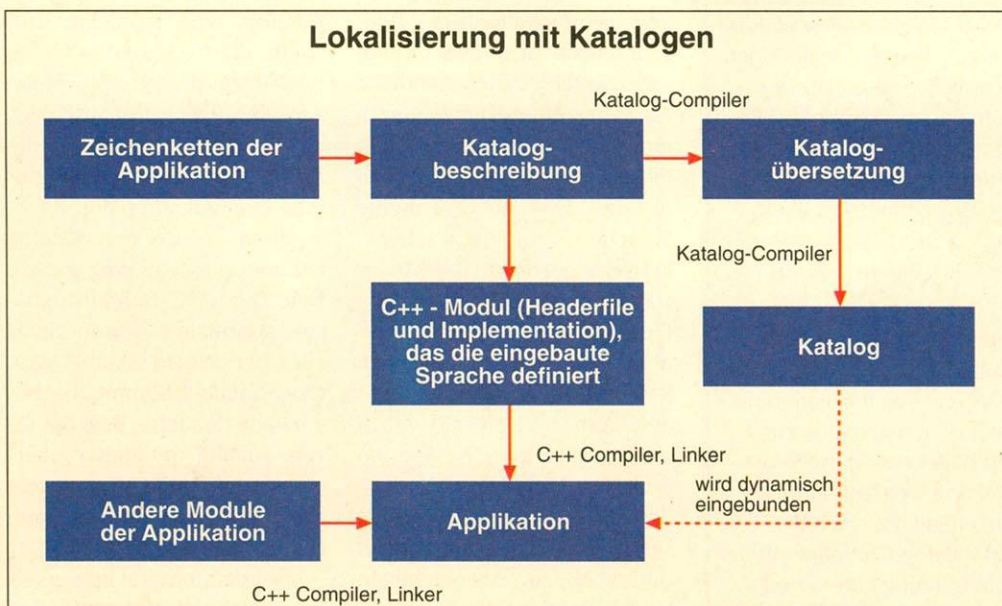
Elegant und sicherer ist der folgende Trick: Wir verwenden einfach globale Objekte einer weiteren Klasse, die im Konstruktor eine Bibliothek öffnen und den Basis-Zeiger in die entsprechenden Variablen schreiben. Der Destruktor (der ja erst am Programmende aufgerufen wird) schließt die Bibliothek automatisch. Wir müssen nun dafür sorgen, daß diese Objekte vor dem *LocCatalog*-Objekt initialisiert werden, indem wir ihre Definition einfach an den Programmanfang stellen.

Nun können wir das *LocCatalog*-Objekt verwenden und beispielsweise einige Informationen darüber abrufen. Um auf die Zeichenketten im Katalog zuzugreifen, wurde der Array-Operator für die Klasse geeignet definiert. Er erwartet ein Objekt vom Typ »CtlgMessage« und liefert eine konstante Zeichenkette im C-Stil. Wie Sie dem Listing entnehmen können, enthält ein *CtlgMessage*-Objekt einen String zusammen mit seiner ID. Der []-Operator übergibt einfach diese Daten der *Locale*-Funktion *GetCatalogStr*, die schließlich den String aus dem Katalog liefert. Ein einfacher Aufruf wie

```
cout < catalog[MSG_Hello];
```

genügt also für eine Textausgabe, wobei *MSG_Hello* ein *CtlgMessage*-Objekt darstellt. Sie benötigen damit für jede Zeichenkette, die Sie in ihrem Programm verwenden wollen, ein solches Objekt.

Es leuchtet ein, daß es sehr aufwendig sein kann, alle diese Objekte zu definieren und darüber hinaus auch noch Kataloge in anderen Sprachen zu erzeugen.



Lokalisierung: Diese Grafik bringt etwas Licht in das Wirrwarr der vielen Dateien


```
// Demo zur Locale-Library: die Locale-Struktur
// (C) 1997 Marcel Bennicke

#include <iostream.h>
#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/locale_protos.h>
#include <pragma/locale_lib.h>

extern Library* LocaleBase;

// Ein stream-Ausgabe-Operator für die Locale-Struktur.
// Er liest einfach die gewünschten Werte aus der Struktur
// und gibt Sie aus. Die Bedeutung der einzelnen Einträge
// ist in der Include-Datei <libraries/locale.h> dokumentiert
ostream& operator << (ostream& os, const Locale* l)
{
    os << "Voreinstellungsdatei : " << l->loc_LocaleName << endl;
    os << "Localebeschreibung : " << l->loc_LanguageName << endl;

    os << "bevorzugte Sprachen : ";
    for (int i=0; i<10 && l->loc_PrefLanguages[i]; i++)
        os << l->loc_PrefLanguages[i] << ", ";
    os << endl;

    os << "Telefon Vorwahl : " << l->loc_TelephoneCode << endl;
    os << "Zeitverschiebung (min): " << l->loc_GMTOffset << endl;

    os << "Maßsystem : ";
    switch (l->loc_MeasuringSystem) {
        case MS_ISO:
            os << "metrisch";
            break;
        case MS_AMERICAN:
            os << "amerikanisch";
            break;
        case MS_IMPERIAL:
            os << "englisch";
            break;
        case MS_BRITISH:
            os << "britisch";
            break;
        default:
            os << "unbekanntes System";
            break;
    }

    os << endl
    << "Währung : " << l->loc_MonCS
    << " (" << l->loc_MonSmallCS << ") \n";

    return os;
}

void main()
{
    // Wenn Sie StormC benutzen, ist es möglich, daß der Compiler
    // diese Zuweisung mit einer Variablendeklaration vom Typ
    // "LocaleBase" verwechselt. Diesen Bug entfernt man leicht,
    // (wenn auch nicht sauber) indem man in der Include-Datei
    // "libraries/locale.h" dem Strukturbezeichner "LocaleBase"
    // kurzerhand einen Unterstrich voranstellt.

    LocaleBase = OpenLibrary("locale.library",0);
    if (LocaleBase) {
        Locale* loc=OpenLocale(NULL);
        if (loc) {
            cout << "Einige Informationen aus der Standard-Locale:\n\n";
            cout << loc << endl;
            CloseLocale(loc);
        }
        CloseLibrary(LocaleBase);
    }
}
```

LocaleInfo: Die Locale-Library weiß Bescheid. Neben der Landessprache sind in der Locale-Struktur auch Währung, Telefonvorwahl und andere Informationen gespeichert.

gen. Deshalb verwendet man einen Katalog-Compiler, der diese Aufgaben auf das Eingeben der Texte reduziert. Lesen Sie dazu im Kasten »Kataloge - woher nehmen?«, was es mit Katalogbeschreibungen und Katalogübersetzungen auf sich hat und im Kasten »Kataloge

erzeugen mit StormC«, wie Sie an die Definitionen der Ctlg-Message-Objekte gelangen.

Nachdem wir mit dem Katalog-Compiler aus der Katalogbeschreibung ein Quelltext in C++ (Endung ».cpp«) und ein Headerfile (Endung ».h«) gewonnen haben, müssen beide

Dateien nur noch ins Programm eingebunden und übersetzt werden – fertig! Im nächsten Heft wollen wir weiter in die Praxis vordringen. Ib

Literatur: [1] Amiga Developer CD V1.1, Amiga Technologies GmbH, Vertrieb durch Stefan Ossowski Gesellschaft für Software mbH, Veronikastr. 33, 45131 Essen, Tel. (02 01) 78 87 78, www: <http://www.schatztruhe.de>

Billig-Angebote

Neue und gebrauchte (g), werkstattgeprüfte Geräte und Zubehör

Amiga's

Amiga 500 m. Kickstart 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,-
Neu! Amiga 1300 Invinlittiv-Tower..... 799,-
 Amiga 1400 Invin-Tower, Zorro II-Bus..... 1149,-
 Amiga 1500 Invin-Tower, Zorro III-Bus..... 1499,-
 A 1300 Tower, 170MB, CD-ROM..... 999,-
 A 1300 Tower, 10MB, 1,7GB, CD, 50MHz. 1698,-
 Amiga 2000, 1 MB Chip, Kick 2.0 g. 398,-

Speicher

Speichererweiterung auf 2,5 MB A500..... 139,-
 Speichererweiterung auf 1 MB A500..... 38,-
 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..... 129,-/179,-
 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,-
 Laufwerk intern A500/600/1200/2000..... 59,-
 Laufwerk extern für alle Amigas g. 69,-
 CD-ROM für Amiga 500/600/1200/2000 g. 198,-
 AT-u.SCSI-Contr. A2000 für HD und CD..... 119,-
 Festplatte 2 GB, 3,5" m. Einbausatz A1200.. 399,-
 CD-ROM 20xSp. int./ext. A600/1200..... 229,-/359,-

Monitore, Drucker

Farbmonitor 1084 oder baugleich g. 229,-
 Farbmonitor 1084S oder baugleich g. 248,-
 Farbmonitor 1438S oder MicroVitec g. 398,-
 Matrix-Drucker 9 N. / 24N g. 98,-/148,-

Turbokarten

Turbo A500, 14MHz, 1MB Ram 32Bit g. 179,-
Turbo A1200, 28MHz, MMU, 4MB g. 179,-
 Turbo A1230 IV, 50MHz, Blizzard..... 228,-
 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. 248,-
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,-
Bootselctor elektronisch für Amiga 500..... 5,-
 DD-Disketten Sony 20 Stck..... 13,-
 DD-Disks, gebraucht, 33Stck. 15,- 500Stck. 99,-
 Tower Invin. Amiga1200, Netzteil, Tastatur. 358,-

TAUSCHAKTION

Bei Kauf eines neuen Amiga oder PC nehmen wir Ihre kompl. alte Amiga-Anlage bis zu 1.000,- in Zahlung!

Marken-PC's

im MidiTower. Alle mit 16MB Ram, 2MB Grafikkarte, 2 GB Festplatte, CD-ROM 20x, Soundkarte Aktivboxen 30 Watt, Win95-Tastatur, Maus, Pad

Novia P 166, IBM..... 1399,-
 Novia 166 MMX, K6..... 1549,-
 Fujitsu 166 MMX, Intel..... 1799,-
 Fujitsu 200 MMX, K6..... 1899,-
 Aufpreis Monitor 14"/15"/17"..... 359,- / 479,-/ 899,-
 Aufpreis für Windows 95 OEM-Software..... 170,-
 Aufpreis 32 MB statt 16 MB..... 149,-

Billigangebot: PC Pentium 133, 8 MB, 2 MB GK, 850MB Festpl., CD 4x, Soundkarte, Mini-Tower, Tastatur, Maus, TV-Anschluß..... 1299,-

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: 10/97
 56203 Höhr-Grenzhausen, Rheinstr. 72
 Versand per Nachnahme (+15,-)

Willkommen zum zweiten Teil des Wildfire-Workshops. Nachdem wir im ersten Teil bereits vier Animationen erzeugt haben, folgen nun die Erklärung der letzten beiden Effekte.

■ Workshop: »Wildfire« (Folge 2)

REVOLUTION 3D

■ von Andreas Küssner

Beim letzten Effekt im ersten Workshop-Teil ist uns leider ein kleiner Fehler unterlaufen: Der *Basename* der Ausgabe-Bilder im Converter muß natürlich *pic4* heißen, da es sich um den vierten Effekt handelte!

■ Effekt 5: Plasma und Wasser

Zuerst erzeugen wir eine Plasma-Fläche und daraufhin wird eine Wasserwelle aus dem Mittelpunkt »hervorquellen«. Gleichzeitig (auf der äußersten Welle) überlagern wir ein zweites Bild, um den Eindruck zu erwecken, es würde auf der Wasserwelle mitschwimmen. Im Converter nehmen wir folgende Einstellungen vor:

Input BlackFrames
Frames: 160
Width: 1
Height: 1)
Output Pictures
Basename: *pic5*
rendered
Processor *enabled*
Preview *screen*

Im Processor werden wir nun einige Effekte hinzufügen. Aus der Spalte *Buffers* wählen wir zuerst den *Plasma*-Effekt. Wir stellen als Range *1 1 1* ein, damit dieser Effekt nur einmal (beim ersten Bild) angewandt wird. Als Ausgabe benutzen wir den *Temp1*-Puffer. Die Größe des Bildes ist 160x128 Pixel. *Dimension* und *Seed* wird je nach Geschmack eingestellt, beim vorliegenden Beispiel wurde *Dimension* auf 1 gesetzt und *Seed* auf 18.

PLASMA
out=TEMP1
width=160

height=128
dimension=1
seed=18

Nun verändern wir die Farben des erzeugten Bildes ein wenig – auch hier nur einmalig (Range *1 1 1*). Das Bild wird im Puffer *Temp1* bearbeitet. Wir verwenden den *Balancing*-Effekt aus der *Color*-

g=-100
b=20
bt=0
ct=-20
gm=0

Wir möchten jetzt ein schwarzes Gitter überlagern. Dazu benutzen wir den *Pixelize*-Effekt aus der *2D-F/X*-Spalte. Er zerlegt das Bild in große

DBottom=0.2
PIXELIZE
in=TEMP1
out=STREAM
width=20
height=20
centre=on
...

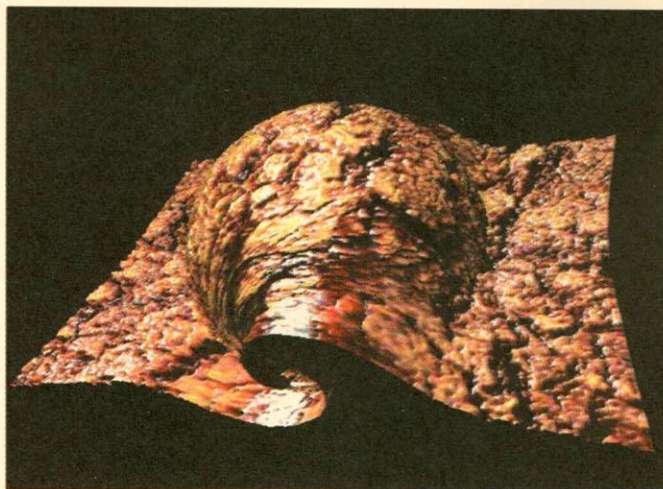
Nun legen wir dieses schwarze Gitter auf das berechnete Bild. Beim *Pixelize*-Effekt wurde die feine Auflösung des vorher berechneten Bildes aufgehoben und große Flächen (20 mal 20 Pixel) erzeugt. Wir möchten aber das fein aufgelöste Bild benutzen und nur das schwarze Gitter überlagern. Dazu benutzen wir eine der Blue-Screen-Technik ähnelnde Technik, nur daß wir nicht nur eine Farbe durchsichtig erscheinen lassen, sondern einen ganzen Farbbereich. Wir werden den *Compose*-Effekt aus der Spalte *Buffers* verwenden. Als Hintergrund benutzen wir das fein aufgelöste Bild, welches sich im Puffer *Temp1* befindet. Als Vordergrund benutzen wir das Bild mit dem schwarzen Gitter, das wir vorher im Stream abgelegt haben. Als Ausgabe wählen wir den Puffer *Temp1*. Ein Alpha-Kanal wird nicht benötigt.

Background=Temp1
Foreground=Stream
Destination=Temp1
Alpha=None

Die Bilder sind gleichgroß und sollen auch nicht verschoben werden. Deshalb brauchen wir die Bilder nicht zentrieren und auch nicht zu verschieben.

Left=Top=0
CentreX=CentreY=Off

Vom Vordergrundbild soll nur das schwarze Gitter über-



Wirbel: Eine Texture aus Holzrinde wurde mit dem Twist-Effektes im dreidimensionalen Raum verdreht

Spalte. Die Variationsmöglichkeiten liegen für alle Einstellungen jeweils im Bereich -255 bis 255, wobei ein Wert von 0 keiner Veränderung entspricht. Wir reduzieren die Rot-Intensität ein wenig (RED=-50), verringern die Grün-Intensität etwas stärker (Green=-100) und erhöhen die Blau-Intensität (Blue=20). Außerdem reduzieren wir den Kontrast (Contrast=-20). Die Helligkeit und der Gamma-Wert bleiben unberührt (Brightness=0, Gamma=0).

BALANCING
in=TEMP1
out=TEMP1
r=-50

rechteckige Bereiche und erlaubt es uns, ein Gitter zu überlagern. Wir verwenden als Eingabe den Puffer *Temp1* und als Ausgabe *Stream*. Auch dieser Effekt wird nur einmalig angewendet (Range *1 1 1*). Als Breite und Höhe der rechteckigen Flächen wählen wir 20 Pixel (Height=Width=20). Wir schalten ein X-Y-Gitter ein (Grid XY), wählen als Stärke des Gitters 1 (Size=1) und als Farbe Schwarz (Red=Green=Blue=0). Die 3D-Verschiebung lassen wir so, wie sie voreingestellt ist
DLeft=0.8
DRight=0.1
DTop=0.3

nommen werden – dazu benutzen wir ein Genlock (dies ermöglicht die erwähnte Blue-Screen-Technik). Als Genlock-Typ wählen wir *Außerhalb des Farbbereiches* und als Farbbereich wählen wir nur die Farbe Schwarz (Wert 0 für alle sechs Farb-Komponenten):

```
Red1=Green1=Blue1=Red2=
Green2=Blue2=0
Type=Outside Color Range
```

Die Genlock-Funktion läßt alle anderen Farben (außer schwarz) völlig durchsichtig erscheinen. Wir wollen das Hintergrundbild ein wenig durch das schwarze Gitter durchscheinen lassen, dazu stellen wir das Mixing auf 80 ein. Bei einem Wert von 100 kann man nur den Vordergrund sehen, bei 0 erscheint das Vordergrundbild völlig durchsichtig.

```
Mix=80COMPOSE
```

```
back=TEMP1
fore=STREAM
dest=TEMP1
mix=80
left=0
top=0
...
```

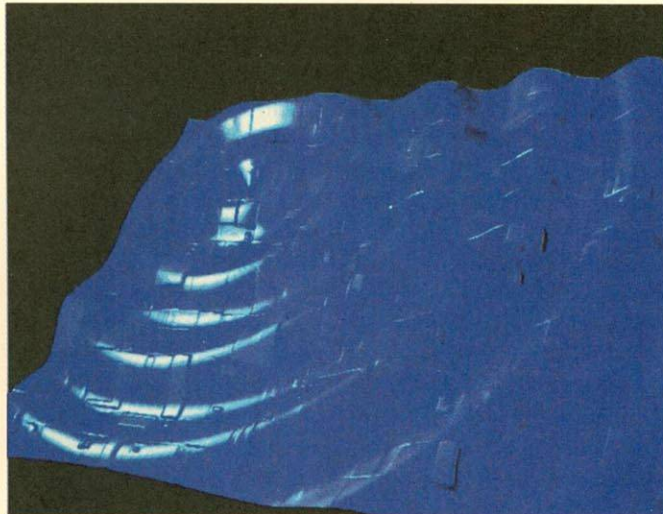
Somit ist das Hintergrundbild fertiggestellt und im Puffer *Temp1* abgelegt. Als nächstes erzeugen wir das zweite Bild, welches auf der äußersten Welle mitschwimmen soll. Dazu laden wir zwei Bilder in die Puffer ein. Das Bild *face1* wird in den zweiten Temp-Puffer geladen. Der vorbereitete Kreis wird in den Stream geladen. Beides geschieht nur einmalig (Range 1 1 1). Wir verwenden das Kommando *LoadImage* aus *Buffers*:

```
LOADIMAGE
out=TEMP2
seq= wf:trash/face1
loop=1
shift=0
LOADIMAGE
out=STREAM
seq= wf:trash/circle.iff
loop=1
shift=0
```

Wir werden nun aus dem Gesicht (*face1*) einen kreisfö-

migen Bereich ausschneiden, da die Wasserwelle rund ist und sich ein kreisförmiges Bild zum überlagern besser eignet. Wir verwenden wieder (Range 1 1 1) den *Compose*-Effekt. Als Hintergrundbild verwenden wir den Puffer *Temp2*, der das rechteckige Gesicht enthält. Als Vordergrundbild benutzen wir den Kreis, der einen schwarzen Rand enthält. In der neuen Wildfire-Version gibt es eine Funktion für Rechtecken und Kreisen beliebiger Größe.

Wir möchten nun aus dem Hintergrundbild nur den kreisförmigen Teil übernehmen.



BlueWater: Eine blaue Oberfläche wurde durch eine kleine Wasserwelle in Bewegung gesetzt und animiert

```
Dazu schalten wir MIX auf
100, damit nur das Vorder-
grundbild zu sehen ist (der
Kreis mit schwarzem Rand).
Genlock wiederum läßt den
kreisförmigen Ausschnitt
durchsichtig erscheinen – Wert
0 für alle 6 Farb-Komponenten:
Red1=Green1=Blue1=Red2=
Green2=Blue2=0
Type=Outside
Color Range (1-2)
COMPOSE
back=TEMP2
fore=STREAM
dest=TEMP2
mix=100
left=0
top=0
...
```

Somit erhalten wir im Puffer *Temp 2* das kreisförmige Gesicht. Da nun alle Vorbereitungen getroffen sind, können wir mit dem eigentlichen Effekt beginnen.

Als Hintergrund benutzen wir das erzeugte Plasma-Bild, als Vordergrund überlagern wir den kreisförmigen Gesichtsausschnitt, der langsam (ca. mit der Geschwindigkeit der Wellenausbreitung) vergrößert wird. Darüber legen wir dann einfach die Wasserwelle. Wir skalieren nun das Bild im Puffer *Temp 2* auf die gewünschte Größe. Wir ver-

wenden *SCALE* aus der Spalte *2D-F/X*. Als Ausgabe wird *Stream* benutzt und als Breite und Höhe (quadratisch!) die Variable *Scale*:

```
X1= 0 Y1= 0
X2= 160 Y2= 220
Interpolation = Linear
```

Somit ist das Gesicht am Anfang sehr klein und wird am Ende ganz groß:

```
SCALE
in=TEMP2
out=STREAM
width=scale
height=scale
```

Nun legen wir das Bild über den Hintergrund. Wir lassen die Farbe Schwarz durchsichtig erscheinen (Genlock Single



Color Red1=Green1=Blue1=0) und zentrieren das Vordergrundbild (CentreX=CentreY=On) Als Hintergrund benutzen wir *Temp 1* und als Vordergrund den Stream. Als *Mix* dient die Variable *mix2*:

```
X1= 0 Y1= 100
X2= 140 Y2= 100
X3= 160 Y3= 0
```

Interpolation = Linear

Dadurch kann man anfangs nicht durch das Vordergrundbild hindurchsehen – zum Schluß (*mix2=0*) kann man nur noch das Hintergrundbild erkennen. Da am Anfang das Vordergrundbild sehr klein ist, kann man somit zu Beginn und am Ende nur das Hintergrundbild erkennen. Damit werden wir eine Animation erhalten, die wir als Schleife laufen lassen können:

```
COMPOSE
back=TEMP1
fore=STREAM
dest=STREAM
mix=mix2
....
```

Nun folgt noch die Wasserwelle. Der *Water*-Effekt befindet sich in der Spalte *3D-F/X*. Als Ein- und Ausgabe benutzen wir den Stream. *TRender* bleibt aus, da wir keine 3D-Puffer benutzen. Wir wählen 140 Bilder als einen Wellenzyklus – die letzten 20 Bilder benutzen wir zum Umblenden auf das Start-Image – keine Welle berührt so das Bild (Frames=140). Als Frame lassen wir eine Variable mitlaufen, die wir *frames* nennen:

```
Variable frames:
X1= 0 Y1= 0
X2= 160 Y2= 160
Interpolation = Linear
```


Wir lassen sechs Wellen erzeugen (Times=6, Rings=4) mit einer Wellenlänge von 40 und einer Amplitude von 10 (Wavelength=40, Amplitude=10). Als Wellenzentrum wählen wir das Bildzentrum (OriginX=80, OriginY=64) – MoveXY schalten wir aus, die Dämpfung schalten wir ein: MoveXY=off Damping=on Damping=-0.5

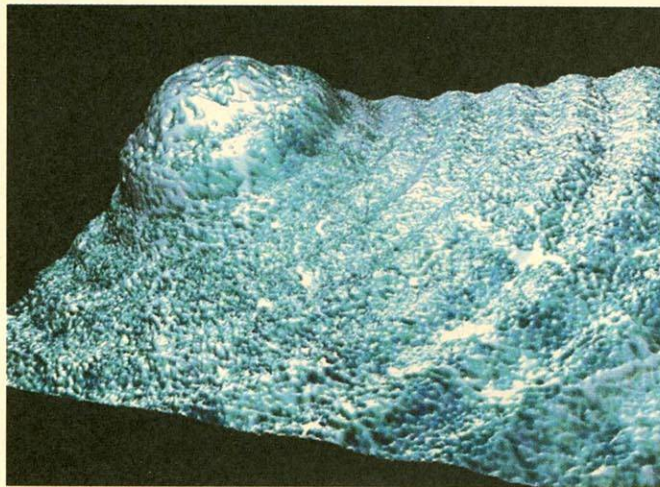
In den Render-Settings benutzen wir als Mittelpunkt auch die Mitte des Bildes, ansonsten rotieren wir das Bild in XY-Richtung um jeweils 20 Grad. Das Bild wird ein wenig herangezoomt. Wir verwenden eine Lichtquelle, die völlig weiß ist. Ansonsten nehmen wir keine Veränderungen vor.

Rotate=XY
Alpha=Beta=20
Zoom=1.1
CentreX=80
CentreY=64
CamX=CamY=0
CamZ=-800
3DQuant=1
Light=Normal
Faces=Normal
LightX=-200
LightY=100Light
Z=-600
Red=Green=Blue=255
Ambient=0.06
Diffuse=0.94
Phong=1
PhongSize=30
PhongAngle=60

Nun können wir die Animation berechnen lassen. Da wir recht viele Einzelbilder (160) verwenden, dauert alles natürlich recht lange (Rechenzeit auf einem A4000/30 mit 30 MHz/30 MHz CoProcessor: ca. 2,5 Stunden)

■ Effekt 6: ParaPlots und Morphing

Um den folgenden Effekt nachzuvollziehen, benötigen Sie das »Powerplugs!-Feature«, das die Superposition im 3D-Raum ermöglicht. Falls Sie dieses Modul nicht besit-



Marble: Eine fein strukturierte Oberfläche wurde per Wrap-Effekte und zusätzlich mit einer Welle verformt

zen, können Sie dieses Script teilweise nicht ausführen. Verwenden Sie in diesem Fall nur den **ersten** ParPlot-Befehl mit der Range 1 160 1 und als Ausgabe Stream. Alle anderen Befehle tragen Sie **nicht** ein. Sie finden mit »Powerplugs!« erzeugte Animation auf der Amiga-Magazin-CD. Wir werden nun von den Bildern 1 bis 59 einen parametrischen Plot aufbauen und morphen Bild 60 bis Bild 99 in den zweiten Plot. Von Bild 100 bis 160 wird dieser zweite Plot abgebaut. Im Converter nehmen wir folgende Einstellungen vor:

Input BlackFrames
Frames: 160
Width: 1
Height: 1
Output Pictures
Basename: pic6
rendered
Processor enabled
Preview screen

Im Processor erstellen wir zuerst die benötigten Variablen:

Variable Count:
X1= 1 Y1= 0
X2= 60 Y2= 2*Pi
(geben Sie 2*Pi ein – es erscheint 6.283)
X3= 100 Y3= 2*Pi
X4= 160 Y4= 0
Interpolation = Linear

Diese Variable bestimmt den Aufbau und den Abbau

der Plots. Bei einem Wert von 0 wird nichts gezeichnet, bei einem Wert von 2*Pi wird bei einem Plot, wie wir ihn benutzen werden, ein geschlossener Kurvenverlauf gezeichnet.

Variable morph:
X1= 60 Y1= 0
X2= 100 Y2= 40
Interpolation = Linear

Diese Variable bestimmt das Morph-Verhalten zwischen den beiden Plots. Wir morphen die Plots innerhalb von 40 Bildern ineinander um. Bei einem Wert von 0 sieht man nur den ersten Plot, bei einem Wert von 40 sieht man nur den zweiten Plot.

Variable alpha:
X1= 0 Y1= 0
X2= 60 Y2= 60
X3= 100 Y3= -40
X4= 160 Y4= 0
Interpolation = Spline
Variable beta:
X1= 0 Y1= 0
X2= 160 Y2= 360
Interpolation = Linear

Diese beiden Variablen bestimmen die Rotation aller Plots. Im Processor fügen wir einen ParPlot Befehl aus der 3D-F/X-Spalte ein. Dieser Befehl baut unseren Plot auf. Wir setzen seine Range auf 1 59 1.

Durch einen Doppelklick auf Bumpy Wave in ParPlot-Optionen werden die Einstellungen für diesen Plot über-

nommen. Natürlich können Sie auch eigene Formeln eingeben, aber einige interessante Beispiele sind vom Programm vorgegeben.

Als Ausgabe benutzen wir Temp3D3, später wird noch ein Farbraum überlagert.

UMin und UMax geben den Start- und Endwert der Variable U an. UCount gibt Auskunft über die Anzahl der Stützstellen. Bei dieser Funktion ergibt ein UCount-Wert von 2*Pi eine geschlossene Kurve. Wenn dieser Wert 0 ist, dann ist nichts von der Kurve zu sehen. Mit der Count-Variable animieren wir den Aufbau des Plots. Ebenso könnten wir die V-Variablen animieren, dies überspringen wir jedoch.

UMin=0
UMax=Count
UCount=24
VMin=0
VMax=2*Pi
VCount=24

Als Farbe des Plots benutzen wir einen Rot-Ton. Später überlagern wir einen Farbraum, dann wird unser Plot automatisch bunt angezeigt.

Red=255
Green=0
Blue=0

Wir benutzen kein Gitter, welches über den Plot gelegt werden könnte: Grid Off

Als Breite und Höhe benutzen wir dieselbe Auflösung, die wir bei den anderen Animationen verwendet haben.

Width=160
Height=128

Wir werden bei allen Effekten dieselben Render-Settings benutzen. Dazu später mehr.

Die Winkel Alpha und Beta werden mit der Variablen, die wir definiert haben, variiert. Ansonsten werden wir Phong-Shading benutzen. Dies wird bei der Art der Lichtquelle eingestellt. Wir werden die Faces auf Double stellen. Dadurch spielt es keine Rolle, in welche Richtung die Flächennormalen zeigen, die Objekte er-

scheinen von beiden Seiten gleichhell.

```
Rotate=XY
Alpha=alpha
Beta=beta
Zoom=1
CentreX=80
CentreY=64
CamX=0
CamY=0
CamZ=-800
3DQuant=1
Light=Phong
Faces=Double
Ambient=0.06
Diffuse=0.94
Phong=1
PhongSize=30
PhongAngle=60
```

Wir werden wiederum nur eine Lichtquelle benutzen. Die RGB Werte der Lichtquellen 2,3 und 4 werden auf 0 gesetzt (Voreinstellung!).

```
Lichtquelle 1:
Red=Green=Blue=255
LightX=-200
LightY=100
LightZ=-600
```

Jetzt haben wir alle Render-Einstellungen getroffen – sie werden von allen folgenden Effekten benutzt. Dazu drücken wir auf *Store*. Somit werden diese Einstellungen temporär im Speicher abgelegt. Mit *Import* können wir diese Einstellungen (solange das Programm noch läuft und nicht ein weite-

res mal *Store* gedrückt wurde) in alle anderen 3D-Render-Settings einladen.

```
PARPLOT
out=TEMP3D3
width=160
height=128
...
```

Wir werden nun zwei weitere Plots hinzufügen, die bei Bild 60 ausgeführt werden und ihr Ergebnis in zwei 3D-Puffern ablegen. Diese beiden Puffer werden dann im Verlauf der nächsten Bilder ineinander gemorphet. Dazu klicken wir einmal auf unser *ParPlot*-Kommando im *Processor-Script* und drücken zweimal auf *Duplicate*. Somit wird unser erster Effekt zweimal (mit sämtlichen getroffenen Einstellungen) kopiert und jeweils am Ende des *Processor-Scripts* hinzugefügt. Unseren ersten Effekt (dessen Einstellungen wir ja bereits getroffen haben) lassen wir unverändert. Die Range des zweiten Effektes verändern wir auf *60 60 1* und die Ausgabe wird in *Temp3D1* geändert.

```
PARPLOT
out=TEMP3D1
width=160
height=128
...
```

Die Range des dritten Effekts ändern wir ebenfalls in *60 60 1* und wählen als Ausgabe

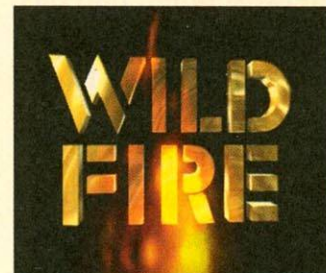
Temp3D2. Hier stellen wir nun die zweite Funktion ein. Ein Doppelklick auf *Torus* und beide Plots ab Bild 60 befinden sich in den 3D-Temp-Puffern 1 bzw. 2.

```
PARPLOT
out=TEMP3D2
width=160
height=128
...
```

Nun morphen wir beide Puffer ineinander: Effekt *Morph* aus der *3D-F/X*-Spalte. Wir setzen die Range auf *60 99 1* und editieren die Einstellungen des *Morph*-Befehls: Eingabe ist den erste Plot, der sich in *Temp3D1* befindet und die zweite Eingabe ist *Temp3D2*. Als Ausgabe wird wiederum *Temp3D3* benutzt. *Frames* stellen wir auf *40* und erzeugen ein komplettes Morphing innerhalb von 40 Bildern. Als *Frame-Variable* dient *morph*. Nun klicken wir auf *Render-Settings* und drücken dort einfach *Import*. Schon werden unsere früher getroffenen und im Speicher abgelegten Einstellungen geladen. Nun kopieren wir den dritten *ParPlot*-Befehl noch einmal. Dazu einfach den Befehl wählen und auf *Duplicate* anklicken. Ganz unten in der Liste erscheint nun die Kopie des Plot-Befehls. Zum Abbau verändern wir die Range in *100 160 1* und die Ausgabe in *Temp3D3*. Für *UMax* wird wieder die Variable *Count* gewählt. Ansonsten behalten wir die Einstellungen bei:

```
PARPLOT
out=TEMP3D3
width=160
height=128
...
```

Nun fügen wir einen Farb-raum hinzu: dazu *ColorCube* aus der *3D-F/X*-Spalte. Wir lassen die Range so wie sie voreingestellt (*1 9999 1*) ist. Dieser Effekt legt um unser 3D-Objekt einen Farb-Würfel. Wir können für alle Ecken des Würfels Farben angeben, auto-



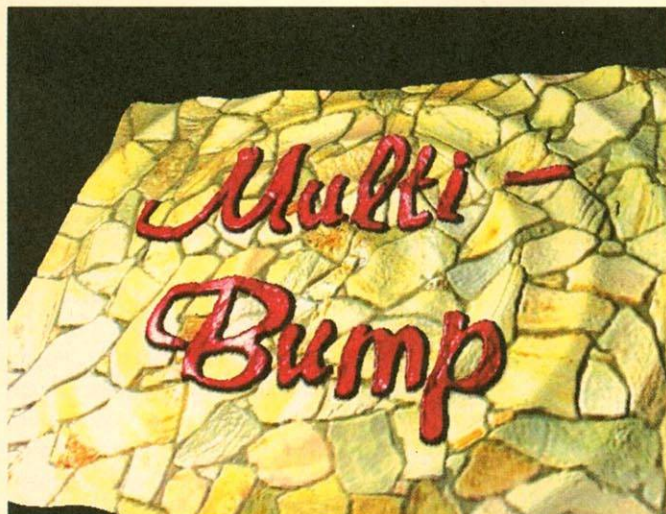
matisch wird ein dreidimensionaler Farbverlauf berechnet. Er wird dann auf unseren Plot gemappt, unser bisher einfarbiger parametrischer Plot sieht jetzt bunt aus. Als Eingabe wählen wir *Temp3D3*, als Ausgabe den *Stream-Puffer* und wir schalten *TRender* auf *On* – nach diesem Effekt wird der *Temp-3D-Puffer 3* jeweils gelöscht. *Mode* steht auf *Color*, da wir einen dreidimensionalen Farbraum erzeugen wollen. *Mix* stellen wir auf *100*, damit die Farben zu *100* Prozent übernommen werden und *Size* steht auf *Current*.

In den *Render-Settings* wählen wir wiederum *Import*, um die gespeicherten Einstellungen zu übernehmen. Nun wählen wir die Farben für die einzelnen Punkte aus:

XMin, YMax, ZMin	255 0 100
XMax, YMax, ZMin	200 100 100
XMin, YMax, ZMax	205 10 255
XMax, YMax, ZMax	10 155 255
XMin, YMin, ZMin	90 155 50
XMax, YMin, ZMin	50 10 215
XMin, YMin, ZMax	255 200 255
XMax, YMin, ZMax	255 0 100

Damit haben wir alle nötigen Einstellungen getroffen. Nun berechnen wir durch einen Klick auf *Convert* die Animation. Auf einem 30 MHz Amiga 4000/030 mit 30-MHz-CoProzessor dauert die Berechnung ca. 1 Stunde und 15 Minuten.

Das war der zweite Teil unseres Wildfire-Workshops – in der nächsten Ausgabe werden wir die Animation auf einen Würfel mappen. lb



MultiBump: Selbst multiples Bump-Mapping und eine Wellen-Überlagerung ist mit Wildfire recht einfach möglich

Wer mit TVPaint arbeitet, merkt schnell, daß das Programm viel kann. Doch wie setzt man die Funktionen passend ein und kombiniert sie perfekt mit anderen? Dieser Artikel zeigt, wie man geschickt mit Masken und automatischen Farbkorrekturen arbeitet. Es ist einfacher, als vielleicht zuerst gedacht.

■ von Edgar Conrad

TVPaint 3.6 hat gegenüber der Version 3.0 eine interessante Änderung erfahren: Es fehlt die Maskenfunktion, dafür gibt es jetzt Ebenen. Wer gewohnt war, mit der Maske zu arbeiten, steht erst einmal wie der Ochs vorm Berge: »Wie komme ich ohne viel Aufwand mit den Ebenen zu einer Maske?«.

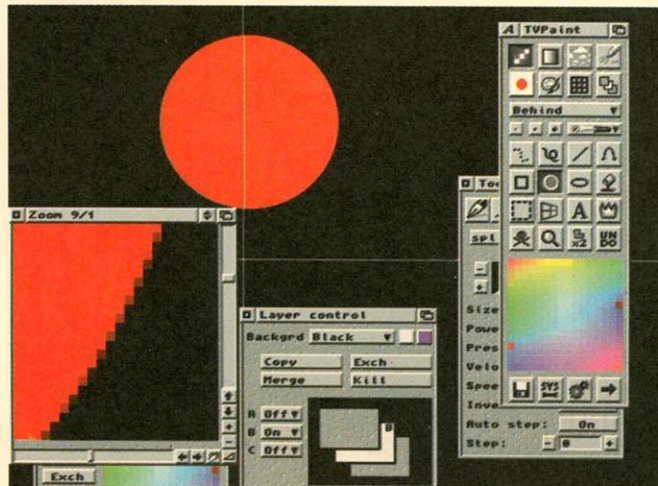
Die Antwort ist einfach: Oft ohne Ebenen. TVPaint kennt einen speziellen Malmodus »Replace«. Er funktioniert fast wie der Grundmodus »Color«: Er malt in der eingestellten Farbe und Stiftart. Aber in »Replace« malt das Programm nur dort, wo schon Farbe ist. Wenn Sie also auf einem leeren Bildschirm einen Brush plazieren, ist nur dort, wo der Brush liegt, schon Farbe. Der Rest der Bildes ist noch farblos und durchsichtig (auch wenn er schwarz erscheint).

■ Masken mit TVPaint

Wenn Sie nun mit »Replace« zu malen beginnen, wird nur der Teil verändert, der schon Farbe besitzt. Der Rest ist quasi »maskiert«, verhält sich also wie eine Maske. Besonders praktisch: die Density, also die Durchsichtigkeit der Pixel wird bei »Replace« nicht verändert. Haben Sie etwa einen Kreis gemalt und verändern nur das Kreisinere im Modus »Replace«, bleibt

■ Bildnachbearbeitung mit TVPaint 3.6

Schlüssel-Anwendung



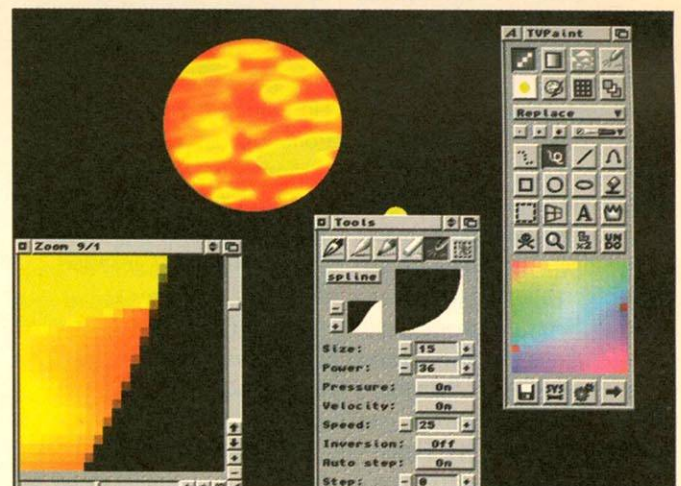
Ein Planet in fünf Minuten: Anfangs nur ein roter Kreis...

die weiche Abstufung am Kreisrand erhalten (s. Bilder-geschichte »Ein Planet in fünf Minuten«)

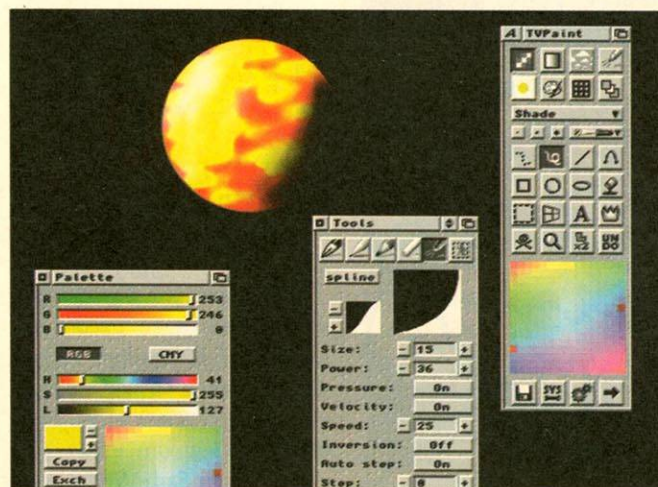
Möchten Sie jedoch in einem bestehenden Bild nur einen bestimmten Bereich verändern, geht das am besten über den Hintergrundpuffer, im Programm »Spare Layer« genannt. Drücken Sie die Tasten »Shift j«, um eine Kopie im Hintergrund anzulegen. Machen Sie alle Änderungen, ohne darauf zu achten, daß Sie über den zu ändernden Bereich gelangen. Drücken Sie die Taste »j«, um

Hintergrund und Vordergrundbild zu tauschen. Wählen Sie dazu als Malmodus »Merge«, als Werkzeug den Airbrush und schon können Sie sehr fein und genau die Änderungen aus dem Hintergrundbild in das Vordergrundbild kopieren.

Dieser »Trick« ist übrigens auch sehr praktikabel bei den Filtern, die sich bei TVPaint oft nur auf das gesamte Bild anwenden lassen. Man wendet einen Filter auf die Kopie im »Spare Layer« an und kopiert dann per »Merge« die



...dann mit Malmodus »Replace«, gelber Farbe und dem Airbrush bei wenig Power etwas »Sturm« auf die Oberfläche bringen...



...mit den gleich Einstellungen, aber Malmodus »Light« und »Shade« Licht und Schatten aufragen...

gewünschten Teile in das Vordergrundbild.

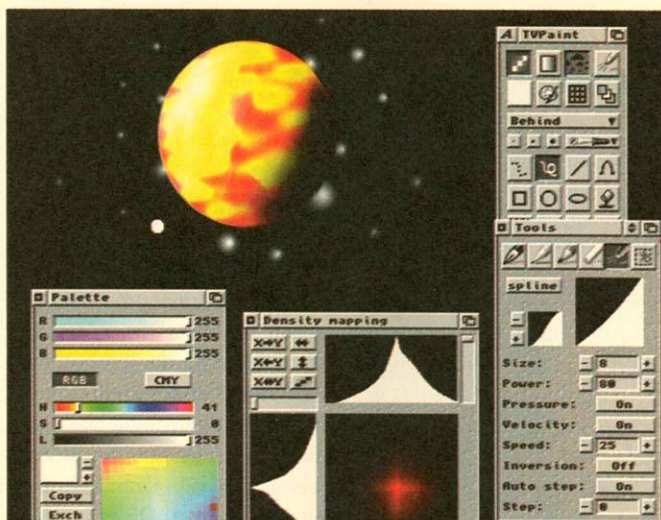
Die dritte Möglichkeit, Masken zu ersetzen, ist, doch Ebenen zu verwenden: Dazu muß man eine neue Ebene vor der bestehenden erzeugen, das Bild in die vordere Ebene kopieren und diese aktivieren. Anschließend löscht man mit dem Malmodus »Erase« alle zu schützenden Bereiche und wählt »Replace«. Jetzt kann man mit jedem Werkzeug alle Veränderungen vornehmen und zum Schluß per »Merge« im Layer-Fenster die Ebenen wieder zusammenfügen.

■ Gescanntes gekonnt nachbearbeiten

Wenn man mit einem Farb-scanner Landkarten oder Comics in den Rechner holt, sehen die Ergebnisse oft leicht schmutzdelig aus. Aus einem klaren Gelb werden dann viele, sehr ähnliche, aber unterschiedliche Gelbtöne. Das sieht nicht nur unschön aus, es verhindert auch eine effektive Komprimierung des Bildes. Das ist insbesondere beim Verschicken und bei der Aufbereitung für Web-Seiten hinderlich.

Wer bisher nur mit einem paletten-orientierten Malprogramm wie DPaint oder PPaint gearbeitet hat, wird die Funktion vermissen, alle Pixel mit einer bestimmten Farbe durch eine andere zu ersetzen. TVPaint hat solche Funktionen. Sie verbergen sich hinter den »Keys«. Es gibt drei davon: »Color Key«, »Chroma Key« und »Luma Key«. Sie können die Funktionen im Menü »Filters« finden (zweiter Schalter rechts unten im Hauptmenü).

Am einfachsten ist der »Color Key« zu verstehen: Er wählt alle Pixel aus, die der gewünschten Farbe entsprechen, und löscht sie aus dem aktuellen Layer. Dabei kann man einen Bereich (Range) angeben, welche ähnlichen



...mit dem Airbrush, Malmodus »Behind« und etwas Density ein paar Sternchen in den Hintergrund setzen...

Farben gleich mitgelöscht werden sollen. Diese sind in Helligkeit und Sättigung gleich, aber im Farbton etwas anders. Sie werden dann gleich mit entfernt. Über den Einsteller »Fade« läßt sich ein weicher Übergang von nicht mehr ganz passenden Farben erzeugen. Bei ihnen wird die Deckkraft (Density) abgeschwächt, die Pixel werden aber nicht vollständig gelöscht.

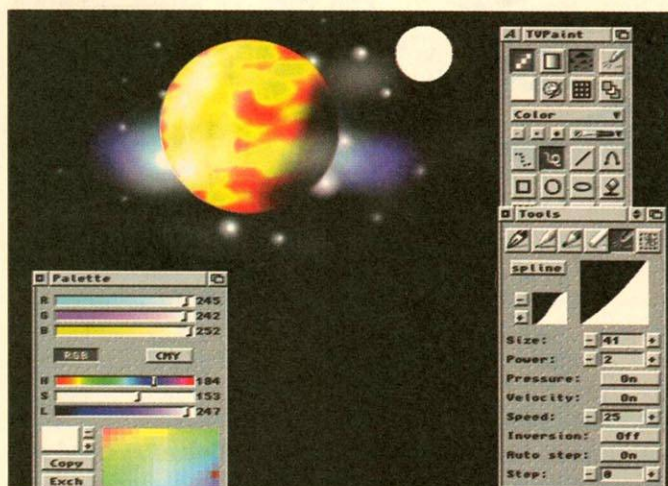
Um eine Farbe komplett zu ersetzen, gehen Sie so vor: Öffnen Sie das Color-Key-Fenster, klicken Sie rechts auf das Viereck neben »Apply to layer« und wählen Sie die zu ersetzende Farbe aus (dafür auf die Farbe im Bild klicken).

Setzen Sie Fade auf »0« und Range auf »5«. Klicken Sie auf »Apply to layer«, um sich das

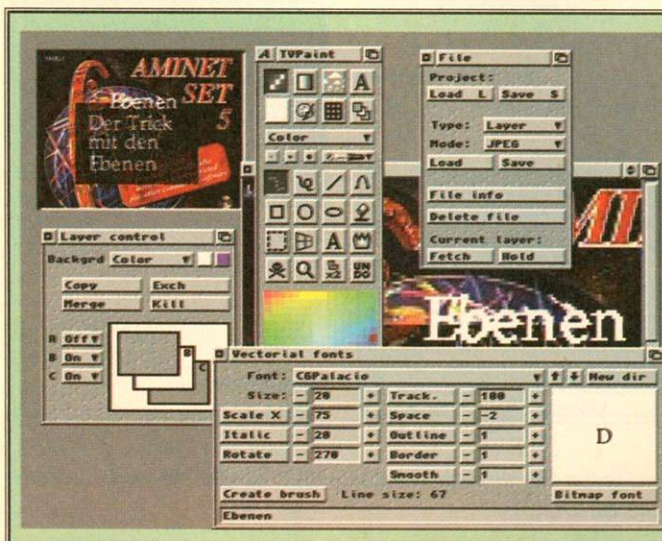
Ergebnis anzuschauen. Werden zu wenige Farben gelöscht, drücken Sie die Taste »U« für »Undo«, verändern Sie »Range« und versuchen Sie es so lange, bis er paßt.

Dann müssen Sie als Malmodus nur noch »Behind« auswählen, die gewünschte Farbe auswählen und ein gefülltes Viereck aufziehen, das die gesamte Bildfläche überdecken würde. Damit ersetzen Sie alle durchsichtigen Pixel mit der gewählten Farbe: Fertig!

Tip: Wenn Sie Fade nicht auf 0, sondern einen Wert wie 5 oder 10 setzen, erhalten Sie weiche Ränder beim anschließenden Ersetzen im Modus »Behind«.



...und zur Perfektion mit ganz wenig »Power«, großer »Size« und bunten Farben mit »Behind« etwas Nebel einfügen: Fertig

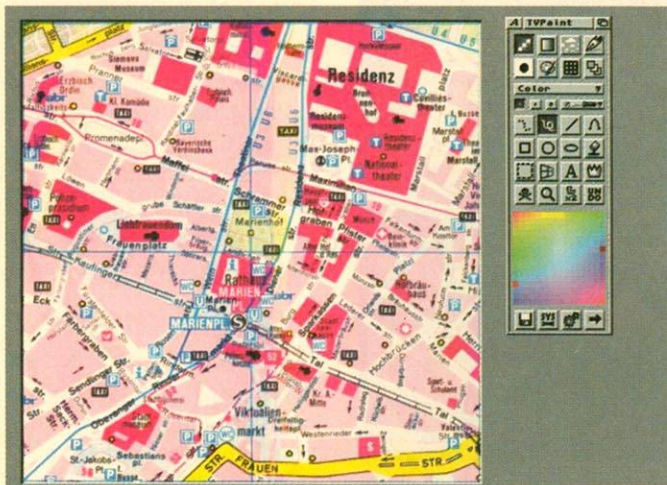


Speicherprobleme?

