

# AMIGA**INSIDER**

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

## **AmigaOS 4.0**

Interview mit Steffen Häuser,  
Erfahrungsbericht

## **Hollywood**

Workshop

## **Schlachtfeld C Beta**

Review  
Interview mit den Machern

AMIGA®

OS

4.0

# 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.

Preis: 10,- €



## PuzzleBOBS Deluxe Ein "bust a move" Clone der Superlative.

Die Deluxe-Version mit  
zahlreichen Extras und  
MorphOS1.3 Unterstützung.

Preis: 13,99,- €



## AQUA

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

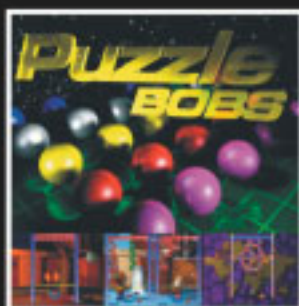
Preis: 16,99 €



## 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](http://www.funtime-world.de) E-Mail: [mail@funtime-world.de](mailto:mail@funtime-world.de)

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

**Chefredakteur:** Sebastian Brylka

**Mitarbeiter:** Olaf Köbник, Michael Christoph, Telemar Rosenberger

**Herausgeber:**

SEMI-Werbung  
llk&Brylka  
Rotthausen Str. 105  
45884 Gelsenkirchen  
Tel.: 0209 -  
Fax: 0209 -  
e-Mail: kontakt@amigainsider.de  
http://www.amigainsider.de

**Anzeigen:**

**Layout:** Sebastian Brylka

**Bezugsmöglichkeiten:**

AmigaInsider Homepage

**Manuskripteinsendungen:**

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

# EDITORIAL

## Der Anfang

Es ist vollbracht, die erste Ausgabe des AMIGA**INSIDER** ist fertig. Lange hat es gedauert, jetzt ist es aber da. In Wirklichkeit wurde das Projekt zum ersten mal 2001 in Angriff genommen und sofort die entsprechende Domain angemeldet. Doch aufgrund des Zeitmangels wurde dieses Vorhaben immer, und immer wieder zurückgestellt.

AMIGA**INSIDER** wurde mit dem Ziel gestartet sich irgendwann zu einem vollwärtigem Print-Magazin zu entwickeln. Doch im Augenblick soll es in erster Linie in Form eines PDF-Magazins erscheinen. Das Magazin soll in der Regel am Anfang einen Umfang von ca. 20 bis 30 Seiten haben. Die Schwerpunkte sollen auf interessante Berichte und Interviews gelegt werden. Tests und Workshops können nur realisiert werden, wenn sich genügend Freiwillige melden um an diesem Magazin mitzuarbeiten. Wir werden hauptsächlich über die Systeme AmigaOS und MorphOS berichten. Systeme wie MacOS, Linux und Windows werden am Rande behandelt.

AMIGA**INSIDER** soll nach Möglichkeit mindestens 4x im Jahr erscheinen, durch entsprechende Resonanz wären aber auch mehr Ausgaben vorstellbar. Genaue Erscheinungstermine werden wir auf unserer Seite veröffentlichen.

AMIGA**INSIDER** soll sich mit der Zeit soweit es der Markt erlaubt natürlich weiter entwickeln, möglich ist aber auch das aufgrund der aktuellen Lage auch die Schwerpunkte verlagert werden. Sie dürfen Sie noch auf die eine oder andere Überraschung freuen.

Jeder Interessierte ist eingeladen an diesem Magazin mitzuarbeiten. Gesucht werden interessante Artikel zu verschiedenen Themen der Betriebssysteme AmigaOS und MorphOS.

Sebastian Brylka  
*AmigaInsider*

## INHALT

Aktuelles.....	4
AmigaOS4.0 Info/Erfahrungsbericht.....	6
Interview mit Steffen Häuser .....	8
History / AmigaOS 2 Anzeige.....	10
History / Längst vergessen.....	11
LifeStyle-AmigaArena 2003.....	12
Pegasos 2 Info .....	14
Games-News .....	15
Gorky 17 Preview .....	16
Schlachtfeld - Interview .....	17
Schlachtfeld Betac C Review .....	20
Interview mit Peter Weigoldt .....	22
Hollywood - Workshop .....	24

## Flash-News

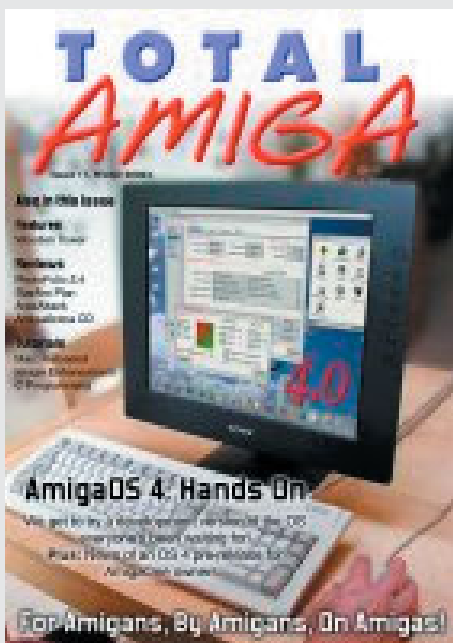
### **IOSPIRIT - AMIGA Sonderaktion verlängert und neue Funktionen im Account**

IOSPIRIT verlängert auf häufigen Wunsch die Sonderaktion, in dessen Rahmen viele Produkte zu stark ermäßigten Preisen erhältlich sind, bis Ende März. Des Weiteren ist im Kundenaccount ab sofort eine neue Funktion verfügbar, die bei vielen Versandarten eine Sendungsverfolgung direkt im Account ermöglicht.

### **GoldED Studio AIX Service-Pack 15 erschienen**

In dem neuen Service-Pack finden registrierte Anwender den vor kurzem veröffentlichten Mini-Editor "microgolded". Neben einigen Fehlern und Verbesserungen, wurde auch Verbesserungen an der GCC Installation vorgenommen.

**TotalAmiga 17** - Im März erscheint eine neue Ausgabe des englischen Amiga Magazins "Total Amiga". Aufgrund des geringen Interesses, werden mindestens 20 verbundliche Bestellungen für diese Ausgabe benötigt um überhaupt einen Import des Magazins ermöglichen zu können. Der Preis für das TotalAmiga Magazin Ausgabe 17 liegt bei einer Bestellung per Vorkasse inklusive Portokosten bei 6,50 €. Bei Interesse senden Sie einfach eine e-Mail an [mail@funtime-world.de](mailto:mail@funtime-world.de). Ältere Ausgaben können Sie über den Online-Shop von [www.funtime-world.de](http://www.funtime-world.de) bestellen.

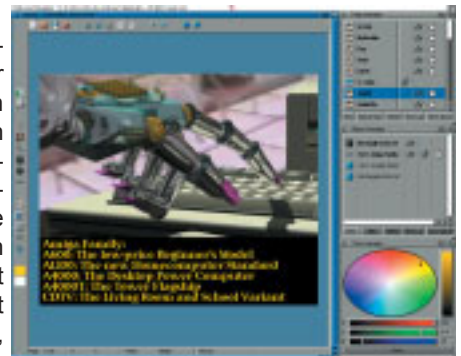


## JAmiga

Mit JAmiga ist für den Amiga endlich eine ernsthaft zu nehmende Java-Portierung erschienen. Kurz nach der ersten Veröffentlichung der Alpha stand bereits eine neue Version zum Download bereit. Der JIT (Just-in-Time Compiler) funktioniert jetzt auch auf 040er und 060er Prozessoren und kommt mit Netzwerk-Unterstützung. Lediglich das Gui-Toolkit AWT befindet sich noch in einer Testphase. Wir dürfen auf die Fortschritte gespannt sein. Über die Fortschritte können Sie sich auf der Homepage informieren. ([www.jamiga.org](http://www.jamiga.org))

## Hollywood Designer

Airsoft Softwair bringt den Amiga Anwendern mit dem Hollywood Designer endlich einen einfach zu bedienenden Hollywood-Editor. Bisher mußten man sich mit der Skriptsprache auseinandersetzen, doch mit dem Multimedia-Editor werden auch Anwender die weniger Lust auf Skriptbefehle haben befriedigt. Der Hollywood Designer ist ein moderner Multimedia-Editor mit dem Sie Ihre eigenen Präsentationen, Spiele und Anwendungen für den Multimedia Application Layer Hollywood erstellen können und wird bald veröffentlicht. Hollywood Designer bietet eine mächtige Oberfläche, die alle Funktionen hat, die Sie benötigen, um Ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen. Mit dem Hollywood Designer kann jetzt jeder eigene Hollywood Präsentationen mit wenigen Klicks erstellen und Sie dann für alle Amiga-Plattformen abspeichern. So können Sie z.B. Präsentationen für MorphOS unter AmigaOS erstellen oder Präsentationen für WarpOS/AmigaOS unter MorphOS. Näheres erfahren Sie in der nächsten Ausgabe. ([www.airsoftsoftwair.de](http://www.airsoftsoftwair.de))

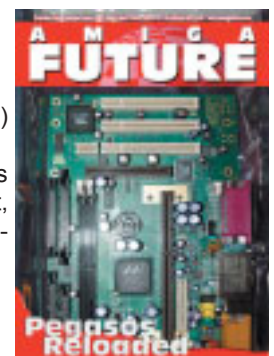


## Videobörse am 06. und 07. März in Bremen

Die diesjährige Veranstaltung bietet insbesondere für den Amiga Anwender aber auch für Pegasos User interessantes. Gezeigt wird der AmigaOne natürlich mit einer aktuellen Version des AmigaOS4.0 Betriebssystems. Einige der Entwickler wollen ebenfalls anwesend sein. Freuen dürfen sich auf die MorphOS Anwender auf einen Pegasos der zweiten Generation, natürlich mit einer installierten MorphOS Version. Neben diesen Schwerpunkten werden Produkte der AppleFamilie vorgeführt. Laufen neue Informationen entnehmen Sie der Seite [www.udnimweb.de](http://www.udnimweb.de).

## Amiga Future 47

Am 5. März erscheint die Ausgabe 47 (März/April 2004) der Amiga Future. Themen dieser Ausgabe sind: Ausführlichen Testbericht vom Pegasos 2, 1. Teil des Workshops "Linux auf Pegasos" Workshop gestartet, eTeacher 6.20 Test, Adventure Special, AmigaOS 4 Infos und vieles mehr. Das Heft können sie über die [www.amigafuture.de](http://www.amigafuture.de) Homepage bestellen.



## Genesi gewinnt Rechtsstreit mit Amiga

Nach den Behauptungen von Genesi, soll die Firma den Rechtsstreit mit Amiga endlich gewonnen haben. Welche genauen Vorteile das für die MorphOS Anwender bringt, und ob diese auf eine Portierung des AmigaOS4.0 für den Pegasos rechnen können ist noch unklar. Laut einer Aussage von Genesi, soll das Urteil der Firma den vollen Zugang zu den Quelltexten des Betriebssystems, sowie die Verwendung der eingetragenen Marken erlauben. Unklar ist jedoch um welches Betriebssystem es sich handelt. In den bisherigen Verhandlungen sprach man stets von dem eher unbeliebten AmigaDE System. Ob sich die Firma Amiga Inc. selbst zu diesem Urteil äußert ist unklar, bisher gab es von dieser Stelle keine offizielle Stellungnahme.

Quelle: morphos-news.de

## AmigaPlus 02/2004 erhältlich



Die Redaktion der AmigaPlus testet in ihrer neusten Ausgabe 02/2004 ausführlich das Pegasos 2 Board.

Weitere Themen dieser Ausgabe sind: A+ CD 26: Epic Multimedia Lexikon, Neue Jobs für alte Amigas, Teil 1: Die Faxmaschine, SVCD-Workshop, Teil 1 Überblick: MorphOS-Kompatibilität, Preview: Gorky 17

Amiga Status Report: When it's done..., Top 10 Shareware-Tools, Review: Homebank 3, Verbraucherschutz: Internetkauf UAE 0.8.22 Konfiguration für Compiler-Fans, So geht's: AmigaOS 3.9 unter WinUAE, Demoscene: Hinter den Kulissen und vieles mehr. ([www.amigaplus.de](http://www.amigaplus.de))

## CeBIT 2004

Die Chance das in diesem Jahr die Firma Genesi / Pegasos oder auch Amiga Ihre Produkte auf der diesjährigen CeBIT präsentieren werden, ist leider sehr gering. Doch trotz dieser trüben Aussichten lohnt sich der Besuch der Ausstellung vom 18.-24. März 2004 allemal. Auch wir werden für Sie vor Ort sein und in der nächsten Ausgabe über neues und interessantes berichten. Informationen zur Messe finden Sie unter [www.cebit.de](http://www.cebit.de).

## Flash-News

**AmigaWorld.org (AmiTopia)** - Der Nachrichtendienst AmigaWorld/AmiTopia das sich bisher nur AmigaThemen gewidmet hat, wird ab sofort auch verstärkt Nachrichten rund um das MorphOS Betriebssystem veröffentlichen. Die Entscheidung wurde mit dem fehlen interessanter Amiga-Nachrichten begründet.

## AQUA Bestandteil des Superbundle



Registrierte Pegasos Benutzer erhalten das Grafik-Adventure Aqua im Rahmen des Superbundle Pakets kostenlos zur Verfügung gestellt. Bei Aqua handelt es sich um ein Myst ähnliches Spiel. Die deutsche Version für das AmigaOS ist bei [www.funtime-world.de](http://www.funtime-world.de) erhältlich.

**MorphOS User gesucht** - In Zukunft wollen wir verstärkt über die Alternative zum AmigaOS berichten. Daher suchen wir zuverlässige Autoren die Ihr Wissen rund ums MorphOS in Form von interessanten Artikeln, Workshops und Tests unseren Lesern auf freiwilliger Basis präsentieren wollen. Bei Interesse schreiben Sie an: [kontakt@amigainsider.de](mailto:kontakt@amigainsider.de)

**G4 7447A CPU** - Der neue verbesserte G4 Prozessor von Motorola wird bei Verfügbarkeit auch mit den Pegasos Boards ausgeliefert. Bis es soweit ist, dürfen sich die Anwender erstmal mit dem 7447 Prozessor vergnügen.



**DOS Box 0.61** erschienen - Von dem MS-Dos Emulator ist eine neue Version erschienen. Interessant ist der Emulator um einige zwar inzwischen alte aber dennoch sehr gute Spiele auf dem MorphOS laufen zu lassen. In der neuen Version wurde die Unterstützung einiger Soundkarten wie auch der FPU hinzugefügt. Download unter: <http://www.ppa.ltd.pl/software/download/DOSBox.lha>

# > AmigaOS 4.0 / Info

Das AmigaOS4.0 wird mit oder auch ohne Amiga kommen. Wann, das weiß noch heute keiner genau! Wahrscheinlich ist das 1 Quartal 2004, weitere Verzögerungen sind für das Unternehmen Amiga und auch an dem Projekt beteiligten Parteien nicht mehr tragbar. Das hindert uns allerdings nicht sich den aktuellen Stand der Entwicklung anzuschauen und mit den Entwicklern zu sprechen.



## AmigaOS 4.0 Lexikon

**ExecSG** - Das Herz des Amiga-Betriebssystems, größtenteils Kompatibel zur alten Bibliothek, beinhaltet unter anderem einen JIT-68k Emulator, Hardware-Abstraktion, Virtueller Speicher, Neue Bibliotheken-Schnittstelle (shared libraries), Resource tracking etc.

**JIT-Emulator** - Just InTime Emulator, übersetzt den Programmcode in Echtzeit direkt in die Sprache des verwendeten Systems. In diesem Fall von 68k nach PPC.

Beim AmigaOS4.0 ist der Emulator Petunia dafür zuständig.

**FT2Engine** - Erweitertes Font-System, soll verschiedene Schrifttypen wie PostScript Type1 und Type42, TrueType/OpenType, OpenType 1.3 mit Unicode Support und viele Andere.

**AmigaInputAPI** - Besonders für Spieler interessant. Ermöglicht das anschließen verschiedener Joysticks, Pads und anderer Eingabegeräte über die wichtigsten Schnittstellen unter anderem USB.



### **Aller Anfang ist schwer.**

Dank Petro Tyschtschenko lebt das Projekt AmigaOS™ goes PowerPC™ noch heute. Schon damals wollte niemand an eine neue Version des Betriebssystems glauben. Doch dank Petros Entschlossenheit ist dann irgendwann die Version 3.5 erschienen. Damit hat sich Petro Tyschtschenko in der Geschichte des Amigas ein Denkmal gesetzt. Zusammen mit der Firma Haage&Parnter wurde praktisch in wenigen Monaten das alte Betriebssystem AmigaOS3.1 auf einen durchaus für die damalige Zeit beachtlichen Stand der Technik gebracht. Gleich danach folgte natürlich das Update auf OS3.9, am Anfang noch als OS4.0 angekündigt.

