

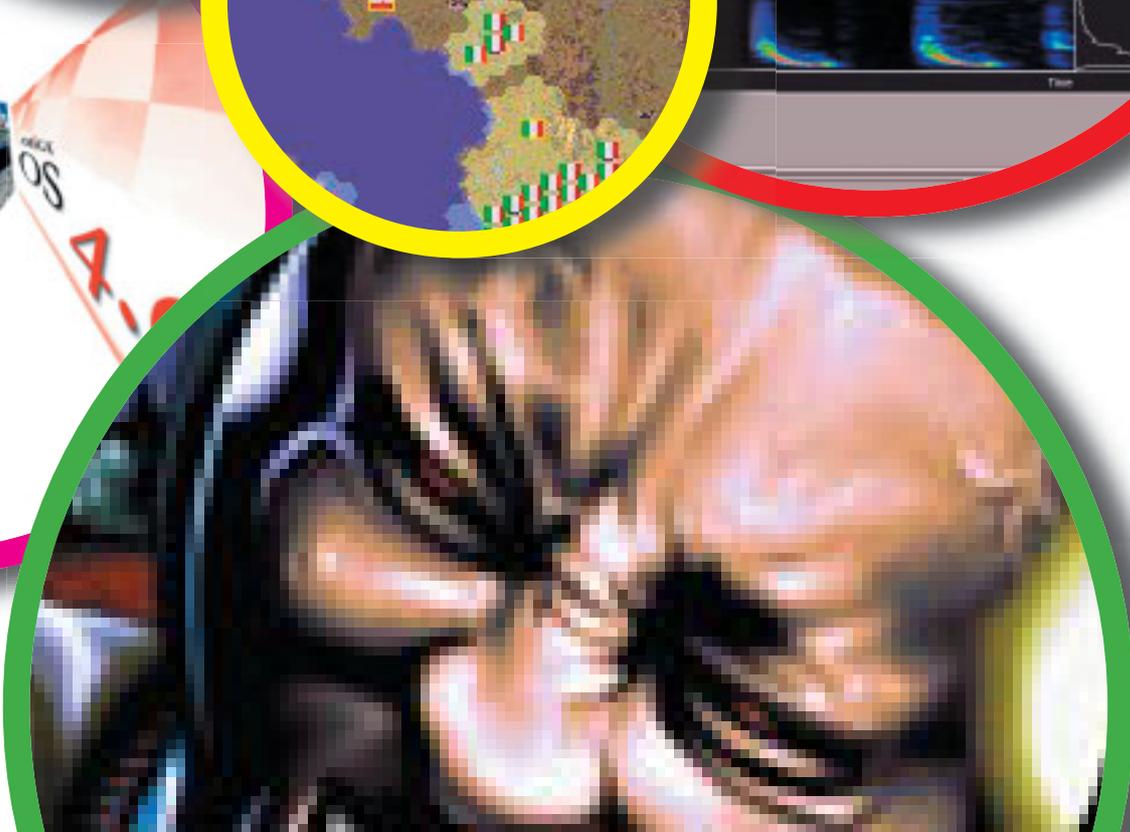
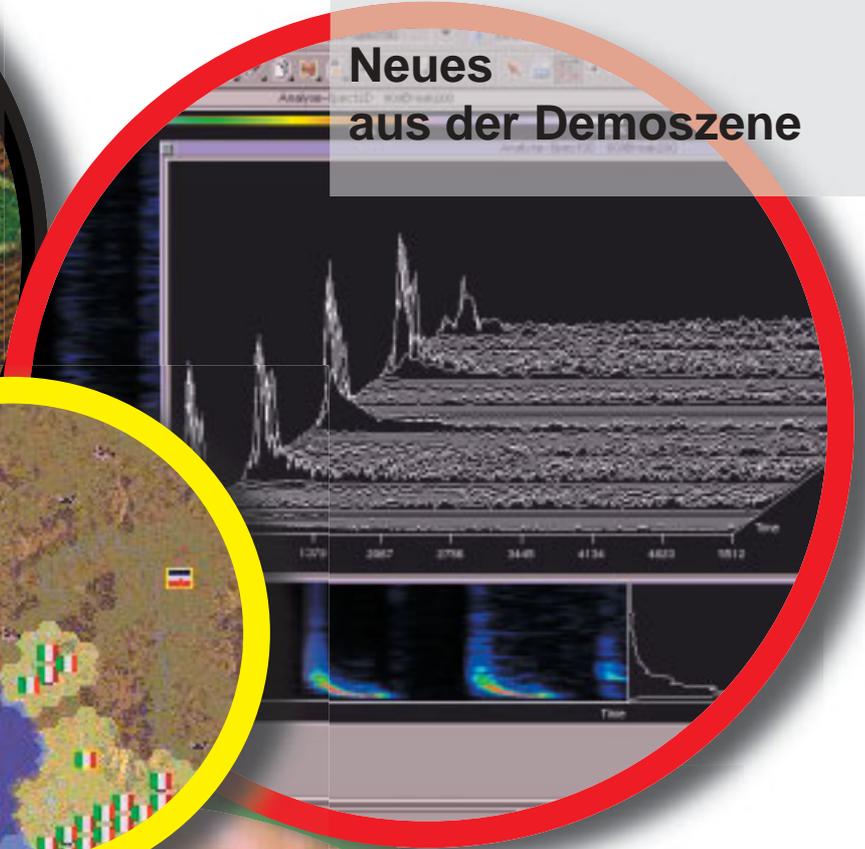
# AMIGA **INSIDER**

[www.amigainsider.de](http://www.amigainsider.de)

**AmigaOS4.0  
im Detail + Update**

**Interview mit den  
AmiAtlas Entwicklern**

**Neues  
aus der Demoszene**



**Kategorien**

- Design&Druck-> (15)
- Amiga-> (12)
- Mobilfunk-> (3)

**Warenkorb**

0 Produkte

**Neue Produkte**



AmigaPlus Extra - Musik&Sounds CD-Rom  
2.00EUR

**Schnellsuche**

erweiterte Suche

**Informationen**

- Liefer-/Versandkosten
- Privatsphäre/Datenschutz
- Unsere A&B's
- Kontakt
- Impressum

## Willkommen im SEMI-SHOP.DE

Herzlich Willkommen **Guest**! Möchten Sie sich **anmelden**? Oder wollen Sie ein **Kundenkonto** eröffnen?



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](http://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.



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



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 Produkte im November



1000 Visitenkarte beidseitig mit Kalender und Folienarchivierung  
139.00EUR



AmigaPlus Extra: Grafik&Design  
2.00EUR



AmigaPlus Extra - Musik&Sounds CD-Rom  
2.00EUR

**1&1**

MIT IHREM HERKOMMLICHEN TELEFON! MIT IHRE BESTEHENDEN RUFNUMMER!

**Partner-Netzwerke:**  
[www.certivox.de](http://www.certivox.de)  
[www.reize.de](http://www.reize.de)  
[www.arsgalaxie.de](http://www.arsgalaxie.de)  
[www.profi-adress.de](http://www.profi-adress.de)  
[www.fun-time-world.de](http://www.fun-time-world.de)  
[www.amiga-arena.de](http://www.amiga-arena.de)

**WebHosting**

Die Komplett-Lösung für Ihren Internet-Auftritt

**HostDiscounter**

**aufgenommen bei store XXL.de**

Store XXL  
Online-Shop's thematisch geordnet

**MaxiShop@de**



[www.semi-shop.de](http://www.semi-shop.de)

## - Amiga Software

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 Köbnik,  
Wolfgang Hosemann, Michael  
Christoph, Lars Sobiraj, Stefan  
Kost, Wolfgang Hosemann, Ralf  
Eberlein, Michael Christoph,  
Redhair

**Herausgeber:**  
SEMI-Werbung  
Ilk&Brylka  
Rotthäuser 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:**  
AmigaInsider Homepage

**Manuskripteinsendungen:**

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

# EDITORIAL

## Es geht in die 3. Runde

Das es nicht gerade einfach ist ein Magazin in seiner Freizeit zu machen, sieht man daran wie lang die Abstände zwischen der zweiten und dieser Ausgabe sind. Doch wir geben es noch lange nicht auf, schließlich gibt es auch immer wieder etwas zu berichten, so freuen wir uns wieder Ihnen eine neue Ausgabe unseres Magazins vorzustellen.

Die gedruckte Version der AMIGA**INSIDER** muß noch etwas auf sich warten. Unerwartete Probleme haben uns noch nicht erlaubt diesen Schritt zu gehen, wir sind aber froh das es zahlreiche Zuschriften aufgrund unserer Umfrage gab. Offensichtlich gibt es genug Interesse an einer gedruckten Version.

Nach wie vor arbeiten wir daran die Fehlerquote was die Rechtschreibung und Stil angeht zu verringern. Es haben sich bereits einige Interessenten bei uns gemeldet die dies gerne übernehmen würden, allerdings feilen wir noch an der Umsetzung und Koordination. So bitten wir Sie nochmals um Entschuldigung falls der eine oder andere Satz etwas holprig klingt, oder sogar einen Fehler enthält.

Wie immer sind wir gespannt auf Eure Meinungen zu dieser Ausgabe, Verbesserungsvorschläge oder auch Kritik.

**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,- EUR inkl. Versand bestellen. Schreiben Sie einfach eine e-Mail an kontakt@semi-werbung.de um weitere Informationen zu erhalten.

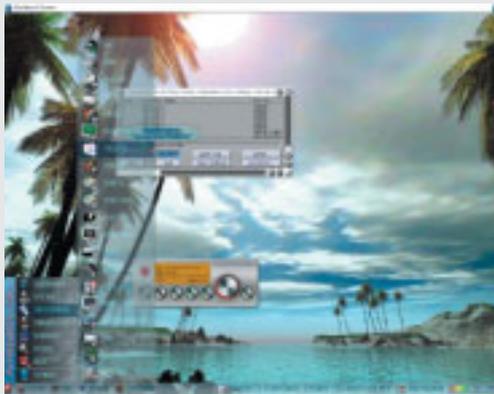
Sebastian Brylka / AmigaInsider

I	N	H	A	L	T
AmigaOS4 nureine schlechte Kopie von 3.9? .....					6
AmogaOS4 - erstes Update .....					9
AHT Europe - aufgetaucht aus dem nichts .....					10
Interview mit Stefan Robl .....					12
Sensible Day 2004 Bericht .....					15
Wizard Grounds - Vorschau .....					16
Amiga Games News .....					17
Review LGeneral 1.1.2 .....					18
PowerManga - Review .....					20
Interview mit AmiAtlas Entwicklern .....					22
Nostalgie .....					25
Good by, classic Amiga - Der Umstieg .....					26
OS4 Event in Essen - Bericht .....					29
Realms of Power .....					30
Interview mit Frank Menzel .....					32
OpenTTD Review .....					34
Interview mit Thilo Köhler .....					37
Sound FX4 - Info .....					39
SoundFX Einführung .....					40
Amiga DemoSzene .....					42
Interview mit Rene Thol .....					44

## Flash-News

### **AmiStart 0.65 fertig**

Die Version der Windowsähnlichen Start-Leiste AmiStart ist jetzt in der Version 0.65 erschienen. Die aktuelle Version läuft nur in Verbindung mit einer Grafikkarte. Optisch und auch technisch muß sich die Leiste vor nichts



verstecken. Die neue Version finden Sie auf der Homepage des Autors unter <http://people.freenet.de/dariusb/>

### **AmigaOS4 - JIT Emulator integriert**

Wie der Autor des JustInTime 68k Emulators auf seiner Seite berichtet, ist die Integration inzwischen vollständig abgeschlossen. Damit nähert sich das AmigaOS4 mit großen Schritten der Fertigstellung, so das bis Ende des Jahres mit der endgültigen Version zu rechnen ist.

### **ScummVM 0.6.1b2 erschienen**

Die neue Version der Software, mit der es möglich ist alte LucasArts Klassiker wie MonkeyIsland3 auf dem Amiga zum Starten zu bringen ist in der Version 0.6.1b2 erschienen. Es wurden nicht nur zahlreiche Korrekturen vorgenommen, sondern auch die Unterstützung für die Formate MP3, MPEG2 und Ogg-Vorbis in die WarpOS-Version eingebaut. Das Programm finden Sie unter dem folgenden Link: [http://people.freenet.de/uweryssel/scumm\\_de.html](http://people.freenet.de/uweryssel/scumm_de.html)

### **www.semi-shop.de gestartet**

Unter der Adresse [www.semi-shop.de](http://www.semi-shop.de) finden Amiga Anwender die gesamte Produktpalette von Fun Time World, wie auch die Möglichkeit bestimmte Dienstleistungen wie Visitenkarten, Postkarten und ähnliches, der Firma Semi Werbung zu erwerben. Der Shop ist mit Amiga-Browsern unter bestimmten Designeinschränkungen funktionsfähig.

<http://www.semi-shop.de>

## Brennprogramm - Frying Pan 0.4a

Das Programm Frying Pan von dem polnischen Programmierer Tomasz Wiszkowski ist in der Version 0.4a erschienen. Die noch recht frühe Version bietet bereits jetzt zahlreiche Funktionen weit älterer Programme und noch vieles mehr. So können mit der neuen Version erstmals auch DVD+



R(W)-Medien beschrieben werden. Das Programm ist sehr einfach zu bedienen. Ein kurzer Funktionstest verlief ohne Probleme, auch wenn im Moment nur eine kleine Zahl von Laufwerken unterstützt wird. Das Programm ist Shareware und muß für jeden Brenner registriert werden. Informationen zur Software finden Sie unter [www.tbs-software.com](http://www.tbs-software.com)

## Amiga PCMCIA Wireless-Card

Das englische Unternehmen AmigaKit.com bietet in seinem Shop ab sofort eine neue PCMCIA-Karte für den Amiga 600 und 1200. Mit dieser Karte wird es Amiga Anwender möglich sein kabellos über einen Router ins Netz zu gehen. Die PCMCIA Karte ist 802.11b kompatibel. Zum Lieferumfang gehört auch die entsprechende Software dazu. Die Karte wird im Shop für 34,99 Pfund angeboten. Informationen zur Karte finden Sie unter der Adresse [www.amigakit.com](http://www.amigakit.com)



## AmigaOne im ITX-Format: µ-A1

Der Mini AmigaOne im ITX-Format ist offensichtlich endlich zu haben. Der µ-A1-C basiert auf den Spezifikationen des A1XE-Boards. Als Prozessor fand ein G3 750FX mit 800 Mhz Verwendung. Für die Grafikausgabe sorgt ein Radeon 7000 Prozessor mit 32 Mbyte. Für die Tonausgabe ist ein CMI 8738 Prozessor zuständig. Auf dem Board befindet sich ein PCI-Steckplatz, der sich mit Hilfe einer Riserkarte verlegen oder auch erweitern läßt. Ziel der Entwickler war es zudem auf dem Board so viele Funktionen wie nur möglich unter zu bringen. Firewire und USB Schnittstellen gehören selbstverständlich dazu. Bisher sind keine aussagekräftige Tests des Boards verfügbar. Der ziemlich hohe Einstiegspreis von fast 700,- EUR erschreckt zudem sehr viele Interessenten. So bleibt nur zu hoffen das es diesmal den Verantwortlichen gelungen ist ein fehlerfreies Board zu entwickeln. Erfahrungsberichte nehmen wir natürlich gerne entgegen.



## GEZ Gebühren bald für jeden PC

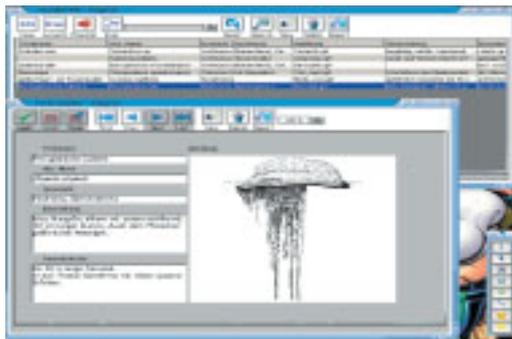
Die GEZ macht wie es schein langsam vor garnichts halt. Schon seit langem wurde das Thema GEZ Gebühren für PC's immer wieder aufgerollt, doch bisher sind die Pläne dafür in der Schublade geblieben. Da die Gebührenerhöhung wohl diesmal nicht so ausfällt wie von der GEZ gewünscht, scheint man jetzt den PC's an den Kragen zu gehen.



Schon ab 2007 sollen die Anwender dann auch für den PC bezahlen, unabhängig davon ob dieser über eine TV-Karte oder Internet-Anschluß verfügt. Haushalte die bereits ihre Gebühren bezahlen bleiben hiervon befreit. Bei den Unternehmen soll wies es scheint jeweils nur ein Computer pro Standort angemeldet werden.

## PapyrusOffice für MorphOS fertig

Die MorphOS Version von PapyrusOffice ist offensichtlich fertig gestellt. Nach einer Meldung bei amiga-news.de soll Titan-Computer seine Kunden bereits über die Auslieferung der Software informiert haben. Das von Rom Logicware entwickelte Paket wurde von Titan Computer vollständig portiert. Die Anwendung beinhaltet ein Textverarbeitungsprogramm mit DTP-Funktionen wie auch eine Tabellenkalkulation. Der Anwender bekommt für 129,- € ein sehr interessantes Produkt. Wir werden uns bemühen das Programm in einer unserer nächsten Ausgabe für Sie zu testen. Informationen zur Anwendung finden Sie unter [www.titan-computer.de](http://www.titan-computer.de)



## GMail jetzt auch mit Pop3

Googles Freemailer GMail bietet ab sofort die Möglichkeit eMails jetzt auch per Pop3 abzurufen. Bisher gab es nur die Möglichkeit auf die eMails über das Web-Frontend zuzugreifen. Allerdings wird es etwas dauern bis alle Accounts diese Funktion erhalten. Die neue Funktion wird insbesondere Anbieter wie Web.De oder auch GMX.de treffen. Wie es scheint plant Google auch für diese Funktion keine Gebühren zu erheben. Das sich Googles eMail-Dienst noch immer in der Beta-Phase befindet, darf mit weiteren und interessanten Funktionen noch gerechnet werden. Leider müssen die meisten Anwender noch etwas warten, bis Google GMail offiziell freigibt und Anmeldungen zuläßt. Doch schon jetzt ist das Interesse sehr groß. Nähere Informationen finden Sie unter der Adresse [www.gmail.com](http://www.gmail.com), dort haben Sie auch die Möglichkeit sich einzutragen um aktuelle Informationen zu diesem Dienst zu erhalten.



## Microsoft greift jetzt Googel an

Unter der Adresse <http://beta.search.msn.com> finden interessierte Anwender die neue Suchmaschine (Beta) von Microsoft, damit will man Google die Stirn bieten.

## Flash-News

### **AmiAtlas nicht für MorphOS**

Wie die Entwickler von AmiAtlas mitgeteilt haben, wird es offensichtlich keine MorphOS von AmiAtlas geben. Die Entwickler sind enttäuscht über die Zusammenarbeit mit der Firma Genesi. Lesen Sie dazu auch das Interview mit den Entwicklern.

### **Harman kauf QNX**

Es ist schon ungewöhnlich wenn eine HIFI Firma ein Unternehmen aufkauft das ein Betriebssystem entwickelt hat. Das ursprünglich von Amiga in betracht gezogene Betriebssystem gehört jetzt zu einer Vielzahl der Tochterunternehmen die Harman gehören. Harman sieht vor allem in dem Betriebssystem große Chancen, dieses zum quasi Standard in der Automobilbranche zu etablieren.

### **Freescale verkauft die Genesi ODW**

Die Open Desktop Workstation kann jetzt auch über die Homepage von freescale bestellt werden. Das System kommt mit einem fertig installiertem MorphOS, Debian und Yellow Dog Linux. Einzelheiten zu dem Produkt finden Sie auf der Homepage unter [www.freescale.com](http://www.freescale.com)

### **MPlayer für MorphOS**

Das aus der Linux-Welt bekannte Programm MPlayer ist jetzt auch für das MorphOS System verfügbar. Zu den Besonderheiten der



Software zählt das Abspielen von DivX5 Dateien. Den Downloadlink finden Sie im Pegasos-Forum unter [www.pegasosforum.de](http://www.pegasosforum.de)

### **Pegasos 3**

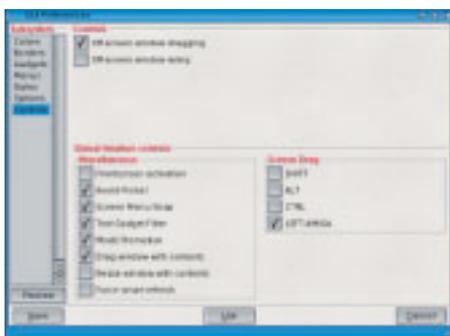
Es ist mehr als sicher das es auch einen Pegasos 3 geben wird. Im moment gibt es dazu noch keine genauen Informationen oder Termine, aber die Gerüchteküche brodelt bereits. Es darf zumindest angenommen werden das an einem neuen Board das für schnellere Prozessoren ausgerichtet wird bereits gearbeitet wird.

Wenn man wieder mal so manch selbsternannten OS4 Experten in den Amiga-News Kommentaren liest, könnte man den falschen Eindruck bekommen, OS4 könnte nichts und sei überflüssig. Daß dem auf keinem Fall so ist, soll hier gezeigt werden !

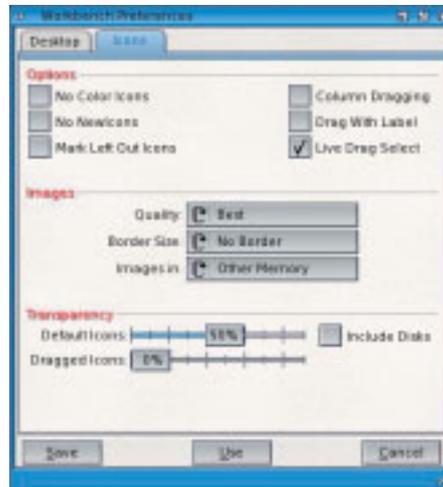
Zuerst einmal sollte aber klar gestellt werden, daß OS4 immer nur als "PPC natives AmigaOS 3.9" angekündigt und ausgewiesen war. Es existierten zwar auch bereits Feature-Listen für 4.1, 4.5 oder gar 5.0 - diese haben aber absolut nichts mit der aktuellen Version 4.0 zu tun.

Daß aber eine so direkte Portierung einfach nicht möglich war, zeigte sich dann im Verlauf der letzten zwei Jahre. Manche Sachen lassen sich nicht einfach so auf den PPC portieren - zu stark war die Verknüpfung mit den Custom-Chips. Richtig - sie war - den AmigaOS4 ist vollständig losgelöst und benötigt keinen Agnus, keine Denise, keine Paula, keine Alice, keine Lisa, keine CIA, keinen Buster und auch keinen 68k Prozessor. Sehr schnell wird sich zeigen, welche Programme direkt auf diese hardwareregister zugegriffen haben - diese werden unter OS4 ihren Dienst versagen - zu Recht !

Wenn aber schon Dinge umgestellt werden müssen, dann ist die Versuchung eben groß, sie gleich noch ein Stück zu verbessern oder auf zukünftige Änderungen vorzubereiten. Ein grossteil des Kernels lag in Assembler-Code vor. Was liegt also näher, als gleich einen komplett neuen Kernel zu programmieren. ExecSG (wie der OS4 Kernel heißt) ist bereits auf Speicherschutz (Memory protection) und virtuelles Memory vorbereitet.



Kein anderes Betriebssystem läßt sich so frei, in so weiten Teilen und so bequem konfigurieren wie AmigaOS. Die xxx Einstellmöglichkeiten alleine im GUI-Einsteller stellen das Eindrucksvoll unter beweis. Fenster verschieben mit Inhalt, Größen ändern mit Inhalt, Fenster über die Bildschirmgrenzen hinaus verschieben - all das ist jetzt möglich - ohne Hacks wohlgermerkt. Und jeder Benutzer kann



frei einstellen, ob er das überhaupt möchte. Fensterrahmen dicker oder dünner, mit Farbe, Muster oder Verlauf. Titelzeilen höher, Text im Titel zentrieren. Gadgets im Fensterrahmen mit oder ohne eigene Umrahmung - alles frei einstellbar. Und noch viel mehr feinheiten.

Was soll in der Workbench-Titelzeile stehen ? Jeder kann das jetzt selber anhand Platzhalter festlegen. Das der Workbench-Einsteller jetzt schon zwei Dragbars benötigt zeigt, wie viel hier hinzugekommen ist. Icons in Echtzeit selektieren, incl. Beschriftung verschieben, beim Verschieben untereinander anordnen - alles ist (wieder optional) möglich.

Bei den DefaultIcons wurde nochmals eins draufgesetzt. Sie können jetzt mit frei wählbarer Transparenz angezeigt werden



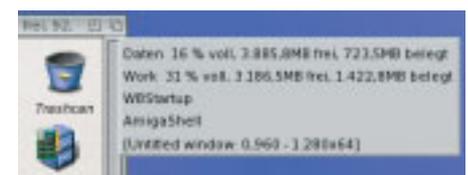
- man sieht sofort was ein echtes und was ein "Default" Piktogramm ist. Auch ausgelagerte Icons lassen sich kennzeichnen und unterscheiden sich so deutlicher von den anderen.



Kontextsensitive Menüs sind auf der Workbench Realität - PowerMenus nennt sich das Prefs-Programm. Ebenso lautet das Commodities, welches diese Aufgabe übernimmt. Also wieder zu- und abschaltbar. Das Kontextmenü unterscheidet bisher die Typen Piktogramm, Datenträger und Workbench und bietet die jeweils dazu passenden Punkte an.



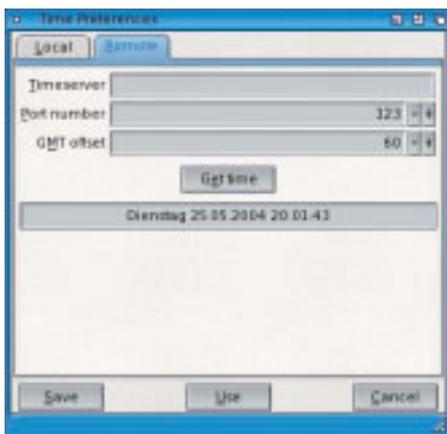
Ein weiterer Neuzugang in dieser Richtung lautet DepthToFront. Durch drücken der rechten Maustaste über einem Vorder/Hintergrundsymbol eines beliebigen Fensters werden alle auf dem Bildschirm vorhandenen Fenster aufgelistet. Durch Auswahl wird das entsprechende



Fenster nach vorne geholt und aktiviert. Wird hingegen über dem Bildschirm-Blättersymbol (ganz rechts in der Titelzeile) die rechte Maustaste gedrückt, wird eine Liste der vorhandenen Bildschirme angezeigt und es kann gezielt gewechselt werden.

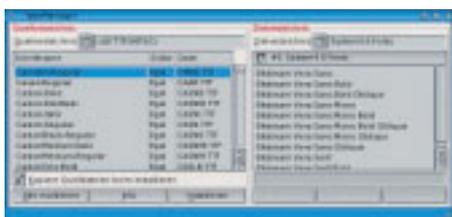
Wem ist schon aufgefallen, daß es keine Längenbeschränkung mehr im DOS gibt ? Das Dateinamen jetzt 108 Zeichen lang sein können (im DOS\7 Filesystem) sollte sich herumgesprochen haben. Das heißt, auch Schubladen können jetzt 108 Zeichen lange Namen haben. Mit den bisherigen 255 Zeichen je absoluter Pfadangabe ist Schluss - jetzt kann sie so lange sein, wie ihr es wollt. Daß dadurch auch Kommandos wie List, Dir, Assign, Copy ect. in "Mitleidenschaft" gezogen wurden, sollte jeder dankend annehmen. Denn was hilft die beste Verbesserung, wenn sie in der Praxis nicht angewendet werden kann.

Wer hat gesehen, daß sich der Amiga seine Uhrzeit von einem Server im Internet abholen kann ? Die zweite Seite im Time-Einsteller macht es möglich. Jeder



der schon mal nach einer passenden Batterie für den Uhrenchip gesucht hat, wird dieses Feature nicht mehr missen wollen.

On-Borad Soundchip hin oder her. Unterschiedlichste Sound-Karten werden bereits jetzt unterstützt und liefern für ein paar Euro tollen Sound. Samples lassen sich problemlos via MultiView abspielen. Intern wird dazu auf das AHI-System zurückgegriffen.

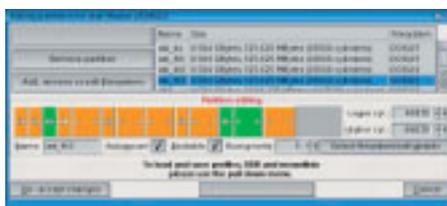


Wer will kann jetzt die TrueType-Fonts direkt einsetzen - ohne extra Library oder Programmanpassungen. AntiAliasing -

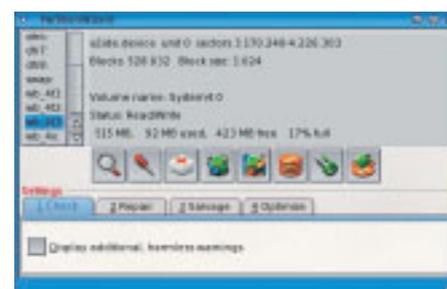


kein Problem - einfach im Font-Einsteller zuschalten. Welche Fonts sollen gecacht werden ? Die zweite Seite des Font-Einstellers erlaubt die Einstellung für jedes einzelne Verzeichnis, das sich im FONTS-Suchpfad befindet.

Statt der HDToolsBox gibt es jetzt ein neu entwickeltes Tool zur Partitionierung von Festplatten, die Media Toolbox. Nicht einmal Windows liefert heutzutage soet-



was mit ! Und mit Partition Wizard kommt noch gleich ein weiteres Tool hinzu, daß Partitionen überprüfen, reparieren, optimieren und in das neue Filesystem konvertieren kann. Nicht das ich mit FFS2 jemals eine "validating" Partition gehabt hätte, beruhigt es doch ungemein, über entsprechende Werkzeuge zu verfügen.

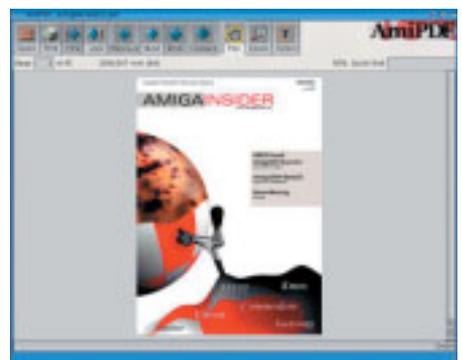


AmiDock - als "Versuch" in OS3.9 beigesteuert wurde komplett neu geschrieben und um die vielen Wünsche erweitert. Sichtbare/Unsichtbare Sub-Docks, transparenter Hintergrund, Plugin-Schnittstelle

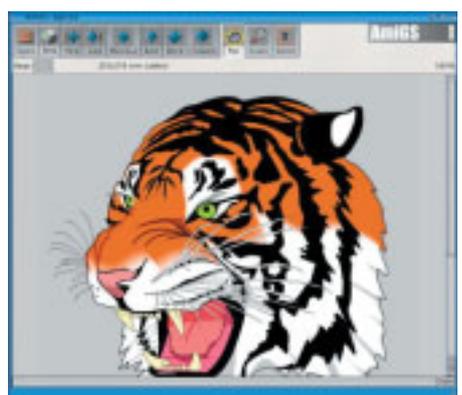


um auch Programme in die Dock-Leiste aufzunehmen. Dabei ist es weiterhin einfach per Drag'n'drop zu konfigurieren.

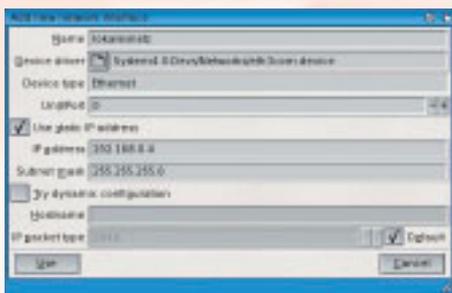
PDF und Ghostscript Dokumente anzeigen - AmiPDF und AmiGS nennen sich die beiden komplett neuen Programme, die diese Aufgabe übernehmen. Und das



mit einer ansprechenden Oberfläche und einem Datei-Auswahl-Requester. Also ohne irgendwelche kryptischen Aufrufe in der Shell, wie es bisher notwendig war.



