



AMIGA intern



+++informativ+++exklusiv+++aktuell+++

Erstausgabe 01/ Dezember 2003

frei erhältlich

MovieShop Workshop Inside

GUTSCHEIN im
Wert von:

5.- EUR

zu gewinnen!!!

Fröhliche **W**eihnachten
und ein
glückliches neues **J**ahr!





nvtech



Liebe Leser,

ihr lest nun die ersten Zeilen, des neuen Amiga Online Magazines in PDF Form. Lest erstmal den nachfolgenden Satz durch, denkt einwenig darüber nach und lest erst dann weiter:

STILLSTAND ist RÜCKSTAND

Nun, was habe ich mir dabei gedacht... ich spiele damit auf zweierlei Dinge an, zum ersten auf **DIESES Magazin** und zum zweiten auf den **Amiga Markt** allgemein. Komme ich nun zum ersten: Im Vorfeld habe ich natürlich nach talentierten Schreibern oder einer helfenden Hand gesucht. Wie anscheinend im Amiga Markt heutzutage üblich, wurde dieses Magazin von vornherein gleich zu Grabe getragen und/oder es hat sich fast niemand gemeldet.

Jetzt komme ich zum zweiten Punkt: im Amiga Markt im Ganzen ist es doch eigentlich das gleiche, man redet alles tot, jammert, schreit - selber etwas in die Hand zu nehmen/helfen, das machen nur wenige! Kommen wir wieder auf meinen oben geschriebenen Satz zurück. Jedem ist sicherlich bewusst, dass wenn man sich nicht bewegt, in die hinterste Ecke gedrängt wird. Dies geschah mit unserem Amiga lange Zeit, nun geht es etwas bergauf! Warum bewegt sich die Community nicht, oder nur langsam. Sie scheint in einen tiefen Schlaf gefallen zu sein, in keinen heilbringenden, sondern todbringenden. Ich für meinen Teil werde mich nicht in die Ecke drängen lassen und werde mit meinem, diesem Projekt einen Schritt nach vorne gehen.

In diesem Sinne,
ein gesegnetes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins neue Jahr!

Euer *Robert Kühn*

Erstausgabe 01 Dezember 2003



Inhaltsverzeichnis

Editorial	2
Gewinnspiel	3
In eigener Sache	4
AOne Diary	5
Speicherschutz	6
Homepage empfehlung	7
MovieShop	9
Realms of Power	18
PD/Shareware Test	20
DemoScene	21
Leserbriefe	22
PowerPoint	23
Hardware Kurs	24
News aus der Welt	26
Amiga Grundlagen	27
Impressum	29
Vorschau	29





Das grosse Weihnachtsgewinnspiel von Amiga intern

- Gewinne einen Gutschein im Wert von

5 EUR

- bei Deinem nächsten Einkauf
- bei einem Amiga Händler

- Wieviele Weihnachtskugeln befinden sich in dieser Ausgabe?

(bitte nicht die Kugeln an den Weihnachtsbäumen mitzählen)

- Schicke die RICHTIGE Antwort bis spätestens am **31. Januar 2004**
an folgende Email: *amigaintern@everymail.net*

- der glückliche Gewinner wird in der nächsten Ausgabe bekannt gegeben.
(bei mehreren richtigen Einsendungen, entscheidet das Los)

09

13

17



I WANT YOU

•Bilder

•Tests



•Kommentare

•Workshops

•Leserbriefe

•Ratschläge

**sichert das überleben dieses magazines
beteiligt euch...**

Wie jedes private Projekt sind auch wir auf massive Unterstützung der User angewiesen.

Es muss für die zukünftigen Ausgaben Material gesammelt werden, welches Euch als Leser anspricht. Deshalb liegt

nichts näher, als Euch daran beteiligen zu lassen. Schickt alles was Ihr mit anderen teilen möchtet an uns.

Wir zählen auf Euch!

amigaintern@everymail.net

=

- mehr Seiten
- mehr Information
- mehr Wissen
- mehr leben

Der Werdegang vom A500 zum AmigaONE

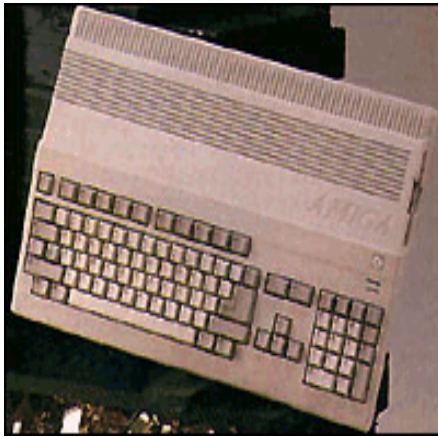


Wie ich zu meinen Amigas kam. Von einem A500 über einen A1200 bis hin zum AmigaONE.

Hier sollen in Zukunft meine Erlebnisse mit meinem neuen AmigaONE XE geschildert werden.

Diesen habe ich Mitte Oktober bei einem Amiga Händler bestellt.

In der nächsten Ausgabe werde ich dann meine ersten



Schritte mit ihm wagen. Um die Zeit bis dahin zu überbrücken, werde ich meine persönliche Geschichte erzählen, wie ich zum Amiga kam.

Alles begann auf einem Flohmarkt. Dort kaufte ich meinen ersten Computer, einen Amiga500 mit 1MB Ram und einer ganzen Kiste Spiele, von Lemmings bis Oil Imperium. Diese bescherten mir viele unterhaltsame Stunden mit Freunden oder auch alleine. Nach und nach kauften sich

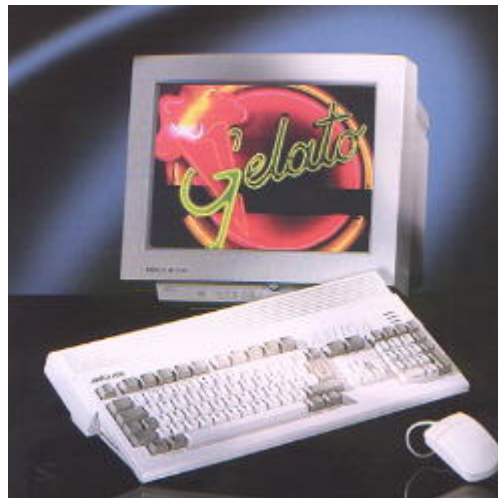
allerdings viele Bekannte um mich herum einen PC mit Windows.

Dadurch geriet mein Liebling gezwungenermaßen ins Hintertreffen.

Nun beschloss ich, mir auch einen leistungsstärkeren Computer zuzulegen. Es stellte sich für mich nun die Frage, ob ich mich in den Strom der Allgemeinheit einreihen sollte, oder mir einen Amiga kaufen soll.

Nachdem die Zukunft des Amigas unter Escom noch einigermaßen rosig aussah, beschloss ich mir einen 1200er zuzulegen.

Also fuhr ich dann eines



schönes Tages nach München, um einen Amiga Händler zu suchen.

Genau an diesem Tag berichteten die Nachrichten über den Konkurs von Escom. Ich kaufte mir trotzdem meinen Amiga und bin immer noch sehr zufrieden mit ihm.

Selbstverständlich wurde er auch aufgerüstet und in ein neues Kleid gesteckt.

Zuerst bekam er einen hübschen Infnitiv Tower und eine 68030 Turbokarte. Dies reichte auch lange Zeit - man konnte hervorragend DungeonsMaster 2 darauf spielen.

Nach einiger Zeit musste dann allerdings eine BlizzardPPC 240/68060 + BVision von Phase5 her. Diese läuft und läuft und wäre sicherlich noch lange Zeit gelaufen, wenn nicht der AmigaONE plötzlich am Horizont aufgetaucht wäre.

Allerdings muss ich anmerken, dass meine PPC Karte schon vier mal zur Reperatur eingeschickt wurde und mir dadurch einiges an Kopfzerbrechen bereitet hat. Zwar ernte ich regelmäßig Hohn und Spott von Freunden und Bekannten und von M.M.

Angestellten, aber ich bin froh und stolz immer noch einen Amiga zu gebrauchen und damit alles zu erledigen, was ich zu erledigen habe. Bis zum nächsten mal...

Dann auf einem AmigaOne geschrieben....

r.k.



*Nächsten Monat
in Teil 2:
Der Aufbau und der Anschluss*



!Beschreibung

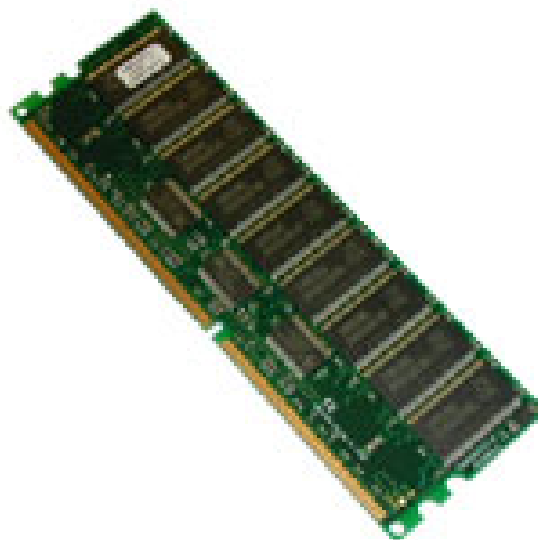
Die Hauptaufgabe vom Speicherschutz liegt darin, dass das Betriebssystem am laufen gehalten wird, wenn ein Programm einen Fehler verursacht hat. Bei einem Betriebssystem ohne Speicherschutz ist es möglich, dass ein Programm Daten in einem Speicherbereich, der zu einem anderen Programm gehört, überschreibt. Dies soll verhindert werden, indem das Betriebssystem einem Programm einen speziell reservierten Bereich zuweist. Das Programm darf und kann dann nicht mehr auf einen Speicherbereich außerhalb dieses Bereichs zugreifen und umgekehrt kann kein anderes Programm auf den reservierten Speicherbereich von außen zugreifen. Auch das Betriebssystem selbst bekommt einen eigenen Speicherbereich zugewiesen, das es vor anderen Programmen schützt oder (wie bei Windows) andere Programme vor dem Betriebssystem schützt.

!Speicherschutz ist nie 100-prozentig

Auch bei Betriebssystemen mit Speicherschutz arbeiten Hardwaretreiber ohne Speicherschutz. Gründe dafür sind sicherlich Performanceeinbußen. Außerdem ist nicht jeder illegale Speicherzugriff abfangbar. Es lässt sich also sagen, dass auch mit Speicherschutz ein Betriebssystem abstürzen kann.

!Voraussetzung für Speicherschutz

Eine Voraussetzung für Speicherschutz ist eine Memory-Management-Unit (MMU). Ohne eine MMU wäre keine vernünftige Geschwindigkeit möglich, da vom Betriebssystem softwareseitig jeder Speicherzugriff überprüft werden müsste.



!Nachteile von Speicherschutz

Zum ersten sind Geschwindigkeitseinbußen zu nennen. Diese kommen durch die Abfrage, ob ein Speicherzugriff gültig ist, zustande. Außerdem müssen weitere Informationen bei der Reservierung von Speicherbereichen verwaltet werden. Und schließlich wird beim Taskswitching mehr Zeit verbraucht.

Ein weiterer Nachteil ist die aufwändigere Kommunikation zwischen gleichzeitig laufenden Programmen. Ebenso wird das Durchreichen von Informationen zwischen der Hardwareebene, den verschiedenen Ebenen des Betriebssystems und den laufenden Anwenderprogrammen wesentlich aufwändiger.

Auch ein Nachteil ist die Erhöhung der Anzahl der Programmabbrüche. Programme, die auf fremden Speicher zugreifen, werden bei der Verwendung von Speicherschutz automatisch abgebrochen, auch wenn dies nicht unbedingt notwendig wäre.



Oft werden durch abgestürzte Programme Speicherlecks (unbenützbare Speichersegmente) erzeugt. Auch wenn im Allgemeinen die Laufzeit eines Systems durch Speicherschutz erhöht wird, wird die Bildung von Speicherlecks nicht unterbunden. Das heißt, Speicherlecks werden immer mehr bis kaum noch Speicher verfügbar ist. Dies führt wiederum zu Performanceeinbußen und zunehmender Unbrauchbarkeit des Systems.