So einfach wird das für die Entwickler von Hyperion Entertainment nicht mehr sein. Die Computertechnologie ging einen entscheidenden Schritt nach Vorne und das nicht nur auf Hardwareebene. Die Anwender und noch genauer gesagt die Kunden von Heute wünschen sich etwas mehr als eine zusammen gewürfelte Softwaresammlung. Was heute zählt ist ein Betriebssystem das zumindest so aussehen soll als ob es aus einem Guß stammen würde. Eine nicht weniger entscheidende Rolle spielt dabei das Aussehen.

Trotzdem dürfen wir bei der Beurteilung der bisher gemachten Vorschritte nicht zu streng sein. Schließlich weiß man ja, mit welchen Problemen die Firma Apple zu tun hatte als man den Umstieg auf den PowerPC™ beschlossen hat.

Das AmigaOS 4.0 befindet sich nach Aussagen der Entwickler kurz vor der Fertigstellung. Die Liste der geplanten Features wurde fast vollständig abgearbeitet. Tests auf dem AmigaOne™ Board verliefen bisher positiv ab und auch die Performance erreicht inzwischen akzeptable Werte. Aufgrund dieser Tatsachen und natürlich dem immer härteren Konkurrenzkampf entschloss man sich eine erste Beta-Version an die bereits glücklichen AmigaOne™ Besitzer zu verteilen.

### **Die Konkurrenz?**

Auch wenn viele die erneute Spaltung des Marktes in Gruppen der AmigaOS und MorphOS Anwender für schlecht halten, so hat

das doch für beide Seiten letztendlich was positives. Beide Gruppen versuchen es immerhin es besser als der Andere zu tun und auch bei den Preise sieht es viel freundlicher aus, als wenn es nur einen Anbieter gäbe.

So können wir als Anwender in erster Linie nur profitieren, am Ende wird sowieso nur der Bessere bzw. der bekannteste es schaffen. Platz für zwei Betriebssysteme auf kommer-



AmigaOS 4.0 auf dem AmigaOne

zieller Basis gibt es definitiv nicht. Selbst die Macher von BeOS mit besseren Marketing, deutlich mehr Entwicklern und ebenfalls innovativen Ideen haben am Ende doch verloren.

Das AmigaOS4.0 spielt für den Amiga selbst und auch die Mutterfirma eine sehr wichtige Rolle. Es ist die letzte Chance den Amiga-Markt neu zu beleben. Es bringt zwei Entscheidende Vorteile mit sich. Zum einem erhalten wir endlich ein technisch gesehen durchaus modernes und Ressourcen freundliches Betriebssystem und zum Anderem eine fast konkurrenzfähige Hardware die nicht mehr nur aus exotischen Basteleien besteht.

### **Was bietet das AmigaOS**

Die ersten Teile des AmigaOS4.0 wurden auf den damals von der Firma phase5 entwickelten PowerPC Karten entwickelt. Die Vorteile die sich dabei ergaben liegen auf der Hand. Die Entwickler konnten bereits mit der Arbeit beginnen ohne auf die dazugehörige Hardware warten zu müssen. Wichtig war es nur ein Konzept festzulegen und später an die Hardware samt einem neuen Bios anzupassen. Gerade deswegen soll es spezielle AmigaOS4.0 Versionen auch noch für die alten PowerPC Karten geben. Technologisch

# > AmigaOS 4.0 / Bericht

ist das zwar ein etwas zweifelhaftes vorgehen, ein modernes Betriebssystem an eine alte Technik anzupassen, aber wirtschaftlich gesehen bedeutet das für Hyperion Entertainment und Amiga zusätzliche Einnahmen und die sind bei der Vielzahl von Karten für Amiga Verhältnisse keinesfalls gering. Schließlich kann man schlecht voraussehen in welcher Größenordnung sich der AmigaOne Rechner verkaufen wird. Mit den bisherigen Verkäufen darf man bestenfalls einen geringen Teil der Entwicklungskosten decken können.

Das AmigaOS4.0 kommt mit einem komplett neuen Exec, genannt ExecSG. Das ist der Kern des Amiga Betriebssystems und beinhaltet zusätzlich den 68k Emulator Petunia. Dadurch wird man die bereits vorhandene Amiga Software weiterhin nutzen können, vorausgesetzt diese greift nicht auf spezielle Chips der alten Amiga Hardware zurück. Ein großer Vorteil ergibt sich dabei auch für die Programmierer des Systems. Man konzentriert sich bei der Entwicklung von OS4.0 vorerst auf Rechenintensive Teile des Systems und kann einige weniger wichtige Anwendungen erst später nach und nach komplett auf PowerPC portieren. Dadurch spart man auch viel Zeit.

Die entstandene Verzögerung ist natürlich ärgerlich, aber wenn man sich anschaut mit welchen finanziellen Mitteln hier gearbeitet wird, dann darf man überhaupt froh sein das irgendetwas passiert. Einen ähnlichen Reifall wie mit der Maut-Technologie von TollCollect müssen wir auf jedenfall nicht rechnen. Wie das AmigaOS 4.0 inzwischen arbeitet erfahren Sie aus dem folgenden Erfahrungsbericht des Beta-Testers Michael Christoph, im Interview mit dem AmigaOS Entwickler Steffen Häuser erfahren Sie weitere interessante Informationen. (sb)

## **AmigaOS4.0 aus der Sicht eines Beta-Testers.**

Hallo, hier ist Euer zukünftiger AmigaOS 4.0 Onkel! In Zukunft werdet Ihr hier mehr über AmigaOS 4.0 erfahren und mit Tipps und Tricks versorgt. Zunächst gibt es aber nur eine Kurzvorstellung und Einführung. Das nächste Mal ist dann sicher schon mehr "Substanz" zum Lesen dabei.

Zu meinem Hintergrund und der Geschichte vom AmigaOS seit 3.5: bereits seit AmigaOS 3.5 gehöre ich zu den Beta-Testern, die auch dafür verantwortlich sind, dass ihr am Ende ein stabiles und möglichst fehlerfreies AmigaOS bekommt.

Im Juni 2001 begannen die Tests mit dem neuen TCP/IP-Stack "Roadshow" und dem FastFileSystem2 (Kennung DOS7), welches eine hundertprozentig kompatible Neuentwicklung des FileSystems darstellt. Im September 2002 begann dann die "öffentliche" Betatestphase von AmigaOS4. Zu diesem Zeitpunkt wurden aber bereits viele Sourcen bereinigt, damit sie überhaupt mit gcc übersetzbar waren. Denn nur dadurch konnten sie später für den PPC-Prozessor kompiliert werden. In diesem Zuge wurden auch viele Systemfunktionen überarbeitet, Fehler beseitigt und neue Features eingebaut.

Wer sich genauer mit der Amiga Hardwarearchitektur auskennt, weiß um die Vorzüge der Amiga Customchips. Sie machten es 1985 möglich, daß der Amiga 1000 bei seiner Weltpremiere zu den (damals) fortschrittlichsten Maschinen gehörte. Aber auch diese Customchips sind z.B. dafür verantwortlich, daß seinerzeit die Entwicklung an DeluxePaint eingestellt wurde. Das Programm war dermaßen auf die Custom-Chips abgestimmt, daß es mit den Grafikkarten so seine Probleme hatte. Das Amiga Betriebssystem ist aber noch wesentlich stärker auf die Hardware abgestimmt. Die API nach außen für die Programmierer erlaubte es, ohne direkte Zugriffe auf die Hardware auszukommen. Trotzdem findet diese Customchip-Technologie auch heute noch großen Einsatz: z.B. in den Spielekonsolen.

AmigaOS4 lebt: bereits auf mehreren Messen konnte AmigaOS4 in Augenschein genommen werden. Bei den letzten Messen sogar nativ auf der AmigaOne Hardware. Aktuell befindet sich die Zusammenstellung einer Entwickler-CD im Abschluss. Damit soll es allen Entwicklern möglich sein, ihre Programme für die PPC-Umgebung zu kompilieren und ggf. anzupassen.

Die aktuelle Situation: auch wenn die "Durststrecke" lange war, befindet sich das OS4 (nach meiner Meinung) kurz vor der Veröffentlichung. Einen überwältigenden Fortschritt darf aber keiner ernsthaft erwarten! Bisherige Aufgabe von Hyperion war es "lediglich", das bestehende AmigaOS zukunftstauglich auf eine neue Hardwareumgebung anzupassen. Trotzdem wurden aber auch viele Dinge im Detail überarbeitet, verbessert und auf zukünftige Anforderungen vorbereitet. Spätere Versionen werden sicher wesentlich spektakulärere Neuerungen mit sich bringen. So steht z.B. eine komplette Neuimplementierung der Workbench (inklusive dem Icon-System) auf dem Programm.

Jeder muß für sich selber entscheiden, ob er mit den bestehenden Möglichkeiten des Amigas im täglichen Leben auskommt. Wer nicht unbedingt die Internetseiten der Musikindustrie abrufen (die oftmals nicht mal mit den regulär installierten Windows-Browsern angezeigt werden können!) kommt auch mit den Amiga Browsern zurecht. Apache Webbrowser, PHP-Skript-Programmierung oder MySQL-Datenbanken sind in diesem Zusammenhang auf dem Amiga ganz einfach möglich. Wer nicht zur Gruppe der "3D-Baller-Spieler" gehört, findet auf dem Amiga eine große Anzahl an liebevollen und unterhaltsamen Spielen.

Der obligatorische Aufruf: das soll es für's erste Mal gewesen sein. Schreibt mir doch, was Euch an AmigaOS4 besonders interessiert. Nach Veröffentlichung sind auch Hilfen und Antworten auf viel gestellte Fragen denkbar. Wer sich jetzt aufrafft und seinen Mailer anschmeißt hat gute Chancen, bereits in der nächsten Ausgabe Antwort auf seine Fragen und Anregungen zu finden!

*Michael Christoph, Softwareentwickler  
michael@meicky-soft.de  
www.meicky-soft.de*

## **Jetzt sind Sie gefragt!**

Der AmigaOne ist bereits seit längerer Zeit zu haben. Vielleicht sind Sie auch schon im Besitz eines AmigaOne Rechners, oder planen einen in Zukunft zu kaufen.

Schreiben Sie uns wie Sie sich die AmigaZukunft vorstellen, ob Sie noch überhaupt an einen Erfolg der neuen Amiga Rechner mit AmigaOS4.0 glauben.

Ihre Meinung zur aktuellen Situation interessiert uns sehr!

Ihre e-Mails richten Sie an die folgende e-mail Adresse:  
kontakt@amiga insider.de

Wir sind weiterhin auf der Suche nach interessanten Tipps zum AmigaOne, oder falls Sie im Besitz des AmigaOs 4.0 Betriebssystems sind, auch an interessanten Berichten und Informationen interessiert. Teilen Sie Ihre Erfahrungen mit unseren Lesern.

# > Interview mit Steffen Häuser

**Steffen Häuser, einer der Hauptentwickler des AmigaOS 4.0 Betriebssystems stellte sich den Fragen zum Thema.**

**AMIGAINSIDER** Hallo Steffen, für die meisten Amiga User bist Du kein Unbekannter mehr, würdest Du dennoch bitte ein wenig über Dich und Deiner Amiga Laufbahn erzählen?

Steffen: *Ich habe mir im selben Jahr, in dem der A500 in Deutschland eingeführt wurde, zusammen mit meinem Bruder meinen ersten Amiga gekauft, eben den A500. Später tauschten wir den Rechner gegen Aufpreis mit einer Klassenkameradin meines Bruders gegen einen A2000 ein. Ich habe schon damals etwas programmiert, damals noch in Basic und später Assembler, aber - damals noch als Schüler - eigentlich mehr oder weniger nur so Experimente, wie sie jeder angehende Programmierer mal macht.*

*Als der A4000 rauskam, hab ich mir diesen gekauft. Ich habe auf dieser Maschine zuerst in Oberon und später in C und C++ programmiert. Ich habe damals an einem Rollenspiel im Dungeonmaster-Stil gearbeitet, das aber nie fertig wurde. Als dann die PPC-Karten von Phase 5 erschienen, ich war in der Zwischenzeit mit meinem Informatik-Studium beschäftigt, habe ich mir auch gleich eine gekauft, und habe in der Folgezeit vor Allem Spiele, Emulatoren und Tools auf Amiga PowerPC portiert (Doom, SNES9x, Heretic 1, u.a.).*

*Irgendwann erhielt ich dann eine Mail von einem gewissen Ben Hermans, der eine Firma gründen wollte, die aktuelle (oder zumindest fast aktuelle) Spiele für den Amiga portiert. Da ich sowieso kurz vor dem Abschluss meines Studiums war, habe ich zugesagt. Ausser mir und Ben gehörten noch die Friedens, Christian Sauer und Evert Carton zu den Gruenungsmitgliedern von Hyperion Entertainment (die Friedens hatte Ben zur selben Zeit angeschrieben, als er auch mich anschrrieb).*

**AMIGAINSIDER** Was hat Dich all die Jahre am Amiga begeistert, das Du heute dafür aktiv bist?

Steffen: *Na, das Betriebssystem. Ist doch einfach das Beste :)*

**AMIGAINSIDER** Was würdest Du, als die "grössten" Erfolge, seit Gründung von "Hyperion-entertainment" bezeichnen?

Steffen: *Nun auf rein technischem Stand würde ich hier wohl die Amiga OS 4 Beta*

*nennen. Von den Verkaufszahlen her dürfte wohl Heretic II der grösste Erfolg sein.*

**AMIGAINSIDER** Wie schätzt Du den Bekanntheitsgrad von "Hyperion-entertainment" ausserhalb der Amiga Community ein?

Steffen: *Naja, ausserhalb der Amiga Community dürften wohl alle "Amiga-Firmen" eher unbekannt sein.*

**AMIGAINSIDER** Mittlerweile ist "Hyperion-entertainment" im Amiga Bereich nicht "nur" als Spiele Schmiede bekannt, sondern seit 2001 seid Ihr für die Umsetzung von AmigaOS 4.0 PPC verantwortlich. Hättest Du Dir jemals vorstellen können, eines Tages an der Weiterentwicklung von AmigaOS tätig zu sein, seit dem Ende von Commodore ?

Steffen: *Damals als Commodore pleite ging ? Da hätte ich mir das nie vorstellen können, dass sich diese Chance mal ergibt...*

**AMIGAINSIDER** Wie ist es damals zu der Zusammenarbeit mit Amiga Inc. gekommen, immerhin galt das Unternehmen "Haage und Partner" damals als "Anwärter" für eine Weiterentwicklung des AmigaOS ?

Steffen: *Naja, H&P hatte ja dann kein Interesse mehr.*

**AMIGAINSIDER** Welche Aufgaben hast Du später für die Entwicklung von AmigaOS 4.0 übernommen oder warst Du von Anfang an dabei ?

Steffen: *Hauptsächlich AmigaInput, einige lowlevel-Komponenten (timer.device, cia.resource für die CSPPC-Version) sowie die noch nicht abgeschlossene Arbeit an der WarpOS-Emulation. Die meiste Zeit während des OS 4 Projekts habe ich allerdings an Spiele-Titeln gearbeitet.*

**AMIGAINSIDER** Jetzt wo AmigaOS 4.0, Zehn Jahre nach dem Ende von Commodore "back for the future" ist, welches waren in der Vergangenheit für Euch bez. für Dich, die grössten Herausforderungen bei der Umsetzung von AmigaOS 4.0 und welche unerwarteten Probleme hatten sich ergeben?

Steffen: *Die größte Herausforderung ? AmigaOS auf einer Hardware ohne Custom-Chipset zum booten zu bringen :) (Was dann aber am Ende problemloser klappte als angenommen...).*

**AMIGAINSIDER** Würdest Du heute sagen, das sich dieser Stress bis heute gelohnt hat und ist AmigaOS 4.0 im jetzigen Zustand so, wie Du es Dir als Amiga Fan, immer gewünscht hättest früher?

Steffen: *Ja, auf jeden Fall. Ich persönlich habe auch gar keinen (funktionierenden) ClassicAmiga mehr. Ich verwende nur noch OS 4.*

**AMIGAINSIDER** Kommen Wir zu den letzten Ankündigungen von "Hyperion-entertainment". Mit der "AmigaOS Developer Pre-release CD wird es in kürze erstmals Entwickler Werkzeuge geben um für AmigaOS 4.0 zu schreiben. Kannst Du mir bitte etwas über die CD erzählen, wer kann damit auf welchem System für AmigaOS 4.0 entwickeln, oder lässt sich damit sogar auch unter dem Classic Amiga was machen ?

