

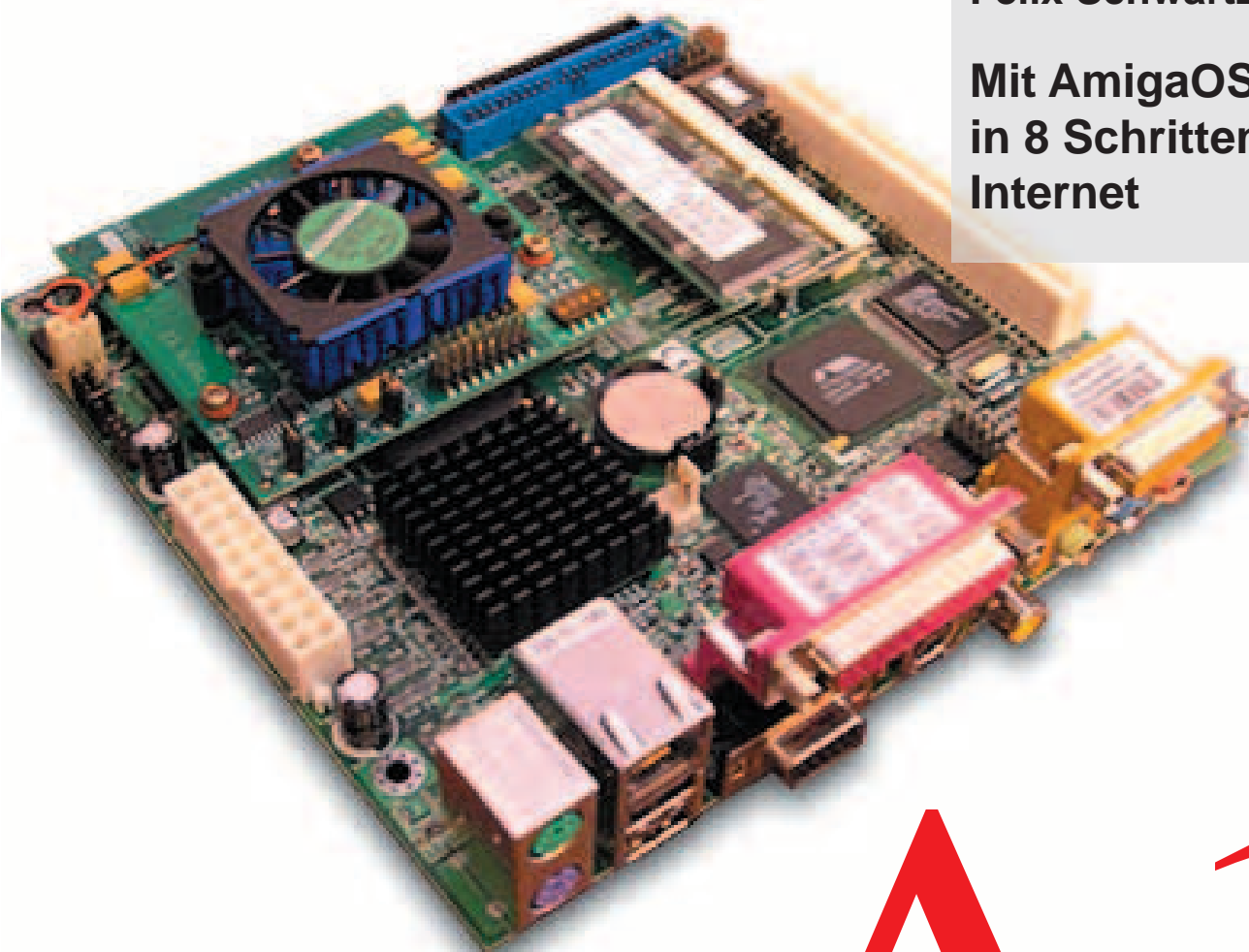
AMIGA **INSIDER**

www.amigainsider.de

μ-A1 Erfahrungsbericht

**Interview mit
Felix Schwartz**

**Mit AmigaOS4
in 8 Schritten ins
Internet**



μ-A1

SEMI-SHOP.DE In Konto | Warenkorb | Kasse

Katalog

Willkommen im SEMI-SHOP.DE

Hierlich Willkommen! Möchten Sie sich [anmelden](#)? Oder wollen Sie ein [Kundenkonto](#) eröffnen?

Design&Druck
15 Produkte

Amiga
12 Produkte

Mobilfunk
3 Produkte

Warenkorb
0 Produkte

Neue Produkte

AmigaPlus Extra - Musik&Sound
CD-Rom
3,00EUR

AmigaPlus Extra - Grafik&Design
CD-Rom
2,00EUR

AmigaPlus Extra - Musik&Sound
CD-Rom
3,00EUR

1000 Visitenkarten
beidseitig mit
Kalender und Polarkarte
139,00EUR

Design&Druck
Visitenkarten Postkarten Logos Flyer

Das gab es noch nie! In unserem Shop können Sie ganz bequem ab sofort Ihre Flyer, Visitenkarten, Postkarten und vieles mehr bestellen, und das inklusive professioneller Gestaltung von einer Werbeagentur. In allen Preisen ist bereits die Gestaltung ihrer individuellen Visitenkarte, Postkarte etc. bereits enthalten! Sie bestellen einfach hier im Shop, oder wenden sich direkt an die Werbeagentur unter www.semi-werbung.de. Danach teilen Sie uns Ihre Wünsche und Vorstellungen mit. Mit diesen Informationen erstellen wir die ersten Entwürfe, die von Ihnen nach eventuellen Korrekturen zum Druck freigegeben werden.

AmigaShop
powered by Fun Time World

In unserem AmigaShop finden Sie ausgesuchte Amiga Soft- und Hardware Produkte.

MOBILFUNK
Vodafone e-Plus T-Mobile - Ausgewählte Top-Angebote

Im Mobilfunk stellen wir Ihnen ausgesuchte Handys mit Verträgen für die Unternehmen Vodafone, e-Plus und T-Mobile. Sie werden von uns angemeldet und bekommen Ihr Handy nach Hause zugeschickt. Wir stellen nur die besten Pakete vor.

Neue Angebote im November

1000 Visitenkarte beidseitig mit Kalender und Polarkarte 139,00EUR

AmigaPlus Extra: Grafik&Design 2,00EUR

AmigaPlus Extra - Musik&Sound CD-Rom 3,00EUR

1&1
MIT IHREM HERKUNFTLICHEN TELEFON!

ParasiteWork
www.parasitework.de
www.rubens.de
www.artigalabs.de
www.profi-art.de
www.fun-time-world.de
www.amiga-arena.de

WebHosting
Die komplette Lösung für Ihren Internet-Auftritt

Discounter
Schlüssel

Amiga-Computer
Store **331.de**

Store 331
Online-Shop für Amiga
geizt!

AmigaShop@de

Sunday, 14. November 2004 2364 Zugriffe seit Friday, 26. July 2004



Shop by adCommerz - Design by SEMI-WERBUNG.DE

www.semi-shop.de

- Amiga Restposten ab 1,50 €

AmigaArena 10,- €

Aqua 16,99 €

eTeacher Englisch 35,- €

PuzzleBobs Deluxe 13,99 €

- Visitenkarten, Postkarten u.v.m.

Die Preise der Produkte beinhalten auch die Gestaltung der Drucksachen.

1000 Visitenkarten inkl. Druck&Gestaltung kosten nur 99,- €

Chefredakteur: Sebastian Brylka

Mitarbeiter:

Olaf Köbrik
Wolfgang Hosemann
Michael Christoph (michael@meicky-soft.de)
Anton Preinsack
Lars Sobiraj
Andreas Weyrauch
Sven Dröge
Heiko Gyrok

Herausgeber:

SEMI-Werbung
Ilk&Brylka
Rotthaus Str. 105
45884 Gelsenkirchen
Tel.: 0209 - 95 717 884
Fax: 0209 - 95 717 865
e-Mail: kontakt@amigainsider.de
http://www.amigainsider.de

Anzeigen:

Layout: Sebastian Brylka

Bezugsmöglichkeiten:

www.amigainsider.de
www.amiga-arena.de

Manuskripteinsendungen:

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung, Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.

EDITORIAL

Es wird nicht aufgegeben

Manch einer hat eine weitere Ausgabe der AMIGA**INSIDER** wohl nicht mehr für möglich gehalten, doch wir geben noch lange nicht auf! Zwar ist es kaum möglich im Moment ein regelmäßiges erscheinen des Magazins zu garantieren, aber wir machen weiter. Inzwischen hat sich aus den einigen freien Mitarbeitern ein festes Redaktionsteam gebildet, das ein erscheinen des Magazins erst möglich macht.

Wir sind natürlich weiterhin auf Unterstützung angewiesen, deshalb freuen wir uns auch auf Ihre Artikel, Kommentare und Verbesserungsvorschläge. Bitte laden Sie auch ihre Bekannten ein unser Magazin zu lesen, wer weiß - vielleicht ist auch der eine oder andere PC User an Amiga Informationen interessiert!

Erstmals bieten wir unseren Lesern auch einige Artikel aus der Apple-Welt an. Dies bedeutet allerdings nicht, das wir jetzt voll auf Apple umsteigen. Es hat sich einfach angeboten und außerdem schadet es nie hinter den eignen Tellerrand zu schauen.

Weiterhin bieten wir auch unseren Lesern eine Leseprobe aus dem englischen Amiga Magazin „Total Amiga“ an. Das Magazin können Sie bei der Firma SEMI-Werbung bestellen, nähere Informationen erhalten Sie über den eMail-Kontakt kontakt@semi-werbung.de.

Ansonsten bleibt uns Ihnen viel Spaß beim lesen zu wünschen. Auf Ihr Feedback sind wir schon sehr gespannt.

Wichtig: Viele Anwender wünschen sich eine bessere Qualität der Bilder, wir werden weiterhin im Internet nur eine Version wie bisher veröffentlichen. Alle anderen die sich eine bessere Version des Magazins wünschen können eine entsprechende CD-Rom mit allen bisher erschienen Ausgaben zu einem Preis von 3,- € inkl. Versand bestellen. Ab sofort haben Sie auch die Möglichkeit für 2,- € einen entsprechenden Downloadlink zu erhalten. Für weitere Details Schreiben Sie einfach eine e-Mail an kontakt@semi-werbung.de.

I N H A L T

AmigaOS4 Pre-Update 2 und 3.....	6
µA1 - To micro or not ot micro.....	7
Interview mit Andreas Küssner.....	12
Insider Room - Neue Produkte und Entwicklungen.....	17
Unterschiede zwischen OS4 und WinUAE.....	18
Bonds 2.1 - Review.....	20
Nachgefragt bei Horst Diebel.....	21
Mit AmigaOS4 ins Internet.....	24
Game: XBill Vorstellung.....	26
AmigaOS4.0 - GUI Prefs.....	28
Die kleine Gilde II V 0.70.....	34
“Just like a Dream” Version 1.0.....	36
amrss - Test Vers. 5.2.....	38
Interview mit Alexander Weber.....	39
Ein Spiel entsteht - Teil 2.....	41
Scene: Was ist Digitale Kultur.....	46
OS 4 Update - Rob & Mick.....	48
Interview mit Felix Schwarz.....	52
Test: Picture-Arena MacOS X.....	54
MacOS Tiger - Erfahrungsbericht.....	56

Flash-News

OS4 - Apache mit PHP5 Unterstützung

Edgar Schwan hat eine neue Version der Apache 1.3.33 Portierung veröffentlicht. Diese unterstützt bereits PHP5 und bietet einige Neuerungen wie eine einfache Datenbank-Engine. Download-Link: <http://os4depot.net/share/network/server/http/apache.lha>

SDLBasic

Ein an Amos angelehnter Basic Interpreter, das ursprünglich für Linux entwickelt wurde, ist jetzt auch für das AmigaOS4 erschienen. <http://sdlbasic.sourceforge.net/flatnuke/>

AmiDevNet

Seitens der Firma Amiga wird es wohl in Zukunft keine Unterstützung für Entwickler geben, somit müssen sich die Amiga Entwickler irgendwie selbst helfen. Unter der Adresse <http://devnet.amigaworld.de/> soll jetzt eine Anlaufstelle für Anwender und Entwickler entstehen um Ideen auszutauschen und neue Projekte realisieren zu können.

OS4 - Soundkarten-Treiber für M-Audio Revolution 7.1

Davy Wentzler hat einen AHI-Treiber für die Surround-Soundkarte M-Audio Revolution 7.1 für AmigaOS4 erstellt. Die Soundkarte wird vom Envy24HT-Treiber unterstützt werden.

<http://www.os4depot.net/index.php?function=browse&cat=driver/audio>

AmigaMagazin fusioniert mit AmigaPlus

Es war abzusehen, das es irgendwann auch ein Ende für die AmigaPlus geben wird. Der Verlag falkemedia sah inzwischen keine Möglichkeit mehr die Publikation länger am Leben zu halten, dafür ist der Markt einfach zu klein geworden. Ab sofort erhalten nun alle AmigaPlus Abonnenten das AmigaMagazin zusammen mit der PCGo! geliefert. Für den WEKA-Verlag ist es offensichtlich die Perfekte Lösung um die Auflage der PCGo! mit relativ wenig Aufwand zu erhöhen. Für die AmigaUser hat das allerdings auch den Vorteil, das es so immerhin noch einen alten Dinosauerier unter den AmigaMagazinen gibt.

Damit gibt es neben dem AmigaMagazin mit der AmigaFuture insgesamt nur noch 2 gedruckte Magazine. In England mit der TotalAmiga nur eins wie auch in Italien das relativ selten erscheinende Magazin Bitplane.

Grafikkarte daVinci

Die Firma AHT Europe, die gerade dabei ist ihren Sitz von Großbritannien in die Niederlande zu verlegen, hat erste Work-In-Progress Fotos der neuen Grafikkarte daVinci veröffentlicht. Die Grafikkarte befindet sich zwar noch im Beta-Stadium, soll aber bereits uneingeschränkt arbeiten. Für den weiteren PCI-Port, den die Karte zur Verfügung stellt, sollen noch einige Treiber angepaßt werden. Bei entsprechender Nachfrage ist auch eine Zorro-Version vorstellbar. (www.aht-international.info/davinci.htm)

Neues von Elbox

Es ist immer wieder faszinierend zu beobachten wie manche Firmen versuchen neue Produkte für den Amiga herauszubringen. Zwar handelt es sich nicht immer um eine Innovation wie bei dem neuen Tower für den Amiga 1200, aber immerhin um ein neues Produkt. Die auf den Namen D-Box 1200 getaufte Towerlösung der Firma ist bereits an alle aktuellen wie auch zukünftigen PCI-Lösungen angepaßt, insbesondere die neu angekündigte Turbokarte Dragon.



Dragon basiert auf einem Coldfire Prozessor und soll nach den Angaben von Elbox den alten Amigas noch richtig sehr viel Power spendieren.

Die meisten der für 68k Prozessoren geschriebene Anwendungen sollen auch mit dieser Karte laufen und das spürbar schneller. Noch konnte sich keiner davon überzeugen, aber zumindest erste Fotos wurden vor kurzem veröffentlicht.

Viele zweifeln jedoch an der Realisierung der Karte, doch wer weiß. Jahrelang wurde auch behauptet PCI mit Amiga wäre nicht möglich, und es geht doch. Leider ist noch nicht be-



kannt wann die Karte auf den Markt kommen soll, nach Elbox Angaben war der Veröffentlichungstermin für Januar geplant.

(www.elbox.com)

Neuer PowerPC 970 MP 2,5 GHz von IBM

Die Firma IBM hat einen neuen PowerPC mit 2,5 Ghz am 8. Juli vorgestellt. Der neue Prozessor wurde schon mit Spannung erwartet. Viele haben sich gefragt ob es IBM endlich schaffen wir die Marke von 3 Ghz zu erreichen. Doch wer darauf gehofft hat der wurde enttäuscht. Der neue Dual-Core Prozessor mit der Bezeichnung 970 FX wird Taktraten von 1,4 bis 2,5 Ghz erreichen. Eine Variante mit der Bezeichnung 970 MP soll für „low-cost, high performance, 64-bit, symmetric multiprocessing (SMP)-capable system“ erscheinen.

Wahrscheinlich handelt es sich dabei auch um einen der letzten Prozessoren, die noch von der Firma Apple in ihren Rechnern einbauen wird. Ob auch die Amiga Anwender in Zukunft in den Genuß solcher Prozessoren kommen läßt sich leider nicht beantworten, aber die Chancen stehen schlecht.

(www.ibm.com)



AmigaForever 2005

Cloanto hat eine neue Version von AmigaForever angekündigt. Die Premium-Edition kommt mit insgesamt 2 DVDs und einer CD-Rom. Auf den DualLayer DVDs befinden sich ca. 6 Stunden hochwertiger Videoaufnahmen. Ein entsprechendes DVD-Menü sowie teilweise Untertitel sind ebenfalls vorhanden.

Die Emulation kann ähnlich wie schon damals von Haage&Partners AmigaOSXL bekannt direkt von der CD-Rom starten. Das AmigaOX 3.X

ist bereits vorinstalliert. Die Emulation ist zudem durch den JustInTime Emulator deutlich schneller als man es bisher gewohnt war.

Anwender die ein Monat vor dem Erscheinen die jetzt noch aktuelle Version 6.0 kaufen, erhalten ein kostenfreies Update auf die neue Version.



Flash-News

Sasser-Prozess

Da hat mal wieder einer Glück gehabt. Der Programmierer des Sasser-Virus wurde vom Landgericht Verden zu einer Jugendstrafe von einem Jahr und neun Monaten auf Bewährung verurteilt. Die beiden Hinweisgeber, die aus dem näheren Umfeld des Verantwortlichen kamen dürften sich über eine Kopfgeld-Belohnung der Firma Microsoft über 250.000 US-Dollar freuen.

Google-Toolbar für Firefox

Google hat erstmals seine Toolbar auch für den alternativen Browser Firefox zur Verfügung gestellt. Die Toolbar befindet sich noch in einer Beta-Phase und bietet einige interessante Funktionen wie Page-Rank Anzeige, Rechtschreibüberprüfung und einiges mehr (<http://toolbar.google.com/firefox/>)

Tiscali Deutschland mit eigenem DSL-Netz

Wie jetzt bekannt wurde plant Tiscali-Deutschland bald ein eigenes DSL-Netz aufzubauen. Am Anfang sollen im Großraum Frankfurt etwa 60 Leistungsknotenpunkte entstehen, bis spätestens 2008 will man in der Lage sein die Hälfte der deutschen Bevölkerung mit eigenem Netz abzudecken. (<http://www.tiscali.com/>)

Telekom darf keine höheren DSL-Gebühren von der Konkurrenz verlangen

Offensichtlich ist die Deutsche Telekom mit ihrem Plan höhere DSL Gebühren von der Konkurrenz zu verlangen gescheitert. Unter der Drohung der EU-Kommission, ein Verfahren wegen Missbrauchs von Marktmacht zu eröffnen, verzichte der Konzern auf seinen Antrag auf eine verdoppelte Gebühr bei der Regulierungsbehörde für Telekommunikation und Post (RegTP).

Web.de geht an United Internet

Die Aktionäre haben sich auf den Verkauf des Kerngeschäfts von Web.de an die Firma United Internet geeinigt. Web.de will sich in Combots AG umbenennen und künftig nur die gleichnamige Internet-Kommunikationsplattform vermarkten, die noch in diesem Jahr auf den Markt kommt.

Mit den bisherigen Produkten hatte die Firma bisher Millionenverluste eingefahren. Auch das Kartellamt hat der Übernahme bereits zugestimmt.



Das AmigaOS4 macht weiterhin Fortschritte, seit unserer letzten Ausgabe sind bereits zwei weitere Updates erschienen. Als nächstes soll nur noch das fertige Betriebssystem erscheinen. Hier erfahren sie zusammengefaßt die gemachten Änderungen.

Am 27. Dezember 2004 veröffentlichte Hyperion Entertainment als verspätetes Weihnachtsgeschenk das zweite Update zur Pre-Version von AmigaOS 4. Enthalten sind die folgenden Komponenten:

- o Kernel 51.20
- o dos.library 51.24
- o CrossDOS FS 51.19
- o Timer device 51.4
- o loader-51.6
- o Mass Storage Support for USB
- o Updated USB stack
- o elf library 51.5
- o Moovid PPC
- o SmartFileSystem 1.234
- o newlib.library 2.8
- o CDFileSystem 51.4
- o rtg.library 41.4252
- o graphics.library 51.12
- o Grim Reaper 51.4

Am 14. Juni 2005 wurde das Prerelease-Update 3 von Hyperion Entertainment zum Download zur Verfügung gestellt. Auch von der Firmware UBoot liegt eine aktuelle Version bereit, die zuerst installiert werden sollte.

Das dritte Update setzt mindestens die installierte Pre 1 Version voraus. Im Update enthalten sind u.a. die folgenden Komponenten:

- o Kernel 51.29
- o PCIGraphics.card 51.9
- o Grim Reaper 51.10
- o Ward3D 51.4
- o WarpUp
- o DMA-fähige IDE-Treiber 51.43
- o Shell-Kommandos
- o Datatypes
- o Reaction-Gadgets
- o MultiView, NotePad, UnArc
- o Media Toolbox, PartitionWizard
- o Prefs-Einsteller
- o Roadshow

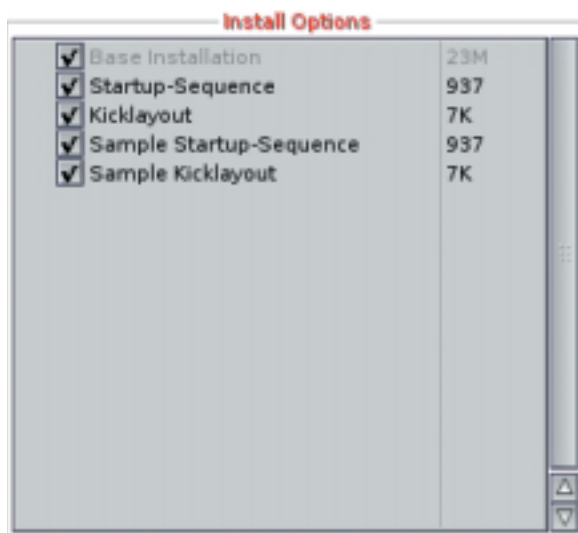
Das beiliegende Readme sollte unbedingt gelesen werden, da hier auch auf die Anpassung des Screenmodes aufgrund des neuen Monitortreibers hingewiesen wird. Zu den DMA-fähigen IDE-Treibern ist im Verzeichnis "Dokumentation" mehr zu finden.

Laut Hyperion handelt es sich um das letzte öffentliche Update. Noch in diesem Jahr wird die endgültige Vollversion von AmigaOS 4 erscheinen. Man darf gespannt sein, welche Bonbons Hyperion bis dahin noch ins AmigaOS 4 packt.

Beide Updates sind im Downloadbereich zu finden. Allerdings muss man seine OS4 Version bereits registriert haben, um an die Updates zu gelangen.

<http://www.hyperion-entertainment.biz:8080/download/Downloads/amigaos4>

(Michael Christoph)



Die zu installierenden Komponenten können ausgewählt werden. Das Basisarchiv, daß immer installiert wird, enthält die meißten Systemdateien".

To micro or not of micro...

Lange, laaaange habe ich mit mir selbst gekämpft: Soll ich warten, bis OS4 Final ausgeliefert wird, eben "when it's done"? Oder soll ich es wagen, eine gute Handvoll 50EUR-Scheine zu investieren, um schon "before it's done" mitreden zu können?

Ende letzten Jahres traf ich dann die Entscheidung. Ein AmigaOne muss her! Die Frage war nur: Welcher? SE war zu dem Zeitpunkt nicht mehr erhältlich (zum Glück, wie man im Nachhinein zugeben muß), XE ein noch teureres Vergnügen... der µA1 klang sowohl preislich als auch laut den Kommentaren in diversen Foren nach einer guten Alternative. Einziger Wermutstropfen war die schlechte Erweiterbarkeit. Ich überlegte einige Zeit hin und her, ob ich überhaupt große Erweiterungsmöglichkeiten benötigen würde. Nach ein paar Tagen kam ich zu dem Schluss, dass der µA1 völlig ausreicht, da er bereits alles für meine Zwecke notwendige onboard mitbringt: 256 MB RAM, Netzwerk, Parallel- und Seriellports, USB, Grafik, Sound, zwei IDE-Ports... alles da!

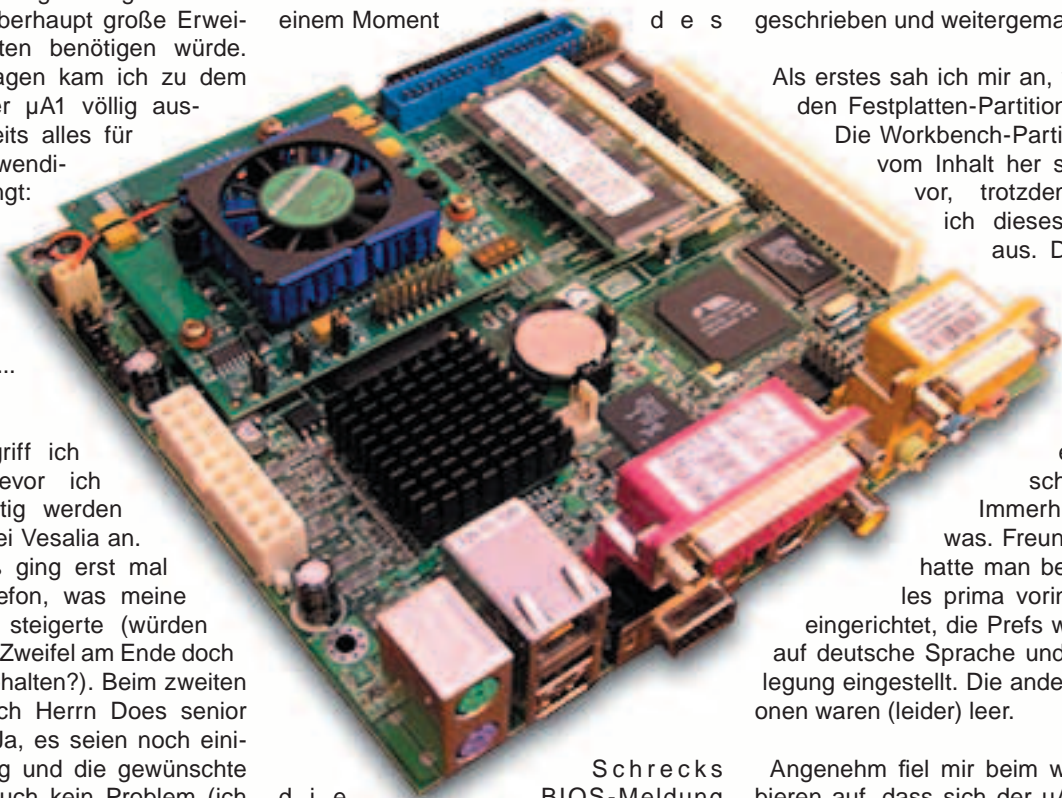
Schnurstracks griff ich zum Telefon (bevor ich wieder wankelmütig werden konnte) und rief bei Vesalia an. Erwartungsgemäß ging erst mal niemand ans Telefon, was meine Nervosität etwas steigerte (würden mich meine leisen Zweifel am Ende doch noch vom Kauf abhalten?). Beim zweiten Versuch bekam ich Herrn Does senior an den Apparat. Ja, es seien noch einige Boards vorrätig und die gewünschte Ausstattung sei auch kein Problem (ich wählte eins der Weihnachtsangebote, mit DVD/CDRW-Kombilaufwerk und 40GB Festplatte). Der im Internet angegebene Preis würde auch in Ordnung gehen, versprach man mir. Also das Gerät bestellt und gewartet...

Am 30. Dezember erreichte mich dann ein verhältnismäßig kleines Paket. Darin befand sich ein schnuckeliges Mini-Tower-Gehäuse, eine CD und ein Mousepad. Das beworbene "Gehäuse-Papperl in 3D-Optik" suchte ich allerdings vergeblich. Machte nichts, das edle Gehäuse in "Rubber coated"-Optik wäre durch den Aufkleber eh entweiht worden ;). Weiteres Ärgernis war, dass der Preis durchaus

nicht dem entsprach, was im Internet angeboten wurde. Im Endeffekt betrug der Preis für meinen µA1 nach Abzug der Versandkosten 30 EUR mehr als versprochen. Naja, Schwamm drüber. Es hätte noch teurer kommen können.....

Verständlicherweise packte mich nun eine recht große Aufregung, das Teil musste sofort ausgepackt und an Monitor sowie Tastatur angeschlossen werden (ich hatte mir extra für dieses Ereignis eine niedliche PS/2-Tastatur in einer dem Gehäuse ähnelnden Optik besorgt). Angeschlossen war der µA1 sehr flott (waren ja nur 3 Stecker, Netzwerk wollte ich später anschließen).

Eingeschaltet, auf die HD-LED gestarrt: Nichts tat sich da. N a c h einem Moment d e s



Schrecks die BIOS-Meldung auf dem Monitor! Aufatmen! ;) Aber warum tat sich nichts an der HD-LED? Dieser Punkt landete schon mal auf der internen Fehlerliste zur späteren Bearbeitung.

Der µA1 arbeitete sich durch das BIOS, zeigte an, dass er nun AmigaOS starten würde und legte los. Schwarzer Bildschirm... schwarzer Bildschirm... nach einer halben Minute immer noch schwarzer Bildschirm... nun wurde ich mehr als nervös, Enttäuschung machte sich breit. Gerade in dem Moment, als ich den Rechner wieder ausschaltete: der Workbench-Screen öffnet sich! Was, zum Henker, soll denn das? Selbst mein betagter und mit

Festplatten aller möglichen Anschlussarten vollgestopfte 4000er bootet schneller!

Noch mal von vorn, diesmal mit etwas mehr Geduld! Nun öffnete sich der Workbench-Screen, allerdings mit einem Requester, der einen zum Schließen aller Programme auffordert, auf das Intuition den Screen wechseln kann. Was war denn das schon wieder? Im Hintergrund bemerkte ich ein offenes CLI-Fenster mit einer weiteren Meldung, die besagte, dass es ein Problem mit dem "eth3com.device" gäbe. "3Com" und "Probleme" sagte mir einiges, ich besitze schließlich ein Faxmodem von dieser Komikertruppe ;) Es schien also Ärger mit dem Netzwerkanschluss zu geben. Mist, verdammt! Diesen Punkt mental auf die Fehlerliste geschrieben und weitergemacht...

Als erstes sah ich mir an, was sich auf den Festplatten-Partitionen befindet. Die Workbench-Partition kam mir vom Inhalt her sehr bekannt vor, trotzdem probierte ich dieses und jenes aus. Dabei kamen schon mal die ersten Unterschiede zu Tage, wenn auch eher optischer Natur. Immerhin schon mal was. Freundlicherweise hatte man bei Vesalia alles prima vorinstalliert und eingerichtet, die Prefs waren bereits auf deutsche Sprache und Tastaturbelegung eingestellt. Die anderen 2 Partitionen waren (leider) leer.

Angenehm fiel mir beim weiteren Probieren auf, dass sich der µA1 z.B. beim Anzeigen des LIBS-Verzeichnisses per Workbench (also "Alles anzeigen") bei-leibe nicht viel Zeit ließ, im Gegenteil, die Anzeige der Piktogramme erfolgte reichlich hektisch, man konnte den Aufbau kaum mitverfolgen. Na also, soooo lahm, wie oft behauptet, ist die Kiste nun doch wieder nicht! ;) Abgesehen davon ist der µA1 allgemein sehr flott, das Öffnen und Schließen der Fenster geht blitzartig vonstatten und fast alle Systemprogramme sind beinahe augenblicklich nach dem zweiten Klick auf dem Bildschirm.

Leider hatte man "vergessen", dieses oder jenes "Spaßprogramm" vorzuinstallieren, mit dem man die Leistungs-

fähigkeit des Systems direkt nach dem Anschließen "mal so richtig" hätte testen können. Nun ja, da war ja noch die OS4-Prerelease-CD. Mal schauen, was sich darauf befindet...

CD eingelegt (was gar nicht so leicht war, da daß CD-Laufwerk bei meinem Gehäuse senkrecht eingebaut ist), Doppelklick aufs Piktogramm... hossa! Also von CD ist der µA1 genauso hektisch wie von Festplatte, was das Anzeigen der Piktogramme betrifft. Feine Sache! Ein bisschen Herumstöbern förderte eins der beliebtesten Demo-Programme zu Tage, Qua*e. Flugs das ReadMe angeschaut, alles für den Probelauf vorbereitet, doch wie komme ich nun an die restlichen Daten heran, ohne Netzwerkverbindung?? Zum Glück hatte ich noch das Original von meinem 4000er. Also schnell diese CD geholt, eingelegt, Daten kopiert, Qua*e nach Anweisung gestartet... läuft! :) Schön flüssig, nur (weil noch nicht abgeschlossen) ohne Sound. Na, wenn's mehr nicht ist... Stecker vom Verstärker umgestöpselt... der µA1 klingt gut! :)

Allerdings fiel mir ein leichtes Knistern im linken Kanal auf, was mich nach einiger Zeit doch ziemlich störte. Dieses Problem kannte ich allerdings schon, nämlich von meinem PC. Urheber ist das Netzteil, welches Störungen in die Stromversorgung des Motherboards einstreut. Damit kommt der AC97-Sound nicht besonders gut klar. Falls man also ein solches "Knistergerät" erwischen sollte: Netzteil austauschen!

Nach einer Runde Qua*e packte mich der Ehrgeiz, die bereits erkannten Fehlerpunkte zu ergründen und, wenn möglich, auszumerzen. Die HD-LED war schnell davon überzeugt, ihren Dienst zu tun. Wie sich herausstellte, war der Vesalia-Aushilfs-Techniker scheinbar nicht darüber informiert, daß LEDs nur mit einer bestimmten Polung funktionieren und die Anschlusskabel derselben am Pluspol meist ein rotes Kabel besitzen, welches logischerweise auf dem mit "+" markierten Pin am Motherboard-LED-Anschluß enden sollte. Hier war daß Kabel allerdings verpolt angeschlossen. Stecker abgezogen (natürlich nachdem ich den µA1 vom Strom getrennt hatte!), gedreht, draufgesteckt, µA1 wieder eingeschaltet, geht! Nun noch das Netzwerk... ein Kabel hatte ich bereits parat gelegt und schloss es nun auch an.

Schockschwerenot! Der Bootvorgang

dauerte nun auf einmal nur noch wenige Sekunden! Meine Herren, ist die kleine Kiste fix! Also lag die "Gedenkminute" beim Booten daran, dass der TCP/IP-Stack bzw. das Device für den Netzwerkadapter ein angeschlossenes Kabel und vor allem eine bestehende Verbindung erwartet. Das muß man erst einmal wissen, denn die spärliche Dokumentation auf der OS4-CD schweigt sich darüber geflissentlich aus :(

Na also, Netzwerkverbindung stand nun auch, wie mir der Netzwerk-Switch mittels Leuchte anzeigte. Da war auf der Platte die IBrowse-Demo (von der CD herübergezogen und äußerst flott kopiert), welche nun aufs Ausprobieren harrte... IBrowse gestartet, gewartet... Server konnte nicht gefunden werden! Sapperlot, was ist denn das nun schon wieder? Mal sehen, was es an Konfigurationsprogrammen auf der Workbench-Partition gibt...

Ah, da ist ein "Internet"-Verzeichnis und darin befindet sich auch ein Piktogramm namens "New Connection". Fein, da gibts also auch einen Wizard, wie weiland für Genesis... nettes Feature für ein PreRelease. Der Ablauf der Konfiguration war für mich zum Glück altbekannt, wenn auch auf Englisch. Also alles fein eingestellt, ausgewählt, gespeichert... wieder nichts! Hm, vielleicht könnte ein Reboot helfen? Affengriff, warten auf den Workbench-Screen... Warten auf den Workbench-Screen... Warten auf den Workbench-Screen... Himmelherrgottsakrament!!! Warum braucht der jetzt wieder Minuten zum Booten??? Sollte mein µA1 gerade beim Netzwerkteil defekt sein? Kann und darf nicht sein!

Eine geschlagene halbe Stunde später (und unter Aufwendung allen Wissens, daß ich über Jahre und mit den verschiedensten TCP/IP-Stacks auf dem Amiga gesammelt hatte) hatte ich des Rätsels Lösung: Wenn man über einen Router die Verbindung ins Internet herstellt, sollte man die Finger von dem "Internet"-Verzeichnis lassen und statt dessen das entsprechende Programm im "Prefs"-Verzeichnis benutzen. Desweiteren ist es empfehlenswert, alle Dateien im Verzeichnis "DEVS:NetInterfaces" zu löschen, die nicht "eth0" oder "PPP" heißen, es sei denn, man möchte parallel noch eine weitere Modem- oder Netzwerk-Verbindung nutzen. Allerdings sollte in diesem Fall das Modem/die Netzwerkverbindung betriebsbereit sein, damit "AddNetInter-

faces" den TCP/IP-Stack ohne "Gedenkminute" initialisieren kann.

Ein anderer Weg ist, in der Startup-Sequenz den Befehl "AddNetInterfaces" per "Run <NIL: >NIL:" zu starten, wodurch die "Gedenkminute" wegfällt, unabhängig vom Vorhandensein einer funktionstüchtigen Netzwerkverbindung oder eines eingeschalteten Modems. Allerdings fällt dann auch eine ggf. anfallende Fehlermeldung weg, was einen schon mal ein paar Minuten zwecks Fehlersuche kosten kann, wenn das Netzwerk nicht arbeiten sollte (was bei "ausgelutschten" Netzwerkkabeln aus den oben erwähnten Gründen schon mal vorkommen kann).