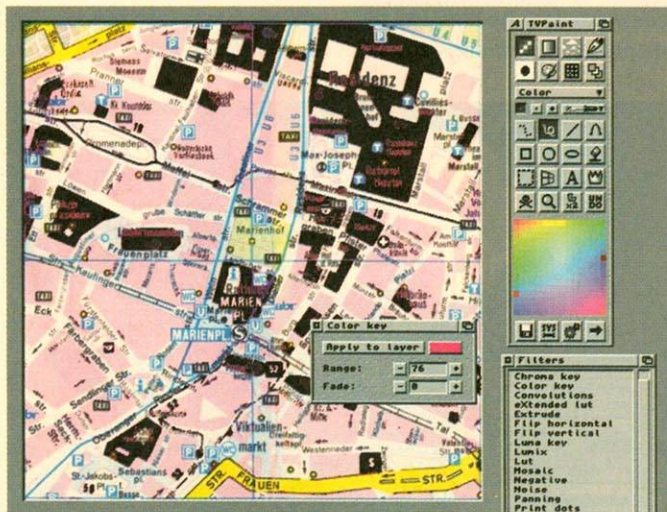
TVPaint ist das speicher- und leistungshungrigste Programm für den Amiga. Unter 8 MByte freiem Speicher geht gar nichts. Oder doch? Es geht, wenn auch nur für kleinere Bilder. TVPaint 3.6 behandelt Bildgröße und Bildschirmgröße getrennt. Sie können also einen Bildschirm von 640x480 Punkten haben und Bilder der Größe 700x500 bearbeiten. Das funktioniert auch umgekehrt: Wählen Sie einen Bildschirm von 800x600 und eine Bildgröße von 400x300. Da läuft TVPaint auch schon mit 7 MByte freiem Speicher. Wenn Sie Bilder fürs Web gestalten, die eh nicht groß sind, bietet es sich an, die Bildfläche etwa auf 200x150 zu begrenzen. Dann stehen Ihnen mit wenig Speicher alle Ebenen und Funktionen zur Verfügung.

Alles mit 5 MByte:

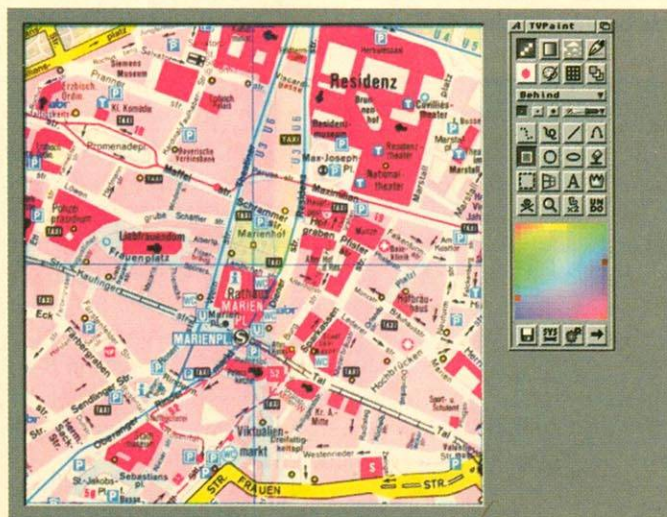
Mit einer kleinen Bildschirmauflösung und geringen Bildmaßen lassen sich alle Funktionen von TVPaint schon mit 5 MByte Fast-RAM nutzen.



Der Stadtplan: Im Urzustand hat er noch viele unterschiedliche Farbtöne, die die Komprimierung als GIF-Bild erschweren



Ausgegrenzt: Hier ist die Farbe Rot per »Color Key« und der passenden Range ausgegrenzt worden



Ersatzkarte: Hier sind mit »Behind« jeweils reine Farben hinterlegt worden. Die Karte sieht sauberer aus und verbraucht weniger Platz beim Speichern.

Sehr ähnlich funktionieren »Chroma key« und »Luma key«. Bei »Chroma« werden die zu löschenden Pixel jedoch nur anhand ihres reinen Farbtons ausgewählt. Die Sättigung und Helligkeit spielt dabei keine Rolle. Beim »Luma key« dagegen erfolgt die Auswahl nicht anhand der Farbe, sondern nur über die Helligkeit. Er ist die einzige Möglichkeit, gezielt Bereiche zu verändern, wenn Sie ein Graustufenbild nachbearbeiten. Da es ja keine Farbpixel enthält, wirken Chroma- und Color-Key nicht.

Um den Ventilator in der Ausgabe 8/97, Seite 47 von Türkis in Rot umzufärben, bie-

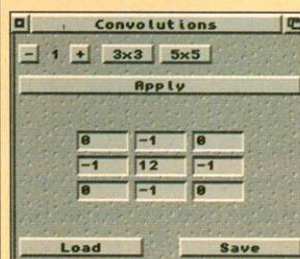
ten sich der »Chroma key« zum Auswählen der türkisfarbenen Punkte an. Vorher macht man eine Kopie in eine drüberliegende Ebene, löscht mit dem Chroma Key das Türkis, wechselt auf die untere Ebene, wählt als Malmodus »Colorize« und zieht ein großes, ausgefülltes Viereck auf. Dank der Ebene darüber werden davon nur alle türkisfarbenen Bereiche erfasst. Die Helligkeit bleibt bei »Colorize« erhalten. Anschließend kann man die Ebenen wieder mit »Merge« zu einer zusammenfassen. *lb*

Literatur: [1] Jörn-Erik Burkert: Digitale Tricks, AMIGA-Magazin 8/97, S. 46

Schärfen nachrüsten

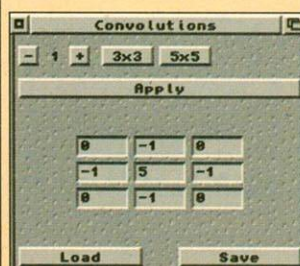
TVPaint hat zwar viele mächtige Funktionen eingebaut, einige scheinen aber zu fehlen. Dazu gehört das Schärfen von Bildern. Diese Funktion läßt sich aber mit Matrizen nachrüsten. Bei TVPaint verbergen sich Matrix-Funktionen in den Filtern und heißen dort »Convolutions«.

In dem Matrix-Fenster sind lediglich die richtigen Werte für die »Schärfen«-Funktion einzutragen – und schon kann auch TVPaint nachfokussieren. Hier sehen Sie drei verschiedene Einstellungen, die das Bild unterschiedlich stark beeinflussen:



nur etwas schärfen
(mittlerer Wert ist 12)

deutlich schärfen
(mittlerer Wert ist 8)



stark schärfen
(mittlerer Wert ist 5)

Tragen Sie einfach die passenden Werte ein und klicken Sie auf »Apply«.

■ Assign nur, wenn nötig

Ein bekanntes Problem: Wird ein neues Programm installiert, sind dafür fast immer die passenden »assigns« zu machen. Meist werden sie vom Installationsprogramm entweder automatisch in die Dateien »startup-sequence« oder »user-startup« eingetragen. Manchmal muß das auch vom Anwender erledigt werden. Ärgerlich ist aber, daß mit jedem Eintrag eines assigns die Zeit für den Start des Rechners länger wird.

Abhilfe können Sie schaffen, indem Sie sich für das entsprechende Programm ein Script mit wenigen Befehlen schreiben. Das könnte beispielsweise in der Datei stehen:

```
assign super-ed:
work:text/super-ed add
```

Das Piktogramm speichern Sie als Projekt-Icon. Sie erledigen das mit einem »Icon-Editor« (wie etwa das Programm »IconEdit« der Workbench). Tragen Sie dann noch in den Eigenschaften des Piktogramms in die Zeile »Standardprogramm« den Pfad des Programms »IconX« ein:

```
sys:c/iconx
```

Speichern Sie das Piktogramm mit Klick auf »OK« und verschieben Sie das fertige Script am besten in die Schublade, in der sich auch das Programm befindet. Statt des Programms klicken Sie nun das »Assign-Script« doppelt an. Somit ersparen Sie sich wertvolle Zeit beim Start des Rechners und machen ein Assign nur dann, wenn es wirklich nötig ist.

Igor Vucinic/tf

■ Sprungmarken in Blitz-Basic 2

Sprungmarken oder Labels kennzeichnet man in »Blitz-Basic 2« immer mit einem Point ».« vor dem Namen. Die Eingabe

.MeineDaten

RATGEBER AMIGA

ist ein Beispiel dazu. Eine so definierte Sprungmarke ist quasi das Ziel der Befehle »Goto« und »Gosub«. Man kann allerdings den Punkt vor der Bezeichnung auch weglassen. Dann erscheint die Sprungmarke nicht in der Liste rechts neben dem Code-Fenster. Den Punkt anzugeben, hat aber noch einen weiteren Vorteil: Man kann die Sprungmarke im Quellcode als Orientierung verwenden – auch dann, wenn sie gar nicht mit den Befehlen »Goto« und »Gosub« angesprungen werden. Denn dann erscheinen sie auch nicht im übersetzten Code. Der Compiler erkennt nämlich, ob die Sprungmarken auch wirklich genutzt werden.

René Boenki/tf

■ CD- und Amiga-Sound mischen

Leider haben nur die Hauptplatinen der Amiga 3000 und Amiga 4000 einen Anschluß für den analogen Audio-Ausgang eines CD-ROM-Laufwerks. Hier kann ein Audiokabel, das meist mitgeliefert

wird, direkt angeschlossen werden. Anschließend ist der Sound einer Audio-CD über dieselben Lautsprecher zu hören wie der Amiga-Sound.

Das Mischen beider Audio-Quellen ist aber auch mit anderen Amiga-Modellen recht einfach zu realisieren. Neben ein wenig Fingerfertigkeit sollte man vor allem den Umgang mit einem Lötkolben beherrschen. Das Bild »Mischpult« zeigt, wie die Audio-Signale des Amiga und des CD-ROM-Laufwerks zusammengeführt werden. Die benötigten Bauelemente beschränken sich auf maximal zwei Tandem- oder Stereo-Potentiometer. Alternativ können dafür auch Einstellregler genommen werden. Das ist aber nur dann ratsam, wenn man die Pegel nach einmaliger Einstellung nicht mehr ändern möchte. In diesem Fall ist es auch möglich, die Teilwiderstände der Einstellregler mit einem Ohmmeter auszumessen und diese dann mit Festwiderständen zu ersetzen.

Mit R1 und R2 stellen Sie die Balance der beiden Audio-

Quellen ein. Die Audio-Signale des Amiga und des CD-ROM-Laufwerks sollten etwa die gleiche Lautstärke haben. Der Wert 50 KOhm ist ein Richtwert. Weniger als 30 KOhm sollten die Potentiometer aber nicht besitzen. Die beiden Potentiometer R3 und R4 stellen nochmals die Gesamtlautstärke ein. Sie können auch weggelassen werden. Dann werden P1 und P2 direkt an den Eingang des Verstärkers »Stereoanlage oder Aktivboxen« angeschlossen.

Für die Verdrahtung verwenden Sie unbedingt Kabel mit Abschirmung, da das Audio-Signal sonst mit störendem Brummen überlagert ist.

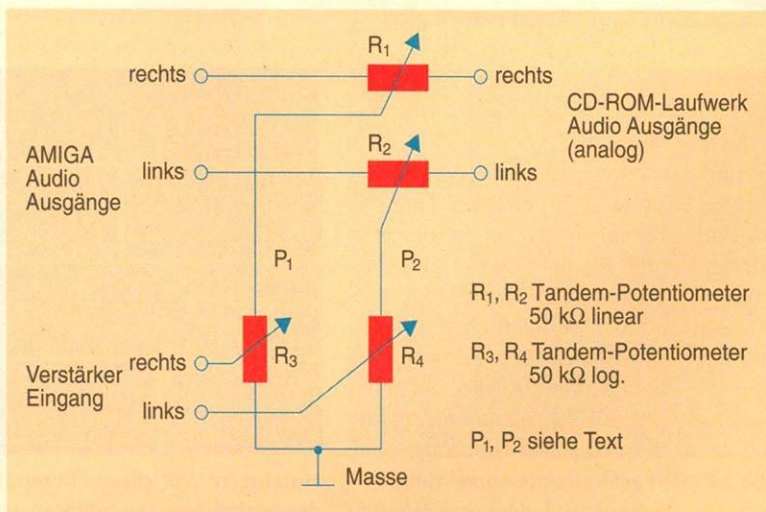
Thomas Fischer

■ Diskettenaufkleber entfernen

Alte Diskettenaufkleber lassen sich prima mit einem Fön ablösen: Einfach die Diskette mit warmer Luft anblasen – und das Etikett kann kurze Zeit später abgezogen werden. Aber Vorsicht: Die Diskette darf nicht zu heiß werden!

Ich habe mir angewöhnt, meine Disketten grundsätzlich nur mit einem Bleistift zu beschriften. Der Griff zum dicken, schwarzen Filzstift mag zwar im ersten Moment einfacher sein, aber spätestens dann, wenn der Inhalt der Diskette überschrieben wird, rächt sich diese Art der Beschriftung. Denn nun braucht die Diskette einen neuen Aufkleber. Passt das mehrmals, paßt die Diskette mit den vielen übereinander geklebten Etiketten irgendwann nicht mehr ins Laufwerk.

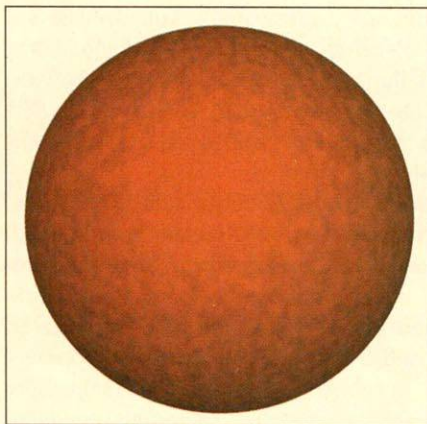
Igor Vucinic/tf



Damit Objekte dreidimensional und realistisch wirken, dürfen Flächen nicht hundertprozentig glatt sein. Raue Wände und Fugen zwischen Holzfliesen lassen sich natürlich konstruieren, aber der Zeitaufwand bei Konstruktion und Berechnung ist enorm. Abhilfe schaffen hier die »Bumpmaps«.

■ von Reiner Immig

Bumpmaps gibt es bei den meisten Raytracern. Es sind Bilder, die eine virtuelle Höhe auf einer glatten Oberfläche festlegen. Das Objekt wird dabei nicht wirklich verformt. Ein einfaches Beispiel ist eine glatte Kugel, der man die Oberfläche einer Orange verpaßt. Den »Betrug« bemerkt man an den Rändern, denn hier ist die Kugel nach wie vor glatt (s.

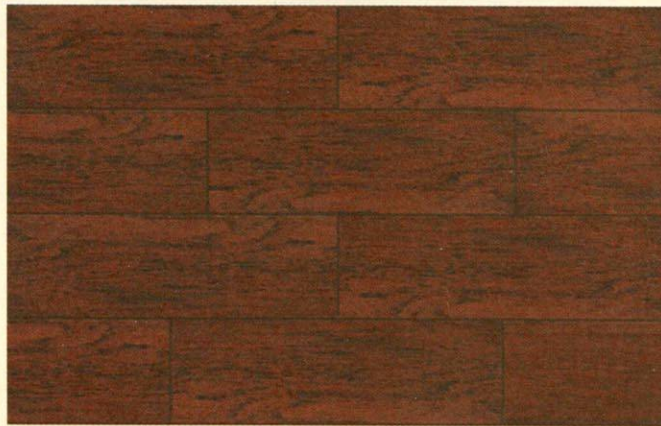


Orangenhaut:
Die Bumpmap – hier eine berechnete fraktale Textur – erzeugt »virtuelle« Vertiefungen, am Rand bleibt die Kugel jedoch glatt

»Orangenhaut«). Die Kombination von Colormap und Bumpmap ist an sich nicht schwierig, aber beim Zeichnen muß auf einiges geachtet werden. Am besten geeignet sind Malprogramme, die zumindest das gleichzeitige Bearbeiten zweier Bilder erlauben. Besser noch, wenn eine Leuchttischfunktion integriert ist. »Image FX« ist nahezu ideal für solche Zwecke geeignet, deshalb benutzen wir es auch für die folgenden Tips.

■ Tips für den Raytracer Real 3D

Höhen und Tiefen



Plattes Holz: Die Colormap für die Holzfläche, die Fugen sind nur dünne schwarze Striche, die später kaum zu sehen

■ Tiefe Fugen

Als erstes wollen wir ein Fläche aus Holzfliesen aufbauen. Das Bild für die Colormap sehen Sie im Bild »Plattes Holz«. Wie Sie erkennen kön-

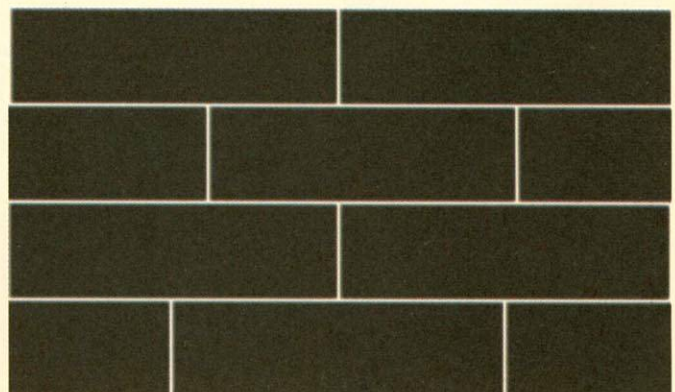
nius:« auf den Wert 3. Das ergibt beim Zeichnen von Rechtecken einen Farbverlauf von der Zeichenfarbe Weiß auf die Hintergrundfarbe Schwarz (s. »Holzfugen«). Das ist nötig, da die Vertiefungen einer Bumpmap nur dann richtig erscheinen, wenn ein Farbübergang und nicht nur ein Farbwechsel vorhanden ist.

Durch den Wert, den Sie bei Radius eintragen, bestimmen Sie die »Neigung« der Fläche. Im gleichnamigen Bild sehen Sie oben die Bumpmap, in der die Rechtecke ohne Feather und mit den Radien 0 bis 4 angelegt wurden. Darunter sehen Sie das Ergebnis aus dem Raytracer. Wenn Sie die

Fugen der Colormap als Rechtecke mit der Breite 1 nachgezogen haben, ist die Bumpmap fertig.

Starten Sie jetzt Real 3D. Für den Test reicht ein einfaches Rechteck, das wir nun mit den Texturen belegen. Öffnen Sie den Material-Editor (*rechte Amiga - m*). Vergeben Sie den Namen »Holz« und tragen Sie als Texturnamen den Namen der Colormap-Datei ein. Achten Sie darauf, daß links nur der Schalter »Color map« aktiviert ist. Legen Sie ein zweites Material mit dem Namen »Holz-bump« an. Hier dürfen links nur die Schalter »Bump map« und »Transp.col« aktiv sein. Als Textur tragen Sie den Namen der Bumpmap-Datei ein. Den Regler »Bump height« (rechts im Fenster) stellen Sie auf den Wert -30. Da der Wert negativ ist, werden die Fugen ins Holz hineingehen. Experimentieren Sie später etwas mit dem Wert, um die richtige Einstellung zu finden.

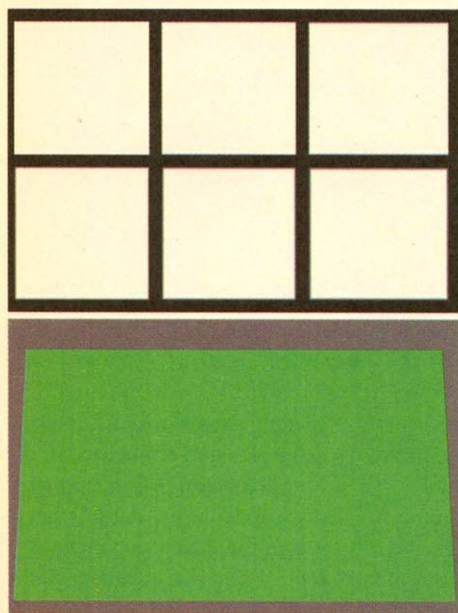
Um die Texturen exakt auf das Rechteck zu bringen, gibt es eine extrem hilfreiche Funktion in Real 3D, die wir gleich verwenden werden. Wählen Sie im Tool-Fenster das Symbol für Parallelprojektion an (ein weißes Rechteck).



Holzfugen: Mit dieser Bumpmap werden die Fugen zwischen den Holzfliesen nach hinten »abgeschrägt«

Im aufgehenden Fenster wählen Sie das Material »Holz«. Ziehen Sie im View-Fenster mit dem Rechteck mit

Die Rechenzeit für die konstruierte Holzfläche (s. »Einzelteile«) war fast fünfmal so hoch wie die für die Ebene mit



Neigung:
Das Aussehen des fertigen Bildes (unten) ist stark von den Kanten in der Bumpmap (oben) abhängig

gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um die linke obere Ecke des Rechtecks. Lassen sie die Maustaste los, liegen die Ecken exakt aufeinander. Für den anderen Eckpunkt verfahren Sie analog: Ziehen Sie einen Rahmen um die rechte untere Ecke des Rechtecks. Nach dem Loslassen der Maustaste liegt die Textur richtig.

Falls etwas nicht funktioniert hat, liegt das daran, daß Sie beim Rahmenziehen nicht nur die Ecke, sondern mehr vom Rechteck erwischt haben. Probieren Sie es dann, nach dem Löschen der falschen Textur, einfach nochmal. Mit der entsprechenden Bumpmap verfahren Sie genau gleich.

Sie können jetzt das Bild berechnen. Zum Testen können Sie Real 3D auch im Environment-Modus arbeiten lassen. Dies ist nämlich noch ein Vorteil von Bumpmaps gegenüber konstruierten Objekten: Das dreidimensionale Aussehen ist nicht von Lichtquellen abhängig.

Bump-Mapping (s. »Nur ein Bild«). Hinzu kommt natürlich noch die nicht unerhebliche Zeit, die für die Konstruktion nötig ist. Außerdem ist die Bumpmap wesentlich einfacher wiederzuverwenden, da sie sich auf verschiedene Arten (z.B. Parallel- oder Kugelprojektion) auf beliebige Körper projizieren läßt. Versuchen Sie doch einmal einen Zylinder mit gebogenen Fliesen zu konstruieren. Bei diesem Objekt müssen Sie die Texturen als Zylinderprojektion angebracht, da sonst Verzerrungen auftreten würden.

■ Versenkte Fenster

Szenen im Weltall gehören nach wie vor zu den beliebtesten bei Raytracing-Fans. Das große Problem sind dabei die Fenster von Gleitern und Raumstationen. Mit einer geschickten Kombination von Color- und Bumpmap machen Sie ihre Bilder realistischer, ohne unendliche Rechenzeiten in Kauf nehmen zu müssen.

Damit die zwei Texturen sich genau decken, entwerfen

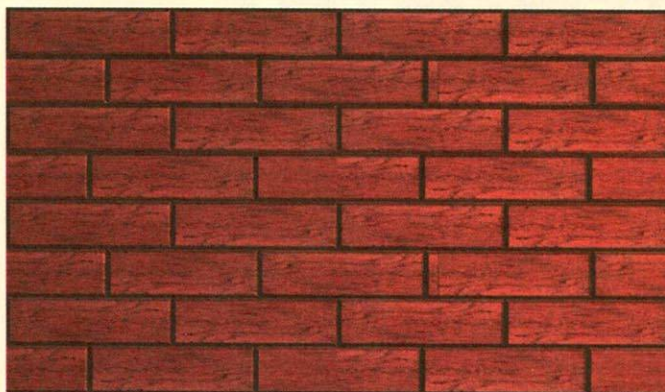
Sie am besten zuerst die Colormap in ImageFX. Aktivieren Sie das Gitter und geben Sie als Größe für x- und y-Richtung den Wert 10 ein. Achten Sie darauf, daß der Kantenmodus (»Edge:«) auf »Normal« steht. Zeichnen Sie jetzt die Fenster. Sie können für die Fenster einige verschiedene Farben verwenden, etwa helles und dunkleres Gelb sowie Dunkelgrau. Da nicht viele Farben verwendet werden, sollten Sie das Bild auf 32 Farben herunterrechnen und so speichern (s. »Fensterfarbe«). Das spart Speicher beim Rendern im Raytracer.

Um die Bumpmap zu zeichnen, öffnen sie einen zweiten Puffer gleicher Größe und stellen den Leuchttisch ein (Taste »I«).

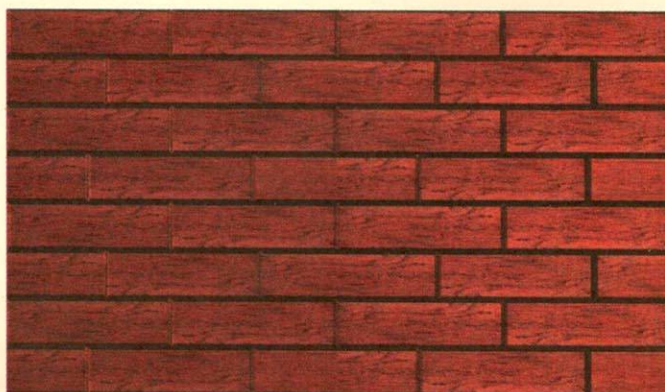
Ändern Sie jetzt den Kantenmodus auf »Feather out« und bei »Radius:« stellen Sie

– je nach Geschmack – Werte zwischen 4 und 6 ein. Als Zeichenfarbe verwenden Sie Weiß. Zeichnen Sie jetzt die – durch den Leuchttisch sichtbaren – Rechtecke nach. Rechnen Sie auch dieses Bild (s. »Fenstervertiefung«) auf weniger Farben herunter und speichern Sie es.

In Real 3D müssen wir nun an den Materialien einige Einstellungen vornehmen, damit das Ergebnis den Wünschen entspricht. Zuerst zur Colormap: Als Größe genügen in den meisten Fällen 800 x 600 Punkte. Geben Sie die Colormap-Datei im Eingabefeld »Texture« als Textur an. Da die Fenster immer hell sein sollen, aktivieren wir den Punkt »Unshaded«. Damit zwischen den Fenstern die Objektfarbe erhalten bleibt, stellen wir auch noch »Transp.col« auf an und die



Einzelteile: So sieht das Bild mit konstruierten Holz-Einzelteilen aus, Konstruktions- und Rechenzeit ist sehr hoch

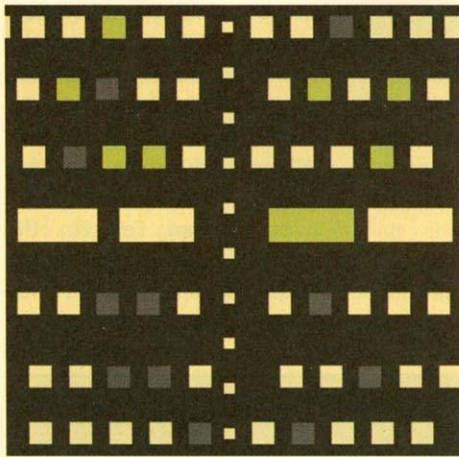


Nur ein Bild: Die glatte Fläche wirkt durch die Bumpmap dreidimensional, wobei die Rechenzeiten kurz bleiben

drei Farbwerte »Transp.R«, »Transp.G« und »Transp.B« jeweils auf 0. Zusätzlich muß der Punkt »Scope mask« eingeschaltet sein. Bei der Bump-map geben Sie zunächst den Dateinamen an. Der Punkt »Color map« muß deaktiviert und »Bump map« aktiviert werden. Den Schieberegler »Bump height« stellen Sie auf -30. Alle Einstellungen sehen Sie im Bild »Materialfenster«.

Beim Festlegen der Texturen auf Ihr Objekt müssen Sie

Dunkeln. Durch die Texturdefinition ist das jetzt einfach zu realisieren. Wir benutzen dazu den Effekt »Glow«. Stellen Sie im Materialfenster der Colormap dazu die Werte »Glow size« auf 93 und »Glow BRG« auf 100. Je nach Objektgröße müssen Sie diese Werte noch etwas verändern. Damit der Glow-Effekt verwendet wird, müssen Sie im Settings-Fenster (Aufruf durch <rechte Amiga - s>) noch einige Einstellungen vornehmen. Klicken Sie auf

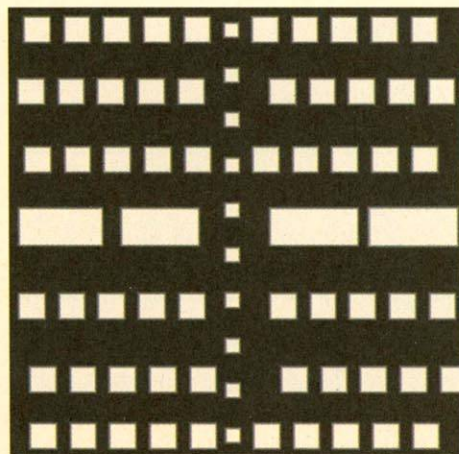


Fensterfarbe:
Die farbigen Fensterrechtecke werden mit harten Kanten gezeichnet

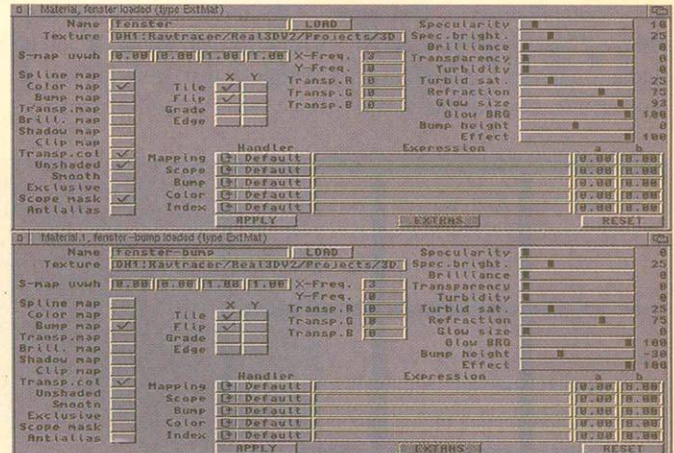
– wie beim vorherigen Beispiel – aufpassen, daß die Texturen exakt übereinander liegen. Eine Probeberechnung im Environment-Modus zeigt den Effekt schon gut. Besser wirkt natürlich das Bild, das im »Normal«-Modus gerendert wurde (s. »Vertiefungen«).

Fenster sind aber nicht nur hell, sondern sie leuchten im

den Schalter »Post Effects«. Im erscheinenden Fenster klicken Sie links auf den Listeneintrag »Glow« und dann auf die Schalter »Create« und »Exit«. Damit das Glühen richtig zur Geltung kommt, stellen Sie die drei Werte für das Umgebungslicht (»Ambient«) auf 0. Auch den Glow-Effekt sehen Sie schon im Environment-



Fenstervertiefungen: Die Rechtecke für die Vertiefungen sind durch den Malmodus »Feather out« etwas größer als die entsprechenden Farbflächen

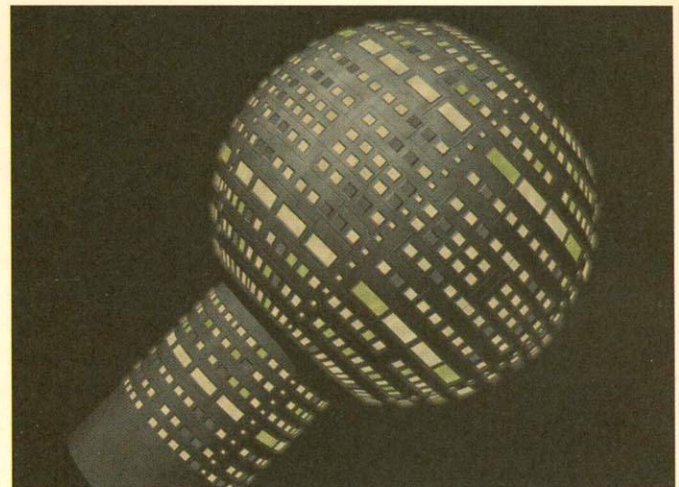


Materialfenster: Alle Materialeinstellungen für die Raumstation (Color- und Bumpmap) auf einen Blick

Modus, Sie müssen also nicht unbedingt in die langsameren Rechen-Modi wechseln.

Natürlich können Sie außer den Fenstern noch andere Vertiefungen in die Bumpmap einfügen, etwa Fugen zwischen den Abdeckplatten. Ein bißchen Schmutz per berechneter fraktaler Textur (»Gra-

wirken meist auch realistischer. Fangen Sie lieber mit einem Wert um 90 an und steigern Sie diesen dann schrittweise bis Ihnen der Effekt gefällt. Falls das Glühen nicht groß genug ist, können Sie auch bei der Bumpmap im Materialfenster die Werte für »Glow size« und »Glow BRG«



Glühen: Durch den Einsatz der transparenten Farbe glühen nur die versenkten Fenster der Raumstation

nit«) auf der gesamten Oberfläche macht das Ganze dann noch realistischer. Ein Beispiel, das im »Normal«-Modus berechnet wurde, sehen Sie im Bild »Glühen«.

Bei der Einstellung der Größe des Glow-Effekts sollten Sie vorsichtig sein. Etwas kleinere Größen werden wesentlich schneller berechnet und

vorsichtig schrittweise hochsetzen. Die Rechenzeit steigt dann allerdings nochmal merklich an. Trotzdem ist die vorgestellte Methode wesentlich schneller als die Konstruktion eines Objekts mit richtigen Löchern und einem glühenden Objekt im Inneren. Zehnmal so lange Rechenzeiten sind dabei normal. lb



E-Mail ist zwar ein einfacher, aber einer der beliebtesten Dienste im Internet. Das Programm »Voodoo« hat sich gerade auf diese Aufgabe spezialisiert und wurde seinerzeit sogar dem »Surferpaket« von Amiga Technologies beigelegt. Ein Vollprofi also?

■ von Walter Watzl

Ein Programm, das sich ausschließlich einer Aufgabe widmet, sollte diese auch entsprechend vorbildlich beherrschen. Das gilt ebenfalls – je nach Betrachtungsweise – für Voodoo.

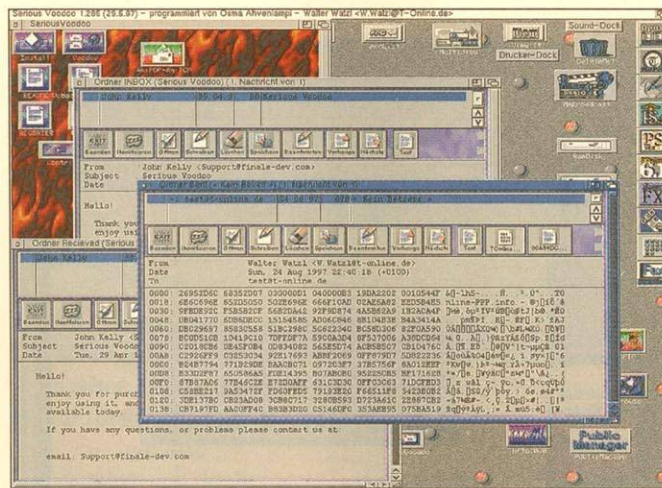
Ein Riesenvorteil ist, daß alle Fenster asynchron laufen. Es ist also möglich, mehrere Fenster zum Lesen von Nachrichten offen zu haben und

■ Vorstellung: Voodoo V. 1.285

E-Mail pur

gleichzeitig eine Mail zu schreiben. Übliche und oft ausgeführte Aktionen, wie etwa das Anhängen von Dateien, lassen sich per Drag and Drop erledigen. Sie ziehen le-

diglich die gewünschte Datei auf das Fenster, in dem Sie die Mail schreiben, und lassen den Mausknopf los – fertig. Leider funktioniert das nicht anders herum.



Multitalent: Voodoos Fenster laufen unabhängig voneinander. Viele Aktionen lassen sich per Drag and Drop erledigen.

Daten zu Voodoo

Wo finde ich Voodoo?

Voodoo können Sie als Demo-Version im Internet downloaden: <http://www.Finale-Dev.com/download.html>. Laden Sie aber unbedingt die Demo-Version, da Sie für die »normale« Version zwingend das Key-File brauchen. Sie finden aber auch alle nötigen Dateien auf der AMIGA-Magazin-CD-ROM 11-12/97. Dort sind beide Versionen von Voodoo (Demo- und Vollversion ohne Keyfile) und beide InetUtils (für AS225 und AmiTCP/Miami).

Systemvoraussetzungen

Damit Voodoo überhaupt läuft, brauchen Sie

- Amiga-OS 3.0
 - mindestens 2 MByte RAM
 - Festplatte
 - eine Verbindung zum Internet.
- Dazu brauchen Sie noch
- InetUtils.

Was kostet Voodoo?

Voodoo war bisher Shareware und ist nun ein kommerzielles Produkt. Es kostet derzeit 35 US-Dollar (plus 3 Dollar, falls Sie es auf Diskette und nicht via E-Mail wollen). Sie bekommen es bei: Finale Development, Inc., PO Box 6905, West Palm Beach, FL 33405, USA, Tel. (001/203) 2 35-75 18, Fax (001/2030) 2 37-84 59, E-Mail: Support@finale-dev.com

en, die über die Datatypes identifiziert sind, lassen sich direkt anzeigen.

Zur Mailverwaltung bietet Voodoo einiges, aber für den Profi nicht genug. So lassen sich praktisch beliebig viele Folder (Ablageverzeichnisse für Mails) definieren, in die sich Mails via Rules einsortieren lassen. Diese Rules sind aber leider nirgends erklärt, so daß Sie nur »Insidern« bekannt sind. Ärgerlich ist, daß Voodoo strukturierte Verzeichnisse vollkommen vermissen läßt. Das ist z.B. genial, wenn man mehrere Mail-Accounts hat. Unter dem Hauptverzeichnis mit dem Namen des Accounts ließen sich dann jeweils Unterverzeichnisse anlegen und so besser Übersicht bewahren.

Bei Voodoo trifft die Überschrift »E-Mail pur«. Im Klartext heißt das, daß sich andere Programme darum kümmern müssen, wie die Mails ankommen bzw. auf die Reise gehen. Zum Abholen der Nachrichten liegt »AmiPOP« bei. Es holt die Mails zwar voodoogerecht ab, doch komfortabel geht das nicht. Einzige Statusmeldung ist, daß jetzt Mail x von y abgeholt wird. Keine Anzeige wie weit oder wie schnell der Ladevorgang ist.

Das Verschicken der Mails ist nicht nur ein Drama, es ist schon eine Tragödie. Unzählige Env-Variablen müssen für ein uraltes CLI-Commando definiert werden. Für den Offline-Betrieb muß man sogar noch Tricksen, damit Voodoo die Nachrichten bunkert.

Fazit: Voodoo beherrscht einige Funktionen aus dem Effeff, andere sind dagegen wieder so schlecht implementiert, daß man am liebsten davonlaufen würde. Finale Development hat allerdings eine Version 2.0 in Aussicht gestellt, die die meisten Mankos ausgebügelt haben soll. Registrieren Sie sich jetzt, bekommen Sie das Update auf 2.0 umsonst. /b

Attachments und Maileditor sind jedoch nicht die ganze Miete bei der ganzen Mailerei. Dazu gehört schon auch eine schöne und übersichtliche Oberfläche. Auch die bietet Voodoo: Alle Fenster sind dreigeteilt. Der obere Teil ist entweder eine Liste (beim Mails lesen) oder er dient der Eingabe von E-Mail-Adressen für den Adressaten bzw. die Attachments. Der mittlere Teil ist immer Bedienkonsole. Hier finden Sie die wichtigsten Funktionen als Piktogramm und – auf Wunsch – nochmals mit Text. Bei empfangenen Mails sind auf der rechten Seite nach den Bedienelementen die Attachments aufgeführt. Leider ist diese Lösung etwas ungeschickt. Sind es mehrere Attachments oder ist das Fenster nicht breit genug, sieht man eventuell nicht alle.

Voodoo bietet multimediale E-Mails. Das heißt, alle Datei-

»Cookies« machen zur Zeit als hypermediale Gefahrenquelle im Internet die Runde. Dabei diente die einst von Netscape erdachte Erfindung einem wohlwollenden Zweck. Lesen Sie hier über Sinn und Gefahren, die sich hinter diesem Begriff verbergen.

■ von Christian Krenner

Woher der seltsame Name »Cookie« (engl. für Kekse) stammt, weiß niemand mehr so genau. Er steht jedenfalls in keinem Zusammenhang mit dieser Erfindung, die als neuer Quell des Übels Schlagzeile macht. Möchte man zahlreichen Schreckensmeldungen glauben, so soll es möglich sein, über diese von vielen Anwendern unbemerkt eingeführte Einrichtung deren private Gewohnheiten auszuspiionieren, persönliche Daten zu mißbrauchen oder gar den Inhalt der Festplatte zu verändern. Daß dies übertrieben ist, soll im folgenden gezeigt werden – aber auch, daß das WWW ein unsicheres Medium ist und bleibt. Cookies machen dies erneut deutlich.

■ Die Anfänge

Der ursprüngliche Zweck von Cookies ist dabei äußerst naheliegend. Das Übertragungsprotokoll des World Wide Web »HTTP« (Hyper Text Transfer Protocol) ist von Natur aus an keiner festen Beziehung interessiert. Wer eine WWW-Page aufruft, sendet über seinen Browser eine Anfrage an den Server, der wiederum die angeforderte Seite Paket für Paket an den WWW-Client zurückschickt. Ist dies erledigt, ist der Dialog zwischen Browser und Server sofort vergessen. Werden weitere Informationen vom Server angefordert, beispielsweise

■ Grundlagen: HTTP-Cookies

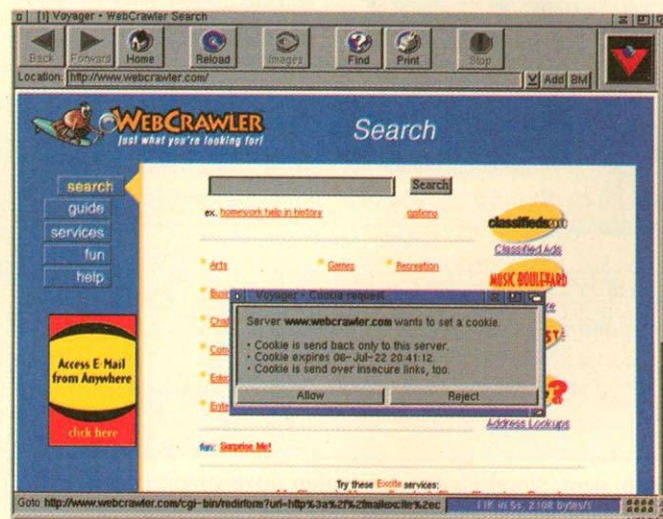
Pfadfinderkekse

durch Klick auf einen Hyperlink in der eben angeforderten Seite, so ist dies für den Server eine völlig neue Anfrage – in der Zwischenzeit hat er womöglich hunderte andere Anfragen bedient.

sammeln lassen – all dies ist nur möglich, wenn der Server in der Lage ist, jüngere Zugriffe mit älteren Besuchen in Verbindung zu bringen – also seinen Kunden also »wiederzuerkennen«.

reicht. Cookies erlauben es dem Server schlicht und einfach, kurze Datensätze auf der Festplatte des WWW-Surfs (also Ihrer!) abzuspeichern – zwar mit Einschränkungen, aber immerhin. Bei späteren Zugriffen auf die Webpage können diese Informationen erneut vom Server abgefragt werden. Dieses Prinzip hat mittlerweile den Segen der »Internet Engineering Task Force« (IETF), der obersten Standardisierungsinstanz des Internet. Als RFC 2109 ist die genaue Spezifikation des »HTTP State Management Mechanism« (so der offizielle Name der Cookies) nachlesbar (<http://www.ietf.org>).

Durch Cookies wird es möglich, dauerhafte Verbindungen zu simulieren. Das schafft in erster Linie Komfort. In Cookies lassen sich Kundennummern speichern, zuletzt getätigte Einstellungen auf der Web-Page oder andere wichtige Daten, die für die gesamte oder spätere Session notwendig sind. Der oben genannte Einkaufskorb wird damit zum Kinderspiel: Die ge-

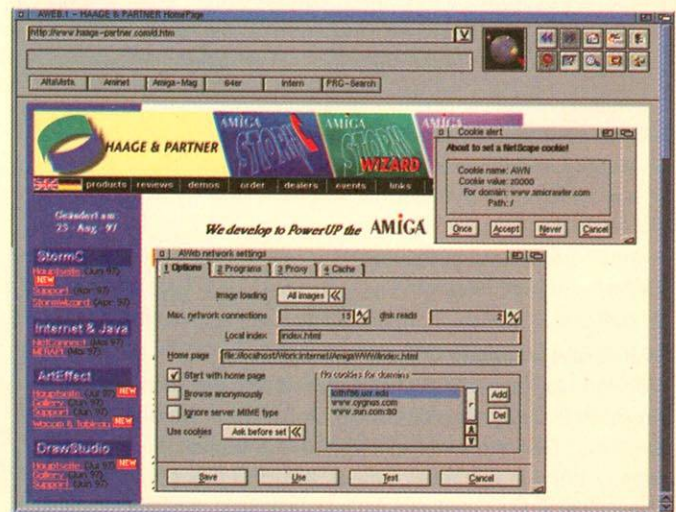


Wachsam: Voyager warnt den Internetsurfer auf Wunsch, wenn ein Server Cookies anzulegen versucht

Für normale WWW-Angebote ist diese »Verbindungslosigkeit« gerade richtig. Für den Benutzer ist es unerheblich, ob die Verbindung bei jedem Klick erneut aufgebaut werden muß. Wozu also Ressourcen für den Aufbau und die Verwaltung echter »Sessions«, also permanenter, virtueller Verbindung verschwenden? Mit steigender Komplexität von Web-Angeboten wurde aber doch der Wunsch nach einem Mechanismus laut, der es ermöglicht, Anfragen beim Web-Server mit früheren Kontakten in Verbindung zu bringen. Anwendungen dafür sind vielfältig. Von der an persönliche Wünsche anpaßbaren Suchmaschine bis zum virtuellen Einkaufskorb für das Shopping im Netz, in dem sich Kaufgegenstände im Cybershop bis zur Bezahlung

■ Informationen für Server

Im Alleingang entwickelte deshalb Netscape das Konzept der »Cookies«, das über einen eigentlich simplen Mechanismus einen solchen Effekt er-



Auf dem Posten: AWeb warnt bei Cookies – die richtige Konfiguration in den Browser-Settings vorausgesetzt



wählten Gegenstände samt Kundennummer werden im Cookie gespeichert – und können auf Wunsch erst Tage später bestellt werden. Per Cookie erkennt der Server den Kaufvorgang wieder – Beispiel: Einkauf auf den Shopping-Pages von Karstadt (<http://www.my-world.de>).

Gleichzeitig wurde ein nicht zu unterschätzendes Kapazitätsproblem gelöst. Durch die Speicherung der Datensätze auf der Festplatte des Surfers müssen diese Datensätze nicht zentral auf dem Server verwaltet werden. Bei oftmals vielen Millionen »Kunden« beliebter Sites ein nicht zu unterschätzender Vorteil.

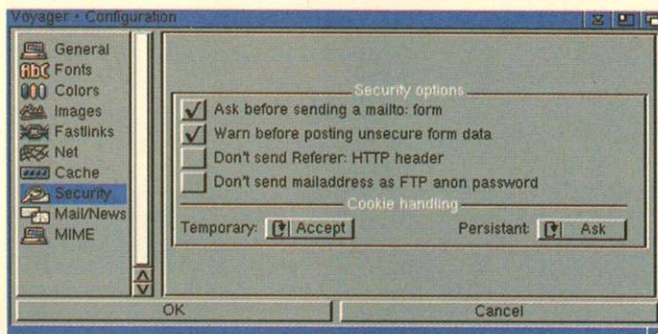
Cookies besitzen dabei einige prinzipbedingte Eigenschaften, die ihre Möglichkeiten einschränken, aber auch unschöne Lücken offen lassen. So lassen sich Cookies nicht grundsätzlich nur vom Server abfragen, der diese auch erzeugt hat. Viele Cookies gewähren den Rechnern einer ganzen Domain Zugriff, wenn diese über dessen Existenz Bescheid wissen – im Falle von Domains wie »com« oder »net« eine durchaus nicht zu unterschätzende Zahl. Kooperieren diese Rechner, lassen sich damit durchaus Gewohnheitsmuster eines WWW-Surfers ermitteln. Unrühmliches Beispiel sind die Sites des »DoubleClick«-Verbundes, der genau dieses zum Ziel hat. Da der Inhalt von Cookies über eine grundsätzliche Struktur und Größenbegrenzung hinaus nicht eingeschränkt ist, läßt sich dieser auch codieren, so daß der Benutzer nicht in der Lage ist, zu erkennen, was dort überhaupt auf seiner Platte gespeichert wird.

■ Die Sicherheitsfrage

Obwohl dies bedrohlich klingt, muß aber klargestellt werden, daß es auch mit Cookies nicht möglich ist, Infor-

mationen auszuspähen, die der Benutzer nicht zuvor selbst preisgibt. Damit eine Information in einem Cookie gespeichert werden kann, muß diese vom Benutzer erst auf »konventionellem« Wege zum Server geschickt werden. Dazu genügen oft Klicks auf Hyperlinks, die auf bestimmte Vorlieben Rückschlüsse ziehen lassen. Im ungünstigsten

landeten, die dorthin eigentlich gar nicht hätten gelangen können. Grund ist die Art und Weise, wie Cookies erstellt und abgefragt werden. Dazu wird in der Regel ein CGI-Script auf der Server-Seite oder ein Javascript auf der Client-Seite benutzt. Gerade letzteres enthielt in den Web-Browsern für Mac und PC aber Sicherheitslücken, die



Keksverbot: Wer sich durch Cookies gestört fühlt, kann diese bis zur totalen Zurückweisung einschränken

Fall wundert sich der Benutzer dann über besonders zu seinem Geschmack passende Werbung. Gefährlicher sind aber bereits HTML-Formulare, in die Kreditkarten-Nummern oder persönliche Daten eingegeben werden sollen (z.B. beim Online-Banking). Nicht, daß diese nur durch die ohnehin unsichere Übertragung im WWW einem offenen Buch für böse Geister gleichen, sie sind auch potentielle Kandidaten für die Speicherung in Cookies auf der Festplatte des ahnungslosen Users. Doch sollte das Versenden von Kreditkarten-Informationen, PIN-Codes oder persönliche Daten übers Netz ohnehin ein Tabu sein – ob mit oder ohne Cookies. »Secure HTTP« sowie die mögliche, explizite Beschränkung, Cookies nur über sichere Verbindungen zu senden, helfen hier, sind aber keine Garanten für Sicherheit der Daten im Internet.

Trotzdem wurden Fälle bekannt, in denen auf wundersame Weise Daten in Cookies

dem Mißbrauch Tür und Tor öffneten. Da die Amiga-Browser noch kein Javascript beherrschen, ist diese Gefahr hier nicht gegeben – was nicht heißt, daß auch an dieser Stelle Sicherheitslücken existieren können.

Browser sind komplexe Softwarepakete, die vermutlich niemals hundertprozentige Sicherheit versprechen können. Mechanismen wie Cookies erweisen sich oftmals als ungewollte Hintertüren. Die Lücken der weitaus am häufigsten Browser »Netscape Navigator« und »Internet Explorer« (Mac bzw. -MS-Windows) sind hier aber ein gefundenes Fressen für Hacker, deren Mühe sich hier eher lohnt, als bei den zahlenmäßig unterlegenen Amiga-Surfern.

■ Keks-Haltbarkeit

Auch die Lebensdauer von Cookies spielt eine wichtige Rolle. Cookies werden zunächst vom WWW-Browser nur im Hauptspeicher gehalten. Ist ihre »Haltbarkeit« auf die Dauer des Surfs beschränkt, landen diese erst gar nicht auf der Festplatte des Surfers. Cookies, die auch bei späteren Sessions wieder benötigt werden, werden vom WWW-Browser erst beim Beenden des Programms auf die Festplatte gespeichert. Von dort lassen sie sich natürlich löschen. In der Tabelle »Keksdose« sehen sie, wo die einzelnen Amiga-Browser Cookies ablegen.

Meist kommt es aber erst gar nicht so weit: Die Amiga-Browser warnen den Web-Surfer auf Wunsch, wenn ein Cookie auftaucht bzw. angelegt werden soll. Ist das dem Benutzer zuwider, kann er dagegen Widerspruch einlegen. Damit ist die größte Gefahr bereits gebannt. Sie müssen aber dazu die entsprechenden Voreinstellungen bei der Browser-Konfiguration vor dem Surfen treffen.