Steffen: *Die Pre-Release enthält natürlich zunächst mal den derzeitigen Stand von OS 4. An Entwickler-Tools sind dann noch gcc für OS 4, gdb (ein Debugger) sowie Includes+Autodocs enthalten. Der gcc ist dabei sowohl OS 4 nativ als auch als Cross-Compiler für verschiedene Systeme (AmigaOS 3.x, Linux, Windows, MacOS X,...) enthalten. Wegen dem Cross-Compiler kann man auch unter Classic OS 4 Anwendungen entwickeln (nur halt nicht testen...). Source-Code-mässig unterscheidet sich der Code eines OS 4 Programms ja auch nicht sehr von einem OS 3.x Programm, man kann etwa auch beides parallel entwickeln, falls man das alte OS 3.x noch unterstützen will. Ausser natürlich man verwendet spezielle OS 4 Komponenten wie AmigaInput, die es auf dem Classic nicht gibt.*

**AMIGAINSIDER** Wie siehst Du Persönlich die Chance, das viele Amiga Entwickler davon gebrauch machen werden bez. haben sich schon aufgrund der Ankündigung, Entwickler mit Euch in Verbindung gesetzt, die Ihre Software für AmigaOS 4.0 umsetzen möchten?

Steffen: *Es haben sich schon einige Entwickler gemeldet. Aber ehe die Pre-Release CD erhältlich ist, können die natürlich noch nicht viel machen, ausser sie sind auch OS 4 Betatester.*

**AMIGAINSIDER** Welche Chancen sich im Markt zu behaupten, räumst Du dem AmigaOS 4.0 in Zukunft ein?

Steffen: *Nunja, gegen Microsoft kommen wir sicher was die Marktmacht angeht,*



An dieser Stelle werden wir in uns in jeder Ausgabe mit der Geschichte des Amigas befassen und Ihnen interessantes aus der Vergangenheit vorstellen. Unten sehen Sie eine Anzeige für das AmigaOS Betriebssystem. Erschienen ist diese Anzeige im Amiga-World Magazin.

ASDG's **ScanLab 100** and **The Art Department** • Active Circuits' **ImageLink** and **CineLink** • Applied Engineering's **AE 3.5 Disk Drive**, **DataLink Express**, **DataLink 2000**, **RamWorks 2000** and **RamWorks 500** • Avatar Consulting's **Heart of the Dragon** • Black Belt Systems' **Softpanel LED Display**, **RWI-1 Analog Card**, **HAM-E Color Adapter** and **Board Master** • Brøderbund's **Where in Time is Carmen Sandiego?**, **Where in the World is Carmen Sandiego?**, **Where in the USA is Carmen Sandiego?** and **Where in Europe is Carmen Sandiego?** • Brown-Wagh Publishing's **BGraphics**, **Easy Ledgers** and **Service Industry Accounting** • Commodore Business Machines' **AmigaVision** • Consultron's **CrossDOS V4.0** • Diemer Development's **C-ZAR** • Dr. T's Music Software's **Tiger Cub**, **Keyboard Controlled Sequencer** and **Level II** • Elan Design's **Elan Performer 2.0** • Felsina Software's **A-Talk III, Rel. 1.3** • Gfx Base's **X Windows System** • GlassCanvas Productions' **Art Libraries**, **Enhanced Xerox 4020 Printer Driver** and **Enhanced Sharp JX-730 Printer Driver** • Gramma Software's **CalCalendar Maker**, **Fred Speed Dialer** and **NAG Plus** • Hypercube Engineering's **Vista** and **Fractal Flight** • Inovatronic's **CanDo** • InnoVision Technology's **Broadcast Titler 2** • Interactive Video Systems' **IVS** • Trumpcard **Disk Utilities** and **Trumpcard/Disk Manager Mac Utilities** • JMH Software of Minnesota's **The Talking Coloring Book** and **The Talking Animator** • KFS Software's **The Accountant** • Microsearch's **City Desk 2.01** • Micro-Systems Software's **excellence v2.0** • Natural Graphics' **Scene Generator** • New Horizons Software's **ProWrite V3.0** • NewTek's **Digi-Paint 3** • The Other Guys' **Synthia Pro 2.40** and **Synthia II 2.40** • Palomax's **MAX-125 Hard Disk Adapter** • Passport Designs' **Master Tracks PRO** and **TRAX** • The Puzzle Factory's **Resource** • Radical Eye's **Amiga T<sub>e</sub>X** • Right Answers Group's **The Director** • Saxon Industries' **Saxon Publisher** • Shereff Systems' **Pro Video Gold** and **Pro Video Post** • Side City's **TV Graphics** • Softwood's **Pen Pal** • Syndesis' **TSSnet**, **Interfont** and **InterChange** • Talliesin's **ProVector** • Vega Technology's **Amikit 2.0** • Virtual Reality Laboratories' **Distant Suns** • Zuma Group's **TV-SHOW Version 2** and **TV-TEXT Professional** •

**THE LIST  
KEEPS  
GROWING**



Watch for the Release 2 compatibility sticker on your favorite software.

Commodore  
**AMIGA**

© 1992 Commodore Business Machines Inc. This product is certified in this adhesion based certification free release development being compatible with Release 2.0 operating commercially available on or before July 1, 1992. All quantities shown in these products are subject to change without notice. Some of the certified products are trademarks of their respective developers. Commodore and the Commodore logo are registered trademarks of Commodore Business Machines. All other names are trademarks of their respective owners. © Commodore Business Machines Inc.

Circle 15 on Reader Service card.



# AMIGA ShortCut - Das kostenlose Magazin

In der Rubrik „Fast vergessen“ wollen wir uns noch einmal an die Legenden der zahlreichen längst vergessenen Amiga Publikationen. Den Anfang macht Amiga ShortCut

## Eine neue Ära beginnt

Mit der Amiga-ShortCut wurde im November 1991 ein neues Amiga Magazin geboren. Das ungewöhnliche an diesem Magazin war, es sollte völlig umsonst erhältlich sein. Finanzieren sollte es sich ausschließlich durch Werbung. Die erste Ausgabe verteilte man kostenlose auf der Amiga-Messe „Amiga '91“ in Köln.

Chefredaktuer des Magazins war Hannes Rügheimer, mitgerabtet an dieser Ausgabe haben Carsten Borgmeier (Autor mehrerer Amiga-Bücher), Ottmar Röhrig (später AmigaPlus, c't Redakteur) sowie Dusan Zivadinovic (c't Redakteur).

Vom Aufbau war das Magazin sehr professionell Layoutet und wirkte keinesfalls Amateurhaft. Es war das Jahr, in dem Commodore 20jähriges bestehen feierte und einen Zuwachs von 40,6 Prozent zum Vorjahr verzeichnen dürfte.

Die aktuelle Ausgabe stellte damals den neuen Amiga500plus und die Grafiksoftware DeluxePaint IV vor. Das Ziel der Amiga-ShortCut sollte sein die beste Amiga-Zeitschrift zu werden. Mit über 50 Seiten war die erste Ausgabe auch sehr gut gefüllt, davon waren aber auch nicht wenige Seiten mit Werbung belegt.

Der Artikel zum Amiga 500plus war zwar insgesamt gesehen nicht schlecht, doch in meinen Augen wurde der Rechner zu sehr gelobt. Als Fazit schrieb man z.B. „Aus technischer Sicht stellt der Amiga 500plus einen großen Fortschritt dar“. Ich selbst war schon damals anderer Meinung. Optisch hat sich außer dem Zusatz „plus“ natürlich nichts verändert.

Im Inneren sah es schon etwas anders aus. Es wurde ein etwas verbesserter Grafik-Chip eingebaut mit der jetzt auch 2 Mbyte-Chip-Ram unterstützte. Serienmäßig hatte der Amiga jetzt nicht wie beim

Amiga 500 512Kbyte Ram, sondern gleich 1 Mbyte. Auch die Verwendung der 2.04 Kickstart-Roms war nicht wirklich revolutionär und die Akkugepufferte-Uhr war auch jetzt Serienmäßig. Beinahe alle Erweiterungen konnte man auch für einen Amiga500 erwerben und die meisten hatten diese schon längst in ihrem Rechner eingebaut. So war der Amiga 500plus nur etwas für neue Käufergruppen. Viel beworben wurde der neue Rechner nicht, so das der Erfolg letztendlich ausblieb.

Schaute man sich die Amiga-ShortCua an, so merkte man schnell das es dem Magazin gerade an Fotos und Screenshots fehlte. Diese wurden nur sehr sparsam eingesetzt. Mögliche Gründe waren vielleicht die Verwendung eines Amiga-Rechners. Schließlich verbrauchen Bilder sehr viel Speicher und machen zudem noch Arbeiten mit einem Amiga unangenehm langsam.

Der DeluxePaint IV Test ist für nichtmal zwei ganze Seiten Text ziemlich kurz geraten. Schließlich brachte die neue Version zahlreiche Änderungen und neue Funktionen mit sich. Hier hätte der Test etwas größer ausfallen müssen. Interessanter dagegen war der



wies eine realliv gute Qualität auf. Vorgestellt wurden die Spiele Jimmy White's Whirlwind Snooker, Rise of the Dragon, Boston Bomb Club.

Zu guter letzt wurde über einen Amiga-Laptop spekuliert. Im Artikel machte man sich dazu gedanken wie das Problem mit dem LCD-Display gelöst werden sollte. Damals waren farbige LCD-Displays erst im Entwicklungsstadium und noch sehr teuer. Für einen portablen Apple-Rechner wollte man damals immerhin 17.000,- DM haben. Ein Amiga wäre kaum günstiger gewesen und am Beispiel Apple hat wohl auch Commodore gesehen das sich damit kaum großes verdienen lässt.

Insgesamt gesehen war die Idee hinter dem Magazin nicht schlecht. Doch so einfach war es wohl nicht das Magazin mittels Werbung zu finanzieren. Den außer dieser Ausgabe, habe ich persönlich keine Ausgaben mehr gesehen. So war wohl die erste Ausgabe auch gleich die letzte.

Im Spieleteil war die Anzahl der Screenshots endlich umfangreicher



# Amiga Arena 2003 - Past, Present and Future

Olaf Köbniak leistet im Bereich Free- und Shareware Software großartiges für den Amiga. Im folgenden Artikel blickt er auf das vergangene Amiga-Arena Jahr 2003 zurück.

Das Jahr 2003 war wieder etwas ruhiger, und so konnte ich mich verschiedenen Aufgaben als Betatester widmen.

Im Januar hatte ich schon das Glück ausgiebig die WB-Spiele "AmigaFoulEggs"



von Michale Christoph und "PairsNG" von Christoph Kimna zu testen. Später folgte dann noch "Desert Racing" von Ralf Schmidt.

Die erste Vollversion, die ich im Januar veröffentlichte, war das Spiel "Beambender" von Blue Lemon Studio.

Die Jungs von Blue Lemon waren wirklich äußerst hilfsbereit, damit ich an die Freigabe von "Beambender" komme, welches bisher vVerkosoft vertrieben wurde. Selbst eine Originalverpackung lies



man mir zukommen!

Erst im April veröffentlichte ich mit "Virtual Karting" eine weitere kommerzielle Vollversion, die von Fabio Bizzetti entwickelt wurde.

Zudem kam noch die Shareware-Vollversion von "Alphabase" dazu, einer Datenbank, die von Maik Stöcker entwickelt wurde.

Im Juni gelang es mir das Adventure "Fatal Heritage" von EgoSoft erstmals zu veröffentlichen.

Bernd Gmeineder von AmiSectorOne unterstützte mich dabei sehr, ebenso das WH-DLoad Team. So konnte letztendlich erstmals sogar eine HD-Version ermöglicht werden, da die Disk-Version einen ausgefeilten Schutzmechanismus besaß.

Im Rahmen der "Amiga Arena Jubiläumswochen" bekam ich im Juli noch die Genehmigung für "ArtEffect Classic 1.5" von Haage & Partner und konnte dies zum ersten Mal legal zum freien Download anbieten.

Mit den "Amiga Arena Jubiläumswochen", die im Sommer starteten, wurden weitere Sonderpreise und Verlosungen ermöglicht, womit dann das Jahr 2003 auch abgeschlossen wird.

Mit Sicherheit habe ich nur einen Bruchteil der Dinge aufzählen können, die umgesetzt wurden,

und mit Sicherheit gibt es noch vieles mehr zu berichten, dazu aber vielleicht später einmal mehr...

## Was bringt die Zukunft?

FÜNF Jahre sind nun vergangen in denen ich versucht habe aktiv dazu bei-

zutragen, dass der Amiga immer noch nicht zum "alten Eisen" gehört und "still alive" ist!

FÜNF Jahre in denen ich aber auch Jahr für Jahr vielen Usern und Entwicklern "Auf Wiedersehen" habe sagen müssen.

FÜNF Jahre in denen ich viel Spass hatte und es mir gelungen ist das ein oder andere für den Amiga beizutragen.

Ob ich weiterhin aktiv am Amiga bleiben werde, hängt vom Erfolg der neuen Amiga-Generation ab.

Heute kann ich allerdings schon sagen, dass der Amiga seit nunmehr zehn stolzen Jahren ein Teil von mir ist und ich diese nicht vergessen werde oder jemals bereut habe. Auch wenn die letzten beiden Jahre nicht spurlos an mir vorübergegangen sind was die negativen Seiten betrifft, wird der Amiga, solange es eine Community gibt und Fans die ihn unterstützten, ein Teil von mir sein!

(OK)



## Amiga Arena - Wie alles begann

Die Amiga-Arena ist heute für jeden ein Begriff, wie das Projekt überhaupt ins Leben gerufen wurde, erfahren Sie in der folgenden Geschichte.

Amiga Arena wie alles begann...

1998 ging meine damalige Homepage "Arena" online. Diese beinhaltete verschiedene Themenbereiche (KISS Fanpage, Düsseldorf e-zine und Gedichte), die in "Arenen" eingeteilt waren. Woraus sich dann letztlich auch der Name "Amiga Arena" ergab!

Wobei der Amiga-Bereich hier anfangs noch eine untergeordnete Rolle spielte.

Dies änderte sich aber gegen Ende 1998 als ich beschloss meine ganzen Online-Aktivitäten dem Amiga zu widmen.

Da ich keine weitere News-Seite oder Linksammlung für den Amiga erstellen

wollte, kam ich auf die Idee, die Free- und Shareware-Entwickler für den Amiga aktiv zu unterstützen, und zwar in Form von zeitlich begrenzten Sonderpreisen für Shareware-Software und später auch durch Interviews.

Nachdem der kommerzielle Markt immer weiter zerbrach, haben wir es den bis heute aktiven Free- und Shareware-Entwicklern zu verdanken, dass es sehr viele und gute Programme weiterhin für den Amiga gab bzw. immer noch gibt, die auch

so manches kommerzielle Programm ersetzen könnten.

So fing ich an mich mit den Entwicklern in Verbindung zu setzen, und stieß dabei grundsätzlich auf positive Resonanz. Dadurch konnte ich im Laufe der Monate regelmässig Sonderpreise anbieten, und das quer durch alle Sparten an Shareware-Software.

Die Amiga Arena mit ihren zeitlich begrenzten Sonderpreis-Aktionen war geboren und dürfte damit bis heute ein einmaliges Konzept im Amiga Bereich darstellen.

Durch die Zusammenarbeit mit vielen Entwicklern ermöglichte ich dann später auch vereinzelt die Freigabe von Vollversionen oder Keyfiles für Software, die nicht mehr aktiv weiterentwickelt wurde.

Dazu wurden im Laufe der letzten Jahre zahlreiche Interviews mit einmal mehr oder auch weniger bekannten Entwicklern

geführt, um deren Programme vorzustellen und diese somit zu unterstützen.

### Highlights 1998

Am 21.11.1998 veröffentlichte [<http://www.amiga-news.de>] erstmals:

*"Die Amiga Arena Aktion ist bemerkenswert. Besucher der Arena-Website bekommen gute Shareware-Programme zu besonders günstigen Konditionen (zeitlich begrenzt)."*

*Außerdem bietet die Website eine hervorragende Sammlung an aktuellen Links.*

Folgende Shareware-Programme wurden erstmals 1998 zum Sonderpreis angeboten (Auszug):

### Digital Almanac von Achim Stegemann

Bis heute wird Digital Almanac von Achim Stegemann weiterentwickelt und zählt mittlerweile nicht nur zum besten, sondern auch zum einzigen Programm seiner Art.