Roadshow nennt sich der TCP/IP Stack, der bereits mit dem AmigaOS daherkommt. Feste oder dynamische IP (DHCP) - beides wird unterstützt und ist einfach im entsprechenden Prefs-Programm vorzunehmen. Zum Einrichten des Internetzugangs liegt ein einfach zu bedienender Wizzard vor. Wer will, kann auch Partitionen anderer Rechner per Samba einbinden.



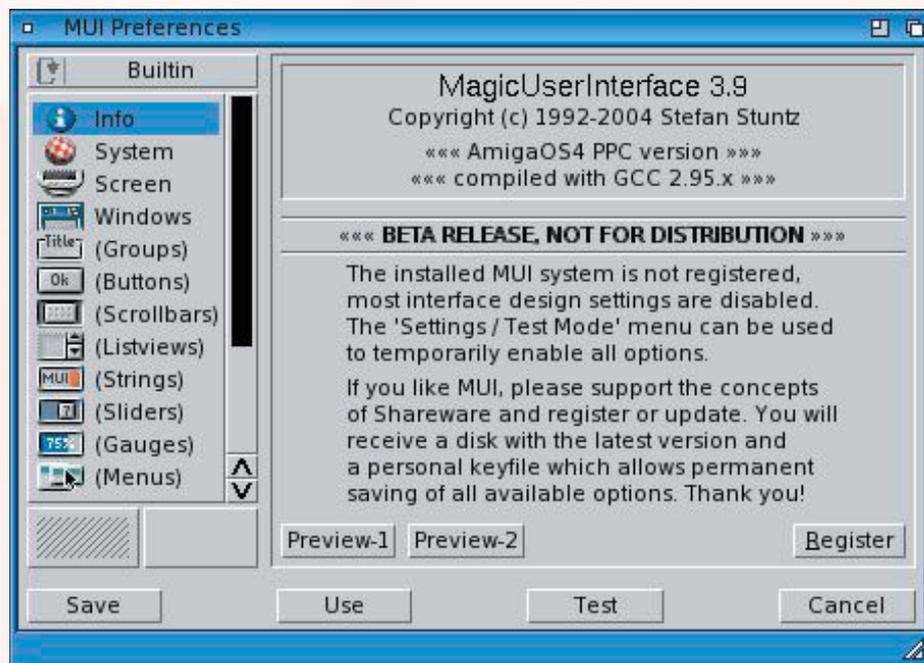
USB wird direkt vom Betriebssystem unterstützt. Mäuse, Tastaturen und auch Speichersticks/karten werden direkt unterstützt. Festplatten sollen möglich sein (auch FAT95 Filesystem mit den langen Namen ist möglich). Die weiteren Geräte (z.B. Drucker, Scanner) verlangen nach passenden Treibern - nicht anders wie unter Windows auch.

Auch wenn die sichtbaren Neuerungen und Verbesserungen sich für manchen in Grenzen halten, "unter der Haube" hat sich soviel getan, wie noch nie zuvor. Und doch soll es lediglich der Anfang sein für eine neue Zukunft des AmigaOS. Die Workbench wurde absichtlich nicht weiter "geflickt" - sie wird mit OS4.1 komplett ersetzt. Auch das Icon-System ist mit all den "Erweiterungen" der letzten Jahre an seine Grenzen gestoßen. Trotzdem können auch die Powericons systemfreundlich benutzt werden (als AddOn und nicht als BuildIn).

Und eines darf auf gar keinen Fall vergessen werden: alles was hier angesprochen wurde oder bisher öffentlich zu sehen war, ist der momentane Ist-Zustand. Die Verkaufsversion von AmigaOS4 kann durchaus noch anderes aufweisen.

DMA-Treiber für IDE, 68k-JIT, PPC-natives Picasso96 Grafiksystem sind hier Dinge, die zwar intern bereits getestet werden, aber noch nicht öffentlich gezeigt werden/zugänglich sind. AmigaOS4 funk-

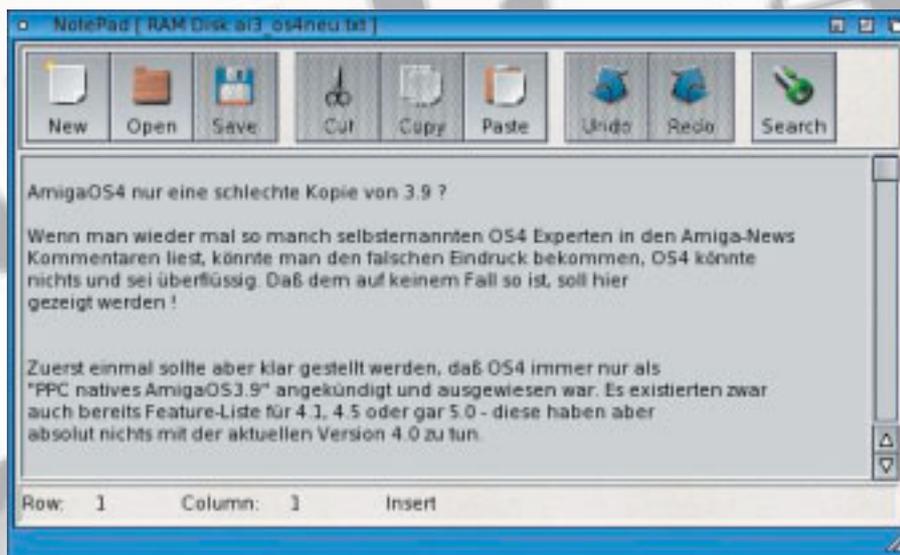
tatester, der AmigaOS4 seit zwei Jahren einsetzt, ist es eine stetige Weiterentwicklung. Ich arbeite täglich damit, ich schreibe diesen Text (und viele andere mehr), ich mache die Screenshots und bearbeite sie nach und ich programmiere viel. Ami-



tioniert aber trotzdem. Mit diesen Dingen wird es lediglich schneller.

Auch wenn MUI nur die zweite Wahl für das GUI der Programme ist, liegt bereits eine PPC-native Version vor. Dabei

gaOS4 funktioniert also auch in der Praxis - für mich. Da jeder andere Anforderungen stellt, ist AmigaOS4 eben nicht für jeden geeignet. Das liegt aber primär an fehlenden Applikationen und kann nicht dem Betriebssystem angelastet werden.



Amiga Notepad "EalyBird" Zeiten bereits den Rechner zugelegt hat, hat die Pre-CD bereits kostenlos erhalten und kann das "neue" AmigaOS benutzen.

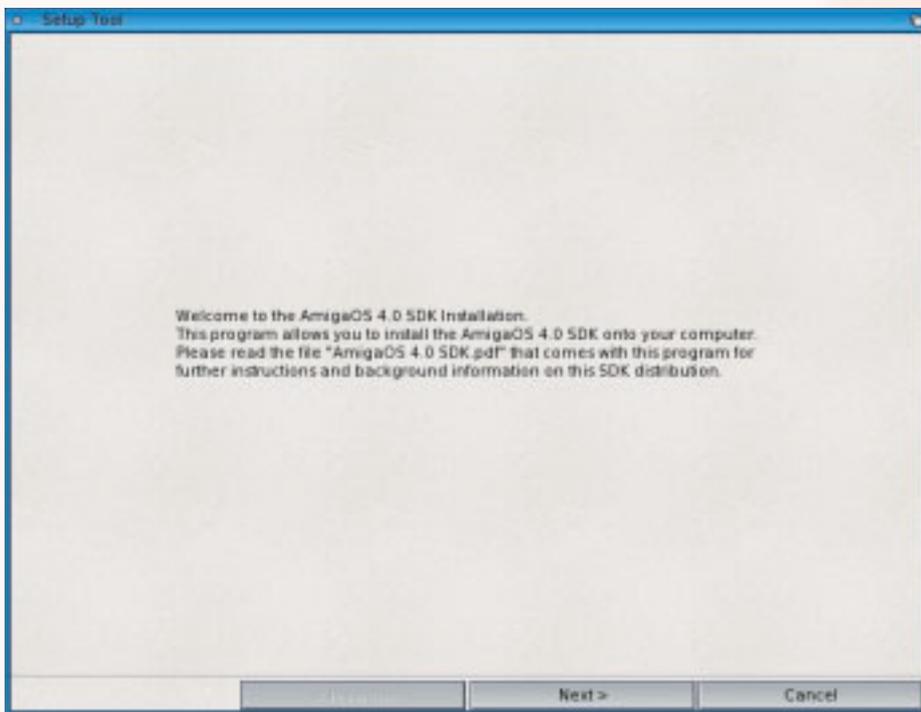
Michael Christoph  
<michael@meicky-soft.de>

# > AmigaOS 4.0 - Erstes Update

Bevor die neue CD installiert werden kann, ist erneut ein Update von UBoot auf die Version 1.1.1 notwendig. Diese Version bietet unter anderem eine verbesserte Unterstützung für parallele Nutzung von AmigaOS und Linux. Sie ist schnell und

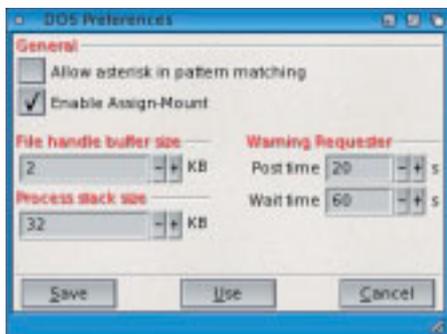
tes Roadshow und Ethernet-Treiber, MUI in der PPC Version, USB (eingeschränkt, kein Treiber für Memory-Sticks), neuer ExecSG Kernel, Treiber für sil680 IDE-Controller (uneingeschränkt DMA-fähig), AmiPDF mit deutlich höherer Geschwin-

Anzeige:



problemlos durchzuführen. Trotzdem sollte das Readme bzw. die Meldung vor der Aktualisierung gelesen werden, da es sich um einen tiefgreifenden Vorgang handelt.

Das eigentliche Update wird den registrierten Benutzern als brennbares ISO zur Verfügung gestellt und als Downloadarchiv 32 MByte groß sein. DSL Benutzer sind hier klar im Vorteil. Wer nur über ein analoges Modem verfügt, darf schon ein paar Stunden dafür einrechnen.



Ohne Gewähr auf Vollständigkeit folgt die Liste der enthaltenen Komponenten:

Picasso 96 und Grafiksystem als PPC native Version, verbesserte Radeon-Monitortreiber (DoubleScan Modi), erweiter-

digkeit, erweiterter SLB (SecondLevel-Booter), auch praktisch allen anderen Komponenten haben Verbesserungen oder Fehlerkorrekturen erfahren (mehr Shell Kommandos, Pointer-Prefs, neues Dos-Prefs, u.v.m.)

Die Timeoutzeit für die zusätzliche Auswahl des zu startenden Kickstartlayouts lässt sich über die UBoot-Variable "boota\_timeout" bzw. im UBoot-Menü ändern.

Auch vom Software Developer Kit (kurz SDK) gibt es eine neue Version. Zur Installation kommt bereits die neue Installerversion zum Einsatz. Der Umfang ist vergleichbar mit der letzten Version. Weitere Beispiele sind hinzugekommen und auch Includes zur application.library werden enthalten sein. Vom gcc Compiler liegt die Version 3.4.2 im Paket. Das komplette Downloadarchiv wird eine Größe von 45 MByte aufweisen.

Vor allem Entwickler profitieren von den Erweiterungen. Aber auch normale Anwender finden viele kleine Verbesserungen und Optimierungen im täglichen Einsatz.

Michael Christoph  
<michael@meicky-soft.de>



reiseresort.de

Sie wollen verreisen?

Sie haben noch keine Unterkunft?

reiseresort.de hilft Ihnen weiter!

Bereits seit Wochen konnte man aus verschiedenen Quellen einige Neuigkeiten über ein junges Unternehmen erfahren, welches angeblich einerseits an PowerPC-basierten Settop-Boxen sowie andererseits auch neuer Amiga-Hardware arbeiten soll.

Lange hat es gedauert, bis auch die ersten konkreten Hinweise nach außen traten. Inzwischen sind deutlich mehr Einzelheiten bekannt und auch kein Gerücht mehr. Das auf den Namen AHT Europe Ltd. getaufte Unternehmen hat seinen Sitz in England und ist auch in den Niederlanden und Deutschland präsent.

Das Hauptgeschäft des Unternehmens sind unter Linux laufende Settop-Boxen auf Basis spezieller STB-Chips von IBM, deren Kern ein PowerPC-Prozessor

ein 3dfx-Prozessor zuständig sein. Über den Preis ist allerdings noch nichts genaueres bekannt, er soll jedoch unterhalb der Cybervision 3D angesiedelt sein.

## Die Settop-Box

Die Settop-Box des Unternehmens stößt bei den Amiga-Anwendern auf großes Interesse. Dies lässt sich wohl auf die Verwendung eines PowerPC-Prozessors sowie auch die Nähe zum Amiga-Markt zurückführen. Leider ist noch nichts dar-

schwachbrüstigen Prozessor, auch wenn spezifische Performance quasi via "Custom-Chip" hinzugewonnen wird, spricht Hardware-MPEG-Dekodierung. Auch problematisch würde sich der Umstand auswirken, daß anders als auf den bisherigen OS4-Systemen die Settop-Box über keine FPU verfügt. Offiziell bestätigte uns das Unternehmen jedenfalls in puncto Betriebssystemen bisher nur die Verfügbarkeit der Linux-Distributionen MontaVista und Debian. Trotzdem scheint uns eine AmigaOS4-Anpassung nicht unbedingt unmöglich zu sein, zumal sie bestimmt auch für das Unternehmen selbst ein zusätzlicher Verkaufsfaktor wäre. Ob es letztlich dazu kommt, bleibt abzuwarten - im Moment jedenfalls gibt es dafür keine Anzeichen. Hinzu kommt ein weiteres Problem, und das ist die Firma Amiga Inc. bzw. KMOS selbst. Ob Amiga Inc. mit Ihrem neuen Besitzer überhaupt ein Interesse daran hat, ein solches System zu unterstützen, ist fraglich - immerhin hat man sich auch in der Vergangenheit nicht gerade ein Bein ausgerissen für neue, innovative Projekte.

Wir selbst jedenfalls hatten bereits die Möglichkeit, einen kurzen Blick auf die Settop-Box zu werfen. Das Board selbst ist sehr kompakt gebaut, so dass es für verschiedene Bereiche eingesetzt werden kann. Durch die Verwendung des speziellen STB-Prozessors wird auch kein Lüfter benötigt. Somit läuft das System praktisch geräuschlos - etwas lauter wird es erst, wenn für bestimmte Funktionen die Festplatte benötigt wird oder,

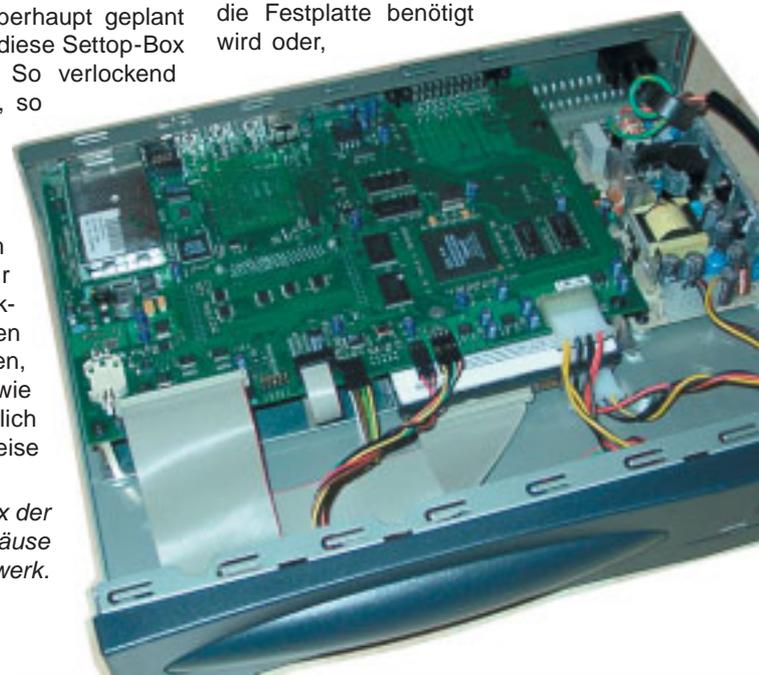


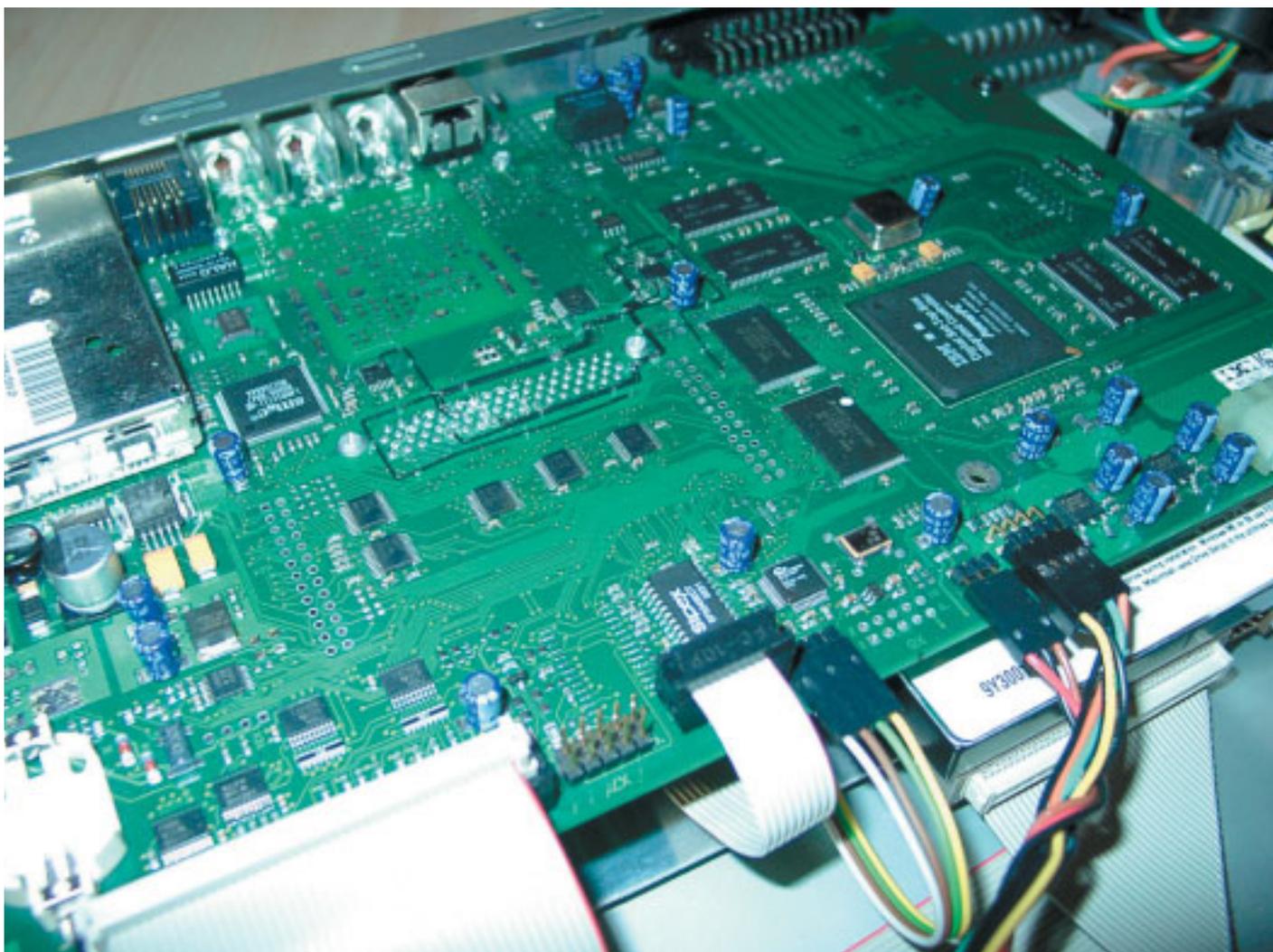
AHT Homepage ([www.ahteurope.com](http://www.ahteurope.com))

vom Typ 405 bildet. Daneben wird zusätzlich auch an Produkten für den "Classic"-Amiga gearbeitet. So hat man etwa im Juli eine Lizenz für das Design des PCI-Boards Prometheus der polnischen Firma Matay erworben. Interessanter aber dürfte die Ankündigung einer neuen Grafikkarte sein. Diese Grafikkarte mit dem Namen AmiVD sollte ursprünglich noch vor Weihnachten in den Handel kommen - allerdings wird sich dieser Termin, wie wir erfahren haben, nicht mehr realisieren lassen. Der Grund für die Verzögerung ist, daß man, anders als zunächst angekündigt, versuchen will, die AmiVD nicht mehr nur für den Zorro III-Bus, sondern auch für Zorro II-Rechner einsetzbar zu machen, um etwa auch die nicht wenigen Besitzer eines hochgerüsteten Amiga 2000 in den Genuß einer 3D-Karte zu bringen. Für die Grafik wird

über bekannt, ob es überhaupt geplant ist, etwa AmigaOS4 für diese Settop-Box verfügbar zu machen. So verlockend diese Vorstellung klingt, so muß man sicherlich davon ausgehen, daß sich dies nicht so einfach realisieren ließe. Anders als bei einem AmigaOne-Rechner mit seinen für ein Desktopsystem geeigneten G3- und G4-Prozessoren, verfügt die Settop-Box wie bereits erwähnt lediglich über einen vergleichsweise

Ein erster Prototyp der Set-Top-Box der Firma AHT Europe in einem Testgehäuse und ohne ein DVD-R Laufwerk.





wie auch für spätere Endkundengeräte geplant, entsprechen DVD-R-Laufwerke zum Einsatz kommen. Auf dem uns zur Verfügung stehenden Prototypen lief eine auf Linux basierende Systemsoftware. Erfreulich war die Tatsache, dass sämtliche Funktionen bereits kurz nach dem Einschalten der Box zur Verfügung standen. Über einen entsprechenden Assistenten hat man schnell alle wichtigen Funktionen eingerichtet, um bereits nach kurzer Zeit die ersten Satellitenprogramme empfangen können. Neben dieser Ausführung mit DVB-S-Modul für den Satellitenempfang ist das Board auch mit einem DVB-Modul fürs Kabelfernsehen (DVB-C) oder die neue terrestrische Empfangsmöglichkeit DVB-T erhältlich. Auf Basis dieser Set-top-Box soll, in einer High-End-Konfiguration, eine Vielzahl verschiedener Geräte praktisch in einem zu finden sein. Ein entsprechendes Cam-Interface erlaubt den Einbau entsprechender Module für den Empfang von Pay-TV-Sendern wie Premiere. Die eingebaute Festplatte dient zur Speicherung von Sendungen wie auch anderer Daten, die über einen USB-

Stick oder auch das DVD-Laufwerk den Weg in die Box finden. Über das eingebaute Modem wie auch eine LAN-Schnittstelle ist auch das Internet nicht mehr weit. Ein entsprechender Browser steht dafür zur Verfügung. Die Möglichkeiten, die in dieser Box bereits im gegenwärtigen Stadium stecken, sind sehr vielseitig. Mit der geplanten Vorstellung eines Endkundengerätes zur CeBIT 2005 in Hannover soll zudem eine deutlich verbesserte Software mit weiteren Möglichkeiten zum Einsatz kommen.

Wir werden für Sie an dieser Geschichte dranbleiben und natürlich über weitere Produkte dieser Firma berichten, sobald solche bekannt werden. Alternativ empfehlen wir Ihnen, die Homepage der Firma unter der Adresse [www.ahteurope.com](http://www.ahteurope.com) auch selbst im Auge zu behalten.

(sb)

Links: [www.ahteurope.com](http://www.ahteurope.com)

*Das kompakte Board, deutlich zu sehen der spezielle PowerPC Prozessor.*

Anzeige:

## 1000 Visitenkarten mit Kalender und Folienkaschierung



Gestaltung nach Ihren Wünschen und unseren Ideen.

Komplettpreis nur 199,- €

[www.semi-werbung.de](http://www.semi-werbung.de)  
oder direkt bestellen unter  
[www.semi-shop.de](http://www.semi-shop.de)

# > Interview mit Stefan Robl

Stefan Robl ist unter den Amiga Anwendern eine feste Größe. Seine Amidoc-Leiste begeistert seit AmigaOS3.9 zahlreiche Anwender. Mit OS4.0 wurde das Programm weiterhin verbessert. Olaf Köb-  
nik Sprach für AmigaInsider mit dem Entwickler über Amiga und die Zukunft.

**AMIGAINSIDER** Hallo Stefan, viele kennen Dich vielleicht schon als Entwickler von "AmiDock", das in AmigaOS 3.9 Einzug gehalten hat. Andere bringen Deinen Namen, in letzter Zeit mit ArtEffect für AmigaOS 4.0 in Verbindung. Kannst Du unseren Lesern, bitte etwas über Dich und Dein Amiga Werdegang erzählen?

*Aufgewachsen bin ich in der nördlichen Oberpfalz im Landkreis Tirschenreuth. Dort habe ich mich bereits in jungen Jahren (ich war ca. 6) mit der Elektronik beschäftigt. Ich bastelte Radios und allerhand andere nützliche und nutzlose Dinge... Im Alter von 9 Jahren kam ich dann das erste mal mit einem Computer in Kontakt - dem A500 meiner Cousine. Wie bei den meisten, war ich sofort "wie elektrisiert"... :-)* Ein Jahr später bekam ich dann zusammen mit meinem Bruder einen eigenen A500. Das war der Startschuss für meine heutige "Technologiesucht"... im ersten Jahr spielten wir natürlich (?) wie verrückt mit dem Rechner, das wurde uns dann aber schnell langweilig.

*Sehr bald bastelte ich dann eigene Interface-Schaltungen und mein Bruder schrieb die (Basic-)Steuersoftware dafür. So entstanden Roboter, Greifarme, Turtles, Scanner und viele andere - wiederum - nützliche und nutzlose Dinge... Ich versuchte natürlich bald ebenfalls Programmieren zu lernen, vor allem um noch schneller meine Hardwareinterfaces "zum Leben erwecken" zu können. Wie auch immer, der A500 wurde erweitert bis zum "geht nicht mehr", 1994 kam dann ein A4000 dazu, später ein A3000, A1200, CD32 usw. usw.*

*Heute habe ich übrigens so um die 12 Amigas und noch einige andere Computer (Technologiesucht halt...). Etwa um 1994 lernte ich AmigaE, 1995 C und 1998 C++. Irgendwo dazwischen habe ich auch begonnen, mich recht intensiv mit den verschiedenen Opcodes der verschiedenen Controllersysteme (Assembler) zu beschäftigen.*

*Seit etwa dieser Zeit verwende ich übrigens auch GALs, CPLDs und FPGAs für eigene Hardwaredesigns. Ein recht bekanntes, für heutige Verhältnisse jedoch nicht mehr wirklich außergewöhnliches ColdFire-basiertes Projekt, die QBox (siehe Homepage), entstand dann nach dieser Zeit - damals empfand ich in den "Untergang des Amiga" unmittelbar*

*bevorstehend wollte mir lieber einen eigenen Computer basteln als mich mit einem Wechsel in die Windows-Welt abfinden... nunja... :-)*

*Nach reiflicher Abwägung, ob ich Informatik oder E-Technik studieren sollte, entschied ich mich für die Informatik. Mein Studium in Regensburg habe ich 2002 erfolgreich abgeschlossen, danach habe ich noch just for fun eine kurze Zeit Physik studiert. 2003 hatte ich mich dann doch entschieden einen Job zu ergreifen. Seit April 2003 arbeite ich nun als Entwicklungsingenieur für Embedded Software in einer Firma für Mess- und Analysetechnik in Gerlingen bei Stuttgart.*

*Meine Entwicklungen rund um den Amiga sind recht umfangreich, vieles habe ich jedoch nie veröffentlicht, einiges ist nur eine Technologiestudie, anderes aber auch nur aus just for fun entstanden. Manche Dinge habe ich aber dann doch bis zur Veröffentlichung "durchgezogen" und kann von meiner Homepage oder aus dem AmiNet bezogen werden. Auf jeden Fall hat mich der Amiga den größten Teil meines Lebens (ich bin mittlerweile 25...) begleitet und inspiriert; das soll auch so bleiben... :-)*

**AMIGAINSIDER** Anfang des Jahres konnte man aus gut informierten Kreisen erfahren, dass die Sourcen von ArtEffect zwecks möglicher Weiterentwicklung von Haage&Partner erhältlich waren. Wie bist Du an die Sourcen gelangt bzw. was hat dann schlussendlich Dein Interesse geweckt, das Projekt zu übernehmen?

*Ich habe die Sourcen bei mir schon seit deutlich längerer Zeit als Anfang dieses Jahres. Hintergrund waren mehrere Gespräche mit Jürgen Haage (JH) über die mögliche weitere Zukunft von ArtEffect. Hierzu habe ich zunächst die Quellen von ArtEffect näher untersucht um im Anschluss mehrere Möglichkeiten der Weiterentwicklung diskutieren zu können. Zu meinem Bedauern stieß ich mit meinen Analysen zunächst nicht*



*auf allzu großes Interesse. Nach einiger "Überredungskunst" konnte ich jedoch überzeugen, dass die Portierung von AE auf das PowerPC native OS4 nicht nur machbar sondern auch sehr sinnvoll wäre. Hierbei möchte ich übrigens auch Simon Neumann nicht unerwähnt lassen, der sowohl bei JH und auch mir nicht locker gelassen hat, bis sich endlich etwas bewegte... :-)* Mehr oder weniger offiziell erhielt ich dann die Erlaubnis, mein Glück zu versuchen.

**AMIGAINSIDER** Im Mai diesen Jahres gelang Andreas Weyrauch, dem Veranstalter vom "AmigaOS 4.0 Event" in Essen, die Überraschung des Jahres - bis dato. Mit der Ankündigung einer nativen PPC Version von ArtEffect für AmigaOS 4.0, die durch Dich vorgeführt wurde, kehrte eine schon längst verloren geglaubte Software für das neue AmigaOS zurück. War es reiner Zufall das Du zu diesem Zeitpunkt schon ArtEffect zu Demonstrationszwecken fertig hattest oder hast Du speziell darauf hingearbeitet bzw. wie kam es zu der Vorführung in Essen?

*Eigentlich war es reiner Zufall. Als ich vom "AmigaOS 4.0 Event" in Essen erfuhr, hatte ich bereits mehrere hundert Stunden Arbeit in die AE-Portierung gesteckt. Das Programm war nicht nur bereits compilierbar, sondern bereits in Teilen lauffähig. Durch das Event habe ich mich dann verstärkt mit dem Programm beschäftigt und innerhalb von 1-2 Wochen weitere Fortschritte erzielt. Ich kam weit genug um etwas demonstrieren zu können. Ich überraschte JH am Telefon mit der Nachricht und ich entschied, in Essen etwas vorzeigen zu wollen. Auch JH wurde dadurch motiviert, in Essen vor-*

beizuschauen.

**AMIGAINSIDER** Wie wurde ArtEffect bzw. die Bekanntgabe einer möglichen PPC Version von den Amiga Usern aufgenommen und wie groß war das Interesse an ArtEffect auf der Veranstaltung in Essen?

*Die Reaktionen waren bis auf eine oder zwei Ausnahmen (die üblichen "Stänkerer" halt) bereits im Vorfeld positiv. Auf dem Essener Event wurde mir nie langweilig, von Ankunft bis Abreise war ich ständig damit beschäftigt, Fragen zu beantworten und den damaligen Entwicklungszustand zu demonstrieren. Die Besucher zeigten sich verblüfft über die enorm hohe Arbeitsgeschwindigkeit von der OS4-Version von ArtEffect und ich hörte etliche male Aussagen wie "ist schon so gut wie gekauft". Ich muss allerdings zugeben, dass ich \*nach\* dem Essener Event so gut wie kein weiteres Feedback der Anwender erhielt.*

*Das verursacht natürlich schon Gedanken wie "für wen bzw. wie viele Leute mache ich das hier eigentlich?"... Dennoch glaube bzw. hoffe ich, dass viele Anwender einfach nur abwarten und dann zuschlagen, wenn es soweit ist. Übrigens würde ich mir nach wie vor wünschen, wenn interessierte Anwender mit Haage&Partner und/oder mir Kontakt aufnehmen würden. Es ist wie gesagt unheimlich schwierig auch nur eine toll-kühne Schätzung über das Ausmaß des Interesses vornehmen zu können.*

**AMIGAINSIDER** Handelt es sich bei der ArtEffect PPC Version um eine 1:1 Umsetzung der 68k Version bzw. worin wird sich ArtEffect PPC von der letzten 68k Version 4.0 unterscheiden?