!Speicherschutz und der Amiga

Im AmigaOS gibt es derzeit keinen Speicherschutz. Die einzige Alternative ist Mungwall, ein Programm, das dafür sorgt, dass zwischen Speicherblöcken verschiedener Programme etwas Speicher frei bleibt, damit ein Programm nicht versehentlich durch einen Überlauf auf den Speicherbereich eines anderen Programms zugreift. Eine ideale und vor allem sichere Lösung ist das jedoch nicht.

möchten Sie das Programm Mungwall dennoch testen, hier ist der Link dazu <http://ftp.uni-paderborn.de/~aminetbin/find?mungwall>

Nach erfolgreichem Start erscheint das Fenster unten links.

andreas/morphos wiki

Homepage Empfehlung

Auf diesen Seiten möchten wir euch in jeder Ausgabe ein oder zwei Homepage vorstellen die man euch nicht vorenthalten sollte. In diese Sparte fällt jede Homepage die wegen ihrer Qualität oder Idee hervorsteicht oder etwas mit dem Amiga zu tun hat und bisher eher unbekannt war.

In unserer ersten Ausgabe möchten wir euch zuerst die Seite von MorphOS Wiki vorstellen [1]



MorphOS-Wiki ist eine Homepage in Wikiform. Wiki ist ein in letzter Zeit populär gewordenes System für Homepages, bei denen jeder mitarbeiten kann. Konkret bedeutet das, dass jede Seite auf einfache Weise durch den Besucher bearbeitet werden kann.





Das MorphOS-Wiki wurde als Informationsquelle rund um MorphOS, PowerPC, Pegasos und weiteren Amiga-spezifischen Themen entwickelt.

Das Ziel dieser Website ist es, eine umfassende Informationsquelle rund um den Amiga zu werden, die im Gegensatz zu vielen Seiten im Internet dynamisch Wissen annehmen und wiedergeben kann.

Die zweite Seite die wir euch vorstellen möchten ist die Seite von Webmaster Paradies [2]

1. "Technische" Optimierung
Die Optimierung einer Website sollte das A und O Ihres Konzeptes sein!

1.1 Browser-Kompatibilität
Nichts ist schlimmer als eine Website, die nicht mit allen Browsern funktioniert. Natürlich kann man es nie 100%ig jedem Recht machen, aber wenn Sie Ihre Seite schon mal auf die aktuellsten Versionen vom Internet Explorer, Netscape Navigator und Opera aufbauen, ist dies schon ein Fortschritt. Es gibt immer noch einige User, die mit älteren Browserversionen durch das

Amiga intern

Und zu guter Letzt wollen wir Sie natürlich auch auf unsere Homepage aufmerksam machen [3]

Hier finden Sie nicht nur immer die neuste Ausgabe der Amiga intern sondern auch ein Forum, ein Chat und noch vieles mehr.

[1]<http://www.morphos-wiki.de>

[2]<http://www.webmasterparadies.de/phpkit/>

[3]<http://www.ahs-amiga.ch>

[4]<http://selfhtml.teamone.de/>

WEBMASTERPARADIES.DE

Das Paradies für Webmaster

sr

Auf dieser Seite finden Sie alles was das Webmaster Herz begehrt. Von Java über PHP Scripte bis zu Webgrafiken lässt sich auf dieser Seite alles finden.

Nebst SelfHTML [4] eine Seite die jeder Webmaster als Link gespeichert haben sollte.

Ebenfalls findet man hier auch Ratschläge wie man mit seiner Homepage mit Hilfe von Partnerprogrammen Geld verdienen kann.

Selbst Tipps wie man Webdesign richtig anpacken sollte findet man hier.

Hier ein kleiner Auszug:

Netz streifen. Meist ist dies in Firmen oder an Schulen oder Unis zu finden, die Softwaremäßig noch nicht auf dem neuesten Stand sind. Diese Surfer stellen insgesamt gesehen zwar die Minderheit dar, aber wenn Sie auch diese Nutzer nicht ausschließen möchten, müssen Sie Ihre Website entsprechend anpassen (und somit auf viele aktuelle Gestaltungsmöglichkeiten verzichten).

Hat Sie dieser Auszug neugierig gemacht? Dann nichts wie los und besuchen Sie eine dieser Seiten.

MOVIESHOP - Der ultimative Workshop

Zwar ist MovieShop mittlerweile doch etwas 'in die Jahre' gekommen, aber trotzdem soll an dieser Stelle noch einmal ein ausführlicher Workshop zu diesem Programm (und der Hardware) verewigt werden.

Ziel dieses Workshops ist es, dem interessierten Anwender neben der Installation der Hard- und Software auch die Benutzung dieses fantastischen Programmes näher zu bringen.

Außerdem werde ich meine persönlichen Erfahrungen und Tipps mit in diesen Workshop einfließen lassen, damit die 'Startschwierigkeiten' weitestgehend ausgeräumt werden.

Beginnen möchte ich mit einer kurzen Beschreibung. Bei MovieShop (entwickelt und herausgegeben von der Fa. Macro System, Witten) handelt es sich um eine Komplettlösung für den digitalen, non-linearen Videoschnitt auf dem Amiga oder dem DraCo (einem ebenfalls von Macro System entwickeltem Amiga-Clon).

Das Paket besteht aus einer Steckkarte (der VLab-Motion, bzw. der DraCo-Motion) und der Betriebssoftware MovieShop, die es für den Amiga in den Versionen 3.6, 4.2, 4.3, 4.8 und 4.9 Beta 7 (die jedoch sehr viele Bugs enthält) gibt.

Für den DraCo sind noch einige Versionen 5.x erschienen, die ich hier aber nicht bespreche, da ich ausschließlich auf dem Amiga arbeite, auf dem diese Versionen (leider) nicht laufen.

Doch was ist 'non-linearer' Videoschnitt ?

Während beim linearen Videoschnitt alles in Echtzeit passieren muß (also z.B. Videoeffekte, Titeleinblendungen, Audio-Überblendungen, etc.), wird beim nicht-linearen Schnitt das komplette Video-Rohmaterial zuerst auf eine Festplatte kopiert und dann dort nahezu verlustfrei bearbeitet. Erst die Ausgabe (z. B. die Aufnahme auf einem Videorecorder) läuft dann wieder in Echtzeit ab. Alle anderen Arbeitsschritte werden zuerst 'gemütlich' berechnet. Dabei arbeitet MovieShop non-destruktiv, d.h. es wird kein Rohmaterial geändert oder gelöscht, sodaß man alle Aktivitäten jederzeit wieder rückgängig machen kann (also quasi unbegrenztes Undo).

Die Vorteile eines solchen Systemes sind schnell aufgezählt:

- Geringe Überspielverluste, da nur eine Aufnahme des Rohmaterials nötig ist.
- Keine Qualitätsverringering, selbst bei den spektakulärsten Videoeffekten.
- Zugriff auf jedes einzelne

Halbbild des gesamten Videomaterials.

- Es lassen sich digitale Effekte erzeugen, die keine noch so ausgeklügelte analoge Hardware (z.B. Video-Trickpulte, etc.) bietet. Doch wo Vorteile, da auch Nachteile:
- Relativ geringe Spielzeit (je nach Qualität zwischen 40 Minuten und 3 Stunden bei 4 GB).
- Kompression des Bildmaterials und dadurch etwas höhere Verluste als beim analogen Kopieren.
- Sehr hohe Hardware-Anforderungen.
- Ein stabil laufendes System ist eine unbedingte Voraussetzung für saubere Videos.
- Bei sehr vielen oder komplexen Effekten wird sehr viel Rechenzeit benötigt.

Doch beginnen wir mit der Installation der Hardware. Die VLab-Motion ist eine 'full-length' Zorro II Karte, die in jeden Amiga mit eben dieser Schnittstelle eingebaut werden kann. Es soll allerdings erwähnt werden, daß für eine Echtzeit-Aufnahme in guter (VHS oder S-VHS) Qualität ein 68000'er Prozessor nicht so ganz das Richtige ist...





Ein 68040 mit 40 MHz, ab 32 MB Ram aufwärts, und eine möglichst flotte und große Festplatte sind mindestens erforderlich, da ansonsten wohl nicht wirklich Freude bei der Arbeit mit MovieShop aufkommt.

Damit das digitalisierte Videosignal gespeichert werden kann, sollte eine möglichst große Festplatte in den Rechner eingebaut werden. Die Platten- bzw. Partitionsgröße ist allerdings auf max. 4 GB beschränkt, da MovieShop, bzw. die VLab-Motion nicht mehr Plattenspeicher ´am Stück´ adressieren können.

Wer zusätzlich auch noch den Ton aufnehmen will, der sollte sich entweder eine Toccata- oder Repulse-Soundkarte (mit aktueller Toccata-Emulation) besorgen, sowie eine weitere Festplatte. Die Größe der Audio-Platte richtet sich eigentlich nur nach den persönlichen Anforderungen. Sollen die Audiodaten mit 44.1 Khz aufgezeichnet werden, empfehle ich eine ca. 1 GB große Platte, bzw. Partition. Arbeitet man mit komprimierten Audiodaten (µLaw oder aLaw), reicht auch eine ca. 600-700 MB große Partition. Entsprechend mehr Platz wird allerdings benötigt, wenn nicht nur das Audiomaterial des Videos, sondern auch noch Audiotracks (z.B. von CD), Kommentare und/oder

Geräuscheffekte zum Nachvertonen verwendet werden sollen.

Da der interne IDE-Bus des Amiga nicht für solch hohe Anforderungen entwickelt worden ist, sei dem ernsthaften Anwender dringendst ein SCSI-II Controller (besser noch UW-SCSI) ans Herz gelegt, da dieses Bussystem (auf dem Amiga) die schnellstmögliche Form der Datenübertragung darstellt.

Um richtig Spaß bei der Arbeit mit MovieShop zu bekommen, empfehle ich daher folgende Hardware-Konfiguration:

- A-1200 (mit Zorro II Erweiterung) / A-2000 / A-3000 / A-4000 (mit Kickstart 3.0 oder 3.1).
- Turbokarte mit 68040 (40 MHz), besser eine 060´er Karte.
- 64 MB Ram (mehr ist immer gut...).
- Eine Grafikkarte (hierfür ist am besten die Picasso IV mit dem Paloma TV-Modul geeignet, worauf ich später noch zu sprechen komme).
- Toccata- oder Repulse-Soundkarte (letztere mit der aktuellsten Toccata-Emulation).
- Fastlane Z3 SCSI-Controller (schneller sind die UW-SCSI Controller der phase5 Karten).
- 4 GB SCSI-II Festplatte für Video (oder aber UW-SCSI).
- 1-2 GB SCSI-II Festplatte für Audio (besser auch eine UW-SCSI Platte).

Zwar läuft MovieShop bereits auf einem 68030 mit 25 MHz, man darf allerdings dann keine Wunder in Bezug auf Videoqualität und Rechengeschwindigkeit erwarten...

Nachdem die Karte einen Platz im Rechner gefunden hat, geht´s an die Installation der Software. Das Programm MovieShop wird (je nach Version) auf 2 bis 6 Disketten geliefert und läßt sich bequem mit dem Installer auf die Systempartition bannen.

Wer verschiedene Versionen installieren möchte, braucht nur das Hauptprogramm in den gewünschten Versionen ins Programmverzeichnis zu legen. Die Catalogdatei (in SYS: LOCALE / CATALOGS / DEUTSCH) sollte in diesem fall die mit der höchsten Version sein.

Etwaige ´Meckereien´ beim Start von MovieShop können ignoriert werden.

Das Programm ´meckert´ allerdings nur ein Mal, wenn ein falscher Catalog gefunden wurde.

HINWEIS:

Ich gehe im Folgenden davon aus, dass je eine Festplatte für Video- und Audiodaten im System vorhanden ist und beide korrekt partitioniert worden sind. Die Video-Platte werde ich im Rahmen dieses Workshops mit ´DV:`, die Audio-Platte mit ´DA:´ bezeichnen.



Nach dem Start von MovieShop wird das Programm zunächst auf dem Workbench-Screen geöffnet.

Soll MovieShop auf einem eigenen Screen laufen, so kann dies über das Menü **EINSTELLUNGEN / SCREENTYP** erledigt werden. Im gleichen Menü lassen sich auch die Zeichensätze der neuen Umgebung anpassen. Ich empfehle einen Screen mit mindestens 1024 x 768 Pixeln und einer Farbtiefe von 8- oder 16 Bit, was natürlich eine Grafikkarte voraussetzt. Da die Amiga eigenen Grafichips nicht sonderlich schnell sind, behindert die Ausgabe auf einem AGA-Bildschirm die Arbeit mit dem Programm, bzw. macht diese sogar nahezu unmöglich, da zu viel Rechenzeit für die Bildschirm-Aktualisierung 'verbummelt' wird.