Digital Almanac ist DAS Planetariumsprogramm für den Amiga.

### GeoWorld von Andre und Ronny Beer

Das Erdkunde-Programm GeoWorld wurde regelmässig in der Amiga Arena zum Sonderpreis angeboten, da es für mich das beste Programm seiner Art darstellt.

Leider blieben die Registrierungen im Laufe der Zeit aus und selbst der Editor, der es ermöglicht GeoWorld mit eigenen Daten zu erweitern, konnte nicht dazu beitragen, dass GeoWorld bis heute in einer neuen Version für den Amiga erschien. Sehr schade wie ich finde, denn damit hätten wir Amiga-User gemeinsam ein sehr starkes Erdkunde-Programm für den Amiga realisieren können. Zur Zeit wird an einer PC-Version gearbeitet und die Amiga-Version liegt "auf Eis".

### HomeCINEMA von Andreas Etzrodt

War seiner Zeit eine schöne und einfache Video Datenbank.

**PhotoAlbum/CyBershow** von Helmut Hoffmann

**PhotoAlbum/CyBershow** gehört mit zu den wenigen Programmen, die bis heute noch gepflegt werden und auch in der Amiga Arena regelmässig zum Sonderpreis angeboten wurden.

PhotoAlbum ist für mich das beste Bildverwaltungsprogramm für den Amiga, und zeigt, dass Shareware-Software kommerziellen Programmen überlegen sein kann.

Aber auch hier haben die starken Rückläufe von Registrierungen und Feedback

dazu beigetragen, dass es bis heute keine neue Version gibt. Die aber umgehend

veröffentlicht werden würde, wenn es Feedback seitens der Amiga-User geben würde und der Entwickler sehen kann, dass weiterhin Interesse an PhotoAlbum/CyBershow besteht.

### PrintManager von Stephan Rupprecht

Das Programm wurde erst dieses Jahr als Freeware veröffentlicht. Die Gründe sind die altbekannten - keine Registrierungen!

### SViewII von Andreas Kleinert

Andreas Kleinert hat bis heute mit zahlreichen Programmen und seinen beliebten AKDatatypes den Amiga-Markt unterstützt. Erst kürzlich wurde eine neue Version seines "SuperView" Pakets veröffentlicht.

### Wave Tracer DS von Michael Pfeiffer

Wave Tracer DS von "Virtual World Productions" ist ein sehr gutes Audio-Tool zum Bearbeiten und Konvertieren von Sounds in unterschiedlichen Formaten. "Virtual World Productions" dürften sich mittlerweile vom Amiga-Markt zurückgezogen haben.

History and Screenshots  
© 1998 - 2003 Amiga Arena  
Olaf K.

**Fortsetzung in der nächsten Ausgabe**

## Pünktliche Landung direkt zum Fest

Pünktlich zum Heiligabend hat es Genesi doch noch geschafft, den Pegasos 2 fertigzustellen und sogar teilweise auszuliefern. Hier ein kurzer Blick auf das Wunderwerk.

Die meisten haben wohl damit nicht mehr gerechnet. Aber genau am 24.12. kam dann bei amiga-news.de die erfreuliche Nachricht „der Pegasos2 ist fertig und man habe bereits mit der Auslieferung des Boards begonnen“. Erfreulicherweise hat man Neukunden dabei bevorzugt behandelt, die Auslieferung an Beta-Tester sollte erst später erfolgen. Mit etwas Glück konnten vielleicht einige Kunden bereits sozusagen als Weihnachtsbonbon das Board noch am 24.12 erhalten haben.

### Worauf darf sich der User freuen?

Bei dem Board handelt es sich wie bei dem Vorgänger zuvor um ein Micro-ATX-Board. Auffallend auf den ersten Blick ist die Prozessorkarte mit wahlweise einem G3/600 Mhz oder G4/1Ghz Prozessor erhältlich. Deutlich zu erkennen sind auch die 3 PCI-Slots (32 Bit, 33 Mhz, optional auch RiserCard). Anstelle des Main-Chips hat man sich diesmal aufgrund der schlechten Erfahrungen auf den MV64361 Discovery II Chip von der Firma Marvell entschieden. Zum Standard gehört natürlich auch der AGP-Slot sowie zwei ATA100-kompatible IDE-Schnittstellen für bis zu vier ATA-/IDE-Geräten (VIA 8231 Chipsatz) und zwei DDR-266 Ram Sockel für bis zu 8 Gbyte-Memory.

einen SPDIF digitalen Audio-Anschluß, einer Firewire-Schnittstelle mit bis zu 400 Megabits-Bandbreite. Zwei externe USB-Anschlüsse und ein Interner sind ebenfalls vorhanden. Zudem ein Gigabit-Ethernet und ein 10/100 Megabit-Ethernet Anschluß. Nicht zu vergessen die

Entwicklern die Idee hinter MorphOS großen Anklang findet.

Wem das aber nicht ausreicht, der kann noch immer auf das Debian/Linux-Betriebssystem ausweichen. Dieses dürfte deutlich ausgereifter sein und öffnet die Tore auf ein größeres Softwareangebot auf.

Wir werden uns bemühen das Board in einer der nächsten Ausgaben für Sie ausführlich zu testen. Schon jetzt läßt sich erahnen das Genesi es schaffen wird der Firma Amiga einige Kunden abzuwerben. Denn die Aussichten für die Zukunft sind garnicht so schlecht. Genesi hält sich zum größten Teil an die gemachten Ankündigungen, die Entwickler von MorphOS machen ebenfalls große Fortschritte.

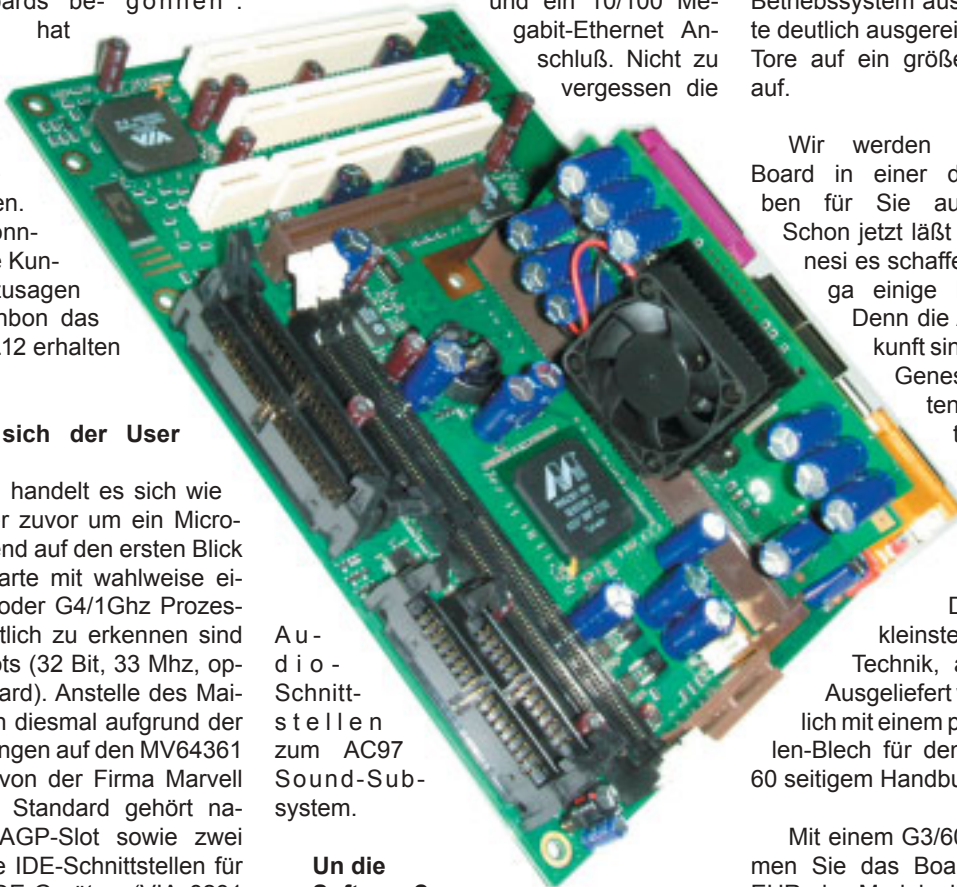
Das Board bietet auf kleinstem Raum enorm viel Technik, auch der Preis stimmt. Ausgeliefert wird das Board zusätzlich mit einem passendem Schnittstellen-Blech für den Tower, sowie einem 60 seitigem Handbuch in 3 Sprachen.

Mit einem G3/600 Mhz Modul bekommen Sie das Board bereits für 346,90 EUR, das Model mit einem G4/1 Ghz werden Sie lediglich um 578,90 EUR erleichtert.

Das Board ist erhältlich bei Vesalia, für Pegasos 1 Anwender gibt es spezielle Upgrade Angebote.

### Quellen:

[www.vesalia.de](http://www.vesalia.de)  
[www.pegasosppc.com](http://www.pegasosppc.com)  
[www.amiga-news.de](http://www.amiga-news.de)



A u -  
d i o -  
S c h n i t t -  
s t e l l e n  
z u m A C 9 7  
S o u n d - S u b -  
s y s t e m .

### Un die Software?

Das Pegasos 2 Board wird mit zwei Betriebssystemen ausgeliefert. Für den Ami-



Pegasos2-Anschlußvielfalt

### Die Welt außerhalb des Boards

Wirklich interessant wird es erst, wenn man sich die Rückseite mit den Anschlußmöglichkeiten des Boards anschaut. Hier bleiben einem kaum noch Wünsche offen. Es ist beinahe alles vorhanden, was im Moment aktuell ist. Neben den Standard-Anschlüssen für Joystick/Midi, Keyboard, Maus, Serieller- (RS 232) und Paralleler (Centronics) Schnittstelle gibt es auch

ga-Anwender selbst dürfte das MorphOS von Interesse sein. Dieses liegt aktuell in der Version 1.4 vor. Das System kann man zwar noch lange nicht als fertig und ausgereift bezeichnen, aber inzwischen läßt sich damit schon sehr zufriedenstellend arbeiten. Schaut man sich die Liste der angekündigten Anwendungen an, so sieht man deutlich das zumindest bei den



# AmigaGames - news

## “DawnVideoPoker 3.5”

Zum Weihnachtsfest wurde nach über 2 Jahren “DawnVideoPoker 3.5” von



Richard “Dawnbringer” Fhager angekündigt und sollte somit schon erhältlich sein.

“DawnVideoPoker 3.5” gehört wohl zu den besten Poker Simulationen auf dem Amiga und überzeugt grafisch wie spielerisch voll und ganz.

<http://hem.fyristorg.com/dawnbringer/>

## CYMBIX (Titris)

Auch das derzeit in Entwicklung befindliche Spiel “CYMBIX”, bekannt als Titris von Richard “Dawnbringer” Fhager macht gute Fortschritte. CYMBIX ist eine weitere sehr abwechslungsreiche Tetris



Variante in dem man 5 gleiche Blöcke oder Symbole aneinander reihen muss.

<http://hem.fyristorg.com/dawnbringer/>

## Die kleine Gilde II

Nachdem der Entwickler die Daten zu dem Echtzeit-Strategiespiel “Die kleine Gilde” verloren hatte (2003), wird derzeit an einer Neuauflage gearbeitet und mit “Die kleine Gilde II” dürfte uns in Zukunft eine Klassische Handelssimulation wie-



der zur Verfügung stellen. Informationen zum Spiel findet Ihr unter <http://home.t-online.de/home/Steffen.Nitz/>  
Der Entwickler Steffen Nitz such auch noch Grafiker, bei Interesse mail an - [Steffen.Nitz@t-online.de](mailto:Steffen.Nitz@t-online.de)



## Follia NBA FE

Nachdem eine neue Version des Puzzle Spiels “Follia NBA FE”, vor

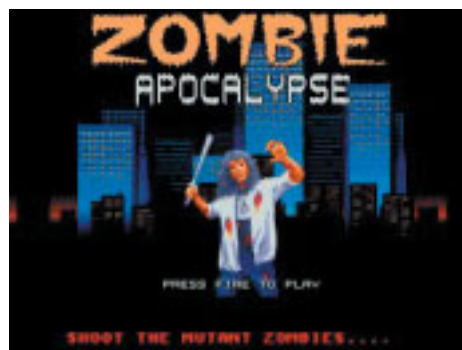


kurzem veröffentlicht wurde, gibt es nun auch eine eigene Homepage mit vielen Infos und der aktuellen Version. Fans von Puzzelspielen sollten unbedingt mal vorbeischauen!

[http://saimobvq.interfree.it/Follia\\_NBA\\_FE/index.html](http://saimobvq.interfree.it/Follia_NBA_FE/index.html)

## Zombie Apocalypse

Wer kennt es nicht das “banned in



Germany” Spiel “Zombie Apocalypse” von den Entwicklern aus dem Haus “Vision Software” besser bekannt später als “Acid Software”? Der Entwickler



“Blackbird” hat es jetzt auch für GFX User spielbar gemacht. Das in BlitzBasic II geschriebene Spiel verfügt jetzt über einenScreemoderequester und der Sound erfolgt komplett über AHI. Für alle Baller Fans ein muss! Das Spiel ist Kult!

<http://www.blackbird-net.de/htm/start.htm>

## BlackShoot

Ein neuer Moorhuhn Clone würde vor kurzem auf <http://www.blackbird-net.de/htm/start.htm> Veröffentlicht. Blackshoot ist ein in BlitzBasic2 entwickelter Shooter der sich noch in Entwicklung befindet. Eine Spielbare Version lässt sich aber schon downloaden.



## Projekt Crashsite

Lange war es ruhig um das Rollenspiel von Markus Pohlmann, doch jetzt scheint es wieder weiter zu gehen, da ein neuer Grafiker gefunden wurde. Projekt Crashsite wird voraussichtlich nur für Amiga PPC Rechner erscheinen.

<http://www.projectcrashsite.de/>

(Olaf Köbnik)

## AmigaOS 4.0 um ein Spiel reicher

Hyperion Entertainment haben die Lizenz für Gorky17 von Metropolis Software um das AmigaOS 4.0 Betriebssystem erweitert. Die Portierung befindet sich bereits in Arbeit.

Gute Nachrichten für Spieler gab es in letzter Zeit kaum. Gerade wenn es um das AmigaOS 4.0 ging, so tat sich hier nichts neues. Während die Konkurrenz mit MorphOS immer öfters neues verkünden konnte, war von Hyperion Entertainment wenig zu hören. Offensichtlich hat man jetzt eingesehen das der Name „Amiga“ nicht ewig für Kundschaft sorgen wird.

Offensichtlich beginnt man sich bei Hyperion Entertainment auf die Veröffentlichung von AmigaOS 4.0 vorzubereiten. Mit Gorky17 hat man einen ersten Anfang gemacht. Erfreulich ist die Tatsache das die Konvertierung für AmigaOS von zwei früheren Linux-Programmierern erfolgt, die sich mit der Amiga-Technik angefreuet haben. Für die Amiga-Version sind Steven Fuller und Joe Tennies verantwortlich. Bleibt zu hoffen das noch mehr solcher Konvertierungen erfolgen werden. Der ein zwar gutes, aber nicht gerade aktuelles Spiel reicht nicht als Lockmittel.

Wie Sie auf den Screenshots erkennen können, ist die Portierung bereits sehr weit fortgeschritten. Das Original wurde von dem polnischen Software-Unternehmen Metropolis-Software entwickelt. Inzwischen ist auch ein Nachfolger erschienen und auch andere Titel der Polen sind nicht weniger interessant.

### Zum Spiel

Gorky 17 ist ein Horror-/Verschwörungs-Spiel, das Elemente von Strategie- und Rollenspiel vermischt. Der Spieler steuert eine kleine Gruppe von NATO-Soldaten, die die Geheimnisse hinter dem plötzlichen Erscheinen von Hybrid-Kreaturen in der kleinen polnischen Stadt Lubin aufklären muss. Die terrorisierte Stadt wird von NATO-Truppen und Medienvertretern aus aller Welt umlagert. Die erste Gruppe, die in die Stadt geschickt wurde, verschwand spurlos. Held der Geschichte ist der 40jährige Soldat Cole Sullivan, Mitglied einer Kommandotruppe mit weitreichendem wissenschaftlichen Hintergrund. Die Aufgabe seines Teams: Die Anwesenheit der Hybriden in der Stadt zu erklären, und die vermissten Mitglieder von Gruppe Eins zu finden. Aber das ist, natürlich, nur der Anfang.

### Die Technik

Gorky17 bietet nicht nur eine exzellente Grafik, sondern auch einen wirklich guten Soundtrack.

