

AMIGA intern



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

Ausgabe 02/ Februar 2004

frei erhältlich

KNOPPIX
VERSION 3.3

Grosser
DigiCam Bericht

MovieShop
Workshop Teil 2

Knoppix - Alles
Unix oder was?

USB
Higway-Subway

Gewinnspiel
Auflösung



Ausgabe 02 Februar 2004

Liebe Leser,

3..2..1..verkauft

endlich konnte ich mich überwinden, ich habe meine PPC Karte verkauft!

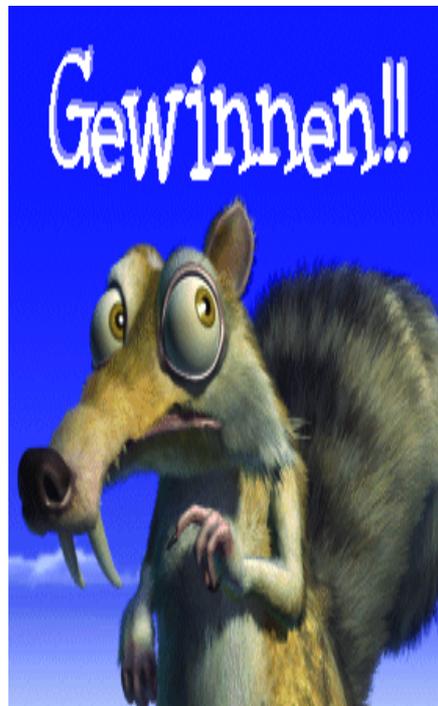
Ich habe mich von meinem geliebten Herzensstück getrennt.

Lange habe ich überlegt, oft habe ich es verschoben. Aber nachdem ich nun meinen Amiga One erhalten habe und ich zuversichtlich nach vorne schauen kann, dass es in naher Zukunft ein neues Amiga OS geben wird, habe ich diesen Schritt gewagt, nun gibt es keinen Weg zurück- in die alte Amiga Vergangenheit.

Nun mögen mich viele für verrückt erklären aber dies ist der einzige Weg in eine vielleicht bessere Zukunft unseres Amigas. Ganz nach dem Motto: „Unter den Talaren, der Muff von 1000 Jahren!“ Schmeißen wir die alte und lange Vergangenheit über Bord und gehen GEMEINSAM den wahrscheinlich langen und beschwerlichen Weg in eine neue Zukunft.

Nachdem unsere 1. Ausgabe erfolgreich gestartet ist, hoffen wir ein guter Wegbegleiter in diese Zukunft für Euch zu werden. Bis nächsten Monat, vielleicht dann mit „Breaking News“

Euer
Robert Kühn



Inhaltsverzeichnis

Editorial	2
Gewinnspiel	3
AOne Diary	4
MovieShop	5
Bewertungssystem	15
DigiCam Bericht	16
USB am Amiga	19
In eigener Sache	23
Knoppix	24
Amiga Demoscene	25
Roger's Ecke	26
Hardwarekurs	27
Amiga Grundlagen	29
News aus der Welt	31
Multimedia	32
Hollywood	33
Homepage Empfehlung	35
PD/Shareware Test	36
Games Review	37
AmigaArenaGames CD	38
eTeacher	39
Werbung	41
Impressum	42



Das grosse Weihnachtsgewinnspiel von Amiga intern



In der letzten Ausgabe haben wir ein kleines Gewinnspiel untergebracht.

Wir wollten von euch wissen, wieviele Weihnachtskugeln im Magazin vorkommen.

Die richtige Antwort war natürlich 13

Und der Gewinner unseres Gutscheins ist:

Jürgen Sperling

Herzlichen Glückwunsch!!

Im zweiten Teil unserer Serie will ich Euch die ersten „Gehversuche“ mit meinem AmigaOne schildern und den schwierigen Weg ins Internet erläutern.

Endlich, an einem Tag nicht fern dem heutigen, wurde mir durch den örtlichen Postboten zwei Päckchen übergeben. Wie nicht anders zu erwarten, befand sich in dem größeren der beiden, mein AmigaOne und in dem kleineren, Tastatur, Maus und weiteres. Fast platzend vor Spannung auf den neuen Computer packte ich diesen aus, steckte alle nötigen Komponenten zusammen und betätigte nach einem verächtlichen Blick auf meinen alten A1200 den „Power-Knopf“. Mit einem leisen summen meldete sich mein AOne und bootete innerhalb von ein paar Sekunden in Linux. Als erstes verbrachte ich Stunde um Stunde damit, das schon eingerichtete System zu inspizieren und ausgiebig zu

testen. Das fing an bei Minesweeper und endete beim zentralen Kontrollzentrum - Control Center. Bis dahin lief das System stabil und zeigte keine besonderen Störungen. Als ich allerdings nach zirka vier Tagen intensivem testen des Systems am morgen wieder den Computer anmachen wollte, ging nichts mehr. Es kam kein UBoot, kein gar nichts.

Ich überprüfte sämtliche Kabel, alles ohne Erfolg. Nach kurzer Absprache mit meinem Amiga Händler, kamen wir zu dem Entschluss, dass mein neuer Computer eingeschickt werde muss.

Laut Händler fehlte aber nichts an dem Computer, er wechselte lediglich den Lüfter auf dem Prozessor aus. Danach lief auch alles wieder wunderbar, außer dass ich versuchte ins Internet zu kommen - dies kostete mich kostbare Nerven.

Ich versuchte mittels „PPPConfig“ meinen Anschluss zu konfigurieren. Anschließend sollte die Einwahl durch den Befehl „pon“ erfolgen. Allerdings wurde ich nach ein paar Sekunden wieder aus dem Internet ge -worfen. Ich suchte Hilfe in Amiga Foren, in Linux Foren, in Amiga Chats, in Linux Chats, keine der Lösungen funktionierte. Ich beschloss kurzerhand das komplette System neu zu installieren. Dank der deutschsprachigen Installations Anleitung funktionierte diese ohne

weitere Probleme. Nach erfolgreichem Neustart des Systems, begann ich erneut mit dem Konfigurationsritus. Wiedereinmal versuchte ich mich mittels „pon“ einzuwählen und ... es funktionierte! Juhu! Und das alles dank einer Neuinstallation. Bis zur nächsten Ausgabe, dann tauchen wir ab in die Welt der Orks und Goblins.

Mein AmigaOne System:

XE G3 800MHz
256 MB Ram
Radeon 7500
Soundblaster 5.1
40 GB Festplatte
DVD/CD Laufwerk
CD Brenner

(rk)

**In Teil 3
der erste Umgang mit
Amiga OS4 Beta**



Nachdem ich im ersten Teil dieses Workshops die Installation der MovieShop Hard- und Software erläutert und einige Tipps zur Programmkonfiguration gegeben habe, möchte ich in dem zweiten Teil Tipps zur Aufnahme des Videomaterials (des Rohmaterials) geben. Außerdem werde ich ein kleines Projekt beginnen, auf dem ich in den weiteren Workshop-Teilen aufbauen werde.

Wir werden in diesem Teil Szenen aufnehmen, sowie Projekte laden und speichern und einfache Schnittoperationen (Kopieren / Ausschneiden / Einfügen) kennenlernen.

Als kleines technisches Schmankerl werde ich die Zusammenarbeit zwischen MovieShop und einigen SCSI-Hostadaptern und den korrekten Aufbau des SCSI-Busses erklären.

Nachdem wir MovieShop und die VLab-Motion korrekt in den Amiga installiert und unsere ersten Tests (hoffentlich) erfolgreich abgeschlossen haben, möchte ich zunächst mit einigen technischen Informationen im Zusammenhang mit SCSI-Hostadaptern beginnen.

Wie schon angesprochen ist, bei der Arbeit mit einem nicht-linearen Schnittsystem, Geschwindigkeit und ein stabil laufender Rechner das A und O. Aus diesem Grund werde ich an dieser Stelle meine persönlichen Erfahrungen mit einigen SCSI-Hostadaptern erläutern.

Fangen wir mit dem Aufbau des SCSI-Busses an. Es gibt verschiedene SCSI-Bus-Systeme (SCSI-II, Ultra-SCSI, U/W-SCSI, etc.). Alle Systeme haben eines gemeinsam:

Es müssen alle Geräte hintereinander an den Bus angeschlossen und der Bus muß am elektrischen Anfang und Ende abgeschlossen (terminiert) werden.

Was hat es mit dieser Terminierung auf sich ?

Nun, stellen Sie sich (vereinfacht) einmal ein Wasserrohr (also das SCSI-Kabel) mit mehreren Abzweigungen (den SCSI-Geräten) vor. Durch dieses Rohr wird nun Wasser geschickt (die Daten). Das Wasser durchläuft nun das Rohr und an jedem Abzweig (also Gerät) wird etwas Wasser entnommen, der Rest fließt weiter durch das Rohr. Das Ende des Rohres ist nun verschlossen (also nicht terminiert) und das Wasser wird, dort angekommen, reflektiert. Es schwappt also eine Wasserwelle zurück in Richtung des Wasserwerkes (des Hostadapters). Auf seinem Rückweg wird nun fälschlicherweise von den einzelnen Abzweigstellen wiederum jeweils etwas Wasser entnommen und es kommt zu Stauungen innerhalb dieses Systems. Ist nun das Rohr am Ende offen, kann die Wasserwelle nicht mehr zurück schwappen und das System arbeitet einwandfrei. Ähnlich ist es bei der elektrischen Terminierung. Hier muß jedoch das 'Rohr' am Ende

durch einen sogenannten Terminator quasi verschlossen werden, damit die elektrischen Signale nicht am offenen Ende reflektiert werden. Wird das Signal reflektiert, stört es bei seinem 'Rückzug' durch das Datenkabel den gesamten Datenfluß, da die einzelnen SCSI-Geräte nicht unterscheiden können, woher das Signal kommt. Dies kann sogar zu ernsthaften Blockaden des Busses und zu Datenverlust führen.

Wie wird der SCSI-Bus terminiert ?

Dies geschieht, indem am physikalischen Anfang und Ende je ein sog. Terminator angeschlossen wird. Wird ein Terminator irgendwo 'in der Mitte' angeschlossen, kann dies auch wieder zu Fehlern bei der Datenübertragung führen, insbesondere dann, wenn nach dem Terminator noch weitere SCSI-Geräte an dem Bus hängen.

Es gibt verschiedene Arten von Terminatoren, die passiven und die aktiven.

Wo liegt aber da der Unterschied ?

Nun, die passiven Terminatoren bestehen aus Widerständen, die jede einzelne Datenleitung elektrisch auf einem bestimmten Spannungspegel 'festhalten'. Die aktiven Terminatoren benötigen eine 'Betriebsspannung', die über den Bus geliefert wird. Dazu haben Hostadapter und/oder Geräte einen Jumper, bzw. eine Funktion, die den TERM-POWER einschaltet.

Diese Funktion muß nur an einem Gerät aktiviert werden. Aktive Terminatoren bestehen aus einer Transistor-Widerstands Schaltung, die jede Datenleitung auf einen bestimmten Spannungspegel ´zieht´. Aktiv terminierte SCSI-Busse sind etwas unempfindlicher gegen Umweltwinflüsse (z.B. Temperaturschwankungen, Schwankungen der Betriebsspannung, magnetische Felder, etc.).

Was heißt das im Bezug auf den Amiga ? Kurz gesagt kann jeder SCSI-II Bus am Amiga aktiv oder passiv terminiert werden, wobei aber unbedingt darauf geachtet werden muß, daß keine aktiven und passiven Terminatoren gemischt werden sollten (es mag funktionieren, kann aber dennoch zu Störungen führen). U/W-Bussysteme (z.B. bei der Cyberstorm-PPC Karte) müssen hingegen aktiv (!) terminiert werden, da hier die ´normale´ Widerstands-Terminierung aufgrund des wesentlich höheren Datendurchsatzes nicht ausreichend ist.

Anhand dreier Beispiele, Aufbau eines U/W-SCSI Busses veranschaulichen:

Am Anfang und am Ende des U/W-Buskabels sitzt jeweils ein aktiver Terminator. Dazwischen sitzen der Hostadapter und zwei U/W-Festplatten. Siehe Bild 1

Im 2. Beispiel sind eine U/W- und eine SCSI-II Platte intern angeschlossen. Links ist wieder der aktive Terminator, danach folgen der Hostadapter und die U/W-Platte (Platte 1). Dann folgt der Adapter von 68- auf 50 pol., der die oberen Datenleitungen aktiv terminiert. Nach der SCSI-II Platte (Platte 2) folgt am Ende ein aktiver SCSI-II Terminator. Siehe Bild 2

Das dritte Beispiel zeigt ein System mit einer U/W-, einer SCSI-II Platte und einem (internen) SCSI-II Anschluß (z.B. Für ein ZIP-Laufwerk, etc.). Soll eine Anschlußmöglichkeit für ein externes Gerät (z.B. Scanner) geschaffen werden, so ist der (blaue) SCSI-II Terminator durch ein Slotblech mit passendem SCSI-II Anschluß zu ersetzen. Dort wird das externe Gerät angeschlossen. Der (blaue) Terminator wird an eben dieses Gerät angesteckt. Siehe Bild 3

Bild 1

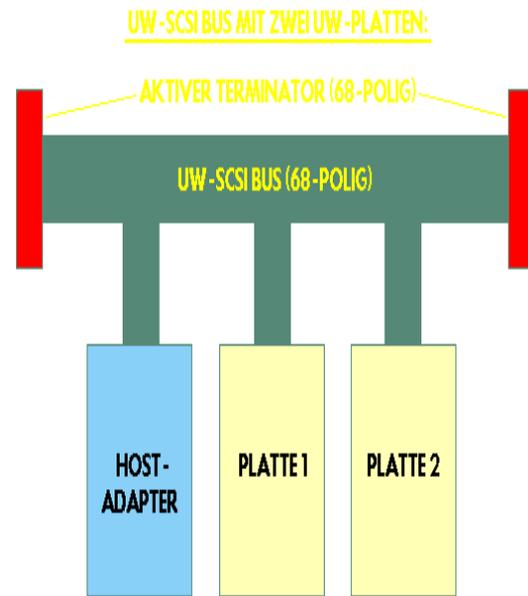


Bild 2

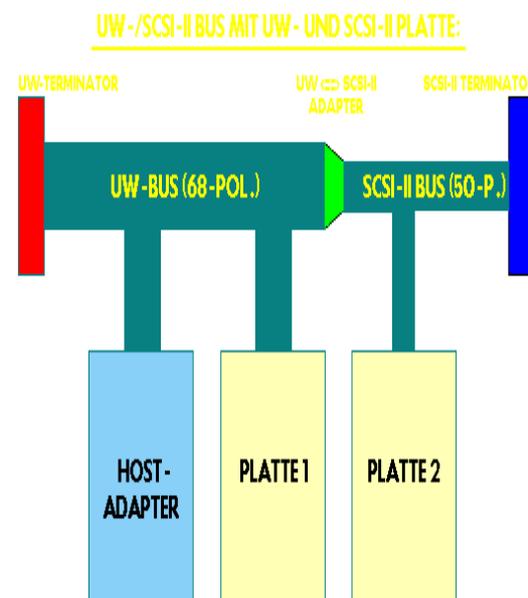
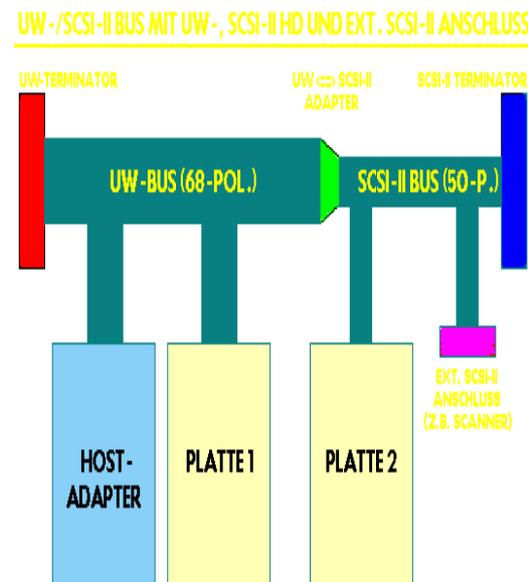


Bild 3



Für sehr schnelle SCSI-Bussysteme (z.B. auf den Cyberstorm-PPC Karten) empfehle ich dringendst die aktive Terminierung, da diese Hostadapter sehr 'pingelig' im Bezug auf Terminierung und verwendete SCSI-Geräte sind.

Nun bieten fast alle am Markt erhältlichen SCSI-Geräte immer auch eine geräteinterne Terminierung an, die meist per Jumper ein- oder ausgeschaltet werden kann. Diese sollte jedoch (dies gilt hauptsächlich wieder für U/W-Systeme) nicht benutzt werden, da es sich hierbei in fast allen Fällen 'nur' um passive Terminatoren handelt.