Nachdem der Bildschirmmodus wunschgemäß eingestellt ist, öffnen wir zunächst das Fenster **EINSTELLUNGEN / SONSTIGE**.

Dort wählen wir den Karteireiter **PFAD**. Im Feld **VORSCHAUDATEI** sollte bei

wenig Speicher (< 32 MB) ein Pfad auf einer Amiga-OS formatierten Partition angegeben werden (z.B. **SYS: Temp**). Dort werden temporär die Daten der Vorschauanimation gespeichert. Das Feld **TEMPORÄRE DATEIEN** sollte auf den selben Pfad zeigen. Hier speichert MovieShop alle temporären Daten ab.

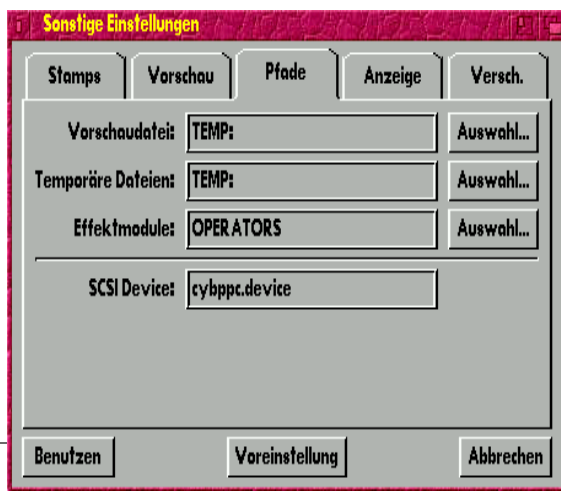
Beim Beenden werden diese Daten automatisch wieder gelöscht. Die Effektmodule sollten im vorgegebenen Pfad **OPERATORS** liegen. Falls nicht, sollte dieser Pfad entsprechend Ihrer Installation abgeändert werden. Andernfalls findet MovieShop die Operatoren (z.B. Überblendung, etc.) später nicht.

In das Textfeld **SCSI DEVICE** tragen Sie den Device-Namen Ihres SCSI-Controllers ein (also z. B. 'z3scsi.device' für den Fastlane-Controller oder 'cybppc.device' für die Cyberstorm-PPC). Diese Einstellung ist wichtig, da MovieShop teilweise über

Direkt-Kommandos auf die Hardware zugreift. Beachten Sie außerdem unbedingt die Schreibweise des Devices, da hier peinlich genau zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden wird.

Sollten Ihre beiden MovieShop-Platten (DV: und DA:) nicht am selben Controller hängen, geben Sie bitte den Device-Namen des Controllers an, an dem Ihre Videoplatte hängt.

Klicken Sie nun den Karteireiter **ANZEIGE** an. Das Standbild sollte eingeschaltet sein, da man ansonsten nur einen grauen Videoschirm statt des aktuellen Bildes sieht. Die anderen Einstellungen in diesem Fenster können nach eigenem Geschmack geändert werden. Soll MovieShop das aktuelle Projekt in bestimmten Zeitabständen automatisch speichern, so wählen Sie den Reiter **VERSCHIEDENES**. Hier können Sie mit einem Schieberegler die Zeit zwischen 1 und 60 Minuten einstellen. Ein Haken bei **NEUE SZENE** speichert das aktuelle Projekt jedesmal ab, sobald eine neue Szene erzeugt oder aufgezeichnet wurde. Die automatische Speicherung funktioniert jedoch nicht während der Aufnahme, der Wiedergabe, der Berechnung oder der Reorganisierung der MovieShop-Festplatte(n). Bevor wir nun ein Projekt beginnen können, müssen wir noch die Anschlüsse der VLab-Motion mit unserer A/V-Hardware verbinden.

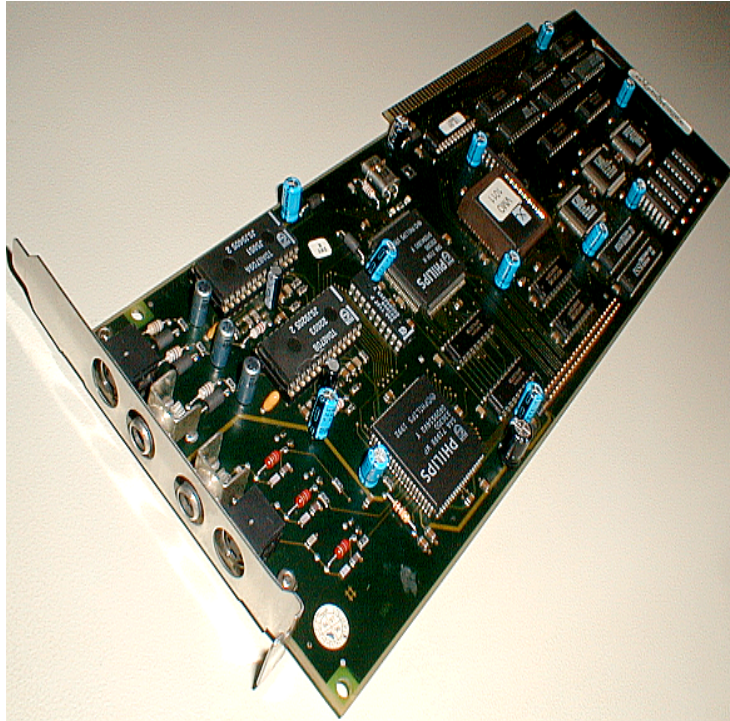




Da die VLab-Motion das Bild nicht über den Amiga Monitor, sondern über einen eigenen Videoausgang (VHS oder S-VHS) anzeigt, wird entweder ein zweiter Monitor (z.B. 1084, TV, etc.) oder aber eine Grafikkarte mit Videoeingang benötigt.

Hier kommt nun die Picasso IV ins Spiel. Sollte in Ihrem Rechner eine Picasso IV mit A/V-Modul Paloma werkeln, sind Sie auf der 'Haben-Seite', denn dann kann das Videobild der VLab-Motion auf den MovieShop-Screen gelegt werden, was den Platz eines zusätzlichen Monitors auf Ihrem Schreibtisch einspart. Allerdings geht dies nur über einen kleinen Trick, da das Paloma-Programm sich normalerweise nicht auf den MovieShop-Bildschirm legen läßt (MovieShop zeigt sich etwas bockig, wenn auf seine 'Farbstifte' zugegriffen wird). Auf meiner Homepage [1] finden Sie ein Tool namens MovieHack von Michael Ulbrich, das diesen Mißstand beseitigt.

Verbinden Sie also nun den Chinch-Ausgang der VLab-



Motion (die beiden im Bild rechts liegenden Anschlüsse liefern das VLM-Signal als VHS, bzw. S-VHS) mit Ihrem Monitor, bzw. mit dem Videoeingang des Paloma-Moduls.

Den Videoeingang (links im Bild) verbinden Sie mit dem Zuspierer (Videorecorder, Kamera, etc.). Sollten Sie über S-VHS taugliche Geräte verfügen, so empfehle ich auf alle Fälle, diese zu benutzen. Dadurch wird die Videoqualität sichtbar besser. In diesem Fall verbinden Sie den S-VHS Ausgang der VLab-Motion (ganz rechts) mit dem S-VHS Eingang des Videorecorders, während der S-VHS Eingang der Karte (ganz links außen) mit dem S-VHS Ausgang der Kamera zu verbinden ist. Die Chinch-Verbindung für das

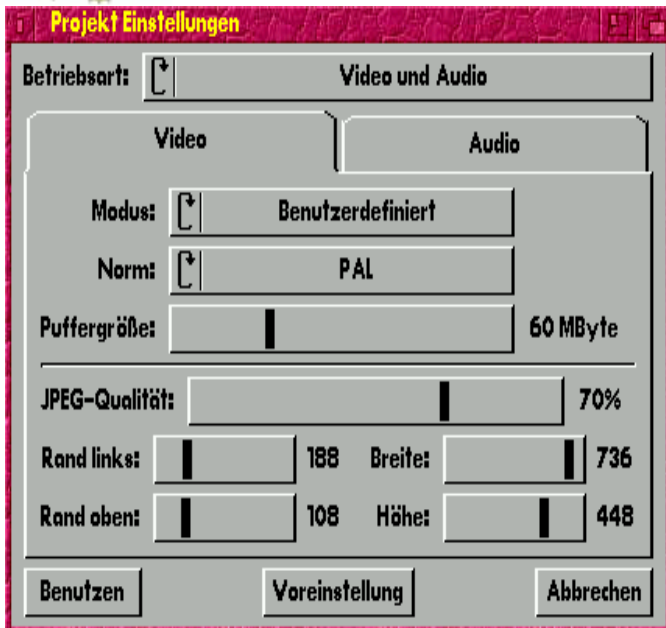
Paloma bleibt wie sie ist, da das Paloma nicht die volle S-Video Bandbreite darstellen kann. Das Bild über das Paloma-Modul ist also immer etwas unschärfer als das tatsächliche Videobild, was aber bei der Bearbeitung nicht stört.

Soll der Ton mit verarbeitet werden (ich gehe hier von der Toccata-Soundkarte aus), so verbinden Sie den Audio-Ausgang der Kamera mit dem

Eingang der Soundkarte, während der Soundkarten-Ausgang mit dem Audio-Eingang des Aufnahmerecorders verbunden wird.

Nun müssen wir noch die wichtigsten MovieShop-Einstellungen überhaupt vornehmen - Die Projekteinstellungen. Diese müssen (und können) nur bei nicht geöffnetem Projekt verändert werden, sind also nicht im Nachhinein veränderbar (außer man löscht das aktuelle Projekt und beginnt ganz von vorne...).

[1]: <http://home.wtal.de/elasticimages>



Öffnen Sie dazu das Fenster EINSTELLUNGEN / PROJEKT.

Der oberste Schalter legt fest, ob nur das Videosignal oder auch der Ton aufgezeichnet werden soll.

Sollte keine (von MovieShop unterstützte) Soundkarte im Rechner sein, ist dieser Schalter schraffiert und steht auf NUR VIDEO.

Die Videoeinstellungen in diesem Fenster sollten Benutzerdefiniert eingestellt werden, da hier eine Menge an Speicherplatz auf den Festplatten eingespart werden kann, was die Spielzeit erheblich verlängert.

Die Videonorm sollte auf PAL eingestellt werden.

Ein wichtiger Parameter ist auch die Größe des Pufferspeichers. Dieser Speicher wird vom restlichen

Systemspeicher 'abgezweckt' und sollte so groß gewählt werden, daß zum einen noch genug Ram z.B. für andere Programme frei ist, andererseits aber möglichst viel Video- und Audiomaterial zwischengespeichert werden kann. Außerdem sollte unbedingt darauf geachtet werden, daß der schnellste im Computer installierte Speicher benutzt wird.

Dies erreicht man, indem man die Größe des Puffers so wählt, daß der 'langsame' Speicher nicht benutzt werden kann, denn der Puffer muß 'am Stück' vorliegen, darf also nicht fragmentiert sein.

Haben Sie also z.B. eine Cyberstorm-PPC Karte mit 128 MB, einen Fastlane-Controller mit 64 MB und Fastram auf Ihrem Motherboard installiert, dann hat die Cyberstorm den schnellsten Speicher mit der höchsten Priorität. Wählen Sie in diesem Fall eine Puffergröße von > 64 MB aus. Damit wird erreicht, daß MovieShop nicht den Speicher des Motherboards und nicht den des Fastlane benutzen kann. Er muß also in diesem Fall auf den Speicher der Cyberstorm zugreifen.

Kommen wir nun zu den

Einstellungen für die Bildgröße des Videos. Falls Sie oben nicht Benutzerdefiniert eingestellt haben sollten, sind hier einige Schalter schraffiert. Ändern Sie dann bitte den Modus entsprechend ab. Da das normale Videosignal neben den reinen Bildinformationen, auch aus anderen (unsichtbaren) Signalen besteht, habe ich durch Ausprobieren die Werte ermittelt, bei denen der Festplatten-Platz möglichst effektiv für Videodaten ausgenutzt wird.

Zum einen habe ich die Seitenränder soweit 'zusammengezogen', daß rechts und links gerade eben kein schwarzer Rand sichtbar wird. Den oberen und unteren Rand habe ich absichtlich so eingestellt, daß die typischen Cinemascope-Balken sichtbar werden. Einmal sieht ein Video mit diesen Balken (meiner Meinung nach) etwas professioneller aus, zum anderen wird durch diesen Kunstgriff ca. 5 - 10% mehr Spielzeit erreicht.