*Zunächst handelt es sich mehr oder weniger um eine 1:1-Umsetzung. Die Unterschiede zur 68k-Version sind im Moment nur interner Natur, hier bin ich dabei eine ganze Menge von Bugs und/oder riskanten Codebestandteilen zu beseitigen. Natürlich wird die finale OS4-Version von AE auch einige interessante neue Features beinhalten. Welche das sein werden, habe ich noch nicht endgültig entschieden; daher werde ich auch hierüber noch keine Aussagen machen.*

**AMIGAINSIDER** Wie sieht denn der momentane Entwicklungsstand von ArtEffect aus und hast Du Dir persönlich eine "Deadline" gesetzt um eine erste öffentliche Demo von ArtEffect präsentieren zu können?

*Der aktuelle Entwicklungsstand hat*

*sich zu meinem Bedauern seit Essen leider nicht besonders stark bewegt. Grund ist mein enormer Zeitaufwand für meine Firma. Nach bis über 10 Stunden Entwicklungsarbeiten täglich ist die Motivation noch privat an weiteren Großprojekten zu arbeiten leider doch etwas arg gedämpft.*

*Übrigens besteht AE aus mehreren hunderttausend lines of code, ein Vorgehen mit Überlegung und Konzept ist hier zwingend erforderlich. Genau deshalb ist es auch kaum sinnvoll, nur eine halbe Stunde täglich daran zu arbeiten. Ich werde jedoch versuchen meinen privaten Tagesablauf weitestgehend zeitlich zu optimieren und mir dann einen mehr oder weniger haltbaren Zeitplan selbst auferlegen.*

*Übrigens ist es nicht einfach nur so, AE compilierfähig zu machen. In AE sind einige StormC-Altlasten enthalten, die mit dem GCC einfach nicht möglich sind. Insbesondere habe ich größere Teile des Codes überarbeiten müssen, da dieser auf einer Annahme des StormCPP-Compilers basierte, welche auf einem nach Stroustrup [dem Erfinder von C++] konformen Compiler wie dem GCC einfach nicht funktionieren \*kann\*.*

*Bei diesem Vorgehen habe ich einige weitere Punkte im AE-Code sondiert, welche u.U. Probleme bereiten können (und möglicherweise in der Vergangenheit sogar bereitet). Diese Dinge erledige ich step-by-step und erst nach der Säuberung des kompletten Codes denke ich an Erweiterungen in der Funktionalität. Bei der Gelegenheit habe ich übrigens auch gleich die komplette wizard.library mit nicht unerheblichem Zeitaufwand nach PPC portiert; diese Portierung ist noch nicht zufriedenstellend und benötigt noch weitere Arbeit. Da AE auf der wizard.library basiert und ich diese Abhängigkeit erst viel später plane zu entfernen, war dieser Schritt erforderlich.*

**AMIGAINSIDER** Wird es Deines Wissens auch noch eine 68k Version geben oder ein Update?

*Nein. Das habe ich von Anfang an ausgeschlossen. Es mögen mich zwar nun einige 68k-Anwender verfluchen, ich habe es aber schlicht nicht eingesehen, auf OS4-Features zu verzichten um die Compilierbarkeit für 68k beizubehalten. Die 68k-Version von AE hat auch mir privat viele Jahre treue Dienste geleistet und ich finde nicht, dass es unverschämte ist, den alten Ballast über Board zu werfen und sich altlastenfrei auf eine \*saubere\* PPC-Version zu konzentrieren.*

**AMIGAINSIDER** Wie sieht derzeit Deine Entwicklungs Umgebung für ArtEffect aus und gab es schon größere Schwierigkeiten, die es galt zu meistern?

*Ich entwickle AE komplett auf meinem PowerBook im Mehrschirmbetrieb. Mein AmigaOne hat dabei das PowerBook über Samba als Laufwerk gemountet, auf dem PowerBook wird editiert und compiliert. Nicht nur habe ich hier einen noch schnelleren Prozessor als im AmigaOne, sondern insbesondere auch die Möglichkeit, unterwegs zumindest auf dem "Trockendock" weitermachen zu können. Die Testläufe starte ich direkt über das Samba-Laufwerk auf dem AmigaOne, Debug-Ausgaben wandern per Debug-Schnittstelle zurück auf mein PowerBook.*

*Der große Vorteil ist dabei u.a. auch, dass ich bei Reboots des A1 meine Entwicklungsumgebung nicht verliere und meinen nächsten Testlauf ohne Zeitverlust bereits vorbereiten kann. In der Zwischenzeit ist der A1 dann wieder gebootet und der nächste Test kann losgehen. Auf diese Weise muß ich nicht erst mühsam die Leichen aller AE-Subsysteme aus dem System entfernen um einen nächsten Test fahren zu können sondern kann mit einem frischen System reproduzierbar weitermachen. Übrigens ist mir der in OS4 integrierte "Grim Reaper" eine enorme Hilfe! Ich erwähne das, obwohl dieses Systemtool bereits ausgiebig auf verschiedenen OS4-Demos gezeigt wurde - für einen Entwickler ist diese Systemkomponente wirklich Gold wert.*

**AMIGAINSIDER** Entwickelst Du derzeit alleine an ArtEffect oder wirst du von jemanden unterstützt?

*Ja, im Moment arbeite ich alleine daran. Vor allem deshalb, weil durch die Code-Komplexität eine Arbeit im Team kaum sinnvoll möglich ist. Sobald jedoch das Grundprogramm stabilisiert ist und es um Erweiterungen, Plugins usw. geht werde ich mich um Unterstützung kümmern. Im Moment würde es nur mehr Reibung verluste bedeuten als Vorteile bringen.*

**AMIGAINSIDER** Gibt es Kontakt zu den früheren Entwicklern von ArtEffect bzw. weist Du ob diese noch für den Amiga aktiv sind?

*Leider haben diese sich schon vor längerer Zeit vom Amiga zurückgezogen. Ich bedauere das sehr, zumal das Gerüst von AE wirklich nicht verkehrt ist. Der Code wuchs zwar (wie bei fast allen kommerziellen Entwicklungen üblich) und*

wurde damit mit der Zeit etwas "unvorteilhaft", das ist aber ein normaler Prozess und in keinster Weise als Vorwurf zu verstehen.

*Ich habe die Gelegenheit beim Schopfe gepackt und bereits einige Stellen von diesen Altlasten befreit.*

**AMIGAINSIDER** Worin siehst Du die stärken bzw. schwächen in ArtEffect und was macht ArtEffect Deiner Meinung nach zu dem besseren EBV Programm auf dem Amiga?

*AE ist eine klar strukturierte und für den Anwender sehr schnell verständliche Applikation. Ich denke insbesondere zur Bildretusche und Bildbearbeitung ist es sehr gut geeignet. Die Stärke von AE liegt in allen Arbeiten mit Maus oder Tableau. Echte Sequenzverarbeitung im Stil von ADPro kann AE nicht. Allerdings könnte letzteres selbstverständlich ja noch kommen... :-)*

*Als weiteren Pluspunkt möchte ich die Arbeitsgeschwindigkeit nennen. AE ist bei der Bildbearbeitung selbst auf einem schnellen 040er-Board noch gut benutzbar, ein 060er macht noch viel mehr Spass. Fast schon abartig schnell ist es auf dem A1. Ich denke, das wird die Anwender wirklich begeistern!*

**AMIGAINSIDER** Kann sich Deiner Meinung nach ArtEffect mit anderen nicht AmigaOS EBV Programmen messen und somit als mögliche Referenz-Software für das AmigaOS 4.0 in Zukunft entwickeln?

*AE hat ja vieles von Photoshop entliehen. Es kann dem Altmeister natürlich bei Weitem nicht das Wasser reichen. Allerdings ist das auch kein Wunder, Photoshop steht plattformübergreifend ungeschlagen da... Trotzdem ist AE deswegen nicht schlecht. Vor allem in Sachen Verständlichkeit kann AE punkten, in Sachen Funktionalität muss zugegebenermaßen noch einiges getan werden. Für den Amiga hat AE meines erachtens ein großes Potential.*

*Die möglichen zukünftigen Erweiterungen sind mannigfaltig. Schon jetzt kann AE m.E. jedoch alles, was Otto-Normal-Anwender machen will. Wie gesagt: more to come!*

**AMIGAINSIDER** Nun galt eine AmigaOS 4.0 Version von ArtEffect bis dato noch nicht wirklich als offiziell, zumindest hat Haage&Partner noch nicht offiziell angekündigt oder bestätigt, dass Sie ArtEffect für AmigaOS 4.0 vertreiben werden. Gibt es da schon ein Abkommen zwischen Dir

und Haage&Partner oder entwickelst Du mehr auf eigene Faust?

*Die fehlende offizielle Ankündigung liegt daran, dass ich es zunächst tatsächlich auf eigene Faust weiterentwickle. Ich möchte eine offizielle Ankündigung erst dann, wenn AE auch tatsächlich kurz vor der Fertigstellung steht. Da ich leider nicht hauptberuflich an AE arbeite, bedeutet die Arbeit an AE den nahezu vollständigen Verlust meiner Freizeit. Ich möchte den auf mir lastenden Druck durch eine offizielle Verpflichtung nicht noch weiter erhöhen.*

**AMIGAINSIDER** Inwieweit wirst Du von Haage und Partner bei der Entwicklung von ArtEffect unterstützt?

*Ich hatte zu Haage&Partner stets ein gutes Verhältnis und wurde falls nötig auch gut unterstützt. Da mir H&P keine Großpackung Freizeit anbieten kann, gibt es im Moment nichts, womit sie mir helfen könnten. Dennoch steht bereits der Beta-Test "auf Abruf" und ich kann bei Hilfebedarf stets auf H&P zurückgreifen.*

**AMIGAINSIDER** Siehst Du persönlich eine Chance für den AmigaOne/AmigaOS4.0 und somit auch einen Markt in Zukunft für ArtEffect?

*Das hängt ganz von den Anwendern ab. Der Amiga hat im Moment keinen "Markt" im eigentlichen Wortsinn. Ich hoffe es sind noch genug Enthusiasten da, die eine Weiterentwicklung ermöglichen. Sehr wohl ist mir bekannt, dass einige Leute latent "schlummern" und wieder auftauchen, sobald im Amiga-Bereich wieder etwas Handfestes gibt.*

**AMIGAINSIDER** Mit AmiDock hast Du nicht nur die Toolbar für AmigaOS 3.9 sondern auch für AmigaOS 4.0 entwickelt. Welches sind Deiner Meinung nach die entscheidenden Unterschiede?

*Es ist von Grund auf neu entwickelt, wesentlich umfangreicher konfigurierbar und durch das Docky-System mit externen Modulen enorm erweiterbar. Gerade das Docky-System wird uns eine Unmenge von kleinen Helferlein für die tägliche Arbeit am Amiga beschermen. Erwähnenswert ist auch die Anbindung an die application.library - AmiDock hat damit auch eine Taskbar-ähnliche Funktionalität erhalten. Richtig spannend ist in diesem Zusammenhang auch, dass Applikationen dadurch auch Funktionalität ins Dock bringen können. Ich freue mich schon jetzt auf einen Raytracer, welcher den aktuellen Renderstatus als Minitatur-*

*bild im Dock zeigt... oder einen Drucker-spooler mir Statusanzeige und/oder Mini-vorschau... usw. usw...*

**AMIGAINSIDER** Inwieweit bist Du mit der Gesamtentwicklung von AmigaOS4.0 zufrieden bzw. siehst Du eine Chance für einen "Neubeginn"?

*Die Gesamtentwicklung von OS4 verläuft in meinen Augen ausgesprochen erfreulich! Ich bin wirklich begeistert, welche enorme Leistung das Core-Team erbracht hat und noch immer erbringt. Es vergeht kein Tag ohne bemerkenswerte Updates und das System wird von Woche zu Woche immer "runder". Für AmigaOS bedeutet OS4 wirklich einen Riesensprung; schließlich ist es eine völlig andere Hardwareplattform mit einem massiv verbessertem OS. Wenn ich das Gesamtwerk "Amiga OS 4" betrachte, erscheint es mir wie ein Sprung von OS 1.3 zu OS 3.0...*

*Ob AmigaOS den Schwung haben kann, neue Anwender anzuziehen wage ich dennoch etwas zu bezweifeln. Zu groß ist die Konkurrenz durch Mac OS X, Linux und Windows. Allerdings könnte Amiga OS mit den üblichen Standardapplikationen eine Alternative darstellen. Im PPC Embedded-Bereich kann ich mir Amiga OS nach wie vor ebenfalls sehr gut vorstellen. Wir müssen die weitere Entwicklung einfach verfolgen und aktiv vorantreiben. Sinnlos ist es sicher nicht - das AmigaOS beinhaltet einige sehr interessante und ausbaufähige Konzepte. OS 4 soll ja auch nicht die letzte OS-Version sein. Ist OS 4.0 erst einmal fertig, steht jedenfalls eine ausgezeichnete und endlich wartbare Plattform für die Zukunft vorhanden!*

**AMIGAINSIDER** Deine letzten Worte an die Leser?

*Seid nett zueinander und zerfleischt Euch nicht immer gegenseitig selbst!*

*Auch möchte ich die Leute, die sich täglich Stunden über Stunden mit Grabenkämpfen in den verschiedenen Foren beschäftigen dazu auffordern, ihre Zeit besser zu nutzen: Schnappt Euch den GCC, lernt C/C++ und versucht mal selber was auf die Beine zu stellen. Jede Zeile Code ist mehr Wert als irgendein Posting in einem Forum... :-)*

*Zum Schluss noch viele herzliche Grüße an alle, die das hier lesen! :-)*

*Das Interview führte Olaf Köbnik*

# > Sensible Day 2004 - Bericht

## (PixelArts) - PixLoad

SWOS lebt! Das konnte man am Wochenende vom 28. zum 29. August 2004 live in Pirmasens bei den Sensible Days miterleben. Dort fanden die internationalen SWOS-Meisterschaften auf AMIGA und PC statt.

Mit insgesamt 15 Teilnehmern aus vier Ländern und einigen mitgereisten Fans war es das bisher größte und bestbesetzte Turnier dieser Art in Deutschland. Besonders interessant wurde es vor allem auch deshalb, weil man von den Spielweise der ausländischen Spielern nichts wusste. Da man in Dänemark, Belgien und Holland bisher nur die PC-Version spielte, wurden die beiden AMIGA-Wettbewerbe zu Deutschen Meisterschaften.

Gespielt wurde hier auf einem A1200 mit SWOS 96/97 auf Festplatte, sowie auf einem AMIGA 500 mit der 92/93-Edition von Sensible Soccer. Zwischen beiden Versionen und auch dem PC-Spiel gibt es wesentliche Unterschiede, so dass es Sinn macht, die drei Disziplinen separat zu bewerten. Die Spiele auf allen Systemen fanden parallel statt, was die Sache nicht einfacher machte, da man sich immer wieder auf das andere System eingewöhnen musste. Das gelang aber aufgrund der bisherigen Erfahrung unserer Spieler ganz gut. So konnte man richtig harte Fights miterleben, bei denen 100%ige Konzentration von Nöten war.

Bei AMIGA-SWOS überraschte zunächst Metzger, ein echter Neueinsteiger, der gleich zu Beginn Big Brother LS, einen alten Hasen, mit 3:0 in die Wüste schickte. Leider, und auch trotz eines sensationellem 0:0 gegen Rekordmeister Obi-Wan, reichte es für ihn nur zum letzten Platz. Er, der wie Redhair zu den Veranstaltern gehörte, konnte aber dennoch mit erhobenem Haupt nach Hause gehen. Sehr stark präsentierte sich Oli O., mit schnel-



BRAZIL		(SUDAMERIKA)		TORE
1	TAFFAREL	T		0
2	JORGINHO	RVZSB		0
3	RONALDO	A KZS		0
4	ALDAIR	A ZKS		0
5	ROBERTO CARLOS	LVZSA		0
6	MAURO SILVA	RAPZG		0
10	JUNINHO	M PBG		0
8	ZINHO	LASBG		0
7	TULIO	S ASG		8
11	BEBETO	S ASG		21
9	RONALDO	S AKS		22
12	DANRLEI	T		0
13	CESAR SAHPAIO	A KZP		0
14	LEONARDO	LABPG		0
15	LEANDRO	M ZKP		0
16	DUNGA	M ZPG		0
EIGENTORE				1
TRAINER MARIO ZAGALO				
				ENDE

len Angriffen und vielen schönen Toren. Es musste sich aber nach zwei Niederlagen gegen Redhair in packenden Duellen mit dem dritten Platz zufrieden geben.

EIMichaJ dagegen machte seinem Ruf als Favoritenschreck alle Ehre und entschied durch ein überraschendes (aber verdientem) 2:0 gegen Redhair die Meisterschaft. Diese sicherte sich Obi-Wan, der, durch eine kompakte Abwehrleistung (sieben Gegentore in zwölf Spielen), den effektivsten Fußball spielte. Redhair machte sich bereits einen Namen als der bisher erfolgreichster Online-Spieler mit der SEGA MegaDrive-Version von Sensible Soccer, gespielt mit wGens Kaillera (Emulator). Diese Version gleicht im Wesentlichen der AMIGA-Version und diese Erfahrung konnte er für sich auch offline nutzen. Mit gerade mal sechs Gegentoren in zwölf Spielen und einer einzigen Niederlage (natürlich gegen EIMichaJ) sicherte er sich relativ sicher die AMIGA Sensible Soccer-Meisterschaft. Auf PC sah die Welt etwas anders aus. Durch die interna-

tionale Besetzung prallten hier die unterschiedlichsten Taktiken aufeinander. Besonders die Dänen überraschten mit verschiedenen Brechstangen-Varianten, und das sogar erfolgreich. Da kam sogar der bisher in Deutschland fast unschlagbare Obi-Wan in's Wanken. Die PC-Meisterschaft gewann aber greg aus Belgien, der seine Torgefährlichkeit zeigen und auch jeden Gegner besiegen konnte.

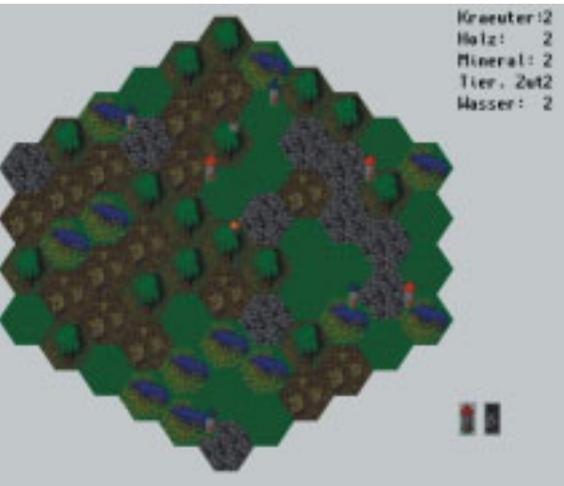
Abseits der Wertungsspiele konnte der AMIGA die Aufmerksamkeit der ausländischen SWOS-Fans auf sich ziehen. Bis in die frühen Morgenstunden wurden private Turniere und Smalltalk über die AMIGA-Version abgehalten. Es wurde klar, dass SWOS hier mit Liebe programmiert ist und einige Features mehr zu bieten hat als die PC-Version. So konnte AMIGA-SWOS neue Fans gewinnen, die sicher jetzt zuhause auch auf der "Freundin" trainieren werden ;-). Insgesamt gesehen war Sensible Days 2004 ein echter Erfolg. Es herrschte eine angenehme Atmosphäre, man hatte viel Spaß und verstand sich trotz einiger sprachlicher Hürden (die man zum Teil mit Händen und Füßen bewältigte) sehr gut. Alle Ergebnisse gibt es auf [SensibleSoccer.de](http://SensibleSoccer.de) zu sehen!

(Redhair)  
[www.sensiblesocket.de](http://www.sensiblesocket.de)

# > Wizard Grounds - Vorschau

Vor ein paar Wochen schrieb mich ein René Thol an, weil er, durch meine Artikelserie darauf aufmerksam geworden, ein paar technische Fragen bzgl. seines in der Entwicklung befindlichen Spiels hatte. Wir schrieben ein Weilchen hin und her und tauschten Informationen über animierte Grafik, deren Organisation und technischer Realisation aus.

Irgendwann fragte er mich, ob ich mir das Spiel einmal anschauen mag. Natürlich sagte ich zu. Nichts desto trotz warnte Rene mich, daß mich evtl. arge Bauchschmerzen plagen könnten, wenn ich mir sein Werk genauer anschauen würde. Man kann sich denken, daß mir Bauchschmerzen ziemlich egal sind, wenn es um ein neues Spiel für unseren geliebten Amiga geht ;).



Ich ließ mir also eine sehr, sehr frühe Version des Spiels zusenden. Der erste Start offenbarte ein Spielfeld, daß aus Sechsecken aufgebaut ist. Rechts oben sind diverse "Zutaten" wie Holz, Mineralien, Wasser, Tier etc. zu sehen. Weiter unten ein Knopf mit einem Turm darauf und daneben ein Knopf mit einem Blitz darauf.

Blitzgescheite Leser wittern jetzt bereits ein simples Strategiespiel. Das ist es derzeit auch. Simpel. Sinn des Spiels ist es, Türme zu bauen und dem Gegner das Leben mit Naturkatastrophen und anderen "Nettigkeiten" schwer zu machen. Dazu benötigt man Zutaten, die man auf den jeweiligen Feldern abbauen kann. Jedes Feld hält nur bestimmte Zutaten bereit, die mittels der Türme abgebaut werden können. Steht der Turm auf einem Feld, daß Wasser und Steine bereithält, werden natürlich auch nur diese vom Turm abgebaut, wobei immer zuerst jene Zutat beschafft wird, von der man am wenigsten besitzt.

Bereits in dieser sehr frühen Version kann man die "Tücken" der "simplen" strategischen Ausrichtung des Spiels erfahren. Sollte man nämlich den ersten Turm auf eine, für den Fortgang des Spiels, ungünstige Position setzen, kommt man sehr schnell in die Verlegenheit, dem Computer das Feld überlassen zu müssen. So kann es bspw. passieren, daß man nicht mehr in die Lage versetzt wird, einen neuen Turm zu bauen, wenn man die ersten Türme nicht auf eins der Felder setzt, auf denen Stein gewonnen werden kann.

Gründliches Überlegen vor dem ersten Schritt ist also strategische Pflicht. Im weiteren ist man gezwungen, sich Gedanken über den zukünftigen Verlauf der "Schlacht" zu machen und dazu auch die Eigenheiten bei der Zutaten-Beschaffung in Rechnung zu ziehen, wenn man nicht den Kürzeren ziehen möchte.

Eine Erweiterung der Möglichkeiten zum Angriff oder Aufbau anderer Einheiten ist natürlich vorgesehen. René hat sich für die Zukunft von "Wizard Grounds" vorerst folgende Erweiterungen vorgenommen:

- # Reparaturzauber für Gebäude
- # Schutzzauber für Gebäude
- # Regenerationszauber für ausgebeutete Landschaften
- # Weitere "Angriffszauber" (mehrere Möglichkeiten seinen Gegner zu schwächen)

Hier wartet also noch Einiges auf eifrige (Beta-)Tester. Die Technik des Spiels klingt bereits recht reizvoll. Es ist vollständig objektorientiert entwickelt und nutzt die Möglichkeiten des AmigaOS recht ausgiebig.

Der Bildschirm-Modus ist wählbar (wobei bisher alle Auflösungen unter 1024\*768 auf einem Autoscroll-Screen dargestellt werden). Die Farbtiefe ist auf 8 Bit festgelegt. Sound gibt es derzeit noch keinen, aber das wird sich im Laufe der Zeit ändern. Ein Menü ist ebenfalls vorhanden, enthält derzeit aber nur die Option, das Programm zu beenden.

Der Bildaufbau geht schon recht flüssig vonstatten und ist in vielen Bereichen bereits animiert. Die Geschwindigkeit ist derzeit noch sehr von der Maschine abhängig, wobei es im optimalen Fall auf einem 68040 Prozessor mit GraKa sehr gut spielbar ist, im ungünstigsten Fall gerade so spielbar auf einem 68060. Man darf aber getrost davon ausgehen, daß im Laufe der Weiterentwicklung Optimierun-

gen folgen werden, die das Spiel auch auf einem 030er mit Grafikkarte spielbar machen könnten.

Die mir zur Verfügung stehende Version enthielt eine noch recht simple KI für den Computer. Häufig genug kommt es vor, daß der Computer gar keine Angriffe startet. Laut René ist das darauf zurückzuführen, daß die derzeitige KI sich nur dann "traut", Angriffe zu starten, wenn der Gegner gleich stark oder stärker ist als der Computer und der Computer selbst alle Ressourcen abgedeckt hat. Eine Version mit intelligenterer KI soll mir aber bereits in Kürze zukommen, welche den Spielreiz mit Sicherheit erhöhen wird.

Die Grafiken sehen bereits sehr niedriglich aus. Mit ein klein wenig Feinschliff dürfte die Spielgrafik aber noch niedlicher und damit interessanter wirken. Ich bin mir ziemlich sicher, daß diesem Spiel eine recht gute Zukunft bestimmt ist, wenn es weiter entwickelt und von den Anwendern mit reichlich Wünschen, Tips und (konstruktiver) Kritik unterstützt wird.

Inzwischen hat René auch die Internetseite zu "Wizard Grounds" online gebracht, auf der alle Informationen über dieses vielversprechende Spiel zu finden sind. Eine jeweils aktuelle Alpha-Version von "Wizard Grounds" steht ebenfalls zum Download bereit. Wir bitten unsere interessierten Leser darum, bei Anregungen an René die auf der Seite angegebene Kontaktadresse rege zu nutzen und ihm Wünsche und Ideen zu "Wizard Grounds" mitzuteilen.

Auf diversen News-Foren waren nach der Veröffentlichung der Seite zu "Wizard Grounds" bereits viele, durchgehend positive Kommentare zu lesen. Die Kommentatoren sparten dabei auch nicht mit Tipps, Hilfen und Ideen, die René bei der Weiterentwicklung von "Wizard Grounds" sicher helfen werden. Tragen auch Sie dazu bei, dem Amiga ein wenig mehr der damaligen Spiele-Vielfalt wieder zu geben!

Meiner Meinung nach entsteht hier ein sehr interessantes Produkt, daß dem Amiga-Spielebereich zu deutlich mehr Schwung verhelfen kann!

<http://wizardgrounds.powerserver24.de>  
(Wolfgang Hosemann)

*Tip: Interview mit dem Entwickler René Thol auf Seite 44*

## AsteroidsTR

Der beliebte Asteroids Clone von Thilo Köhler wurde mit Version 1.2 veröffentlicht. Kleiner Bugfixes sowie Optimierungen wurden in diesem Release hauptsächlich vorgenommen.

<http://asteroids.hd-rec.de>

## Die Kleine Gilde II

Auch die kleine Gilde von Steffen Nitz hat seit unserem Preview in Ausgabe 2 der AmigaInsider einige Updates erhalten. Die kleine Gilde entwickelt sich immer mehr zum Wirtschafts/Strategie Hit.

<http://www.sn-archive.privat.t-online.de>

## BlackFish Demo

Mit BlackFish befindet sich ein "Jump and Swim" Spiel von "Blackbird" in Entwicklung. Der Entwickler sucht dazu noch Grafiker. Wer das Projekt unterstützen möchte Mail an: [webmaster@blackbird-net.de](mailto:webmaster@blackbird-net.de)

<http://www.amiga-arena.de>



## OpenTransportTycoon Deluxe, LGeneral und Powermanga

Frank Menzel hat gleich für drei beliebte Spiele Updates und Verbesserungen ver-

öffentlicht. Mehr dazu in dieser Ausgabe.

[http://home.arcor.de/f\\_menzel/](http://home.arcor.de/f_menzel/)

## PairsNG

Mit der Version 2.5 Beta hat das beliebte Puzzel Spiel PairsNG nach langer Zeit ein Update erfahren. Hierbei handelt es sich vorwiegend um Fehlerbereinigungen.

<http://www.def-con.net/pairs/>

## Desert Racing

Die Chancen stehen diesmal recht gut, das Desert Racing (Siehe AmigaInsider Ausgabe 1) bald in den Handel kommt. Die Test Phase ist so gut wie beendet. Somit dürfte das letzte Kommerzielle AmigaOS 68k Spiel in die Geschichte eingehen.

## Realms of Power - Alpha Demo

Auch das sich schon seit längerem in Entwicklung befindliche "Realms of Power" von Michael Lanser wurde erstmals in einer Alpha Version veröffentlicht. Mehr zu

diesem Civilization/Colonization Klone in dieser Ausgabe.

<http://www.lanser-web.com>

## Schlachfeld-C-Beta

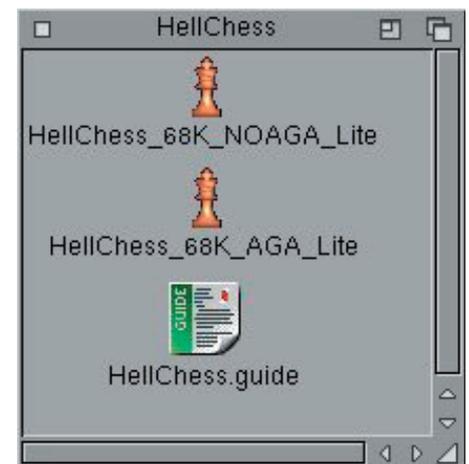
In Ausgabe 1 hatten Wir vorab über Schlachtfeld berichtet, das nach langer Entwicklung in der Beta Version veröffentlicht wurde. Jetzt scheint es, das die letzte Schlacht entschieden ist. Mit einer Weiterentwicklung dürfte nicht mehr zu rechnen sein. Mangelndes Feedback sowie der nicht Erhalt von Bug Reports worum gebeten wurde sind nur einige der Beweggründe.

<http://www.amiga-arena.de>

## HellChess Lite

Mit HellChess gibt es ein neues Interessantes Schachspiel von "Hellcoder" für AGA und GFX Karten.

<http://hellhound.nl/hc>



## Wizard Ground - Alpha Demo

Ein völlig neues, sich in Entwicklung befindliches Spiel wurde von Rene Thol veröffentlicht. WizardGrounds ist ein Strategie/Brett Spiel in dem man durch das produzieren von Waren die dazubehörigen Türme des Gegners zerstören muss, mittel Zauberkraft, die wiederum Waren benötigen. Mehr dazu in dieser Ausgabe.

<http://WizardGrounds.powerserver24.de/>

## Metal Warrior

Nach 10 Jahren findet das Action-Adventure "Metal Warrior" von Lasse Öörni seinen Weg zum Amiga. Für alle Oldschool Fans ein muss!

<http://covertbitops.c64.org/games/mw-amiga.zip>

# ► Review LGeneral 1.1.2

## Spielt Frieden nicht Krieg!

1992 war die Amiga-Welt noch in Ordnung, nicht nur für Strategie Fans von Runden basierenden Spielen. BlueByte hatten mit "History Line 1914-1918" erstmals ein Strategiespiel veröffentlicht, daß sich sehr an die Historischen Fakten vom Ersten Weltkrieg anlehnte und die dazugehörigen Handbücher besaßen fast schon das Format von Militär-Lexika.

Wenn es allerdings 1994 einen Grund gab, sich freiwillig als Amiga User und Fan von Runden basierenden Strategie Spielen an einen PC (386 25 MHz) zu begeben, konnte es sich nur um Panzer General von SSI handeln.

Hatte man vielleicht bei "History Line 1914-1918" nur geringfügige Bedenken, was das Spielen von Krieg betrifft, verspürte man bei Panzer General schon ganz deutlich einen Klos im Hals.

Hier basierten die Einheiten nicht nur authentische Fakten des Zweiten Weltkrieges, die Missionen bez. Campaigns beruhten zudem auf Historische Daten wie z.B. den Einmarsch in Polen am 01.09.1939. Dazu kamen dann noch authentische Video-Sequenzen zu jeder Mission als Intro.

Letztendlich sollte man aber nicht vergessen, daß Panzer General ein Strategiespiel ist und auch als solches angesehen werden sollte, trotz seiner zum Teil sehr realen Aufmachung.

Wer damit keine moralischen Bedenken hat, wird feststellen daß Panzer General auch 10 Jahre nach seiner Erstveröffentlichung immer noch zu den besten, wenn nicht sogar als das beste Runden basierende Strategiespielen bis heute zählt.