Bei SCSI-II Systemen können selbstverständlich die geräteeigenen Terminatoren benutzt werden. Allerdings ist unbedingt darauf zu achten, daß nur zwei Terminatoren gesetzt sind, nämlich am physikalischen Busanfang und -ende.

Jedes SCSI-Gerät bekommt (meist per Jumper einstellbar) eine sog. SCSI-ID. Diese ID ist quasi die 'Hausnummer' des jeweiligen Gerätes und darf im gesamten SCSI-System nur ein einziges mal vorkommen. Wird eine ID versehentlich doppelt vergeben, so wird bestenfalls nur eines oder aber keines der betreffenden Geräte erkannt. Im schlimmsten Fall kann es sogar zu Defekten an dem/den Geräten und/oder am Hostadapter kommen. Ebenso sind sog. Y-Verbindungen unbedingt zu vermei-

den. Eine solche Verbindung kommt beispielsweise zustande, wenn man an einen Abgriff des SCSI-Kabels eine 'Verlängerung' anschließt. Wenn diese Verlängerung dann ihrerseits auch noch Abgriffe für SCSI-Geräte zur Verfügung stellt., ist das technische Chaos perfekt...

Landläufig wird oftmals die Meinung vertreten, daß sich die Geschwindigkeit eines SCSI-Busses nach der Geschwindigkeit des langsamsten daran angeschlossenen Gerätes richtet. Nun, dies kann stimmen, muß aber nicht. Zumindest kann der Bus so lange mit vollem Datendurchsatz arbeiten, wie nicht auf dieses 'langsame' Gerät aktiv zugegriffen wird. Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, daß meine Cyberstorm-PPC Karte, bzw. deren SCSI-Bus in keinsten Weise durch den daran angeschlossenen DAT-Streamer (ein sehr langsames Gerät...) irgendwie ausgebremst wurde. Es war sogar möglich, während einer Datensicherung auf diesen Streamer gleichzeitig mit MovieShop aufzunehmen oder abzuspielen. Obwohl es (in technischer Hinsicht) gleichgültig ist, in welcher Reihenfolge die SCSI-ID's vergeben werden, hat meine persönliche Erfahrung anderes gezeigt. U/W-Geräte haben oftmals ihren größten Datendurchsatz, wenn für sie Id's mit hohen Nummern (8 ... 15) vergeben werden.

Welcher SCSI-Hostadapter ist für MovieShop geeignet? Diese Frage läßt sich kurz und knapp beantworten. Im Prinzip ist jeder Hostadapter für MovieShop mehr oder weniger gut geeignet, Unterschiede bestehen 'nur' im Datendurchsatz.

U/W-Hostadapter (z.B. auf der Cyberstorm-PPC): Diese Hostadapter arbeiten geradezu perfekt im Zusammenspiel mit MovieShop. Werden dazu auch noch die richtigen Festplatten benutzt, kann die VLab-Motion ihre maximale Performance ausspielen (oder besser die max. Performance des Zorro II Busses...). Selbst bei Projekten mit einer hohen JPEG-Rate (85% und mehr) wird die maximale Übertragungsrate nicht einmal ansatzweise ausgereizt. Der Rechner hat also viel Zeit, um sich um andere Dinge zu kümmern.

Fastlane Z3:

Mit diesem Hostadapter sind ebenfalls sehr gute Werte im Datendurchsatz erreichbar, wenn 'ordentliche' Festplatten zum Einsatz kommen. Beim Fastlane ist jedoch unbedingt darauf zu achten, daß er mit der aktuellsten ROM-Version (meines Wissens nach ist dies Version 8.5) ausgestattet ist. Außerdem sollte sich auf dem Hostadapter möglichst viel Speicher befinden. Da das Upgrade für 256 MB Ram leider nicht mehr verfügbar ist, kann man den Fastlane mit max. 64 MB

Speicher aufrüsten.

Dieser Speicher sollte (siehe Workshop Teil 1) dann möglichst auch als Video-Pufferspeicher benutzt werden (EINSTELLUNGEN / PROJEKT).

Der Fastlane schafft JPEG-Raten bis ca. 70% fehlerfrei, wenn ein 60'er Prozessor im Rechner ist.

Mit einem 68030 / 50 Mhz liegt die max. JPEG-Rate bei ca. 45-50%.

Blizzard 1230 / 1240 / 1260 / PPC + SCSI-Kit:

Die SCSI-Kit's der Blizzard-Turbokarten sind (meines Wissens nach) die einzigen Hostadapter, die im Amiga 1200 mit Zorro-Erweiterung ordentlich mit MovieShop zusammen laufen. Der Datendurchsatz dürfte, schnelle Platten vorausgesetzt, für Projekte mit einer max. JPEG-Rate von ca. 60 ... 70% gerade noch ausreichen. In meinem 1200'er mit Blizzard 1240 erreicht z.B. eine IBM DCAS-34330 U, die über einen U/W => SCSI-II Adapter angeschlossen ist, einen Datendurchsatz von ca. 6.5 Mb/s. Mit einer 60'er CPU dürfte es noch etwas mehr sein.

Oktagon 2008/4008:

Auch mit dem Oktagon ist eine Videobearbeitung mit MovieShop möglich. Allerdings stellt dieser SCSI-Hostadapter im Bezug auf Datendurchsatz die absolut unterste Grenze des Machbaren dar. Mit ihm sind Projekte bis ca. 40-50% JPEG-Rate gerade noch

möglich, wenn entweder ohne Audiodaten gearbeitet wird oder diese auf einer Platte gespeichert werden, die nicht am Oktagon angeschlossen ist (z.B. am internen IDE-Bus). Der Oktagon sollte für MovieShop eine ROM-Version nicht kleiner als V6.8 haben.

Apollo 12xx / 20xx / 40xx:

Bekannterweise sind die SCSI-Hostadapter der Apollo-Turbokarten ohnehin nicht 'der Renner', da an ihnen nur die wenigsten SCSI-II Geräte einwandfrei arbeiten. Meine Apollo 4040 schaffte es aber mit einer Western-Digital Festplatte immerhin, MovieShop Projekte mit ca. 50 ... 55% (ohne Audio) aufzuzeichnen. Falls man jedoch eine Alternative zum Hostadapter der Apollo-Karten hat, sollte man besser hierauf zurückgreifen. Es sei denn diese Alternative ist langsamer...

GVP-GForce:

In meinem Amiga 2000 habe ich nun über Jahre hinweg (unter anderem) die verschiedensten GVP-Turbokarten getestet. Jedoch wollte keiner der darauf vorhandenen SCSI-II Hostadapter mit MovieShop zusammen arbeiten. Ich führe dies nicht auf einen Fehler der GVP-Karten zurück sondern darauf, daß MovieShop den größten Teil der Hardware direkt (also ohne Device-Zugriffe, etc.) anspricht. Mit den GVP-Karten scheint dies nicht besonders gut zu funktionieren, da diese den SCSI-Bus entweder ganz lahmlegen oder

zumindest die ausgewählten Festplatten sich 'aufhängen'.

4091:

Der 4091 (2091 ?) ist einer der wenigen Hostadapter, die ich nie besessen habe und somit auch nicht unter 'MovieShop-Bedingungen' testen konnte. Glaubt man jedoch den Aussagen einiger User, ist der 4091 durchaus in der Lage, Datenraten von 5-6 MB zu erreichen, was ihn z.B. gegenüber dem Oktagon fast schon zu einem 'Renner' werden läßt.

Nexus SCSI:

Der Nexus SCSI-II Hostadapter ist für die Arbeit mit MovieShop nahezu ungeeignet, es sei denn, man gibt sich mit JPEG-Datenraten von max. 30 - 35% zufrieden, was eine Videoqualität weit unterhalb der 'normalen' VHS-Qualität bedeutet.

Zu anderen SCSI-Hostadaptern kann ich keine Einschätzung abgeben, da ich hierfür weder die Aussagen von anderen MovieShop-Usern, noch eigene Vergleichswerte habe.

Die max. Datenrate hängt jedoch nicht ausschließlich vom Festplatten-Controller, den Festplatten und der CPU ab. Grundsätzlich ist es auch so, daß jedes Programm, jeder Task, die Bildschirmauflösung und damit verbunden die Anzahl der dargestellten Farben und einige andere Faktoren maßgebend für eine gute Übertragungsrate sind.

MovieShop Workshop Teil 2

Tools wie z.B. MCP, Viren-scanner, Sheduler, Bildschirmschoner, etc. sollten bei der Arbeit mit MovieShop grundsätzlich möglichst nicht benutzt werden, da sie (wenn auch nur wenig) Rechenzeit benötigen, die im selben Moment evtl. anderweitig dringender benötigt würde (z.B. bei der Aufnahme). Ebenfalls abraten möchte ich auch von diversen 'schlimmen' Systempatches. Auch diese können Schuld an 'Hängern' und fehlerhaften Aufnahmen sein. Im Grunde gilt: Je weniger Patches, umso stabiler läuft MovieShop. Ich selbst benutze ausschließlich die Tools Magic-Menü, Birdie, und den Toolmanager und hatte bislang noch keine Probleme damit. Doch kommen wir nun zurück zu MovieShop selbst. Im ersten Teil haben wir bereits eine Videosequenz aufgezeichnet, darum möchte ich hier jetzt wieder ansetzen.

Wichtig für eine möglichst gute Bild- und Tonqualität ist natürlich das Ausgangsmaterial. Ist dieses verwaschen, enthält es zu viele 'Drop-Outs' oder ähnliches, sind auch die MovieShop-Bilder von minderer Qualität. Wer eine(n) gute(n) S-VHS Kamera / Recorder besitzt, sollte unbedingt auch die S-VHS Anschlüsse benutzen, da diese aufgrund der Signaltrennung (Farbe und S/W) eine wesentlich höhere Zeilenaufklärung ermöglichen. Sind viele 'Bildetails' im Video vorhanden (z.B. Bäume, karierte Hemden,

etc.), kann es passieren, daß die Aufzeichnung nicht gelingt. In diesem Fall sollte entweder eine um ca. 2 - 5% geringere JPEG-Rate (ausprobieren) gewählt werden oder man benutzt die Filter für horizontale / vertikale Glättung.



Dieses sollte jedoch nicht über einen Wert von 2 - 3 eingestellt werden, da es das gesamte Bild in horizontaler Richtung 'verwischt'. Ist der vertikale Filter aktiv (Haken), werden alle Bilder zeilenweise geglättet, wodurch allerdings die S-VHS Qualität fast vollständig verloren geht. Benutzen Sie dieses Filter daher nur, wenn's gar nicht anders geht.

Auch mit den Pegelinstellungen (siehe Karteireiter im oberen Bild) kann man vieles bewirken. Etwas weniger Kontrast und zum Ausgleich etwas die Helligkeit zurücknehmen bewirkt z.B. daß sich detaillierte Muster leichter aufzeichnen lassen. Auch hier gilt wieder: Ausprobieren...

Wer sehr experimentierfreudig ist, der kann mal an folgenden Einstellungen 'drehen' (aber bitte vorher die originalen Werte notieren !):

Öffnen Sie dazu zunächst eine MovieShop-Shell, indem Sie in den Hauptbildschirm einmal hineinklicken und dann die Taste 'X' drücken. Daraufhin öffnet sich (nach der Standard-Installation) ein Fenster, das einem Shell-Fenster auf der Workbench zum Verwechseln ähnlich sieht. In dieses Fenster können Sie alle AREXX-

Kommandos eingeben, die MovieShop zu bieten hat. Eine vollständige Liste der AREXX-Kommandos erhalten Sie, indem Sie die 'HELP'-Taste drücken und in der daraufhin sich öffnenden Amiga-Guide Datei auf 'AREXX KOMMANDOS' klicken.

Tippen Sie in dieses Fenster 'OPENWINDOW ADVOPTS', gefolgt von der 'ENTER'-Taste ein. Es sollte sich dann in etwa folgendes Fenster öffnen:



MovieShop Workshop Teil 2

Unter der 'Rubrik' Video können Sie alle Filter der VLab-Motion direkt ansprechen. Der Ausgangsmodus sollte normalerweise auf 'auto' stehen, damit die Karte automatisch im richtigen Videomodus (PAL / NTSC) arbeitet. Dies richtet sich nach dem Eingangssignal.

Der 'FBAS-VORFILTER' sollte normalerweise ausgeschaltet sein, da er das Signal des FBAS-Eingangs etwas 'verwäscht'. Dies hat auf den S-VHS Eingang keine Auswirkungen.

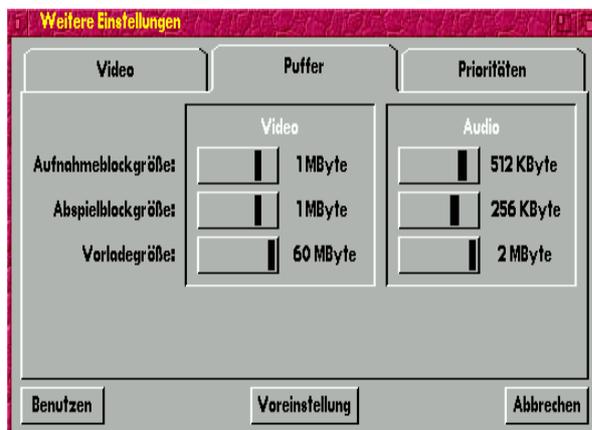
'AGC' bedeutet soviel wie 'Automatic Gain Control' (übersetzt etwa automatische Verstärkungsregelung). Hier muß man ggf. ein wenig probieren. Ich persönlich habe hier immer 'mittel' eingestellt.

Die 'GEWICHTUNG' sollte ebenfalls ausgeschaltet werden. Sie beeinflusst die Arbeitsweise der AGC abhängig vom Bildinhalt.

Der 'BANDPASS' ist ein Filter, der in einem bestimmten Min. / Max.-Bereich Videofrequenzen durchläßt. Mit dem gleichnamigen Schalter kann der Bandpaß der VLab-Motion in mehreren Schritten geändert werden. Dieser Bandpaß soll verhindern, daß Frequenzen außerhalb dieses Bereiches mit aufgezeichnet werden (z.B. dunkles Farbrauschen, etc.).

Mit 'CORING' wird die Art, bzw. Stärke der

Farbübergänge im Videobild eingestellt. Hier sollte 'AUS' gewählt werden, da alle anderen Einstellungen die Farbübergänge abstufen. Bei einem Sonnenaufgang z.B. werden hierdurch farbige 'Ringe' rund um die Sonne sichtbar, die an ein Effektfiler der 70'er, 80'er Jahre (Disco) erinnern. Es scheint dann, als würde die VLab-Motion nicht mehr mit 16 Millionen Farben arbeiten und das tut sie dann auch tatsächlich nicht. Hinter dem Karteireiter 'PUFFER' können Sie nun die Eigenschaften der Pufferspeicher für Video / Audio genau einstellen.



Die Regler 'Aufnahmeblockgröße' und 'Abspielblockgröße' sagen aus, wieviele Daten pro Schreib-/Lesezyklus geschrieben, bzw. gelesen werden. Diese Werte können für Video- und Audiodaten getrennt eingestellt werden, wobei das Verhältnis ca. 1:2 oder 1:4 betragen sollte. Im Bild ist z.B. die Videoblockgröße auf 1 MB und die Audioblockgröße auf 512 kB eingestellt. Es werden also beim Abspielen pro

Lesezyklus 1 MB Video- und 512 kB Audiodaten gelesen. Bei langsameren SCSI-Hostadaptern, bzw. Platten können diese Werte verringert werden, was zu weniger Abbrüchen führen kann. Mit der Cyberstorm-PPC Karte, bzw. deren U/W-Hostadapter ist es mit schnellen Festplatten möglich, 4 MB Video- und 2 MB Audiodaten 'am Stück' zu lesen/schreiben, wodurch die Platten etwas weniger 'ackern' müssen.

Die 'Vorladegröße' sollte auf max. eingestellt werden. Zwar braucht MovieShop dann ein paar Sekunden (je nach eingestelltem Pufferspeicher) länger, bis die Wiedergabe beginnt, dafür kommt es aber zu weniger Abbrüchen, weil der Videopuffer nicht schnell genug aufgefüllt werden kann.

Für Audiodaten ist die Vorladegröße ebenfalls einstellbar und sollte auf 2 MB eingestellt werden, was dem Maximum entspricht.

Die kritischsten Parameter lassen sich unter 'PRIORITÄTEN' einstellen.