Womit wir auch gleich bei der JPEG-Rate wären. Dieser Wert gibt an, wie stark das Videosignal komprimiert wird. Je niedriger dieser Wert, umso mehr Video paßt auf die Festplatte. Je schlechter allerdings die Komprimierung, umso mehr JPEG-Artefakte (Klötzchen) werden nachher sichtbar. Bei höherer JPEG-Rate dagegen schrumpft



die max. Spielzeit der Platte...

Werte um die 45 - 55% bedeuten dabei ungefähr VHS-Videoqualität, während mit Werten um die 75% S-VHS Qualität möglich ist. Auf einem Amiga mit 68060 (50 Mhz) sind max. Werte von bis zu 85 - 90% machbar, wobei die Spielzeit einer 4 GB Partition auf ca. 35 - 40 Minuten dezimiert wird und der Rechner auf gut Deutsch ´richtig ans Ackern´ kommt...

Für unsere ´ersten Gehversuche´ reicht eine Einstellung von ca. 40% aber erstmal voll und ganz aus (wir wollen ja nicht gleich Herr Spielberg die Konkurrenz ansagen...).

Wollen Sie auch den Ton aufzeichnen, sollten Sie die Toneinstellungen Ihren Bedürfnissen entsprechend anpassen.

Wählen Sie AUDIO im Fenster für die Projekteinstellungen. Den Modus schalten Sie am besten ebenfalls auf Benutzerdefiniert. Für den Anfang sollte die Samplefrequenz 32'000 oder 44'100 Hz betragen, im Modus µLaw (Datenkompression). Die Audio-Puffergröße sollte auf 2 MB eingestellt werden. Später, wenn Sie ein ´echtes´ Projekt bearbeiten, sollten die Audioeinstellungen den Werten Ihres Audiomaterials entsprechen. Auf alle Fälle sollten Sie nachher im 16-Bit Modus (also ohne

Komprimierung) arbeiten, dadurch wird die Audioqualität hörbar verbessert. Außerdem haben alle MovieShop-Versionen den Fehler, daß sie komprimierte Audiodaten fehlerhaft exportieren, was eine Nachbearbeitung des Tons mit anderen Programmen unmöglich macht.

Öffnen Sie nun den Audiomischer EINSTELLUNGEN / AUDIO

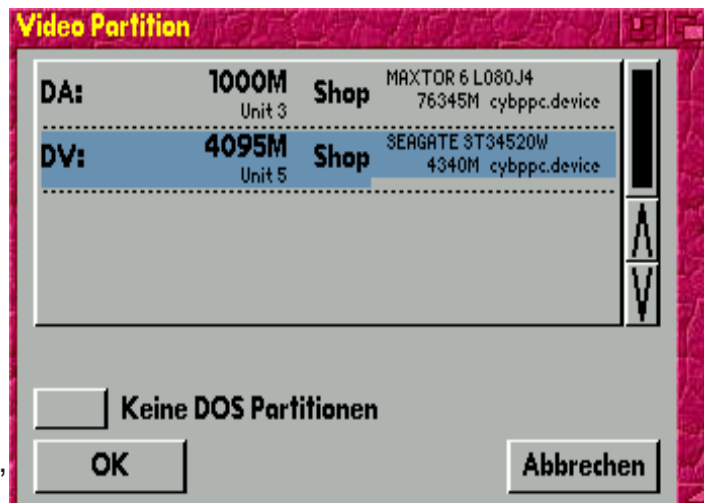
und wählen Sie in diesem Fenster den richtigen Eingang der Soundkarte. Mit dem Audiomischer (der andere Kartei-Reiter) können Sie wie an einem echten Mischpult die Lautstärke des Tons einstellen. Achten Sie darauf, daß keine Übersteuerung auftritt, denn dies läßt sich nachträglich nicht mehr korrigieren. Die Aufnahme müßte in diesem Fall komplett wiederholt werden.

Nehmen Sie den Ton lieber absichtlich etwas ´zu leise´ auf und ´normalisieren´ ihn später mit einem geeigneten Audioprogramm (z.B. Samplitude, etc.). Die Digitaltechnik quittiert jeden auch noch so kleinen Fehler mit ´Mist´, der am Ende herauskommt.

Nachdem diese Einstellungen erledigt sind, können wir nun

unser erstes Projekt einrichten. Wählen Sie dazu aus dem Menü PROJEKT / NEU aus. Es öffnet sich zunächst ein Fenster, in dem die zuletzt benutzten Festplatten angezeigt werden (dieses sollte also leer sein).

Klicken Sie neben VIDEO PARTITION auf den Schalter Auswahl, woraufhin sich folgendes Fenster öffnen sollte:



Falls Sie Ihre MovieShop-Partitionen neu eingerichtet haben, entfernen Sie zunächst den Haken neben Keine DOS Partitionen, damit Ihre neuen Partitionen auch angezeigt werden.

Andernfalls werden ausschließlich Partitionen aufgelistet, die bereits einmal unter MovieShop benutzt worden sind.

Klicken Sie dann auf OK und beantworten Sie die Sicherheitsabfrage.

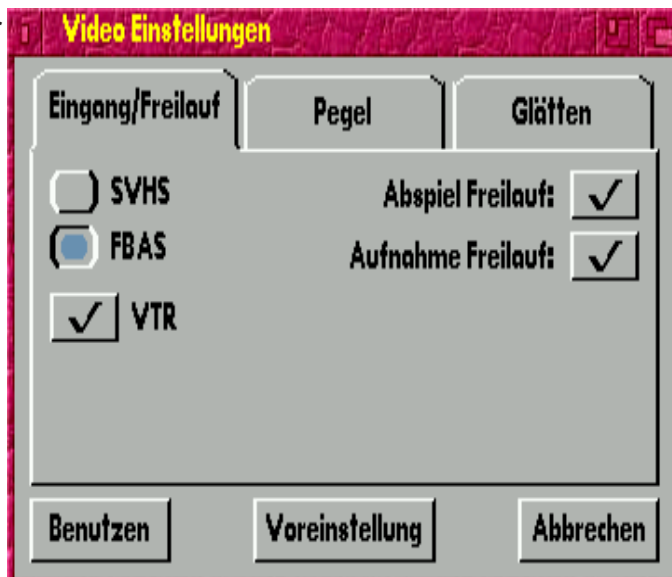
Bei neuen DOS-Partitionen müssen Sie gleich drei



Sicherheitsabfragen nacheinander beantworten. Dies wurde absichtlich so programmiert, damit man nicht durch den obligatorischen 'OK-Klick' z.B. seine Bootpartition löscht. MovieShop macht diese Platten augenblicklich für den Amiga 'unbrauchbar', indem er den RDB löscht und mit eigenen Daten überschreibt.

Wer zu diesem Zeitpunkt bemerkt, daß er 'versehentlich' eine wichtige DOS-Partition ausgewählt hatte, schaut jetzt in die Röhre, denn alle Daten derselben sind jetzt futsch. Alle MovieShop-Partitionen erscheinen auf der Workbench mit dem Namen Shop, sofern man diese Icons (ab OS 3.5 in den Workbench-Prefs) nicht als 'versteckt' deklariert hat. Nun kann die Aufnahme beginnen. Doch halt, vielleicht sollten wir zuerst noch unsere Bild- und Toneinstellungen dem Video anpassen, damit nicht nachher die Farben zu blaß oder der Ton zu leise ist. Unter EINSTELLUNGEN / VIDEO können wir das eingehende Videosignal in Echtzeit beeinflussen. Klicken Sie den Kartei-Reiter EINGANG / FREILAUF an und

wählen Sie den Anschluß, an dem Ihr Zuspeler angeschlossen ist. Der Schalter VTR sollte immer gesetzt sein, dadurch wird der auf der VLab-Motion integrierte Timebase-Corrector aktiviert, was zu einer Stabilisierung des Bildes führt. Ebenfalls sollten die beiden Schalter Abspiel Freilauf und Aufnahme Freilauf mit einem Handen versehen sein, wodurch der auf der Karte befindliche Videoszillator eingeschaltet wird. Andernfalls würde die VLab-Motion sich jedesmal bei der Wiedergabe, bzw. Aufnahme auf das vom Zuspeler kommende Signal synchronisieren wollen, d.h. Es müßte permanent ein stabiles Videosignal am Eingang anliegen. Die Pegelinstellungen werden 'nach Auge' eingestellt. Jede Veränderung kann sofort am Monitor, bzw.



über das Paloma begutachtet werden.

Unter dem Punkt GLÄTTEN lassen sich diverse Filter der VLab-Motion zuschalten, die (besonders auf langsameren Computern) helfen sollen, Aufnahmefehler zu verringern. Wenn während einer laufenden Aufnahme die VLab-Motion 'merkt', daß die Verarbeitungsgeschwindigkeit nicht ausreicht, werden diese Filter automatisch aktiviert, um die Datenrate zu verringern.

Allerdings wird an diesen Stellen das Bild nachher sichtbar unschärfer, weshalb ich generell empfehle diese Filter zu deaktivieren. Stellen Sie im Fall, daß MovieShop mit der Video-Datenrate nicht zurecht kommt, lieber eine etwas geringere JPEG-Rate (ca. 3 - 5% weniger) ein, da ein durchweg gleichbleibendes Bild immer besser ist, als ein sich ständig änderndes.



Bei zu hoher Datenrate kommt es aufgrund von Timin-problemen auf dem Zorro-Bus zu defekten Bildern. Dies sind Bilder, die beispielsweise nur aus 'bunten Klötzchen' bestehen oder ganz schwarz sind. Manchmal kommt das Timing der VLab-Motion sogar derart 'aus dem Tritt', daß ganze Sequenzen versehentlich doppelt aufgezeichnet werden. Sollte dies auf Ihrem System passieren, verringern Sie bitte ebenfalls die JPEG-Datenrate Soweit, daß Ihr Rechner mit den aufzuzeichnenden Videodaten zurecht kommt.

TIPP:

Das System läuft dann stabil, wenn die angezeigte Zeit in der Szenensteuerung (siehe weiter unten) nicht 'stottert' und es auch keine Pufferüber, bzw. -unterläufe gibt.

Öffnen Sie nun das Fenster FENSTER/ SZENEN / STEUERUNG, starten Sie Ihren Zusprieler und klicken auf den roten Aufnahme-Schalter.



Die Zeitanzeige sollte nun losrennen und die aufge-nommene Zeit anzeigen, wobei ganz rechts die Bild-Nummer angezeigt wird (25 Bilder pro Sekunde).

Theoretisch könnte man also maximal 99 Stunden, 59 Minuten, 59 Sekunden und 24 Frames aufzeichnen (= etwas mehr als 4 Tage).

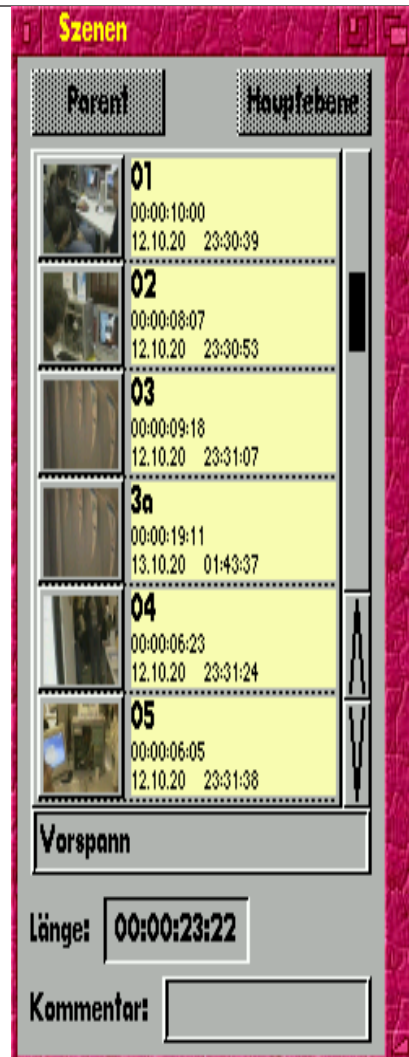
Klicken Sie nach einigen Sekunden auf den (gelben) Stopp-Schalter und öffnen Sie dann das Fenster Fenster / Szenen / Übersicht. Voila, hier ist Ihre neu aufge-nommene Szene.

In diesem Fenster werden alle Videoszenen mit Name, Spielzeit, Erstellungsdatum und -uhrzeit aufgelistet.