Cookies sind in erster Linie ein Mechanismus, der der WWW-Surfer Komfort liefert. Die Sicherheitsrisiken, die sich durch Cookies ergeben, sind kontrollierbar. Wer keine persönlichen Daten unachtsam übers Netz schickt, erlebt auch mit Cookies keine böse Überraschung. Und wer dem Frieden trotzdem nicht traut, kann seinen Browser zu zusätzlicher Achtsamkeit mahnen, auch wenn er dabei auf einigen Web-Seiten an Komfort einbüßt. lb

Keksdose

Hier speichern die Amiga-Browser Cookies ab:

AWeb II:	AWCK im Cache-Verzeichnis
IBrowse:	cookies im Cache-Verzeichnis
Voyager NG:	Datei »Cookies.1« im Cache-Verzeichnis



Das sich noch in der Entwicklung befindliche MicroDot-II integriert E-Mails und News logisch zusammengehörig in einem Programm. Kann es separate E-Mail- und Newsprogramme wirklich ersetzen?

■ von Martin Steigerwald

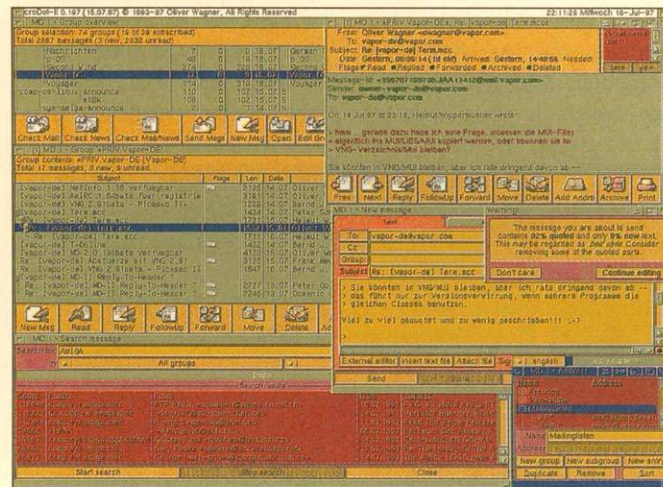
MicroDot-II ist noch im Betastadium. Obwohl Programmautor Oliver Wagner eindringlich davor warnt, daß MD-II abstürzen oder sich sonderbar verhalten soll, wenn man versucht, es zu benutzen, verwenden es viele Leute schon seit einiger Zeit als reguläres E-Mail- und Newsprogramm – Grund genug, zunächst einen vorsichtigen Blick auf MD-II zu werfen.

MicroDot-II ist eine MUI-Anwendung, die sehr leicht zu installieren und einzurichten ist: Benutzername und Emailadresse sowie POP3-, SMTP- und Newsserver angeben – und schon kann's losgehen.

Wer MD-II nutzen will, solange es noch im Betastadium ist, sollte die News- und E-Mail-Datenbank von MD-II unbedingt auf eine eigene Partition legen. Wenn MD-II nämlich während des Schreibens

■ Preview: MicroDot-II

E-Mails und News im Doppelpack



MicroDot-II: Die wichtigsten Features des doppelfunktionellen MUI-Anwendungsprogramms im Überblick

doch abstürzt, muß nur diese Partition validiert werden. Wer Festplattenplatz »verschwenden« kann, sollte die Blockgröße für diese Partition in HDTToolBox auf 2 KByte einstellen, um die Geschwindigkeit zu erhöhen. Viele kleine News und E-Mails lassen sich so in einem Block speichern.

MD-II bietet sowohl fürs E-Mail- als auch fürs News-Le-

sen die grundsätzlich notwendigen Funktionen. Es kann für jede doppelt angeklickte Gruppe ein Mail- bzw. Newslisten-Fenster – künftig der Einfachheit halber Gruppen-Übersicht genannt – und für jede Mail oder jeden Artikel, also jede Meldung, ein Anzeigenfenster öffnen. So kann man mehrere Meldungen gleichzeitig gezeigt bekommen und vergleichen oder beim Editieren einer neuen Meldung andere im Blickfeld behalten. Leider lassen sich (noch) keine Passagen aus angezeigten Meldungen ausschneiden und ins Editierfenster für neue Meldungen einfügen.

MD-II läßt sich auch so einstellen, daß es immer nur eine Gruppen-Übersicht und eine E-Mail bzw. einen Artikel angezeigt – praktisch für den täglichen Gebrauch.

■ Gruppen-Übersichten

Die Gruppen-Übersichtsfenster zeigen alle Meldungen einer Gruppe an. Dabei präsentieren sich verkettete Meldun-

gen in Untergruppen. D.h., wenn jemand eine Meldung sendet und darauf viele Antworten bekommt, werden die Antworten der Originalmeldung zugeordnet.

Den Kritikpunkt, daß MD-II keine Sortierung nach »Subject:«-Zeile – die das Thema einer Meldung angibt – Absender der Meldung, Datum und Größe unterstützt, hat der Autor, noch während dieser Bericht entstand, aus den Angeln gehoben. Dabei erfährt die Sortierung nach »Subject:«-Zeile Themenstränge zuverlässiger als die alleinige Berücksichtigung der in der Meldung enthaltenen Information, auf welche andere Meldung sie sich bezieht.

Zum Zeitpunkt, als dieser Bericht entstand, lag uns gerade mal die einen Tag alte Alphaversion vor. Sie bietet nun auch flexible Sortierungsmöglichkeiten. Wenn das Heft mit diesem Artikel erscheint, dürfte dieses Feature schon gang und gäbe sein. Im Gruppen-Übersichtsfenster sind dazu am Anfang der Meldungsliste Sortierknöpfe. Mit ein paar Klicks kann man so die Sortierung umstellen. Auch eine umgekehrte Sortierreihenfolge ist möglich.

Ansonsten bieten die Gruppen-Übersichtsfenster alle notwendigen und wichtigen Funktionen. Neben neue Meldungen schreiben, private oder öffentliche Antworten weiterleiten, kann man mit einem Mausklick auch die Adresse des Absenders einer Meldung ins Adreßbuch übernehmen oder eine Mail archivieren, so daß sie beim nächsten

Fortsetzung auf Seite 45

MicroDot-II im Überblick

- komfortable MUI-Oberfläche
- hierarchische Anzeige der Newsgruppen- und Mailschubladen
- Threading: Mails und News werden nach Verkettungen (»Themensträngen«) sortiert
- automatisches Sortieren von E-Mails in verschiedene Schubladen anhand zu definierender Kriterien
- eingebautes Dekodieren von MIME-Mails inkl. UUcode, Base64 und BinHex
- einfache Konfiguration
- umfangreiche Suchfunktionen mit Fuzzy-Matching (Ähnlichkeitssuche)
- Newsgruppenmanager: Einfaches An- und Abbestellen von Newsgruppen
- hierarchisches Adreßbuch
- Zusammenarbeit mit WWW-Browsern beim Anklicken von WWW-Adressen im Meldungstext

T-Online glänzte jahrelang mit lahmten Zugängen und teuren Gebühren fürs Internet. Das hat sich seit der von Kumpel Manfred Krug angekündigten »Temporevolution« aber geändert. Die neuen PPP-Zugänge bringen tatsächlich Leistung satt. Wir zeigen Ihnen, wie Sie sie nutzen.

■ von Walter Watzl

Seit einiger Zeit bietet die T-Online nun schon die neuen PPP-Zugänge an. Bisher ging alles über das weniger leistungsfähige SLIP-Protokoll, doch jetzt ist alles anders – besser und schneller natürlich. Anfänglich gab's wieder mal reichlich Schwierigkeiten: besetzte Zugänge, langsame Datenübertragung usw. Diese

■ Provider: T-Online mit PPP

Power-Internet

Probleme sind aber inzwischen größtenteils gelöst. Nun kann man tatsächlich die Geschwindigkeitsrevolution genießen.

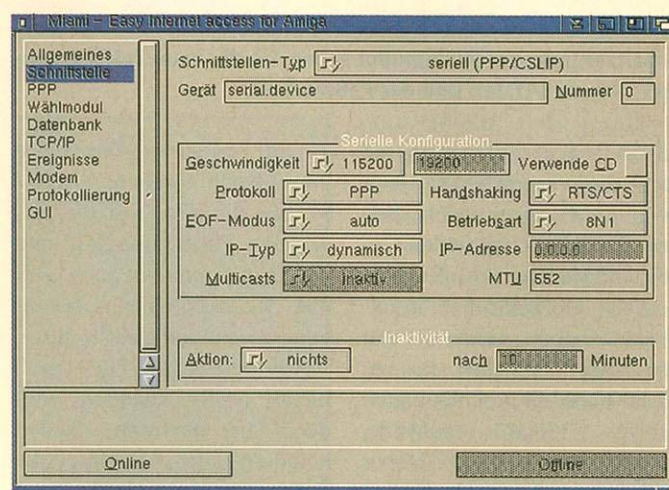
Jetzt geht's aber richtig los. Lesen Sie im Kasten »Was brauche ich für T-Online und PPP« und besorgen Sie sich die nötigen Archive. Außerdem brauchen Sie natürlich ein Modem, denn ohne das geht wirklich nichts.

Entpacken Sie als erstes »Miami21cmain.lha« und »Miami21ceval.lha« in das gleiche temporäre Verzeichnis auf der Festplatte. Nun starten Sie den Installer. Als erstes legen Sie ein Verzeichnis fest, in das Miami installiert werden soll (z.B. Work:Internet/Miami). Falls nötig, legen Sie das Verzeichnis vorher oder im Installer selbst an. Bei der Frage nach den Piktogrammen stellen Sie die gewünschten Icons ein. Wollen Sie die gewöhnlichen Amiga-OS-Piktogramme,

klicken Sie einfach auf »standard«. Nach dem Bestätigen mit »Weiter« werden die benötigten Dateien vom Installer in das gewünschte Verzeichnis kopiert und alle nötigen Assigns ausgeführt.

Löschen Sie nun die Dateien im temporären Verzeichnis –

Hilfe-Taste (auf der Tastatur »Help«) drücken. Damit ist die erste Hürde bei der Installation genommen – Miami ist eingerichtet. Starten Sie es probeweise einmal. Zunächst erscheint ein allgemeiner Hinweis auf den Programmierer und eine Fehlermeldung, daß keine Einstellungen gefunden wurden. Nach dem nächsten Schritt wird letztere Meldung nicht mehr erscheinen.



Kontakt: Hier werden die Parameter für die serielle Schnittstelle festgelegt – wichtig sind Device und Geschwindigkeit

Was brauche ich für T-Online und PPP

Für die PPP-Zugänge brauchen Sie unbedingt einen TCP/IP-Stack, der auch PPP unterstützt. Bei AmiTCP ist das leider nicht der Fall. Ihm kann nur mit einem Shareware-Programm auf die Sprünge geholfen werden. Deshalb und aufgrund der deutlich einfacheren Konfigurierbarkeit haben wir uns für Miami entschieden. Da Miami ein MUI-Programm ist, benötigen Sie außer den nachfolgend aufgeführten Archiven noch MUI 3.3:

- ❖ Miami21cmain.lha
- ❖ Miamiceval.lha (für nicht-registrierte Benutzer)
- ❖ Miami21deu.lha (deutsche Kataloge und AmigaGuide-Datei)

Sie finden die Archive im Internet auf der Homepage von Holger Kruse (<http://www.america.com/~kruse/home.html>) oder auf der AMIGA-Magazin-CD bzw. Homepage. Bei ADX Datentechnik (<http://www.adx.de>) erhalten Sie auch die registrierte Version von Miami für 69 Mark. Hier noch die Postanschrift:

ADX Datentechnik GmbH, Hallesdorfer Str. 119, 22179 Hamburg, Tel. (0 40) 64 20 26 56, Fax (0 40) 64 20 26 59

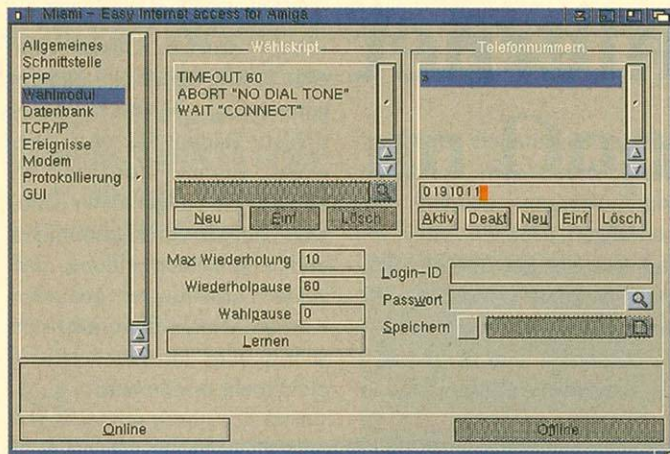
Sie brauchen außerdem noch ein kleines Archiv, das Sie im Aminet (Online oder CD) oder auf der AMIGA-Magazin-CD finden. Es erleichtert die Konfiguration von Miami ungemein:

- ❖ TOnline-PPP.lha

sie brauchen Sie nicht mehr. Damit Miami auch wirklich in deutsch erscheint, müssen Sie nun das Archiv »Miami21deu.lha« in das temporäre Verzeichnis entpacken. Kopieren Sie anschließend die Verzeichnisse »Catalogs« und »Dist-Settings« ins Miami-Verzeichnis. Gehen Sie anschließend in das übrig gebliebene Verzeichnis »help/deutsch«. Dort finden Sie die AmigaGuide-Datei »Miami_deutsch.guide«. Kopieren Sie diese unter dem Namen »Miami.guide« in Ihr Miami-Verzeichnis auf der Festplatte. Die bisherige Guide-Datei wird dabei überschrieben. Dafür haben Sie dann kontextsensitive Hilfe in Deutsch. Kontextsensitiv bedeutet, daß zum jeweils angewählten Punkt in Miami auch die passenden Hilfetexte angezeigt wird, wenn Sie die

Entpacken Sie nun als nächstes das Archiv »TOnline-PPP.lha«. Michael Schulz hat sich hier Mühe gemacht und alle nötigen Einstellungen schon vorbereitet. Sie sparen sich damit eine Menge Arbeit mit MiamiInit. Gehen Sie in das Verzeichnis »TOnline-PPP«. Klicken Sie doppelt auf das Piktogramm »Importiere_MiamiConfig«. Miami wird aufgerufen und die Voreinstellungen geladen. Trotzdem sind noch einige Einstellungen zu machen.

Klicken Sie auf »Schnittstelle« im Miami-Fenster. Dort werden die Parameter für die serielle Schnittstelle konfiguriert. Wenn Sie eine Schnittstellenkarte verwenden, setzen Sie hier statt des »serial.device« das entsprechende Device Ihrer Karte. Bei der MultiFace-Karte ist das beispielsweise das



Schaltzentrale: Im Wahlmodul geben Sie die neue Telefonnummer, Ihre Btx-Daten und das Paßwort ein

»duart.device«. Vergessen Sie nicht die entsprechende Device-Nummer einzutragen. Setzen Sie die Schnittstellen-Geschwindigkeit auf 115.200 bps.

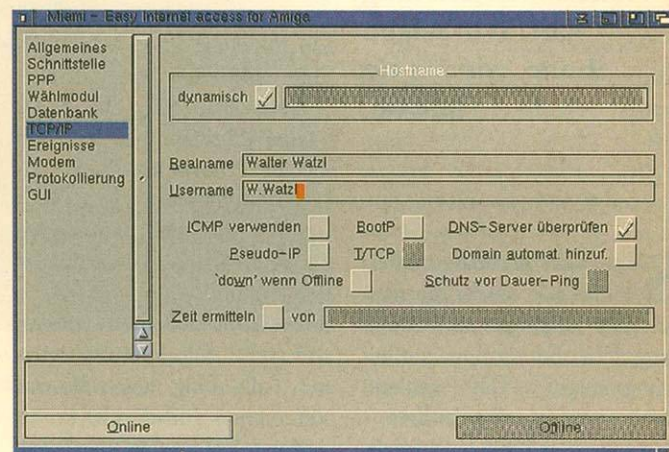
Wenn Sie keine Schnittstellenkarte haben, gehen Sie mit der Geschwindigkeit bis zu 57.600 bps bei beschleunigten Amigas (68040 aufwärts, 38.400 bps ab 68020). Unbeschleunigte Amigas schaffen

19.200 bps sicher. Tragen Sie im Textfeld neben »MTU« »1500« ein. Das legt die verschickte Paketgröße fest und hat damit indirekt auch was mit der maximalen Übertragungsgeschwindigkeit zu tun.

Auf der Seite »PPP« muß nichts weiter geändert werden. Die nächsten Hürden kommen unter »Wahlmodul«. Tragen Sie als erstes die neue

Telefonnummer ein. Klicken Sie dazu auf »neu« unter dem Listenfeld »Telefonnummern«. Das Textfeld wird nun frei. Tippen Sie »0191011« ein und bestätigen Sie mit Return. Jetzt wird's etwas komplizierter: Tragen Sie ins Textfeld bei »Login« Ihre Btx-Zugangsnummer, Ihre Zugangsnummer, Ihre Zugangsnummer und die Mitbenutzernummer ein. Die Zugangsnummer be-

ginnt immer mit drei Nullen, Ihre Zugangsnummer ist normalerweise die Vorwahl plus Ihrer Telefonnummer und die Mitbenutzernummer ist üblicherweise »0001«. Falls Ihre Zugangsnummer (Vorwahl und Telefon) weniger als 12 Stellen hat, tippen Sie direkt danach eine Raute »#« und gleich im Anschluß die Mitbenutzernummer. Der Eintrag



Netzkram: In »TCP/IP« tragen Sie persönliche Daten ein, haben Sie keinen Alias definiert, geben Sie ihre Btx-Kennung ein

Was bringt der PPP-Zugang?

Die neuen PPP-Zugänge bieten vor allem mehr Geschwindigkeit. Die alten Zugänge (Tel. 01910) erlaubten analog maximal 14.400 bps und ISDN. Mit den neuen Zugängen (Tel. 191011) sind bundesweit 33.600 bps analog möglich und natürlich ebenfalls wieder ISDN. Weggefallen ist die umständliche Anmeldung über die CEPT-Seiten (altes Btx). Natürlich hat sich auch kostenmäßig was getan. Wir haben beide Zugänge in einer kleinen Tabelle zusammengefaßt:

	Geschwindigkeit	Kosten (Normal/Billig)
SLIP (01910)	14.400 bps/ISDN	6+5 Pfennig/2+5 Pfennig
PPP (0191011)	33.600 bps/ISDN	8/5 Pfennig

Geblieben sind die 8 Mark Grundgebühr. Der Normaltarif geht von 8.00 bis 18.00 Uhr. Die restliche Zeit und an Samstagen, Sonntagen, bundeseinheitlichen, gesetzlichen Feiertagen und am 24. und 31. Dezember gilt der Billigtarif.

Hintergrundwissen

Die Telekom hatte mit zunehmenden Nutzerzahlen immer mehr Geschwindigkeitsprobleme. Dazu kamen noch die zahlreichen ISDN-Neuanmeldungen mit der Aktion im letzten Sommer. Kern des Problems war, daß alle T-Online- und Internet-Teilnehmer über einen zentralen Großrechner in Ulm gelenkt wurden. Dieser war bei steigenden Benutzerzahlen immer zu klein. Auch der Ausbau des Rechners war schwierig, da es sich um ein Einzelsystem und nicht um Standardkomponenten handelte.

Mit der Version 2.0 des Dekoders wurde auch die gesamte Infrastruktur umgestellt. Jeder Einwahlknoten geht nun direkt auf die 34-MBit-Datenautobahn (Backbone) der Telekom. Wird's an einem Knoten eng, erhöht die Telekom einfach die Anbindungsgeschwindigkeit an den Backbone. Dabei lassen sich Standardkomponenten verwenden. Schwierige Software- und Großrechnererweiterungen entfallen.

könnte also so aussehen: 12stellige Nummer + Vorwahl + Telefonnummer + # + 0001, also konkret »0001234567890894613#0001«. Tragen Sie bei »Passwort« Ihr persönliches Benutzerkennwort ein. Klicken Sie dazu auf das Symbol rechts neben dem Textfeld. Achten Sie hier unbedingt auf die richtige Schreibweise mit Groß- und Kleinbuchstaben. Es erscheinen anschließend nur Punkte im Feld, damit niemand das Paßwort abgucken kann.

Die nächste Station ist »TCP/IP«. Dort tragen Sie unter »Realname« Ihren Vor- und Zunamen ein. In das Feld »Username« tippen Sie Ihre E-Mail-Adresse ohne Domain ein. Das ist natürlich wieder Ihre BTX-Kennung – bestehend aus der Vorwahl, Ihrer Ruf- und Mitbenutzernummer (normalerweise »0001«). Verwechseln Sie diese Kennung



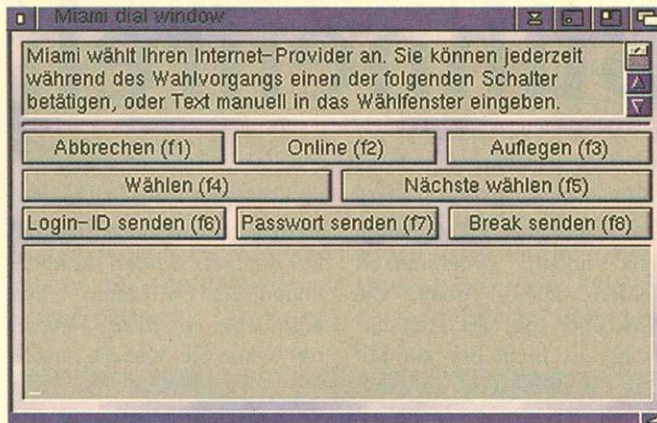
nicht mit der 12stelligen Zugangsnummer (beginnt mit drei Nullen). Haben Sie einen Alias definiert, tragen Sie diesen ein. Lautet Ihre E-Mail-Adresse beispielsweise E.Huber@T-Online.de, tippen Sie E.Huber ins Textfeld.

Weitere Einstellungen sind dann nur noch unter »Modem« nötig. Benutzen Sie ein ISDN-Gerät, muß dieses synchrones HDLC unterstützen, sonst kann keine Verbindung aufgebaut werden. Das nötige Kommando lesen Sie im Handbuch zum Modem nach. Wir haben das »ProLink« von TKR eingesetzt. Beachten Sie, daß Backslash »\« für Modemkommandos doppelt eingetragen werden muß. Die Option »\N10« muß also »\\N10« heißen.

Bei analogen Modems brauchen Sie nichts weiter eintragen. Hier genügt, was unter »Init-String« als Vorgabe steht.

Entfernen Sie »\r« am Ende der Zeile auf keinen Fall. Es ist das Return-Zeichen zum Abschluß der Kommandosequenz. Wenn Sie es versehentlich entfernen, bleibt der ganze Anwahlvorgang hier stecken.

Damit sind die Einstellungen abgeschlossen. Sichern Sie sie nun mit Piktogramm als »T-Online_PPP« oder unter einem Namen Ihrer Wahl. Dazu müssen Sie erst im Menü »Ein-



Anwahlfenster: In diesem Fenster werden die Modemkommandos während der Online-Sitzung angezeigt

stellungen« den Punkt »Piktogramme erzeugen« aktivieren. Dies geschieht dann, wenn ein Häkchen vor dem Menüpunkt erscheint (Shortcut »Amiga c«). Klicken Sie dann später auf dieses Piktogramm startet Miami sofort mit den passenden Einstellungen. So können Sie einfach Miami mit mehreren Einstellungen benutzen, ohne sie jedesmal explizit laden zu müssen.

Nach dem Sichern der Einstellungen geht's nun ans Eingemachte: Online gehen. Bei Miami ist das kinderleicht: Klicken Sie einfach auf den Knopf »Online« und schon beginnt der Anwahlvorgang. Zunächst wird das Modem initialisiert. Das geschieht mit dem unter »Modem« eingetragenen Init-String. Passiert hier

SLIP/PPP – Was ist das?

Damit Sie sich über die Telefonleitung ins Internet einwählen können, brauchen Sie ein eigenes Protokoll. Es ermöglicht die TCP/IP-Verbindung mit dem Netz. SLIP und PPP sind solche Protokolle, wobei SLIP (Serial Line Interface Protokoll) das ältere ist.

Das neue PPP (Point to Point Protokoll) ist wesentlich komplexer als SLIP. Es hat eine Vielzahl von Funktionen, wie etwa Fehlerkorrektur, die es deutlich leistungsfähiger machen.

schon ein Fehler, haben Sie entweder das Modem nicht eingeschaltet oder nicht angeschlossen. Wenn beides der Fall ist, verwenden Sie wahrscheinlich ein Modemkabel, das nicht alle Leitungen durchverbunden hat. Benutzen Sie *niemals* ein Nullmodemkabel!

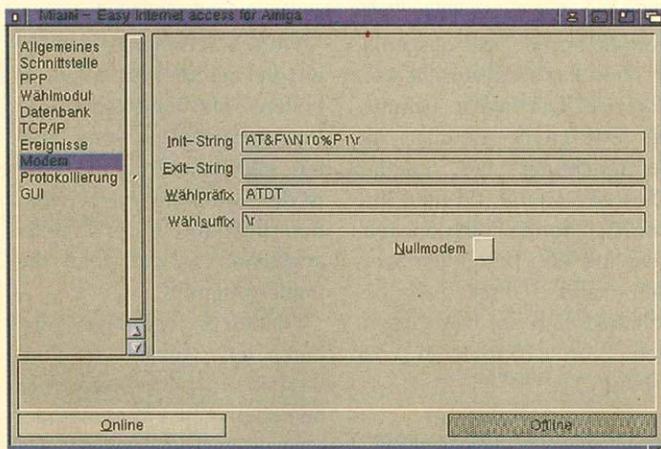
Als nächstes erscheint das Fenster »Miami dial Window« mit den Informationen zur Einwahl. Drücken Sie keinen der Knöpfe, die Anwahl geht jetzt Vollautomatisch. Normalerweise sollte hier ebenfalls keine Fehlermeldung erscheinen. Wenn Miami abbricht, haben Sie wahrscheinlich eine falsche Telefonnummer einge-

tragen. Bei ISDN-Geräten ist ein falscher Init-String oft die Ursache. Das ISDN-Modem bzw. die ISDN-Karte *muß* synchrones HDLC (High Level Data Link Control) unterstützen, sonst geht nichts.

Anschließend verschwindet das Fenster wieder und es beginnt die Konfiguration der PPP-Verbindung. Als erstes versucht Miami das PPP-Protokoll aufzubauen. Das geschieht im LCP-Teil (LCP heißt Link Control Protokoll). Hier werden Datenpakete zur Steuerung und Verständigung ausgetauscht. Nach dieser Testphase ruft das Link-Kontrollprotokoll das gewünschte Netzwerk-Kontrollprotokoll (kurz NCP-Stufe) auf.

Hat beides geklappt, sucht Miami selbständig nach dem DNS und dem eigenen Hostnamen. Der DNS (Dynamic Name Server) enthält die nötigen Einträge, damit Sie im Internet mit Namen arbeiten können. Sonst müßten Sie für die AMIGA-Magazin-Pages statt <http://www.magname-dia.de/amiga/> <http://194.112.86.241/amiga/> eingeben.

Es sollte nun alles geklappt haben. Sie können nun Miami iconifizieren und Ihre Internet-Anwendung (WWW-Browser, ftp-Client, E-Mail-Programm) starten und das Internet wie gewohnt – nur hoffentlich viel schneller – nutzen. Versuche mit einem ISDN-Zugang haben ergeben, daß e-Mails fast immer mit voller ISDN-Geschwindigkeit (gute 7.000 cps) geladen werden. Im WWW sieht es etwas anders aus, doch da spielen auch die Geschwindigkeiten der Server, von denen die HTML-Dokumente und anderen Daten kommen, eine große Rolle. Downloads vom Aminet in Paderborn gelingen aber immer mit 4.000 bis 7.000 cps. Viel Spaß mit den günstigeren Preisen und der Temporevolution in T-Online. lb



Initialzündung: Damit die Verbindung klappt, müssen hier die richtigen Einstellungen für das Modem eingetragen werden

Da die Webbrowser für den Amiga mittlerweile mit Frames und Tabellen hantieren können, wollen wir die Geheimnisse dieser HTML-Anweisungen lüften. Außerdem werfen wir einen Blick auf HTML-Editoren für den Amiga.

■ von Christian Krenner

Nachdem wir in den Ausgaben 12/96 und 3/97 des AMIGA-Magazins die Grundlagen für die eigene Webpage gelegt haben, wollen wir in diesem Heft noch mehr Interaktion ins Spiel bringen. »Forms« heißt hier das Zauberwort, das Abfragen im Formularstil in HTML möglich macht. Doch auch die praktischen »Frames« sollen nicht länger unbeachtet bleiben. Mittlerweile werden diese tadellos von allen WWW-Browsern dargestellt, so daß es keinen Grund mehr gibt, diese nicht zu benutzen.

■ HTML-Formulare

Mit den bisher vorgestellten Mitteln verhält sich unsere Homepage noch etwas kommunikationsscheu. Zwar kann über Links und Klickmaps per Mausclick zu anderen HTML-Dokumenten verzweigt werden, was aber, wenn man ganz konkret Informationen vom Benutzer abfragen möchte, beispielsweise um diese auszuwerten?

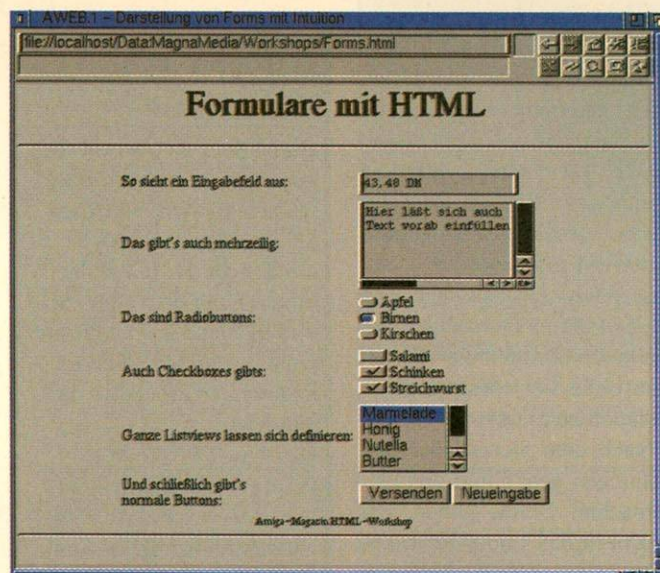
Forms (Formular) machen solche Abfragen auf einfache Weise möglich. Die Einsatzgebiete sind vielfältig, denn ein solches Formular kann nicht nur gezielte Texteingaben erfassen, sondern das ganze Gadget-Repertoire von Intuition, wie Radio-Buttons, Cycle-Gadgets und Checkboxes für Benutzereingaben nutzen. Schwierig wird es lediglich bei der Auswertung der eingegebenen Inhalte. Prinzipiell muß

■ Workshop: Homepage im Eigenbau

Bühnenreif

dazu nämlich der Server, auf dem später Ihre HTML-Seiten Platz finden, programmiert werden. Diese Arbeit, die meist über sog. »CGI-Scripts« erfolgt, ist nicht nur kompliziert, sondern wird von den meisten Providern aus Sicherheitsgründen unterbunden.

Formulardefinition benutzt werden darf. Welche Tags dazu benutzt werden können, finden Sie im Kasten »Bitte ausfüllen«. Im Bild »Neugierig« sehen Sie, wie die einzelnen Eingabefelder mit Hilfe von Intuition vom Browser dargestellt werden.



Neugierige WWW-Seiten: Die Eingabefelder und Auswahl, die HTML bietet, werden von den Amiga-Webbrowsern mit Hilfe der bekannten Intuition-Gadgets dargestellt

Trotzdem sind Forms nicht ganz nutzlos. Der eingegebene Inhalt läßt sich nämlich per E-Mail als strukturierte Nachricht verschicken und somit für Umfragen und Feedbacks tadellos nutzen. Und so mancher gewiefte ARexx-Programmierer wertet solche Mails auch vollautomatisch aus.

Die Definition eines Formulars wird vom Tag-Paar »<FORM>« und »</FORM>« umschlossen. Darin lassen sich alle bereits bekannten HTML-Sprachelemente benutzen. Soll ein Eingabefeld erscheinen, so muß es durch ein spezielles Tag eingefügt werden, das nur innerhalb der

Dem »<FORM>«-Tag sind zwei Parameter zu übergeben. Der erste Parameter »ACTION« referenziert eine Zieladresse, mit der das ausgefüllte Formular ausgetauscht werden soll. Der zweite Parameter »METHOD« definiert die Senderichtung der Inhalte. Dies ist sinnvoll, da mit Hilfe von CGI-Scripts auch der umgekehrte Weg beschritten werden kann. Unser Fall beschränkt sich auf das Versenden von Formularen per E-Mail:

```
<FORM ACTION="mailto:email@address" METHOD=POST>
```

Dabei ist »email@address« natürlich durch Ihre E-Mail-

Adresse zu ersetzen. Die ankommende E-Mail enthält die einzelnen Felder des Formulars mit Namen und getätigter Eingabe, jeweils getrennt durch ein kaufmännisches »&«. Das ist zwar nicht besonders lesbar, eignet sich aber recht gut zur Weiterverarbeitung.

■ Frames auf Webseiten

Vielsurfer werden schon oft über Seiten gestolpert sein, die sich plötzlich selbst zu zerreißern scheinen: Innerhalb des Browserfensters erscheinen einzelne, durch Rahmen getrennte und oftmals vergrößerbare Bereiche, die sich zwar gegenseitig beeinflussen, dennoch aber beliebige, verschiedene HTML-Dokumente enthalten können – unabhängig davon, wo auf der Welt diese zu finden sind. Das ist praktisch und vor allem extrem flexibel einzusetzen: Innerhalb der eigenen Homepage läßt sich damit quasi ein Fenster in eine andere Welt öffnen.

Diese raffinierte und komplexe, ursprünglich Netscape-proprietäre Erfindung nennt sich »Frames« oder »Frame-sets«. Im offiziellen HTML-3.2-Standard sind sie nicht enthalten. Nicht zuletzt deshalb waren sie lange Zeit ein Stiefkind der WWW-Browser für den Amiga. Erst vor kurzem haben »AWeb«, »IBrowse« und »Voyager« das Darstellen von Frames gelernt.

Frames erinnern zunächst an die bereits bekannten Tabellen: Sie unterteilen das Browserfenster in eine Spalten- und Zeilenstruktur. Leider ist die Syntax der Framedefinition nicht an die der Tabellen angelehnt, so daß man hier umdenken muß.

Framesets definieren sich durch eine Anzahl von Tags, die das Browserfenster von innen nach außen in immer kleinere Bereiche unterteilt. Soll das Browserfenster beispielsweise in drei Segmente unter-



teilt werden – zwei führende Spalten, wobei die zweite Spalte wiederum horizontal in zwei Bereiche unterteilt werden soll – so sind zunächst die beiden Führungsspalten als Frameset zu definieren und innerhalb der zweiten Spalte, die weitere Unterteilung als weiteres Frameset. Einfachste Methode, die Reihenfolge »auf die Reihe« zu bekommen, ist, sich die spätere Aufteilung des Browserfensters auf Papier aufzumalen – durch gerade Striche, von innen nach außen. Dann ist es ein leichtes, die Framereihenfolge zu ersehen.

Zum Definieren eines Framesets dient das Tag-Paar »<FRAMESET>« und »</FRAMESET>«. Als Parameter übergeben Sie dem einleitenden Tag entweder den Parameter »COLS«, falls das Fenster vertikal, bzw. »ROWS«, falls es horizontal geteilt werden soll.

Mit zu übergeben sind in Hochkommas die Breiten bzw. Höhen der einzelnen Frames, in Prozentwerten oder als Pixelgrößen.

```
<FRAMESET COLS="70%,30%">
```

definiert ein Frameset bestehend aus zwei vertikalen Frames, die das Browserfenster zu 70 Prozent und 30 Prozent

untereinander aufteilen. Werden Pixelwerte angegeben, ist auch der Platzhalter »*« erlaubt, der »Rest« bedeutet:

```
<FRAMESET ROWS="100,*,100">
```

definiert drei horizontale Frames, wobei das erste und letzte 100 Pixel hoch sind, das mittlere den Rest des Browserfensters einnimmt.

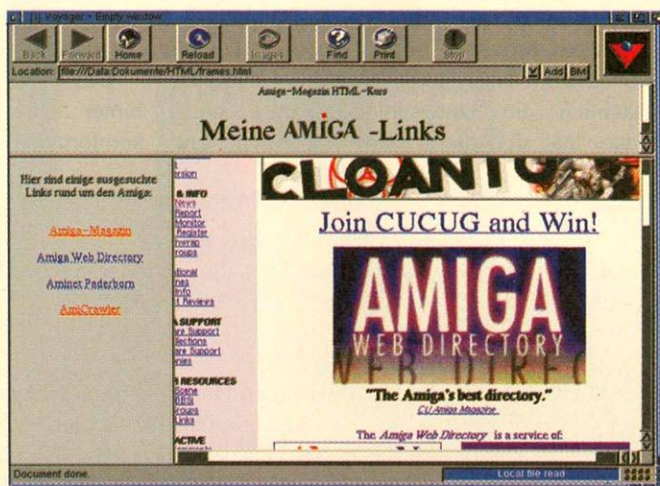
sich auch weitere Framesets definieren, was oben erwähnte Schachtelung ergibt. Dem »>FRAME>«-Tag übergeben Sie eine Referenz auf das im Frame darzustellende Dokument sowie evtl. einen Namen, falls Sie dem Frame später dynamisch andere Quellen zuweisen möchten. Eine komplette (nicht ge-

Möchten Sie dem Frame »Haupt« später einen anderen Inhalt per Referenz zuweisen, so klappt das auf folgende Weise:

```
<A HREF="neuerinhalt.html"
TARGET="Haupt"> ... </A>
```

Die Punkte sind dabei wie gewohnt durch das anklickende Objekt zu ersetzen. Wird später darauf geklickt, wird das Dokument »neuerinhalt.html« in das Frame »Haupt« geladen. Weitere Parameter zur Steuerung von Frames finden Sie in »Rahmen-Bedingungen«. Lassen Sie sich durch diese zunächst kompliziert erscheinende Handhabe nicht verwirren. Frames lassen sich leichter implementieren, als es zunächst aussieht.

Die Fähigkeiten von HTML sind damit noch lange nicht ausgeschöpft. Mit unserer Einführung in die verschiedenen Befehle von HTML sind wir nun dennoch am Ende angelangt. Zahlreiche weiterführende HTML-Tutorien finden Sie im Internet (siehe Kasten »Informativ«). Nun bleibt aber noch ein Blick auf die mittlerweile zahlreichen Helfershelfer der HTML-Programmierung zu werfen.



Geteilter Bildschirm: Frames trennen Web-Seiten in voneinander unabhängige Bereiche – es lassen sich HTML-Dokumente aus verschiedensten Quellen darin darstellen

Um nun den Inhalt der Frames zu bestimmen, müssen dem »<FRAMESET>«-Tag eben so viele »<FRAME>«-Tags folgen, wie Frames definiert wurden. Alternativ lassen

schachtelte) Definition könnte so aussehen:

```
<FRAMESET COLS="70%,30%">
<FRAME SRC="titel.html">
<FRAME SRC="hauptteil.html"
NAME="Haupt">
</FRAMESET>
```

Rahmen-Bedingungen

Frames erlauben, das Browserfenster in verschiedene, voneinander unabhängige Bereiche aufzuteilen. Folgende HTML-Tags und Parameter sind dazu benutzbar.

```
<FRAMESET ...> </FRAMESET>
COLS="x1, x2, ..."
COLS="x1%, x2%, ..."
ROWS="y1, y2, ..."
ROWS="y1%, y2%, ..."
FRAMEBORDER=x
<FRAME SRC="quelle.html">
NAME="Frame1"
SCROLLING=NO
SCROLLING=YES
NORESIZE
MARGINWIDTH=x
MARGINHEIGHT=y
BORDERCOLOR=#xxxxxx
<BASE TARGET="Frame1">
```

definiert Frameset von horizontalen oder vertikalen Frames

definiert vertikale Frames mit Pixelbreiten x1, x2...

definiert vertikale Frames mit prozentualen Breiten x1%, x2%...

definiert horizontale Frames mit Pixelhöhen y1, y2...

definiert horizontale Frames mit prozentualen Höhen y1%, y2%...

Framerahmen ist x Pixel breit. Bei Angabe von 0 wird kein Rahmen dargestellt.

definiert ein Frame mit dem Dokument »quelle.html« als Inhalt

Frame erhält Namen »Frame1«

unterbindet die Anzeige von Scrollleisten

erzwingt Scrollleisten (per Default, Anzeige nur wenn nötig)

Frame kann nicht in der Größe verändert werden

Abstand zwischen vertikalem Fensterrand und -inhalt ist x Pixel

Abstand zwischen horizontalem Fensterrand und -inhalt ist y Pixel

definiert Rahmenfarbe in HTML-typischer Notation

definiert »Frame1« als voreingestelltes Ziel für alle Verweise

■ HTML-Editoren

Einige HTML-Editoren haben wir für Sie herausgepickt, um das Spektrum der verschiedenen Ansätze zu beleuchten. Alle Editoren finden Sie übrigens im Aminet im Verzeichnis »comm/www«.

Ein Problem, mit dem alle Editoren gleichermaßen zu kämpfen haben, ist der Wunsch vieler User, ohne HTML-Kenntnisse Web-Seiten erstellen zu können. Das scheitert an einer großen Hürde: Der Editor müßte die Web-Seiten bereits bei der

Erstellung so darstellen, wie dies später der Browser tut (»WYSIWYG«: What you see is what you get). Aufgrund des breiten Interpretationsspielraumes der unexakten Sprache HTML artet dies in eine Sisyphusarbeit aus: Verschiedene WWW-Browser stellen die Seite unter Umständen mit durchaus gewichtigen Abweichungen dar. Ein Test unter »realen Bedingungen« mit verschiedenen Browsern ist deshalb ohnehin anzuraten. Tritt tatsächlich ein Unterschied zutage, läßt sich dieser ohne

Kenntnisse der Eigenheiten von HTML nicht nachvollziehen. Dokumente ohne Kenntnisse in HTML zu definieren, ist also eine schwierig zu lösende Aufgabe. An die Herausforderung »WYSIWYG« wagt sich deshalb nur einer der untersuchten Editoren heran. Alle anderen setzen zumindest HTML-Grundkenntnisse voraus.

»WebPlug V1.25« (Shareware, 10 Dollar) ist der erste der Kandidaten. Das Programm bietet hinter einer schönen und komfortablen

MUI-Oberfläche ein einfaches, aber praktisches Konzept: Da HTML-Seiten letztendlich nur ASCII-Text sind, besteht WebPlug lediglich aus einem einfachen Texteditor. HTML-Befehle erlaubt WebPlug durch komfortable Auswahl Fenster einzufügen. Die Optionen der einzelnen Befehle wählt man so per Mausklick aus, ohne sich Befehls- und Parametersyntax merken zu müssen. Farben lassen sich beispielsweise mit Hilfe eines Farbrades auswählen. Dabei kommt WebPlug auch mit

Bitte ausfüllen

Um Formulare in HTML-Dokumente aufzunehmen, dienen folgende Tags, die nur innerhalb des Tag-Paares »<FORM>« und »</FORM>« (s. Text) wirksam sind. Optionale Zusatzparameter werden separat angegeben.

Eingabefelder (einzellig):

<INPUT NAME="Eingabe" SIZE=d MAXLENGTH=e>

TYPE=INT
TYPE=FLOAT
TYPE=DATE
TYPE=URL
TYPE=PASSWORD

definiert Eingabefeld mit Namen »Eingabe«, der Anzeigelänge »SIZE« und der maximalen Eingabelänge »MAXLENGTH«
setzt als den Eingabetyp »Ganzzahl« fest
setzt den Eingabetyp »Fließkommazahl« fest
setzt den Eingabetyp »Datum« fest
setzt als Eingabetyp »Internetadresse« fest
Eingabe erfolgt verdeckt

Buttons, Radiobuttons und Checkboxes

<INPUT TYPE=SUBMIT VALUE="Versenden">

<INPUT TYPE=RESET VALUE="Reset">

<INPUT TYPE=RADIO NAME="Gruppe1" VALUE="Wert1">

<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="Gruppe1" VALUE="Wert1">

definiert Button, der Formularinhalte versendet
definiert Button, der Formularinhalte zurücksetzt
Der Parameter »VALUE« erscheint als Aufschrift des Buttons
definiert Radiobutton, zugehörig zu »Gruppe1« und mit hinterlegtem Wert »Wert1«
wie oben, allerdings wird Checkbox definiert

Eingabefelder (mehrzeilig):

<TEXTAREA NAME="Eingabe" ROWS=y COLS=x>

WRAP=VIRTUAL
WRAP=PHYSICAL

WRAP=OFF

</TEXTAREA>

definiert Eingabefeld mit Namen »Eingabe«, das x Spalten und y Zeilen groß ist
schaltet automatischen Zeilenumbruch ein
schaltet Zeilenumbruch ein, Umbruchszeichen werden in Text eingefügt
schaltet Zeilenumbruch aus (default)
schließt zusammen mit <TEXTAREA> den Text ein, mit dem Eingabefeld vorgefüllt wird

Listviews (Auswahllisten)

<SELECT NAME="Liste" SIZE=d>

MULTIPLE

<OPTION>

SELECTED

</SELECT>

definiert Auswahlliste mit Name »Liste« und max. d dargestellten Einträgen. Bei mehr als d Einträgen kann Liste gescrollt werden.
erlaubt Mehrfachauswahlen
definiert Listeneintrag
Eintrag ist vorausgewählt
umschließt mit <SELECT> die Definition



»fortgeschrittenen« HTML-Features wie Tabellen und Forms zurecht. Frames kennt WebPlug allerdings nicht.

Die Kehrseite dieses Konzepts zeigt sich außer durch die fehlende WYSIWYG-Darstellung (die aber durch eine enge Browser-Anbindung elegant umgangen wird) dann, wenn ein so generierter HTML-Befehl im Editor eingefügt wurde. Damit wird dieser zu simplem ASCII-Text, verliert also jegliche Semantik für WebPlug. Möchte man ein Tag oder gar Tag-Paar löschen oder ändern, so muß dies per Hand geschehen. Für HTML-Ungeübte eine unüberwindbare Hürde. WebPlug ohne HTML-Kenntnisse zu verwenden, ist also nicht unbedingt zu empfehlen. Mit solchen ist das Programm aber eine stabile und solide Hilfe.

»MagicWebMaker V3.11« (Shareware, 25 Dollar) präsentiert sich in gänzlich anderem

zeichnen. Teilweise hat man den Eindruck, das eigentlich nagelneue Programm müßte aus OS 1.3-Zeiten stammen – darauf ließen wenigstens die altmodisch aussehenden Gadgets sowie die antiquierte Bedienung schließen. »MWM«

Gadgets lassen sich diesen Zeilenobjekten Eigenschaften zuweisen, die später in HTML-Tags gewandelt werden.

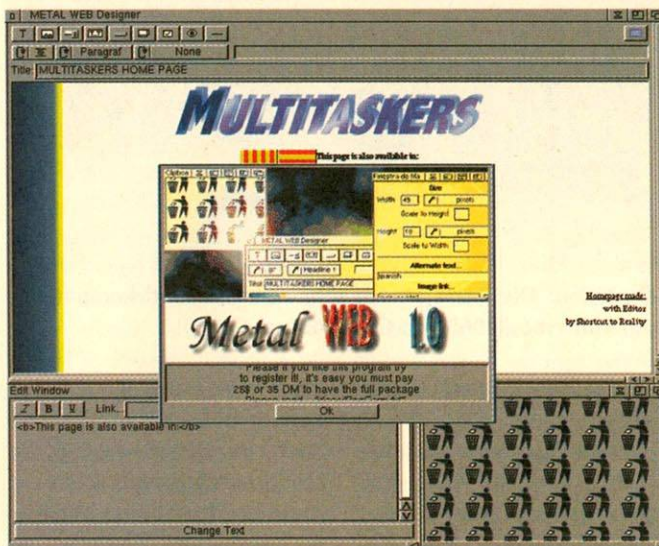
»MetalWEB V1.0a« (Shareware, 35 Mark) verkündet vollmundig, der einzige »WYSIWYG-HTML-Editor« für

fläche. Objekte wie Grafiken, Überschriften und Texte lassen sich per Maus auf der HTML-Seite verschieben oder in das »Editierfenster« ziehen, wo ihre Eigenschaften sichtbar sind und sich ändern lassen. Daß die Objekte nicht öfter eigenwillig einen anderen Platz einnehmen, als man eigentlich möchte, liegt in den Beschränkungen von HTML begründet. Diese kann auch MetalWEB nicht umgehen. Das »Storage-Fenster« dient als Zwischenspeicher – leider aber nur für ein einziges Objekt. Schade nur, daß MetalWEB in der Praxis noch nicht besonders stabil arbeitet.

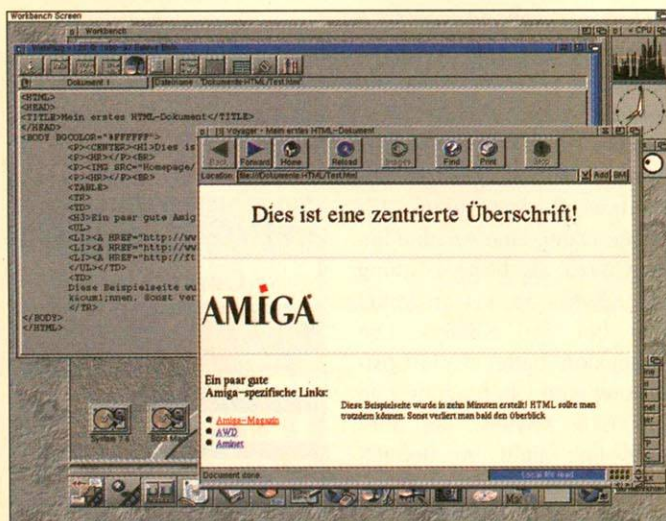
»EdHT V0.4« (Freeware) vermittelt einen ähnlichen Eindruck wie MagicWebMaker. EdHT's Oberfläche ist nicht in der Lage, mit verschiedenen Schriftgrößen umzugehen. Das Programm präsentiert sich lediglich in Form eines Editorfensters. Sämtliche HTML-Tags müssen per Menüpunkt eingefügt werden – sogar die HTML-Pendants für Umlaute und Spezialzeichen.

Parameter erfragt das Programm in einfachen Fenstern. Obwohl EdHT mehr HTML-Tags kennt als jeder der Mitstreiter, kommt bei der Arbeit mit dem Programm keine Freude auf. Dazu ist die Software zu spartanisch und unliebsam zusammengestrickt. HTML-Puristen und Editor-Fans finden vielleicht dennoch Freude daran. *lb*

Literatur: [1] Christina Krenner, Selbst gebastelt, AMIGA Magazin, 12/96, Seite 67
[2] Christina Krenner, Seitenarchitektur, AMIGA-Magazin 3/97, Seite 70



WYSIWYG: MetalWeb stellt als einziger Amiga-HTML-Editor die Seite so dar, wie sie später aussehen soll



Bodenständig: So sieht Voyager die Lage der Dinge nach dem Laden der mit WebPlug erstellten HTML-Seite (Hintergrund)

Gewande. Die Idee, die hinter diesem Programm steckt, hebt darauf ab, daß ein normaler, bereits vorab erstellter ASCII-Text in eine HTML-Seite umgewandelt werden soll. Die Oberfläche des Programms ist jedoch wenigstens als »gewöhnungsbedürftig« zu be-

stellt HTML-Seiten in einer recht künstlich wirkenden Zeilenform dar. Jede Zeile enthält ein HTML-»Objekt«, das in einem zweiten Fenster kurz, und nach Anklicken in einem dritten, in Textform ausführlich beschrieben wird. Mit Hilfe von Menüpunkten und

den Amiga zu sein. Das ist richtig, doch erkaufte sich MetalWEB diese Eigenschaft wenigstens in der Version 1.0 durch einen sehr eingeschränkten HTML-Wortschatz.