Alle Werte, die Sie in diesem Fenster ändern, wirken sich unmittelbar auf die gesamte Hard- und Softwaresteuerung aus. Im Bild sehen Sie die Werkseinstellung, die im Normalfall auch NIEMALS (!) geändert werden sollte. Ich habe es mit verschiedenen Werten ausprobiert und bin zu dem Ergebnis gekommen, daß alle Veränderungen eher eine Verschlechterung der gesamten Performance nach sich ziehen. Entweder die Aufnahme funktioniert nachher nicht mehr flüssig, die Wiedergabe ist sehr gestört oder bricht komplett ab, und... und... und...

Es kann sogar passieren, daß sich der SCSI-Bus aufhängt, weil z.B. die Task Priorität für den Schreibprozess so hoch eingestellt ist, daß der Rechner keine Zeit mehr hat auf den SCSI-Hostadapter zu reagieren.

Mit dem Schalter VOREINSTELLUNG können Sie im Zweifelsfalle MovieShop auf seine werksseitigen Parameter zurückstellen.

Doch kommen wir nun zu etwas spannenderem, als der grauen Theorie, der Aufnahme. Ich gehe im Folgenden davon aus, daß Sie Ihren Videozuspieler, bzw. den Videomonitor richtig angeschlossen und in MovieShop ein neues Projekt angelegt haben. Oder Sie haben beim letzten Mal Ihr Projekt gespeichert...

Stellen Sie in den Projekt-einstellungen zunächst niedrige Werte (z.B. 40%) für die JPEG-Datenrate ein. Später, wenn Sie Ihr System genauer kennen und wissen, wo seine Grenzen liegen, können Sie die Einstellungen immer noch ändern.

Starten Sie also nun Ihren Zuspieler und klicken Sie in der Szenensteuerung auf den REC-Schalter (der mit dem roten Punkt).



Das Fenster ist nicht offen? Ganz einfach. Im Menü finden Sie es unter FENSTER / SZENEN / STEUERUNG. MovieShop sollte nun mit der Aufnahme beginnen, was Sie an der laufenden Zeitanzeige sehen können. Drücken Sie dann nach einigen Sekunden den STOPP-Schalter in der Mitte (der mit dem kleinen, gelben Quadrat). Ganz unten in dem Fenster befindet sich noch ein Schalter, mit dem sich die AUFNAHME-LÄNGE umschalten läßt. Im Modus BIS ABBRUCH nimmt MovieShop solange auf, bis Sie den Stopp-Schalter drücken, die Festplatte (Audio oder Video) voll ist, ein schwerer Programmfehler auftritt oder

der Strom ausfällt. Mit der Einstellung EINZELBILD können Sie aus dem laufenden Video einzelne Bilder aufnehmen (z.B. für Titeleinblendungen, etc.). AUSWAHL schließlich erlaubt Ihnen die Angabe einer Zeitdauer, die MovieShop aufzeichnen soll. Geben Sie hier z.B. 00:00:05:10 ein bedeutet dies, daß eine Szene mit 5 Sekunden und 10 Bildern aufgezeichnet wird. Mit dem 1. Gadget in der Statuszeile (rechts oben) läßt sich übrigens das Fenster verkleinern. Die Zeitanzeige wird dann mit einem normalen Zeichensatz dargestellt.

Sollten Sie parallel zum Bild auch den Ton mit aufgezeichnet haben, so werden Sie spätestens jetzt einen (der vielen) Fehler von MovieShop bemerken. Der Ton des (im Hintergrund weiterlaufenden) Zuspielers klingt seltsam hohl. Grund ist ein Fehler der toccata.library (ab Version 9.x), die den Loopback-Kanal beim Druck auf den STOPP-Schalter auf volle Lautstärke aufgeregt hat. Es gibt zwei Möglichkeiten, diesen Fehler zu umgehen. Entweder man ersetzt die toccata.library durch eine ältere Version (nicht zu empfehlen) oder man öffnet das ToolToccata-Control und regelt nach jeder Tonaufnahme den Loopback-Kanal manuell auf Null zurück. Der Audiomixer läßt sich übrigens auf den MovieShop-Screen umlenken, indem man in dessen Tooltypes den Wert

PSN=MOVIESHOP.1 setzt. Man muß nur darauf achten, daß Toccata-Control vor MovieShop wieder beendet wird, da dieser ansonsten seinen Screen nicht schließen kann.

Spielen Sie Ihre soeben aufgezeichnete Szene einmal ab, indem Sie im Szenen kontrollfenster auf PLAY klicken (grünes Dreieck). Sollte MovieShop Ihre Videoszene fehlerfrei (ggf. mit Ton) abspielen, haben Sie die ersten Hürden erfolgreich gemeistert - Herzlichen Glückwunsch !

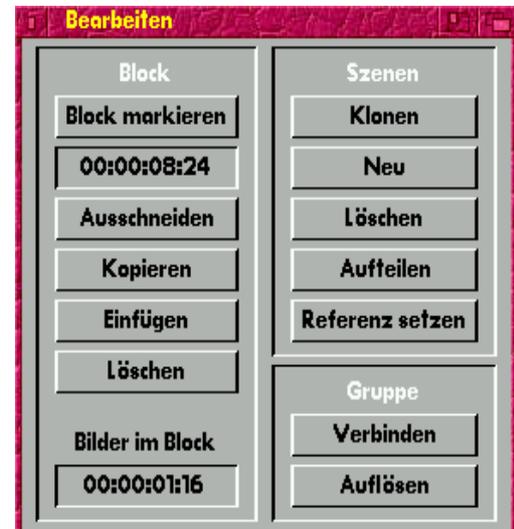
Falls der LOOP-Schalter (ganz rechts) aktiv sein sollte (blau hinterlegt), dann spielt MovieShop die aktuelle Szene endlos ab. Sollte die Aufnahmequalität noch nicht so ganz Ihren Vorstellungen entsprechen, so ´spielen´ Sie ruhig etwas mit den Reglern für die Bildparameter (Kontrast, Helligkeit, etc.) herum. Ganz experimentierfreudige Zeitgenossen können sich auch drangeben und die ´optimalen´ Werte für die JPEG-Rate und die Bildgröße herausfinden. Man muß nur jedesmal, wenn man die Werte der Projekteinstellungen ändern will, das aktuelle Projekt schließen, dann neue Werte einstellen und anschließend ein neues Projekt erstellen. MovieShop kann nicht innerhalb eines Projektes mit verschiedenen Bildgrößen, JPEG-Raten, etc. arbeiten. Wollen Sie später z.B. einmal Szenen älterer Projekte in

neue übernehmen, dann müssen diese Szenen unter den selben Projekteinstellungen erstellt, bzw. aufgezeichnet worden sein, ansonsten weigert sich MovieShop entschieden, die Szenen einzulesen (es geht aber dennoch... dazu in einem späteren Kursteil mehr...).

Da es sich bei kürzeren Projekten empfiehlt, zunächst das gesamte Rohmaterial auf die Platte aufzunehmen und später zu bearbeiten, möchte ich nun auf einige der Grundfunktionen zum Schnitt eingehen.

Angenommen, Sie wollen eine Szene an Anfang und Ende etwas kürzen, dann gibt es hierzu mehrere Wege. Der einfachste Weg ist, daß man im Fenster Szenensteuerung an den Anfang des zu löschenden Bereiches scrollt, dann aus dem Menü BEARBEITEN die Funktion BLOCK MARKIEREN aufruft, danach zum letzten zu löschenden Bild scrollt und aus dem selben Menü die Funktion LÖSCHEN auswählt.

Einfacher und schneller geht´s, indem Sie das Fenster SZENEN / BEARBEITEN öffnen. Dort befinden sich alle Funktionen zum Kopieren, Ausschneiden und Einfügen, die man bei der Szenenbearbeitung braucht.



Beachten Sie jedoch, daß sich alle Funktionen grundsätzlich auf die aktuelle Position innerhalb der aktuellen Szene beziehen. Es wird also z.B. immer ab der aktuellen Position eingefügt, ausgeschnitten, etc.

BLOCK MARKIEREN: Die aktuelle Position innerhalb der aktuellen Szene wird gespeichert. Diese Funktion ist immer die erste, die gewählt werden muß. Woher soll MovieShop sonst wissen, wo er was einzufügen hat... Die Markierung wird gelöscht, sobald eine neue Szene ausgewählt oder diese Funktion erneut an einer anderen Szenenposition aufgerufen wird.

BLOCK AUSSCHNEIDEN: Nachdem Sie die aktuelle Szenenposition markiert haben, fahren Sie in der Szene auf das letzte Bild, das noch mit ausgeschnitten werden soll und rufen dann diese Funktion auf. Augenblicklich werden alle Bilder dieses Blocks ´scheinbar´ gelöscht, tatsächlich werden sie aber in

einem Zwischenspeicher abgelegt.

BLOCK KOPIEREN:

Kopiert den markierten Szenenbereich in den Puffer, ohne ihn auszuschneiden.

BLOCK EINFÜGEN:

Die aktuell im Zwischenspeicher befindlichen Daten (Video und ggf. Audio) werden ab der aktuellen Cursorposition in der aktuellen Szene eingefügt.

Wollen Sie also z.B. einen Teil der Szene A in die Szene B einfügen, dann wählen Sie zuerst Szene A (im Szenen-Übersichtsfenster) aus und kopieren den entsprechenden Teil (oder schneiden ihn aus). Wechseln Sie dann zu Szene B und scrollen Sie mit dem Cursor an die Position, an der das 1. Bild des kopierten Blocks liegen soll und klicken Sie auf EINFÜGEN.

BLOCK LÖSCHEN:

Je nachdem, welche Sicherheitsstufe Sie im Menü EINSTELLUNGEN / SICHERHEITSABFRAGEN eingestellt haben, werden Sie gefragt, ob Sie die Bilder des aktuellen Blocks (und den Zwischenspeicher) löschen möchten.

Die Bilder verschwinden jedoch noch nicht wirklich von der Festplatte.

Haben Sie z.B. einen falschen Block gelöscht, dann rufen Sie einmal im Menü BEARBEITEN die Funktion MASTER SZENE ERSTELLEN auf und beobachten Sie Ihr Szenen-Übersichtsfenster.

Solange Sie die MovieShop-Partition(en) noch nicht reorganisiert haben, können Sie mit dieser Funktion eine Szene erstellen, die das komplette, verfügbare Video- und Audiomaterial Ihres aktuellen Projektes beinhaltet.

Versehentlich gelöschte Szenen, Audiosamples, Bilder und Blöcke lassen sich so zurückgewinnen. Man muß sie nur mit den Schneidewerkzeugen ggf. neu 'zurecht stutzen'.

SZENE KLONEN:

Die aktuell ausgewählte Szene wird 1:1 geklont. Dies ist z.B. nützlich, wenn man eine Szene in Zeitlupe abspielen will, man das Original aber trotzdem noch braucht.

Die geklonte Szene bekommt normalerweise den Namen der Szene mit angehängtem 'dup'. Mehrfach geklonte Szenen erhalten die Endung 'dup1', 'dup2', 'dup3', u.s.w.

SZENE NEU:

Falls Sie eine leere Szene (also ganz ohne Bild und Ton) benötigen, können Sie mit dieser Funktion eine solche erzeugen. Im Szenen-Übersichtsfenster erscheint eine neue Szene, die 0 Bilder enthält. Neue Szenen erhalten immer den Namen, der im Menü unter EINSTELLUNGEN / SONSTIGE / VERSCHIEDENES in der Zeile VORGABE NAME eingetragen ist. Ggf. wird noch 'dup' angehängt.

SZENE LÖSCHEN:

Ein Klick auf diesen Schalter

und die aktuelle Szene wird, ggf. nach einer Sicherheitsabfrage, geköscht.

Versehentlich gelöschte Szenen können mit der MASTER-SZENEN Funktion zurückgeholt werden (siehe oben).

SZENE AUFTEILEN:

Die aktuelle Szene wird an der aktuellen Position aufgeteilt. Dabei beinhaltet die aktuelle Szene die Bilder von 0 bis zur aktuellen Position. Es wird automatisch eine neue Szene im Szenenfenster angelegt, die dann die restlichen Bilder enthält.

SZENE REFERENZ

SETZEN:

Normalerweise wird im Szenen-Übersichtsfenster das 1. Bild einer jeden Szene als Piktogramm angezeigt. Ebenso in den Schnittlisten. Haben Sie nun Szenen mit ähnlichen Anfangsbildern (z.B. schwarzen Frames) im Projekt, dann können Sie mit einem Klick auf diesen Schalter das Bild der aktuellen Position zum Referenzbild erklären.

Dieses wird daraufhin als Piktogrammbild verwendet.

GRUPPE AUFLÖSEN:

Szenen können in sog. Gruppen zusammengefaßt werden (dazu genaueres im nächsten Kursteil). Ein Klick auf diesem Schalter löst die aktuelle Szenengruppe auf, die darin enthaltenen Szenen werden im Szenen-Übersichtsfenster abgelegt.

GRUPPE VERBINDEN:

MovieShop Workshop Teil 2

Hiermit wird aus der aktuell ausgewählten Szenengruppe eine Szene erstellt.

Sie haben danach keinen direkten Zugriff mehr auf die einzelnen Szenenteile, außer Sie 'zerschnippeln' diese Szene wieder und legen die Teile in einer Gruppe ab.

Dies sind die wichtigsten Schnittfunktionen und zugleich die am häufigsten benutzten. Wenn Sie einige Zeit mit MovieShop arbeiten, werden Sie dieses Fenster sehr wahrscheinlich nie wieder schließen wollen. Allerdings bietet MovieShop ja bekanntlich einen sehr gute ausgerüsteten ARexx-Post, über den sich alle oben genannten Funktionen automatisieren lassen. Ich habe mir z.B. kleine ARexx-Scripte selbst geschrieben und diese mit tastenkürzeln versehen, um noch schnelleren Zugriff auf die Schnittfunktionen zu haben. Ich werde diese Scripte in einem der nächsten Teile genauer erklären...

Da ich in der letzten Zeit des öfteren drauf angesprochen wurde, möchte ich zum Schluß des heutigen Kursteils noch ein grundsätzliches MovieShop-Problem ansprechen: Das 4 GB-Problem. MovieShop kann Partitionen, deren physikalisches Ende über 4 GB liegt, nicht korrekt verwalten.

Beachten Sie folgende Regeln, wenn Sie nicht 'böse überrascht' werden wollen:

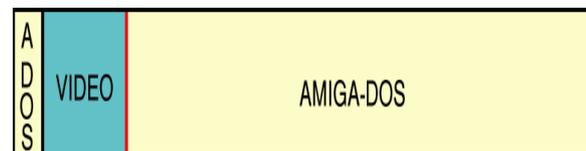
- Das physikalische Partitionsende darf NICHT über der 4 GB-Granze liegen. Fängt eine Shop-Partition z.B. erst bei 1 GB an, kann sie nur noch 3 GB groß sein. Dies gilt gleichermaßen für Audio- und Videopartitionen.
- Eine 'leichte' Überschreitung der 4 GB-Grenze, um wenige MB, ist problemlos.
- Liegt eine MovieShop-Partition auf einer Platte, auf der sich eine Amiga-Bootpartition befindet, so muß physikalisch zuerst die Amiga-Partition eingerichtet werden, da der Rechner ansonsten nicht booten kann.

Wer sehr experimentierfreudig ist (wie ich...), der kan ja mal eine riesen Partition (z.B. 20 GB) am Stück benutzen und schauen, was MovieShop davon hält. Seien Sie aber nicht zu voreilig mit Äusserungen wie z.B. 'Klappt...' oder 'Was für 'ne 4 GB-Grenze, ich hab' keine Probleme...'.
Machen Sie bitte keine Tests mit wichtigen, unwiederbringlichen Daten !
Es wird Probleme geben - GARANTIERT !

Hier noch einige Beispiele (die rote Markierung zeigt die 4 GB-Grenze an):



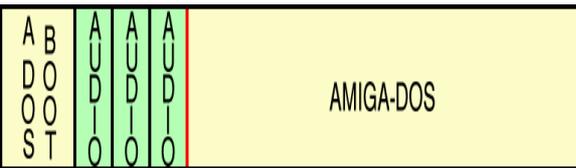
Falls Ihre Amiga-Bootpartition auf einer 'nicht MovieShop'-Platte liegt, können Sie z.B. eine 3 GB große Video- und eine 1 GB große Audio-partition einrichten. Eine bessere Performance ergibt sich jedoch, wenn Audio und Video nicht gemeinsam auf einer Festplatte liegen.



Liegt Ihre Videopartition auf der selben Festplatte wie Ihre Amiga-Bootpartition, dann sollte dies etwa so aussehen. Die Amiga-Partition liegt hier am Anfang der Platte, direkt dahinter folgt dann die Videopartition und danach z.B. noch eine Amiga-DOS Prtition. Die Bootpartition sollte hier dann so klein wie nur möglich sein, um möglichst viel Platz für Videomaterial übrig zu haben.