Je nach Programmkon-figuration (EINSTELLUNG / SONSTIGES / STAMPS) wird ein großes, ein kleines oder kein Mini-Bild angezeigt.

Zusätzlich können Sie zu jeder Szene noch einen Kommentartext hinzufügen (Zeile KOMMENTAR ganz unten). Klicken Sie dazu einfach mit der linken Maustaste in das Textfeld und geben Sie Ihren Text ein. So kann man sich z. B. für die Bearbeitung wichtige Notizen (z.B. 'Ton zu leise', etc.) ganz einfach 'merken'.

Sollte Ihr Zusprieler noch



laufen, werden Sie (bei mit aufgezeichnetem Ton über die Toccata-Soundkarte) bemerken, daß sich der Ton des Zuspriegers nach der Aufnahme 'merkwürdig hohl' anhört. Dies ist ein Fehler der toccata.library ab Version 10.x. In diesem Fall muß mit dem Audiomischer der Toccata der Loopback-Kanal manuell stumm geschaltet werden (den Regler einmal auf max. und weder auf min. schieben). Dieser Regler wurde im MovieShop 4.8-Audiomischer zugunsten des DV-Audioreglers eingespart. Da auch das alternative AREXX-Kommando entfernt wurde, kann dieser Fehler



leider auch nicht mittels eines kleinen AREXX-Scriptes umgangen werden.

Glücklicherweise kann man aber den Toccata-Audio-mischer auf den MovieShop-Bildschirm umlenken und das Programm benutzen, als wäre es ein Unterfenster von MovieShop.

Allerdings muß das Programm vor dem Beenden von MovieShop geschlossen werden, da sich ansonsten der MovieShop-Screen nicht schließen läßt.

Im Szenen-Übersichtsfenster sollte nun ein Eintrag stehen, nämlich Ihre gerade aufgenommene Szene. Jede neue Szene erhält dabei automatisch den Namen, den Sie unter EINSTELLUNGEN / SONSTIGE / VERSCH. In der Zeile VORGABE NAME eingegeben haben.

Existiert bereits eine Szenen unter diesem Namen, wird der neuen Szene die Erweiterung ´x´ hinzugefügt, wobei x eine fortlaufende Nummer ist (z.B. SZENE.1, SZENE.2, u.s.w.). Sie können jedoch den Szenennamen einfach ändern, indem Sie im Szenenfenster die Textzeile mit dem Szenennamen einmal anklicken und den Text überschreiben.

Klicken Sie jetzt auf den Schalter ´Play´ in der Szenensteuerung und nach kurzer Ladezeit (zuerst wird

der Video- und Audiopuffer vollgeladen) können Sie Ihr erstes Werk bestaunen. Wählen Sie nun einmal aus dem Menü PROJEKT / PROJEKTINFORMATIONEN aus.

Hier zeigt Ihnen MovieShop an, wieviel Platz auf der/den Platte(n) verbraucht und wieviel noch frei ist.

Allerdings ist die Angabe des freien Speichers der Videopartition nicht sehr genau. Dies ist aber kein Programmfehler, sondern rührt daher, daß MovieShop mit einer festen Kompressionsrate (der eingestellten JPEG-Rate) arbeitet.

Dies bedeutet gleichzeitig, daß jedes Bild eine andere Dateilänge hat und da MovieShop nicht ´wissen´ kann, was Sie noch alles aufnehmen, bzw. berechnen wollen, ist dieser Wert nur geschätzt.

Bei relativ dunklen Szenen ohne viele Details ist in Wirklichkeit mehr Platz frei als bei Szenen mit vielen Details (z.B. Benötigt der berühmte Nachrichtensprecher mit dem karierten Hemd mehr Platz als das Bild eines Schwarzen im Dunklen).

Damit wären wir am Ende des 1. Workshop-Teiles angelangt. Probieren Sie ruhig auch mal die anderen Programmfenster aus und experimentieren Sie ein wenig mit der JPEG-Rate, der Bildgröße und den anderen

Einstellungs-Parametern herum, um die für Ihr System günstigsten Werte zu ermitteln. Sie sollten jedoch beachten, daß Sie die Projekteinstellungen möglichst immer beibehalten. MovieShop kann zwar Szenen und Szenenteile als Datei im- und exportieren, jedoch können Sie nur Szenen von unterschiedlichen Projekten in das aktuelle Projekt importieren, die exakt die selben Parameter (Bildgröße, JPEG-Rate, etc.) haben wie Ihr aktuelles Projekt. Dieser Mißstand kann nur durch das Programm Scene-Handler von Alex Kazik umgangen werden (näheres dazu in einem späteren Workshop-Teil).

Im nächsten Teil des Workshops werde ich zunächst noch einige kurze Tipps zur Aufnahme und den Programmeinstellungen geben. Desweiteren spreche ich das Thema MovieShop und die verschiedenen SCSI-Hostadapter, sowie den korrekten Aufbau des SCSI-Busses an. Außerdem erkläre ich die Funktion einiger anderer Programmfenster und falls noch genug Platz ist, werde ich ein kleines Übungsprojekt beginnen.

Bis dahin also Ihr

Andreas ´Falcon´ Laaser.



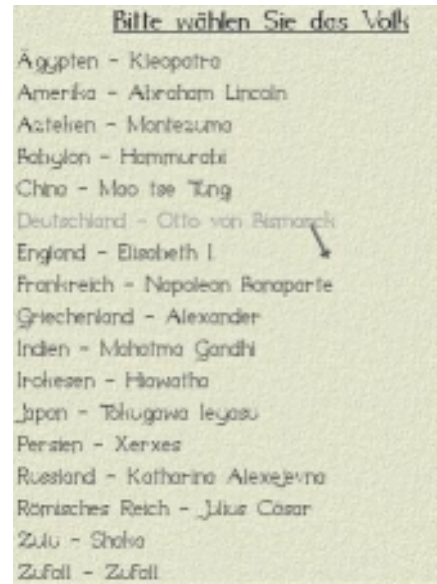
Der AKTUELLE Statusbericht von Realms of Power

Wer kennt nicht diesen Klassiker der einem schon so manche Nacht gekostet hat. Und wer sehnt sich nicht nach einem Nachfolger für unseren Amiga?

Die rede ist natürlich vom Spieleklassiker Civilization. Nun, diese Lücke soll das Spiel "Realms of Power" schließen. Mit ein paar Elementen aus Colonization bietet dieses rundenbasierte Strategiespiel vieles was man schon aus Civilization und dessen Nachfolger auf dem PC her kennt.

Nach der Auswahl der am Spiel teilnehmenden Völker aus 16 verschiedenen Nationen (wie z.B. Deutschland, Frankreich, Römisches Reich, England, Amerika, usw.) und kurzen Einstellungen über die grundlegende Konfiguration

der zu besiedelnden Welt (Größe, Klima, Alter, Wasser und Landmassen, stehen dem nach Macht strebenden Spieler nur ein paar Siedler und Milizen zur Verfügung. Mit diesen lassen sich schnell die erste Stadt bauen und bewirtschaften. Um das noch kleine Dorf mit Stadtausbauten (wie z.B. Hafen, Kirche, Stadion, Kaserne, usw.) zur Metropole aufsteigen zu lassen und auch für die Aushebung von Truppen (wie z.B. Panzer, Flugzeuge, Zerstörer, Kavallerie, usw.) sind in "Realms of Power" anders als bei Civilization neben Geld auch verschiedene Ressourcen (wie z.B. Holz, Stein, Kohle, Eisen, usw.) und natürlich Einwohner nötig. Daher kann es nur von Vorteil sein in Ressourcenreichen Gebieten zu siedeln oder mittels Straßen, Bergwerken, Bewässerungsanlagen und den verschie-



denen Stadtausbauten den Ertrag der einzelnen Felder zu steigern. Sollten Rohstoffe knapp sein oder die Lager verstopfen kann mit den verschiedenen vom Computer gesteuerten Völkern gehandelt werden. Natürlich lassen die gegnerischen Völker auch nicht lange auf sich warten und reagieren auf die eigenen Expansionswünsche je nach persönlicher Einstellung entweder aggressiv oder friedlich. Damit man nicht hinter der Technologie des Gegners zurückbleibt wird es möglich sein in den verschiedensten Bereichen zu forschen um das ein oder andere Wissen zu erhalten und die neu erworbenen Technologien zum Wohle des eigenen Volkes oder zum Verderben der anderen einzusetzen...





DER aktuelle Kommentar zu RoP

In der aktuellen Version besteht die Welt bereits aus Bergen und Hügeln, Seen und Meeren, Wäldern und Dschungeln, Wüsten und Steppen, Sümpfen, Eiswüsten und Flüssen. Dort kann man Städte errichten und bewirtschaften, Einheiten bauen und bewegen, Straßen anlegen, Felder bewässern sowie Wälder pflanzen und roden. Das Wachstum der Bevölkerung kann über die Vergabe der gelagerten

ist natürlich eine Grafikkarte Voraussetzung die von P96 oder CGX unterstützt wird. Beim Prozessor reicht ein 68030 sicherlich aus, aber wie bei jedem anderen Spiel gilt auch hier - je mehr desto besser. Da das Außmaß der benötigten Daten während des Spieles noch nicht genau absehbar ist, kann ich noch keine Angaben zum Speicherbedarf während des Spieles machen. Als Zielplattform ist der Classic Amiga mit AmigaOS3.5/3.9 wie auch die

neuen Amigas mit OS4 angepeilt. Sofern keine oder nur geringfügige Änderungen notwendig sind, wird es aber auch auf MorphOS laufen.

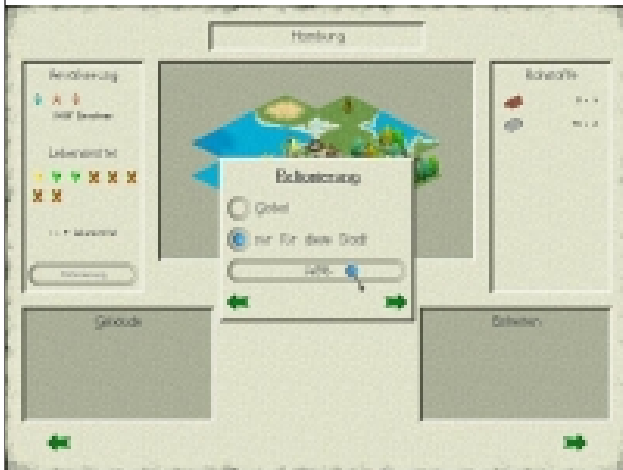
Das Spiel befindet sich nun schon seit knapp 15 Monaten in der Entwicklung. Nach anfänglichen Schwierigkeiten

einen Grafiker zu finden, habe ich mich entschlossen erstmal selber alle nötigen Grafiken zu erstellen. Zum Glück lies sich - als ich die Karte fertig programmiert hatte - dann doch noch jemand finden, der sich um die Landschaftsfelder kümmerte. Kurz darauf folgte noch jemand für die Einheiten und einer für die Städte und Gebäude. Zur Zeit läuft die Entwicklung

aber etwas schleppend ab. Die Grafiker haben wenig Zeit um für dieses Spiel zu zeichnen oder zu rendern und ich selber habe ebenfalls privat und beruflich einiges zu bewerkstelligen und da bleibt nicht viel Raum um sich um das Spiel zu kümmern. Ein Musiker fehlt uns immer noch und die Grafiker können wie gesagt auch noch unterstützung brauchen. Also Hilfe ist immer wieder gern gesehen...

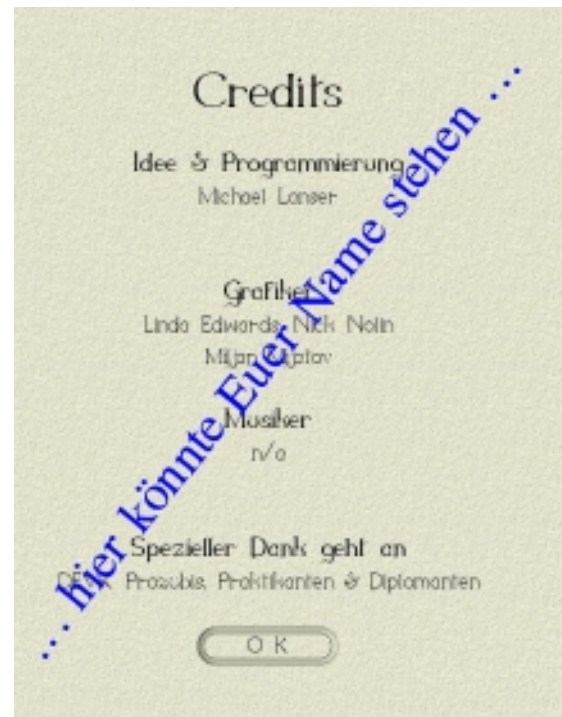
*michael Lanser
michael.lanser@t-online.de*

Es ist natürlich auch für mich eine Freude, wiedereinmal den Statusbericht eines sich in der "Mache" befindenden Spieles zu lesen.