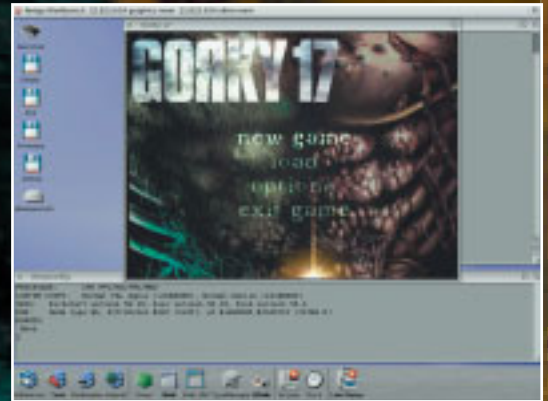
Die Charaktere im Spiel bestehen aus 3D-Polygonen die sich ähnlich wie in den ersten Teilen der bekannten Resident Evil Reihe auf einem 2D-Hintergrund bewegen.

Verfeinert wird das Ganze durch eine Vielzahl von interessanten Lichteffekten oder auch Wettereffekten wie Regen oder Sturm.

Zu den Systemanforderungen gibt es zwar noch nichts bekannt, aber diese sind auch nicht schwer zu erraten. Da es sich dabei nur um ein OS 4.0 Spiel handelt, kommt als Prozessor natürlich nur ein PowerPC in Frage. Nicht ganz klar ist dabei nur die Unterscheidung von OS 4.0 für den AmigaOne und AmigaOS 4.0 für die alten PowerPC-Karten. Theoretisch dürften hierbei keine Unterschiede existieren, aber dies wird sich erst nach dem Erscheinen feststellen lassen.

Aktuelle Informationen zum Spiel finden Sie auf den Seiten von Hyperion Entertainment ([www.hyperion-entertainment.com](http://www.hyperion-entertainment.com)).

Wer sich für den Nachfolger von Gorky17 interessiert, der sollte auf der Homepage von Metropolis Software unter [www.metropolis-software.com](http://www.metropolis-software.com) nachschauen.



(uj)



## Anlässlich der Veröffentlichung von "Schlachtfeld Classic" Beta Version, standen uns die Hauptverantwortlichen Horst Diebel und Christian Beer, Rede und Antwort.

**AMIGAINSIDER** Hallo Horst, kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

**HD:** Nun, da gibt es nicht viel zu sagen. Ich habe mir einen A1000 gekauft kaum das er in Deutschland verfügbar war. Ich war damals fasziniert von den Grafikfähigkeiten und begann mit DPaint Bilder zu malen. Irgendwann fingen wir dann damals an Spiele zu schreiben - sprich ich machte die Grafiken. Die Projekte verliefen dann aber alle im Sand, weil sich die anderen "ernsthafteren" Dingen zuwandten. Nach der Commodore Pleite verließen alle die ich kannte den Amiga. Ich dagegen holte mir noch schnell einen Amiga 1200 aus GB und machte weiter... Im Jahr 2000 startete ich zusammen mit Michael Jurisch das Projekt "Amiga-Society" - das sich trotz aller Probleme über drei Jahre hielt. Ich arbeite momentan daran die Seiteninhalte anderswo unterzubringen und wie es aussieht wird das in den nächsten Wochen auch was. Eigentlich wollte ich die Soci abschalten, doch ich kann mich einfach nicht davon losreißen - vielleicht wird es nur eine große Reorganisation. Nun ja, mittlerweile haben wir fast 2004. Ich arbeite derzeit an der neuen Soci, Schlachtfeld und ein paar anderen Projekten, die mehr oder weniger immer etwas mit dem Amiga zu tun haben - auch wenn sich kaum einer mehr dafür interessiert.

**AMIGAINSIDER** Mitte 2001 standest Du mir zum letzten mal Antwort und Rede zu Schlachtfeld, seitdem dürfte einiges passiert sein, doch fangen Wir von vorne an! Wann hast Du die Verantwortung für die Weiterentwicklung von Schlachtfeld übernommen und wie kam es dazu?\*

**HD:** Ich würde sagen das war so zu Beginn von 2001. Ich wollte eigentlich mit Schlachtfeld "nichts" zu tun haben. Die Weiterführung von Schlachtfeld war für mich zunächst nur eine Art Notanker um das Team zusammen zu halten. Wir hatten damals zwei andere Projekte am Laufen, die seit dieser Zeit konzeptionell weiterentwickelt wurden. Für das eine hatten wir bereits ein paar Leute zusammen - das Team zerbrach aber weil ich keinen Sinn darin sah mit der eigentlichen Entwicklung anzufangen, wenn es noch kein ausgereiftes Konzept dazu gab. Das wollte ich bei dem anderen Projekt

verhindern. Also begannen wir mit der 1zu1-Umsetzung von Schlachtfeld, die Idee dazu hatte mehr oder weniger Edgar Leidig, der den Hauptteil der Grafiken für Phase II entwickelt hat. Das sich dieses Teil zu einem derartigen Moloch ausweiten würde hätte ich damals nie gedacht.

**AMIGAINSIDER** Wer von den damaligen Entwicklern ist heute noch mit an "Board" bez. wer macht was im aktuellen Team?

**HD:** Vom ursprünglichen Team ist nicht mehr viel übrig. Ich würde mal sagen den harten Kern bilden Christian Beer und ich. Von den anderen hört man zum Teil gar nichts mehr, andere melden sich sporadisch, oder wenn man sie anschreibt - bei einigen bekommt man nicht einmal dann eine Meldung. Aktuell ist es so, das Christian programmiert, ich mich um die Grafiken kümmere und wir zusammen mit Dominik Raddatz testen. Wie es aussieht haben wir einen neuen 3D-Spezialisten, dessen Namen möchte ich aber an dieser Stelle noch nicht nennen. Er wird auch erst für die Phase III aktiv werden - aber ich hoffe mal bald erste Kostproben der Grafik vorstellen zu können. Wer bei der aktuellen Version was gemacht hat kann man im Abspann nachlesen, oder ggf. in der Doku.

**AMIGAINSIDER** Wenn Du so zurückblickst, welche der einst vorgenommenen Ziele habt Ihr heute erreicht und welche nicht, was sind Deiner Meinung nach die Gründe warum sich solch eine Weiterentwicklung in die "länge" zieht?

**HD:** Wir haben aktuell eine Betaversion für die Phase I. Diese hat im Gegensatz zur Planung ein paar neue Grafiken und ein neues Titelthema (von Psyria) erhalten. Es existieren für die Phase II die kompletten Grafiken in einer Betaversion, d.h. die Einheiten sind zu 100% fertig, Effekte werden nochmal vom Original übernommen und nur der Hintergrund müsste noch mal überarbeitet werden um eine bessere Kombinierbarkeit der Pattern zu erreichen. Was man vom Programm für die Phasen II und III verwenden kann ist noch ungewiss. Spätestens für Phase III sollte man wohl einen Großteil neu aufsetzen. Was wir vollkommen verpeilt haben ist das Terminziel, aber das ist halt so bei vielen Hobbyprojekten... wir haben zu wenige Leute. Wenn man bedenkt das

die Hauptlast der gesamten Entwicklung auf zwei bis drei Leuten lag, die in ihren eigentlichen Berufen bereits stark eingespannt sind, so bin ich fast erstaunt, das es doch noch was geworden ist.

**AMIGAINSIDER** Schlachtfeld wurde von Peter Weigoldt in AMOS geschrieben, was bereitete Euch am meisten Schwierigkeiten für die Weiterentwicklung?

**HD:** Zum einen hatten wir statt drei angedachter Programmierer nur einen, der sich aber tapfer hält - danke Christian! Zum anderen ist das Programm für so eine Aufgabe nur unzureichend dokumentiert und ich denke mal selbst Peter hätte heute seine Schwierigkeiten sich darin zurecht zu finden. Der Code ist gewachsen und zum Teil wild verstrickt. Dazu kam, das Christian AMOS nicht kannte. Kein leichtes Geschäft. \*g\*

**CB:** Um die original Programmlogik nicht kaputt zu machen, habe ich den kompletten AMOS-Source in Module aufgeteilt und in die C-Syntax überführt. Problematisch war dann das "fine tuning", d.h. die Funktionen so hin zu programmieren, dass die sich gegenseitig nicht in die Quere kommen. Es gab da etliche nette Effekte... Die Grafikkartenprogrammierung war auch nicht ganz so einfach, wie es zu wünschen gewesen wäre. Die Dokumentationen dazu hätte ich mir stellenweise etwas ausführlicher vorgestellt, das hätte mir etliche Stunden Testen, Probieren und Umprogrammieren sparen können. Insbesondere die Sonderfälle mit Double Buffering UND Scrolling des Bildschirms werden dort nicht erwähnt.

**AMIGAINSIDER** Welche Entwicklerumgebung habt Ihr für Schlachtfeld benutzt, sprich Hard und Software ?

**HD:** Ich verwende einen Amiga 1400 mit einer Picasso II+, sowie einen K6-2 mit 500Mhz, der mit Amiga Forever 5.0 von Cloanto ausgestattet ist. Als Grafiksoftware verwende ich PPaint 7.1 von Cloanto und PhotoPaint8 von Corel. Was Eddy so an Raytracern verwendet hat kann ich leider nicht sagen. War aber auf alle Fälle für den Amiga.

# ➤ Schlachtfeld - Das Interview

CB: Bis Ende 2002 ein A4000/60er 2MB Chip und 48 MB Fast, Picasso96 etc. Danach vor allem WinUAE (jeweils aktuellste Version) auf einem PIV 2,5GHz, 512 MB Ram unter W2K Zum Testen gab es dann noch die verschiedenen Amiga-Konfigurationen der am Projekt Beteiligten. Programmiert wurde das ganze unter StormC V4 von Haage&Partner, als Hilfsmittel wurden aber auch zeitweise PPaint 7.1, Excel und diverse andere kleine Tools verwendet.

**AMIGAINSIDER** Wie seid Ihr letztendlich vorgegangen um diese Probleme zu beheben und welche neuen kamen auf Euch hinzu?

CB: Etliche Routinen und fundamentale Verwaltungsroutinen wurden neu geschrieben, z.B. die Bob-Routinen wurden 3mal neu aufgesetzt. Da es unter AGA zu Flackern beim Blitzen kam, wurde nachträglich Double Buffering unter AGA implementiert. Teilweise mussten auch Kompromisse eingegangen werden, z.B. die Halbierung des Menuscreens.

HD: Ich habe angefangen das Spiel gründlich zu analysieren und für die neuen Aufgaben ein entsprechendes Konzept zu entwickeln. Vielleicht können wir das Spiel damit auch schneller machen und ganz neue Optionen aufnehmen, das bedarf dann aber eben einer kompletten Neuprogrammierung.

**AMIGAINSIDER** Schlachtfeld Classic liegt nun in einer Beta Version vor, welches sind die Hauptmerkmale im Vergleich zur AMOS Version und in welcher Phase befindet sich die derzeitige Beta Version?

CB: Es handelt sich hier vor allem um eine 1:1 Umsetzung. Es wurde Grafikkarten-, AGA- und AHI-Unterstützung hinzugefügt. Die Nullmodemoption wurde aus Zeitgründen nicht implementiert, bei ausreichendem Feedback könnte man die aber noch einbauen.

HD: Es gab bisher nur kleine Veränderungen in punkto Grafik und Musik. Diese sind nur marginal, aber das war auch nicht anders geplant. Eine wirkliche Verbesserung ist erst für die Phase II angedacht.

**AMIGAINSIDER** Welche arbeiten stehen Euch noch bevor um eine

erste Öffentliche Demo zu releasen oder wird es gleich die Final Version geben?

CB: Vor allem der Menuscreen sieht nicht immer schön aus. Wegen der Grafikkartenunterstützung war es notwendig, den Menuscreen auf die Hälfte der Breite zu reduzieren. Das bedingt natürlich die vollständig Neupositionierung aller Anzeigen. Vor allem Cybergraphics V4 macht noch Sorgen, hier scheint es Synchronisationsprobleme zu geben, bei denen ich derzeit keine Chance für eine Lösung sehe. Es bleibt abzuwägen, ob sich ein entsprechender Aufwand lohnen würde.



HD: Ich könnte mir vorstellen das es bald eine "öffentliche" Version geben könnte, vorausgesetzt es treten während der jetzt eingeläuteten Betaphase keine größeren Probleme auf. Ich hätte gerne noch die Grafik etwas aufgebohrt, was bei Größe und Anzahl der Pattern und Einheiten nicht leicht ist. Evtl. auch noch ein paar Veränderungen im Spielumfeld. Aber sicher keine großen Sachen.

**AMIGAINSIDER** Wann rechnet Ihr mit einer Veröffentlichung und für welches System, sprich, was werden die Hardware Voraussetzungen sein?

CB: Keine Ahnung, kommt erstmal auf das Ergebnis der Betaphase und dem Feedback an. Die Systemanforderungen um Schlachtfeld starten zu können sind recht gering: AGA-Amiga mit 20er, 2MB Chip und 16MB Fast, Kick 3.0 und OS 3.0 sollte reichen Um Spielspaß zu haben ist ein reiner AGA-Rechner aber nicht unbedingt zu empfehlen.

HD: Ich denke wir stellen die aktuelle Version zunächst einem Kreis von ca.10 Personen vor und lassen diese testen. Wir werden im Laufe dieses Tests uns zunächst nur auf die Fehlerbeseitigung beschränken und Anregungen für die nächsten Phasen sammeln. Diesen Zeitraum würde ich gerne auf 3-4 Wochen beschränken und dann den Kreis vergrößern. Wer also Interesse daran hat uns beim Betatest zu unterstützen, der soll sich bitte melden.

**AMIGAINSIDER** Wird Schlachtfeld weiterhin Shareware bleiben?

CB: Das weiß nur der Horst \*g\*

HD: Ich hatte ja damals gesagt, das sich jeder das Spiel in den ersten beiden Phasen kopieren kann. Wie wir das Teil jetzt verteilen werden steht noch nicht fest. Ob es überhaupt zu einer Weiterentwicklung des Spiels reichen wird steht auch noch in den Sternen. Das Interesse an dem Spiel war nie besonders groß, selbst zu den Zeiten seiner Entstehung - es gibt kaum registrierte User! - aber durch das fortwährende Ausbluten der Amiga-Gemeinde und durch die lange Entwicklungszeit ist es noch schlimmer geworden. Ich für meinen Teil möchte das Spiel auf alle Fälle weiterentwickeln, aber ich kann niemanden wegen meines Spliens dazu zwingen weiter zu machen. Erst für Phase III war ggf. ein Obulus angedacht - mal sehen ob wir die erreichen.

**AMIGAINSIDER** Welche Spielelemente habt Ihr hinzufügen können oder ist Schlachtfeld Classic "nur" eine 1:1 Umsetzung?

HD: Bisher wurde es sogar eingeschränkt - es gibt derzeit kein Nullmodemspiel. Christian hat die neuen Merkmale bereits oben erwähnt. Grafikkarten- und AHI-Unterstützung. AGA läuft auch, zwar etwas langsam, aber die Nutzung ist möglich. Damit stehen für die Weiterentwicklung, gerade in den Bereichen Grafik und Sound einige neue Türen offen. Beispiele hatten wir ja bereits auf der Homepage gezeigt - da wird es dann auch in den nächsten Wochen wieder ein paar neue Bilder etc. zu sehen geben.

**AMIGAINSIDER** Welche Änderungen sind für kommende Versionen geplant bez. welche Systeme werden in Zukunft unterstützt?

HD: Sollte es die Phase II geben - was ich hoffe - dann werden sich einige Dinge

ändern.

Grafik:

- Höhere Auflösung (640x512)
- Hintergrund Patterngröße 32x32
- Mehr Pattern (neue Hintergrundoptionen)
- neu modellierte Einheiten (von Edgar Leidig)
- Rundummehrnerung der OptikSound:
- Neues Theme
- mehrere Stücke

Das System sollte dann nicht unbedingt unter einem 68030er liegen und eine Grafikkarte wäre evtl. auch zu empfehlen. Bei der Phase III soll es viele neue Funktionen geben, aber ich denke darüber können wir reden wenn es die Phase II gibt. \*g\*

**AMIGAINSIDER** Um solch ein Projekt wirklich "durch zu ziehen" muss man schon sehr "besessen" sein, was hat Euch motiviert um die Entwicklung nicht aufzugeben, wenn man an die heutige Situation im Amiga Sektor denkt bez. die mangelnde Unterstützung der Community ?

CB: Reine Ehrensache: Wir haben uns vor einigen Jahren zu dem Projekt entschlossen und dies wurde auch publiziert, also mussten wir das zu Ende bringen!