Wollen Sie eine 4 GB große Videopartition errichten, muß diese am physikalischen Anfang der Festplatte beginnen. Danach können beliebige Partitionen folgen.



Falls Sie mehrere Video- und Audiopartitionen unter MovieShop benutzen wollen (dies ist nicht dokumentiert, funktioniert aber völlig problemlos), ist es ratsam die Videopartitionen auf getrennten Festplatten unterzubringen. Die Audiopartitionen können in diesem Fall (so habe ich's z.B. in meinem System gelöst) direkt nach der Amiga-Bootpartition angelegt werden. Der Rest der Platte kann z.B. wieder für Amiga-DOS Partitionen genutzt werden.

Das war's auch schon wieder für heute.

Im nächsten Teil werden wir dann mit dem Trimmen, also dem Schneiden, von Videoszenen beginnen, erste Schnitteffekte (z.B. Zeitlupe, Zeitraffer) sollen erklärt werden. Außerdem werde ich einige Tipps zum Thema 'Was sollte man aufzeichnen und was besser nicht' geben, sowie die Grundfunktionen der Schnittliste erklären.

Ein weiteres Thema soll die Reorganisation der MovieShop-Partitionen werden. Da Macro System hier einen teuflischen Bug eingebaut hat, der selbst in den

letzten Draco-Versionen nicht vollends beseitigt werden konnte, ist diese Funktion nur mit eusserster Vorsicht zu genießen.

Öffnen Sie aus diesem Grund bitte bis dahin noch KEINE (!) Schnittliste, denn genau dort liegt der Affe im Sand (oder wie hieß das noch... ?).

In diesem Sinne verbleibe ich bis zum nächsten Mal Ihr und Euer

Andreas 'Falcon' Laaser.

Sicher habt Ihr alle schon unser Bewertungssystem kennengelernt. Richtig, es ist unser Maskottchen Dino. Für getestete Produkte können wir bis zu zehn Punkte vergeben. Volle zehn Punkte ist ein Spitzenprodukt, null Punkte natürlich nur was für den Abfalleimer.

Unsere Punkteverteilung sieht folgendermassen aus:

- 9 - 10 Punkte - Top Arbeit
- 6 - 8 Punkte - sehr gut
- 5 - 6 Punkte - brauchbar
- 2 - 4 Punkte - genügend
- 0 - 1 Punkte - was soll das!?!



0 Punkte



10 Punkte



Quo vadis - Digitalkameras und Amiga

Aldi, Lidl, Plus, Tchibo und natürlich auch im Media Markt, überall gibt es Digitalkameras für den Hobby Fotografen.

Natürlich wird auch bei einigen Amiga Usern an Weihnachten eine Digital-kamera unter dem Baum gelegen haben.

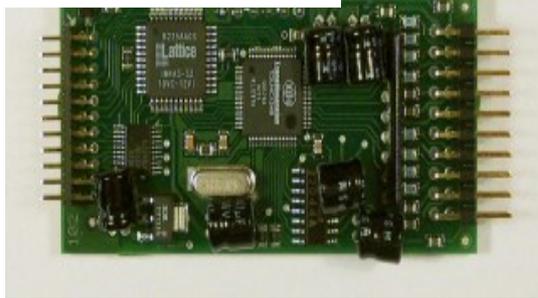
Allerdings steht man schnell vor einem Problemen, das da wäre:

- wie schließe ich die Cam an meinen Rechner an und wie bekomme ich die Bilder meiner Liebsten auf die Festplatte?

Die einfachste Variante wäre es eine Kamera von Sony mit der Modellbezeichnung MVC-FDxx zu nehmen. Verfügen die neueren Modelle neben einer USB Schnittstelle und einem Sony MemorySlot auch über ein Diskettenlaufwerk. Dank dem Diskettenlaufwerk braucht es für diese Kamera keine Software am Computer. Man braucht nur die Disk ins Laufwerk zu legen.



Subway der Firma E3B



Doch hier wollen wir bei USB Kameras ansetzen und schauen, wie man das ganze unter einen Hut bekommt! Seit dem auf dem Amiga USB (dank Michael Böhmer und Chris Hodges und deren Nachfolger mit anderen Adaptern) Einzug gehalten hat, ist USB kein Fremdwort mehr. Dadurch ist auch uns die Nutzung von solchen digitalen Kameras nicht mehr vorenthalten. Die Treiber Situation ist zwar Amiga-typisch nicht flächendeckend aber doch als unüblicherweise sehr gut zu bezeichnen. Es sollten am Amiga, im speziellen an den Adaptern von E3B [1] und der Software "Poseidon", eigentlich alle modernen Kameras laufen, die sich als

Massstorage.device ins System einbinden lassen. Auch bieten ältere Modelle die Möglichkeit über die serielle Schnittstelle mit spezieller Software ausgelesen werden zu können. Aber freude kommt erst auf, wenn man den Speicher der Kamera auf der Workbench ganz transparent als Laufwerk eingebunden erscheinen sieht. Mittlerweile ist offensichtlich geworden, dass über einen Cardreader wohl alle Kameras (sprich die Speicherkarten) ausgelesen

werden können. Diese werden dann wie normale Festplatten behandelt. Welche Card-Reader nun funktionieren und wie diese ins System eingebunden werden (PCMCIA, USB usw) ist dann wieder ein anderes

Thema und müßte extra behandelt werden. Eine Liste mit funktionierenden Cardreader (über USB) findet ihr bei den Machern der Highway/Subway/Algor [1]. Es werden hier nur die von Amiga Usern zugetragenen funktionsfähigen Kombinationen aufgelistet, sollten mehrere Anschlußmöglichkeiten gemeldet werden, wird beides aufgeführt.

[1] <http://www.e3b.de>



Quo vadis - Digitalkameras und Amiga

Kamera	Megapixel	Anschlussart	benötigte Hard/Software	Art der Einbindung das System
Olympus C100	1.3 Megapix	USB	über USB Kontroller (Poseidon-Stack)	wird als Laufwerk gemountet, Jpeg Grafiken
	1.3 Megapix	Smartmediacard Reader USB	über USB Kontroller (Poseidon-Stack)	wird als Laufwerk gemountet, Jpeg Grafiken
Olympus C-820 C-830L C-840L C-860L C-920 C-990Z / C-21	0.8 - 2.1 Megapix	seriell	mit DiCaTool und Digicam (Aminet) o. AMI-Camedia von H&P C21 über VHI	externe Programme
Olympus C-830L C-860L	1.3 Megapix	Sonix Slim Card Reader USB	über USB Kontroller (Poseidon Stack)	gemountet als Laufwerk
Olympus C3 100/V3020Z	Megapix	USB	über USB Kontroller (Poseidon Stack)	wird als Laufwerk gemountet, Jpeg Grafiken
Olympus C4 100/C4000Z	Megapix	USB	über USB Kontroller (Poseidon Stack)	wird als Laufwerk gemountet, Jpeg Grafiken
Olympus C5050Z	Megapix	USB	über USB Kontroller (Poseidon Stack)	wird als Laufwerk gemountet, Jpeg Grafiken
Olympus C2Z D520Z C220Z	Megapix	USB	über USB Kontroller (Poseidon Stack)	wird als Laufwerk gemountet, Jpeg Grafiken
AGFA ePhoto 780c	0.35 Megapix	seriell	DiCaTool und DIGICAM	externe Programme
Konica alle!!	Megapix	USB mit Konica- eigenen Karten- leser DR-CRCRI	über USB Kontroller (Poseidon-Stack)	gemountet als Laufwerk
Kodak DC200 DC210(+) DC215 DC240 DC280	1.0 - 1.3 Megapix	seriell	mit DC210/DC240 Wizard (Aminet) & VHI	externe Programme

Quo vadis - Digitalkameras und Amiga

Kamera	Megapixel	Anschlussart	benötigte Hard/Software	Art der Einbindung das System
Sony MVC-FD85	1.3Megapix	Floppy-Laufwerk	speichert auf PC form. 3.5" Disks fat95 und PC0:	gemountet als Laufwerk
Sony DSC F77	Megapix	USB	über USB Kontroller (Poseidon-Stack)	gemountet als Laufwerk
Sony Handycam	Megapix	USB	über USB Kontroller (Poseidon-Stack)	gemountet als Laufwerk
Nikon Coolpix 775	Megapix	USB Card Reader (nicht direkt)	über USB Kontroller (Poseidon-Stack)	gemountet als Laufwerk
Nikon DSC E775	Megapix	USB	über USB Kontroller (Poseidon-Stack)	gemountet als Laufwerk
Minolta Dimage	Megapix	USB	über USB Kontroller (Poseidon-Stack)	gemountet als Laufwerk
Maginon DC2350 Revue DC2300(Quelle)	2.1 Megapix	USB und Cardreader	über USB Kontroller (Poseidon-Stack)	gemountet als Laufwerk
Medion Digitalkamera 411	3.1 Megapix	USB Spider2 unter Amithlon	Poseidon-Stack	gemountet als Laufwerk (CF Card)
Digitalkamera	Megapix	seriell	VHI	wird spezielle Software benötigt

Bei Dir funktionieren auch noch andere Digitalkameras??

Lass es uns wissen!!!

amigaintern@everymail.net

Beim Durchstöbern unseres Lagers ist mir ein Interessantes Produkt in die Hände gefallen. Man könnte schon fast sagen es ist aus grauer Vorzeit entsprungen. Die rede ist von einem Programm Namens „DVControl“. Mit diesem Programm und der dazugehörigen Hardware, ist es möglich Digitalkameras der Marke Casio QV-xxx am Amiga anzuschliessen und direkt auszulesen. Dies ist meiner Meinung nach die erste Lösung die es in dieser Hinsicht für den Amiga gab. Neuerdings haben auch Drucker, wie zum Beispiel der HP PhotoSmart, einen Slot um Speicherkarten auszulesen. Diese Slots werden, zumindest am PC, als Wechselträgerlaufwerk gemountet und angezeigt. Am Amiga konnten wir diese funktionalität mangels USB Karte leider nicht testen. Aber vielleicht haben wir den ein oder anderen Leser auf eine Idee gebracht und wird dies nun selber einmal testen.

Wenn wir hier schon die ganze Zeit von USB sprechen, möchten wir es uns natürlich nicht nehmen lassen um euch die bekanntesten USB Karten für den Amiga vorzustellen. Diese sind allesamt von der Firma E3B [1]



USB Kontroller für Zorro II

Technische Daten

- extrem schnelles Zorro II Interface durch atomic 32bit Zugriffe
- kompatibel mit Zorro II / III Bussen
- kompatibel zur USB 1.1 und USB 2.0 Spezifikation (kein Highspeed Mode)
- integrierter 3 Port Hub
- alle Ports gegen Überspannung und Überlastung geschützt
- integriertes Powermanagement
- energiesparende 3.3V-Technologie
- kompatibel zu allen 68030/040/060 und PPC-TurboKarten
- integriertes FlashROM (512kB) zum Einbinden des USB-Stack Poseidon; vorbereitet für Amiga OS 4: erlaubt Kickstart 4.0 im ROM
- 38poliger Erweiterungsport für Netzwerk (10MBit) oder Seriell/Parallel-Erweiterung (hyperCOM 3i)
- Businterface ohne Hardware-Änderungen updatebar !
- gleichzeitige Nutzung von USB und Erweiterungsport möglich

Software-Unterstützung

- voll kompatibel zu AmigaOS 3.1, 3.5 und 3.9
- volle Integration über systemkonforme Treiber in das AmigaOS
- bequeme Steuerung des USB-Stacks über GUI (MUI).
- Treiber für USB Maus und Tastatur (HID-Geräte), parallele Schnittstelle (Drucker) und Flashkartenleser (SCSI-Emulation) im Lieferumfang
- weitere Treiber (Webcam, Digicam) werden durch Drittfirmen gestellt

Lieferumfang

- 1 ALGOR USB Kontrollerkarte
- 2 Halbleche mit insgesamt drei USB-Anschlüssen
- 1 ausführliches deutsches Installationshandbuch
- 1 Registrierungskarte

System-Anforderungen

- Amiga OS 3.1 oder höher
- Prozessor mindestens 68030 (25MHz)
- 100% kompatibler Zorro II / III Bus
- Netzteil mit mindestens 1.5 Ampere auf 5V (je verwendeten USB-Port max. 500mA)



ROMULUS

Technische Daten

- Erweiterungsmodul für HIGHWAY Zorro II USB Kontroller
- FlashROM-Größe 256kB x 16 (512kB x 8)
- durchgeschleifter Erweiterungsbus
- Netzwerk-Modul NORWAY kann weiterhin betrieben werden
- bis zu 10.000 reprogrammierbar

Software-Unterstützung

- voll kompatibel zu AmigaOS 3.1, 3.5 und 3.9
- Einbindung von Software-Modulen erfolgt automatisch über Bootloader
- einfache Reprogrammierung über beiliegende Software
- FlashROM kann beim Booten leicht deaktiviert werden

Lieferumfang

- 1 ROMulus Erweiterungsmodul
- 1 ausführliches deutsches Installationshandbuch

System-Anforderungen

- Amiga OS 3.1 oder höher
Prozessor mindestens 68030 (25MHz)
- HIGHWAY mit Firmware-Upgrade (im Kaufpreis enthalten)
- USB Kontroller für A1200
Uhrenport

SUBWAY

Technische Daten

- kompatibel zur USB 1.1 und USB 2.0 Spezifikation (kein Highspeed Mode)
- integrierter 4 Port Hub
- alle Ports gegen Überspannung und Überlastung geschützt
- integriertes Powermanagement für alle Ports
- energiesparende 3.3V-Technologie
- kompatibel zu allen 68030/040/060 und PPC-Turboarten
- keine mechanischen Probleme mit Amiga 1200 Busboards
- kompatibel zu allen Amiga 1200 Towergehäusen
- Standard Amiga 1200 Uhrenportanschluß
- Highspeed Uhrenport für schnelleren Datentransfer
- funktioniert an jedem Amiga 1200 kompatiblen Uhrenport

Software-Unterstützung

- voll kompatibel zu AmigaOS 2.04, 3.1, 3.5 und 3.9

- USB-Stack ist voll kompatibel zu MorphOS
- volle Integration über systemkonforme Treiber in das AmigaOS
bequeme Steuerung des USB-Stacks über GUI (MUI)
- Treiber für USB Maus und Tastatur (HID-Geräte), parallele Schnittstelle (Drucker) und Flashkartenleser (SCSI-Emulation) im Lieferumfang
- weitere Treiber (Webcam, Digicam) werden durch Drittfirmen gestellt

Lieferumfang

- 1 10cm Uhrenport Flachbandkabel
- 1 SUBWAY USB Kontroller-Karte
- 2 Haltebleche mit je zwei USB-Anschlüssen
- 1 ausführliches deutsches Installationshandbuch
- 1 Diskette mit Treibersoftware

System-Anforderungen

- Amiga OS 3.1 oder höher
Prozessor mindestens 68030 (25MHz)
- 100% kompatibler Amiga 1200 Uhrenport (siehe auch getestete Boards)
- Netzteil mit mindestens 2.0 Ampere auf 5V (je verwendeten USB-Port max. 500mA)



Die Verwendung eines "selfpowered hubs" oder der bei den jeweiligen USB-Geräten mitgelieferten Netzteilen wird empfohlen. Die komplette Strom-Versorgung von bis zu vier Geräten kann bei einigen Amiga 1200 Modellen zu Problemen führen.

HIGHWAY

USB Kontroller für Zorro II

Technische Daten

- kompatibel zur USB 1.1 und USB 2.0 Spezifikation (kein Highspeed Mode)
- integrierter 4 Port Hub
- alle Ports gegen Überspannung und Überlastung geschützt
- integriertes Powermanagement für alle Ports
- energiesparende 3.3V-Technologie
- kompatibel zu allen 68030/040/060 und PPC-Turbokarten
- kompatibel mit Zorro II / III Bussen
- Businterface ohne Hardware-Änderungen updatebar !
- 38poliger Erweiterungsport für Netzwerk (10MBit) oder Seriell/Parallel-Erweiterung (hyperCOM 3i)
- schnell getakteter Clockport
- gleichzeitige Nutzung von USB und Erweiterungsport möglich

Software-Unterstützung

- voll kompatibel zu AmigaOS 3.1, 3.5 und 3.9
- volle Integration über systemkonforme Treiber in das AmigaOS
- bequeme Steuerung des USB-Stacks über GUI (MUI).
- Treiber für USB Maus und Tastatur (HID-Geräte), parallele Schnittstelle (Drucker) und Flashkartenleser (SCSI-Emulation) im Lieferumfang
- weitere Treiber (Webcam, Digicam) werden durch Drittfirmen gestellt

Lieferumfang

- 1 HIGHWAY USB ontroller-Karte
- 2 Halbleche mit je zwei USB-Anschlüssen
- 1 ausführliches deutsches Installationshandbuch
- 1 Registrierungskarte
- 1 Diskette mit Treibersoftware

System-Anforderungen

- Amiga OS 3.1 oder höher
- Prozessor mindestens 68030 (25MHz)
- 100% kompatibler Zorro II / III Bus



- Netzteil mit mindestens 2.0 Ampere auf 5V (je verwendeten USB-Port max. 500mA)

NORWAY

Technische Daten

- NE2000 kompatibler Chip mit integriertem 16kByte Pufferspeicher
- moderner Twisted-Pair-Anschluß
- aufsteckbar auf alle HIGHWAY und ALGOR USB-Kontroller
- vier LEDs als Kontrollmöglichkeit
- energiesparende 3.3V-Technologie
- kompatibel zu allen 68030/040/060 und PPC-Turbokarten
- Businterface ohne Hardware-Änderungen updatebar !