Kornreserven gesteigert oder gedrosselt werden - dadurch stehen einem dann mehr oder weniger Arbeiter auf den Stadtfeldern zur Verfügung.

Realms of Power läuft in einer Auflösung von 800x600 und einer Farbtiefe von 16bit. Die Grafik lässt sich sehen - auch wenn sie in der derzeitigen Alphaversion noch lange nicht fertig ist. Damit man in den Genuß dieses Spieles kommt,



DER aktuelle Kommentar zu RoP

Nun, lohnt sich diese Noble Geste an die Amiga Gemeinde überhaupt noch? Darüber lässt sich bekanntlicherweise streiten... Nun aber zu Realms of Power: Anhand der bis jetzt bekannten Grafiken, lässt das Spiel auf mehr hoffen. Über das Spielprinzip, denke ich, brauchen wir sicherlich nicht zu reden, da sich dieses seit den Anfängen von Civilization mehrfach bewährt hat. Was allerdings ein Problem für dieses Projekt darstellt ist, dass es mangels Unterstützung der User eingestellt wird, also meldet euch....es wird sicherlich einige unter Euch geben, denen der liebe Storch ein bisschen Begabung mitgegeben hat, womit ich sicherlich fast 100% von unserer geneigten Leserschaft meine. Springt über Euren eigenen Schatten, kommt aus Euren Höhlen heraus und meldet Euch, damit wir bald wieder die Weltherrschaft erobern können.

Euer Ghosti



Tri_Add

[/game/wb/Tri_Add.lha]

Bei Tri_Add handelt es sich um ein simples mathematisches Workbench Spiel.

Nach dem entpacken des Archives, lässt sich dieses Spiel sofort, ohne zusätzliche Bibliotheken installieren zu müssen, starten.

Nach dem Start des Programmes öffnet sich ein kleines Fenster auf dem eine Pyramide, welche aus "Zahlensteinen" besteht, zu sehen ist.

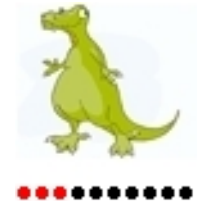
Ziel und Aufgabe dieses Spieles besteht darin, dass man durch addieren der Zahlen von oben nach unten, auf eine vorgegebene Zahl kommen muss.

Das Spiel kommt ohne besondere Grafiken aus, ist deshalb auf jedem Amiga zu genießen.

Fazit:

Tri_Add ist rein vom spielerischen her ein anspruchsvolles Spiel und ein netter Zeitvertreib. Allen angehenden Mathematikprofessoren und allen, die Ihre Kopfrechenkünste wieder auffrischen wollen, sei dieses Spiel wärmstens empfohlen. Alle anderen sind sicherlich mit einem anderen WB-Game besser beraten.

Unsere Wertung:



The screenshot shows a game window with a pyramid of numbers. The pyramid has 10 rows of numbers. To the right of the pyramid are three buttons: "New Game", "About...", and "Total to get". The "Total to get" button shows the number 42. Below the pyramid, the text "Total 43" is displayed.

6									
5	3								
6	2	8							
7	9	4	5						
5	4	3	2	7					
9	7	6	8	4	5				
1	2	3	7	6	8	9			
6	5	1	6	8	4	3	1		
8	7	2	9	4	1	7	5	3	
2	6	9	7	5	2	9	4	8	6

Total 43

New Game

About...

Total to get 42



AMIGA - DemoScene

Heute möchten wir euch hier zwei Musik-Demos vorstellen. Das erste ist von der Gruppe Spaceballs und nennt sich 9fingers. Es ist ein schon etwas älteres Demo mit guten Grafiken und überzeugendem Sound. Wir sind aber der Meinung das man euch dieses Demo nicht vorenthalten darf und wer es noch nicht gesehen hat, der sollte dies sofort ändern [1]. Das Intro fängt mit einem

und chinesischen Zeichen. Grafisch gesehen ist das Demo nicht überzeugend. Für eine OCS Version ist es aber doch sehenswert.

Das zweite Demo ist schon etwas anspruchsvoller. Setzt es doch einen PPC



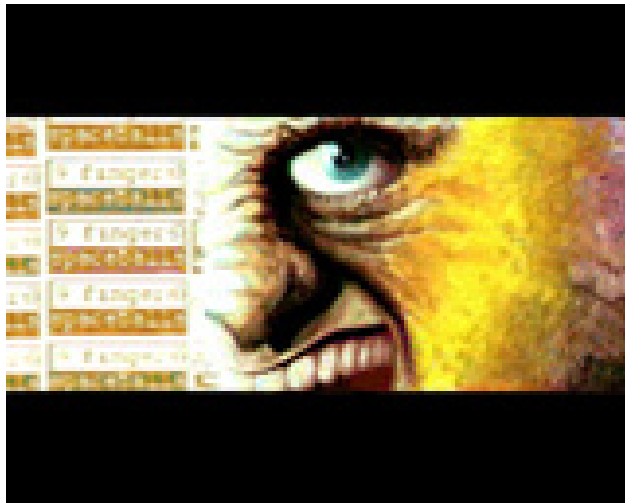
Prozessor und eine Grafikkarte voraus. Die Rede ist von planet potion von der Gruppe Potion [1]. Es stammt aus dem Jahre 2002 nur schon daher graphisch anspruchsvoller. Das Demo beginnt mit ein paar Szenen die in schwarz/weiß

Dieses Demo können wir jedem PPC und Gfx-Card Besitzer nur ans Herz legen.

Auf was warten Sie noch? Besuchen Sie die Seite [1] und überzeugen Sie sich selbst.

[1]<http://ada.planet-d.net>

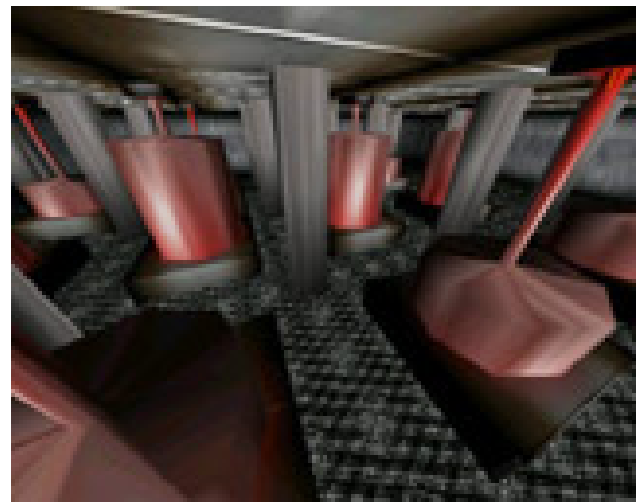
Vorgestellt wurde:
planet Potion von Potion 9fingers von Spaceballs



nicht wirklich hübschen Gesicht an, gefolgt von ein paar tanzenden Menschen

gehalten sind. Dies lässt aber noch nicht erraten was noch auf den Betrachter zukommt,

nämlich ein Feuerwerk aus gut gemachten Grafiken und passendem Sound.



sr



Roger's Ecke

Tja liebe Leser, da sitze ich hier in meiner Gruft an meinem A400T und überlege mir was ich euch schreiben soll und dabei lest ihr bereits die erste Ausgabe. Dies kann zweierlei bedeuten. Entweder ist mir wirklich noch ein Text zum schreiben ein-gefallen und somit wurde diese Rubrik veröffentlicht oder aber ihr habt euch auf meinen Rechner gehackt und die unfertige Version gemopst. Da ich ein gutgläubiger Mensch bin, nehme ich an es ist ersteres. Aber mal ehrlich, mit der heutigen Technik muss man schon aufpassen was man mit seinem Rechner macht. Heutzutage im Zeitalter der Standleitungen die auch für einen privaten erschwinglich sind, hat doch fast jeder seinen Rechner den ganzen Tag eingeschaltet. Und wenn es nur dazu dient um ein paar Videos oder MP3 files zu saugen. Aber wer nicht vorsichtig genug ist, hat schnell einen Virus oder einen Wurm auf seinem Rechner. Da haben wir Amiga User Glück das es von uns nur sowenige gibt, sonst hätten auch wir mehr solcher Angriffe zu erwarten. Ich persönlich finde es ist jeder selber schuld. Wenn ich das aus meinem Umkreis nur schon höre. Fast jeder zweite hat sich in der letzten Zeit einer dieser bekannten Würmer eingefangen. Ist doch auch kein Wunder,

kaum einer hatte eine Firewall, einen Virenkiller oder zumindest die Hauseigene Firewall von Windows XP aktiviert. Was soll man dazu sagen, ist doch jeder selber Schuld. Wenn dann aber durch solch eine schusseligkeit eventuell noch private Daten vom Rechner gemopst werden, dann wird es erst richtig schlimm. Dabei wage ich mal zu behaupten das etwa jeder vierte den PC lediglich dazu benutzt um zu Spielen, MP3 files zu hören oder Videos zu schauen. Dies kann man auch kaum jemandem übel nehmen, gibt es doch so viele Möglichkeiten MP3 Files oder gar ganze Videos vom Internet zu laden. Da streiten sich die Rechtsanwälte aber noch heute. Denn eigentlich ist das herunterladen eines Files keinesfalls illegal. Denn gemäss Copyright Bestimmungen darf jeder von seiner Musik/Video-CD eine Kopie anfertigen. Und wer selber nicht im Besitz der entsprechenden Software ist, kann seine „Copy“ eben übers Internet beziehen. Natürlich ist es wiederum strafbar etwasa herunterzuladen das man selber nicht besitzt. Aber seien wir ehrlich, wer hat das nicht schonmal gemacht? Auch ich habe hier in meiner Gruft schonmal ein paar Files zum anhören runtergeladen. Leider fehlen mir aber noch die Boxen, weshalb ich die Lieder bis heute nicht hören konnte. Es soll sogar schon

Leute gegeben haben, die haben nach dem Download und probenhören auch gleich die CD dazu gekauft. Sollte dieses Jahr mein Weihnachtsgeld nicht schon wieder gestrichen werden, so kann ich mir eventuell auch mal eine CD kaufen. Vielleicht habe ich Glück und jemand schenkt mir noch ein paar Boxen für den Amiga damit ich die CD auch hören kann. Leider fängt die Kerze, übrigens ausser dem Monitor mein einziges Licht hier, schon langsam an zu flackern, was bedeutet das sie bald zu ende geht. Somit beende auch ich mein gemammere und wer weiss, vielleicht bringt mir mein Postbote ja mal einen Leserbrief. Da mein Postbote aber ein alter gebrechlicher Mann ist, empfehle ich euch lieber mein Postfach zu belästigen. So habe auch ich wenigstens mal jemand der mir was schreibt.

Viel Spass noch beim Lesen der restlichen Seiten und wenn ich was zu Essen und trinken bekomme sehen wir uns auch in der nächsten Ausgabe wieder.