## Panzer General vs. LGeneral

Doch was hat das alles mit LGeneral von Michael Speck zu tun? Wer Panzer General kennt, wird sofort die Ähnlichkeit bez. Parallelen zu LGeneral erkennen, dennoch ist LGeneral kein 1:1 Abklatsch seines großen Vorbildes. Doch dazu später mehr.

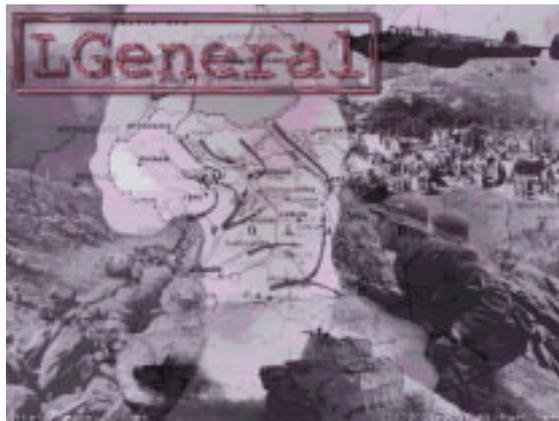
LGeneral ist leider kein Amiga Spiel, sondern wurde von Michael Speck mittels der SDL Technik für Linux geschrieben. (Siehe Interview mit Michael Speck in dieser Ausgabe)

Frank Menzel hat es u.a. für AmigaOS 68k und WOS umgesetzt und eine AmigaOS 4.0 Version soll es auch schon von einem anderen Entwickler geben. Ich beziehe mich hier ausschließlich auf die AmigaOS 68k Version von Frank Menzel. Um in den Genuß von LGeneral unter

AmigaOS zu kommen sollte man schon mindestens einen 060er Prozessor mit Grafikkarte sein Eigen nennen.

Zum Zeitpunkt dieses Berichtes muss man nicht nur das Main Archiv von Frank Menzel (AmigaOS), sondern auch das Archive von Michael Speck (Linux) downloaden und in das Amiga Verzeichnis entpacken.

Mittlerweile sollte aber ein Komplet-Archiv zum Download bereit stehen womit man sogleich starten kann ohne sich noch um weitere Archive zu kümmern. Dazu gehören auch die Original Panzer General Campaigns, die von Michael Speck als "Abandonware" zum Download bereit



gestellt wurden. Hinzukommen noch einige nicht offizielle Einzelmissionen.

An Missionen und somit an Spiel-Motivation mangelt es bei LGeneral also nicht.

Tip: Im Verzeichnis/lgames befindet sich das "lgeneral.conf" File. Dort sollte man den Screenmode am besten mit "width 640" und "height 480" angeben und um einen eigenen Screen zu öffnen sollte unter "Fullscreen" der Wert "1" gesetzt werden.

Nachdem Start bez. nach dem Titelbild von LGeneral befinden wir uns im Hauptmenü, das wir mit der rechten Maustaste öffnen.

(Glücklicherweise wurde hier der Amiga-Mauszeiger entfernt und das "Schwert" dient uns wie im Original als Mauszeiger.)

Die Icons in der Reihenfolge von Oben nach unten:

- Spiel speichern
- Spiel laden
- Spiel wiederholen
- Campaign
- Szenario
- Options
- Spiel verlassen (Quit)

Hat man sich für ein Szenario oder Campaign entschlossen, so kann es auch schon losgehen. Wobei man das Wort "schon" als relativ bewerten muss. Es vergehen schon einige Sekunden, bis die Karte geladen wird. Das Missionen-Fenster begrüßt uns zuerst und wir erhalten somit die ersten Informationen über unseren Auftrag.

Leider stimmt diese Aussage nicht ganz, laut dem Autor müssen hier die Texte noch eingefügt werden, was aber nicht weiter tragisch ist, da sich die Infos zumindest im Spiel selber noch mal separat im Menü anzeigen lassen. Wie anfangs erwähnt, sollten sich Fans von Historyline oder Panzer General sofort zu Hause fühlen.

Ziel jeder Mission ist es in einer vorgegebenen Anzahl von Runden den Gegner zu besiegen oder eine gewisse Anzahl von Stützpunkten einzunehmen. Das Ganze führt natürlich nur zum Erfolg, wenn man sich halbwegs über die eigenen Einheiten informieren kann. Ohne dem wird ein Feldzug schnell zu einem Desaster bez. in eine Niederlage enden. Hier ist es wie beim Schachspiel von äußerster Wichtigkeit, seine Einheiten gezielt und gekonnt einzusetzen. Und da bietet LGeneral auch schon seinen ersten Pluspunkt gegenüber Panzer General. Durch einfaches Bewegen des Mauszeigers auf eine Einheit (egal ob eine eigene oder die des Gegners) erhält man die wichtigsten Kurz-Infos zu jeder Einheit und kann sich somit schon einmal ein gutes Bild verschaffen wer oder was einem gegenübersteht. Mit einem Doppelklick auf die rechte Maustaste erhält man weitaus mehr Informationen in einem eigenem Info Fenster. Mit der Linken Maustaste bewegt man die Einheiten oder greift sofort an.

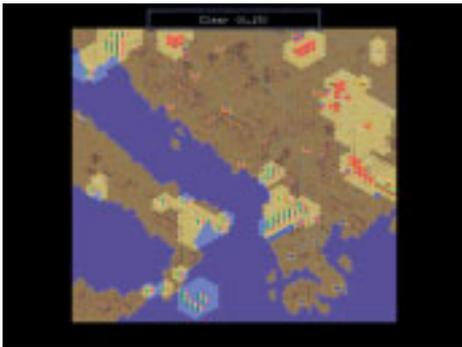
## Doch zurück zum Spiel.

Zuerst öffnet man am besten das Menü (rechte Maustaste).

Folgende Icons befinden sich dort. (von oben nach unten)

- Wechsel zwischen Boden und Lufteinheiten
- Landkarte aufrufen
- ?
- Szenario Info
- Anforderungen zum Sieg (Minor=leicht / Major=schwer)
- Runde beenden
- Zurück zum Hauptmenü

Mit dem Aufrufen der Landkarte erhält man einen schönen Überblick der gesamten Situation und man kann auch sofort aus der Karte heraus auf Informationen der Einheiten zurückgreifen bez. auf das Spielfeld zurückkehren.



Jetzt heißt es einen Schlachtplan auszuarbeiten und gezielt die gegnerischen Einheiten zu besiegen. Doch hier gibt es schon eine Schwierigkeit. Welche gegnerischen Einheiten sich im Einzelnen wo befinden ist nicht ersichtlich. Es werden bei LGeneral derzeit immer nur gegnerische Einheiten in unmittelbarer Nähe angezeigt, hier sollte man sich also vorsehen, bevor man seine Einheiten an die Front schickt.



Mit Hilfe der Lufteinheiten lassen sich aber im Vorfeld schon gegnerische Einheiten aufspüren. Aber aufpassen, das man nicht genau über eine verdeckte Flak oder in einer gegnerischen Jäger Staffel fliegt. Gespielt wird pro Runde, sind alle Einheiten gesetzt oder hat man seine Einheiten mit Kraftstoff bez. Waffen aufgefüllt, kann man sich wahlweise die Züge des Gegners ansehen oder man deaktiviert dieses Feature.

## Was bietet LGeneral sonst noch?

Da ein direkter Vergleich zu Panzer General wenig sinnvoll ist möchte ich lieber auf die Vorzüge von LGeneral eingehen.

Für eine version 1.1.2 Beta, liefert LGeneral schon mal ein gutes Fundament um mal wieder ein Strategiespiel auf dem Amiga zu zocken.

Da nicht nur die Originalgrafiken von Panzer General verwendet werden, sondern die KI identisch zu sein scheint, erweist sich LGeneral als vollwertiges Strategiespiel, was unter AmigaOS seinesgleichen sucht.

Es lassen sich Einheiten zusammenfügen und somit geschwächte Truppen wieder stärken, das Selbe gilt auch für die Fahrzeuge, Flugeinheiten und Schiffe. Man sollte auch stets darauf achten das Flugeinheiten und auch Schiffe ausreichend Sprit besitzen um erfolgreich den nächsten Flugplatz bzw. Heimathafen zu erreichen und somit das Nachladen von Munition zu ermöglichen. Ansonsten stürzen die Flugzeuge gnadenlos ab. Grundsätzlich sollte man den Zustand der Einheiten immer im Auge behalten, damit diese nicht irgendwann einmal auf der Strecke bleiben.

Selbstverständlich können auch Einheiten per Transportflugzeug über weite Strecken aufgenommen werden, dazu muss man seine Einheit auf einen Flugplatz dirigieren. Das Umbenennen von Einheiten ist auch möglich.

Zwei wesentliche Unterschiede zu Panzer General seien doch noch erwähnt. Eliteeinheiten gibt es nicht und wird es wohl auch nicht in LGeneral geben, genauso wie die Möglichkeit, Einheiten zu kaufen.

## Fazit

Auch wenn LGeneral noch lange nicht an die Möglichkeiten von Panzer General herankommt, hat sich bei mir nach



der ersten Runde schon das alte Panzer General Feeling eingestellt und Strategie-Fans werden so schnell nicht mehr vom Monitor wegkommen.

LGeneral punktet ganz klar durch den besseren und übersichtlicheren Aufbau der Menüs und durch das Vergleichen der Einheiten. Die Grafik überzeugt letztendlich dadurch, dass die Original Panzer General Grafiken und auch Campaigns verwendet werden bez. verwendet werden können. Erhöht wird der Spielspaß dadurch, daß man ein noch größeres Augenmerk auf die Strategie setzen muß um mit seinen Möglichkeiten eine Mission zu erfüllen.

Ich kann mir nur wünschen, daß LGeneral in Zukunft weiterentwickelt wird und somit vielleicht eines Tages das bessere Panzer General wird. Bis dahin kann man sich allerdings jetzt schon mit den zahlreichen Szenarien und Campaigns auseinandersetzen und die Geschichte neu schreiben!

*(Olaf Köbnik)*

## Testrechner:

A4000/60 AmigaOS 3.9 mit 80 MB Fast Ram, Picasso IV mit P96

## Links:

[http://home.arcor.de/f\\_menzel/](http://home.arcor.de/f_menzel/) - Homepage von Frank Menzel (LGeneral AmigaOS und WOS Port)

<http://lgames.sourceforge.net/index.php?project=LGeneral> - Homepage von Michael Speck (LGeneral Linux)

<http://www.panzergeneral.de/> - Panzer General Lexikon

## A Shoot-em-up to end all Shoot-em-ups?

Amiga Fans von Shoot-em-ups, sei es nun Horizontal oder Vertikal, können sich aufgrund des grossen Angebotes bez. der Vielzahl von Spielen dieses Genres unter AmigaOS eigentlich nicht beklagen. Der letzte und angeblich auch der würdigste Shooter, der die Geschichte dieses Genres auf dem Amiga beendet hat, ist T-Zero von Clickboom.

Grafisch steht es ausser Frage, das T-Zero hier ein würdiges Ende gesetzt hat, spielerisch allerdings nicht ganz. Neben den Klassikern wie R-Type, Disposable Hero, Ban-see, Stardust, Apidy oder ProjectX um nur einige zu nennen, dürfte wohl Deluxe Galaga zu den beliebtesten aller Shoot-em-ups zählen.

Doch dies sind alles Titel aus längst vergangener Zeit.

Was die Neuerscheinungen im AmigaOS Shareware oder Freeware Sektor betrifft, (An Kommerzielle Software ist ja leider nicht mehr zu denken!) sieht es bis auf die Veröffentlichung von AsteroidsTR,



das allerdings mehr ein Asteroids Klone ist, mehr als Mager aus. Es scheint, als sei das Zeitalter der Arcade Shooter entgültig besiegt.

Doch Shoot-em-up Fans können wieder Ihren Joystick hervor holen und ab sofort Ballern was das Zeug hält!

PowerManga von TLK Games, einem französischem Programmier Team aus Frankreich beschert uns das Vergnügen. Fast, denn PowerManga ist eigentlich ein

SDL basierendes Spiel, das von Frank Menzel für AmigaOS 68k und WOS portiert wurde.



Mit der Version 0.79, von PowerManga, gibt es endlich wieder ein Referenz Ballerspiel unter AmigaOS, soviel sei schon mal gesagt.

Fight fire with fire!

Um in den Genuß der Baller-Orgie zu kommen, sollte ein Amiga mit 060er und einer Grafik Karte das absolute Minimum darstellen. Wer wie ich, mit einem Amiga 4000/60 vorlieb nehmen muss, sollte zudem seinen Screenmode auf 8 Bit runter schrauben und AHL auf Paula Stereo ++ mit einer geringen Frequenz einstellen.

PowerManga gehört zu den Horizontalen 2D Shootern und dürfte Fans von Deluxe Galaga gleich von Beginn an begeistern.

Was das Design angeht, gehört PowerManga wohl zu den Farbenfrohesten Shootern die es auf dem Amiga bis dato gab. Beim Menü angefangen, über die Raumschiffe bis hin zu den Gegnern, dem Spieler präsentiert sich ein Knallbunter Mix aus Farben, klassischen Gegnern und reinen Fantasie Gebilden. Hier wird schon Lust auf mehr gemacht und man sollte sich nicht vom fun Design täuschen lassen, das PowerManga ein Shooter für Kids wäre.

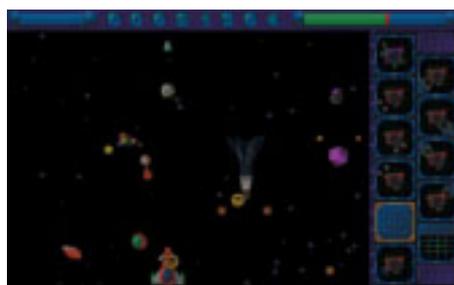
Nach dem Start gibt es ein kleines nettes Intro zu sehen und anschließend befindet man sich im Hauptmenü von PowerMan-

ga. Spiel Optionen an sich kann man nicht Einstellen, die Amiga Version unterstützt, Dank Frank Menzel, Zwei Tasten Joysticks bez. Pads.

Vom Spiel-Prinzip ist PowerManga mit Deluxe Galaga und Apidya zu vergleichen.

Euer Raumschiff ist zu Anfang mit einer Bord Kanone ausgestattet, fliegt recht langsam und die Intervalle zwischen den einzelnen Schüsse sind recht lang. Also nicht gerade die optimalen Voraussetzungen, um den ersten Endgegner erfolgreich besiegen zu können.

Um für Abschaffung der Ausgangsposition zu sorgen bez. sein Raumschiff gehörig auf zu tunen, sammelt man am besten sämtliche Diamanten ein, die nach Erfolgreicher Eliminierung eines Gegners zum Vorschein kommen. Je nachdem wie



viele Diamanten man sammelt, in diesem Fall sind es die grünen, stehen einem verschiedene Aufrüstung Möglichkeiten zur Verfügung. Die werden dann, wie einige es von Apidya kennen, hervorgehoben und können nach belieben mit der zweiten Joystick Taste aktiviert werden. Somit sollte man zusehen, das die Feuerstärke sich erhöht und die Intervalle sich zwischen den Schüssen verkürzen. Man kann natürlich nicht unbegrenzt seine Feuerstärke zum Beispiel aufrüsten, wenn die Maximale Feuer Kraft erreicht ist, das sind beim Basis Raum Jäger, 5 Granaten pro Schuss hat man Ende der Fahnenstange erreicht. Bei PowerManga kann man an sich keine verschiedenen Waffensysteme erwerben, sondern dafür

komplett neue Raumschiffe, die dann wiederum bessere Basis Waffen besitzen. Diese müssen aber dann wieder mit mehr Feuer Kraft, Geschwindigkeit etc. aufgerüstet werden.



Da die Gegner im Laufe der Zeit von allen Seiten kommen, ist es von Vorteil wenn man eine "Rund um" Versorgung hat. Die Gegner kommen wie bei Deluxe Galaga bekannt, zu Anfang von der Seite angefliegen, allerdings erst einzeln und erst später komplett in Formation von Oben.

Wie anfangs erwähnt können sich hinter jedem zerstörten Gegner Diamanten befinden. Die grünen sorgen dafür, dass Ihr Euer Raumschiff nach Belieben aufrüsten könnt. Lila Diamanten sprengen in einem gewissen Umkreis alle feindlichen Objekte uns legen somit meist, viele andere Diamanten frei. Gelbe Diamanten z.B. haben den Vorteil das sich eine Kugel in 360 Grad um Euer Raumschiff bewegt und sämtliche Objekte wie Raumschiffe oder Meteoriten zerstört. Hat man das

Maximum von fünf dieser Kugeln um sein Raumschiff kreisen, bekommt man noch einen Blitz der selbständig Gegner angreift bez. zerstört.

Die Levels an sich sind recht Abwechslungsreich, Meteoriten oder andere nicht definierbare Objekte machen einem das Leben zu Hölle. Am Ende von Level drei wartet auch schon der Erste Endgegner auf einem, wie man es gewohnt ist in klassischer Manier. Ein Monster Raumschiff, was nur ein Ziel hat, Dich mit seiner Armada von Kugeln zu zerstören.

Aber nichts ist für die Ewigkeit, deshalb sollte es kein Problem sein, diesen ersten kleinen Endgegner in die ewigen Jagdgründe zu schicken.

Ab Level vier geht es dann in gewohnter Manier weiter, nur werden die Gegner immer Hinterhältiger und lassen sich natürlich nicht mehr so einfach zerstören.

Zudem gibt es immer wieder neue Features zu entdecken, je nachdem wie man seine Diamanten Einsetzt.

Es ist schon lange her, das mich ein Shooter wie PowerManga an den Amiga gefesselt hat und einfach nur Spielspass pur bedeutet. Dazu entwickelt man einen Ehrgeiz um weitere Levels zu schaffen bez. das Ultimatum an Feuer Kraft aus seinem Raum Jäger raus zu holen. Denn wenn man erst einmal bis zu den Zähnen bewaffnet ist, macht es einen Heiden

Spas sich durch die Meteoriten Stürme oder Angriffe der Feindlichen Raumjäger zu bewegen. Und hier liegt auch schon der große Vorteil in PowerManga, durch sein flexibel gestaltendes Waffensystem und der Möglichkeit sein Raumschiff zur Kampfmaschine aufzurüsten, erhalten die Spieler Motivation ungemein, da sich zwar der Level Aufbau wiederholt, aber die Diamanten nach dem Zufallsprinzip erscheinen, weiss man im Vorfeld nie, wie das Spiel für einen ausgehen wird.

#### Features:

- 41 Level
- mehr als 200 Sprites
- läuft in 320x200 oder 640x400 Pixel
- in 8,15,16,24 oder 32 Bit (Einstellung wird von dem Workbench-Screenmode genommen)
- 2 Tasten-Joystick Unterstützung (nur Amiga Version)

#### Testrechner:

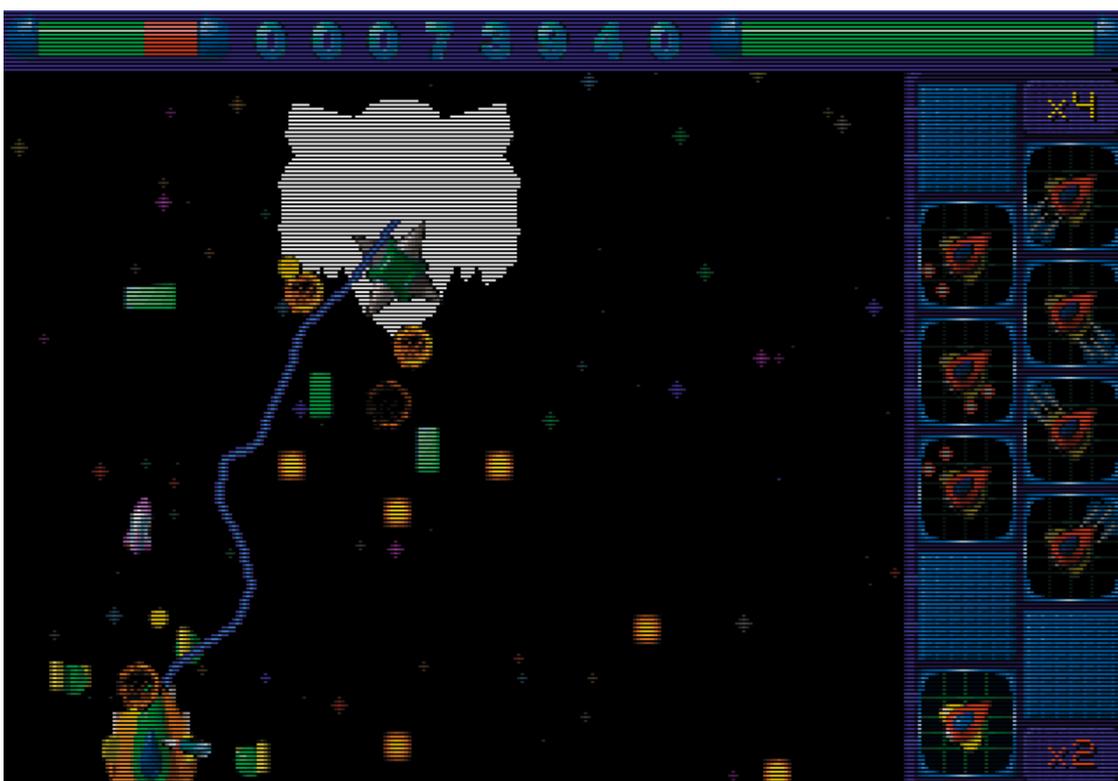
A4000/60 AmigaOS 3.9 mit 80 MB Fast Ram, Picasso IV mit P96

#### Links:

TLK Games: <http://linux.tlk.fr>

AmigaOS Port 68k und WOS: [http://home.arcor.de/f\\_menzel/](http://home.arcor.de/f_menzel/)

(Olaf Köbник)



## AmiATLAS oder: Die Welt ist eine Scheibe!

Für die Macher von AmiATLAS gibt es an dieser Aussage keine Zweifel. Seit Jahren programmieren und organisieren sie kontinuierlich an AmiATLAS, und brennen die Ergebnisse auf silberne Scheiben.

Zu Ostern gab es zuletzt ein weiteres Gratis-Update einiger Programm-Bestandteile, vor allem der Karten. Zum aktuellen Entwicklungsstand befragte Amiga Insider die Entwickler Gerd Frank und Manfred Rohde.

**AMIGAINSIDER** Hallo Gerd, Hallo Manfred! Seit dem letzten Update von AmiATLAS ist es ein wenig ruhig um euch geworden. Arbeitet ihr noch daran?

**GF:** Ja, wir arbeiten noch an AmiATLAS, obwohl wir fast gar keine Resonanz aus der Anwendercke mehr bekommen. Ich habe oft den Eindruck, dass wir im Prinzip nur noch für uns selbst an dem Projekt weitermachen, was ich wirklich sehr schade finde. Unsere Kosten z.B. für Werbung oder die aufwendigen Recherchen werden noch nicht einmal ansatzweise durch Verkäufe gedeckt! In der Anfangszeit war das natürlich noch etwas anders, aber seit einigen Monaten ist der Markt wirklich wie tot.

Im Gegensatz zu anderen Teams bzw. Leuten am Amiga, die in der letzten Zeit das System bzw. die Entwicklung bis auf weiteres aufgegeben haben, bin ich zum Glück finanziell nicht darauf angewiesen und verdiene meine Brötchen ganz gut mit anderen Dingen. Also kann ich auch weitermachen.

Für die Zukunft gehen die Pläne in Sachen Weiterentwicklung dafür auch in andere Richtungen etwas abseits vom Amiga...

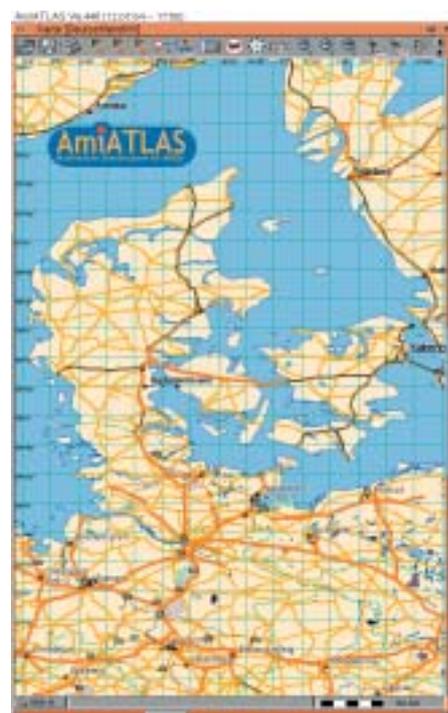
**MR:** Naja, wir schaukeln uns gegenseitig immer wieder hoch. Jeder von uns ist beruflich stark eingespannt. Da kostet es oft schon Überwindung, den Rechner einzuschalten und weiter zu machen. Das derzeit schwache Interesse an AmiATLAS sorgt auch nicht gerade für Motivationschübe.

Da ist die Arbeit an und mit meiner Internetseite eine willkommene Abwechslung. Leider klemmt es auch da wegen der knappen Freizeit, und zusätzlichen Problemen, die mit der Umsetzung von HTML-Quellcode auf den altertümlichen Amiga-Browsern zu tun haben. Da ich Nachrichtenmäßig direkt an der AmiATLAS-Quelle sitze, versuche ich trotzdem hin und wieder auf diesem Wege etwas von meinem Wissen weiterzugeben. Das Interesse an derartigen Informationen scheint aber auch hier nicht besonders groß zu sein.

**AMIGAINSIDER** Wieviel Personen arbeiten denn derzeit an AmiATLAS?

**GF:** Ich kümmere mich um die Geschäfte, Organisation und Programmierung. Da wären dann noch Manfred Rohde, Peter Huyoff, Volker Preil und Falk Holtzhausen, die sich allesamt um verschiedene Kartenbereiche kümmern, soweit es deren knappe Freizeit zulässt. Außerdem Olaf Köbnik für Moralsupport und mehr, Claus Lühje für die (englische) Dokumentation, ehemals Patrick Fürst für die Website und das Grafik-Design von CD und DVD-Hülle. Andreas Schwarz (Blacky-Systems) erledigt die Druckerarbeiten. Einige andere eher sporadische Helfer gibt es natürlich auch noch, die aber meist nur in sehr kleinen Teilbereichen zwischenzeitlich etwas ausgeholfen hatten. Ohne diese wäre das ganze Projekt aber heute auch nicht soweit fortgeschritten.

Gab in der Vergangenheit auch andere Kandidaten, die viel versprochen, letzt-



lich aber leider nur gekostet haben. Die Hauptmitarbeiter und Tätigkeitsbereiche sind übrigens ebenso auf der Website genannt!

**MR:** Ich kümmere mich mit einigen anderen um die Straßen-Karten, die zu AmiATLAS gehören. Derzeit arbeiten noch Peter Huyoff und Volker Preil daran mit. GPS ist ja in aller Munde. Peter ist dabei, einige Bereiche der Deutschlandkarte GPS-basiert zu überarbeiten. Volker arbeitet an der lange versprochenen Finnlandkarte. Auch hier wird versucht, GPS-Daten einzuarbeiten, und dabei ein Verfahren zu entwickeln, welches die Dateneingabe vereinfachen, und somit auch beschleunigen soll.

Im letzten Jahr haben uns Olaf Köbnik und Falk Holtzhausen tatkräftig unterstützt. Olaf ist aktiver AmiATLAS-Nutzer, und hat sich an die Überarbeitung der vorhandenen Parks gemacht, was mich dann dazu gebracht hat, diesen Bestand noch um einiges aufzustocken, und auch gleich für die Routen-Kalkulation nutzbar zu machen. Falk kennt sich gut in Griechenland aus, und hat sich mit der Überarbeitung der Griechenland-Karte ein Denkmal gesetzt! Wir sind allen sehr



Seit zweieinhalb Jahren unterstützt mich Manfred mit riesigem Zeitaufwand an den Straßenkarten zu AmiATLAS, und auch sonst mit allem möglichen und unmöglichen. Ohne ihn hätte ich das Projekt längst aufgegeben bzw. nicht mal richtig wieder anfangen können. Außerdem entlastet er mich, indem er auf seiner Internetseite "www.mrworld.de.vu" News zum Programm und weiteren Themen veröffentlicht, die in weitestem Sinne für die AmiATLAS-User von Interesse sein könnten.

dankbar für die Hilfe, und hoffen, dass sie auch weiterhin mithelfen werden!

**AMIGAINSIDER** Das hört sich so an, als ob ihr weitere Hilfe gebrauchen könntet?

**MR:** Wir hätten absolut nichts dagegen, wenn sich mehr User an dem Projekt beteiligen würden. Ich habe schon mehrfach darauf hingewiesen, und kann mir Hilfe in vielfältiger Art vorstellen.

Uns würde z. B. interessieren, wenn in regionalen Zeitungen, oder im WWW über die Eröffnung von neuen Straßenabschnitten berichtet wird. Es wird gar nicht verlangt, die dann selbst in die Karten einzutragen. Eine eMail oder ein Eintrag dazu im Forum würde uns schon glücklich machen (Adressen siehe weiter unten!).

Ausländische, genauere Straßenkarten (1:200.000/250.000) könnten wir auch gebrauchen. Karten, die es hier nicht, oder nur sehr teuer gibt. Tourist-Informationen vor Ort geben solche Karten, oder Ausschnitte davon oft kostenlos ab. Wir wären dankbare Abnehmer dafür!

Das Kartenwerk von AmiATLAS hat immer noch weiße Flecken. Das sind Länder, über die wir wenig verlässliches Kartenmaterial haben. Wir hätten auch nichts dagegen, wenn sich jemand berufen fühlen würde, fehlende Karten neu zu erstellen! Das ehemalige Jugoslawien zum Beispiel, oder die Türkei, oder gar die USA??

Es gibt viele weitere Themen- und Freizeitparks im In- und Ausland, von deren Existenz wir sicher noch nichts wissen. Manche von denen haben keine Web-Adresse, da könnten wir Prospekte gebrauchen. Ich habe z.B. einen ganzen Stapel davon aus dem letzten Urlaub mitgebracht. Gerade in den Skandinavischen Ländern gibt es für die Urlauber eine Menge Parks, die besucht werden wollen. Viele verbringen ihren Urlaub auch im weiter entfernten Ausland, und könnten uns entsprechende Prospekte oder Infos (Adressen) zukommen lassen.

Wichtig wären mir auch einige neutrale Fotos von den Parks, die man für eine HTML/XML-Version des Park-Guide verwenden könnte. Ich selber habe in diesem Jahr schon einige abgeklappert, und dabei Fotos zu diesem Zwecke gemacht.

Jedes Jahr locken diese Parks die Massen mit neuen Attraktionen. Leider ändern sich auch jährlich die Eintrittspreise!

Es wäre schön, wenn sich jemand dauerhaft bereit finden würde, nur das Thema Parks (In- und Ausland) in AmiATLAS zu beackern, und aktuell zu halten.

**GF:** Auf jeden Fall! Die Leute könnten vermehrt ihre Wünsche äußern, sollten bestimmte Gegenden genauer ausgebaut werden. Oder Prospektmaterial senden, das übernommen werden kann usw. Das Optimum an Hilfe wäre, wenn es für jede unterstützte Karte einen Helfer geben würde, der sich um Straßenausbau kümmert und evtl. auch Ergänzungen zu den Freizeitparks usw. macht. Aufrufe gab es in der Vergangenheit ja schon einige, doch die Resonanz war mal wieder verschwindend gering...

**AMIGAINSIDER** Vorhin ist schon das Stichwort GPS gefallen. Es wird bemängelt, dass AmiATLAS nicht GPS-tauglich ist.

**GF:** Ich würde die aktuelle Sachlage auch gerne schleunigst ändern! Dass dies nicht machbar ist, hat aber verschiedene Gründe. Auf die genaue Optik einer Karte hab ich außerdem nie wirklich Wert gelegt! Für die Routenberechnung sind eher genaue Angaben über die Streckenlängen und Typen der einzelnen Straßenabschnitte wichtig.

GPS taugliches Material in einer vernünftigen Auflösung von sagen wir 1:250000 kostet so richtig satt viel Geld. Für ein einzelnes Land ist da nicht selten ein sehr hoher fünfstelliger Betrag fällig!!! Wer bitte soll so etwas am Amiga finanzieren? Davon abgesehen, wo ist der dafür sinnvolle Laptop oder besser PDA mit Amiga-OS? Und damit meine ich natürlich keinen PC-Laptop mit UAE. Die Anbindung eines seriellen GPS-Empfängers an AmiATLAS wäre technisch kein großes Problem, der praktische Nutzen bzw. Verwendbarkeit aber leider absolut nicht gegeben. Eine der kommenden Programm-Versionen wird hier aber definitiv Änderungen mit sich bringen!