Hier wäre etwas mehr und vor allem informativere Dokumentation angebracht!

Nun funktionierte auch das Surfen einwandfrei, von gelegentlichem Einfrieren des Rechners abgesehen, welches ich auf IBrowse schob (was korrekt ist, wie sich später durch diverse Forumsbeiträge zeigte. IBrowse kommt nicht wirklich gut mit dem 750GX-Prozessor (und dessen größerem Cache) klar, der in meinem µA1 verbaut wurde. Normalerweise wäre es ein FX-Typ gewesen, aber scheinbar waren diese Prozessoren zum Zeitpunkt des Kaufs nicht lieferbar, weshalb man auf die GX-Typen zurückgegriffen hatte. Einige Forumsteilnehmer witterten "natürlich" bereits einen weiteren "Bug" der A1-Hardware, was aber definitiv auszuschließen ist!)

Ein weiteres "Ärgernis" war die Unterstützung des CDRW-Brenners als Wechsellaufwerk. Leider wird ausgerechnet mein Laufwerk nicht ordentlich unterstützt, es ließ sich kein Medium für PacketWriting oder MountRainier formatieren, der Vorgang läuft einfach ewig und selbst wenn er einmal abgeschlossen wurde, war das Medium nicht nutzbar. Allerdings ist das auch recht verständlich, zumindest für mich. Ich habe ein eigenes kleines PacketWriting-Programm für 68K-Amigas geschrieben und weiß daher, wie "zickig" sich manche Laufwerke gerade dabei verhalten. Irgendwie machen die Laufwerkshersteller einem das Geschäft reichlich schwer. Die Gründe dafür kennen die Hersteller wohl selbst nicht. Trotzdem hoffe ich, dass auch mein Laufwerk in der OS4-Final Unterstützung findet.

So langsam fing ich an zu verstehen, warum das ganze System "Developer PreRelease" genannt wurde... ein "Nor-

maluser" wäre vermutlich längst verzweifelt aus dem Fenster gesprungen oder hätte den µA1 springen lassen... glücklicherweise gibt es diverse Amiga-Foren, die einem bei solchen Problemen gute Hilfestellung leisten können.

Ich komme zwar die meiste Zeit ohne Hilfe aus, was mich aber nicht daran hinderte, bei diversen anderen Problemen eben diese Foren zu konsultieren. Da wäre zum Beispiel die Sache mit meinem alten HP Deskjet 500-Drucker. Der "Opa" (Baujahr 1989) war einfach nicht dazu zu bewegen, seinen Initialisierungsvorgang zu beenden und zu drucken. Sobald das BIOS des µA1 sich zu Wort meldete, blieb der vertrackte Kasten von Drucker einfach mitten in der Bewegung stehen! Drucken war somit logischerweise nicht drin. Inzwischen kenne ich den (wahrscheinlichen) Grund für dieses Verhalten:

Eine Signalleitung des Parallelports wird bei der Initialisierung durch das BIOS gesetzt und sollte nach einer gewissen Zeitspanne wieder zurückgesetzt werden, was nicht geschieht. Also ein Problem des BIOS, nicht der Hardware an sich. Angeblich soll das printer.device von OS3.9 hier auch Abhilfe schaffen (neben der "brutalen" Lösung, diese Leitung im Kabel einfach zu kappen), ich bin aber bisher noch nicht dazu gekommen, das zu testen.

Wirkliche Not dazu besteht für mich auch nicht, weil ich seit ein paar Tagen per lpr.device einwandfrei über mein Netzwerk auf einem Netzwerkdrucker drucken kann :)

Aber weiter im Bericht:

Nun war es an der Zeit, dem Aminet und dem OS4depot per IBrowse einen Besuch abzustatten, wo ich mir kleinere Programme herunterlud. Des weiteren besorgte ich mir AWeb in der PPC-Version und installierte dieses als erstes. Mit AWeb klappt das Surfen bestens (keine Hänger) und verdammt fix ist es auch noch auf dem µA1, auch wenn AWeb allgemein nicht gerade als Geschwindigkeitswunder bekannt ist. Ein subjektiver Vergleich zwischen AWeb auf dem µA1 und Firefox auf einem 1,4GHz-Windows-PC ergab keinen signifikanten Geschwindigkeitsunterschied beim Seitenaufbau! Man kann über den µA1 geteilter Meinung sein, was die Ausstattung betrifft, was die Geschwindigkeit betrifft spielt er jedenfalls in einer verdammt hohen Liga angesichts der "niedrigen" Taktfrequenz von 800MHz. Sicher auch ein Verdienst des (bisher ausgezeichnet laufenden!) OS4...

Als nächstes kümmerte ich mich um den Anschluss des µA1 an einen "LG Flatron L1715S" TFT-Monitor. Die "Heimat"-Auflösung des Monitors ließ sich einstellen, allerdings war das angezeigte Bild ziemlich grauenhaft. Ein paar Mal "Auto Adjust" gedrückt und das Bild wurde besser. Allerdings stellenweise etwas verwaschen. Sofort kamen mir die üblichen Hinweise auf das "generell matschige Bild" der Radeon 7000 in den Sinn, die ich normalerweise geglaubt hätte, wenn nicht exakt der gleiche Chip in meinem PC seinen Dienst tun und an exakt dem selben Monitor ein einwandfreies Bild bringen würde (über VGA-Anschluß). Hier galt es also, per Picasso96Mode etwas zu "tunen".

Dabei entdeckte ich einen ziemlich dummen Fehler im GUI von Picasso96Mode (bisher benutzte ich nur CGFX. Zwangsläufig, weil es halt keinen P96-Treiber für die CyberVisionPPC gibt), der einem eine exakte Einstellung (und somit ein einwandfreies Bild) unmöglich macht. Der Regler für "Pixel Clock" lässt sich nur in 0,20MHz-Schritten bewegen und springt immer auf glatte 0,x0Mhz-Werte, sobald man ihn per Maus bewegt. Dazu kommt, dass das für die "ungeraden" Werte gilt, so dass man z.B. 108,00 MHz (welche für den gewünschten Modus von 1280 * 1024 Pixeln bei 63KHz Horizontal- und 60Hz Vertikalfrequenz nötig wären) nie genau trifft. Entweder nimmt man 107,90MHz oder 108,10MHz, aber beides bringt einem ein leicht unscharfes Bild :(Da das Format der "Settings"-Daten sich für OS4 verändert hat, war auch mit Hilfe von P96ModeTNG vorerst leider nichts an diesem Zustand zu ändern :(

Das sollte meiner Meinung nach auf jeden Fall behoben werden, weil äußerst unfreundlich für die Augen! An einem CRT-Monitor ist das Bild hingegen (den Möglichkeiten eines solchen Monitors entsprechend) sehr gut.

Ach ja: Das "generell" matschige Bild rührt vor allem daher, daß das in OS4 verwendete Anti-Alias für Schriften (und selbst "ClearType" bei Windows) streng betrachtet nicht LCD-tauglich ist. Wer das nicht glaubt: Schaltet Antialias ab und seht selbst! Das Bild wird um einiges "schärfer", gerade auf LCDs. Dazu kommt noch, daß die Default-Farben der OS4-Workbench sehr kontrastarm sind (damit meine ich vor allem das Hintergrundbild! Die Farben der Fenster sind an sich in Ordnung), was den "matschigen" Eindruck noch verschärft. Die "Schatten" der weißen Bildbereiche auf dunklem Grund

Anzeige:



reiseresort.de

Sie wollen verreisen?

Sie haben noch keine Unterkunft?

reiseresort.de hilft Ihnen weiter!

sind auch weniger auf den Grafikchip zurückzuführen als vielmehr auf die "knapp daneben"-Werte von P96. Das viel zitierte "zu schwaches Netzteil"-Problem, welches bei x86-PCs häufig die Ursache ist, kommt des weiteren auch nicht in Frage, weil die Stromaufnahme des μ A1 im Gegensatz zu 2,xGHz-PCs geradezu lächerlich ist (meßt nach! Keine 100 Watt im Normalbetrieb mit Festplatten- und CDROM-Einsatz bei mir). Denkbar wäre höchstens, daß die Störungen, die manche Netzteile einstreuen und den Sound knistern lassen, auch den Grafik-Chip stören. Übrigens kann ein hochwertiges Anschlusskabel bei Hochfrequenzsignalen nie schaden...

DVDs abspielen war (wie erwartet) noch nicht wirklich machbar. Zurückzuführen ist das allerdings auf die Software, die sich quasi in Dauerentwicklung befindet (MPlayer). Das Teil nennt sich in der OS4-Version nicht umsonst "Dirty Preview" ;) Mit dem fehlenden DMA hat das weit weniger zu tun, als man den A1-Usern glauben machen will. Es kann schon von der "normalen" (menschlichen) Logik her nicht sein, daß 600KB/Sek. (1x DVD) Datentransfer einen 800MHz-Rechner, der problemlos 16,6MB/Sek. über den IDE bekommt (bei dann voller CPU-Last), so weit herunterbremsen, dass MPEG2-Dekodierung nicht mehr synchron machbar ist. Seltsamerweise bekommt mein Laptop (Duron 800MHz, grauenhaft lahmes Motherboard) das gleiche "Kunststück" (DVD abspielen mit abgeschaltetem IDE-DMA und abgeschalteter Hardwareunterstützung) problemlos hin (wenn auch mit sehr hoher CPU-Last). Vielleicht sollte man endlich einmal anerkennen, dass Linux-Ports technisch nicht immer das Gelbe vom Ei sind. Oder hat jemand einen Billig-DVD-Player mit ner DMA-fähigen IDE-Schnittstelle und 800MHz MPEG2-Decoder? Das wäre mal was Neues ;)

Nun haben wir Juni, ich habe etliche Dinge auf dem μ A1 ausprobiert, etliche Programme installiert, wenige noch vorhandene (aber hoffentlich bald beseitigte) Probleme kennengelernt, viel über OS4 gelesen, und bin immer noch hochzufrieden mit meiner Entscheidung. Der μ A1 hat inzwischen viele Pflichten meines A4000 übernommen, dazu zählt das Surfen genauso wie das Mailen, Chatten und Spielen. Die Geschwindigkeit des "Kleinen" erstaunt immer wieder und macht viel Freude. Softwareentwicklung erledige ich aber weiterhin mit dem 4000er und StormC. Ein wirklich guter Ersatz für diese IDE lässt leider immer noch auf sich warten und die bisher erfolgten Ports diverser Linux-IDEs sind für mich auch keine gute

Alternative, weil eben zu sehr Linux-lastig in der Bedienung. Es gibt noch viel zu tun am "Gesamtkunstwerk" A1+OS4, aber es sieht schon sehr, sehr gut aus und bereitet entsprechend Vergnügen.

Was ich mir allerdings an "Bugfixes" wünschen würde (und was im Final Release sicherlich auch "drin" ist): Deutlich bessere Dokumentation und eine bessere 68K-Emulation. Einige ältere 68K-Programme zieren sich manchmal doch arg, mit OS4 zusammenzuarbeiten. Erfreulicherweise haben einige OS4-Benutzer und -Beta-Tester bereits etliche Kniffe gefunden, um die altbekannte (und gute) Software aus früheren Tagen doch noch zur Arbeit zu bewegen. Zusätzlich würde ich mir wünschen, dass "UBoot" (dem A1-BIOS) mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird als bisher. Die Fehler in den diversen Initialisierungen machen sich teilweise doch sehr störend bemerkbar und helfen sicher nicht dabei, dem μ A1 (obwohl im Grundsatz ein sehr gutes und stabiles Gerät) einen guten Leumund zu verschaffen. Des weiteren würde ich mir wünschen, das bei Hyperion noch einmal eine Überarbeitung der Font-Engine angegangen würde. Das derzeit verwendete Antialias ist zwar nett, aber nicht wirklich gut für die Augen. Vor allem bei Fettschrift leidet der Kontrast durch das Anti-Alias enorm.

Wünschenswerte Features gibt es für OS4 meiner Meinung nach relativ wenig, denn es ist nahezu alles drin, was man sich wünschen kann. AmiDock als Startleiste ist durch die neuen Features noch neckischer geworden, ein funktionierender (und flotter) TCP/IP-Stack ist ebenfalls bereits enthalten (braucht wer noch Miami? ;) und die GUI ist sehr ansehnlich und eben auch in weiten Bereichen konfigurierbar und vieles mehr.

Nachdem ich etwas mit in diversen Download-Archiven erhältlichen "Themes" herumgespielt habe, fiel mir ein weiteres, durch Abwesenheit glänzendes, Feature auf: Ein gut bedienbarer GUI-Editor. Es ist nämlich nicht ganz so einfach, eigene Themes zu erstellen und ein Fehler bei der Erstellung kann einem den Reboot ziemlich vermiesen ;) Der bisherige GUI-Editor (ursprünglich VisualPrefs) ist jedenfalls noch nicht wirklich zu Ende geschrieben.

Was den μ A1 betrifft, fallen mir auch nur wenige "Features" ein, die noch fehlen. Für die "Kartenfreaks" spielt hier sicher eine bessere Erweiterungsmöglichkeit eine große Rolle. Es wäre wohl an Eye-tech, endlich eine Empfehlung für PCI-Riser-Karten zu erarbeiten, um dem μ A1

eine bessere Position bei den "Ausbauen" zu verschaffen.

Ansonsten: Keine Klagen bei der Hardware! Der μ A1 ist (soweit ich das beurteilen kann) bugfrei (keinerlei Probleme mit dem USB und laut Betatestern voll DMA-tauglich), schön leise (mit entsprechendem Netzteil und CPU-Lüfter) und bleibt auch bei Hochsommer-Temperaturen angenehm "cool". Einen kleinen "Härtest" konnte ich mir nämlich einfach nicht verkneifen: Ich habe den armen Kleinen in praller Sonne knechten lassen und die Temperatur im Gehäuseinneren gemessen. Sie unterschied sich im Betrieb nur um wenige Grad von der Temperatur, die durch die Sonne sowieso schon erzeugt wurde. Und nein, er wurde dadurch in keinster Weise instabiler ;)

Ich frage mich allerdings immer noch, was der (relativ laute) Lüfter auf der CPU-Karte zu suchen hat. Angeblich ist der 750GX ja problemlos passiv gekühlt betreibbar. Kommen die 30EUR mehr etwa daher? ;)

Ich kann jedem erfahrenen Amiga-User mit OS4-Ambitionen, der sich mit dem Gedanken des Kaufs eines μ A1 trägt, dieses Gespann nur wärmstens empfehlen! Stabil, ungeheuer flott und nett sieht's je nach verwendetem Gehäuse auch noch aus! ;)

Sollte die Dokumentation noch verbessert werden, kann ich die Empfehlung auch für unerfahrene Anwender aussprechen. Ich hoffe aber, dass mein kleiner Bericht und die Informationen zu den Problemen, die mir begegneten, informativ genug waren, um auch dieser Klientel den μ A1 schmackhaft zu machen und die "Anfängerprobleme" zu vermeiden.

(Wolfgang Hosemann)

www.os4depot.net

Eine Art modernes Aminet für Software die nur noch für das neue AmigaOS4 erscheint. Hier finden Sie aktuelle Treiber, Tools und vieles mehr. Alles sehr aufgeräumt aufgebaut und entsprechend unterteilt.



www.amigaopenoffice.org

Es haben sich doch einige Entwickler an die Arbeit gemacht um eine Version von OpenOffice für den Amiga herauszubringen. Das Positive dabei ist es, das noch immer an einer Portierung gearbeitet wird, was den fertigen Port angeht, so wird das noch einige Monate, besser gesagt Jahre



dauern. Wenn sich natürlich noch mehr Entwickler der Gruppe anschließen, dann wirds vielleicht schneller gehen, also nichts wie an die Arbeit!

www.amiga-news.de



Lesern die uns außerhalb der Amiga-Ge-

meinde empfehlen wir für aktuelle Nachrichten rund um das Thema Amiga, die Seite amiga-news.de. Dort finden Sie täglich aktualisierte Nachrichten, ein sehr gut besuchtes Forum und noch vieles mehr.

www.amigaworld.net



Ebenfalls eine Seite die zu empfehlen ist, manche der Nachrichten sollten allerdings oft mit Vorsicht gelesen werden, denn bei AmigaWorld.net scheinen die Leute der Firma Eyetech großen Einfluss drauf zu haben, dementsprechend wird oft manches geschönt.

Anzeige:

1&1 DSL

DIE HIGH-SPEED-REVOLUTION!

**NEUE HIGH-SPEED
BIS 6,016
KBIT/S**

6.016 KBIT/S

SURF & PHONE

DSL-HIGH-SPEED!
Dankem DSL – bis zu 6,016 Kbit/s Downloadgeschwindigkeit
Mit bis zu 2,048 Kbit/s Uploadgeschwindigkeit

MAIL & MESSAGING!
Mit individuellem E-Mail-Konto, Web und SMS-Lösung, SMS-Manager u. a. m.

MEDIACENTER!
Mit CD-Speicher für DVD und MP3 Dateien, auch Musik- oder Video-PC-Steuerung!

POWER-HOMEPAGE!
Mit eigener Homepage

AUF WUNSCH GÜNSTIG TELEFONIEREN!
Egal wie oft Sie telefonieren, sind wir bei 1&1 für Sie da. Wählen Sie einfach 6.016 oder 1 ct/Min.
Über den 1&1 Phone 6.016 für surf&phone!

ISDN-KOMFORT OHNE ISDN-KOSTEN!
Schnellanswahl, Drucken, Faxen, Web, Mail, TV, Radio, Video, etc.
Über ISDN-Router ... mit bis zu 128 Kbit/s Downloadgeschwindigkeit

MEHRERE GESPRÄCHE GLEICHZEITIG!
Gleichzeitig von bis zu 128 ISDN-Kanälen bis zu 4 ISDN-Kanälen
parallel telefonieren, selbst wenn Sie gleichzeitig im Internet surfen
mit einer hochleistungsfähigen Software!

4 RUFNUMMERN!
Auswahl zu Ihren persönlichen Rufnummern
100 freie internationale Rufnummern

PARALLEL CALL!
Über festes ISDN- und Netz-Switching im Parallel-Call-Modus
bis zu 4 ISDN-Kanälen gleichzeitig

VIDEO-TELEFONIE!
Über ISDN-Router, selbst bis zu 4 ISDN-Kanälen gleichzeitig

€ 6,99

1 ct/Min

6.016 KBIT/S

PARALLEL CALL

VIDEO-TELEFONIE

1&1 Partner

CONNECT

Computer

TOP PRODUKT

Informationen zum Produkt erhalten
Sie bei der Firma SEMI-Werbung:
kontakt@semi-werbung.de

> Interview mit Andreas Küssner

Wildfire

AMIGAINSIDER Hallo Andreas, viele kennen Dich als Entwickler der Software "Wildfire" oder bringen Dich mit dem Namen "WK-Artworks" in Verbindung. Kannst Du unseren Lesern bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Hallo zusammen. Zuerst einmal bin ich der Projektleiter von Wildfire, nicht der ursprüngliche Entwickler. Die Ehre gebührt Andreas Maschke. Ich habe hauptsächlich den Vertrieb geleitet, das Betatesting durchgeführt, Ideen einfließen lassen, das Handbuch und diverse Workshops geschrieben und an ein paar Effekten programmiert.

Begonnen habe ich meine Amiga-Laufbahn in der Amiga Demo-Szene, zuerst in zwei unbekanntenen Gruppen "Mad Sorcerers" und "Comedy", danach in INFECT <http://www.infect-rules.de/> Ich habe dort hauptsächlich als Programmierer (68K Assembler) "gearbeitet".

AMIGAINSIDER In den letzten Wochen tauchte Dein Name wieder vermehrt auf den Amiga News Seiten auf, da es kleinere Updates zu Wildfire 7 gab. Wildfire dürfte somit die letzte verbliebene Video Animations-Effekt Software für das AmigaOS sein, die derzeit noch gepflegt wird. Wie kam es zu der Entwicklung von Wildfire und wo siehst Du heute noch die Einsatzmöglichkeiten Deiner Software unter AmigaOS?

Mit meinen Freunden Michael Henke und Andreas Maschke zusammen habe ich an diversen Animationsvideos und Spezial-Effekt-Überblendungen gearbeitet. Dabei ist das YAFA Animationsformat entstanden. Diese Spezialeffekte waren letztendlich der Grundstein für Wildfire. Im Laufe mehrerer Jahre wurden Wildfire 1-4 (Interne Versionen und Shareware) erschaffen, danach Wildfire 5 im Vertrieb von Oberland-Computer. Als Nachfolger kam dann Wildfire 6 (nur Intern) und letztendlich Wildfire 7 mit PPC Unterstützung.

Wildfire ist ein Nischenprodukt für die Generierung von Spezialeffekten für Überblendungen und für die Erstellung von kurzen Animationen (bis 10000 Bilder).

AMIGAINSIDER Worin unterscheidet sich Wildfire zu anderen Produkten seiner Art bez. wo siehst Du die Stärken aber auch Schwächen von Wildfire?

Große Stärken hat Wildfire im Bereich der hochqualitativen Auswahl von Spezialeffekten, gerade auch im 3D Bereich.

Durch viele interne Puffer und Kombinationsmöglichkeiten der Operatoren kann man eine große Anzahl an hochwertigen Effekten generieren. Dies lässt sich Bildgenau steuern. Des Weiteren ist eine komplette Steuerung von Wildfire über ARexx integriert, was z.B. den Movieshop Operator von Heinrich Angler ermöglichte.

Problematisch für viele Anwender ist die erste Einarbeitung in Wildfire, um die Logik des Systems zu verstehen. Des Weiteren wäre eine höhere Geschwindigkeit und eine größere Anzahl an Loadern/Savern wünschenswert. Einige Anwender die bisher mit Videoschnittprogrammen gearbeitet haben vermissen eine Art Time-Line-Oberfläche. Dies ist in Wildfire flexibler, aber auch schwerer erlernbar gelöst.

AMIGAINSIDER Wildfire 5 und 7 wurden zum Schluss vom falkemedia Verlag (u.a. AMIGAplus) vertrieben. Wie kam es zu der Zusammenarbeit und besteht der Vertrieb für Wildfire 7 heute noch?

Nachdem Oberland Computer nicht mehr im Amiga Bereich tätig war und es sich herausstellte, das teure Anzeigen keinen nennenswerten Erfolg mehr brachten, wurde diese Vertriebsmöglichkeit gewählt. So konnte Wildfire für einen niedrigen Preis in Zusammenhang mit der AmigaPlus angeboten werden. Falkemedia hält derzeit die weltweiten Vertriebsrechte für Wildfire 5 und 7, jedoch ist es derzeit nicht in deren Onlineshop verfügbar. Diese Situation wird derzeit geklärt.

AMIGAINSIDER Mit der Software "Taifun" wurde im Jahr 2000 der Nachfolger von Wildfire für den AmigaOne angekündigt. Eine Demoversion konnten die Besucher der Amiga Messe 2000 in Köln am Stand von KDH bewundern bez. liegt diese auch auf Deiner Homepage zum Download bereit. Allerdings handelte es sich damals nicht um den AmigaOne wie er heute erhältlich ist und es war auch nicht AmigaOS 4.0 das als Entwickler OS bereit stand.

Wie kam es damals zu der Entwicklung von Taifun unter der Verwendung des SDK (Amiga Software Developer Kit)?

Wir hatten einfach eine Möglichkeit gesucht Wildfire für neue Amiga-Systeme fortzuführen. Verschiedene Gespräche und Präsentationen mit den jeweiligen Chefs von Amiga wurden geführt bzw. besucht und letztendlich wurde das genommen, was verfügbar war, und Erfolgsaussichten versprochen.

AMIGAINSIDER Was hat Dich damals am SDK begeistert und wo hast Du die Zukunft von AmigaDE gesehen?

Wir sind damals davon ausgegangen, das das AmigaDE kurzfristig auf Desktop-Amiga's und auch auf anderen leistungsfähigen Geräten zur Verfügung stehen wird. Das hat sich aber als falsch herausgestellt. Eine Ausrichtung auf Set-Top-Boxen und Handys ist für eine Videobearbeitungssoftware nicht gerade "das gelbe vom Ei", und selbst dort hat es sich meiner Meinung nach nicht durchgesetzt.

AMIGAINSIDER Hatte man Euch den damals von seiten Amiga Inc. versichert das es das SDK auch für AmigaOS geben wird? Wenn ich mich richtig erinnere hatte Amiga Inc. doch ganz klar AmigaOne und das SDK getrennt oder?

Ja, das ist korrekt, beides wurde getrennt. Aber es hieß das dies wenn nicht direkt in der ersten, dann jedoch in der zweiten Version von Amiga OS 4 enthalten sein wird. Es sah damals nach einer Möglichkeit aus, mehrere Plattformen mit einem Mal zu unterstützen. Dies ist natürlich für einen Programmierer interessant, auch da wir z.B. auf dem PC den Eindruck hatten, also ob die Emulation/Zwischenschicht recht performant war.

AMIGAINSIDER Als neuer Vertriebspartner für Taifun stand damals KDH Pate. Was sprach gerade für KDH als neuer Vertriebspartner für Taifun bez. gab es auch noch andere mögliche Interessenten und was waren die Gründe das Taifun letztendlich nicht veröffentlicht wurde, bez. die Entwicklung eingestellt wurde?

KDH war eine der verbliebenen (für Amiga Verhältnisse) großen Firmen im Amiga Sektor und meiner Meinung nach ein guter Partner für uns. Auch wurde uns von dort direkt Interesse signalisiert, so kam es dann auch zu meiner Präsentation auf dem KDH Stand in Köln. Da dann jedoch bald abzusehen war, das AmigaDE nicht das sein wird, was wir erwartet haben, sahen wir keinen Grund mehr, die Entwicklung fortzusetzen. Letztendlich sollte es ein kommerzielles Programm werden, und wenn man mit überhaupt keinen Verkäufen rechnen kann, dann steckt man nicht beliebig viel Zeit in ein Projekt.

AMIGAINSIDER Ist Dir oder KDH ein wirtschaftlicher Schaden aufgrund der nicht Veröffentlichung von Taifun entstanden?

Ja, die Finanzierung eines Messeauftrittes (KDH) und ca. ein halbes Jahr Entwicklungszeit.

AMIGAINSIDER Wie gross war das Feedback seitens Taifun damals bez. wie waren die Reaktionen auf eine AmigaDE Version?

Wir haben nur einige wenige Reaktionen erhalten, die meisten waren positiv und freuten sich, das Wildfire für neue Systeme weiterentwickelt wurde. Soweit ich mich erinnern kann wurden wir von niemandem mit einer negativen Grundstimmung kontaktiert. Einige wenige heißt in diesem Zusammenhang nicht mehr als 10 verschiedene Personen.

AMIGAINSIDER Fast fünf Jahre ist es jetzt her, das Deine damalige Euphorie für das SDK und den AmigaOne wie eine Seifenblase zerplatzt ist. Dennoch bist Du dem AmigaOS bis heute treu geblieben. Wie bist Du mit der enttäuschenden Entwicklung des SDK seitens Amiga Inc. damals umgegangen bez. was hat Dich dennoch dazu bewegt, weiterhin dem AmigaOS die treue zu halten?

Ich verfolge die Amiga Situation immer noch. Selber habe ich aber weder einen Amiga oder einen Pegasus. Die verschiedenen Wechsel in der Amiga Führung und der Strategie sind schon sehr zermürbend. Wenn man des weiteren die Spaltung in der Anwender-Gemeinde beobachtet wird man auch den Anschein nicht los, das zwei kleine Gruppen sich nicht einigen können und somit auch keine gemeinsame Anwenderschaft vorhanden ist, für die sich eine kommerzielle Entwicklung lohnen würde. Somit habe ich auch keinen Grund, einen neuen Amiga oder Pegasus zu kaufen, da ich beide derzeitigen Optionen nicht als ausgereift und alternative zu Mac/Linux/Windows sehe. Ich bleibe lieber bei WinUAE und meiner alten Amiga Festplatte in meinem PC. In der Emulation läßt es sich mittlerweile besser arbeiten als auf meinem (durch Überhitzung leider verblichenen) Amiga 4000 Tower mit PowerPC Board.

AMIGAINSIDER Wie siehst Du heute die Entwicklung von AmigaOS 4.0 und dem AmigaOne von Eytech?

Da ich selber kein AmigaOS 4 habe kann ich meine Meinung nur auf der Basis von vielen Texten bilden, die ich gelesen habe. Man liest viel über Fehler in der Hardware die auf Kosten der Kunden beseitigt werden müssen, des weiteren zieht sich die Fertigstellung des Betriebssystems doch

sehr lange hin - was ich jedoch durchaus verstehen kann. Das ich es verstehen kann heißt nicht, das ich das gut finde.

AMIGAINSIDER Geht Deiner Meinung nach Amiga Inc. bez. Hyperion heute den besseren Weg mit AmigaOS 4.0 als damals Amiga Inc. mit AmigaDE?

Das kann ich nicht einschätzen. Dazu müsste ich AmigaOS4 selber haben, alles andere ist lediglich "hörensagen".

AMIGAINSIDER Was glaubst Du sind die Gründe warum sich AmigaDE damals nicht hat durchsetzen können? Lag es am SDK oder steht mehr das Fehlmanagment seitens Amiga Inc. im Vordergrund?

Als normaler Entwickler wird man wohl nicht dahinter kommen, wo die genauen Gründe lagen. Wahrscheinlich hat es am Geld gelegen, vielleicht ist der Markenname Amiga doch nicht für alles verwendbar. Das was AmigaDE meiner Meinung nach schaffen sollte, läuft nun mit Java auf verschiedenen Handys.

AMIGAINSIDER Mit Amiga Anywhere wird das Konzept von AmigaDE seitens Amiga Inc. aka Kmos auch heute noch weiterverfolgt. Wäre dies nicht eine Möglichkeit Taifun doch noch für AmigaDE aka Amiga Anywhere umzusetzen?

Nein, die Ausrichtung geht meiner Meinung nach auch eher in die Richtung Handys und Set-Top-Boxen, und dies ist überhaupt keine Zielgruppe für Taifun. Taifun wird es definitiv nicht geben.

AMIGAINSIDER Siehst Du mit den beiden kleinen Updates für Wildfire 7 die Chance auf einen Neubeginn? (Man konnte etwas von einer möglichen Wildfire Version 8 lesen!)

Nein, zur Zeit sehe ich da keine reelle Chance. Die kleinen Updates waren kostenlose Zugaben an treue Kunden, bei denen wir uns für den Kauf von Wildfire bedanken wollen. Was uns in diesem Zusammenhang möglich ist, haben wir getan.

AMIGAINSIDER Wie schätzt Du die derzeitige Lage im zukünftigen AmigaOS 4.0 Markt ein? Existiert überhaupt noch eine Nachfrage für Video-Animations Software in diesem Bereich seitens der heutigen Möglichkeiten andere Plattformen?

Ich glaube eine Anzahl von maximal 50 möglichen Kunden, die sich im kleinen Markt für Wildfire interessieren würden,

wäre wahrscheinlich schon zu hoch geschätzt. Eine Umsetzung von einem Nachfolger von Wildfire für die neuen Systeme würde mindestens (grob geschätzt) 4 Monate Entwicklungszeit in Anspruch nehmen. Dabei wären aber keine neuen Features eingeschlossen. Schon alleine dies läßt sich keinesfalls finanzieren und um dies als Hobby durchzuführen fehlt den beiden Entwicklern schlicht und einfach die Zeit. Beide haben Familien und können nicht nur von Luft und Euphorie leben. Dies mag zwar hart klingen, ist aber Realität.

AMIGAINSIDER Was ist Deine derzeitige Entwicklungsplattform bez. bist Du im Besitz von AmigaOS 4.0?

Ich entwickle zur Zeit nichts. Ich habe als "Amiga" den WinUAE mit AmigaOS 3.1 laufen, auf dem ich ab und zu mit Wildfire arbeite. Für alles andere nutze ich die PCs und die PS2.

AMIGAINSIDER Existieren derzeit konkrete Pläne für eine mögliche Wildfire Version 8 bez. wie siehst Du die Zukunft von Wildfire für AmigaOS?

Wir waren in diversen Gesprächen mit anderen Entwicklern, ich schätze es jedoch zur Zeit so ein, das eine enorme Einarbeitungszeit benötigt wird, und dies ist nicht ohne weiteres aufzubringen.

AMIGAINSIDER Deine letzten Worte an unsere Leser?

Ich möchte mich an dieser Stelle bei den treuen Wildfirekunden für Ihre Unterstützung bedanken und hoffe das die wenigen, die noch damit arbeiten, genauso viel Spaß damit haben, wie wir selbst bei der Erstellung von zahlreichen Überblendungen und Spezialeffekten. Ich werde die Entwicklung weiter verfolgen und vielleicht gibt es ja doch noch irgendwann einmal das "Wildfire 12000", wie die neue Wildfire Version einst heißen sollte.

Entwickler: Andrea Küssner
Software: Wildfire, Taifun
Homepage: <http://www.wk-artworks.de>
Email: ak@wk-artworks.de

(Olaf Köbник)

NEU

COMMODORE AMIGA 500 KAWAI MUSIK-COMPUTER-SET

KAWAI *FunLAB* Musik-Keyboard

Steinberg Software

MIDI-Interface und TV-Modulator



Commodore
EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN



In Erinnerung an vergangene Zeiten / Commodore - Infomaterial

TECHNISCHE DATEN

Commodore Amiga 500 und Kawai Fun Lab, einschließlich Steinberg Software, MIDI-Interface und TV-Modulator A 520, im kompletten Set. Perfekter Musikcomputer mit farbiger, hochauflösender Grafik und einmaligen Naturklängen in 8 Bit Auflösung. Programmierbarer Synthesizer mit unkomplizierter Technik für über 100 Klänge/100 Rhythmen im Stereo-Sound. Alle Systemvorteile des Amiga 500, wie Multitasking und schnelle Fenstertechnik, bleiben erhalten, da die Geräte optimal aufeinander abgestimmt sind. Ideales System für alle musikalischen Anwendungsbereiche. Die Fun Lab Songbibliothek erweitert das umfangreiche Einsatzgebiet bis hin zu Karaoke-Anwendungen.

Amiga 500

CPU	Motorola 68000/ 7,09 MHz Taktfrequenz
Prozessor	Grafik- und Animations-Chip, schnelles Linienzeichnen und Flächenfüllen, kontrolliert 25 DMA-Kanäle
Video-Chip	Auflösungen: 320 x 256, 320 x 512, Bildpunkte mit bis zu 4096 Farben im HAM Modus (Hold and Modify), 640 x 256, 640 x 512 Bildpunkte mit max. 16 Farben, 8 Sprite-Controller (undefinierbar, Kollisionsdetektor), 60/80-Zeichendarstellung
Sound-Chip und I/O	I/O-Kontrolle von: serieller Schnittstelle, paralleler Schnittstelle, Control-Port, Keyboard, Audio-Ausgabe, 4 Stimmen (DMA-Sound-Sampling-Kanäle), programmierbare Amplitude und Sampling-Rate, 9 Oktaven, komplexe Wellenform, Amplituden- und Frequenzmodulation
Speicher	512 KB RAM, erweiterbar intern auf 1 MB, 256 KB ROM
Betriebssystem Schnittstellen	AmigaDOS, Externe Diskettenstation(en), programmierbarer paralleler Port, für Ein- und Ausgabe (als Centronics konfiguriert), programmierbarer serieller Port, für Baud-Raten bis zu 31250 (RS 232 MIDI über Adapterstecker), paralleler/serieller Port entsprechend dem Standard, 2 Control-Ports (Maus, Grafiktableau, Lightpen, Joystick, Paddles), Stereo-Audio (Cinch), RGB analog, digital, Video (BAS, Monochrome), Expansion-Port (herausgeführter Prozessor-Bus zum Anschluß von RAM-Erweiterungen, Festplatte, Spezialperipherie), Integriertes 3 1/2" Diskettenlaufwerk (880 KB formatiert), Maus mit 2 Tasten, externes Netzteil, 220 V, 50 Hz, 57 x 33 x 6 cm (B x T x H), ca. 4 kg
Hardware-Konfiguration	Stereo-Color-Monitor A 1084 S
Netzteil	Floppy-Laufwerk A 1011 (extern)
Abmessungen	Festplatte A 590 (extern)
Gewicht	Nadel-Drucker MPS 1230
Zubehör	Color-Nadel-Drucker MPS 1550 C
(nicht enthalten)	Tintenstrahl-Drucker MPS 1270
	Speichere Erweiterung A 501 (intern)
	Kickstart 2.0

Commodore

Commodore Büromaschinen GmbH, Lyoner Straße 38,
6000 Frankfurt/Main 71, Tel. (069) 6638-0,
Telefax 6638-159, Telex 4185 663 como d, BTX* 20 095#

Kawai Fun Lab

Tastatur	61 Tasten (groß)
Klangfarben	100 Klangfarben, bis zu 32400 Klangvariationen mittels Dual-Mode
Rhythmus Lower Mode Effekte	100 Rhythmen Automatik, Schlagzeug Pitch Bend, Sustain, Stereo Chorus, Duet
Rhythmus-kontrolle	Intro/Ending, Start/Stop, Sync/Fill in, Tempo
Volumen-Regler	Master, Melodie, Chord, Bass, Rhythmus
Besonderheiten	One-Finger Ad-Lib programmierbar, 1615 fest und 85 frei programmierbare Melodielinien, Pattern Maker, Real-Time Recorder, User Synthesizer, Registrierungen, Demosong, MIDI, MIDI-Möglichkeiten mit sehr variablen Multi-timbral Fähigkeiten: Vier unterschiedliche Klangfarben, sowie die Drum-Instrumente können auf verschiedenen MIDI-Kanälen empfangen und gesendet werden. Die komplette Begleitautomatik ist über MIDI synchronisierbar. Sämtliche Synthesizerfunktionen können im MIDI-Format mit dem Amiga 500 eingestellt werden.
Anschlüsse	Netzteil, Stereo Kopfhörer, Audioausgang L + R, Hold Pedal, Akkord Hold Pedal, MIDI In/Out
Lautsprecher	2 x 12 cm (Stereo)
Stromversorgung	Netzteil oder 6 Batterien
Abmessungen	91,2 x 30,7 x 8,6 cm (B x T x H)
Gewicht	4,7 kg
Zubehör	Notenhalter, 6 Batterien (enthalten)

Fun Lab Song Disk Bibliothek

(nicht im Set enthalten)

Volume 1: Rock

1. Living on a Prayer (Bon Jovi)
2. My Generation (The Who)
3. Walk of Life (Dire Straits)
4. Light My Fire (The Doors)
5. Private Dancer (Tina Turner)
6. Money for Nothing (Dire Straits)
7. Summertime Blues (Eddie Cochran)
8. You Give Love a Bad Name (Bon Jovi)

Volume 2: Pop

1. Don't Leave Me This Way (The Communards)
2. Against All Odds (Phil Collins)
3. Into the Groove (Madonna)
4. Crocodile Rock (Elton John)
5. Always On My Mind (Pet Shop Boys)
6. Moonlighting (Bruce Willis)
7. When the Going Gets Tough (Billy Ocean)
8. How Will I Know (Whitney Houston)

Volume 3: Greatest Hits

1. Yesterday (Beatles)
2. I'd Like to Teach the World to Sing (The New Seekers)
3. Let it Be (Beatles)
4. Feelings (Morris Albert)
5. The Lady in Red (Chris de Burgh)
6. Power Of Love (Huey Lewis & The News)
7. Bridge Over Troubled Water (Simon & Garfunkel)
8. Can't Smile Without You (Barry Manilow)

Volume 4: Latin/Standard

1. Amor
2. Maria Elena
3. Fly Me To The Moon
4. Girl From Ipanema
5. Meditation
6. One Note Samba
7. Guatanamera
8. Brazil

Volume 5: Classic

1. Humoresque (Dvorák)
2. Air on a G-String (Bach)
3. Blaua Donau (Strauß)
4. Liebesräume (Liszt)
5. Can Can (Offenbach)
6. Skaters Waltz (Waldteufel)
7. Caprice (Paganini)
8. Eine Kleine Nachtmusik (Mozart)

Sommerangebot!