Bereits bei Tabellen muß MetalWEB passen, von Frames ganz zu schweigen. Beschränkt man sich jedoch auf die von MetalWEB unterstützten Features, lassen sich HTML-Seiten tatsächlich per Maus und (fast) ohne Kontakt mit HTML-Befehlen erstellen. MetalWEB macht intensiven Gebrauch von Drag'n'Drop – in erster Linie ein Bonus der recht schönen MUI-Ober-

Informativ

Für weiterführende Informationen zum Thema HTML sollten Sie sich folgende Links genauer ansehen:

<http://www.teamone.de/selfhtml>

<http://www.boku.ac.at/htmlinf/>

<http://www.ncsa.uiuc.edu/General/Internet/WWW/HTMLPrimer.html>

<http://www.w3.org/MarkUp/>

Ein Amiga im Netz ist ein besonderes Vergnügen: Dann zeigt sich, was er im Vergleich zu PCs und Macs alles besser kann. Doch die Auswahl an Netz Karten war bisher nicht besonders groß. Die »conneXion« schickt sich an, wieder etwas Leben in die Szene zu bringen.

■ von Edgar Conrad

Is auf die »Ariadne« von Village Tronic gab es bis vor kurzem keine Netzwerkkarte mehr zu kaufen. Entsprechend muß die ConneXion von AB-Union sich an dieser einzigen Konkurrenz messen lassen. Wie sich schnell zeigt, bietet sich die Netzwerkkarte als Ersatz für die Commodore-Netzwerkkarte »A2065« an: denn sie ist vollständig kompatibel zu ihr.

■ Netzwerk-Karte: ConneXion

Wiedergeburt



ConneXion: Die Karte ist ein sehr schneller und kompatibler Ersatz für eine A2065 von Commodore

Karte in jedem Ethernet-Netzwerk einsetzen.

Der im Handbuch erwähnte Schalter, um die Karte zwischen den Modi »ConneXion« und »A2065-kompatibel« hin- und herzuschalten fehlte. Dafür findet sich der passende

(der ROM-Baustein auf der Karte enthält es wohl nicht) noch eine Diskette beilag (wie schon beschrieben). Auch ein Anruf bei der Support-Mailbox nützte nichts. Es gab im Download-Bereich keine Device-Treiber für die ConneXion.

Doch das macht auch nichts: Als A2065-Ersatz läuft sie problemlos und ist dabei sehr flott. Als Geschwindigkeitstest haben wir den FTP-Transfer zu einem 200-MHz-Pentium-PC herangezogen. Zu übertragen war eine 15-MByte-Datei. Eine Ariadne lieferte dazu als beste Leistung 612 KByte/s ab, lag im Mittel aber bei 540 KByte/s. Die ConneXion hatte als Höchstleistung eine Übertragungsrate von 618 KByte/s, lag aber auch im Mittel im Bereich über 600 KByte/s.

Auch das Zusammenbrechen der Übertragungsleistung, das man bei einer Ariadne öfter mal feststellen kann (auch in der Redaktion, die überwiegend mit Ariadne-Karten vernetzt ist), ist bei der ConneXion nicht festzustellen. Sie läuft schnell und stabil.

Es blieb natürlich die Frage, ob die ConneXion auch mit dem »ShapeShifter« und »MacTCP« arbeitet. Hier gab

es mit einer Ariadne auch immer wieder Probleme: Sie war letztlich nicht zu einer Zusammenarbeit zu bewegen. Und sieh an: mit der ConneXion geht es tadellos. Nach dem Eintragen aller wichtigen IP-Adressen lief Netscape problemlos an.

Es war sogar möglich, zwei Netz Karten (Ariadne und ConneXion) in einem Rechner zu betreiben: Die Ariadne mit AmiTCP und die ConneXion mit MacTCP unter ShapeShifter. Der Mac konnte dann auf den Web-Server des ebenfalls laufenden Amiga zugreifen. Datenaustausch Mac-Amiga per Ethernet-Karten – einfacher geht's nicht.

Fazit: Die ConneXion ist eine schnelle, stabile Amiga-Netzwerkkarte. Das Handbuch und die Software-Ausstattung sind jedoch stark verbesserungswürdig. Insgesamt hinterließ sie einen besseren Eindruck als eine Ariadne von VillageTronic, hat aber keine zusätzlichen Schnittstellen on board. Wer noch eine reine Netzwerkkarte braucht, ist mit der ConneXion dennoch perfekt bedient. *lb*



Netscape für Amiga: Mit dem ShapeShifter und der ConneXion ist auch das Surfen im Firmennetz möglich

Die ConneXion wird lediglich mit einem (auch inhaltlich) dünnen, deutschen Handbuch und einem BNC-T-Stück geliefert. Es fehlt ein Kabel (was noch zu verschmerzen ist) und jegliche Software – was doch erstaunt. Die Karte hat zwei Anschlüsse: BNC und einen 15poligen AUI-Stecker. Damit läßt sich die

Jumper auf der Platine. Die Karte kommt in der Konfiguration »A2065-kompatibel« und funktioniert auf Anhieb mit dem A2065-Netzwerk-Device, das Paketen wie »AmiTCP« oder »Envoy« beiliegt.

Ein Umstecken des Jumpers führte zu keinem Erfolg, da weder ein Device nach dem Neustart eingebunden war

AMIGA TEST 10/97

ConneXion

80% gut

PREIS/LEISTUNG	25	30
DOKUMENTATION	5	10
BEDIENUNG	12	20
VERARBEITUNG	10	10
LEISTUNG	28	30

+ vollkompatibel zu A2065; schnell; funktioniert mit ShapeShifter

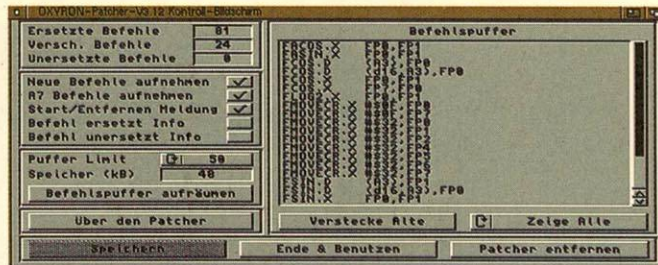
— dünnes Handbuch; keine Software

Preis: ca. 329 Mark
Anbieter: AB Union Handels GmbH,
 Lise Meitner Str. 1, 85716 Unterschleißheim,
 Tel. (0 89) 3 21 10 33,
 Fax (0 89) 3 17 49 57

Die 68040- und 68060-Prozessoren besitzen einige Befehle nicht mehr, die die Vorgänger noch hatten. Die Emulation dauert lange, kann aber beschleunigt werden. Der »Oxyron Patcher« verspricht die Beschleunigung vieler Programme.

■ Test: Oxyron Patcher

Software-Turbo



Auskünfte: Der Oxyron Patcher zeigt auf Wunsch viele Informationen und läßt sich in diesem Fenster noch konfigurieren

■ von Reiner Immig

Obwohl der Patcher ja möglichst unauffällig im Hintergrund laufen soll, kann der Benutzer im Einstellungsfenster (s. »Auskünfte«) einiges ändern und ablesen. Neben der Puffergröße für Befehle kann auch bestimmt werden, ob neue Befehle ersetzt werden. Man kann sogar versuchen, den Patcher zu entfernen. Dazu müssen natürlich al-

le Programme entfernt werden, die die neuen Befehle nutzen.

Die Beschleunigung durch den Patcher läßt sich nicht global in Prozent ausdrücken, da sie vom Einzelfall abhängig ist. Bei Raytracern wird teilweise sogar der Faktor 2 erreicht, bei anderen Programmen liegt er unter 10 Prozent. Manche Software erfährt gar keine Beschleunigung. Im großen und ganzen liegen die

Ergebnisse im selben Bereich wie bei dem Konkurrenzprodukt »Caberpatcher«, der mit Turbokarten von Phase 5 ausgeliefert wird. Einige wenige Funktionen mehr scheint der Oxyron Patcher zu ersetzen, was sich aber praktisch nicht auswirkt.

Probleme hat Oxyron laut Handbuch ganz selten mit dem Raytracer »Cinema 4D«. Im Test machten manche Funktionen der Bildbearbeitung »Image FX« Ärger, die ein Vorschaubild bieten. Sie schließen ihr Fenster sofort nach dem Erscheinen und das Programm reagiert auf keine Eingabe mehr. Auch durch Abschalten einiger Patcher-Funktionen ließ sich das Problem nicht beheben. Der Cyberpatcher hat solche Probleme nicht.

Die Installation beschränkt sich auf das Kopieren einiger Dateien und einen Eintrag in die Datei `s:startup-sequence`. Beim ersten Einschalten des Computers löst der Patcher einen Reset aus, bei weiteren Warmstarts geschieht dies nicht mehr.

Fazit: Bis auf die Einschränkungen bei Cinema 4D und Image FX ist der Oxyron Patcher durchaus empfehlenswert. Wer schon den Cyberpatcher besitzt, muß nicht wechseln. *lb*

Info: Oxyron Patcher, Preis: 39 Mark
New Generation Software,
Haarmeyers-Kamp 6, 49586 Neuenkirchen,
Tel.: (0 54 65) 99 23, Fax: (0 54 65) 12 63

Geschwindigkeits-Vergleich

Programm	Oxyron Patcher	Cyber Patcher
Real 3D	1.06	1.06
Cinema 4D	1.79	1.73
Image FX	1.08	1.09
World Construction Set	1.33	1.05

Faktoren gegenüber Geschwindigkeit ohne Patch-Programm.
Testcomputer: Amiga 4000, Cyberstorm 060, 64 MByte RAM

So funktioniert's

Die nicht mehr vorhandenen Befehle der 68040-/68060-Prozessoren lösen eine Exception (Ausnahmestand) aus. Dabei müssen viele Daten gerettet werden, was einige Zeit kostet. Patcher wie Oxyron biegen die nicht mehr vorhandenen Befehle auf einige Routinen um. Diese Programmteile werden dann wie Unterprogramme aufgerufen, was wesentlich schneller ist als über Exceptions. Die benötigten Routinen legt Oxyron im Speicher ab.

HERMANN DER USER

©Karl Bihlmeier



Beim Amiga-Club APC & TCP bekommt man seit einiger Zeit Vollversionen von Sharewareprogrammen zu sehr günstigen Preisen. Wir wollten wissen, ob sich der Griff ins Softwareregal des Clubs lohnt.

von Igor Vucinic

Neben seinen Aktivitäten im PD- und Spielbereich hat der APC&TCP-Computerclub in der Zwischenzeit eine recht umfangreiche Sharewareserie aufgebaut. Aus mittlerweile über 30 Programmen kann man seinen Favoriten auswählen und bestellen. Das beste daran ist jedoch, daß die Sharewaregebühr mit dem Kauf gleich abgegolten ist.

Wir haben uns drei solcher »Softwareperlen« näher angesehen.

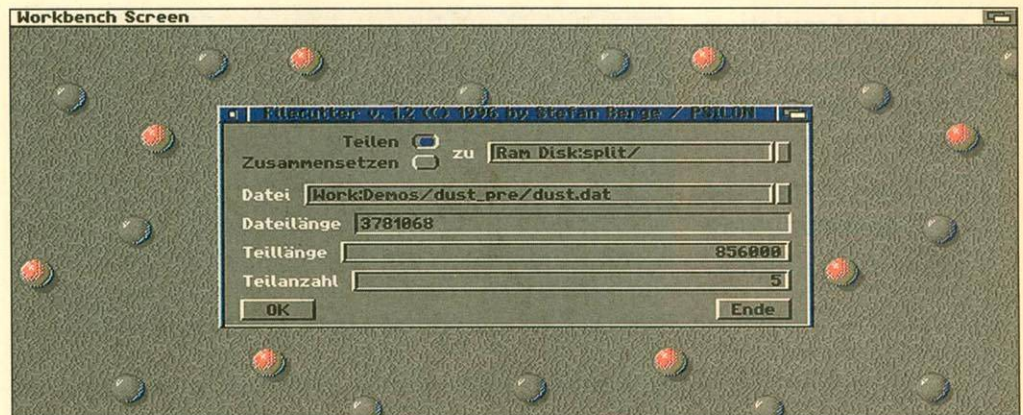
■ Intromaker

Jeder, der schon mal eine Aminet-CD durchforstet hat, kennt sie, die Intros: Kurze Textsequenzen, die uns exorbitant wichtiges mitteilen möchten; manchmal garniert mit netten Optik-Gimmicks wie beispielsweise einem Flug durchs Weltall. Und für solche kleinen Do-it-yourself-Scroller hat der Programmierer Eric Hambuch den Intromaker geschrieben.

Die vorliegende Version (1.9b) wurde als Sonderausga-

■ Fast zum Nulltarif

Shareware-Boutique



Filecutter V 1.2: Nützliches Tool zum Transferieren von großen Dateien

be für die »World of Commodore '93« herausgebracht. Ja, Sie haben richtig gelesen: Dieses Programm hat bereits vier Jahre auf dem Buckel! Und so sieht es dann auch aus: Eingefleischte Amiga-User werden angesichts der quietschbunten Benutzeroberfläche verzweifeln die Hände über dem Kopf zusammenschlagen (Style-Guide? Was ist das...?).

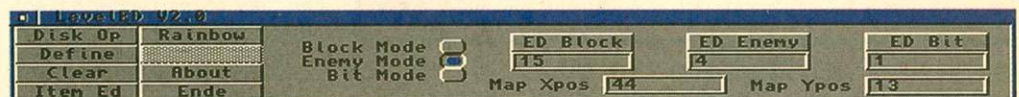
Man merkt dem Programm aber auch sonst an, daß es schon recht betagt ist: Benutzer von OS3.0 und AGA-Rechnern müssen im Bootmenü aufs ECS-Chipset schal-

nen (bis maximal 500 Zeichen langen) Text eingetragen, kann man das Werk auf eine Diskette speichern um damit andere Amiga-User beglücken.

Fazit: Dieses Programm reißt heutzutage keinen mehr vom Hocker. Neugierige ECS-User mögen damit vielleicht die eine oder andere heitere Introisierung verbringen, aber die Möglichkeiten des Sharewareprogramms sind einfach zu begrenzt, um sich richtig kreativ austoben zu können. Für Hobbyfilmer ist die Software jedoch durchaus nützlich – kann man doch den Ab-

Weise definiert ist. Auf den ersten Blick sieht es so aus, als ob ein Level nichts weiter als eine riesengroße Hintergrundgrafik ist. Aber sehr schnell dürfte jedem klar sein, daß es schier unmöglich ist, eine derart große Grafik im Speicher abzulegen – Platzmangel.

Also bedient man sich einer ausgefuchsten Methode, die bei richtiger Anwendung den meisten Leuten verborgen bleibt: Man zeichnet für das Szenario kleine, bausteinartige Blöcke, die man nahezu beliebig aneinanderreihen kann. Dann muß man nur noch diese kleinen



LevelEd: Erzeugt raffinierte Hintergrundgrafiken für Amiga-Spiele

ten und von Diskette booten, sonst zeigt das Programm nur Grafikmüll an.

Sechs unterschiedliche Arten von Intros sind machbar. Im einfachsten Fall fliegen ein paar große Sterne durchs Bild und ein Text scrollt von rechts nach links. 3D-Flüge durch einen Sternenhimmel ist jedoch ebenso machbar wie ein filmartiger Abspann.

Um das Intro akustisch etwas aufzupeppen, lassen sich Samples laden. Hat man sei-

spannmodus ideal für die eigenen selbstgedrehten Videos zweckentfremden.

■ LevelEd

Dieses kleine Programm wurde entworfen, um Spieleentwicklern die Arbeit einfacher zu machen. Zunächst muß man wissen, daß die virtuelle Welt bei sämtlichen Plattformspielen (also Jump'n 'Runs oder Actionspiele), in der sich der Spieler bewegt, auf eine bestimmte Art und

Bestandteile im Speicher halten und dem Programm mitteilen, welches Element an welche Stelle kommen soll. Eine so zusammengesetzte Welt nennt sich »Map« (= Karte). Und das ist es letztendlich ja auch: eine Landkarte.

Natürlich dürfen in einem Spiel auch die Gegner nicht fehlen. Sie lassen sich mit relativ wenig Parametern in die Landschaft setzen. Bestimmte Kollisionsbits schränken den Bewegungsablauf der Charak-

Wo gibt's die Shareware?

Programm	Preis
Intromaker	15 Mark
LevelEd	20 Mark
File-Cutter	10 Mark

Alle vorgestellten Programme sind erhältlich bei:

APC&TCP, Dorfstr. 17,
83236 Übersee,
Tel. (0 86 42) 89 99 53,
Fax: (08642) 895004,
E-Mail: Andreas@Highvolt.gun.de

tere ein (unsauber programmierte Spiele erkennt man beispielsweise daran, daß es »tote Ecken« gibt, wo man zwar durch Zufall hineinkommt, aber dann dort festhängt) oder nagen an der Lebensenergie der Figur.

Damit auch so etwas wie der »Himmel« nicht fehlt, können Sie per Schieberegler einen sanften Farbverlauf festlegen. Diese »Copperscreens« sind eine beliebte Spielerei und erlauben beim AGA-Chipset die Nutzung von bis zu 256 Farben für den Verlauf.

Zum Betrieb braucht man mindestens OS2.0; OS3.0 und AGA sind allerdings zu empfehlen. Dem Programm liegt ein Konverter bei, mit dem sich alte Dateiformate der Version 1.0 zu 2.0 konvertieren lassen.

Fazit: »Otto Normaluser« hat relativ wenig von diesem Tool. Programmier-Freaks unter den Amiga-Fans werden die Unterstützung dieses in BlitzBasic2 geschriebenen Programms allerdings zu schätzen wissen.



Intro Maker: Do-it-yourself-Scroller zum selberrnachen, manchmal garniert mit optischen Gimmicks

■ File-Cutter

Dieses Programm ist ein nützliches Tool für Anwender, die große Dateien von einem Rechner zum anderen transportieren möchten. Viele kleine Files kann man ja noch durch geschicktes Verteilen und Packen organisieren. Was aber, wenn Sie beispielsweise eine 3-MByte-Animation von

Amiga zu Amiga »schaufeln« möchten? Wenn z.B. ein Modem nicht greifbar oder die Tageszeit wegen der Telefonkosten ungünstig ist?

Hier hilft der »File-Cutter« weiter. Falls mindestens OS2.04 in Ihrem Amiga implementiert ist sowie eine Festplatte und 1 MByte RAM, können Sie das Programm starten.

Es besteht eigentlich nur aus einem (dafür aber sehr übersichtlich gegliederten) Requester. Zunächst stellen Sie ein, ob ein großes File geteilt oder ein bereits in Häppchen geschnippeltes zusammengefügt werden soll. Der Zielpfad muß stets angegeben sein, sonst schreibt das Programm das Ergebnis ins Quellaufwerk. Nun müssen Sie noch festlegen, wie groß die Einzelteile sein sollen. Je nach Größe der zu teilenden Datei ist der »File-Cutter« relativ schnell fertig und verpaßt den File-Fragmenten entsprechende Endungen (.001, .002, usw.). Diese sollten auf gar keinen Fall geändert werden, da das Programm beim Zusammenfügen sonst Schwierigkeiten bekommt.

Fazit: Wenn Sie auch zu den Usern gehören, die oft große Dateien transportieren müssen, führt kein Weg an »File-Cutter« vorbei. Für einen fairen Preis erhält man die Vollversion eines nützlichen Programms. *bl*

Fortsetzung von Seite 34

sten Aufräumen nicht gelöscht wird (auch wenn sie schon alt ist). Viele der Funktionen lassen sich über eine frei konfigurierbare Knopfleiste erreichen.

■ E-Mail- und Newsfenster

Hier werden Meldungen gezeigt: im oberen Teil die wichtigsten Headerinformationen wie Absender, Empfänger und Datum, daneben die einzelnen Teile einer Meldung und unten die Meldung selbst. Von hier aus lassen sich alle notwendigen Funktionen abrufen und einzelne Teile einer MIME-kodierten Meldung speichern oder anzeigen.

Leider werden Bilder nicht via Datatypes im Mailfenster

selbst angezeigt. Dafür erkennt MD-II allerdings »normale« Mails mit angehängten UU-kodierten Daten und behandelt den Datenteil getrennt.

■ Meldungen verschicken

Beim Senden von Meldungen zeigt MD-II seine Stärken. Man kann Meldungen direkt im Fenster zum Versenden editieren, einen beliebigen externen Editor aufrufen oder sogar beides gleichzeitig verwenden. Nach dem Speichern des Meldungstextes im externen Editor aktualisiert MD-II automatisch die Anzeige.

Dabei weist MD-II darauf hin, wieviel neuen Text eine Meldung enthält. Wenn man eine lange Meldung quotet und am Ende nur "Finde ich

gut!" dazu schreibt, bekommt man sogar die Mitteilung, daß zuwenig neuer Text da ist. Man kann die Meldung dann trotzdem abschicken oder sie nochmals editieren – ein gutes Feature, das es erleichtert, die »Netiquette« zu beachten.

Attachments – Anhängsel an Meldungen – lassen sich ganz einfach verschicken. Die Base64-Codierung binärer Daten übernimmt MD-II dabei automatisch.

Auch Signaturen lassen sich ganz einfach verwalten und verwenden. So kann man angeben, in welcher Gruppe welche Signatur verwendet werden soll. So kann man z.B. in bestimmten Gruppen mit der Signatur gleich einen Public-PGP-Key mitverschicken, um anderen eine private Kom-

munikation mit sich als Absender zu ermöglichen.

Fazit: MicroDot-II läßt sich durchaus schon verwenden und macht einen guten Eindruck.

Allerdings läuft es noch nicht völlig stabil; einige Funktionen sind noch nicht zufriedenstellend implementiert, einige andere – wie das automatische nochmalige Versenden bereits verschickter, aber nicht angekommener Meldungen oder direkte PGP-Unterstützung – fehlen noch. Der Autor muß noch Entwicklungszeit investieren, um MD-II zu einem ausgereiften Programm zu machen.

Alles in allem darf man auf Version 1.0 von MicroDot-II gespannt sein. Der Preis steht noch nicht fest. *bl*

■ Nachschlagwerk

Epic Multimedia Lexikon

Lexika sind eine feine Sache. So manch informativer Wälzer hat aber auch Nachteile: Er ist schwer und unhandlich.

Bei Epic machte man sich offensichtlich Sorgen um die Regale der Computerbesitzer. Damit deren CD-Laufwerke nicht bloß Audio-CDs abspielen müssen, setzte man die Idee eines multimedialen CD-Lexikons um. Beim PC ist so etwas ja schon gang und gäbe, selbst »bavarische Klöppeltech-



niken mit gewachster Seide aus dem 18. Jahrhundert« findet man dort mittlerweile auf einer Silberscheibe verewigt. Über Sinn und Unsinn solcher Publikationen kann man streiten.

Vor dem ersten Start müssen zuerst einige Daten auf der Systempartition installiert werden, rund 440 KByte sollte man da schon mal freiräumen. Danach kann es aber schon losgehen. Wer eine Anleitung vermisst, wird angesichts der »Guided Tour« angenehm überrascht sein: Eine Frauenstimme führt den Benutzer durch sämtliche Menüs und Bildschirme. Per Klick auf ein beliebiges Gadget wird dessen Funktion erklärt. Für die Kleinsten hat man eine »Explorapedia« eingebaut. In unterschiedlichen Kulissen klickt man einzelne Gegenstände an, worauf diese eine passende Aktion ausführen. Allerdings hat man bei den Computern ein Detail übersehen; auf dem drehbaren Monitor prangt das Windows-Logo... (peinlich, peinlich).

Unter dem Begriff »Europedia« verbirgt sich eine europäische Landkarte, wobei sich einzelne Länder wählen, Informationen über Landessprache, die Hauptstadt und Geschichte des Landes abrufen lassen. Der wissensdurstige Anwender wird

zudem üppig mit bunten Grafiken verwöhnt. Die Farbpaletten der hochlösenden Grafiken wurden so ausgewählt, daß sich selbst auf einfachen alten Monitoren kaum Flimmern bemerkbar macht.

Der Hauptteil des Lexikons gliedert sich in Fenster für Illustrationen, ins alphabetisch geordnete Inhaltsverzeichnis und in den Erklärungstext des gesuchten Begriffes. Statt sich mühsam von A nach Z durchzublätern, kann man auch den gesuchten Anfangsbuchstaben bzw. sogar den Begriff eingeben.

Fazit: Epic nutzt die multimedialen Fähigkeiten der CD aus. Wenn auch die Bilder zu den einzelnen Begriffen etwas rar sind und ruhig auch mehr Animationen integriert sein könnten, gibt es dennoch kaum Anlaß zur Kritik. Lediglich der Suchmodus für Begriffe arbeitet manchmal widerwillig, der Preis der CD dürfte ebenfalls etwas niedriger sein.

Igor Vucinic/bl

Preis: 79 Mark
Systemanforderungen: AGA-Amiga, 4 MByte RAM, Festplatte
Anbieter: Epic Marketing, Paul Lechler Straße 4, 72076 Tübingen, Tel.: (07 071) 63 525, Fax: (07 071) 64 210

■ Datensammlung

Scene Xplorer

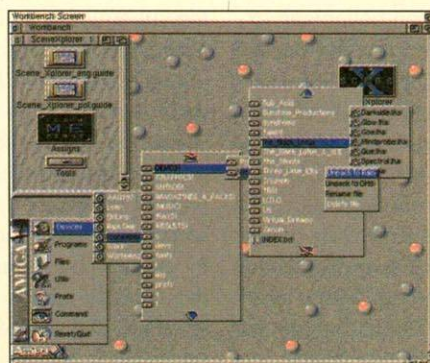
Demofans können ein Lied davon singen... Die Diskettenbox quillt förmlich über mit hunderten von DD-Disketten mit Szenedemos und ähnlicher Software. Oder aber die Stücke machen sich auf der Festplatte breit und füllen langsam, aber sicher mit jedem Neuzugang wertvollen Speicherplatz, den man für Anwendungen, die man täglich braucht, weitaus besser nutzen kann.

Natürlich kann man Demosammlungen mittlerweile recht günstig auf CD brennen lassen, aber dann hat man immer noch das Problem mit dem Archivieren (oder lieber entpackt lassen?), dem Ordnen und Wiederfinden. Besser also, man überläßt diese Arbeit anderen.

Demo-Collections sind auf dem Amiga beileibe keine Seltenheit mehr und jeder Vertreter behauptet von seiner Produktion, sie sei die beste, umfassende und aktuellste. Aber alle drei Wünsche auf einmal? Das geht nun wirklich nicht. Soll die Sammlung möglichst viele Daten um-

fassen, leidet die Qualität darunter. Wer nur die Perlen veröffentlicht, kann zwangsläufig nicht alles draufquetschen.

In Polen ist man den letztgenannten Weg gegangen und hat nur exquisite Demos, Intros, Diskettenmagazine, Musikmodule und Bilder aus sechs Jahren Szene sorgfältig zusammengetragen und auf CD gebrannt. Damit sich der User in der gigantischen Datenmenge von knapp 1 GByte (ungepackt) nicht verläuft, hat man die Scheibe mit einer trickreichen Oberfläche ausgestattet. Mit dem kleinen Programm »A-Start« (quasi eine Windows-Taskleiste) wählt man als Device



die »Scene Xplorer« und wühlt sich per Untermenü schnell und äußerst komfortabel durch die Datenflut. In den einzelnen, thematisch getrennten, Schubladen ist die Software zunächst nach den Kriterien »Polen« und »Welt«, dann alphabetisch geordnet – bei Demos nach den User-Gruppen, bei Bildern und Musikstücken nach dem Autor. Neben dem Filenamen ist ein kleines Zahnrad dargestellt. Mittels gedrückter linker Maustaste läßt sich ein PopUp-Menü aufrufen, daß die Funktionen »Entpacken nach RAM:; DH0:; File löschen/umbenennen« bietet.

Fazit: Das Ergebnis kann überzeugen. Auch wenn zusätzliche Informationen zu den Systemanforderungen einzelner Demos (Mindestanforderung ist überwiegend ein A1200) wünschenswert wären, ist doch eine sehr empfehlenswerte CD dabei herausgekommen. Noch dazu für einen sehr fairen Preis.

Igor Vucinic/bl

Preis: 22 Mark
Datenmenge: 1 GByte (ungepackt)
Anbieter: Conny Figge Schnellversand, Sponheuer Str. 25, 45326 Essen, Tel.: (02 01) 8 37 99 60 - 61

■ Softwaresammlung

Aminet 20

Es ist fast so sicher wie ein Wärmege-
witter im Sommer: Die nächste Aminet-
CD kommt bestimmt. Und auch diesmal
hat sich Urban D. Müller wieder alle
Mühe gegeben und eine CD á la carte
zusammengestellt. Etwa ein Gigabyte
brandneue Software findet man diesmal
auf der Aminet 20 (unterteilt in folgende
Verzeichnisse):

»biz«, »comm«, »demo«, »dev«,
»disk«, »docs«, »game«, »gfx«, »hard«,
»misc«, »mods«, »mus«, »pix«, »text«
und »util«.

Mittlerweile ist es Tradition, eine Soft-
warevollversion mit auf die CD zu
packen: diesmal das SpecialFX-Anima-
tionsprogramm »Wildfire« (ausführlicher
Workshop ab Ausgabe 9/97 des Amiga
Magazins), allerdings nicht in der han-
delsüblichen Vollversion, sondern »nur«
in einer Aminet-Special-Edition mit leicht
eingeschränkten Funktionen.

An der übersichtlichen Bedienung der
CD hat sich nichts geändert, daher gehen
wir gleich zu den echten Perlen: Bastler
und Tüftler dürfen auf keinen Fall den
Abstecher ins Verzeichnis »hard/hack«
versäumen. Dort wird u.a. erklärt, wie
man günstig eine DCF77-Funkuhr für sei-
nen Amiga bastelt. Hardware-Freaks
kommen also voll auf ihre Kosten.

Auch Kurioses findet man auf der CD.
Haben Sie beispielsweise gewußt, wie
man eine PC-Wavetable-Soundkarte an
den Amiga anschließt? Spielefans werden
sich freuen, daß im Directory
»game/patch« gleich Dutzende von In-
stallern für Spiele zu finden sind, die sich

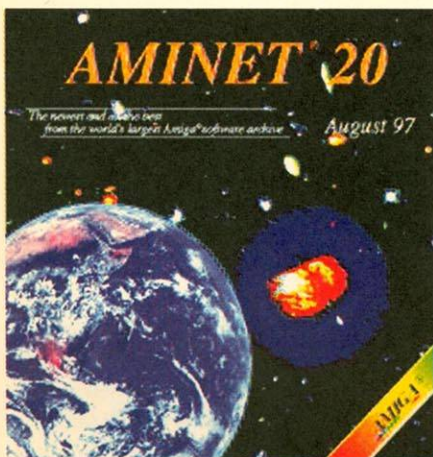
normalerweise dank NDOS-Format nicht
auf Festplatte installieren lassen (z.B.
»Fears«, »Chaos Engine«).

Erfreulich auch die Liebe der Amiga-
Fans zu Würmern. In »game/data« finden
Sie reichlich Zusatzlevels, Levelgenerato-
ren und Sprachsamples für »Worms« und
»Worms: TDC«.

Selbstverständlich hat man auch die
Freunde virtueller Literatur nicht verges-
sen: Unter »docs/« findet man Amiga-
Diskettenmagazine, Listen und Guides in
so ziemlich jeder Sprache und zu jedem
erdenklichen Thema.

Fazit: Die Aminet-CDs sollten mittler-
weile jedem Amiga-User mit CD-ROM-
Laufwerk ein Begriff sein. Daß der Mar-
kenname für Qualität bürgt, ist inzwi-
schen ebenfalls hinlänglich bekannt. Wo
sonst gibt es ein knappes Gigabyte Da-
ten, die für jeden Amiga-Anwender et-
was bieten?

Igor Vucinic/bl



Preis: 25 Mark

Datenmenge: ca. 630 MByte

Anbieter: Stefan Ossowskis Schatztruhe GmbH,
Veronikastraße 33, 45131 Essen,
Tel. (0201) 788778, Fax: (0201) 798447,
Internet: <http://www.schatztruhe.de>

■ Software-Compilation

Aminet Set 5

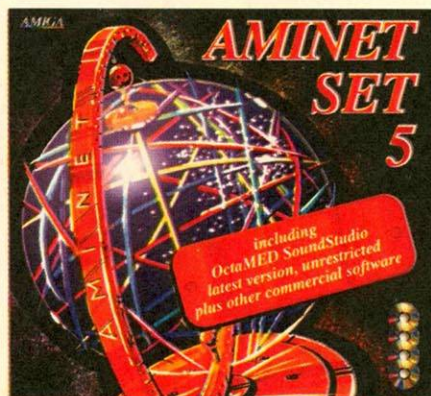
Neben der brandneuen Aminet 20-CD
gibt es nun schon das fünfte Aminet-Set –
eine Compilation, die sich aus vier prall
gefüllten CDs zusammensetzt. Das Set
enthält alle Daten, die seit »Aminet Set
4« dazugekommen sind.

Noch ein paar Zahlen? Insgesamt be-
finden sich auf den Scheiben fast 4
GByte Daten in 7.400 Archiven. Davon
sind 510 MByte neuer als die Files auf
der Aminet 19-CD.

Die CDs sind auch diesmal wieder the-
matisch unterteilt: CD »A« beherbergt
unter der Rubrik »Tools« die meisten
Verzeichnisse (»biz«: 84 MByte, »dev«:
115 MByte, »disk«: 19 MByte, »docs«:
88 MByte, »hard«: 9 MByte, »misc«: 59
MByte, »text«: 46 MByte, »util«: 75
MByte). Auf der »B«-Disk, also der
»Gfx«-CD, findet man die Directories
»gfx« mit 151 und »pix« mit 941 MByte.

Speziell Spielefans werden auf der CD
»C« fündig: 273 MByte Spiele und 813
MByte Demos. Last but not least erfreut

die »D«-Scheibe (Mods) alle Musikfreun-
de: »mods« hält satte 801 MByte an Da-
ten bereit, in »mus« tummeln sich im-
merhin noch 43 MByte. Und weil auf
den anderen CDs kein Platz mehr war,
hat man noch »comm« mit 100 MByte
Inhalt dazugepackt.



Als absolutes Highlight der CD darf
man getrost die drei (!) Vollversionen
kommerzieller Software bezeichnen: Oc-
taMED Soundstudio 1.03c, CanDo 2.5
und AmiAtlas 1.3 gibt's diesmal als Bo-
nus! Aber auch sonst gibt es recht inter-

essante Softwareperlen: jede Menge Bug-
fixes, Patches und Trainer zu aktuellen
Spielen fehlen ebenso wenig wie Bauan-
leitungen für Bastelfreaks.

Leseratten ergötzen sich wiederum an
Dutzenden von Diskettenmagazinen, die
teilweise aber schon etwas angestaubt
sind. Jeder, der an den technischen und
musikalischen Fähigkeiten seines Amiga
zweifelt, sollte sich auf keinen Fall die
vielen Szenedemos – besonders die bes-
seren Plazierungen der Szenepartys – ent-
gehen lassen. Die Effektfeuerwerke, die
dort abgespielt werden, würden so man-
chen PC-User vor Neid erblassen lassen.

Fazit: Die Aminet-Reihe läuft nahezu
schon außer Konkurrenz - und die hinkt
um Längen hinterher. Es gibt einfach kei-
ne Datensammlung, die so viele Pro-
gramme aus allen Bereichen enthält.

Igor Vucinic/bl

Preis: 59 Mark

Datenmenge: ca. 4 GByte

Anbieter: Stefan Ossowskis Schatztruhe GmbH,
Veronikastraße 33, 45131 Essen,
Tel. (02 01) 78 87 78, Fax: (02 01) 79 84 47
Internet: <http://www.schatztruhe.de>

Toolmanager ist seit Jahren eines der beliebtesten Workbench-Hilfsprogramme für den Amiga. Wir zeigen, wie man mit der neuen Version 3.0 Werkzeugleisten, Menüeinträge und mehr konstruiert.

■ von Martin Steigerwald

Seit »Toolmanager 2.1« 1993 erschienen ist, blieb es lange Zeit recht ruhig um dieses Programm. Doch dann endlich kam Anfang Februar 1997 die neue Version von Toolmanager heraus. Stefan Becker hat das Programm in der Version 3.0 fast komplett neu entworfen. Dennoch läßt es sich ähnlich handhaben wie Toolmanager 2.0.

Wie man das Programm installiert, steht im Kasten »Installationshinweise«. Während

■ Arbeiten mit ToolManager

Werkzeugleisten nach Maß

der Installation können Sie eine eventuell vorhandene alte Toolmanager-Konfigurationsdatei konvertieren.

■ Bilder laden

Möglicherweise stoßen Sie dabei gleich auf das erste Problem. Eventuell werden Bilder in ihren Werkzeugleisten, ihren Docks oder ihren Toolmanager-Applcons nicht angezeigt.

Das liegt daran, daß Toolmanager 3.0 für Docks nur noch mit Datatype ladbare Bilder unterstützt und für Pik-

toogramme nur noch »*.info«-Dateien. Deshalb installieren Sie unbedingt einen Piktogramm-Datentyp in ihr System, wie unter »Installationshinweise« beschrieben, damit Sie Bilder von Piktogrammen in Docks verwenden können!

Wenn Sie für die Applcons normale IFF-Pinsel als Bilddateien verwenden möchten, müssen Sie diese in Piktogramme konvertieren. Wie das geht, können Sie im entsprechenden Kasten nachlesen.

■ Werkzeugleisten zusammenstellen

Sehr große Flexibilität zeigt ToolManager beim Erzeugen von Werkzeugleisten. Schauen wir uns doch einmal an,

einstellen, starten Sie auch den ToolManager.

Der Voreinsteller präsentiert sich mit einer übersichtlichen MUI-Oberfläche. Um ein Dock zu erzeugen, müssen Sie normalerweise einen Programm-Eintrag und, wenn Sie ein Bild haben möchten, auch einen Bild-Eintrag und dann noch einen Eintrag für das Dock selbst generieren. Der Voreinsteller ist jedoch ein relativ intelligentes Programm. Deshalb sparen wir uns diese Tortur. Klicken Sie einfach im oberen Bereich die Seite »Dock« an.

Und dann nehmen Sie sich einfach Ihr Lieblingsprogramm-Piktogramm und ziehen es mit der Maus ins ToolManager-Fenster. Erschrecken Sie nicht vor der Fensterflut, die dann auf dem Bildschirm erscheint, wir werden jedes einzelne Window erläutern.

IFF-Pinsel in Piktogramme konvertieren

Dies können Sie z.B. mit dem Piktogramm-Editor »IconEdit« machen, den Sie auf der AmigaOS3.1 Extras Diskette oder im Verzeichnis »SYS:Tools« finden.

Starten Sie »IconEdit« und laden Sie dann den gewünschten IFF-Pinsel mit »Bilder/Laden/IFF Bild...«.

Allerdings nutzen »normale« Piktogramme die Farbpalette der Workbench. Deshalb werden vielleicht nicht alle Farben der IFF-Pinsel richtig konvertiert. Wer hingegen immer eine optimale Farbanpassung – auch für die Applcons von ToolManager – braucht, ist gut beraten, wenn er sich das NewIcons-System installiert. Der Patch, der die Farbanpassung regelt, läßt sich auch installieren, wenn man die eigentlichen NewIcons gar nicht installieren möchte.

»IconEdit« berücksichtigt allerdings nicht die Besonderheiten von NewIcons. Deshalb verwenden Sie am besten den Befehl »InjectBrush«, der mit dem NewIcons-Paket mitgeliefert wird, oder installieren Sie »dt2ni«, ein im AmiNet erhältliches Programm, das jedes mit den AmigaOS-Datatypes ladbare Bild in ein NewIcon konvertiert.

»InjectBrush« erzeugt kein völlig neues Piktogramm, sondern injiziert quasi einen IFF-Pinsel in ein vorhandenes NewIcon. Kopieren Sie daher zuvor einfach eines Ihrer NewIcons.

Dann geben Sie ein:

```
injectbrush <Ihr-kopiertes-Piktogramm>
<IFF-Pinsel> FORCE
```

Wenn Sie möchten, können Sie auch noch einen zusätzlichen IFF-Pinsel angeben, der dann für das alternative Piktogrammbild verwendet wird, das per Klick erscheint.



Neues Dock erzeugen: Mit den komfortablen Programmfunktionen – auf jeden Fall ein wahres Kinderspiel!

wie das mit der neuen Version ToolManager 3.0 geht.

Starten Sie dazu den ToolManager-Voreinsteller, der sich nach der Installation von ToolManager in »SYS:Prefs« befindet. Damit Sie auch gleich testen können, was Sie

Wenn Sie vorher noch keine Einstellungen erzeugt oder konvertiert haben, erhalten Sie mit dieser einzigen Aktion immerhin sechs Fenster. Der Grund: Der Voreinsteller erzeugt alle zur Generierung des Docks notwendigen Kon-

Installationshinweise

Besorgen Sie sich aus dem AmiNet (Verzeichnis »util/wb«) die Archive:

»ToolManagerBin.lha«, »ToolManagerExt.lha«, »ToolManagerLoc.lha« und »TM30_PopMCCs.lha«. Beachten Sie, daß Toolmanager 3.0 erst ab AmigaOS 3.0 läuft.

Diese Archive entpacken Sie ins selbe Verzeichnis. Danach starten Sie das mitgelieferte Installer-Skript. Achten Sie darauf, daß dieses nur mit dem neuen »Installer 43.3« arbeitet, den sie ebenfalls im AmiNet finden.

Kopieren Sie dann die Dateien in »TM30_PopMCCs/Libs/mui« nach »MUI:Libs/mui« und die von »TM30_PopMCCs/Locale/catalogs/deutsch« nach »Locale:Catalogs/deutsch«. Das aktualisiert einige Dateien, die in den Original-ToolManager-Archiven nicht mehr aktuell genug sind.

Damit Toolmanager 3.0 in Werkzeugleisten auch Bilder von Piktogrammen verwenden kann, installieren Sie noch einen Piktogramm-Datentyp. Sehr gut eignet sich der »icon.datatype« von Michael van Elst, im AmiNet-Verzeichnis »util/dtype« zu finden. Dieser Datatype stellt wirklich nur das Piktogramm-Bild dar und nicht noch irgendwelche Zusatzinformationen, die in den Knöpfen nur stören würden.

Entpacken Sie das Archiv und kopieren Sie die Datei »icon.datatype« nach »SYS:Classes/Datatypes« und die Datei »Icon« und »Icon.info« nach »SYS:Devs/Datatypes«. Wenn Sie dann das Piktogramm »Icon.info« doppelt anklicken, kön-

nen Sie gleich weiterarbeiten, ohne den Rechner neu zu booten. Der Datatype wird trotzdem erkannt.

Der Datatype hat keine direkte NewIcons-Unterstützung. Da er die Farbinformationen für die Piktogramme aber einfach der Farbpalette des Workbench-Bildschirms entnimmt, werden zumindest NewIcons, die die Standard NewIcon-Palette verwenden, korrekt angezeigt. Nur NewIcons, die eine andere Farbpalette haben, und bisher noch nicht auf der Workbench zu sehen sind, könnten in falschen Farben erscheinen. Die meisten NewIcons haben jedoch die Standard-Farbpalette. Wenn Sie wollen, daß ToolManager bei Ereignissen Sound-samples abspielt, müssen Sie noch ein Zusatzprogramm installieren. ToolManager spielt Sounds nicht direkt, sondern sendet an den ARexx-Port PLAY die entsprechenden ARexx-Anweisungen, damit ein anderes Programm diese Arbeit erledigt, z.B. »Upd«.

Dieses Programm wird einmal gestartet und wartet dann auf Befehle zum Abspielen von Sounds. Entpacken Sie das Archiv »Upd140.lha«, daß Sie im AmiNet im Verzeichnis »util/rexx« finden. Kopieren Sie »Upd« nach »C:« und die Datei »Upd.IDs« nach »S:«. Dann fügen Sie Ihrer »S:User-Startup«-Datei folgende Zeile hinzu:

C:Run <>NIL: C:Upd

Damit wird Upd automatisch gestartet, wenn Sie den Amiga das nächste Mal booten. Upd braucht nur sehr wenig Speicher und kann daher gut im Hintergrund laufen.

figurationseinträge und bietet sie Ihnen zum Editieren an.

So erzeugt ToolManager neben dem Dockobjekt ein Programm- und ein Bildobjekt. Was sollen aber die drei Fenster »Ändere Gruppennamen«, werden Sie sich fragen. Das ist eine weitere Neuerung von ToolManager 3.0. Der Vorein-

steller hat für die drei oben genannten Objekte jeweils eine neue Gruppe erzeugt. Diese werden aber nur erstellt, wenn noch keine Gruppen vorhanden sind.

Wenn Sie eine alte ToolManager-Konfiguration haben, erscheinen die speziellen drei Fenster (oder zumindest einige

davon) eventuell gar nicht auf Ihrem Bildschirm.

■ Gruppen erhöhen die Übersicht

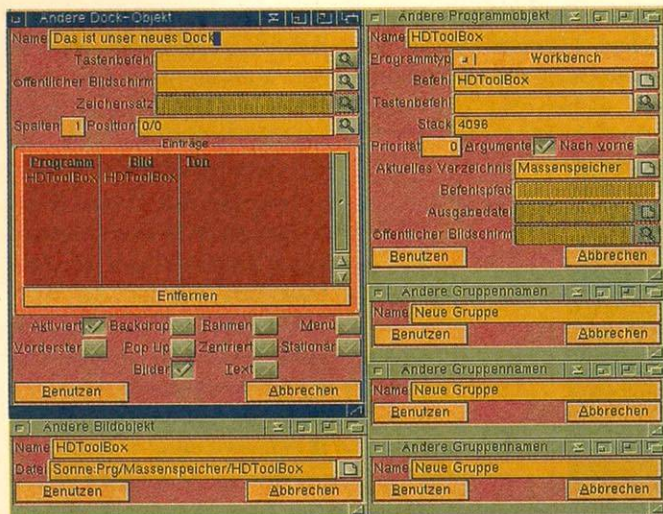
Gruppen sind dazu da, die einzelnen Konfigurationseinträge sinnvoll zu strukturieren, damit man sich später in einer umfangreichen ToolManager-Konfiguration noch zurechtfindet. Sie können so z.B. alle Bildobjekte für ein bestimmtes Dock in einer speziellen Gruppe sammeln oder die Programmobjekte nach Anwendungsbereichen wie z.B. Grafik, Textverarbeitung, Massenspeicher usw. sortieren.

Um genau zu sehen, was ToolManager eigentlich gemacht hat, können Sie die einzelnen Seiten »Dock«, »Programm«, »Bild« im Hauptfenster betrachten. Wenn noch keine Konfiguration vorhanden war, hat ToolManager jedes Objekt einer neu zusammengestellten Gruppe zugeordnet. Ansonsten wird eine

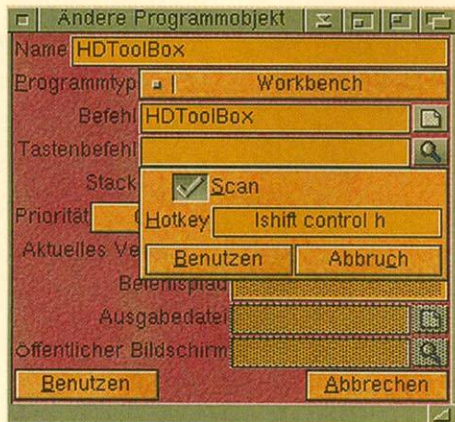
bereits vorhandene Gruppe verwendet.

Geben Sie also den Gruppen passende Namen und schauen Sie, ob der Voreinsteller die Objekten mit den passenden Parametern ausgestattet hat. Beim Bild- und beim Programmobjekt müssen Sie normalerweise nichts ändern. Beim Programmobjekt können Sie einen Tastenbefehl angeben, mit dem Sie das Programm starten und somit zu laufen bringen.

Dazu klicken Sie am besten auf den Popup-Schalter neben dem Texteingabefeld mit der Bezeichnung »Tastenbefehl«. Ein Popup-Fenster erscheint. Dann setzen Sie das Häkchen bei »Scan«. Nun drücken Sie einfach die gewünschte Tastenkombination und klicken auf »Benutzen«. Dank eines MUI-Moduls (MCC) von Klaus Melchior funktioniert die Hotkey-Definition in ToolManager überall auf diese einfache Weise. Wir werden noch wei-



Fensterflut: Der ToolManager-Voreinsteller setzt alle Aktionen, die jetzt notwendig werden, in Gang



Definition eines Tastenbefehls:
Es funktioniert so leicht wie das Drücken der Tasten selbst

tere Annehmlichkeiten einiger MUI-Module kennenlernen.

Flexible Docks

Schauen wir uns nun noch das »Ändere Dock-Objekt«-Fenster an. Geben Sie zuerst dem Dock einen sinnvollen Namen. Nun können Sie wieder einen Tastenbefehl definieren, der das Dock öffnet und schließt. Außerdem läßt sich dem Dock ein bestimmter öffentlicher Bildschirm zuweisen. Es erscheint dann auch nur in diesem Screen.

Zudem kann ToolManager dann den Bildschirm, den Sie dem Dock zugewiesen haben, doch automatisch schließen. Das klappt aber nur mit Docks, die eindeutig einem öffentlichen Bildschirm zugewiesen sind. Mit solchen, die auf jedem öffentlichen Bildschirm erscheinen können, funktioniert dieser Mechanismus nicht.

Wenn Sie ganz unten im Dockobjekt-Fenster das Häkchen vor »Text« aktivieren, bekommen Sie zusätzlich die Textbezeichnungen der Objekte im Dock angezeigt und können dafür einen eigenen Zeichensatz festlegen. Wenn Sie dann noch die Option »Bild« abschalten, erhalten Sie ein Dock mit Textknöpfen, aber ohne Bilder.

Dann dürfen Sie noch die Spaltenanzahl des Docks festlegen. Setzen Sie diese auf die Anzahl der Einträge im

Dockobjekt, wenn Sie ein horizontales Dock haben möchten.

Zu guter Letzt können Sie noch die Position bestimmen, an der das Dock erscheinen soll. Das geht am besten auch über das Fenster, das Sie mit dem Popup-Schalter erreichen. Klicken Sie darin einfach auf den Knopf bei

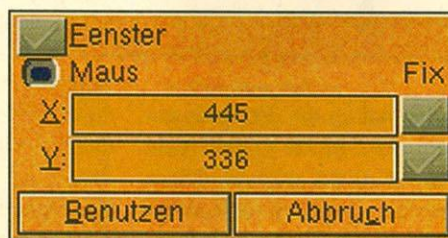
Positionierung von Docks: Eine Mausbewegung genügt – und schon paßt's!

»Maus«, lassen Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Mauszeiger an die gewünschte Position. Dann lassen Sie die Maustaste wieder los und klicken Sie auf »Benutzen«.

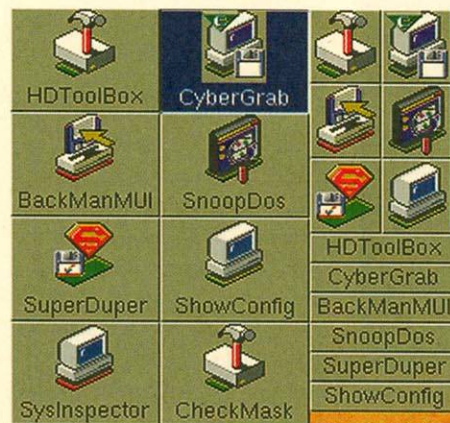
Wenn Sie möchten, daß Ihr Dock automatisch immer über

dem Mauszeiger erscheint, können Sie unten im Fenster das Häkchen vor »Zentriert« setzen. Wenn Sie das Häkchen vor »Popup« ebenfalls aktivieren, schließt sich das Dock nach einmaliger Benutzung automatisch wieder. Was die anderen Häkchen-Schalter bedeuten, können Sie in der ToolManager-Anleitung nachlesen. Drücken Sie dazu im »Ändere Dock-Objekt-Fenster« einfach die »HELP«-Taste. Ein Druck darauf bringt auch bei vielen anderen Optionen von ToolManager – die wir hier nicht alle erläutern können – Klarheit.