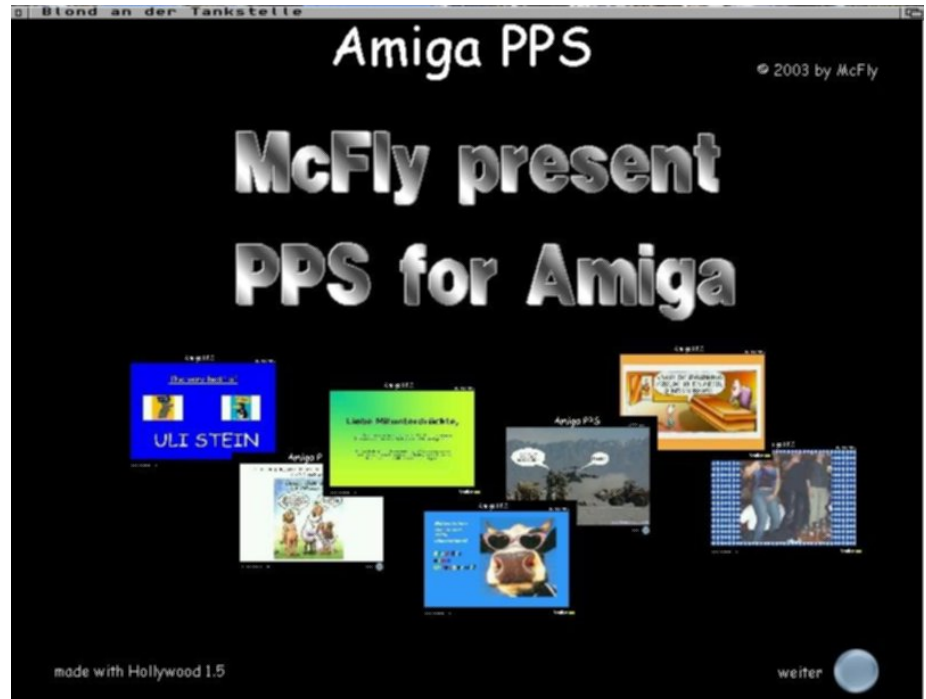
Herzlichst euer Roger





PowerPoint Animationen für den Amiga

Wer kennt sie nicht, die beliebten PowerPoint Präsentationen auf dem PC. Lange genug waren uns diese Dateien verwehrt. Doch endlich können auch wir Amiga User in den Genuss dieser PowerPoint Präsentationen kommen und dies auf unserem Amiga. Martin Cornelius hat dies mithilfe des Programms Hollywood möglich gemacht. Auf mehreren Seiten [1] lassen sich diese lustigen Präsentationen herunterladen. Zuerst muss allerdings eine Library installiert werden, die



nutzbar machen kann. Bis dahin können Sie sich mit den bisher portierten PowerPoint Animationen die Zeit bis zur nächsten Ausgabe vertreiben.

Sollten auch Sie eine solche Präsentation erstellt haben und sollte diese in unserer Sammlung auch noch fehlen, so zögern Sie nicht diese uns via Email zu senden. [2]

[1] <http://www.McFly.de.sr>
<http://www.ahs-amiga.ch/pps/>
[2] rstamm@ahs-amiga.ch

es ebenfalls zum Download gibt. Danach steht dem freien Genuss der Präsentationen nichts mehr im Wege. Zögern Sie nicht mehr länger und besuchen Sie gleich eine der

beiden Seiten. In der nächsten Ausgabe erfahren Sie mehr über das Programm Hollywood und wie man damit PowerPoint Präsentationen für den Amiga

sr

Hardware Kurs - PPC Prozessorkarte

Wer kennt sie nicht, die PPC

Prozessorkarten für unseren Amiga. phase5 hatte eine Prozessorkarte auf der Basis eines PPC Prozessors herausgebracht. Leider war auch phase5 wie so manch andere Firma seiner Zeit voraus. Heute, nach dem Konkurs von phase5, ist die Karte beliebter als je zuvor. Die Karte gab es in zwei Ausführungen. Die Blizzard PPC für A1200 Modelle und die CyberStorm PPC für die Amiga Reihe mit einem Prozessorslot (A2000/3000/4000/1200 mit Zorro Board).

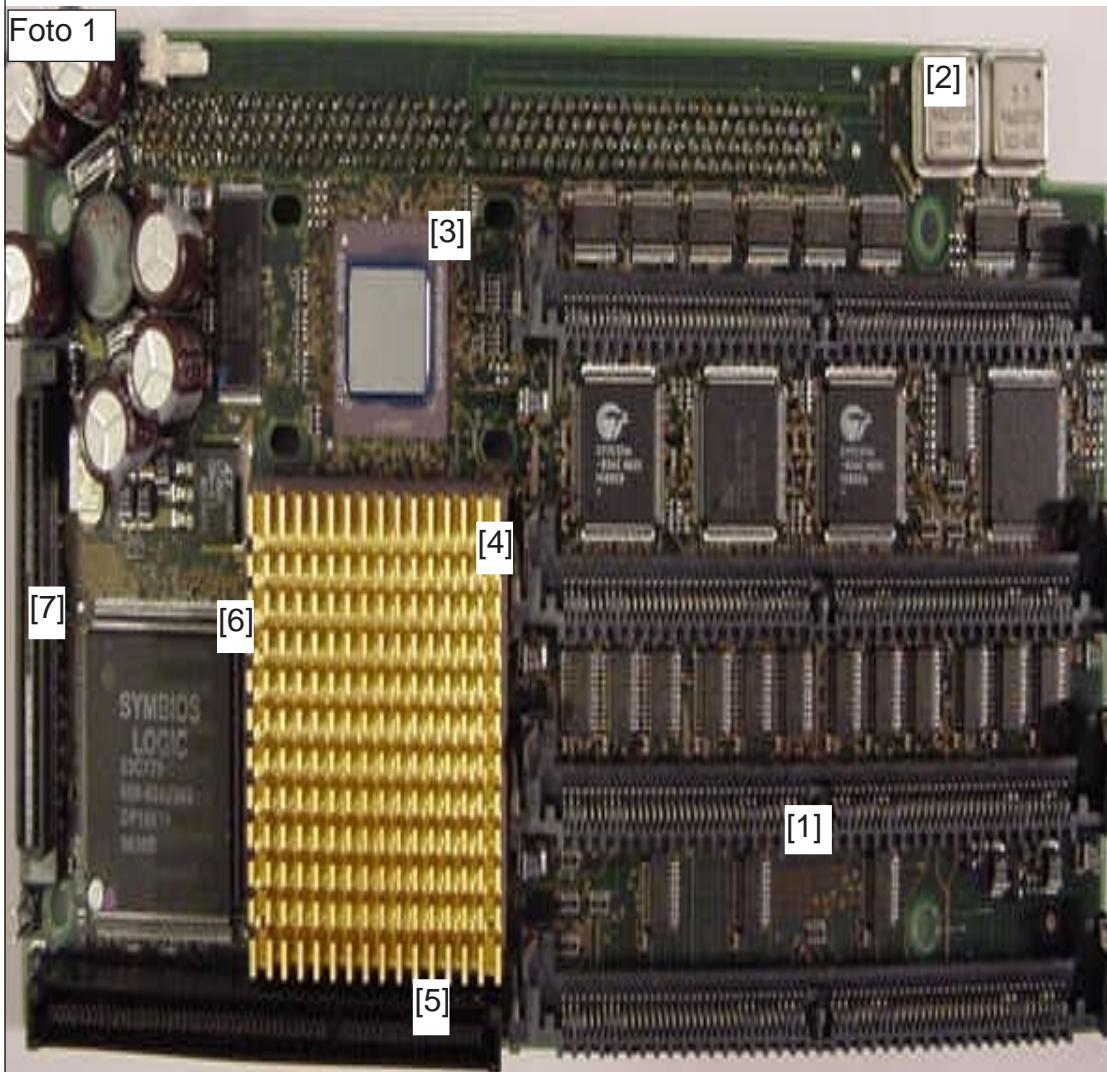
Die Blizzard PPC wurde mit dem 603e und die CyberStorm PPC mit dem 604 Prozessor ausgeliefert. Diesmal möchten wir euch diese Karte, es handelt sich um eine 68040 mit einem 604-180MHz, etwas näher bringen.

Auf dem Foto 1 eins seht ihr die Karte von oben.

[1] Dies sind die RAM Sockel für maximal 128MB RAM. Die RAM Sockel müssen immer paarweise bestückt werden. Der Clou an der Sache ist, obwohl die EDO RAM nur 32BIT Adressierung verfügen,

werden sie hier, da Paarweise bestückt, als 64BIT angesprochen. Was natürlich den Datendurchsatz erheblich beschleunigt. Auf dem Foto 2 seht ihr verschiedene EDO Modelle. Alle EDO RAM haben 72 Pin (Kontakte). Empfohlen werden EDO RAM's mit 60ns obwohl es auch welche mit 70ns gibt. NS gibt die Zugriffszeit an, die der Rechner braucht um die Daten auf dem RAM zu finden. Ähnlich der Zugriffszeit der Festplatten. Je kleiner die Zahl, desto schneller. Heutige RAM's, damit sind die SD-RAM und ähnliche gemeint, haben sogar Zugriffszeiten von 10ns.

Foto 1



[2] Dies sind die Quarze, oder auch Oszillatoren genannt, die den Takt angeben. Möchten Sie eines Tages Ihre Karte Tunen, dann müssen auch diese Quarze durch passende ersetzt werden.

[3] Dies ist der PPC Prozessor. Diese gab es in den Ausführungen 603, Blizzard PPC, und 604, CyberStorm PPC, in verschiedenen Taktfrequenzen. Das High-End Modell wäre ein 604 mit 233MHz.

[4] Dies ist der 68er Prozessor. In unserem Falle ist dies ein 68040

Hardware Kurs - PPC Prozessorkarte

Prozessor und daher ist bei dieser Karte auch ab Werk ein Kühlkörper aufgeklebt. Da der 68040er im Vergleich zum 68060er mehr Strom verbraucht, wird auch der Prozessor wärmer. Daher benötigt der 68060er eigentlich auch keinen Kühlkörper. Wir empfehlen Ihnen aber trotzdem beim 68er und beim PPC

Grafikkarten auf dem Amiga Sektor. Ausnahme die heutigen PC Grafikkarten, die aber erst in Verbindung mit einer PCI Erweiterung genutzt werden können. Doch über diese Erweiterungen werden wir in einer späteren Ausgabe mehr berichten.

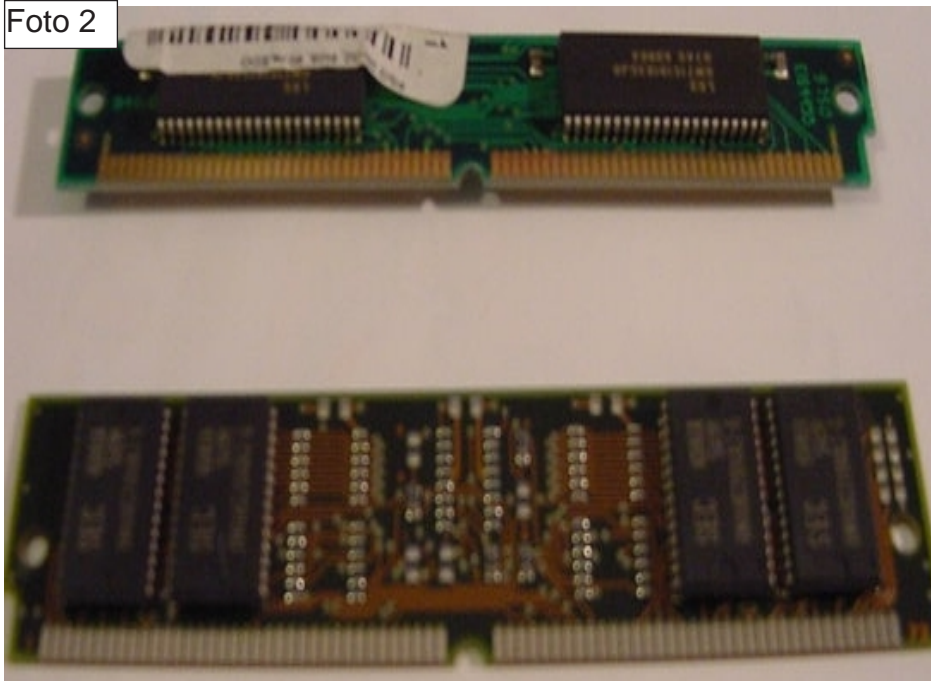
[6] Dies ist der SCSI Chip. Hier ein kleiner Tipp aus der Redaktion. Sollten Sie einmal

Sie sehr geübt darin sind. Ansonsten ist und bleibt unsere Empfehlung ab zum nächsten Händler.

[7] Dies ist der UW-SCSI Anschluss. Hier können Sie Festplatten, CDROM Laufwerke, Festplatten und noch vieles mehr anhängen. Die maximale Übertragungsrates dieses Controllers liegt bei 40MB/Sec. Dieser Controller ist sehr gut für die IDE-SCSI Controller. Mit diesem Controller können Sie eine im ankauf billigere IDE Platte am SCSI Port betreiben und somit einen grossen Geschwindigkeitsunterschied im Vergleich zum Originalen IDE Port erreichen. Wir haben eine etwas ältere 80GB IBM Festplatte im Einsatz und erreichen mit dem Einsatz von SFS eine Durchschnittliche Übertragungsrates von ca. 25MB/Sec.