GOLDED Studio AIX

Entwicklungsumgebung für AmigaOS und MorphOS

GoldED Studio integriert die offiziellen SDKs für AmigaOS4 und MorphOS unter einer komfortablen Oberfläche.



GoldED Studio ist Texteditor und Entwicklungsumgebung für AmigaOS und MorphOS. Das Paket enthält den mehrfach in Testberichten ausgezeichneten Editor GoldED, eine vollständige C/C++-Entwicklungsumgebung (mit dem offiziellen Developer-Material für AmigaOS3, AmigaOS4 und MorphOS), die HTML-Erweiterung "Webworld", die Rechtschreibprüfung "Joyce", Rogel's Thesaurus, zwei Scripting-Interpreter für BASIC und Distributed LISP,

Mausklick bis zu 400MB Developer-Material installiert und konfiguriert. Als Gegenleistung für etwas Geduld und Festplattenplatz erhalten Sie innerhalb weniger Minuten eine schlüsselfertige Entwicklungsumgebung für AmigaOS, MorphOS, PowerUP und WarpOS, inklusive der Möglichkeit der Cross-Compilation zwischen diesen Plattformen.

Anfänger willkommen!

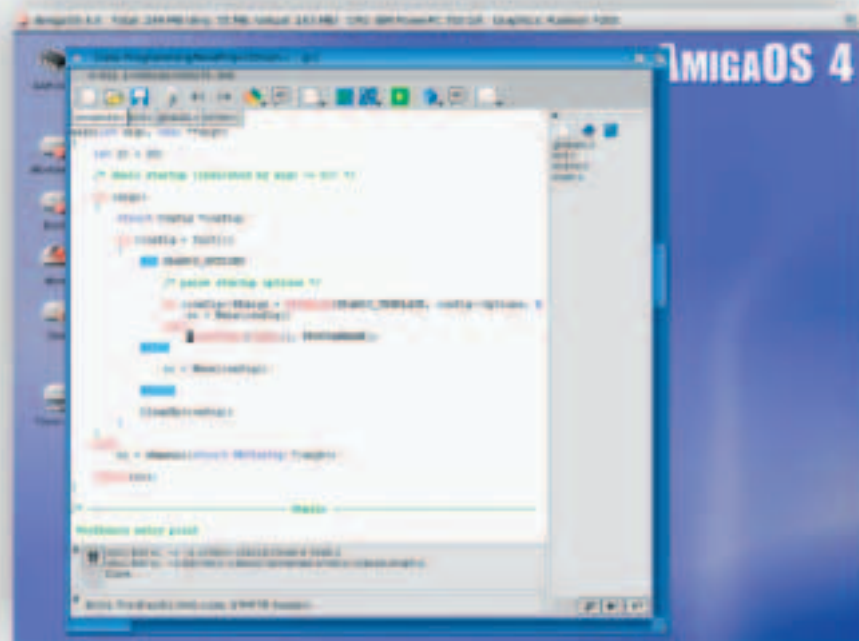
Die GoldED-Entwicklungsumgebung ist auch für C/C++-Anfänger schnell zu verstehen und einfach zu bedienen: Nach der Installation wird in der Symbolleiste der Link "Erste Schritte" angezeigt. Folgt Sie diesem Wegweiser und übersetzen Sie zehn Minuten später Ihr erstes C/C++-Programm!

GoldED Studio bietet Anfängern ebenso wie Profi-Programmierern zahlreiche interessante Funktionen: schnelle Farbhervorhebung für C/C++-Quelltexte, Referenzfunktionen für SDK-Material, Suchfunktionen, automatische Korrektur der Gross- und Kleinschreibung, Vervollständigung von OS-Symbolen, Falten, Anzeige der Funktionen und Symbole in einem Quelltext usw. Die wichtigsten Features im Überblick:

- Syntax-Farbhervorhebung
- Falten
- Unbegrenztes Undo/Redo
- Layout- und Formatierfunktionen
- Erweiterungsschnittstelle
- Dateitypenspezifische Konfigurierbarkeit
- Offizielle SDKs für AmigaOS und MorphOS enthalten
- Compilerintegration für SAS/C, StormC, gcc und vbcc
- Referenzfunktion für SDK-Dokumentation
- HTML-Modus
- Rechtschreibprüfung
- Authoring-Modus für AmigaGuide-Dokumentation
- Installations-Assistent

einen Authoring-Modus für Installationsskripte und zahlreiche weitere Erweiterungen.

Alles zusammen ergibt eine einzigartige, umfangreiche integrierte Entwicklungsumgebung für Amiga-Developer, die automatisch und komfortabel eingerichtet wird. Insgesamt werden je nach Auswahl per



www.dietmar-ellert.net



"AMIGA" is a trademark of AMIGA Inc. and "MorphOS" and "Pegasos" are trademarks of Genesis.

COUPON Für GoldED Studio erhalten Sie einmal pro Besteller einen Preisnachlass in Höhe von 10 EUR auf den regulären Preis, wenn Sie bei der Bestellung den Code SOMMERANGEBOT angeben. Diese Aktion gilt bis zum 31.7.2005 (und nur in Deutschland).

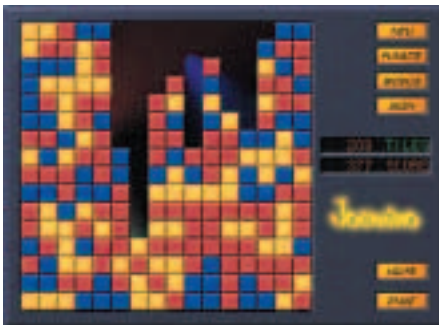
Spiele, Spiele, Spiele!

Auch wenn der AmigaOS Spiele Sektor kaum noch neues Material für uns Zocker hergibt, werkelt doch der ein oder andere Entwickler an neues Spiele Futter für unser Lieblings System. Damit es aber nicht immer nur bei Alpha oder Beta Versionen bleibt, heißt es "unterstützt die Entwickler und die Entwickler unterstützen Euch"!

Feedback, ist das Benzin um die Entwickler Motoren laufen zu lassen.

AmiBrixx

Das Puzzelspiel "AmiBrixx" von Jörg Renkert hat ein Update erfahren. Ziel des Spieles ist es, zusammengehörige Spielsteine abzubauen. AmiBrixx ermöglicht das Erstellen eigener Skins und Sounds.



<http://www.amichameleon.dd.vu/>

Wizard Grounds

Das in Ausgabe 3 der Amiga Insider vorgestellte Strategie Spiel Wizard Grounds von Rene Thol hat zwar leider bis dato noch kein neues Update erfahren, allerdings wurde die Homepage überarbeitet und ist jetzt unter <http://wizardgrounds.freewebspace24.de> erreichbar.

Projekt Crashsite

Auch Markus Pohlmann hält seinem Projekt die treue. Wie mir Markus berichtete, kann er endlich Erfolge in der Wiedergabe von Musik und Soundeffekten, seitens der AHI Routine verzeichnen. Bald soll es dazu ein Testprogramm geben. Wer mehr zum RPG Spiel Projekt Crashsite erfahren möchte, sollte die Homepage unter <http://www.projectcrashsite.de> besuchen.

Realms of Power

Das vielversprechende Strategie und Aufbau Spiel Realms of Power (Siehe Ausgabe 3 der AmigaInsider) hat dagegen weniger erfreuliche Fortschritte machen können. Michael Lanser der Entwickler sucht immer noch Musiker und Grafiker die bereit sind sein Spiel zu unterstützen.

Wer sich also dazu berufen fühlt zu hel-

fen, der möge doch bitte Kontakt zum Entwickler aufnehmen. Mehr Infos unter www.lanser-web.de

Die kleine Gilde II

Bis dato pflegte der Entwickler Steffen Nitz sein Wirtschaftsspiel Die kleine Gilde II vorzüglich. Version 0.70 ist endlich verfügbar mit zahlreichen Verbesserungen. (Siehe Bericht in dieser Ausgabe) Allerdings scheint die Motivation auch hier langsam abzunehmen. Es wäre mehr als Schade wenn jetzt die Entwicklung eingestellt werden würde.

www.sn-archiv.homepage.t-online.de

LGeneral

Für alle LGeneral Fans (Panzer General Klone, siehe Ausgabe 3 der AmigaInsider), gibt es neues Futter.

Auf <http://lgames.sourceforge.net/index.php?project=LGeneral> steht ein komplett neuer Campaign Satz zum download zur Verfügung. Dieser Feldzug ist identisch mit dem Original Feldzug, nur das er über mehr Einheiten verfügt und weitaus interessanter aufgemacht ist, was die Aufstellung der Einheiten betrifft. "New Campaign 1.0" von sourceforge.net ist selbstverständlich mit dem AmigaOS Port von Frank Menzel (68k und AOS4) der unter <http://www.goos-mcguile.com> zu finden ist kompatibel.

HellChess

Das Freeware Schachprogramm HellChess ist in Version 1.1 veröffentlicht worden. Neben dem eigentlichen Schachprogramm gibt es mit Connect4 und Othello noch zwei weitere Spiele. HellChess unterstützt AGA und GFX Karten und sollte für Brett-Spiel Fans unbedingt mal an getestet werden.

<http://hellhound.nl/hc/Main.html>

Desert Racing of Bardos

Das wohl letzte Kommerzielle Autorennen für Classik AmigaOS welches vom APC&TCP vertrieben wird, befindet sich immer noch in der Boxengasse. Sollten dann dochmal sämtliche Checks erfogt sein, können Rennsportfreunde mit einer Veröffentlichung rechnen. Siehe AmigaInsider Ausgabe 2.

Ruff and Tumble

Mit Abstand das beste Shoot and Run Spiel auf dem Amiga! Jetzt kommen alle Win PC user in den Genuss eines Remakes. Eine Demoversion findet Ihr unter <http://www.crystalfusion.co.uk>

The Labyrinth of Time

Das Adventure "The Labyrinth of Time", welches 1994 von Electronic Arts ver-

trieben wurde, liegt jetzt Kostenlos zum Download bereit. www.wyrmkeep.com/labyrinth/amiga.html

Mount Monkey

Fans von klassischen Adventures sollte sich einmal auf <http://www.mountmonkey.com> umsehen, dort wird an einem Adventure der guten alten Zeit gewerkelt. Eine spätere AmigaOS Version wurde nicht ausgeschlossen.

AmigaOS 3.x und 4.0 Software

Um zu sehen was ist seit den letzten berichten in der AmigaInsider aus der vorgestellten AmigaOS 4.0 Software geworden, hier ein kleiner Status Bericht.

ArtEffect

Stefan Robl entwickelt neben seinen AmigaOS4 Aufgaben weiterhin an ArtEffect. Die wizard.library dürfte mittlerweile nach OS4 portiert sein und auch der VMM Code wurde angepasst bez. gesäubert. Der Entwickler betont nochmals das es sich bei der AOS4 Version nicht um eine einfache Portierung handelt sondern das der Code eine völlige Bearbeitung erhält auch auf die Wartbarkeit in Zukunft abgestimmt wird. Von den mehreren 100.000 Zeilen an C++ Code wurde schon ein grosser Teil bearbeitet. ArtEffect ist auf dem besten Weg für AOS4 auch veröffentlicht zu werden.

Neben ArtEffect wird es auch ein weiteres, altbekanntes Grafikprogramm für AmigaOS4 geben. Nein, PPaint7.1 meine ich jetzt nicht. ;-)

AmiATLAS

Auch Gerd Frank schraubt weiterhin an AmiATLAS für AOS4 und auch die 68k Version ist nicht vergessen. Hier laufen zu Zeit noch Beta Tests.

CandyFactory

Matthew Kille von Zeoneo bestätigte mir, das die Entwicklung von CandyFactory weiterhin in vollem Gang ist und man dabei ist noch mehr Features einzubinden.

Micro GoldED

Der Mini Editor "microgolded" von Dietmar Eilert wurde in einer neuen Version, Dank Sponsor Werbung, jetzt gratis veröffentlicht.

(Olaf Köbnik)

> Unterschiede zwischen OS4 und WinUAE

Aufgrund der vielen Missverständnisse und Unwissenheit, warum Programme die unter UAE laufen, unter OS4 nicht mehr laufen, möchte ich hier einmal die Unterschiede aufzeigen. Dadurch soll jedem der Unterschied zwischen einem Betriebssystem und einem Hardware-Emulator klar werden.

Es ist zwar nicht meine Art, aber die Kompatibilitäts-Listen in einigen Magazinen haben doch wieder für mehr Verwirrung gesorgt, als daß sie Klarheit gebracht hätten ! Darum soll sie diesmal als Grundlage dienen, dieses Thema "richtig" zu erklären.

WinUAE

Zuerst soll einmal der Unterschied zwischen einem Betriebssystem wie AmigaOS 3.1 oder AmigaOS 4.0 und einer Emulation wie WinUAE oder auch Amithlon erläutert werden. Während AmigaOS 3.0 auf den ersten Blick auf dem Amiga 3000 und dem 4000er identisch ist, zeigt sich doch z.B. beim Screenmode-Einsteller schnell eine andere Liste bzw. Farbtiefe. Während er 3000er nur über ECS-Chips verfügt und damit maximal 32 Farben dar-

stellen kann (64 Farben im EHB-Modus oder auch nur 4 Farben im SuperHigh-Res Modus), kann der 4000er in allen Auflösungen aus 256 unterschiedlichen Farben wählen. Ein Programm wie KlondikeAGA läuft darum nur auf dem Amiga 4000, nicht jedoch auf der 3000er. Trotz identischer AmigaOS-Version funktioniert es also einmal und einmal nicht. Nimmt man jetzt die ganzen unterschiedlichen Amiga-Modlle mit ihren unterschiedlichen Ausstattungen, streichen die meisten Spiele ganz schnell die Segel und funktionieren nur auf einzelnen, wenn nicht sogar nur auf einem Modell !

WinUAE hingegen ist keine AmigaOS-Version, sondern bildet eine komplette Amiga-Hardware mehr (oder weniger) gut nach. Das wären z.B. der Prozessor, Speicherausbau, Custom-Chipset und

sogar eine Picasso96 "Grafikkarte" läßt sich simulieren. Mit den richtigen Einstellungen lassen sich somit die meisten Programme (und vor allem Spiele) zum Laufen bewegen. Vorausgesetzt, sie verfügen nicht über einen Disketten-Kopier-Schutz. Diesem Problem hat sich allerdings WHDLoad gewidmet. Für viele diskettenbasierte Spiele (und das sind die meisten Amiga-Spiele) gibt es spezielle Installationsroutinen, die den Disketteninhalt auf die Festplatte kopieren. Dadurch lassen sich dann die Spiele auch ohne reales Diskettenlaufwerk (wie z.B. unter der WinUAE Umgebung) spielen.

Stack

Kaum ein Anwender wird etwas mit dem Begriff "Stacksize" anzufangen wissen. Manchmal steht in den Anleitungen an,



welchen Stackverbrauch das Programm hat, aber mehr auch nicht. Dabei ist dieser Wert nicht zu unterschätzen und sie können sehr schnell von fehlerhaftem Programmverhalten bis zum kompletten Crash führen. Der Stack (zu deutsch Stapel) ist ein kleiner Bereich im Speicher, auf dem das ausgeführte Programm schnell Daten zwischenspeichern kann. Wenn ein Programm z.B. intern von einer Funktion zur nächsten springt, wird auf dem Stack die Rücksprungadresse vermerkt. Aber auch, wenn das Programm durch das Betriebssystem in seiner Ausführung unterbrochen wird, weil das Zeitfenster erschöpft ist und ein anderes Programm zum Zuge kommt, müssen z.B. alle Prozessorregister des 68k zwischengespeichert werden, damit das Programm bei seiner späteren Fortführung keine andere Umgebung vorfindet. Beim 68k sind dies die 8 Daten- und 8 Adressregister, sowie Statusregister.

Und jetzt kommt die PPC-Umgebung in's Spiel, genauer gesagt, die 68k Emulation. Es reicht jetzt nicht mehr aus, daß nur die 68k Register auf den Stack gelegt werden, sondern es kommen auch noch weitere Informationen des Emulators hinzu. Und das kann sehr schnell zum doppelten Stackverbrauch früher als unter einer 68k Umgebung. Ist der Stackspeicher aber zu klein vorgesehen, kommt es zu einem sogenannten Überlauf. Als Vergleich soll ein Kuchenteig dienen, dem zuviel Hefe zugesetzt wurde. Deshalb geht er stärker auf als geplant und läuft über den Schüsselrand hinaus. Und genauso verhält es sich auch mit dem Stack. Werden zu viele Informationen auf den Stack abgelegt, werden Teile davon in einen nicht mehr dafür vorgesehenen Teil geschrieben. Das kann im Idealfall ein unbenutzter Speicherbereich sein, aber genauso gut auch ein Teil eines anderen Programms oder sogar Code vom Betriebssystem. Entsprechend führt das zu Fehlfunktionen im eigenen Programm, in einem fremden, unbeteiligten Programm oder sogar zum Guru im Classic AmigaOS. AmigaOS4 erkennt einen solchen Überlauf und verhindert, daß das Programm "zerstörerisch" weitermacht. Ein GimpReaper ist das Ergebnis davon. Also ist ein guter Rat, die im Programm vorgesehene Stackgröße zu verdoppeln. Unterschieden werden muß dabei aber noch zwischen einem Start von der Workbench und einem Start von der Shell (Console). Beim Workbenchstart wird die Stack-Größe aus dem Porigramm-Piktogramm gelesen (auf der zweiten Seite unter Stacksize). Beim Shellstart hingegen hat das Icon keinerlei Bedeutung und es wird die aktuelle Größe des Stacks der Shell benutzt. Und der

ist bei Classic-Systemen mit 4000 Bytes sehr niedrig voreingestellt! Das Kommando "Stack" ohne weitere Parameter zeigt die aktuelle Größe des Stackbereichs an, während mit "Stack 10000" der Stack auf rund 10 kByte gesetzt werden kann.

CyberStorm PPC

Dann gibt es auch noch die CyberStorm mit PPC-Prozessor, die in einem Amiga 3000(T) oder 4000(T) eingesetzt werden kann und für die es auch eine Version von OS4 gibt. Hier findet sich nocheinmal eine andere Umgebung vor. Zugriffe auf Hardware-Register, wie die CIA-Register oder ECS/AGA-Register haben vielleicht keine Wirkung, laufen aber auch nicht ins Leere, bzw. werden als "illegale" Speicherzugriffe angesehen.

MicroA1

Der MicroA1 ist im großen und ganzen mit dem AmigaOne XE/SE Board zu vergleichen, hat aber trotzdem wieder Unterschiede im Detail. So ist beim MicroA1 der Graphicschip fest vorgegeben (ein Radeon7000), während bei den anderen die Grafikkarte frei gewählt werden kann (aus der Radeon und der Voodoo Serie). Auch der Festplattentreiber ist unterschiedlich (sii0680 beim MicroA1, via686b bei den anderen). Auch wenn die Hardware kein Grund für Inkompatibilitäten sein sollte, kann doch ein kleiner Fehler in den unterschiedlichen Hardwaretreibern eine große Auswirkung haben.

JIT

Der JIT (JustInTime) soll dafür sorgen, daß 68k Code bereits beim Laden vollständig interpretiert und in ppc-Code gewandelt wird. Dadurch kann der Code schneller ausgeführt werden, als wenn jede Zeile erst bei Bedarf (und ggf. auch mehrfach) nach ppc konvertiert wird. In der Praxis und speziell jetzt, während der Betatest-Phase, kann allerdings der JIT auch ein Grund sein, warum Software plötzlich nicht mehr läuft. Später sollte das zwar aufgrund der umfangreichen Tests nicht mehr passieren, aber ganz ausschließen läßt sich dieser Punkt auch nur. Außer man deaktiviert im Problemfall den JIT um so festzustellen, ob ein Zusammenhang damit besteht.

Fazit

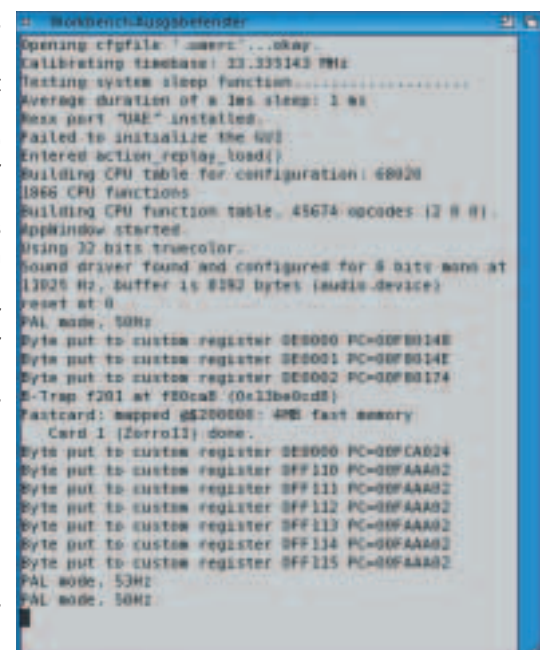
Es gibt also sehr viele Gründe, warum eine Software "plötzlich" ihren

Dienst versagt. Darum ist es auch wichtig zu wissen, wie die Testumgebung ausgesehen hat, da sie einen sehr großen Einfluss auf das Ergebnis hat. AGA-Software unter Kickstart 3.0 getestet wird auf einem A4000 problemlos laufen, während die selbe Umgebung auf dem A3000 nicht funktionieren kann. Und AmigaOS4 auf AmigaOne, MicroA1 und CyberStormPPC stellen doch unterschiedliche Umgebungen dar.

E-UAE

Und somit schließt sich der Kreis und wir kehren wieder zu UAE zurück. Diesen "Hardware"-Emulator gibt es auch bereits für AmigaOS4 unter der Bezeichnung E-UAE (wobei das "E" für keine bestimmte Bedeutung steht, sondern einfach nur für einen eindeutigen Namen sorgen soll). Er liegt zur Zeit in der Version 0.8.27 vor, ist also noch nicht auf dem Stand der Windows-Version, die kurz vor dem 1.0 Release steht. Zur Konfiguration ist es im jetzigen Stadium noch notwendig, die Text-Datei von Hand zu editieren. Ein GUI zwar noch folgen, aber bis diese den Umfang des WinUAE Einstellers erreicht, wird noch einige Zeit vergehen. Auf die Qualität des Emulators hat dies jedoch keinen Einfluss. Man kann genauso gut von Hand unterschiedliche Konfigurationen anlegen und mit einem eigenen Piktogramm zum Starten versehen. Mit zunehmender Verbreitung von OS4 auch unter den Endanwendern, werden hier sicher schnell Anleitungen und Projektdaten erscheinen.

(Michael Christoph)



► Bonds 2.1 - Review

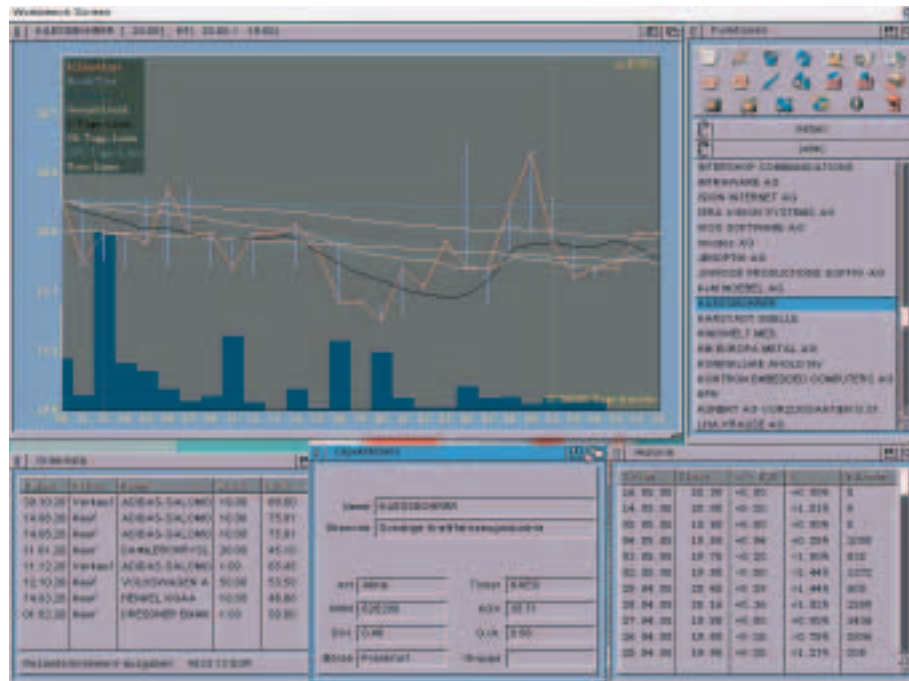
Mit dem Börsenboom Ende der letzten Jahrtausends und dem Aktienrausch der "New Economy" entstand die Idee einer Börsensoftware für den Amiga, mit dem man täglich die aktuellen Börsennotierungen überwachen konnte.

Es gab zu diesem Zeitpunkt bereits ein sehr gutes Programm dafür. AmiBroker war technisch sehr weit, jedoch nicht mit dem deutschen Wertpapiernummernsystem kompatibel und damit nicht so richtig gut einsetzbar.

Zunächst war Bonds nicht weiter als ein Fenster, in dem man manuell die Tageskurse einiger Aktien eingeben musste, um ein Chart dargestellt zu bekommen. In den 90ern war das Internet noch nicht so verbreitet wie heute, deshalb erschien es (leider sehr spät, d.h. nach einem Jahr Entwicklungsstillstand) als Herausforderung, die Kursaktualisierung via Internet zu automatisieren. Die letzte offizielle Version 2.0a kam mit einer neuen Benutzeroberfläche heraus und war für jeden kostenlos.

In den nächsten Wochen erscheint die brandneue Version 2.1 von Bonds. Das neue Release bietet eine nochmals deutlich verbesserte Oberfläche mit unzähligen kleinen Neuerungen. Nach längerer Pause des Projektes wurde der Quellcode ausgemistet und neu strukturiert. Außerdem räumt das Update mit vielen Problem im Zusammenhang mit MorphOS und AmigaOS4.0 auf. Durch die intensive Mitarbeit einige Betatester konnten die großen Schwierigkeiten mit den neuen Betriebssystemen ausgeräumt werden, obwohl die Entwicklung unter dem klassischen AmigaOS3.9 stattfindet

Mittlerweile ist Bonds in der Lage, die Kursdaten einer Vielzahl von internationalen Aktien, Fonds, Optionsscheine sowie Währungen und Indizes (in der Bondsterminologie "Objekte") automatisch über das Internet zu aktualisieren. Einige User haben ein Arx-Script geschrieben, dass Bonds täglich beim Hochfahren des Rechners über die Kommandozeile startet und im Hintergrund ein Kursupdate durchführt. Da beim Erstellen von Objekten noch keine Kursdaten zur Verfügung stehen, bietet Bonds die Möglichkeit, historische Kurse aus dem Netz zu laden (derzeit bis zu 200 der letzten Kurse). Die Grundlieferung an Objekten umfasst eine Datenbank von etwa 200 zumeist deutschen Aktien, 250 Fonds sowie die wichtigsten Index- und Währungsnotierungen. Diese Datenbank lässt sich mit einem komfortablen Editor erweitern. Ist nur der Name eines Objektes bekannt, so kann Bonds über das Internet passende



Objekte herausfinden und sie dem Benutzer zur Auswahl vorschlagen.



Die Darstellung der Kurswerte verfolgt klassisch als Chart. Hier kann man zwischen verschiedenen Durchschnittsindikatoren wählen, oder sich seine eigene Durchschnittslinie erstellen. Ein definierbarer Trendkanal zeigt an, ob ein Objekt außergewöhnliche Kurssprünge macht. Mit dem Filtersystem ist es möglich, Kursdaten von externen Quellen in Bonds einzubeziehen. Mit dem Filtereditor erstellt man sich einfach einen Importfilter und kann anschließend die Daten importieren. Dadurch kann Bonds beinahe jede Kursquelle verwenden, solange es sich um eine Textdatei handelt.



Der Depotmanager ermöglicht das Erstellen von Wertpapierdepots. Hier müssen die für den beauftragten Broker (meist die Hausbank) die Gebühren und sonstigen Kosten eingetragen werden. Bonds errechnet anschließend bei Transaktionen die fälligen Gesamtkosten und führt Buch über die getätigten Geschäfte. Im Depotbestand werden die aktuellen Daten des gewählten Wertpapierdepots angezeigt, auch interessante Informationen, ab welchem Kurswert ein Objekt in der eigenen Gewinnzone ist (mit und ohne Berücksichtigung aller Kosten).

Mit der Version 2.1 soll der Grundstein für neue Funktionalitäten gelegt werden. Geplant ist unter anderem eine Zusammenarbeit mit der kommenden Homebankingsoftware "proBanking".

Auch soll die Chartistdarstellung erweitert werden und eine grafische Ansicht des eigenen Depots steht auf der Agenda. Es bleibt festzuhalten, dass die Entwicklung weitergeht...

www.programmed-excellence.de

(Sven Dröge)

> Nachgefragt bei Horst Diebel Schlachtfeld

Als ich in Ausgabe 1 der AmigaInsider ein Special über das Strategie Spiel "Schlachtfeld" berichtete, lag mir die letzte aktuelle "Schlachtfeld C Beta" Version vor. Danach wurde es sehr still um Schlachtfeld bez. wurde die Entwicklung letztendlich ganz eingestellt.

Am 01.04.05 verkündete dann Horst Diebel auf seiner Homepage <http://horst-diebel.de/Schlachtfeld/> das die Weiterentwicklung wieder aufgenommen wurde. Da es sich hierbei nicht um einen schlechten April Scherz handelte, klopfte ich nochmals bei Horst Diebel an, um zu erfahren wie und ob es denn jetzt definitiv weitergeht.

Wer sich über Schlachtfeld und der aktuellen C Beta Version informieren möchte findet neben einem Review auch Interviews mit dem Ur-Entwickler sowie Horst Diebel und Christian Beer.



AMIGAINSIDER *Hallo Horst, da Wir Dich und Dein damaliges Team schon vorgestellt haben, komme ich gleich auf den Punkt. Wie bereits erwähnt, scheint die Entwicklung von Schlachtfeld wieder konkrete Formen anzunehmen. Was ist seit der Veröffentlichung der Schlachtfeld C Beta Version passiert bez. wie kam es das die Classic Version bis heute kein update mehr erhalten hat?*

Hallo Olaf, zu Schlachtfeld C Beta wird es keine Updates mehr geben, da Christian aufgrund des mäßigen Feedbacks nicht mehr bereit war dieses weiter zu entwickeln - weshalb ich ihm ehrlich gesagt keinen Vorwurf machen kann. Da er fer-

ner den Sourcecode dieser Version besitzt wurde die Entwicklung der Phase I (C-Beta) eingestellt. Man muß noch kurz erwähnen, das die postenden User doch recht angetan waren von dieser Version. Leider hatten wir ja noch die bekannten Schwächen fehlender Start über Icon, kein Netzspiel und die doch sehr betagte wirkende Grafik.

Seit der Veröffentlichung der C Beta hat sich einiges getan. Zwar gab es zunächst eine Durststrecke in der Art, das eigentlich das komplette Team auseinander gefallen war, aber einige haben sich nun doch wieder eingebunden oder zumindest ihre bereits fertigen Entwicklungen für Phase II zur Verfügung gestellt. Desweiteren habe ich zwei neue Grafiker aufgetan. Tom Müller ist für den Hintergrund verantwortlich und Roland Pauly wird wohl die Erstellung der neuen Einheiten übernehmen.

Erste Ergebnisse wie etwa die neue Hintergrundgrafiken sind ja bereits seit längerem auszugswise auf meiner Homepage zu sehen, weitere werden in Kürze folgen - u.a. neu aufgebaute Einheiten auf der Basis der von Edgar Leidig und mir entwickelten Designs, sowie aktualisierte und verbesserte Menüs.

Programmtechnisch hat sich noch nicht viel getan, da ich aktuell sehr in andere Projekte eingespannt bin und z.Z. leider der einzige "Programmierer" bin.

AMIGAINSIDER *Auf Deiner Homepage ist zu lesen das Phase II weiterhin ein nichtkommerzielles Projekt bleibt und teilweise vom alten Team wieder*

gepflegt wird. Heißt das, das es in Zukunft doch noch ein Update oder gar eine neue Version der Schlachtfeld C Beta Version geben wird oder ist Phase II ein völlig neues Spiel?

Nun, es gab bereits sehr früh diese geplante Dreiteilung des Projekts. Phase I haben wir mit der Veröffentlichung der C-Beta abgeschlossen. Diese war eine "1zu1"-Umsetzung des Originals von Peter Weigoldt, mit ein paar kleinen technischen Verbesserungen, aber auch mit dem Wegfall des Nullmodem-Spiels, das ja einige stark vermißt haben. Updates wird es wohl nicht geben, außer ich bekomme min. 100(!) Zuschriften Eurer Leser mit der Bitte das es diese geben soll - das war damals die gesetzte Untergrenze für eine Weiterentwicklung... *Scherz*

Phase II wird komplett neu aufgesetzt und an einigen Stellen weiter verbessert, so werden neben der Grafik auch einige Menüs überarbeitet um z.B. Teilreparaturen etc. durchführen zu können. Der User soll mehr Möglichkeiten bekommen seine Einheiten zu warten, auszustatten oder zu modifizieren. Auch die Gelände- und Fahrzeugeigenschaften sollen erweitert werden um den Simulationscharakter zu erhöhen. Schlachtfeld Phase II wird eigentlich ein neues Spiel, aber mit dem Look and Feel des Originals.

Eine mögliche kommerzielle Phase III war ebenfalls schon zu Projektbeginn angedacht, geriet aber mit zunehmender Entwicklungsdauer immer mehr ins Hintertreffen.

AMIGAINSIDER *Phase III von Schlachtfeld wird allerdings ein Kommerzielles Projekt werden, kannst Du uns hierzu schon etwas mehr erzählen?*

Viel ist es nicht was ich dazu sagen kann. Es wird wohl bezüglich Grafik viel von der Phase II verwendet werden. Vom Spielkonzept wird es aber einige Änderungen geben, wobei schon auch versucht wird etwas vom "Geist" des alten Spiels ins neue zu retten. Wie es nun aber ausse-



hen wird, wird noch nicht verraten.

AMIGAINSIDER *Was motiviert Dich Schlachtfeld weiterhin voran zu treiben und welche Plattformen werden von Euch in Zukunft unterstützt?*

Keine Ahnung, was mich so treibt - schätze es ist ein Spleen. *g*

Was mir an Schlachtfeld gefällt ist die Art wie es gespielt wird, ein Gegner, der nicht unbedingt aufgrund seiner Masse eine Schlacht gewinnen kann, sondern weil er auch ein bisschen Taktik mitbringt - auch wenn ich mittlerweile eine Menge kleiner "Denkfehler" im Original gefunden habe. Die kommenden Versionen sollen diese Schwächen nach und nach abbauen und auch in einem größeren Umfeld noch vernünftig agieren können. Ich hoffe Schlachtfeld zu der Basis machen zu können, die wir uns 2001 vorgestellt haben - das ist aber ein weiter Weg!