Software-Unterstützung

- voll kompatibel zu AmigaOS 3.1, 3.5 und 3.9
- volle Integration über systemkonforme Treiber in das AmigaOS
- SANA2-Treiber zur leichten Integration in Miami
- durch NE2000-Kompatibilität leichte Treiberanpassung für Linux68K, FreeBSD und NetBSD

Lieferumfang

- 1 NORWAY Ethernet-Module
- 1 Halbleuch mit 9pol. SUB-D Anschluß
- 1 Adapter 9pol. SUB-D auf RJ45 (Twisted Pair)
- 1 ausführliches deutsches Installationshandbuch
- 1 * Diskette mit Treibersoftware

System-Anforderungen

- Amiga OS 3.1 oder höher
Prozessor mindestens 68030 (25MHz)
- ALGOR- oder HIGHWAY-Karte (funktioniert auch mit ROMulus)
- Miami oder anderer SANA2-kompatibler TCP/IP-Stack

Und diesen Support kann ich nur bestätigen. Beim Einbau und Inbetriebnahme meiner Subway stand mir Michael Böhmer, einer der Inhaber von E3B, bis zum letzten Augenblick mit Rat und Tat zur Seite. Letztendlich konnte die Karte wegen anderen Gründen doch nicht in Betrieb genommen werden. Solch ein Support ist aber loblich und findet man heutzutage sehr selten.

Dies ist mitunter auch der Grund weshalb wir hier nur die USB Produkte von E3B unter die Lupe genommen haben obwohl es noch andere USB Adapter gibt.

Unter anderem die Spider von der Firma elbox [2] mit USB 2.0 Hi-Speed Unterstützung.



Und natürlich darf auch der Support von diesen Karten nicht vergessen werden.

- zwei Jahre Garantie auf Teile und Arbeit
- exzellentes technisches Support-Team
- weltweiter Ruf für Qualität und Dauerhaftigkeit
- Online-Dokumentation und Support-Mitteilungen

Für weitere Informationen bezüglich USB und der Produkte von E3B empfehlen wir Ihnen auf jeden Fall deren Homepage. Sind doch dort unter anderem auch verschiedene Einbauanleitungen sowie eine ausführliche Kompatibilitätsliste zu finden.

[1] <http://www.e3b.de>

[2] <http://www.elbox.com>



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 andern teilen möchtet an uns. Wir zählen auf Euch!

amigaintern@everymail.net

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

Ein kleiner Leckerbissen den wir im Internet finden konnten ist das Projekt Knoppix. Dies ist eine komplette bootbare CDROM mit Linux. Diese CD ist besonders für faule Leute wie mich oder Anfänger geeignet die sich gerne mit Linux vertraut machen möchten. Die Datei ist mit ihren knappen 730MB wohl nichts für Analog Modem Besitzer und kann von der Homepage von Knoppix [1] heruntergeladen werden.

Welche Software ist auf der KNOPPIX-CD installiert?

Neben einer Debian-basierten GNU/Linux-Distribution (www.de.debian.org) sind an Highlights auf der Version 3.3 der CD vorhanden:

- Linux-Kernel 2.4.x
- KDE V3.1 als Standard-Desktop mit K Office und WWW-Browser konqueror
- X Multimedia System (xmms) mit MPEG-Video und MP3- sowie Ogg Vorbis Audio Player und xine
- Internet-Zugangssoftware kppp,pppoeconf (DSL) und isdn-config
- Gnu Image Manipulation Program (GIMP) Version 1.2
- Hilfsmittel zur Datenrettung und zur Systemreparatur auch anderer Betriebssysteme
- Netzwerk- und Sicherheits-Analysetools für Netzwerkadministratoren
- OpenOffice(TM), die GPL-Entwicklerversion der bekannten StarOffice(TM)

Office-Suite

- Viele Programmiersprachen, Development-Tools (u.a. kdevelop) sowie Bibliotheken für Softwareentwickler
- Insgesamt über 900 installierte Softwarepakete mit über 2000 lauffähigen Anwenderprogrammen, Utilities und Spielen.

Welche Minimal-Systemanforderungen werden vorausgesetzt?

- Intel-kompatible CPU (ab i486),
- 20 MB Hauptspeicher für Textmodus, mindestens 96 MB für Grafikmodus mit KDE (zum Arbeiten mit diversen Office-Anwendungen empfohlen: mindestens 128 MB Hauptspeicher),
- bootfähiges CD-Rom Laufwerk, alternativ Bootfloppy und Standard CD-Rom (IDE/ATAPI oder SCSI),
- standard SVGA-kompatible Grafikkarte,
- serielle oder PS/2 Standardmaus oder IMPS/2-kompatible USB-Maus.

Wie wird KNOPPIX gestartet?

Um die CD zu starten, stellen Sie bitte im BIOS-Setup Ihres Rechners ein, dass dieser von CD bootet, legen die CD ein und starten den Rechner neu. Falls Ihr Rechner diese Option nicht unterstützt, müssen Sie eine Bootdiskette verwenden, die Sie mit Hilfe des auf der CD vorhandenen

Image KNOPPIX/boot.img erstellen können. Mit dem KNOPPIX-Terminalserver (Version 3.2 und neuer) kann außerdem übers Netzwerk von einem bereits mit der CD laufenden Rechner gebootet werden.

Nach dem Start von Knoppix erscheint die schön gestaltete Linux Oberfläche von Knoppix. Mit diesem Gesamtpaket steht Ihnen alles zur Verfügung was Sie zum ausgiebigen Testen brauchen. Sie haben die Internet Browser Konqueror und Mozilla sowie ein komplettes Open Office sowie zahlreiche Spiele und Tools. Auf jedes einzelne Programm einzugehen, würde die Seiten dieses Magazins sprengen. Wir werden aber in der nächsten Ausgabe das ein oder andere Tool/Programm etwas näher anschauen und darüber berichten.

Fazit:

Wir können diese CD jedem Besitzer eines PC's wärmstens ans Herzen legen der gerne mal etwas anderes als Windows probieren möchte. Allerdings sollte man wegen der grossen Datei doch einen schnelleren Internet Zugang haben.



Das erste Demo das wir euch heute vorstellen möchten ist haupex von den Gruppen haujobb & Scoopex. haupex ist ein Intro mit knappen 40kb



grösse. Die erste veröffentlichung war im Februar 1998, mag aber auch in der heutigen Zeit noch immer auf OCS Rechnern zu bestehen. Sie haben richtig gelesen, mit den heutigen Demos kann die Grafik kaum mithalten. Auf einem A500 un dem passenden Ambiente, sollte man dieses kurze Demo trotzdem gesehen haben. Der Sound mag mich persönlich auch zwar nicht überzeugen. Meiner Meinung ist der Sound eher für Techno Liebhaber,



was ich eben keiner bin.

Das zweite ist natürlich wieder ein PPC Demo mit dem passenden Namen powerup von der Gruppe Universe. Die erstveröffentlichung dieser Demo war im Juli 2001 und setzt, wie könnte es auch anders sein, einen PPC Prozessor voraus.

Leider konnte ich dieses Demo auf meinem Rechner nicht zum laufen bewegen, somit kann ich nur wiedergeben was ich von anderen gehört habe. Es sollte sich aber auf jedenfalls lohnen dieses Demo anzusehen.

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

Vorgestellt wurde:

haupex von
haujobb&Scoopex
powerup von Universe

(sr)



Hallo zusammen

Wie ihr seht habe ich doch noch ein paar Krümmel vom Weihnachtsgebäck erhalten und sogar einen Schluck Sekt. Somit bin ich wieder für die neuste Ausgabe gestärkt. Leider lies man mich nicht am Weihnachtsessen teilnehmen. Man fürchtete sich wohl ich könnte vor lauter Hunger über einen Mitarbeiter herfallen. Dabei hätte ich doch so gerne mal Tageslicht gesehen. Naja, dafür durfte ich eine neue Aufgabe übernehmen. Man dachte sich wohl das ich hier sowieso nichts besseres zu tun hätte also bekam ich die Aufgabe zu überwachen, wieviele Leser unsere erste Ausgabe runterladen werden. Mir viel fast mein Glasaug raus als ich sah, das in den ersten 24 Stunden das Magazin fast 300 und zwischenzeitlich sogar mehr als 500 mal runtergeladen worden ist. Dies bestätigt mich darin das die Idee mit diesem Magazin wohl doch nicht so ganz falsch war. Getreu der Devise veränderungen sind gut fürs Leben, haben auch wir an der neusten Ausgabe etwas verbessert. Es ist euch vermutlich gar nicht aufgefallen, aber wir haben das Design etwas angepasst und neue Rubriken hinzugefügt. Schliesslich wollen wir doch das die neue Ausgabe auch soviele Leser wie die erste Ausgabe erreicht und es auch so bleibt.

Trotzdem möchte ich die Leser nochmals aufrufen sich bei uns zu melden. Ein schöner Leserbrief oder ein interessanter Workshop ist uns immer willkommen. Also nichts wie her damit. Na, worauf wartet ihr noch?

Während ich auf eure Leserbriefe gewartet habe, fiel mir ein interessanter Zeitungsbericht auf der auch auf die Amiga Gemeinde zutrifft. Es gibt immer mehr Menschen die ein Handy ihr eigen nennen, aber niemand will eine Handy-Antenne. Es gibt immer mehr Menschen die mit dem Flugzeug in die Ferien möchten, aber keiner will den Fluglärm. Es gibt immer mehr Menschen die ein Auto haben und nicht darauf verzichten möchten, doch niemand will den Verkehrslärm oder einen Stau. Und es gibt auch immer noch genug Menschen die einen neuen Amiga oder

neue Software wollen, aber keiner will etwas dafür tun. Ist doch schon komisch wie sich immer alles wiederholt und doch eigentlich alles beim alten bleibt. Doch wenn jeder so denkt, wo kommen wir dann hin? Richtig, nirgends. Und wenn wir nirgends hinkommen, dann werden wir nie einen neuen Amiga mit neuer, der Zeit angepasster Software erleben dürfen. In der letzten Ausgabe haben wir euch aufgerufen sich als Grafiker für das Spiel Realms of Power zu melden. Leider hat sich bis heute meines wissens nach niemand gemeldet. Auch haben wir noch keinen Leserbrief erhalten. Ist eigentlich schade, denn meiner Meinung nach möchte doch jeder Leser dieses Magazins neue Soft- und Hardware. Aber was tun wir statt gemeinsam Seite an Seite in die Zukunft zu gehen? Wir „Bekriegen“ uns. Zuerst war es PowerUp und WarpUp, dann kam GRex und Mediator, dann Amithlon und OS XL, danach Amiga One und der Pegasos und zu guter letzt Amiga OS4 und MorphOS. Wo soll das hinführen? Der Amiga Markt ist an und für sich schon klein und dann soll da noch platz bleiben für mehrere Möglichkeiten? Ich denke nicht und ich glaube da bin ich nicht der einzige der so denkt. Aber statt ein und dasselbe Ziel zu verfolgen zerbricht der Markt langsam und jeder holt sich noch etwas von immer kleiner werdenden Markt. Hoffen wir dass das OS4 bald erscheint und damit einen klaren Weg in die Zukunft beschreitet. Hoffen wir das dann auch die Hardware dem Stand der heutigen Technik entspricht und dieses Magazin bald aus allen Nähten Platzt weil wir mit den Spiele- und Hardware Tests bald nicht mehr nachkommen.

In diesem Sinne bleibt mir wohl nichts anderes übrig als euch noch eine schöne Zeit beim Lesen des Magazins zu wünschen und ich hoffe wir sehen uns in der nächsten Ausgabe wieder.

Euer Roger



Der PowerPC-Prozessor

Nun ist es soweit, die neuen Amigas wurden bereits ausgeliefert, und damit beginnt nun auch auf dem Amiga der grossflächige Einsatz der PowerPC-Prozessoren.

Auch wenn es vorher schon PPC-Lösungen

gab, so finde ich es jetzt erst an der Zeit, sich mal sehr viel genauer mit diesem zu beschäftigen

. Viele hören nur "Power", und denken, nun die absolute Superlösung

zu haben, wissen aber eigentlich gar nicht so recht, was an diesem denn so anders als am guten, alten M68k ist. Ausser das er in höheren Taktraten zu haben ist.

Die PowerPC-Prozessoren (kurz: PPCs) gehören zu der Familie der RISC-Prozessoren, im Gegensatz zu den M68k-Prozessoren, die als CISC-Prozessoren bezeichnet werden.

Was heisst das nun ?

Die ersten 3 Buchstaben stehen für "Reduced Instruction Set", zu deutsch für "Reduzierter Befehlssatz", während CISK (Complex Instruction Set Computing) für komplexen Befehlssatz steht. Das Ziel der RISC-Prozessoren ist es, durch einfacher aufgebaute Maschinenbefehle eine möglichst schnelle Ausführung zu erreichen. Der Hintergrund ist einfach, das bei sovielen Adressierungsarten pro Befehl, wie etwa bei den 68k-Prozessoren, die Lesbarkeit für den Prozessor nicht so einfach ist, da jedes Argument

abhängig von der Adressierungsart nicht nur verschieden interpretiert werden muss, sondern diese auch noch verschiedene Längen haben können. Dadurch muss der Prozessor fast jeden Befehl mehrfach "anfassen" bevor er ihn denn richtig verarbeiten kann.

So sind beim PPC also nicht weniger Befehle gemeint, vielmehr sind die möglichen Adressierungsarten der einzelnen Befehle sehr eng begrenzt worden. Dadurch ist die Ausführung, oder besser gesagt die Auswertung durch den Prozessor in einem Schritt, und dadurch extrem schneller möglich. Da fällt nicht weiter ins Gewicht, das man eventuell mehr Befehle als beim CISC-Prozessor braucht, um dasselbe zu erreichen.

Ausserdem hat der PPC andere Vorteile, wodurch sich das locker wieder ausgleicht. So hat man konsequent auf die schnelle Ausführung aller Befehle hin gearbeitet. Das geht soweit, das man möglichst mit dem relativ langsamen Speicher garnicht mehr arbeiten will. Natürlich ist das nicht vollkommen möglich, denn irgendwann muss mal aus dem Speicher gelesen oder in diesen geschrieben werden. Aber dafür gibt es noch genau 2 Befehle, "load" and "store", ab da muss mit Registern weitergearbeitet werden. Und auch bei allen logischen und arithmetischen Operationen verzichtet man darauf, die Ergebnisflags, die anzeigen, ob das Ergebnis z. B. einen Überlauf erzeugt hat, generell zu beeinflussen. Dies geschieht nur, wenn das explizit angegeben wird.

Die Register sind dafür aufgeböhrt, es gibt nun 32 normale Register. Auch die Unterscheidung in Daten- und Adressregister ist nun sinnlos, da es ja sowieso keine grossen Adressierungsmöglichkeiten gibt. Ausserdem sind Fließkommaprozessoren schon integriert, und haben 32 eigene Register. Ein weiterer Vorteil besteht in 8 getrennten



Konditionsregistern. Wie auch schon beim 68K-Prozessor stehen uns allerdings nicht alle Register zur freien Verfügung.

Z.B. wird aus:

“move.l d0,d2”
“add d1,d2”

beim PPC nur:

“add r2,r1,r0”

Doch nun wollen wir uns die Vorteile (V) und Nachteile (N) des PPC gegenüber des M68k mal etwas genauer ansehen und zusammenfassen:

N: Nur wenige Adressierungsarten

N: Nur je ein Befehl zum schreiben und lesen in/vom Speicher

N: Fast nur Registeroperationen möglich.