Ich arbeite zur Zeit meist daran, das Projekt vom OS noch unabhängiger, sprich portabler zu machen. Mal sehen, wo das im Jahre 2005 hinführen wird...

Was mich immer wieder ärgert, in Europa sind derartige Geo-Daten nur für teurer Geld zu bekommen, gibt da eigentlich nur zwei führende Firmen, TeleAtlas und NavTeq. Die lassen sich ihre wirklich aufwendige Arbeit natürlich auch fürstlich entlohnen. Für (Nord-)Amerika gibt es die Daten aufgrund von Gesetzen übrigens

völlig kostenlos! Zukünftige Versionen von AmiATLAS werden wohl auch so was berücksichtigen! Ein paar Kunden mehr über dem großen Teich schaden schließlich bestimmt nicht, zumal es in Zukunft die Anleitung auch in Englisch als PDF geben wird.

Im professionellen Bereich gibt es außerdem verschiedenste Datenformate für Geo-Daten, die zukünftig auch Berücksichtigung finden.

**MR:** AmiATLAS wurde in einer Zeit entwickelt, in der GPS allenfalls für das Militär zugänglich war!

Frühere Karten von Routenplanern enthielten wenige Orte, die sternförmig mit Straßen verbunden wurden. Später wurde das Netz engmaschiger, aber das Prinzip blieb: Es ging immer in die Ortsmitte, selbst bei Großstädten. Die Koordinaten dieser Orte konnte man z.B. einigen älteren Atlanten entnehmen.

Erweiterungen dieses Ortsnetzes wurden aufgrund fehlender Daten dann Freihand eingezeichnet, was auch heute noch so gehandhabt wird. Dabei wird natürlich versucht, die Orte optisch so einzuzeichnen, dass die Lage dann entsprechend der auf einer Straßenkarte entspricht. Gelegentlich werden aber auch jetzt schon Orte basierend auf GPS-Daten eingezeichnet.

Die bereits vorhandenen AmiATLAS-Karten auf GPS umzustellen ist jedoch illusorisch, und auch gar nicht nötig, solange es keine transportablen Handheld, bzw. Pocket Rechner mit Amiga-Antrieb, oder Autos mit eingebauten Amiga-Navigationsgeräten gibt.

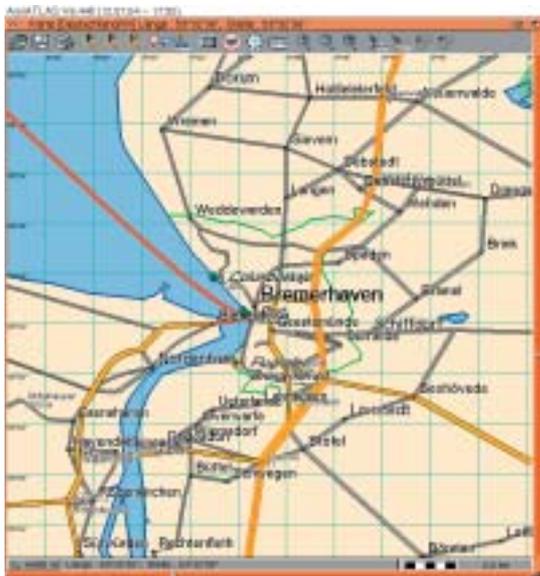
Für GPS müssen neue AmiATLAS-Karten erstellt werden, deren Kosten für das Datenmaterial derzeit nicht refinanzierbar sind. Es gibt einige freie Datensammlungen im Internet, die aber derzeit zu ungenau, und lückenhaft sind. Bis sich das eine, oder das andere ändert, wir es keine rein GPS basierten Karten geben können. Es sei denn, es finden sich plötzlich massenhaft Anwender, die bereit sind, mehrere tausend Euro für AmiATLAS zu bezahlen?!

Es geht auch nicht, dass man irgendwelche Karten aus Papier einscannet, und über diesen Umweg die Daten digitalisiert. Das ist eine Copyright-Verletzung und daher illegal!

Für mich ist es nicht wirklich wichtig, ob nun der Ort A oder B geografisch auf die Sekunde genau (nach GPS) auf der Kar-

te eingezeichnet ist, oder nicht. Hauptsache, A und B sind überhaupt drauf, und ich kann eine Route dorthin berechnen! Im Ergebnis will ich wissen, wie weit es dorthin ist, welches der beste Weg ist, wie viel Zeit ich ungefähr einplanen muss, und was mich die Tour kosten wird. Den berechneten Weg drucke ich mir dann aus. Alles das kann AmiATLAS!

Kein bezahlbares GPS-Datenmaterial, oder das von Routenplanern anderer Systeme, ersetzt eine aktuelle Straßenkarte. Da sollte man wirklich die Kirche im Dorfe lassen, und den Aufwand mit dem Nutzen vergleichen!



**AMIGAINSIDER** Was erwartet uns in kommenden Programmversionen?

**GF:** Ich programmiere in meiner kargen Freizeit momentan vornehmlich an der letzten geplanten 68k-Version. Die "anderen" Versionen schieb ich immer mal wieder dazwischen. Umfangreiche neue Funktionen wird es für 68k nicht mehr geben, eher sollen alle bekannten Bugs und Probleme beseitigt werden und zwecks besserem Handling wird hier und da einiges umgestellt.

Ich würde sagen, als augenscheinlichste Änderung ist die Eingabe von eigenen Kartendaten nochmals stark vereinfacht. In einigen Bereichen lässt sich der Code immer noch massiv optimieren, allerdings ist auch alles sehr verzahnt, und Änderungen an einigen MByte Sourcecode zu machen dauert halt doch ziemlich...

Umstellung auf AmigaOS4 und vielleicht MorphOS dauert leider länger als ursprünglich vorgesehen war. AmiATLAS

nutzt ausgiebig so einiges an alter 68k-Programmierart oder allgemeiner "AmigaOS-Altlasten", die sich in Bezug auf die zukünftigen Pläne leider gar nicht gut machen. Deswegen werden zahlreiche Programmbereiche auch komplett neu in C++ geschrieben, das macht vieles einfacher, gerade bei solchen Projekten mit sehr vielen verketteten Listen.

Abgesehen davon hat das Programm dann allgemein nur noch relativ wenig mit der bekannten 68k-Version gemein, vom neueren GUI der OS4-Version mittels ReAction jetzt mal abgesehen. Es werden auch andere Dateiformate unterstützt, die auf anderen Systemen bei GEO/GIS-Software üblich sind, etwa ESRI Shapefile. Oder auch verschiedene Koordinatensysteme.

Sicher ist eigentlich nur, dass definitiv eine OS4-Version kommen wird, ein AmigaONE steht schließlich schon seit einiger Zeit hier. MOS hängt mehrheitlich davon ab, ob Genesi es endlich mal fertig bringt, den vor über einem Jahr abgeschlossenen Vertrag auch einzuhalten! Aber ich bin immer guter Hoffnung, sonst wäre ich sicherlich auch längst nicht mehr im Amiga-Bereich tätig.

Eines darf auch nicht vergessen werden, Claus Lühje arbeitet an der englischen Übersetzung und einem neuen Layout des Handbuchs. PDF ist für kommende Versionen angesagt und eine gedruckte Anleitung von gut 150 Seiten gibt es dann gegen Aufpreis. Bin gespannt wie hier die Nachfrage sein wird!

**MR:** Da bin ich auch gespannt! Gerd überrascht mich immer wieder mit neuen Ideen, und Features! Was davon dann aber im nächsten Update verwirklicht wird, muss der Praxistest zeigen.

**AMIGAINSIDER** Und wie geht es bei den Straßenkarten weiter?

**MR:** Kartenmäßig konzentrieren wir uns hauptsächlich (aus Zeitgründen) auf die Karten zu Deutschland und Skandinavien. Was jedoch nicht ausschließt, dass hier und dort nicht vielleicht doch noch ....

Für die Germany-Karte wurde jetzt schon das Autobahnnetz wieder aktualisiert, und einige Parks hinzugefügt. Leider sind auch zwei weggefallen! Das SeaLife in Dortmund gibt es nicht mehr, und das Space Center in Bremen wurde nach nur

siebenmonatiger Betriebszeit aus wirtschaftlichen Gründen wieder geschlossen. Auf meiner Webseite berichte ich zeitnah über derartige Ereignisse!

**GF:** Für 2005 sind gravierende Änderungen in dem Bereich vorgesehen, was letztlich wirklich daraus wird, es wird sich zeigen müssen. Die bisherigen Arbeiten, Gespräche usw., das ist alles noch lange nicht in trockenen Tüchern. Aufschließen zu den bekannten PC-Routenplanern, was Karten und das Zusatzmaterial (20.000 Hotels/Restaurants/...) betrifft, und in Teilbereichen auch zu hochwertiger GIS-Software, das ist das Endziel für mich. Hochgesteckte Ziele zwar, aber doch zu erreichen!

**AMIGAINSIDER** Wann wird das nächste AmiATLAS-Update erscheinen, und was wird es enthalten?

**GF:** Wie weiter oben schon erwähnt ist der Zeitmangel ein großes Problem! Vor Jahresende würde ich jedenfalls nicht mit einer neuen 68k-Version rechnen, ähnliches gilt bei den Karten und sonstigen Erweiterungen. Davon abgesehen macht die Veröffentlichung einer OS4-Version keinen Sinn, solange hier nicht die Endversion draußen ist. Und MOS hängt ganz allein vom (Un)Willen seitens Genesi ab...

**MR:** Eventuell wird es zum Jahreswechsel eine aktualisierte Germany-Karte geben. Genaues lässt sich dazu noch nicht sagen, da mehrere Leute daran arbeiten, und derzeit einer immer auf den anderen warten muss.

AmigaInsider bedankt sich für das Interview, und wünscht euch, dass ihr auch in Zukunft treu am (AMIGA-) Ball bleibt!

#### Internet-Adressen:

AmiATLAS  
[www.amiatlas.de](http://www.amiatlas.de)

Manfreds mrWorld  
[www.mrworld.de](http://www.mrworld.de)

Blacky-Systems  
[www.blacky-systems.de](http://www.blacky-systems.de)

eMail-Adressen  
[info@amiatlas.net](mailto:info@amiatlas.net)  
[support@amiatlas.net](mailto:support@amiatlas.net)

Das war noch die gute alte Zeit, als es Commodore noch gut ging. Hier zu sehen ein Flyer für einen Amiga 500 Computer im Set mit einem KAWAI Keyboard. Wie erfolgreich das System damals war ist uns leider nicht bekannt.

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



TECHNISCHE DATEN

<p><b>Amiga 500</b></p> <p>Prozessor: 68000              Speicher: 256 KB              Grafikkarte: 640x480              Diskettenlaufwerk: 5.25"</p>	<p><b>FunLAB</b></p> <p>Keyboard: 88 Tasten              Software: Steinberg              MIDI-Interface: Standard              TV-Modulator: Standard</p>
---	--

**Commodore**

# > Good by, classic Amiga

## 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.

Zumindest mir geht es so, da die Unstabilität mit zunehmendem Alter leider zunimmt. Elektroniker werden sicher verstehen, wenn ich von "lebenden" Bauteilen spreche. Doch bevor der alte Rechner in den wohlverdienten Ruhestand gehen darf, sollen sicher erst einmal die, zum meist, wertvollen Daten auf den AmigaOne überspielt werden.

### Daten zwischen Amigas austauschen

Generell gibt es unterschiedliche Möglichkeiten, wie Daten zwischen einzelnen Rechnern (z.B. auch Amiga und Windows oder Linux) ausgetauscht werden können. Wir werden hier den reinen Amiga-Amiga-Datenaustausch betrachten.

### Von Festplatte zu Festplatte

Am einfachsten und doch effektivsten ist es immer noch, die alte Festplatte im neuen Rechner anzustecken. Bei SCSI überhaupt kein Problem (solange die ID eindeutig ist), bei IDE ist ggf. auf Master-Slave-Jumperung zu achten, wenn beide Platten am primären Bus hängen. Lässt man das CD-Rom weg, können auch beide Platten ohne Umjumperung als Master betrieben werden. Die zweite Platte allerdings am sekundären IDE-Bus. Wer bisher nur die guten SCSI-Platten hatte (z.B. Amiga 3000, Amiga 4000 T), hat leider Pech. Für den AmigaOne existieren bis jetzt noch keine öffentlichen SCSI-Treiber. Darum können diese Art von Festplatten noch nicht im AmigaOne betrieben werden. Sobald aber Treiber verfügbar sind, spricht auch nichts mehr gegen einen direkten Einbau.

Beachtet werden muß aber noch, daß die Boot-Priorität der neuen Platte höher sein muß, als die der alten Platte. Genauer gesagt, die Werte der einzelnen Partitionen. Wer z.B. mehrere Startpartitionen auf der alten Platte hat (z.B. System 3.1, System 3.5, System 3.9) muß bei allen Partitionen niedrigere Werte haben. Am einfachsten ist es daher, der neuen Platte eine hohe Boot-Priorität zu verpassen. Allerdings sollte der Wert nicht größer als 10 sein, da sonst ein direktes Booten von CD nicht mehr möglich ist. Dass eigentliche kopieren geht am schnellsten in einem Shell/Console-Fenster. Natürlich kann auch der bevorzugte Dateibrowser (MaxonTools, DirectoryOpus, ect.) verwendet

werden. In der Shell wäre anzugeben `copy althehd:#? neuehd:all clone`. Das Schlüsselwort "all" ist dafür zuständig, daß auch alle Unterschubladen mit kopiert werden. "clone" legt fest, daß die Dateirechte, Änderungsdatum und Kommentare der einzelnen Dateien erhalten bleiben sollen. Optional kann noch "quiet" angegeben werden. Dann erfolgt nur im Fehlerfall eine Ausgabe; ansonsten für jede kopierte Datei. "althehd" und "neuehd" sind natürlich durch die jeweiligen Namen der Laufwerke zu ersetzen.

### Weitere Möglichkeiten

Wer nicht die Möglichkeit hat, direkt den Inhalt der Festplatte zu kopieren, hat aber auch noch andere Möglichkeiten. Wer z.B. regelmäßig Datensicherungen der alten Platte gemacht hat, kann eine tagesaktuelle (!) Datensicherung auf dem neuen Rechner zurückspielen. Vorausgesetzt, daß Backup-Medium läßt dies zu, bzw. ein kompatibles Laufwerk ist eingebaut.

Dann gibt es noch die aus den Anfangszeiten stammenden seriellen und parallelen Crossover-Kabel, die in Verbindung mit der SerNet oder ParNet Software, Dateien über die serielle (sehr langsam) oder parallele (auch langsam) Schnittstelle austauschen können. Diese Möglichkeit ist allerdings nur für kleine Datenmengen geeignet. Komplette Partitionen von z.B. 300 MByte oder 500 MByte und mehr sind damit nicht wirklich zu handhaben.

### Daten über das Netzwerk kopieren

Besonders praktisch ist ein Heimnetzwerk. Voraussetzung ist eine Ethernet-Karte in jedem Rechner. Wir sprechen hier von den "modernen", mit RJ45

Buchsen versehenen Netzwerkkarten. Ältere TokenRing-Netze sind auf dem Amiga wohl nicht anzutreffen. Sind nur zwei Rechner im Spiel, kann auch hier ein gekreuztes Kabel verwendet werden. Ansonsten sorgt ein Switch für die Verteilung der Daten im Netzwerk. Beide Arten von Kabeln sind im normalen Computer-Handel zu finden. Damit die Da-



ten ihren Weg finden, bedarf es eindeutiger IPs - sozusagen eine Hausnummer für jeden angeschlossenen Rechner. Im Heimbereich ist oft die 192.168.0.x zu finden, wobei x durch eine Zahl von 1 bis 255 zu ersetzen ist. Es sind also 255 verschiedene Rechner möglich; genug für jeden Privathaushalt. Die Zahlen an sich sind egal, es kann z.B. auch 1.0.0.x verwendet werden. Auf den älteren Rechner wird wohl meist Miami, selten auch AmiTCP bzw. Genesis als TCP/IP-Stack anzutreffen sein. Damit lassen sich nicht nur Verbindungen in das Internet herstellen, sondern auch lokale Netzwerkverbindungen. Außer bei MiamiDelux kann aber immer nur eine Verbindung bestehen. Also entweder intern oder ins Internet. Beim AmigaOne ist Roadshow fest im System integriert und ein passender Prefs-Einsteller liegt auch vor (etwas irreführend mit Internet bezeichnet).

Ein Netzwerk bietet sich auch an, wenn beide/mehrere Rechner parallel betrieben werden sollen. So kann man jederzeit von einem Rechner auf die Daten des anderen zurückgreifen. Für die Datenübertragung selber eignet sich ftp - das FileTransferProtocol. Passende FTP-Clients mit Oberfläche gibt es reichlich für den Amiga. AmiTradeCenter ist wohl das bekannteste. Allerdings verlangt ftp eine Gegen-  
seite,  
ei-

nen  
s o -  
g e -  
nannten  
FTP-Ser-  
ver (auch  
Dämon ge-  
nannt). Dieser  
nimmt die Anfra-  
gen entgegen und  
stellt die Dateien  
bereit. Ftp hat aber  
den entscheidenden  
Nachteil, daß die Da-  
teirechte und Kommen-  
tare der Originaldatei in  
der Kopie fehlen. Und nicht  
alle Programme erlauben das  
(rekursive) Kopieren kompletter  
Schubladen mit evtl. weiteren Un-  
terschubladen.

Statt dem einzelnen dateiweisen kopieren können alle gewünschten Daten gepackt werden. lha bzw. lzx sind bekannte Vertreter auf dem Amiga. zip und tar sind weitere Kandidaten. Diese Vorgehensweise bietet sich an, wenn komplette Partitionen übertragen werden sollen (speziell auch bei ftp-Transfer). Aber auch einzelne Programmverzeichnisse lassen sich so platz- und zeitsparend übertragen.

Bequemer ist auf alle Fälle Samba - allerdings auch schwieriger in der Installation. Das Samba-Protokoll erlaubt, die komplette Festplatte (bzw. die freigegebenen Verzeichnisse) lokal zu mounten. Danach verhält es sich so, als sei die Platte lokal im Rechner vorhanden. Lediglich an den Zugriffszeiten wird man erkennen, daß die Daten erst über das Netzwerk transportiert werden müssen. Bei kleinen Dateien und normalen Programmen fällt dies aber gar nicht auf, außer man startet "Monster" wie PageStream. Ja auch Programme, die auf einem anderen Rechner liegen, lassen sich auf dem eigenen Rechner ausführen. Samba existiert auch für Windows und Linux, sodaß auch hiermit Datenaustausch möglich ist. Nur das Starten eines Windows/Linux-Programmes auf dem Amiga wird verständlicherweise nicht funktionieren.

### Festplatten-Organisation

Bevor jetzt allerdings wild mit dem kopieren über eine der oben beschriebenen Möglichkeiten begonnen wird, sollte man sich doch noch ein paar Gedanken über die Struktur der neuen Festplatte machen. Meine Empfehlung hierzu lautet: eine kleine System-Partition (mind. 100 MByte), eine mittlere Programm-Partition (mind. 1000 MByte) und eine große Daten-Partition. Wer in Zukunft virtuelles Memory nutzen will, sollte auch hierfür Platz vorsehen. Eine weitere Partition mit 500 bis 1000 MByte ist dafür angebracht.

Die System-Partition wird von und mit AmigaOS4 installiert. Die alten (und oft liebgewordenen) Erweiterungen sollten erst einmal nicht einfach dazukopiert werden! Gerade Systempatches sind ein Punkt, der unter OS4 nicht mehr unbedingt funktioniert. Vor allem die fehlenden Custom-Chips sind hier ein Grund. Ein Großteil solcher Patches wird sowieso erst gar nicht mehr starten. Andere hingegen werden überflüssig, da das AmigaOS etliches an neuer Funktionalität bereitstellt und das Aussehen der Workbench frei gestaltet werden kann. Ich habe alle System-Erweiterungen (also auch Schriften, Libraries, ect.) in separaten Schubladen installiert, sodaß zumindest auf der Festplatte keine Vermischung stattfindet. Als Betatester mit unterschiedlichen Versionsständen muß man sich Mechanismen schaffen, um schnell auf neu installierten Partitionen wieder seine Erweiterungen einzurichten. Ich spreche hier vor allem von zusätzlichen Fonts, Libraries, Catalogen, Datatypes, wie sie von den einzelnen Programmen benötigt werden.

Man sollte auch beim Installieren von

neuer Software/Updates darauf achten, daß sich diese nicht "wild" im System verteilen. Die Protokolldateien des Installers geben hier einen guten Einblick. Als Experte kann man außerdem die Ziele der einzelnen Kopieraktionen frei wählen und ggf. die vorgeschlagenen abändern.

Auf der Programm-Partition können die einzelnen Programme installiert werden oder auch einfach von der alten Festplatte umkopiert werden. Eine 100%tige Trennung mit den Daten wird man niemals erreichen. Trotzdem ist es sehr empfehlenswert.

### Datensicherung - ein wichtiges Thema !

Betrachten wir das ganze aus Sicht der Datensicherungen - ein gerne verdrängtes Thema ! Die System-Partition ändert sich kaum - zumindest wenn erst einmal die Workbench den eigenen Bedürfnissen angepasst wurde. Hier reicht eine monatliche Sicherung aus. Wenn auf der Programm-Partition auch die Projekt-Dateien und Ergebnisse gespeichert werden, ist eine monatliche Sicherung schon ein langer Zeitraum. Bei der Daten-Partition richtet sich der Sicherungsintervall vor allem an die Häufigkeit der Datenveränderungen. Und auch, wie wichtig Euch die Daten sind. Wer viel auf seinem Amiga macht, sollte schon einmal in der Woche die Neuerungen sichern. Für einen fleißiger Programmierer kann bereits ein Tagesverlust eine Menge Frust bedeuten. Liest man dann, daß nach wochenlanger Programmierung die Sourcen bei eine Festplattencrash verloren gegangen sind, sollte jeder verstehen, wie wichtig regelmäßige Datensicherungen sind. Aber genauso wichtig ist es auch, gelegentlich die erstellten Backups auf Korrektheit zu überprüfen. Was hilft das neueste Backup, wenn die Daten daraus nicht gelesen werden können.

### Worauf sichern ?

Bisher wurde nur von der Wichtigkeit und Häufigkeit gesprochen, nicht aber vom "worauf". Über Bandlaufwerke werden die wenigsten Heimanwender verfügen. Doch stellen sie das bequemste Medium mit großer Kapazität (20 GByte ungepackte Daten bei modernen DDS4 Bändern, ca. 40 GByte in komprimierter Form) dar, allerdings auch zu einem verhältnismäßig hohen Preis.

Eine recht einfache Möglichkeit ist das direkte Sichern auf eine zweite Festplatte. Es muß sich dabei wirklich um eine zweite Platte handeln, da bei einem Festplatten-

# > Good by, classic Amiga

## Der Perfekte Umstieg auf AmigaOS4.0

crash die Gefahr groß ist, daß die komplette Platte nicht mehr funktioniert. Dann kann auch nicht mehr auf eine Backup-Partition zugegriffen werden. Das zwei Platten gleichzeitig kaputt gehen ist dagegen sehr unwahrscheinlich (da müsste schon der ganze Rechner in Flammen stehen). Aufgrund der heute niedrigen Plattenpreise eine bequeme und vor allem schnelle Variante. Auch externe Festplatten oder Wechselplatten sind denkbar (normalerweise nur als SCSI-Lösung vorzufinden).

Da die meisten heute bereits über einen CD-Brenner verfügen, ist dieses Medium ebenfalls (bedingt) geeignet. Wiederbeschreibbare Medien haben den Vorteil, daß mit der Zeit nicht "Unmengen" an alten Backup-CDs herumliegen. Umständlich ist, daß zuerst die zu sichernden Dateien als CD-Image aufbereitet werden müssen, bevor sie gebrannt werden können. Auch das reine sichern von veränderten Daten wird damit nicht (direkt) möglich sein. Die Sicherung der System-Partition wird auf CDs mit ihren rund 700 MByte Kapazität noch möglich sein. Aber bei der Programm oder Daten-Partition kann nur noch eine Auswahl getroffen werden. Oder es sind mehrere CDs anzulegen. DVD bietet hier zumindest rund 4.3 GByte Kapazität je Medium. Da läßt sich auch eine große Musiksammlung noch unterbringen. Allerdings dürfte im Moment noch kein Programm für den Amiga verfügbar sein, daß DVD's brennen kann ?

Zip-Medien und dergleichen sind aufgrund der niedrigen Kapazität nicht für Backups geeignet. Auch USB-Sticks sind denkbar und aufgrund der fehlenden Mechanik auch sehr zuverlässig. Der vorhandene Platz mag zwar für eine Systemsicherung ausreichen, aber eine vollständige Datensicherung wird man nicht unterbringen können.

Kommen wir zum Schluß noch zu einer für die meisten Leser unbekanntem Gattung, den magnetooptischen Laufwerken. MO (MagnetoOptisch), PD (Phase Change) und DVD-Ram sind ihre Bezeichnungen. Alte MO-Medien haben den Nachteil, daß sie vor einem Neubeschreiben zuerst gelöscht werden müssen. PD-Medien und DVD-Ram können dies während dem Beschreiben erledigen. Dadurch sind sie einfacher in der Anwendung. Alle drei Arten werden wie eine Wechsel-Festplatte angesprochen. Sie müssen also vor der ersten Benutzung ganz normal formatiert werden. Danach ist kein Unterschied mehr zu einer nor-

malen Festplatte zu erkennen. Lediglich die Geschwindigkeit ist niedriger. Aber das Medium kann getrennt vom Rechner aufbewahrt werden, was eine zusätzliche Sicherheit bietet.

### Womit sichern ?

Bliebe abschließend noch das "wie" zu klären. Zum einen gibt es Public Domain Programme im Aminet, zum anderen sollte auch DiavoloBackup noch käuflich zu erwerben sein, auch wenn keine Weiterentwicklung mehr stattfindet. Die Lösung ist allerdings so gut und ausreichend, daß sie nicht zwangsläufig verbessert werden müsste. Je nach verwendetem Backup-Medium sind die Daten zu komprimieren oder können identisch der Quelle abgelegt werden. Wer schnell Zugriff auf einzelne Dateien will, ist mit der ungepackten Methode besser dran. Wer auf "kleinen" CDs sichert, wird um das komprimieren nicht herumkommen. Das erste Mal ist eine komplette Datensicherung notwendig. Später reicht es, wenn nur noch die veränderten Dateien gesichert werden (man spricht auf von inkrementellen Backups oder Verlaufs-Backups). Dadurch läßt sich die Backupzeit drastisch reduzieren. Beim Amiga ist das einfach über das Archivbit der Datei möglich. AmigaOS setzt dieses automatisch bei jedem Schreibzugriff auf die Datei zurück. Die Benutzung setzt aber voraus, daß die Backup-Software dieses Bit auch setzt.

Wie und worauf und wie oft Sicherungen gemacht werden ist zweitrangig. Wichtig ist nur, daß sie regelmäßig erfolgen !

### Ein langer Weg

Nach diesem langen Text sollte jedem klar sein, daß der Kauf eines neuen Rechners noch einfach ist. Ihn dann aber einzurichten, kann schon etliche Zeit in Anspruch nehmen. Dabei haben wir bis jetzt noch nicht einmal die Konfiguration der einzelnen Programme betrachtet. Das direkte Kopieren der einzelnen Programme würde unter Windows mit 99%iger Sicherheit eine nicht lauffähige Kopie erzeugen. Das kann uns beim Amiga aber auch passieren, wenn das Programm z.B. eigene Fonts oder Libraries verwendet. Problematisch wird es allerdings erst dann, wenn diese Dateien bei der ersten Installation im System-Verzeichnis abgelegt wurden und nicht im eigenen Programmverzeichnis. Bei fehlenden Catalogen und Konfigdateien kann das Programm zwar meist normal benutzt werden, aber man war es eben anders gewöhnt. Gute Programme

zeichnen sich zumindest dadurch aus, daß sie beim Starten auf fehlende Dateien hinweisen. Schlechte Programme stürzen einfach nur ab oder machen gar nichts. Hier hilft, wie zu alten 68k Zeiten auch schon, SnoopDOS weiter. Es zeigt die Zugriffe auf alle möglichen Arten von Dateien an. Fehlende Dateien sind so schnell auffindig zu machen - und auch an welchem Ort (Pfadangabe) sie erwartet werden. Eine aktualisierte Version für OS4 zeigt auch die Zugriffe ppc-nativer Programme an.

Wie bereits oben beschrieben, sollten diese Systemerweiterungen in getrennten Schubladen abgelegt werden. Das funktioniert auch mit Datatypes und Catalogen. Häufig werden Einstellungen auch unter ENVARC: gesichert. Zu finden ist dieser Assign auf der System-Partition im Verzeichnis "Prefs/Env-Archive". Zumindest bei mir hat sich im Laufe der Jahre eine unzahl an Einträgen angesammelt. Darum auch hier wieder der Apell, nicht einfach alles blind kopieren, sondern nur die Dateien, die man auch wirklich noch benötigt. Oft sind die Programme gar nicht mehr vorhanden, aber die Konfigdateien existieren noch. Das kann auf Cataloge und Libraries ebenso zutreffen !

Öffnet das Programm einen eigenen Bildschirm, paßt mit Sicherheit die ModelD dazu nicht mehr. Gute Programme zeigen in diesem Fall einen ScreenMode-Requester zur Auswahl an oder ermitteln selbständig einen passenden Modus. Schlechte Programme stürzen ab - das hatten wir schon. In diesem Fall könnte wieder ein Blick in SnoopDOS Aufschluss über die benutzte Konfigdatei geben. Oftmals hilft das Löschen dieser Datei, um das Programm wieder zum Starten zu bewegen.

Damit wollen wir es für heute belassen - der AmigaOne sollte anhand der Tipps und Vorschläge einfach einzurichten sein. Wie man die Workbench an die eigenen Bedürfnisse anpasst, darum wollen wir uns in der nächsten Ausgabe kümmern. Trotzdem noch der Aufruf: wer selber schon - gute wie schlechte - Erfahrungen gemacht hat, kann uns diese mitteilen. Wir geben sie gerne an die anderen Leser weiter. Aber auch Themen die Euch ganz speziell interessieren, nehmen wir gerne entgegen und berücksichtigen sie, soweit es uns möglich ist.

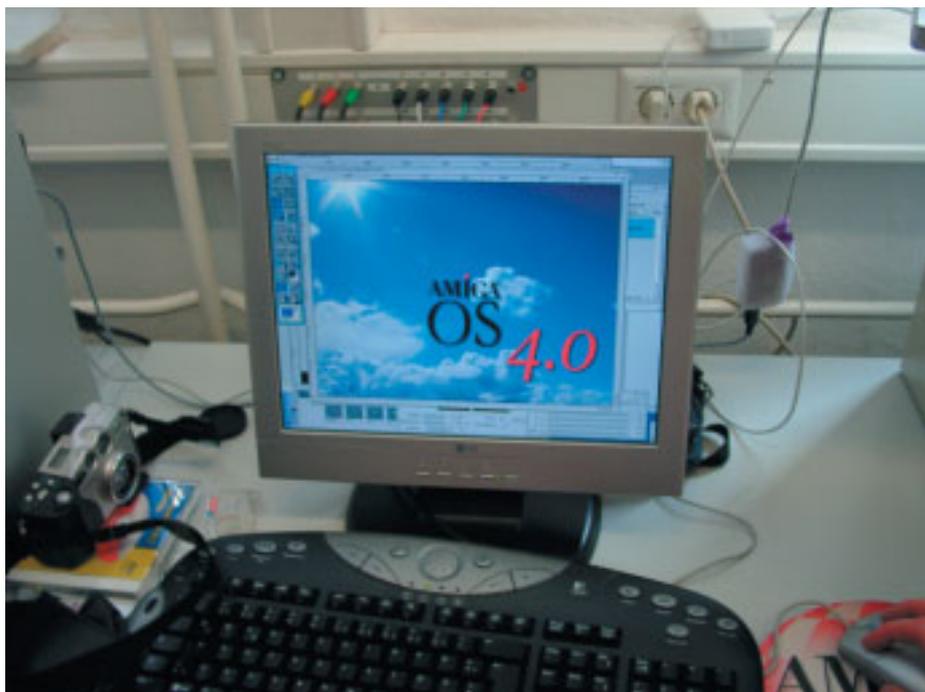
Michael Christoph  
<michael@meicky-soft.de>

# > Bericht: OS4 Event in Essen

Am 15.05.04 war es endlich soweit. Ein AmigaOS4 Event im Ruhrgebiet. Präsentiert wurde hauptsächlich das AmigaOS4.0 auf den AmigaOne Rechnern, die von der Firma Vesalia zur Verfügung gestellt wurden. Diese hatte auch eine Auswahl an Werbeartikel unters Volk gebracht. Zu der Veranstaltung kamen wie schon teilweise erwartet wurde, recht viele Besucher. Der Veranstalter Andreas Weyrauch hat es geschafft die wichtigsten Leute um sich zu versammeln. So waren neben Allan Redhouse, die Frieden Brüder und Steffen Häuser von Hyperion Entertainment sowie Stefan Robl mit der Vorführung von ArtEffect, Dave Wentzler mit AudioEvolution wie auch Jürgen Haage und Petro Tyschtschenko dabei. Der eine oder andere bemerkte auch Jens Schönfeld (Individual) und Martin Wolf (Eternity). Die großen Neuigkeiten blieben leider aus. Zwar wurde viel hier und da erzählt, doch was letztendlich wahr ist lässt sich nur schwer sagen.