HD: Ja, das und für mich einfach der Umstand, das ich bereits einige Projekte versenden sah. Ich wollte das Spiel irgendwann einfach haben, da war es dann egal ob es noch jemanden interessiert oder nicht. Ich sehe auch ein enormes Potential in dem Spiel. Es hat ein paar Sachen, die man sehr weit ausbauen könnte.

**AMIGAINSIDER** Seht Ihr überhaupt noch eine Zielgruppe für solche Spiele im Amiga Sektor ?

CB: Nein, meines Erachtens gibt es keine Zielgruppe mehr. Wenn OS4 mal käme, dann lohnt sich die Arbeit vielleicht wieder.

HD: Ich schätze wenn es so weiter geht wird es bald für nichts mehr eine Zielgruppe auf dem Amiga geben. Aber vielleicht gehören wir zu einer kleinen Gruppe von Freaks, die sich gegen den Lauf der Dinge stellen. Mit etwas Unterstützung ließe sich schon einiges machen.

**AMIGAINSIDER** Wie beurteilt Ihr die derzeitige Amiga Situation und

werdet Ihr auch in Zukunft "am Ball" bleiben ?

CB: Die Situation ist derzeit unsicher. Man weiß nicht genau was kommen wird. Würden die verschiedenen Ansätze (z.B. verschiedene Hardware oder OS), den Amiga weiter leben zu lassen, tatsächlich umgesetzt, würde der Rest der User auch noch zersplittet, d.h. die Zielgruppe würde noooooch kleiner.

Zumindest wird es die Überlegung geben, zukünftig mehr plattformunabhängig zu programmieren, um die mögliche Zielgruppe zu vergrößern. Sorgen machen da aber die zur Zeit enormen Leistungsunterschiede der verschiedenen Hardware.

HD: Ja, ich gebe Christian da vollkommen recht. Um ein bisschen die Doors zu zitieren - The future is uncertain and the end is always near! Statt sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen sollte man sich lieber zusammen tun. Das gilt für die Herrn ganz oben, aber auch für das Fußvolk. Jeder jammert immer das er keine Zeit hat, weil jeder von uns fünf Projekte und mehr am Laufen hat, aber das ist vollkommener Unsinn. Wenn wir uns als Entwickler zusammentun und unsere Routinen, Grafiken, Sounds gegenseitig austauschen bzw. der eine dem anderen zur Seite stehen würde, dann ließe sich viel mehr reißen! Ich will mich da nicht freisprechen von eigenen Fehlern, schätze das wäre vermessen, aber ich arbeite daran und werde auf alle Fälle in meine Überlegungen immer die gute alte Lady oder ihre jüngere Schwester - wie sie dann auch heißen mag - mit einbeziehen.

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

HD: Tja, was soll ich sagen. Ich habe mal in einem Projektteam auf die Frage was ich lernen möchte geantwortet meine Klappe zu halten, mich über bestimmte Dinge nicht mehr aufzuregen. Gemeint war das natürlich ganz anders! Steht auf, macht was,

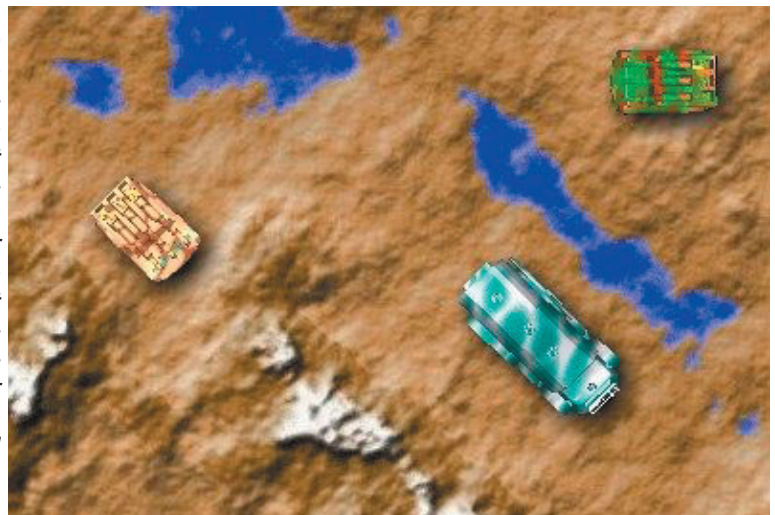
sagt Eure Meinung! Wenn ihr wollt, das dieses System oder der Geist oder was immer auch so schön beschworen wird weiterlebt, dann tut was dafür das es besser wird. Einige Leute würden sich wirklich ins Zeug legen, wenn nur etwas Feedback käme - Olaf ist sicher einer von denen! Und ich denke es wäre auch möglich gute Software zu vernünftigen Preisen für einen kleinen Nutzerkreis zu schreiben, aber wenn halt gar nichts kommt... Wenn es Programme gibt, die Euch interessieren, zu denen Ihr Fragen habt, dann schreibt den Autoren, stellt Eure Fragen, gebt Eure Anregungen. Wenn man für ein Millionenpublikum Software schreibt, wie das z.B. unter Windows von Microsoft der Fall ist, dann kann man sich erlauben nicht jeden zu 100% zu überzeugen, aber wenn man für einen kleinen Kreis entwickelt ist es umso entscheidender den Nerv zu treffen. Wenn ich mich so umhöre fehlt es den meisten Entwicklern und Homepagebetreibern an Feedback, wenn Ihr wollt das es weiter geht solltet Ihr das ändern!

Den Entwicklern kann ich nur empfehlen mehr an einem Strang zu ziehen. Der Markt ist zu klein für Hunderte von Individuallösungen. Wenn man sich zusammen schließt und innerhalb dieser Gemeinschaft sich spezialisiert, bzw. austauscht wird man zum einen bessere Produkte haben und zum anderen größeren Margen und damit auch mehr am Ende im Geldbeutel.

Ich hoffe das noch recht viele von Euch auch Ende 2004 am Ball sind! cya!

Vielen Dank für das Interview!

(Olaf Köbnik)



# > Schlachtfeld C Beta - Review



Battleisle war gestern...

Wann kommt "Z"? "NAPALM"? Auf meinem alten 25MHz 4000er? Was wird aus "Caveman Species"? Gestorben? "Operation Counterstrike"? Wann? "Forgotten Forever"?

Hier ist die Antwort: SCHLACHTFELD 2

Wie recht Peter Weigoldt mit seinem Intro haben sollte, als er 1998 anfing Schlachtfeld zu entwickeln, wissen wir heute.



Keines der damals angekündigten Spiele hat es letztendlich zum Release

auf dem Amiga geschafft - leider.

Doch mit Schlachtfeld hat sich all die Jahre ein Strategiespiel am "Leben" erhalten, das nun erstmals seit 2000 in einer überarbeiteten Version im Beta Stadium zu Testzwecken veröffentlicht wurde.

Die damalige Version 2.15 von Peter Weigoldt sollte die letzte Version in Amos für den Classic Amiga sein, doch nun hat das Team um Horst Diebel doch noch eine Classic Version ermöglicht, die zur Zeit schlicht "Schlachtfeld C Beta" heißt und eine 1:1 Umsetzung der original Version ist - fast, doch dazu später mehr.

Zurecht werden sich jetzt erst mal einige Leser fragen, warum hat man dafür ganze drei Jahre gebraucht? Zuerst sollte man nicht vergessen, dass das Team um Schlachtfeld mit Christian Beer nur einen Programmierer hat und dieser musste den gewachsenen Amos-Code in eine C-Version umschreiben. Zudem stieß das Team immer wieder auf neue Probleme und Hindernisse, das es eigentlich umso mehr erstaunt, das ich heute im Besitz dieser C-Version bin. Doch dazu solltet Ihr das Interview in dieser Ausgabe mit Horst Diebel und Christian Beer lesen um zu erfahren warum es so viel Zeit in Anspruch genommen hat.

Kommen Wir zu aktueller Version von Schlachtfeld. Bei Schlachtfeld handelt es sich um ein aktionenbasierendes Strategiespiel für 1 bis 4 Spieler, das von

"Battleisle" und "BattleForce" inspiriert wurde. Wer Schlachtfeld noch nicht kennt, sollte sich die Amos Version aus dem Aminet einmal näher anschauen. Neben der Tatsache das Schlachtfeld jetzt in C portiert wurde, werden

nun auch AHI und neben der AGA Auflösung auch Grafikkarten unterstützt, wobei ein Screenshotmode von 320x256 8bit erforderlich ist. Derzeit gibt es allerdings noch Probleme unter Cybergraphics 4, ansonsten wurde Schlachtfeld bis dato unter AmigaOS 3.0 - 3.9, sowie WinUAE erfolgreich getestet. Graphisch hat sich auch einiges geändert zumindest was die Hintergrundpattern angeht. Diese liegen nun in 16x16 Pixel vor und sind als Phase I

der Entwicklung von Schlachtfeld anzusehen. Auf der Homepage von

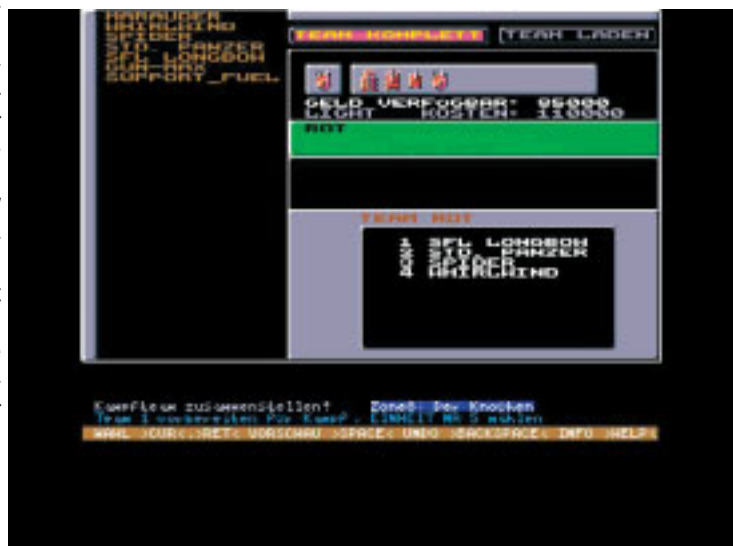
<http://www.amiga-society.de/schlachtfeld> befinden sich weitere Screenshots der Phasen II und III.

Wann und ob diese Entwicklungsstufen umgesetzt werden, hängt ganz alleine von Euch ab. Wer also möchte das Schlachtfeld in Zukunft über

seinen jetzigen Status hinaus kommt, sollte dies durch Feedback, die Entwickler auch wissen lassen. Sicher dürfte die jetzige Grafik, niemanden vom "Hocker" hauen, aber wer die Original Amos Version kennt, weiß die jetzigen Verbesserungen sehr zu schätzen.

Kommen Wir nun endlich zum Spiel selber. Das Ziel von Schlachtfeld ist die gegnerische Basis (Hauptquartier) einzunehmen oder sämtliche feindliche Einheiten zu zerstören.

Nachdem man von einem netten Introbild und der dazu passenden Soundkulisse "begrüßt" wurde, folgt ein Scrolltext der Euch die Vorgeschichte von Schlachtfeld vermittelt. Bevor es aber dann auch schon losgehen kann, müsst Ihr noch einige Einstellungen tätigen. Habt Ihr Eure Entscheidung über die Spieleranzahl (1-4 Spieler) und Steuerung (wahlweise Tastatur/Joystick) getroffen, gelangt Ihr in das Teamwahl Menü. Hier könnt Ihr Euch mittels der Space Taste erst einmal in Ruhe eines von zehn möglichen Schlachtfeldern, die verschiedene Landschaftsmerkmale aufweisen ansehen und letztendlich eines auswählen auf dem das Gefecht stattfinden soll.



Um Euer Team zusammen zu stellen stehen Euch am Anfang 500.000 EUR zur Verfügung mit denen Ihr aus sieben ver-

schiedenen Einheiten auswählen könnt welche Ihr kaufen wollt. Ganz nebenbei, umso mehr Schlachten Ihr geschlagen habt desto mehr unterschiedliche Einheiten stehen zur Auswahl - wer will schon Anfängern die Besten Stücke anvertrauen? Die Einheiten unterscheiden sich nicht nur im Preis, sondern haben auch unterschiedliche Eigenschaften und somit Ihre Vor- und Nachteile. Grundsätzlich gehört in Euer Team ein "Marauder" oder "Whirlwind". Diese sind zwar leichte Panzerfahrzeuge, aber es sind die einzigen die in der Lage sind, ein HQ zu besetzen. Zur Auswahl stehen neben schwere Panzereinheiten auch noch Modelle wie der "Spider" die schnell sind und ohne Probleme auch in schlechtem Gelände zurecht kommen oder die "Tank" Einheit mit der Ihr Eure Fahrzeuge mit Treibstoff versorgen könnt. Habt Ihr Euer Team fertig gestellt, zeigt Euch eine Gegenüberstellung wie gut oder schlecht Ihr im Vergleich zu den anderen Teams ausschaut und Ihr könnt dann Gegebenfalls noch mal Euer Team zum Besseren hin verändern.

Seid Ihr bereit? Die Schlacht kann beginnen! Wie anfangs erwähnt ist Schlachtfeld aktionenbasierend, d.h. es versucht das Spagat zwischen rundenbasierend und Echtzeit. Die Runden sind in Schlachtfeld "Zeiteinheiten", d.h. Ihr bewegt Einheiten oder gebt Befehle pro Zeiteinheit und der Gegner tut dies auch. Dadurch bewegen sich Eure Fahrzeuge teilweise unterschiedlich schnell, dies sollte beachtet werden, da sich die Fahrzeuge von Ihren Eigenschaften unterscheiden, so auch in der Eigenschaft "Geschwindigkeit". Zu Anfang befinden sich Eure Fahrzeuge rund ums HQ. Ihr habt folgende "Befehl"-Möglichkeiten.

**Bewegen:** Hier müsst Ihr Eure Einheit bis max. fünf Felder Vorprogrammieren,



spricht von Position eins (Start) bis fünf

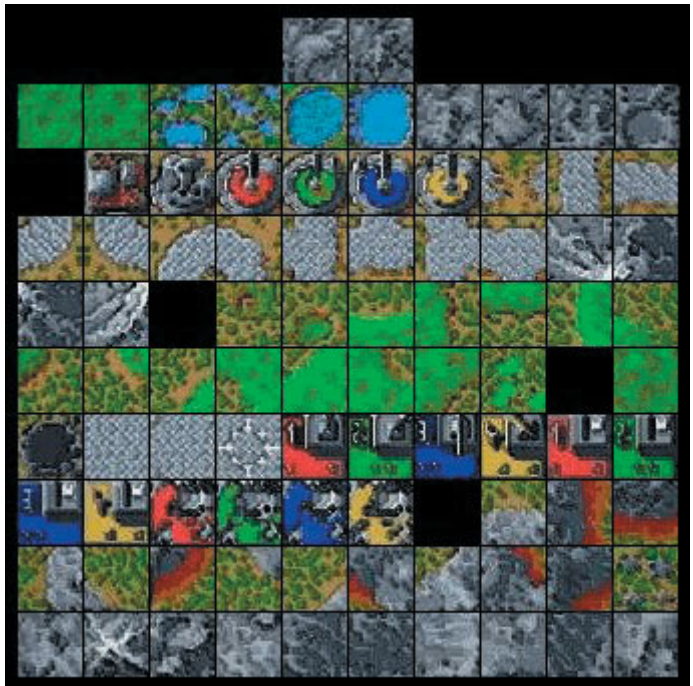
(Ziel). Ihr könnt aber generell an jedem Bewegungspunkt abbrechen.

**Kämpfen:** Hier wählt Ihr das Ziel aus, welches Ihr angreifen wollt. Ein Radius um jede Eure Einheit, zeigt Euch welche Gegnerischen Einheiten Angegriffen werden können. Dazu habt Ihr noch weitere Möglichkeiten, wie die Waffenauswahl u.a.

**Warten:** Im Warte-Modus gibt es auch verschiedenen Möglichkeiten, das Warten auf den Feind, sprich Eure Einheit wird erst aktiv wenn sich Ihr ein Feind nähert oder Eure Einheit wartet eine festgelegte Zeit etc.