N: (Für umsteiger: umgekehrte Reihenfolge der Argumente, von rechts nach links gelesen:

“add r2,r1,r0” bedeutet $r0+r1=r2$)

N: z.T. schlecht lesbare Assemblerbefehle, vor allem bei längenangaben war der M68k-syntax mit den endungen “.b”, “.w” oder “.l”) einfacher.

V: sehr schnell

V: Mehr Register

V: alle Register gleich, keine Unterteilung in Adress- und Datenregister.

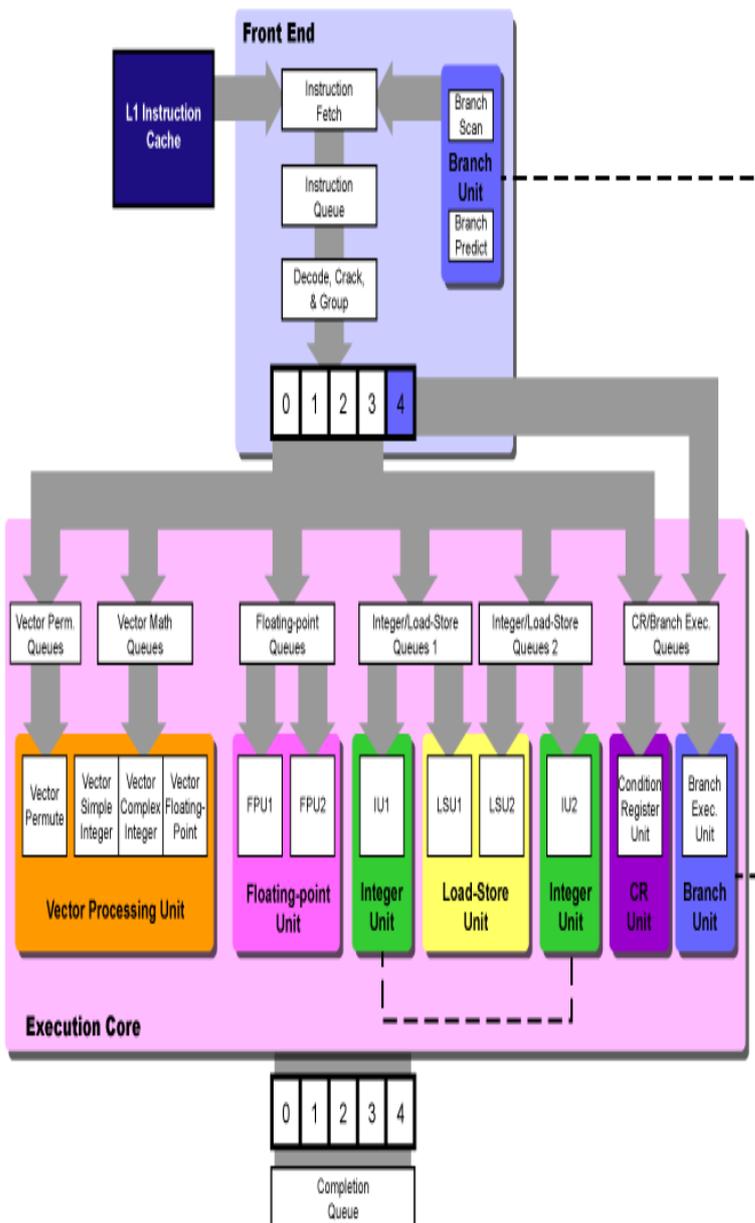
V: mehrere Konditionsregister (8 mal die 4 Stati “gleich”, “kleinerals”, “grösserals” und “Überlauf” speicher/nutzbar)

V: Konditionsregister werden nur beeinflusst, wenn gewollt, somit ist auch eine Auswertung erst nach weiteren Operationen möglich.

V: Trennung von Quell und Zielregistern.

V: Integrierte Pipe, auch in den Befehlen vorgesehen (so kann sogar bei bedingten

Aufbau eines PPC970



Ein weiterer Vorteil besteht darin, dass eine Trennung von Quell- und Zielregistern bei fast jedem Befehl erfolgt. Durch ein zusätzliches Argument je Befehl ist eine getrennte Angabe von Quellregister(n) und dem Zielregister möglich. So wird aus, nicht wie beim 68k, immer ein Quellregister mit dem Ergebnis überschrieben.

Sprünge angegeben werden, welche Bedingung eher bzw. häufiger auftritt).

V: mächtige Befehle, die mehrere Operationen auf einmal durchführen können, gerade beim ausmaskieren durch zusätzliches verschieben oder beim löschen von Registern vor laden neuer Werte (z.B. Bytes).

Als Fazit möchte ich hier noch anbringen, das RISC-Prozessoren durch ihren einfachen Befehlsaufbau recht gut für Compilersprachen nutzbar sind. Die Ergebnisse sind von reinen Assembler-routinen manchmal kaum zu unterscheiden, bzw durch händige Bearbeitung kaum zu verbessern.



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 einen 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.

Makedir

Makedir <verzeichnis>

Legt ein neues Verzeichniss an

Stack

stack <stacksize>

Jede Task besitzt einen bestimmten Stackspeicher. Tasks, die aus einem CLI gestartet werden, erhalten 4000 Bytes als Stackspeicher. Mit dem Befehl Stack können Sie die Größe des Stackspeichers für das aktuelle CLI anzeigen lassen oder verändern.

avail - avail flush

avail
avail flush

Das erstere zeigt lediglich den vorhandenen sowie den gebrauchten Speicher an. Mit dem Zusatz flush wird zusätzlich der Speicher aufgeräumt und nicht gebrauchte Daten werden aus dem Speicher gelöscht.

CD <dir>

Der Befehl CD wechselt das aktuelle Inhaltsverzeichnis und/oder das Laufwerk oder zeigt das aktuelle Inhaltsverzeichnis an. Wenn Sie hinter CD keine Parameter angeben, wird der Name dieses Verzeichnisses angezeigt. Anferenfalls geben Sie hinter CD den Namen des Verzeichnisses an, das zum aktuellen Verzeichniss erklärt werden soll. Mit CD / gelangen Sie aus jedem Verzeichniss eine Verzeichnisebene nach oben.

Delete <name>

Mit dem Delete Befehl können Sie Dateien oder Verzeichnisse einfach löschen. Wollen Sie ein Verzeichniss löschen, muss dieses leer sein.

ED <new>

ES ist der bildschirmorientierte Text-Editor von Amiga-DOS. Mit dem zusatz new wird ein neues Dokument erzeugt.

ENDCLI

ENDCLI beendet das CLI, in dem dieser Befehl eingegeben wurde.

Execute

Der Befehl Execute dient zum Starten einer Batch-Datei. Son ein Aufruf kann folgendermassen aussehen:

```
execute ram:testdatei
```

FailAt

Failat legt die Fehlergrenze fest, ab der eine Batch-DATEI abgebrochen wird. Standardeinstellung für diese Fehlergrenze ist 10.

LoadWB

Der Befehl LoadWB aktiviert die grafische Benutzeroberfläche der Workbench. Wurde die Workbench-Oberfläche bereits aktiviert, wird sie von LoadWB zurückgesetzt und neu gestartet.

Assign

Verzeichnissen des Dateisystems werden logische Gerätenamen zugeordnet.

Assign Fonts:
MeineFonts:Fontdir

Mit diesem Befehlr wird dem Verzeichniss Fontdir auf dem Datenträger MeineFonts der Name Fonts zugewiesen.

CPU

```
<cache><nocache><burst>  
<noburst><datacache>  
<databurst><nodatacache>  
<nodataburst><instcache>  
<instburst><noinstcache>  
<noinstburst><fastrom>  
<nofastrom><nommutest>  
<mmu><fpu><trap><notrap>  
<copyback><nocopyback>  
<externalcache>  
<noexternalcache>
```

CPU Caches werden aktiviert bzw. inaktiviert, das vorhandensein eines bestimmten Prozessors wird geprüft, ROM Daten werden in das 32-Bit-RAM übertragen (für schnelleren Zugriff). Mit dem Befehl CPU können Sie verschiedene Optionen des Amiga Prozessors einstellen. Ausserdem können der Prozessortyp und die aktivierten Optionen angezeigt werden. Diese Funktionen sind nicht bei jedem Prozessor gleich.

(sr)



Spam-Rekord

Beinahe zwei von drei aller weltweit versendeten E-Mails sind Spam. Von diesen gehören 290,4 Millionen, das sind 62,7 Prozent, zur Gattung der Junkmails. Die Zahl der Spam-Mails hat damit ein Allzeit-Hoch erreicht.

Neuer Look für Ihren Browser

Browser gibt es viele, nach wie vor beherrscht allerdings der Internet Explorer den Markt. Unter www.themes.mozdev.org können Browser mit so genannten Skins zum Internet Explorer umgebaut werden. Neben dem Internet-Explorer-Look gibts auf der Seite unzählige Gewänder für Ihren Browser.

Motorola MPX200

Kaum zu wünschen übrig lässt das qualitativ hervorragend verarbeitete MPX-200 von Motorola. Es verfügt über Triband, Telefonie-, SMS- und MMS-Funktionen, zahlreiche Hilfsmittel fürs Büro, Kalender, Aufgabenlisten, Kontakt-Verwaltung, Internet Browser, E-Mail und MSN Messenger sowie Smartphone 2000. Das Gerät läuft mit einer abgespeckten Windows Version und ist daher zu 100% Kompatibel mit jedem Windows PC.

Thendic-France wird geschlossen

Raquel Velasco und Bill Buck gaben bekannt, dass Thendic-France aufgrund von Schwierigkeiten, die mit dem Bankrott der Pretory SA verbunden sind, geschlossen werde. Die ursprüngliche Absicht war es gewesen, Thendic-France und/oder deren Aktivposten direkt an Genesi zu überführen.

Raquel Velasco und Bill Buck werden versuchen, eine Übereinkunft mit den zuständigen Behörden zu erzielen um Thendic-France in einer Weise zu schliessen, die sowohl die ursprüngliche Absicht der Anteilseigner an Pretory und des Aufsichtsrates von Pretory wieder spiegelt sowie auch alle gültigen rechtlichen Verpflichtungen.

Neues von "Schlachtfeld"

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

Der Betatest des Strategie-Spiels "Schlachtfeld" hat begonnen.

11.01.2004 - Dröhnende Motoren....

Seit Beginn des neuen Jahres gibt es eine Betaversion von Schlachtfeld. Diese wurde bereits an ein paar Tester verteilt. Nach bisherigen Tests läuft das Spiel bis auf wenige - bereits im Vorfeld bekannte - kleine Probleme fehlerfrei.

Wir mußten allerdings feststellen, das die Dokumentation noch einer Überarbeitung bedarf. Dies wird zur Zeit gemacht. Danach wird es einen größeren Kreis von Testern geben - hier muß allerdings noch die genaue Vorgehensweise besprochen werden.

Nachfüllen oder Neukauf?

Diese Frage beschäftigt viele Drucker Besitzer. Besonders bei den heutigen Tintenpatronen Preisen. Auf diese Frage möchten wir in der nächsten Ausgabe mit einem Bericht ausführlich eingehen.

AWeb Übersicht

Das Team um AWeb hat eine Seite kreiert, auf der der Stand der Entwicklungen eingesehen werden kann. Diese Seite ist unter <http://hmk.naff.dk/overview.php> erreichbar.

VirusExecutor V2.34 und PatchBrain V1.54 erschienen

Jan Erik Olausen hat die Version 2.34 der Anti-Viren-Software VirusExecutor veröffentlicht. Die Datei steht beim Virus Help Team Denmark zum Download bereit. <http://www.vht-dk.dk/>



Buchtip

Computer Classics - Die Highlights aus 30 Jahren Homecomputer

Wer erinnert sich nicht an seine erste Begegnung mit dem Computer?
Sei es der erste eigene, an dem man sich ausprobierte, oder der von Freunden/Verwandten, den man neidisch betrachtete. Doch was waren das eigentlich damals für Kisten, die da rappelten und piepten? Wie hieß der erste Homecomputer und wie sah er aus? Darüber handelt das Buch "Computer Classics - Die Highlights aus 30 Jahren Homecomputer" von Jörg und Kerstin Allner, erschienen bei Data Becker.

Auf 251 Seiten vermitteln sie Wissenswertes, Anekdoten und Hintergrundinformationen auf unterhaltsame Art. Das Buch ist nach Jahrzehnten gegliedert, was es auch zum Nachschlagewerk macht, und ist reich bebildert. Natürlich wird auch der Amiga erwähnt und das sogar auf 14 Seiten. Alles in allem sind die 15,95 Euro gut angelegt, bekommt man doch umfangreiches Infomaterial in einem Band.
(Nosutta)

[erhältlich im Buchfachhandel]

DVD - Video Tip

Die Wut Probe - Anger Management, mit Jack Nicholson und Adam Sandler.

Nicht erst seid „Besser gehts nicht“ weiß man, wie gut Jack Nicholson für die etwas andere Komödie gemacht ist. In Wut Probe schlüpft er in die Rolle des Psychologen Dr. Rydell, der versuchen soll, dem an sich sanftmütigen und scheuen Dave Buynik (Adam Sandler) seine Wut und Agressionen auszutreiben. Allerdings ist genau Dr. Rydell derjenige, der eine solche Therapie dringend notwendig hat. Beide Schauspieler geben eine gute schauspielerische Leistung ab und Regisseur Peter Segal (Nackte Kanone 33 1/3) gibt dem Film den letzten Schliff. Die DVD ist wie heutzutage üblich, randvoll mit Zusatzmaterial. Inklusiv dem Quizspiel : „haben sie Probleme mit Wutanfällen“

Alles in allem ein sehr gelungener Film mit gutem Zusatzmaterial, den ich nur jedem empfehlen kann. In diesem Sinne „GOOSFABRA“
(rk)

[erhältlich im gut sortierten Multimedia Fachhandel]

Playstation2 - Spiele Ecke

Jurassic Park Operation Genesis
Die Themenpark Simulation

Wer hat Theme Park nicht schon einmal gespielt? Waren wir nicht alle begeistert, all die kleinen Leute, die unseren Park besichtigen, sich dort vergnügen! Aber was ist das, dort läuft ja ein T-Rex durch den Park...alle laufen kreischend durch den Park und versuchen sich in die Sicherheitsbunker zu flüchten! Habe ich da nicht was durcheinander gebracht? Wie im bekannten Kinofilm, muss man in Jurassic Park, Gehege bauen, bis zu 25 Dinosaurierarten züchten und Attraktionen erbauen. Doch dieses Spiel bietet ebenfalls Actionelemente. Man kann mit dem Heli fliegen, sich im Jeep von einem Dino zertrampeln lassen, oder die Attraktionen besuchen. Trotz alledem kann das Spiel nur für kurze Zeit begeistern, es existieren zu wenige Attraktionen und man kann nur sehr wenige der Dinoarten in einem Spiel erforschen. Hier macht sich einmal wieder die Hardwareseitige Begrenzung der PS2 bemerkbar.

(rk)

[erhältlich im gut sortierten Multimedia Fachhandel]

Hollywood und PowerPoint Präsentationen

Präsentationen mit Hollywood

Multimedia, die einstige Domäne des Amiga, ist nach langer Zeit wiederbelebt worden. Dank des Multimediaprogrammes Hollywood, kann der User wieder selbst Hand anlegen und eigene Kreationen schaffen. Ob es eine Dia-Show der Urlaubsfotos, eine Old-School-Demo oder gar ein Spiel werden soll, Hollywood macht es möglich. Dabei ist es manchmal mehr oder weniger simpel etwas eigenes zu erstellen, da Hollywood eine recht umfangreiche Scriptsprache verwendet. Wir möchten mit diesem kleinen Workshop etwas näher auf Präsentationen ähnlich den beliebten PowerPoints aus dem PC-Lager, eingehen.

Wer sich etwas mit Basic auskennt hat es etwas leichter Scripte zu erstellen, es ist aber nicht zwingend notwendig. Benötigt wird lediglich, na klar Hollywood ;-) und ein Editor zur Erstellung eines solchen Scriptes.

Ein Script hat in etwa immer den gleichen Aufbau:

External Data

= z.B. Bilder, Samples, Sounds die geladen werden.

User Events

= hier werden User-Aktionen definiert, z.B. durch drücken von ESC wird die Präsentation beendet.

Entry Point

= ist der eigentliche Ablauf, hier werden die

obigen Daten und Aktionen quasi zusammengeführt.