In der nächsten Ausgabe erfahren Sie mehr über die PPC Architektur. Auch über die Nachfolger des Amiga, den Amiga One und den Pegasos, möchten wir euch noch mehr erzählen. Beide Rechner sind mit einem PPC Prozessor ausgestattet und kämpfen um das Recht der Nachfolge für den Amiga zu sein.

Foto 2



Prozessor Wärmeleitpaste sowie einen guten Kühlkörper inklusive Lüfter zu benutzen. Besonders in einem Desktop Modell wird es doch recht schnell warm und dann wären Systemabstürze vorprogrammiert.

[5] Dies ist der Erweiterungs slot. An diesem wird die CyberVision PPC angeschlossen. Eine der leistungsfähigsten

eine solche Karte ausbauen müssen, seien Sie sehr vorsichtig mit den Plastikklammern die in die Halterung links des Controllers kommen. Mit dem Werkzeug rutscht man nur zu gern ab und zerstört dabei sehr leicht die kleinen Beinchen des SCSI Controllers. Allgemein empfehlen wir Ihnen nur Hardware Basteleien am Rechner vorzunehmen wenn



sr



EXPLOSIVE Nokia Akkus ??

Nachdem die Stiftung Warentest auf mangelhafte Nokia Akkus hingewiesen hat, reagierte Nokia sofort und gab sogleich ein Statement ab.

Auszug von Nokia:

Nokia Original-Akkus sind sicher. Illegale, gefälschte Mobiltelefon-Akkus stellen für die Mobilfunkbranche ein herausforderndes Problem dar. Da gefälschte Akkus und minderwertige Akkus von Fremdherstellern für Kunden eine mögliche Gefahr darstellen, empfiehlt Nokia seinen Kunden, ausschließlich Nokia Original-Akkus zu erwerben und zu nutzen. Der Kunde sollte sicherstellen, dass er nur Nokia Original-Akkus einsetzt. Nokia empfiehlt seinen Kunden, den im Lieferumfang eines Nokia Mobiltelefons enthaltenen Nokia Original-Akku zu verwenden, oder beim Kauf eines Nokia Original-Akkus eine ungeöffnete Originalverpackung zu verlangen und sich zusätzlich vom Handel beraten zu lassen. Nokia fordert daher alle Händler dringend auf, sicher zu stellen, Nokia Original-Akkus ausschließlich über die offiziellen Kanäle zu erwerben. Die lokalen Vertriebsteams von Nokia sind gerne bereit, den Händlern zuverlässige Quellen für die Beschaffung von Nokia

Original-Akkus zu nennen. Wenn Sie die Herkunft Ihres Akkus ermitteln möchten, wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie diesen Akku erworben haben.

Gratis SMS

Das meist genutzte Mobilfunk-Feature SMS kostet viel Geld. Bei www.sms-schreiben.de senden Sie jeden Tag zwei SMS kostenlos und sparen somit viel Geld.

Hardware Assistent

Dies ist nur ein Teilauszug, mehr auf der Homepage des Autors [1]

Ein erster Screenshot des eigentlichen Programms "HardwareAssistent", welches beim Systemstart neue Hardwarekomponenten erkennt und installiert ist nun an dieser Stelle zu bewundern. Momentan wird noch an letzten Kleinigkeiten gefeilt. Wenn alles gut geht, wird eine erste Version des Programms noch vor Weihnachten 2003 veröffentlicht.

Hintergrund:

Im Amiga-News Forum haben immer wieder Leute bemängelt, daß es auf dem

Amiga so etwas wie MS Window's "Plug'N'Play" nicht gibt. Dieses Projekt ist ein erster Schritt diese Lücke zu füllen. Zwar existiert auf dem Amiga schon immer das bekannte Autoconfig System, mit dem sich Hardware eindeutig identifizieren und automatisch in das System einbinden läßt, sowie der Installer, welcher Treiberinstallationen interaktiv und homogen ermöglicht, doch der Benutzer muß dieses Installationsskript selbst starten, nachdem er die Treiberdiskette oder CD eingelegt hat. Da ein Plug'N'Play-System (kurz PnP) wissen muß, welcher Treiber zu welcher Hardware gehört, muß eine entsprechende Datenbank angelegt werden. Genau dies besorgt der "Driver Descriptor Creator" (ddc) in Form der sogenannten "Driver Descriptors".

Mehr über dieses Programm unter [1] http://w3studi.informatik.uni-stuttgart.de/~walternn/Hardware_Assistent.html



Amiga Grundlagen

Wer kennt das nicht?
Da sitzt man vor
seinem geliebten

Amiga und möchte etwas mit
der Shell herumexperimentieren
aber man kommt einfach
nicht auf den richtigen Befehl
oder was dieser nun genau
bedeutet. Wir werden in jeder
Ausgabe zwei oder drei dieser
Befehle unter die Lupe
nehmen. Für den ein oder
anderen ist dies langweilig, da
er die Befehle sicher kennt. Für
manche dürften Sie aber neu
sein oder auch endlich die
richtige Erklärung bringen.

Als erstes wollen wir hier die
Mountdatei entschlüsseln.
Dafür gehen wir Schritt für
Schritt jeden einzelnen Eintrag
in einer Mountdatei durch

Handler

Gibt den Handler an, der für
das Gerät verwendet werden
soll. Beispiel:

Handler= L:Aux-Handler

FileSystem

Gibt an, welches FilingSystem
von einem Gerät benutzt
werden soll. Zum Beispiel:
FileSystem= L:FastFileSystem

Device

Gerätetreiber, der für das Gerät
benutzt werden soll. Zum

Beispiel:

Device= scsi.device

Priority

Setzt die Priorität, unter der ein
Dateisystem oder ein Handler
ablaufen soll.

Unit

Gibt die hardwaremässig
eingestellte Nummer eines
Gerätes an.

Flags

Ist für den Funktionsaufruf
>OpenDevice< notwendig, der
den Gerätetreiber lädt und in
das System einbindet. Der
Wert ist normalerweise 0 und
für das Diskettenlaufwerk 1.

Surfaces

Gibt die Anzahl der
Oberflächen eines Gerätes an.
Das ist für Diskettenlaufwerke
und Festplatten wichtig, die die
Schnittstellenform ST 506
erfüllen, da hier die Benutzung
der Plattenoberflächen vom
Gerätetreiber verwaltet werden
muss.

BlockPerTrack

Anzahl der Blöcke pro Spur

Reserved

Die Anzahl der Blöcke für den
RigidDiskBlock muss immer 2
sein.

PreAlloc

Einige Festplatten speichern
Daten für ihre Verwaltung in
den letzten Blöcken auf den
Platten selbst. Deshalb muss
dem FilingSystem mitgeteilt
werden, diese Blöcke für die
ausschliessliche Nutzung
durch die Platte selbst
freizuhalten.

Interleave

Der Interleavefaktor gibt an, in
welchem Abstand physisch
aufeinanderfolgende Blöcke
gelesen werden können.
Optimal wäre es, wenn jede
Festplatte alle Blöcke eines
Tracks direkt nacheinander
lesen könnte.

LowCyl

Nummer des ersten physischen
Zylinders, den eine Partition
verwenden soll.

HighCyl

Nummer des letzten
physischen Zylinders, der von
einer Festplattenpartition
verwendet werden soll. Er ist
von der Bauart der Festplatte
und der gewünschten Grösse
der folgenden Partition
abhängig.

Stacksize

Grösse des Stapelspeichers,
der dem Handler- oder dem
FilingSystem-Prozess
zugeordnet werden soll.



Amiga Grundlagen

Buffers

Anzahl der Zwischenspeicher, die nach Anmelden des Geräts verwendet werden sollen

BufMemType

Legt fest, welcher Speichertyp für die Zwischenspeicher des Geräts verwendet werden soll. 0 und 1 = public - egal, was vorhanden ist, wird benutzt, 2 und 3 = CHIP-RAM muss verwendet werden, 4 und 5 = falls vorhanden und frei, wird FAST-RAM verwendet.

Mount

Ist der angegebene Wert eine positive Zahl, so wird der Handler für das Gerät sofort geladen, ist die Zahl negativ, wird der Handler erst beim ersten Zugriff auf das Gerät geladen.

MaxTransfer

Die maximale Größe in Bytes der am Stück übertragenen Datenblöcke vom Speichermedium wird festgelegt. Manche Controller oder Festplatten benötigen diesen Parameter bei Verwendung des FastFileSystems, weil diese beliebig große Dateien am Stück übertragen kann, was einige Controller oder Festplatten nicht unterstützen.

Mask

Legt den Speicherbereich fest, der von DMA-Controllern für die Datenübertragung mit Direct Memory Access benutzt werden darf.

GlobVec

Der BCPL-Kern des AmigaDOS beschert viele Umstände und Ärger. Zum korrekten Start eines Prozesses, dessen Code vom Amiga-BCPL-Compiler erzeugt wurde, ist es notwendig, diesem Prozess einen privaten GlobalVector mitzugeben.

Startup

Ein BPTR, der auf einen BSTR zeigt, die beim Start an ein Gerät, einen Handler oder ein Dateisystem übergeben wird.

BootPri

Mit diesem Parameter kann der Benutzer festsetzen, welche Priorität ein Gerät bei einem Reboot haben soll, das mit dem Befehl Mount im System beim ersten Start nach dem Einschalten des Amiga angemeldet wird.

DosType

Gibt die Art des Dateisystems an. Zum Beispiel das FastFileSystem, SmartFileSystem oder PFS.

Addbuffers

addbuffers <laufwerk>: <nn>

Reduzierung der Disk-Zugriffszeiten durch Vergrößerung des Disk-Pufferspeichers

Beschreibung

Dieser Befehl fügt <nn> Pufferspeicher zu der bestehenden Liste von Sektor-Zugriffspuffern für <laufwerk> hinzu.

Info

Entweder nur als Info oder als Info <laufwerk>: zu benutzen. Dieser Befehl zeigt in einer Bildschirmzeile Informationen über das jeweilige Laufwerk an. Dazu gehören die maximale Speicherkapazität des Laufwerks, der momentan belegte und der freie Speicherplatz und die freie und belegte Kapazität in Prozent, die Anzahl der Felder, die aufgetreten sind, der Laufwerks-Status und der Name des Laufwerks.

Relabel

Relabel df1: „Leer“

ändert den Namen der Diskette im Laufwerk df1: zu „Leer“.

sr





IMPRESSUM

Chefredakteur:

Robert Kühn

Redaktion:

Robert Kühn (rk)
Roger Stamm (sr)

Freie Mitarbeiter:

Michael Lanser
Andreas Laaser
Andreas Schäffer

Grafiken:

freie Quellen

Aintern Logo:

Fabio Trotta

Layout:

Robert Kühn

Redaktion:***Anschrift Deutschland***

Robert Kühn
MünchenerStr.10
82110 Germering
amigaintern@everymail.net

Anschrift Schweiz

AHS-Amiga Handel Stamm
Roger Stamm
Schöneggstrasse 104
CH-8953 Dietikon
Fax +41/43-322'50'14
RStamm@ahs-amiga.ch

Bezugsmöglichkeiten:

via Abo - Eintragung in
Newsliste oder Homepage
von www.ahs-amiga.ch

Erscheinungsweise:

1x pro Monat

Anzeigenpreisliste:

nach Absprache

Manuskripteinsendung:

Manuskripte jeder Art werden
jederzeit gern entgegen-
genommen. Sie müssen frei
von Rechten Dritter sein. Mit
der Einsendung gibt der
Verfasser die Zustimmung
zum Abdruck des Manuskripts
bei Ai

Urheberrecht:

Reproduktionen jeglicher Art
sind nur mit schriftlicher
Genehmigung von Ai erlaubt.

Haftungsausschluss:

Für Fehler in Text,
Schaltbildern, Aufbauskiizen
usw., die zum
Nichtfunktionieren oder evtl.
Schäden von Bauelementen
führen, wird keine Haftung
übernommen.

Alle verwendeten Marken und
Eigennamen sind Eigentum
des jeweiligen Besitzers

**Amiga intern Ausgabe 02**

Wir hoffen das wir Ihre Neugier
auf unsere erste Ausgabe stillen
konnten und würden uns freuen
wenn wir Sie auch mit der
zweiten Ausgabe beglücken
dürften. Dann mit den Themen:

- Auflösung unseres
Gewinnspiels
- MovieShop Teil zwei
- grosser DigiCam Bericht
- AmigaOne Diary Teil zwei
- und natürlich vielen anderen
Themen

Erscheinungstermin ist der

01.Februar2004