Sobald Ihr Eure Befehle an jede Einheit gerichtet habt, geht es auch schon los. Jetzt heißt es nicht nur den Gegner im Auge zu behalten, sondern auch seine eigene Taktik aufzubauen und die Landschaft zu Eurem Vorteil zu nutzen. Schlachtfeld bietet neben Special Modies noch viele weitere Möglichkeiten. Ihr könnt Bündnisse oder Frieden schließen, Einheiten mit Munition und Treibstoff versorgen oder reparieren, Erfahrungspunkte sammeln, "Schrotthaufen" entsorgen und "verdient" somit wieder ein paar Euros dazu. Neben dem HQ gibt es noch Geschütztürme und Reparatur Gebäude. Die Trefferquote hängt u.a. auch von der Landschaft ab bzw. von wo aus Ihr mit welcher Waffe feuert.

Schlachtfeld hat einiges zu bieten und dies ist nur der Anfang. Sicher, ich habe mich erstmal mit Schlachtfeld auseinander setzen müssen um einige Spielabläufe oder Befehle zu verstehen, bzw. mich an die eine oder andere Spielweise zu



gewöhnen, aber nachdem man sich die Mühe gemacht hat, die Anleitung auch zu lesen, bleibt als Fazit nur zu sagen das Warten hat sich gelohnt. Schlachtfeld macht einfach Spaß und jeder der Spaß an Strategiespielen hat und wieder einmal etwas mehr als nur die Maustaste drücken möchte um Einheiten von A nach B zu bewegen sollte sich Schlachtfeld einmal zu Gemüte führen. Dem ein oder anderen wird Schlachtfeld vielleicht aufgrund der überholten Grafik oder die vorhandenen Möglichkeiten noch nicht so zusagen, aber es liegt ganz an Euch alleine ob Schlachtfeld die Phase II und letztendlich III erreichen wird, die nicht nur grafisch wesentlich anspruchsvoller sein werden, sondern auch viele Verbesserungen in Gameplay und Strategie mitsich bringen werden. Damit dies auch Realität wird, bitte ich jeden von Euch, unterstützt das Team und richtet Eure Wünsche, Vorschläge etc. an Horst Diebel - Schlachtfeld@amiga-society.de

Des weiteren werden noch Programmierer, Sounder und Grafiker gesucht.

(Olaf Köbnik)

# > Interview mit Peter Weigoldt

**Anlässlich der ersten Beta Version von "Schlachtfeld Classic" durch das Team von Horst Diebel, sprachen wir mit dem "Vater" von "Schlachtfeld" Peter Weigoldt, der das Projekt auch heute noch mitbetreut.**

**AMIGAINSIDER** Hallo Peter, kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Peter: *Hallo, ja was soll ich über mich schon groß erzählen... Bin Baujahr 67, wohne in Freiberg, Sachsen, arbeite als Mechanikus, habe eine süße Freundin und im Keller einen A4000/030. Meine ersten Computer waren KC's, gleich nach der Wende folgte ein A500. Der wurde solange aufgerüstet bis es nicht weiterging und ein A4000 her mußte. Und der steht jetzt im Keller...*

**AMIGAINSIDER** Für alle die "Schlachtfeld" noch nicht kennen, wann und was hat Dich damals, dazu bewogen die Entwicklung aufzunehmen?

Peter: *Nun, ich liebe Strategiespiele. Früher habe ich immer A2-Papierbögen mit Schlachtfeldern gemalt und mir Regeln ausgedacht. Und dann hatte ich einen Amiga und brauchte keine Buntstifte mehr...*

**AMIGAINSIDER** Schlachtfeld wurde in "AMOS" geschrieben, wie verlief die Entwicklung an sich, hast Du das Konzept ganz alleine umgesetzt ?

Peter: *Wer "AMOS the Creator" kennt, weiß wie schwierig allein das stundenlange Programmieren im flimmerigen PAL-Modus ist. Manchmal musste ich einfach aufhören weil die Buchstaben ein Eigenleben entwickelten und anfangen hin und her zu hüpfen und zu zerfließen. Außerdem waren Werkzeuge wie z.B. der Sprite-Editor ein Grauen. Mit diesem Ding habe ich die über eintausend Icons der Einheiten gepixelt! Mit 32 verfügbaren Farben! Ich muss verrückt gewesen sein. Brrr. Bis auf ein paar kleine Dinge, z.B. einige Soundmodule und Karten, habe ich alles selbst umgesetzt.*

**AMIGAINSIDER** Wann wurde die erste Version von Schlachtfeld veröffentlicht und wie lange hast Du letztendlich an Schlachtfeld entwickelt ?

Peter: *Oh, wenn ich das noch genau wüsste... Auf der AmigaPlus-Diskette war das Spiel im Juli 98, kurz davor hatte ich es ins Aminet gestellt und ein reichliches Jahr vorher fiel der Startschuss.*

**AMIGAINSIDER** Welche "features" würdest Du hervorheben, die Schlachtfeld damals und heute von anderen Spielen abhebt?

Peter: *Ach ja, es hebt sich ab ? Hmmmm, in was es sich von den heutigen Spielen unterscheidet zähle ich hier mal nicht auf. Das würde zu lange dauern. Aus damaliger Sicht war der aktionsbasierte Spielverlauf vielleicht ungewöhnlich. Na gut, das Intro noch?*

**AMIGAINSIDER** Schlachtfeld wurde als Shareware vertrieben, war aber uneingeschränkt spielbar, wie war das Feedback damals und warst Du mit der Anzahl der Reaktionen für Schlachtfeld zufrieden ?

Peter: *Das Feedback war eigentlich nicht schlecht. Ich hatte jede Menge Mails mit Hinweisen, Ratschlägen und vor allem Wünschen für die nächste Version. Registrierungen gab es ungefähr 15. Es haben wohl nicht sehr viele den Rang des Oberst erreicht... Nun, meinen Kleinwagen wollte ich mit dem Spiel nicht abzahlen. Insofern war ich schon zufrieden.*

**AMIGAINSIDER** Wann erschien die letzte Version und was hatte Dich dazu bewegt die Entwicklung für AmigaOS einzustellen?

Peter: *Die letzte Version war V2.15 und erschien am 30.9.01. Aufgrund der völligen Konfusität und Unklarheit, die damals um den Amiga herrschte, hatte ich keine Lust mehr für ein OS zu programmieren, welches im Begriff war den Bach runterzugehen. Mein Amiga wurde nach und nach zum Zweitrechner, ein PC mit UAE verdrängte ihn dann vollständig. AMOS lief auf dem UAE auch nicht so richtig gut und dann hatte ich Blitzbasic für den PC und damit war AMOS und damit auch Schlachtfeld für mich gestorben.*

**AMIGAINSIDER** Heute bist Du noch als "Berater" von Schlachtfeld tätig und unterstützt das neue Team um Horst Diebel, wie kam es zu der Zusammenarbeit und hast Du Dir "Träumen" lassen, das Schlachtfeld eines Tages doch noch mal in einer neuen Version released wird?

Peter: *Oh Mann, das ist doch schon ne Weile her. Irgendwann lag glaube ich mal ne Mail von Horst im Briefkasten. Er hatte und hat immer so schön viele Pläne, Ideen und Konzepte und obwohl ich schon im Leben nach Schlachtfeld war, so war ich sehr froh ihn und das neue Team unterstützen zu können.*

*Dass das Spiel jemals von AMOS komplett auf C umgestrickt werden könnte habe ich nie im Leben für möglich gehalten. Bei*

*meinem Quelltext! Da ziehe ich den Hut vor Christian Beer, dem Programmierer der C-Version.*

**AMIGAINSIDER** Wie auf Deiner Homepage zu lesen ist, gibt es Schlachtfeld auch für den PC, allerdings hast Du die Entwicklung eingestellt, warum?

Peter: *Ich habe natürlich den Kopf voller neuer Ideen. Das reicht für viele Spiele. Es gibt eigentlich nur einen Grund, warum diese Versuche alle in den Anfängen stecken blieben: zu wenig Zeit. Mit der Zeit steigen natürlich auch die Ansprüche an solche Spiele und allein kann man so einen Marathon sowieso kaum mehr hinlegen.*

**AMIGAINSIDER** Bist Du heute noch Amiga User bez. verfolgst Du das geschehen im Amiga Bereich?

Peter: *Wenn Du mit Amiga User auch einen UAE-Amiga meinst? Ja. Ein paar Dinge benutze ich noch, z.B. ein paar Datenbanken mit dem genialen AmigaBase. Und der Witz in Tüten ist: wollte doch meine Freundin mal ein Postscript-Dokument mit Ihrem hochgezückelten PC anschauen und war nun ganz verzweifelt weil alle Versuche das anzuzeigen im Kauderwelsch endeten. Da hab ich meinen Amiga gestartet und hatte das ganze in ein paar Sekunden auf dem Schirm.*

**AMIGAINSIDER** Glaubst Du das der Amiga überhaupt noch eine Chance auf ein "überleben" heute hat?

Peter: *Langsam wird's Zeit, dass es Amiga-Hardware "richtig" zu kaufen gibt damit nicht nur Insider wissen, dass so was überhaupt existiert. Ein einheitliches, modernes OS und Software für Text, Grafik und Sound muss her. Sofort. Dann kann man vielleicht wieder ein paar Leute an Bord holen. Wenn das gelingt, hat der Amiga eine Chance. Wenn nicht, stirbt der Rest aus.*

**AMIGAINSIDER** Gibt es etwas was Du aus Amiga Zeiten her vermisst?

Peter: *Seit ich DOPus für Windows habe, eigentlich nichts mehr. Na gut, den schnellen Systemstart vielleicht..., und MCP, und XPK/XFD, und PPaint (ja, wirklich), oh Mann, mein YAM natürlich, und AmigaBase, und SnoopDos, und mein liebgewonnenes LIBS: Verzeichnis will ich wiederhaben!*

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

Peter: *Amigas kaufen! Schlachtfeld 3 spielen. Demnächst. (Olaf Köbник)*

# 115,-€\*

Das ist der Preis für eine von uns professionell gestaltete Visitenkarte.

Sie bekommen  
1000 Visitenkarten auf 300 g/m<sup>2</sup>  
Papier, 1-seitig 4-farbig bedruckt  
und mit Drucklack veredelt  
inkl. Gestaltung!

\*Preis gültig für Abholer, ansonsten zzgl. Versand!



# > Hollywood Worksoop



Nach SCALA ist mit Hollywood endlich ein guter Nachfolger erschienen, der die so oft gepriesenen Multimedia Fähigkeiten des Rechners richtig nutzt, wenn auch die Bedienung etwas anders ist. Dieser Workshop zeigt Ihnen die Arbeit mit Hollywood.

Das programmieren mit Hollywood auf dem Amiga sollte eigentlich nicht schwer fallen. Jeder der in C oder auch in Basic programmiert hat, dürfte kaum Probleme damit haben.

Hollywood wird als "Multimedia Application Layer" für Amiga™ und Kompatible Betriebssysteme bezeichnet, kurz eine "Interpretersprache für Applikationen" Uff.

Jetzt stellt sich die Frage was kann Sie und was nicht? Am besten ich zähle mal auf was es "noch nicht" kann, das ist kürzer.

- Hollywood hat "momentan" keinen eigenen Editor.
- Es kann keine 3D Geschichten. Also Warp3D oder so was wie Quake usw.
- Es kann auch keine MPG Anims und MPG Sounds abspielen und aufzeichnen, jedenfalls nicht von sich aus.
- Es kann auch die von uns erstellte Anim nicht aufzeichnen und speichern.

Tja das war's eigentlich schon.

Alles andere liegt also in unseren Händen. Und das ist eigentlich schon eine ganze Menge. Wer keine Ideen hat, kann nichts programmieren und vom löten keine Ahnung hat, also den LötKolben immer an der falschen Seite anpackt, dem kann auch nicht geholfen werden.

Ich möchte hier nicht auf das Programmieren der Basic Sprache eingehen, dieses setze ich eigentlich voraus, das würde einfach den Rahmen des Workshops sprengen. Dies sollte aber nicht heißen, das man das dabei nicht lernen kann.

## Warum Hollywood?

Ich habe vorher in Assembler in C und C++ programmiert. Das C eine mächtige Sprache ist sollte eigentlich klar sein. Jetzt stellt sich natürlich die Frage nach Zeit und Aufwand bis zum fertigen Ergebnis. Und ich muss sagen, warum das Rad neu erfinden wenn ich schneller und einfacher an das Ergebnis mit Hollywood komme? Dazu kommen noch Probleme wie „Wie läuft das Programm auf anderen Systemen und Konfigurationen?“. Das alles brauche ich nicht mehr zu berücksichtigen, denn darum kümmert sich jetzt Hollywood, das wirklich hervorragend von Andreas Falkenhahn programmiert wurde. So spare ich nicht nur jede Menge Arbeit,

sondern auch Zeit und Nerven. Doch Genug geschwätzt, jetzt geht's zur Sache.

In diesem Teil werden wir die Grundeinstellungen für ein Programm vornehmen, und zwar so das man diesen Quellcode immer zuerst einlädt bevor ein neues Programm geschrieben wird.

Zuerst startet man einen Editor seiner Wahl (ED oder ähnliches)

Das erste was wir machen sind die Standard-Eingaben von wann, wem und was das Programm kann. Damit Hollywood nicht meint, das es sich um ein Programm aufruf handelt, muss unser Text mit dem \* oder ; Zeichen ausgeklammert werden.

z.B.:

```
/******  
****      Start Prog      *  
****      25.12.3003      *  
****      By XXX         *  
*****/  
; Nun schreiben wir die Info für Hollywood.  
; Damit auch alles richtig läuft.  
  
%HOLLYWOOD = 1/5  
/* Es sollte für Hollywood 1.5 sein */  
  
%DISPLAYSIZE = 800/600  
/* Einstellen der Bildschirmauflösung 800*600 */  
%KEYDOWN(1) = "ESC" /* ESC Taste ist zum abrechnen des Programms */  
  
%TITLE = "Hollywood" /* Dieser Text ist der Name für das Window */  
  
%CODE /*Hier fängt das Programm an */  
  
/* Warteschleife */  
While(quit=FALSE)  
    WaitEvent  
Wend  
  
/* Ende und aus */  
End  
  
/******Unterprogramme*****/  
  
/** ESC ende break**/  
Label(ONKEYDOWN1)  
  
quit=TRUE  
  
Return
```

Um das Programm zu testen, können Sie sich die Quellcodes von der AmigaInsider Homepage laden unter [www.amigainsider.de](http://www.amigainsider.de). Das Programm trägt den Namen StartProg.hws

## Was passiert aber hier?

Um einen Text/Kommentar in den Quellcode zu schreiben ohne das Hollywood davon ausgeht das es ein Befehl ist wird dieser mit /\* mein text \*/ ausgeklammert, einzelne Zeilen kann man mit Semikolon z.B. ; mein Text ausklammern. Dann wird mit dem nächsten Befehl gesagt welche Version von Hollywood vorausgesetzt wird z.B. Hollywood 1.5 und das sieht so aus **%HOLLYWOOD = 1/5**

In der nächsten Zeile wird Bildschirmauflösung 800\*600 bestimmt mit **%DISPLAYSIZE = 800/600**

Damit wir das Programm auch in Not-situationen abrechnen können, fügen wir eine entsprechende Routine hinzu. Geschehen soll es mit der Taste ESCape **%KEYDOWN(1) = "ESC"**

Betätigen wir die Taste ESC springt das Programm zur Unteroutine, die wir mit dem Namen Label(ONKEYDOWN1) bezeichnen und setzt die Variablen quit auf TRUE und kehren mit Return in unsere Hauptschleife zurück. Also %KEYDOWN(1) = "ESC" ist unsere Taste und Label(ONKEYDOWN1) unser Unterprogramm. Eine zweite Taste könnte auch %KEYDOWN(2) = "F1" heißen und die Unteroutine Label(ONKEYDOWN2). Ich gehe davon aus das ihr das Hollywood.guide auch angeschaut habt, besser noch im Fenster offen vor euch habt. Schaut euch die Befehle ruhig mit dem Guide an um es noch mal zu vertiefen.

Damit Hollywood auch weißt wo unser eigentliche Programmcode und Variablen anfangen, wird der befehl **%CODE** benutzt. Warum CODE nicht irgendwo steht und warum gerade dort, darauf werde ich noch später eingehen. Nun zur Warteschleife die wir mit dem Befehl **While(quit=FALSE)** durchführen. Der eigentliche Trick ist, mit dem befehl WaitEvent warten wir auf ein Ergebnis und zwar solange bis die Variable quit auf 1 steht also TRUE. Hollywood fragt jedes mal wenn wir WaitEvent() aufrufen ein Ergebnis ab das wir vorher mit

# > Hollywood Workshop

**%KEYDOWN(1) = "ESC"** definiert haben, und springt zu unserer Unteroutine **Label(ONKEYDOWN1)**. Da nicht nur die Wurst ein Ende hat sondern auch Hollywood, definieren wir auch das Ende von unserem Programm mit .. genau **End**.