Als Plattformen sind weiterhin AmigaOS, Linux, Windows und ggf. MacOS im Gespräch, in wie weit sich das realisieren läßt sei dahingestellt. Aktuell bräuchte man einfach wieder ein Team von Programmierern. Ideen Richtung MorphOS, Handygames, Browser Spiel etc. waren ja auch schon da, aber hierzu braucht man ein starkes Team und einen straffen Projektplan.

Wir werden sehen was die Zukunft so bringt...

AMIGAINSIDER *Befürchtest Du nicht in Anbetracht der langen Zeit um Schlachtfeld, das eine Umsetzung nicht wieder ins stocken gerät?*

Ich denke nicht, das eine neuerliche Verzögerung auf die bisher lange Entwicklungszeit zurück zu führen wäre, aller-

dings ist gerade die Phase II immer noch nicht kommerziell und da bedarf es ein großes Stück Selbstdisziplin um nicht irgendwann alles hinzuschmeißen, gerade wenn das Feedback fehlt.

Ansonsten muß ich sagen standen die Sterne noch nie so gut. Alle Bereiche des Projekts sind viel weiter gereift als zum Ende von Phase I. Gerade der Bereich Grafik sieht bereits sehr gut aus, mit Sound und Musik wird es wohl auch keine Probleme geben und die einzige Schwachstelle ist die Seite der Programmierung und hier bin ich mittlerweile soweit, das ich es zur Not selbst in die Hand nehme.

AMIGAINSIDER *Das Spiel soll unter Marke 8-Gaimes vertrieben werden, was verbirgt sich hinter diesem Label und welche Aufgaben fallen diesem Label zu?*

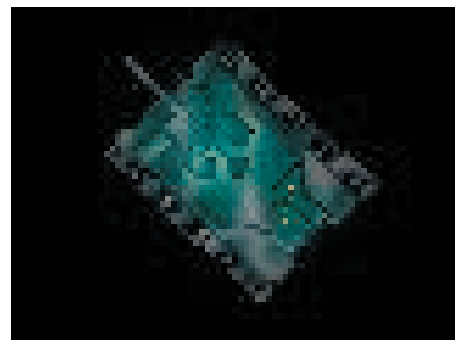
Die Idee zu 8-GAIMS kam mir vor ca. zwei Jahren. Es ist meine Antwort auf die Differenz zwischen unternehmerischen Philosophien und dem was wir seit einigen Jahren erleben. Ich hoffe das man bis zur Veröffentlichung der neuen Amiga Insider mehr auf meiner Internetseite dazu lesen kann. Ich denke diesen Punkt hier näher auszuführen würde den Rahmen des Interviews sprengen. *g*

Unter 8-GAIMS werden voraussichtlich alle Spiele aus meiner Feder und hoffentlich noch einige mehr veröffentlicht werden. Dabei spielt die Philosophie die hinter der Marke steckt eine wichtige Rolle.

AMIGAINSIDER *Ebenfalls soll es sogar eine Brett Spiel Variante geben, wie darf man sich Schlachtfeld als Brett Spiel vorstellen?*

Um Schlachtfeld auf dem Brett spielbar zu machen wird es zunächst einige Vereinfachungen im Regelwerk geben. Man kann aber alternativ mit dem vollen Regelwerk spielen - wenn sich das jemand antun will. *g*

In der Basisversion wird es mehrere Platten geben, auf denen der Hintergrund abgebildet ist. Die Einheiten selbst werden wohl aus Zinn sein, da Kunststoffspritzguß in



der geplanten Auflage zu teuer wäre. Zum Ermitteln der Schußwirkungen etc. werden Würfel und Karten eingesetzt. Später wird es auch möglich sein diese über ein kleines Gerät berechnen zu lassen.

Die Platten können kombiniert werden um somit größere Flächen für die Gefechte zu ermöglichen. Details wird man bei Fertigstellung des Spielsystems erfahren.

AMIGAINSIDER *Gibt es schon konkrete Pläne in welcher Form Schlachtfeld als Brett-Spiel vertrieben werden soll bez. produziert wird?*

Es wird wohl etwas wie einen Webshop geben. Denke das ist zunächst der schnellste Weg auf den Markt. Ziel ist es aber das Spiel bzw. die Spiele auch über kleinere und größere Händler an den Kunden zu bringen.

Wird wohl in nächster Zeit sehr viel Klappenputzen geben. ;-)

AMIGAINSIDER *Deine letzten Worte an die Leser?*

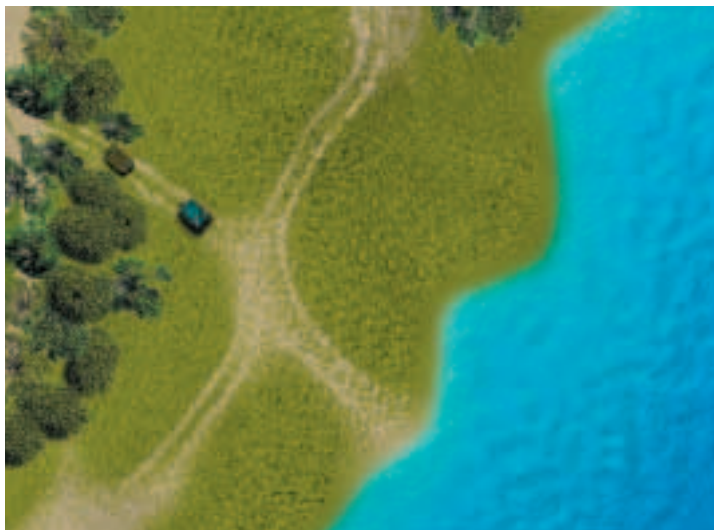
Ich hoffe, daß das Warten auf Phase II nicht so lange sein wird wie auf Phase I und das Ihr möglichst viel Spaß damit habt! Wer Interesse hat an dem Projekt mitzuarbeiten soll sich bitte bei mir melden. Das Projekt ist nach wie vor ein Funprojekt und damit ist leider zunächst außer dem "Ruhm" dabei gewesen zu sein nichts zu verdienen.

Wer sich eher für 8-GAIMS interessiert kann sich in Kürze auf der Internetseite umtun oder mir schreiben.

Ich wünsche Euren Lesern noch recht viel Spaß mit Ihrer guten alten Freundin und das noch bessere Tage kommen mögen...

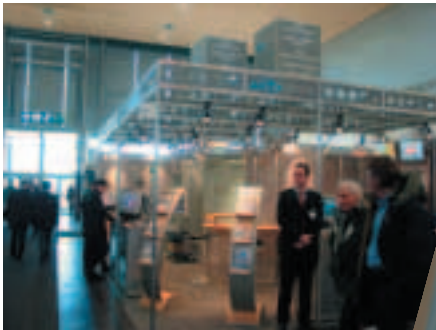
Dir, Olaf und den anderen Leuten rund um die AmigaInsider wünsche ich weiterhin viel Erfolg, macht weiter so!

(Olaf Köbnik)



> Fotoimpressionen von der CeBit 2005

Schlachtfeld



Anzeige:

Der Online-Shop für Ihren neuen Scheinwerfer, Blinker, Rückleuchte, Kotflügel, Stoßstange u.v.m. Schon bald unter www.bis-autoteile.de. Informationen erhalten Sie auch per eMail. Schreiben Sie an kontakt@bis-autoteile.de - alle Automarken!!!!

BIS-Autoteile.de

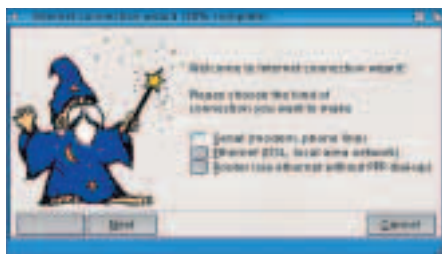
Nichts einfacher als mit AmigaOS 4 ins Internet zu gelangen, wie es geht erfahren sie in diesem Artikel. In genau 8 Schritten kommen Sie ans Ziel.

Mit AmigaOS4 wird ein Wizard mitgeliefert, mit dem sich in wenigen Schritten eine Verbindung ins Internet einrichten lässt. Nachfolgend wird gezeigt, welche Einstellungen dazu vorzunehmen sind. Als Anbieter wird Freenet verwendet, da dieser bundesweit verfügbar ist und ohne vorherige Registrierung benutzt werden kann (die Abrechnung erfolgt über die normale Telefonnummer, Preise im Internet unter www.freenet.de). Es können auch mehrere Verbindungen angelegt werden und erst beim Starten die gewünschte ausgewählt werden. Es spricht also nichts dagegen, für tagsüber und abends unterschiedliche Anbieter einzurichten, um so die günstigsten Tarife nutzen zu können. Bisher liegt noch kein deutscher Catalog vor, sodass die Texte im Wizard auf Englisch angezeigt werden und auch hier zum Einsatz kommen. Allerdings sollten diese allgemeinverständlich sein.

Zu finden ist der Wizard im Verzeichnis "Internet" der System-Partition.



Mit "New Connection" lässt sich eine neue Verbindung über den Wizzard anlegen, mit "Edit Connection" können bestehende Verbindungsdaten bearbeitet werden, aber auch neue Verbindungen angelegt werden. Allerdings sind dann alle Einstellungen direkt in den einzelnen Feldern vorzunehmen. Hier soll die einfachere Vorgehensweise mit dem Wizzard gezeigt werden, also ist als erstes "New Connection" anzuklicken.



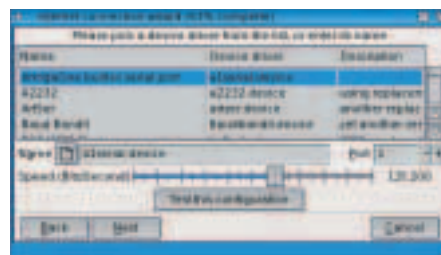
Der erste Schritt

Im ersten Schritt ist auszuwählen, über welchen weg eine Verbindung ins Internet hergestellt werden soll. "Serial" ist bei einem analogen oder ISDN-Modem zu wählen. "Ethernet", wenn anhand einer definierten IP eine Verbindung hergestellt wird. Das ist bei DSL der Fall, aber auch, wenn ein anderer Rechner die Internet-Verbindung aufbaut und für das Netzwerk freigibt (z.B. mit Linux oder Windows). Die nachfolgenden Beschreibungen beziehen sich auf eine direkte Verbindung über ein Modem.



Der zweite Schritt

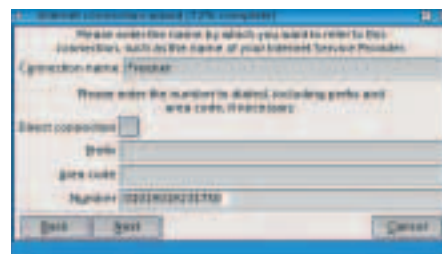
Jetzt kann zwischen automatischer und manueller Modemwahl gewählt werden. Bei "Automatic" versucht der Wizard selbständig, das Modem zu erkennen und bietet eine Liste mit den möglichen Treffern an. Bei "Manual" kann direkt aus einer Liste der gewünschte Anschlußport gewählt werden. Wer absolut keine Ahnung hat, kann hier "Automatic" versuchen, ansonsten ist die Auswahl aus der Liste schneller und erlaubt auch die Einstellung der Modemgeschwindigkeit (damit ist die Geschwindigkeit gemeint, mit der sich Computer und Modem verständigen). Bei ISDN-Modems ist 115.200 die richtige Auswahl. Bei analogen Modems weniger, da diese die Daten nicht so schnell ins Internet weiterreichen können.



Der dritte Schritt

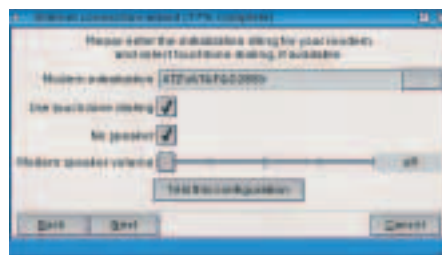
Gezeigt wird die manuelle Auswahl

aus der Deviceliste. Beim AmigaOne ist das "a1serial.device" die richtige Wahl. Als Port (auch als Unit bezeichnet) sollte "1" verwendet werden (also der zweite, beim AmigaOne XE untere Anschluß). Über Port 0 erfolgen zum jetzigen Zeitpunkt noch Debugausgaben, die sich mit einem zweiten Computer und einem dort gestarteten Terminalprogramm auswerten lassen.



Der vierte Schritt

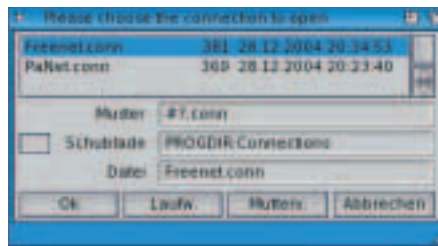
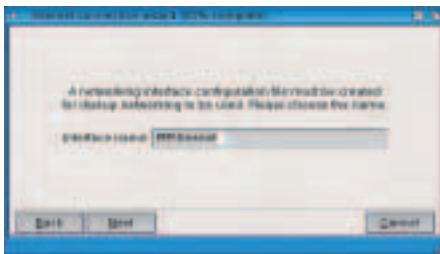
Der Verbindung kann jetzt ein beliebiger Name vergeben werden. Ich empfehle den Namen des Anbieters zu verwenden. Bei mehreren Verbindungen lässt sich so leichter unterscheiden. Ansonsten reicht die Angabe der Telefonnummer des Providers. Nur wenn Telefonanlagen zwischengeschaltet sind, muß ggf. noch "Prefix" hinterlegt werden. Hier ist oftmals eine "0" notwendig, um von der Anlage nach draußen zu kommen.



Der fünfte Schritt

Jetzt wird es technischer. Gefragt wird nach dem Initialisierungsstring für das Modem. Dieser kann im Handbuch zum Modem nachgeschlagen werden. Je nach dem, ob eine Verbindung zu einer Mailbox, dem Internet oder einem anderen (entfernten) Rechner hergestellt werden soll, sind hier unterschiedliche Sequenzen notwendig. Die meisten Modems verwenden "ATZ" für einen Reset. Bei meinem Modem (ein DataBox SpeedViper SpeedModem von hagenuk) wichtig

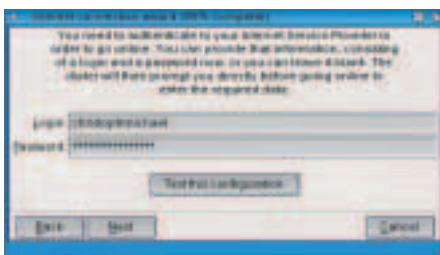
ist das Protokoll, welches mittels "B8" auf PPP gesetzt wird. Versuchsweise kann auch die vorgeschlagene Sequenz beibehalten werden.



Das waren alle notwendigen Einstellungsschritte. Ab sofort kann einfach über "Open Connection" die Verbindung ins Internet aufgebaut werden. In diesem Fall wird noch nach der gewünschten Verbindung gefragt.

Der sechste Schritt

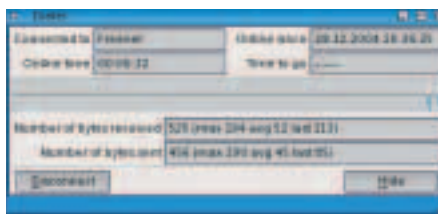
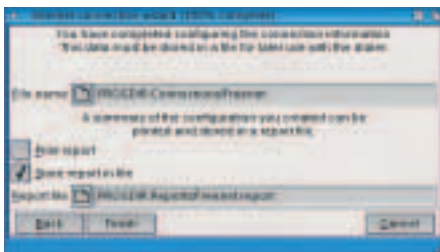
Als nächstes wird nach einem eindeutigen Namen gefragt, unter dem die Verbindungsart abgespeichert wird. Diese Datei wird unter dem angegebenen Namen im Verzeichnis "DEVS:NetInterfaces" abgelegt.



Alternativ kann auch direkt das Icon aus der "Connections" Schublade doppelt angeklickt werden, um eine Verbindung zum gewünschten Provider herzustellen.

Der siebte Schritt

Um sich beim Provider anzumelden, sind Benutzername und Passwort erforderlich. Freenet erlaubt die freie Auswahl, bei TOnline (und den meißten anderen Anbietern) hingegen wird der Loginname und das Passwort vorgegeben. Das Passwort wird kodiert gespeichert und mit Sternchen angezeigt. Es taucht also nirgends im Klartext auf.



Abschließend soll nur noch das Fenster angezeigt werden, daß während einer Verbindung angezeigt wird. Angezeigt wird unter anderem, seit wann die Verbindung besteht und wie viele Minuten/ Sekunden das entspricht.

(Michael Christoph)

Der achte Schritt

Mit dem achten und letzten Schritt will der Wizard nur noch Dateinamen wissen, unter denen die Verbindungsdaten abgespeichert werden sollen. Die Vorgaben können einfach mittels "Finish" bestätigt werden.

DSL Anbieter DSL-Flatrate

1&1 - City-FLAT für 6,99 EUR/Monat (in vielen deutschen Großstädten verfügbar) oder 1&1 Deutschland-FLAT für 9,99 EUR/Monat gibt es nur in Verbindung mit einem 1&1 DSL-Netzanschluss: 1&1 DSL-Netzanschluss 1.024 für 16,99 EUR/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 99,95 EUR. (www.1und1.de))

Alice - Alice-DSL Flatrate 6,99 €. Voraussetzung ist ein Alice-DSL-Internetzugang für 19,90 EUR/Monat sowie ein Telefonschluss der Deutschen Telekom zzt. ab 15,95 EUR/Monat zzgl. nutzungsabhängiger Sprachpreise. (www.alice-dsl.de)

AOL - AOL DSL-Flat 9,99 €, Rückerstattung der T-DSL-Einrichtungsgebühr von 99,95 € und Gratis-DSL-Modem (AVM FRITZ!) nur bei Neubeauftragung eines T-DSL Anschlusses. Monatlicher Grundpreis für T-DSL ab 16,99 € (www.aol.de)

Arcor - ArcorDSL - 4,95 € im Monat nur in Verbindung mit einem Arcor-DSL Anschluss inkl. Arcor-ISDN (mtl. ab 29,95 €) (www.arcor.de)

Congster - Ein Tochterunternehmen von Telekom/T-Online mit gleicher Qualität wie T-Online nur günstiger - SummerFlate 6,99 € - Voraussetzung für die Nutzung der Congster DSL-Tarife ist ein bestehender T-DSL Anschluss. (www.congster.de)

Freenet - freenetDSL flat - 6,95 € bei gleichzeitiger Bestellung eines freenetDSL-Anschlusses ab € 16,90 mtl. Einmaliger Bereitstellungspreis für Einsteiger für DSL1000 € 49,90. (www.freenet.de)

GMX - CityFlat 4,99 € - DSL-Flat 9,99 € GMX DSL_Cityflat für 4,99 Euro/Monat (in vielen deutschen Großstädten verfügbar) oder GMX DSL_Flat für 9,99 Euro/Monat gibt es nur in Verbindung mit einem GMX DSL-Netzanschluss: GMX DSL-Netzanschluss 1.024 für 16,99 Euro/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 99,95 Euro). (www.gmx.de)

RTL-Dsl - 9,95 €, wir sagen aber lieber Finger weg davon und hier steht auch wieso: RTL Dsl basiert auf einem T-DSL-Anschluss der Deutschen Telekom AG. **Um ausgezeichnete Übertragungsgeschwindigkeiten bei allen Standarddiensten zu gewährleisten, behält RTL NET sich vor, andere Dienste (insbesondere Filesharing) in ihrer max. Übertragungsgeschwindigkeit einzuschränken.** (www.rtldsl.de)

Achtung! Die meisten Preise sind Sommerangebote, gültig bis Ende Juli!!!!

> Game: XBill Vorstellung

Verschiedene Entwickler erfreuen die Benutzer von AmigaOS4 mit exklusiven Ports. Einer davon ist das Spiel "XBill", das wir hier einmal vorstellen wollen. Konvertiert für AmigaOS4 wurde es von Glenn Hisdal; zu finden ist es im Internet im OS4Depot(1)

Nach dem Starten von XBill wird ein leeres Fenster auf der Workbench angezeigt. Hier kann ein neues Spiel gestartet werden, das Regel-Fenster angezeigt werden oder auch im Story-Fenster gleichnamiges gelesen werden.

Kurz gesagt geht es darum, dass ein Netzwerk von friedlich nebeneinander laufenden Betriebssystemen (z.B. Apple, OS/2, Sun, Linux und andere) durch den bösen virtuellen Bill angegriffen wird. Besagter Bill hat einen mächtigen Virus entwickelt, der beim Befall des Rechners diesen in ein Windows-System umwandelt.

Die Aufgabe des Spielers ist es natürlich, dies zu verhindern. Dazu sind die ins Bild einlaufenden Bills möglichst schon im Vorfeld aufzuhalten (durch Mausklick auf die Figur). Sobald ein Rechner befallen ist verseucht dieser auch andere Rechner im Netz. Wenn man schnell ist, kann man die Leitung noch reinigen (wieder durch Mausklick auf den laufenden Blitz). Befallene Rechner sind hoffnungslos verloren. Die einzige Möglichkeit ist es, dem fliehenden Bill das gestohlene Betriebssystem wieder zu entreisen (wieder durch Anklicken der Figur) und dann die Diskette zurück in den infizierten Rechner zu schieben. Dabei muss es sich allerdings um den original Rechner handeln, da ein anderer Rechner mit der Diskette nichts anzufangen weiß.

Hat man eine gewisse Zeit lang erfolgreich verhindert, dass alle vorliegen-



den Rechner infiziert wurden, geht es in die nächste Runde. Dann versuchen noch mehr Bills noch schneller an die Rechner heranzukommen. Rechner die nicht vernetzt sind können zwar auch infiziert werden, sind allerdings nicht in der Lage den Virus an andere Rechner zu senden. Hat man den Kampf verloren, kann man sich bei ausreichender Punktezahl noch in der Highscore Liste eintragen. Wenn es einmal zu bunt wird oder andere Gründe vorliegen, kann man das Spiel auch jederzeit

unterbrechen (Pause Modus) und später wieder fortsetzen.

Die Grafiken sind lustig und das Spielprinzip ist witzig. Für eine kurzweilige Ablenkung ist das Spiel also bestens geeignet.

Wer sich jetzt fragt, warum kein einziger Rechner mit einem AmigaOS im Spiel vorkommt dem sei gesagt, dass sich ein AmigaOS-Rechner niemals durch einen Bill mit seiner Virus-Diskette infizieren lässt ;-)

(Michael Christoph)



(1) http://os4depot.net/?function=showfile&file=game/misc/xbill_os4.lha

TOTAL AMIGA

The English Language Amiga Magazine

Total Amiga is an A4 printed Amiga magazine published by the enthusiastic volunteer Amigans at South Essex Amiga Link. Our aim is to cover all aspects of the Amiga from a users point of view. Each issue has a selection of news, product reviews, hints, tutorials and opinion.

Latest Issue: No. 20, Spring 2005

- Amiga OS 4 Update
- Interviews with Eric Schwartz and Davy Wentzler
- eXtream feature
- Spectrum Emulation feature
- Micro AmigaOne-C (two reviews!)
- Remote Desktop and VNC feature
- Canon EOS300D and EOS10D reviews
- Reviews of SimpleCAM, WW2, AmRSS and WookieChat
- Amithlon Multiboot tutorial
- Digital Expertise – photography tutorial
- ... and much more!



Total Amiga is published approximately quarterly (4 times per year) by South Essex Amiga Link. We sell both individual copies and four issue subscriptions and can post the magazines anywhere in the world. Orders can be placed on-line via our website, by post or through a number of Amiga dealers around the world. For further information please visit our web site at:

<http://www.totalamiga.org>

> AmigaOS4.0 - GUI Prefs

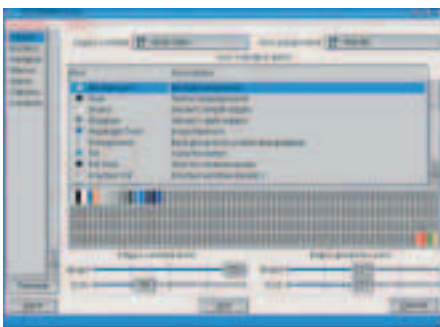
Der Perfekte Umstieg auf AmigaOS4.0

Wer dank unserer Installationsanleitung in der letzten Ausgabe seinen AmigaOne mit OS4 versehen hat, wird sicher froh sein, die "alte" Hardware nicht mehr zu benötigen.

GUI Preferences

Der GUI Einsteller wurde mit OS4 neu eingeführt und erlaubt eine sehr flexible und vielfältige Konfiguration des Aussehens der Workbench und des kompletten Systems. Unterstützt wird er durch den Palette-, den Font- und den Screen-Einsteller.

Vorgestellt wird GUI Prefs mit all seinen einzelnen Einstellern, die sich auf sieben Unterseiten, die teilweise noch mal unterteilt sind, verteilt. Alleine dadurch wird schon klar, wie viel sich beeinflussen lässt. Allerdings ist der Einsteller zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht zu 100 Prozent abgeschlossen und eine Beschreibung ist schon gar nicht vorhanden. Daher können sich bis zur endgültigen Version noch Kleinigkeiten ändern oder neues hinzukommen. Da es auch in den öffentlichen Pre-Versionen noch keine deutsche Übersetzung der Oberfläche gibt, werden auch hier die englischen Begriffe verwendet. Allerdings ist die Bedeutung/Funktionsweise einzelner Felder oft leichter durch Ausprobieren festzustellen, als durch viele Worte zu Beschreiben. Darum ergänzen auch viele Grafiken diesen Workshop.



Colors

Den verschiedenen Systemfeldern und Aktionen (Fensterrahmen, Textfarbe, Menüfarbe ect.) lassen sich einzelne Farbstifte zuordnen. Die Definition der Farbwerte erfolgt über den Palette-Einsteller.

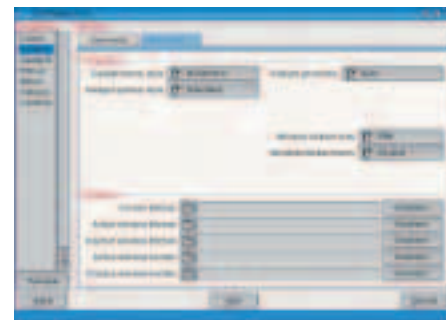
Edges contrast (Manual, Automatic): Manual erlaubt die Definition von mehr Stiften, die bei Automatic vom System abgestimmt werden.

Pen assignment: (Palette, RGB) Bisher können die Stifte nur einzelnen Farbgregistern zugeordnet werden. In Zukunft soll auch die direkte Definition eines RGB-Farbwertes möglich sein.

User Interface pens: In dieser Liste sind alle möglichen Systemkomponenten (z.B. Text, helle Kanten und dunkle Kanten ect.) aufgezählt, denen ein bestimmter Farbstift bzw. Farbwert zugeordnet werden kann.

Edges contrast level (Bright and Dark)

Edges Gradient curve (Bright and Dark) diese vier Schieberegler haben scheinbar noch keine Bedeutung



Borders

Mit diesem Block wird das Aussehen der Fenster und aller Gadgets beeinflusst.

Geometry

Screen titlebar height increment (3-16): vergrößern der Höhe der Bildschirmtitelzeile über die Höhe des Fonts hinaus.

Window titlebar height increment (3-16): vergrößern der Höhe der Titelzeile von Fenstern über die Höhe des Fonts hinaus.

Screen titlebar gadget size (Square, Wide, Narrow, Specify 12-64): festlegen der Größe des Vordergrund/Hintergrundsymbols in der Bildschirmitelzeile. Die ersten drei Werte sind feste Vorgaben, über 'Specify' kann eine beliebige Pixelanzahl eingestellt werden.

Window titlebar gadget size (Square, Wide, Narrow, Specify 12-64): festlegen der Größe der Gadgets im Fensterrahmen (Schließsymbol, Zoom, Vorder-/Hintergrund, Sizing ect.). Die ersten drei Werte sind wieder feste Vorgaben, 'Specify' erlaubt wieder die Angabe in Pixeln.

Window title position (Left side, Center in draggable, Center in titlebar): soll der Fenstertitel links, mittig oder rechts ausgerichtet werden ?

Window borders width (Left und Right je 1-10): zusätzliche Breite in Pixeln für den linken und rechten Fensterrahmen

Window border height (Top und Bottom je 1-10): zusätzliche Höhe in Pixeln



für den oberen und unteren Fensterrahmen

Window sizing gadget (Width und Height je 10-32): Größe (in Pixeln) des Größenänderungssymbols in der rechten unteren Ecke

Window arrow gadgets (Width und Height je 10-32): Größe (in Pixeln) der Pfeile im Fensterrahmen (falls vorhanden)

Preferred sizing gadget placement (Right border, Bottom border, Both borders): Auswahl wo der breite Balken bei größenänderbaren Fenstern angezeigt werden soll. Zur Auswahl steht rechts (Classic Verhalten), unten oder in beidenRahmen.

Appearance

Hier wird das Aussehen der Fenster und

der darin enthaltenen Gadgets (also z.B. in der Titelzeile das Schließ-Symbol) bestimmt.

Gadget frame style (Standard, Classic, Borderless, Simple, Filled, Button): bestimmt das Aussehen der Symbolumrahmung. Mit 'Borderless' wird beispielsweise gar kein Rahmen um die einzelnen Gadgets gezeichnet.

Gadget symbol style (Standard): hier ist noch keine Einstellung möglich.

Gadget geometry (Auto, Standard, Classic, Borderless, Small, Clustered): hier wird das Größenverhalten der Gadgets im Fensterrahmen festgelegt. Auto wählt die beste Einstellung, Borderless lässt die Rahmen der Gadgets weg. Die anderen zeichnen mehr oder weniger große Gadget-Rahmen. Bei Standard ist der Rahmen so groß wie die Höhe der Titelzeile. Bei den anderen ist Fensterrahmen und Gadgetrahmen getrennt. Bei Clustered werden die Gadgets in einen Block zusammengefasst (speziell Iconify-, Zoom- und Depth-Gadget).

Window outline look (3D, XEN, Flat): bestimmt das generelle Aussehen der Fenster(rahmen).

Window titlebar frame (Simple, Double): soll der innere Fenstertitelrahmen mit einer einfachen oder doppelten Pixelrahmen gezeichnet werden ?

Textures

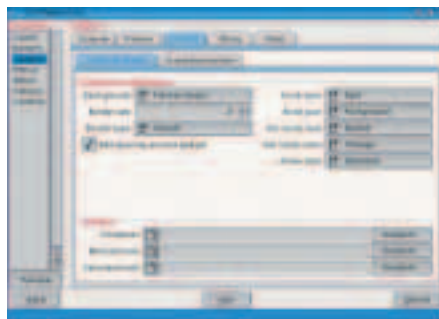
in diesem Block lassen sich Texturen und/oder Farbverläufe definieren für

- + **Screen titlebar:** die Bildschirm-Titelzeile ganz oben
- + **Active window titlebar:** die Titelzeile des aktiven Fensters
- + **Inactive Window titlebar:** die Titelzeile der inaktiven Fensters
- + **Active window border:** den rechten, linken und unteren Rahmen des aktiven Fensters
- + **Inactive window border:** den rechten, linken und unteren Rahmen der inaktiven Fenster



Gadgets

In dieser Gruppe lassen sich die Eigenschaften und das Aussehen der verschiedenen Gadgettype festlegen.



General

(Title) Font: welcher Zeichensatz soll für die Beschriftung von Boxen/Rahmen verwendet werden. Ohne Angabe wird der Vorgabe 'Screen font' verwendet.

(Title) Place (Left, Center, Right): Anordnung der Beschriftung bei Gadget-Gruppenrahmen: links, mittig oder rechts

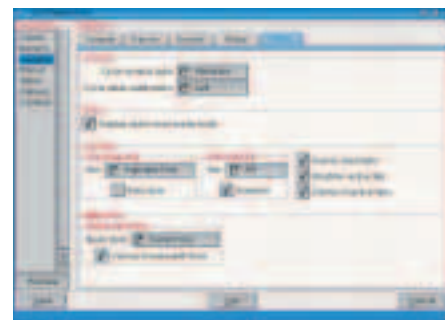
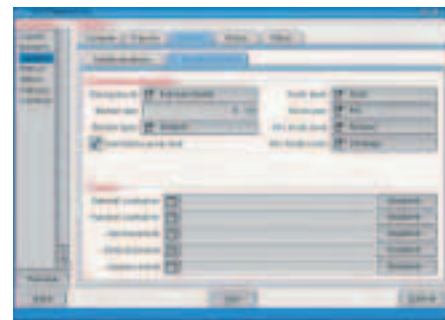
(Title) Align (Middle, Baseline): bestimmt ob der Text mittig zur Linie (Middle) gezeichnet werden soll, oder "auf" Höhe der Linie (Baseline) gezeichnet wird

(Title) With shadow: soll die Beschriftung mit Schatten versehen werden zur besseren Lesbarkeit ?

(Title) Bold style: soll die Beschriftung in fettem Schriftstil erfolgen ?

Spacing (Horizontal und Vertikal je 0-8): zusätzlicher Abstand vom Inhalt der Gruppe zum umschließenden Rahmen

Background texture: Generelles Hintergrundmuster das für Fenster verwendet wird. Intern müssen dazu die Fenster über Reaction/window.class erzeugt worden sein. Auf "reine" Intuition-Fenster hat diese Hintergrundeinstellung keine Auswirkung.



Gadgets Normal font, Small font, Label font: der 'Label font' wird für die Labels (Beschriftung) der Gadgets verwendet. Die Gadgetinhalte selber werden hingegen weiterhin mit dem 'Screen font' (aus dem Font-Einsteller) gezeichnet. 'Normal und Small font' haben bisher noch keine-Bedeutung.

Frames

Button look (3D, XEN, Flat): Aussehen des Rahmens von normalen Schaltern

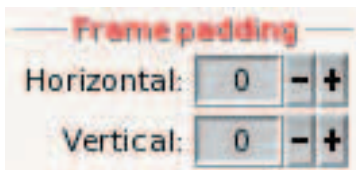
Prop look (3D, XEN, Flat): Aussehen des Rahmens von Schiebern

String look (3D, XEN, Flat, Mixed): Aussehen des Rahmens von Eingabefeldern

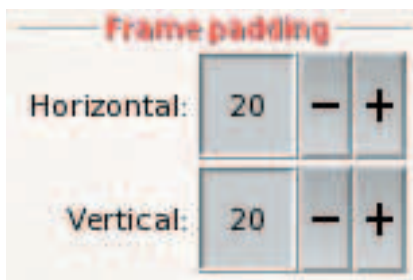




Display look (3D, XEN, Flat): Aussehen des Rahmens von Listen



Frame padding (Horizontal und Vertical je 0-100): Mindestabstand der Texte zum Gadgetrahmen, beeinflusst auch die Größe von Listeneinträgen; horizontal für linken/rechten Rand, vertical für oberen/unteren Abstand.



Preddes look (Phused in, Inverted): Verhalten der Gadgets beim Drücken, 'Pushed in' zeichnet es eingedrückt während 'Inverted' es nur farblich invertiert.

Selected fill (Fill pen, Select pen, Foreground pen, Background pen): Farbfestlegung für Aussehen im gedrückten Zustand

Disabled edges (Fourground pens, Background pens, Disabled pens): bisher ohne Bedeutung

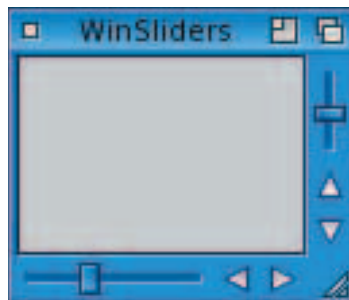
Butto corners (Squared, Rounded): Sollen die Gadgets mit abgerundeten Ecken (= Rounded) gezeichnet werden ?

Force thin edges: bisher ohne Bedeutung

Frame textures für Normal, Selected, Disabled (alternativ Gradient): die Gadgetflächen können mit einem Muster belegt werden oder alternativ mit einem Farbverlauf. 'Normal' wird für die Gadgets im Normalzustand verwendet, 'Selected' wenn es gedrückt wird und 'disabled' wenn es nicht anwählbar ist.

Scroller

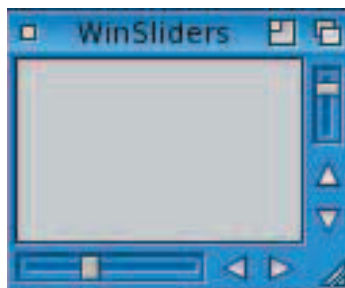
Aussehen von Scrollern im Fensterrahmen (In window borders) oder als eigenständiges Gadget (Inside windows).



Inside windows

Background (Solid, Furrow-small, Furrow-medium, Furrow-large) bei 'Solid': bewegt sich der Schieber innerhalb dem Container, während bei 'Furrow' auf einer schmalen (oder breiteren) Linie verschoben wird.

Border size (0-4): Stärke des äußeren Rahmens. Bei größerem Rahmen wird der Container entsprechend kleiner gezeichnet.



Border type (Simple, Double): einfacher oder doppelt gezeichneter Rahmen

Add spacing around gadgets: zusätzli-

chen Abstand lassen ?

Knob style (None, Dots, Lines): legt das Aussehen des Schiebers selber fest: Dots zeichnet Punkte, Lines entsprechend Linien. Bei None wird der Knopf ohne jede weitere Schmückung gezeichnet.

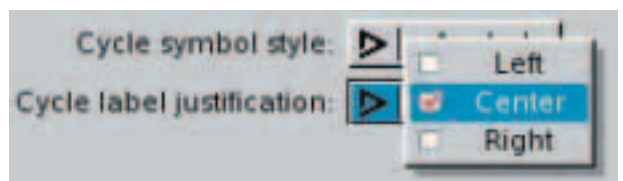
Knob pen (Foreground, Fill): mit welchem Farbstift soll der Schieber gezeichnet werden ? 'Fourground' ist grau und 'Fill' ist blau in der Standardkonfiguration.