In der Mitte des Fensters findet man eine Liste mit Einträgen, aus denen das Dock zusammengestellt wird. Dort ist nun der Name des Programms zu lesen, dessen Piktogramm



Sie ins Voreinsteller-Fenster gezogen haben. Sie können dem Dock weitere Knöpfe hinzufügen, in dem Sie einfach Piktogramme in das »Ändere Dock-Objekt«-Fenster ziehen. Wenn Sie später ein neues Dock erzeugen möchten, ziehen Sie das Piktogramm



Flexible Docks:
Wie hätten Sie's denn gern?

gramm des Programms, mit dem Sie anfangen wollen, ins Hauptfenster des Voreinstellers. Die Listenspalte »Ton« kann Tonobjekte aufnehmen, mit denen sich das Anklicken des entsprechenden Dock-Knopfes klanglich begleiten läßt. Dazu später mehr.

Spielen Sie ein wenig mit der Dock-Konfiguration herum. Testen Sie, in welche Fenster sich diverse ToolManager-Objekte verschieben lassen.

Leider wird das Ziehen&Fallenlassen nicht 100prozentig konsequent genutzt. So ist es z.B. nicht möglich, Einträge zwischen zwei »Ändere Dock-Objekt«-Fenstern hin- und herzuschieben.

Man kann Listen nicht einfach alphabetisch sortieren oder komplette Dockobjekte klonen, um sich eine Vorlage zu schaffen. Auch andere ToolManager-Objekte lassen sich nicht einfach duplizieren. Ansonsten aber ist die Bedienung des ToolManager-Voreinstellers erfreulich intuitiv und nachvollziehbar gestaltet.

Und wer das vorhandene Ziehen&Fallenlassen-Prinzip voll ausnutzt, wird diese Funktionen vielleicht auch nicht allzu sehr vermissen. So sind die hierarchischen Listen z.B. auch mit der Maus sortierbar. Ebenso komfortabel ist, daß beliebig viele Konfigurationsfenster gleichzeitig geöffnet sein können. Ab und zu sollte man ein Fenster aber auch wieder schließen, um die Übersicht zu behalten.

Bevor Sie Ihre Einstellungen testen, sehen wir uns die globalen Optionen von ToolManager an. Wählen Sie dazu »Optionen/Global...« aus dem Pull-Down-Menü des Voreinsteller-Hauptfensters.

Farbanpassung

Was man hier alles verändern kann, erfährt man wieder per Druck auf die »HELP«-Taste. Für uns ist die Option

»Aktiviere Remap« wichtig. Aktivieren Sie diese Option (automatische Farbanpassung), damit die Knöpfe der Docks in den richtigen Farben erscheinen.

ToolManagers sei allerdings noch hingewiesen:

Wählen Sie aus dem Pull-Down-Menü »Projekt/Ab-lage...«. Es öffnet sich ein Fenster mit einer leeren Liste, in

Globale Optionen: Farbanpassung für die richtige Anzeige der Farben



Nun können Sie Ihr Ergebnis testen oder gleich speichern. Ein im Hintergrund laufender ToolManager bemerkt jegliche Veränderungen an der Konfigurationsdatei.

■ Noch mehr Möglichkeiten

Das Repertoire von ToolManager beschränkt sich natürlich nicht nur auf Docks. Sie können auch Piktogramme erzeugen, die sich im Workbench-Fenster zeigen, dem »Hilfsmittel«-Menü Einträge hinzufügen oder einfach nur Tastenbefehle für Programme definieren, indem Sie nur ein Programmobjekt erzeugen und dem einen Tastenbefehl zuweisen.

Das alles geht ebenso einfach wie das Generieren eines Docks, deshalb wollen wir nicht weiter darauf eingehen. Auf ein wertvolles Hilfsmittel bei der Konfiguration des

der sich alle möglichen Objekte ablegen lassen. Wenn man an ein Objekt verändert, kann man dort eine Sicherheitskopie ablegen. Oder man stellt einige Objekte zusammen, die man anderswo, z.B. in ein Dock, einfügt.

■ Horch, wer spricht denn da?

ToolManager kann sich auch akustisch bemerkbar machen: Tonobjekte lassen sich definieren. Damit wird dann das Anklicken eines ToolManager-Piktogramms, das Auswählen eines »Hilfsmittel«-Menüeintrags oder das Anklicken eines Dock-Schalters klanglich hervorgehoben.

Leider geht die Konfiguration der Töne nicht so einfach wie das Definieren von Dock-Einträgen. ToolManager nutzt ein externes Programm (s. Kasten »Installationshinweise«), um Samples abzuspielen. Da-

her müssen Sie in den Tonobjekten einen Befehl angeben, der diesem Programm mitgeteilt wird. Das externe Programm »Upd«, das wir verwenden, bietet mehr als nur die Wiedergabe von Samples und braucht auch für lange Tondateien nur sehr wenig Speicher.

Dennoch ist es schade, daß ToolManager 3.0 nicht das direkte Abspielen von Samples via AmigaOS 3.0-Datatypes unterstützt. Zumindest könnte der Voreinsteller, wenn man eine Sample-Datei auf die Seite »Ton« zieht, den entsprechenden Upd-Befehl zum Abspielen der Datei automatisch generieren.

■ Neues Tonobjekt erzeugen

Erzeugen wir nun ein neues Tonobjekt. Suchen Sie sich eine IFF-8SVX-Sounddatei aus,

trüge eines »Ändere Dock-Objekt«-Fensters. Testen, speichern oder benutzen Sie ihre Änderungen. Wenn Sie nun das entsprechende Ereignis auslösen, wird das im Tonobjekt angegebene Soundsample gespielt. Je nach gewählten Sounddaten wird der Amiga seine grandiosen Klangmöglichkeiten entfalten.

■ Libraries installieren

Wenn Sie von einer alten AmigaOS-2.0-Workbench-Diskette noch die »Libs/translator.library« und das »Devs/narrator.device« haben – zwei Dateien zur elektronischen Sprachausgabe –, dann installieren Sie diese doch einmal. Nun können Sie mit dem Upd-Befehl »say« Tonobjekte definieren, die ein Ereignis mit der AmigaOS-eigenen Sprach-



Tonobjekte: Der Amiga sagt Ihnen, was er gerade macht

die Sie bei einem ToolManager-Ereignis hören wollen.

Gehen Sie im Voreinsteller auf die Seite »Ton« und klicken Sie auf den Schalter »Neues Objekt«. Ein Fenster zum Einstellen des Tonobjekts erscheint. Geben Sie dem einen aussagekräftigen Namen und tragen Sie diesen Upd-Befehl ins Texteingabefeld »Befehl« ein:

file <Dateiname-des-Samples>

Damit ist das Tonobjekt fertig. Ziehen Sie es über die Ablage oder direkt dahin wo sich Tonobjekte verwenden lassen: z.B. in die Liste der Dock-Ein-

ausgabe abwechslungsreicher gestalten.

Unsere Abbildung zeigt zwei Beispiele für Tonobjekte. Welche Möglichkeiten Upd noch bietet, kann man in der Datei »Upd.doc« nachlesen. Es lohnt sich auf alle Fälle, mal einen Blick in die Textdatei zu riskieren.

Wir hoffen, Ihnen die Arbeitsweise von ToolManager 3.0 mit diesem Workshop näher gebracht zu haben. Es ist ein tolles Programmwerkzeug für die Amiga-Workbench und gestattet Ihnen, die Benutzeroberfläche des Amiga individuell zu gestalten. bl

Was ist neu?

- ❑ Benutzt AmigaOS3 Speicherpools, um Speicherfragmentierung zu vermeiden
- ❑ Unterstützt den picture.datatype V43
- ❑ Dock-Objekte können nun Text und Bild zusammen anzeigen
- ❑ Toolmanager-Voreinsteller jetzt mit MUI-Oberfläche
- ❑ Hierarchische ToolManager-Objekt-Verwaltung
- ❑ Piktogramm-Objekte laden nur noch Piktogrammbilder, Dock-Objekte unterstützen nur noch per Datatypes ladbare Grafik
- ❑ Alte Toolmanager- 2.x-Einstellungsdateien lassen sich konvertieren.

Wer glaubt, daß wir in unseren bisherigen Workshop-Folgen alle Geheimnisse von Opus enthüllt haben, der irrt. Lernen Sie noch mehr über Datentypen und machen Sie sich einige neue Tricks aus Magellan 5.62 zunutze!

■ Arbeiten mit Opus 5.5+ (Folge 6)

Datentypen und DirOpus

■ von Martin Steigerwald

Zunächst wollen wir Ihnen zeigen, wie man neue Datentypen definiert und Anwendungen automatisch aus Datentypen heraus startet.

Neue Datentypen erzeugen – das geht am einfachsten, wenn man den Datentypschnüffler von Opus einsetzt. Dazu gleich ein anschauliches Beispiel.

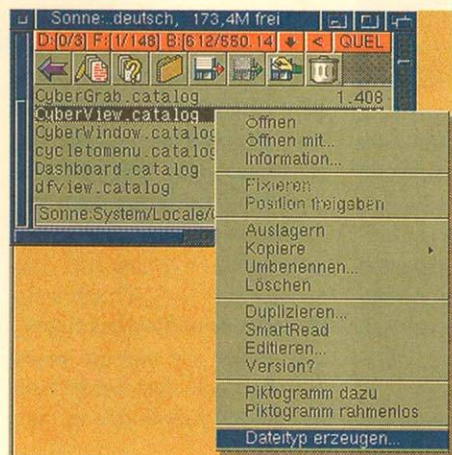
■ Eigene Datentypen definieren

Wir erzeugen einen Datentyp für »*.catalog«-Dateien, also Files, die z.B. Texte für die deutschsprachige Programmübersetzung enthalten. So ein Datentyp wird nämlich mit »Opus Magellan« nicht mitgeliefert.

Öffnen Sie dazu einen Dateilister und wählen Sie z.B. aus »Locale:Catalogs/deutsch« eine Catalog-Datei aus. Nun müssen Sie den Dateitypschnüffler aufrufen.

Wenn Sie ihn in »Einstellungen/Optionen/Verschiedenes« aktiviert haben, reicht dazu gewöhnlich ein Doppelklick auf die Datei. Wenn Sie jedoch (wie in der letzten Folge unseres Workshops beschrieben) einen allgemeinen Dateityp mit einem Kontextmenüpunkt zum Aufrufen des Dateitypschnüfflers erzeugt haben, dann müssen Sie diesen wählen.

Ansonsten können Sie sich immer noch schnell irgendwo einen Knopf oder einen Menüpunkt zusammenstellen, der

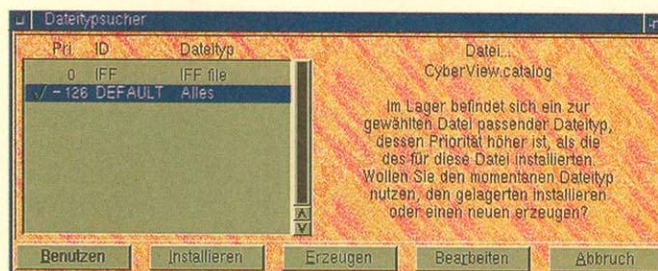


Ein neuer Dateityp: Opus lernt Catalog-Dateien kennen

den internen Befehl »Find-FileType« aufruft.

■ Der Dateitypschnüffler

Nun zeigt sich das Fenster des Dateitypsuchers. Opus forscht nun akribisch nach Dateitypen, die zur gewählten Datei passen könnten. Dabei berücksichtigt es alle installierten und alle nach »Dopus5:Storage/FileTypes« ausgelagerten Dateitypen.



Dateitypschnüffler: Watson, welcher Dateityp ist das? Alle ausgelagerten Dateitypen werden berücksichtigt.

Bei den meisten Opus-Konfigurationen wird es den Dateityp »IFF File« finden, denn Catalog-Dateien existieren im IFF-Format.

Wenn Sie einen allgemeinen Dateityp erzeugt haben, wird auch dieser angezeigt. Wenn jedoch schon ein Dateityp installiert ist, der nur für Catalog-Dateien gilt, wird dieser ebenfalls zu sehen sein. In diesem Fall können Sie trotzdem die weiteren Schritte mitverfolgen, um zu sehen, wie man selbst Dateitypen erzeugt.

Klicken Sie nun auf »Erzeugen«, um einen neuen Datei-

typ zu generieren, denn wir wollen nicht einfach nur den Dateityp »IFF File« verwenden, der ja auch für alle anderen IFF-Dateien gilt.

Wordworth-Texte als Dateityp?

Es ist nicht schwer, einen Dateityp für Wordworth-Texte zu erstellen, da Wordworth seine Texte in einem IFF-Format speichert. Allerdings läßt sich Wordworth über AppLauncher.rexx nicht vernünftig starten. Wordworth hat ein eigenes Startprogramm, das sich recht merkwürdig verhält.

Man kann dieses Startprogramm von einem Dateityp aus als Workbench-Prozess starten und den entsprechenden Dateinamen als Workbench-Argument übergeben lassen. Wordworth liest die angegebene Textdatei dann auch ein, allerdings nur beim ersten Start (wenn also Wordworth noch nicht im Hintergrund läuft).

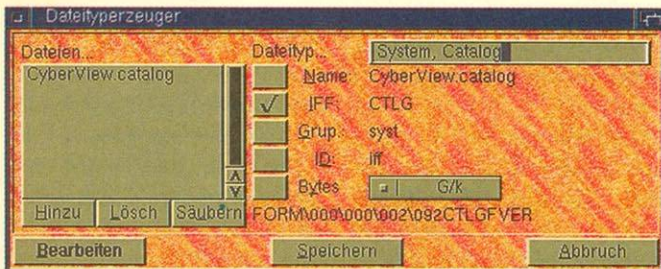
Hat jemand eine Idee, wie man Wordworth dennoch von Opus aus mit Übergabe eines Dateinamens richtig startet?

■ Dateitypen erzeugen

Der Dateityperzeuger von Opus erleichtert die Definition von Dateitypen erheblich, in dem er in den Files, die sie angeben, nach Gemeinsamkeiten sucht – Ihnen also diese Aufgabe abnimmt. Selbstverständlich können Sie später die Dateitypdefinition jederzeit verändern. In den meisten

Fällen liefert der Dateityperzeuger aber in der Tat sehr brauchbare Ergebnisse.

Bytes der Datei. Bei der Anzeige dieser Bytes werden alle Zeichen, die sich nicht »im



Dateityperzeuger: Erleichtert die Definition von Dateitypen ganz erheblich und kann diese leicht verändern

Schauen wir uns das Fenster des Dateityperzeugers einmal näher an: Opus hat die von Ihnen angegebene Catalog-Datei schon analysiert. Es hat bereits festgestellt, daß es sich um ein IFF-File mit der Kennung »CTLG« handelt.

Opus analysiert aber noch weitere Aspekte der Datei: deren Name, die Datentypgruppe und die Datentyp-ID, die AmigaOS ab Version 3.0 über die Datatypes feststellt (s. auch letzte Folge unseres Workshops) und die ersten

Klartext« zeigen lassen, mit dem Backslash, gefolgt vom dezimalen Zahlenwert des Bytes, sichtbar gemacht. In diesem Fall weiß Opus genau, daß es völlig ausreicht, die Locale-Dateien über die IFF-Datei-Kennung »CTLG« zu identifizieren.

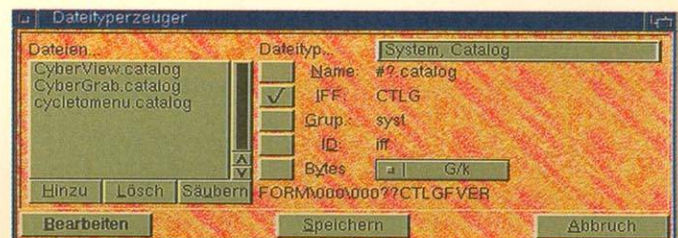
Deshalb hat es auch nur vor »IFF: CTLG« ein Häkchen gesetzt: Es gibt an, welche Aspekte bei der Dateityperkennung berücksichtigt werden sollen. Wenn Sie der Definition bei »Dateityp...« noch

einen Namen geben, könnten Sie sie bereits übernehmen.

Schauen wir uns aber vorher noch an, was passiert, wenn wir den Dateityperzeuger mit einer weiteren Catalog-Datei füttern. Klicken Sie dazu auf »Hinzü« und wählen Sie eine weitere Catalog-Datei aus.

■ Gemeinsamkeiten von Dateien

Sie sollten nun eine Anzeige wie in unserer Abbildung erhalten. Was hat sich geändert? Bei »Name« steht nun »*.catalog«. Opus konnte also den Teil des Dateinamens identifizieren, den die beiden angegebenen Catalog-Dateien gemeinsam haben.



Sicher ist sicher: Die Angabe mehrerer Dateien kann die Zuverlässigkeit der Dateityperzeugung erhöhen

Auch die Erkennung anhand der Bytefolge am Anfang der Datei wurde exakter. Das wird deutlich, wenn Sie die Angaben aus unseren Abbildungen genau vergleichen. Wo bisher »\002\092« stand, findet man nun »??«. Das bedeutet, daß die bisher angegebenen Dateien sich genau an dieser Stelle unterscheiden und diese Bytes daher nicht zur Dateityp-Erkennung verwendet werden (das Fragezeichen »?« steht für ein Byte mit beliebigem Wert).

Wer sich mit dem Format von IFF-Dateien schon näher beschäftigt hat, wird nun aber auch die Schwächen des Dateityperzeugers von Opus erkennen. Die ersten vier Zeichen einer IFF-Datei sind immer »FORM«. Die nächsten vier Bytes informieren darüber, wieviele Bytes bis zum Ende der Datei noch folgen.

Das zweite Langwort (= vier Bytes) gibt also die Länge der IFF-Datei minus der ersten acht Bytes an.

Opus denkt aber, daß nur die beiden mit den »?« markierten Bytes veränderlich sind.

Dies trifft allerdings nur für Catalog-Dateien zu, die nicht größer als $256 \times 256 + 8$, also 65544 Bytes, sind. Für alle umfangreicheren Dateien muß noch ein drittes Byte zur Größenangabe mitverwendet werden, da jedes Byte nur 256 verschiedene Zustände erfaßt. Das Byte vor dem ersten Fragezeichen (momentaner Wert: 0) hat, würde dann einen anderen Wert bekommen.

Nun konnten wir auf unserem Workshop-Rechner keine so große Catalog-Datei finden. Wenn jedoch einmal so eine auftaucht, würde sie Opus nicht erkennen, falls wir das Programm angewiesen haben, direkt auf die festgestellte Bytefolge zu achten.

Wenn wir Opus in diesem Fall aber nur auf die IFF-Datei-Kennung achten lassen – und genau deshalb ist die spezielle IFF-Datei-Erkennung ja auch in Opus eingebaut – haben wir keine Probleme. Bei Dateien, die sich jedoch nur anhand einer Bytefolge erkennen lassen, können bei sich der Verwendung des Dateityperzeugers in der Tat erhebliche Fehler einschleichen.

Achten Sie also darauf, daß nur vor »IFF« ein Häkchen ist und klicken Sie dann auf den Schalter »Bearbeiten«, damit

Tips & Tricks zu Opus Magellan 5.62

Der Hintergrund der Opus-Dialogfenster ist in dieser Folge unseres Workshops mit Bildern unterlegt. In »Einstellungen/Umgebung/Bearbeiten.../Hintergründe« bietet Magellan die passenden Einstellungsmöglichkeiten.

Wer unter »Einstellungen/Umgebung/Bearbeiten.../Listeroptionen« die Funktion »Ziehen in Unterverzeichnisse« aktiviert, kann in Textlisten Verzeichnisse und Dateien direkt in Unterverzeichnisse ziehen. Die für das Ziehen&Fallenlassen definierte Aktion hat dann das entsprechende Unterverzeichnis als Zielverzeichnis.

Die schon einmal erwähnte Direkteditierung in Dateilisten ist nun ohne Umweg über eine Umgebungsvariable konfigurierbar. Direkt unter »Ziehen in Unterverzeichnisse« kann man angeben, ob und wenn ja, mit welcher Maustaste das direkte Editieren von Dateiattributen in Textlisten eingeschaltet werden soll.

Piktogrammbilder lassen sich sehr einfach kopieren. Wer ein Piktogramm mit der Maus auf ein anderes fallen läßt, und dabei die linke Shift- und die linke Alt-Taste drückt, löst damit das Kopieren der Piktogrammbilder aus. Die Gestaltung des Aussehens der eigenen Workbench ist damit wesentlich leichter geworden.

wir uns ansehen können, welche genaue Dateityp-Definition Opus erzeugt hat. Wenn Sie möchten, können Sie allerdings auch den Dateinamen bei der Erkennung berücksichtigen lassen.

Nun kommen Sie in den normalen Dateityp-Editor, den Sie schon von unserer letzten Workshop-Folge kennen. Im Fenster zur Dateityp-Definition stehen nun exakt jene Kriterien, die der Dateityperzeuger herausgefunden hat und berücksichtigen sollte. Also »Vergl. Name #?.catalog« und »Vergl. FORM CTLG«, wenn Sie den Dateinamen berücksichtigt haben, ansonsten nur »Vergl. FORM CTLG«.

Jetzt können Sie schon erste Aktionen für ihren Dateityp festlegen. Definieren Sie hier z.B. geeignete Funktionen für einen Doppelklick auf eine Catalog-Datei. Sie könnten z.B. »CatEdit«, einen Catalog-Editor aus dem AmiNet, starten lassen, eine Funktion basteln, die uns die Version der Catalog-Datei anzeigt, oder sie nach »SYS:Locale/Catalogs/Deutsch« kopiert.

Wenn Sie einen Datentyp bearbeiten, sollten Sie beachten, daß Opus den Namen des Dateityps, der im Dateityperzeuger definiert wurde, nicht ins Dateityp-Definitions-Fenster übernimmt. Wenn Sie also vergessen, in diesem Fenster

fangen sollen, dann klicken Sie auf »Abbruch«. Das Beispiel sollte nur dazu dienen, die Definition neuer Dateitypen zu erläutern.

■ Anwendungen intelligent starten

Nun kommen wir in unserem Workshop aber endlich zum automatischen Starten passender Anwendungen aus dem Dateityp-Kontextmenü.

Definieren Sie dazu für eine Anwendung ihrer Wahl, die sich per ARexx ansteuern läßt, den passenden Dateityp. Unsere Abbildung zeigt, wie der Dateityp-Erzeuger z.B. TurboCalc-Dateien erkennt. Das Vorgehen ist identisch mit dem der Catalog-Dateien, außer, daß Sie sich diesmal auf die Byte-Erkennung verlassen müssen, da TurboCalc-Dateien keine IFF-Files sind.

wendung jedesmal neu geladen. Das dauert länger und verbraucht auch mehr Speicher. Außerdem lassen sich manche Anwendungen gar nicht mehrmals starten; anderen Programmen wiederum kann man keinen Dateinamen als Argument übergeben.

Für Anwendungen mit ARexx-Ansteuerung gibt es eine Lösung dieses Problems. Man startet die Anwendung, wenn deren ARexx-Port noch nicht vorhanden ist, und läßt sie dann mit einem ARexx-Befehl die entsprechenden Dateien laden. Dazu schreibt man normalerweise ein passendes ARexx-Skript.

Um nicht für jede Anwendung ein eigenes Skript zu erzeugen, generiert man ein allgemeines Skript, dem man dann den Namen des ARexx-Ports und den Namen des pas-

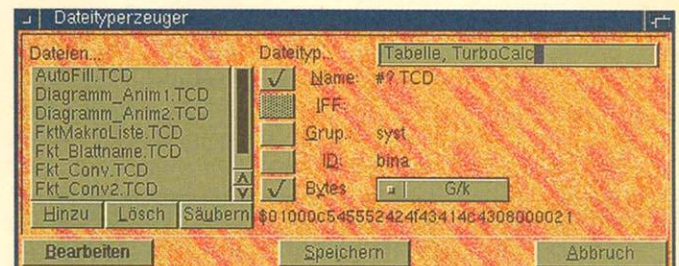


Dateitypdefinition: Hier können Sie eine vom Dateityperzeuger erzeugte Definition komfortabel nachbearbeiten

Wenn Sie den Dateinamen berücksichtigen möchten, können Sie das »Und«-Kriterium durch »Oder« ersetzen, das beschleunigt die Erkennung von Catalog-Dateien. Allerdings werden Dateien mit der Endung ».catalog«, die gar keine Catalog-Dateien sind, falsch erkannt. Vergleichen Sie dazu auch im letzten Workshop den Abschnitt über die AmigaGuide-Dateien.

den Dateityp-Namen einzugeben, heißt der Dateityp eben »untitled«, wenn Sie die Änderungen übernehmen. Das ist ein Bug in Opus, der hoffentlich bald beseitigt wird.

Nachdem Sie mit der Definition zufrieden sind, übernehmen Sie sie mit einem Klick auf »Speichern« im Dateityperzeuger. Wenn Sie nicht wissen, was Sie mit Catalog-Dateien überhaupt an-



TurboCalc-Dateien: Für den Dateityp-Erzeuger kein Problem, die Files entsprechend zuzuordnen

Jetzt geht es noch darum, wie sich die passende Anwendung optimal starten läßt. Wenn man sie via Opus-Funktion einfach aufruft und dabei der Kommandozeile oder als Workbench-Argument den Dateinamen der zu ladenden Datei übergibt, wird die An-

wendung des ARexx-Befehls übergeben. Exakt diesen Job übernimmt das Skript »AppLauncher.rexx«.

Testen wir das doch einmal, z.B. anhand des Webanzeigers »Voyager«. Sie können natürlich auch jede andere Anwendung nehmen, die per ARexx-Befehl Anwendungsdokumente laden kann, also z.B. TurboCalc, PPaint, Photogenics etc.

Generieren Sie (wie beschrieben) einen passenden Datentyp, wenn Sie keinen in »DOpus5:Storage/FileTypes« finden und informieren Sie sich über die nötigen ARexx-Befehle, um eine Datei zu la-

AppLauncher-Parameter

AppLauncher-Parameter diverser Anwendungen:

Anwendung	ARexx-Port	Start-Kommando	Ladekommando
Photogenics	PHOTOGENICS.1	PGSTOFRONT	LOAD {f}
PPaint	PPAINT	SCREENTOFRONT	LOAD FORCE NOSTRETCH {f}
TurboCalc	TCALC	FENSTERAKTIVIEREN	LADEN {f}
Voyager	VOYAGER	OPENURL	file:///f}

den und die Anwendung evtl. in den Vordergrund zu bringen. Für diverse Anwendungen enthält unsere Tabelle schon die passenden Angaben.

Wenn Sie sich für eine Anwendung entschieden und den passenden Datentyp gefunden haben – für HTML-Dateien können Sie z.B. einen in »Storage/FileTypes« entdecken – kopieren Sie zunächst einmal AppLauncher.rexx, das Sie im AmiNet finden, in ein passendes Verzeichnis, z.B. »Dopus5:ARexx«. AppLauncher.rexx benötigt die »rexx-dossupport.library« von Hartmut Goebel (gibt's ebenfalls im AmiNet).

Nun können Sie eine ARexx-Funktion definieren, die AppLauncher z.B. bei einem Doppelklick auf eine Datei oder via Kontextmenü aufruft. Benutzen Sie folgende Parameter:

```
AppLauncher.rexx APPLICATION
ON Anwendung PORT
ARexx-Port [STARTCOMMAND
Startkommando]
LOADCOMMAND Ladekommando
FILES Dateien
```

Unter »Anwendung« tragen Sie den kompletten Dateipfad und den Dateinamen Ihrer Anwendung ein; unter »Port« den Namen ihres ARexx-Ports.

Unter »Startkommando« können Sie ein Kommando angeben, das jedesmal ausgeführt wird, bevor irgendwel-

che Dateien in die Anwendung geladen werden. Dort können Sie ein Kommando angeben, das die Anwendung in den Vordergrund schaltet.

Geben Sie unter »Ladekommando« noch den Befehl zum Laden der unter »Dateien« angegebenen Files an. Dieser Befehl wird für jede einzelne Datei mit dem jeweiligen Dateinamen zur Anwendung geschickt. Für »Dateien« geben Sie die Argument-Variable »{f}« an, damit Opus die Namen der angewählten Dateien übergibt.

Wenn Sie das Startkommando nicht angeben, ist zu beachten, die Schlüsselwörter für das Ladekommando und die Dateien »LOADCOMMAND« und »FILES« ausdrücklich anzugeben – sonst sendet AppLauncher das Ladekommando als Startkommando und die Dateinamen als Ladekommandos an die Anwendung. Die Folge wären recht merkwürdige Ergebnisse.

Wenn sich Voyager in »PRG:DF\$/Voyager« befindet, lautet der Aufruf von AppLauncher.rexx:

```
Dopus5:ARexx/AppLauncher.rexx
PRG:DF$/Voyager/V VOYAGER
LOADCOMMAND OPENURL
FILES file:///({f})
```

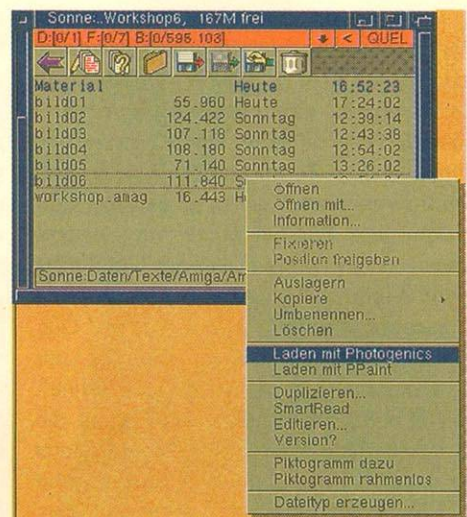
Das Prefix »file:///« bei der Dateinamenangabe ist notwendig, da der »OPENURL«-

Befehl damit erkennt, daß eine lokale Datei zu laden ist.

Schauen Sie sich noch den Kasten »Tips&Tricks mit Magellan« an, um ein wenig über neue Funktionen in Opus zu erfahren.

Unsere Abbildung zeigt außerdem, wie man einen allgemeinen Dateityp für Bilder durch sinnvolle Kontextmenü-Einträge erweitert.

Kontextmenü für Bilddateien: Dateien mit oft verwendeten Anwendungen öffnen



Auch hier wird AppLauncher verwendet, um Bilder direkt in gängige Anwendungen zu laden.

Unser nächstes Thema wird OpusFTP und Software von Drittanbietern sein (gleichzeitig die letzte Workshop-Folge bisheriger Form).

Opus wird uns dennoch weiterhin beschäftigen, und zwar in einer nach Bedarf er-

scheinenden Tips & Tricks- bzw. Frage & Antwort-Rubrik. Darin möchten wir Ihre Fragen zu Opus beantworten, soweit uns das möglich ist, und den ein oder anderen Mini-Workshop zu einem Opus-Thema Ihrer Wahl anbieten.

Fragen Sie also, was Sie immer schon über Opus wissen wollten: Die Opus Tips & Tricks-Rubrik lebt von ihren

Anregungen und Ideen! Schreiben Sie an die Redaktion:

MagnaMedia Verlag GmbH
AMIGA-Redaktion
Hans-Pinsel-Str.2
85540 Haar
Fax: (0 89) 46 13 433
E-Mail:
harry@magnamedia.de bl

HERMANN DER USER

©Karl Bihlmeier



■ Informationsmangel

Offener Brief an alle Amiga-Entwickler

Da gibt es sie doch nun tatsächlich, die PowerPC-Turbokarten, und auch neue Betriebssysteme sprießen wie Pilze aus dem Boden. Begeistert verfolge ich, als Amiga-Fan der ersten Stunde, die neuesten Entwicklungen auf dem Amiga-Markt.

Doch ist für das alles überhaupt ein Markt da? Angeblich ist die Nachfrage enorm, soll man sich doch schon Monate im voraus für eine Bestellung vormerken lassen. Daß da eine kleine, innovative Firma leichte Termenschwierigkeiten hat, sei ihr verziehen – selbst große Hersteller halten ihre Kunden lange mit Versprechungen hin, wie z.B. bei der Einführung von Windows'95). Aber wer wird sich nun eines der neuen Boards kaufen? Gut, zugegeben – auch ich kenne einige Leute, die immer das schnellste vom schnellen haben müssen. Doch was bringt die Geschwindigkeit, wenn sie nicht genutzt wird? Auch hier sind nun anscheinend Bestrebungen im Gange, neue Software-Versionen zu entwickeln.

Das alles freut den User sehr – dennoch fehlt trotzdem noch immer eine Kleinigkeit: Informationen! Beispielsweise von Gateway2000, das Amiga Technologies gekauft und dem Kind einen anderen Namen (Amiga International, Inc., kurz: AI) gegeben hat. Man müßte nun endlich damit beginnen, Informationen preiszugeben. Was bringt ein neues Betriebssystem, selbst, wenn dafür Software existiert, wenn es von AI nicht akzeptiert wird? Was bringt eine PowerPC-Karte, wenn AI sie nicht unterstützt, ja vielleicht sogar eine eigene Beschleunigerkarte entwickelt, die auf Software-Ebene aber nicht zu der von phase5 kompatibel oder eventuell sogar mit einem Alpha-RISC-Prozessor ausgestattet ist? Außerdem: Kann es AI dulden, daß irgendein Hersteller einen Amiga zusammenbaut, und diesen dann nach eigenem Belieben Amiga 1x00 nennt?

Was hier einfach fehlt, sind Informationen. Und zwar von AI. Wie wird es weitergehen? Soll der Kunde denn derart verunsichert werden? Man stelle sich nur mal mehrere Firmen vor, die alle einen eigenen Amiga herausbringen – welches Bezeich-

nungsschaos würde da in kurzer Zeit entstehen! Oder, was wäre mit der »glänzenden Zukunft« des Amiga, wenn mehrere Betriebs- und Prozessorsysteme versuchten, sich durchzusetzen? Das wäre das sichere Ende – bevor es überhaupt richtig angefangen hat.

Aber irgendwie scheint mir die Preisgabe von Informationen ein systemübergreifendes, wenn nicht sogar weltweites Problem zu sein. Selbst das Internet, als unendlich große Informationsfundgrube angepriesen, hat dieses Problem. Denn bevor man Infos bekommt, muß es erst mal eine Person geben, die sie im Internet veröffentlicht.

Dabei wäre alles so einfach. Mich würden sogar Meldungen wie z.B. »Heute haben wir das Board-Design abgeschlossen« oder »Ab Dienstag läuft die Produktion an« sehr interessieren. Selbst die Meldung »Heute ist nichts Entscheidendes passiert« wäre besser als gar nichts.

Alles, was wir bekommen, ist, daß wir hingehalten werden. Meldungen wie im Editorial des AMIGA-Magazins 8/97 (»...daß Gateway2000 große Dinge mit dem Amiga vorhat – Details durfte Petro T. uns (verständlicherweise) natürlich noch nicht verraten«) finde ich einfach lächerlich. Warum denn, bitteschön, nicht? Ich fände es besser, drei Versprechungen zu machen, selbst wenn man schon jetzt weiß, daß sich wahrscheinlich nur zwei davon verwirklichen lassen. Aber das würde doch zumindest die Leute motivieren, noch mit dem Umstieg zu warten.

Auch die Angabe, daß »die günstigste Zeit, Innovationen der Computerbranche auf den Markt zu bringen«, im Spätherbst sei (»rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft – solange wird sich die Amiga-Gemeinde schon noch gedulden müssen«), ist doch an den Haaren herbeigezogen. Warum nicht schon früher? AI könnte ruhig offen zugeben, daß es nicht schneller geht – jeder hätte dafür Verständnis, und wäre zudem für einen ehrlichen Standpunkt und einer eventuellen Einschätzung der Lage dankbar. Ich will ja von AI (noch) keinen neuen Amiga verlangen. Das einzige, was ich will, sind Informationen.

Dann das Interview mit A. Huber von proDAD: »Da wir mit einigen Firmen

Verschwiegenheitserklärungen haben, dürfen wir über deren Projekte natürlich nichts verraten.« Ich finde, das ist sehr schlechte Firmenpolitik, sowohl schlecht fürs betreffende Unternehmen, als auch für die gesamte Zukunft des Amiga.

Selbst das AMIGA-Magazin hat Probleme mit der Weitergabe von Informationen an die breite Masse. Mich würden die wahren Hintergründe interessieren, warum das Heft nun nicht mehr am Kiosk verkauft wird. Oder warum man den Spieleteil »Amiga Games« abgeschafft hat (obwohl ich das begrüße). Sogar die schlichte Angabe der monatlichen Auflage, eventuell mit Tendenzangaben über die Zu- oder Abnahme der Abonnenten wären für mich sehr interessante Daten.

Man bekommt nichts dergleichen. Wahrscheinlich erfährt man erst, wenn das Magazin irgendwann mal nicht mehr im Briefkasten liegt, daß die Auflage zu gering war – was mich als langjährigen, unter dem Strich sehr zufriedenen Abonnenten des AMIGA-Magazins sehr enttäuschen würde.

Michael Schäfer, 36251 Bad Hersfeld

Offene Worte, die hoffentlich auf ein offenes Ohr bei denen treffen, die's angeht. Wir haben Ihren Brief quasi als Paradebeispiel für viele gleichartige Zuschriften von Lesern veröffentlicht.

Im Amiga-Markt ist es allerdings nicht anders als bei allen übrigen Wirtschaftszweigen: Jedes selbständige Unternehmen versucht, das eigene Konzept bzw. die eigene Firmenpolitik zu verwirklichen. Mitbewerber, die gleichartige Artikel herstellen oder vertreiben, sind nun mal Konkurrenten um die Gunst der Käufer. Vielleicht schafft es AI ja, den einen oder anderen Hersteller bzw. Softwareentwickler vors gemeinsame Pferd zu spannen; Ansätze dazu zeigt ja schon die Vergabe von Amiga-Lizenzen. Bei der »Computer'97« erfahren wir sicher mehr.

Die Entscheidung, das AMIGA-Magazin künftig nur noch als Abo und im selektierten Bahnhofsbuchhandel erscheinen zu lassen, beruht ausschließlich auf betriebswirtschaftlichen, kaufmännischen Überlegungen. Bei einer fix kalkulierbaren Auflage (= Anzahl der Abonnenten) bekommt man Kosten für Herstellung, Druck, Papier besser in den Griff. Lassen Sie sich durch diese Maßnahme nicht zu irrigen Rückschlüssen in Bezug auf unsere Einschätzung der Situation rund um den Amiga verleiten!

Die Redaktion

PLAY AMIGA

SPIELETEIL

10/97

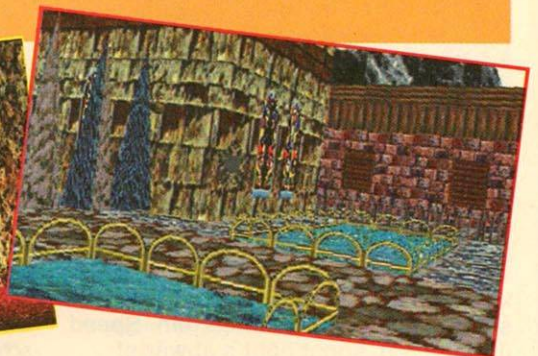
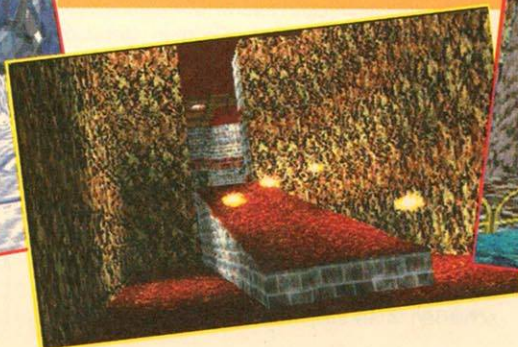
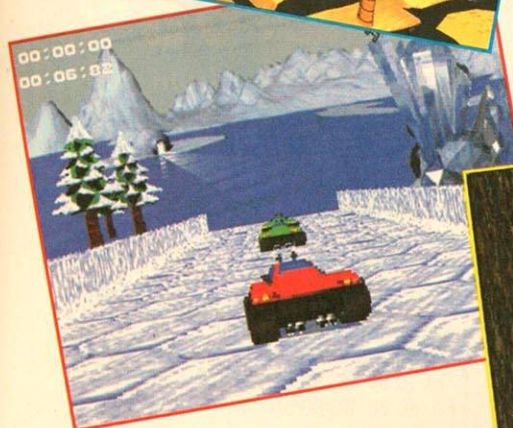
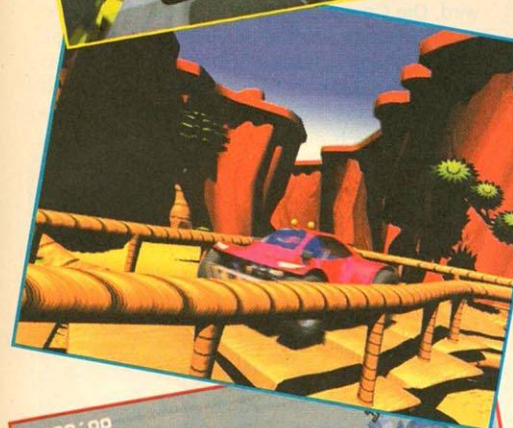
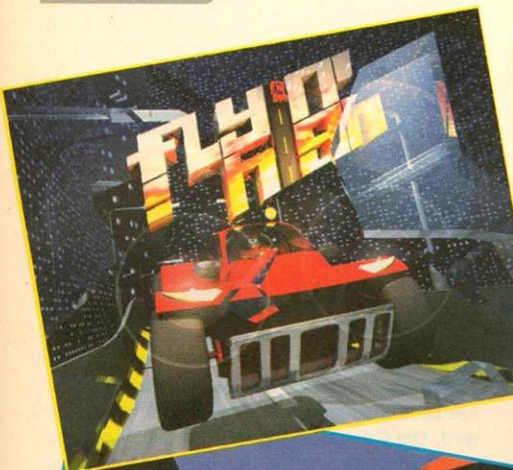
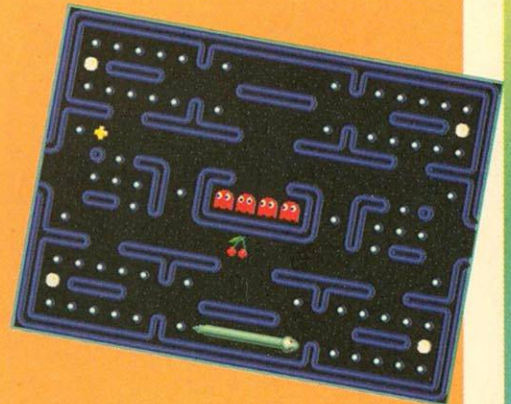
INHALT

- 58 Flyin' High
- 59 Trapped II Reincarnation of the Demons
- 60 Airline II
- 60 Amigas Game Revival

PD-Games

- 61 Curse of PC
- Blitris AGA
- AMOS-Hangman-Children
- Twilight Knight
- Fishy Fishy - Enhanced
- Boom 3D
- Data Storm AGA
- Nightmare Castle
- Who did what

- 62 Marbles
- Monty the Wolf
- Crazy 8
- Creepy Crawlies
- Nibbler Super Extras
- Iceburg
- Dungeon Explorer



Andreas Magerl

Sehr viel Zeit ist vergangen, seit das letzte gute Autorennen für den Amiga erschienen ist. Doch es gibt ja P.U.R.E.-Design, die diese Lücke zu füllen wußten.

Im Zeitalter von 3D-Spielen, wie sollte es auch anders sein, wurde Flyin' High als 3D-Autorennen programmiert. Das Spiel ist als CD-ROM- und als Disketten-Version erhältlich und läßt sich sogar noch auf einem Amiga 1200 mit 6800er Prozessor recht gut spielen. Wenn man allerdings eine höhere Auflösung



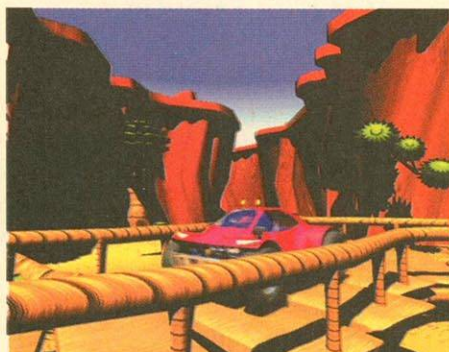
Für Frischluftfanatiker: Ralley-artigen Charakter bietet die Rennstrecke über holperige Waldwege

benutzt und vielleicht sogar zu zweit oder zu viert spielen will, schafft das natürlich die Rechenleistung des 020er nicht mehr so ganz.

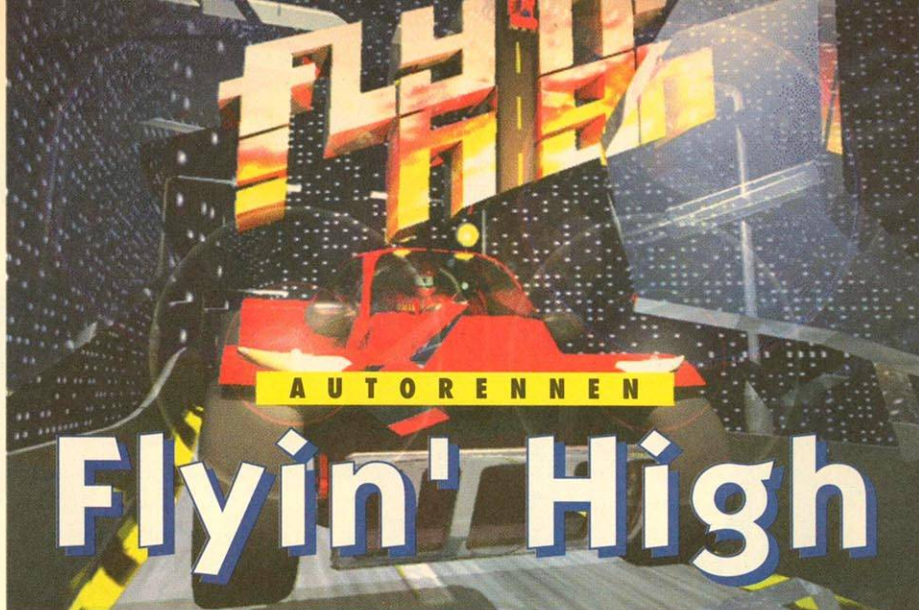
Flyin' High akzeptiert bis zu vier Spieler, wobei sich der dritte und vierte nur über einen Joystick-Adapter am Paralell-Port steuern läßt. Im Einstellungs Menü können der Name des Rennens sowie die der Spieler eingegeben werden, damit die umfangreichen Highscores auch was zu verbuchen haben. Hier wird auch gewählt, welchen Spielmodus man aktivieren will.

Im Speed-Modus geht es nur darum, die schnellste Rundenzeit zu erlangen, wobei man im Test-Modus die Strecken sozusagen Probefahren kann, ohne daß die Bewertung in den Highscore aufgenommen wird. Bei dem Flyin Cup findet nun endlich das eigentliche Rennen statt. Hier geht es darum, möglichst schnell und natürlich auch (hoffentlich) als Erster ins Ziel zu gelangen.

Hier muß der Spieler durch 25 sehr schön gestaltete Rennstrecken rasen, Extras ein-



Im Canyon: Bauwürdige Holzbrücken sollte man mit vermindertem Speed überqueren, sonst geht's abwärts!



sammeln und den möglichst besten Platz im Ziel erreichen. Die Position, die der Spieler dort einnimmt, bestimmt nämlich auch die Startposition beim nachfolgenden Level!

Außerdem bringt eine gute Position im Ziel auch finanzielle Erfolge. Mit dem gewonnenen Geld und dem, das man als Extras auf sammeln kann, lassen sich in einem Shop diverse nützliche Gegenstände wie Turbos, Reifen, Raketen und einiges andere kaufen. Zwischen den einzelnen Welten werden sehr schön gerenderte Animationen gezeigt und auch fast alle anderen Grafiken, die sich im Spiel befinden, wurden gerendert. Aber auch die Musik, die sehr rockig klingt, und die dazugehörigen Sound-Effekte sind sehr gut gelungen und bauen eine richtige Formel-1-Stimmung auf.



Winterrennen: Einem waschechten Boliden ist keine Strecke und kein Weg zu glatt und rutschig!

Spielstände lassen sich speichern und wieder laden, das Multitasking des Amiga wird nicht blockiert. Diverse Tools kann man im Hintergrund laufen lassen – bei bestimmten Hacks kann das natürlich Probleme geben.

Flyin High ist eines der Spiele, das den Amiga so fordert wie nie zuvor. Es ist nicht gerade ratsam, im Hintergrund noch eine Textverarbeitung laufen zu lassen, auch wenn dies rein theoretisch möglich wäre.

Der Spieler fährt nicht, wie man vielleicht annehmen könnte, einen Formel-1 – Wagen sondern einen sehr stabilen Buggy, was bei den vielen Karambolagen auch nötig ist. Denn nicht nur fahrerisches Können ist bei Flyin' High gefragt, sondern auch ein gewisses Maß an Fous. So können gegnerische Buggys in Hindernisse oder sogar von der Fahrbahn gestoßen werden. Wenn man eines der vielen Extras aufammelt, kann man die Buggys, die einem im Weg sind, sogar mit Raketen abschießen. Man sollte aber darauf achten, daß

Feature-Liste

- ◇ CD-Version oder Disketten-Version
- ◇ Unterstützt die Prozessoren 68020, 68030, 68040 und 68060
- ◇ Ausgefeilte 3D-Texturemapping-Routinen
- ◇ Schatteneffekte
- ◇ Dynamische Frame-Rate
- ◇ Gerenderte Animationen
- ◇ 2x2- und 1x1 Chunky-to-Planar Grafikdarstellung
- ◇ Locale-Unterstützung
- ◇ Ein bis vier Spieler
- ◇ Zwischen-Animationen
- ◇ Systemkonform programmiert
- ◇ 25 Level

man nicht selbst von einem anderen Buggy in ein Hindernis oder von der Straße gestoßen wird. Die Computergegner sind relativ unberechenbar und wechseln auch schon mal ganz gerne ohne ersichtlichen Grund von der linken zur rechten Seite und umgekehrt. Es erfordert schon einiges Können, um ein Überholmanöver durch einen solchen Zick-Zack-Kurs heil zu überstehen. Aber wie bei allen Spielen, wo man gegen Computergegner antreten muß, macht es natürlich am meisten Spaß, wenn man gegen einen realen Gegner antreten kann. bl

Flyin' High

**AMIGA-
PLAY
10/97**

90%
(sehr gut)

Grafik: 92% Sound: 85%

Systemanforderungen: Amiga AGA, mit mindestens 68020, 2 MByte ChipRAM, 4 MByte FastRAM, Festplatte oder CD-ROM-Laufwerk

Empfohlener Verkaufspreis: 69,95 Mark

Bezugsquelle: APC&TCP,
Dorfstraße 17, D-83236 Übersee,
Tel. (0 86 42) 89 99 53,
Fax (0 86 42) 89 50 04

Die Vorgeschichte des Spiels: Vor zwei Generationen war es Dein Großvater, der es schaffte, die mächtigen Kreaturen der Finsternis zu besiegen. Nach einem langen und harten Kampf gelang es ihm, alle Teile des Rads von Talmar zusammenzufügen. So konnten die Priester von Rak Atun den Bann der Gefangenschaft gegenüber Tarnak aufrecht erhalten. Die Menschen konnten wieder ihren

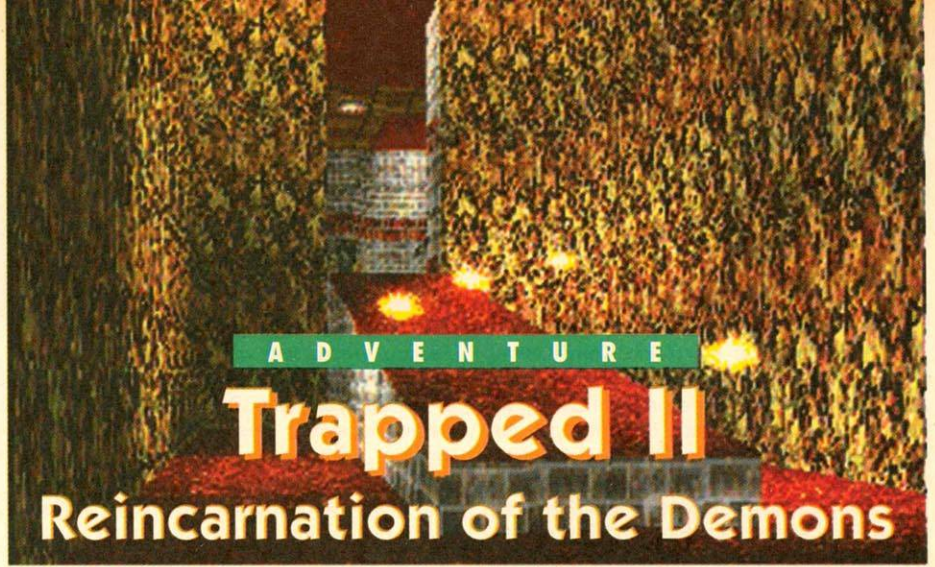


Level 16: Ein dunkler, schauriger Gang führt zum Tor des nächsten Verließes. Was mag dahinter sein?

gewohnten Tätigkeiten nachgehen, ohne ständig die Angst des Todes im Nacken zu haben.