So nun lassen wir unser Programm mal starten. Zuerst müssen wir von Hollywood das GUI Icon anklicken und starten. Dann laden wir das Programm mit einem Click auf Display ein und schon können wir unser Ergebnis sehen. Das geniale dabei ist, das wir uns keine Sorgen machen müssen auf welchem Bildschirm gerade unser Programm läuft, ob 256 Farben, ECS, AGA oder Grafikkarte, das erledigt Hollywood für uns selbst und das in bester Bildqualität. Genial nicht war? Ich will gar nicht den Quelltext von C und die damit verbundenen Linkorgien für so ein Programmchen vorführen, denn einige Din A4 Seiten Quelltext würden dafür nicht reichen. Mit den gerade 12 Zeilen können wir sehr zufrieden sein. Nun das ist ja schön und gut, wir haben ja auch nur ein Fenster aufgemacht, das ist richtig, aber das ist eigentlich auch der schwierige Teil gewesen.

Jetzt wird's bunt. Nun wollen wir das Ganze mal mit einem Hintergrundbild probieren. "Prog2.hws" Anschließend probieren wir das Programm "Prog3.hws" aus.

```

/*****
**** Prog3 *
**** 25.12.3003 *
**** By XXX *
*****/

/*Nun schreiben wir die Info für Hollywood.
Damit auch alles richtig läuft.*/

%HOLLYWOOD = 1/5 /* Es sollte für Hollywood 1.5 sein */

%DISPLAYSIZE = 800/600 /* Einstellen der Bildschirmauflösung 800*600 */

%KEYDOWN(1) = "ESC" /* ESC Taste ist zum abbrechen des Programms */

%TITLE = "Hollywood" /* Dieser Text ist der Name für das Window */

; %BGPIC(2) = "HG.iff" /* Hintergrundbild Laden */

%CODE /*Hier fängt das Programm an*/

LoadBGPic(2,"HG.iff") /* Hintergrundbild Laden */

For(i,1,10)
DisplayTransitionFX(2,#RANDOMEFFECT,#NORMALSPEED) /* Hintergrundbild mit Spezialeffekt zeigen */
Next

/* das ganze 10 mal */

```

```

/* Warteschleife */
While(quit=FALSE)
    WaitEvent
Wend

End

/*****Unterprogramme*****/

/*** ESC ende break***/
Label(ONKEYDOWN1)
quit=TRUE
Return

```

Das Einzige was sich geändert hat ist die Zeile mit

```

For(i,1,10)
DisplayTransitionFX(2,#RANDOMEFFECT,#NORMALSPEED) /* Hintergrundbild mit Spezialeffekt zeigen */
Next

/* das ganze 10 mal */

```

Zur Erklärung: Zuerst haben wir eine For Next Schleife, die wir 10 mal mit dem Zähler i durchlaufen lassen. **DisplayTransitionFX(2,----)** blendet das Hintergrundbild auf unserem Fenster 10 mal verschieden ein, und anschließend warten wir wieder auf das Ende mit **WaitEvent**.

Wenn wir das Bild mit dem Parameter 1 aufrufen würden, also erstes Fenster, hätten wir ein Problem, warum?

Da wir schon ein Fenster mit **%DISPLAYSIZE = 800/600** aufgemacht haben können wir das nicht noch mal öffnen.

Hätten wir den befehl **%BGPIC(2) = "HG.iff"** vor dem eigentlichen Programm **%CODE** genommen bräuchten wir **LoadBGPic(2,"HG.iff")** nicht mehr und hätten das Bild schon geladen und zwar in das Fenster 1. Hollywood macht immer zuerst ein Fenster oder Screen auf und das ist nun immer Fenster Nr 1. Wenn man das vermeiden will, sollte man mit **%BGPIC(2) = "HG.iff"** vor **%CODE** das erste Bild laden.

Was ich vorher schon erwähnt habe mit dem befehl **%CODE**. Alles was vor dem Befehl steht, wird wenn man das Programm Compilliert ein Exe daraus (ausführbares Programm), im Programm selbst untergebracht und nicht mehr nachträglich geladen. Das hat natürlich seine Vor- und Nachteile.

**Vorteil:** Keiner kann nachträglich das Bild usw. verändern, es ist im Programm eingebunden. Nachträglich sind die Zugriffszeiten auf das Bild kürzer, weil es ja nicht nachträglich geladen werden muss.

**Nachteil:** Man kann nicht mehr das Bild ändern ohne neu zu Kompilieren.

Logischerweise ist das Kompilierte Exe Programm auch größer und nimmt Speicherplatz ein. Zurück zu unserem Programm.Equevalent kann man statt **DisplayTransitionFX(2,#RANDOMEFFECT,#NORMALSPEED)** auch folgende befehle benutzen. Probiert es einfach aus.

```

DisplayBGPic()
DisplayBGPicPart()
DisplayBGPicPartFX()

```

Die dafür vorgesehenen Parameter sollte man natürlich im Guide nachschauen.

## Un es bewegt sich doch!

Nun kommt unser zweiter Teil und hier ist etwas Bewegung im Spiel. Zum studieren benötigen wir das Programm Prog4.hws

```

/*****
**** Prog4 *
**** 25.12.3003 *
**** By XXX *
*****/

/* Nun schreiben wir die Info für Hollywood.
Damit auch alles richtig läuft.*/

%HOLLYWOOD = 1/5 /*HW 1.5 benötigt*/
%DISPLAYSIZE = 800/600 /* Auflösung */
%KEYDOWN(1) = "ESC" /* ESC Taste */
%TITLE = "Hollywood" /* Window-Name */
; %BGPIC(2) = "HG.iff" /* Hintergrund */

%CODE /*Hier fängt das Programm an */

LoadBGPic(2,"HG.iff") /* Hintergrundbild Laden */

LoadBrush(1,"Ballon.iff",$000000) /* Brush 1 laden transparent ist schwarz*/

DisplayTransitionFX(2,#RANDOMEFFECT,#NORMALSPEED) /* Hintergrundbild mit Spezialeffekt zeigen */

MoveBrush(1,800,400,-150,200,1) /* Brush bewegen von Position 800,400 nach -150,200 geschwindigkeit 1 */
MoveBrush(1,-150,200,800,100,1) /* und zurück */

/* Warteschleife */
While(quit=FALSE)
    WaitEvent
Wend

End

/*****Unterprogramme*****/
/*** ESC ende break***/

Label(ONKEYDOWN1)

quit=TRUE

Return

```

# > Hollywood Workshop

Die ersten Zeilen kennen wir schon bis zu dem Befehl **LoadBrush(1,"Ballon.iff",\$000000) /\* Brush 1 laden transparent ist schwarz \*/** Hier laden wir einen Brush Nr 1 mit dem Namen Ballon.iff und als transparente Farbe nehmen wir schwarz, also Rot Grün Blau anteile sind Null. Die Farben werden in Hex-dezimalen Code (Hex) definiert und mit dem Zeichen \$ versehen.

Dann wie gehabt, wird das Bild eingeblendet. Nun kommen wir zu dem wichtigsten Teil, die Animation.

**MoveBrush(1,800,400,-150,200,1)** bewegt den Brush 1 von Position X 800 Y 400 nach X -150 und Y 200.

Da der Brush auch ganz aus dem Fenster verschwinden soll habe ich die X Position -150 gewählt. Das Tempo geben wir mit 1 an, es ist das Langsamste, man soll es nicht glauben das so ein großes Objekt mit so einem Speed davon fliegt. Das zeigt das Hollywood tatsächlich in der Lage ist zeitaufwändige Routinen sehr schnell zu bearbeiten und zwar so als ob ich sie in C oder C++ optimiert und programmiert hätte.

Alternativ können folgende Befehle für MoveBrush benutzt werden.

```
MoveBrush()
DisplayBrush()
DisplayBrushFX()
DisplayBrushPart()
```

Was ist nun wenn ich mehr als ein Objekt bewegen will, da reicht MoveBrush() nicht aus. Dann kann man DisplayBrush() benutzen. Wie das aussieht, sehen Sie am Prog5.hws das ich geschrieben habe.

```
*****
**** Start Prog (Prog5) *
**** 25.12.3003 *
**** By XXX *
*****
/*Nun schreiben wir die Info für Hollywood.
Damit auch alles richtig läuft.*/

%HOLLYWOOD = 1/5 /* Es sollte für Hollywood 1.5 sein */

%DISPLAYSIZE = 800/600 /* Einstellen der
Bildschirmauflösung 800*600 */

%KEYDOWN(1) = "ESC" /* ESC Taste ist
zum abbrechen des Programms */

%TITLE = "Hollywood" /* Dieser Text ist
der Name für das Window */

; %BGPIC(2) = "HG.iff" /* Hintergrundbild
Laden */

%CODE /*Hier fängt das Programm an */
```

```
LoadBGPic(2,"HG.iff") /* Hintergrundbild
Laden */

LoadBrush(1,"Ballon.iff",$000000) /* Brush
1 laden transparent ist schwarz*/
LoadBrush(2,"Ballon.iff",$000000) /* Brush
2 laden transparent ist schwarz*/

DisplayTransitionFX(2,#ZOOMCENTER
,#NORMALSPEED) /* Hintergrundbild mit
Spezialeffekt zeigen */

For(x,800,0,-1)
DisplayBrush(1,x,200)
DisplayBrush(2,x,400)
Next

/* Warteschleife */
While(quit=FALSE)
WaitEvent
Wend

End

/******Unterprogramme******/

/** ESC ende break**/

Label(ONKEYDOWN1)
quit=TRUE
Return
```

Neu dazugekommen ist, das zweite mal laden

```
LoadBrush(2,"Ballon.iff",$000000)
Hier wird einfach noch mal der Brush
Nr 2 geladen. Dann erzeugen wir eine For
Next Schleife und stellen den Brush mit
DisplayBrush(Nr,x,y) an den Positionen
x und y dar. Die x Position wird dann von
800 nach 0 um -1 heruntergezählt, also
von rechts nach links den Brush bewegt.
```

Nun starten wir mal das Programm Prog5.hws.

Folgendes passiert. Zunächst sieht es nicht so aus wie wir es uns vorgestellt haben. Wir haben folgendes Problem. Der Hintergrund wird einfach nicht mehr dargestellt auf dem der Brush sich befindet. Wie kann man das ändern? Dafür gibt es mehrere Lösungen. Als Beispiel schauen

```
*****
**** Start Prog (Prog6) *
**** 25.12.3003 *
**** By XXX *
*****
/*Nun schreiben wir die Info für Hollywood.
Damit auch alles richtig läuft.*/

%HOLLYWOOD = 1/5 /* Es sollte für Hollywood 1.5 sein */

%DISPLAYSIZE = 800/600 /* Einstellen der
Bildschirmauflösung 800*600 */

%KEYDOWN(1) = "ESC" /* ESC Taste
```

```
ist zum abbrechen des Programms */

%TITLE = "Hollywood" /* Dieser Text ist
der Name für das Window */

; %BGPIC(2) = "HG.iff" /* Hintergrundbild
Laden */

%CODE /*Hier fängt das Programm an */

LoadBGPic(2,"HG.iff") /* Hintergrundbild
Laden */

LoadBrush(1,"Ballon.iff",$000000) /* Brush
1 laden transparent ist schwarz*/
LoadBrush(2,"Ballon.iff",$000000) /* Brush
2 laden transparent ist schwarz*/

DisplayTransitionFX(2,#ZOOMCENTER
,#NORMALSPEED) /* Hintergrundbild mit
Spezialeffekt zeigen */

EnableLayers()

For(x,800,0,-1)
Undo(#Brush,1) /*Brush an Position entfer-
nen Hintergrund ersetzen*/
Undo(#Brush,2) /*Brush an Position entfer-
nen Hintergrund ersetzen*/
DisplayBrush(1,x,200)
DisplayBrush(2,x,400)
Next

/* Warteschleife */
While(quit=FALSE)
WaitEvent
Wend

End

/******Unterprogramme******/

/** ESC ende break**/

Label(ONKEYDOWN1)
quit=TRUE
Return
```

Neu dazugekommen ist der Befehl **EnableLayers()** und **Undo(#BRUSH,Nr)**

Den Befehl **EnableLayers()** brauchen wir um den Befehl **Undo** überhaupt anzuwenden zu können. **EnableLayers()** rettet sozusagen den Bildschirm(Layer) bevor wir etwas drauf darstellen. Der Befehl **Undo** entfernt den Brush wieder und schreibt die davor gewesene verdeckten Grafiken zurück. Das war's eigentlich schon. Durch die Geschwindigkeit flackern die Brushes (Pinsel) ziemlich stark, also nicht gerade das Optimale für diese Darstellung. Um das zu vermeiden könnten wir den Bildschirm doppelt puffern d.h. zwei Bildschirme aufmachen. Wir erstellen die Grafik immer auf dem Display den man nicht sieht und schalten anschließend das Bild um usw. Hollywood bietet hier natürlich eine gute Lösung an.

Das Programm „Prog7.hws“ zeigt wie ich es gelöst habe.

Sie sich das Programm „Prog6.hws an.

# > Hollywood Workshop

```
/******  
**** Start Prog (Prog7) *  
**** 25.12.3003 *  
**** By XXX *  
*****/  
  
/*Nun schreiben wir die Info für Hollywood.  
Damit auch alles richtig läuft.*/  
  
%HOLLYWOOD = 1/5 /* Es sollte für Holly-  
wood 1.5 sein */  
  
%DISPLAYSIZE = 800/600 /* Einstellen der  
Bildschirmauflösung 800*600 */  
  
%KEYDOWN(1) = "ESC" /* ESC Taste ist  
zum abbrechen des Programms */  
  
%TITLE = "Hollywood" /* Dieser Text ist  
der Name für das Window */  
  
; %BGPIC(2) = "HG.iff" /* Hintergrundbild  
Laden */  
  
%CODE /*Hier fängt das Programm an */  
  
LoadBGPic(2,"HG.iff") /* Hintergrundbild  
Laden */  
  
LoadBrush(1,"Ballon.iff", $000000) /* Brush  
1 laden transparent ist schwarz*/  
LoadBrush(2,"Ballon.iff", $000000) /* Brush  
2 laden transparent ist schwarz*/  
  
DisplayTransitionFX(2, #ZOOMCENTER  
, #NORMALSPEED) /* Hintergrundbild mit  
Spezialeffekt zeigen */  
  
EnableLayers()  
  
For(x, 800, 0, -1)  
AddMove(2, #BRUSH, 1, x, 200) /*Brush an  
Position setzen*/  
AddMove(2, #BRUSH, 2, x, 400) /*Brush an  
Position setzen*/  
DoMove(2) /* Alles darstellenen */  
ClearMove(2) /* Alle Objekte aus AddMove  
Liste entfernen */  
AddMove(2, #HIDEBRUSH, 1) /*Brush an  
Position entfernen Hintergrund ersetzen*/  
AddMove(2, #HIDEBRUSH, 2) /*Brush an  
Position entfernen Hintergrund ersetzen*/  
Next  
  
/* Warteschleife */  
  
While(quit=FALSE)  
WaitEvent  
Wend  
  
End  
  
/******Unterprogramme******/  
  
/*** ESC ende break***/  
  
Label(ONKEYDOWN1)  
  
quit=TRUE  
  
Return
```

Bei Hollywood gibt es ein Befehl mit dem man Objekte darstellen kann, ohne das man sie gleich auf dem Bildschirm sieht. Und zwar

**AddMove(2, #BRUSH, 1, x, 200)**  
/\*Brush an Position setzen\*/

Mit **AddMove(2, #HIDEBRUSH, 1)**  
/\*Brush an Position entfernen Hintergrund ersetzen\*/ wird der Brush entfernt und an der Stelle wo er war, der Hintergrund wieder ersetzt. Bevor man aber den Brush entfernt wird der Brush mit

**DoMove(2)** /\* Alles darstellen \*/  
**ClearMove(2)** /\* Alle Objekte aus Add-  
Move Liste entfernen \*/

auf dem Bildschirm dargestellt und anschließend die Objekte (Brushes) aus der darzustellende Liste entfernt. Macht man das nicht so, so wird die Liste mit den Objekten überlaufen und der Speicher reicht nicht mehr aus. Sinn der Sache ist es das man alle Objekte positioniert und dann erst dem Anwender zeigt.

So das war erst mal für den Anfang. Hollywood ist so vielfältig das man darüber ein Buch schreiben kann. Ich hoffe das ihr soweit klar gekommen seid und einen kleinen Einblick bekommen habt. Der Feedback entscheidet ob weitere Folgen des Workshops erscheinen.

**(Telemar Rosenberger)**