ArtEffect befand sich noch in einer sehr frühen Alpha-Phase, um zu verdeutlichen wie Fehlerhaft die Software noch ist, hat Stefan Robl die Fehlerausgabe auf seinem Apple-Laptop präsentiert. Die Geschwindigkeit der Software war trotz dieser Umstände sehr erfreulich. Leider ist noch nicht bekannt wie weit es mit der Entwicklung gehen wird und ob eine Version zum Verkauf je angeboten wird. Die Portierung hat Stefan Robl auf eigene Initiative durchgeführt. Jürgen Haage konnte noch nichts im Moment zu der Zukunft der Software sagen. Zwar könne er nichts ausschließen, aber generell ist alles von der Nachfrage abhängig. An manchen Stellen hörte man allerdings auch etwas von StormC für AmigaOS. Die nächsten Monate werden es wohl zeigen.

Das AmigaOS läuft auf dem AmigaOne in einer durchaus angenehmen Geschwindigkeit. Allerdings bemerkt man an einigen Stellen noch kleine Schwächen. Im Moment fühlt es sich nicht anders an als OS3.9 auf einem 040er Rechner. Da



auf den AmigaOne Rechnern kaum interessante Applikationen installiert waren, konnten die meisten Anwender nur das nackte OS4.0 bewundern. Die neue Version von AmiPDF war zwar auf dem AmigaOne Rechner sehr langsam, aber die AmigaInsider PDF-Datei sah dagegen schon viel besser aus als noch unter OS3.9 mit der älteren Version von AmiPDF. Was nicht zuletzt an der Kantenglättung bei den Schriften lag. Auf allen Rechnern war auch eine sehr frühe Version von PapyrusOffice installiert. Recht begeistert konnte die Software aber niemanden. Das lag einfach daran das die Software praktisch noch nichts ausmachte, hier muß man dann halt die fertige Version abwarten.

Neue Software wurde für AmigaOne dort kaum angekündigt. Zwar befinden sich einige Anwendungen wohl in Entwicklung, aber Einzelheiten hierzu wurden nicht genannt. Auch KMOS war kaum im Gespräch.

Die Stimmung war durchaus sehr positiv, viele sehnen sich auch nach dem AmigaOne. Was natürlich bei der Sehnsucht stört ist der recht hohe Preis. Um die 800,- € kostet alleine das Board und das schreckt dann doch viele ab. Bleibt zu hoffen das sich hier noch etwas ändert. Allan Redhouse hat zwar eine Rede gehalten, aber viel neues gab es nicht zu hören. Im Moment scheint man sich sehr mit dem Micro Board zu beschäftigen, gerade für die Industrie scheint das Board wie geschaffen sein. Die nachfolgenden Fragen waren nicht besonders interessant und haben auch entsprechend nicht viel zu Tage gebracht.



Insgesamt gesehen war es mal wieder interessant zu sehen das doch noch ein Kreis von Anwendern existiert die an einem neuen System interessiert sind. Das Event wurde sehr gut organisiert, so das sich kaum jemand beschweren konnte. Die Amiga Anwender wären auch bereit mal wieder etwas neues zu kaufen, doch die Preise scheinen im Vergleich zu anderen Systemen und das angesichts der Leistung viel zu hoch sein.

(sb)

# > Realms of Power

## Alpha-Demo Version Preview

Das der Amiga Spiele Markt so gut wie nicht mehr vorhanden ist, das die ganz wenigen Kommerziellen AmigaOS Spiele, die in letzter Zeit veröffentlicht wurden nur bekannte PC Ports waren und das es für die Zukunft auch nicht viel rosiger aussieht, damit hat man sich als AmigaOS User leider abfinden müssen.

Um so erfreulicher ist es, das sich u.a. mit "Realms of Power" endlich wieder ein AmigaOS only Spiel in Entwicklung befindet das Kommerziellen Ansprüchen gerecht werden möchte.

Als ich im Februar 2003 ein Interview mit Michael Lanser über Realms of Power führte (Siehe [www.amiga-arena.de](http://www.amiga-arena.de)) befand sich das Spiel noch in einer frühen Alpha Version und mit einer ersten spielbaren Demo wurde Ende 2003 gerechnet.



Doch erstens kommt es anders als man denkt und zweitens entwickelt man nicht im Allein Gang ein Strategie Spiel ohne Unterstützung seitens Grafikern und Musikern, die bis heute immer noch gesucht werden.

Ende Juli 2004 war es aber dann endlich soweit, die erste spielbare Demo Version von Realms of Power wurde veröffentlicht. Erfreulich ist es, das Realms of Power schon ab AmigaOS 3.1 und einem 68020, GFX Karte sowie 64 MB Fast Ram zurecht kommen soll, wobei AmigaOS 4.0 mit einem Power PC G3 und 128 MB Ram als empfohlene Systemkonfiguration angegeben wird, die Zeiten ändern sich zum Glück auch für den Amiga.

Realms of Power ist wie anfangs erwähnt ein runden basierendes Strategie Spiel, das laut Michael Lanser (Dem Entwickler), ganz klar von Civilization beeinflusst ist bez. als Vorbild für Realms of Power dient.

Das Ziel wird also sein, ein Volk zu

wählen und durch geschickte Kriegs Führung, Handel, Anbau und Förderung von Rohstoffen, Technik, Forschung und Diplomatie die Weltherrschaft zu übernehmen.

Bis es soweit ist, dürfte leider noch viel Zeit vergehen, wenn man von der vorliegenden Alpha Version ausgeht, doch fangen wir von vorne an.

Nach dem entpacken lässt sich Realms of Power direkt von der HD starten, allerdings sollte man die

ttengine.library in LIBS: kopieren, falls Sie dort noch nicht vorhanden ist, die ttengine.library liegt aber dem Archive auch bei.

Nachdem Start befindet man sich sofort im Hauptmenü wo sich die Optionen Neues Spiel starten, Spiel laden, Spiel beenden und Credits befinden.

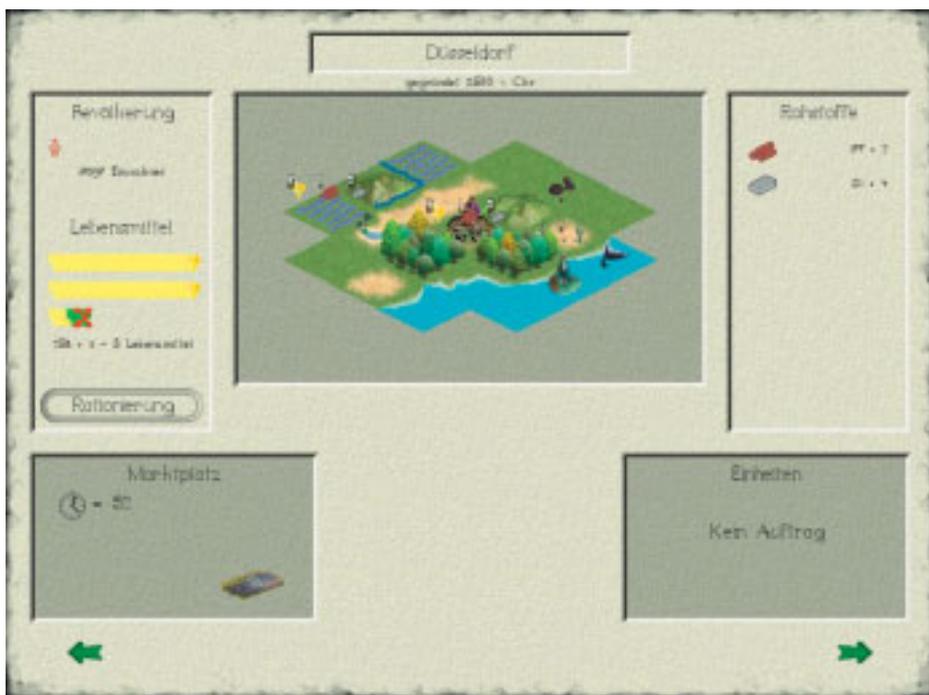
Bevor man ein neues Spiel startet, gilt es noch einige Einstellungen vorzunehmen. Zuerst kann man sich ein Volk auswählen, derzeit gibt es

16 verschiedene Völker wie z.B. die Deutschen mit Otto von Bismarck als Staatsoberhaupt, Ägypten mit Cleopatra, die Azteken mit Montezuma oder Frankreich mit Napoleon. Das ganze lässt sich auch per Zufall ermitteln für den Spiele und für die Computer Gegner, die zwar in der Alpha Version ausgewählt werden können, aber im Spiel an sich noch nicht vorhanden sind. Dazu wählt man noch den Schwierigkeitsgrad (Leicht, Normal und Schwer) und weiter geht's zum "Welt Einstellungs" Menü. Hier kann man seine Wunsch Welt generieren lassen.

- Größe (Klein, Mittel, Gross und Riesig)
- Landverteilung (Mehr Inseln oder mehr Kontinente)
- Land/Wasser Verhältnis in %
- Klima (Kalt, Kühl, Normal, Warm oder Heiß)
- Alter des Planeten (4 oder 5 Mrd. Jahre)

Hat man seine Entscheidung getroffen und die Einstellungen getätigt, dauert das generieren einer Karte von der Größe Mittel z.B. auf einem Amiga 4000/60 mit Picasso IV nur wenige Sekunden. Danach befindet man sich in der neuen Welt. Je nach ausgewähltem Schwierigkeitsgrad, verfügt man über eine Miliz und einem Siedler der in Form einer Karre dargestellt wird.





Von der Welt ist natürlich nicht viel zu sehen außer einem Kartenstück. Mit einem Linken Maus Klick auf das Karten Stück, lassen sich Informationen über die Beschaffenheit der Boden Bestände aufrufen, die Links von der Spiel Karte angezeigt werden. Z.B. Position 6/109,Wald, Wild.

Links oben befindet sich noch die Gesamt Karte im Überblick sowie einige Infos über die Bevölkerung Anzahl, Jahr etc.

Um aber das eigentliche Spiel Menü zu öffnen, muss man mit der Maus ganz an den oberen Bildschirmrand fahren, denn dort verstecken sich in einer Leiste sämtliche Befehle und Menüs.

Am besten man sucht sich zuerst einen geeigneten Platz um seine erste Stadt zu gründen. Dazu erkundet man am besten mit der Miliz und dem Siedler die Umgebung, dies wird ausschließlich über die Tastatur vollzogen (Ziffern Blöcke). Dabei sollte man natürlich darauf achten, das ausreichend Bodenschätze in der Nähe sind um einen Erfolgreichen Grundstein für die erste Stadt zu legen bez. um sein Volk auch Ernähren zu können. Hat man die geeignete Position gefunden, ist nur der Siedler dazu in der Lage die Stadt Gründung zu ermöglichen. Einfach den Siedler (Karren) auf die gewünschte Karten Position setzten und mit der Taste G,

wird die erste Stadt gegründet. Nach der Namens Eingabe öffnet sich ein neuer Screen und man befindet sich in der Stadt. In einem kleinen Kartenausschnitt

kann man jetzt die Rohstoffproduktion bestimmen. Einfach mit der Maus auf die Felder klicken um zusehen, welche Rohstoffe sich wo am besten fördern lassen. Links davon wird die Lebensmittelration eingestellt, wobei man zu Anfang über 100% hinausgehen sollte um das Wachstum der Stadt zu beschleunigen. Rechts davon hat man einen Überblick über die Rohstoffe.

Links unten lassen sich die Gebäude in Auftrag geben die man bauen möchte. (Bank, Fabrik, Kornspeicher, Tempel, Gericht, etc.)

Um ein Gebäude bauen zu können müssen natürlich die dazu benötigten Rohstoffe vorhanden sein und jedes Gebäude braucht auch seine Zeit um gebaut werden zu können. Rechts unten lassen sich Einheiten wie Miliz, Arbeiter, Siedler oder ein Jagdflugzeug in Auftrag geben, wobei man mit einem Arbeiter anfangen sollte. Zu guter letzt lässt sich die Stadt mit einem Rechten Mausklick noch im Großformat ansehen.

Ist also die erste Stadt erfolgreich gegründet wurden kann man sich jetzt darum kümmern Rohstoffe zu fördern. Wobei man in der Alpha Version bis dato nur Felder bewässern kann, Wald pflanzen oder abholzen sowie Strassen bauen kann.

Mit der Miliz lässt sich die Umgebung erkunden und sobald man den ersten Arbeiter hat, kann die Produktion von Rohstoffen begin-

nen. Schnell wächst die Stadt und mit steigender Bevölkerung wird es auch bald Zeit eine zweite Stadt zu gründen. Da es keine Computer Gegner gibt, kann man als in aller Ruhe seine Städte ausbauen und die Landschaft erkunden. Viele Optionen wie der Berater oder Informationen etc. sind noch nicht in der Alpha Version möglich, lassen aber erahnen welchen Umfang Realms of Power einmal haben wird.

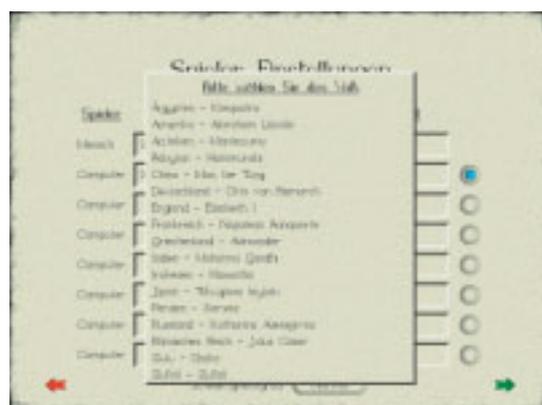
Die Steuerung erfolgt mit der Maus und Short Cuts, lässt sich aber nach einer Eingewöhnungszeit ganz ordentlich Händeln. Auch weiß die Grafik zu gefallen, auch wenn man dieser ansieht das sich hier noch einiges im Rohbau befindet. Etwas unübersichtlich, sind allerdings die Pfeile die nicht nur zum Blättern gedacht sind, sondern auch zum De- und Aktivieren von Produktionen. Hier sollte man lieber Buttons oder ähnliches verwenden. Das Laden und Speichern ist wie viele andere Features ebenso nicht möglich aber man bekommt dennoch einen ganz guten Eindruck, was Realms of Power einmal leisten wird, wenn es denn auch die Alpha Phase hinter sich lassen wird. Hin und wieder frierte Realms of Power auf dem Amiga 4000/60 mit OS 3.9 ein, wenn man zu viele Maus Klicks im Stadt-Screen auf der Karte ausführte, lief aber ansonsten Stabil.

Realms of Power hat Potential,wird die Grafik und das Spiel weiterhin mit Features aufgebohrt, sollte einem Kommerziellen Erfolg nichts mehr im Wege stehen. Ich wünsche Michael Lanser und seinem Team viel Erfolg und jeder der das Team unterstützen möchte, sollte sich mit Michael Lanser in Verbindung setzten.

(Olaf Köbник)

**Testrechner:** A4000/60 AmigaOS 3.9 mit 80 MB Fast Ram,Picasso IV mit P96

**Links:** <http://www.lanser-web.com>



# > Interview mit Frank Menzel

OpenTTD, LGeneral, Powermanga, Soms3D

**AMIGAINSIDER** Hallo Frank, einige kennen Dich vielleicht schon als Entwickler der "Soms 3D" Engine, andere dürften Deinen Namen jetzt erst mit den SDL Ports von OpenTTDeluxe und LGeneral in Verbindung bringen. Kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

*Ja, hallo also mein ersten Amiga 500, bekam ich 1992 zu Weihnachten, schon damals hat mich das System fasziniert, ich konnte kaum glauben als ich ihn (oder sie?:) das erstmal über Say sprechen hörte, da damals viele meiner Freunde über den PC-Piepser hingen und Techno hörten (ja solche Programme gab es wirklich ;). Programmiert habe ich schon damals mit Amiga-Basic und später auch mit 3D Construction Kit. 1998 habe ich mit meinem ersten Lehrlingsgeld einen 1200/030 im Infinitiv gekauft und das darauffolgende Jahr eine BlizzardPPC-Karte sowie die dazugehörige BVision. Außerdem hab ich den langersehten Internetanschluss gegönnt, wodurch ich mich in Sachen programmieren weiterbilden konnte, erst 68k-Assembler und als ich mich dann mit Warp3D-Auseinander setzte mir C/C++.*



*Nach den ersten Versuchen eine 3D-Engine zu erstellen (Bummels3D), kam der Source von Quake2 raus, nachdem ich mir 2 Bücher (C/C++ Programmieren von Anfang an) gekauft hatte machte ich mich im April 2002 an den Source ran, durch diese "Portierübung" lernte ich eine Menge über die Erstellung von Spielen. Meine Q2-Version musste ich aber wieder vom Netz nehmen, nach einem HD-Crash bei der GuruMeditation 2002 ([www.aucb.de](http://www.aucb.de)), wobei der Source verloren ging (obwohl FilePlanet die exe noch anbietet). Bis heute hausen in meinen A1200 noch eine G-Rex, Voodoo3 sowie einer ESS-Solo1 Soundkarte, womit ich hauptsächlich am*

*Programmieren und Online (Sasser und abarten adee ;) bin.*

**AMIGAINSIDER** Kommen Wir zu Deinen SDL Ports für AmigaOS. Wie bist Du auf die Idee gekommen, OpenTTDeluxe und auch LGeneral für AmigaOS 68k und WOS zu portieren, nachdem es ja schon den ein oder anderen Port für AmigaOS dieser Spiele gibt?

*Soweit ich weiss gibt es für OpenTTD nur eine MOS-Version und da sich die ein oder anderen Stimmen laut gemacht haben, dass sie doch gerne eine 68k/WOS-Version hätten und ich mich für dieses Genre auch interessiere, hab ich mich halt daran gemacht. Für LGeneral hab ich nur eine WOS-Version für das AmigaOS gefunden, die aber keine Sound-Unterstützung hatte außerdem hat mich ein bestimmter Benutzer um eine Umsetzung gebeten ;)*

**AMIGAINSIDER** Wie anfangs erwähnt basieren die Spiele auf der SDL Technik, welche Vor bez. Nachteile siehst Du in dieser Technik und wie gut oder schlecht lässt sich damit unter AmigaOS arbeiten?

*Ja, ja das leidig Thema, portierbar ohne Ende, aber langsam wie ne Schnecke. Meist reicht ein einfaches Compilieren aus, (evntl. noch Anpassung an den Compiler, gerade bei StormC). Aber bei der Classic-Amiga Hardware kommt noch einiges an Mehrarbeit hinzu, angefangen damit, dass es P96 und CGFX gibt und beide nicht 100%ig zueinander kompatibel sind und was gerade bei den 68k-Versionen noch hinzukommt, ist dass es noch an einigen Stellen optimiert werden muss, damit es schön schnell läuft.*

**AMIGAINSIDER** Auf welchem System arbeitest Du und welche Software verwendest Du für die Ports?

*Einen A1200 im Infinitiv-Tower mit BPPC 603-160Mhz/060-50Mhz einer G-Rex auf der sich eine Voodoo3-3000, TerraTec 128i PCI sowie eine Netzwerkkarte tummeln. Als Entwicklersoftware benutze ich StormC4 in Zusammenarbeit mit der DeveloperCD1.2.*

**AMIGAINSIDER** Haben sich irgendwelche Schwierigkeiten bei dem portie-

ren ergeben oder gibt es unter AmigaOS selber Einschränkungen? Was würdest Du Dir für AmigaOS wünschen um solche Spiele bessere zu portieren?

*Wie schon oben beschrieben ist das Hauptproblem die Geschwindigkeit der 68k-Plattform in Zusammenhang mit SDL, sowie die Verschiedenen Grafiksystemen. Außerdem macht mir sowie einigen anderen Benutzern das Infinitiv-PS2-Tastaturinterface zu schaffen, womit man nicht 2-Tasten auf einmal drücken kann aber das hat nicht wirklich was mit dem AmigaOS zu tun.*

*Was ich mir wünschen würde... tja ein hochoptimiertes und kompatibles SDL-system, was auch in Zukunft gepflegt wird, damit bräuchte der Source nur noch durch den Compiler und fertig ;)*

**AMIGAINSIDER** Du hast ja gerade LGeneral und OpenTTDeluxe um einiges optimiert, welche Merkmale würdest Du besonders hervorheben und welche konnten bis jetzt nicht umgesetzt werden?

*Ähmm ja die Geschwindigkeit :) gut, die meisten der Leser werden keinen Vergleich zu der jetzigen haben, aber das Optimum wurde auch noch nicht rausgeholt :). In Zukunft wird es noch ein AmigaOS-GFX-Backend geben, was schneller ist und was keine Farbfehler auf den einzelnen Systemen produziert. Außerdem habe ich mir überlegt, bei OpenTTD, noch die Midi-Ausgabe über GMPlay zu realisieren.*

**AMIGAINSIDER** Mit PowerManga, gibt es auch mal wieder einen klassischen Shooter für AmigaOS, wie bist Du darauf gekommen und was würdest Du an Powermanga hervorheben bez. worin unterscheiden sich Powermanga von Dir bekannten Amiga Shootern\*?

*Ich fand Amiga-Weltraum-Shooter schon immer klasse und als ich Powermanga sah, wollte ich es unbedingt ausprobieren (dazu musste es natürlich vorher durch den Compiler). Mit Powermanga kommt wiedermall so richtiges Ballerfeeling auf, mit Hunderten von Gegnern und Waffensystemen. Außerdem gibt es 16Bit Sound und Farbenprächtige Grafik (8-32Bit). Durch den Tastaturbug, den es bei meinem Tastaturinterface gibt, lies es sich extrem kompliziert steuern. Außerdem hab ich noch keinen Amiga-Shooter per "WASD" gespielt, darum hab ich einen 2-Tasten-Joysticksupport integriert.*



rosig aussieht.

**AMIGAINSIDER** Was schätzt Du heute noch am AmigaOS und wirst Du in Zukunft auf AmigaOS 4.0 umsteigen?

*Die nachvollziehbare Aufbauweise des OS, falls das OS mal nicht hochfährt kann man es auch schnell selbst beheben, keine Registry kein Temp-Verzeichniss (ähmm tschuldigung -Ordner), keine Viren, ausschalten mit nur einen Knopfdruck...so soll es sein ;)*

*Bei WinXP zb. ist dass schon anders, wenn das nicht mehr hochfährt und selbst ChkDsk nicht weiterhilft, guckt man meist in die Röhre ... Windows-Partition formatieren ? ;) Das AmigaOS4-Prerelase, tut schon seit einer ganzen weile seinen Dienst im AmigaOne ;) Das sind die gründe warum mein PC (auf dem auch Doom3 flüssig läuft) nur selten seinen Einsatz findet ;)*

**AMIGAINSIDER** Wie Zeitaufwendig sind solche Ports bez. Optimierungen der SDL Spiele für AmigaOS?\*

*Das Portieren selbst ist nicht so Zeitaufwendig, die wirkliche arbeit kommt dann später beim Debuggen und Optimieren, noch dazu kommt, dass man es nur in seiner Freizeit erledigen kann. Arbeit, Freunde, Familie, Amiga muss halt alles irgendwie unter einen Hut gebracht werden. Aber das bekomme ich irgendwie immer hin, da ich für mein Leben gern programmiere ;)*

**AMIGAINSIDER** Was denkst Du, ist der Grund, warum so wenig Spiele für AmigaOS portiert werden, da es ja gerade im Linux Bereich noch eine Vielzahl guter Spiele gibt, die auf SDL basieren?\*

*Kurz gesagt... "Ich weiß es nicht", ich denke mir, dass die Zahl an Hobbyprogrammierern gerade für das AmigaOS stark zurückgegangen ist.*

**AMIGAINSIDER** Sollte man Deiner Ansicht nach, verstärkt Spiele für das AmigaOS portieren oder ziehst Du Original AmigaOS Entwicklungen vor?

*Original AmigaOS-Entwicklungen sollte es immer geben, nur dauern diese Eigenentwicklungen, bedingt dadurch, dass die Entwickler das ja nur in der Freizeit machen, immer sehr lange. Um diese Zeit zu überbrücken eignet sich die Portierung von OpenSource-Spielen, sehr gut. Da keine Leveldesigner, Grafiker, Musiker... gebraucht werden, kann man es praktisch im Alleingang machen. Nur herantauen tun sich scheinbar die wenigsten.*

**AMIGAINSIDER** Gibt es eine direkt Zusammenarbeit der AmigaOS Entwickler, die gerade Spiele wie OpenTTDeluxe oder LGneral umgesetzt haben, bez. wäre es deiner Ansicht nach wünschenswert, hier ein Team zu bilden?

*Ein oder mehrere OpenSource-Team's, wären das idealste, die sich nicht wild auf den Source stürzen ihn Compilieren und fertig, sondern ihn auch für "kleinere" Amiga-Systeme Optimieren.*

**AMIGAINSIDER** Wird es in Zukunft weitere Optimierungen an "Deinen" Ports geben oder können Wir sogar mit neuen Ports rechnen?

*Ja und ja ich werde die Ports die ich einmal angefangen habe auch weiterhin pflegen und der ein oder andere Kracher kann/wird auch noch kommen. Nur wird es alles nicht von heute auf morgen gehen, da meine Hauptpriorität immer noch auf der Soms-Engine liegt.*

**AMIGAINSIDER** Welche Spiele bevorzugst Du noch heute am Amiga und glaubst Du, das es noch ausreichend "Spieler" im Amiga Markt derzeit gibt?

*Meine Lieblingsgenres sind Strategie, Adventures, 2D/3D-Shooter und vor allem Online-Spiele. z.Z. wage ich mich mal wieder an Shogo ran, außerdem spiele ich ab und an auf dem Amigaworld-Q2 Server. Konkrete Zahlen hab ich zwar nicht, aber ich denke schon, dass die Zahl von aktiven Amigaspielern nicht gerade*

**AMIGAINSIDER** Deine letzten Worte an die Leser?

*Lasst euch von den ganzen, trollen den Amiga nicht schlecht machen, der Spirit lebt weiter wenn auch nicht mehr auf nur einem System. Amiga rulez ;)*

(Olaf Köbnik)

# > OpenTTD - Review

Am Anfang gab es, zumindest für den Amiga, Railroad Tycoon. Damals wie heute, ein sehr komplexes Spiel, bei dem man zwischen dynamisch wachsenden und zufällig platzierten Industrien die Waren und Güter mittels eines selbst gebau-



ten Schienennetzes transportieren musste. Das war einfacher gesagt als getan. Es musste nämlich auch profitabel sein, sprich Geld musste verdient werden. Mit ein wenig Geschick und ausprobieren konnten bereits beachtliche Streckennetze errichtet werden. Leider war ich persönlich, damals wohl zu einfallsreich darin. Ich merkte viel zu früh, das bei etwa 40 Bahnhöfen im ganzen Spiel Schluß ist. Das war um meinen Bau drang zu stillen viel zu wenig. Besonders, da selbst für die damalige Zeit, die Weltkarte schon wirklich groß war.

Somit verlor ich schnell das Interesse an Railroad Tycoon. Kein anderes Amiga Spiel konnte mir bisher das Feeling von Railroad Tycoon bieten, bis OpenTTD auf den Amiga umgesetzt wurde. Es basiert auf Transport Tycoon Deluxe. Einer vom Original Transport Tycoon verbesserte Version. Beide sind allerdings nur für den PC und nie für den Amiga erschienen.

Da selbst Transport Tycoon Deluxe noch viele Verbesserungs-Spielraum besaß, hat die Fan Gemeinde das entsprechend selbst in die Hand genommen und kurz nach dem Release ein Patch veröffentlicht. Ein Patch, der viele neue Funktionen in das eingeschränkte Gameplay von Transport Tycoon Deluxe brachte. Da das aber irgendwann an seine grenzen stoß, dachte sich eine sehr spielfreudige Gruppe [mit ausreichend C Kenntnissen] es wäre besser das ganze von Grund auf

neu zu programmieren und gleich alle TTD-Patche mit ins Game zu integrieren. Daraus entstand OpenTTD. Es besitzt nahezu alle Funktionen von Transport Tycoon Deluxe + Transport Tycoon Deluxe "Patch" und schon einige neue, die es so vorher noch nicht gab. Es bietet leider

noch nicht alle Funktionen von Railroad Tycoon. Aber wer zum Beispiel im Forum{1} die regen Diskussionen um neue Features verfolgt, kann erahnen was noch alles für OpenTTD in Arbeit ist. Doch nun genug in der guten alten Zeit geschweigt. Wenden wir uns dem Spiel zu!

## INSTALLATION

Die Installation ist nicht so einfach wie bei einem kommerziellen Titel. OpenTTD selber ist nur ein Programm mit den OpenTTD speziellen Gfx Dateien, da es aber auf TTDx basiert, benötigt es dessen GFX Dateien und Sound Daten zum Funktionieren. Am besten besorgt man sich die Amiga 68k Version bei {2} Frank Menzel und installiert die dort aufgelisteten TTDx Dateien von der WINDOWS Version [die DOS Version geht NICHT] zusätzlich in das aufgelistete Verzeichnis. Damit sollte sich OpenTTD mit einem Doppel Klick auf das Icon starten lassen. Vorher sollte aber geprüft werden ob die Systemvoraussetzungen dafür erfüllt sind, dazu zählen: OS3.1 und 32MB Fast-RAM, sowie eine Grafikkarte mit einem aktuellen GFX system wie CGFX4 oder P96-2.0, ein 060 Prozessor wird übrigens auch sehr empfohlen.

Es macht schon auf 060/66 Mhz mit einer schwachen Grafikkarte nicht wirklich viel Spaß, also wird bei einem 040er oder aber auch 030er alles ganz langsam (außer auf leeren Karte ohne Fahrzeuge). Denn schließlich bauen auch die Gegenspieler ständig neue Strecken und lassen die Waren hin und her transportieren, genau wie man es selber macht und das alles muss die CPU überwachen/verfolgen und verarbeiten. An Butter weiches scrol-

len ist dann nicht mehr zu denken.

## DAS SPIEL

Nach dem hoffentlich erfolgreichen Start, ist es erst mal sinnvoll sein Hauptquartier zu bauen. Dies macht man am besten in einer größeren Stadt, am besten natürlich eine die dann stark wächst. Aber das weiss man leider nicht so genau im voraus. Im Listing der Städte kann man sich diese nach Bevölkerung sortiert anzeigen lassen. Nachdem man dies getan hat und eine schöne große Stadt erwählt hat, baut man dort sein Hauptquartier. Dieses schaut am Anfang noch ziemlich klein und schäbig aus. Das ändert sich aber je nach dem Erfolg der Firma. Als einfachste Geldquelle am Anfang bietet sich an zwischen der Stadt mit seinem HQ und der hoffentlich in nicht großer ferne liegenden nächsten größeren Stadt eine Busverbindung herzustellen. Falls von der Stadt mit dem HQ das nicht sinnvoll möglich ist, muss man sich halt zwei andere Städte dafür aussuchen. In diesem Spiel gibt es keine Beschränkung was das bauen angeht.

JEDER Spieler kann ÜBERALL bauen!