Aber irgendwas ging schief. Tarnak konnte den Bann brechen, der ihn gefangen hielt. Er tötete alle Priester des Tempels bei seiner Auferstehung. Die Menschen mußten Kaldrion fluchtartig verlassen, doch nur wenige schafften wirklich die Flucht. Tarnak übernahm die Herrschaft und ließ sich im Palast nieder. Nur Du bist die einzige Hoffnung für die letzten Überlebenden von Kaldrion.

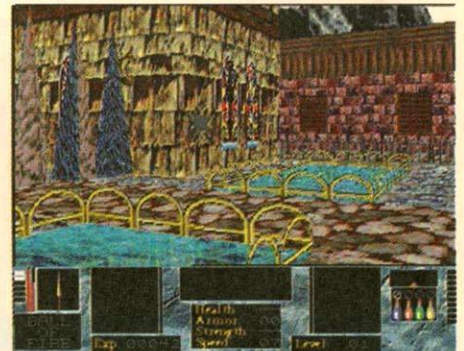
Damit der Spieler jedoch die armen Menschen von Kaldrion überhaupt retten kann, muß er natürlich erst einmal das Spiel per Doppelklick mit der Maus auf der CD starten. Sofort



geht ein Filerequester auf, mit dem man ein Verzeichnis wählen kann, in dem man die Spielstände speichern möchte. Dabei muß man aber sehr darauf achten, daß mindestens 6 MByte Speicher auf dem Medium frei verfügbar sind. Ist dies geschehen, kommt man zu einem Einstellungsfenster, in dem man unter anderem den gewünschten Screenmodi OCS/ECS, AGA, Grafitti oder Picasso 96 wählen kann. CyberGFX wird nur indirekt unterstützt. Besitzt man eine Cybervision 3D, braucht man die »P96Emul.library«. Hier hat man auch die Wahl, ein vorher gespeichertes Spiel zu laden oder gleich ein neues Spiel anzufangen. Wählt man die Option für ein neues Spiel, kann man zusätzlich noch einen von drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden auswählen.

Nun läuft ein sehr ansprechendes Intro ab und schon kann es mit dem Kampf gegen Tarnak los gehen. Man läuft durch dunkle Verließe oder Gänge und muß sich gegen so manche ungewöhnliche Kreatur verteidigen. Zu diesem Zweck kann man zwischen sechs verschiedenen Waffen anhand der Tasten 1 bis 6 wählen. Mit der linken ALT-Taste kann man seinen Gegner angreifen, mit der TAB-Taste läßt sich ein Schuß abfeuern. Gesteuert wird mit den Cursor-Tasten, wobei man mit der SHIFT-Taste einen seitlichen Schritt machen und mit der A-Taste springen kann. Natürlich ist es auch möglich, einen Blick nach oben oder unten zu werfen oder auch einmal den Kopf einzuziehen, um in Deckung zu gehen.

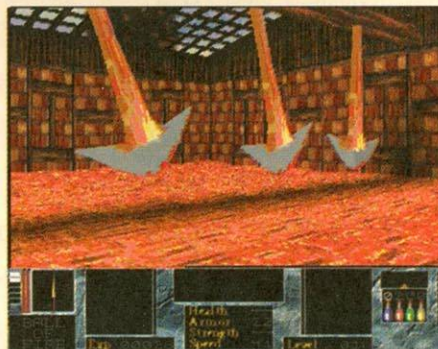
eine automatische Karte aktivieren, sich eine Charakter-Übersicht anzeigen lassen, Schrittmessen lesen, Gegenstände auswählen und benutzen, Zaubersprüche aussprechen und verschiedene Optionen für die Spielumgebung aktivieren. Für alle Statistik-Fans wurde sogar eine Statistik über den Spielverlauf eingebaut. Je länger man sich ohne Verlust seines Lebens in den Dungeons aufhalten kann, um so mehr Erfahrungspunkte kann der Spieler sammeln. Das hat den Effekt, daß man mit der Zeit automatisch mehr Lebensenergie und Magiefähigkeiten besitzt. Außerdem kann man sich schneller bewegen und wird besser im Kampf mit einem Gegner.



Level 17: Wenn man die letzten Hindernisse und Klippen überwunden hat, ist der Ausgang nicht mehr weit

Feature Liste

- High-End 3D-Engine mit skalierbaren Sichtausschnitt
- 17 komplexe Level
- mehr als 6000 Animationsbilder mit 4096 Farben
- Gegner aus Polygonen mit 60 Bewegungsgabläufen, in 2048 Drehwinkeln.
- mehr als 550 KB an Vektor-Objekten für Fallen und Verzierungen
- komplexe Lichtberechnungssysteme mit bis zu 200 Lichtquellen je Dungeon
- weit mehr als 1000 verschiedene Texturen und hunderte von Sound-Effekten
- zahlreiche Zaubersprüche, Schuß-Optionen per Zauberspruch, sechs verschiedene Waffen.



Höchste Gefahr: Vorsicht vor den scharfen Stahlpendeln, die sich langsam, aber stetig nach unten senken!

Im Verlauf des Spieles stößt man auf verschiedenfarbige Flaschen, die je nach Farbe eine andere Wirkung auf den Spieler haben. So kann die Lebensenergie, der Rüstungswert, die Stärke und das Tempo erhöht werden. Damit der Spieler aber bei den vielen Gängen nicht die Übersicht verliert, sind noch einige Funktionstasten belegt. So kann man

Trapped II garantiert, schon wegen der 17 komplexen Level, viele Stunden Spielspaß. Dadurch, daß die kompletten Gegner aus Polygonen mit 60 Bewegungsstufen bestehen, sind weiche Bewegungen mehr oder weniger garantiert. bl

Trapped II

AMIGA-PLAY

10/97

85%

(sehr gut)

Grafik: 85% Sound: 82%

Systemanforderungen: Amiga mit mindestens 68020, 1 MByte ChipRAM, 4 MByte FastRAM, Grafikkarten werden unterstützt

Empfohlener Verkaufspreis: 69,- Mark

Bezugsquelle: New Generation, Haarmeyers-Kamp 6, D-49586 Neuenkirchen

von Andreas Magerl

Für alle Skeptiker sei gleich einmal vorab erwähnt, daß es sich bei Airline II um ein Spiel aus einer Low-Price-Serie handelt. Die Grafiken sind zwar nicht gerade das Highlight von Airline II, jedoch ist das Games spielerisch sehr ausgereift.

Bei Airline II ist der Spieler Besitzer einer neuen Fluggesellschaft. Sinn und Zweck des Spieles ist es, möglichst viel Gewinn mit der Firma zu machen und sie mächtig zu vergrößern. Dazu kann man verschiedene Variationen ausprobieren.

Vom Büro aus kann der Spieler alle Untermenüs mit allen wichtigen Funktionen per einfachem Mausklick erreichen. Hier können Flugzeuge gekauft und natürlich wieder verkauft oder Briefe mit Aufträgen und Informationen bearbeiten werden. Mittels einer Karte kann man Flugziele herausuchen und Flugpläne erzeugen. Dabei sollte man aber darauf achten, daß man nicht mehr Plätze in einem Flugzeug anbietet, als vorhanden sind. Außerdem muß der Spieler natürlich auch dafür sorgen, daß das Flugzeug pünktlich am Startplatz zur Verfügung steht. Mehr als eine halbe

Stunde Verspätung wird in diesem Spiel, im Gegensatz zur Realität, nicht akzeptiert!

Für den Flug läßt sich natürlich ein absolut freier Ticketpreis bestimmen. Jedoch sollte sich der Spieler sehr stark an den angegebenen Durchschnittspreisen orientieren, da es ja auch noch Konkurrenzunternehmen auf dem Markt gibt. Natürlich kann man seine Leistungen auch in einer Statistik bewundern. Man darf auch, vorausgesetzt, man hat ausreichend Kapital, an der Börse spekulieren. Auf der Bank wird fleißig Geld gespart und in Notzeiten kann man auch einmal sein Kreditlimit ausschöpfen.

Aber die besten Flüge bringen nichts, wenn die Passagiere davon nichts wissen. Deshalb hat man die Möglichkeit, im Fernsehen oder Radio Werbung zu machen. Besitzt man einen Drucker, kann man sich Flugdaten und vieles anderes während des Spieles ausdrucken, um nicht die Übersicht zu verlieren. Ein einziger verpaßter Flug und es kann sein, daß man wegen der Vertragsstrafe Pleite geht.

Die Grafiken von Airline II sind, wie bereits erwähnt, nicht gerade das Gelbe vom Ei,

reichen aber für ein Spiel dieser Art und vor allem für diesen Preis vollkommen aus. Allerdings muß man bei AGA-Rechnern erst den AGA-ChipSet deaktivieren. Der Spielspaß von Airline II läßt den Spieler aber sehr schnell diese Unebenheiten vergessen. *bl*



Airline II

**AMIGA-
PLAY
10/97**

61 %
(befriedigend)

Grafik: 45% Sound: o. Bew.

Systemanforderungen: mindestens Amiga-OS 1.3, 0.5 MByte ChipRAM, 1.5 MByte FastRAM und Festplatte.
Empfohlener Verkaufspreis: 29 Mark
Bezugsquelle: Nordlicht EDV, Alter Fischerspad 10, D-26506 Norden, Tel: 04931/167222

Amigas Game-Revival

Immer wieder wird behauptet, daß der Spielemarkt des Amiga tot sei und keine neuen Spiele mehr erscheinen, weder auf Disk noch auf CD.

Weit gefehlt! Gerade seit der Übernahme von Amiga Technologies durch Gateway 2000 hat sich vieles positiv verändert: Die Spieleprogrammierer sprühen voll neuer Ideen!

Hier finden Sie eine Übersicht, welche Spiele in nächster Zeit für den Amiga erscheinen. Diese Liste ist natürlich bei weitem nicht vollständig!

Spielname	Vertrieb	Erscheinungsdatum
1869-Neuaufgabe	Verkosoft	8/97
Airline II	Nordlicht	8/97
Alien F1	noch unbekannt	demnächst
BeamBender	Verkosoft	8/97
Betrayed	Aurora	1998
Blitzbombers	Guidhall	demnächst
Blockhead	Islona	9/97
Brainkiller	Titan	demnächst
Breed 2001	Vulcan	demnächst
Burntime-Neuaufgabe	Verkosoft	8/97
Castle of Kingdom	Mutation	9/97
Civilization-CD	Guildhall	10/97
Cygnus-8	Islona	10/97
Daydream	APC&TCP	1998
Gnomes	noch unbekannt	demnächst
Escape from Atlantis	APC&TCP	1998
Evils Doom	Asimware	10/97
Final Odyssey	Vulcan	8/97
Flyin High	APC&TCP	8/97
Forest Dumb Forever	APC&TCP	11/97
Foundation	Sadness	12/97
Forgotten Forever	noch unbekannt	demnächst
Genetic Species	Vulcan	10/97
Gun Fury	Guidhall	demnächst
Jet Pilot Expansion	Vulcan	9/97
Hell Pigs	Vulcan	9/97
H-Bomber	Aurora	10/97
Hotelmanager	APC&TCP	1998
Magic Island	APC&TCP	demnächst
Mahjong	Nordlicht	8/97

Spielname	Vertrieb	Erscheinungsdatum
Master-Axe	Islona	9/97
Marblelous 2	APC&TCP	1998
Mega Blast	APC&TCP	11/97
Mr. Tomato	APC&TCP	11/97
Myst	Clickboom	10/97
On Escape	Sadness	11/97
Phönix	APC&TCP	12/97
Pinball Brain Damage	APC&TCP	11/97
Pulsator	APC&TCP	12/97
Quasar Wars	noch unbekannt	demnächst
Scions	Vulcan	demnächst
Shadow of the 3rd M.	Titan	demnächst
Sixth-Sense-Inv.	Islona	10/97
Skaut	APC&TCP	1998
Skimmers	APC&TCP	1998
Strangers	Vulcan	8/97
Street Racer	Guildhall	9/97
Testament 2	APC&TCP	11/97
TFX	CU-Amiga	10/97
Total-Skidmarks-CD	Guildhall	10/97
Trapped 2	New Generation	10/97
Uropa 2	Vulcan	8/97
Valhalla	Vulcan	11/97
Wasted Dreams	Vulcan	demnächst
Westerados	APC&TCP	1998
Wet	New Generation	12/97
Wheels on Fire	Verkosoft	10/97
World Golf	Islona	9/97
Zone 99	Aurora	11/97

PD-Games

Adventure & Action

Nahezu unerschöpflich ist der Fundus von Amiga-Spielen in der PD-Szene. Manchmal ist es kaum zu glauben, welche fantastischen und actiongeladenen Games

dem Keyboard ausgefuchster Spieleprogrammierer mit Amateurstatus entspringen – vergleichbar den kommerziellen Produkten! Hier sind einige Highlights.

von Andreas Magerl

ADVENTURE

Curse of PC

Wer die legendären Infocom-Zeiten nicht missen will, sollte sich dieses englische Text-Adventure zulegen. Der Spieler hat die Aufgabe, alle PCs, die er in diesem Adventure findet, zu zerstören, damit die Welt wieder in die richtige Bahn gelenkt wird (tja, wenn's so einfach wäre...).

Im Spiel selbst braucht man nur von den jeweiligen Befehlen die Anfangsbuchstaben einzugeben und der Computer führt dann die Anweisungen automatisch aus. Um das Spiel allerdings zu lösen, braucht der Spieler schon relativ fortgeschrittene Englisch-Kenntnisse. »Curse of PC benötigt« mindestens Amiga-OS 2.0.

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Blitris AGA

Alle Game-Boy-Fans aufgepaßt: Wollt Ihr eine gelungene Tetris-Variante á la Game-Boy auf dem Amiga spielen? Kein Problem, startet einfach das Spiel Blitris! Die vorhandenen Effekte dürften wohl jedem Game-Boy-Spieler bekannt sein. Ansonsten lassen sich über ein Options-Menü fünf verschiedene Block-Sets einstellen, die zehn Level lassen sich aber auch einzeln ansteuern. Das Spiel benötigt mindestens Amiga-OS 3.0 sowie den AGA-Chipset.

KNOBELSPIEL

AMOS-Hangman-Children

Die Spielvariante »Galgen« kennt sicher jeder Spielefan. In dem Spiel sind Wörter zu erraten, für jeden falschen Buchstaben baut sich langsam, aber sicher ein Galgen auf.

Die uns vorliegende Version ist speziell für Kinder mit leichten, allerdings englischen Begriffen gedacht. Die Wörter sind wirklich nicht schwer zu erraten und selbst für Englisch-Anfänger durchaus zu empfehlen. Besonders gelungen ist in dieser Variante der animierte Galgenbaum bis hin zu dem armen Kerl, dessen Geist beim Baumeln Richtung Himmel entschwindet. Gespielt wird mit der Maus. Mit der HELP-Taste kann man sich auch schon einmal einen Buchstaben zeigen lassen. Die sehr gelungene Grafik und der flüssige Spielablauf machen dieses Spiel absolut sehenswert!

ACTIONSPIEL

Twilight Knight

In diesem Kampf-Spiel übernimmt der Spieler die Rolle des mutigen Ninja. Er muß sich auf einen Kampf mit dem fiesen Gegner Kalim einlassen. Die Waffen sind zwar ein bißchen ungleich verteilt, aber man hat trotzdem eine Chance gegen seinen Gegner, obwohl dieser wesentlich besser bewaffnet ist.

Die Vollversion gibt's direkt beim Autor und enthält 15 verschiedene Gegner, die unterschiedliche Stärken und Schwächen haben. Die Grafik ist überdurchschnittlich gut gelungen, die Steuerung jedoch etwas zu langsam. Das Spiel benötigt mindestens Amiga-OS 2.0 und 1 MByte ChipRAM.

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Fishy Fishy – Enhanced

Ein Geschicklichkeitsspiel, das sich unter dem Wasserspiegel abspielt. Der Spieler übernimmt hier die Rolle eines kleinen Fisches, der gerne größer werden würde. Dieses Wachstum läßt sich aber nur realisieren, wenn er kleinere Fische und andere Lebewesen verspeist. Allerdings sollte er sich nur an kleinere Tiere wagen, da er sonst selbst zu einem Glied in der Nahrungskette wird. Außerdem sollte man sich vor Haien, Walen und anderen gefährlichen Meeresbewohnern in acht nehmen. Denn ein kurzer Kontakt mit diesen Wesen – und schon wird das Guthaben auf der Energieleiste erheblich geschmälert!

In dieser neuen, überarbeiteten Version wurden Kollisionsabfrage und Steuerung verbessert. Außerdem läßt sich das Spiel jetzt auch im Zwei-Spieler-Modus mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen spielen. Das Spiel läuft bereits ab Amiga-OS 1.3.

3D-ACTIONSPIEL

Boom 3D

Im kommerziellen Bereich erscheinen immer mehr Dungeon-Spiele in 3D. Warum sollte das in der PD-Szene anders sein? In »Boom 3D« muß der Spieler fleißig auf Monster-Jagd gehen. Dabei sollte man Energie und Munition sammeln. Je nach Gegner-Farbe sind diese unterschiedlich oft zu treffen. Die Grafiken sind

zwar nicht gerade perfekt, aber dafür ist das Scrolling sehr schnell, auch der kleinere Bildschirmausschnitt ist nicht unbedingt als negativ zu bewerten.

DENKSPIEL

Data Storm AGA

In dieser Dungeon-Variante muß man jetzt sogar Wände verschieben. Ähnlich wie bei »Sokoban« geht das vorwärts oder rückwärts. Wichtig dabei ist nur, daß man immer genügend Platz hat! Aber Vorsicht, hat man erst den weiteren Weg frei bekommen, könnte dort schon der erste Soldat auf einen warten. Es werden Waffen eingesammelt, sowie Munitionskarten und Türcodekarten.

Gesteuert wird mit der Maus und über Buttons. Die Grafik, Effekte und das Scrolling sind sehr gut. Data Storm benötigt mindestens Amiga-OS 3.0 sowie den AGA-ChipSet.

ADVENTURE

Nightmare Castle

Dieses Labyrinth-Adventure besteht aus fünf von fünfzig Level. Gespielt wird aus der Ich-Perspektive. Die Aufgabe besteht darin, einen Schatz innerhalb des Schlosses zu finden. Doch bevor man eines der heruntergelassenen Tore öffnet, sollte man nach nützlichen Gegenständen Ausschau halten, wie beispielsweise Schwerter, Schutzhosen, Zaubersprüche und vieles mehr. Denn im weiteren Verlauf des Spieles stößt man auf diverse gefährliche Mumien, die einem nicht gerade wohlgesonnen sind. Je nach Kampfstärke der Mumie und den eigenen Waffen kann es sehr schnell zum »Game-Over« kommen. Das Spiel benötigt mindestens Amiga-OS 2.0 und 2 MByte RAM.

KNOBELSPIEL

Who did what

Außer »Fishy Fishy« befindet sich auch noch das Brettspiel-Puzzle auf dieser Diskette. Zwei bis vier Spieler befinden sich auf einem Spielbrett in unterschiedlichen Räumen eines Hauses. In jedem dieser Räume sind Puzzle-Teile versteckt, die sich durch ein akustisches Signal bemerkbar machen. Abwechselnd wird nun gewürfelt, mit strategischer Überlegung durchsucht man die Räume nach den Teilen. Ist man auf einem Feld mit einem

Puzzleleil gelandet, kann man es in eines seiner Felder legen. Ziel ist, sowohl eine Person und einen zu der Person gehörenden Gegenstand zusammenzusetzen. Das Spiel kann man, wenn man mag, auch alleine spielen. Es benötigt mindestens Amiga-OS 2.0.

DENKSPIEL

Marbles

Und wieder eine Vollversion aus der Disketten-Serie von Nordlicht. Dem Spiel sind 31 Level sowie fünf weitere beigefügt. Wenn das jemand nicht reicht, kann man sich gerne noch einige weitere Levels mit einem Editor zusammenstellen. Der beigefügte Editor ist im Gegensatz zum eigentlichen Spiel jedoch Shareware und damit erzeugte Level darf man erst nutzen, wenn die Sharewaregebühr direkt beim Autor bezahlt wurde.

Wie in allen Sokoban-Varianten müssen auch hier Objekte auf ihren vorbestimmten Platz geschoben werden. Die Steuerung erfolgt über den Zehnerblock der Tastatur, also den Tasten 2,4,6 und 8. Die Grafiken sind recht gut gelungen und die Levelstände, die man erreicht hat, lassen sich speichern. Das Spiel benötigt Amiga-OS 2.0, 2 MByte RAM sowie »asl.libraryV36+«.

JUMP-AND-RUN

Monty the Wolf

In diesem Jump'n'Run-Game spielt man die Rolle eines kleinen Wolfes, der stetig auf Diamantensuche ist. Die in jedem Level vorhandenen Gegner wie Igel, Vögel, Schnecken und andere kann man nur durch mehrmalige Trefen mit einem kleinen Ball, den der Wolf immer bei sich hat, ausschalten. Mit etwas Glück erscheinen nach dem erfolgreichen Beseitigen der Gegner einige kleine Extras wie Extra-Speed auf dem Bildschirm, die man mit Genauß einsammeln darf. Durch die diversen Extras kann man auch in Bonus-Stages gelangen, um dort noch mehr Punkte zu sammeln. Die Grafik ist gut, das Spiel benötigt mindestens Amiga-OS 2.0. Die Vollversion dieser eingeschränkten Demoversion ist direkt beim Autor Anthony Sherratt erhältlich.

KNOBELSPIEL

Crazy 8

In diesem Kartenspiel wird gegen den Computer gespielt. Leider ist die Anleitung komplett in Englisch; man kann jedoch das Spiel auch ohne große Englisch-Kenntnisse genießen.

Jeder Spieler erhält zu Beginn fünf Karten und eine offene, die als Vorgabe gilt. Nun versucht man seine Karten möglichst schnell abzulegen. Besitzt man eine Karte mit einer 8, kann man die Farbe wechseln. Hat man diese Karte nicht in der Hand, muß man immer eine gleiche Karte ablegen, die bereits aufliegt. Also auf eine 9 eine 9 und auf ein Herz ein Herz.

Hat der Spieler keine passende Karte zum Ablegen zur Verfügung, muß er solange neue Karten kaufen, bis er wieder eine ablegen

kann. Gewonnen hat der Spieler (wie sollte es auch anders sein), der als erster alle Karten losgeworden ist. Schade ist, daß man nur gegen den Computer und nicht auch gegen einen menschlichen Spieler zocken kann. Das Spiel stammt von Curt Esser und benötigt mindestens Amiga-OS 2.0.

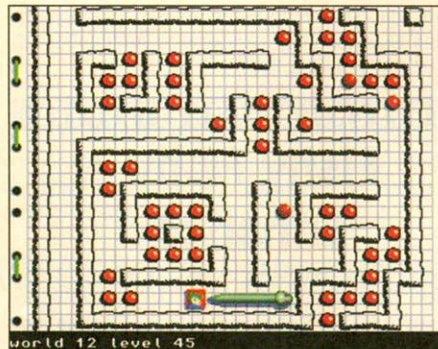
JUMP-AND-RUN

Creepy Crawlies

Kennt jemand noch das bekannte C-64-Spiel »Centipede«? Bei »Creepy Crawlies« handelt es sich um eine gelungene Umsetzung des Games für den legendären 8-Bit-Computer von Commodore. Hier können sich bis zu zwei Spieler an zehn Level austoben. Eine Vollversion mit 100 Level gibt's direkt beim Autor Frank Schönau. Um das Spiel auf seinem Amiga zum Laufen zu bekommen, benötigt man mindestens Amiga-OS 2.0.

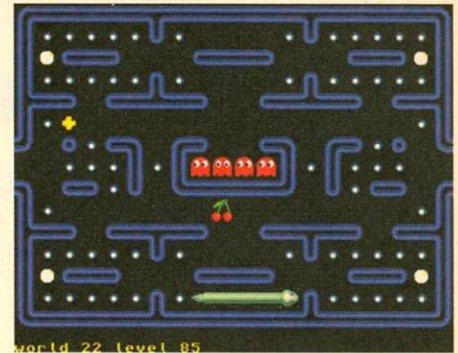
GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Nibbler Super Extras



Das Spiel »Nibbler« wurde bereits vor einigen Ausgaben vorgestellt: Man muß alle Pillen und Bonuspunkte pro Level einzusammeln. Dabei wird allerdings der Wurm, den man steuert, bei jeder Pille etwas länger. Das wäre nicht so schlimm, wenn sich die Level-Labyrinth nicht so verzwickte gestalten würden und man nicht auch noch aufpassen müßte, sich nicht selbst zu berühren.

In dieser Version von Nibbler sind einige Extras dazugekommen. So kann man z.B. eine Schere einsammeln, die den Wurm um



ein ganzes Stück wieder kürzer macht, um damit leichter durch die Level zu kommen. Auch ist die Sharewareversion mit 44 normalen und elf Bonus-Level ausgestattet. Wer die Shareware direkt beim Autor bezahlt, erhält ein Paßwort und kann alle 100 normalen und 25 Bonus-Level spielen. Das Spiel benötigt mindestens Amiga-OS 2.0, 1 MByte ChipRAM und eine Festplatte.

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Iceburg

Diese Demoversion des netten englischen Geschicklichkeitsspiels ist so aufgebaut, wie man es eigentlich nur von Konsolen-Spielen kennt. Gesteuert wird eine kleine rote Tonne in einer riesigen Eislandschaft. Diese muß nun unterschiedliche Aufgaben bewältigen – sei es den Gegnern auszuweichen oder aber Hindernisse zu überwinden, Eisblöcke zu schmelzen und vieles mehr. Das Spiel enthält auch einen Adventure-Teil, der aufgerufen wird, wenn man vor dem Problem steht, wie man die lästigen Eisblöcke möglichst schnell zum Schmelzen bringt, die einem den Weg versperren. Natürlich läßt sich das Spiel auch auf einer Festplatte installieren, vorausgesetzt natürlich, man besitzt Amiga-OS 2.0 und 2 MB ChipRAM.

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Dungeon Explorer

Wer Labyrinth-Geschicklichkeits-Spiele mag, erhält mit diesem Spiel sogar die Möglichkeit, durch den beileigenden Editor eigene Labyrinth zusammenzustellen. Wie so ein Labyrinth aussieht, kann man zunächst am integrierten Irrgarten erforschen. Vor Spielbeginn muß man sich jedoch entscheiden, ob man mit einer männlichen oder weiblichen Hauptfigur spielt.

Unmittelbar darauf befindet man sich im Labyrinth und muß Energiepunkte, Schlüssel und diverse Extras einsammeln. Dabei kann man Gegnern ausweichen, Türen öffnen und vieles mehr. Vergessen Sie aber nie das Hauptziel des Spiels! Die Aufgabe besteht nämlich darin, am Ende eines Labyrinths seinen Partner aus der Gefangenschaft zu befreien. Das Spiel selbst verfolgt man aus der Vogelperspektive.

Alle hier vorgestellten PD-Spiele bekommt man direkt bei Nordlicht EDV-Service, Alter Fischerspfad 10, D-26505 Norden, Tel. (0 49 31) 16 72 22.

AMIGA goes ISDN

AKTION

Kommen auch Sie in die digitale Welt der Kommunikation

Die Redaktion des AMIGA-Magazins in Zusammenarbeit mit PPe telecom bietet dem Amiga-Anwender den optimalen und günstigen Einstieg in das T-Net ISDN.

PREISKNALLER

ISDN: Starten Sie jetzt
supergünstig auf den
Datenhighway!

Für nur 21,40 DM pro Monat*

Beachten Sie unsere ISDN
Sparpreisangebote für die
Hardware gegenüber dem
Normalkauf!

* Mehrkosten im Vergleich zum herkömmlichen Telefonanschluß

Der ISDN Anschluß: (Integrated Services Digital Network)

Der meist benutzte ISDN-Anschluß
ist der Mehrgeräteanschluß.

Dieser ermöglicht den Anschluß von bis zu 8 ISDN Geräten
mit bis zu 10 unterschiedlichen Rufnummern.

Der Mehrgeräteanschluß bietet 2 B-Kanäle mit einer
Übertragungsrate bis zu 64.000 bit/s sowie einem D-Kanal.
In der nicht erweiterten Anschlußart stehen dem Benutzer
standardmäßig 3 Rufnummern zur Verfügung, die aber unter
Umständen erweiterbar sind.

Die Leistungsmerkmale unterscheiden sich bei dem
Standard- und Komfortanschluß folgendermaßen:

Standardanschluß: Anklopfen, Makeln, Parken,
3er-Konferenz; Monatliches Grundentgelt = 46,- DM

Komfortanschluß: Anklopfen, Makeln, Parken,
Rufweiterschaltung, 3er-Konferenz,
Tarifeinheitenübermittlung nach dem Gespräch, Rückruf bei
Besetzt; Monatliches Grundentgelt = 51,- DM

Wenn Sie bereits digital angeschaltet sind, kann Ihre
Rufnummer in der Regel beibehalten werden. Durch die
Selbstmontage des NTBA sparen Sie bis zu 100,- DM!



Eingetragenes Warenzeichen der Deutschen Telekom AG

Mit den Paket „ISDN Kit Z2“ und „ISDN Kit PCMCIA“ starten Sie
direkt in die Welt der digitalen Kommunikation.

Bild, Sprache, Daten - dies alles ist mit ISDN kein Problem und
soll auch dem Amiga-Anwender nicht mehr verwehrt bleiben.

Die beiden Pakete kommen mit umfangreicher Software:

- Miami Demo und Internet Software Voyager
(TCP/IP Stack, WWW-Browser)
- Amiga Online (Lite!) BTX-Decoder

Die Software läßt sich leicht für den Zugang mit T-Online
vorkonfigurieren und erleichtert Ihnen den Einstieg.

Die Zugänge über T-Online wurden von der Telekom erheblich
beschleunigt sodaß man jetzt die gesamte ISDN-Bandbreite
nutzen kann!

Bei Anmeldung zu T-Online über PPe telecom sparen Sie 50,-
DM Anmeldegebühr! Anruf genügt: 01803 234 235

Besuchen Sie die Support-Seite der PPe Homepage für weitere
kostenlose Internet-Software: www.ppe-online.de

ISDN Kit Z2

- ITH ISDN Master II
Durchgeschleifter S₀-Bus Steckplatz für Telefon-
Modul (PhoneKit) Passend für alle
AMIGA 2/3/4000(T) oder
Amiga 500/1200 Tower-
Umbauten mit Z2 oder Z3-Platine.
- CAPI 2.0 und Fossil-Treiber
- Telefon/Anrufbeantworter-Software

ISDN Kit PCMCIA

- ITH ISDN Master 1200 inklusive
Telefon-Modul.
- CAPI 2.0 und Fossil-Treiber
- Telefon/Anrufbeantworter-Software

Telefonieren mit dem Amiga

Die Hardware und die Software der beiden ISDN-
Kit's sind bereits für das Telefonieren und
Betreiben eines digitalen Anrufbeantworters ausge-
legt. Bei dem „ISDN Kit Z2“ wird zum telefonieren
noch das „ISDN PhoneKit“ benötigt. Sie brauchen
nur noch einen Telefonhörer und schon kann es
losgehen!

AMIGA goes ISDN Bestellcoupon

Coupon ausfüllen und abschicken an:

MagnaMedia
Postfach 1304
85531 Haar

Ja, ich möchte das „AMIGA goes ISDN“ Angebot nutzen und bestelle wie folgt. Die Vertragsabwicklung, sowie die Auslieferung des Pakets erfolgt durch die Firma PPe telecom.

Name, Vorname : _____
Straße : _____
PLZ, Ort : _____
Telefonnummer : _____

Zahlungsart Vorkasse: (+ 8,- DM Versandkosten) ☐ Eurocheck ☐ Bar
Nachnahme: (+ 13,- DM Versandkosten) ☐ Post Nachnahme

Die Vertragsabwicklung für den ISDN Anschluß erfolgt nach den gültigen Allgemeinen Geschäftsbedingungen
sowie den Tariflisten der Deutschen Telekom. Das einmalige Bereitstellungsentgelt für den ISDN-Anschluß
ohne Vor-Ort Installation beträgt 100,- DM

Ich wünsche einen:

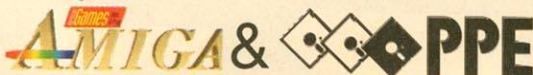
- ☐ ISDN Standard-Basisanschluß
für nur 46,- DM im Monat
- ☐ ISDN Komfort-Basisanschluß
für nur 51,- DM im Monat
- ☐ ISDN Kit Z2¹
- ☐ ISDN Kit PCMCIA¹
- ☐ ISDN PhoneKit

¹Nur in Verbindung mit einem ISDN-Auftrag

199,-
439,-
49,-

Mit dem Erscheinen dieses Angebots verlieren alle
vorangegangenen Angebote Ihre Gültigkeit
Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

Eine Aktion von:



T Deutsche
Telekom
Partner

AMIGA

COMPUTER-MARKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der COMPUTER-MARKT von »Amiga« bietet allen Computerfans 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 12 (erscheint am 19.11.97): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis **22. Oktober** (Eingangsdatum beim Verlag) an »Amiga«. Später eingehende Aufträge werden in der Ausgabe 01 (erscheint am 17.12.97)

veröffentlicht. Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Karte im Heft. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen. Schicken Sie uns DM 5,- als Scheck oder in Bargeld. Bezahlung über Postscheckkonto 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

Biete an: Software

Verkaufte Original-Spiele: Great Courts 2, Samba Partie, Touring Car Challenge je 15 DM, Hatrick, Formula 1 Master, Fußball Total je 25 DM zzgl. Porto. Alle Programme zusammen für 100 DM. Peter Engel, Goethestr. 8, 96465 Neustadt

Final Writer 97, Maxon Atlas, Maxon Twist 3, GPFax, Scanquix Epon, Aztec C, Blitzbasic 2.0, Turbocalc 3.5, CD32 Games: Skeleton Crew, Tower Assault, Microcosm, Flink, alles VHB, ca. 2/3 Neupreis. Tel. 0721/670876

FinalWriter 5-80, FinalCalc 50, FinalData 50, MaxonAtlas CD 40, Amiset 4 CD 50, CDs: RHS Color + DTP-Col. + Sen. Soccer + Alfred Chicken CD32 je 20,-, Hugo + Lion King je 30,-, Run Trainer, Sierra Soccer, Siedler, Sen. Golf, ChaosEngine, CreatCoats 2 und KickOff 3 je 20,-, 5 x Amiga Mag. CD 25,-, Scala 300 90,-, Magon Magic 3 40,-, Amiga Zeitschr. ab 1/89 + Amiga Mag. Disk St. 1,- DM bei Komplettabnahme. Tel. 09764/535

M-Designer V 3 370 DM, Adorage 2.5 110 DM, Clarissa V 3 250 DM, PPaint 7.1 (CD) 50 DM, Prodad CD Creativ Imp. Vol. 1 70 DM, Aminet CD 3-17 je 10 DM. Frank Köhler 0551/705412

Hanse AG 15; Heimdall 2 AGA 15; Innocent u. Caught 15; Ishar 2 15; Jungle Strike CD 20; Whizz 10; Liste: 06232/44796 (Sandro) Wer ern. mir meine Police Q. Disks??

Anstoss WC 20; Bloodnet 15; Caribbean 4. 30; Cedric CD 25; Crystal Dragon 20; Dark Seed CD 20; Eishockey M. 20; Embryo 15; GS2000 CD. Tel. 06232/44796 (Sandro)

Suche dringend: Future Wars, Cruise for a Corpse, Operation Stealth, KQ 6 AGA, alles nur kompl. Deutsch mit Anleitung und Verpackung. Tel. 03441/217083 (Falko)

Verkaufte Amiga u. PC-Software. Liste gegen 3 DM anfordern (z.B. Siedler, Indy 4, BMH 95, Timekeepers u.a.) Gerald Blackfellner, Kohlplatzstr. 10, A5451 Tenneck

Eishockey Man., Turrican 3 je 15 DM; Larry 2, Invest, Traders, Def. of the Crown, Maniac Mansion je 10 DM. Suche dringend On the Road + Wall Street Wizard. Tel. 05422/5511

Final Writer 97 160 DM, Final Calc 65 DM, Civilization, Amiga Mensch, Wing Commander je 20 DM, ARexx-Buch, A2000-Tastatur je 30 DM + Porto. Tel. 034692/21611 Stefan

Asim-Cofs V 3.6, OS 2.0 Anwenderhandbuch je 40 DM, Studio V 1.17 50 DM, Mon. 1084S 100 DM, Textikon-CD 20 DM, CD FreshFonts 2 10 DM + Porto. Tel. 034692/21611 Stefan

Maxon C++ 4LT, Maxon Cinema V 3.1, Amos Prof. mit Compiler, Amiga Magazin 1/95-3/97 und teilweise 90-92, AmigaPlus 5/92-2/97, diverse Spiele; Tel. 03763/52210 (Carsten)

Wingcom., Indy 3, Battle Toads, Turbo Trex, Zeewolf, Behind Iron Gate, Amiga Games CD 2/96 bis 8/97, Leerdisketten, AmigaPlus CD's 02632/46828, nach Horst fragen

Original Cinema 4D V 3 50 DM, Reflection V 4 200 DM, Scenery Animator 50 DM, A320 30 DM, Battle Chess II 20 DM. Tel. 07731/919889

Private Kleinanzeigen

Amiga OS 3.1 (A500, 2000, 2500) 70 DM, Wordworth SE 30 DM, Imagine 3.0 50 DM. Je 20 DM: SimLife AGA, Simon t. Sorc, Brief DeLuxe 2 (Layout). Tel. 03725/21053

10 Mark/St.: Lare of teh Tempstress, F16 Falcon, Dogfight, First + Second Samurai, Oscar AGA, Print Manager, Amiga Calc, Word-Lynx (Rechtschr.-Kontrolle). Tel. 03725/21053

Verk. je 40,-: Hilling Grounds 2, Cap. Punishaimt. Neuac 4 (CD) je 30 Hanse Deluxe, Super Shidt Data, PrimaRage Mag (CD), Anstoss (AGA), Cedric, Oldtime AG je 20,- XTreme + Data, Openbolf (AGA) Tennis Champ Kickstart 3.0 Fears, UpdGold (4 CDs), Aminet Set 3 (4 CDs), Megahits 3 + 4 + 6, AFormat 1 + 2 + 3 + 4 + 5 97; Spielaliste 2 Games je 15,- Skat Pool, Leander, Leek / Destrog je 10,-, Aminet 17; 18, Bump & Buru Sen Socher 95/96, Sens Euro CD Meat. Peals 3 + 4 oder zus. 300,-, 04281/80291 Michael. Bitte auf Anrufbeantworter sprechen!!!

Amiga Magazin CDs je 5 DM, DOpus 5 30 DM, Citizen Swift 24 Color, 24 Nadeldrucker mit Ersatzbänder u. Color Transferband 150 DM, Tel. 06466/7116

Verk. für A500/1200 Spiele: Populous 2, Whales Voyage 2, Zeppelin, Human Race je 30 DM. Tel. 03339762133

Adorage 2.5 100 DM, Adorage-Premium FX 30 DM, Monument-Designer V 3 400 DM, Animase V1 100 DM, SSA-Perfekt 20 DM. Tel. 0209/47446

Verk. Dragon Wars, Abandoned Places, Ambermoon, Amberstar, Troddlers, Campaign 2, Mega lo Mania, Bloodwych, M & M 2 + 3, AvEhur, Stationfall, uvm. Tel. 0121/813992 (abends)

Verk. Originale: Spiele, Anwendungen, Hardware, ..., Liste gg. Rückporto bei: Andre Ott, H.-Heine-Str. 4, 96468 Mittweide, Fax 03727/95719

Octamed 6 35,- ABreed 3D, Trapped, Cadaver, Gods, Seelent. Chaos Eng. 1 + 2, Steelsky, Fifa, Perihelion, Ruff'n Tumble, Erben d. Erde, Magic Pocket Fears, Ishar 2, div. Joker. Tel. 089/3568641

Verk. A500 Spiele: Mag. Die Siedler, Oldtimer, R.O.M. Gold, Caribbean Disaster, Hanse-Die Expedition und Eishockey Manager je 30 DM. Tel. 09824/5985

Verk. Orig. Spiele A1200 10 Stück nur kpl. f. 125 DM u.a. Worms, Bundesl. Manager Hatrick Lucas Arts, Canon Drucker 4000 f. A1200 u.a. 195,- Color, M. Kühne. Tel. 0391/7224673

Beckertext II 30,-, Turbo Print 5.0 65,-, Pelican Press 40,-, zus. Grafikpak. 20,-, nur Orig. mit Handbuch, Amiga-Magazin Erstausgabe bis 8/97 90,-. Tel. 07348/3845

FinalWriter 5 70, TurboCalc 50, DPaint IV E 10, MaxonTwister 2 100, PageStream 3 300, HB zu PS2.2 20, ArtStudio 2 30, TeleInfo 1 10, Aminet Set 2, 3, 4 je 10. 07641/48117

Verschiedene Spiele (z.B. Burntime, WV2, S. Skidmarks, etc.), 5-20 DM; Programme (WW 3.0, DPaint 4 AGA etc.) jeweils ca. 10 DM; Bücher je 10 DM; Tel. 07031/652319

Private Kleinanzeigen

Biete an: Hardware

Motherboard A4000, Buster Rev. 11, 2 MB Chip Mem, Daughterboard, fast wie neu, 100% i.O., 600 DM, OS 3.1 Chip 50 DM, CPU-Karte 040 250 DM, 030 100 DM, Tel. 0201/260202

Motherboard A4000T, WB 3.1 mit SCSI u. Z3 Schnittstelle, 10 MB, mit Kabelzubehör, 100% i.O., 1200 DM, CPU-Karte 040, Rev. 3.2, 250 DM ab 20h, Tel./Fax 0201/8619982

Easy-CD 6x 200,-, Blizzard 1230IV 250,- (mit FPU), DD-Laufwerk 30,- + ca. 30 Spiele (AGA + ECS) Tel. 05345/1953 nach Martin fragen

A2000B, WB 1.3/2.0/3.1, HD 2 GB, A2630, Picasso II, Mon. 1084, Grafik-Tablett, CD-ROM, ges. 1500 DM. Unter 069/80345 bitte Tel.-Nr. hinterlassen, rufe zurück

Amiga 4000/30, 6 MB RAM, 420 MB HD, CD x2, inst. ShapeShifter, Kick 3.0, Buster 11, VB 1199 DM, A4000/040, 10 MB RAM, 420 MB HD, CD x4, inst. ShapeShifter, Kick 3.0, Buster 11, VB 1599 DM, OVP, Versand möglich, 07832/8570

Oktagon 2008 SCSI-Controller für Amiga 2/4000 (T) u. 1200 T, Speicheroption, inkl. 345 MB SCSI-HD, kompl. inst. ShapeShifter und SCSI-Kabel VB 299 DM, Ariadne Netzwerkarte für A2/3/4000, inkl. Handb. u. Disk, ovp, 200 DM, Tel. 07832/8570

Picasso IV, 550 DM, CV64-4 MB, 330 DM, inkl. Picasso 96 u. CyberGFX-Softw., A1200, Blizzard 1220/28, 6 MB RAM, vorbereitet für günstige 3,5"-HDs, riesige Spielesammlung, inst. ShapeShifter inkl. Anwendungen und MAC-Spiele, VB 449 DM, 07832/8570

Für A4000: Kick 3.1 70 DM, Turbos: 68060er/50 MHz inkl. SCSI, 799 DM, 040er/40 MHz inkl. SCSI 599 DM, Blizzard 4030 mit 50 MHz (68030 + 68882), ideal für Raytracing 219 DM, EC030er 79 DM, mit FPU 119 DM, mit MMU u. FPU (33 MHz) 140, 07832/8570

ShapeShifter Komplettinstallation für HD u. DD-Floppys, inkl. Betriebssystem, Anwendungen, MAC-Spiele u. Anleitung, einfacher Sofortinstieg, VS, original Commodore HD-Floppy 80 DM. 07832/8570

Verkaufte Festplatte für A1200, 250 MB, Seagate ST3290A für 130,- DM incl. Porto. Peter Engel, Goethestr. 8, 96465 Neustadt

Brauche keine 3 Amigas, daher: Amiga 4040 oder 030 Desktop, gegen Gebot ab 800,-, A4000T, mit Prozessork., gegen Gebot ab 1500,-, Prozessor, A3640 einzeln FP 200,-, Picasso II Grafik. FP 200,-, Drucker Star LC24-10, 180,- VHB, Tandem AT/IDE Controller 50,- VHB. Tel. 0721/670876

Komplett Amiga-Anlage: A1200/170 MB-HD, Blizzard 1230/50 MHz-Copr/16 MB RAM, SCSI-Kit + 4 MB/M1438S-Monitor, 6fach CD-ROM, 14400 Modem m. MultiTermKit u. Faxsoft, HP550C Drucker, Farbe f. TShirt-Druck, Magic-SW, 3700,-/VB 1700,-. Tel. 09764/535

Commodore A1200, Blizzard 1230-IV 030/50 MHz, 4 MB Fast, 1.2 GB FP 2.5", 2. 3.5" LW, Zust. 1A (nur an Selbstabholer) DM 1050,-. Tel. 02102/444266

Private Kleinanzeigen

A1200-Tower, Blizzard 1230 IV-50 MHz, Tastatur defekt, CD-ROM 6 x, Bildschirm C1084S, umfangreiche original Software + Bücher + Zeilschriften, VB 1600 DM kompl., Tel. 07121/290397

A4000/30, 525 MB, Monitor, GM3301, Sirius-Genlock, Snapshot Studio+, Hi8 Videocamera Sony CCD V900E, Sony Schnittpult RM-E500 kompl.: DM 2500,-. Tel. 05202/72162 ab 18 Uhr

Für Ersatzteilläger: A1200 Gehäuse, A1200 Tastatur (30 + 60 DM), Commodore Monitor 1084 (defekt! 100 DM), kompl. A500 + Netzteil 200 DM. Tel. 0911/316680 AB

A1200T infinitiv Blizzard 1230IV/8/50 MHz 210 MB HD, 4 x CD-ROM, 2 ext. DD-LW, PC-Tast., 9 Nadeldrucker, Software, Bücher für 1200 DM. Tel. 0911/316690 AB

A4000-040-25-2 MB Chip, 16 MB Fast, 4 x CD-ROM Visiond, 2 MB, Picasso 2 MB + Pablo 450 MB Festplatte, 1438S Monitor für 2800,- DM, 2090 SCSI-Controller 45,- DM. 09281/28338

A4000 Eagle-Tower 1.22 HD, 8 x CD-ROM, 40/25 MHz 18 MB Piccolo, SD 64, 4 MB, Zubehör für A2000 u. A4000er VB 1900,-. 02173/55433

A2000C, OS 3.1, GForce, 040/33/16 MB, EGS 1103/24/16 MB, Micronik-Tower + CD-ROM, HD 240 + 105 MB Sq., 88 MB + 5 Medien + Flickerkarte, Genlockkarte, VB 2200,-. Tel. 02173/55433

Monitor Philips CM8833 (14") + TV-Tuner Philips 7300, zus. 100 DM; Logitech-Maus 20 DM, diverses Zubehör (Bücher, Disks, Joysticks etc.); Tel. 07031/652319

Prozessoren: CPU 68030 PGA 50 MHz DM 70,- FPU 68882 PGA 50 MHz DM 60,-, CPU 68040 PGA 25 MHz DM 80,-. Tel. 07457/3136

Monitor AKF50 Multisync 150,-, CD-ROM 2 x ext. u. Squirrel SCSI 100,-, Blizzard 1220 4 MB 100,-, Arxon Switchbox 50,-, HD-Laufw. ext. 50,-, Handscanner 50,-. 07641/48117

Komplett: A1200, 50 HD, WB 3.0 + Blizzard 1230IV + Cop 50 MHz PyA 4 MB RAM Preis nach Vereinbarung. Einzeln: M-Tec Karte 28 MHz + Cor. 100 DM. Ext. 4 x CD Wech. Atapi, IDE + Soft 120 DM. 0231/144823

A2000, Kick 1.3 u. 2.0, PC-Karte A2088, 20 MB Festplatte, Monitor 1084, Farbdrucker Fujitsu DX2100, komplett VB 550,-, auch Einzelverkauf möglich. Tel. 07346/3845

Ersatzboard A500, 2 intern LW 3.5" LW für A2000, Kick Umschaltplatine 1.3-2.0-3.0, Monochrom Monitor ca. 12", AT Festplatte Conner 420 MB, 2 Desktop Gehäuse für A500, ab 17h Markus verl. 06482/1275

A500 1 MB Chip Mem 2.5 MB Intern Kick 3.1, GVP Turboboard A530 mit 5 MB Quantum HD 540 MB, 3.5" LW extern 600 DM ab 17.00 Uhr Markus verlangen

A500 1 MB RAM 2. Laufw. + Zubehör (Bücher, 50 original Spiele; ca. 100 Disketten; Joysticks) VB 500,-. 037348/7017

Verk. jedes Spiel für 20 DM: Die Siedler, Civilization, Gunship 2000, F117A Nighthawk, Winter Olymp., Pinball Illusions und weitere. Tel. 08341/66719

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Verk. A1200, 120 MB HDD, 4 MB RAM, 68030 Turbokarte, 20 Ampere Netzgerät, Mouse, Joystick + Grundsoftware, VB 500 DM. Tel. 08341/66719

A2000: Apollo 2030, 88s, 9 MB RAM, SCSI 2, 100 MB + 40 MB, NEC SCSI CD-ROM, 600,- DM; A1200, M-Tec 1230, 882, 6 MB RAM, 130 MB HD, 500,- DM; SCSI-Contr. f. A2000, Nexus, 80,- DM; 06356/366

A1200T OS 3.1 420 MB 10 MB Blizzard 1230IV 50 Hz 15" Monitor Seikosha Drucker Picasso + Pablo Tocco + 8fach CD-ROM 2fach CD-ROM 2 Laufwerke 200 Disketten + 50 CD-ROMs kpl. VHB 06221351427

A4000/040, 14 MB, 2 LW, 500 MB HD, SCSI 23, 2 MB Grafikk, 64 Bit, Scan-Doubler, CD-ROM, Software, Color-Monitor, Wave-Master 240 W Boxen, Tastatur, Maus, VB 1800. Tel. 0231/857996

Verk. Blizzard 2040 ERC-Turboboard 68040 mit 40 MHz und 16 MB PS2-Modul für 600 DM plus Porto, nach 5 Monate Garantie. Tel. 034692/21611 Stefan verlangen

A500 OS 1.3/2.1 3.2 MB + TV Modulator 150,-, Tel. 0375/676844

Drucker: BJC-240 ungebr. 240,- DM, Citizen ABC 24-Nadel 120,- DM, Turbokarte M-Tec T1230 4 MB 190,- DM, Easy CD-ROM A1200 4fach 200,- DM ext. Diskl. 80,- DM. Tel. 07821/25623

A2000, OS 2.1 Oktagon 2008 + Quantum 105 MB A2386 A2630 + 4 MB A2320 Handscan Mustek HT105 Tracbk. Maus, Joysticks, Lit., Softw. Leerdisk, kpl. 1000,- DM - auch einzeln! Tel. 09942/1728