Sel. knob look (Raised, Recessed): soll der gedrückte Schieber eingedrückt gezeichnet werden (= Recessed) oder unverändert bleiben (= Raised)

Sel. knob color (Change, Don't change): soll der gedrückte Schieber eine andere Farbe erhalten (Change = ja) ?

Allow style (Standard, Classic, Tailed, Triangle): legt den Stil für die Pfeil-Buttons der Slider fest

Textures für Container, Normal knob, Selected knob: Auswahl/Definition eines Musters oder Farbverlaufes für den Hintergrund der Schieber, also die Stellen, die der Schieber nicht ausfüllt (= Container). Identisch auch für den normalen, inaktiven Schieber bzw. den gedrückten, aktiven Schieber.



In window borders

entspricht den Einstellungen von "Inside windows", aber ohne "Arrow style". Zusätzlich können noch die Textuen/Farbverläufe für 'Inactive container' und 'Inactive knob' festgelegt werden, also dem Hintergrund und dem Schieber von Fenstern, die nicht aktiv sind.

String

Zur Zeit noch in Entwicklung und nicht verfügbar.

Other

Hier finden sich Einstellungen zu allen möglichen Gadgetarten wieder.

Cycle symbol style (Standard, Classic, Angled): wie soll das Cycle-Symbol bei Cycle-Gadgets (bzw. Popup-Gadgets) aussehen ?

Cycle label justification (Left, Center, Right): Ausrichtung der einzelnen Elemente in der Auswahlliste (links, mittig, rechts)

Display slider level inside knob: bei Slidern kann innerhalb dem Schieber die aktuelle Einstellung als Zahlenwert angezeigt werden

(Active tab text) Pen (Text, Highlight Text, Title): Farbstift für die Beschriftung der aktiven Karteireiter

Bold style: soll die aktive Karteireiter mit fettem Font beschriftet werden

(Active tab fill) Pen (Fill, Shine, Select, None): Farbstift zur Hervorhebung des aktiven Karteireiters



Gradient: Farbverlauf als Hintergrund des aktiven Karteireiters verwenden

Evently sized tabs: Ggf. dürfen die Breiten der Karteireiter angepasst werden

Brighten active tab: den aktiven Karteireiter hervorheben

Darken inactive tabs: nicht aktive Karteireiter abdunkeln

(Hierarchical lists) Node style (Square box, Rounded box, Arrow): bisher ohne Bedeutung

Connect nodes with lines: Sollen die Hierarchien im Listview-Gadget durch Linien verbunden werden ?

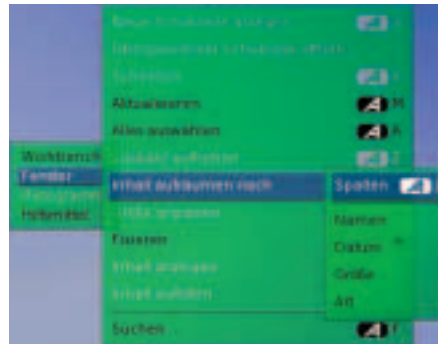
Menus

Menu type (Pull-down only, Pop-up only, Pointer position dependent): legt

fest, wie sich das Menü verhalten soll. Ausgewählt werden kann zwischen Menü immer in der Titelzeile anzeigen (Classic-Verhalten), direkt unter der Maus anzeigen, oder in Abhängigkeit des Mauszeigers in der Titelzeile anzeigen oder frei anzeigen.

(Pull-down menus) Sticky panels: das Menü durch einen Rechtsklick aufklappen und geöffnet lassen. Durch einen Linksklick kann die Auswahl erfolgen. Gilt für Menüs am oberen Bildschirmrand.

(Pop-up menu) Sticky panels: das Menü durch einen Rechtsklick aufklappen und geöffnet lassen. Durch einen



Linksklick kann die Auswahl erfolgen. Gilt für Menüs, die nicht in der Titelzeile angezeigt werden.

(Pop-up menus) Remember last selections: Merkt sich die zuletzt getätigte Auswahl und öffnet das Menü so, dass dieses sofort ausgewählt ist. Bei Menüs mit mehreren Ebenen gilt das nur für die Hauptebene.

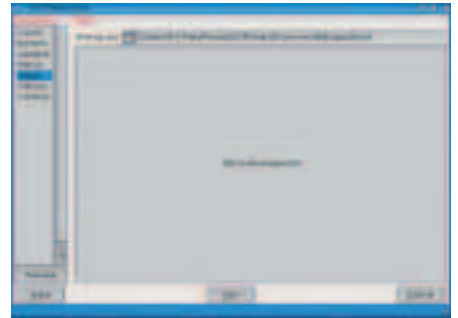


Selected item frame (None, Raised, Recessed, Flat): bestimmt das Aussehen des aktuell gewählten Menüpunktes. Hervorgehoben, eingedrückt oder Einfachrahmen stehen zur Auswahl. Bei 'None' wird kein Rahmen um die Hervorhebung gezeichnet. Die Farbe der Hervorhebung lässt sich über den 'Select' Farbstift festlegen.

Drop shadows: soll ein Schatten (rechts/

unten) gezeichnet werden ?

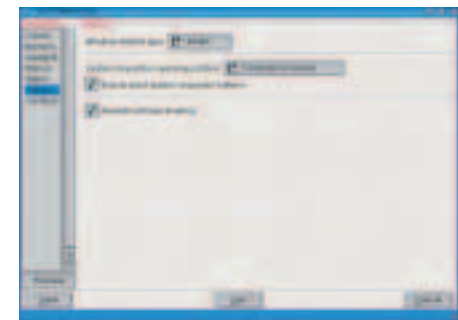
Transparency: macht die Menüboxen halbtransparent, sodass auch der Inhalt gesehen werden kann, der sich unter der Menübox befindet. Dadurch verschlechtert sich aber auch die Lesbarkeit der Menütexte.



Rounded corners: mit dieser Einstellung werden die Menüboxen nicht mehr Rechteckig, sondern mit abgerundeten Kanten angezeigt.

XEN style: einfachen schwarzen Rahmen um das Menü zeichnen

Flat disable: nicht wählbare Einträge in



einfachem grau zeichnen ? Ansonsten wird per Alphakanal aufgehellt gezeichnet.

Background texture (oder Gradient): hiermit kann ein Bild/Muster oder ein Farbverlauf in den Hintergrund der Menübox gelegt werden.

Styles

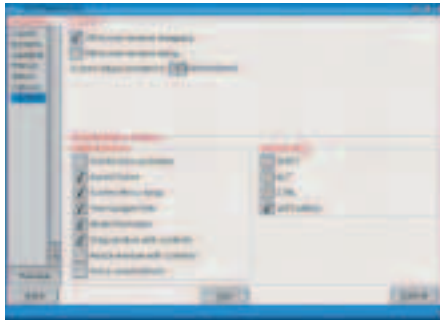
Auf dieser Seite können die Fenster- und Bildschirm-Symbole (für schließen, Größe ändern, ect.) ausgetauscht werden. Oben ist die gewünschte Datei auszuwählen. Im unteren Bereich sollen später die einzelnen Symbole grafisch angezeigt werden, um so schon im Vorfeld einen Überblick über das Aussehen zu bekommen.

Options

Window refresh type (Smart, Simple): legt den Refreshmodus für die Fenster fest. Smart = hoher Speicherverbrauch,

aber schnelle Wiederherstellung verdeckter Bereiche, Simple = geringer Speicherverbrauch, allerdings muss sich die Anwendung selber um das Wiederherstellen/Zeichnen von verdeckten Bereichen kümmern.

System requester opening position (Top left screen corner, Below screen titlebar, Under mouse pointer, Cente-



red in screen): legt fest wo die Systemmeldungs-Fenster angezeigt werden. Zur Auswahl stehen links oben, unterhalb der Titelzeile, unter der aktuellen Mausposition oder in der Mitte des Bildschirms.

Evenly sized system requester buttons: erlaubt, dass bei Bedarf die Buttons von Rückfragen soweit verkleinert werden, dass alle auf dem aktuellen Bildschirm platz finden.

Realistic bitmap shading: Sollte abgehakt sein, damit die internen Berechnungen in Echtfarben erfolgen. Zeigt sich vor allem beim Aussehen der Menüs.

Controls

Hier finden sich die Einstellungen wieder, die früher im IControll Prefs vorhanden waren. Auch hier sind wieder neue Möglichkeiten hinzugekommen.

Off-screen window dragging: Fenster dürfen über die Bildschirmgrenzen hinaus bewegt werden Off-screen window sizing Fenster dürfen beim Vergrößern über die Bildschirmgrenzen hinaus aufgezogen werden

Screen edges resistance (0 - 10): steht im Zusammenhang mit dem Verschieben von Fenstern aus dem Bildschirm hinaus. Eingestellt wird, wie viele Sekunden es dauert, bis das Fenster hinausbewegt werden kann. Bei '2' gibt es z.B. eine Verzögerung von zwei Sekunden, bis das Fenster weiterbewegt werden kann. Ist das Fenster bereits (zum Teil) außerhalb, wirkt keine Verzögerung mehr.

Mit gedrückter Shift-Taste lässt sich das

Verschieben oder auch das Vergrößern von Fenster aus dem Bildschirm hinaus verhindern. Ist 'Off-screen window dragging' ausgeschaltet, kann umgekehrt mit gedrückter Shift-Taste das Fenster trotzdem aus dem Bildschirm hinausbewegt werden. Die rechte Alt-Taste gedrückt bewirkt, dass beim Verschieben und Vergrößern eines Fensters nur der Rahmen angezeigt wird (wenn 'Drag bzw. Resize window with contents' aktiv ist).

Frontscreen activation: wenn mehrere Bildschirme durchgeschaltet werden, bleibt weiterhin der alte Bildschirm aktiv und auch das aktive Fenster wird nicht verändert. Soll automatisch der vorderste Bildschirm zum aktiven werden, kann das hier aktiviert werden

Avoid Flicker: für Classic-Systeme (Vermeiden der Zeilensprungdarstellung bei "heruntergezogenen" Bildschirmen)

Screen Menu Snap: bei übergroßen Bildschirmen den Bildschirm so verschieben, daß die Menüleiste angezeigt wird, während die rechte Maustaste gedrückt ist.

Text Gadget Filter: erlaubt die Verwendung von Steuersequenzen in Eingabefeldern

Mode Promotion: für Classic-Systeme (Vermeiden der Zeilensprungdarstellung)

Drag window with contents: soll beim Verschieben eines Fensters der Inhalt weiterhin angezeigt werden (also Vollbildverschiebung) oder soll nur ein leerer Rahmen verschoben werden ?

Resize window with contents: soll bei der Größenänderung eines Fensters der Inhalt sofort angepasst werden oder erst beim Loslassen der Maus ? In letzterem Fall wird nur ein leerer Rahmen mit der aktuellen Größe angezeigt.

Force smart refresh: erstellt alle (systemeigenen) Fenster im "Smart refresh" Modus. Dieser Modus verbraucht mehr Speicher, hält dadurch aber auch alle angezeigten Daten im Speicher, um sie schneller wiederherstellen zu können. Wird das Fenster verdeckt und dann wieder sichtbar, müssen nur die entsprechenden Teile aus dem Speicher auf den Bildschirm gemalt werden. Ansonsten bekommt die Anwendung eine Refreshanforderung und muss sich selbständig um das Zeichnen/Erneuern der vorher verdeckten Flächen kümmern.

Screen Drag (Shift, Alt, Ctrl, LeftAmiga): legt bei Classic-Systemen fest, wel-

che Taste gedrückt sein muss, damit sich der Bildschirm verschieben lässt. Unter OS4 wird noch keine Bildschirm-Verschiebung bzw. Mehrbildschirmanzeige auf einem Bildschirm unterstützt.

Auch wenn viele Einstellungen noch Farbstift-orientiert arbeiten und auszuwählen sind, sind viele Effekte bereits auf TrueColor (Echtfarbdarstellung) ausgelegt. Es sollte also mindestens ein 16bit Bildschirmmodus eingestellt sein, um alle Möglichkeiten des GUI-Einstellers sinnvoll nutzen zu können. Ein Gradient-Verlauf über drei Farben sieht nicht besonders gut aus - über "unendlich" viele Farbenhingen ergibt sich ein harmonischer Verlauf. Mit den neuen Amiga-Modellen kommen aktuelle Grafikkarten zum Einsatz, bei denen es auch Geschwindigkeitstechnisch keinen Grund gibt, auf einen Echtfarbmodus zu verzichten.

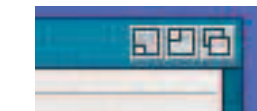
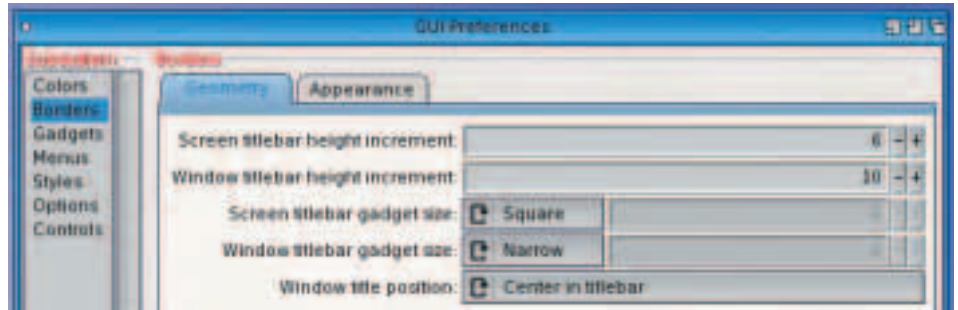
Im 'Font Einsteller' ist der "System Default Font" von Interesse, da dieser als Standardfont für alles auf dem Bildschirm verwendet wird, sofern die Anwendung keinen anderen Font setzt. Über "Antialiasing if possible" lässt sich die Kantenglättung für die Texte aktivieren. Bei den alten Bitmap-Schriften ist das nicht möglich. Die Kantenglättung sorgt dafür, dass steile Kanten (wie z.B. beim A oder W) durch hinzufügen von Pixeln weniger "treppenartig" aussehen.

Im 'Palette Einsteller' lassen sich die 256 Farbstifte direkt verändern und mit festen Farben belegen. Dazu muss der jeweilige Farbstift auf "Locked" gesetzt werden. Alle Stifte, die "Unlocked" sind, stehen dem Betriebssystem zur freien Verfügung und können keinen vordefinierten Farbwert enthalten. Anhand von "Copy" lassen sich Farben kopieren, mit "Swap" austauschen und "Spread" erstellt einen Farbverlauf zwischen zwei Farbwerten. Über die drei unteren Schieber, "Red", "Green" und "Blue" lassen sich die einzelnen Farbanteile von 0 (nicht verwenden) bis 255 (volle Intensität) festlegen.

Ebenfalls neu ist der 'Screens Einsteller'. Über diesen kann festgelegt werden, welche Bildschirme mit welchem GUI dargestellt werden sollen. So lassen sich einfach für die geöffneten Bildschirme einzeln festlegen, ob alle neuen Features gelten sollen oder ob diese komplett gesperrt werden sollen. Dazwischen lassen sich Screenmode, Font, Farben und GUI-Teile einzeln beeinflussen.

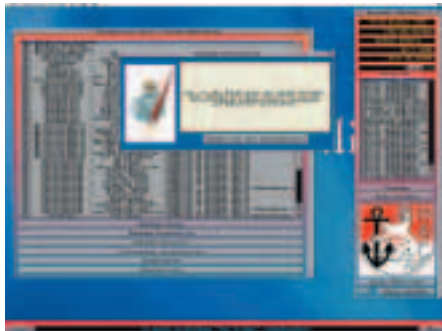
(Michael Christoph)

OS4 Impressionen



> Die kleine Gilde II V 0.70

Als ich in Ausgabe 2 der AmigaInsider zum erstmal die "Die kleine Gilde II" vorstellte lag diese mir in Version 0.1 vor. Mittlerweile wurde die Version 0.70 vom Entwickler Steffen Nitz veröffentlicht und da es keine Selbstverständlichkeit im Amiga Bereich ist, das Software auch noch nach über einem Jahr der erst Veröffentlichung weiterentwickelt wird, möchte ich ein weiteres mal meine Aufmerksamkeit der Software "Die kleine Gilde II" widmen.



Wer jetzt zum ersten mal von "DKG" liest und sich nichts darunter vorstellen kann, der findet in Ausgabe 2 einen kleinen Einblick in das Spiel Prinzip von DKG.

Fangen wir bei den Spiel-Einstellungen an. Zugegeben das optische Erscheinungsbild von DKG ist nicht jedermanns Geschmack, wie gut das man jetzt die Spiel Umgebung der GUI selber verändern kann.

Angefangen bei den Fonts, lassen sich jetzt auch die Farben der Text Boxen und Buttons verändern. Dazu kann man sein eigenes Hintergrund Bild verwenden sowie Bilder für sein Wappen und der Familie einbinden (Ehepartner, Sohn und Tochter).

Die Farben der Gui lassen sich recht schnell und einfach im Editor über die cpwf Farben-Einstellungs-Datei einstellen und speichern. Somit lassen sich verschiedene DKG Themes erstellen und nach belieben nutzen.

Doch wo das Auge mitißt, möchte das Ohr nicht außen vorbleiben. Wer seine Lieblings MP3-Dateien im Hintergrund hören möchte kann diese in DKG einbinden und sich somit seine eigene Spiel Musik aussuchen bez. kann man mit der F8 und F9 Taste die Titel jederzeit wechseln. Aber das besondere Gimmick ist die MP3

bietet DKG jetzt weitaus mehr Möglichkeiten seinen Gegnern das leben schwer zu machen.

Um die lästige Konkurrenz ein wenig zu schwächen besteht die Möglichkeit einen Konkurrenten zu bedrohen, zu ver-



prügeln oder Feuer zu legen bez. eine Bombe zu zünden. Wobei das Aussprechen von Drohungen keine Wirkung hat, sieht das bei einem Anschlag durch eine Bombe oder Feuer schon ganz anders aus. Hier verliert das entsprechende Gebäude Prozente an seinem Zustand. Im schlimmsten Fall, kann das zum Einsturz den Gebäudes führen.

Da man natürlich auch selber Opfer eines Anschlags werden kann, besteht die Möglichkeit seine Gebäude mit dem Kauf von Einrichtungsgegenstände zu schützen. Mit einer Feuerglocke oder Wasserbottich kann man sich gegen Brände



DKG ist ein runden basierende Wirtschaftssimulation die im Mittelalter spielt in der Zeit von 1400 bis 1600. Aber auch Echtzeit-Strategie und Rollen Spiel - Elemente lassen sich finden sowie die Möglichkeit unendlich lang zu spielen, da man nach der Gründung einer Familie mit den Erben weiterspielen kann.

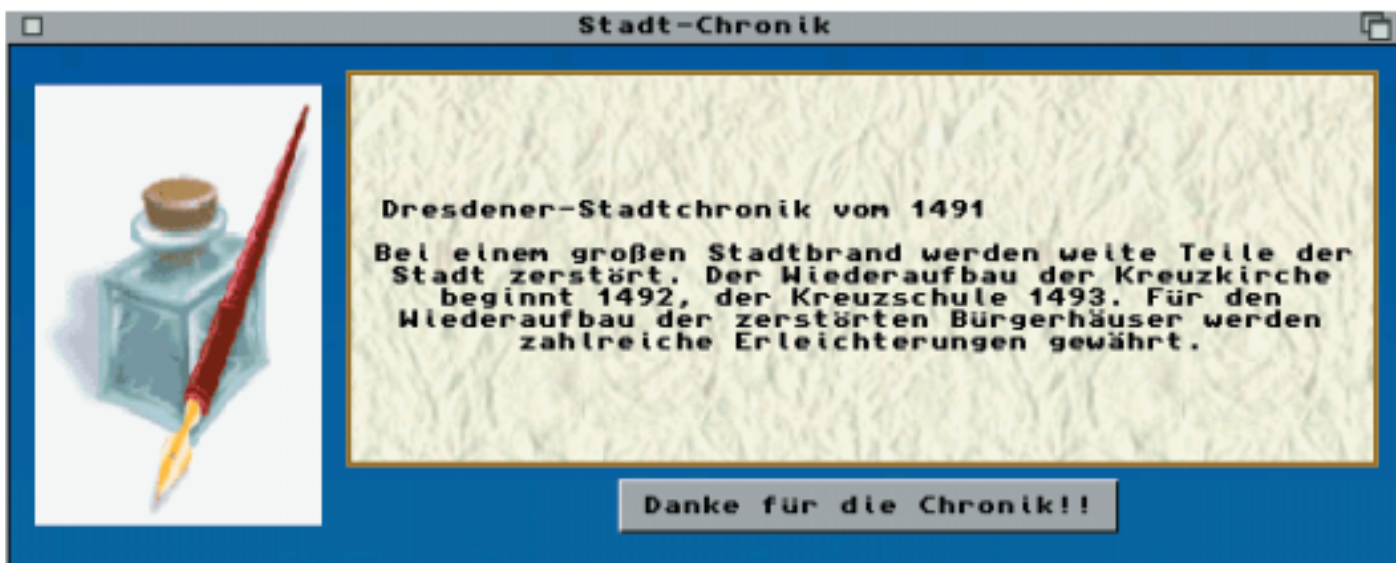
Version 0.1 damals lies zwar schon Ansatzweise erahnen welche Möglichkeiten bez. welches Potential in DKG steckt, doch war davon in der Praxis noch nicht sehr viel zu sehen.

Sprach Ausgabe. Mehr als 70 verschiedene Kommentare stehen zur Verfügung die bei Ausführung einer Aktion gespielt werden. Hier hat die DKG wirklich einen sehr großen Fortschritt gemacht.

Aber was gibt es neues zum Spiel selber? In der Regel konzentrierte sich das Spiel auf das kaufen und verkaufen von Waren sowie das Erlangen von Titeln. Dies ist im Kern zwar immer noch die Haupttätigkeit, doch hat DKG an Spielumfang stark zugenommen. Konnte man in älteren Versionen schon an einem Armbrustwettbewerb teilnehmen um etwas Geld zu gewinnen oder zu verlieren,

schützen. Um sich gegen Einbruch zu schützen, der sich durch Verlust von Geld und Ware schmerzhaft äußert, kauft man sich einen Wachhund oder zieht bei aus-





reichend Kapital gleich einen Wassergraben um sein Haus.

Karte die allerdings noch recht einfach dargestellt wird.

der Amiga Software (weiter) Entwicklung.



Auch gibt es seit der Version 0.1 neue Berufe wie den Prediger, Prägekünstler oder Geldleiher. Dazu kann man sich zur Wahl des Gilden-Meister aufstellen lassen oder andere Ehrenämter übernehmen.

DKG ist also von der Spieltiefe um einiges gereift und ich hoffe die Entwicklung wird auch in Zukunft weitergehen. Wer

Entwickler:

Steffen Nitz - Steffen.Nitz@t-online.de

Homepage:

<http://www.sn-archiv.homepage.t-online.de>

Status: Sharware 10,00.- EUR

Version: 0.70 Beta

Systemanforderungen:

AmigaOS 3.1 oder höher (Amiga, UAE, Amithlon), 68030 oder höher mit 16 - 20 MB fast Ram, - GFX Karte mit einem Screenmode min. 800x600x256

Low End Version

AmigaOS 2.1 oder höher, 68030 oder höher mit 4 - 6 MB fast Ram, AGA oder GFX Karte mit 800x600x16

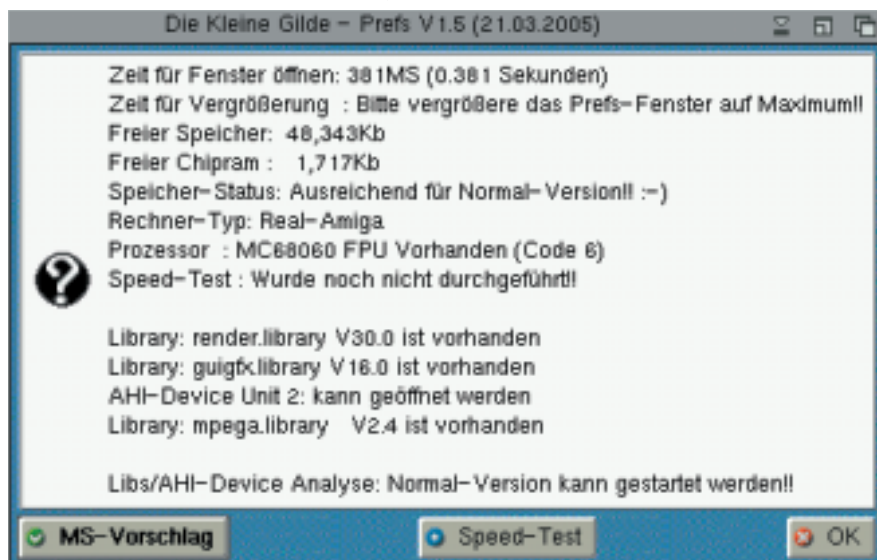
Zudem verfügt das Wohnhaus jetzt über 6 Räume die man einrichten kann bez. die notwendig sind um sich weiter zu bilden, die Kampf Kunst zu trainieren oder Geld zu verstecken.

Da man ja auch nicht jünger wird, lohnt sich hin und wieder ein besuch beim Medikus der einem selber oder einem Familienmitglied gegen entsprechendem Entgeld den Gesundheitszustand verbessert. Dazu sollte man aber auch regelmäßig den Ausdauertrank zu sich nehmen und hin und wieder ein Schluck vom Elixier des Dr. Faust kosten.

Neben den zahlreichen Verbesserungen und Möglichkeiten der Gebäude fallen genau so positiv die Karren Liste auf, in der man sehen kann wo sich welche Karre derzeit befindet sowie die Stadt

also gefallen an DKG gefunden hat, sollte dem Entwickler Steffen Nitz dies ruhig mitteilen, den Feedback ist der Motor je-

(Olaf Köbnik)



> "Just like a Dream" Version 1.0

Preview Demo

Immer dann, wenn man als Classic Amiga User glaubt es kommt nichts mehr für sein Lieblings-System an Software, wird man eines besseren belehrt und irgendwo auf der Welt, hat all die Monate ein Amiga Fan wieder unglaubliches geleistet um alles aus dem Commodore

"Just like a Dream" reiht sich in die klassische "Myst" Reihe ein und dürfte damit der dritte mir bekannt Vertreter seiner Art unter AmigaOS 3.x sein. (Neben der Myst Umsetzung von Clickboom, gibt es noch Aqua von Emerald Imaging).

chend sind und Atmosphäre bez. Wärme vermitteln, ist die halbe Miete schon gewonnen und das kann man von "Just like a Dream" mit recht behaupten. Auch trägt der Sound bez. die Hintergrund Musik eine wesentliche Rolle zum Erfolg solcher Spiele bei und auch hier überzeugt "Just like a Dream" in der Demo Version zumindest voll und ganz. Es sieht also rein Visuell danach aus, als könnte "Just like a Dream" ein interessantes und spannendes Spiel werden, doch kann es auch spielerisch überzeugen?



Amiga raus zu holen.

In diesem Fall überraschte uns der Entwickler Tomislav Novosel aus Zagreb mit seiner Demo Version seines derzeit in Entwicklung befindlichen Spieles "Just like a Dream" für Classic Amiga Systeme.

Wann gab es jemals in der Amiga Spiele Geschichte eine Demo Version in der Größe von 72 MB für AGA Rechner? Und hier kommen Wir schon zum ersten ungewöhnlichen Punkt. "Just like a Dream" wurde ursprünglich für die Amiga Systeme A12000/4000 entwickelt. Allerdings reicht ein nackter A1200 hier nicht ganz aus.

Eine Turbokarte mit einem 30er, besser 40er Prozessor sollte man schon sein eigen nennen. Dazu mindestens 16 MB Fast Ram und OS 3.1. Da derzeit keine Grafik Karten unterstützt werden, sollte man einen Screenmode von 640x512 im Ham8 Modus nutzen, Zumindest in der Demoversion. Wie mir aber Tomislav Novosel mitgeteilt hat, entwickelt er gerade auch eine Version für Grafikkarten. (Siehe Interview mit Tomislav Novosel in dieser Ausgabe).

Doch kommen Wir zum Spiel selber.

Also gibt es für alle Adventure Fans endlich wieder Knobel Futter. Wie auch schon bei "Aqua" wurden sämtliche Grafiken mit dem Raytracer umgesetzt. Dies ist in Anbetracht der Entwickler Maschine (A1200 40/40 mit 64 MB Fast Ram) schon eine Leistung für sich. Wenn die Grafiken dann auch noch optisch anspre-

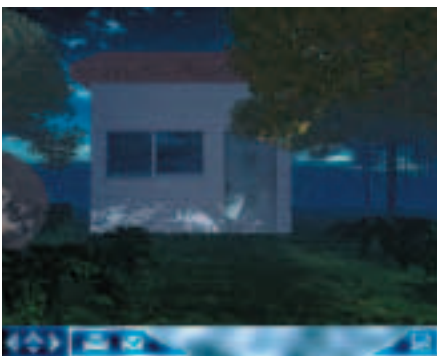
Nach dem Start befindet man sich zuerst in einem ganz normalen Wohnraum (Es ist gut möglich das zuerst noch ein Intro erfolgt, das aber auf meinem A4000/60 unter P96 nicht abgespielt wurde.) und da man im readme eigentlich nicht viel über das Spiel an sich erfährt, heißt es erst einmal probieren geht über studieren. Die vier Pfeile unten im Menü dienen der Bewegung in die jeweilige Richtung, wobei der Pfeil nach unten eine 360 Grad Drehung bez. die Hinter Ansicht ermöglicht. Konnte man bei Myst im Bild selber die Richtung bestimmen, muss man sich hier also an die vorgegebenen Pfeile halten, nicht gerade sehr komfortabel, aber man gewöhnt sich ja an alles. Die ersten Infos über die Bedienung findet man auf dem Amiga Computer der Rechts neben der Türe steht.

Soweit sollte man über die Bedienung von JLD an sich informiert sein, doch wie geht es weiter? Die einzige Türe im Raum lässt sich nicht öffnen und nur die Fernbedienung auf der Wohnzimmercouch lässt





den Gedanken aufkommen, das man zumindest TV schauen kann, aber nur wie? Damit die Fernbedienung auch funktioniert, solle man folgendes im Raum machen. Die Chipkarte die auf dem TV liegt nehmen und sich beide Bilder im Raum ansehen. Einfach auf die Bilder klicken bez. auf die Chipkarte auf dem TV Gerät. Zudem sollte man auch noch einen Blick aus dem Fenster werfen und das Buch was auf dem Schreibtisch liegt genauer begutachten. Hat man das alles gemacht und begibt sich dann zur Fernbedienung, springt die Glotze auch schon an und ein Video Clip der Gruppe "The Verve" mit dem Song "Bitter Sweet Symphony" er-



tönt und gibt sein bestes.

Erst jetzt erfährt der Spieler worum es in JLD wirklich geht. Der Spieler übernimmt die Rolle des Mark Groholm der mit seinen 21 Jahren in einem Brief von seiner Mutter erfährt, das er noch einen Zwillingen Bruder hat.

Dieser wurde allerdings eines schönen Tages, als die Mutter alleine im

Garten war und plötzlich von einem hellen Licht geblendet wurde, von einer seltsamen fremden Kreatur entführt.

Ein Jahr später zogen die Eltern aus Ihrem Haus aus und Verließen die Gegend.

Doch viele Jahre später als die damalige Wohngegend verlassen war und auch das damalige Haus leer stand, besuchte man immer an den Tag des Geschehens das alte Haus in der Hoffnung auf ein Wunder, doch die Hoffnung sank mehr und mehr.

Nachdem der Vater verstorben war, war es an der Zeit das dieses Geheimnis an den Sohn weitergegeben wurde, da dieser der Mutter immer von einem bestimmten Traum erzählt hat. Die Mutter ist sich dessen Bewusst das Mark eine ganz tiefe Verbindung zu seinem verlorenen Bruder hat und das er die Hoffnung nicht aufgeben soll. Er solle sich an seinen Traum erinnern denn der könnte der Weg zum Bruder sein.

Nachdem man den Brief gelesen hat, befindet man sich auch schon in der Wohngegend die schon recht verwildert ist. Dort befindet sich ein kleines Gebäude und wie erwartet lässt sich die Türe nicht öffnen. Wenn man allerdings den Weg weg von der Mauer zum Stein geht, findet man den nötigen Schlüssel im grünen. Zurück zur Tür, lässt sich diese jetzt öffnen und man befindet sich in einer Miene. Doch auch hier wird das weiterkommen durch eine Türe verhindert. Diesmal muss man keinen Schlüssel suchen, sondern einen Geheim Code

eingeben. Dieser lässt sich aus dem dort stehenden Terminal ermitteln. Dazu benötigt man erst einmal eine Zugriffsberechtigung um in den Terminal zu gelangen. Diese nötige Info befindet sich in der Liste der Arbeiter. Dort befindet sich der Code TN76. Mit diesem Code kann man nun ein Hauptverzeichnis aufrufen in dem sich der Geheimcode befindet. Hat man dies geschafft, sollte der Code 11081976 lauten. Nach erfolgreicher Eingabe des Codes an der Türe, gelangt man nun in die Miene.

Wer jetzt schon Abenteuerluft geschnuppert hat und wissen möchte wie es weitergeht, muss sich wohl bis zur Endversion von JLD gedulden, denn hier endet auch schon die Reise von Mark, bez. ist die Demo Version zu Ende.

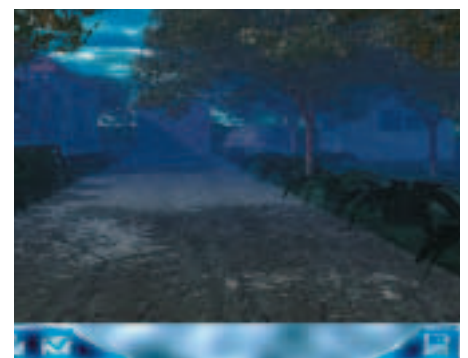
JLD weis in dieser Demo zu überzeugen, einzig die Grafiken für das Inventar Menü und der Textanzeige, wirken etwas fade.

Die Rätsel halten sich zu Anfang genau auf dem Richtigen Level um keinen Frustr Faktor aufkommen zu lassen.

Sicherlich kann man von dieser Demo Version keinen Schluss auf die Final Version ziehen, aber Aufgrund der positiven Präsentation, bleibt die Hoffnung das uns endlich mal wieder ein unterhaltsames Spiel für unseren Amiga bevorsteht. Das ganze soll in der Final Version noch mit Sprachausgabe und Fullscreen Videos untermalt werden. Wünschenswert bleibt eine Unterstützung für Grafik-Karten Besitzer die ja folgen soll und einer Deutschen Locale, da JLD derzeit nur in Englisch spielbar ist.

Entwickler: Tomislav Novosel
E-mail: tomislav.novosel1@zg.htnet.hr
Download: <http://www.voodoo-amiga.com/game/jldemo.lha>

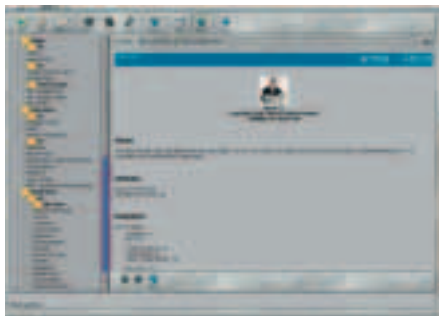
(Olaf Köbnik)



amrss ist ein Programm um News von so bekannten Seiten wie z.B. amiganews.de, OS4 Depot, OSNews, Spiegel, Yahoo, Google usw., einfach und schnell zu lesen. Und das ohne einen Browser wie z.B. IBrowse oder AWeb! Voraussetzung: die Seite muß das RSS-Protokoll unterstützen. Zum Glück sind an die 50 solcher Seiten bereits vorkonfiguriert, so daß man praktisch sofort loslegen kann.

Das Programm selbst ist deutlich unter 200kb groß und läuft angeblich sehr gut auf OS4 und MorphOS. Wahrscheinlich auch auf OS3. Bei mir läuft das Programm täglich auf Amithlon mit OS3.9 seit mehreren Wochen ohne Probleme. Was natürlich sehr für das Programm spricht!

Nach dem Start der Anwendung kann man natürlich zuerst einmal ein paar Einstellungen unter "Prefs" vornehmen. Aber das wichtigste ist, wie bereits erwähnt, voreingestellt.



Ein einfacher Doppelklick auf eine Gruppe oder eine einzelne Seite lädt sofort die betreffenden neuesten Nachrichten. Für diesen Vorgang können Sie auch nach Belieben den Button "Update" benutzen. Angezeigt werden diese im rechten Fenster. Wenn Sie nun auf den Nachrichtenkopf klicken, dann wird (sofern bei diesem "Feed" die Funktion "Show Link" aktiviert ist!) die komplette Nachricht im Fenster unten rechts angezeigt. Ansonsten erscheint unten rechts nur die Headline (Überschrift) und evtl. noch ein Kurztext. Ein Klick auf die Überschrift öffnet erst dann die HTML-Seite. HTMLView sei Dank! Übrigens können Sie auch HTML-Dateien per "Drag & Drop" auf das Programm (Fenster) ziehen. Egal wohin!