Es gibt keinen unterschied ob man nahe am HQ oder am anderen ende der Karte baut. Darum kann man auch nicht denken: das ist mein Gebiet und das ist dem Gegner seins. Zurück zu der Buslinie. In beiden Städten sollten Bushaltestellen errichtet werden. Dazu sucht man sich am besten eine stelle die von dem Einzugsgebiet dieser Haltestelle [das kann man beim bauen optional visuell darstellen lassen] so abgedeckt wird das möglichst viele Häuser [am besten große Häuser] darin sind.

Falls das nicht möglich ist, kann man versuchen "vorauszuahnen" wo demnächst beim wachsen der Stadt neue Häuser entstehen werden.

Jedes Haus generiert [je nach Größe und Typ] eine gewisse Anzahl an Passagieren/Post pro Monat und diese kommen dann zu der Haltestelle und können transportiert werden. Nachdem man die Haltestellen hat, schauen wir uns die Verbindung der Städte an. Es kommt selten vor das 2 Städte sich selbständig [Städte bauen je nach Größe/Wachstum nicht nur Häuser sondern auch neue Straßen und sogar Brücken] vollständig verbinden. Auch sollten wir bei der suche nach den Städten nicht vorrangig darauf schauen das nur noch wenige neue Straße gebaut werden müssen. Der Vorteil 2 kleinere

Städte mit nur wenig neuen Straßen zu verbinden ist praktisch nicht vorhanden und wird schnell zum Nachteil, da kleine Städte langsamer wachsen und so lange weit weniger einnahmen zu erwarten sind, was die geringen Mehrkosten für eine längere Straße nicht aufwiegt.

Man sollte nun möglichst "vernünftig" die beiden Städte verbinden. Unnötige Kurven vermeiden und besonders wenn man in frühen Jahren anfängt [>1960 z.B.] möglichst wenig Höhenunterschiede einbauen. Lieber eine etwas längere Strecke wählen, als einen Hügel hoch und runterfahren, da das runterfahren nichts bringt an Geschwindigkeit und diese frühen Fahrzeuge sehr langsam bergauf fahren.

So, nun müssten 2 Haltestellen in 2 Städten vorhanden sein, die mit einer schnellen Straße verbunden sind. Jetzt braucht man noch ein Fahrzeugdepot. In diesem werden die Fahrzeuge angeschafft, sie werden dorthin dirigiert zum verschrotten oder zum warten. Besonders wegen dem Punkt der Wartung, sollte das Depot AUF der Strecke liegen.

Nachdem ein Depot gebaut wurde, dieses anklicken und dort einen Bus zum transportieren von Passagieren auswählen. Je nach Größe der beiden Städte und dem aufkommen der Passagiere an den Haltestellen braucht man mehrere Busse. Erst mal am besten nur einen kaufen und diesem im Auftragsmenü als Startpunkt eine der beiden Haltestellen zuweisen, [Idealerweise die mit jetzt schon mehr Personenaufkommen] und ihn losfahren lassen. Während er nun schon auf dem weg ist, kann man ihm als 2 Haltestelle die andere zuweisen. Der Bus fährt nun selbständig zwischen beiden Haltestellen hin und her und kommt nach dem eingestellten Wartungsintervall zum Depot zur Wartung [das geht sehr schnell .. Das Fahrzeug fährt nur hinein und schon wieder raus].

Nun beobachtet man die Anzahl der wartenden Passagiere und kauft bei bedarf noch mehr Busse. Wenn man im Auftragsmenü als Ziel keine Haltestelle anklickt, sondern ein Fahrzeug das schon einen Auftrag hat, wird dessen Auftrag von dem neuen übernommen [das ist bei fahrenden Bussen immer nicht so einfach].

Diese Buslinien kann man nun bei mehreren Städten einrichten um das Verlegen von Straßen und platzieren der Haltestellen zu üben. Falls schon Züge zur Verfügung stehen kann man falls die

Städte groß genug sind auch an einer Zuglinie denken. Dazu muss man natürlich einen Bahnhof haben. Diesen baut man etwas anders als Bus/Lkw Haltestellen. Bahnhöfe sind modular aufgebaut. Soll heißen .. Man baut am Anfang nur ein Feld und kann das je nach Transportlage in der Länge oder/und in der breite erweitern und seit neusten auch wieder Einzelteilweise abreißen. Die breite bringt das mehrere Züge gleichzeitig Be/entladen können ohne sich zu behindern. Die Länge hat großen Einfluss auf die Be/Entladezeit. Falls der Zug NICHT in seiner GANZEN Länge in den Bahnhof passt verlängert sich diese Zeit DRAMATISCH. Es ist anzuraten, wenn immer möglich darauf zu achten das der ganze Zug hinein fahren kann. Man benötigt für eine einfache Zugverbindung 2 Bahnhöfe, eine Gleisverbindung die möglichst schnell ist und ein Zugdepot, das die Analogie zum Fahrzeugdepot auf der Straße darstellt.

Während bei der Straße [und NUR dort] eine Teilung der Transportmöglichkeiten je nach Haltestellenart gibt, bei Bushaltestellen werden NUR Personen „ein/ausgeladen“ und bei LKW Haltestellen Post und alle anderen waren, ist beim Zug/schiff und Luftverkehr die Haltestelle/Hafen/Flughafen für alle Güter UND Personen zuständig. Nachdem man so schon den Straßenverkehr und das umherschicken der Züge im griff hat kann man sich auch kombinierte Haltestellen bauen. Das ist eine Haltestelle an der mehrere Typen zusammen gefasst werden. Dazu baut man in einer Stadt direkt neben der Bushaltestelle einen Bahnhof. Beim bestimmen des möglichst optimalen

Standortes der Haltestelle, ist zum einen die zusätzliche Größe des Bahnhofes zu berücksichtigen. Wobei man immer so wenig Häuser {besonders größere} wie möglich abreißen sollte, da diese ja die "Fracht" liefern- und nicht zu vergessen, das man auch Schienen zum Bahnhof benötigt, um ihn ans Schienennetz anzubinden. Schienen können NUR in 90 Grad Winkel über die Straße verlegt werden. Da nun beide [Haltestelle/Bahnhof] eine "Haltestelle" sind sieht man auch am Symbol im Namen dieser. Statt nur 1 Symbol für den Typ der Haltestelle tauchen nun dort 2 auf um zu zeigen das dort 2 Verkehrstypen halten können. Je nach Karte sind die größten Wasserflächen meistens Um ein Kernland am Rand der Karte. Dort ist es darum günstig eine Schifffahrtlinie zu errichten. Da Schiffe langsam sind lohnt sich das nur bei waren die ohne viel Wartezeit in der vollen Schifffahrtmenge zur Verfügung stehen [Schiffe gleichen ihre Langsamkeit zum Teil mit den Riesigen Mengen aus die sie transportieren können, falls es aber dauert bis genug an der Haltestelle vorhanden ist zum Volladen so das das Schiff noch länger warten muss ist das problematisch]. Am besten geht das [meistens am Anfang] mit dem Transport von Öl.

Dazu brauchen wir ein Ölfeld das genug liefert zum beladen des Schiffes [oder falls praktikabel auch mehrere Ölfelder die nicht weit voneinander weg sind] und eine Öltraffinerie die das Öl abnimmt. Öltraffinerien sind [fast?] nur am Rand der Karte zu finden. Nun bauen wir ein Dock bei der Öltraffinerie [darauf zu achten das BEIM bau dort, das Dock Öl akzeptiert!] und





# > Interview mit Thilo Köhler

**AMIGA INSIDER** Stellst Du Dich unseren Lesern bitte kurz vor?

Mein Name ist Thilo Köhler. Ich studiere Informatik an der Universität Karlsruhe und schwitze momentan über meiner Diplomarbeit. Ich bin seit ca. 1989 Amiga User.

**AMIGA INSIDER** Wie kamst Du zum Amiga?

Nachdem der A500 raus kam, war ich vom Amiga sofort begeistert. Jeder hatte einen, und so irgendwann auch ich. Allerdings anders als die meisten, habe ich immer versucht mit den mir zur Verfügung stehenden Mitteln irgend etwas Eigenes auf die Beine zu stellen, meistens waren das Spiele. Daran hat sich bis heute nicht viel geändert, anfangs war es Amiga-Basic, später Blitzbasic2, 68K Assembler oder auch mal C/C++. Als das Internet aufkam habe ich HTML, Javascript und PHP programmiert.

**AMIGA INSIDER** Welche Amigas besitzt Du?

Ich habe einen A1200 im Micronik Tower mit einer Blizzard 1260/50MHz Turbokarte. Bis vor zwei oder drei Jahren war das mein Hauptrechner, dann habe ich mir meinen ersten x86 PC mit 1,3GHz gekauft und bin auf Amithlon umgestiegen. Das hat mir noch mal einen unheimlichen Motivationsschub gegeben, als ich plötzlich ein vielfaches der Rechenpower zur Verfügung hatte. Hätte es zu diesem Zeitpunkt Amithlon nicht gegeben, wäre ich vermutlich trotzdem auf einen x86 PC umgestiegen, aber dann ohne AmigaOS...

**AMIGA INSIDER** Was fasziniert Dich am Classic-Amiga?

Ich mag natürlich die alten Spiele und Demos mit ihrem unvergesslichen Flair, damit bin ich groß geworden. Auch die direkte Programmierung der Custom Chips hat damals Spaß gemacht. Aber aus heutiger Sicht ist das für mich nicht mehr interessant. Ich schaue eher der Zukunft entgegen als in Nostalgie zu schwelgen.

**AMIGA INSIDER** Welche Projekte hast Du bereits für Amiga veröffentlicht?

Ich habe bisher eine ganze Reihe sehr verschiedener Projekte auf dem Amiga gemacht, veröffentlicht habe ich sie aber erst seit es das Internet gibt. Deshalb haben viele meiner älteren Programme und Spiele nie den Weg aus meinem stillen Kämmerlein heraus gefunden.

Auf meiner Homepage [www.hd-rec.de](http://www.hd-rec.de) gibt es im Moment folgende Projekte zum Download:

## - Samplemanager

Sampleeditor im Stil von Aegis Audiomaster. Samplemanager kann alle möglichen Audio Formate lesen (inkl. mp3) und hat einige interessante DSP Effekte, teilweise einmalig auf dem Amiga wie z.B. der Autotune für Gesangsaufnahmen.

## - HD-Rec

MIDI/Audio Sequencer, definitiv mein größtes und wichtigstes Projekt. Zielsetzung ist ein komplettes Software Studio mit MIDI Sequencer, Audio Harddisk Recording&Editing, Digital Mischer, DSP Effekten, mehreren Softsynths und jeder Menge Tools. Es soll ein komplettes Heim Studio ersetzen können, wenn man mal von dem Aufnahme Mikrophon absieht. Die Vorteile liegen auf der Hand: Mit einem Mausclick habe ich mein komplettes Studio Szenario hergestellt wie ich es verlassen habe, und kann dadurch sehr komfortabel an mehreren Projekten gleichzeitig arbeiten. Da alles auf der Festplatte gespeichert wird, kann ich mein Projekt

auf CD brennen und überall mit hinnehmen. Oder HD-Rec auf meinem Laptop einrichten, und habe somit mein Studio immer dabei. Kaufe ich mir einen schnelleren Rechner, "upgrade" ich damit automatisch alle meine Studio-komponenten, mein Synthesizer bekommt mehr Stimmen, mein Harddisk Recording bekommt mehr Tracks, und die DSP Effekt Abteilung wird ordentlich aufgestockt. Das ganze als Hardware Komponenten wäre sehr viel teurer. Mit einem Athlon 1,3GHz, 266MHz FSB und Amithlon hat man bereits genug Rechenpower um frei arbeiten zu können und praktisch nicht an die Grenzen zu stoßen.

## - Toadies

Genialer Worms Clone. Läuft allerdings nur auf OCS/AGA. Hätte ich mehr Zeit, würde ich das ganze für Grafikkarte portieren.

## - UDM

Ein Deathmatch Spiel mit zwei bis vier Raumschiffen im Stil von X-Fire, habe ich aber nicht mehr weiterverfolgt.

## - AsteroidsTR

Asteroids Clone, der meine OS freundliche Game-Engine für AmiBlitz2 demonstriert. Eines der sehr wenigen 2D Spiele für Grafikkarten auf dem Amiga, das richtig flüssig läuft und sogar Scrolling beherrscht. Auch hier würde ich gerne ein aufwendigeres Spiel schreiben, aber hierzu fehlt mir einfach die Zeit.

Vielleicht motiviert dieses Demo ja den ein oder anderen ein eigenes Spiel zu schreiben.

## - ArTKanoid

Arkanoid Clone für die Workbench, eines meiner ersten systemfreundlichen Spiele, unterstützt sogar eigene 24bit Skins.

## - MonkeyScript

Sehr flexible Adventure Engine zum Erstellen von Point&Click Adventures wie Monkey Island. Die Engine hab ich geschrieben, um endlich mal ein Adventure nach meinen Vorstellungen zu realisieren, bzw. mit einem Freund zusammen, der aber kein "aktiver" Amiga User mehr ist. Wann das Adventure fertig sein wird, steht bisher noch in den Sternen, da so



HD-REC Screenshot

etwas sehr viel Zeit und Mühe kostet. Die Engine ist allerdings zu 99% fertig und so flexibel, dass man damit auch ganz andere Spiele schreiben kann, wie z.B. ein kleines Shoot'em Up, das ich als Game-In-Game in mein Adventure einbauen werde. Da es aber noch kein vernünftiges Demo für die Engine gibt, habe ich sie noch nicht veröffentlicht. Evtl. werde ich das aber bald mal tun. Wer Interesse hat kann MonkeyScript auch schon vorher direkt von mir bekommen. Auch eine Windows Version der "Runtime" Executable habe ich schon einmal angedacht, da sie sehr klein ist und leicht zu portieren ist. Die eigentliche "Intelligenz" und Spielab-

lauf liegt in den Skripten, die plattformunabhängig sind.

- **TuiTED**

Texteditor für ASCII, C/C++, HTML, AmiBlitz und MonkeyScript Sourcecodes. Dieses Interview habe ich z.B. damit geschrieben.

- **PostTED**

Erinnerungs-Tool für die Workbench im Stil der PostIT! Zettel, für mich ein MUSS.

**AMIGAINSIDER** In welcher Sprache programmierst Du?

*Ich programmiere für den Amiga in AmiBlitz2, ab und zu auch 68K Assembler wenn es notwendig ist.*

**AMIGAINSIDER** Warum AmiBlitz?

*Ich habe mir irgendwann einmal BlitzBasic2 gekauft, weil ich ein schnelles Baller-Spiel schreiben wollte, AmigaBasic hat da nicht ausgereicht. Irgendwann habe ich angefangen, alles was ich programmiert habe als gekapselte Module (Includes) zu schreiben, und mir dadurch eine Funktionsbibliothek geschaffen die fast alle Bereiche des Programmierens abdeckt, sei es AHL, GUI System, File I/O, TCP/IP, AREXX, Grafikausgabe oder systemfreundliches DoubleBuffering. Dadurch bin ich jetzt in der Lage, sehr schnell eine Applikation oder ein Spiel auf die Beine zu stellen und kann mich auf meine bewährten Module verlassen. Würde ich auf C umsteigen, müsste ich bei NULL anfangen. Das hätte ich auch beinahe gemacht, aber dann kam Bernd Roesch und hat BlitzBasic2 aufgegriffen und als "AmiBlitz2" weiterentwickelt. Er hat AmiBlitz2 enorm verbessert, auch wenn man das auf den ersten Blick kaum sieht. Deshalb gibt es für mich erst mal keinen Grund, auf C umzusteigen, und jede Menge wiederverwertbarer Code, der mich bei AmiBlitz2 hält. Evtl. schreibe ich irgendwann einen Cross Compiler, um AmiBlitz Code in C umzuwandeln, um das ganze dann für die verschiedenen Prozessoren zu kompilieren. Da aber alle Amiga Plattformen (außer AROS) 68K Code ausführen können, hat das für mich keine so hohe Priorität.*

**AMIGAINSIDER** HD-Rec: Wie lange hast Du dafür benötigt?

*Um HD-Rec schreiben zu können war ein langer Lernprozess notwendig, und es hat viele Höhen und Tiefen mitgemacht. So wie es jetzt ist, hat es mich schätzungs-*

*weise ein Mann-Jahr gekostet, verteilt auf ca. 5 Kalender Jahre, da ich ja nicht Vollzeit daran gearbeitet habe. Die größten Fortschritte hat HD-Rec erfahren seit ich auf Amithlon arbeite, zwischenzeitlich hätte ich es fast aufgegeben mangels Machbarkeit auf einem Classic Amiga. Jetzt bin ich aber meinem Traum des "Software Studios" schon relativ nahe, und eine kommerzielle Veröffentlichung steht kurz bevor.*

**AMIGAINSIDER** Du interessierst Dich anscheinend sehr für Sound und Musik. Machst Du, neben Deinen Programmen, auch selbst Musik?

*Ja, ich bin seit ca.10 Jahren als Musikproduzent zusammen mit Daniel Schirrmacher unter dem Pseudonum "K.S. Music" tätig, woraus diverse kommerzielle Veröffentlichungen, z.B. bei der BMG Ariola, hervorgegangen sind. Das ist auch der Hauptgrund, warum ich HD-Rec entwickelt habe. Unter [www.ks-music.de](http://www.ks-music.de) sind einige Demos aus den kompletten 10 Jahren zu finden. Alle Songs neueren Datums sind mit HD-Rec gemacht, die älteren mit Bars&Pipes. Seit ca. einem halben Jahr arbeite ich sogar nur noch mit HD-Rec, und bin am Überlegen mein "Hardware" Studio zu verkaufen und rein auf Softwarebasis zu produzieren, da das viele Vorteile, vor allem Zeitersparnis, bringt.*

**AMIGAINSIDER** Was hältst Du von den aktuellen Entwicklungen wie AOne und Pegasos?

*Ich denke, dass es den AOne oder den Pegasos nicht geben würde, wenn dafür kein Markt existieren würde. So hat jeder die freie Wahl, ob er AmigaOS emuliert auf einem x86 oder nativ auf einem PPC Rechner laufen lassen möchte. Ich wünsche mir nur, dass die Plattformen wieder mehr zusammenwachsen, vor allem was die Köpfe dahinter und deren Zusammenarbeit angeht. So würde ich mir auch eine 68K Version von AmigaOS4 wünschen, damit ich sie auf Amithlon oder WinUAE nutzen kann. Besser wäre natürlich, die Emulatoren würden einen PPC JIT bekommen und AmigaOS4 oder auch MorphOS würden unverändert darauf laufen. Keine der Parteien auf dem Amiga Markt hat eine derart überzeugende Lösung anzubieten, dass wieder ein Standard hergestellt werden kann, mit dem die Mehrheit der Amiga Community zufrieden ist. Deshalb muss jede Plattform versuchen, möglichst kompatibel zu sein. Im Moment ist das leider nicht der Fall, was den Entwicklern zusätzlich die Arbeit erschwert,*

*sofern die alle Amiga User erreichen wollen (und da zähle ich Amithlon, WinUAE, MorphOS und AROS User dazu).*

**AMIGAINSIDER** Sind Neuentwicklungen von Dir für A1/Peg zu erwarten?

*Meine Software, speziell HD-Rec, sollte auch unter dem A1/Peg laufen. Wenn nicht, mache ich natürlich Bugfixes/Workarounds damit sie läuft. Teilweise werde ich auch zeitkritische Programmteile PPC nativ machen, z.B. einige Audio Effekte von HD-Rec, allerdings nur sofern Interesse daran besteht, da ich das ja selbst nicht benötige. Der Rest wird aber in absehbarer Zeit 68K bleiben. Ich hoffe, dass der 68K JIT von AOS4 und MOS schnell genug sein werden, dass man keinen Unterschied zu einer PPC nativen Anwendung spürt. Bei der Frage nach einer nativen Version sollte man bedenken, dass alle AmigaOS Funktionsaufrufe bereits PPC nativ, d.h.*

- \* Festplatten zugriff ist nativ und schnell
- \* Grafikausgabe ist nativ und schnell
- \* Soundausgabe ist nativ und schnell
- \* alles andere vom OS ist nativ und schnell
- \* DSP Effekte sind normale Amiga Shared Libraries, die ausgetauscht werden können Übrig bleibt nur der logische Programmablauf, und der benötigt kaum Rechenleistung.

**AMIGAINSIDER** Ein paar abschließende Worte an die Amiga-User dort draußen bitte :)

*Viele Amiga User sehen das Thema PPC vs. x86, AmigaOS4 vs. MorphOS etc. viel zu verböhrt. Ich würde mir wünschen, dass die Macher von AmigaOS, MorphOS, Amithlon, WinUAE und AROS zusammenarbeiten wo immer es geht, damit alle davon profitieren. Der Amiga Markt ist zu klein und die Menpower zu gering, um sich gegenseitig noch Konkurrenz zu machen oder zu versuchen, durch absichtliche Inkompatibilitäten den Konkurrenten auszustechen. Leider sieht die Realität aus diversen Gründen anders aus, und die (noch nicht vergraulten) Anwender leiden darunter.*

Das Interview führte  
Wolfgang Hosemann

# > SoundFX 4 Info

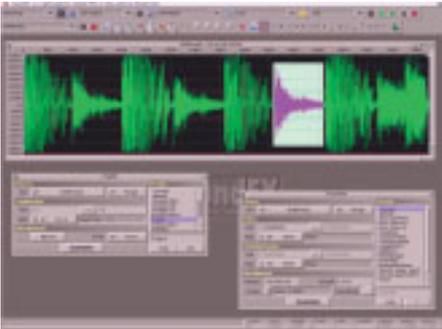


SoundFX mit einer geöffneten Audiodatei. Jede Datei wird in einem separaten Fenster angezeigt. Dabei können so viele Dateien geöffnet werden wie das System aushält.

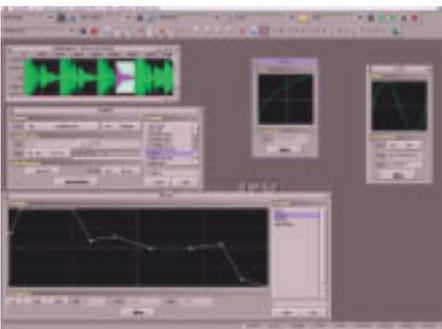
Am oberen Bildschirmrand sieht man die Werkzeugleiste. In Fenster der Audiodatei sieht man Lineale und eine Bereichsauswahl.



Collage, die alle Pluginmenüs mit Inhalten zeigt. SoundFX verwendet externe Plugins zum Laden, Speichern und Bearbeiten von den Samples. Außerdem kann man Macros in der Sprache Rexx schreiben (letztes Menü).



Zwei geöffnete Effektoperatoren. SoundFX ist multi-threaded - das bedeutet sie können alles gleichzeitig machen ;-), während ein Effekt rechnet können sie normal weiterarbeiten. Alle Effekte sind ähnlich aufgebaut. So ist auf der rechten Seite immer eine Liste mit abgespeicherten Vorgaben (Presets) zu finden.



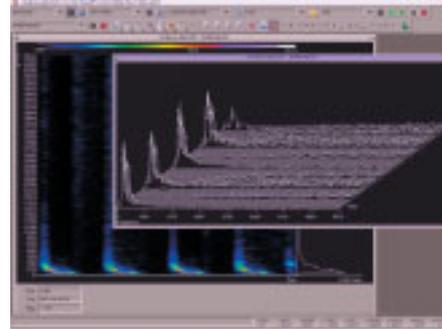
Ein herausragendes Merkmal von SoundFX sind die modulierbaren Effektparameter. So stellt man für einen Parameter (z.B. die Lautstärkeänderung) nicht einfach einen festen Wert ein, sondern kann einen Bereich angeben und den Übergang steuern.

Beispiele:

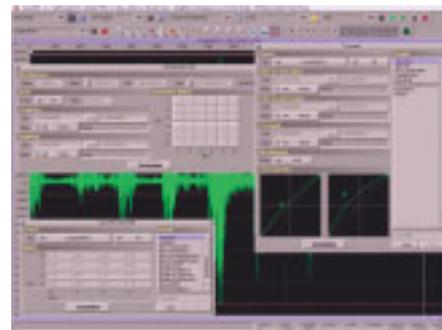
- die Lautstärke soll von ganz leise nach laut überblenden
- die Tonhöhe soll zyklisch schwanken (vibrieren)
- die Effektstärke soll einem Hüllkurvenverlauf folgen



Das Konzept geht soweit, dass sogar ein Klang die Effektparameter eines anderen steuern kann. Die Darstellung der Samples ist recht flexibel. Man kann Bereiche bis ins Detail vergrößern. Es stehen verschiedene Einheiten für die Achsenbeschriftungen zur Verfügung.



SoundFX kann mit Mono, Stereo und Quadrosignalen umgehen. Klänge lassen sich nicht nur bearbeiten, sie können auch detailliert untersucht werden. Im Bild ist eine Spektralanalyse in 2D und in 3D zu sehen.

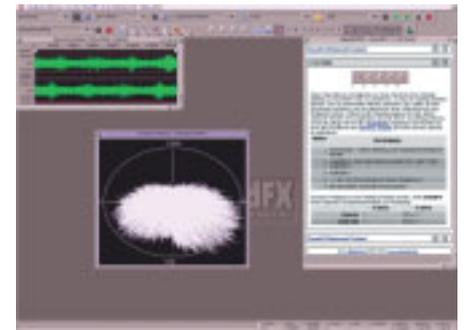


Einige Effekte benötigen umfangreichere Einstellungen. Im Bild ist ein vollwertiger

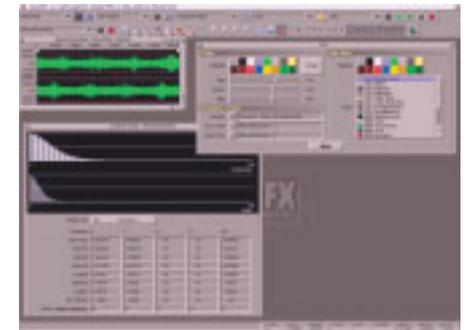
FM-Synthesizer (oben links), ein Dynamik-Modul (oben rechts) und ein Kanalconverter (unten links) zu sehen.



SoundFX bietet umfangreiche Hilfestellung. Die Anleitung gibt es zum Einen als kontextsensitive Hilfefunktion und zum Anderen als PDF-Datei mit über 100 Seiten. Die Hilfe ist in deutsch und englisch verfügbar. SoundFX selbst ist in ca. 15 Sprachen lokalisiert. SoundFX kann vielfältig an die Wünsche der Nutzer angepasst werden. Links unten im Bild sind die Einstellungen für die Samplezeige zu sehen.



Noch ein Bild mit der Hilfefunktion. Desweiteren ist der Raumklanganalyser zu sehen.



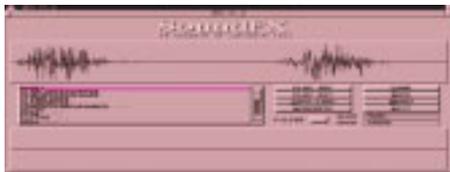
Dieses Bild zeigt die Einstellungen für die Farben der Benutzungsschnittstelle und ein weiteres Analysemodul. (<http://www.sonicpulse.de>)

Auf der Homepage des Programmes sind weitere Bilder zu sehen. Hier nicht gezeigt wurde z.B. die Stapelverarbeitung mit der ganze Verzeichnisse mit Dateien in einem Rutsch bearbeitet werden können, die Aufnahmefunktion mit automatischer Aussteuerungskorrektur und vieles mehr.

# > SoundFX Einführung

Die meisten Amiga Anwender werden das Programm SoundFX zur Bearbeitung von Sample kennen. In diesem Artikel erfahren Sie wissenswertes zur Entstehung und der veröffentlichten Versionen.

Bereits im Jahre 1993 begann ich mit ersten Experimente zum Thema Soundeffekte. Diese wurden noch alle im Basic Dialekt AMOS durchgeführt. Während meine Berufsausbildung lernte ich die Programmiersprache C. Im März 1994 reifte dann der Entschluss eine Effektsoftware in C zu programmieren. Auslöser war ein Artikel über DSP (Digitale Signal Prozessor)-Effekte in der Zeitschrift "Keys". Solche Effekte sind in der Regel sehr rechenintensiv, deshalb sollte eine C Version deutlich schneller als eine Basic Version sein.

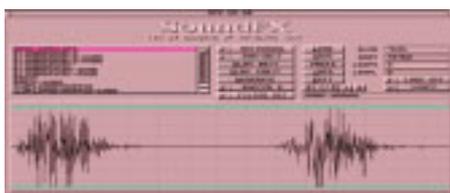


Im Mai 1994 war es dann soweit. Eine erste Version SoundFX 1.2 wurde fertiggestellt. Bereits in dieser Version entstand ein Konzept das noch heute in SoundFX zu finden ist. Effekte erzeugen immer ein



neues Sample, das Ausgangsmaterial wird nicht überschrieben. Dadurch soll der Anwender ermutigt werden zu experimentieren. In SoundFX 1.2 war alles noch recht einfach. Es gab ein Ausgangssample und ca. 10 recht einfache Effekte. Als Dateiformat wurden nur RAW Dateien unterstützt.

Ich habe diese Version damals dem Diskettenmagazin Amiga angeboten. Dort wurde es allerdings nicht veröffentlicht. Das gab mir den Ansporn das Programm auszubauen. Bereits 2 Monate später war SoundFX 2.0 fertig.



In dieser Version konnte man bereits mit 10 Samples herumjonglieren. Auch wurden einige Effekte ausgebaut und das

Audio-Dateiformat IFF-8SVX unterstützt. Wiederum hatte ich versucht SoundFX über das Diskettenmagazin Amiga der Amigagemeinde zukommen zu lassen. Und auch diesmal ist es nichts geworden. Selbst war ich absolut davon überzeugt das meine Software das Zeug zu einer



interessanten und nützlichen Anwendung hatte. Also ging die Entwicklung weiter. Mittlerweile hatte ich einiges an Erfahrung mit der Programmierung auf dem Amiga gesammelt. Das User Interface und viele internen Strukturen der Version 2.0 waren zu unflexibel für eine Weiterentwicklung. Somit bekam die Version 3.0 (August 1995) eine neues GUI welches vom Aufbau etwas an die Grafiksoftware AdPro erinnerte. Es gab mehrere Fenster, eines für die Hauptfunktionen und das jeweils eines zur Auswahl von Loadern, Savern, Effekten und Abspielmodulen. Ab diesem Zeitpunkt veröffentlichte ich SoundFX selbst als Shareware. Über die nächsten 5 Jahre folgte ein Update dem anderen. Weitere wichtige Schritte in der 3'er Serie waren der ARexx Port und das Umwandeln der Effekte, Loader und Saver in echte Plugins, Multitaskingfähigkeit, virtuelle Speicherfunktionen u.v.m.

Erfreulicherweise wurde SoundFX nun auch ab und zu in Amiga Zeitschriften vorgestellt. Nicht zuletzt dank eines recht günstigen Preises und der kostenlosen Updates wuchs auch die Anzahl der Nutzer sehr schnell. Dann kam es zu der Entscheidung erneut ein paar tiefgehenden Änderungen durchzuführen. Die Software an vielen Stellen gewachsen. Bedingt durch das aktuelle GUI war recht wenig Platz auf dem Bildschirm für Samples. Für die Version 4.0 wurde das GUI erneut neu konzipiert. Statt vieler grauer Fenster wurde eine Werkzeugleiste im Glowicons Design entworfen. Auch in der 4'er Serie erschienen über die nächsten 4 Jahre mehrere Updates mit wichtigen Verbesserungen, wie z.B. die Umstellung der Hilfe von AmigaGuide auf Html und Pdf und einer leichtern Bedienbarkeit.

SoundFX hat nun also bereits eine

mehr als 10-jährige Entwicklungsgeschichte hinter sich. Während dieser Zeit flossen viele Anregungen von Nutzern und Kritikern aus Testberichten in die Weiterentwicklung der Software ein.

## Grundkonzept:

SoundFX unterscheidet sich in mancher Hinsicht von ähnlichen Programmen. Viele Nutzer sind begeistert über die sich bietenden Möglichkeiten wenn die sie Grundkonzepte von SoundFX verstanden haben.

## Plugins : Loader, Saver, Effekte

Zu Beginn der Entwicklung waren alle Effekte und Datei Laden und Speichermodule fest in SoundFX integriert. Damit wurde SoundFX immer größer. Jetzt liegen diese Module als externe Plugins vor, werden bei SoundFX während des Programmstarts erkannt und bei Bedarf nachgeladen.