Um eine "Amiga-PPS" zu erstellen brauchen wir erst einmal lustiges Bildmaterial und/oder Texte, die dann nacheinander abgespielt werden. Wir nehmen im Beispiel ein paar Bilder. Das könnte dann so aussehen:

```
/*
** External data
*/
%BGPIC(1) = "BG.jpg"
%BRUSH(1) = "0.jpeg"
%BRUSH(2) = "1.jpeg"
%BRUSH(3) = "2.jpeg"
%BRUSH(4) = "3.jpeg"
%BRUSH(5) = "4.jpeg"
%BRUSH(6) = "5.jpeg"
```

Als Aktion möchten wir die Möglichkeit bieten, durch ESC unsere Präsentation vorzeitig beenden zu können:

```
/*
** User events
*/
%KEYDOWN(1) = "ESC"
```

Wenn wir einen Titel einbauen möchten, der beim abspielen der Präsentation auf der WB, im Rahmen erscheint fügen wir das hinzu:

```
/*
** Title
*/
%TITLE = "Meine erste Präsentation"
```

Nun widmen wir uns dem Ablauf der Präsentation, wobei man durch einen Klick mit der

linken Maustaste die Bilder der Reihe nach anzeigen lässt und das ganze versehen wir mit einem der vielen Effekte die möglich sind. Wir bedienen uns hier eines recht einfachen Effekts, da dieser auch auf etwas schwächeren Rechnern flüssig abläuft:

```
/*
** Entry point!
*/
%CODE
EnableLayers()
EnableEventHandler
For(k,1,14)

DisplayBrushFX(k,#CENTER,
#CENTER,#BARS,40)
Waitleftmouse

UndoFX(#BRUSH,k,#BARS,10)

Wait(0)
Next
End
Label(ONKEYDOWN1)
End
```

Das wäre eigentlich schon alles für unsere erste kleine Präsentation im Stile PPS. Damit das ganze etwas übersichtlicher wird, hier noch einmal das ganze Script an einem Stück:

```
/*
** External data
*/
%BGPIC(1) = "BG.jpg"
%BRUSH(1) = "0.jpeg"
%BRUSH(2) = "1.jpeg"
%BRUSH(3) = "2.jpeg"
%BRUSH(4) = "3.jpeg"
%BRUSH(5) = "4.jpeg"
%BRUSH(6) = "5.jpeg"
```

Hollywood und PowerPoint Präsentationen

```
/*  
** User events  
*/  
%KEYDOWN(1) = "ESC"  
  
/*  
** Title  
*/  
%TITLE = "Meine erste  
Präsentation"  
  
/*  
** Entry point!  
*/  
%CODE  
EnableLayers()  
EnableEventHandler  
For(k,1,6)  
  
DisplayBrushFX(k,#CENTER,  
#CENTER,#BARS,40)  
    Waitleftmouse  
  
UndoFX(#BRUSH,k,#BARS,10)  
  
    Wait(0)  
Next  
End  
Label(ONKEYDOWN1)  
End
```

Dieses Script können wir zur Kontrolle auch unkompiliert starten. Läuft es fehlerfrei, kann man es über die kleine Hollywood-GUI kompilieren lassen. Es gibt auch die Möglichkeit das ganze zusätzlich für MorphOS zu kompilieren.

Selbstverständlich ist dieses kleine Script nur eine von unzähligen Möglichkeiten eine eigene Präsentation zu erstellen. Man kann seiner Phantasie und Kreativität voll und ganz freien Lauf lassen. Sei es Musik oder Geräusche, Scrollschrift, Animationen etc.

womit man eine Präsentation ausschmücken kann. Die Möglichkeiten sind schier unbegrenzt. Als Anmerkung sei aber gesagt, je mehr man aufwändigen Effekten arbeitet, umso zäher laufen diese Präsentationen auf kleinen CPU's z.B. 030 ab. Das obige Beispiel sollte auch auf kleinen Amigas gut laufen. Damit die mit Hollywood erstellten Präsentationen auch auf Emulatoren oder Pegasos-Rechnern nicht zu schnell ablaufen, gibt es seit der Version 1.5 von Hollywood auch die Möglichkeit einen Voreinsteller beim Compilieren der Scripte erstellen zu lassen.

Wer Hollywood noch nicht besitzt, gerne Programmieren würde, aber C+ und Konsorten zu schwer ist, sollte es sich zulegen. In diesem Sinne, entweder viel Spaß beim "Scripten" oder halt nur beim Anschauen der Präsentationen à la Hollywood.



1.jpg = für welche Plattform kompilieren?



2.jpg = WB oder Fullscreen?



3.jpg = Settings? Na klar



weniger laufen - ONLINE KAUFEN

„Bequemer geht es nicht: einfach leichter einkaufen!“ so wird auf der Homepage des Online Lieferservices [1] von Kaisers, bzw. Tengelmann geworben. Wollen wir dochmal den Online Supermarkt unter die Lupe nehmen. Allerdings ist das komplette Sortiment nur auf die Liefergebiete Berlin und München beschränkt. Bundesweit ist lediglich ein verkleinertes Sortiment vorhanden. Wir testen den Lieferservice im Großraum München.

Nachdem man die Homepage [1] des Online Supermarktes aufgerufen hat, steht man vor der Wahl erst einmal den „Testshop“ auszuprobieren, oder sich gleich anzumelden. Die Anmeldung geschieht über eine sichere Verbindung, man muss seine persönlichen Daten eingeben. Ein Passwort ist ebenfalls erforderlich. Auch wird bei weiteren Bestellungen eine Kundennummer benötigt, diese findet man auf der Rechnung der ersten Bestellung. Nach einer erfolgreichen Anmeldung, darf noch der gewünschte Liefertermin angegeben werden.

Montag-Freitag/Samstag		
bestellt am Vortag bis 17.45	bestellt bis 8.45	bestellt bis 11.45 ¹
erstmögl. Lieferung 9.00 - 13.00	erstmögl. Lieferung 13.00-17.00	erstmögl. Lieferung 18.00-21.00

¹⁾ diese Lieferzeit ist am Samstag nicht möglich

Nachdem dies geschehen ist, kann in die Vollen gegangen werden. Wir bestellten am Montag Abend für Mittwoch, erste Lieferzeit. Als Test bestellten wir von allem ein bisschen was, ein besonderes Augenmerk legten wir dabei auf Wurst/Fleisch, Obst, Gemüse und auf Tiefkühlware (laut Lieferservice wird vom Hersteller bis zu uns immer die erforderliche Kühltemperatur eingehalten).

Obst, Gemüse, Wurst/Fleisch kann man wahlweise in g, kg oder Stück eingeben, ansonsten nur Stückweise. Desweiteren habe wir noch einen Lieferkatalog bestellt, in diesem 90 Seitigen Katalog befindet sich das gesamte Sortiment inkl. Produktnummern, die man bei der nächsten Bestellung direkt eingeben kann. Nachdem man „KASSE“ angeklickt hat, wird noch einmal die ganze Bestellung aufgelistet und der Gesamtpreis (inkl. 5 Eur Versandpauschale). Ebenfalls wird man nach der Zahlungsmethode, EC oder Bar, gefragt. Danach kann die Bestellung abgesandt werden. Pünktlich um 9.00 wurde die gesamte Lieferung angeliefert. Nach der Bezahlung zusätzlich Trinkgeld ;-)) wurde die Bestellung ausgepackt und mit der Rechnung verglichen! Alles war in Ordnung, Obst und Gemüse frisch, Wurst und Fleisch machte ebenfalls einen sehr guten Eindruck - kein Ei kaputt, alles tiefgefroren und das Verfallsdatum der Joghurts war in Ordnung.

Fazit:

Abschließend kann ich nur sagen, dass ich voll und ganz von diesem Lieferservice überzeugt wurde! Der teilweise höhere Preis der Ware und die Versandpauschale werden durch guten Service und die Qualität voll kompensiert. Ebenfalls sollte noch erwähnt werden, dass fast nur Markenprodukte angeboten werden. Der etwas höhere Preis ist aber absolut gerechtfertigt. Bedenkt man doch das wenn man einkaufen geht, man auch noch die Zeit dafür aufbringen muss und auch noch die Betriebskosten für das Fahrzeug miteinrechnen muss.

[1] <http://www.tengelmann-bringts.de>

Die Einkaufsliste:

Orangen
Äpfel
Karotten
Tomaten
Kopfsalat
Eier
Gelbwurst
Wiener
Tiefkühlpizza
Schlemmerfilet
CurryKing
Joghurt
Sahne
Milch
SenseoPads
Milka
Glasreiniger
Cola-Kasten

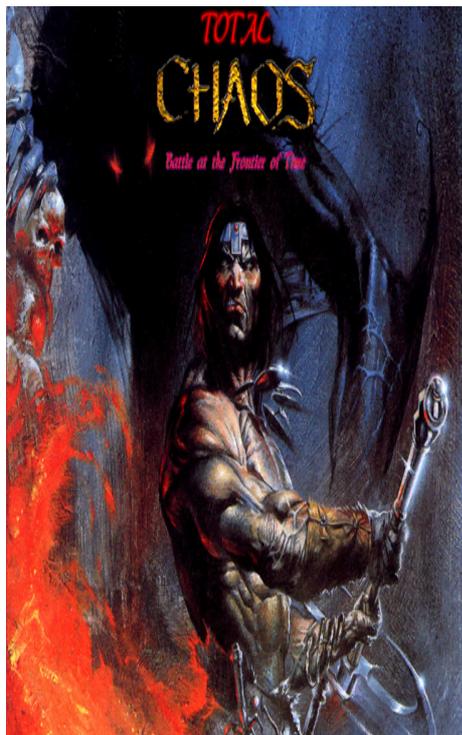
(rk)



- + große Auswahl
- + frische Ware
- + schnelle lieferung
- teilweise teuer



Diesmal haben wir unser Modem für euch strapaziert um die neuste Version des Spieles „Total Chaos“ testen zu können. Das ganze Archiv ist 39MB gross und kann von der Aminet [1] Seite heruntergeladen werden. Natürlich braucht der Download auf Analog/ISDN Modems relativ lange und ist daher vermutlich nur für DSL/Cable Modem Besitzer interessant.



Nach dem Download und entpacken des Archives hat man das Verzeichniss „TotalChaosAGAv5“ Der Verzeichnissname lässt schon erahnen was zu befürchten ist. Das Spiel läuft nur unter AGA. Alle Grafikkartenbesitzer haben dieses mal keinen Vorteil. Selbst das Programm NewMode konnte nicht helfen. Auch ich musste erst

noch meinen alten Monitor aus dem Schrank holen um das Game testen zu können. Das Spiel präsentiert sich mit einem auf Englisch gehaltenem Readme und einer Anleitung in sieben Sprachen darunter Deutsch, Polnisch, Italienisch, Französisch und natürlich Englisch.

Die Anleitung ist klar und verständlich aufgebaut und erklärt alle wichtigen Elemente des Spiels. Nach dem Studium der Anleitung möchte man natürlich gerne mit dem Spiel loslegen. Also nichts wie los und das Spiel gestartet. Leider ist nun noch immer nichts mit Spielen. Es werden erst noch die Soundfiles entpackt und das sind immerhin 1'000 Stück. Mit unserem Testrechner hat das gut und gerne sieben Minuten gedauert. Das warten hat sich gelohnt und nun kann es endlich losgehen. Der Sound ist für ein PD Spiel sehr gut gemacht und wird nicht so schnell

langweilig. Auch die Spielegrafik mag für AGA überzeugen. Es können sogar mehrere Spieler am gleichen Computer gegeneinander antreten oder man spielt alleine gegen den Computer. Auf jeden Fall braucht das Spiel etwas eingewöhnungszeit. Doch wenn man sich erst an das Gameplay gewöhnt hat, ist es doch ein Spiel das den Spieler für einige Stunden zu fesseln vermag. Wie gesagt können wir das anspielen für DSL/Cable Modem Benutzer nur empfehlen.

[1] <http://ftp.uni-paderborn.de/aminetbin/find?total+chaos>



(sr)



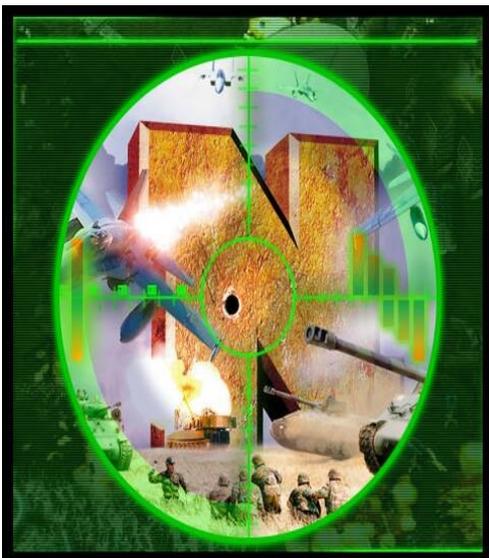
+ für AGA gute Grafik
+ guter Sound
+ langer Spielspass

- für Analog zu grosse Datei
- nur AGA



Review - Spieltest - Napalm

Lang ist es her als im Amiga Sektor jeden Monat neue Spiele auf den Markt kamen. Jeder wünscht sich diese Zeit zurück, doch vielleicht hat das Jahr 2004 etwas mehr für Amiga/AmigaOne/Pegasos User übrig. Wir werden sehen. Bis dahin wollen wir natürlich die Spiele, die den Amiga zu dem machten was er ist, nicht vergessen. Diesmal ist es das Spiel Napalm. Die CD ist mit 174MB nicht gerade



voll. Nach der Installation des Spieles, was einige Minuten in Anspruch nimmt, empfiehlt es sich zuerst das Icon „NapalmSetup“ doppelzuklicken. Hier können erstmal die wichtigsten Einstellungen gemacht werden. Den Bereich „Network Settings“

kann man getrost vergessen. Uns ist es bis heute nicht gelungen ein Netzwerk Spiel zu starten. Scheinbar wurde dies von clickBOOM nie implementiert. Nun kommt das wichtigste, der Spielstart. Das Intro ist sehr spärlich gemacht und überzeugt noch nicht so richtig. Nach der Auswahl eines neuen Spiels, darf man sich entscheiden für welches „Team“ man spielen möchte. Zur Auswahl stehen die „United Earth Defense Forces“ und die „Robot Forces“. Natürlich hat jedes Team seine eigenen Vor- und Nachteile sowie unterschiedliche Waffen.



Auf der Seite der Roboter gibt es Fahrzeuge wie Threeler, Plasmer und Predator Tank während die Menschen Waffen wie Napalm Launcher, Ion Launcher und den Bastard

haben. Auch wenn jedes dieser Fahrzeuge eine andere Panzerung und Bewaffnung hat, so liegt das Hauptaugenmerk doch auf der Taktik des Spielers. Welche Fahrzeuge muss ich bauen, welches

Gebäude baue ich als erstes, wo ist das Hauptquartier des Gegners und wo und wie greife ich ihn am besten an. Das sind die Fragen auf die es im Spiel draufankommt. Ebenfalls müssen dabei auch Missionen mit verschiedenen Missionszielen erfüllt werden. Sei es eine gewisse Menge an Credits zu erwirtschaften oder ein bestimmtes gegnerisches Gebäude zu infiltrieren. Natürlich stehen nicht gleich von Beginn an alle Waffen und Ausrüstungen zur Verfügung, diese muss man erst Erfinden, Bauen und Kaufen. Hat man genügend Credits, können die neuen Einheiten dann auch gleich gebaut werden. Bei diesem Spiel kommt auf jeden Fall keine langeweile auf. Und wer doch bereits das Ende des Spiels ohne Cheats gesehen haben sollte, kann einfach die gegnerische Seite wählen und die Missionen neu überstehen. Die Spielgrafik weis im gegensatz zum Intro sehr wohl zu überzeugen. Auch die Musik ist sehr gut auf das Spiel abgestimmt. Die Explosionen sehen ziemlich echt aus. Auf unserem Testrechner lief das Spiel selbst mit mehreren Gegnern ruckelfrei. Alles in allem ist das Spiel ein richtiger Leckerbissen und kann von uns nur empfohlen werden.



Testrechner:

Amiga4000T
CyberStormPPC
68060-50MHz
CyberVision PPC
80GB IDE HD
32x SCSI
CDROM
144MB RAM

(sr)

Seit 1998 unterstützt "Amiga Arena" [1] die Amiga Gemeinschaft in Form von Informationen, Links, Sonderpreis Aktionen, Interviews sowie freie und Legale Vollversionen von Shareware und Kommerziellen Programmen. Seit einiger Zeit gibt es mit der „Amiga Arena - Games CD“ auch ein Produkt mit ausgewählten Spieletiteln auf einer CD, vertrieben durch „Funtime-World“ [2]. Diese wurde in den letzten Tagen ausgiebig getestet und nun hier vorgestellt.