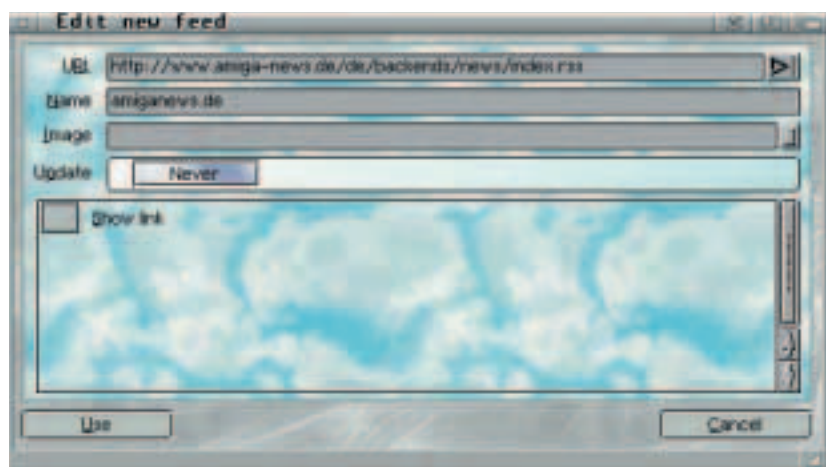
Die Datei wird sofort angezeigt!

Von hier aus kann man sich ganz normal weiterklicken oder auf den Button "News" klicken, um wieder zur Nachrichten-Übersichtsseite zu gelangen. Um von der HTML-Ansicht in einen Browser zu gelangen, drücken Sie auf einem Link die rechte Maustaste und wählen dann "Open with OpenURL...". Dies ist z.B. notwendig, wenn HTMLView die Seite nicht richtig anzeigen kann oder wenn man eine Datei downloaden möchte. Wenn Sie gerne neue News-Seiten einrichten möchten, dann drücken Sie den Button "Add". Ge-

Wahl vergeben, einstellen wie oft die Seite upgedatet werden soll und auf "Use" drücken. Fertig! Den links eingefügten Namen können Sie nun nach Ihren Wünschen per Drag & Drop verschieben.

amrss ist Freeware! Downloaden können Sie es unter: <http://alfie.altervista.org> Neue Versionen erscheinen meist alle paar Wochen, wobei die Versionsprünge verwirrender Weise etwas groß ausfallen.

Sofern Sie einige News-Seiten hinzugefügt, gelöscht oder verändert haben,

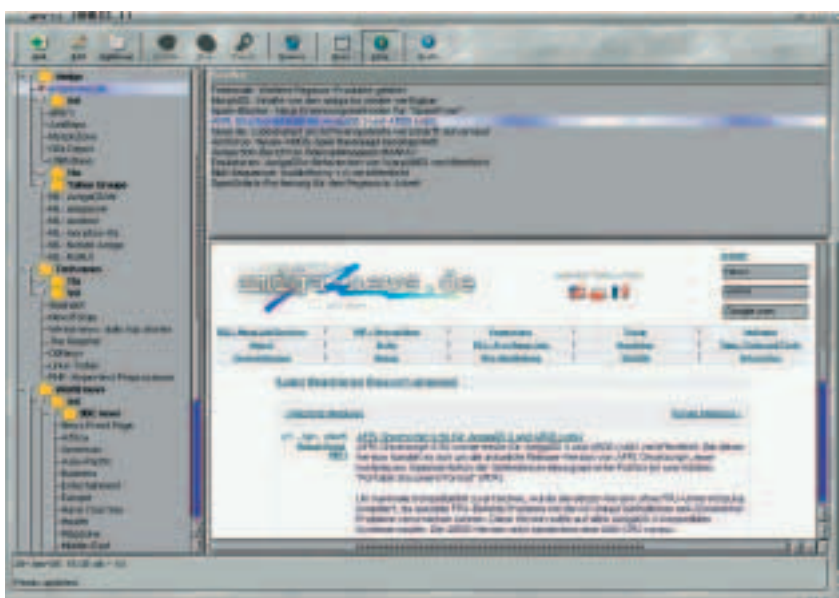


ben Sie bei "URL" die RSS-Adresse der News-Seite ein. Diese Adresse finden Sie in der Regel auf den Seiten selbst. Bei amiganews.de lautet sie: <http://www.amiga-news.de/de/backends/news/index.rss> Hier können Sie auch die Funktion "Show Link" aktivieren, damit alle HTML-Nachrichten für diese Adresse sofort angezeigt werden.

Jetzt nur noch einen Namen Ihrer

sollten Sie bei einem Update die Datei "feeds" in dem Ordner "amrss/etc/db/" vorher irgendwo sichern, weil in dieser Datei der komplette linke Bereich abgespeichert ist. Ansonsten kann es passieren, dass man alles erneut einstellen muss.

Zum Schluss kann nur noch eines empfohlen werden: Runterladen und sofort testen!



(Heiko Gyrok)
www.gyrok.com

> Interview mit Alexander Weber

AMIGAINSIDER *Hallo Alexander, seit der Bekanntgabe, des in Entwicklung befindlichen Browsers "Path" für AmigaOS 4.0, hast Du das Interesse der Amiga User auf Dich gelenkt. Kannst Du unseren Lesern bitte etwas über Dich und Deinem bisherigen Amiga Werdegang erzählen?*

Ich bin 30 Jahre alt und im Saarland aufgewachsen. Mein erster Computer war ein C16, den meine Eltern mir beim Aldi gekauft hatten. Dort habe ich gleich angefangen mit Basic zu experimentieren und ein paar einfache Spiele geschrieben, die nie über die Wände unseres Hauses hinausgelangt sind. Nach ein paar Schritten in Assembler kam ein C64 hinzu. Auch dort habe ich einige Basic-Programme geschrieben. Das größte Projekt war ein Programm zur Steuerung von Modell-eisenbahnen, das bei einer Ausstellung zum Einsatz kam.

Den ersten Amiga habe ich gekauft, als Commodore eine Aktion zu einer Million verkaufter Amigas gestartet hat, bei der es zum Amiga 500 drei Programme kostenlos zur Auswahl gab. Hier habe ich mit Amiga-Basic angefangen, damit habe ich zum Beispiel ein Galgenmännchen-Spiel geschrieben, das sogar bei uns im Dorf die Runde gemacht hatte. Dann kamen der A1200, sowie Amos und AmosPro. Einige meiner Projekte mit AMOS waren ein Gravity Force-Klon, ein Tetris-Spiel, ein Volleyball-Spiel namens "Volleyrock", ein "Krieg der Kerne"-Spiel und ein kleines Jump'n'Run-Adventure.

Dann wechselte ich für kurze Zeit zu AmigaE, mit welchem ich mein erstes über's Internet verbreitete Programm geschrieben habe: "Musiker" (beachtenswert dafür, dass ihm das einzige zweiteilige und leider letzte Aminet-Schmankerl auf amiga-news.de gewidmet wurde).

Schließlich blieb ich bei C++ hängen, in welchem ich heute noch programmiere. 2004 kaufte ich mir dann den AmigaOne. xMAMEGUI sowie Path habe ich noch auf dem A1200 (mittlerweile mit PPC) begonnen, jetzt sind sie OS4-only. Im Moment schreibe ich noch an einem 3D-Adventure-Spiel, das ich gerne Ende des Jahres veröffentlichen würde.

AMIGAINSIDER *Wie bist Du auf die Idee gekommen bez. was hat Dich dazu bewegt die Entwicklung von Path anzufangen?*

Eigentlich hatte ich nur mit einem Programm experimentiert, mit dem man beliebig viele Fenster öffnen konnte, wobei



jedes Fenster als eigener Prozess lief, um die Multitasking-Programmierung unter AmigaOS kennen zu lernen. Ich überlegte dann, dass Web-Browser auch so einen Code enthalten und kam auf die verrückte Idee, das Programm tatsächlich zu einem Web-Browser zu erweitern. :-)

AMIGAINSIDER *Seit wann entwickelst Du Path und wirst Du bei der Entwicklung von weiteren Entwicklern dabei unterstützt?*

Angefangen habe ich damit in der zweiten Hälfte von 2001. Mittendrin gab es dann mal etwas mehr als ein Jahr Pause, weil ich auf AmigaOS 4 warten wollte, bevor der Code zu umfangreich werden würde, um eine saubere Portierung zu machen. Ich arbeite alleine daran.

AMIGAINSIDER *Welches sind Deine Ziele für Path, sprich wie soll Path sich von anderen Amiga Browsern einmal abheben?*

Eigentlich schreibe ich Path hauptsächlich, um möglichst viele Aspekte der Programmierung zu lernen, d.h. Multitasking, GUI-Programmierung, Drucker-Ausgabe, Internet-Programmierung, das Schreiben von Parsern, das Layouten der HTML-Elemente auf dem Bildschirm, usw. Mein Ziel für Path ist der perfekte Browser, der alles kann, was das Internet bietet. :-)

Das ist natürlich übertrieben und wohl kaum zu erreichen, schon gar nicht für einen einzelnen Programmierer, aber das soll einfach heißen, dass egal wie viel das Programm kann, es wird immer etwas zu erweitern geben. Ich will mit Path gar nicht in Konkurrenz zu den anderen Browsern treten. Wahrscheinlich kann ich das gar nicht. Ich schreibe Path viel mehr, weil es eine Herausforderung ist, ein so übermäßig großes Projekt alleine zu meistern.

AMIGAINSIDER *Mit der Version 1.2 liegt die erste Alpha Version für AmigaOS 4.0 vor, welche Features konntest Du bisher schon umsetzen?*

Die Internet-Unterstützung war eine große Hürde. Sie bietet zwar noch nicht alle Features von HTTP1.1, aber immerhin scheint sie zu funktionieren. Auch die graphische Drucker-Unterstützung funktioniert mittlerweile unter AmigaOS 4 gut. Ich wollte von Anfang an eine graphische Druckausgabe, damit es nicht später einmal zu schwierig wird. Die HTML-Unterstützung ist noch sehr einfach und nur wenige Tags werden unterstützt (html, body, title, base, br und a, sowie Kommentare). Bei den Farbdefinitionen werden alle gängigen Schlüsselwörter erkannt.

AMIGAINSIDER *Welche Features planst Du in Zukunft und welche Schwerpunkte an Funktionen hast Du Dir für Path gesetzt?*

Im Prinzip halte ich mich an SelfHTML. Dort sind auch die alten Versionen dieser Seite archiviert. Im Moment möchte ich alles, was in SelfHTML 2.0 erklärt wird, unterstützen. Danach wage ich mich an 3.0, usw.

AMIGAINSIDER *Du entwickelst unter AmigaOS 4.0, was reizt Dich an AmigaOS heute noch das Du dafür entwickelst?*

Das AmigaOS ist das einzige Betriebssystem, das ich je kennen gelernt habe, das mir rundum gefällt. Es mag zwar nicht so stabil sein wie manch andere und auch nicht sehr verbreitet, aber es macht Spaß, damit zu arbeiten. Schließlich ist das mein Hobby und das soll Spaß machen.

AMIGAINSIDER *Welche Tools kommen zum Einsatz bei der Entwicklung von Path unter AmigaOS4.0?*

Als Compiler benutze ich GCC, weil Path in C++ geschrieben ist. Mein Editor ist der einfache NotePad. Für die AutoDocs benutze ich abwechselnd AutoDocReader und AutoDocViewer. Die HTML-Anleitung schreibe ich mit IBrowse, damit ich die Änderungen gleich sehen kann. Und zum Kopieren der Dateien ins fertige Archiv benutze ich den DiskMaster2. Auf dem A1200 habe ich als Entwicklungstool StormC benutzt.

AMIGAINSIDER *Gab er bei der Entwicklung irgendwelche Schwierigkeiten oder unter AmigaOS 4.0 selber Einschränkungen?*

Was würdest Du Dir für AmigaOS4 an Tools wünschen, um die Entwicklung noch besser zu ermöglichen?

Die Entwicklung des Programms an sich

> Ein Spiel entsteht - Teil 2

Alles ist in Bewegung

Hallo zusammen! Herzlich willkommen zum 2. Teil unserer Artikelserie zum Thema "Spiele in 2D und wie man sie entwickelt".

Im ersten Teil haben wir uns stark mit der Theorie zum System Amiga beschäftigt und einige geschichtliche Hintergründe beleuchtet.

Einige unserer Leser haben sicher über den Haufen theoretisches Zeug gestöhnt, aber zu unserer Verteidigung: Die Theorien zu diesem Thema sind wichtig für das Verständnis der Technik.

Das wird sich auch im weiteren Verlauf der Serie nicht entscheidend ändern. Erst, wenn wir uns dem Ende der Serie nähern und unser eigenes Spiel sich der Fertigstellung nähert, tritt die Theorie fast gänzlich in den Hintergrund.

Bevor Sie, der geneigte Leser, sich aber von dieser "theoretischen" Serie abwenden, noch eines: Wie im 1. Teil die erste Version der Grafik-Engine den praktischen Teil unseres Artikels darstellt, haben wir für diesen Teil eine entscheidende Erweiterung unserer Grafik-Engine vorbereitet und ab jetzt wird's wesentlich "praktischer" ;)

Wir haben uns, bevor dieser Teil der Serie entstand, gründlich die Köpfe zerbrochen, welche Techniken in welcher Reihenfolge vorgestellt und erläutert werden sollen. Anfänglich war es vorgesehen, an dieser Stelle mit den sog. "Tiles" zu beginnen, also der Hintergrund-Grafik von Action-, Jump'n'Run- oder anderen 2D-Spielen mit Scrolling.

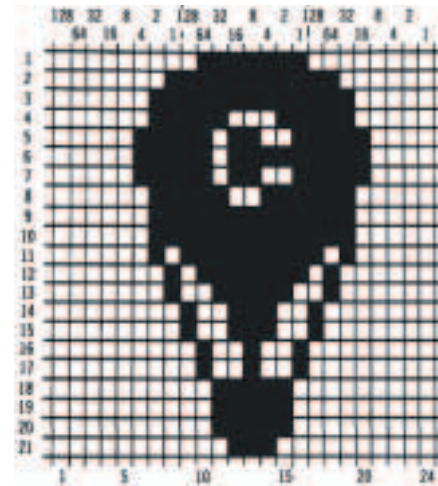
Nun zeigte sich aber, dass ein anderer Aspekt, nämlich die "Sprites" anscheinend einen größeren Erklärungsbedarf haben. Aus diesem Grund wechseln wir die Reihenfolge hier ein wenig und beginnen heute mit dem Thema "Sprites".

Gute Geister und andere Merkwürdigkeiten

"Sprites" (engl. "Kobolde", "Geister"), was ist das eigentlich? Okay, die Frage wird wohl eher selten gestellt ;) Die meisten unserer Leser werden wissen, was Sprites sind und wofür man sie gebraucht. Wie viele unserer Leser wissen aber, wie Sprites "intern" funktionieren? Wie hat sich diese Technik eigentlich entwickelt?

Um die Hintergründe hier ein wenig aufzuhellen schieben wir nun (mal wieder) eine geschichtliche Betrachtung der "Sprites" ein.

Zu Hilfe kommt uns, auch hier "mal wieder", der gute alte "Brotkasten", der C64. Dieser besaß, als kleine Besonderheit unter den damals verbreiteten Heimcomputern, eben diese "Sprites". Kleine, bewegliche Grafiken, die unabhängig von der CPU dargestellt wurden.



Wie bereits beim Abschnitt über die Amiga-Custom-Chips erklärt, diente die Unabhängigkeit von der CPU vor allem der Geschwindigkeit, mit der bewegliche Grafik erzeugt werden konnte. Zu diesem Zweck stattete man den VIC (Grafikchip) des C64 mit einer ordentlichen Portion Schaltlogik aus, die die Darstellung der Sprites besorgte. Zu den absoluten Highlights dieser "Sonderausstattung" zählten u.A. die Kollisionserkennung in Hardware, Darstellung der "Überlagerung" der Sprites frei wählbar (über ein Prioritätensystem) und noch ein paar Kleinigkeiten mehr.

Mit dieser Technik war es erstmals mit vertretbarem Aufwand möglich, Action-Spiele mit reichlich Bewegung im Bild zu realisieren. Auf dem Höhepunkt der Software-Entwicklung mit dem C64 waren sogar so "unmögliche" Tricks wie "mehr als die tatsächlich vorhandenen Hardware-Sprites auf den Bildschirm bringen" nichts Ungewöhnliches. Selbst butterweiche Animationen eines Spielcharakters wurden nur mit Hilfe der Sprites realisiert ("Impossible Mission") und erreichte damals reichlich aufsehen. Nicht vergessen werden soll auch, daß dieses Sprite mehrfarbig war, obwohl es in hoher Auflösung dargestellt wurde, die eigentlich nur zwei Farben

gestattete ("wie die das wohl gemacht haben?").

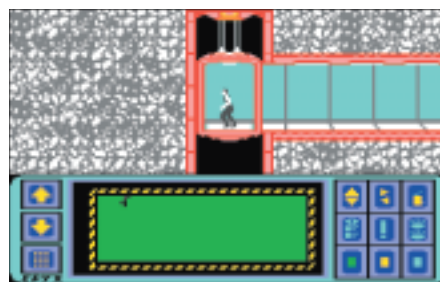
Hat jemand von unseren Lesern selbst die Erfahrung gemacht, ein Sprite mit BASIC auf dem C64 anzeigen zu lassen? Dem Autor kommen da sofort Erinnerungen an dieses Hochgefühl in den Sinn. Das erste Sprite! Wow! :) Später kamen dann Experimente wie die eigene Sprite-Animation ala "Impossible Mission", Experimente mit der Kollisionsabfrage, mehr als 8 Sprites darstellen usw.

Auf dem Amiga wurden die Experimente natürlich sofort wiederholt. Da bekam man das erste Mal ein Gefühl dafür, welche Möglichkeiten in den Amiga-CustomChips steckten. Die "Tricks" mit mehr Sprites als den in der Hardware vorhanden waren hier noch mal so leicht zu realisieren, es war alles schon im System vorhanden. Wahnsinn! ;) Dazu kamen dann die Spielereien mit der Copperliste, Dual-Playfield-Grafik und so weiter und so fort.

Aber wozu nun von der Hardware realisierte Sprites? Und was hat das mit unserem Artikel zu tun? Nun ja, wie schon ausgeführt, war die Geschwindigkeit der CPUs dieser frühen Tage der Computerei alles andere als berauschend. Wer den C64 in Sachen Programmierung ein wenig näher kennt, wird wissen, wo der Haken ist, der zur Entwicklung der Hardware-Sprites führte.

Das Setzen einzelner Punkte war auf dem C64 schon eine Kunst für sich. Je nach gewünschter X-Koordinate musste man mit 16Bit-Werten arbeiten (X größer 255!), die aufgrund der Architektur des C64 in 2 8Bit-Werte geteilt werden mussten. Nun kann man sich vorstellen, dass unter bestimmten Umständen (z.B. ungünstige Form des Sprites) der Rechenaufwand für ein Sprite von 16*21 Pixeln ziemlich schnell geschwindigkeitsmindernde Formen annahm. Probleme dieser Art haben bereits die Programmierer anderer Homecomputer vor der C64-Ära erkannt und nach Wegen gesonnen, diese Probleme zu umgehen.

Nun zeigte sich, dass Sprites in Software einen ziemlichen Aufwand mit sich bringen, egal, welchen Weg zur Darstellung man wählte. Grund hierfür ist ein Feature, dass uns heutzutage wie selbstverständlich erscheint und das wir aus diesem Grund auch gar



nicht bemerken: Transparenz.

Warum ist das so ein Problem, Sprites "durchsichtig" auf den Bildschirm zu bringen? Nun, es ist eigentlich kein Problem, es erfordert nur sorgsame Vorbereitung und, leider, auch einiges an Rechenzeit.

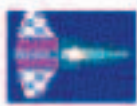
Die größte Schwierigkeit bei der Transparenz eines Sprites ist dabei weniger die Feststellung, wo ein Sprite "durchsichtig" ist und wo nicht, mehr schlägt bei der transparenten Darstellung die Umsetzung der Transparenz im Bezug zur Hintergrundgrafik zu Buche.

Angenommen, wir haben eine kleine Grafik gezeichnet, die wir nun auf dem Bildschirm bewegen möchten. Wir haben diese Grafik mit z.B. PersonalPaint gemalt, als Pinsel ausgeschnitten, gespeichert und in unserem Programm geladen, so daß wir sie nun ohne großes Federlesen auf den Bildschirm bringen können.

Ist das wirklich so einfach?

Einfach drüberpinseln kann jeder

Einige unserer Leser werden sicherlich auch jetzt wieder den Haken erkannt haben: Der ausgeschnittene "Pinsel" hat eine rechteckige Form. Das eigentliche Motiv aber eher weniger. Was passiert mit den Bereichen, die nicht zum Motiv gehören? Eigentlich eine dumme Frage. Sie werden nicht gezeichnet! Fein, so weit sind wir also schon mal. Hieße also: Schauen, ob ein Punkt eines Sprites zum unerwünschten "Hintergrund" gehört oder nicht, wenn nicht, zeichnen, wenn ja, nicht zeichnen.



Wer ein wenig von Programmierung versteht, sieht jetzt bereits einen Haufen if()-Konstrukte vor seinem geistigen Auge. Als erstes stellt sich die Frage: Wie erkenne ich, welcher Punkt transparent sein soll und welcher nicht? Das ist noch relativ einfach zu beantworten. Es ist eine Frage der Definition. Eingebürgert hat es sich, zu diesem Zweck die sog. Hintergrundfarbe (Nr. 0 der Farbpalette eines Bildschirms) einzusetzen. Alles, was in dieser "Farbe" gezeichnet ist, soll auf dem Bildschirm später transparent sein. Bei GIF-Bildern mit Transparenz wird dieses Prinzip angewendet, wobei man hier sogar noch frei wählen kann, welche Farbe

der Palette die Transparenz bringen soll.



Wir lassen dieses Feature hier aber außer Acht und gehen davon aus, daß die Transparenz durch die Farbe 0 repräsentiert wird. Okay, nun würden wir also beginnen, uns durch die Daten des "Pinsels" durchzuwühlen und zu schauen, was gezeichnet werden soll und was nicht. Angenommen, der Pinsel hätte eine Größe von 32 * 32 Pixeln, dann müssten wir uns durch 32 * 32 = 1024 Pixel arbeiten und für jedes einzelne überprüfen, ob es transparent sein soll oder nicht.

Schon ziemlich viel Aufwand, oder? Das ist aber nur die Spitze des Eisbergs. Zusätzlich kommt ja noch der "verschobene" Beginn des Zeichnens ins Spiel. Das bedeutet, wenn wir das Sprite an einer anderen Position als X = 0 und Y = 0 zeichnen möchten, müssen wir noch sog. Offsets mit einbeziehen und natürlich auch aktuell halten. Es ist jetzt stark vereinfacht, da noch ein paar Kleinigkeiten hinzukommen würden, aber im Groben kann man sagen, daß bei 1024 Pixeln ca. 4 mal so viele Speicherzugriffe (inkl. Schreiben in den Bildspeicher) fällig würden, wenn wir diesen Weg wählen würden. Von den vielen Rechenoperationen und Vergleichen rede ich dabei noch nicht mal.

Selbst, wenn das Sprite nur halb so groß wäre, erkennt man hier das Problem, dass sich den frühen Spieleentwicklern stellte. 2 KB oder mehr waren zur damaligen Zeit bereits eine ganze Menge Daten und die langsamen CPUs dieser Zeit brauchten schon ein Weilchen, sich durch entsprechend viele Speicherzugriffe zu kämpfen. Nun ist der Amiga unserer Tage zwar bedeutend schneller und würde mit dieser Art der Sprite-Darstellung wohl noch gut klar kommen, aber wir wollen ja, wie es dem Amiga nun mal eigen ist, effizient und vor allem schnell arbeiten.

Der Leser wird sich nun fragen: Wozu der ganze Sermon? Warum nimmt man nicht einfach die Sprites, die die Hardware bietet? Auch diese Frage ist schnell beantwortet: Moderne Grafikkarten für den Amiga besitzen in den meisten Fällen gar keine, die wenigen Ausnahmen nur eins. Uns bleibt also nichts anderes übrig, als mittels Software die fehlenden Sprites "nachzurüsten".

Beim Amiga sind diese "Softwaresprites" bereits im Betriebssystem vorhanden, dort nennen sie sich "BOBs" (Blitter Objects). Aus dem Namen kann man bereits erahnen, welcher der zahlreichen Chips des Amiga für deren Darstellung verantwortlich zeichnet: Der Blitter.

Da wir aber auch die Amiganer ohne brauchbaren Blitter auf der Grafikkarte berücksichtigen möchten, machen wir einen kleinen Ausflug in die Welt der Software-Sprites, die mittels CPU ins Bild gebracht werden.

Für jede Arbeit das richtige Werkzeug!

Nun haben wir festgestellt, dass der oben aufgezeigte Weg zum Zeichnen eines Sprites nicht besonders effizient ist. Welche Wege gäbe es noch? Da wäre zum einen das sog. "Ausmaskieren" des zu zeichnenden Bereichs. Was bedeutet das? Man kann sich das vorstellen wie das Malen durch eine Papp-Schablone. Die Form des zu malenden Motivs wird aus einem Stück Pappe ausgeschnitten, die Pappe wird aufs Papier gelegt und man malt einfach in den ausgeschnittenen Teil hinein. Man muss keine Angst haben, dass ggf. unter dem Rand der Pappe liegenden Teile des Hintergrunds übermalt werden, sie werden durch die Pappe geschützt.



Einen ähnlichen Weg kann man auch für die Darstellung transparenter Sprites einschlagen. Man erstellt zusätzlich zu den eigentlichen Sprite-Daten eine Maske (Schablone). An den Stellen, die im späteren Sprite transparent sein sollen, wird der Wert 255 in die Maske eingetragen, an den anderen der Wert 0. Durch diese Maske "hindurch" werden nun die Bilddaten des Sprites in den Speicher geschrieben. Zu Hilfe kommen einem hier die Booleschen Verknüpfungen AND und



OR.

Zuerst wird die Maske mit dem Hintergrund AND-verknüpft. Nach dieser Ver-

knüpfung sind alle Teile des Bildes, die nicht von der Maske "überdeckt" werden, gelöscht (auf 0 gesetzt). Nun kann man die Sprite-Daten mittels OR-Verknüpfung in das Bild hineinschreiben. Da die transparenten Stellen des Sprites den Wert 0 besitzen (Definition), ändert sich an der Hintergrund-Grafik an diesen Stellen nichts. An den, in der Hintergrund-Grafik gelöschten, Stellen des Sprites, die andere Werte als 0 beinhalten, werden nun eben diese Werte in den Bildspeicher geschrieben. Das Sprite ist also nun auf dem Bild zu sehen und lässt die Stellen des Hintergrunds unberührt, an denen es



transparent sein soll.

Feine Sache und benötigt vor allem weniger Speicherzugriffe und Vergleiche pro Pixel. Wir hätten damit die Datenmenge (vereinfacht) halbiert. Viele der aktuellen Spiele benutzen übrigens diese Technik. Entweder, weil diese Spiele die Sprites mit Hilfe des Blitters darstellen, der das Ausmaskieren "von Geburt an" unterstützt, oder eben, weil es auch für die CPU eine recht einfach zu handhabende Technik ist.

Zum anderen gibt es da noch die "codierten" Sprites. Was bedeutet das? Vereinfacht gesprochen sind das Sprites, die im Endeffekt aus "Anweisungen" bestehen, welcher Punkt zu setzen ist und welcher nicht. Ähnlich wie bei den maskierten Sprites gibt es hier zwei Datenbereiche. Einmal die "Anweisungen", die in einem bestimmten Format (codiert) vorliegen und einmal die eigentlichen Bilddaten des Sprites. In der Praxis allerdings fasst man beide Arten von Daten in einem Array zusammen.

Um das Sprite auf den Bildschirm zu bringen, werden im Programm mit Hilfe der "Anweisungen" die Bildpunkte gesetzt, oder, jetzt kommt der Clou ;), die transparenten Pixel einfach übersprungen (Laufweite!). Hier hilft das Format der Anweisungen enorm, die Datenmenge gering zu halten. Die Anzahl zu überspringender Punkte wird als negative Ganzzahl angegeben, zu setzende Punkte als positive Ganzzahl.

Kleines Beispiel: Unser Sprite besteht aus einer einzigen Zeile, wobei am Anfang 4 Punkte transparent sind, 4 Punkte in einer beliebigen Farbe (außer 0, also nicht transparent!), und wieder 4 Punkte transparent. In "Anweisungen" gefasst sähe das ungefähr so aus:

```
int Sprite[] =
{-4,4,-4,0,0};
```

Die zwei Nullen, die aufeinander folgen, haben eine besondere Bewandnis. Eine Null zeigt das Ende einer Zeile an, eine darauf folgende zweite Null bedeutet, dass hier die "Anweisungen" und damit das Sprite enden.

[OurSprite.png]

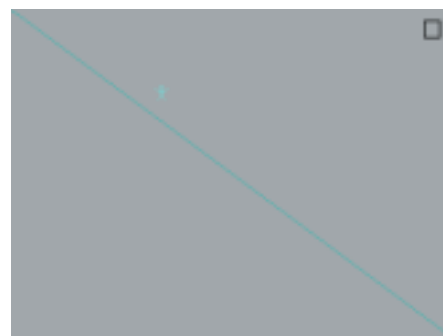
Jetzt haben wir, bis auf die eigentlichen Bilddaten des Sprites, alles zusammen, was für unser Programm ein Sprite ausmacht. Blitzmerker werden vielleicht schon erkannt haben, worin der Vorteil von "codierten" Sprites besteht: Sie sind noch weniger speicherintensiv als maskierte Sprites. Der Speicherbedarf für dieses Sprite beträgt exakt 9 Bytes (5 Bytes Anweisungen, 4 Bytes reine Bilddaten. Transparente Pixel brauchen nicht extra gespeichert zu werden) im Gegensatz zu den 24 Bytes eines zu maskierenden Sprites und seiner Maske. Das sich dadurch auch die absolute Zahl der nötigen Speicherzugriffe drastisch reduziert, dürfte einleuchten.

Der Nachteil dieser Methode in Bezug auf die Anzahl der Speicherzugriffe soll aber keinesfalls verschwiegen werden: Bei ungünstiger "Gestaltung" des Sprites geht u.U. der Vorteil des geringen Speicherbedarfs teilweise verloren. Als Beispiel sei hier ein einfaches Schachbrett-Muster genannt (Pixel, transparentes Pixel, Pixel, transparentes Pixel usw.). In einem solchen Fall nähern wir uns schnell dem Speicherbedarf eines maskierten Sprites, bleiben aber immer noch darunter (75% der Datenmenge eines maskierten Sprites). Entsprechend steigt dann auch der Aufwand, der zur Darstellung nötig wird.

Viele unserer Leser werden von dieser Art Sprite bereits gelesen haben. Es handelt sich hier um sog. "RLE-Sprites" (RLE = Run Length Encoding). Im Bereich der 2D-Spielegrafik waren diese Sprites (in noch weiter verbesserter Form) lange Zeit so eine Art Standard. Nahezu jedes 2D-Action-Spiel aus der damaligen PC-Welt setzte diese Art Sprite ein, weil das

Verfahren den eingeschränkten Möglichkeiten der damaligen Maschinen sehr entgegen kam. Das Encodieren des Sprites ist zwar ein zusätzlicher Aufwand, aber es muß nur zur Entwicklungszeit durchgeführt werden und bedeutet für das eigentliche Spiel später keinen zusätzlichen Aufwand mehr.

Unsere CPU-only-Engine beinhaltet zur Verdeutlichung des Gesagten eine Funktion, die ein solches RLE-Sprite auf den Bildschirm bringt. Sie, unsere Leser, können nach Herzenslust damit experimentieren. Versuchen sie, ein zweites Sprite auf den Bildschirm zu bringen. Es ist gar nicht schwer. Einfach die beiden Daten-Arrays kopieren (umbenennen nicht vergessen! ;) und das Hauptprogramm entsprechend modifizieren. Lassen sie die Sprites über den Bildschirm flitzen, der Maus folgend oder per Algo-



rithmus gesteuert. Ganz, wie es beliebt.

Später werden wir diese Funktionen unserer Engine noch näher beleuchten, aber zuerst widmen wir uns noch einem anderen, für Sprites sehr wichtigen, Thema.

Vom Nehmen und Geben

Nun können wir also ein Sprite mit Transparenz auf den Bildschirm bringen, sogar in mehreren Arten. Eines haben wir aber noch nicht betrachtet: Wie bringen wir das Sprite dazu, wieder zu verschwinden? Und wie sorgen wir dafür, dass der Hintergrund unseres Bildschirms wieder so aussieht, als wäre nie ein Sprite da gewesen? Das ist nämlich das eigentliche "Markenzeichen" von Sprites. Sie hinterlassen keine dauerhaften Spuren im Bild. Vertrackte Sache, wie? Nein, ganz simpel eigentlich. Und gleichzeitig ein bisschen die Freude trübend, weil wir doch wieder mehr Speicher brauchen.

Um dafür zu sorgen, dass der Hintergrund nach dem "Ableben" des Sprites (oder seinem Weiterziehen an eine neue Position) wieder jungfräulich scheint, müssen wir eben selbigen in einem Puffer

zwischen speichern. Wie gesagt, ganz simpel.

In der Engine wird das vor dem Zeichnen des eigentlichen Sprites erledigt. Dank der Sprite-Struktur sind die Ausmaße des Sprites bekannt. Zu der Struktur, die das Sprite und seine Eigenheiten beschreibt, kommen wir im nächsten Teil dieser Serie. So viel sei schon mal verraten: Es wird sich noch einiges an dieser Struktur ändern! ;)

Die Ausmaße sind also bekannt, daher brauchen wir nur Speicher für den Puffer in der erforderlichen Größe anfordern und uns den Zeiger auf diesen Speicher sichern. Auch das geschieht in der Struktur, die die Eigenschaften des Sprites beschreibt.

Um das Ganze ein wenig "benutzerfreundlicher" zu gestalten, wurde für den Zweck der Sprite-Darstellung eine eigene Funktion implementiert, die alle nötigen Vorbereitungen (darunter das Anfordern des Puffer-Speichers) für uns erledigt.

Das "Ableben" des Sprites ist von der Funktion her schnell beschrieben. Bevor das Sprite an anderer Position neu gezeichnet wird, wird der vor dem 1. Zeichnen gesicherte Hintergrund wieder in das Bild eingefügt. Das Sprite ist nun gelöscht.

Nun sichert unsere Engine den Hintergrund an der neuen Position des Sprites. Danach wird das Sprite gezeichnet und alles hat seine Richtigkeit ;)

Man achte darauf, daß die Sicherung des Hintergrunds `_vor_` dem ersten Zeichnen einmal außer der Reihe ausgeführt werden muß, da uns sonst die Transparenz verloren geht. Warum das? Nun, da der Speicher für den Puffer in unserem Fall mit 0 initialisiert wird, würde bei einem simplen Einfügen vor dem 1. Zeichnen der Hintergrund mit 0 überschrieben. Das wäre der "normale" Ablauf nach der Logik der Engine, die vor dem Zeichnen als erstes den "alten" Hintergrund wieder herstellt und dann an der aktuellen Position des Sprites "sichert". Da bei einem Neuzeichnen des Sprites auch hier wieder Teile die 0 enthalten "gesichert" würden, wäre der Transparenz-Effekt nachhaltig gestört. In Fällen, wo der Pufferspeicher nicht mit 0 initialisiert würde, würden zufällige Werte in diesem stehen, was ebenfalls

nicht Sinn der Sache ist und meist auch nicht besonders schön aussieht ;)

Das als Erklärung für den etwas "seltsamen" Ablauf in der Logik der Engine.

Wir empfehlen, ruhig einmal etwas intensiver mit der Engine zu experimentieren. Sie befindet sich zwar immer noch in einem relativ rohen Zustand, ermöglicht aber bereits die Programmierung simpler Spiele. Sicher fehlen noch etliche Details, aber diese werden nach und nach hinzugefügt. Wir möchten unseren Lesern aber auch nicht die ganze "Arbeit" abnehmen und die Engine in ihrem "endgültigen" Zustand jetzt schon zur Verfügung stellen. Wir meinen, dass dadurch der Lerneffekt verloren gehen würde. Eigene Experimente sind wichtig, um das hier Geschriebene zu vertiefen und das Verständnis zu erleichtern. Daher: Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf und verändern Sie die Engine nach Ihren Ideen und Bedürfnissen!



Als kleine Anregung empfehlen wir die Implementierung einer simplen Kollisionsabfrage. Kleiner Tipp: Die Koordinaten sind, die die Kollision "signalisieren" ;)

Kommen wir nun zu den Neuerungen unserer Engine

Tuning statt Hubraum

Als erstes möchten wir auf ein wichtiges, neues Feature der Engine hinweisen: Die Engine stellt jetzt ganz von selbst fest, ob ein Bildschirm in 320*240 oder 640*480 Pixeln geöffnet wurde

und wählt dementsprechend die richtigen Funktionen zum Zeichnen oder Kopieren eines Pixels.

Eigentlich sollte das in der vorherigen Version schon funktionieren, da der Autor in diesen Bereichen aber selbst noch ein wenig unerfahren ist, klappte es nicht so ganz.

"Inzwischen ist mein Wissensdefizit diesbezüglich aber behoben und nun tut die Engine Ihren Dienst besser als zuvor. Ich hoffe, dass ich vor der Veröffentlichung dieses Artikels noch die Gelegenheit erhalte, die Engine auf einem AmigaOne zu testen. Auf Amithlon funktioniert die Auflösungsautomatik jetzt einwandfrei, also sollte es auf dem AmigaOne damit ebenfalls keine Probleme geben. Was mich allerdings etwas erstaunt ist, dass sich kein WinUAE-Benutzer zu Wort meldete. Dort funktioniert die "Logik" der ersten Engine nämlich genauso wenig wie unter Amithlon/AOne :/"

Es hat beinahe den Anschein, als hätten nicht besonders viele unserer Leser die Engine ausprobiert. Daher an dieser Stelle noch mal der Aufruf: Benutzen Sie die Engine! Testen Sie sie auf Herz und Nieren, probieren Sie herum und versuchen Sie, damit Ihre

eigenen Ideen umzusetzen!