SoundFX ist am meisten durch seine Vielzahl von Effekten bekannt. Jemand der sich zum ersten Male mit einer solchen Software beschäftigt, fühlt sich durch die Vielzahl der Einstellmöglichkeiten oft regelrecht erschlagen. Bereits ab der Version 3.4 konnten die Effekte Einstellungen speichern und später wieder Laden. Mit der Version 4.0 bekamen die Operatorfenster auf der rechten Seite einen extra Bereich für die Preset-Auswahl. Derzeit werden bereits so viele Voreinstellungen mitgeliefert, das es während der Arbeit oftmals reicht einfach auf die Presets zurückzugreifen. Außerdem erleichtert das Durchsehen der Presets das Erlernen von SoundFX.

## Aufbau Effekte : Modulation, Interpolation, Fensterfunktionen

Alle Effektoperatoren, aber auch viele Lade und Speichermodule habe eigenen Einstellungsfenster. Diese sind nach dem Baukastenprinzip zusammengesetzt. Man findet also bestimmte Gruppen von Eingabeelementen in vielen Fenster in gleicher Weise vor. Die Presetauswahl die im vorherigen Abschnitt beschrieben wurde, ist zum Beispiel eine solche Gruppe. In fast allen Effekten gibt es Modulatoren. Alternativ könnte man diese auch Steuerungsglieder nennen. Nehmen wir als Beispiel ein Effekt der die Lautstärke



eines Samples ändert. In den meisten Audioeditoren können Sie zum Beispiel über einen Schieberegler die Verstärkung einstellen (als Beispiel 200%). In SoundFX würden Sie dazu in das erste Eingabefeld eines Modulators 200% eingeben und den Typ des Modulators auf „None“ stellen. Es gibt aber auch ein zweites Eingabefeld und eine ganze Reihe von Modulatoren. Am besten stellen Sie sich den Modulator als Drehknopf oder Schieberegler vor. Der Wert auf dem ersten Eingabefeld liegt auf der einen Seite des Reglers und der zweite Wert auf der anderen Seite. Je nach Modulator-Typ wird einer der hilfreichen Geister aktiviert, die dann unermüdlich den Regler hin und her schieben. Der erste Geist hört demnach wie bereits beschrieben „None“ und ist ziemlich faule, er bewirkt nämlich nichts - dadurch wird das gesamte Sample mit

den 200% bearbeitet.

Schauen wir uns aber jetzt den zweiten Modulator-Typ, dieser heißt „Curve“ und blendet vom Anfang zum Endwert über. Um z.B. die Lautstärke einzublenden setzt man die beiden Eingabefelder auf 0% und 100%. Die weiteren Modulator-Typen verhalten sich im Prinzip ähnlich. Cycle schwingt mit der gewählten Wellenform und Frequenz, dreht also den Regler kontinuierlich hin und her. Vector ermöglicht es dem Anwender den Übergang selbst anhand einiger Stützstellen festzulegen. Mit dem Effekt „User“ kann man ein geladenes Sample wählen, dessen Wellenform dann den entsprechenden Regler steuert.

Ein Audiosample ist ja im Prinzip nur eine Folge von (sehr vielen) Lautstärkemessungen. Effekte arbeiten mit diesen Werten und verändern diese. Nun gibt es in SoundFX eine Reihe von Effekten die auf Lautstärkewerte zu Zeitpunkten zugreifen müssen an denen gar keine Messung vorgenommen wurde (die also zwischen zwei Messwerten liegen). Interpolatoren sind Hilfsmittel um solche fehlenden Werte zu simulieren. Immer wenn es um digitale Filter geht, tauchen

Fensterfunktionen auf. Diese werden für den Entwurf des Filters benötigt. In der Regel ist schon eine vernünftige Voreinstellung gewählt. Über die Fensterfunktion wird ein Kompromiss geschlossen zwischen guter Dämpfung eines Filters und steiler Flanke zwischen durchgereichtem und gefiltertem Signal. Beides zusammen geht leider nicht.

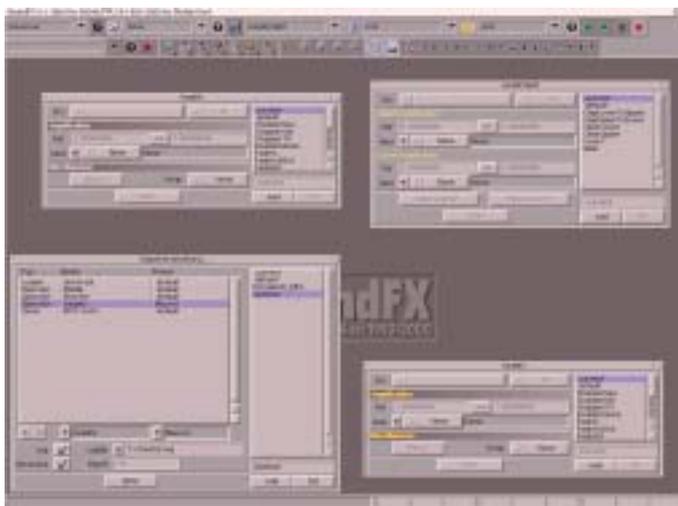
## Maßeinheiten

Für die Eingabe von Effektparametern unterstützt SoundFX eine Vielzahl von Maßeinheiten. So können Sie z.B. eine Lautstärkeänderung als Faktor (2.0), in Prozent (200 %), in Promille (2000 %), aber auch in Dezibel (+6 db) eingeben. Dabei gibt es auch recht ungewöhnliche Varianten. In Delayeffekten wird die Verzögerung üblicherweise in Millisekunden angegeben. Neben dieser Variante kann man in SoundFX die Verzögerung auch als Note (z.B. C-3 oder D#4) eingeben. SoundFX errechnet dann automatisch die Länge einer Schwingung und verwendet diesen Wert für das Delay. Wenn man dies mit einem hohen Feedback-Wert (z.B. 90%) kombiniert wird aus dem Delay ein Resonator. Ein Solcher betont eine bestimmte Frequenz (und Vielfache davon). Im obigen Beispiel wird nun also die Frequenz die der eingegebenen Note entspricht betont. Wenn Ihnen das alles zu Abstrakt vorkommt, starten Sie einfach den MultiDelay Effekt und probieren Sie mal das Preset „Resonate-CEG“ aus. Im Benutzerhandbuch (Kapitel 2.1.2) finden Sie eine komplette Übersicht aller unterstützten Einheiten. Machen Sie mit!

In den nächsten Ausgaben der AmigaInsider möchten wir diesen Artikel mit Praxis Tutorials fortführen. Wenn Sie dazu besondere Wünsche haben, dann schreiben Sie uns! Gibt es Dinge die Sie in SoundFX nicht verstehen, nicht finden oder lange gesucht haben. Teilen Sie uns all dies mit.

**Auf Seite 39 finden Sie eine kurze Beschreibung zu einigen Funktionen der Software SoundFX v4.0**

(Stefan Kost)



# > Amiga DemoSzene

## Statusbericht

Was wenn ich Notarzt wäre und man mich zum Patienten „Amiga Demoszene“ rufen würde? Das erste was ich tun würde, wäre den Puls zu messen und den Bewusstseinszustand zu überprüfen, so wie jeder Arzt es tut. Seine Augen sind verschlossen, der Patient nicht ansprechbar, komatös. Der Puls kaum tastbar, sehr leicht und unregelmäßig. Es ist zunächst nicht erkennbar woran dieser Patient leidet. Im Verlauf der Untersuchung stellt sich heraus, es ist akuter Blutmangel. Eine Transfusion mit vielen Litern frischem Blut ist nötig, wenn man ihn wieder zum Leben erwecken möchte. Vielleicht hört sich dieser Vergleich zunächst etwas eigenartig an, aber genau so steht es um die DemoSzene unserer Freundin. Übrigens: Wer mit dem Begriff Demoszene generell nichts anfangen kann, empfehle ich diesen Artikel: [http://www.phlow.net/netzkultur/die\\_demozene\\_versuch\\_einer\\_definition.php](http://www.phlow.net/netzkultur/die_demozene_versuch_einer_definition.php)

Es mangelt an Nachwuchs, an frischem Blut. Genauer gesagt mangelt es an jungen Menschen, die sich mit diesem Rechner auseinandersetzen und über viel Freizeit verfügen. Ohne eine neue Generation von Demomacherinnen & Demomachern wird es weiter zu einer systematischen Verkleinerung der Szene kommen. Die, die heute aktiv sind, gehen diesem Hobby schon viele Jahre nach und die meisten haben aufgrund ihres Alters eine feste Anstellung, Frau, Kinder und andere Verpflichtungen. Es ist ganz natürlich wenn immer mehr Aktive ihr Hobby aufgeben oder auf andere Computersysteme wechseln. Ein langsames aber stetiges Aussterben der Szene, welches schon in der Mitte der 90er begonnen hat, ist die Folge. Mittlerweile hat sich die Situation so dermaßen zugespitzt, dass es nur noch ein mal im Jahr auf der Breakpoint (<http://breakpoint.untergrund.net/>) Demoparty (ehemals Mekka & Symposium) zu Ostern eine Flut von Produktionen gibt - und das war's schon. Von ein paar Ausnahmen abgesehen.

### DemoTipps:

Wer sich die nun folgenden Produktionen anschauen möchte, sollte über einen Amiga mit einem 68060 verfügen. Anderenfalls muss man weniger flüssige Effekte oder sogar Ruckeln beim Ablauf der Demos in Kauf nehmen. Alternativ

werden im Internet für alle interessierten Zuschauer, deren Rechner nicht über diese Spezifikationen verfügen, immer mehr Videos von Demos angeboten.



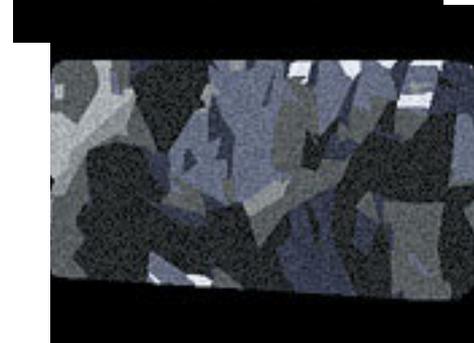
„Silkcut“ von The Black Lotus (<http://ada.planet-d.net/showdemo.php?demoid=356>) – ein absolutes Meisterwerk in Bild und Ton. Wer nicht einen 060er und ca. 30mb Fastmemory sein Eigen nennen kann, sollte sich unbedingt den Mitschnitt im .avi Format anschauen!



„Respirator Stories“ von Ephidrena (<http://ada.planet-d.net/showdemo.php?demoid=355>) Sehr beeindruckendes, düster wirkendes Produkt mit unglaublichen Unterwassersze-

nen.

Schon mal jemandem beim Sprayen zugeschaut? Die schwedischen Jungs von Up Rough machen es jetzt möglich mit „Live Axxion – the showdown“ (<http://ada.planet-d.net/showdemo.php?demoid=361>)



Das nur vier Kilobyte große Intro „Ikanim“ nimmt die komplette PC Szene auf die Schippe. Was Farbrausch auf dem PC mit ihrem „Popular Demo“ in 8.2 mb realisiert haben, dafür brauchen die Dänen von Loonies nur ganze vier Kilobyte!



Das Demo anlässlich des zehnjährigen Bestehens von „Da Jormas“ kann mit jedem beliebigen Amiga mit mindestens einem MB Arbeitsspeicher angeschaut werden. Für Besitzer eines weniger aufgerüsteten Amiga Modells ist dies eine nette Alternative. (<http://jpv.wmhost.com/releases/JRm-J10v.LhA>)

Im Sommer diesen Jahres ist das weltweit erste Demo für den AmigaOne erschienen. „Zero“ (<http://pouet.net/prod>)

php?which=13071) von der französischen Gruppe Universe macht einen recht guten Eindruck, kann aber mit den Gewinnern der Breakpoint nicht mithalten.

„Sounds of Smoke“ ist eine nett gestaltete Musicdisk des finnischen Musikers Rztaman von Moods Plateau. ([http://www.chscene.ch/moods/moods-php/index.php?mds\\_action=exes-musicdisks&mds\\_menu=m\\_releases](http://www.chscene.ch/moods/moods-php/index.php?mds_action=exes-musicdisks&mds_menu=m_releases)). Diese läuft auch auf älteren Amigas!

Die Gruppe Zenon bringt in unregelmäßigen Abständen ihr ChipPack „Googoo“ heraus. Chiptunes sind kleine, vierstimmige Musikstücke, deren maximale Größe bei ca. 30-40 kb liegt. Diese Limitierung macht es den Musikern natürlich schwieriger mit ihrem Musikprogramm gut klingende Ergebnisse hervorzubringen. Ein Blick in die neueste Ausgabe von „Googoo“ lohnt sich trotzdem: [http://jpv.wmhost.com/releases/Znn\\_goo9.lha](http://jpv.wmhost.com/releases/Znn_goo9.lha)

Die letzte herausragende Slideshow wurde von der Gruppe Appendix publiziert. „Blind Visions“ besticht mit fantastischen Bildern des polnischen Pixelaristen Slayer. Wer sich diese Bildershow ansehen will, sollte über einen schnellen Prozessor, eine Grafikkarte und natür-



lich über einen AGA-Chipsatz verfügen. Zusätzlich wird, ähnlich wie bei vielen anderen Produktionen, die vorherige Installation des AHI Soundsystems (<ftp://wuarchive.wustl.edu/pub/aminet/misc/ahiusr.lha>) vorausgesetzt.



Wenn es um Diskmags (= Diskettenmagazine) geht, sieht es zwar nicht rosig aber auch nicht auch nicht hoffnungslos aus. Das älteste aktive Magazin sind die „Eurochart“ (<http://www.irishq.dk/ec/ec.shtml>) der dänischen Gruppe Iris. Zur Zeit arbeitet man an einer PPC Version für die neue Amiga Hardware-Generation, dies kann sich aber noch bis zum Frühjahr 2005 hinziehen. „Jurassic Pack“ (<http://jurassicpack.de/>), auch ein sehr alt eingesehenes Magazin, ist seit über einem Jahr nicht erschienen - dies soll sich aber demnächst ändern. Die Schweden von Nukleus arbeiten zur Zeit an der sechsten Ausgabe von Cows'n Snakefights (<http://nls.mine.nu/cns.html>). Dann wäre da noch der Newcomer „Saxonia“ (<http://jpv.wmhost.com/releases/SAXONIA3.LHA>) von Void und das neue Chartsmag „Versus“ (<http://www.nukleus.now.nu/vs>) zu erwähnen - und das ist auch schon das Ende der Fahnenstange.

Wem das noch nicht genug ist, dem seien folgende Links zur weiteren Recherche empfohlen:

<http://www.diskmag.de/download.htm> - diverse neuere und ältere Links zu Downloads mit erläuternden Kommentaren.

<http://amiga.bbs.fi/> - JPVs' Homepage ist die frischeste Quelle für Amiga Demos & Ascii Collections im Netz.

The Amiga Demoscene Archive: <http://ada.planet-d.net> Hier findet man viele Videomitschnitte von Demos in verschiedenen Formaten, plus Screenshots, ein Forum etc. etc.

Wer eine Rarität sucht und sich noch an dessen Namen erinnern kann, sollte die gut gepflegte Datenbank von <http://pouet.net> in Anspruch nehmen. Hier sind fast alle Veröffentlichungen eingetragen worden, die im Laufe der Jahre erschienen sind.



**Fazit:** Was also tun mit unserem Kranken? Eine einmalige Blutzufuhr allein wird ihm nicht helfen. Im Idealfall sollte sich sein Körper dauerhaft an das geringere Blutvolumen gewöhnen. Oder es gelingt ihm doch wie durch ein Wunder für ausreichend Nachschub zu sorgen, was mich persönlich sehr überraschen würde.

(Lars „Ghandy“ Sobiraj)



# > Interview mit René Thol

## Entwickler von Wizard Grounds

**AMIGAINSIDER** Hallo Rene, unverhofft kommt oft, könnte man zu Deiner Veröffentlichung der Alpha Version von Wizard Grounds sagen. Es ist schön zu sehen, das es auch noch im "Hintergrund" weniger bekannte Amiga Entwickler gibt, die produktiv sind. Kannst Du mir bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

*Das ist ne lange Geschichte. Das erste Mal, dass ich etwas über den Amiga erfuhr war in der ehemaligen DDR Mitte/Ende der 80er (glaub). Da bekam ich ne Bravo (oder so) in die Finger auf der eine ganze Seite Werbung für den Amiga gemacht wurde. Am meisten war ich von den Grafiken beeindruckt (Defender of the Crown). Da stand für mich fest: So einen Rechner musste ich unbedingt ich haben! Ein paar Jahre und Umzüge später war es dann endlich soweit: Ich kaufte mir meinen ersten Amiga, einen gebrauchten A500 mit 2. Laufwerk, 1MB RAM und Drucker.*

*Neben dem obligatorischen Durchspielen von Defender of the Crown, begann ich auch mich etwas mit der Basicprogrammierung auf dem Amiga zu befassen. Erste Basicerfahrungen konnte ich schon auf dem KC87 von Robotron sammeln. Nach ein paar Jahren und Umbauten war der 500er "zu klein", so bestellte ich einen neuen "nackten" A2000 (damals für DM 999,-). Später kamen zu diesem eine Festplatte, eine 030er Karte und RAM hinzu. Es entstanden auch erste kleine Spiele für den Eigengebrauch.*

*Später hab ich dann mein erstes größeres Spiel in Amigabasic geschrieben. Es war inspiriert von Battle Isle und lief auch genau so ab. Es gab allerdings keine KI, dafür einen Karteneditor. Compiliert lief es ganz anständig auf dem 030. Natürlich hab ich auch viel gespielt auf dem Amiga. Beeindruckend fand ich ebenfalls immer die Demos der einzelnen Groups.*

*Nach ein paar Jahren war der 2000er auch nichts mehr, da ich nen schnelleren Amiga mit besserer Grafik wollte. Also tauschte ich meinen A2000 und einiges Bargeld gegen einen A4000/030 Desktop mit Grafikkarte (RainbowIII). Passend dazu gab's auch einen Monitor für die Grafikkarte.*

*Meine Zeiten vor dem Computer wurden dadurch noch ausgedehnter. Auch installierte ich mir ein 68k Linux, mit dem ich ein paar Übungen und Prüfungsvorbereitungen für die Uni machte. In dieser Zeit begann ich auch den Vorgänger von Wizard Grounds zu programmieren. Die-*

*ser war wie WizardGrounds selbst von Die Siedler von Catan inspiriert, was ich mit Freunden zusammen gern und oft spielte. Das Programm war auch ohne KI, für 2-4 Spieler und quasi fertig, als meine Festplatte den Geist aufgab. Nun ruht es dort friedlich und wohl für immer (die Festplattenelektronik ist defekt). Das Prinzip war ähnlich wie Wizard Grounds, rundenbasiert mit Türmen, Schutz, manipulierbaren Naturkatastrophen, würfeln um Rohstoffe etc.*

*Aber der 4000er war mir zu langsam, auch eine CV64/3D half nicht viel (wollte den 4000er vor allem um 3D-Spiele anzutesten). Ein Hagelschaden an meinem Auto half da weiter (studierte noch). Er brachte mir ne gebrauchte CSPPC233/060 und 64MB RAM ein, später kam noch eine CVPPC und noch mal 64MB RAM hinzu.*

*Das ist auch meine aktuelle Konfig in einem Tower (Eagle glaub, müsste reinschauen). Zusammen mit ein paar weiteren Festplatten CDROM, CD-Brenner, ZIP, Netzwerkkarte und Scandoubler hoffe ich, dass die Maschine noch lange hält, bis entweder die A1 günstiger werden oder AOS4 auf dem PegII verfügbar wird.*

**AMIGAINSIDER** Mit Wizard Grounds hast Du ein neues AmigaOS Spiel in Entwicklung, das vor kurzem in der Alpha Version erstmals veröffentlicht wurde, wobei handelt es sich genau um Wizard Grounds?

*WizardGrounds soll ein Echtzeitstrategiespiel werden, da ich dieses Genre am meisten mag und der Amiga damit in den letzten Jahren unterversorgt war. Es kämpfen zwei Zauberer auf einer sich nach jeder Schlacht ändernden Welt gegeneinander. Sie wurden in diese Welt verbannt, da ihre Dauerfehde die Heimatwelt zu sehr belastete. Nun müssen Sie "auf ewig" gegeneinander antreten, in dem sie die Ressourcen der Umgebung nutzen, um Zaubersprüche wirken zu können.*

**AMIGAINSIDER** Wann hast Du mit der Entwicklung von Wizard Grounds begonnen und wie bist Du auf die Idee gekommen, bez. welche bekannten Spiele haben dich Inspiriert oder dienten als Vorbild für Wizard Grounds?

*Wie eingangs schon erwähnt kam die Hauptmotivation von Die Siedler von Catan. Hinzu kam der Mangel an RTS-Spielen und meine eigene Lust, eine neue Pro-*

*grammiersprache zu lernen. Begonnen habe ich eigentlich schon vor mehreren Jahren mit dem Vorgänger von Wizard Grounds. Seitdem hab ich immer wieder mal weitergemacht. Nach dem der Vorgänger in den ewigen Jagdgründen der Magnetscheiben meiner defekten Festplatte verschwunden war, hab ich erstmal längere Zeit nicht weiter gemacht. Nun hab ich glaub ca. vor 1 1/2 Jahren wieder angefangen. Dabei wechselten sich Entwicklungsphasen von einigen Tagen/Wochen mit Pausen von Wochen und z.T. Monaten ab.*

**AMIGAINSIDER** Auf welchem System entwickelst Du Wizard Grounds und welche Software verwendest Du dazu?

*Ich entwickle ausschließlich auf meinem A4000, auch die Website entstand darauf mit GoldEd.*

*Für die Entwicklung verwende ich C++ und will bald-*



*möglichst auf GCC umstellen, so dass man ggf. besser auf AOS4/MOS portieren kann. Für die Grafiken verwende ich PPaint und ArtPro.*

**AMIGAINSIDER** Entwickelst Du Wizard Grounds ganz alleine?

*Ja, aber ohne die vielen guten Hilfen und Tipps aus dem Amiga-News-Forum und von einigen mehr oder weniger bekannten Amiga-Enthusiasten. Ein herzliches Danke schön an dieser Stelle an alle, die mir geholfen haben und an alle, die dem Amiga die treue halten.*

**AMIGAINSIDER** Gab er bis dato Schwierigkeiten bei der Entwicklung die, die Umsetzung einiger Features nicht ermöglichten?

*Schwierigkeiten gab und gibt es leider noch sehr viele. Eine Featureumsetzung haben sie bis dato noch nicht verhindert, da die derzeitige Version kaum Features*

enthält. Allerdings macht mir momentan die Geschwindigkeit bei vielen Animationen Sorgen und die KI bezogen auf die weitere Entwicklung und Integration von Features (die der KI ja alle irgendwie zugänglich gemacht werden müssen).

**AMIGAINSIDER** Die Grafik von Wizard Grounds gefällt mir schon ganz gut, allerdings könnte man den Weißen Hintergrund und die Rohstoff Anzeige noch etwas verschönern, planst Du in dieser Richtung noch was zu machen?

*Ja, das hat allerdings niedrigste Priorität. Zuerst möchte ich die Spielbarkeit und den Spielspass verbessern. Wenn ich damit zufrieden bin, wende ich mich wieder den Grafiken zu.*

**AMIGAINSIDER** Das Spiel Prinzip ist erfreulicher Weise ein gelungener Mix aus Strategie, Taktik und Echtzeit, da man aber ganz



genau darauf achten muss, wie man mit seinen Rohstoffen handhabt, kann es zumindest derzeit in der Alpha Version passieren, das man schon zu Anfang keinen Turm mehr bauen kann, wenn man den ersten falsch setzt. Wird es später da noch Möglichkeiten geben dies zu vermeiden? (Hinweis vom Computer etc.?)

*Ist eigentlich nicht vorgesehen. Ich dachte mir, dass es aus der Anleitung hervorgeht. Wenn allerdings sehr großer Bedarf besteht, muss ich mal sehen, was machbar ist. Alternativ könnte ich auch die Startrohstoffe erhöhen (der Computergegner besitzt übrigens genau gleich viele Rohstoffe zu Beginn).*

**AMIGAINSIDER** Derzeit lassen sich feindlichen Türme nur zerstören um die Rohstoff Förderung zu erschweren, ich denke mit weiteren Features, könnte Wizard Grounds ein sehr vielseitiges und Interessantes Spiel werden, was planst Du in Zukunft noch an Spielelemente? Ich denke da an weitere Gebäude wie Ge-

schütz Türme, Mauern, Zauber Sprüche etc.)

*Weitere Gebäude sind noch nicht vorgesehen, höchstens eine Ausbaustufe, die mehr Rohstoffe pro Zeiteinheit heranschaffen können. Es ist ein Schutzzauber für Gebäude geplant, der eine gewisse Zeit vor Zerstörung bewahrt. Weiterhin soll es ein paar manipulierbare Naturkatastrophen geben, mit denen man seinem Gegner das Leben schwer machen kann. Ausserdem dachte ich an ne Animation (ein kleines Wesen oder so), die anzeigt wie Rohstoffe geholt werden. Aber in Anbetracht der Geschwindigkeit lass ich das erst mal. Auch sollen Reperaturzauber für Gebäude noch kommen, sowie die Darstellung Ausbeutung der Landschaften und Regenerationszauber für ausgebeutete Landschaften. Mehr hab ich momentan noch nicht in Planung.*

**AMIGAINSIDER** Wann gedenkst Du, wird es ein Update oder eine neue Version von Wizard Grounds geben?

*Die Entwicklung wird auch weiterhin recht unregelmäßig voranschreiten. Zunächst hoffe ich die Geschwindigkeit bei mehreren Animationen noch steigern zu können und auch das Problem der fehlerhaften Speicherfreigabe am Ende des Spiels in den Griff zu bekommen (Lösung des Problems ist schon bekannt, muss aber noch umgesetzt werden). Danach sind die weiteren Features dran. Ein wann kann ich leider nicht nennen, allein schon aufgrund der bisher aufgetretenen Probleme.*

**AMIGAINSIDER** Wie bist Du mit dem Feedback bez. der Anzahl der Downloads derzeit zufrieden?

*Sehr zufrieden. Das Feedback war durchwegs positiv und mit konstruktiver Kritik. Der Downloadzähler ging nicht von Anfang an, so dass ich nicht weiss, wie viele Downloads es schon sind. Aber aus den Feedbacks heraus kann ich sagen, dass ich damit auch zufrieden bin.*

**AMIGAINSIDER** Welche Motivation beflügelt Dich um solch ein Spiel zu entwickeln, bez. glaubst Du, es gibt noch ausreichend Spieler am Amiga?

*Die Motivation sind der Amiga, sein Mangel an RTS-Spielen und das Programmieren an sich. Ausserdem auch noch 2D-Iso-Grafik, die mir immer noch sehr gut gefällt (am besten bisher bei Age of Empires). Ich denke auch, dass es noch genügend Spieler am Amiga gibt.*

**AMIGAINSIDER** Welche Spiele bevorzugst Du noch heute am Amiga?\*

*Nunja, v.a. die "neueren" wie NAPALM, Shogo, Freespace, HereticII, Earth2140, Quake, Quakell, Exodus, AlienBreed3D2. Aber auch einige der älteren Titel: Dunell, Die Siedler, Mega lo Mania, Battle Isle und noch ein paar andere.*

**AMIGAINSIDER** Wie siehst Du die Zukunft von AmigaOS 4.0, wirst Du Dir einen AmigaOne kaufen oder bleibst Du weiterhin dem Amiga Klassik treu?

*Nunja, ich bin AOS4 Betatester und betrachte dessen Entwicklung mit Interesse. Der AmigaOne in jeder Version ist mir noch zu teuer, außerdem ist mir die Unsicherheit um den ArticiaS noch zu groß. Bezogen auf MOS habe ich keine Erfahrungen aber ich finde den PegasosII eine interessante Plattform. Was mir allerdings total missfällt ist der andauernde Grabenkrieg einiger Beteiligten beider Lager. Am liebsten würde ich (und bestimmt viele andere) es sehen, wenn beide Seiten zusammen arbeiten ohne, dass eine von beiden dabei zurückstecken muss (AOS und MOS). Solange die Gesamtsituation noch so verworren ist, benutze ich weiterhin meinen Classic, hoffe, dass er noch lange hält und freue mich auf AOS4.*

**AMIGAINSIDER** Glaubst Du an ein Comeback vom AmigaOS?

*Ich hoffe es. Die Realität spricht momentan leider noch dagegen. Wenn jedoch ein entsprechendes Ergebnis mit dem nötigen Marketing gekoppelt wird, könnte man evtl. einige Ex-Amiganer zurückgewinnen.*

**AMIGAINSIDER** Deine letzten Worte an die Leser?

*Bleibt dem Amiga (in welcher Form auch immer) weiterhin treu. Ich freue mich selbst über jede neue Software, die für ihn erscheint, auch wenn ich sie persönlich nicht nutze.*

(Das Interview führte Olaf Köbnik)

## Vorschau

Wann die nächste Ausgabe wieder erscheint ist wie immer nicht bekannt. Wir bemühen uns alle drei Monate eine aktuelle Ausgabe zu veröffentlichen. Schauen Sie einfach hin und wieder auf unserer Homepage unter [www.amigainsider.de](http://www.amigainsider.de) vorbei. Wir informieren Sie immer wieder über den aktuellen Stand.

In der nächsten Ausgabe bringen wir wieder aktuelle Informationen zum aktuellen Stand in Sachen AmigaOS4, AmigaOne und vieles mehr.

Wir arbeiten weiterhin an einigen interessanten Workshops, und all das was in diese Ausgabe nicht geschafft hat, erscheint dann in der Nächsten.

**Unseren Lesern wünschen wir schon an dieser Stelle ein Frohes Fest und einen guten Rutsch.**



Sebastian Brylka und Olaf Köbnik  
auf dem OS4 Event in Essen

# WWW.AMIGAINSIDER.de

Die Ruhrpott Agentur  
Bergensee Gelsenkirchen

SEMI  
WERBUNG

## SEMI Werbung stellt sich vor!

An dieser Stelle möchte ich kurz die Gelegenheit nutzen die Firma SEMI Werbung Ilk&Brylka GbR vorzustellen.

Wir haben unser Unternehmen vor mehr als einem Jahr gegründet. Unser Hauptgeschäft ist die Beratung von Unternehmen aus der Touristik Branche. Wir stellen nicht nur genaue Mediapläne zusammen, sondern gestalten auch alle Anzeigen und kümmern uns um die komplette Abwicklung mit den Medien. Unsere Kunden kommen aus Deutschland, Österreich und der Schweiz.

Natürlich beschränken wir uns nicht nur auf der Beratung und realisierung von Werbekampagnen. Wir erstellen auch komplette Internet-Auftritte, gestalten Logos und das gesamte Corporate Identity eines Unternehmens. Wir beraten in der Regel Kunden aus dem Mittelstand. Bei unserer Arbeit achten wir stets auf sehr gute Qualität und einen attraktiven Preis.

Wir gestalten Visitenkarten, Postkarten, Broschüren, Flyer, Kalender, Briefpapier und vieles mehr.

**Sie können bei uns jederzeit ein unverbindliches Angebot anfordern.**

Wir haben sehr enge Kontakte im AmigaMarkt und werden soweit es uns möglich ist diesen Markt unterstützen. Dieses machen wir in Form von z.B. diesem Magazin AmigaInsider oder auch Zusammenarbeit mit anderen Firmen. Wir helfen gerne bei der Gestaltung von Covern, Internet-Seiten und mehr. Wir vertreiben auch Amiga-Produkte und sind immer wieder an interessanten Kooperationen interessiert. Unser Ziel ist es zu helfen den Amiga Markt am Leben zu halten. Wenn Sie jemanden Suchen der Ihnen hilft Ihr Produkt zu verkaufen oder entsprechend mit Cover etc. zu versehen, so haben Sie mit uns ganz bestimmt einen guten Partner an Ihrer Seite. Kommen Sie einfach auf uns zu, wir finden zusammen bestimmt eine Lösung.

Informationen zu unserer Firma finden Sie unter [www.semi-werbung.de](http://www.semi-werbung.de), unseren Shop finden Sie unter [www.semi-shop.de](http://www.semi-shop.de), eine e-Mail können Sie an die Adresse [kontakt@semi-werbung.de](mailto:kontakt@semi-werbung.de) schreiben. Für die telefonische Kontaktaufnahme schauen Sie auf unserer Seite vorbei.

- **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](http://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](mailto:kontakt@semi-werbung.de)**