Amiga 4000T (Micronik, Buspaltine), Turbokarte 040/28, 1 GB HD, 16 MB Fast-RAM, Garfikk. Picasso II, 8fach CD-ROM, SyQuest 105 A, Fastlane Z3, Amax IV, ISDN-Master, Multi-I/O-Karte, Microvitec 1438S bzw. Idek 50 20 (20 Zoll), div. Software, NP 10000 Mark, VB 5000 Mark, melden bei Achim. 08091/1723

Verk. CD-32 inkl. SX-32 mit 8 MB RAM + 270 MB Festpl. + 8 CD-Spiele + 12 Heftige Amiga 32 Gamer. Verk. 2,5 Zoll Festpl. AT-Quantum 540 neuwert + Garantie, alles VS. Tel. 02428/2092

Für A1000 neues Phoenix Motherboard, mit int. 2 MB Chip RAM, SCSI-Contr. on Board, interne Blizzard Turbo-RAM-Karte 14 MHz + 8 MB extern 2 MB RAM-Box, alles VS. 02428/2092

A3000/030/882/25 MHz, 10 MB, 200 MB HD, OS 3.1, CV 64 3.0 4 MB, CD-ROM 4 x, 1084S, 14 Zoll VGA, Digilab, DCTV, Drucker, WW 5, Aminet usw. VB 2200. Tel. 02323/83954

Amiga 4000/030, 6 MB RAM, HD 260 MB, Coprozessor, 2 Lautspr., Programme, Bücher, Lernvideo, 60 Amiga-Mag., HP-Tintenstr.-Drucker DeskJet 520,-, Multiscan-Farbmonitor Look 1943 1490 DM. Tel. 06247/1550

Wechselplatte Nomal 750 MB, SCSI intern inkl. 2 Medien, neu benutz., NP 680,- für DM 500 abzugeben, CD-ROM VOB 10fach, PCMCIA-CC80 300,-, 07361/32742

A2000, 1 MB Chip-RAM, KS u. WB 2.05, GVP 68030/25 Mhz, MMU, 68882 FPU, 3 MB Fast-RAM, SCSI-Controller + 50 MB FP nur 499,- Abholpreis Tel. 0208/673712 (18-20 Uhr)

4 x CD-ROM VOB-Combo PCMCIA für A600 o. A1200 mit 40 CD-ROM's 120,- Maxon Cinema 4D orig. 50 DM Laufwerk 880 KB extern orig. Amiga 40,-, Tel. 08450/91970 Mail.sn922@bingo-baynet.de

VLab Motion + Movie Shop und Genlock DigiGen II gegen Höchstgebot. Tel. 05407/2257

A4000/40 T-Mikronik, Oktagon-Contr. SCSI, 20 MB RAM, HD 540 MB, 2 LW, 4 x CD Betriebss. 3.0 1900,-, Cavin Schnitt. 700,-, Nept. Genlock 700,-, FM + Prism 24 400,-, Nept. Microv. 350,-, Tel. 0209/47446

A4000 Mother/Daughter/CPU-Board, 999 DM; A1200, kpl. 399 DM; Cavin Schnitts. 899 DM; CD32 189 DM; SX32, 199 DM; SX32 Pro 50 MHz 499 DM; A2000 B u. D. 250 DM; A500/500+ 230 DM. V-Lab, SVHS 250 DM; Genlock 150 DM. 02065/62532

Amiga 1200, Turbokarten, Grafikarten, CD-ROMs, Festplatten, Drucker, Monitore usw. alles für den Amiga, einfach anrufen. Es lohnt sich. Softw. + Hardware 02161/658355

Amiga 1200 Magic mit HD 850 MB und Mitsumi CD-ROM Laufw. mit Speedup-System 8fach Speed. 3/4 Jahr alt, wenig benutzt, für VB 1050 DM. Handscanner, Anschluss am Druckerport, S/W, 256 Graustufen, für VB 230 DM. Blizzard Turbokarte 1230 IV, 50 MHz für VB 250 DM, 16 MB Speicher für 150 DM oder zusammen für 350 DM. Final Writer für 99 DM, Pprint für 99 DM, Rechtschreibprofil von Langenscheidt 50 DM, Maxon Magic, bester Bildschirmschoner mit Samples, für 50 DM. Thiel, Schönwaldenstr. 16, 13347 Berlin, Tel. 4614726

GoldenGate 486SLC2 50/25 MHz, 8 MB RAM, 1 MB VGA-Karte + Monitor Master, VHB 670,- DM, AT/SCSI Contr. VB 130,- DM, Handscanner VB 40,- DM. Tel. 06466/91017 oder Fax 91018

Amiga 2000 2 LW, 3 MB, VB 210,- DM. Amiga 2000 leicht defekt g. Gebot. Amiga 1200T, 030 50/50 SCSI 2 Contr., Busplatine 7 Zorro, HS Seiele usw. Tel. 06466/91017

Für Amiga 500 (+) Blizzard Turbo-Memory-Board 14 MHz mit 6 MB RAM 180 DM. 2 MB Zip-RAM für Oktagon 40 DM, ROM 2.05 10 DM. Tel. 06466/7116

A2000 68020 14 MHz 4 MB 32 Bit RAM Monitor CM 8833-II ED-Pal Genlock u. Splitter Video-Colorprozessor Sound-Digi VB 1850,-, Tel. 08091/3890 ab 17.00 Uhr

A1200/030 Copro 6 MB HD, 425 MB; Grafikk.; Monitor; 2 LW, 4 x IDE; CD Anschluß (incl. 12 x + 200,-) Pad, Textv. über 50 CDs, 200 Disk + orig. SW usw. NP 4000,- für 1099,-, 04281/80291 auf Anrufbeantworter sprechen. Schlitt

Cyberstorm MK I 040/40 MHz, hochwertige Simm-Sockel, inkl. SCSI-Kit mit neuestem Firmware-ROM, int. u. ext. SCSI-Anschluß VP u. Dokumentation, nur Fr-So, FP 499,-, Tel. 02173/965461

A1200 HD CD-ROM Monitor Turbo 1220/4 (6 MB) 2 x externe Laufwerke Spiele Zeitungen alles neuwertig Preiswert (1,5 Jahre alt) wegen Wechsel. 0371/2803010

A4000/040 mit MMU u. FPU, 6 MB, 240 MB, WB 3.1, HD-Laufwerk, Spectrum Grafikkarte, Epson Stylus Color mit Ersatzpatronen, Mouse etc. 1600 DM, Tel. 0201/260202

A1200, orig. Commodore, 2 MB/270 MB, Kickstart 3.1, Mouse, Joystick, Scartkabel, Epson Stylus Color II mit Ersatzpatronen und Bücher, zus. 700 DM. Tel. 0201/260202, 0171/2552922

GoldenGate 386 PC Brückenkarte, 8 MB, Floppy Controller, Diamond-Stealth Grafikkarte, 450,-, Atech CD-ROM, AT, 2fach, DM 70,-, Tel. 0202/445141

Turbopower günstig: 1230III für 50 DM, kaum gebraucht 50 MHz-Power. Tel. 05724/7979

A3000 3/240 MB, original Progr. CD-ROM 1000 DM. A600 CD-Laufw. 1000 Spiele CD 370 DM. A500 190 DM. A2000 HD 47 MB 290 DM. RAM f. A500/2091 2 MB 95 DM. 05232/86273

Für A2000: Tastatur 85 DM, Netzteil 85 DM, SCSI Contr. 90 DM, Gehäuse 50 DM, Genlock zum Video vertiteln. 180 DM, Zip-RAM für A3000, Oktagon usw. 4 MB 180 DM. 05232/86273

Amiga 1000, ext. 3.5" Laufwerk, 1084 Monitor, A2000-Tastatur, Eprom-Bootkarte, Merlin-Videomodul, GT-Scan inkl. Interface für alle Epson Scanner 20,-, Alles VHB. Tel. 06556/93035

Genlock Sirius II v. Elektronik design, neuwertig 1199,- DM + Scala MM400 150 DM wegen Systemwechsel zu verkaufen. Tel. 04193/892442 o. Fax 04193/892443

A1200 16 MB 170 MB FP 1 GB AT-FP Blizzard 1230 IV 8fach CD-ROM SCSI 2 LW 3,5 14 Monitor, Originalspiele + Software + Zubehör VB 1500,-, Tel. 02131/476255

A1200 GVP 1230-40 MHz + 882-40 MHz, 10 MB, Mitsubishi EUM 1491A Monitor «alle Modi», 4 x CD-ROM, VideoBackups, ASIM-CD FS, etc. VB 1000 DM. 0931/283043

A500+, 4 MB, 68030/40 MHz, 540 MB HD, SCSI-Controller, PC286 Karte, Flickerfixer, ext. Laufwerk, VB 700; Suche Kontakte zu Amiga-Freunden in Köln 0221/815241 D1/3687674

A4000/040, Tower, 50 MB RAM, 700 MB SCSI, Fastlane, 4 x CD-SCSI, 2 x 3.5 Floppy, Monitor 1960, Neptun Genlock, Super Video Software, usw. VHB 1900,-, Tel. 04826/699

Ext. 3.5" LW + XCopy + Hardwarecopymodul 40,- DM; 14.400 externes Fax-Modem 40,- DM; Elfmania + GS 2000 + Midwinter 2 25,- DM; Video-Backup-System 3.0 40,- DM. Tel. 06039/3769

A1200, 4 MB RAM, 250 MB HD, 8fach CD-ROM neu, 2 ext. LW, Monitor, Drucker, Maus, AGA Grafikkarte, Programmiersprache Blitz-Basic, viele Originalspiele, CDs, ca. 350 Disk., Bücher, Zeitschriften für 650,- DM. Tel. 06131/7765 ab 17.00 Uhr

DigiGen II (Multifunktions-Genlock mit Signalprozessor, Effektmodul u. Audiomischer) - nur 700,- DM!! Tel. 03725/21053

A1200 50 MHz, 22 MB, ext. CD-ROM LW, int. HD Disklaufwerk, Monitor, Joystick, ohne Festplatte, Muss selbst eingebaut werden. Alles Top. 1200 DM. Tel. 07731/919889

CD32/SX32 mit integriertem Floppylaufwerk und 127 MB Festplatte, OS/WB 3.1, FP 400,-, Tel. 030/25627612 (tagsüber)

A500, 7 MB RAM, 52 MB SCSI-HD, 68030 + 68881, 14 MHz, WB + ROM 3.1 FP 300,- DM. Tel. 030/25627612 (tagsüber)

Cyber-Vision 64/3D, 4 MB, 250,- DM, Scan-Doubler A4000, 120,- DM, Oktagon 2008, 120,- DM. Tel. 030/25627612 (tagsüber)

Cyberstorm MK2 für 430 DM, Prozessor einzeln für 120 DM, Zip-RAM 514400 4 MB für 100 DM. Tel. 09631/6670

Multiscan Monitor A1942, 300 DM, CD-ROM-Laufwerk Toshiba 12fach SCSI (ohne Caddy) noch Garantie 180 DM. Tel. 05527/999707 (Klaus)

A2000 B 1 MB Kick 3.1 DM 250,-, Picasso 2 Grafikkarte 2 MB 200,-, Flickerfixer 100,-, 2060 Turbokarte, SCSI, 16 MB 800,-, div. Anw. Software billig. Tel. 089/86308920

YC-Genlock, Hama S590 (NP ca. 1400 DM) VB 500,- DM. Video Backup kompl. mit Software VB 50,- DM. Tel. 0221/852537

A1200 und Zubehör 300,-, Blizzard 1220/4 100,-, Blizzard 1230/4 incl. 8 MB RAM 220,-, Winkeladapter für PCMCIAport 25,-, externes zweites Laufwerk 25,-, CD 1200 Plus 60,-, 06104/490772

Verkaufe Amiga 1200 Mikronik Tower/7 MB Arbeitsspeicher/Turbokarte GVP 1230 + mit FPU/500 MB Festplatte 600 DM mit viel ZB. Tel. 09340/615

Syquest SQ270 + 10 Medien 350 DM, 68LC040-25 30 DM, 300 Leerdisk 50 DM, AccessX AT Bus Contr. 50 DM, 1.76 MB HD, LW 50 DM, Aminet Set 1-3 und andere CDs billig!!! 06621/72491

A4000-Tower, Warpengine 040/40 + SCSI, CD-ROM 16 MB, 223 HD 1500 DM, VLab Motion 900 DM, AGA-Flickerfixer 300 DM, Cybervision 250 DM komplett 2700 DM. F. Köhler 0551/705412

Fastlane Z3 SCSI2-Controller für A4000 inkl. neuestes Software-Update von 97 VB 300,- DM. Tel. 037369/6137

Einschaltboxen für Rechner zum Fax-Empfang 65 DM, Faxspeicher 199 DM, Info: Tel./Fax 06344/7214

Verkaufe: Cavin Schnitssystem VHB 900,- DM Sirius II Genlock 1100,- DM HP Drucker 660 Turboprint 4.1 Final-Writer 5.0 -500,- DM Multi. 15 Monitor 400,- DM wenig gebraucht Top Zustand. Tel./Fax 06142/958889 ab 16 Uhr

A1200 Blizzard 1230IV 50 MHz 8 MB FastRAM 1 GB 2.5" HD 4 x Easy CD Laufwerk M1438S viel Zubehör (Liste) 100% OK viel Software. 0043/6138/2206 PnVB anrufen lohnt sich!

A1200 im Infinitiv mit Zorro II/III, OS 3.1, 2/16 MB, 1230IV 50 MHz, Oktagon 2008, 2.1 GB HD-SCSI, 10 x CD-ROM-SCSI + Monitor 1085 S. Tel. 035939/80423

Das Original: Amiga 1000 mit dem Signaturen der Entwickler, 2,5 MB RAM, 40 MB Platte, Monitor 1081, viel Softw. + Lit. gegen Gebot. Tel. 02804/8582

Amiga 4000/40, 18 MB RAM, 500 MB SCSI-Platte, 100 MB IDE Platte, SCSI CD, Flickerfixer, viel Software + Literatur alles 100%, 1800,- DM. Tel. 02804/8582

A1200 10 MB RAM 850 MB HD incl. Software 600,-, Multiscan Monitor 1538S 450,-, Highscreen-Monitor 50,-, alles VHB. Tel. 04841/82124 od. 04331/62301

A3640/25 MHz 250 DM, DKB2632 (128 MB f. A2630/2000) 200 DM, Picasso 2 250 DM, Mo-Fr 8-18 Uhr. 0208/4501929 (Stefan)

Einmalig !!! A2000, 8/105 MB, Farbmonitor, FlickerFixer, Genlock, ViewDigi 2 LW, Scanner Paint IV, SuperProf., DM 999,- Sa/So 0917/5629 Behrens, Wieselweg 6, 91154 Roth

Amiga 500 komplett zu verkaufen: Rechner, Monitor, HD, 2. Laufwerk, 2.5 MB Erweiterung, Aktiv-Lautsprecher, Joystick, diverse Programme VB 500,-, Tel. 0531/690408

FP 850 MB 200,-; FP 810 MB 180,-; AmiTCP 80,-; GPFax 40,-; AmiAtlas 3 20,-; DPlus 5.5 50,-; TeleInfo 1 10,-; PCTask 4 100,-; Seelenturm 30,-; Tel. 0371/421908 /thrbrar@t-online.de

A3000, MMU, FPU, 18 MB RAM, 25 MHz, Quantum 1.2 GB, Toccata, Monitor 1942 und 1084S, HD Recording Sampletime Smpte, Midi, Smpte Interface, ext. FD, 25 Amiga Bücher von Data Becker, Maestro Digital Soundkarte für Amiga, inkl. Software, alles Komplett wegen Systemwechsel für 1999,- VB oder einzeln. Call now ... 02632/493602

A500, 1 MB, OS 2.04 + 1.3 Monitor 1084ST, Maus, Joyst., div. Zubehör, viele Software und Disketten + Ausgaben 50N Amigaplus ab 7/93 bis 8/97 Tel. 0209596534 DM 500 VB

A4000/10 MB Cyberstorm 060, CyberSCSI + HD 10 MB 16B, HD 100 MB AT-Bus, Cybervision, Monitor 1438, CDs, etc. 2900,- DM; Auch A2000/4 MB/2.0/2 HD/etc. Tel. 08261/20865 oder 08421/99577

A4000, Bigtower, Cyberstorm 60/50, Cybervision N64 (2 MB) SCSIII, 52 MB RAM, 1 GB SCSIII, 1 GB AT, 2 x 3.5" HD, 4 CD-ROM, Scandoubler, VLab Motion Toccata, Syquest 270, Supra + Soft, 5500,- DM. 030/4959835

A1200, mit Turbok. 68030 CPU, 68882 FPU, 68030 MMU, 50 MHz, 10 MB RAM, Kick 3.1, SCSI FP 1.3 GB, 4fach CD-ROM 2, LW + versch. Spielen + CDs 1000 DM. Tel. 0721/863480

V: 16 MB Zip-RAM (Typ 44400-80 ns), passend für A3000, Retina-Grafikkarte, Oktagon 2008, Access 32 und vieles mehr. Preis für 4 MB = 100,- DM, - 8 MB = 160 - 16 MB = 300 DM. Tel./Fax 06142/44943

V: Commodore A2091 SCSI-Controller mit WD-08A SCSI-Chip und letzte ROM-Version für Amiga 2000 (6.6). Befestigungsblech zur Gehäuserückseite fehlt. Preis: 75 DM. Tel./Fax 06142/44943

A1200, 250 MB HD, 6 MB RAM, Blizzard 1220/4, 2 LW, 2fach CD-ROM, Multiscan-Monitor 1942, Epson 9-Nadel-Drucker, 2 Mäuse, Joystick, 700,- VHB. Tel. 07041/45784

MultiEvolution 500 V 3.4 SCSI-Controller mit Speicherw. 0/8 MB 100,- DM; Suche f. A500+; Micronik-Tower, int. Speicherw. 1 MB, Kick-ROM 3.1; Tel. 02974/6314

A2000 m. GVP 40/33, incl. Contr. + RAM + HD, EGS110/24 4MB div. SW 2900,- VLab Mo. letz. Rev. Movesh. 1100,- Toccata letzte Rev. neu 380,- GVP 16MB RAM 190,- EGS VRAM 4MB 500,- Fl. f. A2000 160,- GVP SII Contr. 170,- 07229/61394 o. 0172/7232469

A4000/30/10/340 B.11 980,- 1084 170,- 2.5" HD 180MB 140,- Multivision Contr. 160,- Digitale Soundk. Sunrize AD 1012 500,- Grafikk. Picasso/Piccolo je 260,- PC-Karte Vortex 486 500,- OpalVision Grafikk. 450,- div. SW alles VHB 07229/61394 o.0172/7232469

Suche: Software

Verk.: AB3D2, Ufo, Dogfight, W. Commander, Dune 2, Civilization, Humans 3, StarTrek, Gunship 2000, SSF2T je 20-30 DM, Turbo 1220, 28 MHz, 4 MB 100 DM. 033844/41595

Suche Tower-FRA oder Kenney Approach bzw. anders Lotsen-Spiel. Tel. 0172/665893

IMPRESSUM

Chefredakteur: Harald Beiler (bl) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Jörn-Erik Burkert (lb), Thomas Fischer (tf)
Freie Mitarbeiter: Hartwig Tauber, Martin Steigenwald, Christian Krenner
Redaktionsassistent: Marianne Schmitt (sm)

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

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings 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 Berns
Fotografie: Roland Müller

Anzeigenverkaufsleiterin: Regine Schmidt (828) – verantwortlich für den Anzeigenteil
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1997
Markenartikel – Anzeigen Nielsen 2: VMS-Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestraße 45, 40597 Düsseldorf, Tel. (02 11) 71 30 04, Fax (02 11) 71 46 50
Markenartikel – Anzeigen Nielsen 3b+4: hbm Medienservice Braukhaus, Margaretenstraße 49, 82175 Krailling, Tel. (0 89) 89 93 00 47, Fax (0 89) 89 93 00 49

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel. 0 89/46 13-9 62, Telefax: 0 89/46 13-394

Großbritannien: Smyth International, London, Tel. 0044-8 31 40-50 58, Fax 0044-8 31 41-96 02
Frankreich: Ad Presse International S.a.r.l. 34, rue Camille Pelletan F-92300 Levallois-Perret, Tel. (1) 47 31 75 30, Fax (1) 47 31 75 07
USA: M&T International Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel. 001-415-525-43 00, Fax 001-415-525-4482
Holland: Insight Media, Laren, Tel. 0031-21 53-1 20 42, Fax 0031-21 53-1 05 72
Korea: Young Media Inc, Seoul, Tel. 00822-765-48 19, Fax 00822-7 57-57 89

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)
Vertriebsleitung: Benno Gaab (740)
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co KG, Breslauer Straße 5, 85386 Eching

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Bestell- und Abonnement-Service:

AMIGA Aboservice 74168 Neckarsulm
 Tel.: 0 71 32/9 59-242, Fax: 0 71 32/9 59-244
Einzelheft: DM 7,80
Einzelheftbestellungen: Erdem Development, Stroblstraße 12b, 84478 Waldkraiburg
 Tel.: 0 86 38/96 70-0 Fax: 0 86 38/96 70-55
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben) DM 83,40
 (inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 109,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,
 Tel.: 0662/643866
Jahresabonnementpreis: ös 684,00
Schweiz: ABO-Verwaltungs AG, Rorschacherstraße 270, CH-9016 St. Gallen,
 Tel. 0 71/282 44 15 Fax: 0 71/282 44 25
Jahresabonnementpreis: sfr 83,40
Kombi-Abo mit CD-ROM:
 6 Ausgaben pro Jahr mit CD; 6 Ausgaben pro Jahr ohne CD
 Abonnement Inland: 118,80 DM, Abonnement Ausland: 142,80 DM
 Abonnement Schweiz: 118,80 Sfr, Abonnement Österreich: 924,- ÖS,
 Einzelheftpreis: 7,80/14,80 DM

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

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

Urheberrecht: Alle im AMIGA-Magazin erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in AMIGA-Magazin unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können in Form von Sonderdrucken für Werbezwecke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 0 89/46 13-180, Telefax 0 89/46 13-232

© 1997 MagnaMedia Verlag GmbH

Geschäftsführer: Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

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 schwermetallfrei.

INSERTEN

A			L	
ADX Datentechnik	77		Life-EDV	70
B			M	
Bühler Electronic	19		Micronik	80/81
C			O	
Consumer Medien	84		Oberland Computer	78/79
D			Ossowski	2/3
Data House	77		P	
E			Pawlowski	71
Eagle Computer Products	77		phase 5	68/69
F			PPE Hard- & Software	9
Fischer Hard- & Software	76		V	
G			Vesalia Computer	72/73,74/75
Gong Verlag	13		VoB Computersysteme	71
			Teilen dieser Ausgabe liegen Prospekte von Westfalia Technica bei.	

POUR AMIGA

OBSESSION

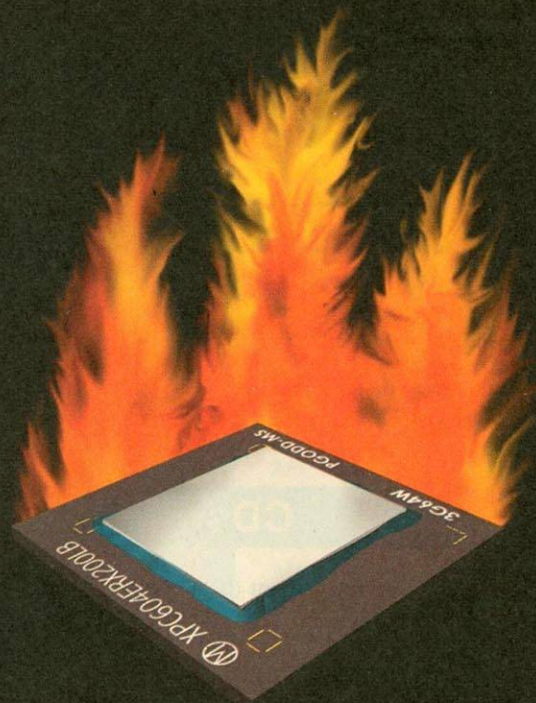
FROM LABORATOIRES PHASE 5

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	PowerPC604e	PowerPC 603e	PowerPC 603e	PowerPC604e	Grafikkarte auf Basis des PERMEDIA2-Grafikprozessors
Taktrate	150/180/200 MHz	175 MHz	200 MHz	150/180/200 MHz	Geeignet für CyberStorm PPC und Blizzard 2604 Power Board
Verwendbare Companion-CPU	68040/68060 25-50 MHz	68030 50 MHz	68040/68060 25-50 MHz	68040/68060 25-50 MHz	Bis zu 80 Mio. 3D-Pixel oder 1 Mio. Polygone/sec
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)	4 oder 8 MByte SGRAM
Speicheraufrüstung	max. 128 MB	max. 64 MB	max. 64 MB	max. 128 MB	Integrierte Videobeschleunigung
SCSI on board	Ultra-Wide	Fast SCSI-II	Fast SCSI-II	Ultra-Wide	1600x1200 Pixel, 24Bit bei 72 Hz
Passend für	A3000/A4000(T)	A1200	A1200	A1500/A2000	September '97
Verfügbarkeit	Juli '97	August '97	August '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?™

PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS • IN DER AU 27 • 61440 OBERURSEL
TELEFON [06171] 583787 • TELEFAX [06171] 583789 • www.phase5.de



DIGITAL PRODUCTS

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

Artec Viewstation AT3	
bis 4800dpi color für SCSI-Port	
nur mit PC Software	399,-
mit PC und AMIGA-Software	499,-
Artec 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 !	

VOB
COMPUTERSYSTEME GMBH

CD-ROM Systeme

System 4-fach 8-fach 16-fach

4000	189,-	279,-	369,-
1200	199,-	289,-	379,-
Combo	349,-	439,-	529,-
500(+)	299,-		

CD-ROM Systeme sind komplett anschlussfertig für jeweils angegebenen Computertyp. Für alle Amiga 600, 4000 ist das Speedup-System, PCMCIA Combo oder MultiDrive (für Anschluss von 4 Geräten gleichzeitig), CD32 Emulation Preis enthalten. Bei den Versionen für Amiga 500(+) ist der AccessX-II Controller im Lieferumfang. Außerdem sind bei allen Paketen die nötigen Kabel und weitestgehend notwendig, auch ein Netzteil enthalten. Die Installation führt selbstverständlich nicht zum Werteverlust Ihres Amigas.

SPEEDUP
Das ultimative AT/CD/ATAPI Treibersystem mit voller EIDE (4-Geräte) Unterstützung für alle Amiga 600, 1200 und 4000. Bei den Versionen CD, Streamer und Professional ist der Multi-drive Adapter für 4-Geräte Anschluss enthalten. Speedup HD ersetzt den veralteten Amiga Treiber gegen ein modernes Treibersystem was die Kompatibilität und/oder Geschwindigkeit erhöht. Mit den Versionen CD, Streamer und Professional sind Erweiterungen auf andere ATAPI Geräte (CD's und/oder Streamer) möglich. Bei allen Versionen sind die Zusatzpakete CD Toolbox, bei der CD und Prof. Version CD32 Emulation, Filesystem, bei der Streamer und Prof. Version Backup-Programm im Preis enthalten.

CD99, 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. Stereoaussprecher enthalten!

1498,-

PCMCIA Combo 179,-
Mit dem PCMCIA Combo können bis zu vier ATAPI Geräte am PCMCIA Port des Amiga angeschlossen 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!

CD CREATOR

Das Programm des Jahres V2.05
Mit großem Abstand gewählt von den Lesern des Amiga Magazines 6/97.

Einzel 199,-
CrossUpdate 99,-
mit Philips CDD2600 (5xRead/2xWrite) 869,-

CD-CREATOR ist die professionelle CD-R Lösung für den Amiga. Mit der komfortablen Bedienung und dem großen Funktionsumfang von CD-CREATOR ist es dem Anfänger ebenso wie dem Experten möglich, CD-R's optimal auszunutzen und ideale Ergebnisse zu erzielen. Egal ob CD's selber erstellt, weiterbearbeitet, als Sicherheitskopie verwendet oder einfach nur kopiert werden.

Inkl. CD-COPY und CD-AUDIO!

So erreichen Sie uns:
Telefon **0231/961028-50**
Fax **0231/961028-88**
Internet **http://www.vob.de/amiga**

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,
Telefonnr.: 040/311 86-0, Konto-Nr. 17 31 77,
Ökobank, BLZ 500 901 00

Sonnschein-Preis

SOFTWARE-REIHE · PD- und Low-Cost-Software · International Fun

Neu:Amiga-Power-Packs

APP-01 COPY-POWER	Eine Sammlung toller Kopierprogramme	14,90
APP-02 Turbo-Disk-Pack	Beschleunigen Sie Ihr Disklaufwerk	8,90
APP-03 A-1200-Killer-Pack	Noch mehr A-500-Emulatoren	9,80
APP-04 100-Spiele-Pack	Da ist für jeden etwas dabei!	19,90
APP-05 Harddisk-Installer	WB2.x/3.x-Installer für Festplatten	9,80
APP-06 ICON-MEGA-Pack	Über 3000 Workench-Icons (HD)	18,90
APP-07 POWER TOOLS	Kollektion von wichtigen WB2/3-Tools	9,80
APP-08 C-64-Tunes-Pack	Hunderte von C-64-Tunes für Amiga	18,90
APP-09 Kommunikation	Amiga an Amiga, Amiga an PC	14,90
APP-10 Platzspar-Pack	Alles zum Packen und Archivieren	9,80
APP-11 Video-Set	Sammlung von Video-Titel-Software	24,90
APP-12 Imagine-Objekte	Große Sammlung von Objekten (10 Disk)	29,90

Katalog und Anti-Virus-Disk liegt Bestellung bei! **0,-**

Kein **Ausverkauf**, aber jetzt **sagenhaft günstig!** **3,90 DM je Titel**

X001 Tom's Imbiss Imbissmanager-Spiel X002 Black Belt Karatespiel X003 Paja Flipperähnliches Spiel X004 Master of the Town Straßengang-Spiel X005 The Last Refuge Actionreiches Rettungsspiel X006 Boing! Witziges "Mofa-Spiel" X008 Bill Mischung aus Billard und Minigolf! X009 SkyFlyer Luftkampfspiel (Actionspiel) X010 SnackMan PacMan wie ihn jeder kennt! X012 AirFight Kampfhubschrauber-Spiel F013 SuperTwinTris Erweiterte Tris-Version X014 Defenda Umsetzung des Klassikers F015 AirMania Witziges Flughafen-Spiel X016 Cincinetti Five-Card-Stud-Poker-Spiel! X017 Pod Schnelles Action-Ballerspiel X018 Mayhem Gangsterjagd i. Patrouillen-Boot X019 The Puggles Rettungsspiel mit vielen bekannten Spielideen! X020 Wonderland Witziges Plattformspiel X021 BagitMan Plattformspiel wie aus 64er Zeiten. X022 Parachute Joust Lebnskampf um einen Fallschirm X023 ShuffleRun Denk- und Geschicklichkeitsspiel mit Scrolling-Bildschirm. X024 ScumHaters Kämpfen Sie gegen Straßen-terror. Action-/Ballerspiel. X025 Feeding Frenzy Lustiges Auffangspiel	X026 Nebula Futuristisches Panzerspiel X028 Atishoo Denkspiel mit Spielsteinen. X030 Battle Cars 2 Actionspiel mit 3D X031 Cardory Memoryspiel mit Skatkarten. X032 Cow Wars Merkwürdiges Ballerspiel, mit Kühen in der Hauptrolle. X033 TotalFire Ballerspiel mit Panzern, Hub-schraubern usw. X034 Mr. Brownstone Bekanntes Spielprinzip: Unterirdische Diamantensuche. X035 Son of Bagger Klassisches Plattformspiel X037 Zerberk Allein gegen zig Roboter! X038 Roach Motel Plattformspiel mit lustiger Handlung. X039 Conquest + Dominion Strategiespiel X040 Blaster Ballerspiel wie in der Spielhalle mit Alpha-72-Fighter. X041 Baldy Jump 'n' Run der Extraklasse X042 Silver Blade Superschnelles Actiongame im Kampf gegen Aliens. X043 Weedy Kämpfen Sie gegen Unkraut! F044 Willy Worm Witziges Wurmspiel X045 Shanghai93 Brettspielsammlung X046 Colorix Hier ist die richtige Anordnung von farbigen Kugeln gefragt. X047 Insectoids 2 Klassische Baller-Action X048 68000er Spiel Wirtschaftsspiel um die Herstellung von Computer-Chips X049 Squalis Eine weitere Tetris-Variante X050 Mine Trasher Minenaufarbeiten werden durch Au-berirdische gestört.	X051 Space Walker Raumschiff-Labyrinth X053 Amiga-Tanx Klassisches Panzerspiel X054 Crazy Froggy Als Frosch hüpfen Sie eine Straße entlang. X055 Boomerang Kampfspiel mit Bumerang X056 The Real Popeye Tolles Plattformspiel aus 64er Zeiten als Amigaversion X057 Winning Post Tolle Simulation eines Spielautomaten mit vielen Details. X058 Bat Dog Jump 'n' Run vom Feinsten. X059 Arena 2 Roboter bekämpfen sich. X060 SkyFlyer II Doppeldecker-Baller-Action. X061 High Reflection Geschicklichkeitsspiel mit Leveleditor. X062 Quick Money Ballerspiel mit geteiltem Bildschirm für 2 Spieler. X063 Vogone Actionspiel mit einem Riesen-Dino als Hauptfigur. X064 Bierschen Verteiligen Sie Ihre Biervorräte mittels Raumschiff. X065 TomCat Steuere eine Kampfmaschine! X066 Amiganoid Neue Breakout-Variante! X067 Cards Umsetzung einer Patience. F068 Rummy Amiga-Rommé-Umsetzung. X069 Pac Attack Besondere Tetris-Variante von Spielkonsolen bekannt. X070 Maltyssee Etwas anderes Ballerspiel mit Riesenhasen und Bäumen X071 Bomb Jacky Bombeneinsammeln als Mitglied einer Antiterror-Truppe. (1.5 MB) X072 Roton Steuern Sie Ihren Kampfflieger durch ein Asteroiden-Feld X073 Yum Yum Noch ein Pillenfresser. Super!
--	---	--

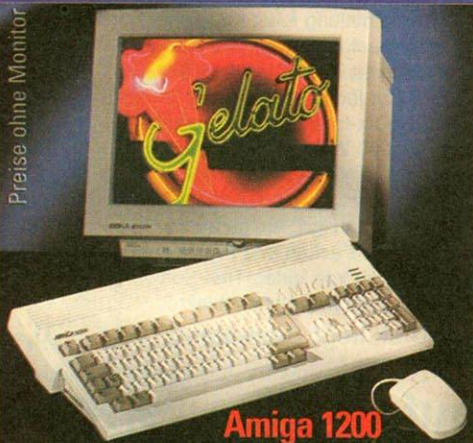
Mindestbestellwert 30,00 DM, Versandkosten Vorkasse 6,00 DM, Nachnahme 10,00 DM, Inland

Patrick Pawlowski
Software-Service
Kiefernweg 7
21789 Wingst
Tel. 04777-931250
Fax 04777-931252

Software direkt und schnell per Post!

COMPUTER Vesalia

Preise ohne Monitor



Amiga 1200

Amiga*1200 Magic, OS 3.1 559,-
Amiga*1200 mit 170 MB Harddisk 689,-
* Alle A 1200 inkl. Magic-Software-Paket (9 Programme)
Infinitiv A 1400 Tower mit Amiga-Tastatur 1149,-
internes Netzteil und Bus-Erweiterungsplatine Zorro II
Infinitiv A 1500 Tower mit Amiga-Tastatur 1499,-
internes Netzteil und Bus-Erweiterungsplatine Zorro II/III
Winner-1200-Tower Gehäuse (Tür mit Rauchglas) 349,-
mit 250 W Netzteil, PC-Tastatur-Interface (WIN-95)
4 MB RAM-Karte mit Uhr, Coprozessor 99,-
8 MB RAM-Karte, Uhr, Coprozessor-Option 138,-
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/ 3.0 mit Maus, Netzteil 269,-
Amiga 500 1.3/2.0/ 3.1 mit Maus, Netzteil 299,-
Winner-500 Tower-Gehäuse mit Netzteil 249,-
Winner-600 Tower-Gehäuse mit Netzteil 249,-
PC-Tastatur-Adapter für W-500 79,- / W-600 99,-
512 kB-RAM-Karte, Uhr/Akku 39,-
2 MB-RAM-Karte mit Uhr / Akku 119,-
A 500Plus: 1 MB-RAM-Karte, 2 Spiele 59,-
A 600: 1 MB-RAM-Karte, mit Uhr/Akku 79,-

2.5 HD A 500 / 600 / 1200 / SX-32 / SX-1

170 MB Seagate 179,- / 260MB Seagate 209,-
540 MB West-Dig. 319,- / **1.35 GB Toshiba 369,-**
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,-
2.0 u.3.0-ROM's, 11 Disketten, deutsch 49,-
Für A 500 / A 600 / A 2000, mit ROM-Umschaltplatine
A 520 HF-Modulator für Amiga an TV-Gerät 69,-
Stereo-Scartkabel f. alle Amiga an TV-Gerät 29,-
WINNER 4-fach IDE-Adapter f. HD/CD-LW 39,-
OS 3.1 Set dtsh.: A 500 / A 600 / A 2000 99,-
OS 3.1 Set dtsh.: A 1200 / A 3000 / A 4000 129,-
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,-
Joystick Competition Pro 5000, sw, transp. 33,-
Technosound Turbo-II Prof. inkl. Software 139,-
Topolino: PC-Maus Adapter für Amiga 49,-
3.5 DD „Precision“ Disketten 10/100 Stk. 7,- / 69,-



17"

1199,-

AMIGA- und PC-Monitore

M 1438S Autocscan-Monitor m. A.-Kabel 499,-
M 1538S Autocscan-Monitor m. A.-Kabel a. Anfr.
ProScan 1795SX* (17") MicroVitec Monitor 1199,-
0.24mm Microfilter, H 30-95 kHz, V 45-165 Hz, Video 150 MHz
*3 Jahre Herstellergarantie, 1 Jahr Vor-Ort Austausch
14" (35 cm) VGA-Monitor mit Scandoubler ab 549,-
15" (38 cm) VGA-Monitor mit Scandoubler ab 699,-
17" (43 cm) VGA-Monitor mit Scandoubler ab 999,-
Flickerfixer (AGA) A 4000, A 4000-Tower 469,-
Scandoubler alle Amiga-extern 269,-

Stereo-Aktivboxen

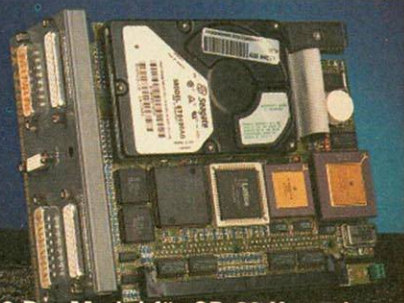
80 / 120 Watt Sunnyline 33,- / 45,-
240 W (3 D-Sound) Wave-Master 69,-

3.5 AT- Harddisk 3.5 SCSI-Harddisk

1.28 GB Seagate 289,- 1.0 GB Q. Atlas 399,-
1.7 GB Seagate 319,- 2.1 GB HP 9 mS 459,-
2.5 GB Quantum 389,- 3.2 GB Quantum 619,-
3.2 GB Quantum 459,- 4.3 GB IBM 8.5 mS 759,-

CD-32 Console und Zubehör

CD-32 TV- o. Scart-Kabel, Joypad, 6 CD's 299,-
SX-32 Pro 68030/20 MHz, bis 64 MB-RAM 399,-
SX-32 Pro 68030/25 MHz, bis 64 MB-RAM 419,-
SX-32 Pro 68030/33 MHz, bis 64 MB-RAM 449,-
SX-32 Pro 68030/40 MHz, bis 64 MB-RAM 499,-
SX-32 Pro 68030/50 MHz, bis 64 MB-RAM 649,-
SX-32 Pro mit Coprozessor-Option, Anschluß für 2.5" HD



SX 32 Pro Modul für CD-32 Konsole

Workbench 3.0 CD 19,- / Competition Joypad 39,-
CD-32-P.-Netzteil 39,- / CD-32 Abdeckhaube 25,-
CD-32/SX-32 3.1-Set 6 Disk, 3 Handbücher 69,-

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 trackdisk.device läuft (OFS, FFS, CrossDOS-FS).

Ersatzteil-Service

ROM 1.3 / 2.04 / 2.05 (A 600 HD) je 29,-
ROM 3.1: Amiga 500 / A 600 / A 2000 49,-
ROM's 3.1: Amiga 1200 / 3000 u. 3000T / 4000 69,-
IC 8520 CIA 39,- IC 5719 Gary 39,-
IC 8362 Denice 39,- IC 8373 H-Denice 59,-
IC 8364 Paula 39,- 8372 A 1 MB F. Ag. 49,-
IC SCSI WD 08 79,- IC S. Buster 11 99,-
Chip Puller (Agnus Werkzeug) mitbestellen! 10,-
PGA-FPU: 25 MHz 29,- / 33 MHz 39,- / 40 MHz 59,-
PGA-FPU: 50 MHz z.B. für Blizzard 99,-
PLCC-FPU: 16 MHz 19,- / 25 MHz 29,- / 33 MHz 39,-
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 Umschaltplatine 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 29,-
M14(15)38S-Adapter für Grafikkarte u. PC 29,-
Parnet-Kabel 19,- CD-32 Sernet-Kabel 59,-
Nullmodemkabel 25,- Druckerkabel 15,-
Tintenpatrone für MPS 1270 29,-

Mailbox

Tel.: 02852/9140-16/-17 (-18 ISDN)
order@vesalia.domino.de

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69
Tel./Fax: 03901 / 33766

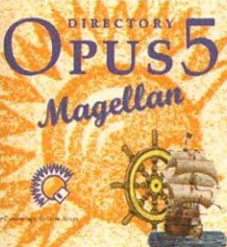
CDs für A 570, CDTV, CD-32/SX 32, A 500 - A 4000

1078 Weird Textures und	Encounters	29,-
300 Photo-Textures zus.	Epic Collection	40,-
3000 JPEG Textures	Epic Interactive Encyclopedia	66,-
	Epic MultimediaL.	55,-
	Euro CD V. 2	25,-
	Eric Schwartz CD	35,-
	Fun Clips 1 & 2	je 30,-
	FantaSeas	49,-
	Geek Gadgets 1/2	25-/29,-
	Giga Graphic Set 4 CDs	35,-
	Giga-PD V3.0	19,-

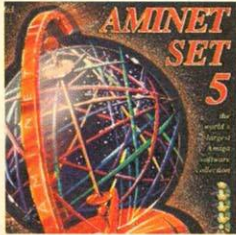
3 D GFX	46,-
3 D Images / 3 D Objects	je 25,-
Amiga Aktuell 1/2	je 22,-
AGA Experience Vol. 2	15,-
AGA Experience Vol. 3	35,-
AGA Toolkit 97	29,-
AmiAtlas Schweiz/Öster.	60,-
Amiga Desktop Video	30,-
Amiga Developer Vol. 1.1	20,-
Amiga FD Inside!	10,-

A. Format 5/96, 10-17/97	je 9,-
Amiga Golden 20	31,-
Amiga Magazin CD 1/2	je 15,-
A. Magazin 7.9-10.11-12/96	je 7,-
A. Magazin 1/3-4/5-6/97	je 8,-
Amiga Plus 2/3-4/5-6/95	je 8,-
Amiga Plus 1/2/3/4/96	je 8,-
A. Pl. 5/6/96 1-5/97	je 19,-

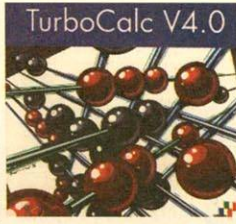
Amiga Pl. Games/Video	je 19,-
Amiga Pl. Science Fiction 1/97	19,-
A. Pl. Science Fiction 4/97	19,-
Amiga Plus Extra/Musik	19,-
Amiga Pl. Extra/Grafik	19,-
A. Pl. Extra/Multimedia	19,-
Amiga Plus Extra/StarTrek	19,-
Amiga Pl. Extra/Raytracing	19,-
Amiga Repair Kit	67,-
Amiga Plus Grafik / DTP	19,-
Amiga Repair Kit	67,-
Amiga Tools 3	8,-
Amiga Tools 4	26,-



Amiga Tools 5/6	je 29,-
Aminet 8/10/12/13	je 10,-
Aminet 14-20	je 19,-
Aminet Set 1 und 2	je 35,-
Aminet Set 3/4/5	je 49,-
Amos PD CD Rel. 2	40,-
Amy Resource Europa.	30,-
Animania	23,-
Animatic	9,-
APC & TPC V.1 oder 2	je 14,-
APC & TPC V.3	3
Arktis Edition Vol. 1	10,-
Art Studio Vol. 2.5	95,-
ArtWorx	21,-
Blue Box Profi Backgrounds	62,-
Brokasten Gold	39,-
Cartoon Clipart	40,-
Cinema Studio	34,-
Cliptomania	55,-
Creative Impuls	135,-
DEM-ROM	34,-
Da Capo	37,-
Demos are Forever	10,-
Do it! Vol. 1	10,-
Do it! Vol. 2	70,-
Diamonds & Pearls Vol.1	10,-
DOPus Magellan	96,-
Draw Studio (D)	219,-
Emulators Unlimited	40,-



Golden Demos	21,-
Hermann der User	25,-
History of the World Cup	55,-
Hidden Truth	50,-
Hollywood Studio	40,-
Horror Sensation	40,-
Imagine Enhancer 3.0	55,-



Imagine PD 3D	33,-
In-to-the-Net	36,-
Learning Curve	36,-
Lechner Collection	40,-
Light ROM Gold	49,-
Light ROM IV	60,-
LightWave Enhancer 4.0	42,-
LightWave PAL 4.0	1549,-
Liquid FX	35,-
Magic Illusions	19,-
MagnaMedia V. 1	19,-
MagnaMedia V. 3	19,-
M.Media CD 7/9-10/11-12/96	7,-
M.Media CD 1/5-6/7-8-10/97	7,-
Magic Publisher	69,-
Magic WB Enhancer	25,-
Mathe leicht gemacht	25,-
Maxon Atlas	65,-
M. Cinema 4D Classic	67,-
M. Cinema 4D Prof.	379,-
Maxon Raytracing Pro	67,-
Maxon XTensions	60,-
Maxon Tex	79,-
Meeting Pearls 3	9,-
Meeting Pearls 4	13,-
Megahits 4/6	5-/10,-
Mods Anthology	49,-
Mensch, Natur, Umwelt	71,-
Multimedia Backdrops	33,-



Amiga Developers Environment	
Net News Offline Vol. 1	5,-
Net News Offline Vol. 2	17,-
Network CD 2	30,-
Nordpool CD 2	39,-
Nothing but GIFs AGA	39,-

CDs für A 570, CDTV, CD-32/SX 32, A 500 - A 4000

OctaMed SoundStudio	65,-
Online Library Vol.	139,-
p. OS PreRelease	49,-
Paranormal Encyclopedia	49,-
Personal Paint 7.1	89,-
Personal Suite	35,-
Printstudio Pro	51,-
Pro Video Club Vol. 1/2	je 54,-
Qwikforms	43,-
Reflections 4.0 D	345,-
RHS Color-Collection	20,-
RHS-Erotic	26,-
RHS DTP-Collection	15,-
Scala Plug-Ins	57,-
Scene Storm Vol. 1	36,-
Sci-Fi Sensation 2	40,-
Sound & Vision	10,-
S.Terrific II u. Octamed 6	40,-
Special Effects Vol.1	85,-
Streckenplaner 97	46,-
Spectrum 1997	35,-
Steuer Profi '95	10,-
Steuer Profi '96	80,-
Super Autos 94/95	5,-
System Booster	25,-
TeleInfo Vol. 2	49,-
Textikon	29,-
Texture Gallery	65,-
Texture Portfolio	69,-
The Beauty of Chaos	19,-
The Colour Library 1	35,-
The Global A. Experience	12,-
The Kara Collection	69,-
The Light Works	30,-
The Spectrum CD '97	35,-
Tools Unlimited	10,-
TurboCalc 4.0	159,-
Utilities Experience 2	40,-
Ultimedia 3/4	je 45,-
UPD Gold	40,-
Web Explosion	139,-
Weird Science Clip.-CD	20,-
Wildfire 299./ dito. PPC	499,-
Workbench Designer	28,-
Wordworth 6	135,-
Wordworth 6 Office	175,-
Workbench CD-32	19,-
Workbench Add-On	30,-
Workbench Designer	28,-
Word Atlas	49,-
World Info '95	10,-
World of Clipart Plus	39,-
X-Ray Vol. I	35,-
XiPaint V 4.0	59,-

AMIGA OS
KICKSTART ROM-Karte
Version 3.1

3.1 A 500 49,-
3.1 A 600 49,-
3.1 A 2000 49,-
3.1 A 1200 69,-
3.1 A 3000 u.T 69,-
3.1 A 4000 69,-

orig. OS 3.1 Set

3.1 A 500 99,-
3.1 A 600 99,-
3.1 A 2000 99,-
3.1 A 1200 129,-
3.1 A 3000 129,-
3.1 A 3000T 129,-
3.1 A 4000 129,-

AMIGA International, Inc.