Die Spiele Sammlung kommt in einer heutzutage üblichen DVD-Hülle mit darin liegender Silberscheibe daher. Nach einlegen der CD erscheint das Amiga Arena Logo auf der Oberfläche. Nach einem Doppelklick erscheint ein sehr aufgeräumtes Fenster. Als erstes sollte man nun die AmigaArena Schublade öffnen, dort befindet sich eine sehr gut gemachte HTML-Anleitung. Sie enthält neben der Auflistung aller Spiele nach einzelner Kategorie (siehe auch Kasten) einiges an Zusatzmaterial, wie Lösungen, Cheats und Screenshots.

Im Drawer „Tools“ befinden sich einige Zusatztools, um das Spiel auch auf neueren Systemen zum laufen zu bringen. Ebenfalls befindet sich das Sharewareprogramm „WHDLoad“ auf dieser CD, welches man zum Sonderpreis erwerben kann. Die restlichen Schubladen der CD sind die der Spiele, die abwechselnd im ADF-Format vorliegen, von CD Startbar sind, oder auf HD kopierbar sind. Bei den Titeln handelt es sich um ausgewählte Spiele von Action bis Strategie, sowohl aus dem kommerziellen als auch Shareware Bereich. Natürlich liegen bei allen Spielen die entsprechenden Genehmigungen vor, man kann also sicher sein, dass man ein legales Produkt erwirbt. Auf die CD haben es bekannte Spiele, wie XTreme Racing (+DataDisks) geschafft (damit macht man bei der nächsten Geburtstagsfeier sicher mehr Eindruck als mit dem kurzweiligen Spielspass von Eye-Toy), als auch so bekannte Shareware Spiele, wie Risiko oder Imperium Terranum II. Auch sind besondere „Schmankerl“ wie HiltII +mit deutscher Lokalisierung vorhanden. Zu Komplikationen mit den einzelnen Titel kam es im



Testbetrieb UAE sei Dank nicht. Auf einem A1200 verweigerten aber so manche Titel vollständig ihren Dienst.

Fazit:
Sicherlich finden sich auch die meisten der auf CD befindlichen Spiele im Internet, allerdings ist es ein erheblicher Aufwand sich diese zusammen-zusuchen. Ebenfalls ist auf der CD ein nicht unerheblicher Teil, die Vollversion eines guten Sharewaretitels. Hier spart man sich bares Geld. Die CD ist eigentlich ein Muss für jeden AmigaFan, der einmal Lust auf etwas Nos-talgie hat.

[1] <http://www.amiga-arena.de>
[2] <http://www.funtime-world.de>

- alle Spiele der CD:
- Action**
 - Burnout TIP
 - Behind the Iron Gate
 - Cybernetix
 - Embryo
 - Fussball Total
 - Hilt II
 - Renegardes
 - Roketz
 - Roadkill
 - Sharks
 - Seak and Destroy
 - Uropa
 - WheelSpin
 - XTreme Racing TIP
 - Adventure**
 - Blade
 - Benath a Steel Sky
 - Der Seelenturm
 - Lure of the Temptress
 - Board/Mind**
 - Awaiing
 - Blockhead I
 - Blockhead II
 - Ballmaster
 - Chaos
 - Doktor
 - Dawn Video Poker
 - Fancy Fuxies
 - HBMonopoly
 - Kiros Quest
 - myLocomotion
 - Mahjongg Tiles TIP
 - Risiko
 - Spaceball 2000
 - Platform**
 - Boulderdash
 - Gnome
 - Crazy Sue II
 - Fatman
 - Jimmy Fantastic J.
 - Monty the Wolf
 - Woodys World
 - Wizz
 - Manager**
 - Hollywood Manager
 - Flamingo Tours
 - Samba Partie
 - Samba Partie Pro.
 - Samba P. World Cup
 - Tactical Manager
 - Strategy**
 - Cygnus8 TIP
 - FreeCiv
 - Imperium Terranum II
 - Mobile Warfare



+ gute Auswahl
+ legal
+ super Preis
- mehr für UAE-User



Test: eTeacher 6.20 deutsch&englisch

Vertrieb: Fun Time World
http://www.fun-time-world.de

Konzept: Amiga Arena
http://www.amiga-arena.de

Preis: eTeacher deutsch&englisch 59.90 Eur
eTeacher englisch oder deutsch je 35.- Eur

Systemvoraussetzung:

AmigaOS2.0
4 Mbyte Ram

Testsysteme:

Amiga 1200/PPC
BVision/GFX
OS3.9

AmigaONE
UAEPPC
Picasso96
OS3.5

Auch wenn die derzeitige Situation des Amiga Marktes es nicht vermuten lässt, erblicken doch immer wieder kleine Perlen das Licht der Welt.

Um eine solche handelt es sich bei eTeacher, vertrieben durch FunTimeWorld [1], den wir euch in der Version 6.20 vorstellen wollen. Dieses Produkt lässt sich wahlweise einzeln, als deutsche oder englische Version, oder als Bundle der beiden Sprachen erwerben. Wir werden im Folgenden das Bundle unter die Lupe nehmen.

Das Produkt kommt in einer DVD Hülle daher. Es befinden sich darin zwei CDs aber keine Anleitung.

Nachdem man eine der beiden CDs (wahlweise Englisch oder Deutsch) eingelegt und den Amiga typischen Installationsprozess abgeschlossen hat, welcher im übrigen ohne weitere Probleme vonstatten ging, kann man in die vollen gehen.

Erwähnenswert ist, dass eTeacher auf jedem Amiga mit OS2.0 und 4MB Ram laufen sollte und auch auf verschiedensten Rechnern nicht den Dienst verweigerte. Um dies zu erreichen befinden sich auf der CD mehrere Hilfsprogramme, wie Soundtool oder Grafikkartentreiber,

Features:

- mehr als 200 Übungen
- 3Std. 16Bit Soundausgabe
- „menschliche“ Sprachsamples
- 1000 Illustrationen
- unterstützt Grafikkarten
- unterstützt Soundkarten
- voll konfigurierbar

Nachdem wir nun das Programm installiert haben, sollten wir uns erst einmal die Anleitung durchlesen, welche in mehreren Sprachen und im AmigaGuide Format vorliegt. Dort wird ausführlich auf die einzelnen Lernabschnitte eingegangen und die Bedienung mit dem Programm ausreichend erklärt. Beide CDs sind mit um die 600MB reichlich gefüllt.



Kommen wir einmal zu eTeacher, hierbei handelt es sich nicht um ein „Englisch-Lernprogramm“, wie ich im ersten Moment dachte, sondern um einen „elektronischen Lehrer“, das heißt mit ihm ist es möglich jede Sprache zu lernen, aufzufrischen oder nur zu üben. Im moment existieren nur Versionen für Deutsch und Englisch. Für die englische Version existiert sogar eine „kontext-sensitive Grammatik-Hilfe“, welche im Amiga Guide Format vorliegt und immer durch die Grammatik Taste aufgerufen werden kann und dann automatisch das entsprechende Kapitel aufschlägt. Dies erweist sich als besonders effektiv, da man oft nicht mehr weiß warum gerade hier Futurell und nicht

Futurell angewandt wird.

Wenn man nun einmal die entsprechende Sprache installiert hat, startet man das Programm. Nach einer Seriennummernabfrage gelangt man in die Benutzeroberfläche von eTeacher. Mit der rechten Maustaste kann nun die entsprechende Aktion ausgewählt, oder das Programm konfiguriert werden.

Nun muss man allerdings eine Auswahl treffen, was bei der Fülle von Dargebotenen Möglichkeiten allerdings schwierig sein sollte, außer wenn man einen gewissen Themenschwerpunkt aufarbeiten will. Man kann aus verschiedensten Übungen auswählen oder gleich mit einem Test beginnen.

Es ist möglich entweder aus Grammatik (siehe Kasten unter „Gramatik“) oder Wortschatzübungen, welche sich sehr stark mit alltäglichen Dingen befasst, wie z.B. Mensch, Haus, Lebensmittel, zu wählen. Desweiteren lassen sich noch weitere vielfältige Übungen meistern (siehe Kasten unter „Übungen“).



Grammatik:

- Artikel
- Substantiv
- Pronomen
- Präpositionen
- Adjektiv
- Numerale
- Verb
- Tempus
- Passiv
- Modus
- Satzbau

Übungen:

- multiple choice
- s.o. mit Bildern
- Wortschatzübungen
- s.o. mit Bildern
- Leerstellenergänzung
- Satzergänzung
- Satzumformung
- Fragebildung
- Satzübersetzung

Wohlgemerkt, sprechen wir im moment nur von Übungen, es lassen sich nämlich wahlweise auch Tests machen, dort wird einem dann je nach Abschneiden der Tests eine Note gegeben.

Jetzt wollen wir einmal zur technischen Umsetzung des ganzen kommen

Gleich zu Anfang ist es einem möglich, verschiedene User, oder sollte ich hier von Schülern sprechen, einzurichten. Über jeden einzelnen User lassen sich auch Statistiken abrufen, um den momentanen Wissensstand zu erfahren. Jede Übung lässt sich im Übrigen auch als Test absolvieren, dort wird dann, je nachdem wie gut man ist, Noten vergeben. In diesem Zusammenhang sollte man noch anmerken, dass sich auch eTeacher einstellen lässt wie streng oder gutmütig er sein soll.

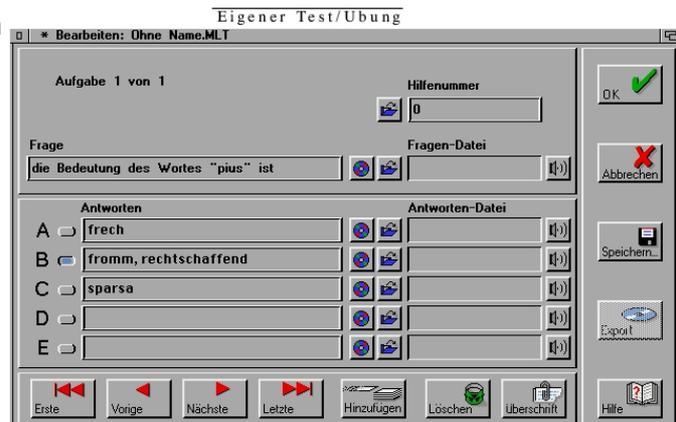
Wenn man sich nun einen Test aussucht, wird dieser

geöffnet und man kann sich dort versuchen. Natürlich bekommt man vor jedem Test auch ein Missionsstatement, ebenfalls gibt es während den einzelnen Tests einen „Hilfe- Button“.

Ein weiteres herausragendes Feature von eTeacher ist die menschliche Stimme, des Programmes. So wird einem so ziemlich alles in der jeweiligen Sprache vorgelesen, dies macht sich besonders gut, wenn man zusätzlich die englische Aussprache lernen möchte, man kann dann einfach alles nachsprechen.

Zwar hat die weibliche Stimme eine doch recht „akzentlastige“ Aussprache und keine so reine, aber das muss ja nicht unbedingt ein Nachteil sein.

Desweiteren lassen sich ganz bequem eigene Übungen erstellen. Das heißt man könnte sogar Latein mit eTeacher lernen und sich somit viele kostenintensive Nachhilfestunden für den Nachwuchs sparen.



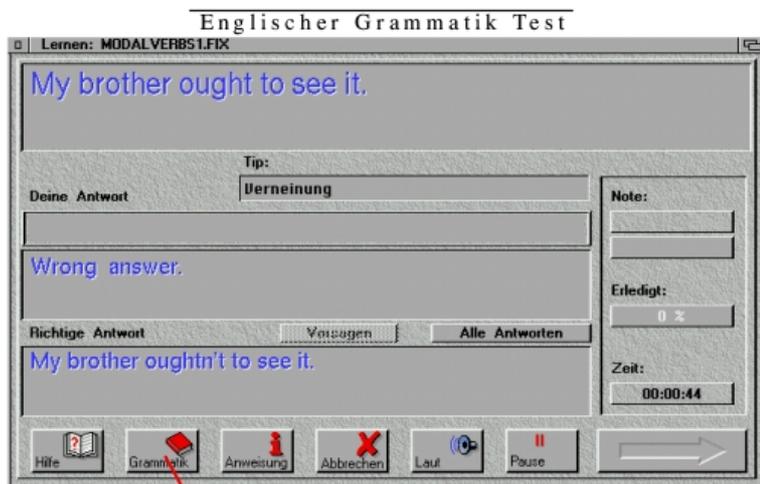
Fazit:

Ich muss wirklich sagen, dass ich mit sehr viel Skeptik an dieses Programm herantreten bin, ich dachte nicht, dass es einmal den günstigsten PC Programmen im Vergleich stand halten kann. Allerdings stellte sich bald heraus, dass das Programm wirklich alles bietet, was man zum lernen benötigt. Man muss allerdings herausstellen, dass das Programm nur etwas für diejenigen ist, welche Ihre Sprachkenntnisse auffrischen wollen oder als Lernhilfe. Für Schulkinder ist das Lehrwerk eine ideale Ergänzung zum Schulunterricht. Die einzigen Nachteile, sind das kleinliche Korrektursystem (allein schon wenn man ein „!“ vergisst, ist das ein Fehler) und die teilweise am ende abgehackten Sprachausgaben.

[1] <http://www.funtime-world.de>



- + viele Übungen
- + für Groß&Klein
- + preiswert
- nur mit „Erfahrung“ geeignet



kontext-sensitive Grammatik Hilfe

Fun Time World



eTeacher 6.20

Lernen Sie jetzt
Englisch und Deutsch
Multimedial!

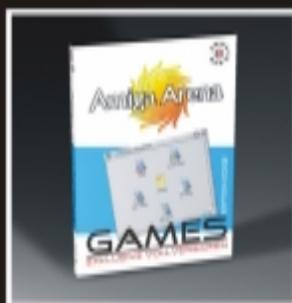
- Mehr als 200 Übungen
- 3 Stunden 16-Bit Soundausgabe
- 1000 Illustrationen
- Kontext-Sensitive Grammatik-Hilfe
- Voll Konfigurierbar
- Unterstützt Grafik- und Soundkarten

Einführungspreise bis 05.01.2004:

Englisch - 29,90 € / 35,- €

Deutsch - 29,90 € / 35,- €

Beide Versionen - 50,- € / 59,90 €



**AmigaArena
Games Edition 2002**
Über 50 Vollversionen von
Spielen aus dem
Kommerziellen- und
Sharewarebereich
**+ 50% Rabatt auf
WhdLoad!**
Preis: 10,- €



PuzzleBOBS Deluxe
Ein "bust a move" Clone
der Superlative.
Die Deluxe-Version mit
zahlreichen Extras und
MorphOS Unterstützung.

Preis: 13,99,- €



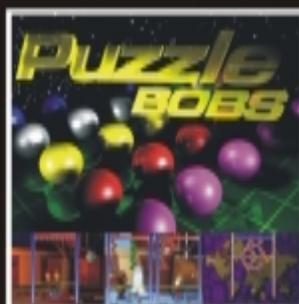
AQUA
Ein Grafikadventure ganz im
Stil des bekannten Spiels "Myst".
Packende Geschichte zum
Top-Preis!

Preis: 16,99 €



Frogger2
Der beste Videoplayer
für den Amiga. Unterstützt
die Wichtigsten MPEG
und AVI Formate.

Preis: 15,50 €



PuzzleBOBS-Classic
Die erste Version von
PuzzleBOBS mit
zahlreichen Levels.

Preis: 9,99 €



Total Amiga
Die Ausgabe 15 und 16
des englischen Print-
Magazins TotalAmiga
jetzt zum einem Preis
inklusive Portokosten!

Preis: 12,- €

Bestellen Sie per e-Mail, Fax, Telefon oder direkt in unserem Online-Shop!

Tel.: 0209 - 95 717 884 Fax: 0209 - 95 717 865

Internet: www.funtime-world.de E-Mail: mail@funtime-world.de

Versandkosten: Vorkasse - 4,10 € Nachname - 6,50 €



Impressum

Chefredakteur:

Robert Kühn

Redaktion:

Robert Kühn (rk)
Roger Stamm (sr)

Freie Mitarbeiter:

Andreas Laaser
McFly

Grafiken:

freie Quellen

Aintern Logo:

Fabio Trotta

Layout:

Robert Kühn

Redaktion:***Anschrift Deutschland***

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

Anschrift Schweiz

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

Bezugsmöglichkeiten:

Homepage von
www.ahs-amiga.ch

Erscheinungsweise:

1x pro Monat

Anzeigenpreisliste:

nach Absprache

Manuskripteinsendung:

Manuskripte jeder Art werden jederzeit gern entgegengenommen. 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, Aufbausketzen 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 03**

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

- MovieShop Teil drei
- weitere Homepage empfehlungen
- AmigaOne Diary Teil drei
- Tinte nachfüllen oder Kaufen?
- und natürlich vielen anderen Themen

Erscheinungstermin ist der

01.März 2004