Nach diesem kleinen "Zwischenruf" widmen wir uns wieder der Engine. ;)

Eine weitere Besonderheit ist das hier verwendete Clipping. Was Clipping ist? Nun, theoretisch wären wir in der Lage beliebige Koordinaten z.B. für Linien anzugeben. Ist das sinnvoll? Da wir z.B. mit den Koordinaten X-10 Y-10 "irgendwo" in den Speicher außerhalb des Chunky-Puffers schreiben würden, hätte die Engine ohne Clipping enorme Schwierigkeiten, reibungslos zu laufen. Es ist gut möglich, daß wir da einem

anderen Prozess in den Code hineinschreiben. Ob dieser dann noch normal und nicht Amok läuft, darf bezweifelt werden ;) Also sind "beliebige" Koordinaten für Bildelemente nicht besonders sinnvoll.

Nun könnte man sagen, dass niemand so sorglos ist, solche Koordinaten zu verwenden. Im Prinzip ist das richtig, aber Fehler sind menschlich. Sicher wird es dem einen oder anderen unserer Leser passieren, dass er in gutem Glauben "unpassende" Koordinaten zum Zeichnen eines Bildelementes angibt. Folge wäre ein prächtig farbenfroher Absturz des Rechners. Um den Programmierer vor den unvermeidlichen Fehlern zu schützen gibt es das Clipping. Mit dieser Einrichtung wird das Zeichnen an z.B. negativen Koordinaten auf jeden Fall unterbunden.

Ganz nebenbei hat das Clipping den Vorteil, dass man, für RLE-Sprites durchaus sinnvoll, negative Koordinaten angeben kann, ohne das System in den Untergang zu reißen. Angenommen, Sie möchten eines Ihrer Sprites am linken Bildschirmrand verschwinden lassen. Wäre das ohne Clipping machbar? Nein, denn man würde bereits mit dem ersten, außerhalb des sichtbaren Bereichs liegenden Bildpunkts (X und Y = -1 oder Y > 240, X ist ein Sonderfall), illegal in den Speicher schreiben -> Absturz.

Aus diesem Grund haben wir der Engine ein einfaches Clipping verpasst. Es basiert ausschließlich auf Koordinaten und ist daher nicht so wahnsinnig effektiv. Das unabsichtliche Schreiben in fremde Speicherbereiche wird durch "Unterlassung" eines Schreibzugriffs in den Speicher realisiert. Es wird also einfach nicht gezeichnet, wenn der Bildpunkt außerhalb des sichtbaren Bereichs liegt, und fertig. Für unsere Zwecke und zum einfacheren Verständnis ist das völlig ausreichend. Die meisten unserer Leser wissen aber sicher, dass AmigaOS ein eigenes Clipping-System auf Basis der "Regions" bereithält, dass sehr effektiv arbeitet. Dazu kommen wir aber noch ein wenig später in unserer Serie.

Bei den RLE-Sprites fällt das Clipping noch ein klein wenig komplexer aus, da wir natürlich auch das Sichern des Hintergrundes in Rechnung ziehen

mussten. Man kann ja nicht einfach Teile des Bildes sichern, die eigentlich gar nicht mehr im Bild liegen. Aus diesem Grunde dürfen wir auch nur den sichtbaren Bereich des Hintergrundes sichern. Im Quellcode sieht das auf den ersten Blick ein bisschen wild aus, wenn man sich aber vor Augen führt, dass hier auf Koordinatenbasis "geclipt" wird, versteht man recht schnell, wie das funktioniert.

Wer die neue Engine einmal startet wird bemerken, dass wir bereits eine kleine "Demo" eingebaut haben. Es wird eine Linie, ein RLE-Sprite und ein schwarzes Rechteck mit einer diagonalen Linie darin gezeichnet. Sobald man den Mauszeiger bewegt, "klebt" das Sprite am Mauszeiger und bewegt sich zusammen mit ihm. Des Weiteren wird man feststellen, dass sich innerhalb des schwarzen Rechtecks auch etwas verändert. Innerhalb der Grenzen des Rechtecks wird nämlich der Inhalt des gesicherten Hintergrundes "unter" dem Sprite angezeigt. Bewegt man das Sprite in das Rechteck hinein, "verschwindet" das Sprite unter dem Inhalt des Rechtecks. Dies dient zur Demonstration, wie einfach eine "Überlagerung"

mehr bekommen haben, möchten sie sich dazu aufgefordert fühlen, neben der Kollisionsabfrage solch ein "Überlagerungs"-Konzept für mehrere RLE-Sprites selbst zu realisieren. Zusätzlich würden wir uns sehr freuen, das eine oder andere Ihrer Ergebnisse zugeschickt zu bekommen und so ein Gefühl dafür zu bekommen, wie hoch der Wissensstand unserer Leser ist.

Um den Anreiz zum Testen der Engine ein wenig zu erhöhen stellen wir diesmal den Quellcode der Engine mitsamt ausführbarem Programm und StormC-Projektdatei zum Download zur Verfügung.

Über Anregungen, Kritik und natürlich auch Lob zu Artikel und Engine würden wir uns sehr freuen. Ganz besonders freuen wir uns aber, wenn wir die Leser dieses Artikels auch beim nächsten Teil der Serie wieder begrüßen dürfen. :)

In diesem Sinne: Bis zur nächsten Ausgabe!

Nachtrag: Inzwischen hat der Autor seinen µAOne bekommen und konnte



zweier Sprites realisierbar ist. Dieses Feature wird die Engine als Erweiterung im nächsten Teil unserer Serie bekommen.

die Engine auch auf diesem testen. Sie funktioniert einwandfrei und lässt sich sogar ohne Probleme für OS4 übersetzen.

Sollten unsere Leser aber Lust auf

(Wolfgang Hosemann)



Die Demoszene an sich lässt sich grob als künstlerische Auseinandersetzung mit Computern beschreiben. Was in den Achziger Jahren noch sehr amateurhaft aussah, ist heute zu einer ernsthaften wenn auch wenig bekannten Kunstform gereift. Die Demoszener von heute verteilen keine illegalen Raubkopien von Spielen. Auch verstecken sie sich nicht mehr hinter anonymen Postlagerkarten. Im Gegenteil: Sie möchten ihre digital erstellten Clips einem möglichst breitem Publikum vorstellen. Der Verein "Digitale Kultur e.V.", deren Mitglieder sich fast ausnahmslos aus aktiven digitalen Künstlern rekrutiert, möchte dies aktiv unterstützen. Wir haben mit dem Vorsitzenden, Stefan "Poti" Keßeler über die Hintergründe gesprochen.

Was muss sich ein Aussenstehender unter dem Verein "Digitale Kultur e.V." vorstellen?

Der Verein verfolgt den Zweck digitale Kunst zu fördern und breiteren Bevölkerungsschichten vorzustellen. Dabei geht es jedoch um eine speziellere Form der digitalen Kunst: der Demoszene, die sich seit dem Aufkommen der ersten Heimcomputer mit dem Thema beschäftigt. Dabei sind fast alle Mitglieder des Vereins aktive Demoszener.

Wie ist es zur Gründung dieses Vereins gekommen?

Die Gründungsmitglieder rekrutierten sich fast ausschliesslich aus dem engen Organisationskreis der Evoke, einer Demoparty die wir seit acht Jahren in

Köln und früher in Aachen organisieren. Für uns war die Gründung des Vereins eine logische Entwicklung, wenn man - bei stetig steigenden Besucherzahlen der Party - an die daraus resultierenden organisatorischen Konsequenzen denkt. Mithin ist aber auch der positive Imageeffekt, den man als eingetragener Verein hat, ein Faktor.

Ihr habt auf Messen und Veranstaltungen, wie z.B. der CeBIT 2004, Lanparties, oder der "You 03" den Besuchern die Demoszene vorgestellt. Wie sind die Reaktionen ausgefallen?

Deutlich unterschiedlich, wenn man auch an die unterschiedlichen Zielgruppen dieser Veranstaltungen denkt. Eher mässig war die Resonanz auf der Jugendmesse YOU in Berlin, was aber wohl auch an der Komplexität des Themas liegt. Die Resonanz des Publikums auf der CeBIT oder der Lanparty war aber durchaus gut. Hier waren die Besucher offener.

Ist es nicht schwierig, dem durchschnittlichen Computerbenutzer so etwas Abstraktes wie die Demoszene näher zu bringen?

Unsere Auftritte hatten eher die Zielsetzung, den Besucher aufzuzeigen selber kreativ mit dem Rechner zu werden. Dabei stellen wir die Demoszene als ein Angebot vor, welches man ja zunächst auch nur passiv genießen kann. Zum Beispiel in dem man sich die Kreationen der Demoszene herunterlädt und anschaut.

Wie kann man einen chronischen

Gamer dazu motivieren, sich von heute auf morgen kreativ mit dem Medium Computer auseinander zu setzen?

Uns ist es zunächst wichtig computerbegeisterte Jugendliche auf die Demoszene hinzuweisen. Anders als zu Beginn der Demoszene in den 1980er Jahren kommt man ja heute nicht mehr automatisch mit den Kreationen der Demoszene in Berührung. Damals haben sie sich ja als Cracker mit kleinen Intros vor den Spielen verewigt, deren Kopierschutz sie entfernten.

Was fasziniert dich persönlich so sehr an dieser Freizeitbeschäftigung?

Neben der Ästhetik der Demoszene ist der entscheidende Faktor wohl die Möglichkeit etwas wie die Evoke auf die Beine zu stellen.

Die Demoszene hat die fast einzigartige Fähigkeit Menschen mit Ihren unterschiedlichen Begabungen eine Heimat zu bieten. Daneben ist es wohl der Wettbewerbsgedanke innerhalb der Szene, der jeden immer wieder antreibt.

Wir leben in einer Welt, in der man gegen Bezahlung von der Industrie unterhalten, aufgeheitert, zugeflimmert, verstrahlt wird. Welche Ideen hat euer Verein, diese häufig angetroffene Grundeinstellung der Couch Potatoes zu ändern?

Ich weiss gar nicht ob wir das machen müssen. Wir zeigen ja höchstens eine Möglichkeit auf, für den Fall dass einem die Unterhaltung, das Geflimmer, die Strahlen zu viel werden.

Letztlich muss man natürlich sehen, dass die Demoszene einer Entdeckergeneration entstammt. Ein C64 bietet ja deutlich mehr Möglichkeiten etwas kreatives zu machen als eine heutige Spielekonsole. Was man ja schon alleine daran sieht, dass die Erklärung einer Programmiersprache beim C64 noch zum Umfang des Handbuches gehörte, bei einer modernen Konsole das Selberprogrammieren von Seiten der Hersteller unerwünscht ist.

Im November letzten Jahres war erstmals in der Geschichte der Demoszene ein Introwettbewerb Teil eines Filmfestivals. Hatte der Verein dabei seine Finger im Spiel?

Das Bitfilm-Festival ist wohl das erste Filmfestival in Deutschland, das auch Demos prämiert hat. Für uns ist dies na-



türlich sehr erfreulich, auch um etwas aus der Untergrund-Nische herauszukommen. Weiterhin ist für uns positiv, dass die Impulse zur Zusammenarbeit von Seiten der demobegeisterten Organisatoren des Festivals ausgegangen sind. Wir konnten dann mit Kontakten in die Demoszene helfen. Leider konnte ich selber auf dem Bitfilm-Festival nicht dabei sein. Unser Pressesprecher Ekkehard Brügemann - der dort zur Beginn der Vorführung die Einleitung zur Demoszene moderiert hat - erzählte jedoch von einer sehr positiven Resonanz auf diese Demo-Kategorie.

Wie seht ihr die Zukunft der Demoszene im Idealfall? Gibt es in fünf Jahren in Hollywood die erste Oscar-verleihung oder einen Golden Globe für eine Demo?

Die Demoszene ist ja meist weniger glamourös, mehr bodenständig. Ich sehe da also wenig Anknüpfungspunkte zum Oscar oder zum Golden Globe. Ansonsten mag ich das Orakeln gerne anderen überlassen. Viele Szenen würden wohl den Tod der Demoszene voraussagen,

wobei man das schon seit 15 Jahren hört. Etwas problematisch ist es halt tatsächlich mit dem Nachwuchs. Interessanter finde ich jedoch die Frage wohin sich die Ästhetik der Demoszene entwickelt und wie sie in Zukunft mit narrativen Elementen umgeht.

Früher haftete der Computerszene etwas geheimes, anröchiges an. Macht es Sinn, eine solche Untergrundbewegung von Eingeweihten einem breiten Publikum vorzustellen?

Was wir meist vorstellen sind die Produktionen der Demoszene. Und diese Demos und Intros werden ja gerade erstellt um von möglichst vielen Leuten gesehen zu werden.

Die Demopartys hingegen versuchen wir schon etwas "abzuschirmen". Wir haben natürlich nichts gegen Presseberichte im Nachhinein, alleine auch schon in Bezug auf unsere Sponsoren. Was wir aber tunlichst zu verhindern versuchen sind Hinweise im Vorhinein, damit Demopartys nicht zu Familienausflugszie-

len verkommen. Wobei ich jedoch gerne betonen möchte, dass wir natürlich nichts gegen interessierte Besucher haben.

War die eher leihenhafte Präsentation, wie der DemoDienstag in NBC Giga eher hilfreich oder schädlich für die Vereinszwecke?

Soweit ich mich erinnere war der Verein zu dem Zeitpunkt noch gar nicht gegründet. Aber ich würde das im Nachhinein doch eher positiv werten: letztlich ist die Präsentation bei den Zuschauern positiv aufgenommen worden. Das hat uns gezeigt, dass das Thema "Demoszene" durchaus für diese Zielgruppe interessant ist und das es sich lohnt in die Öffentlichkeit zu gehen.

Poti, vielen Dank für das Gespräch!

(Lars Sobiraj)

> OS 4 Update - Rob & Mick

Leseprobe aus dem englischsprachigem Magazin Amiga Total Nr. 20 >



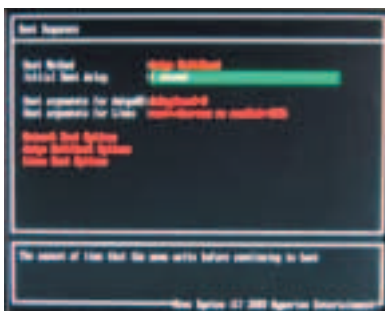
There's been another busy few months of OS 4 development since the last edition of Total Amiga with a constant stream of updated modules being beta tested. We've also had another update to the developer pre-release, giving AmigaOne owners an even more usable operating system with additional features including USB mass storage support (more on that later). As usual in this feature we try to keep you up-to-date with the progress of the OS and highlight some of the most interesting new features in the public release.

U-Boot

U-Boot is the software in the AmigaOne's flash memory which is used to initialise the system and to start loading an operating system (which could be Amiga OS4 or Linux). It is somewhat similar



to Kickstart in a "classic" Amiga or a PC's BIOS. The latest version of U-Boot as we write (1.1.1, 4th March 2005) includes a number of new features which make it easier to configure.



If you have a PCI IDE controller such as the SII 680 parallel card or the SII 3112 serial card you can now select to boot from a device connected to any controller installed in your AmigaOne. You no longer need to set the "IDE" environment variable to choose which controller to use. This change means it is much easier to boot from CD when you have your hard disk on the PCI card and your optical drives on the internal controller. This arrangement is recommended because it improves IDE performance when the hard disk and optical drives are accessed at the same

time.

If you have a PCI and an AGP graphics card, U-Boot now allows you to select which card should be used to display the boot information and U-Boot menus.

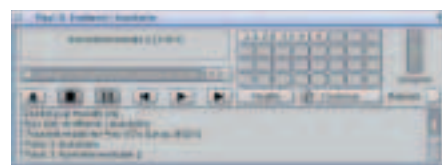
A new feature that was added to U-Boot a few revisions ago is the ability to



pick a Kickstart configuration during the boot process. You may remember that it's possible to create several named configurations of Kickstart modules within your kicklayout file. By default a standard and a debug configuration are supplied with OS4, so you will see U-Boot list these options as you boot. You have the option to change the configuration that is booted by default by entering the name of the configuration you wish to use in the U-Boot menu. The debug option may be useful to developers and if a developer ever asks you to help them debug their software, in this mode lots of additional information about the OS and software is sent to the serial port. Debug mode slows the system down so it should only be used when needed.

PlayCD

Support for getting CD title, artist and track information over the Internet has been fixed in the OS4 PlayCD utility. Now, when you insert an audio CD, the player will query it's identity from a CDDB database such as freedb.org. The artist, CD title, and year are shown in the information area at the bottom of the PlayCD window, the title of the current track is shown above the track time display. PlayCD saves



the information about each CD you insert so when you use it again PlayCD doesn't need to access the Internet. To use the CDDB feature you need to enable the "CDDB" tooltip (remove the brackets around it) in the PlayCD icon.

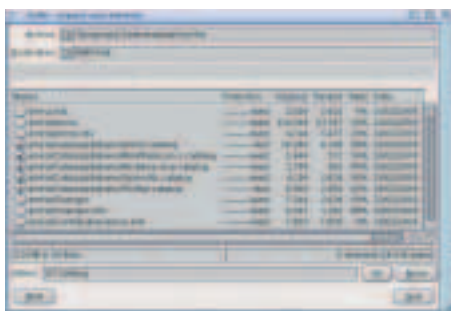
Petunia

Since the our last OS 4 Update in issue 19, the OS 4 JIT 68K emulator has been released to beta testers and development has continued to improve its performance and compatibility. Just In Time emulation caches recently emulated instructions in an area of memory making them much quicker to execute the next time they are needed. As most programs include loops of code that are repeated many times, JIT emulation can give a big performance improvement over traditional interpreted emulation (which was used to run all 68K programs on OS 4 before Petunia's release). Petunia has been integrated into OS 4 so you don't need to use any special method to run a program under JIT, you just start it from a shell or Workbench in the normal way. However, while it is being tested Petunia uses a "white list" of programs that will be run under JIT emulation which allows testers to prove its compatibility with existing Amiga applications. In the future, when the beta testing is complete, we understand that all programs will run under JIT emulation by default but there will be a "black list" to allow programs that don't work properly with JIT to be excluded.

In use, we've found Petunia to be very reliable, working with a wide range of programs including IBrowse, ImageFX and Final Writer and giving them a very noticeable boost in performance. We hope to be able to bring you some benchmarks on Petunia's performance in a future edition of Total Amiga.

UnArc

Amiga users are well used to dealing with archives, in particular LHA's, with the popularity of sites like Aminet distributing software in this format. Since OS 3.9, the UnArc utility has been included with Amiga OS to make handling archives a bit more friendly. For Amiga OS 4 Unarc has been given a number of updates. The most important is that the dearchiving "engine" used by Unarc has been ported to PPC making it much faster, in fact most archives are dealt with almost instantly. When



you select an archive, Unarc now shows you much more information about the files inside, including their size, protection bits and compression percentage. You can now use a wildcard string to select files in the archive to be extracted in addition to the all or none options previously available. Finally, if Unarc is launched by double clicking an archive file it prompts you to select the destination and then closes after decrunching the file completing the operation with the minimum of fuss.

WarpUP

WarpUP is the PowerPC software system developed by Haage and Partner for the Phase 5 PowerUP series of PPC and 68K accelerator cards. Various pieces of software were developed which used this system, probably the best know being Hyperion's game ports such as Quake II, Shogo and Heretic II. At the time of writing a WarpUP compatibility library has just been released to OS 4 beta testers and

is under very active development. This library allows various WarpUP programs to run taking advantage of the PPC CPU. At this early stage the WarpUP versions of WipeOut and Quake II (although an OS 4 native version is already available) have been tested successfully on an AmigaOne. We expect the compatibility to improve as the library is developed.

Warp3D

A new release of Warp3D has entered beta testing and this version boasts support for the 3D features of ATI Radeon graphics cards which are widely available and popular with AmigaOne owners. At the time of writing the new version of Warp3D is being tested with existing Warp3D software and should allow some exciting developments in the future.

USB Mass Storage Support

Developer pre-release update 2 included the addition of USB massstorage class support

to the OS 4 USB stack. Many USB storage devices such as memory card readers, flash drives, ZIP drives and some digital cameras use the USB massstorage protocol and can therefore be used with OS 4 without the need for additional drivers. When such a device is inserted in the USB port, after a few seconds a new disk icon appears on Workbench and the device can be accessed like any other disk or partition. Files can be loaded from or saved to the USB device both from Workbench or from within other applications. AmigaOS supports the DOS FAT file systems used on most USB devices so you can easily share files between your Amiga and most other platforms. The FAT support is provided by a new version of the "CrossDOSFileSystem" which supports the FAT16 and 32 formats introduced with Windows 95 to support long file names and larger disks.

Also on the USB front, a USB printer class has been released for beta testing. The new class enables printers with a USB connector to be used with AmigaOS 4, and lets face it that's most printers these days. This provides a usbprinter.device which can be used in printing software (such as the Workbench Printer prefs and TurboPrint) to replace the parallel.device. The new device simply provides a way of sending print data to a USB printer, you will still need an appropriate driver (such as the many provided by TurboPrint) for your printer. Even with this initial release we have had success with printing from many applications to our Canon i560 (which is supported by TurboPrint 7.60).

New Shell Commands

With the enhancements to the graphical parts of the operating system such as Reaction, the preferences programs and AmiDock coming in OS 4, it's easy to forget that the command line interface, consisting of the shell itself and its commands have also received their fair share of attention. A quick comparison of the OS 4

"C:" directory with OS 3.9's reveals many new commands, some of them are to do with the new Roadshow TCP/IP stack but there are also several new general purpose commands.

In this section we'll go through some of the new commands, all of these are available in the developer pre-release version with updates one and two applied. We haven't got room here to go through each command in depth, so if you want to know more check out the "Documentation/shell" directory where most of the commands have a text document describing their usage and options. Remember that as with any AmigaDOS command you can enter the command followed by a question mark to get a listing of all the available options, for example:

clip ?

returns

```
U=UNIT/N/K,W=WAIT/S,G=GET/
S,P=PUT=S=SET/S,C=COUNT/S,TEXT
```

So without further ado here are the new general purpose commands:

```
Clip - U=UNIT/N/K,W=WAIT/S,G=GET/
S,P=PUT=S=SET/S,C=COUNT/S,TEXT
```

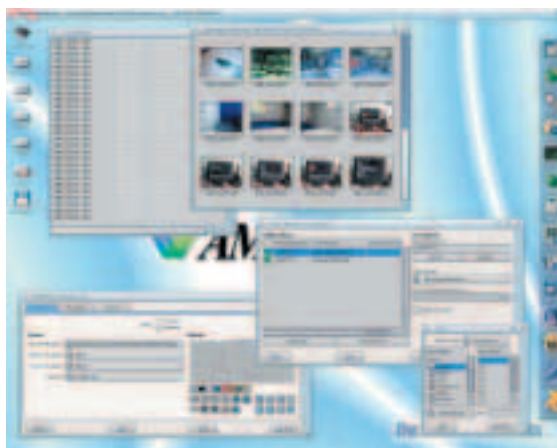
The clip command is used to read text from (GET) or write text to (PUT) the system clipboard. The command can access any clipboard unit, although unit 0 is most commonly used so it is the default. As the clipboard can be accessed by most applications this could be a useful way to pass information between shell scripts and GUI based applications. Using the "GET" and "WAIT" options causes the Clip command to wait until the clipboard unit has been filled by another application or script before retrieving the contents. This makes it possible to write a script that simply interacts with another applications or processes each piece of data that is placed on the clipboard.

CountLines - NAME/A/M

Returns the number of lines in one or more text files specified using the "NAME" argument. If you specify multiple files (separating each path and filename with a space) CountLines returns the total number of lines in all the files.

Cut - STRING/A,C=CHAR/K,W=WORD/K,S=SEPARATOR

Returns the portion of a text string (STRING) specified by the other argu-



ments. You can specify the numeric position (starting from 1) of the character (CHAR) to return or the number of the word in the string to return. By default Cut uses the space character (" ") as the separator between words, the SEPARATOR argument can be used to split words at a different character. For example:

Cut "total_amiga_magazine" WORD 2 SEPARATOR "_" would return "amiga".

FileSize - FILES/M, FROM/K, ALL/S, REPORT/S, FORMAT/K

This command can be used to calculate the size of files or directories on a disk. It can calculate the total size of directories including all the files and sub directories they contain. You can specify one or more files, directories or volumes on the command line separated by spaces or use the "FROM" argument to point to a text file listing the files and directories you

Move - FROM/M, TO/A, Q=QUIET/S, BUF=BUFFER/K/N, NOREQ=NOREQUESTERS/S, NOREP=NOREPLAC E/S, INTER=INTERACTIVE/S, FORCE/S

This is similar to the copy command, but it deletes the source file(s) (FROM) once they have been safely copied to their destination (TO). A very useful command which has long seemed to be missing from AmigaOS.

Reboot - FAST=COLDREBOOT/S, WAIT/N/K, SYNC/S

Guess what this command does! That's right, it reboots your Amiga, you can add the "FAST" argument to get a "warm" reboot which does not re-load the Kickstart modules. The "WAIT" argument allows you to specify a number of seconds to wait before rebooting. The "SYNC" ar-

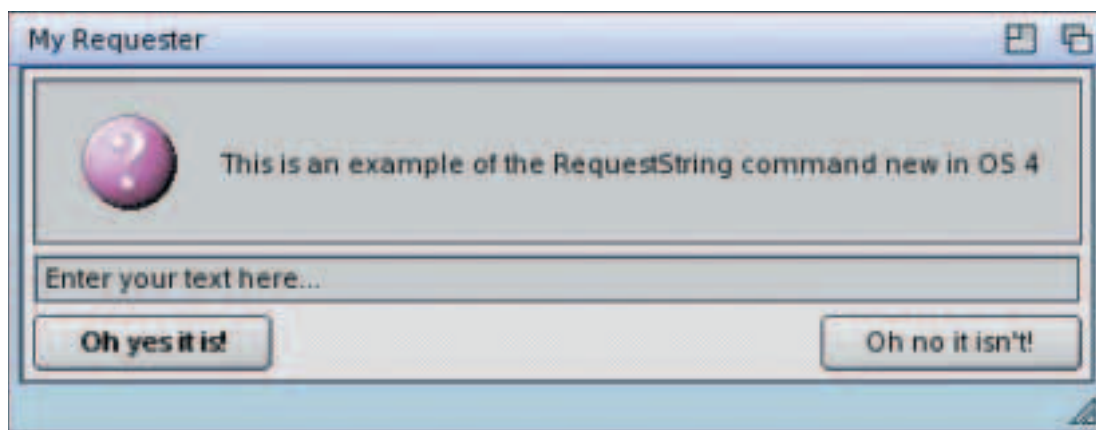
The requester can only have two buttons, but you can set their labels to suit your application. This command will make it a lot easier to make interactive shell scripts for users not used to working with command line prompts (such as the ASK command).

Sort - FROM/A, TO/A, COLSTART/K, CASE/S, NUMERIC/S, DESCENDING/S

Sorts the contents of a text file into ascending textual order and places the sorted output into the file specified by the "TO" argument. You must supply a "TO" file, this command cannot output the sorted text to the command line. The sort can be made case sensitive using the "CASE" argument, you can force a proper numeric sort, so 11 is sorted after 2, using the "NUMERIC" argument and you can choose "DESCENDING" order. "COLSTART" is used to start the sort at a column within the file. For example if you had a list of file names which all started with three letters and then a number you could sort on the numbers by setting "COLSTART" to 4.

Uptime

Returns the date on which AmigaOS was last rebooted and the total time in hours, minutes and seconds that the system has been running. This command has no options.



wish to scan. The "ALL" argument causes FileSize to check the contents of all sub-directories under the chosen directory or volume. If you specify more than one file, directory or volume to check, FileSize will return the total size for all the selected objects. If you would rather see the size of each item separately, add the "REPORT" argument. For the adventurous, the FORMAT argument allows you to modify the format of the data output by the FileSize command using the format specifiers listed in the documentation.

MD5Sum

Calculates a checksum for the file or files you specify. This process allows you to check that the file you have has exactly the same contents as another seemingly identical file. This command is commonly used by software developers to ensure a file from their software had not been corrupted or tampered with.

argument causes the reboot command to make all your disk partitions unavailable before rebooting, reducing the risk of resetting the system while another program is writing to disk.

RequestString - TITLE/A, BODY/A, POSITIVE/K, NEGATIVE/K, DEFSTRING/K, MAXLEN/K/N, NOTEMPTY/S, INVISIBLE/S, TO/K, PUBSCREEN/K

RequestString brings up a requester asking the user to enter a text string. The string can then be used by a shell scripts, it complements the RequestChoice and RequestFile commands which have existed in earlier versions of AmigaOS (since 2.x I think). You can set the message in the "BODY" of the requester, the string that will appear in the requester by default (DEFSTRING) and the maximum length the user is allowed to enter (MAXLEN).

So that's all our OS 4 news for another issue. Don't forget to check out the two Micro Amiga One reviews and our Top Tips OS 4 special also in this issue!

Box out: Reducing Your Boot Time

With the recent updates to OS 4, U-Boot and the second level booter (SLB), the overall boot time for an AmigaOne system has been noticeably reduced. Both our AmigaOnes boot from cold in well under 40 seconds. There are a few you can do to shave some more precious seconds off this time!

You may have noticed that there are three points during the boot process where the system waits for you to interrupt it, if you need to. All of these times can be reduced to the minimum you need to stop the boot in case of changes. It is even possible to remove one of the pauses entirely and still be able to access the U-

Boot configuration if you need to. Please note that these instructions have been written using the March 2005 release of U-Boot 1.1.1 which was made available to developer pre-release users.

The initial boot delay when the system asks "Press any key to interrupt autoboot" and counts down, is controlled by the U-Boot environment variable "bootdelay". To change this press a key to interrupt the boot at this point and you should be taken to the U-Boot prompt (">").

To check your current setting enter:
printenv bootdelay

To set the number of seconds U-Boot should wait to be interrupted (1 second in this example) enter:

```
setenv bootdelay 1
```

Then save this setting for future boots by entering:

```
saveenv
```

The second delay is when you are prompted to "Press ENTER for boot select, any other for preferences". You'll be pleased to hear that this setting can be changed through the U-Boot menu itself. So reboot and press any key other than "Enter" at this prompt to access the menu. At the "U-Boot Preferences Menu" select "Boot Sequence" and then move to the "Initial Boot Delay" option. Use the "Page Up" and "Page Down" keys to select the number of seconds you want to boot to pause.

The final delay comes from the Amiga OS 4 SLB when it prompts you to select which Kicklayout configuration you would like to boot ("Booting selected configuration in XX seconds"), this delay is also set within the U-Boot menu system. To access it select "Amiga Multiboot Options" from the "Boot Sequence" menu, then move to the "OS Selection Timeout" option, again use the "Page Up" and "Page Down" keys to select the timeout you wish to use.

When you are happy with the setting press "Esc" to leave the "Amiga Multiboot Options" menu, "Esc" to return to the main menu and "Esc" again to exit the menu system, then choose "Save settings and exit".

If you reduce all these delays to 1 second your boot up will now be considerably faster and you will still have time to interrupt the boot if required. It is also

possible to remove one of the first two delays by setting the "bootdelay" variable to 0 or the "Initial Boot Delay" to "Immediate". This will not cause problems because you can access the menus from the U-Boot prompt (by entering the command "menu") or you can access the U-Boot prompt from the menu system. Be careful never to set both "bootdelay" 0 and "Immediate" as this can prevent you from accessing your U-Boot configuration!

If you have a PCI IDE card installed in your AmigaOne with your hard disk attached, you may have noticed that there is a delay while U-Boot checks for devices connected to your internal IDE bus, this is particularly noticeable if you have no devices connected or a CD-ROM. As long as your boot hard disk is connected to the PCI IDE card, you can disable the internal IDE bus within U-Boot even if you still want to access devices on the bus within OS 4! The only downside is that if you need to boot from an optical drive connected to the internal IDE you will need to re-enable the internal controller.

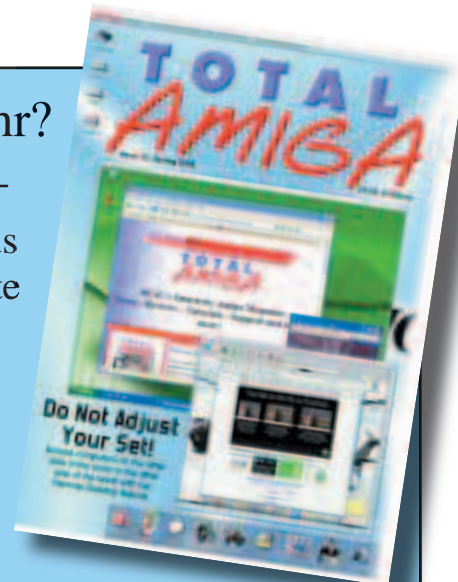
To disable the internal IDE, interrupt the boot and access the U-Boot menu, then select the "Integrated Peripherals" option. Select the "Internal IDE Controller" option and set it to "Disabled". Exit the menu system and choose "Save settings and exit".



Sie haben Lust auf mehr?

Lesen Sie schon Wochen vorher exklusive Nachrichten aus der Amiga-Szene, interessante Tests und Berichte von Messen u.v.n..

Ältere Ausgaben des Magazins können Sie im SEMI-Shop nachbestellen unter www.semi-shop.de. Sie sind interessiert an der aktuellen Ausgabe 20, schreiben Sie uns und wir senden unverzüglich alle weiteren Informationen: Ihre eMail senden Sie an kontakt@amigainsider.de

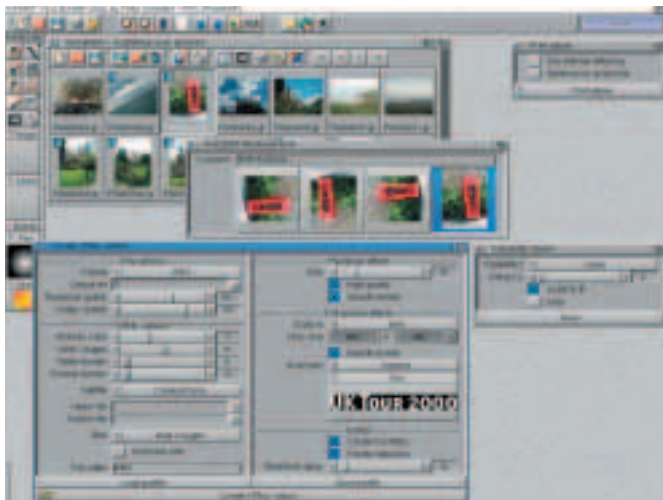


> Interview mit Felix Schwarz

Entwickler von fxPaint, fxScan, PictureArena (Mac)

AMIGAINSIDER *Hallo Felix, viele Amiga User kennen Dich als Entwickler der Software "fxPaint", "fxScan" und "VHI Studio", bez. bringen Dich mit dem Namen "IOSPIRIT" sofort in Verbindung. Für MacOS User, dürfte der Name IOSPIRIT, seit Deiner neuen Software "Picture Arena" ein Begriff sein. Kannst Du unseren Lesern bitte etwas über Dich und Deinem bisherigen Werdegang erzählen?*

Hallo Olaf! Meine ersten Schritte in Sachen Softwareentwicklung habe ich in den Achtzigern auf einem ZX Spectrum und einem Sinclair QL gemacht. Nach einigen Jahren habe ich mein Wissen dann zunächst auf einem alten A2000 mit AmigaOS 1.3 ausgebaut, um dann 1995 meinen ersten kommerziellen Titel für den Amiga zu schreiben. Nach dem für mich sehr schweren Entschluss, die Entwicklungen für den Amiga bis auf Weiteres auf Eis zu legen, habe ich mich dann entschlossen, mich mit Mac OS X vertraut zu machen und wenige Monate, nachdem das Fundament zu Picture Arena stand, meine Tätigkeiten mit der Gründung einer GmbH auf eine neue Basis zu stellen.



Letztes Jahr war sehr stressig, aber auch sehr spannend - dieser Trend hat sich auch in 2005 weiter fortgesetzt.

AMIGAINSIDER *Seit Du mir im Mai 2002 zum letzten mal Rede und Antwort standest für ein Interview der Amiga Arena, hat sich einiges bei Dir verändert. Seit 2004 entwickelst Du Software für MacOS und hast mit "Picture Arena" Dein erstes Produkt vor kurzem veröffentlicht. Bevor ich näher auf Picture Arena eingehe, stellt sich natürlich zuerst die Frage warum hast Du Dich für MacOS entschieden, bez. was fasziniert Dich an MacOS das Du dafür entwickelst und nicht z.B. für WinXP?*

Einer der größten Vorteile von Mac OS gegenüber Windows aus Anwendersicht ist sicher, dass man es relativ schnell überblicken kann. Es ist aufgeräumt, sauber aufgebaut und fördert durch sein Design systemfreundliche und sichere Programmierung. Dinge, die in Windows schon allein aus historischen Gründen nicht gegeben sind.

Auch das Gefühl stimmt: die Mac-Entwicklerschaft ist aufgeschlossen, kommunikativ und sehr kooperativ. Das alles fühlt sich sehr positiv an. Für mich ausschlaggebend waren aber vor allem zwei Gründe: Apple lebt näher am Puls der Innovationen - und - der Markt hat genau die richtige Größe für kleine und mittlere Unternehmen. Auf der Windows-Plattform entscheiden in der Regel nicht die Qualität eines Produkts über dessen Erfolg, sondern wie viel Marketingdollars in dieses investiert wurden. Auf dem Mac ist das anders.