A 2000 - A 4000 Erweiterungen

ConneXion, 10 Mbit Ethernetkarte	369,-
A 3640, 68040-25 MHz Turbokarte A 3000	249,-
orig. A 4000-Tower Gehäuse inkl. Netzteil	149,-
Amiga 2000 / A 3000 / A 4000 Tastatur	99,-
Catweasel-Z II für A 2000 - A 4000 Zorro II	179,-
Wie Catweasel A 1200, plus 4-fach IDE, für HD/CD-LW	
CyberVision64/3D Grafikkarte, mit 4 MB	369,-
MPEG-Modul 299,- / Scandoubler Modul	149,-
Picasso IV, Z II, Z III, Grafikkarte, Flickerfixer	699,-
A 2091 SCSI-Controller A 2000 inkl. 2 MB	149,-
Oktagon 2008 SCSI-Bus-Contr., RAM-Opt.	219,-
A 2000: Buddha AT-Bus-Contr. 4 IDE-Geräte	109,-
Multi Face Card III, Multi I/O-Karte	139,-
A 2000: 2/4/6/8 MB-Karte	109,-/128,-/148,-/159,-
A 2000: 2 MB Mini-Megi Chip-RAM-Modul	189,-
A 2000: Vector-Trackdisplay für DF 0 - DF 3	59,-
Scandoubler A 2000- A 4000 (15 kHz Verdoppler)	169,-

TIPS DES MONATS

Dinkie Dino	29,-	Cyber-Baby	25,-
Dinkie Dino u. Cyber-Baby sind künstliche Lebewesen. Sie „leben“ in einem Plastik-Ei. Auf Knopfdruck lassen sie sich füttern und erziehen. Durch lautes Piepen melden sie sich wenn sie z.B. Hunger haben oder sich nicht wohl fühlen. Je nach Behandlung entwickeln sich verschiedene Charaktere. Mit Reset-Taste für neues Leben.			
Winner-500 Tower-Gehäuse mit Netzteil	249,-		
Winner-600 Tower-Gehäuse mit Netzteil	249,-		
Winner 4-fach Adapter mit IDE-fix '97	99,-		
4-fach SCSI CD-LW-ext., mit 5-f. Wechsler	239,-		
Canon BJC 4200	395,-	Canon BJC 620	569,-
Epson Stylus 600	579,-	Stylus Photo	979,-
A 1200 2 MB mit 4 MB/42 MHz Turbokarte	658,-		
A 1200 170 MB-HD, 6 MB/42 MHz Turbok.	788,-		

Finanzierung ab 500,- DM

POWER UP mit 604e-RISC-Prozessor	
Cyberstorm PPC 604e m.150 MHz Prozessor	1275,-
Cyberstorm PPC 604e m.180 MHz Prozessor	1545,-
Cyberstorm PPC 604e m.200 MHz Prozessor	1795,-
Zum Betrieb der PPC-Boards wird ein 68040 o. 060 benötigt	
Blizzard 2604 mit PPC 604e 150 MHz	1345,-
Blizzard 2604 mit PPC 604e 180 MHz	1555,-
Blizzard 2604 mit PPC 604e 200 MHz	1845,-
Zum Betrieb der PPC-Boards wird ein 68040 o. 060 benötigt	
68040/25 99,- / 68040/40 199,- / 68060/50 599,-	
Blizzard 603e Board mit 175 MHz Prozessor	785,-
Blizzard 603e+ Board m. 200 MHz Prozessor	1045,-
Zum Betrieb wird ein 68030-50 MHz Prozessor benötigt	

3.5 HD/DD-LW-intern / ZIP / DAT	
3.5 Color-LW, rot, blau, gelb, grün, Siegf. Copy	79,-
3.5 LW A 500-4000-intern, inkl. Zubehör	59,-
3.5 HD-LW A 500/A 600 / A 1200 Commodore	139,-
3.5 HD-LW A 1200 Tower / A 4000 / A 4000T.	139,-
3.5 HD-LW A 1200 / A 1200T-Umbau (A.-Int.)	149,-
3.5 HD-LW A 2000 / A 3000 / A 3000-Tower	139,-
3.5 DELL HD/DD-LW u. Siegfried HD-Copy	119,-
3.5 HD/DD-LW-extern (Amtrade A 357)	149,-
120 MB Disk-LW (720 kB/1.44 MB komp.)	299,-
Datenferrate 4 MB/s to/from buffer, IDE-Anschluß	
iomega Zip-Drive SCSI-intern u. extern	329,-

CD's für CD-32/SX-32, Amiga 1200 und Amiga 4000	
A 7 Compilation	39,-
Alfred Chicken	9,-
Assassins - U. Games 2	40,-
Assassins 3	40,-
Battle Toads dt. Anl.	15,-
Black Viper	38,-
Big Red Adventure	39,-
Bump 'n' Burn	9,-
Civilization	40,-
Cedric	15,-
Defender of the Crown II	15,-
D-Generation	15,-
Elite 2 - Frontier	30,-
Fears deutsch	25,-
Flying high	50,-
Fighting Spirit	30,-
Gamers Delight2	27,-
Golden Games	6,-
Gloom	29,-
Grandslam Gamers Gold	19,-
Legends	38,-
MAGI	19,-
Nemac IV A 1200	40,-
Nothing but Tetris	34,-
Oldtimer	25,-
Out to Lunch	15,-
Pinball Illusions	29,-
Pinball Prelude	60,-
Roadkill	22,-
Sensible-Soccer	9,-
Sleepwalker	15,-
Syndicate	29,-
A Chicken	29,-
Trapped	45,-
Trapped V. 2	49,-
Vital Light	25,-
Wendetta 2175	45,-

Der Einstieg	39,-
Amiga DOS 3.0	39,-
Amiga Spiele selbst programmieren 1 u. 2	je 30,-



Bestellannahme: 0 28 52 - 91 40 - 10 / -11/ -14

Mo.-Fr. 9.00 -13.00 /14.00-18.30Uhr Sa. 9.00 -13.00Uhr

Direktverkauf: Di. / Do. / Fr. 10.00 -13.00 /15.00 -18.30Uhr Sa. 9.00 -13.00Uhr

Industriestraße 25
Im Industriegebiet A2
(Fragen Sie nach Hochtief!)
46 499 Hamminkeln
Autobahn A3
Oberhausen-Arnheim
Fax: 02852/1802
www.Vesalia.de

COMPUTER Vesalia



Arizona DVM

1449,-

Digitaler Video Mischer der neuesten Generation im Datenformat 4:2:2. Mischer VHS, S-VHS, Hi 8 u. RGB Signale mit einem Bild Genauigkeit. Integrierter Time Base Corrector (TBC). Permanente Signal-Fail Kontrolle. Anzeige der benutzten Ein- u. Ausgänge u. der verwendeten Effekte (LCD-Display). Eingänge Video-Kanal A: 4 x VHS, 2 x S-VHS, 1 x RGB Funktionen: Croma, invers Croma, Luma, invers Luma. Effekte: Mix, Wipe, Paint, Fade, TBC.

Disk-Software allgemein

AMI TCP/IP	135,-	GP-Fax, deutsch	84,-
Art Effect 2.0	298,-	iBrowse dtsch	89,-
Art Effect Power	69,-	IDE-Fix CDFS '97	79,-
Art Effect S. View	69,-	Innenarchitekt	70,-
AirMail V 4.1	79,-	L.V. Macropack 1/2/3 je	159,-
ASIM CDFS 3.8 d	79,-	Master ISO	299,-
Blitz-Basic V 2.1 e	50,-	Maxon Assembler	119,-
Blitz Support Suite	39,-	MaxonBasic V 3 dt.	180,-
Brilliance Pro 2.0	119,-	Maxon C ++ 4.0 Pro	349,-
Burn it TAO179,-/DAO	289,-	Maxon C ++ Light	165,-
Camouflage Midi-S.	215,-	Maxon CAD V 2.5	300,-
CD-Write	69,-	Maxon Magic 3	69,-
CD-Boot 1.0	55,-	Maxon Pascal V 3.0	195,-
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	89,-	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 4.2 (D)	159,-
FAMOS Fakturier.	589,-	PCx	149,-
Final Calc	99,-	Personal Write dtsch.	25,-
Final Copy 2.0 dtsch.	65,-	Personal Paint 6.4	25,-
Final Data V 3.0	79,-	Picture-Manager 4.0	105,-
Final Writer '97	189,-	Siegfried Alpha	35,-
Fusion-P. Mac Emul.	169,-	Siegfried AntiVirus 1.7	35,-
FW Briefe	25,-	Siegfried Copy 2.1	45,-
FW FontManager	25,-	Turbo Print Prof. 5.02	119,-
FW Visitenkarten	25,-	Zip Tools	45,-

AT u. SCSI-CD-ROM-LW A2/3/4000/Tower

12-fach Samsung	139,-	16-fach TEAC	159,-
20-f. Samsung/ Lite O.	179,-	24-f. TEAC/Lite O.	199,-
Computer Bild 11/97. Testsieger: Lite On 2. Platz TEAC			
4-fach SCSI mit 5-fach Wechsler-Magazin	239,-		
komplett im Gehäuse mit Netzteil, SCSI-durchgeführt			
3-f. SCSI Sony	99,-	12-fach Pioneer	199,-
16-fach TEAC	269,-	24-fach Pioneer	309,-

Turbo-Karten und Turboboards



**e-matrix
530
Turboboard**

e-matrix 530-30-AT	309,-
e-matrix 530-40-AT	319,-
e-matrix 530-50-AT	399,-
e-matrix 530-30-AT/SCSI	338,-
e-matrix 530-40-AT/SCSI	358,-
e-matrix 530-50-AT/SCSI	438,-
2. PS/2-Sockel plus	29,-

NEU: Jetzt mit 2.05 ROM und WB 2.1 Disketten-Set

SYS-Info mit ROM 3.1 u. 8 MB MIPS Faktor Chip-RAM

A 500, 1 MB Chip-RAM	0.56	1.00	1.00 Speed
e-matrix Turbo-530-33-MHz	6.21	11.25	2.84 Speed
e-matrix Turbo-530-40-MHz	7.63	13.88	3.08 Speed
e-matrix Turbo-530-50-MHz	9.61	17.33	3.08 Speed

4 MB Turbokarte-630-42 MHz Co.-Option	219,-
8 MB Turbokarte-630-42 MHz Co.-Option	259,-



e-matrix-1230-50

e-matrix-1230-50 MHz, bis 256 MB, Co.-Opt.	279,-
e-matrix-1230-50 SCSI, bis 256 MB, Co.-Opt.	339,-
4 MB Turbokarte 1230-42 MHz, Co.-Option	159,-
8 MB Turbokarte 1230-42 MHz, Co.-Option	199,-
4 MB PS/2 60 ns	39,-
8 MB PS/2 60 ns	65,-
16 MB PS/2 60 ns	139,-
32 MB PS/2 60 ns	249,-
64 MB PS/2 60 ns	769,-
128 MB PS/2	1699,-

Bei PS/2 Modulen aktuellen Tagespreis erfragen.	
Blizzard 1230 IV, 50 MHz, bis 64 MB	229,-
Blizzard 1230 inkl. SCSI-Interface, b. 128 MB	378,-
WINNER 1240-25 309,- / WINNER 1240-33	359,-
Blizzard 1240-40 469,- / WINNER 1240-40	429,-
A.1260-50 m. 66 MHz 789,- / Blizzard 1260-50	795,-
SCSI-Controller für Blizzard-1230-IV u. 1260	149,-
Apollo Turboboards-2030-25 MHz inkl. FPU	269,-
Apollo Turboboards-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,-

Amiga 4000-Tower

A 4000-Tower 6 MB, ohne 68040-Board	2399,-
A 4000-Tower 68040/25 MHz, 6 MB, o. HD	2649,-
A 4000-Tower 68040/40 MHz, 6 MB, o. HD	2999,-
A 4000-Tower 68060/50 MHz, 6 MB, o. HD	3359,-

ARTEC & ScanQuix 3



ARTEC 6000C

499,-

ARTEC AT3 1-Pass A 4 Color -Scanner 499,-
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 in IFF o. JPEG.
Paragon 1200SP Color-Scanner, 1-P. 699,-

WINNER-CD-LW Set A 600 / A 1200

12-fach	16-fach	20-fach	24-fach
219,-	239,-	279,-	319,-

4-fach HD/CD-Adapter, CD-LW-Gehäuse, Kabel.
IDE-fix '97-CD-File-System.A 1200: 2 A. Magazin CD's, Syndicate, 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

12-fach	16-fach	20-fach	24-fach
199,-	209,-	249,-	289,-

Metallgehäuse, IDE-fix '97, alle Kabel, CDs Aminet 8 u.10

Spiele

1869 (AGA)	45,-	Jet Pilot	55,-
Acid Attack Comp.	45,-	Kargon	35,-
Airbus A 320 II	30,-	Killing Grounds	60,-
Arcade Act. Comp.	45,-	Lure of t. Temptr.	20,-
B 17 Fly. Fortress	35,-	MAGI(AGA)	19,-
Bangboo	25,-	Mahjong (AGA)	29,-
BAT 2	25,-	Manyk Mayhem	45,-
Beambender	59,-	Mega Typhoon	43,-
Blitz Tennis	30,-	Pinball Mania	30,-
Blobz (AGA)	40,-	Pinball Fantasies	19,-
Bograts	40,-	Primal Rage	59,-
Bundesliga Manag.	59,-	Railroad Tycoon	39,-
BurnOut	69,-	Ruffian	40,-
Burntime AGA	45,-	Samba Partie Pro	45,-
Breathless (AGA)	29,-	Samba Partie Pro ECS	45,-
Cannon Fodder 2	29,-	S. World of Soccer	49,-
Capital Punishment	55,-	S. Upgrade of Soccer	35,-
Card Games	25,-	Silent Service II	40,-
Champ. Challenge	45,-	Slam Tilt	45,-
Colonization	40,-	Spezial Forces	30,-
Civilisation	40,-	Speris World	19,-
Cedric	70,-	S. Tennis Champs	22,-
Chaos Engine 2	40,-	S. T.Champ (DATA)	25,-
Der Produzent	59,-	Spherical Worlds	19,-
Der Reeder (AGA)	59,-	Sport. Spectacel	45,-
Der Seelenturm	35,-	Starlord	35,-
Dogfight	35,-	Super Skidmarks	29,-
Dreamweb	25,-	S. Skidmarks DATA	19,-
Enemy T. of Viol.	45,-	Testament (AGA)	40,-
Extreme Racing	19,-	Themepark	39,-
E. Racing Data D.	15,-	Tile Move	26,-
Fears (AGA)	25,-	Time Keepers	40,-
F117 Nighthawk	35,-	Tin Toy Advent. (AGA)	55,-
F 15 Strike Eagle 2	40,-	Tiny Troops	65,-
Fields of Glory	45,-	Tracksuit Manager	15,-
FIFA Int. Soccer	45,-	Turbo Trax	15,-
Fight. Spirit (E/AGA)	58,-	UFO-Enemy..	40,-
Footb. Masters	43,-	Tommy Gun	47,-
Formular 1 Gr. Prix	39,-	Tornado	29,-
Formula 1 Masters	39,-	Triple Fun Pack	39,-
Gunship 2000 (ECS)	40,-	Valhalla 3 A 500	55,-
Gunship 2000 (AGA)	45,-	Vital Karting	39,-
Hanse die Exped.	39,-	Watchtower (AGA)	46,-
Hillsea Lido (D)	40,-	Wing Commander	30,-
Hirnschmalz (AGA)	25,-	Zeppelin	40,-
Hugo	69,-	W. Directors Cut	59,-
Impos. Mission	35,-	XP8 (AGA)	39,-

Mailbox

Tel.: 02852/91 40-16/-17(-18 ISDN)
 order@vesalia.domino.de

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69
 Tel./Fax: 03901 / 33766

CANON BJC-240



298,-

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



395,-

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 699,-

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-620 569,-

720x720 dpi im Fotodruckmodus auf Normalpapier, doppelt so schnell wie sein Vorgänger. Einzelpatronen mit 256 Düsen. Vierfache Punktdichte gegenüber 360 dpi Druckern. **A-Treiber.** Wir führen das kompl. Canon Drucker Zubehör!

Epson Stylus Color 600



579,-

1440x720 dpi. Mehr als 50 feinste Pünktchen pro Millimeter. „Epson Standard-Fotoqualität“. Im Textdruck so schnell wie preiswerte Laserdrucker. Text, Grafik, Foto in hoher Qualität.

Epson-Stylus Photo 979,-
Stylus C 200 349,- / Stylus C 400 459,-
HP Deskjet 690c+ 499,- / HP 870cxi 849,-
HP OfficeJet Pro 1150C 1679,-
Farbdrucker, Fax, Fotokopierer, Farbscanner

CD-ROM-LW für Buddha / AT-2008 / A 4000 Catweasel-Z II / e-matrix 2030

12-fach	16-fach	20-fach	24-fach
189,-	199,-	229,-	269,-

inklusive IDE-fix '97, alle Kabel, plus CDs Amintet 8 und 10

CD-ROM-LW für A 1200 PCMCIA-Port

Q-Drive 1241: 4-fach CD-LW, Netzteil, 1 CD	219,-
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	299,-
24-f. CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD	319,-

CD-Writer und Brenner Software

Yamaha CDR 200C 2x schreiben / 6x lesen 649,-
Yamaha CDR 400C 4x schreiben / 6x lesen 899,-
Brenner-Softw.: Burn it TAO 179,-/dito. DAO 289,-
Rohlinge: BASF 10 Stk. 65,- / div. 10 Stk. ab 89,-

Digitalkameras



QV-300

Olympus Camedia 820 (1024x768) F-Display 1739,-
optischer Realbildsucher, 4,5 cm TFT-LCD-Farbmonitor.
810.000 Pixel, 6 MB int. Bildspeicher. Eingebauter Blitz
inkl. PC-, Macintosh- und Amiga-Software mit Interface
Minolta Dimage V (640x480) LCD F-Display 1199,-
2,7 faches (34-92mm) Zoom-Objektiv, Blitzlicht
inkl. PC-, Macintosh- und Amiga-Software mit Interface
Fuji DX-5 (640x480) Blitzautomatik, Sucher 769,-
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.
Kodak DC 20 (493x373) nur 110g 419,-
inkl. PC-, Macintosh- und Amiga-Software mit Interface
Blitzgerät für Kodak DC 20 89,-
Zubehör für alle Digital-Cameras lieferbar.

Digitaler Video-Camcorder

JVC Digitaler Camcorder GR-DVM1 3999,-
mit 25" LCD-Monitor, Capture Box, PC Software.
1/3-Zoll-Chip mit 670.000 Pixel. Brennweite, 4,5-45 mm
100-fach Zoom. Objektiv 1:1,6 Gewicht, nur 730 Gramm
Bandspielzeit LP= 90 min. Test Video 6/97: Sehr gut

Spiele Software je 9,90

Cross-Check / England Champ. / Wonderdog
Jack Nicklas - Golf / Lothar Matthäus / Morph
Vital Light / Emlyn Hughes int. / Trivial Pursuit
Human Race Jurassic / Blastar / Soccer Kit
Brain Man / Empire Soccer / Heimdall
Krisalis Sports / Manchester United / World
Champ. / Dennis / Shaq Fu / Fallen Empire

TIPS DES MONATS

Fears (CD), inkl. Strategy Guide-Poster 25,-
3.1 ROM: A 500 / A 600 / A 2000 49,-
3.1 ROM's: A 1200/A 3000 u. Tower/A 4000 69,-
3-fach Umschaltung f. 3.1-2.04/2.05- 1.2/1.3 29,-
AS 320* OS 3.1-Set A 500 / A 600 / A 2000 99,-
AS 312* A 1200 129,- / AS 340* A 4000 129,-
AS 330* A 3000 und A 3000-Tower 129,-
*** 6 Disk, WB-,DOS-, ARexx- u. HD-Install-Handbuch**
WINNER 1240-25 309,- / WINNER 1240-40 439,-
Amiga 500 mit Netzteil, Maus 199,-
SX-32Pro 20 MHz 399,- / SX-32 Pro 40 499,-
Topolino: PC-Maus Adapter für Amiga 49,-
Amiga T-Shirt, (L, XL, XXL) je 19,-
Commo. T-Shirt sw, mehrfarbiger Aufdruck 10,-
orig. A 4000-Towergehäuse mit Netzteil 149,-
1.35 GB 2,5" HD 369,- / 1.28 GB 3,5" HD 289,-
A 2000: Apollo 2030-50 Turbokarte mit FPU 369,-
A 600: 4 MB Turbokarte 630-42 MHz 219,-
A 1200: 20-fach Q-Drive, Netzteil, 1 CD 299,-
3.0 ROM, Handbuch, 6 Disks, Umschaltpla. 59,-
A 3640, 68040-25 MHz Turbokarte A 3000 249,-
A 2091 SCSI-Controller mit 2 MB RAM 149,-
3.5 HD-LW-extern, Superslimline 119,-

INTERNET 33.600 BPS voice FAX MODEM

Data Throughput up to 115.200 bps

WS-3314ES3G

169,-

Graffito 24 Videodigitizer 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 Graffito 89,-
V Tex der Video Text Decoder 99,-
MIDI-II Interface 129,- / 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. 89,-
2 MB-RAM-Modul für A 570 CD-ROM-LW 79,-
Caddy für A 570, CDTV, ... 1/10 Stück 9,-/70,-

GRAFFITO Video-karte 119,-

COMPUTER Vesalia

Bestellannahme: 0 28 52 - 91 40 - 10 / -11/ -12

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!)
46499 Hamminkeln
Autobahn A3
Oberhausen-Arnheim
Fax: 02852 /1802
www. Vesalia. de

Versandbestellungen: 0130 - 83 56 10

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

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

AMIGA

A1200 Magic	698,-
A1200 Magic 170MB	898,-
A1200 Hercules 1GB	1048,-
A1200 Hercules 1GB + 1230IV + 16 MB	1448,-
A4000 2/4 MB Tower	3198,-
A4000 2/16 MB 1GB SCSI	3898,-
Eagle 4000TE 2/4MB	2698,-

CD - ROM

CD1200 Controller A6/1200 incl. Gehäuse, Netzteil und Software mit 8-fach CD-ROM mit 10-fach CD-ROM	198,- 379,- 429,-
---	-------------------------

8-fach ATAPI Goldstar	199,-
10-fach ATAPI Acer	229,-
14.4-fach SCSI	489,-
ASIM Filesystem AMIGA	129,-

CD-Writer

CD-Designer! AMIGA - die Brennsoftware

CD-Writer Philips 2600 2/6-fach SCSI	799,-
---	-------

Bundlepreis

Rohlinge NoName	8,-
Rohlinge Marke	9,-

CDs

Amiga Tools 6	39,-
Aminet 18 / 19	25,-
Aminet Set 3 / 4	49,-
DirOpus 5.5	99,-
Maxon Atlas	79,-
Meeting Pearls IV	14,-
Network PC	69,-
TELEINFO AMIGA 2	49,-
Texticon	49,-
Turbocalc 4	179,-

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	199,-
A1200 Squirrel SCSI-Cont.	129,-
A1200 Surfsquirrel	199,-
A2/3/4000 SCSI Oktagon	279,-

Drucker

Canon BJ 240	399,-
Canon BJC 4200	499,-
Canon BJC 620	699,-

Festplatten

2.0 GB AT 3.5	475,-
4.0 GB AT 3.5	598,-
Kabel 2.5-> 3.5 mit Stromvers.	19,-
Kabel 3.5-> 3.5 2.0m	15,-

2.1 GB SCSI	599,-
4.3 GB SCSI	1499,-
9.0 GB SCSI Seagate	2499,-
Kabel 3-Abgriffe	15,-
Kabel 7-Abgriffe	19,-

Grafikkarten

Cybervision 3D mit 4MB	359,-
Scandoubler	149,-
MPEG-Modul	299,-
Picasso II+ mit 2MB	399,-
Picasso IV mit 4MB	748,-

Joysticks / Joypads

Boeder AMIGA	10,-
Sureshot	29,-
TP510 AMIGA	24,-
Cruiser Black	29,-
Cruiser Multicolor	29,-
Comp. Mini Black	29,-
Comp. Mini Clear	35,-
Super Pro Zip Stick	39,-



Kabel

Scarkabel für 1084	29,-
Monitorkabel für 1084	25,-
Parnet zur Datenübertragung	29,-

Kickstart

1.3 / 2.05 ROM einzeln	69,-
3.1 ROM einzeln A1200	99,-
3.1 ROM einzeln A5/2000	79,-

Laufwerke

DD intern A5/6/12/2000	89,-
DD extern	89,-
HD intern A12/2/4000	139,-
HD extern	168,-

Mäuse

schwarze AMIGA Maus mit Design-Pad	jetzt nur ... 28,-
300dpi 2-Tasten	19,-
400dpi 2-Tasten	29,-
400dpi 3-Tasten	39,-

Netzwerk

AmitCP/IP	139,-
Ariadne Ethernetkarte	328,-
Liana + Envoy	99,-

Artex Viewstation AT 3

color Flachbettscanner direkt an SCSI-Port Singlepass bis 4800dpi - PC-Software - mit ARTscan III	548,-
AT6 mit echten 600dpi	698,-



Monitore

M1438S 14" Multiscan	499,-
Tiger 17" Multiscan	1099,-

Simms

4MB PS/2	49,-
8MB PS/2	79,-
16MB PS/2	149,-
32MB PS/2	299,-

!!! Tagespreise erfragen !!!

Speicher(karten)

A500 512KB mit Uhr	49,-
A500 1.8MB	159,-
A500+ 1MB	79,-
A600 1MB	99,-
A1200 4MB mit Copro-Option	99,-
A1200 PS/2-Karte 0/8MB	89,-
A2000 PS/2-Karte 0/8MB	89,-

Software

ARTscan III mit Datachrome	109,-
CD-Designer!	199,-
Diavolo Backup Pro	129,-
Final Copy II	69,-
Final Writer 97	229,-
Steuer Profi 96	89,-
Turboprint 5.	129,-
Wordworth 6	149,-

Turbokarten

Blizzard 1230 IV	229,-
Blizzard 1240 ERC	449,-
Blizzard 1260	775,-
Blizzard SCSI-Kit	149,-
Copro 50MHz	99,-
Blizzard 2040 ERC	579,-
Blizzard 2060	975,-

Cyberstorm MK II 040 ERC	579,-
Cyberstorm MK II 060	975,-
Cyberstorm SCSI-Kit	149,-

PowerUP von Phase 5

Blizzard PPC603e 120MHz	678,-
Cyberstorm PPC604e 150MHz	1248,-
Cyberstorm PPC604e 180MHz	1548,-
Cyberstorm PPC604e 200MHz	1848,-
alle Karten ohne 68K-Prozessor !!!	

Towergehäuse

Micronik A1200	299,-
Zorro II Platine	398,-
komplett mit A1200, Zorro II + Netzteil, für PC-Tastaturen	1199,-

06124 Halle

Grothes Gameshop
Leipziger Chaussee 147 (HE)
Tel.: 0345 - 580 18 00
Fax: 0345 - 580 18 01

22041 Hamburg

Mecomp Multimedia
Wandsbeker Marktstr. 16
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 Scannsoft

nur 78,-

HyperCom 1

beschleunigt Ihre
serielle Schnittstelle

nur 99,-

Beachten Sie auch
unsere Sonderanzeige
mit dem
Schnäppchenmarkt



DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Str. 67 - 34130 Kassel
Telefon: 0561-68012 Fax: 68405

**Versand
+ Laden**
Mo. - Fr.
10⁰⁰-18⁰⁰
Sa. 10-12⁰⁰

AMIGA SPIELE

ECS=A500, AGA=A1200, HD=Festplatte.	
A320 Airbus 2 (Flugsim.)	DA 29,90
BAT 2 (Rollenspiel)	DA 29,90
Beambender (Denkspiel)	DA 49,90
Black Gold (Kohleförderung)	DV 29,90
Cannon Fodder 2 (1MB Chpr.)	DA 29,90
Capital Punishment AGA+HD	DA 59,90
Chaos Engine 2 ECS / AGA	DA 49,90
ENEMY - Tempest of Violence	DV 39,90
F1 Masters (Managersim.)	EV 39,90
Formula 1 GP (Rennsim.)	EV 39,90
Flamingo Tours (Reisebüro)	DV 39,90
Flyin High AGA 6MB+HD	DA 49,90
Gloom Deluxe AGA	EV 39,90
Hanse ECS / AGA	je DV 39,90
Hattrick! (Ikarion/1,5MB)	DV 49,90
Hillsea Lido (Freizeitparadies)	DV 39,90
Jet Pilot (Flugsim.)	EV 59,90
Kargon (Rollenspiel)	DV 39,90
Lure of the Temptress (Adv.)	DV 29,90
MAG III 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 Chpr.	DA 49,90
S.W.o.S. 96/97 Upgrade (Erw.)	DA 29,90
Super Tennis Champs (Sim.)	DA 29,90
Testament (3D-Ballerei) AGA	DA 39,90
Timekeepers (Geschick)	DV 39,90
Timekeepers Data Disk (Erw.)	EV 25,00
Tiny Troops (Action)	DV 59,90
Tommy Gun (Tomate in Action)	EV 39,90
Trapped (Rollensp.) AGA+HD	DA 49,90
Valhalla 3 - Fortress of Eve	DV 49,90
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 (Eishockey)	DA 19,90
Der Seelenturm 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 10,00
Embryo (Jagdfliieger)	DA 10,00
Heimdal (Rollensp., nur A500)	DA 19,90
International Karate Plus	EV 10,00
James Pond 2 (nur A500)	DA 10,00
Jimmys Fantastic Journey	DA 22,00
Populous + Promised Lands	DA 19,90
Roketz (Weltraumaction) AGA	DA 25,00
Shaq 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 15,16,18,19,20, ... je	19,00
CD Aminet Set 3, 4, 5, ... je	49,00
CD p.OS PreRelease NEU! nur	44,00
CD Fears (auch CD32)	39,90
CD Flyin High AGACD + 6MB	49,90
CD NEMAC IV (AGACD)	49,90
CD Trapped 2 (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 + Playstation!

**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 NN-Gebühren)
Ausland: nur Vorkasse (bar / Eurocheck / Postanweisung) + 20,- DM
Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Cyberstorm PPC

604e 200 MHz*
DM 1699,-

* ohne 68K CPU

ADX

Tel. Mo. bis Fr. 8.00 bis 20.00 Uhr
Sa. 9.00 - 16.00 Uhr
Datentechnik GmbH
Haldesdorfer Str. 119 * 22179 Hamburg
Tel. 040 - 642 02 656 Fax. 040 - 642 02659

CD-ROMS

weitere CDs auf Anfrage

AGA Toolkit 97	DM 23,90
AGA Experience 3	DM 29,00
Art Studio 2.5	DM 83,90
Geek Gadgets 2	DM 22,90
Amiga Golden 20	DM 28,00
Aminet je Vol.	DM 18,90
Aminet 20	DM 19,50
Aminet Set 1,2 je	DM 31,90
Aminet Set 3,4 je	DM 49,90
Aminet Set 5	DM 51,90
Amiga Dev. 1.1	DM 19,00
Amiga Format 7/97, 8/97, 9/97 je	DM 9,90
Amiga Repair Kit	DM 59,90
Blue Box Profi Backgrounds	DM 57,90
Brokasten Gold	DM 25,90
Cartoon Clipart	DM 36,90
DEM ROM	DM 29,90
DO IT	DM 12,00
DO IT 2	DM 58,90
Directory Opus 5 Magellan	DM 85,90
Fun Clips 2	DM 27,90
Hermann der User & Co	DM 23,90
Hollywood Studio	DM 33,90
Light ROM GOLD	DM 42,90
Light ROM 4	DM 51,90
Magna Media PD	DM 6,50
Magic Publisher (Set 4 CD)	DM 58,90
Maxon Atlas	DM 51,90
Maxon TeX (2 CD)	DM 67,90
Maxon Cinema Xtension	DM 51,90
Maxon Cinema 4D Pro	DM 369,00

Meeting Pearls 4	DM 13,00
Net News Offline 2	DM 16,90
Kara Kollektion 3.0	DM 62,90
Personal Suite	DM 31,90
PrintStudio Pro.	DM 45,90
p.OS PreRelease	DM 44,00
Octamed Soundstudio 1	DM 19,90
Personal Paint 7.1	DM 78,90
Reflection 4.1	DM 299,00
Streckenplaner 97	DM 28,90
Scala Plugin	DM 51,90
Steuer Profi 96	DM 68,90
Texticon	DM 25,90
Turbocalc 4	DM 138,00
Tools Best of Blankers	DM 8,90
Providence Club 1,2 je Vol.	DM 49,90
WordWorth 6	DM 118,90
WordWorth 6 Office	DM 155,90
Xipaint 4	DM 49,90

Programme

weitere Programme auf Anfrage

ArtEffect 2 CD	D	DM 298,00
ASIM CDFS 3.8	E/D	DM 105,00
Database 3	D	DM 79,00
Diavolo Backup	D	DM 89,00
Diavolo Backup Pro 3	D	DM 118,00
DrawStudio 1 CD	D	DM 229,00
Final Writer 97	D	DM 165,00
lbrowse 1.1x deu.	D	DM 85,00
lbrowse 1.1x engl.	D	DM 75,00
Siegfried Copy Flash	D	DM 45,00
Turboprint 5.x	D	DM 105,00
PictureManager 4	D	DM 95,00
Maxon C++ 4 Pro.	D	DM 335,00

Info über Miami 3.0 unter www.adx.de, miami@adx.de

Grafikkarten, Turbokarten PPC 604e Turbokarten

PPC-Turbokarten

Cyberstorm PPC 604e - 150 MHz	DM 1229,-*
Cyberstorm PPC 604e - 180 MHz	DM 1445,-*
Cyberstorm PPC 604e - 200 MHz	DM 1699,-*
* Jeweils ohne 68K Proz. 68K Prozessor für PPC a.A.	
Blizzard 2604 PPC 604e - 150 MHz	DM 1279,-*
Blizzard 2604 PPC 604e - 180 MHz	DM 1499,-*
Blizzard 2604 PPC 604e - 200 MHz	DM 1749,-*
** Jeweils ohne 68K CPU Prozessor bei Abgabe der	
Anzeige noch nicht lieferbar. Cyberstorm PPC Karten und	
Blizzard 2604 PPC mit Ultra Wide SCSI Kontor.	

Grafikkarten

Cybervision 64-3D 4 MB	DM 358,-
Scandoubler für A CV-64-3D A4000	DM 142,-
Picasso IV 4 MB	DM 669,-
Turbokarten	
Blizzard 1230 IV	DM 222,-
Cyberstorm MK II 060	DM 975,-
Cyberstorm MK II 040ERC	DM 578,-
Cyberstorm MK II SCSI Kit	DM 145,-
Blizzard 1260 060	DM 775,-
Blizzard 2060	DM 975,-
Blizzard 2040ERC	DM 575,-

Abholung nach Terminvereinbarung möglich. Bei Versand Angebote zuzüglich Versandkosten. Ab einem Warenwert von 900,- DM bei Vorkasse oder Nachnahme im Inland ohne Versandkostenberechnung. Angebote freibleibend. Irrtum, Druckfehler vorbehalten. Firmen und Produktnamen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Inhaber. Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen von Gateway 2000 Inc.



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!
- Komplettsysteme von A1200 bis A4000T
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 Master1200+Kabel
Deutsch. Handbuch +Software

Software: Capi.device;Fossil.device;iwan.device;
WilhelmTel-II (kann als Anrufbeantw. Benutzt werd.);
Tools (StateMon; Imon Prefs); u.v.m.

DM 69,- **EAGLE Linux**

NEU Linux für AMIGA und PowerPC™

Durch eagleLINUX für AMIGA
wird diese Computergeneration zum professionellen
UNIX System.

Mit einer unkomplizierten Installationsroutine und der
grafischen Benutzeroberfläche X11 wird eagleLINUX
zum plattformübergreifenden PowerOS.

Im Bundle eagleLINUX und p.OS



ACHTUNG! Ausführliche Werbung
unserer Produkte im **AMIGA SPEZIAL**
oder fordern Sie einfach unseren um-
fangreichen **PRODUKTKATALOG** an!

Oberland. Soft- und Hardware v

ANIMATION

Aladdin 5.0	449
Caligari24 PAL	D 49
Imagine 2.0 (inkl. dt. Anleitung)	D 49
LightWave 3D - V 5.0 auf CD	3298
LightWave 3D - V 5.0 auf CD Studentenversion	2449
LightWave Enhancer CD	D 49
LightWave Macro Pakete	D je 159
-Enhanced Edit	
-Morphing Tool I-Nonlinear Object Factory	

Lightwave Plugins	a.A.
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
Wildfire Animations-/Effektsequenzen	D *a.A.
Wildfire PowerPC Version	D *a.A.
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 515
Monument Titler V1	D 149
Monument Designer Updates	D a.A.
Monument Titler Lernvideo	D 39
SSA Loader Package	D 60

BILDUNG

SIGMath II	D 95
TMA Europa Plus	D 65

BÜCHER

Cygnus ED Compendium	D 25
Das AREXX Buch	D 69
Imagine Buch / Profi Workshop 2.0	D 35/55
Imagine Handbuch Paket (2 Bücher)	D 70
Zaubern mit Reflections	D 89

BÜRO

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
Final Office (FW97/FD/FC)	D 269
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 12/13/14/15/17/18/19/20	D je 25
Aminet Set 1/2/3/4/15	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	29
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!	

Ab sofort liegt jeder Bestellung von Artikeln die mit diesem 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 1&2 / Super View	D je 69
Art Effect PowerUP Effects	D 69
Art Expression	D 98
ADPro Photo CD-Loader	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 / CD	D 169/229
Image FIX V 2.6	349
Maxon CAD 2.5	D 290
Maxon CAD Student	D 169
Personal Paint V 7	D 85
Personal Suite CD	D 39
Photoworx Pro	D 245
Picture Manager V 4.0	D 109
ScanQuix 3 Scannertreiber f. versch. Scanner	je 169
TV Paint 3.6	349
XIPaint 4 auf CD	D 69

VIDEO

AGA-Flickerfixer Amiga 4000	D 499
DCTV PAL	295
Graffito 24 Echtzeit-Digitizer S-VHS	D 279
Graffito PCMCIA-Adapter	D 99
Squirrel MPEG	479
Movie Shop FX Disks 1-5	D a.A.
CAVIN prof. Schnittsteuerung	D 1095
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!	

GRAFIKKARTEN

Cybervision64 3D 4MB für Zorro 2 und 3	D 369
Cybervision64 3D MPEG-Modul	D *299
Cybervision64 3D Scandoubler A4000	D 149
Cybervision64 3D für Power PC 4MB	D *549
Cybervision64 3D für Power PC 8MB	D *649
PICASSO IV	D 699
PICASSO IV TV & Video Modul	D *299
PICASSO IV Pablo II Modul	D 199
PICASSO IV Audio Modul mit Midi	D *299

MUSIK

Aura 12 Bit PCMCIA-Sampler	175
Camouflage AB 2.x Midi-Sequencer	D 219
Mignon 3.0 SMPTE Midi-Sequencer	D 375
Octamed Soundstudio V. 1 CD	D 29
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

Capital Punishment	55
Chaos Engine II AGA	69
HUGO	D 69
Micropose Formula 1 Grand Prix	39
Myst AGA CD	a.A.
Nemac IV CD	D 49
Sensible World of Soccer 96/97	D 49
Trapped II CD	D 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 AREXX 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-Modul	D *89
Storm C/C++ Power ASM-Modul	D *145
Storm C/C++ PowerUP-Modul	D *195
Storm Wizard 2.0	D 148

TEXT/DTP

Final Copy II Textverarbeitung	D 79
Final Writer 97 (NEUI)	D 199
Final Writer Entry (NEU für Einsteiger!)	D 99
Final Writer für Windows 95	(D) 69
Final Writer EPS Clipsarts	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
Font Machine	a.A.
Fusion Mac Emulator	165
Maxon Atlas	D 79
Maxon Hothelp 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	149
Siegfried Alpha	D 25
Siegfried Anti-Virus	D 35
Siegfried Copy Flash 1	D 45
Studio 2.14	D 109
Turbo Print Prof. V 5	D 129
Zip/Jaz Tools	49

SPEICHER

1MB intern für A600	D 99
1.8MB intern für A500	D 149
512KB intern für A500	D 55
Megachip 2MB Chipmem A500/2000	D 199
2MB ZIP-RAM z.B. für Oktagon	129
A3000 Speicher 4MB Static Column	399

SIMMS

1MB 30pol Standard für GVP SCSI Contr. (2 Stück)	59
4MB 30pol Standard	Tagespreis
4MB/8MB 32 Bit PS/2	Tagespreise
16MB/32MB 32 Bit PS/2	Tagespreise
Speicher für GVP-Turbokarten 4MB 32 Bit	129

POWERUP
AMIGA™ GOES POWERPC™

...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 Phase5 040/060 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 vormerken - für einen neuen Prozessor und eine neue Freundin!

n Feinsten - Preise vom Kleinsten

TURBOKARTEN

Blizzard 1230-IV 50MHz Turbokarte	D	229
Coprocessor 68882-50MHz	D	99
Blizzard 1260 060/50MHz A1200	D	795
Blizzard 1230 IV/40/60 SCSI II-Controller	D	149
Blizzard 2060 060/50MHz A2000		
inkl. SCSI II-Controller, bis 128MB RAM	D	995
CyberStorm MK.3 060/50 inkl. SCSI-Contr.		
& weiteren neuen Funktionen NEU!!!	D	1295
Cyberstorm MK II Fast-SCSI DMA	D	149



TELEKOMMUNIKATION

ISDN Blaster Z2 Karte A2/3/4000(ohne BZT)	D	299
TKR Tristar+ 33.6 V.34+/Fax/Voice	D	279
TKR ProLink 28K8 V.34/Fax/ISDN	D	679
Elsa Microlink ISDN/TL pro	D	449
U.S. Robotics Courier V.34+X2	D	579
U.S. Robotics Sportster Flash V.34+	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 28K8V.34/Fax/Voice	D	599
ZyXEL OmniTA128 ISDN	D	549
Weitere Modems	a.A.	
Der Anschluß der angebotenen Modems ohne BZT (Postzulassung) ist in der BRD verboten und strafbar!		
A Web 3.0	D	95
IBrowse 1.2 Internet Software	D	89
Miami 2 & Into The Net	D	99
MultiFax-Pro V4.0	D	79
Multiterm KIT T-Online Decoder Software	D	99
TKR Multisurfer	D	149

AMIGA

"Der Amiga 500/4000/Surfer" -Video	D	je 39
Amiga 1200 Magic	D	649
Amiga 1200 Starterkit inkl. 170MB HD	D	799
Amiga 4000 TE Eagle Tower (ohne Prozessorkarte)	D	2479
Amiga 4000 T 6MB ohne HD	D	2699
Amiga 4000 T 6MB ohne HD & Prozessorkarte	D	2399
O/Box PPC-Amiga 4000 Systeme	a.A.	

DIGITALER-VIDEOSCHNITT

Draco - Das professionelle Videoschnittsystem		
68060/4MB inkl. CD-ROM und Altkais 4MB	D	5895
V-Lab Motion Spezialversion für Draco	D	2998
Casablanca	D	2998
Casablanca Adorage Magic	D	149
Casablanca Monument Titler	D	398
Weitere Module	a.A.	

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	429
Canon Bubble Jet BJC 4550 A3	D	759
Canon Bubble Jet BJC 620	D	599
EPSON Stylus Color 400	D	459
EPSON Stylus Color 600	D	629
EPSON Stylus Color 800	D	899
EPSON Stylus Photo	D	998
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 1538 S Multiscan Monitor	D	679
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 AT3 inkl. ScanQuixl	D	499
Artex AT6 inkl. ScanQuixl	D	649
Epson GT 5000 / GT 8500	D	699/749
Epson GT 9500	D	a.A.
HP ScanJet 4c / 5p	D	1595/749
Mustek Paragon 1200SP	D	499
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	499
AmigaNet Ethernet Karte BNC	D	349
AmigaNet Ethernet Karte BNC +Twisted Pair	D	379
A 4000 Scandoubler	D	149
Ariadne Netzwerkkarte	D	345
Catweasel Z2 Floppy & IDE Controller	D	179
GVP Guru ROM V 6 / 2091	D	je 95
HD-Laufwerk extern	D	169
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
Linux CD	D	69
Kickstart/Workbench 3.1 A500/600/1200	D	129
Kickstart/Workbench 3.1 A1200/3/4000	D	159
Multiface-Card III	D	149
Papst-Lüfter (regelbar)	D	55
Parnet Kabel	D	35
PC Tastatur Adapter für A2/3/4000	D	89
P-Net	D	95
pOS Betriebssystem PreRelease	D	49
Siamese System (Amiga - PC)	D	299
Siamese System Mac-Version	D	339
VGA Monitor-Adapter	D	35
WACOM ArtPad II (ca. DIN A6)	D	329
WACOM Grafiktablett A4/A3	D	799/1349
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	289
Toshiba XM 5701B 12-fach SCSI	D	249
Pioneer DR 466 12-fach SCSI	D	209
Pioneer 24-fach SCSI	D	339
Mitsumi FX 800 CD-ROM ATAPI 8-fach	D	159
Mitsumi FX140 CD-ROM ATAPI 16-fach	D	189
Panasonic LF-1000 Phase Change System	D	599
MO-Medium 650 MB	D	99

CD-ROM SOFTWARE

ASIM CD-ROM-Treiber V 3.8	D	90
Make CD (CD-Brenner-Software)	D	99
MasterISO (CD-Brenner-Software)	D	249
Aufpreis für ASIM CD-ROM Treiber **	D	80

CD-WRITER

HP-SureStore 6020I 6/2-fach	D	749
Phillips CDD 2600 6/2-fach	D	679
Ricoh Rewritable 6/2-fach	D	949
Yamaha CDR200 6/2-fach	D	699
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 ST	2,1GB	519
Fireball ST	3,2GB	649
Fireball ST	4,3GB	779
Fireball ST	6,4GB	999
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	1299
Seagate		
Barracuda	2,1GB	1149
Barracuda II Ultra SCSI	4,2GB	1599
Barracuda II Ultra SCSI	9,1GB	2799
Elite Ultra SCSI	23,2GB	5499
Micropolis		
Tomahawk 4345 AV	4,5GB	1749
Tomahawk 3391 AV	9,1GB	2699

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"

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		79

SCSI-WECHSELPLATTEN

Imega Zip Drive 100MB SCSI extern	D	349
Imega Jaz Drive 1GB intern / extern	D	699/849
Imega Jaz Drive 1GB Medien	D	195
Zip Drive Medien 100MB 3St./5St./10St.	D	79/139/279
Zip / Jaz Tools	D	49
Wechselplatten Laufwerk Nomai 750 MB int.	D	549
Syquest SyJet 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! Druckfehler, Irrtümer und Änderungen in Preis und Lieferumfang vorbehalten

PREISLISTE 10/97

OBERLAND COMPUTER versendet: Lagerware noch am Tag der Bestellung (95%) • per Post oder UPS - Nachnahme, Vorkasse oder Lastschrift (Erst ab der zweiten Bestellung)
Post ab DM 10,- (Nachnahme ab DM 15,-)
UPS ab DM 15,- (Nachnahme ab DM 20,-)
Auslandsversand: Bitte Porto erfragen! Öffentliche Einrichtungen auf Rechnung

IHR AMIGA DISTRIBUTOR

OBERLAND
COMPUTER

In der Schneithohl 5
61476 Kronberg/Taunus

TEL 06173 - 608 - 0

FAX 06173 - 63385

WEB <http://www.oberland.com>

Geschäftszeiten:

Mo.-Fr. 8.30-18 Uhr, Sa. 9-13 Uhr

Ab sofort ist ab 500,- DM eine Finanzierung über unsere Hausbank möglich! Rufen Sie uns an.

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 72pol 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 **35,-**

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

Zusammenmischung 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 **595,-**



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 **695,-**

AWeb 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) **99,-**
z. B. für Oktagon 2008

Amiga Magic Software Paket inkl. Handbücher (dtch. 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. Geeignet für alle PC-Tastaturen, speziell für Windows-95 oder Originaltastatur im infinitiv Tastaturgehäuse (Tastaturen nicht im Lieferumfang enthalten). **295,-**

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

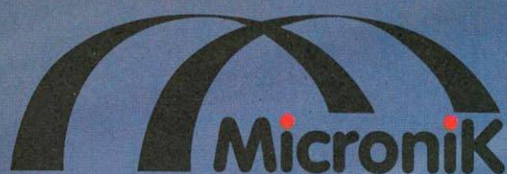
inkl. Bus-Erweiterungsplatine mit 7 Zorro-II/III, 6 PC-AT-ISA Steckplätzen und Video-Slot. **699,-**

Classic Amiga 500 Tower Gehäuse

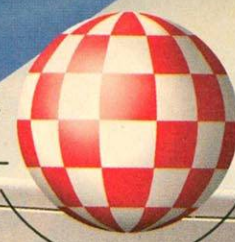
inkl. Zorro-II Bus-Erweiterungsplatine und Tastaturgehäuse. **549,-**

Classic Amiga 2000 Tower Gehäuse

Tower Netzteil 200-250W mit original Stecker **399,-**
ab **99,-**



powered by



AMIGA

infinitiv A-1300 Tower

- infinitiv Tower mit AMIGA 1200 Hauptplatine
- Diskettenlaufwerk
880 KB AMIGA / 720 KB MS-DOS
- internes Tournetzentteil 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,-



<http://www.micronik.de/>

Unsere Handelspartner in Deutschland:

KDH Datentechnik

T.: 07451-555110

MECOMP

T.: 040-689-109-90

MLC 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: Axxel srl

T.: 0039-444-963 469

Portugal: SIGMA Video

T.: 00351-2-3790 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.: 0035-80 874-7900

Niederlande: Computer City

T.: 0031-10-4517 722

England: Blittersoft

T.: 0044-1908 261466

**Micronik
Computer Service**
Brückenstraße 2, 51379 Leverkusen

Tel. 02171 / 72 45 - 0

Fax 02171 / 72 45 - 90

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 9⁰⁰-13⁰⁰ und 14⁰⁰-18⁰⁰,
Sa. 10⁰⁰-14⁰⁰ - An der A3, Ausf. Opladen
Im Gewerbegebiet Schusterinsel, Parkpl. vorh.

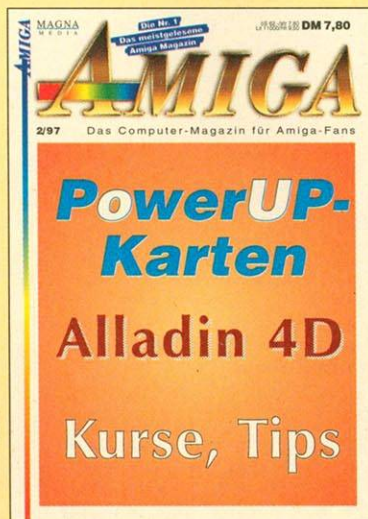


DIGITAL PRODUCTS

Nach langwieriger und schwerer Geburt hat nun endlich ein gehätscheltes Baby von phase 5 das Licht der Welt erblickt. Wir stellen die neue Technik der Prozessorkarten vor, prüfen Kompatibilität und natürlich, welche Leistung die Dual-Prozessor-Karte bringt.

UND WAS ES SONST NOCH GIBT

- MicroniKs Amiga 1300- und Amiga 1400-Tower auf dem Prüfstand: Unser Praxistest soll zeigen, was in den beiden Einsteiger-Modellen steckt.
- Buchvorstellung: »Zaubern mit Reflections« mit Tips & Tricks zur professionellen Objekterzeugung
- Schnell gefunden: »Artikel-FinderII CF« mit aktualisierten Datenbeständen der Artikel und Berichte diverser Amiga-Publikationen, selbstverständlich auch des AMIGA-Magazins.

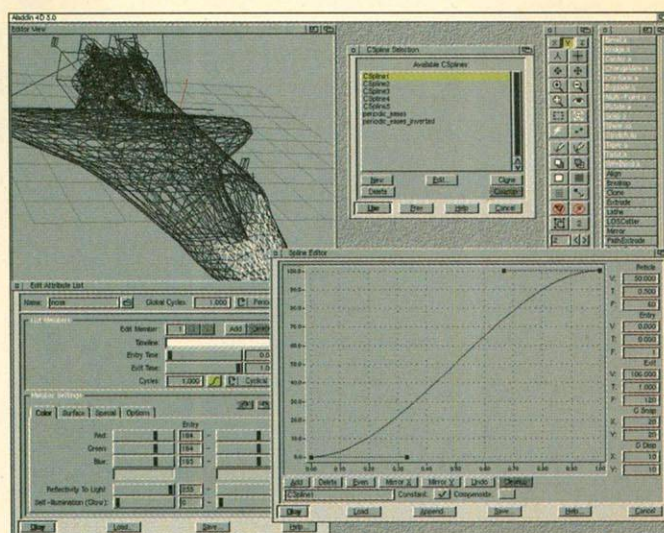


Die Ausgabe
11/97 erscheint
am 22.10.1997

Änderungen aus aktuellem
Anlaß sind möglich



Macintosh-Feeling auf dem Amiga: Der »Shapeshifter« bekommt Konkurrenz – der Mac-Emulator »Fusion« von Blittersoft (u.a. PX) will dem Formenwandler kräftig Konkurrenz machen. Ob es sich dabei um eine knackige Frucht oder nur um Fallobst handelt, soll unser Test klarstellen.



Die neue Version des 3D-Programms haben wir uns ganz genau angesehen: Ein neues Benutzer-Interface und verbesserte Funktionen sollen Real3D und Co. das Leben so schwer wie möglich machen.

MAGNA

M E D I A

goes internet



Die Online-Welt
hat eine neue
Adresse

Amiga Magazin, PCgo!,
Power Play, 64er,
Markt & Technik,
Design & Elektronik
erwarten Sie.
Schauen Sie doch
einfach rein.

⦿ <http://www.magnamedia.de>

PCgo! gibt die Antwort!

Mit PCgo! bleiben keine Fragen offen!
Alle Fachbegriffe werden mit Super-
Randnotizen sofort erklärt. Verständ-
liche und direkt umsetzbare
Anleitungen und Workshops,
aktuelle Tests und jede
Menge Tips+Tricks helfen
Ihnen, Ihren PC optimal einzu-
richten und einzusetzen. Und das zum
supergünstigen Abonnement-Preis:

► PCgo! ohne CD nur DM 52,80

► PCgo! mit CD nur DM 103,20



Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und
abschicken an PCgo! Abonnement-Service, D-74168
Neckarsulm oder per Fax an: 0 71 32 / 95 92 44

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Das erste Heft kommt gratis!

■ Ja, ich möchte die nächste Ausgabe von PCgo! wie angekreuzt 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) bzw. DM 103,20 (mit 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 PCgo! ohne CD testen ☐ Ich möchte PCgo! mit CD testen

■ Name / Vorname _____

■ Straße / Nr. _____

■ PLZ / Ort _____

■ Gewünschte Zahlungsweise:
■ ☐ Bequem durch Bankeinzug ☐ Gegen Rechnung

■ BLZ _____ Kontonummer _____

■ Geldinstitut _____

■ Datum / 1. Unterschrift _____ 2. Unterschrift _____ CAZ70

■ Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung 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.