AMIGAINSIDER *Wie anfangs erwähnt, bist Du in der Amiga Community eine feste Größe, wie leicht bez. schwer viel Dir die Umstellung unter MacOS zu entwickeln oder gibt es sogar zwischen AmigaOS und MacOS gewisse parallelen?*

Anfangs war es nicht leicht, sich in der Welt der OS X APIs zurechtzufinden. Hat man dann allerdings einmal die grundlegenden Paradigmen, die sich durchs ganze System ziehen, verinnerlicht, lassen sich mit OS X sehr viel schneller sehr

viel mächtigere Anwendungen schreiben als unter AmigaOS oder MorphOS.

AMIGAINSIDER *Wann hast Du mit der Entwicklung von Picture Arena angefangen bez. wann kam Dir die Idee Picture Arena zu entwickeln?*

Es muss wohl im April 2004 gewesen sein, dass ich angefangen habe, full-time an Mac-Projekten zu arbeiten. Die Idee zu Picture Arena stand allerdings schon vorher.

AMIGAINSIDER *Wie sieht derzeit Deine Entwicklungsumgebung für Picture Arena aus und gab es schon größere Schwierigkeiten, die es galt zu*

meistern?

Für die Entwicklung von Picture Arena nutze ich Apples XCode - eine wirklich hervorragende IDE, die das Auffinden von Fehlern im Vergleich zu dem zuvor für die AOS/MOS-Entwicklungen genutzten Compilertrio SAS/C-vbcc-gcc vereinfacht. Auch die integrierte Onlinehilfe zu den APIs ist hervorragend. Schwierigkeiten in der Entwicklung gab es natürlich auch schon zur Genüge: auch in OS X muss man um einige Design- und/oder Programmierfehler von Apple herumarbeiten, was zum Teil eine ziemliche Herausforderung ist. Dabei lernt man aber auch gleich den kreativen Umgang mit den Möglichkeiten des Systems und testet seine Grenzen aus.

AMIGAINSIDER *Picture Arena ist ein universelles Digitalbildverwaltungs Programm mit zahlreichen Funktionen und Möglichkeiten. Für wen dürfte Picture Arena besonders interessant sein bez. welches sind die Anwendungsgebiete und die damit verbundenen Möglichkeiten Picture Arena zu nutzen?*

Picture Arena lässt sich auf Grund seiner Funktionsvielfalt sehr breit und vielfältig einsetzen. In der Kundenbasis finden sich unter anderem Verlage, Bilddienstleister, hauptberufliche Fotografen, Copyshops, Universitäten, Partyfotodienste, Versicherungen und - was wohl die größte Gruppe sein dürfte - Digitalfotoenthusiasten.

AMIGAINSIDER *Welche Features würdest Du besonders hervorheben bez. worin unterscheidet sich Picture Arena z.B. gegenüber iPhoto?*

Um es mit den Worten der Mac Life zu sagen: "Picture Arena setzt da an, wo iPhoto aufhört.". Es enthält nicht nur eine ganze Reihe von absoluten Marktneuheiten (wie zum Beispiel die Steuerung von Präsentationen per Spracheingabe), sondern denkt mit den Konzepten der Effektlisten und -rezepte auch bedeutend weiter als die Konkurrenz. Dadurch werden häufige Arbeitsläufe effizienter, einfacher und Bildarchive benötigen auf der Festplatte bis zu 50% weniger Platz. Auch kombiniert es bis dato unterschiedliche Programmkategorien und integriert Profifeatures wie die Resynchronisation von Dateibeständen oder macht für gewöhnlich recht teure Spezialeffekte wie das Bildmosaik für eine breite Masse von Anwendern verfügbar. Und natürlich bleibt die Entwicklung von Picture Arena nicht stehen: die ToDo-Liste ist gut gefüllt mit Vorschlägen und Ideen, die Picture Arena noch effizienter und noch vielfältiger ein-

setzbar machen werden. Mein Vorschlag an den geneigten Leser: Picture Arena einfach mal ausprobieren und eine Weile damit spielen.

AMIGAINSIDER Welche neuen Features planst Du in Zukunft für Picture Arena umzusetzen bez. wann darf man mit einem weiteren Update Rechnen?

Picture Arena wird mit hohem Tempo weiterentwickelt. Aktuell arbeite ich an einer ganz neuen Metadaten-Architektur für Picture Arena, die dann auch IPTC-Tags unterstützen wird. Wann die nächste Version erscheinen wird, vermag ich hingegen noch nicht zu sagen - das hängt davon ab, wie schnell einige der für die nächste Version geplanten Features implementiert werden können.

AMIGAINSIDER Bist Du mit der derzeitigen Resonanz, seitens der Mac User zufrieden?

Die Anwenderschaft war von Anfang an sehr angetan von Picture Arena. Ich war sehr überrascht von der breiten Resonanz in der internationalen Presse, auf Portal- und Newsseiten, Blogs und Foren. Natürlich bleibt auch Kritik nicht aus: da hilft dann nur genaues zuhören, eine Analyse der Bedürfnisse dieser Anwender und das Umsetzen entsprechender Verbesserungen. Die Anwender auf diese Weise am Entwicklungsprozess teilhaben zu lassen, hat sich gelohnt: nicht wenige Kritiker sind mittlerweile zu großen Enthuse-

sierten geworden. Und ich denke, dieser Trend wird anhalten.

AMIGAINSIDER Wird es in Zukunft weitere Mac Software aus dem Hause IOSPIRIT geben?

Ich habe eine sehr lange ToDo-Liste mit Projektideen, die absolute Lücken im Mac Bereich füllen. Mit weiteren Entwicklungen ist also definitiv zu rechnen.

AMIGAINSIDER Wie anfangs erwähnt, vertreibst Du auch Software für das AmigaOS. Gibt es in Bezug auf IBrowse Neuigkeiten oder wird es in Zukunft neue AmigaOS Software im Vertrieb von IOSPIRIT geben?

Von der Aktivität auf der internen IBrowse Liste her zu urteilen, ist IBrowse 2.4 auf gutem Wege. Ein Veröffentlichungsdatum kann ich dennoch weder projizieren noch schätzen: da alle an IBrowse beteiligten Entwickler ihren Lebensunterhalt in anderen Jobs verdienen und nur in der übrigen Zeit an IBrowse arbeiten können, ist dies schlicht nicht möglich.

Dem Vertrieb neuer Titel für AmigaOS/MorphOS/Amithlon stehe ich generell offen gegenüber.

AMIGAINSIDER Hat sich seit Deiner Stellungnahme zu AmigaOS 4.0 ende 2004, etwas Hinsichtlich Deiner Software geändert?

Es wird abzuwarten sein, wie sich AmigaOS 4.0 entwickelt. Von besonderem Interesse für mich wird sein, wie stabil und kompatibel die Releaseversion von OS 4 sein wird und ob eine kritische Masse an Endanwendern zu Stande kommt.

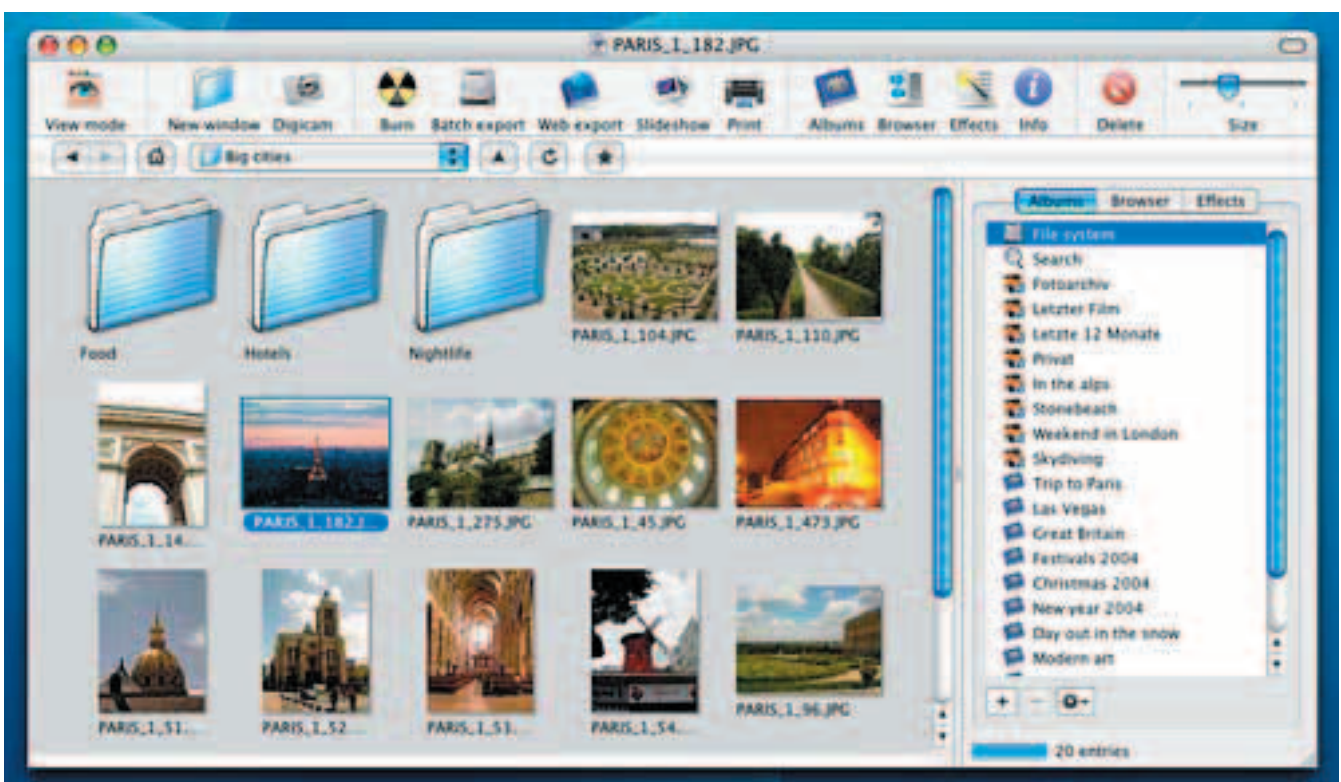
AMIGAINSIDER Dein Kerngeschäft dürfte der MacOS Markt sein, behälst Du dennoch den Amiga Markt weiterhin als Geschäftszweig im Auge?

Ich verfolge die Entwicklung von AmigaOS und MorphOS weiterhin mit großem Interesse und bin immer wieder beeindruckt von der Schaffenskraft einiger weniger. Ob die beiden Plattformen am Anfang oder Ende ihrer Geschichte stehen, kann aber letztendlich nur die Zukunft zeigen. Die Entwicklungen an sich sind jedenfalls sehr interessant und bleiben spannend. Der Amiga-Zweig der IOSPIRIT GmbH wird also mit Sicherheit noch eine ganze Weile bestehen bleiben und sich in Ausbau oder Abbau der weiteren Dynamik des Marktes anpassen.

IOSPIRIT GmbH
Berckhauserstr. 11
D-90409 Nürnberg
Germany

Phone: 0911 / 3 677 423
Fax: 0911 / 3 677 424
www.iospirit.com

(Olaf Köbnik)



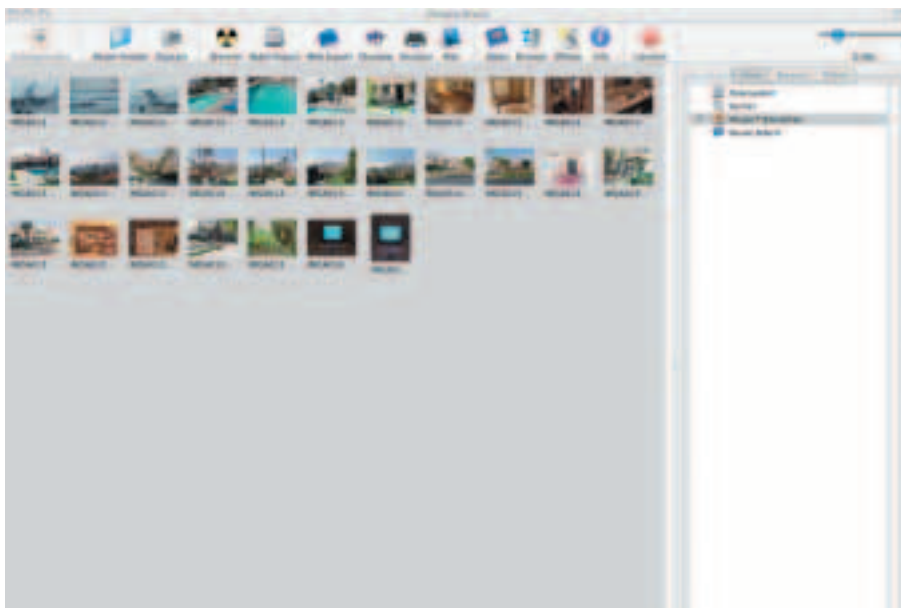
> Test: Picture-Arena MacOS X

Ein MacOSX-Software-Testbericht in einem Amiga-Magazin? Keine Angst, die Amiga-Insider wird nicht zur Mac-Zeitschrift und wir wollen auch keine Amiga-User zum Umstieg bekehren. Allerdings steckt hinter dem schmucken Bild-Verwaltungsprogramm ein alter Bekannter: Felix Schwarz von IOSPIRIT.

Felix Schwarz hat die Amiga-User in den letzten Jahren mit so hochkarätigen Programmen wie fxPaint, fxScan und VHI-Studio versorgt. Das und der Umstand, dass viele Amiga-User als Zweit-rechner auch einen Mac ihr eigen nennen, hat uns bewogen, das Programm einmal näher unter die Lupe zu nehmen. Abgese-

in verkleinerter Darstellung auch di-rekt angezeigt werden. Berührt man eines der Bilder mit dem Mauszeiger vergrößert es sich automatisch und ist damit besser sichtbar.

Effekte auf Rezept



hen davon besteht ein wenig Hoff-nung, dass PictureArena vielleicht irgendwann einmal auch den Weg zu AmigaOS oder MorphOS findet. Aber bleiben wir in der Gegenwart: Getestet wurde die Version 1.2 des neuen Picture-Managers.

Just another Picture-Manager?

Picture Arena ist ein Werkzeug zum Managen, Verwerten, Bearbeiten, Präsen-tieren der eigenen digitalen Bildersamm-lung. Damit tritt es in direkte Konkurrenz zu iPhoto, Apples eigenem Bild-Manager, der als Bestandteil des iLife-Pakets jedem Mac kostenlos beiliegt. Damit hat Picture-Arenea zwar keinen leichten Stand, aber auch die Chance, es besser zu machen. Um es vorwegzunehmen: Diese Chan-ce wurde gut genutzt, denn PicturArena kann sowohl vom Funktionsum-fang, als auch von der Bedienung auf ganzer Linie überzeugen.

Aber der Reihe nach. Gleich nach dem flotten Start des Programms befin-det man sich im Browser-Fenster, wo man nach Herzenslust durch Verzeichnisse und Alben nach Bildern stöbern kann, die

Mit PictureArena lassen sich Fotos aber nicht nur anzeigen und organisieren, sondern mittels integriertem Bildbear-beitungsprogramm auch verändern und mit Effekten versehen. Das Besondere ist dabei, dass die angewendeten Effekte und Veränderungen intern abgespeichert werden und das Ausgangsbild unverän-dert bleibt. Erst beim Öffnen eines Bil-des werden die Veränderungen ausgeführt und sichtbar. Eine Kombination mehrerer Ef-fektbefehle wird in PictureArena als "Rezept" de-finiert. Solche Effektrezepte lassen sich se-parat abspei-chern und auch auf beliebige andere Bilder an-wenden.

Apropos Ef-

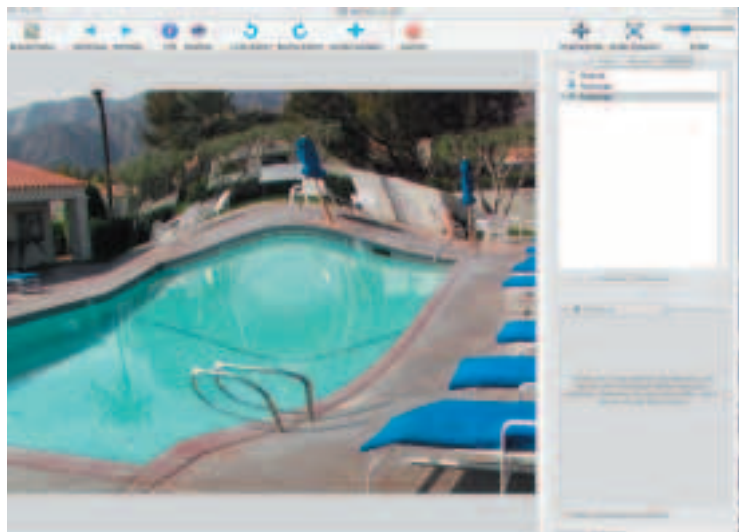
fekte: mit Version 1.2 wurde die Effekt-vorschau stark beschleunigt und erlaubt Ihnen noch zügigeres und komfortableres Arbeiten. Dank der nun umfassenden Tas-taturunterstützung ist die Arbeit mit Datei-en nun noch einfa-cher. Der überarbeitete Batchexport ist nicht nur übersichtlicher sondern erlaubt nun auch Skalierungen ganz ohne Ef-fektrezepte.

Formatvielfalt

Musste man in der Verison 1.1. noch auf das RAW-Format verzichten, so un-terstützt PictureArena ab sofort die RAW Formate von über 150 Kameras und Ado-be DNG. Dabei ermöglicht der überarbei-tete Digitalkameraimport jetzt auch das Importieren von Bildern in beliebige Ver-zeichnisse. Man kann aber nicht Bilder und Videoclips von der Digitalka-mera importieren, sondern auch ganze Datei-system-Hierarchien. Für iPhoto-Umstei-ger wichtig: PictureArena importiert nach dem Programmstart automatisch alle angelegten Alben. Dabei gibt sich das Programm längst nicht so wählerisch wie iPhoto, denn kommt dort ein Foto einmal nicht von der Digitalkamera wird dieses oft nicht automatisch ins Archiv aufge-nommen. Bei PictureArena ist die Quel-le aber egal, auch andere Verzeichnisse oder Bilder auf Datenträger wer-den an-standslos ins Archiv eingebunden.

Export

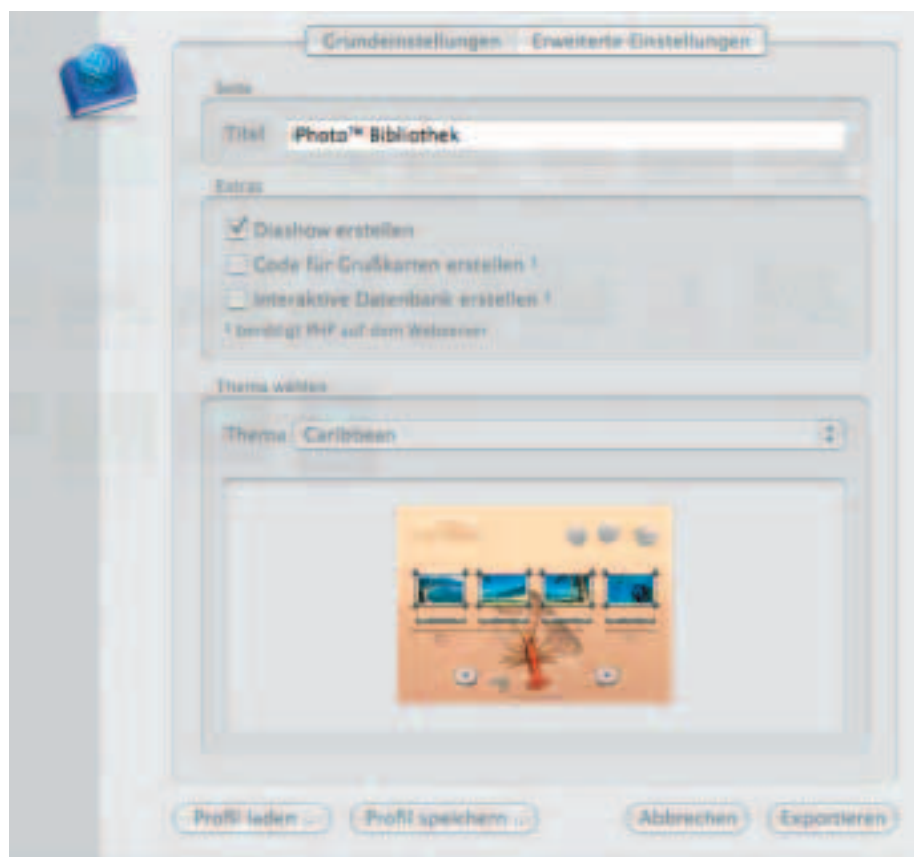
Nicht nur beim Import macht Picture-Arena eine gute Figur, sondern auch bei den Ausgabeoptionen. Die Bilder können



in Form von Alben, Webgalerien oder für die Wiedergabe auf einem TV-Gerät optimiert und aufbereitet werden. Dafür stehen jeweils unterschiedliche Themen zur Verfügung, die man gleich für die eigene Dia-Shows oder Alben verwenden kann. So erstellt man mit nur wenigen Mausklicks professionell anmutende Online-Diashows oder interaktive Grußkarten. Auch der direkte Versand von Emails mit Bildanhängen kann nun direkt in Picture-Arena erfolgen: Einfach die gewünschte Größe wählen, eventuell noch ein Effektrezept anwenden oder die Dateien auch gleich noch umbenennen. Selbstverständlich kann man die bearbeiteten Fotos auch Ausdrucken. Dabei gibt es eine nette Sparfunktion, die es ermöglicht, gleich mehrere Fotos kosten- und platzsparend auf einem Bogen Fotopapier zu drucken. Und ja: Das Brennen der Fotos auf CD und DVD ist natürlich auch möglich und zwar ebenso einfach und schnell wie alle übrigen Ausgabeeoptionen.

One more thing...

PictureArena bietet so viele Funktionen, dass es schwer ist, sie alle im Rahmen dieses Artikels aufzuzählen. Die Palette reicht von der Steuerung des Programms mittels Sprachausgabe, über Batchoperationen bis hin zur optimierten Nutzung von Multiprozessorsystemen. Dabei unterstützt Picture Arena bereits die neuen Features von Mac OSX Tiger, etwa Core Image für mehr Speed bei den Grafikeffekten oder die mächtige Suchmaschine Spotlight. Auch das brandneue Quartz Composer Format kann gelesen und angezeigt werden. Natürlich läuft PictureArena aber auch weiterhin unter Mac



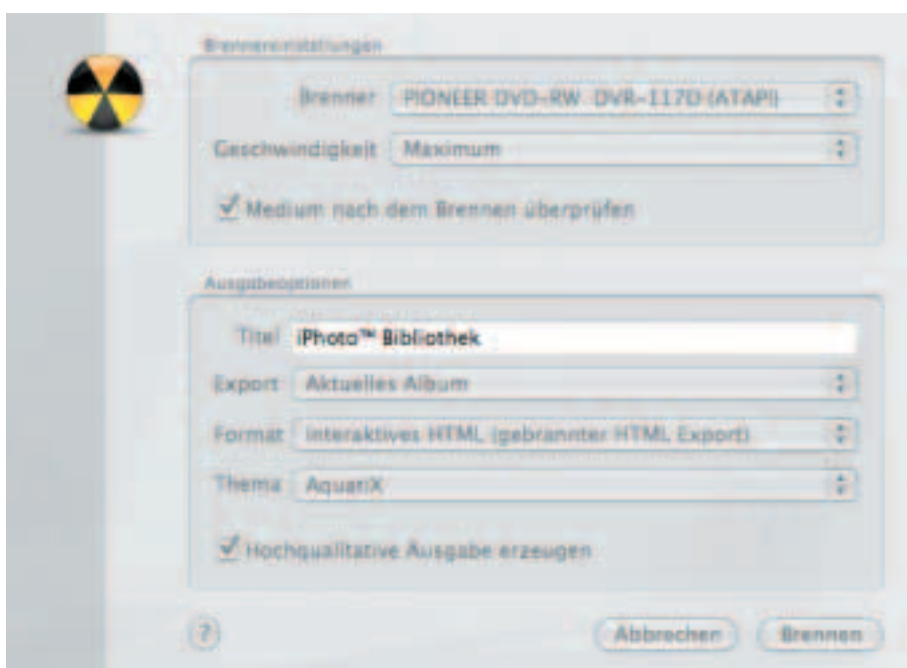
OSX Panther 10.3 einwandfrei. Nur auf ein paar Effekte, die direkt mit Hilfe der Core Image-Technologie erstellt wurden muss man dann verzichten.

Besseres iPhoto?

Man kann ohne Übertreibung sagen, dass PictureArena dort anfängt, wo iPhoto aufhört. Jeder, der viel mit digitalen Bildern zu tun hat, wird schnell an die Grenzen von iPhoto stoßen und hat mit PictureA-

rena ein mächtiges Replacement zur Verfügung, das einfach mehr Möglichkeiten bietet. Aber auch Gelegenheitsknipser sollten einmal einen Blick auf das Programm werden, denn auch die Bedienung ist insgesamt übersichtlicher und intuitiver als bei iPhoto. Das mit einem Preis von EUR 24.90,- wirklich preiswerte Programm kann auch in einer Demo-Version von der Seite des Herstellers heruntergeladen werden und so schon vor den Kauf getestet werden. Unbedingt ansehen!

(Anton Preinsack)



> macOS Tiger - Erfahrungsbericht

An einen Freitagabend den 29. April war es soweit, es erschien die neueste Version von Apple's Betriebssystem mit dem Namen „Tiger“. Apple versprach im Vorfeld auf Ihrer Webseite das Tiger mit über 200 neuen Funktionen aufwarten würde. Deswegen war bei mir die Erwartung sehr hoch was man wirklich im Alltag bei der Arbeit an Verbesserungen merken würde. Hier nun mein erster Erfahrungsbericht nach nun zwei Wochen regelmäßiger Benutzung.

Die Verpackung besteht aus zwei Handbüchern und einer DVD. Ein Handbuch beschäftigt sich nur mit der Installation das andere gibt nur einen ganz kleinen Einblick in die Bedienung von MacOS X. Außerdem wer kein DVD Laufwerk besitzt kann auch bei Apple eine CD Version anfordern. Die Installation geht wie gewohnt einfach, DVD einlegen, das Installation Programm anklicken und das war's. Der Rechner bootet dann von der DVD und die Installation Routine beginnt zu starten. Als Grundeinstellung ist am Anfang alles ausgewählt, man kann aber auch auf nicht benötigte Druckertreiber, Schriften und Sprachpakete verzichten. Dies macht schon alleine

1 GB weniger an Festplattenbedarf aus die benötigt werden. Ist dies alles nach seinen Wünschen ausgewählt beginnt die Installation. Die Dauer variiert doch sehr wie ich feststellen musste. Auf meinen G4 Powerbook mit 512 MB hat die ganze Installation über eine bestehende MacOS 10.3.9 Version ungefähr 20 Minuten gedauert. Auf einen G3 Ibook mit 256 MB Speicher hat es eine Stunde gedauert. Ist dies alles geschafft fährt der Mac nach einem Kaltstart wieder hoch, der aber nach der Installation etwas länger dauert. Nach dem „hochfahren“ beginnt einmalig das neue Programm „Spotlight“ seine Arbeit, das die Festplatte indiziert. Auf dieses Programm werde ich später näher drauf eingehen. Nur soviel soll noch gesagt werden, das indizieren kann auch vom Prozessortyp und Festplattengröße von einigen Minuten bis über eine Stunde

variieren. Danach erscheint ein Willkommensfenster wo man seinen persönlichen Daten eingeben muss um sich bei Apple zu registrieren.

Auf dem ersten Blick hat sich nicht so-

listet werden. Spotlight ist für mich das eigentliche Highlight von MacOS Tiger, ich möchte es nicht mehr missen zur Suche von Dateien und Begriffen.

Das zweite was sofort auffällt ist das

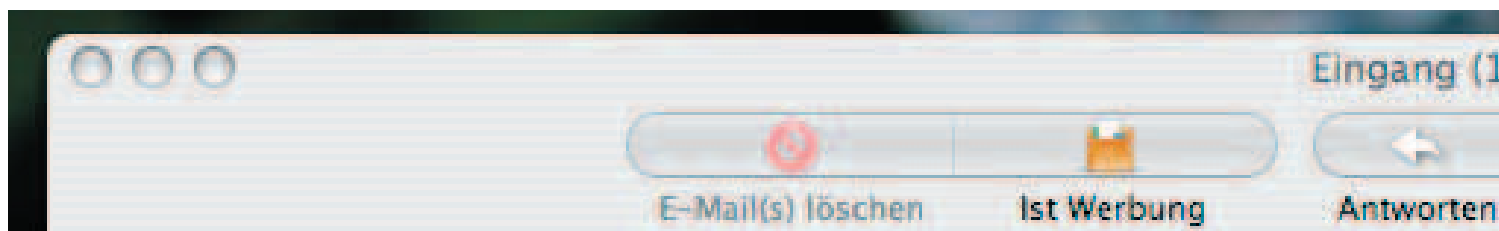


sich ein neues Symbol im Dock eingefügt hat. Es sieht aus wie ein Tachoscheibe nur sind keine Zahlen sondern eine Wolke, ein @ Zeichen usw. dargestellt. Es handelt sich dabei um die zweite große Neuerung Namens „Dashboard“. Mit Dashboard ist es möglich sich so genannte „Widgets“ anzeigen zu lassen. Diese Widgets beinhalten individuelle Informationen wie z.B. das Wetter, Taschenrechner, Börsenkurse, Übersetzungshilfe oder von einem Dritthersteller die Darstellung verschiedener Web-

cams (siehe Screenshot 1). Wenn man Dashboard aufruft verdunkelt sich der eigentliche Bildschirm und es werden die verschiedenen Widgets angezeigt. Man kann diese frei auswählen und auch positionieren. Viele dieser Widgets beziehen Ihre Information direkt über eine bestehende Internetverbindung. In naher Zukunft kann man mit einer Flut neuer Widgets rechnen, da dieses System offen ist für Seiten von Dritthersteller (Shareware-Freeware Programmierern).

viel verändert außer das jetzt rechts oben in der Arbeitsleiste ein Icon befindet das eine Lupe darstellt. Dieses kleine Icon ist der Zugang zu dem Programm „Spotlight“. Spotlight ermöglicht eine schnelle Suche nach Begriffen oder Wörtern die z.B. in Dateinamen, und das ist neu, sogar auch in den Dateien selbst vorkommen (E-Mails, Dokumente usw.). Die Geschwindigkeit ist wirklich atemberaubend, in Sekunden schnelle listet Spotlight alle Dateien auf wo dieses Wort vorkommt. Man kann Spotlight auch so konfigurieren das es nur in bestimmte Ordner sucht. Also wenn man auch Geheimnisse oder sensible Daten hat auf seinem Rechner kann man diese dadurch sperren. Außerdem kann man definieren welche Kategorie (Programme, Systemeinstellung, E-Mail usw.) als erstes durchsucht werden soll, sprich als erstes auch aufge-

Da ich eine iSight Kamera besitze war ich natürlich gespannt was das neue iChat so alles kann, vor allen bezogen auf das neue Kompressionsverfahren für die Bildübertragung mit der unspektakulären Abkürzung H.264. Auf den ersten Blick ist die Bildqualität jetzt besser geworden, das Bild hat meiner Meinung nach





(Screenshot 3 - Safari)

mehr „Schärfe“ bekommen. Auch ist jetzt ein nettes Feature dazu gekommen das so genannte Bild in Bild. Man sieht jetzt nicht nur die eine Person mit der man chattet sondern auch sich selbst. Auch soll es gehen mit bis zu 4 Personen gleichzeitig zu chatten über die Kamera aber dafür reicht nicht die normale Kapazität der Internetanbindung. Auch sollte man nicht verschweigen dass das neue Kompressionsverfahren eine schöne Sache ist, aber erheblich mehr CPU Power benötigt. Unter einen G4 soll es keinen Spaß mehr machen, auch ist es nicht Möglich beim neuen iChat das alte Kompressionsverfahren zu aktivieren womit eine „flüssigere“ Bildübertragung möglich war.



Jetzt möchte ich noch auf ein paar Kleinigkeiten eingehen. Das E-Mail Pro-

gramm „Mail“ ist in einem neuen „Lock“ daher gekommen (siehe Screenshot 2). Auch ist es jetzt möglich in einer E-Mail, die als Anhang mehrere Bilder hat, direkt mit einem „Klick“ diese in einer Diaschau anzuzeigen. Die Bilder kann man sich einzeln in Vollbildmodus oder auch zur Übersicht als Minibilder anzeigen lassen. Auch kann man direkt die Bilder in seine iPhoto Bibliothek importieren. Was mir aufgefallen ist, das ich jetzt für meinen Akku über die Arbeitsleiste direkte Eigenschaften anwählen kann, wie sich der Rechner zum Akku verhalten soll. Ob man eine längere Batterieladung wünscht, oder die volle Power benötigt, wie z.B. für Spiele.

(Screenshot 2 - Mail)



Der Webbrowser Safari liegt auch in einer neuen Version vor der jetzt auch RSS beherrscht. Dies ermöglicht das kompakte und übersichtliche Anzeigen von Webseiten die RSS unterstützen (siehe Screenshot 3).

Auch Quicktime hat eine Neuerung erfahren. Es liegt jetzt in der Version 7 vor, und unterstützt die vorher besprochene H.264 Video Kompression. Besitzer der Quicktime 6 Pro Version müssen leider ein kostenpflichtiges update kaufen, um die gewohnten Pro Funktion in Version 7 wieder frei zuschalten.

Hier nur der vollständiger halber die wichtigsten Neuerungen die noch in MacOS Tiger eingeflossen sind.

- VoiceOver (Sprachsteuerung)
- Automator (Automatisierungsassistent)
- DVD Player
- GIMP Drucktreiber

Auch wenn Apple schreibt dass über 200 neue Funktionen integriert wurden, verstecken sich diese zum größten Teil unter der „Haube“. Wer alle Funktionen erfahren möchte kann sich diese unter <http://www.apple.com/de/macosx/newfeatures/over200.html> durchlesen.

In der Zwischenzeit in dem ich diesen Artikel geschrieben habe ist ein erstes update schon erschienen für MacOS Tiger. Dies behebt einige Fehler die auf manchen Rechnern aufgetaucht sind. Was mich außerdem etwas stört ist der zu hohe Preis für Tiger. Die 129 Euro finde ich etwas zu hoch gegriffen, 99 Euro hätten vollkommen ausgereicht. Mein persönliches Fazit ist, das weiter die Evolution in MacOS X voran geht. Keine Sensationellen Neuerungen die man noch nie gesehen hat, aber trotzdem ein lohnenswertes update das MacOS X wieder etwas mehr „runder“ macht.

Testrechner: Powerbook G4 867Mhz, 512 MB Ram, Radeon 9000 32 MB VRAM, Airport, Bluetooth

(Andreas Weyrauch)

Vorschau

Wie immer, so auch diesmal gibt es leider keine Vorschau auf die nächste Ausgabe. Eins ist sicher, solange soll es nicht mehr dauern wie das bei dieser Ausgabe der Fall war.

In dieser Zeit ist immerhin jede Menge passiert. Wir haben inzwischen 2005, der alte Papast Johannes Paul II ist verstorben, sein Nachfolger kommt aus Deutschland und nennt sich Bendikt XVI.

Eins ist auch sicher, das AmigaOS4 ist noch immer nicht richtig draussen und die Mutterfirma hat inzwischen wohl längst dieses System aufgegeben. Somit hängt jetzt alles von Hyperion und Eyeteck ab, was aus dem System wird. Wie man sieht liegen wir dann zumindest was den Erscheinungstermin angeht voll im Trend.

Die Wirtschaft in Deutschland befindet sich noch immer nicht dort wo Sie nach Meinung der SPD sein müßte, wird das vielleicht bald zu einem Parteiwechsel führen? Die Zukunft wird es zeigen und wenn alles klappt wir die nächste Ausgabe der AmigaInsider noch vor den Wahlen erscheinen, sofern es welche geben wird.

Nach wie vor suchen wir immernoch nach Leuten, die Lust haben für unser Magazin zu schreiben. Sie erreichen damit nicht nur breites AmigaPublikum, sondern auch zahlreiche Leser anderer System die immer wieder unser Magazin ansurfen.

Schreiben Sie einfach an kontakt@amigainsider.de



WWW.AMIGAINSIDER.de

Anzeige:

1000 Visitenkarten
4/0 Farbig inklusive
Druck u. Gestaltung



Gestaltung nach Ihren Wünschen und unseren Ideen.

Komplettpreis nur 99,- €

www.semi-werbung.de
oder direkt bestellen unter
www.semi-shop.de

- **WebDesign**
- **Corporate Identity**
- **Mediaplanung**
- **Logo-Design**
- **Print**
- **Grafik-Design**

Sie suchen nach einem Partner der Ihre Geschäftspapiere gestaltet,
für Ihr Unternehmen ein neues Corporate Identity entwirft,
Ihre Anzeigen deutschlandweit in regionalen und überregionalen Tageszeitungen oder Magazinen plaziert?

Fordern Sie uns heraus!

www.semi-werbung.de



SEMI-Werbung
Ilk & Brylka GbR
Rotthausen Str. 105
45884 Gelsenkirchen

Tel.: 0209 - 95 717 884 Fax: 95 717 865
E-Mail: kontakt@semi-werbung.de